Harfista 'n' Am & friends

Team DMR

eBooks - Comics - RPG

www.dmrcb.info

* This eBook was made thanks to many people, who decided to donate us

DO GRY ZEW CTHULHU 1920

MASKI NYARLATHOTEPA



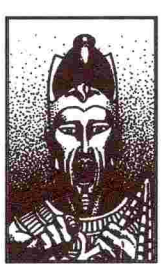
Larry DiTillio, Lynn Willis

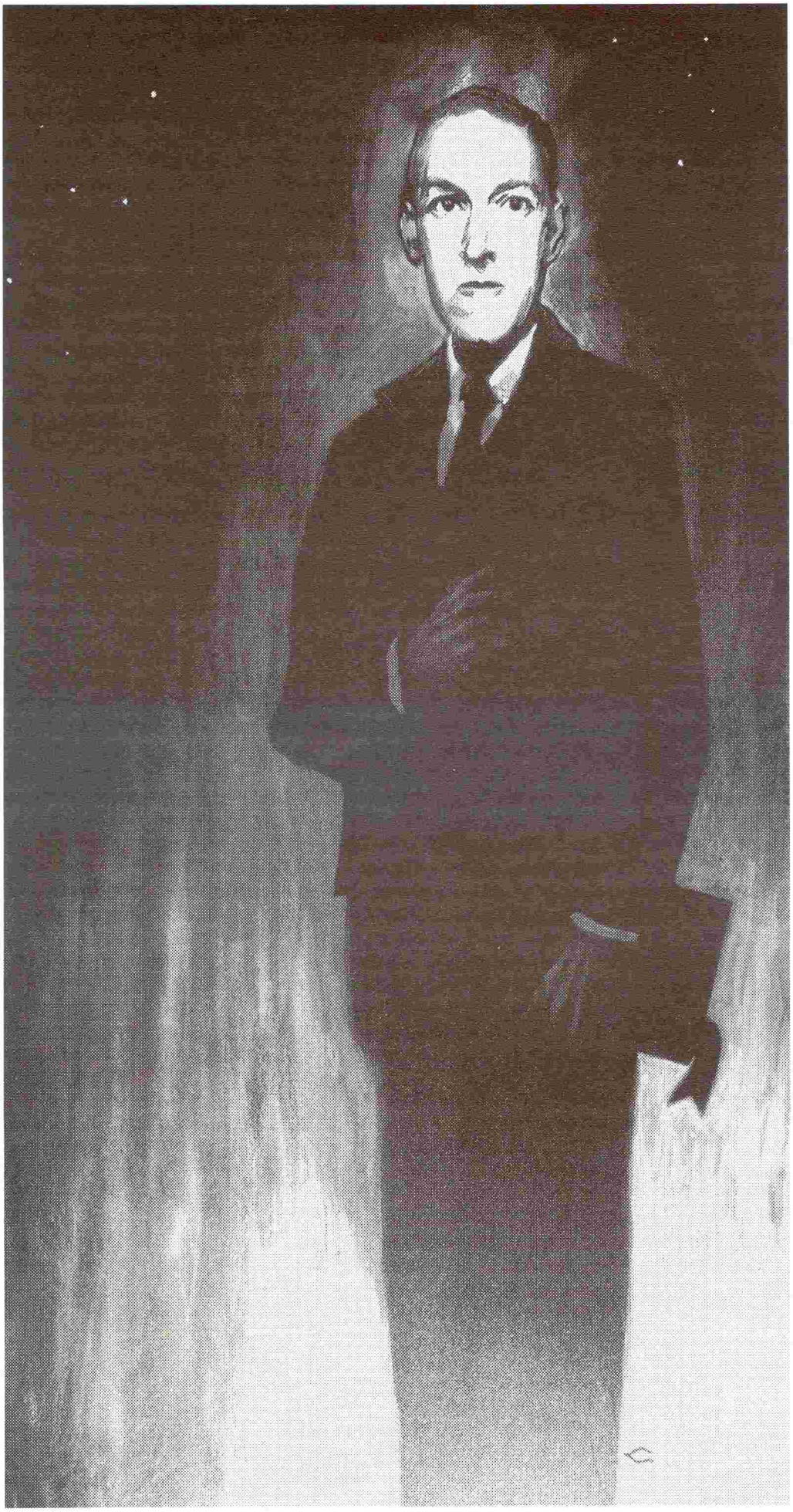
Shannon Appel, Mike Blum, Jason Eckhardt, Lee Gibbons
Geoff Gillan, Penelope Love, Michael McDonald
Sandy Petersen, Thomas W. Phinney, Kevin A. Ross
Mark Schumann, Nick Smith, oraz Tom Sullivan

MAG

Chaosium®

MASKI NYARLATHOTEPA





Howard
Phillips
Lovecraft

1890-1937

MASKI NYARLATHOTEPA

LarryDiTillio i Lynn Willis

pozostałe materiały

Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney,

Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

ilustracje

Lee Gibbons, Nick Smith, Tom Sullivan, Jason Eckhardt

projekt

Mark Schumann, Mark Blum, Thomas W. Phinney,

Yurek Chodak, Shannon Appel

projekt i redakcja Lynn Willis

projekt graficzny Shannon Appel

korekta Janice Sellers, Alan Glover, Rob Heinsoo

WERSJA POLSKA

przekład

Wojciech T. Szypuła

redakcja

Miłosz Brzeziński

redaktor linii Tomek Kreczmar

korekta Elżbieta Szelest

opracowanie grafiki Jarosław Musiał

skład komputerowy Tomek Laisar Fruń





Podziękowania

Larry DiTillio napisał pierwszą wersję wszystkich sześciu rozdziałów kampanii – poza wymienionymi poniżej wyjątkami. Zawdzięczamy mu jednak cały pomysł, fabułę i styl prezentacji przygody, która na trwałe weszła do klasyki gier fabularnych. Lynn Willis przeredagował całość, poszerzył tło historyczne, wprowadził wyścig z czasem jako oś dramatyczną scenariusza, wstawił kilka dodatkowych postaci, zmienił charakterystykę niektórych już istniejących, dopisał wstęp oraz większość dobrych rad, uwag na marginesie, dowcipów sytuacyjnych itp. Po namyśle dopisał również dodatek o spędzaniu czasu na statku. Autorem ramki poświęconej kosztom i czasom rejsów morskich, którą zamieszczono w pierwszym rozdziale, jest Michael MacDonald. Thomas W. Phinney opracował kalendarium wydarzeń składających się na kampanię i zadbał o wygląd większości *Pomocy dla graczy*. W rozdziale kairskim Kevin A. Ross dopisał epizod z Bast; Geoff Gillan jest natomiast autorem trzech krótkich przygód: opowieści o domku myśliwskim Endicotta w Kenii, historii ducha Buckleya w Australii oraz zmagań pana Lunga z demonami w Szanghaju.

Tom Sullivan stworzył kilkanaście nowych ilustracji; starsze jego prace zostały ponownie zeskanowane, co pozwoliło na poprawienie ich jakości w druku. Nie licząc map i planów to właśnie Tom, Jason Eckhardt i Nick Smith odpowiadają za rysunki, które znalazły się w tekście. Jason specjalizował się w portretach bohaterów niezależnych; Nick namalował „Rakietę w jaskini", który to obraz reprodukujemy tu w wersji biało-czarnej; reszta obrazków, zazwyczaj wykonanych ołówkiem, jest autorstwa Toma Sullivana. Słowa uznania za rysunek na okładce należą się Lee Gibbonsowi, natomiast za portret członków ekspedycji na ostatniej stronie okładki – Nickowi Smithowi.

Mapy, które Mike Blum opracował na potrzeby pierwszego wydania, trudno byłoby ulepszyć, toteż Mark Schumann tylko uaktualnił i uzupełnił plany wnętrz, opierając się na oryginałach Yurka Chodaka i Rona Leminga; także Markowi zawdzięczamy powtarzające się na mapkach logo. Dodatkowe mapy we „Wprowadzeniu" rozdziale australijskim są dziełem Shannona Appela, podobnie zresztą jak nowa wersja schematycznego planu Miasta Wielkiej Rasy.

Specjalne podziękowania należą się Alanowi Gloverowi, Mike'owi Layowi, Jeffowi McSpaddenowi, Johnowi B. Monroe i Ianowi Starcherowi za mnóstwo cennych uwag i ulepszeń, których na pierwszy rzut oka pewnie nie widać.

Masks of Nuarlathotap is published by Chaosium Inc.

Edycja polska: Wydawnictwo MAG

Masks of Nuarlathotap

is copyright © 1984, 1989, 1996, 1998 by Chaosium Inc.

All rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1998.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.

Wydawnictwo MAG is an authorized user.

This Polish edition of *Call of Cthulhu Role-Playing Game*

is licensed from Chaosium Inc.

Polska edycja gry *Zew Cthulhu*

na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ilustracja na okładce:

Masks of Nuarlathotap ©1998 Chaosium Inc.

All rights reserved.

Chaosium, Inc.,

950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, U.S.A.

Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

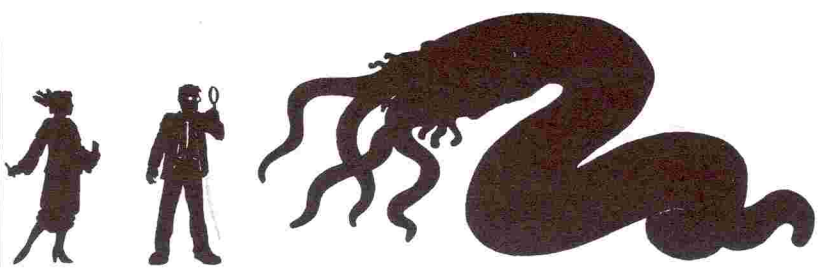
tel. (0-22) 6424545, 6428285

email: krzaku@mag.com.pl

WWW: http://www.mag.com.pl

ISBN 83-86572-13-2

Warszawa 1998



Spis treści

WPROWADZENIE **6**
Wydarzenia towarzyszące 8
Późniejsze całkowite zaćmienie Słońca 10
Podróże statkiem 11
Bohaterowie 13
Kulty Nyarlathotepa 14
NOWY JORK **18**
Rozpoczęcie gry 19
Kult Krwawego Języka 21
Pierwsze kroki w śledztwie 26
Główni członkowie ekspedycji Carleya 34
Makabryczny „Ju-Ju House" 37
W głębinach 37
Maska Hayamy 39
Istoty z „Ju-Ju House" 40
Ciąg dalszy 41
LONDYN **42**
Bractwo Czarnego faraona 44
Fundacja Penhewa 45
Siedziba fundacji Penhewa 46
Wąż w Soho 49
Dom przy Holbein Mews 49
Potwór z Derbyshire 53
Lesser-Edale 54
Znowu Vane! 55
Zamek Plum 56
Współczynniki 58
Rzeź w Soho 59
Informacje inspektora Barrigtona 60
Zwierciadło Gai 62
Inne ślady 63
Stworzenie mglistego potwora 64
Ceremonie Bractwa 65
Dom na wyspie 66
Rytuały 69
Charakterystyki 70
Dwa berła 71
KAIR **72**
Bractwo Czranego faraona 74
Ciekawe postacie w Egipcie 76
Faraz Nadżir 76
Omar Shakti 79
Warren Besart 81
Nigel Wassif 82
Dr Ali Kafour 84
Czarny kot 86
„Mroczne rytuały" Luveha-Kerafa 88
Ekspedycja Clive'a 90
Podziemne potworności 93
Spotkania w labiryncie pod Sfinksem 94
Współczynniki 99
Nitocris w Kairze 100
Knowania Czranego Bractwa 101
Nyiti z El Wasta 103
Sanktuarium 104
Krzywa Piramida 104
Ekspedycja Carleya pod piramidami 106
Zakończenie 107
KENIA **108**
Kult Krwawego Języka 110
Nairobi 113
„Gwiazda Nairobi" 113
Inne kontakty w Nairobi 115
Tandor Singh 118
Czar „Oślepienie" 120
Domek myśliwski 121
Chata myśliwska 122
Współczynniki 123
Małe ghoule 124
Stary Bundari 125
Trzy zaklęcia szmańskie 126
Góra Czarnego Wiatru 127
Ndovu 127
Góra Czarnego Wiatru 128
Słudzy zła 132
AUSTRALIA **134**
Kult Piaskowego Nietoperza 136
Pięć miast 137
Urządzenie z prętów, kół i luster 140
Duch Buckleya 144
Wielka Pustynia Piaszczysta 148
Spotkania na pustyni 149
Obóz śmierci 150
Zasadzka 152
Miasto pod pustynią 153
W mieście 156
Miotacz piorunów 160
Ojciec wszystkich nietoperzy 163
„Pułapka czasu" 167
SZANGHAJ **170**
Zakon Obrzmiałej Kobiety 172
Ho Fong 175
Dom Ho Fonga 178
Tyuk 182
Kultyści 182
Postaci niezależne 183
Pana Lunga pułapka na demony 189
Sprzymierzeńcy 191
„Tajemny siedmioksiąg Hsana" 194
Wyspa Szarego Smoka 197
Wyspa 198
Shiggoth-twsha 200
Współczynniki 205
Obrzmiała Kobieta 206
DODATEK: CZYM SIĘ ZAJĄĆ NA STATKU **208**
POMOCE DLA GRACY **209**
Indeks pomocy 209
INDEKS **224**

WPROWADZENIE

PIERWSZA ODSŁONA WIELKIEGO PLANU NYARLATHOTEPA
I PIERWSZE SPOTKANIE Z CZŁONKAMI PECHOWEJ EKSPEDYCJI CARLYLE'A.



„Opowiadał o strasznych istotach, spotykanych na bezludziu, o gigantycznych ruinach, z których szerokie schody miały prowadzić w dół, w otchłań kryjącą mroczne sekrety. Mówił o przejściach, prowadzących przez niewidzialne ściany wprost do innych rejonów przestrzeni i innych epok…"

H. P. Lovecraft *„The Thing on the Doorstep"*

MASKI NYARLATHOTEPA są typową lovecraftowską opowieścią z pogranicza horroru i sensacji. Akcja scenariusza rozpoczyna się w 1925 roku w Nowym Jorku, po czym szybko przenosi się za ocean, do Londynu i dalej, do Egiptu, Kenii (podówczas brytyjskiej kolonii), Szanghaju i zachodniej Australii. Takie dalekie podróże wymagają od graczy sporej pomysłowości i starannego planowania; Badacze powinni dysponować stałymi źródłami finansowania wojaży, znać kilka języków obcych i cechować się uporem, który pozwoliłby im nie zwracać uwagi na utrudnienia ze strony władz i naciski (czasem dość bolesne) kultystów. Zadaniem Strażnika będzie natomiast wierne odtworzenie lokalnego kolorytu egzotycznych miejsc i zachowania osób wychowanych w odmiennych kulturach oraz zrównoważenie wpływów pozytywnych i negatywnych bohaterów niezależnych – wszystko po to, by każdy z Odkrywców Tajemnic miał szansę osiągnąć to, co mu przeznaczono: ostateczne zwycięstwo albo przeciwnie: obłęd, cierpienie i śmierć.

Streszczenie

W 1916 roku w Kenii odprawiony zostaje przerażający rytuał ku czci Boga Krwawego Języka. M'Weru, prześliczna dziewczyna z plemienia Kikuju, jest jego kapłanką, odkąd ukończyła czternaście lat. Dotychczas bóstwo nie ukazywało się podczas rytuału, tym razem jednak wszystko się zmienia.

Kapłanka wirowała w tańcu wokół kręgu płomieni, śpiewnie recytując niezrozumiałe słowa pradawnego zaklęcia. Pomniejsi członkowie kultu, wyznaczeni na katów, ani na chwilę nie przerywali składania krwawych ofiar; ziemia spływała krwią. Nagle zerwał się lodowaty wiatr, a ja poczułem ukłucie strachu. Wiatr stał się widoczny, przybierając formę czarnego oparu, dobrze widocznego na tle nieforemnego, okrąglejącego księżyca. Mój lęk zmienił się w autentyczne przerażenie, gdy zacząłem wyraźniej dostrzegać materializujący się kształt. Odór rozkładu, jaki uderzył w moje nozdrza, niósł zapowiedź zła przekraczającego wszelkie wyobrażenie. Kiedy ujrzałem wielką, czerwoną wypustkę, tworzącą twarz tej istoty, resztki mojej odwagi zniknęły bezpowrotnie i rzuciłem się na oślep do ucieczki.

– Nigel Blackwell, „Afrykańskie sekty tajemne"

Blackwell nigdy się nie dowiedział, że był świadkiem objawienia się jednej z postaci Nyarlathotepa.

Z woli swego boga M'Weru przybywa do Nowego Jorku. Nyarlathotep przekazuje jej wprost do umysłu niezbędną wiedzę o Ameryce i jej kulturze. Uroda i emanujący z M'Weru magnetyzm przyciąga uwagę Rogera Carlyle'a, milionera i bywalca salonów, którego kapłanka poddaje działaniu zaklęcia „Zesłanie snów", tym samym czyniąc go posłusznym rozkazom Nyarlathotepa.

Zachęcony przez Murzynkę i kierowany zsyłanymi mu snami Carlyle organizuje ekspedycję archeologiczną. Ludzie, których Nyarlathotep chciałby widzieć jako jej członków, są mistrzami w swoim fachu, bądź zajmują wysoką pozycję w hierarchii towarzyskiej, ale zdecydowanie brakuje im siły charakteru. Troje z nich kieruje się marzeniami o ucieczce (Carlyle chciałby zapomnieć o osobistych niepowodzeniach, Hypatia – o dokonanej aborcji, Huston – o samobójstwie kochanki, które grozi wybuchem skandalu); czwarta osoba, sir Aubrey Penhew, marzy o zostaniu faraonem (zaspokojenie takiego życzenia wymaga zaś iście boskiej mocy). Nawet sam Nyarlathotep nie jest tak potężny, by nagiąć ludzką wolę do swych zamiarów; musi po prostu wybierać tych, którzy okażą się podatni na jego wpływy.

W przypływie nagłego olśnienia Carlyle zabiera ze sobą Jacka Brady'ego, swojego zaufanego ochroniarza. Brady okazuje się być niezwykle odporny na zakusy Nyarlathotepa i moce M'Weru i z powodzeniem umyka przed śmiercionośnymi knowaniami kultystów. Czyżby to tajemniczy podarunek od matki przynosił mu szczęście?

W Egipcie ekspedycja odkrywa sekrety dotychczas niedostępne dla Nyarlathotepa. Pomaga im w tym Omar Shakti, zawistna i majętna osobistość, niezbyt hojna w udzielaniu pomocy, za to dobrze dbająca o własne interesy. Przełamawszy barierę Czerwonej Piramidy członkowie ekspedycji stają przed samym Nyarlathotepem. Przechodzą przez wrota czasu, by znaleźć się w starożytnym Egipcie, gdzie dają się skusić i uwieść, a przy okazji odbywają szkolenie.

Pokaz magicznych mocy Nyarlathotepa intryguje i pociąga „archeologów": Hypatia nosi w sobie nowe dziecko, sir Aubrey może wreszcie zostać faraonem, Huston (mając obiecaną władzę nad całym światem) może, zapominając o innych, pławić się w rozkoszach i bogactwach, a miłość do M'Weru przywraca Carlyle'owi wiarę w sens życia (Nyarlathotep zamierza dotrzymać danych im obietnic: Hypatia urodzi dziecko, choć rozwój monstrualnego płodu doprowadzi ją do obłędu i ostatecznego unicestwienia; sir Aubrey będzie rządził w starożytnym Egipcie, ale tylko jako zastraszony zausznik Czarnego Faraona; Huston będzie królem świata, choć po powrocie boga na ziemię ludzkość szybko zostanie wytępiona; Carlyle stanie się po ożenku przedmiotem okrutnych igraszek M'Weru, która po szaleńczym pierwszym tygodniu, zmęczona wleczeniem męża na smyczy, wrzuci go do dołu pełnego wygłodniałych szczurów).

Ekspedycja Carlyle'a opuszcza Egipt i udaje się do Nairobi w Kenii. Jack Brady, wstrząśnięty wypowiedziami kierownika wyprawy i władzą, jaką nad młodym Carlylem ma sir Aubrey, postanawia skorzystać z zamieszania wywołanego planowanym wyjazdem do interioru i uprowadziwszy szefa wraca z nim na wybrzeże. Kiedy na arabskiej *dhow* płyną do Durbanu, Carlyle na przemian zachowuje się normalnie i popada w obłęd. Dzięki staraniom Brady'ego obaj mężczyźni w przebraniu trafiają na pokład parowca płynącego do Perth (później chcą się dostać do Szanghaju), gdzie Jack może liczyć na pomoc przyjaciół. Jednakże stan zdrowia (fizycznego i psychicznego) Carlyle'a pogarsza się na tyle, że Brady'emu nie pozostaje nic innego, jak zostawić szefa w zakładzie dla obłąkanych w Hongkongu (gdzie melduje go jako Randolpha Cartera).

Tymczasem tragarze przemierzającej Kenię ekspedycji zostają złożeni w ofierze przez Kult Krwawego Języka, Huston i Penhew poznają nowe zaklęcia, a ciężarna Hypatia Masters zostaje uwięziona we wnętrzu Góry Czarnego Wiatru, gdzie przez następnych kilka lat jej ciało rozrasta się i przechodzi potworną przemianę, umysł zaś, nie mogąc tego znieść, nieodwracalnie się załamuje.

Wysłani przez Hustona i Penhewa ludzie po całym świecie szukają śladów Carlyle'a i Brady'ego, natomiast sami panowie Aubrey i Huston snują plany, gromadzą fundusze i uczniów i gorliwie wypełniają rozkazy swego boga, szykując otwarcie Wielkiej Bramy, przez którą nowi Wielcy Przedwieczni przybędą na ziemię. Sir Aubreyowi udaje się odnaleźć i przełamać barierę na Wyspie Szarego Smoka; Huston zaś służąc Nyarlathotepowi jako zaufany człowiek do wszystkiego przemierza cały świat wszerz i wzdłuż.

Wydarzenia towarzyszące przebiegowi akcji „Masek Nyarlathotepa" (1918 – 1926)

Niektórych z podanych poniżej dat możemy się tylko domyślać (bądź w najlepszym razie określać je w przybliżeniu), ale kolejność wydarzeń została zachowana. Wszystkie daty podano w formacie dzień-miesiąc-rok.

11-01-1918	Roger Carlyle (jako pacjent skarżący się na „egipskie sny") pierwszy raz spotyka się z doktorem Hustonem.
16-03-1918	Samobójstwo Imeldy Bosch.
18-09-1918	Początki obsesji Carlyle'a na punkcie ślicznej M'Weru.
03-12-1918	Carlyle namawia Hustona do udziału w ekspedycji; grozi mu ujawnieniem niewygodnych sekretów.
03-01-1919	List Faraza Nadżira do Carlyle'a.
05-04-1919	Ekspedycja Carlyle'a wyrusza ze Stanów Zjednoczonych do Anglii.
20-04-1919	Ekspedycja Carlyle'a dociera do Londynu.
28-04-1919	Ekspedycja Carlyle'a wyrusza z Londynu do Kairu.
04-05-1919	Ekspedycja Carlyle'a przybywa do Kairu.
11-05-1919	Początek wykopalisk w pobliżu Gizy (zakończono je 21 maja).
23-05-1919	Początek wykopalisk w Sakkarze (zakończono je 31 maja).
01-06-1919	Rozpoczęcie wykopalisk w Dhashurze. Złamanie pieczęci strzegącej Czerwonej Piramidy.
30-06-1919	Złożenie ofiary przy Krzywej Piramidzie. Świadkami tego zdarzenia są Jack Brady i Warren Bessart.
30-06-1919	Zakończenie wykopalisk w Dhashurze.
03-07-1919	Ekspedycja Carlyle'a planuje wakacje w Kenii.
18-07-1919	Ekspedycja Carlyle'a wyrusza z Egiptu do Kenii.
24-07-1919	Ekspedycja dociera do Mombasy, kenijskiego portu nad Oceanem Indyjskim.
03-08-1919	Ekspedycja wyrusza z Nairobi na safari fotograficzne. Brady i Carlyle potajemnie uciekają.
04-08-1919	Brady i Carlyle wracają do Mombasy, wsiadają na statek płynący do Perth, z zamiarem udania się do Szanghaju, gdzie Brady ma przyjaciół.
15-09-1919	Brady i Carlyle docierają do Hongkongu.
17-09-1919	Choroba psychiczna Carlyle'a pogłębia się. Brady umieszcza go w przytułku dla obłąkanych jako Randolpha Cartera.
11-03-1920	Erica Carlyle przybywa do Kenii z zamiarem odnalezienia śladów ekspedycji.
24-05-1920	Odnalezienie zmasakrowanych szczątków członków ekspedycji Carlyle'a.
19-06-1920	Po krótkim, nieuczciwym procesie, następuje egzekucja pięciu „morderców" z plemienia Nandi.
??-05-1921	Wydanie książki Jacksona Eliasa „Czarna Siła".
13-06-1921	Sir Aubrey Penhew przybywa do Chin i przystępuje do wykonania swego zadania.
30-08-1921	Sir Aubrey otrzymuje od Hustona plany rakiety.
07-09-1921	Początek transportów na Wyspę Szarego Smoka. Pomagają w nich istoty z głębin.
13-03-1923	W Hongkongu Jack Brady spotyka „Twardziela" Nelsona.
04-10-1923	Sir Aubrey wstrzymuje prace nad systemem naprowadzającym, czekając na wyniki pracy Hustona.
19-01-1924	Sir Aubrey wznawia prace.
25-06-1924	Jackson Elias wyjeżdża z Nowego Jorku, kierując się do Nairobi.
23-07-1924	Przybycie Eliasa do Nairobi.
08-08-1924	Jackson Elias wysyła z Nairobi list do Jonaha Kensingtona.
16-08-1924	Jackson Elias udaje się z Kenii (wypływa z Mombasy) do Chin.
17-09-1924	Elias dociera do Hongkongu.
19-09-1924	Elias nadaje z Hongkongu telegram do Jonaha Kensingtona z prośbą o pieniądze.
29-09-1924	Sir Aubrey kończy pracę nad samym pociskiem, tylko głowica nie jest jeszcze gotowa. Ho Fong ostrzega go, że ktoś, najprawdopodobniej Jackson Elias, odkrył ich plany.
04-10-1924	Jackson Elias opuszcza Szanghaj.
07-11-1924	Miriam Atwright odpowiada na list Jacksona Eliasa.
07-11-1924	Przybycie Eliasa do Kairu.
13-11-1924	Elias wyrusza z Kairu do Londynu.
25-11-1924	Przybycie Eliasa do Londynu.
16-12-1924	Z Londynu Elias nadaje kolejny telegram do Kensingtona.
17-12-1924	Elias wykupuje przejazd na frachtowcu płynącym do Nowego Jorku.
13-01-1925	Elias przybywa do Nowego Jorku.
15-01-1925	Badacze udają się na umówione spotkanie z Eliasem, ale znajdują go nieżywego.
11-02-1925	Sir Aubrey kończy pracę: rakieta, głowica i system naprowadzający są gotowe. Pozostaje tylko przeprowadzić przygotowania do startu i odliczanie.
14-01-1926	Dzień całkowitego zaćmienia słońca i (planowanego) otwarcia bramy między wymiarami.

Ich wysiłki wspomaga między innymi Fundacja Gavigana i Penhewa, Shakti z kultystami, Ho Fong i jego słudzy... W 1924 roku plany rakiety sir Aubreya są gotowe i Penhew zaczyna rozsyłać zamówienia na części do legalnych firm w całej Europie, Japonii i Ameryce Północnej. Eksplozja głowicy pocisku ma dostarczyć energii niezbędnej do otwarcia bramy.

Nyarlathotep zdecydował się powierzyć otwarcie bramy osobom z zewnątrz głównie ze względu na ich inteligencję, pieniądze i umiejętności; poza tym wybrał ludzi, którzy dali się skusić obietnicom, jakich niewiele istot poza nim samym mogłoby dotrzymać. Ponadto chce za wszelką cenę chronić Gavigana, M'Weru, Shaktiego i Fonga, którzy mogą mu się jeszcze przydać. Jeżeli rytuał otwarcia bramy się nie powiedzie, jego uczestnicy najprawdopodobniej zginą wskutek działania potężnych, niekontrolowanych sił.

14 stycznia 1926 roku, dokładnie w tym samym momencie (co do sekundy czasu Greenwich), Penhew, Huston i wszyscy słudzy Nyarlathotepa intonują słowa wielkiego rytuału, który objawił im ich bóg. Trwa to osiem godzin; wszyscy kultyści starają się dotrzeć na ten moment do centrów w Afryce, Chinach czy w Australii, śpiewając i zasilając zaklęcie własnymi punktami magii. Składane są niezliczone ofiary; rytuałowi towarzyszą naturalne katastrofy – tajfuny, trzęsienia ziemi, potężne fale pływowe, tornada, wybuchy wulkanów, burze ogniste, otaczając miejsca, w których jest odprawiany, osiemdziesięciokilometrowej szerokości strefą zniszczeń; kontynenty przesuwają się nieznacznie, układając się w najkorzystniejszej dla otwarcia bramy pozycji; budzą się zamieszkujące najgłębsze otchłanie potwory rodem z Mitów. Przerażająca siła wstrząsa całym światem.

Nad Oceanem Indyjskim zapada zmrok – to dzień zaćmienia słońca. Ciemności rozświetla (choć nie ma w pobliżu obserwatora, który mógłby to widzieć) błysk wybuchu rakiety Penhewa, a później błękitne fale energii rozchodzące się w atmosferze. W masie wzburzonego powietrza pojawia się rozdarcie, w którym widać czarną pustkę międzygwiezdną z jedną, czerwoną, pulsującą gwiazdą. Wielka Brama otwiera się szerzej i nagle wpadają przez nią świetliste kule: wracają wielcy wędrowcy. Aldebaran i Fomalhaut przysyłają swoje dzieci; słudzy Hastura, Cthugha i Shub-Niggurath przyłączają się do sług Cthulhu i innych Wielkich Przedwiecznych w wysiłkach zmierzających do przywrócenia ich panom ziemskich tronów; statki toną, wioski i miasta palą się, deszcz meteorów spada na powierzchnię globu. Władcy Mitów zaciskają mocniej żelazną dłoń, a śmiech Nyarlathotepa rozbrzmiewa coraz głośniej.

Na razie jednak kampania dopiero się zaczyna i do otwarcia Wielkiej Bramy pozostaje mniej więcej rok.

Gdzie znajdują się główne postaci ekspedycji Carlyle'a w styczniu 1925 roku?

JACK BRADY – jedyny zdrowy na umyśle człowiek, który poznał plany Pełzającego Chaosu – przebywa w Szanghaju. Od dłuższego czasu usiłuje wytropić Penhewa i Hustona; w ciągu pięciu lat, jakie minęły od masakry ekspedycji, wielokrotnie znalazł się w niebezpieczeństwie. To Brady odpowiada za wprowadzenie w sprawę Jacksona Eliasa, który z kolei wciąga we wszystko Odkrywców Tajemnic.

ROGER CARLYLE mieszka w Hongkongu, w przytułku dla obłąkanych. Choć nie ma dla niego ratunku, Brady z Szanghaju wciąż czuwa nad jego losem. Carlyle również zna zamiary Nyarlathotepa, ale oszalał na tyle, że nie jest już w stanie nikomu o nich powiedzieć.

DOKTOR ROBERT HUSTON wraz z grupą kultystów odkrył Miasto Wielkiej Rasy, położone pośrodku pustyni w zachodniej Australii. Prowadzi tam dość istotne badania (które nie będą tu bliżej opisane), często jednak wypuszcza się za granicę i trudno wskazać jego miejsce zamieszkania.

M'WERU wróciła do Kenii jeszcze przed przyjazdem Ekspedycji Carlyle'a i została tam, przewodząc Kultowi Krwawego Języka.

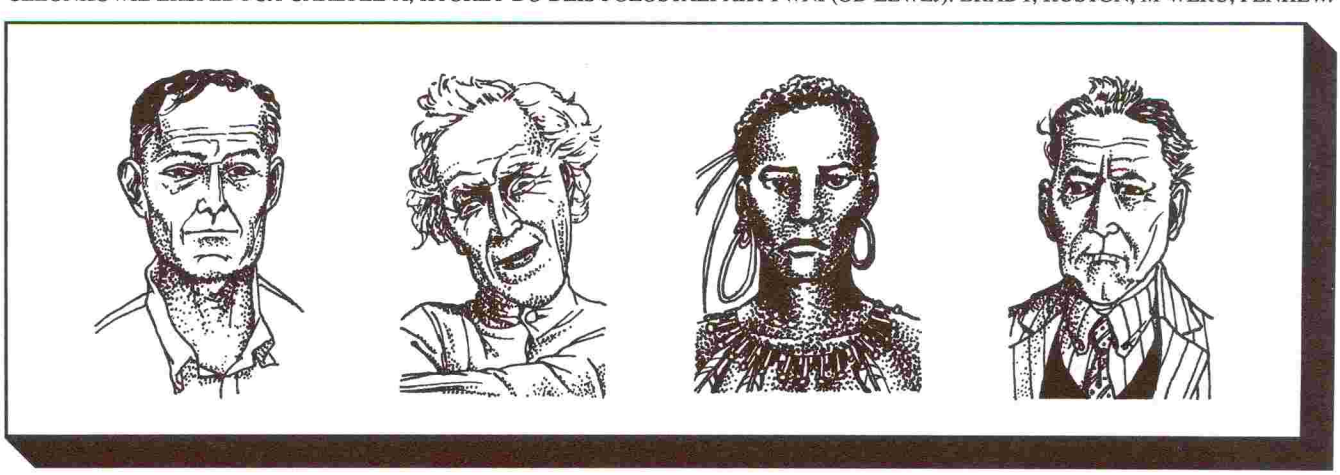
SIR AUBREY PENHEW mieszka na Wyspie Szarego Smoka na Morzu Wschodniochińskim, na wschód od Szanghaju. Stoi na czele miejscowej kapituły Zakonu Obrzmiałej Kobiety, a poza tym pracuje nad stworzeniem rakiety z głowicą, której wybuch naruszy strukturę czasoprzestrzeni i pozwoli otworzyć Wielką Bramę. Jest nieuleczalnie chory psychicznie, ale wciąż sporo potrafi.

HYPATIA MASTERS to już zaledwie żałosna resztka ludzkiej istoty, cały czas bełkocząca coś bez sensu, doprowadzona do obłędu przez potwora, którego niebawem ma urodzić. Dogorywa we wnętrzu Góry Czarnego Wiatru, stracona dla świata i dla siebie samej.

Kilka uwag na temat fabuły

POWSTRZYMANIE OTWARCIA BRAMY: Przyczyny, dla których nie uda się otworzyć Wielkiej Bramy, mogą być różne. Najbardziej prawdopodobne jest, że Badacze odkryją tajemnicę Oka Światła i Ciemności i korzystając z niej zabezpieczą jeden z trzech wierzchołków trójkąta, z których można otworzyć bramę. Niestety, Nyarlathotep zna już sekrety zabezpieczeń; jego słudzy

CZŁONKOWIE EKSPEDYCJI CARLYLE'A, KTÓRZY DO DZIŚ POZOSTALI AKTYWNI (OD LEWEJ): BRADY, HUSTON, M'WERU, PENHEW.



Późniejsze całkowite zaćmienia słońca

Jeżeli bohaterowie pokrzyżują plany Nyarlathotepa odnoszące się do otwarcia bramy na początku 1926 roku, bóstwo może później spróbować ponownie. Całkowite zaćmienia słońca zdarzają się na Ziemi raz albo dwa razy w roku, choć można je obserwować w zupełnie różnych częściach świata.

Do końca lat dwudziestych należy się spodziewać następujących całkowitych zaćmień słońca: 29 czerwca 1927 (widoczne w Wielkiej Brytanii, Skandynawii, na północnym wschodzie Syberii i na Aleutach); 8-9 maja 1928 (południowo-wschodnia Azja, Filipiny, środkowy Pacyfik, południowa część Atlantyku); 19 maja 1928 (południowy Atlantyk); 28 kwietnia 1930 (północna Kalifornia, Oregon, Idaho, Newada, zachodnia część Utah – początek o 10.49 rano); 21-22 października 1930 (południowy Pacyfik).

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w roczniku „Ephemeris", wydawanym przez waszyngtońskie Obserwatorium Marynarki Wojennej.

mogą przełamać owe niegdyś niepokonane zapory za kilka miesięcy czy lat. Być może uda się zgładzić Pomiot Nyarlathotepa, ale M'Weru, Nicotris czy Shakti mogą bardzo szybko odprawić rytuał. W rozdziale szanghajskim istnieje szansa zniszczenia rakiety, co mogłoby uniemożliwić działanie zaklęcia otwierającego bramę, ale i tak jedynym skutecznym sposobem pomieszania szyków kultystom jest uwięzienie (lub usunięcie ze sceny w inny sposób) Ho Fonga i sir Aubreya Penhewa.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zdołają zapobiec otwarciu bramy, zasłużą na nagrodę w wysokości 1k20 PP każdy; dalsze 1k20 PP mogą otrzymać za odkrycie i zrozumienie funkcji głównych elementów spisku. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by podczas dalszych przygód (wykorzystując jedno z późniejszych zaćmień słońca) Nyarlathotep podjął kolejną próbę otwarcia bramy.

JEŻELI BRAMA ZOSTANIE OTWARTA: Z dzieł H. P. Lovecrafta wynika, że w latach 1927-1934 aktywność istot rodem z Mitów wyraźnie się nasiliła. Hipoteza, która stała się zalążkiem niniejszego scenariusza, zakłada, że w roku 1926 stało się coś niezwykłego, co doprowadziło do późniejszej erupcji zła na świecie: całkowite zaćmienie słońca z tegoż roku okazało się zjawiskiem tak potężnym, że zmieniło strukturę i późniejsze losy Ziemi.

Jeżeli brama się otworzy, wydarzenia potoczą się tak, jak podpowiada nam to historia: Wielki Kryzys, powodzie i głód w Azji, powstanie państw totalitarnych na całym świecie, utrata znaczenia praw jednostki, eksplozja demograficzna (więcej ofiar dla wracających bogów), terroryzm, militaryzm, brutalizacja życia, wyzysk ekonomiczny... Wszystkie te tendencje zarysowały się w naszym świecie, choć nikt nie rozumie dlaczego tak się stało. Gdyby Badaczom udało się zapobiec otwarciu bramy, niczego nie musimy zmieniać – przecież Strażnik zawsze z niezachwianą pewnością w głosie może stwierdzić, że „w przeciwnym wypadku byłoby o wiele gorzej".

DOKTOR ROBERT HUSTON: Strażnik może wykorzystać Hustona i podległych mu członków kultu (przedstawionych w rozdziale australijskim) jako niezwykle ruchliwy oddział uprzykrzający Badaczom życie. Na początku rozgrywki wszyscy mają co robić w Australii, ale nieraz już wędrowali po świecie, realizując makabryczne misje, jakie wyznaczył im Nyarlathotep. Mogą więc wrócić do dawnych zajęć i zacząć śledzić Odkrywców Tajemnic, próbując zebrać informacje na ich temat (uwaga: z pewnością nie zaczną działać już w pierwszym rozdziale, w Nowym Jorku). Oswoiwszy graczy z ciągłą obecnością wroga, Strażnik może wzmóc częstotliwość i wagę spotkań i ataków, jeśli tylko uzna to za wskazane i/lub zabawne. Współczynniki doktora Roberta Hustona znajdziecie w rozdziale australijskim (str. 166), podobnie jak informacje na temat członków Kultu Piaskowego Nietoperza (str. 136).

Zwracamy przy tym uwagę, iż podobne utrudnienia bynajmniej nie są obowiązkowe; nawet i bez nich kampania jest wystarczająco niebezpieczna i szybko zmienia żywych, wesołych Badaczy w martwe ciała. Istnieją w „Maskach Nyarlathotepa" liczne sposoby bardziej widowiskowego uśmiercenia bohaterów, niż pistolet, pałka czy nóż anonimowego bandziora. Jeżeli jednak Strażnik postanowi w taki właśnie sposób wykorzystać obecność Hustona i jego podwładnych, powinien przy okazji napaści dać graczom szansę odkrycia części sekretów, dotyczących działań doktora w Mieście Wielkiej Rasy. Kiedy Odkrywcy Tajemnic postanowią udać się do Australii, Huston z kultystami popędzą do „domu", żeby ich uprzedzić.

Rozpoczęcie gry

Rozegranie „Masek Nyarlathotepa" z pewnością zajmie wiele sesji. W którymś momencie gracze domyślą się zapewne, że głównym celem zabawy jest tym razem pokrzyżowanie planów Nyarlathotepa, ale Strażnik nie powinien ich przy tym poganiać. Gdyby okrutne bóstwo zdołało wprowadzić swe zamiary w czyn, w kolejnych przygodach bohaterowie mogliby zmagać się z konsekwencjami tego faktu; jeżeli przeszkodzą Nyarlathotepowi, to z pewnością zapała on żądzą zemsty – czego skutki będą podobne.

Kluczową postacią jest Jack Brady, toteż Strażnik powinien dołożyć starań, by bohaterowie znaleźli go we właściwym momencie i zdołali poznać plan Nyarlathotepa zanim dojdzie do otwarcia bramy.

Poszczególne scenariusze zostały tak zaprojektowane, że nie ma specjalnego znaczenia, dokąd najpierw udadzą się Odkrywcy Tajemnic. Istnieje oczywiście limit czasowy, narzucony przez mające nadejść zaćmienie słońca, ale zdolny Strażnik z pewnością „wynajdzie" jakieś inne, późniejsze zaćmienie.

Gracz, którego Badacz zginie bądź popadnie w obłęd, może swobodnie wprowadzić do gry nową postać. Ważne jest jednak, by nowy Odkrywca był jakoś związany z miejscem, w którym się pojawi – w przeciwnym wypadku należałoby uwzględnić opóźnienie związane z dotarciem statkiem np. do Afryki. Gdyby ktoś poniósł śmierć na przykład w Egipcie, nowy bohater mógłby być Anglikiem lub Egipcjaninem, który już nawiązał współpracę z Badaczami; nie byłoby nic dziwnego w obecności przy wykopaliskach zagranicznych dziennikarzy, archeologów czy uczonych innych specjalności. Odradzamy jednak doprowadzanie do sytuacji, gdy w Nairobi zaroi się nagle od amerykańskich prywatnych detektywów, a później w Szanghaju – od księgowych.

Jedno jest pewne: prowadzenie scenariusza należy bezwzględnie rozpoczynać od rozdziału nowojorskiego, gdyż to właśnie w nim Badacze mają szansę natrafić na pierwsze wskazówki. Bez względu na to, czy spotkają Chakotę czy nie, muszą mieć jakiś powód, by wyjechać z kraju.

Jeżeli Strażnik postanowi na własną rękę zmodyfikować scenariusz, zalecamy prowadzenie dokładnych notatek, które umożliwią przedstawienie logicznego ciągu wydarzeń i wskazówek. Oto fakty, z których przynajmniej część gracze powinni poznać podczas pobytu w Nowym Jorku:

- Jackson Elias zginął z rąk członków jakiegoś sekretnego kultu.

Podróże statkiem – czas trwania i koszty

„Maski Nyarlathotepa" to długa kampania, podczas której Badacze Tajemnic odwiedzą spowite mgłą zaułki Londynu, wschodnie rubieże Sahary, egzotyczny Szanghaj i australijskie pustkowia. Gdyby osadzić ją w nowoczesnym świecie, będą mieli do dyspozycji samoloty, dzięki którym w pół dnia można przemierzyć pół świata. Tymczasem w latach dwudziestych naszego stulecia (a w tym właśnie okresie rozgrywają się „Maski" zgodnie z intencją ich twórców) pozostają tylko statki, co znacznie wydłuża międzykontynentalne podróże.

CZAS PODRÓŻY PAROWCEM

Ponieważ czas, jaki Strażnik da graczom na pokrzyżowanie planów Nyarlathotepa, może być ściśle ograniczony, długość rozmaitych podróży odegra zapewne niemałą rolę w rozgrywaniu przygody. Z tego też względu zamieszczamy poniższą tabelkę.

Uwzględniono w niej sześć portów morskich, które mają znaczenie dla akcji „Masek Nyarlathotepa". W pionowej kolumnie, po lewej, umieszczono punkty startowe podróży, u góry zaś znajdują się porty docelowe. Na przecięciu interesującego nas wiersza i kolumny znajdziemy czas podróży pomiędzy wybranymi miastami, podany w dniach (dwudziestoczterogodzinnych). Wyliczenia te obowiązują przy założeniu, że na trasie panuje idealna pogoda oraz że uda się wykorzystać bezpośrednie połączenie; nie uwzględniono potencjalnych opóźnień wynikających z przerw na uzupełnienie zapasów paliwa, żywności, na naprawy i przesiadki. Jeżeli Strażnik uzna to za stosowne, może spokojnie na dłuższych trasach dodawać po trzy-cztery dni (mało prawdopodobne jest na przykład, by Badaczom udało się znaleźć bezpośredni statek z Southampton do Mombasy – najprawdopodobniej czeka ich przesiadka w Port Saidzie lub w Adenie).

Czas trwania podróży (w dniach)

	NJ	SOU	PS	MOM	DAR	SZ
Nowy Jork (NJ)	–	4	8	12	21	25
Southampton (SOU)	4	–	3	7	16	20
Port Said (PS)	8	3	–	3	12	16
Mombasa (MOM)	12	7	3	–	8	12
Darwin (DAR)	21	16	12	8	–	3
Szanghaj (SZ)	25	20	16	12	3	–

Uwaga: płynąc do Londynu schodzi się z pokładu statku w Liverpoolu bądź w Southampton, skąd kursują pociągu ekspresowe do stolicy Anglii. Zamiast w Darwin można wsiąść lub wysiąść w Port Headland; podróż będzie trwała tyle samo.

Z konieczności wszystkie podane czasy mają charakter orientacyjny; zakładamy w tym wypadku podróż statkiem porządnego, cieszącego się dobrą reputacją towarzystwa transportowego, z prędkością powyżej 21 węzłów i przy dobrych warunkach pogodowych. Sztorm mógłby znacznie wydłużyć wycieczkę. I tak, na przykład, od marca do czerwca nad Oceanem Indyjskim i na Malajach szaleją burze monsunowe, zimą natomiast huragany mogą utrudniać podróż przez północny Pacyfik i Atlantyk. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zdecydują się wsiąść na pokład frachtowca bądź zwykłego trampa (na przykład uciekając w popłochu z pogrążonego w mrokach nocy portu), powinni liczyć się z wydłużeniem podróży o kilka dni czy nawet tygodni.

KOSZT PODRÓŻY STATKIEM

Ceny biletów są różne; większość kształtujących je czynników ma jednak zbyt małą wagę, by uwzględniać je w kampanii w grze fabularnej, toteż proponujemy prostszą receptę:

- Bilet w jedną stronę na pokładzie liniowca pasażerskiego w pierwszej klasie: mnożymy liczbę dni w podróży przez 30 $. Bilet z Nowego Jorku do Londynu kosztuje zatem 120 dolarów, z Londynu do Kairu 90 dolarów itd.
- Najtańszy bilet w jedną stronę na liniowcu pasażerskim (czwarta klasa): mnożymy liczbę dni w podróży przez 9 $. Przejażdżka z Nowego Jorku do Londynu kosztuje wówczas 36 dolarów, z Londynu do Kairu 27 dolarów itd.
- Na podstawie tych informacji proponujemy opracować ceny biletów w drugiej i trzeciej klasie. Na liniowcach zazwyczaj były dostępne kabiny wszystkich klas; na frachtowcach i trampach pasażerowie zwykle nie mieli takiego wyboru (o ile w ogóle statek zabierał pasażerów); statki towarowe czasem przewoziły pasażerów oferując im miejsca na pokładzie, pod gołym niebem, co na luksusowych liniowcach byłoby nie do pomyślenia.

FRACHTOWCE I TRAMPY

Jeżeli gracze zdecydują się na podróż frachtowcem bądź trampem, zapłacą zapewne kilkakrotnie mniej niż na markowym liniowcu oceanicznym. Ustalenie dokładnej ceny za przejazd pozostawiamy Strażnikowi i udanym próbom *targowania się*. Obowiązują jednak pewne ogólne zasady: kapitan regularnie kursującego frachtowca może sobie zażyczyć opłaty w wysokości od jednej trzeciej do połowy ceny biletu pierwszej klasy, od której to sumy można zaczynać targi. Kapitan trampa wystartuje zapewne z podobnego pułapu, będzie natomiast znacznie bardziej chętny, by spuścić z ceny; czasem przewiezienie można po prostu odpracować na pokładzie.

Odległość, jaką liniowiec pokonuje w kilka dni, frachtowiec zaś w dwa tygodnie, trampowi potrafi zająć sześć tygodni, dwa miesiące... a czasem jeszcze dłużej. Pływające regularnie frachtowce są obowiązane przestrzegać rozkładu jazdy, dzięki któremu właściciele i kupcy przewożonych nimi towarów wiedzą, kiedy można się ich spodziewać w porcie przeznaczenia. Trampy są tańsze, ale płyną taką trasą i w takim tempie, jakie najbardziej odpowiadają kapitanowi/właścicielowi. Nikt nie powinien się dziwić, gdy statek zboczy z kursu, zawinie nieoczekiwanie do nieplanowanego portu, zajrzy tu i ówdzie w poszukiwaniu ładunku do przewiezienia (a przewiezie wszystko, od żywych zwierząt po śmiertelnie niebezpieczne substancje chemiczne), kierowany wyłącznie intuicją i autorytetem kapitana. Zdarzało się, że kapitanowie takich jednostek po przybyciu do portu, gdzie nie znajdowali towaru do transportu, zwalniali całą załogę i spokojnie oczekiwali na zapełnienie ładowni.

- Całkiem możliwe, że ten właśnie kult odpowiada za masakrę Ekspedycji Carlyle'a.
- Wcale nie jest pewne, że członkowie kierownictwa ekspedycji zginęli w Afryce – nie znaleziono żadnych ciał Europejczyków ani Amerykanów.
- Najważniejsze dla przebiegu przygody są (lub będą) Kenia i Egipt; równie ważną rolę odgrywają Londyn i Szanghaj, coś ciekawego można znaleźć także w Australii.

Po rozegraniu rozdziału nowojorskiego bohaterowie mogą udać się w dowolne inne przewidziane w scenariuszu miejsce. Rozdziały ułożono w kolejności, która zapewnia najbardziej ekonomiczne rozplanowanie podróży, nie jest ona jednak obowiązująca – gracze mogą spokojnie zacząć od Szanghaju bądź Kenii, mogą nawet całkowicie pominąć Londyn. Strażnik powinien dać im wolną rękę i do niczego nie zmuszać. Jeżeli rzeczywiście przegapią wskazówkę wiodącą do jednego z rozdziałów, można sprytnie podsunąć im następną, która zwabi ich w to miejsce. W ostateczności można taki zgubiony rozdział rozbić na pojedyncze przygody i rozegrać w późniejszym terminie.

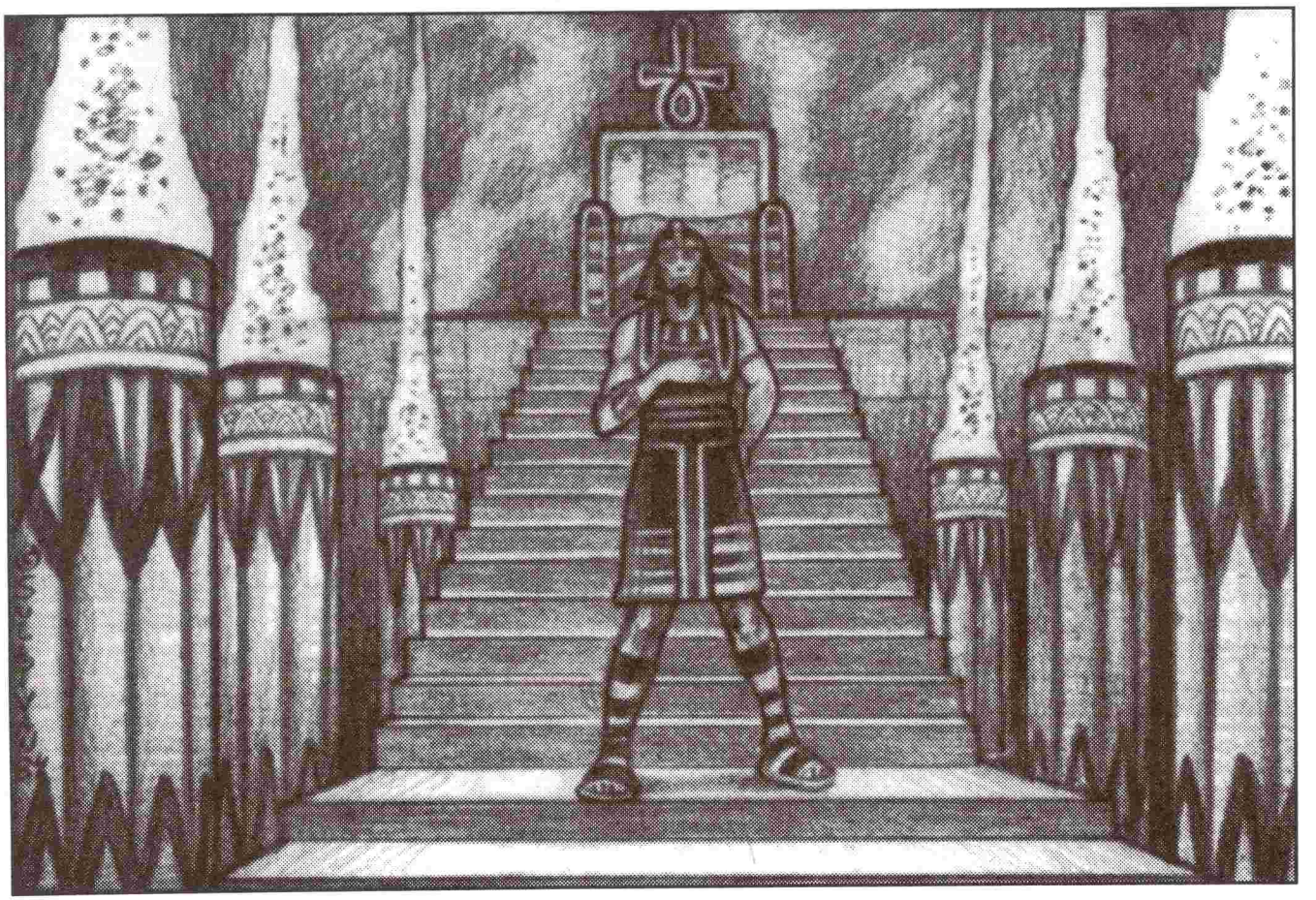
W rozdziałach 1- 6 znajdziecie wszelkie niezbędne informacje na temat scenerii i tła historycznego przedstawionych wydarzeń. Mimo prób dochowania wierności przekazom historycznym, nie należy traktować map Nairobi czy Szanghaju z lat dwudziestych jako stuprocentowo dokładnych; wystarczy je graczom z grubsza naszkicować i zaznaczyć najważniejsze miejsca: tu macie rzekę, tu przybił statek, a tu znajduje się wasz hotel. W miarę rozwoju sytuacji mapa będzie uzupełniana o dodatkowe obiekty i punkty, lepiej natomiast unikać wypytywania o nazwy wszystkich ulic, dokładne odległości i resztę zbędnego geograficznego bełkotu. To w końcu jest tylko gra.

Strażnik z pewnością poczuje się swobodniej, jeżeli poświęci nieco czasu i poczyta o Londynie, Szanghaju czy Nowym Jorku w przyzwoitej encyklopedii; także współczesne mapy i przewodniki mogą okazać się użyteczne. Wprawdzie od 1925 roku wiele rzeczy się zmieniło, ale jeszcze więcej pozostało bez zmian. Obejrzawszy na zdjęciu British Museum czy egipskiego Sfinksa Strażnik będzie mógł własnymi słowami wzbogacić suchy opis, co zawsze daje mocniejszy efekt od choćby najlepiej napisanego scenariusza.

Szczególnie ciekawie zapowiada się gra w egzotycznych miastach. Należy odgrywać ich atmosferę z wyczuciem, pamiętać o stereotypach i unikać zbędnych szczegółów. Warto znaleźć jakieś nagrania z muzyką typową dla tańca brzucha, które można by puścić w scenach w Kairze czy w „Niebieskiej Piramidzie"; podobnie odpowiednią muzyką można by podkreślić klimat kenijskich bezdroży i mrocznych szanghajskich zaułków.

Jeszcze jedna uwaga, która tylko z pozoru wydaje się oczywista: przed poprowadzeniem przygód z niniejszego podręcznika Strażnik powinien się z nim dokładnie zapoznać. Gracze bez wątpienia mają prawo oczekiwać po Strażniku, że cały czas wie, co się dzieje i kontroluje sytuację. Zrozumiawszy w pełni tekst i fabułę będzie wiedział na co powinien położyć szczególny nacisk, co może pominąć, co delikatnie zasugerować, co sobie odpuścić, czym graczy postraszyć, a co im podpowiedzieć. Powinien być w pełni świadom znaczenia każdej wskazówki, a kiedy gracze zaczną zadawać pytania, odpowiadać bez wahania. Pewny siebie Strażnik będzie miał zadowolonych graczy. Prawdą jest, że śmiertelnicy nie mogą bez uszczerbku dla zdrowia zgłębiać treści Mitów Cthulhu – nie dotyczy to jednak materiałów odnoszących się do kampanii.

Radzimy również, by Strażnik zapoznał się z utworami „Cienie spoza czasu", „Under the Pyramids", „Duch ciemności" i mnóstwem innych wspaniałych opowieści autorstwa H. P. Lovecrafta,



NYARLATHOTEP PRZYBYWA Z WIZYTĄ DO SWOJEGO KRÓLESTWA

z których wzięła początek nasza kampania. Należy na własnej skórze doświadczyć tej prozy, by z pełnym przekonaniem prowadzić przygody do **Zewu Cthulhu**.

Oczekiwania graczy

Nieraz pewnie zdarzy się, że „Maski" zmuszą graczy do myślenia i sprawią im niemało kłopotów. Wszędzie pełno śladów, dookoła czai się zło. W Nowym Jorku Badacze nie wiedzą czego szukać; w Londynie, Kairze, Kenii, Australii i Szanghaju rozgrywają się śmiertelnie niebezpieczne wątki poboczne, nie związane z głównymi motywami fabuły. Na przykład w Kairze wskrzeszenie Nitocris ma niewiele wspólnego z otwarciem Wielkiej Bramy. Dla dobra gry warto czasem dopasować wskazówki czy wzmocnić motywację do działania u członków kultów. Z pewnością Odkrywcy staną w końcu twarzą w twarz z wrogiem, a wówczas gracze doczekają się dynamicznej akcji, która zrównoważy długie poszukiwania i spekulacje, stanowiące jak zwykle oś fabuły w kampaniach **Zewu Cthulhu**. Nie warto przed czasem wysyłać obłąkanych kultystów przeciw bohaterom tylko po to, by zaspokoić apetyty znudzonych graczy; i tak niebawem się z nimi zetkną. Tacy ludzie, jak na przykład grupa Hustona, mogą czasem pchnąć Badaczy w określonym kierunku – byle nie za często. Należy się przede wszystkim kierować logiką i nadmiernie nie spieszyć. Tylko w ten sposób zapewni się wszystkim frajdę z gry.

Kilka słów przypomnienia

W połowie lat dwudziestych naszego stulecia nie ma międzykontynentalnych połączeń lotniczych. Jeżeli jakiś samolot z najwyższym trudem przeleci nad Atlantykiem, natychmiast trafia na pierwsze strony gazet. Wszystkie rozmowy telefoniczne, nawet lokalne, są łączone przez telefonistki. Nic więc dziwnego, że na połączenie zamiejscowe czeka się nieraz godzinami – aż telefonistka zawiadomi klienta, że rozmowa się odbędzie. Nie ma mowy o międzykontynentalnych połączeniach telefonicznych. Poczta funkcjonuje znakomicie, ale tylko w obrębie jednego miasta; przy większych odległości należy się przygotować na dłuższe oczekiwanie. Najszybszym środkiem porozumiewania się jest telegraf. Szybka podróż lądem możliwa jest niemal wyłącznie dzięki kolei – tylko część zachodniej Europy i wschodnie stany USA mają wystarczająco gęstą sieć utwardzonych dróg, by można było mówić o dłuższych wycieczkach samochodowych.

Za przejazdy nie płaci się czekami ani kartami kredytowymi, w kasach przyjmowana jest wyłącznie miejscowa gotówka, choć w bankach można (posługując się listami kredytowymi) odnowić jej zapas. Jeżeli Badacze zawczasu nie pomyślą o tych rzeczach, Strażnik powinien być bezlitosny (bardziej łaskawy umieści zapewne w dogodnym miejscu lombard, prowadzony przez odpowiednio chciwego właściciela). Najpowszechniej akceptowaną walutą jest brytyjski funt szterling, choć w niektórych sklepach w Egipcie, Szanghaju czy Australii zapewne trudno będzie go wymienić; nie budzi za to wątpliwości w Kenii. Posiadacze banknotów muszą się liczyć z potrąceniem wysokich prowizji przy wymianie pieniędzy w miejscowych sklepach i bankach. Monety srebrne i złote przyjmowane są chętnie, zwykle po bardzo korzystnym kursie.

Podróżujący Badacze powinni mieć do dyspozycji tylko to, co uda im się zabrać w bagażu, warto więc, by planowali z wyprzedzeniem. Jeden i ten sam egzemplarz „Necronomiconu" nie może przecież równocześnie znajdować się w domu Odkrywcy w Bostonie i w walizce przywiezionej do Mombasy, a ważąca osiem ton Ręka Ormolu (gdyby istniała, gwarantowałaby stuprocentową ochronę przed ognistymi wampirami) z pewnością nie zmieści się do pociągu. Jeśli Badacze zostawią wszystkie ciepłe ciuchy w Londynie, nie od rzeczy będzie kazać im wykonywać rzuty, kiedy spędzając noc pod gołym niebem w chłodnym Derbyshire próbują powstrzymać się od kichania. Gdyby zdarzyło im się w popłochu opuszczać kraj bez bagażu, Strażnik powinien wraz z nimi zastanowić się, co mają przy sobie.

Stare księgi i ubrania nie zainteresują straży granicznej i celników – co innego artefakty, dzieła sztuki, klejnoty, szlachetne metale, biżuteria, narkotyki, broń... Takie przedmioty z pewnością zwrócą uwagę. Badacze Tajemnic mają do wyboru albo podporządkować się przepisom państwa, w którym się znaleźli, albo znaleźć sprytny sposób ich obejścia. Jeżeli w jednym kraju staną przed sądem lub wręcz zostaną deportowani, zła sława powinna ich poprzedzać na granicy.

Jeśli jesteś Strażnikiem, każ Odkrywcom Tajemnic balansować niepewnie na granicy szaleństwa, spraw, by gracze drżeli za każdym razem, gdy biorą kości do ręki. Życzymy udanych łowów!

Bohaterowie

Oto najważniejsze postaci występujące w „Maskach Nyarlathotepa".

Al-Sayed, Tufik – londyński handlarz przyprawami i korzeniami, kapłan Bractwa Czarnego Faraona.

Atwright, Miriam – bibliotekarka i naukowiec z Harvardu. W przeszłości ze szczerym podziwem dla Jacksona Eliasa pomagała mu w badaniach.

Baines, Reggie – właściciel „Hampton House", najlepszego hotelu w Nairobi.

Barrington, James – inspektor zajmujący się w Wydziale Kryminalnym Scotland Yardu sprawą tak zwanych „egipskich morderstw".

Besart, Warren – agent reprezentujący niegdyś interesy Rogera Carlyle'a w Kairze. To, czego doświadczył pracując dla Ekspedycji Carlyle'a, wpędziło go w narkotyki (uzależnił się od haszyszu) i niemal do cna pozbawiło rozumu.

Blackwell, Nigel – autor „Afrykańskich sekt tajemnych", człowiek, do którego nie sposób dotrzeć. Omówił w swej książce między innymi Kult Krwawego Języka.

Brady, Jack – znany także jako „Medalion", osobisty ochroniarz Rogera Carlyle'a, wierny swemu pracodawcy od czasu, gdy ten uratował go przed skazaniem za zabójstwo. Od chwili śmierci Eliasa aż do otwarcia Wielkiej Bramy przebywa w Szanghaju.

Broadmoor, Agatha – członkini Ekspedycji Clive'a, medium wynajęte przez Clive'a do kontaktów z Nitoctris. Nie wiedząc o tym, przyczynia się do wskrzeszenia egipskiej królowej.

Bumption, Leonard – sierżant, przypadkowy świadek masakry Ekspedycji Carlyle'a.

Bundari – obdarzony wielką mocą szaman jednego z plemion afrykańskich. Może pomóc Odkrywcom Tajemnic, jeśli wyruszą na poszukiwania Góry Czarnego Wiatru. Ma pomocnika imieniem Okomu.

Buckley, Bill – zamordowany przed dziesięciu laty przez rodzinę Slatterych. Jego duch wciąż krąży niedaleko Cuncudgerie, w okolicy Wodospadu Dingo.

Carlyle, Erica – odkąd Rogera Carlyle'a uznano za zmarłego, jedyna dziedziczka milionowej fortuny Carlyle'ów. Chętnie wznowi śledztwo, by poznać prawdę o śmierci brata.

Carlyle, Roger – kierownik Ekspedycji Carlyle'a, playboy, milioner. Kiedy piękna M'Weru składa go w ofierze Nyarlathotepowi, młody Roger jest zbyt słaby, by oprzeć się mocy Mrocznego Boga. Powszechnie (a błędnie) uważa się, iż zginął, gdy cała ekspedycja została wymordowana w Kenii. W tej kampanii występuje jako obłąkany pensjonariusz przytułku w Hongkongu, dokąd zawiózł go Jack Brady.

Chabout, Pundżi – kryminalista, właściciel magazynu w Londynie.

Czoi, Mei-ling – kochanka Jacka Brady'ego, która jest gotowa poświęcić dla niego życie. Czarownik Carl Stanford przesłuchuje ją przez kilka dni.

Czu Min – przywódca „Ostrej Akcji", najbardziej gwałtownego i najlepiej uzbrojonego skrzydła ligi patriotycznej „Nowe Chiny".

Clive, Henry – doktor archeologii, członek Bractwa Czarnego Faraona, który pomaga we wskrzeszeniu Nicotris.

Cory, Joe – ochroniarz Eriki Carlyle. Niezbyt bystry twardziel.

Corydon, Roger – w kolonialnej Kenii podsekretarz do spraw wewnętrznych, który uważa, że dalsze śledztwo w sprawie Ekspedycji Carlyle'a jest najzupełniej zbędne.

Cowles, Anthony – profesor uniwersytetu w Sydney, w tej chwili pracuje na kontrakcie w Miskatonic. Widział zadziwiające fotografie starożytnych ruin w zachodniej Australii, wykonane przez Arthura MacWhirra.

Cowles, Ewa – śliczna, inteligentna córka profesora Cowlesa.

Crompton, Montgomery – na początku dziewiętnastego wieku napisał pamiętnik, znany dziś jako „Życie boga", w którym wychwala Nyarlathotepa i ujawnia liczne sekrety Bractwa Czarnego Faraona.

Dodge, David – doktor archeologii, wykładowca na uniwersytecie w Sydney, ma spore doświadczenie w osobistym prowadzeniu wykopalisk na zachodzie Australii.

Ekspedycja Carlyle'a – jej głównymi członkami byli: Roger Carlyle, doktor Robert Huston, Hypatia Masters, sir Aubrey Penhew oraz Jack Brady.

Ekspedycja Clive'a – wyprawa naukowa, która działa w Egipcie, potajemnie występując w imieniu Nyarlathotepa. Jej głównymi członkami są Henry Clive, Agatha Broadmoor, James Gardner, Johannes Sprech i Martin Winfield.

Elias, Jackson – pisarz i globtroter, specjalista od kultów śmierci i innych tajemniczych sekt i organizacji. Udaje mu się zwietrzyć, co planuje Nyarlathotep, ale przypłaca tę wiedzę śmiercią z rąk kultystów.

Emerson, Arthur – Bogu ducha winny mieszkaniec Nowego Jorku. Zajmuje się handlem zagranicznym i może dostarczyć Badaczom adres „Ju-Ju House", do którego wybierał się Jackson Elias.

Efti, Nessim – włada Mieczem Akmallaha w meczecie Ibn Tulun.

Endicott, Harry – porucznik armii brytyjskiej, właściciel domku myśliwskiego niedaleko Nairobi. Prowadzi walkę z nowymi mieszkańcami tej okolicy.

Gardner, James – archeolog w Ekspedycji Clive'a. Ma własną teorię na temat labiryntu pod Sfinksem. Potencjalny sprzymierzeniec Odkrywców Tajemnic.

Kulty Nyarlathotepa

Nyarlathotep ma tysiące różnych aspektów, tysiące postaci – Odkrywcy Tajemnic podczas kampanii zetkną się z czterema z nich. Członkowie kultów oddających im cześć różnią się od siebie strojem, odprawianymi obrzędami, a nawet imionami, pod jakimi znany jest Nyarlathotep. Bohaterowie muszą to zrozumieć, by pojąć fabułę kampanii. Na początku każdego rozdziału znajduje się ramka z opisem działalności nowego kultu, charakterystyką kultystów (wraz ze współczynnikami przeciętnego wyznawcy), opisem kultowego oręża. Współczynniki posłużą Strażnikowi do stworzenia (w razie potrzeby) dodatkowych wartowników czy napastników.



W miejscach zgromadzeń kultów można znaleźć najróżniejsze przedmioty magiczne, między innymi księgi traktujące o Mitach Cthulhu. Wszyscy kapłani znają czar „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem" oraz zaklęcie przywołania. Nyarlathotep pojawia się pod postacią odpowiednią dla kultu, którego członkowie go przyzwali (w Australii będzie to zatem Piaskowy Nietoperz). Niektórzy kapłani znają także inne zaklęcia, niekoniecznie związane z Mitami.



Członkowie kultów Nyarlathotepa są w znakomitej większości prymitywni i zdegenerowani, natomiast rządzi nimi garstka sprytnych, wyrachowanych kapłanów. Zależność ta jest również widoczna w stosowanych metodach ataku: najpierw prości kultyści próbują przerobić Odkrywców na kotlety mielone, dopiero później zaś kapłani z ciężkim westchnieniem odwołują się do swych magicznych mocy. Można oczywiście dopracować tę nader ogólną charakterystykę, zajmie to jednak sporo czasu.



Wszystkie kulty narodziły się setki lat temu i są dobrze znane w rodzimych krajach. Nie dotyczy to tylko nowych „przeszczepów" na grunt Nowego Jorku i Londynu, gdzie o wyznawcach Nyarlathotepa mało kto słyszał.

Bractwo Czarnego Faraona – narodzony w Egipcie kult, którego członkowie oddają cześć jednemu z aspektów Nyarlathotepa. Mniejszy ośrodek kultu znajduje się w Londynie.



Kult Krwawego Języka – organizacja kenijskich wyznawców Nyarlathotepa, która ma swoją „delegaturę" w Nowym Jorku.

Kult Piaskowego Nietoperza – australijski kult jednego z aspektów Nyarlathotepa.

Zakon Obrzmiałej Kobiety – kult jednego z aspektów Nyarlathotepa. Jego ośrodek znajduje się w Chinach.

Gavigan, Edward – dyrektor londyńskiej Fundacji Penhewa, a zarazem kapłan Bractwa Czarnego Faraona.

Grey, Bradley – nowojorski prawnik Eriki Carlyle, współwłaściciel kancelarii „Dunstan, Whittleby i Grey".

Grogan, Jeremy – obłąkany człowiek, któremu udało się przeżyć atak kultystów na Wielkiej Pustyni Piaszczystej w Australii.

Hakim – kairski złodziejaszek. Podaje się za przewodnika, po czym okrada swoich klientów.

Hetep – demoniczny kot Omara Shaktiego, na pozór nie różniący się niczym od białego, długowłosego persa.

Ho Fong – kupiec z Szanghaju, kapłan Zakonu Obrzmiałej Kobiety. Udziela schronienia czarownikowi Carlowi Stanfordowi.

Ho Tzu-hsi – córka Ho Fonga, jedynaczka. Popadła w trwały obłęd.

Huston, doktor Robert – niegdyś szanowany nowojorski psychoanalityk, opierający się na poglądach C. G. Junga, dziś usłużny poddany Nyarlathotepa. Stoi na czele australijskiego Kultu Piaskowego Nietoperza, do którego odrodzenia walnie się przyczynił.

Isoge Tarosa – kapitan japońskiej Cesarskiej Marynarki Wojennej, który pod przebraniem majstra w fabryce prowadzi dochodzenie w sprawie plotek, łączących osobę Jacka Brady'ego z chińskimi komunistami i wynalezioną przez nich superbronią.

Jermyn, Neville – potomek sir Wade'a Jermyna. Chciałby poprowadzić Badaczy na wyprawę badawczą w głąb Konga Belgijskiego i odnaleźć Białe Miasto.

Kafour, doktor Ali – zatrudniony w kairskim Muzeum Egipskim ekspert z zakresu tak archeologii, jak i okultyzmu. Znakomity lingwista.

Kakakatak – jeden z członków Wielkiej Rasy, któremu Huston umożliwił fizyczną manifestację w teraźniejszości. Bez trudu przechytrzy Hustona, ale dopiero wówczas, gdy Odkrywcy Tajemnic zwrócą na siebie jego uwagę.

Kensington, Jonah – właściciel i redaktor naczelny Prospero House, niewielkiej nowojorskiej oficyny wydawniczej. Wydawca Jacksona Eliasa.

Kenyatta, Johnstone – znajomy Sama Marigi, przywódca czarnych Kenijczyków, który zaprowadzi Badaczy Tajemnic do Starego Bundariego.

Lin Tang-ju – zdegenerowany, pozbawiony skrupułów kolekcjoner, który zamierza zdobyć „Siedem Ksiąg Tajemnych" z powodów czysto estetycznych. Wie o Mitach i zdaje sobie sprawę z poczynań istot, które z nich pochodzą, nie zamierza jednak uczynić nic, by im przeszkodzić.

Li Wen-czeng – młody chrześcijański intelektualista, doskonały szanghajski przewodnik.

Lung Jen – astrolog z Szanghaju, który omyłkowo bierze Odkrywców za demony z Sądu Niebieskiego.

Mackenzie, Robert B. F. – mieszkaniec Port Headland, który przesłał Anthony'emu Cowlesowi zdjęcia ruin na Wielkiej Pustyni Piaszczystej.

McChum – naprawdę nazywa się Fergus Chum i jest właścicielem szanghajskiego baru „Pijany Tygrys". Wie gdzie szukać Jacka Brady'ego, wie kim jest Ho Fong, wie również sporo innych, ciekawych rzeczy.

Mahoney, Mickey – zamieszkały w Londynie przyjaciel Jacksona Eliasa, wydawca rynsztokowego brukowca „Prawdziwa bomba".

Ma'muhd – jedenastoletni kairski ulicznik, sierota, doskonały przewodnik po mieście.

Mariga, Sam – aktywny afrykański nacjonalista, zamieszkały w Nairobi. Może zaprowadzić Badaczy do Johnstone'a Kenyatty.

Masters, Hypatia – dziewczyna z nowojorskich wyższych sfer, uczestnicząca w Ekspedycji Carlyle'a rzekomo jako oficjalny fotograf przedsięwzięcia. W trakcie kampanii staje się żywym inkubatorem dla Pomiotu Nyarlathotepa.

Mu Hsien – asystent kuratora Muzeum Szanghajskiego. Dużo wie, ma spore znajomości – między innymi zna Czu Mina. Jack Brady mieszka w maleńkim sekretnym pokoju w domu Mu.

Mukunga – kapłan Kultu Krwawego Języka w Nowym Jorku. Świątynia kultu znajduje się w piwnicy „Ju-Ju House".

M'Weru – kapłanka Krwawego Języka, czarodziejka. Uwodzi Rogera Carlyle'a.

Nadżir, Faraz – kairski handlarz antykami, znany Rogerowi Carlyle'owi i Warrenowi Besartowi.

Nawisha, Abdul – właściciel nocnego klubu „Niebieska Piramida" w londyńskim Soho.

Nelson, Bertram – znany także jako „Twardziel" Nelson, najemnik z Nairobi, który twierdzi, że w 1923 roku (a więc w kilka lat po masakrze w Kenii) widział Jacka Brady'ego z Ekspedycji Carlyle'a.

Nitocris – zła królowa z epoki Egiptu Dynastycznego. Czarne Bractwo stara się doprowadzić do jej wskrzeszenia, by mogła zacząć tworzyć obejmującą cały świat organizację.

N'Kwane, Silas – właściciel „Ju-Ju House" w Nowym Jorku.

Nyarlathotep – jeden z wielkich Bogów Zewnętrznych, przebiegły i potężny.

Nyiti z El Wasta – kobieta, która mimo makabrycznego okaleczenia (to wynik ataków istot z Mitów) wraz ze swym synem, Unbą, wciąż przechowuje fragment symbolu strażniczego z Czerwonej Piramidy.

Penhew, sir Aubrey – były dyrektor Fundacji Penhewa w Londynie, obecnie oddany sługa Nyarlathotepa. Odgrywa kluczową w rolę w jego planie otwarcia nowej drogi, którą istoty z Mitów przybędą na Ziemię.

Poole, Martin – detektyw, porucznik nowojorskiej policji. Prowadzi śledztwo w sprawie śmierci Jacksona Eliasa. Wie, że w ubiegłych dwóch latach odnotowano jeszcze osiem podobnych wypadków.

Randolph, Toddy – właściciel „Towarzystwa Transportowego Randolpha", którego biura znajdują się w Darwin i Port Headland. Nadawca i odbiorca towarów zamawianych przez Hustona i jego podwładnych w mieście Wielkiej Rasy.

Savoyard, Jules – kapitan należącego do sir Aubreya jachtu „Mroczna pani".

Shakti, Omar – egipski plantator, a zarazem kapłan Bractwa Czarnego Faraona. Nigdy nie rozstaje się z kotem Hetepem.

Shipley, Bertha – rzekomo jest matką Milesa Shipleya, w rzeczywistości zaś nazywa się Ssathasaa i pochodzi z rasy wężowych ludzi. Pożarła prawdziwą panią Shipley.

Shipley, Miles – obłąkany młody artysta i wizjoner, współpracuje z Ssathasaą.

Singh, Ahja – kupiec z Mombasy, współpracujący z Krwawym Językiem przy transporcie ekwipunku i artefaktów kultu.

Singh, Tandoor – handlarz herbatą z Nairobi, agent Krwawego Języka. Organizator kilku magicznych ataków wymierzonych w Odkrywców Tajemnic.

Slattery, Vern, Frank i Jacko – ojciec i dwóch synów, jeden gorszy od drugiego. Osiedlili się w pobliżu Cuncudgerie, gdzie szukają złota i rabują podróżnych.

Smythe-Forbes, Natalie – redaktorka i wydawca gazety „Gwiazda Nairobi".

Sprech, Johannes – archeolog biorący udział w Ekspedycji Clive'a, specjalista od kryptografii, zapalony członek partii nazistowskiej.

Ssathasaa – człowiek-wąż, który za pomocą magii przybrał postać Berthy Shipley, matki Milesa Shipleya.

Stanford, Carl – wielki czarownik, od wieków służący siłom zła. Obecnie mieszka w Szanghaju u Ho Fonga.

Starret, Horace – lekarz z Nairobi, który uczestniczył w oględzinach ciał znalezionych po masakrze Ekspedycji Carlyle'a.

Stary Bundari – patrz „Bundari".

Stratton, wielebny Jeremy – wikary Kościoła anglikańskiego w Lesser-Edale, w Derbyshire.

Torvak, Lars – wiecznie pijany kapitan i właściciel trampa „Hebanowy wiatr". Trudni się przewozem wyposażenia dla kultystów w rejonie Dalekiego Wschodu.

Tumwell, Hubert – konstabl w Lesser-Edale, jedyny policjant w mieścinie.

Vane, sir Arthur – właściciel zamku na wzgórzu wznoszącym się ponad Lesser-Edale. Ojciec Lawrence'a i Eloisy.

Vane, Eloisa – córka sir Arthura Vane'a, nieszczęsna dziedziczka Klątwy Vane'ów.

Vane, Lawrence – syn sir Arthura Vane'a, dziedzic tytułu i posiadłości rodu.

Vanheuvelen, Janwillen – holenderski archeolog, uwięziony w Kairze. Kradnąc święte teksty kultu Bast rozwścieczył boginię i jej kapłankę.

Wassif, Nigel – anglofil, wydawca anglojęzycznego dziennika „Biuletyn kairski".

Winfield, Martin – archeolog wchodzący w skład Ekspedycji Clive'a, członek Bractwa Czarnego Faraona.

Wycroft, Mortimer – przedsiębiorca z Cuncudgerie w zachodniej Australii. Jest zwolennikiem Kultu Piaskowego Nietoperza, choć sam do niego nie należy.

Yalesha – tancerka brzucha w „Niebieskiej Piramidzie". Uwielbia czuć dotyk pięciofuntowych banknotów na swej nagiej skórze.

Zehavi, Achmed – przełożony meczetu Ibn Tulun, strażnik Przepaski Nitocris. ■

Pomoc dla graczy nr 4

EKSPEDYCJA CARLYLE'A WYRUSZA DO ANGLII

Wyprawa naukowa, prowadzona przez Rogera Carlyle'a, młodego playboya, o którego fortunie krążą legendy, wyruszyła dziś do Southampton na pokładzie luksusowego brytyjskiego liniowca „Sztandar imperium".

Wbrew wcześniejszym doniesieniom, przed udaniem się do Egiptu członkowie wyprawy zamierzają przeprowadzić pewne badania już w Londynie, w siedzibie Fundacji Penhewa. Do Afryki wyruszą z około miesięcznym opóźnieniem.

Czytelnicy pamiętają zapewne gigantyczną fetę, którą dwudziestoczteroletni dziś Roger wyprawił w dniu swoich osiemnastych urodzi w hotelu „Waldorf-Astoria". Od tego czasu nazwisko Carlyle kojarzy się głównie ze skandalami, ale w oczach mieszkańców Manhattanu młodzieniec bynajmniej nie stracił wrodzonego uroku.

Członkowie ekspedycji nie chcieli rozmawiać o celu swej wizyty w Egipcie.

POZOSTALI CZŁONKOWIE EKSPEDYCJI

Zastępcą kierownika wyprawy jest znany egiptolog, sir Aubrey Penhew. On również będzie sprawował nadzór nad wykopaliskami.

Doktor Robert Huston, psycholog z modnej ostatnio szkoły „freudowskiej", towarzyszy Rogerowi, by prowadzić niezależne badania starożytnych piktogramów.

Panna Hypatia Masters, którą w przeszłości łączyły z Carlylem bliskie stosunki, pełni funkcję fotografa i kronikarza ekspedycji.

Zaufany przyjaciel Rogera, niejaki Jack Brady, dzięki sporemu doświadczeniu ma służyć kierownikowi wszechstronną pomocą. Być może w Londynie dołączą do grupy dalsze osoby.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 5 KWIETNIA 1919

Pomoc dla graczy nr 9

DONIESIENIA O MASAKRZE EKSPEDYCJI CARLYLE'A ZOSTAŁY POTWIERDZONE

NAIROBI (Reuters) – Przedstawiciele lokalnej policji potwierdzili dziś, iż znaleziono ślady masakry zaginionej ekspedycji naukowo-fotograficznej, prowadzonej przez nowojorskiego milionera, Rogera Carlyle'a; sam Carlyle został uznany za zaginionego.

Winą za tę przerażającą zbrodnię obciążono członków nieprzychylnie do białych nastawionego plemienia Nandi. W kilku zbiorowych mogiłach znaleziono z górą dwadzieścia ciał uczestników wyprawy i tragarzy.

Niebezpieczne poszukiwania prowadziła osobiście Erica Carlyle, siostra Rogera i ewentualna dziedziczka rodowej fortuny. Podziękowała przedstawicielom plemienia Kikuju za pomoc, chociaż samo miejsce masakry zostało odkryte przez policję.

Wśród zaginionych znajdują się także: sir Aubrey Penhew, słynny egiptolog, Hypatia Masters, przedstawicielka nowojorskich wyższych sfer oraz doktor Robert Huston, lekarz. Większość tragarzy zginęła na miejscu.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 24 MAJA 1920

Pomoc dla graczy nr 5

CARLYLE WYJEŻDŻA Z EGIPTU

KAIR (AP) – sir Aubrey Penhew, tymczasowo pełniący funkcję rzecznika Ekspedycji Carlyle'a, oznajmił w poniedziałek, że kierownictwo wyprawy zamierza udać się do Afryki Wschodniej na, jak to określił, „zasłużony odpoczynek".

Sir Aubrey zdementował pogłoski, jakoby podczas prac wykopaliskowych udało się znaleźć trop prowadzący do legendarnych kopalń króla Salomona. „Wybieramy się na safari, by odetchnąć od grzebania w piasku", powiedział.

Nie udało się nam skontaktować z Rogerem Carlylem, zamożnym nowojorczykiem, formalnym kierownikiem ekspedycji, który niestety wciąż odczuwa przykre skutki niedawnego udaru cieplnego. Miejscowi specjaliści twierdzą, że o tej porze roku Egipt jest stanowczo zbyt upalny dla przeciętnego Europejczyka czy Amerykanina. Carlyle'owi nie pomógł z pewnością demokratyczny zapał, który kazał mu osobiście machać szpadlem i kilofem.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 3 LIPCA 1919

Pomoc dla graczy nr 6

SZACOWNI GOŚCIE

MOMBASA (Reuters) – Kierownictwo amerykańskiej ekspedycji archeologicznej przybyło do Kenii na wakacje po wyczerpujących pracach wykopaliskowych w dolinie Nilu.

Nasz podsekretarz, Royston Whittingdon, podjął ich uroczystą kolacją w Collingswood House. Drugi kierownik wyprawy, sir Aubrey Penhew, brylował w towarzystwie, dając dowody wspaniałego poczucia humoru.

Wraz z sir Aubreyem do Mombasy przybyło dwóch Amerykanów: młody finansista Roger Carlyle i lekarz wyprawy, Robert Huston.

Jutro naukowcy zamierzają udać się do Nairobi, by stamtąd wyruszyć na polowanie.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 24 LIPCA 1919

Pomoc dla graczy nr 7

EKSPEDYCJA CARLYLE'A ZAGINĘŁA BEZ ŚLADU!

MOMBASA (Reuters) – Przedstawiciele policji, stacjonujący w wyżynnych rejonach kraju, zwrócili się dziś do mieszkańców tych terenów o pomoc w odnalezieniu członków Ekspedycji Carlyle'a. Od blisko dwóch miesięcy żaden z nich nie dał znaku życia.

W skład grupy wchodzi młody milioner Roger Carlyle, troje innych Amerykanów i ogólnie poważany angielski egiptolog, sir Aubrey Penhew. Wyprawa wyruszyła z Nairobi 3 sierpnia, oficjalnie na safari fotograficzne. Chodziły jednak słuchy, że prawdziwym celem było odnalezienie legendarnych skarbów, o których jest mowa w Biblii.

Carlyle zamierzał badać okolice Wielkiego Rowu, rozciągającego się na północny zachód od Nairobi.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 15 PAŹDZIERNIKA 1919

Pomoc dla graczy nr 3

WIEŚCI Z NOWEGO JORKU

ROGER CARLYLE, milioner i bawidamek, którego wszyscy tu znają – albo o którym przynajmniej wszyscy słyszeli – chce się cichaczem wymknąć z Jorku, żeby pooglądać prastare grobowce w Egipcie! Widzieliście zapewne panienki, jakie podrywa w nocnych lokalach. Niewątpliwie uda mu się więc wygrzebać kogoś – to znaczy COŚ – równie ciekawego z egipskich piasków.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 4 KWIETNIA 1919

Pomoc dla graczy nr 8

ERICA CARLYLE PRZYJEŻDŻA DO AFRYKI

MOMBASA (Reuters) – Panna Erica Carlyle, siostra amerykańskiego kierownika zaginionej ekspedycji archeologicznej, zeszła dziś w Mombasie na ląd z pokładu egipskiego statku „Fontanna życia".

Jej przybycie do Afryki wiąże się z niedawnymi raportami policji, przygotowanymi w oparciu o zeznania zamieszkujących okolice Nairobi tubylców z plemienia Kikuju. Wieśniacy ci twierdzą bowiem, że nieopodal Lasu Aberdare dokonano masakry niezidentyfikowanych białych przybyszów.

Panna Carlyle zadeklarowała chęć odnalezienia brata bez względu na to, jaki byłby koszt takiego przedsięwzięcia i ile wysiłku by ono wymagało. Wraz z nią do Kenii przybyli więc zaufani ludzie, mający stanowić trzon ekspedycji poszukiwawczej. Jutro wszyscy zamierzają wyruszyć do Nairobi, dzisiejszy dzień natomiast spędzili na szczegółowym uzgadnianiu dostaw zaopatrzenia z miejscowymi agentami i urzędnikami kolonialnymi.

Najbliższa towarzyszka panny Carlyle, Victoria Post, w pewnym sensie podkreśliła jej determinację, przypominając, z jakimi niewygodami wiązała się sama podróż statkiem.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 11 MARCA 1920

Pomoc dla graczy nr 10

MORDERCY POWIESZENI!

NAIROBI (Reuters) – Dziś rano, po krótkim, znakomicie przeprowadzonym procesie, wykonano wyrok śmierci na pięciu przywódcach szczepu Nandi, odpowiedzialnych za masakrę Ekspedycji Carlyle'a.

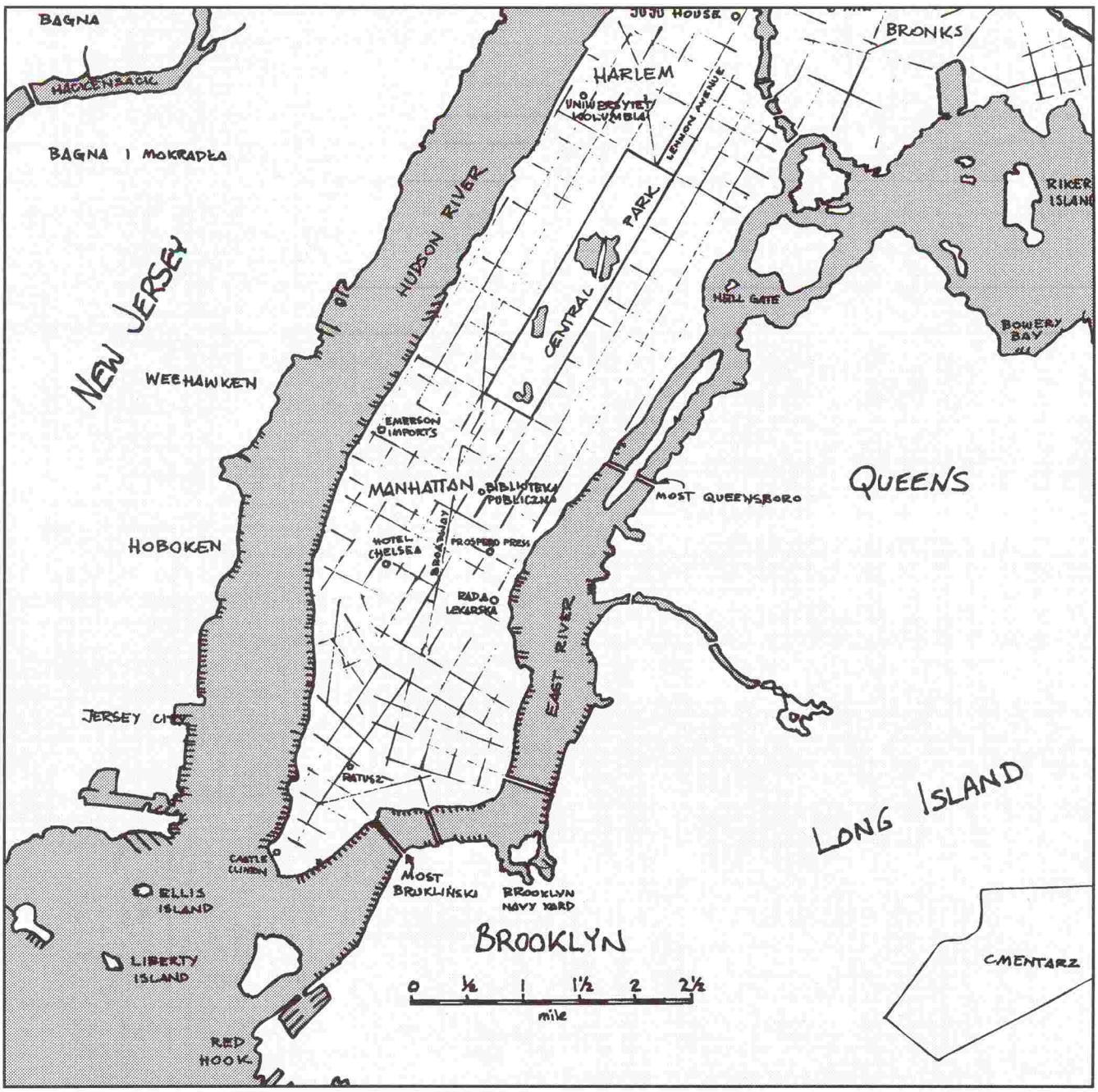
Zbrodniarze do samego końca nie zdradzili gdzie ukryto ciała białych kierowników wyprawy. Przedstawiciel władz kolonialnych, pan Harvis, wykazał nie pozostawiając żadnych wątpliwości, iż mord miał podłoże rasistowskie, a białych uczestników ekspedycji uprowadzono do kryjówki, gdzie zginęli w męczarniach.

Panna Erica Carlyle opuściła Kenię przed kilkoma tygodniami, kiedy nie udało się jej odnaleźć zaginionego brata. Teraz z pewnością ucieszy się na wieść o takim zakończeniu sprawy.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 19 CZERWCA 1920

Nowy Jork

Rozdział pierwszy, w którym stary przyjaciel prosi Badaczy Tajemnic o pomoc. Kiedy wkrótce potem zostaje zamordowany, bohaterowie wyruszają w długą i niebezpieczną podróż, która zaprowadzi ich na cztery kontynenty.



Moi nieliczni towarzysze zabaw nie przepadali za mną, bo zawsze upierałem się, żeby bawić się w odgrywanie wymyślonej historii albo trzymać się ustalonego wcześniej scenariusza […] Dzieciom, które znałem, moje pomysły nie podobały się, mnie zaś zdumiewał towarzyszący ich rozrywkom wieczny hałas i tupot. Nudziło mnie bieganie i podskakiwanie bez sensu – zawsze najwyżej ceniłem w zabawie fabułę.

H. P. Lovecraft, *listy*

Ekspedycja Carlyle'a wyruszyła z Nowego Jorku w 1919 roku. Na jej czele stanął Roger Carlyle, dwudziestoczteroletni playboy i milioner, który w nie wyjaśniony sposób stracił nagle zainteresowanie beztroskim życiem utracjusza i postanowił sfinansować i poprowadzić wyprawę archeologiczną do Egiptu. W jej skład wchodzili: sir Aubrey Penhew (lat 54), utytułowany, zamożny egiptolog; Hypatia Masters (lat 27), piękność z wyższych sfer, znakomita lingwistka i fotograf; Jack „Medalion" Brady (lat 36), najemnik, specjalista od wszelkiego uzbrojenia, zausznik i ochroniarz Carlyle'a; doktor Robert Huston (lat 52), modny psychoanalityk trudniący się między innymi tłumaczeniem snów.

Członkowie ekspedycji udali się najpierw do Londynu, gdzie czekał sir Arthur Penhew, by po paru tygodniach popłynąć do Egiptu. Założywszy w Kairze bazę wypadową, odbyli kilka krótkich wypraw poszukiwawczych na pustynię. Rozeszły się pogłoski, iż wykopaliska doprowadziły do jakiegoś znaczącego odkrycia, jednakże kierownictwo ekspedycji odmówiło komentarza i dość szybko udało się drogą morską do kenijskiej Mombasy, a stamtąd lądem do Nairobi.

Na początku sierpnia wynajęto dwudziestu tragarzy i Ekspedycja Carlyle'a ruszyła dalej w głąb lądu. Z początku dość często donoszono o tym, jak przechodzą przez zamieszkane tereny, po czym na początku września dotarł ostatni list i wszelki słuch po ludziach Carlyle'a zaginął. W marcu 1920 roku jeden z tubylców z plemienia Kikuju zameldował władzom w Nairobi o zauważeniu grupy białych ludzi w pobliżu Góry Czarnego Wiatru, jak Kenijczycy nazywają jeden z najwyższych na tym terenie szczytów. Później pojawiły się plotki, iż ekspedycja została unicestwiona przez siły nadprzyrodzone.

Siostra Rogera Carlyle'a, Erica, sfinansowała wyprawę ratunkową, która po trwających dziesięć tygodni wytężonych poszukiwaniach odnalazła szczątki tragarzy, najwyraźniej rozszarpanych przez dzikie zwierzęta (chociaż w raporcie koronera ani słowem nie wspomina się o śladach kłów czy pazurów) – zginęli okrutną śmiercią, a ich ciała były w strzępach. Obozowisko zostało doszczętnie zniszczone, ale nie ulega wątpliwości, że w znacznym stopniu przyczyniły się do tego deszcze i bujna roślinność. Nie natrafiono na ślad białych szefów ekspedycji – co dało się łatwo stwierdzić po braku ingerencji dentystycznych w uzębieniu ofiar. Wbrew oficjalnym raportom ciała zostały rozwleczone po otwartym terenie i nie podjęto żadnych wysiłków mających na celu ich ukrycie.

Dość szybko winą za zbiorowy mord obarczono tubylców z plemienia Nandi. Pojawiły się wprawdzie wzmianki o nasilonej aktywności jakiegoś lokalnego pogańskiego kultu (chodzi rzecz jasna o Krwawy Język), ale władze zlekceważyły te informacje i nie wykorzystały ich w procesie. Powieszono kilku przypadkowo wybranych Nandich, członków ekspedycji uznano za zamordowanych, po czym zapomniano o całym wydarzeniu, jak to zwykle bywa z przestępstwami.

Wszystkie te informacje są dostępne dla Badaczy, pod warunkiem, że włożą trochę wysiłku w ich zdobycie.

Rozpoczęcie gry

Na początku stycznia 1925 roku jeden z Odkrywców Tajemnic dostaje intrygujący radiogram (*Pomoc dla graczy* nr 2) ze statku przemierzającego Atlantyk. Nadawcą wiadomości jest Jackson Elias, pisarz, z którym bohater od kilku lat koresponduje. Jak to zwykle z *Pomocami dla graczy* bywa, proponujemy Strażnikowi uprzednie skserowanie radiogramu i rozdanie kopii graczom, gdy przyjdzie na to czas.


JACKSON ELIAS

Jackson Elias i Badacz będący adresatem wiadomości są dobrymi przyjaciółmi, choć Elias rzadko na dłużej zatrzymuje się w jednym miejscu. Adresat może być przedstawicielem dowolnego zawodu. Pisarz jest znany z badań nad rozmaitymi tajnymi kultami religijnymi; jako sceptyk i bardzo rozsądny człowiek z rezerwą podchodzi do fascynujących go zjawisk nadprzyrodzonych i okultyzmu. Chętnie pisze o wszelkich krwawych i dziwacznych kultach śmierci, o których istnieniu uda mu się dowiedzieć. Trzeba też przyznać, że nie boi się byle czego.

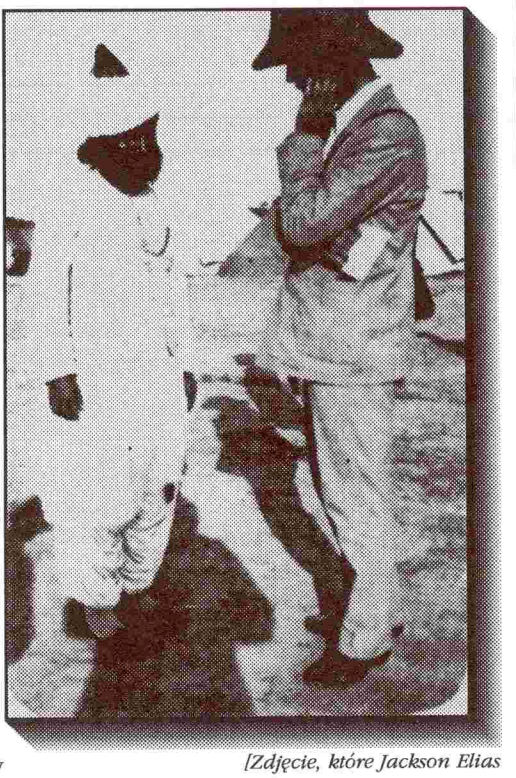
Strażnik powinien również wręczyć graczowi prowadzącemu wybranego Odkrywcę *Pomoc dla graczy* nr 1, która zawiera wszystkie podstawowe informacje o Jacksonie Eliasie, jakimi dysponuje bohater.

Wskazówki odnoszące się do rozdziału nowojorskiego

NP	*Wskazówka*	*Źródło*	*Dokąd prowadzi*
11	list w pokoju Eliasa	Pokój 410	Kair, Faraz Nadżir
12	wizytówka Fundacji Penhewa	Pokój 410	Londyn, Edward Gavigan
13	pudełko po zapałkach	Pokój 410	Szanghaj, bar „Pijany tygrys"
14	zdjęcie jachtu	Pokój 410	na zdjęciu widać także chińskie dżonki
15	wizytówka „Emerson Imports"	Pokój 410	Nowy Jork; na odwrocie napisano „Silas N'Kwane"
16	list od panny Atwright	Pokój 410	współpracownica Eliasa z uniwersytetu Harvarda
17	ulotka	Pokój 410	profesor Cowles, uniwersytet Miskatonic, Kult Ciemności
18	symbol na czole	Pokój 410	Kult Krwawego Języka
19	„Życie Boga"	sejf Carlyle'a	Kair, Czarne Bractwo, Krzywa Piramida, Nyarlathotep
–	inspektor Barrington	J. Kensington	Londyn
–	Mickey Mahoney	J. Kensington	Londyn
–	Edward Gavigan	J. Kensington	Londyn
20	list od Jacksona Eliasa	J. Kensington	Kenia, Ekspedycja Carlyle'a
21	notatki Eliasa z Kenii	J. Kensington	Kenia, kilka kontaktów
22	notatki Eliasa z Londynu	J. Kensington	wzmianka o sejfie w domu Carlyle'a
23	streszczenie wykładu	A.Cowles	Kult Piaskowego Nietoperza, ruiny w zachodniej Australii, Cthulhu itp.
24	notatki na temat przypadku prowadzonego przez Hustona	Rada Lekarska	sny Carlyle'a, M'Weru itp.
–	istnienie „Ju-Ju House"	Arthur Emerson	Kult Krwawego Języka

Pomoc dla graczy nr 1

Informacje na temat twojego przyjaciela, Jacksona Eliasa



[Zdjęcie, które Jackson Elias dał ci kiedyś na pamiątkę – on sam stoi z prawej]

Jackson Elias ma 38 lat, jest średniego wzrostu, przeciętnej budowy ciała i ma śniadą skórę. Pochodzi ze Stratford w stanie Connecticut. Będąc sierotą szybko musiał się nauczyć radzić sobie w życiu, w czym z pewnością pomogło mu łagodne, miłe usposobienie. Z tego, co wiesz, Jackson nie ma ani żadnych krewnych, ani stałego adresu zamieszkania.

Lubisz go i cenisz sobie jego przyjaźń, choć spotykacie się rzadko – co kilka miesięcy, czasem jeszcze rzadziej. Gdyby jednak coś mu się stało, byłoby ci z pewnością przykro i zapałałbyś żądzą zemsty. Twoim zdaniem, dzięki takim ludziom jak Jackson, świat staje się lepszy.

Jest samoukiem, a w swoich pracach zajmuje się badaniem i opisywaniem kultów śmierci na całym świecie. Zwykle można odnieść wrażenie, że pisze o rzeczach, które zna z własnego doświadczenia. Do końca nie ujawnia swoich projektów i nie dyskutuje o nich, zanim nie będzie gotów napisać czegoś konkretnego. Najszerszym rozgłosem cieszą się „Synowie śmierci" („Sons of Death"), książka poświęcona współczesnym rytualnym mordercom (*thugom*) w Indiach. Jackson zna kilka języków, dużo podróżuje; jest towarzyski i nigdy nie odmówiłby zaproszeniu na drinka. Pali fajkę, ma stalowe nerwy, jest solidny, punktualny i nie zlęknie się ani bójki w barze, ani wrogich mu urzędasów.

We wszystkich książkach kładzie nacisk na zjawisko manipulowania lękami przez wyznawców kultów śmierci. Jest urodzonym sceptykiem i nigdy nie znalazł dowodu na działanie sił nadnaturalnych, magii czy okrutnych, prastarych bogów. Twierdzi, że kultystów charakteryzuje zwykle słaba psychika i poczucie braku celu w życiu – te właśnie cechy każą im mordować niewinne ofiary, by poczuć, że są silni, że są wybrańcami boga. Kulty przyciągają ludzi słabej woli, ale ich przywódcy zwykle są przebiegli i silni. Z chwilą gdy ludzie przestaną się bać kultystów, religia ginie.

Oto książki, jakie Jackson Elias dotychczas opublikował:

„Skulls Along the River" („Czaszki nad rzeką", 1910) – książka o łowcach głów z dorzecza Amazonki.

„Masters of the Black Arts" („Mistrzowie czarnej sztuki", 1912) – historia organizacji zrzeszających wiedźmy i czarowników.

„The Way of Terror" („Siła strachu", 1913) – analiza roli strachu w organizacji kultu (książka doczekała się przychylnej recenzji George'a Sorela).

„The Smoking Heart" („Dymiące serce", 1915) – książka jest podzielona na dwie części: pierwszą z nich Elias poświęcił kultom śmierci wśród Majów, drugą zaś – współczesnym kultom środkowoamerykańskim.

„Sons of Death" („Synowie śmierci", 1918) – indyjscy *thugowie* w początkach dwudziestego wieku. Jackson przeniknął w szeregi kultystów, by napisać tę książkę.

„Witch Cults of England" („Angielskie czarownice", 1920) – historia sabatów w dziewięciu angielskich hrabstwach. Zawiera wywiady z praktykującymi wiedźmami. Rebecca West uznała, że znaczna część materiału jest po prostu trywialna i narzekała na przerost formy nad treścią.

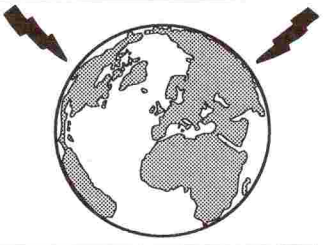
„The Black Power" („Czarna siła", 1921) – rozwinięcie wątków zapoczątkowanych w „Sile strachu". W książce znalazły się wywiady z kilkoma anonimowymi przywódcami kultów.

Wydawcą wszystkich książek Eliasa jest nowojorskie wydawnictwo Prospero Press, a redaktorem – szef Prospero, Jonah Kensington. Kensington przyjaźni się z Jacksonem i całkiem nieźle cię zna.

Pomoc dla graczy nr 2

World-wide Telegraph Service

Hudson Terminal, Church Street 30, Nowy Jork, USA



MAM INFORMACJE EKSPEDYCJA CARLYLE'A STOP CHCĘ ZBADAĆ SPRAWĘ STOP POTRZEBNY SOLIDNY ZESPÓŁ STOP PRZYJEŻDŻAM 15 STYCZNIA STOP PODPISANO JACKSON ELIAS

Zaintrygowany propozycją spotkania Badacz Tajemnic może teraz szybko zebrać współpracowników, tak żeby grupa liczyła przynajmniej sześć osób. Strażnik po zapoznaniu się z możliwościami Odkrywców powinien dopasować do nich potencjalnych wrogów. Na to wszystko potrzeba będzie trochę czasu (i w grze, i w rzeczywistości). Jeżeli bohaterowie nie mieszkają w Nowym Jorku, będą musieli się tam udać. Do odbioru i przekazywania wiadomości można wykorzystać firmę Prospero Press (wydawnictwo książek Eliasa) lub pracującego w nim redaktora Jonaha Kensingtona.

Odkrywcy Tajemnic pamiętają zapewne, że członkowie ekspedycji zaginęli przed kilku laty gdzieś w głębi Afryki. Czas, jaki upłynie do planowanego spotkania z Eliasem mogą więc poświęcić na zebranie wiadomości na temat Ekspedycji Carlyle'a; wszystkie wycinki opatrzono notką, iż pochodzą z „Tu i tam w Nowym Jorku", ale te same wieści można znaleźć w archiwum dowolnej gazety korzystającej z serwisu Reutera. *Pomoce dla graczy* o numerach od 3 do 10 (zebrane pod koniec poprzedniego rozdziału) zawierają notki prasowe dotyczące organizacji, osiągnięć i końca Ekspedycji Carlyle'a.

Erica Carlyle, siostra Rogera, mieszka niedaleko Nowego Jorku. Może okazać się cennym źródłem informacji (więcej na jej temat znajdziecie dalej, w podrozdziale „Erica Carlyle").

Kontakt

Jackson Elias dzwoni do zaprzjaźnionego Badacza Tajemnic i prosi o spotkanie w hotelu „Chelsea" – pokój numer 410, godzina ósma wieczorem. Rozmawiając z nim przez telefon nie można oprzeć się wrażeniu, że pisarz jest podenerwowany i skryty, może nawet wystraszony, co naprawdę rzadko mu się zdarza (wynika to jasno z informacji zawartych w *Pomocy dla graczy* nr 1). Odmawia jednak udzielenia jakichkolwiek informacji przez telefon i odkłada słuchawkę. Dzwoniąc do jego pokoju bohaterowie nie doczekają się żadnej reakcji, gdyż zaraz po rozmowie Elias wychodzi z hotelu, by zebrać dodatkowe informacje o Kulcie Krwawego Języka. Należy podkreślić, że jego zachowanie przeczy wszystkiemu, co bohater o nim wie oraz może zainteresować graczy o tym, co też takiego zmusiło szanowanego pisarza do poszukiwania pomocy u grupy wspaniałych Odkrywców Tajemnic.

Pokój 410

W „Chelsea" nikt nie odpowiada na pukanie do drzwi. Jackson Elias jest wprawdzie u siebie, ale właśnie przed chwilą trzech członków Krwawego Języka wypruło mu flaki. Jeden z morderców czai się teraz za drzwiami, gotów rzucić się na ewentualnego intruza, a pozostali dwaj myszkują po pokoju. Są uzbrojeni w prangi – ulubioną broń kultu, stosowaną we wszystkich rytualnych mordach. Dwóch mężczyzn pochodzi z Kenii, trzeci zaś (oznaczony numerem 2) jest nowojorskim ćpunem, uzależnionym od kokainy i niezbyt groźnym, za to jedynym, który dobrze zna angielski. Każdy z nich ma na sobie stare, znoszone ciuchy i ohydne, ceremonialne nakrycie głowy.

Bohaterowie mogą zareagować na kilka sposobów:

- Jeżeli przed zastukaniem do drzwi postanowią przystawić do nich ucho i chwilę posłuchać, mają szansę (*nasłuchiwanie*) usłyszeć kręcących się po pokoju morderców.
- Naciskając klamkę przekonają się, że drzwi są zamknięte. Jeśli dopiero po takiej próbie postanowią spróbować *nasłuchiwania*, uda im się usłyszeć ruch w środku tylko wówczas, gdy zabójcy nie wykonają udanych testów *skradania się*.
- Próbę wyważenia drzwi może podjąć jednocześnie najwyżej dwóch Badaczy. Sumują wówczas swoją Siłę i sprawdzają w Tabeli Porównawczej wynik próby. Siła drzwi wynosi 25.
- Jeżeli Badacze Tajemnic zdołają dostać się do pokoju 410 nie później niż piętnaście minut po przybyciu do hotelu, mordercy jeszcze tam będą i zaatakują bohaterów, by zatrzymać ich i uciec przez okno na wąskie schody przeciwpożarowe. Zapędzony w kozi róg kultysta będzie walczył do chwili, gdy któryś z bohaterów pozbawi go przytomności, wykona udany *chwyt* lub go zabije. Ci, którym uda się wymknąć, popędzą biegiem do zostawionego na jałowym biegu, czarnego kabrioletu marki hudson, rocznik około 1915, z nowojorską rejestracją (NYL7).
- Jeśli Badaczom uda się dostać do środka od szesnastu do dwudziestu minut po dotarciu na miejsce, znajdą kultystów już za oknem. Schodki przeciwpożarowe są wąskie i niezbyt solidne. Zbiegnięcie po nich na sam dół zajmuje około minuty, a mordercy opuszczają pokój w jednominutowych odstępach. Schodki wytrzymają maksymalne obciążenie 30 BC – kiedy ta granica zostanie przekroczona, cała konstrukcja oderwie się od ściany i runie na ziemię. Znajdujące się na niej osoby odniosą 2k6 obrażeń.
- Kolejny przedział czasowy to 21-25 minut od przybycia bohaterów do „Chelsea". Wejście do numeru 410 w tym czasie pozwoli jeszcze dostrzec na ulicy bandytów, kierujących się ku czekającemu na nich hudsonowi. W takiej sytuacji w pokoju pozostaną jedynie dwa z sześciu śladów, jakie podano w tabelce na stronie 19 (które dwa – to już zależy od Strażnika). Strzał

Kult Krwawego Języka (Nowy Jork)



Większość członków kultu stanowią nielegalni imigranci kenijscy, którzy posługują się sfałszowanymi dokumentami stwierdzającymi ich amerykańskie obywatelstwo. Przez ostatnie dwa lata odnotowano jednak wyraźny wzrost liczby białych kultystów, rekrutujących się przede wszystkim z nowojorskiego półświatka; rasa nie stanowi już kryterium doboru wyznawców. Nazwa kultu wywodzi się od jednego z aspektów Nyarlathotepa, który w miejsce twarzy ma potężną, krwistoczerwoną mackę. Główną siedzibą kultu jest znajdujący się w Harlemie sklep z wyrobami prymitywnych plemion afrykańskich; w rozbudowanej piwnicy odprawiane są rytuały religijne. Właścicielem sklepu jest Silas N'Kwane, najwyższym kapłanem zaś Mukunga M'Dari. Kultyści dokonujący zamachów posługują się najchętniej prangą (rodzaj długiej afrykańskiej maczety), choć nowojorczycy często korzystają z broni palnej. Egzekutorzy zakładają na takie okazje ohydne nakrycia głowy ze zwisającą z czoła czerwoną rurką.

PRZECIĘTNY CZŁONEK KULTU KRWAWEGO JĘZYKA (Nielegalny imigrant z Kenii)

S	12	KON	15	BC	11	INT	06	MOC	10
ZR	13	WG	04	WYK	01	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: pranga* 45%, obrażenia1k6+2;
brzytwa* 45%, obrażenia 1k4
* – *broń uniemożliwia* przebicie.

Umiejętności: język angielski 35%, język kikuju 60%, język nandi 35%, język suahili 50%, Mity Cthulhu 15%, nasłuchiwanie 50%, okultyzm 10%, skakanie 55%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 35%, tropienie 50%, ukrywanie się 60%, uniki 35%, wspinanie się 60%.

z pistoletu do ruchomego celu, na taką odległość i przy takim świetle, z pewnością będzie niecelny.

- Po dwudziestu pięciu minutach od wejścia do hotelu bohaterowie znajdą w pokoju 410 zwłoki Jacksona Eliasa, jego ubrania i bagaż. Od decyzji Strażnika zależy, czy będą na nich czekały także dwa z sześciu możliwych tropów.
- Gdyby Odkrywcy postanowili opuścić hotel nie wchodząc do 410, o morderstwie dowiedzą się następnego dnia z gazet. Natrafią również na notkę o skromnym pogrzebie nazajutrz. Jeśli postanowią się tam udać, spotkają (poza dziennikarzami) tylko jedną osobę: Jonaha Kensingtona, który może im zdradzić dowolne dwie wskazówki.

Jeżeli w hotelu wywiąże się walka bądź też Badacze ruszą w pościg za mordercami i dopadną ich, każdy z nich ma przy sobie 1k3 wskazówek (wymienionych w tabelce na str. 19 oraz wydrukowanych jako *Pomoce dla graczy* nr 11-17 na str. 23-25). Pierwszy kultysta ma *Pomoce* 11-13, drugi – *Pomoce* nr 14-16, trzeci – 1k3 spośród pozostałych (chyba że Strażnik zaplanuje to inaczej). Przedmioty, których zabójcy nie zabrali, znajdują się w miejscach przewidzianych w opisie. Kultyści będą próbowali uciec samochodem.

KULTYSTA NR 1, lat 23, członek Kultu Krwawego Języka

S	16	KON	15	BC	14	INT	08	MOC	10
ZR	10	WG	06	WYK	03	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pranga 85%, obrażenia 1k6+2+1k4;
uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+1k4;
cios głową 50%, obrażenia 1k4+1k4;
kopnięcie 50%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: język angielski 10%, język kikuju 50%, język nandi 35%, język suahili 35%, Mity Cthulhu 03%, nasłuchiwanie 65%, pływanie 60%, skakanie 90%, skradanie się 65%, targowanie się 25%, tropienie 10%, ukrycie czegoś 50%, ukrywanie się 50%, uniki 50%, wspinanie się 75%.

KULTYSTA NR 2, lat 24, członek Kultu Krwawego Języka

S	12	KON	12	BC	12	INT	07	MOC	08
ZR	13	WG	07	WYK	13	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: pranga 35%, obrażenia 1k6+2;
uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3;
cios głową 50%, obrażenia 1k4;
kopnięcie 50%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język angielski 55%, język suahili 15%, Mity Cthulhu 04%, nasłuchiwanie 75%, otwieranie zamków 25%, pływanie 30%, prowadzenie samochodu 35%, skakanie 65%, skradanie się 60%, targowanie się 15%, tropienie 15%, ukrycie czegoś 55%, ukrywanie się 65%, uniki 65%, wspinanie się 60%.

KULTYSTA NR 3, lat 26, członek Kultu Krwawego Języka

S	15	KON	13	BC	12	INT	10	MOC	08
ZR	16	WG	04	WYK	03	P	0	WT	13

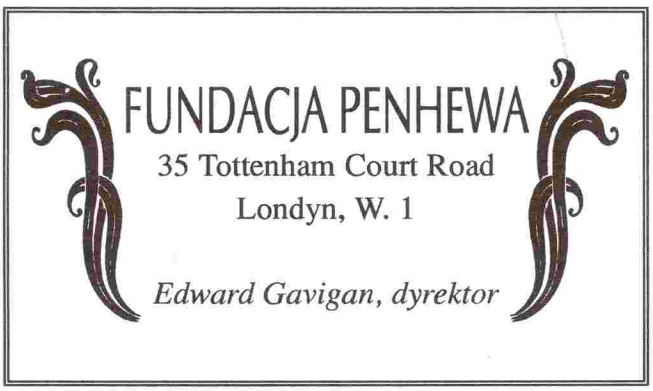
Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pranga 75%, obrażenia 1k6+2+1k4;
uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+1k4;
cios głową 50%, obrażenia 1k4+1k4;
kopnięcie 50%, obrażenia 1k6+1k4

Umiejętności: język angielski 01%, język kikuju 60%, język nandi 25%, język suahili 40%, Mity Cthulhu 05%, nasłuchiwanie 75%, pływanie 25%, skakanie 55%, skradanie się 55%, targowanie się 25%, tropienie 65%, ukrycie czegoś 60%, ukrywanie się 55%, uniki 65%, wspinanie się 55%.



W POKOJU NR 410



Pomoc dla graczy nr 12



Pomoc dla graczy nr 13

Następnego dnia informacja o morderstwie trafi do wszystkich gazet; większość relacji wskazuje na związek sprawy z kilkoma podobnymi zabójstwami, dokonanymi na przestrzeni ostatnich kilku lat.

INFORMACJE Z POKOJU 410

PRZEDMIOT: list adresowany do Rogera Carlyle'a; napisany odręcznie, z trudem daje się przeczytać (*Pomoc dla graczy* nr 11).

Znaczenie informacji: Faraz Nadżir ma się dobrze i mieszka w Kairze, chociaż nie prowadzi już sklepu przy ulicy Szakali. Człowiekiem, o którym wspomina, jest Francuz, Warren Besart, który również przebywa w Kairze. Tych informacji może również udzielić Erica Carlyle.

PRZEDMIOT: ozdobna wizytówka (*Pomoc dla graczy* nr 12).

Znaczenie informacji: zaprowadzi Odkrywców do Londynu, Fundacji Penhewa i Edwarda Gavigana.

PRZEDMIOT: puste pudełko po zapałkach (*Pomoc dla graczy* nr 13).

Znaczenie informacji: w tym właśnie barze, w Szanghaju, Elias poznał Jacka Brady'ego.

PRZEDMIOT: zdjęcie, niezbyt ostre, z wyraźnie widocznym ziarnem. Przedstawia duży jacht (parowy bądź napędzany silnikiem diesla) w otoczeniu chińskich dżonek. Widoczny jest fragment nazwy jachtu, pierwsze trzy litery: MRO (*Pomoc dla graczy* nr 14).

Znaczenie informacji: zdjęcie zrobiono w Szanghaju, nad brzegiem rzeki Huangpu. Przedstawiony na nim jacht to „Mroczna Pani", statek pod banderą brytyjską, własność niejakiego „Alfreda Penhursta". W tle słabo widoczny jest budynek z ogromną wieżą, dzięki któremu kupiec, bankier bądź ktoś, kto po prostu nieźle zna Chiny rozpozna Szanghaj; można też liczyć na pomoc bywałego w świecie marynarza bądź dyplomaty z nowojorskiego konsulatu. Jeszcze inne rozwiązanie to przejrzenie na przykład starych numerów „National Geographic" i udany test *korzystania z bibliotek*, który również pozwoli zorientować się, skąd pochodzi fotografia.

PRZEDMIOT: zwyczajna, niczym nie wyróżniająca się wizytówka. Na odwrocie widnieje zanotowane pismem Eliasa nazwisko: Silas N'Kwane (*Pomoc dla graczy* nr 15).

Znaczenie informacji: wizytówka prowadzi wprost do firmy handlowej, która sprowadza afrykańskie artefakty i dzieła sztuki dla „Ju-Ju House", w którym mieści się nowojorska siedziba Krwawego Języka. Importer zna również eksportera, odpowiedzialnego za wysyłkę towarów z Mombasy.

PRZEDMIOT: napisany na maszynie list bez koperty, adresowany do Eliasa za pośrednictwem jego wydawcy w Nowym Jorku. Autorką listu jest Miriam Atwright, bibliotekarka z uniwersytetu Harvarda (*Pomoc dla graczy* nr 16).

Znaczenie informacji: Miss Atwright pochodzi z Cambridge w stanie Massachusetts. W przeszłości nieraz pomagała Eliasowi w badaniach naukowych i szukała dla niego informacji, o które prosił. Można się z nią łatwo umówić na rozmowę, skontaktować przez telefon lub napisać do niej list (na adres uniwersytetu).

PRZEDMIOT: kartka papieru, włożona między strony „Historii wojny nauki z teologią w dziejach chrześcijaństwa" Andrew Dicksona White'a, na początku rozdziału czternastego „Od fetyszu do higieny". Kartka okazuje się być zwyczajną ulotką, jakie rozdaje się na ulicach czy wysyła do setek anonimowych odbiorców (*Pomoc dla graczy* nr 17).

Znaczenie informacji: podczas wykładu profesor Cowles zaprezentował między innymi kilka słabych, prześwietlonych przeźroczy, przedstawiających jakieś dziwaczne monolity pośrodku australijskiej pustyni. Zrobiono je kilkanaście mil od aktualnej siedziby doktora Hustona w Mieście Wielkiej Rasy. Cowles podpisał kontrakt na jeden semestr z uniwersytetem Miskatonic, przede wszystkim licząc na zgromadzenie funduszy, niezbędnych do zorganizowania ekspedycji z prawdziwego zdarzenia, która na miejscu zbadałaby tajemnicze budowle. Na razie nic z jego planów nie wyszło. Mimo że Odkrywcy przegapili wykład, mogą spokojnie do profesora zadzwonić, napisać lub odwiedzić go w Massachusetts.

PRZEDMIOT: symbol na czole. Tę wskazówkę uda się bohaterom odkryć tylko wówczas, gdy dokładnie obejrzą zwłoki Jacksona Eliasa. Na jego czole znajdą starannie wycięty, symetryczny symbol (*Pomoc dla graczy* nr 18).

Znaczenie informacji: kultyści wycięli na czole Eliasa runiczny symbol Krwawego Języka. Jeżeli któryś z Badaczy spędzi cały dzień w Bibliotece Publicznej Nowego Jorku, w Bibliotece Kongresu, uniwersytetu Yale lub którejś z dużych bostońskich bibliotek, rozpozna w nim symbol kultu uważanego za spadkobiercę tradycji sekty religijnej, której członków wygnano ze starożytnego Egiptu. Udany test *korzystania z bibliotek* ujawni ponadto, że chodzi o Kult Krwawego Języka, o którym ostatnie wzmianki dochodziły z Kenii. Nie ma ani słowa o Nyarlathotepie, aczkolwiek związki boga z Krwawym Językiem można odkryć przestudiowawszy „Fragmenty z G'harne", jedną z ksiąg traktujących o Mitach Cthulhu (więcej informacji na jej temat znajdziecie w podręczniku głównym do **Zewu Cthulhu**). Jeden z egzemplarzy „Fragmentów" znajduje się w bibliotece Fundacji Penhewa, w Londynie.

Pomoc dla graczy nr 11

Kair, Egipt
3 stycznia 1919

Szanowny panie Carlyle,

Słyszałem, że interesuje się pan historią naszego kraju. Sądzę, iż mógłbym być w tym pomocny, gdyż w moim posiadaniu znajduje się kilka cennych i – jak sądzę – ciekawych obiektów. Z przyjemnością prześlę je panu, jeśli tylko porozumiemy się co do ceny; oczywiście jako prawdziwe, starożytne dzieła sztuki są warte uczciwej sumy. Zajmę się załatwieniem wszelkich formalności – wystarczy by odwiedził mnie pański agent. Mój sklep mieści się w Starym Kwartale, przy ulicy Szakali.

Pozostaję z poważaniem,
Faraz Nadżir

Pomoc dla graczy nr 17

Tylko dziś

„Mroczne kulty Polinezji i południowego Pacyfiku"

ilustrowany przeźroczami dwugodzinny wykład
prof. doktora Anthony'ego Cowlesa

z Uniwersytetu w Sydney,
członka *Polynesian Esoterica*
na Uniwersytecie Miskatonic (Arkham)

Sala Schuylera,
godz. 20.00

Tylko dziś

Pomoc dla graczy nr 16

7 listopada 1924

Pan Jackson Elias
co Prospero House Publishers
Lexington Avenue, Nowy Jork

Szanowny Panie,

Książki, o którą pan pytał, nie mamy już w naszych zbiorach. Potrzebne panu informacje mogą znajdować się jednak w innych woluminach. Proszę się skontaktować ze mną po przyjeździe, a z przyjemnością udzielę panu dalszej pomocy.

Zawsze do usług,

Miriam Atwright

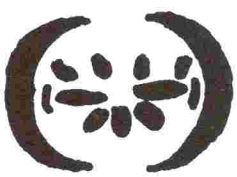
Miriam Atwright

Pomoc dla graczy nr 14

Zdjęcie

Fotografia jest niewyraźna i bardzo ziarnista. Przedstawia duży jacht zacumowany do nabrzeża i otoczony przez chińskie dżonki. Widoczny jest fragment nazwy statku, pierwsze trzy litery: „MRO".

Pomoc dla graczy nr 18



Pomoc dla graczy nr 15

Emerson Imports

47th West Street 648,
Nowy Jork, stan Nowy Jork
telefon: HA 6-3900

Silas N'Kwane

Nazwisko Silasa N'Kwane skreślone jest pismem Eliasa. Wizytówkę należy wyciąć, złożyć na pół i skleić.

PIERWSZE KROKI W ŚLEDZTWIE

Badacze Tajemnic poznają nowe fakty dotyczące pechowej Ekspedycji Carlyle'a i dochodzą do wniosku, że chyba z początku nie docenili znaczenia popełnionego na jej członkach zbiorowego mordu.

Pod drzwiami pokoju 410 w hotelu „Chelsea" bohaterowie podjęli pierwsze decyzje i skierowali scenariusz na wybrane tory. Teraz trzeba tylko pilnować, żeby nie zboczyli z obranej drogi. Z tego też względu Strażnik powinien podkreślić znaczenie przyjaźni, jaka łączyła wybranego Odkrywcę z zamordowanym pisarzem, tajemnicze okoliczności zabójstwa oraz wagę, jaką Elias zdawał się przywiązywać do planowanego spotkania. Ciekawy reportaż o dalszych losach słynnej swego czasu wyprawy badawczej byłby wart ładnych parę tysięcy dolarów. Tym razem bohaterowie mają szansę trafić do Eriki Carlyle i nowojorskiego wydawcy Eliasa, a przy okazji dowiedzieć się tego i owego od policji. Z pewnością nie zabraknie punktów zaczepienia dla rozpoczynającego się śledztwa.

Być może Badacze Tajemnic okażą się na tyle sprytni, że przed opuszczeniem Stanów Zjednoczonych zbadają wszystkie lokalne tropy: jeśli udało im się znaleźć właściwe wskazówki, mogą teraz uwzględnić „Emerson Imports" i Miriam Atwright, a nawet „Ju-Ju House" i Ahja Singha. Poszukiwania informacji na temat członków Ekspedycji Carlyle'a będą bardzo interesujące, aczkolwiek z konieczności (jak się później okaże) nie zakończą się pełnym sukcesem.

Nowojorska policja

Użyteczność tego tropu zależy od kontaktów Odkrywców Tajemnic z policją w Nowym Jorku oraz od tego, na ile zostaną powiązani ze sprawą morderstwa Jacksona Eliasa. Jeśli któryś z bohaterów ma znajomego detektywa, zwłaszcza w Wydziale Zabójstw, bez trudu uda się Badaczom uzyskać wszystkie opisane poniżej informacje. W przeciwnym wypadku będą potrzebowali kilku udanych testów *wmawiania*. Jeżeli policjanci zastaną Odkrywców na miejscu zbrodni, ci zaś zdecydują się z nimi porozmawiać i wykonają udany test *wiarygodności*, dowiedzą się wszystkiego, co ich zainteresuje. Gdyby funkcjonariusze zauważyli Badaczy uciekających z hotelu, z pewnością zechcą ich przesłuchać.


POR. MARTIN POOLE

Śledztwo prowadzi porucznik Martin Poole, zaprawiony w bojach weteran, który niejedno już widział. Może powiedzieć bohaterom, że ta sprawa jest już dziewiątą tego rodzaju, jakie odnotowano w Nowym Jorku w ostatnich dwóch latach. Ofiar najprawdopodobniej nic nie łączy: są wśród nich biedni, średnio zamożni i bogaci, są biali i czarni i to z różnych dzielnic. Wszyscy zabici mieli taki sam znak wycięty na czole. Udało się ustalić, że jest to symbol afrykańskiego kultu śmierci, o którym mieszkańcy Harlemu niechętnie rozmawiają. Nic nie wiadomo o związku znanych policji kultów voodoo z całą sprawą; zresztą ich członkowie nie posługują się tym symbolem (nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by w tym miejscu wcisnąć jakiś fałszywy trop i krótką dodatkową przygodę). Porucznik konsultował się w tej materii z Mordecaiem Lemmingiem, ekscentrycznym folklorystą zamieszkałym na Manhattanie, ale i ten specjalista nie potrafił nic więcej powiedzieć.

Jeżeli Strażnik tak postanowi, Poole może zdradzić Badaczom, że tuż po godzinie ósmej wieczorem widziano czarnego sportowego hudsona, który odjeżdżał spod „Chelsea". Wcześniej tego samego wieczora taki właśnie samochód, należący do Thomasa Witherspoona, został skradziony z Lenox Avenue.

Poole i jego podwładni przyjmują założenie, że mają do czynienia z serią rytualnych morderstw ludzi, znających fakty, których nie powinni byli poznać. Opisy poprzednich zabójstw można znaleźć w archiwach popularnych gazet, ale wszystko, czego Odkrywcy Tajemnic mogą się z artykułów dowiedzieć, sprowadza się do stwierdzenia, iż zabici zadawali się z dziwnymi ludźmi.

Oczywiście Strażnik ma pełne prawo uznać, że policja wie więcej. Może również – gdyby było mu to na rękę – nadać większego znaczenia którejś z poprzednich ofiar: kto wie, może zginął ktoś wyjątkowo zamożny? A może po prostu dobry znajomy Rogera Carlyle'a?

PORUCZNIK MARTIN POOLE, 43 lata, Wydział Zabójstw

S	12	KON	13	BC	14	INT	10	MOC	08
ZR	09	WG	09	WYK	06	P	55	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer kaliber .38, 45%, obrażenia 1k10;
krótka pałka* 70%, obrażenia 1k6+1k4;
uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;
kopnięcie 60%, obrażenia 1k6+1k4;
cios głową 50%, obrażenia 1k4+1k4.

* – *przy pasie.*

Umiejętności: korzystanie z bibliotek 25%, nasłuchiwanie 55%, perswazja 30%, prawo 50%, prowadzenie samochodu 60%, przemawianie 25%, psychologia 30%, spostrzegawczość 40%, targowanie się 45%, tropienie 15%, wiarygodność 40%, wmawianie 75%.

Erica Carlyle

Panna Carlyle przebywa w Carlyle House, majątku rodowym w hrabstwie Westchester. Badacze Tajemnic mogą się tego dowiedzieć na kilka sposobów: przejrzeć kolumnę aktualności towarzyskich w dowolnej lokalnej gazecie; zadzwonić do jednej z licznych podległych Carlyle'om firm lub biur i wykonać udaną próbą *wmawiania*; osobiście zjawić się w firmie bądź w biurze i wykazać odpowiednią *wiarygodnością*; porozmawiać z bystrym dziennikarzem itd.

Erica ma 26 lat i jest jedyną dziedziczką majątku rodu Carlyle'ów odkąd kenijski sąd uznał Rogera za zmarłego, a sąd stanu Nowy Jork przychylił się do tej decyzji.

Nie będzie łatwo z nią porozmawiać, gdyż jest osobą bardzo zajętą i nie ma ochoty wracać do sprawy ekspedycji. Nie przyznałaby się do tego, ale w głębi ducha nie znosiła brata i jego dziwacznego zachowania, toteż cieszy się, że Roger nie żyje, choć nawet jego śmierć była zbyt niezwykła, by uznać ją za przyzwoity sposób zejścia z tego świata. Za życia Roger prawie doprowadził rodzinną firmę (specjalizującą się w usługach transportowych i handlu zagranicznym, także bronią) do ruiny, systematycznie wycofując z niej kapitał inwestycyjny. W dodatku w interesach wcale nie liczył się ze zdaniem siostry, od kiedy zaś Erica przejęła nad wszystkim kontrolę – interes kwitnie. Z odejścia Rogera cieszą także wszyscy akcjonariusze firmy.

Badacze Tajemnic mogą zwrócić na siebie uwagę Eriki sugerując choćby, że Roger Carlyle wciąż żyje (chociaż nie mają żadnych podstaw, by tak sądzić). Podobny skutek wywrze próba napisania np. krytycznego artykułu o Ekspedycji Carlyle'a – wówczas albo sama Erica, albo jej prawnicy będą usiłowali nie dopuścić do jego publikacji. Okazja do rozmowy może się również nadarzyć na jakimś przyjęciu czy balu dobroczynnym; inna opcja to podszycie się pod biznesmenów, którzy robią interesy z firmą Carlyle'ów i umówienie się z Ericą na spotkanie. Poza tym pozostaje jeszcze spróbować zatrudnić się w Carlyle House, albo przynajmniej zaprzyjaźnić się z pracującymi tam ludźmi. Całkiem możliwe, że udałoby się spotkać Ericę „przypadkiem" za bramą jej posesji. Należy jednak pamiętać, że czasem może i przez tydzień nie wychodzić z domu, kierując działaniem firmy przez przedstawicieli i za pomocą telefonu.

Zmuszenie Odkrywców Tajemnic, by wymyślili sposób na skontaktowanie się z tą zamożną, piękną i dość upartą kobietą, może okazać się źródłem doskonałej rozrywki. Przydadzą się testy *wiarygodności* z poważnymi ujemnymi modyfikatorami, postawni panowie we frakach, którzy chętnie wyrzucą bohaterów z eleganckich klubów, łażący krok w krok za Badaczami prywatni detektywi Carlyle'ów i tak dalej... Na prośbę panny Carlyle policja niezwłocznie zatrzyma Odkrywców pod wymyślonym na poczekaniu zarzutem.


ERICA CARLYLE

Erica Carlyle nie zgodzi się odpowiadać na pytania bohaterów w miejscu publicznym i bez należytego wprowadzenia w sprawę. Jeśli Badacze będą mieli okazję przygotować ją do rozmowy (lub jeżeli uda im się wykonać test jednej drugiej *wmawiania*), siostra Rogera zgodzi się poświęcić im chwilę cennego czasu. Szanse bohaterów wzrosną, gdy któryś z nich zdoła ją czymś zaintrygować. Erica nie ma ochoty rozmawiać o nieżyjącym bracie, zgodzi się jednak na to, gdyby coś miało zagrozić jej pozycji w środowisku lub interesom firmy; zgodzi się również w sytuacji, gdy bohaterowie pobudzą jej ciekawość.

Posiadłość w Westchester leży nad rzeką Hudson, mniej więcej pół godziny na północ od Nowego Jorku. Po drodze Badacze będą mieli okazję przejeżdżać nieopodal złowrogiej budowli, jaką bez wątpienia jest więzienie Sing-Sing. Carlyle House to elegancja, dwupiętrowa rezydencja pośrodku pięciu akrów znakomitej ziemi. Cały majątek jest otoczony wysokim (trzy i pół metra) płotem z siatki, zakończonym ostrymi szpikulcami. Przy bramie zawsze pełni straż dwóch uzbrojonych mężczyzn; po terenie posiadłości kręci się większa liczba strażników z bronią i z psami. Kiedy Erica opuszcza Carlyle House, zawsze towarzyszy jej przynajmniej jeden ochroniarz. Poza tym w posiadłości pracuje całkiem sporo sumiennych, oddanych służących różnych specjalności.

Wszystkie te środki bezpieczeństwa są o tyle uzasadnione, że wkrótce po powieszeniu w Nairobi domniemanych morderców Rogera, kultyści usiłowali włamać się do biblioteki Carlyle House w poszukiwaniu interesujących ich woluminów (szczegółowy opis zawartości biblioteki znajdziecie dalej). Erica nie omieszkałaby wystąpić do sądu przeciw ewentualnym włamywaczom (każde dziesięć minut myszkowania na terenie posesji i posiadłości oznacza kumulatywną, dziesięcioprocentową szansę wykrycia), chociaż udana próba *wmawiania* mogłaby ją przekonać, żeby tego nie robiła; panna Carlyle lubi bystrych i wygadanych ludzi.

Najbardziej zaufanym z ochroniarzy Eriki jest niejaki Joe Corey, mężczyzna potężnej postury z równie potężną czterdziestką piątką w kaburze pod pachą. Drugą ulubioną bronią Coreya jest kastet, ukryty w specjalnej kieszonce w lewym rękawie. W miejscach publicznych zawsze towarzyszy siostrze Rogera, gotów chronić ją przed zapędami natrętnych fotografów i podrywaczy. Poprzednio pracował dla jednego z nowojorskich gangsterów, konkurenta Eriki, który wkrótce po jakiejś nieudanej transakcji zniknął bez śladu.

Głównym powiernikiem i mężem zaufania Eriki jest Bradley Grey, jeden z właścicieli kancelarii prawniczej „Dunstan, Whittleby i Grey", mieszczącej się na 57. Zachodniej w Nowym Jorku. Łatwo natknąć się na to nazwisko w gazetach omawiających kwestie związane z przejęciem interesów przez Ericę Carlyle. Udany Test Pomysłowości pozwoli domyślić się znaczenia związków Greya i Eriki.


BARDLEY GREY

Bradley nie przepadał za Rogerem Carlylem; nie wie też absolutnie nic o wpływie, jaki wywarła M'Weru na brata Eriki. Jest dyskretny, ale w niewygodnych sytuacjach (publiczna kompromitacja) może łatwo spanikować. Jeżeli dojdzie do wniosku, że Badacze Tajemnic mogą mieć coś ciekawego do powiedzenia (albo oni sami zdołają go do tego przekonać), gotów będzie zaaranżować spotkanie z panną Carlyle, choć trzeba będzie pewnie z tydzień na nie poczekać.

ERICA CARLYLE, 26 lat, milionerka, szefowa firmy

S	08	KON	12	BC	08	INT	17	MOC	13
ZR	11	WG	16	WYK	16	P	65	WT	10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: floret 70%, obrażenia (stępiony czubek) 1k6+1-1k4;
rewolwer kaliber .22 (w torebce), obrażenia 1k6.

Umiejętności: księgowość 70%, targowanie się 75%, wiarygodność 95%, dyskutowanie 65%, prowadzenie samochodu 35%, język angielski 85%, francuski 45%, niemiecki 50%, włoski 60%, prawo 35%, przemowy 50%, perswazja 60%, psychologia 35%, jeździectwo 60%, pływanie 30%.

JOE COREY, 37 lat, osobisty ochroniarz Eriki Carlyle

S	17	KON	15	BC	16	INT	12	MOC	08
ZR	14	WG	09	WYK	08	P	50	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 85%, obrażenia 1k3+1k6;
kopnięcie 75%, obrażenia 1k6+1k6;
cios głową 75%, obrażenia 1k4+1k6;
rewolwer kaliber .45* (w kaburze pod pachą) 65%, obrażenia 1k10+2;
kij baseballowy 65%, obrażenia 1k8+1k6.

** – Joe zawsze ma przy sobie dwanaście dodatkowych kul.*

Umiejętności: mechanika 50%, nasłuchiwanie 50%, otwieranie zamków 30%, prowadzenie samochodu 95%, psychologia 35%, skakanie 65%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 55%, targowanie się 75%, uniki 85%, wmawianie 65%.

BRADLEY GREY, 41 lat, doradca prawny Eriki Carlyle

S	09	KON	10	BC	09	INT	17	MOC	11
ZR	10	WG	14	WYK	18	P	45	WT	09

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: kopnięcie 10%, obrażenia 1k6;

uderzenie pięścią 10%, obrażenia 1k3.

Umiejętności: dyskutowanie 85%, francuski 65%, jeździectwo 10%, korzystanie z bibliotek 70%, księgowość 70%, łacina 25%, prawo 90%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 40%, sztuka przemawianie 80%, targowanie się 50%, wiarygodność 85%, wmawianie 50%, żeglarstwo 10%.

ROZMOWA Z ERICĄ CARLYLE

Erica od początku zdawała sobie jasno sprawę z tego, że planowana przez Rogera wyprawa do Afryki jest czymś więcej niż tylko kolejnym niemądrym kaprysem; wiedziała, że brat skrywa jakąś ponurą tajemnicę, że opętała go ta Murzynka (nigdy nie mówiła o M'Weru inaczej, niż „ta Murzynka"). Dla panny Carlyle związek z czarną kobietą tylko potwierdzał fakt, jak dalece zdeprawowany gust miał Roger. Od kiedy ta Murzynka zaczęła grać w jego życiu tak ważną rolę – Erica nie ma pojęcia, w jakich okolicznościach się poznali – Roger miewał dziwne sny: zdawało mu się, że ktoś go wzywa i każe mu coś zrobić. Budził się często z krzykiem, ale nigdy nie rozwodził się na temat swoich koszmarów.

Pomoc dla graczy nr 19

Życie boga

(„Life as a God")

Wyjątki z dziennika
Montgomery'ego Cromptona

„Jego anioły były najdziwniejsze, a zarazem przecudowne; ich przerażające piękno zauroczyło mnie i zachwyciło. Pomyślałem o rozkochanych w świetle dnia głupcach, którzy uznali położenie tej sali za bezsensowne. Śmiałem się z nich, myśląc o wspaniałościach, jakie nie stały się ich udziałem. Kiedy po zapaleniu sześciu świec padły uświęcone słowa, przybył On, w pełni chwały Wyższych Światów. Zapragnąłem podciąć sobie żyły, by moje życie przepłynęło do Jego istoty, by cząstka mego ciała stała się bogiem!

Siostra zaproponowała mu, żeby spotkał się z doktorem Robertem Hustonem, który akurat w tym okresie brylował w nowojorskich wyższych sferach. Erica uważa, że to doktor Huston namówił Rogera na zorganizowanie ekspedycji (czuje z tego powodu poczucie winy), ma jednak wrażenie, iż to Murzynka jest przyczyną kłopotów psychicznych Carlyle'a: Roger nieraz znikał na kilka dni, po czym niespodzianie wracał do domu i rzucając dzikie spojrzenia wyjaśniał tylko, że był w Harlemie.

Twierdził, że ta Murzynka jest królową, kapłanką i że zna sekrety, które on sam musi koniecznie posiąść. Nawet sama Erica dała się na krótko przekonać do pomysłu wyprawy do Afryki, licząc na to, że na miejscu brat przekona się, iż całe to gadanie to nic nie warty bełkot. Panna Carlyle nie zna ani imienia M'Weru, ani nazwy kultu, na którego czele stoi Murzynka. Uważa natomiast, że ta właśnie kobieta jest winna obłędu Rogera Carlyle'a.

DODATKOWE INFORMACJE OD ERIKI

Jeżeli Badacze Tajemnic wykażą się należytym sprytem, wpadną zapewne na pomysł, żeby zapytać Ericę o pozostałych członków Ekspedycji Carlyle'a; siostra Rogera niewiele może im powiedzieć:

- *Sir Aubrey Penhew:* Erica nic o nim nie wie, nie ma również pojęcia, dlaczego znalazł się w składzie wyprawy. „Być może potrzebował pieniędzy; to typowe dla ludzi, którzy dużo przebywali z Rogerem".
- *Doktor Robert Huston:* przystojny, miły człowiek, zdaniem Eriki nadzwyczaj wrażliwy i spostrzegawczy. Najprawdopodobniej pojechał z Rogerem do Afryki, żeby kontynuować leczenie.
- *Hypatia Masters:* Erica spotkała ją kiedyś przez przypadek, ale nie przypomina sobie, żeby panna Masters zrobiła na niej specjalne wrażenie. Była jednak niezłym fotografem – kto wie, czy nie z tej właśnie przyczyny towarzyszyła ekspedycji.
- *Jack „Medalion" Brady:* fanatycznie lojalny wobec Rogera; cieszył się bezgranicznym zaufaniem swego pracodawcy. W Kalifornii wynajęci przez Carlyle'a prawnicy pomogli mu kiedyś uniknąć skazania w sprawie o morderstwo – miało to miejsce, gdy Roger studiował przez semestr na Uniwersytecie Południowej Kalifornii (uprzednio wydalono go po kolei z Harvardu, Yale, Princeton, Miskatonic i Cornell).

BIBLIOTEKA W POSIADŁOŚCI CARLYLE'ÓW

Po dłuższym namyśle Erica przypomni sobie, że na krótko przed wyprawą Roger coraz częściej sięgał do kilku książek z rodzinnej biblioteki. Ona sama przejrzała jedną z nich („Rękopisy pnakotyckie") i wystraszyła się, gdyż księga najwyraźniej utwierdzała Rogera w jego szalonych zamiarach. Jej brat przechowywał wybrane pozycje w ukrytym w bibliotece sejfie, który Erica bez jego wiedzy odnalazła i odkryła otwierającą go kombinację liczb. Zanotowała ją na stronie przedtytułowej zbioru poezji Edgara Allana Poe. Odkąd Roger wyjechał do Londynu, nie zaglądała do skrytki, gdyż po prostu nie przyszło jej to do głowy; w biurze na terenie posiadłości zainstalowała tymczasem najnowszy i najdoskonalszy z dostępnych sejfów.

Innym źródłem informacji o księgozbiorze młodego Carlyle'a mogą być notatki, które Jackson Elias zostawił swemu wydawcy, Jonahowi Kensingtonowi. Jeśli Badacze wiedzą o lekturach Rogera przed spotkaniem z Ericą i zapytają ją o nie wprost, z początku będzie zaprzeczać, gdyż uświadomi sobie, że stare woluminy mogą mieć sporą wartość dla kolekcjonerów. Odda je więc do wyceny, a przy okazji zyska nieco czasu, by dowiedzieć się czegoś o naszych bohaterach. Gdyby Odkrywcy Tajemnic wpadli na pomysł wejścia w posiadanie ksiąg w sposób nieoficjalny, muszą dostać się do biblioteki, znaleźć wbudowany w ścianę, nieduży sejf i otworzyć go (Siła 60). Tymczasem ludzie

odpowiedzialni za bezpieczeństwo Carlyle House będą im w tym przeszkadzać. Niezłym pomysłem byłoby w tej sytuacji wynajęcie zawodowego włamywacza, żeby poradził sobie z sejfem – proponujemy zatem, by Strażnik przygotował się na taką opcję i umożliwił bohaterom znalezienie „fachowca" jeśli tylko sami wpadną na ten pomysł.

Chcąc ułatwić Badaczom obrabowanie sejfu, Strażnik może zainscenizować przyjęcie w majątku Carlyle'ów, którego gospodynią będzie oczywiście Erica. Gracze będą mieli okazję poodgrywać swoje postaci w trakcie kolacji i wymyślić sposób na pozbycie się gości z biblioteki, a potem pozostanie im już tylko zamknąć drzwi i zacząć poszukiwania. Wszyscy powinni się przy tym dobrze bawić. Podczas poszukiwań w bibliotece gracze będą co dwadzieścia minut (czasu gry) wykonywać testy Szczęścia (wartość współczynnika należy przy tym zmniejszyć o połowę). Udany test oznacza, że Bohater natknął się na właściwy egzemplarz wierszy Edgara Allana i znalazł w nim szyfr do sejfu (P15, L14, P13, L12).

W bibliotece znajduje się sporo wygodnych krzeseł, kilka stolików z lampkami do czytania, ozdobny, kuty, wiktoriański kominek, wspaniały stół bilardowy z drewna tekowego z marmurowym blatem i oszklone regały z kilkoma tysiącami książek, ciągnące się wzdłuż wszystkich ścian. Znaleźć tu można oprawne w skórę kompletne wydania dzieł Trollope'a, Dickensa, Bulwera-Lyttona, pani Radcliffe, Francisa Parkmana, Ralpha Waldo Emersona, wczesne utwory George'a Washingtona Cable'a i innych mistrzów literatury, jakich świat oglądał na przestrzeni ostatnich stu lat. Osobny dział stanowią księgi z dziedziny okultyzmu i zjawisk nadprzyrodzonych, wszystkie jednak traktują tylko o tradycyjnej magii i nie ma w nich niczego niezwykłego. Północną ścianę biblioteki zajmuje masywny regał, zastawiony starymi angielskimi i francuskimi słownikami i encyklopediami; wciśnięty między nie stoi również pokaźny tom poezji Poego, w którym Erica zapisała szyfr. Z tyłu, za książką, w tylnej ściance regału umieszczono małą klapkę: wystarczy ją otworzyć i nacisnąć znajdujący się pod nią przycisk, a cały regał odsunie się na bok i odsłoni sejf, w którym są cztery książki.

PNAKOTIC MANUSCRIPTS (RĘKOPISY PNAKOTYCKIE): przekład angielski. +10% do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie kosztuje 1k8 PP.

SELECTIONS DE LIVRE D'IVON: francuski komentarz do łacińskiego oryginału, autorstwa Gaspara du Norda. +6% do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie kosztuje 1k6 PP. Zawiera czary „Nawiązanie kontaktu z Nodensem" oraz „Mgliste koło Eibona".

PEOPLE OF THE MONOLITH (LUD MONOLITU): wersja angielska. +3% do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie kosztuje 1k3 PP; księga nie zawiera czarów. Prawdziwa rzadkość, zwłaszcza że tom oprawiony jest ręcznie, w skórę chthoniana (czytelnik może to zauważyć, jeśli wykona udany test *Mitów Cthulhu*).

LIFE AS A GOD (ŻYCIE BOGA): wersja angielska, +4% do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie kosztuje 1k6 PP; księga nie zawiera czarów. Jest to jedyny egzemplarz rękopisu dziennika Montgomery'ego Cromptona, angielskiego artysty, który w 1805 roku przybył do Egiptu i został kapłanem Bractwa Czarnego Faraona. Tomik jest oprawiony w ludzką skórę. Crompton popadł w obłęd jeszcze zanim zaczął pisać dziennik, w którym opisuje wszelakie ohydne rytuały i czyny Mrocznego Faraona. Szczególnie dużo uwagi poświęcił sali tronowej Faraona (patrz *Pomoc dla graczy* nr 19).

Cytat odnosi się do tajemnej kaplicy Nyarlathotepa, znajdującej się w pod szczytem Krzywej Piramidy w Egipcie. Jeżeli bohaterowie przeczytają ten fragment, później zaś trafią do kaplicy, Strażnik powinien im przypomnieć o „Życiu boga". Crompton zawsze nazywa Nyarlathotepa Czarnym bądź Mrocznym Faraonem.

W dzienniku znajdują się również szczegółowe relacje z mordów, składania ofiar itd. We wszystkich opisach pojawiają się wzmianki o krótkich pałkach z jednym, długim kolcem, których kult używa do dokonywania rytualnych zabójstw.

Strażnik może nie ujawnić części informacji z „Życia boga" do czasu, aż Badacze znajdą się w Londynie bądź w Kairze, a wówczas przedstawić im dodatkowe fakty jako coś, co właśnie sobie „przypomnieli", wcześniej zaś nie podejrzewali, że ma to jakiekolwiek znaczenie (idealny pomysł na pierwszy kontakt z krótką, zaopatrzoną w jeden kolec pałką).

Jonah Kensington

Kensington jest właścicielem i szefem wydawnictwa Prospero House, specjalizującego się w publikowaniu dzieł okultystycznych i fantastycznych, w tym zarówno opowieści prawdziwych, jak i zmyślonych. Biuro wydawnictwa mieści się przy Lexington Avenue, nieopodal skrzyżowania z 35. Ulicą. Skromna oficyna nie zamierza zbijać fortuny na bestsellerach, lecz koncentruje się na dziełach skierowanych do wąskiego grona wybranych odbiorców, a przy tym ponadczasowych i zdolnych zwrócić na siebie uwagę także następnych pokoleń. Badacze Tajemnic mogą umówić się z Kensingtonem na spotkanie bądź po prostu zajrzeć na Lexington Avenue – w Prospero House panuje przyjazna atmosfera i nie przykłada się specjalnej wagi do przestrzegania protokołu. Jonah, jako główny wydawca i długoletni przyjaciel Eliasa, chętnie porozmawia z osobami starającymi się wyjaśnić tajemnicę jego śmierci. Zresztą Strażnik może uznać, że znajomy Eliasa wśród Odkrywców zna również Kensingtona.


JONAH KENSINGTON

Szef wydawnictwa uważa, że policja ma rację podejrzewając, iż morderstwa dokonali członkowie jakiegoś sekretnego kultu. Jackson Elias zawsze bardzo się interesował krwawymi kultami śmierci, toteż nic dziwnego, że albo dopadł go wreszcie któryś z dawnych wrogów, albo jego nowy projekt okazał się znacznie bardziej poważny (i niebezpieczny), niż sam pisarz mógł przypuszczać. Według słów Kensingtona, Elias był zdania, że za śmierć członków Ekspedycji Carlyle odpowiadają wyznawcy jakiejś okrutnej religii z serca Afryki. Uważał również, iż nie wszyscy zostali zgładzeni w Kenii. Jeśli Badacze będą wypytywać Kensingtona o szczegóły, ten poprosi sekretarkę o przyniesienie teczki z korespondencją od Eliasa i odczyta im zamieszczony poniżej list.

PRZEDMIOT: list Jacksona Eliasa do Jonaha Kensingtona (*Pomoc dla graczy* nr 20).

Znaczenie informacji: list potwierdza zamiary Eliasa, stwierdza wprost, że członkowie Ekspedycji Carlyle'a mogą wciąż żyć i że Eliasowi udało się znaleźć dowody przeczące zeznaniom złożonym w śledztwie i podczas procesu w Kenii.

Nieco później do Prospero House dotarły notatki Eliasa, które miały mu posłużyć do napisania kolejnej książki oraz prośba o zaliczkę (przekazana telegraficznie z Hongkongu). Kensington bezzwłocznie wysłał pieniądze i Elias jakby zapadł się pod ziemię. Odezwał się dopiero w połowie ubiegłego miesiąca (dokładnie 16 grudnia 1924) z Londynu. Telegram był trochę zwariowany i świadczył o wielkim zaangażowaniu i entuzjazmie Jacksona, który zdążył ponoć odwiedzić Chiny i Afrykę (to chyba oczywiste), trafiwszy zaś do Londynu odkrył dalsze, ciekawe

Pomoc dla graczy nr 20

8 sierpnia 1924
Nairobi

Drogi Jonah,
Ma wspaniała nowinę! Istnieje możliwość, iż nie wszyscy członkowie Ekspedycji Carlyle a zginęli. Złapałem ciekawy trop. Miejscowe władze zaprzeczają możliwości działania kultu, ale tubylcy twierdzą coś wprost przeciwnego. Nie uwierzyłbyś, co mi tu opowiadają! Niedługo wyślę Ci najciekawsze notatki. Będziemy bogaci!

Krwawe całusy przesyła
J.

PS: Będę potrzebował zaliczki. Szczegóły wkrótce.

tropy. Twierdził, że widział niewiarygodne rzeczy, wspominał coś o ogromnym, zakrojonym na skalę światową spisku, pisał o precyzyjnym planie czasowym... Zamierzał jeszcze znaleźć brakujące elementy układanki, ale na razie nie mógł (lub nie chciał) ujawniać szczegółów. Na zakończenie zapowiadał, że udaje się właśnie do Nowego Jorku. Następnego ranka wsiadł na pokład frachtowca „Siewka".

Przed kilku dniami Jackson Elias rzeczywiście znalazł się w Nowym Jorku i zostawił Kensingtonowi kolejny plik notatek. Okazały się one tak zagadkowe i fragmentaryczne, że wydawca doszedł do wniosku, iż Elias albo zwariował i pilnie potrzebuje półrocznej kuracji w ośrodku dla psychicznie chorych, albo absolutnie nikomu nie ufa – do tego stopnia, że postanowił wszelkie konkrety zachować wyłącznie dla siebie. Szef Prospero House nie ma specjalnie ochoty pokazać Odkrywcom Tajemnic ostatniej partii notatek nieżyjącego pisarza, gdyż obawia się, że ich treść dosadnie świadczy o obłędzie Eliasa i każe wątpić w jego pisarskie zdolności, co mogłoby rzucić cień na całe wydawnictwo. Od biedy zgodzi się, by w papierach pogrzebał ktoś, kto nie jest zawodowo związany z pisarstwem ani dziennikarstwem, gdyż będzie się wówczas czuł nieco swobodniej. Badacze mogą oczywiście włamać się do biura i wykraść notatki (które znajdują się w tej samej teczce z korespondencją); nie sprawi im to specjalnego kłopotu, gdyż budynek nie jest strzeżony, wiecznie kręci się po nim sporo ludzi – głównie pisarzy i redaktorów, którzy w dodatku mają zwyczaj pracować o różnych dziwnych porach.

Kensington przyzna w rozmowie, że zawsze uważał, iż Elias sporo ryzykuje wykonując swój zawód, ale nigdy nie udało mu się przekonać Jacksona, by zrezygnował choć z części osobistych badań. Jest mu teraz bardzo przykro. Jeżeli do rozmowy z Badaczami dojdzie w dzień czy dwa po zabójstwie, Jonah poinformuje ich o czasie i miejscu pogrzebu pisarza (co więcej, jeżeli zdobędą jego zaufanie, może zaproponować im sfinansowanie prywatnego śledztwa do wysokości tysiąca dolarów). Jeśli dowie się, że bohaterowie wybierają się do Londynu, poda im dwa użyteczne kontakty do znajomych Anglików. Jednym z nich jest Mickey Mahoney, redaktor naczelny „Prawdziwej bomby", drugim zaś inspektor James Barrington ze Scotland Yardu, o których Elias wspominał w rozmowie.

Członkowie Krwawego Języka nie wiedzą, że Kensington wszedł w posiadanie notatek Eliasa, chociaż wystarczyłoby się nad tym chwilę zastanowić, by wniosek taki sam się nasunął. Dowiedziawszy się o notatkach, zabiją szefa wydawnictwa i zniszczą papiery. A skąd się mają dowiedzieć? No cóż, wystarczy, by Odkrywcy wspomnieli o tym fakcie któremuś z członków kultu – na przykład Edwardowi Gaviganowi z Londynu.

PRZEDMIOT: kenijskie notatki Jacksona Eliasa. Zwykłe kartki papieru, zapisane jednostronnie równym, zdecydowanym pismem Eliasa, podzielone tematycznie i pospinane zszywkami przez Jonaha Kensingtona (*Pomoc dla graczy* nr 21).

Znaczenie informacji: pierwszy komplet zapisków przyszedł pocztą z Nairobi. Dokumentacja jest uporządkowana, pod wieloma względami obszerna i kompletna, zwraca jednak uwagę brak wniosków, podsumowań, jasno określonych wątków i śladów. Po lekturze bohaterowie dojdą zapewne do wniosku, że nie pozostaje im nic innego, jak udać się do Kenii i sprawdzić tropy, których istnienie sugeruje Jackson Elias. Dlatego też zamieszczamy tu tylko streszczenie notatek – wystarczy ono, by gracze wiedzieli od czego zacząć poszukiwania, a zarazem zmusza ich do samodzielnego wyciągania wniosków.

PRZEDMIOT: londyńskie zapiski Jacksona Eliasa, które zaalarmowały i zakłopotały Jonaha Kensingtona. Poskładane, spięte arkusze tworzą liczący czterdzieści kartek tomik formatu quarto; od czasu do czasu trafiają się puste stronice, nawet po kilka z rzędu, czasem znów na kilku stronach powtarza się tylko jedno jedyne słowo. Większość wpisów zdradza znaczne wzburzenie autora i trudno je w ogóle odczytać (*Pomoc dla graczy* nr 22).

Znaczenie informacji: mimo wszystko nie ulega wątpliwości, że notatki są dziełem Jacksona Eliasa. Oto krótki, reprezentatywny cytat: „Tyle imion, tyle kształtów, a wszystkie są jednym... Jeden cel... Pomocy... Zbyt wielkie i przerażające... I te sny... Czy Carlyle też takie miał? Sprawdzić w kartotece u tego psychoanalityka... Wszyscy przeżyli! A teraz otworzą bramę... Dlaczego?... a więc moc i niebezpieczeństwo są jak najbardziej realne... Oni... Mnóstwo wątków się zaczyna... Księgi są w sejfie Carlyle'a... Przyjdą po mnie. Czy ocean mnie ochroni? Ho, ho, nie można się teraz wycofać... Muszę opowiedzieć, ludzie muszą mi Uwierzyć. Mam za nich krzyczeć? Krzyczmy razem..." Wśród *Pomocy dla graczy* w niniejszym rozdziale Strażnik znajdzie te same słowa, skreślone odręcznym pismem śmiertelnie przerażonego Eliasa, więc gdyby chciał utrudnić graczom życie...

JONAH KENSINGTON, 48 lat, właściciel i redaktor naczelny wydawnictwa Prospero House

S 10 KON 12 BC 10 INT 15 MOC 10
ZR 06 WG 13 WYK 14 P 75 WT 11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: czerwony ołówek korektorski, bez walorów bojowych.

Umiejętności: antropologia 25%, dyskutowanie 50%, fotografia 20%, francuski 65%, greka 54%, historia 67%, język angielski 90%, korzystanie z bibliotek 50%, księgowość 60%, łacina 33%, okultyzm 50%, prowadzenie samochodu 25%, przemawianie 35%, psychologia 75%, targowanie się 25%, wiarygodność 55%, wnikliwe czytanie 88%.

Miriam Atwright

Z rozmowy (osobistej bądź telefonicznej) z Miriam Atwright Badacze Tajemnic mogą się dowiedzieć, że Elias prosił ją o znalezienie książki Nigela Blackwella „Afrykańskie sekty tajemne", która w tajemniczych okolicznościach gdzieś się zapodziała i to na kilka miesięcy przed tym, jak zaczął się nią interesować. Mówiąc o „tajemniczych okolicznościach" panna Atwright ma na myśli to, że pewnego pięknego dnia „Sekty" po prostu zniknęły z biblioteki. „Tego dnia, gdy odkryliśmy brak książki Blackwella, w bibliotece coś makabrycznie śmierdziało" przyzna Miriam w rozmowie. Podziwiała dokonania Jacksona Eliasa i chętnie pomoże bohaterom, jeśli ją o to poproszą. Dzięki jej bibliotece uda się na przykład zidentyfikować run wycięty na czole zabitego pisarza: jest on pradawnym symbolem nienazwanego kultu, którego wyznawcy zostali wypędzeni ze starożytnego Egiptu. Stwierdzenie tego faktu zajmie Miriam tydzień, gdyż może na badania poświęcić tylko swój wolny czas, którego w ciągu dnia nie ma zbyt wiele; gdyby jednak zabrał


MIRIAM ATWRIGHT

Pomoc dla graczy nr 21

Kenijskie zapiski Jacksona Eliasa

Dziesiątki gładkich, nieliniowanych kartek, zapisanych z jednej strony równym, zdecydowanym pismem Eliasa, zawierają jego kenijskie notatki, pogrupowane tematycznie przez Kensingtona. Zapiski są precyzyjnie poukładane i pod wieloma względami sprawiają wrażenie kompletnych, ale cały czas brakuje w nich konkluzji, konkretnych tropów i jasno określonych tematów przewodnich.

CZĘŚĆ PIERWSZA zawiera zestawienie biur, urzędników i tubylczych plemion, które Elias odwiedził w poszukiwaniu materiału na temat kultów i kultystów. Z uzyskanych informacji nie wysnuł żadnych wiążących wniosków, ale nie uwierzył w oficjalne wyjaśnienie sprawy masakry Ekspedycji Carlyle'a.

CZĘŚĆ DRUGA to opis wycieczki Jacksona na miejsce zbrodni. Elias Zwrócił uwagę na fakt, iż ziemia jest tam kompletnie jałowa i pozbawiona roślinności, a tubylcy unikają tej okolicy za wszelką cenę. Twierdzą, że ciąży na niej klątwa Boga Czarnych Wiatrów, który mieszka na szczycie góry.

CZĘŚĆ TRZECIA to z kolei spisany wywiad z Johnstonem Kenyattą. Rozmówca Eliasa twierdzi otwarcie, że mordu na ludziach Carlyle'a mogli dokonać przedstawiciele Kultu Krwawego Języka. Jego siedziba miałaby znajdować się w górach, zaś najwyższa kapłanka rezyduje ponoć pod Górą Czarnego Wiatru. Elias zachowuje grzeczny, sceptyczny dystans do tych rewelacji, ale Kenyatta upiera się przy swoim. Jackson cytuje także wypowiedzi tubylców, świadczące o strachu i nienawiści, jakimi darzą Krwawy Język; magia szamańska okazała się bezradna w zetknięciu z czarami kultystów; bóg, którego czczą, nie pochodzi z Afryki.

CZĘŚĆ CZWARTA jest niejako kontynuacją wątków zapoczątkowanych w rozmowie z Kenyattą. Eliasowi udało się zdobyć z kilku niezależnych źródeł potwierdzenie, że Kult Krwawego Języka rzeczywiście istnieje, choć sam nie zetknął się z żadnymi dowodami jego działalności. W opowieściach przewijał się między innymi wątek dzieci składanych w ofierze. Mowa też była o skrzydlatych bestiach, które mieszkają na Górze Czarnego Wiatru i czasem porywają ludzi. Kultyści czczą boga, o którym znawcy miejscowego folkloru nie są w stanie nic powiedzieć; bóstwo to nie pasuje do żadnych tradycyjnych afrykańskich wierzeń. Najczęściej cytowaną osobistością jest niejaki Sam Mariga.

CZĘŚĆ PIĄTA składa się tylko z jednej kartki papieru, na której Elias zapisał sobie, że powinien zapoznać się bliżej z poczynaniami Ekspedycji Carlyle'a w Kairze i okolicach. Sądził, że coś, co wydarzyło się nad Nilem, sprowokowało wycieczkę do Kenii.

CZĘŚĆ SZÓSTA to kolejny długi wywiad, tym razem z porucznikiem Markiem Selkirkiem, dowódcą oddziału, który znalazł miejsce mordu. Od czasów pierwszej wojny światowej i potyczek ze sprytnym von Lettowem, porucznik uchodzi za jednego z najlepszych żołnierzy, jacy służą w Kenii. Na miejscu masakry zwrócił uwagę przede wszystkim na fakt, że ciała niemal nie uległy rozkładowi, co biorąc pod uwagę czas, jaki spędziły pod gołym niebem, musi budzić zdumienie. „To zupełnie tak, jakby nawet samo gnicie bało się zapuszczać w te okolice" powiedział Selkirk.

Po drugie, zwłoki zostały rozszarpane, jednakże porucznik przyznał, że nie wyobraża sobie zwierzęcia, które mogłoby dokonać tego z taką systematycznością i starannością. W relacji żołnierza często powtarzają się więc takie słowa, jak „niewyobrażalne" czy „niezrozumiałe". Selkirk zgodził się, że Nandi mogą mieć coś wspólnego ze zbiorowym mordem, ale uważał też, iż całą sprawę nadmiernie rozdmuchano, a przedstawione przywódcom zarzuty wyolbrzymiono. „Nie byłby to nawet pierwszy raz", dodał cynicznie. Potwierdził również, że wśród ofiar śmiertelnych nie znaleziono ani jednego białego człowieka – na równinie spoczywały tylko zwłoki tragarzy.

CZĘŚĆ SIÓDMA to znów pojedyncza kartka. W Nairobi, w barze „Wiktoria", Elias przypadkiem natknął się na „Twardziela" Nelsona, byłego włoskiego najemnika w wojnie na granicy Somalii i Abisynii. Nelson musiał uciekać do Kenii, kiedy jego pracodawcy odkryli, że działał na dwa fronty. Twierdził, że widział Jacka Brady'ego w Hongkongu w marcu 1923 roku, czyli niespełna dwa lata przed przybyciem Eliasa do Afryki, a długo po tym, jak kenijski sąd uznał Brady'ego i resztę kierownictwa Ekspedycji Carlyle'a za zmarłych. Według jego słów Brady niewiele mówił i był bardzo ostrożny, ale zachowywał się przyjaźnie; Nelson zaś nie nalegał zbytnio na szczerą rozmowę. Z tej relacji Jackson wysnuł wniosek, że i inni członkowie wyprawy mogą wciąż żyć.

CZĘŚĆ ÓSMA zawiera szkic planowanej książki o Carlyle'u, ale składa się głównie z przypomnień typu „opisać co się stało" i „wyjaśnić". Nie zawiera żadnych użytecznych informacji.

się za to osobiście któryś z bohaterów, to przy jej pomocy dojdzie do tych samych wniosków po dwunastu godzinach siedzenia w bibliotece.

Badacze Tajemnic dowiedzą się, że symbolem posługują się wyznawcy tak zwanego „Krwawego Języka", główny zaś ośrodek kultu znajduje się w Kenii. Nie dowiedzą się jednak, iż w rzeczywistości czczą oni jeden z aspektów Nyarlathotepa. Tę informację można znaleźć we „Fragmentach z G'harne", której doskonale zachowany egzemplarz znajduje się w londyńskiej siedzibie Fundacji Penhewa.

Profesor Anthony Cowles

Dzięki temu, że profesor ma piękną córkę, większość młodych mieszkańców Arkham (płci męskiej) bez trudu wskaże drogę do jego domu przy ulicy Pickman, pomiędzy West i Garrison, do biura w Gmachu Sztuk Wyzwolonych oraz do knajpy, w której Cowles najchętniej jada lunch („Grafton Diner", nieopodal dworca kolejowego, skąd odchodzą pociągi do Maine i Bostonu); nie da się ukryć, że to śliczna, zgrabna Ewa Cowles przyciąga uwagę wszystkich młodzieńców, a sam profesor nie interesuje ich w najmniejszym nawet stopniu. Tradycyjne metody nawiązania kontaktu z profesorem (telefon, list, telegram itp.) działają nieco wolniej, ale Badacze nie będą mieli kłopotu z zorganizowaniem spotkania w przeciągu dwudziestu czterech godzin.

Anthony Cowles jest miłym, szczerym człowiekiem; szkoda tylko, że tak niewiele wie. Nigdy nie spotkał osobiście Jacksona Eliasa i nic nie wie o jego życiu, chociaż czytał kilka jego książek (na temat Polinezji i Nowej Zelandii) i jeśli Odkrywcy podpowiedzą mu tytuły, przypomni sobie najciekawsze fragmenty dzieł.

Pomoc dla graczy nr 22

Tyle imion, Tyle kształtów, a wszystkie są jednym... Jeden cel... Pomocy... Zbyt wielkie i przerażające... I Te sny... Czy Carlyle Też Takie miał? Sprawdzić w kartotece u Tego psychoanalityka... Wszyscy przeżyli? A Teraz otworzą bramę... Dlaczego?... a więc moc i niebezpieczeństwo są jak najbardziej realne... Oni... Mnóstwo wątków się zaczyna... Księgi są w sejfie Carlyle'a... Przyjdą po mnie. Czy ocean mnie ochroni? Ho, ho, nie można się Teraz wycofać... Muszę opowiedzieć, ludzie muszą mi Uwierzyć. Mam za nich krzyczeć? Krzyczmy razem!

Ekscentryczny profesor kolekcjonuje opowieści o dziwnych, tajemniczych zjawiskach, mimo iż przez to hobby kilkakrotnie omal nie popadł w konflikt z władzami uczelni, które zarzucają mu, że obraca się w złym towarzystwie. Wierzy w istnienie magii i chętnie słucha historii o potworach czy podziemnych miastach, aczkolwiek nie ukrywa, że dla niego liczą się przede wszystkim dowody. Jest potężnie zbudowany i ma ogniście rudą brodę. Strażnik może oczywiście wprowadzić do kampanii śliczną Ewę, która jednak nie odgrywa tu żadnej roli, toteż nie zamieszczamy jej portretu.

ANTHONY COWLES, 46 lat, profesor antropologii

S	10	KON	12	BC	11	INT	17	MOC	14
ZR	11	WG	12	WYK	18	P	78	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 35%, obrażenia 1k3;
strzelba blokowo-ślizgowa kaliber .20 20%, obrażenia 2k6/1k6/1k3.



Umiejętności: antropologia 60%, archeologia 45%, greka 35%, historia 35%, historia naturalna 30%, jeździectwo 25%, język angielski 90%, korzystanie z bibliotek 80%, łacina 20%, mity Cthulhu 03%, nasłuchiwanie 50%, okultyzm 15%, perswazja 45%, Pidgin English 10%, pływanie 30%, prawo 15%, prowadzenie samochodu 50%, przemawianie 60%, psychologia 45%, spostrzegawczość 30%, targowanie się 25%, uniki 35%, wiarygodność 50%, wiedza o aborygenach 65%, wmawianie 55%, znajomość kultur polinezyjskich 35%.

PANNA EWA SEAWARD COWLES, studentka, posłuszna córka

S	13	KON	14	BC	10	INT	16	MOC	14
ZR	15	WG	18	WYK	16	P	80	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3;
kopnięcie 40%, obrażenia 1k6;
rewolwer kaliber .45 40%, obrażenia 1k10+2.

Umiejętności: antropologia 40%, archeologia 20%, astronomia 20%, fotografia 25%, jeździectwo 70%, język angielski 90%, język arabski 15%, korzystanie z bibliotek 30%, medycyna 20%, nasłuchiwanie 45%, Pidgin English 20%, prowadzenie samochodu 30%, skakanie 40%, spostrzegawczość 70%, sztuki walki 50%, targowanie się 25%, uniki 45%, wiarygodność 40%, wmawianie 35%, wspinanie się 50%, znajomość kultur polinezyjskich 70%.

Profesor Cowles jest człowiekiem z natury gadatliwym – wystarczy jedno, dwa pytania, by rozkręcił się i gawędził bez przerwy przez godzinę. Jeśli więc umiejętnie go podejść (udana próba pochlebstwa bądź *wmawiania*), chętnie streści odczyt, który niedawno wygłaszał w Nowym Jorku.

PRZEDMIOT: skrót nowojorskiego odczytu profesora antropologii Anthony'ego Cowlesa (*Pomoc dla graczy* nr 23).

Znaczenie informacji: Badacze uzyskują potwierdzenie, że istniał niegdyś w Australii Kult Piaskowego Nietoperza, powiązany w dodatku z Mitami Cthulhu. Profesor słyszał o pochodzących z niej istotach, o R'lyeh i dostrzegł niepokojące analogie między Piaskowym Nietoperzem i Cthulhu. Natknął się na podobne wzmianki w starych legendach polinezyjskich; czytał „Pismo z Ponape", jak mówi „najbardziej obrzydliwą i wstrząsa-

jącą księgę, jaką znam". Niestety, znajdujący się w zbiorach uniwersytetu w Sydney egzemplarz został wypożyczony przez niejakiego Johna Scotta z Bostonu (stan Massachusetts), który go nie zwrócił.

Anthony Cowles jest wprawdzie człowiekiem odważnym i ciekawym, ale robi poza tym karierę naukową i wiążą go zobowiązania wynikające z kontraktu wykładowcy. Ani on sam, ani jego córka nie mają zbyt wiele czasu, by pomóc Odkrywcom Tajemnic i nie będą chcieli się do nich przyłączyć. Tym niemniej rodzina Cowlesów cieszy się dobrą reputacją i gdyby znalazłszy się za granicą bohaterowie potrzebowali pomocy, mogą na nich liczyć; zwłaszcza że wiarygodność Cowlesów jest wyższa w Sydney niż w Arkham.

Za siedem miesięcy profesor z córką wracają do Australii, istnieje więc teoretyczna szansa, że będą uczestniczyć w objętych tą kampanią wydarzeniach na kontynencie australijskim. Tymczasem ich domem opiekuje się niejaki profesor David Dodge, który mógłby być jeszcze bardziej użyteczny w razie ewentualnej wyprawy na pustynię.

Od śmierci żony profesor Cowles bardzo czuwa nad losem córki, co Ewa doskonale rozumie, ale czego zarazem ma trochę dość. Postanowiła wyprowadzić się z domu rodzinnego gdy tylko skończy 21 lat; zamierza w związku z tym przyjąć pierwszą lepszą posadę nauczycielki poza Sydney. Ojciec i córka bardzo się kochają i gdyby jednemu z nich stała się krzywda, drugie z pewnością będzie się chciało zemścić.

Główne tezy wykładu profesora Anthony'ego Cowlesa, wygłoszonego na Uniwersytecie Nowojorskim

1 W dawnych wiekach kult nietoperzy cieszył się ogromną popularnością wśród australijskich aborygenów. Zwierzęta te czczono na całym kontynencie, a głównego boga nazywano zawsze Ojcem Wszystkich Nietoperzy. Jego wyznawcy wierzyli, że składając mu ofiary z ludzi sprawią, iż zniży się do tego, by się im objawić, kiedy zaś to nastąpi, zawładnie duszami wszystkich mieszkańców naszego świata. Skazańcy musieli przebiec pomiędzy dwoma szeregami kultystów, uzbrojonych w krótkie, nabijane zębami nietoperzy pałki. Na ostrych jak szpilki zębach znajdowała się trucizna uzyskiwana z krwi wściekłych nietoperzy; działała szybko, ale ofiary przed śmiercią popadały w obłęd. Przywódcy kultu potrafili ponoć przybierać postać uskrzydlonych węży, co pozwalało im polować na ofiary w odległych zakątkach kontynentu.

Cowles sądzi, iż kult ten przed kilkuset laty przestał istnieć lub przynajmniej stracił cały impet i popularność. W każdym razie to właśnie ta sprawa sprawiła, że zainteresował się książkami Jacksona Eliasa.

2 W popularnym wśród aborygenów cyklu pieśni znajduje się wzmianka o pewnym miejscu na zachodzie Australii, gdzie niegdyś gromadziły się olbrzymie istoty, bogowie. Byli zupełnie różni od ludzi, budowali potężne, śpiące mury i wykopywali ogromne jaskinie. Zostali jednak pokonani przez żywe wiatry, które zniszczyły ich siedzibę, a tym samym otwarły drogę dla Ojca Wszystkich Nietoperzy, który przybył tu i od tego czasu urósł w siłę.

3 Cowles pokazuje Badaczom trzy prześwietlone przeźrocza na szklanych płytach fotograficznych. Na każdym z nich widać grupkę spoconych mężczyzn, stojących obok gigantycznych kamiennych bloków, silnie już zniszczonych erozją, ale bez wątpienia obrobionych dla celów budowlanych; na niektórych widnieją słabe zarysy ozdobnych wzorów i płaskorzeźb. Wszędzie dokoła widać zwały piasku. Profesor nie zabrał wprawdzie dzienników odkrywcy budowli, niejakiego Arthura MacWhirra z Port Hedland, ale autor wspomina w nich o częstych atakach ze strony tubylców. Ofiary napaści ginęły wskutek odniesienia setek drobnych ran kłutych i tłuczonych, co przywodzi na myśl rytualne pałki kultystów nietoperzy.

4 Na koniec Cowles przytacza jeszcze opowieść, którą spisał na wybrzeżach Morza Arafura, w północnej Australii: Piaskowy Nietoperz, zwany też Ojcem Wszystkich Nietoperzy, wdał się w pojedynek intelektualny z Tęczowym Wężem, który jest aborygeńską deifikacją wody i patronem wszelkiego życia. Tęczowemu Wężowi udało się oszukać Nietoperza i zapędzić go wraz z jego klanem w głęboką, podwodną pułapkę, z której ten nie może wrócić, by znów nękać ludzi.

Emerson Imports

Siedziba firmy mieści się w podłużnym, wąskim magazynie, z obu stron obramowanym dokami przeładunkowymi. W środku piętrzą się stosy towarów i tylko niewielką przestrzeń od frontu, na piętrze, zajmują biura. Arthur Emerson, stateczny pan po pięćdziesiątce, przypomina sobie odwiedziny Jacksona Eliasa i na wieść o jego śmierci składa należyte wyrazy współczucia.

Elias rozglądał się po firmach handlowych, poszukując kontaktu z Mombasą. Emerson jest amerykańskim przedstawicielem kenijskiego eksportera Ahja Singha. Tak się składa, że jedynym klientem Singha w całych Stanach Zjednoczonych jest „Ju-Ju House", znajdujący się przy Ransom Court 1 w Nowym Jorku. Emerson twierdzi, że Elias z całą pewnością zamierzał odwiedzić „Ju-Ju House"; zapytany zdradzi nazwisko szefa sklepu – jest nim Silas N'Kwane. Gdyby Badacze zagadnęli go o prywatną opinię na ten temat, stwierdzi, że „ci z „Ju-Ju" to cudzoziemcy, czarnuchy i to w dodatku wredne"; doda również, że Eliasowi powiedział to samo. Kiedy Badacze Tajemnic opuszczą jego biuro, Emerson może zawiadomić policję o ostatniej rozmowie z Eliasem i wizycie bohaterów – decyzja w tym względzie należy do Strażnika. Więcej informacji na temat cieszącej się złą sławą posesji znajduje się na str. 37, w rozdziale „Makabryczny „Ju-Ju House"".

Główni członkowie ekspedycji Carlyle'a

Badacze Tajemnic mają okazję zapoznać się bliżej z dawnymi losami najważniejszych osobistości wchodzących w skład ekspedycji. Kto wie, być może czeka ich niejedno zaskoczenie.

Kierownictwo wyprawy składało się z pięciu osób: zapaleńca Rogera Carlyle'a, doktora Roberta Hustona, sir Aubreya Penhewa, pięknej Hypatii Masters i Jacka Brady'ego, ochroniarza Rogera. Poniżej w kilku akapitach zebrano najważniejsze informacje na temat tych ludzi – informacje tego rodzaju bohaterowie mogą zdobyć bez specjalnego wysiłku. Strażnik może wręcz odbić najbliższe trzy strony na ksero i rozdać graczom na sesji, lepiej jednak byłoby, gdyby wszystkiego dowiadywali się w rozmowach z różnymi ludźmi – na przykład z Ericą Carlyle, z policją czy jeszcze innymi postaciami.

Bardziej szczegółowe poszukiwania pozwolą odkryć dodatkowe powiązania, fakty i zbiegi okoliczności, z pewnością jednak nie nadadzą tym informacjom głębszego znaczenia i do końca ich nie wyjaśnią. Na poziomie czysto biograficznym każde śledztwo kończy się w ślepym zaułku, gdzie publiczny image osoby pasuje do jej bardziej prywatnej natury. Gracze muszą mieć świadomość, że ich bohaterowie żyją w epoce, w której nie ma tradycji przechowywania zbyt wielu pisemnych informacji o członkach społeczeństwa. Mająca głębokie korzenie historyczne niechęć do spisywania obywateli Stanów Zjednoczonych osłabła dopiero podczas drugiej wojny światowej, a zwłaszcza późniejszego okresu zimnej wojny. Dla podkreślenia tego efektu należałoby większość podanych tu informacji zdobyć w rozmowach, a nie poprzez *korzystanie z bibliotek*.

Roger Vane Worthington Carlyle

Nie notowany w policji; nie służył w wojsku. Nigdy nie brakowało mu pieniędzy, nigdy też nie cieszył się specjalną uwagą czy szacunkiem ojca. A w dzieciństwie i wczesnej młodości bardzo za tym tęsknił. Dzięki znakomitym prawnikom wykaraskał się ze sprawy o domniemane ojcostwo i alimenty – miał wówczas 17 lat. Rok później, a potem jeszcze raz, w wieku lat 20, przechodził krótkie terapie, mające wyciągnąć go z alkoholizmu. Jakimś cudem ukończył szkołę w Groton, ale w następnych trzech latach musiał przerwać studia kolejno w kilku znamienitych uniwersytetach (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell, Uniwersytet Południowej Kalifornii). Po śmierci obojga rodziców w wypadku samochodowym Roger wziął się w garść i przez następny rok zachowywał się i rządził firmą nienagannie, zyskując sobie uznanie partnerów, pośredników i krewnych. Kiedy jednak Erica (której studia szły znacznie lepiej) wykazała się większym talentem do prowadzenia interesów, Roger chętnie się wycofał i wrócił do swych dawnych nawyków.

Nigdy nie był zbyt silną osobowością, co znalazło ostateczne potwierdzenie, gdy dostał się pod wpływ tajemniczej afrykańskiej kobiety, samozwańczej poetki, występującej pod pseudonimem artystycznym Nichonka Bunay. Do uszu inspektorów policji, dziennikarzy i innych wścibskich z natury osobistości dochodziły plotki o rozwiązłym trybie życia młodego Carlyle'a. Roger zaczął wycofywać coraz pokaźniejsze sumy z rodzinnej firmy, co zresztą doprowadziło do gorących sporów z Ericą i podległymi jej dyrektorami. Carlyle nie zmienił się specjalnie: wciąż był tym samym sympatycznym, szczerym człowiekiem, znanym i mile widzianym w nocnych klubach Nowego Jorku. Na kilka miesięcy przed wyprawą do Egiptu wyraźnie spoważniał, wycofał się trochę z życia towarzyskiego i zamknął w sobie. Wyglądało na to, że wreszcie dorasta; nie zmieniło to jednak faktu, że cel ekspedycji pozostawał niejasny, żeby nie powiedzieć mętny i to nawet dla osób, które powinny coś wiedzieć na ten temat.

Pradziad rodu Carlyle'ów, Abner Vane Carel, został zesłany do Wirginii w 1714 roku za „nieprzystojne i rozpaczliwe zachowanie", jak ujął to sąd w Derbyshire. Był synem (z nieprawego łoża) mało znaczącego szlachcica ze środkowej Anglii. Jego syn, Efraim, przeniósł się do Nowej Anglii, przyjął nazwisko „Carlyle" jako bardziej godne i lepiej brzmiące i poczynił poważne inwestycje w przemyśle drzewnym i tekstylnym, na których oparła się później rodowa fortuna. Carlyle'owie wzbogacili się znacznie podczas wojny domowej, a dalekowzroczne, przemyślane zarządzanie pozwoliło wydatnie pomnożyć przychody w ciągu następnego półwiecza.

Doktor Robert Ellington Huston

Nie notowany w policji; nie służył w wojsku. Najmłodszy z trzech synów chicagowskiego lekarza, który ponoć za młodu należał do kilku dziwacznych sekt. Robert ukończył z wyróżnieniem szkołę Johnsa Hopkinsa, ale po trzech latach porzucił praktykę lekarską (był specjalistą od chorób układu krążenia) i małżonkę, by udać się do Wiednia i zgłębiać tajniki psychoanalizy, najpierw u Freuda, później u Junga. Był jednym z pierwszych Amerykanów, którzy kontynuowali ich ezoteryczne, kontrowersyjne badania nad ludzkim umysłem, mające tak wiele wspólnego z życiem seksualnym, że przyzwoici ludzie w ogóle o nich nie wspominali. Ta „nieprzystojna" i intrygująca przeszłość, w połączeniu z nienagannymi manierami i sardonicznym dowcipem zagwarantowała mu wysoką pozycję wśród wielkich Nowego Jorku, gdy po kilku latach wrócił za ocean i otworzył praktykę dla najbogatszych.

Stał się sławny; nieoficjalnie mówiło się, że za jedną wizytę inkasuje około 50-60 dolarów, a pamiętajmy, że mowa o czasach, gdy profesor uniwersytetu zarabiał najwyżej ze cztery tysiące dolarów rocznie. Kobiety uważały go za mężczyznę dobrze wychowanego, przystojnego, wrażliwego i seksownego.

Młody Carlyle był jednym z jego pacjentów. Oficjalnym powodem, dla którego Huston towarzyszył mu podczas wyprawy do Afryki, była konieczność kontynuowania leczenia. Faktem jest jednak, że na krótko przed wyjazdem doktor zerwał z panną Imeldą Bosch, która w obliczu zawodu popełniła samobójstwo. Roger Carlyle pomógł zatuszować tę grożącą skandalem sprawę, prawdopodobnie w zamian za obietnicę udziału Hustona w ekspedycji. Jeśli wierzyć plotkom, Carlyle nie chciał zostawiać

Hustona samemu sobie w Nowym Jorku, gdyż nie wierzył przesadnie w jego wierność zasadom etycznym obowiązującym wśród lekarzy i obawiał się, że psychoanalityk mógłby zdradzić o jeden sekret za dużo.

Kiedy uznano Hustona za zmarłego, jego kartoteka z informacjami o wszystkich pacjentach trafiła do stanowej Rady Lekarskiej. Wieść o tym przedostała się do gazet, jeśli zaś Odkrywcy postanowią zbadać sprawę bliżej, okaże się, że archiwum nie zniszczono, gdyż zabrakło osoby władnej podjąć taką decyzję. W zapiskach Hustona można znaleźć całą historię choroby Rogera Carlyle'a.

ROGER CARLYLE – HISTORIA CHOROBY

Archiwum doktora Roberta Hustona jest starannie poukładane w skrzynkach z przegródkami i dokładnie opisane. W tej chwili znajduje się w pokoju przylegającym do gabinetu sekretarza Rady Lekarskiej. Członkowie rady po długiej debacie doszli do wniosku, iż kartoteka ma charakter dokumentacji medycznej (chociaż konserwatywni lekarze starej daty przez kilka miesięcy nie mogli się z tym pogodzić), a w związku z tym chroni ją tajemnica zawodowa. Akta są dostępne tylko dla spadkobierców Hustona, jego pacjentów oraz ewentualnie lekarzy, którzy przedstawią wiarygodny powód prowadzonych poszukiwań. Archiwum powierzono pieczy sekretarza rady, Adriana Ferrisa, twardego gościa, całkowicie odpornego na próby *wmawiania*. Tylko Badacz, który udowodni, że jest lekarzem i prowadzi praktykę w stanie Nowy Jork, ma szansę dostać się do środka – a i to dopiero po udanym teście *wiarygodności*.

Biura Rady Lekarskiej mieszczą się na rogu Park Avenue i 61. ulicy. W korytarzu przez całą dobę siedzi jeden strażnik, drugi zaś patroluje budynek od osiemnastej do szóstej rano, robiąc obchód co godzinę. Jeśli Badacze dostaną się niepostrzeżenie do środka, należy przyjąć, że strażnik pojawi się w pobliżu za k50+10 minut. Rada zajmuje apartament numer 1002; gdyby okazały się potrzebne współczynniki strażnika, należy skorzystać z charakterystyki jednego ze strażników Carlyle House.

W kartotece znajduje się dosłownie garść znaczących informacji, ale udany test Pomysłowości pozwoli stwierdzić, że im lepiej doktor Huston poznawał Carlyle'a, tym mniej chętnie się o nim rozpisywał w karcie choroby. W razie potrzeby Strażnik Tajemnic może zwrócić uwagę na dodatkowe fakty, na przykład rzekomo przypadkowe samobójstwo Imeldy Bosch.

CO ARCHIWUM MÓWI O ERICE CARLYLE

Z karty Rogera Carlyle'a uda się wyciągnąć dość treści, by zasłużyła na osobną *Pomoc dla graczy*; z Ericą jest inaczej. Doktor Huston udzielił jej kilkakrotnie niewinnych, niezbyt twórczych konsultacji (za każdą wizytę inkasując astronomiczną sumę 90 dolarów) i ustalił, że głównym źródłem jej kłopotów są stosunki z bratem. Poza tym stwierdził, że Erica Carlyle wyróżnia się nieprzeciętną siłą charakteru, jaką rzadko zdarza się widywać we współczesnym świecie. Zasugerował jej, że powinien porozmawiać z Rogerem.

HISTORIA CHOROBY ROGERA CARLYLE'A

PRZEDMIOT: tekturowa teczka z archiwum doktora Hustona, zawierająca historię spotkań z Rogerem Carlylem. Z przodu wypisano nazwisko „Carlyle, Roger V. W.", wewnątrz znajdują się notatki z około dwudziestu sesji, jakie odbyły się na przestrzeni roku (*Pomoc dla graczy* nr 24).

Znaczenie informacji: najlepszy możliwy sposób na zapoznanie się ze stanem umysłu młodego Carlyle tuż przed tym, jak Roger wyjechał do Londynu i Kairu.

Sir Aubrey Penhew, wicehrabia Pevensey

W latach 1901-1902 porucznik w Yorkshire Guards, awansowany na pułkownika w brytyjskim wywiadzie wojskowym, gdzie służył w latach 1915-1916, po czym, odniósłszy ranę, został zwolniony ze służby. W kartotece policyjnej widnieje tylko jedna wzmianka: w 1898 roku, w Oxfordzie, młody Penhew został złapany na gorącym uczynku przy próbie kradzieży kasku policyjnego. Życie publiczne Penhewa łatwo będzie prześledzić – wystarczy zajrzeć do pierwszego z brzegu „Kto jest kim?" lub podobnej publikacji. Dzieje szlachectwa Penhewów sięgają czasów Wilhelma Zdobywcy, choć ich ród nie zawsze cieszył się najlepszą sławą. Pierwszy z rodu, sir Boris, otrzymał znaczny majątek ziemski na zachodzie Anglii, od którego wzięły początek liczące sobie dziś osiemset lat sława i bogactwo rodziny. Prawdziwą czarną owcą był niejaki sir Blaize, ścięty za zdradę i uprawianie czarnej magii, które to zarzuty omal nie pozbawiły Penhewów majątku i tytułu szlacheckiego.

Sir Aubrey z wyróżnieniem ukończył historię klasyczną w Oxfordzie, następne zaś parę lat spędził w Egipcie, gdzie prowadził wykopaliska w górze Nilu, nieopodal Pierwszej Katarakty i powyżej niej. Z oficjalnej biografii wynika, iż walnie przyczynił się do powstania kilku nowych gałęzi studiów egiptologicznych oraz dokonał szeregu znaczących odkryć, przede wszystkim w Dhashurze. Założona przez niego (i nazwana jego nazwiskiem) fundacja finansuje liczne projekty badawcze, tak w kraju, jak i za granicą i ułatwia zdobycie wykształcenia wielu zdolnym, choć biednym naukowcom.

Sir Aubrey jest właścicielem posiadłości i dworków na wzgórzach Cotswold, w Londynie, Monako i Aleksandrii (w Egipcie), jak również domów w Paryżu, Rzymie i Atenach. Jego majątek liczy się w milionach dolarów, zwłaszcza od kiedy udane interesy podczas wojny pozwoliły mu go podwoić.

Wbrew pozorom niewiele wiadomo o jego życiu prywatnym. Jest kawalerem, nie ma żadnych krewnych, a cały majątek zapisze zapewne Fundacji Penhewa. Cieszy się ogromnym szacunkiem wśród egiptologów.

Hypatia Celestine Masters

Nie notowana w kartotekach policyjnych, jedyna dziedziczka zbudowanej na przemyśle zbrojeniowym fortuny Mastersów (o niesławnych początkach tego majątku pisze obszerniej Nicolai Steinburg w książce „Mistrzowie korupcji"). Dziadek Hypatii, Aldington Masters, przyczynił się do wzrostu znaczenia i bogactwa firmy, choć nie kierował nią bezpośrednio, lecz zlecał zarządzanie kolejnym dyrektorom, którzy mieli talent do podejmowania trafnych, dalekowzrocznych decyzji. George Masters (ojciec Hypatii) wiódł podobny, spokojny tryb życia, a jego głównym zajęciem było łożenie na wychowanie i wykształcenie córki. Hypatia uczyła się w szkołach we Francji i Szwajcarii, zdradzając znaczne talenty językowe, ale najbardziej interesowała ją fotografia. Urządziła już kilka wystaw swoich prac, które spotkały się z łaskawym przyjęciem krytyki i entuzjazmem ze strony publiczności. Nutka brawury, zawsze obecna w jej naturze, doprowadziła do niezbyt rozsądnego romansu z katolickim marksistą, niejakim Raoulem Luisem Marią Piñerą z nowojorskiego City College. Udany test Szczęścia pozwoli dowiedzieć się od bliskiej przyjaciółki (Olivii de Bernadesta), że Hypatia miała mieć z nim dziecko, ale usunęła ciążę i wolała uciec z Carlylem do Afryki, niż stawić czoło swemu kochankowi.

Kilka razy umawiała się z Rogerem Carlylem, nic jednak nie wskazuje na to, by łączyło ich coś więcej niż zwykła przyjaźń. Jej obecność na wyprawie mogła być kolejnym dwornym kaprysem

Rogera, ale tak naprawdę nikt nie wie, dlaczego została zaproszona ani dlaczego zaproszenie przyjęła.

Jack Oriel „Medalion" Brady

Policja ma na jego temat sporo do powiedzenia: pobicia, bójki w barach, drobne kradzieże, włóczęgostwo, hazard, zakłócanie spokoju po pijanemu i sprawa o zabójstwo, w której zapadł wyrok uniewinniający. W stopniu sierżanta piechoty morskiej Brady służył w Chinach, a później na froncie zachodnim we Francji; otrzymał Brązową Gwiazdę i inne odznaczenia. Podobno tuż po wojnie został tureckim najemnikiem. Zna turecki, arabski i kilka chińskich dialektów. Podczas bijatyki w Oilfield, w Kalifornii, zdążył jedną ręką udusić przeciwnika zanim widzowie zdołali rozdzielić walczących; fakt ten znamionuje niezwykłą siłę – bądź nienaganną technikę – Jacka Brady'ego.

Zabójstwo w Oilfield zwróciło uwagę Rogera Carlyle'a, który właśnie kończył krótką karierę studenta Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Po godzinnej, szczerej rozmowie obaj mężczyźni zawarli ciche przymierze, które zdumiało wszystkich znajomych Rogera – młody Carlyle nie miał talentu do zawierania nowych, a zwłaszcza trwałych przyjaźni. W każdym razie wkrótce sprowadził najlepszych amerykańskich prawników, którzy rozbili w pył oskarżenie w tej niemożliwej do przegrania sprawie, podważyli wiarygodność zeznań siedmiorga naocznych świadków i doprowadzili do uniewinnienia Jacka Brady'ego w oparciu o kilka uchybień proceduralnych. Od tej pory Brady i Carlyle byli niemal nierozłączni; Jack pełnił na przemian funkcję ochroniarza i rzecznika Rogera, w ekspedycji zaś odgrywał rolę kierownika organizacyjnego – spisał się zresztą znakomicie.

Jego przezwisko pochodzi od mosiężnej płytki (kwadratu o boku mniej więcej dziesięciu centymetrów), którą nosi na lewej piersi. Płytka jest ponoć cała pokryta tajemniczymi symbolami i inskrypcjami. Dwukrotnie już kule pistoletowe przeznaczone dla Jacka zatrzymały się na mosiądzu i wgniotły medalion. Brady twierdzi, że jego matka, pustelniczka z Michigan, miała talent jasnowidza i własnoręcznie wykonała amulet, by chronił jej porywczego syna.

Pomoc dla graczy nr 24

Pierwsze spotkanie: 11 stycznia 1918
Z polecenia: Eriki Carlyle
Najbliższy krewny: Erica Carlyle

Nakłaniany przez siostrę do wizyty u mnie, odwiedził mnie dziś pan Roger Vane Worthington Carlyle. Zdaje się lekceważyć stan swego umysłu, zgadza się jednak, iż ma kłopoty ze spaniem, spowodowane powtarzającym się snem, w którym słyszy wykrzykiwane w oddali swoje imię (co ciekawe, głos ten woła go zawsze drugim imieniem, „Vane", którym pan Carlyle, jak stwierdził, sam siebie najchętniej nazywa w myślach). Kiedy rusza w stronę wołającego, musi przedzierać się przez kłęby pajęczynopodobnej mgły.

Osoba, która wykrzykuje jego imię, jest wysokim, śniadym, chudym mężczyzną. Jego czoło zdobi lśniący, odwrócony symbol ankh (C. przyznał, że nigdy świadomie nie interesował się szczególnie Egiptem). Mężczyzna wyciąga przed siebie ręce, zwrócone dłońmi do góry: na lewej dłoni C. widzi swoją własną twarz, na prawej zaś niezwykłą, asymetryczną piramidę.

Mężczyzna składa dłonie jak do modlitwy, a C. czuje, jakby unosił się w przestworza i dalej, w kosmos. Zatrzymuje się przed grupą potwornych istot: ludzi ze zwierzęcymi kończynami, ludzi z kłami i szponami, stworzeń w ogóle pozbawionych kształtu. Stoją wokół żółtej, pulsującej kuli energii, w której rozpoznaje kolejny aspekt nieznajomego mężczyzny. Kula wciąga go i C. staje się jej częścią. To, co widzi później, odbiera już cudzymi oczyma. Z pustki wyłania się olbrzymi trójkąt, niesymetryczny w podobny sposób jak owa piramida. Mężczyzna się odzywa: „I wraz ze mną stań się bogiem". Miliony dziwacznych form ruszają ku trójkątnemu otworowi i w tym momencie C. się budzi.

Pacjent nie mówi o tym śnie jak o koszmarze, chociaż z jego powodu źle sypia. Twierdzi, że sen go raduje, a wezwanie jest prawdziwe; osobiście mam wrażenie, że sam nie jest pewien tego, co mówi. Niemożność dokonania wyboru zdaje się charakteryzować całe jego życie.

18 września 1918. Mówi o niej „M'Weru", „Anastazja" i „Moja Kapłanka". To prawdziwa obsesja; uzewnętrznione oddanie jednej osobie z pewnością pozwala mu złagodzić napięcia, kiedy jego megalomańska natura sama sobie przeczy. Ta kobieta z pewnością jest dla mnie rywalką, jeśli chodzi o autorytet u C.

3 grudnia 1918. C. grozi, że o wszystkim opowie, jeśli nie zgodzę się pojechać. Jeżeli jednak pojadę, z pewnością nie będzie mowy o dalszej analizie. Jaką więc rolę miałbym pełnić?

MAKABRYCZNY „JU-JU HOUSE"

Pierwszy bezpośredni kontakt Badaczy Tajemnic z Kultem Krwawego Języka, czyli urzędującymi w Nowym Jorku sługami Nyarlathotepa.

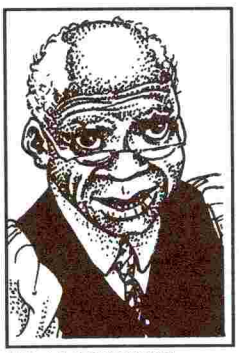
JU-JU HOUSE mieści się w Harlemie, przy Ransom Court 1. Ransom Court to ciemny, zaśmiecony zaułek odchodzący od 137. ulicy, na wschód od Lenox Avenue. Krótka uliczka kończy się kwadratowym podwóreczkiem, o wymiarach sześć na sześć metrów, na które wychodzi dwoje drzwi: jedne prowadzą do „Ju-Ju House", drugie zaś do opustoszałego lombardu (który stoi frontem do 138. ulicy). W te noce, kiedy w „Ju-Ju" odbywają się spotkania członków kultu, po podwórzu kręci się 1k4 kultystów, którzy udają drzemiących włóczęgów, w rzeczywistości zaś pilnują dostępu do siedziby Krwawego Języka.

Wzdłuż uliczki stoją rozsypujące się kamienice, z których zapewne sporo widać. Jeżeli bohaterowie postanowią porozmawiać z ich mieszkańcami (którzy będą do nich bardzo niechętnie nastawieni i nieufni, chyba że Badacze spróbują się z nimi zaprzyjaźnić), dowiedzą się, że co tydzień późną nocą do sklepu schodzą się grupy obcych, także cudzoziemców; czasem tym spotkaniom towarzyszą dziwaczne odgłosy. Drobny upominek (parę centów, trochę jedzenia, karton papierosów) pozwoli Odkrywcom „wynająć" sobie miejsce przy oknie i przez kilka godzin obserwować „Ju-Ju House".

Gdyby Badacze Tajemnic postanowili dostać się do sklepiku przez pusty lombard, muszą pokonać zabite deskami drzwi frontowe (Siła 17), a później tylne wyjście, od środka zamknięte na łańcuch, od podwórza zaś na kłódkę (Siła 35). Z uchylonych tylnych drzwi lombardu można dyskretnie obserwować wejście do „Ju-Ju House".

Wejście do „Ju-Ju House"

Od podwórza znajduje się witryna i szklane drzwi, prowadzące do sklepu. Zarówno okno, jak i drzwi oddzielają od wnętrza sklepu kotary, tak że z zewnątrz nie widać co się dzieje w środku. W oknie wystawione są dzieła afrykańskiej sztuki ludowej (i to prawdziwe, co potwierdzi udany test *antropologii* lub *archeologii*). Sklep jest otwarty w godzinach 9-17 we wszystkie dni z wyjątkiem niedziel. Współczynniki kultystów i innych stworów, które można spotkać w „Ju-Ju", zamieszczono na końcu rozdziału.


SILAS N'KWANE

Lokal jest niewielki, ma cztery i pół na sześć metrów i jednego sprzedawcę – Silasa N'Kwane. Ruchliwy, siedemdziesięciotrzyletni Murzyn jest sprytny i bystry, choć związki z Kultem Krwawego Języka dawno już przyprawiły go o obłęd. Nie ma mowy, żeby zdradził jakiekolwiek sekrety kultu, tym bardziej że niewiele wie; jedyną istotną tajemnicą, z której zdaje sobie sprawę, jest istnienie Chakoty. Będzie walczył w obronie własnego życia, jeśli zostanie do tego zmuszony; najchętniej atakuje od tyłu, przez zaskoczenie. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zwrócić uwagę na zawieszony na szyi Silasa klucz na rzemieniu.

Sklepik jest brudny, a wszystkie towary zakurzone: rozmaite demoniczne maski, bębny ze skórzanymi membranami, miniaturowe pluszowe żyrafy, rzeźby przedstawiające dzikie zwierzęta, tępa broń ozdobna, kościane dziki... W sklepie panuje niemiła, ciężka atmosfera – wrażenie to jest szczególnie przejmujące nocą (to na wypadek, gdyby Badacze włamali się do „Ju-Ju" po zmierzchu). Udany test *okultyzmu* pozwoli stwierdzić, że niektóre z wystawionych na sprzedaż fetyszów są tradycyjnie wykorzystywane w afrykańskich rytuałach magicznych; żaden z nich na nic się Odkrywcom nie przyda, chyba że któryś z bohaterów jest specjalistą w dziedzinie kultur afrykańskich. Nie widać żadnych przedmiotów związanych z Mitami Cthulhu.

Jeżeli nasi bohaterowie zjawią się w sklepie za dnia, istnieje 25% szansa, że zastaną w nim 1k3 przypadkowych, Bogu ducha winnych klientów oraz 45% szansa, że w zasięgu głosu znajduje się 1k4 kultystów, gotowych przybiec na pierwszy krzyk. Jeśli wszyscy Odkrywcy Tajemnic są biali, czarni klienci mogą nabrać podejrzeń co do celu ich pobytu w slumsach.

W głębinach

Na parterze „Ju-Ju House" Badacze nie znajdą nic ciekawego, jeśli nie liczyć klapy w podłodze, ukrytej pod dywanikiem za ladą i prowadzącej do piwnic; wystarczy podnieść dywanik, by ujrzeć metalowy uchwyt w klapie. Po odchyleniu jej do tyłu, oczom Odkrywców ukażą się wąziutkie stopnie, z trudem mieszczące jedną osobę. Strome schody kończą się sześć metrów niżej, w korytarzu pięciometrowej długości, prowadzącym do solidnych drzwi. W kamiennych stopniach wyryte są tajemnicze symbole (które po udanym teście *antropologii* można zidentyfikować jako znaki używane w plemieniu Kikuju i symbolizujące zło). W korytarzu panuje ciemność; zawieszoną w połowie jego długości lampę naftową zapala się tylko w noc spotkania.

Zamykające korytarz drzwi wykonano z dębowych belek, wzmocnionych żelaznymi pasami (Siła 30). Drewno zdobią dalsze symbole, lecz tym razem nikomu nie uda się ich rozpoznać. Próbę wyważenia drzwi może podjąć najwyżej dwóch Badaczy naraz, jeśli jednak właśnie trwa odprawianie rytuałów, zamek będzie otwarty. Silas N'Kwane nosi klucz do niego na szyi. Warto jednak zauważyć, że zawiasy umieszczono od zewnątrz drzwi, które dzięki temu w piętnaście-dwadzieścia minut można wyjąć z futryny.

Piwnica

Za drzwiami jest sala ofiarna, której sufit znajduje się na wysokości prawie pięciu metrów. Kamienne ściany, sklepienie

i podłogę pokrywają zdobienia. Udany test *Mitów Cthulhu* ujawni, że widniejące tu symbole kultu są związane z Wielkimi Przedwiecznymi. Oświetlenie pomieszczenia zapewniają umieszczone w niszach pochodnie. Naprzeciwko drzwi znajduje się przesłonięta kotarą alkowa, w której Mukunga, kapłan zgromadzenia, oddaje się zwykle medytacjom nad radością płynącą z wiernej służby bogu. Kiedy w sali nie odbywają się akurat żadne obrzędy, w alkowie przesiadują cztery zombie.

Pod każdą ze ścian stoi rządek ogromnych, afrykańskich bębnów, na których kultyści akompaniują składaniu ofiar. Ze ściany tuż obok drzwi sterczą dwie solidne, połączone na końcu, drewniane belki. Z miejsca ich styku zwiesza się pęk rzemieni. Rzemieniami przywiązuje się za nadgarstki nieszczęśnika, który ma zostać złożony w ofierze – ceremonia taka odbywa się raz w miesiącu, przy czym za każdym razem kultyści składają w ofierze przynajmniej dwie osoby.

Na prawo od drzwi w podłodze jest otwór o średnicy dwóch i pół metra, przykryty potężną kamienną tarczą, której przesunięcie wymaga Siły równej co najmniej 25. Płytę można również podnieść za pomocą masywnego mechanizmu blokowego.

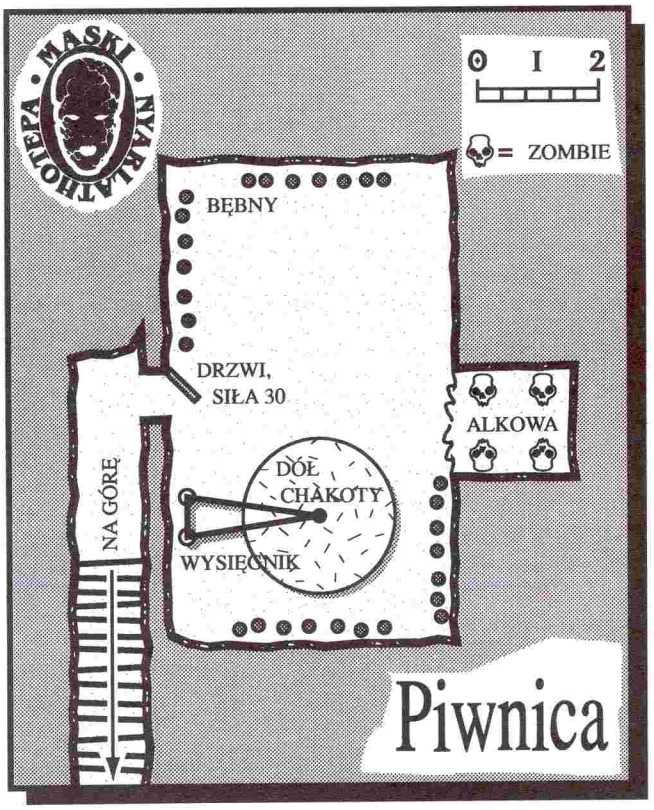
CHAKOTA

Na dnie głębokiej na ponad cztery metry studni mieszka istota znana członkom Krwawego Języka jako Chakota, Duch O Wielu Twarzach, służący bogu Krwawego Języka. Więcej o Chakocie dowiecie się z rozdziału „Istoty z „Ju-Ju House"".

Kamienny blok tłumi zawodzenie Chakoty, ale kiedy się go podniesie lub odsunie na bok, przeraźliwy wrzask wypełni pomieszczenie. Po usunięciu kamiennej płyty Chakota przez dziesięć minut oczekuje pokarmu; jeśli przez ten czas nie złoży się jej ofiary, lament wszystkich twarzy Chakoty przybiera na sile i słuchanie go kosztuje 1/1k8 PP.

STRAŻNICY SALI OFIARNEJ

Sali pilnują cztery zombie, stworzone przez Mukungę specjalnie w tym celu z ciał czworga zmasakrowanych ofiar kultu: mają



rozprute brzuchy, a na czołach wycięte symbole Krwawego Języka. Widok ten jest wręcz wstrząsający (grozi utratą 0/1k8 PP), obojętne czy ogląda się zombie razem, czy każdego z osobna. Jeżeli Mukungi nie ma w komnacie, zaatakują każdego, kto wejdzie do środka, chociaż nie będą ścigać ofiary dalej, niż do podnóża schodów. Strażnik może dowolnie wybrać moment ataku.

W trakcie ceremonii zombie stoją u boku Mukungi w charakterze ochrony osobistej; kiedy nie są potrzebne, kryją się w alkowie, gdzie zwykle ich mistrz medytuje. Ich współczynniki podano na końcu tego rozdziału. Mukunga stworzył zombie korzystając z zaklęcia „Stworzenie zombiego", które znajduje się w „Africa's Dark Sects" („Afrykańskie sekty tajemne"). Książkę tę zresztą można znaleźć u niego w alkowie.

PRZEDMIOTY Z ALKOWY MUKUNGI

Wnęka oddzielona od głównej sali kotarą jest kwadratem o boku niespełna dwóch metrów; pod każdą z bocznych ścian stoją dwa zombie. Większość opisanych poniżej drobiazgów Mukunga przechowuje zawinięte razem w skórę lamparta i leży w kącie, przy ścianie na wprost wejścia. Kapłańska szata i lwie pazury wiszą na kołku na tej samej ścianie. Jeśli Mukunga jest u siebie, nie rozstaje się z berłem.

SZATA KAPŁAŃSKA: długi i szeroki szal z opalizujących piór, wśród których można rozpoznać (udany test *historii naturalnej*) pióra flaminga i zimorodka; najprawdopodobniej pochodzi z Afryki Wschodniej.

LWIE PAZURY: pazury lwa, wszyte w rękawice i zamocowane na tyle solidnie, że oprócz funkcji rytualnej mogą także pełnić rolę broni (patrz charakterystyka Mukungi).

„AFRICA'S DARK SECTS" („AFRYKAŃSKIE SEKTY TAJEMNE"): książka opatrzona pieczątką biblioteki uniwersytetu Harvarda, napisana w języku angielskim, +6% do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie kosztuje 1k10 PP. Nowe wydanie (z którego ocalało tylko trzynaście egzemplarzy, gdyż resztę nakładu władze zdołały wytropić i zniszczyć). W księdze znajduje się jedno zaklęcie, opisane w głównym podręczniku **Zewu Cthulhu** – jest to „Stworzenie zombiego".

MASKA HAYAMY: maska afrykańskiego demona, na pierwszy rzut oka wykonana z drewna, aczkolwiek udany test *botaniki* pozwoli stwierdzić, iż drewno takie nie istnieje na Ziemi. Maska przedstawia połączenie aspektów czterech Bogów Zewnętrznych i jest dziełem kongijskiego czarownika, który stał na czele kultu Cthulhu. Udany test *archeologii* umożliwi rozpoznanie, iż maska faktycznie pochodzi z Konga. Dalej, w ramce, znajdziecie więcej informacji o Masce Hayamy.

MIEDZIANY PUCHAR: całą jego powierzchnię zdobią nie znane Badaczom runy i symbole. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli w nim rozpoznać naczynie wykorzystywane podczas rzucania czaru „Zesłanie snów"; szczegółowy opis zaklęcia można znaleźć w arabskim pergaminie, znajdującym się w zbiorach Fundacji Penhewa w Londynie. Puchar wygląda jak wykonany z polerowanej miedzi, ale takiego metalu próżno by szukać na naszej planecie; kultyści znają go pod nazwą „miedzi z nieba".

RZEŹBIONE BERŁO: afrykańskie berło z drewna baobabu, zdobione inkrustowanymi runami (być może znajomymi dla specjalisty od egipskich hieroglifów: znaczą one „Nyambe, niech twa moc stanie się moją"). Osoba dzierżąca berło może wezwać na pomoc Nyambe i uzyskać dodatkowe dziesięć punktów magii, które należy wykorzystać w ciągu godziny (później znikają bez śladu). Po jednokrotnym użyciu berło staje się nieprzydatne aż do następnego wschodu słońca, kiedy jego moc powraca. „Nyambe" jest spotykanym na wschodzie i południu

Maska Hayamy

Rzeźbiona, afrykańska maska, pozbawiona wszelkich pasków czy rzemyków, które mogłyby pomóc umocować ją na głowie. Wystarczy przytknąć ją do twarzy, a maska przylgnie do skóry niczym żywy twór i nie da się oderwać – wrażenie, nawet dla postronnego obserwatora, jest doprawdy wstrząsające. Nie da się jej zdjąć nawet przy pomocy innych osób, a osoba, która ją założyła, dość szybko przestaje walczyć i poddaje się jej wpływowi. Po piętnastu sekundach źrenice nieszczęśnika rozszerzają się i całkowicie wypełniają przeznaczone na oczy otwory. Przez kolejne trzydzieści sekund posiadacz maski ma okazję na własne oczy oglądać jednego z czterech bogów z Mitów, co zmusza go do wykonania testu Poczytalności.

Po łącznie czterdziestu pięciu sekundach maska odkleja się od twarzy, także wówczas, gdy została użyta przy rzucaniu zaklęć typu „Wezwanie" i „Nawiązanie kontaktu" w odniesieniu do jednego z owych czterech bóstw. Trzeba bowiem przyznać, że jeżeli bohater od razu nie oszaleje, założenie maski może mieć swoje zalety. Kiedy Badacz pierwszy raz ujrzy któregoś z bogów, poziom jego *Mitów Cthulhu* zwiększa się o 1k10 procent (oprócz ewentualnego podniesienia poziomu *Mitów* wskutek obłędu). Po drugie: założenie maski przed rzuceniem takich czarów jak „Nawiązanie kontaktu z Nodensem", „Wezwanie Azathotha", „Wezwanie Shub-Niggurath" lub „Wezwanie Yog-Sothotha" pozwala otworzyć bardziej bezpośredni kanał łączności z bogiem, co oznacza, że szansa udanego rzucenia zaklęcia rośnie o 25%.

Maska Hayamy jest cennym artefaktem Mitów Cthulhu i kultyści gotowi są dla niej zabić.

TABELA WIZJI DLA MASKI HAYAMY

1k4	*Bóg*	*Sukces*	*Porażka*
1	Nodens*	bez rzutu	bez rzutu
2	Azathoth	1k10 PP	1k100 PP
3	Shub-Niggurath	1k10 PP	1k100 PP
4	Yog-Sothoth	1k10 PP	1k100 PP

** – Maska Hayamy może przydać się Badaczom do pokrzyżowania planów wskrzeszenia Nitocris. Więcej na ten temat znajdziecie w rozdziale kairskim.*

Afryki imieniem najwyższego boga. Berło nie ma związków z Mitami Cthulhu.

OPASKA NA WŁOSY, WYKONANA ZE SREBRNEGO METALU: na powierzchni opaski wyryte są runy wskazujące na jej związek z Mitami Cthulhu. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli stwierdzić, że może ona służyć jako pewnego rodzaju zabezpieczenie i ma coś wspólnego z Nodensem. Po założeniu na głowę chroni przed czarnymi aniołami nocy: żadna z tych istot nie skrzywdzi właściciela opaski, dopóki nie wyrządzi on jej krzywdy.

Rytuały Kultu Krwawego Języka

Spotkania członków kultu odbywają się wprawdzie co tydzień, jednakże ofiary składa się tylko raz w miesiącu, kiedy to w zgromadzeniu uczestniczy 2k20+10 wyznawców.

Comiesięczne wielkie zgromadzenia wymagają złożenia w ofierze co najmniej dwóch osób, które najczęściej zostają uprowadzone z innych części Harlemu w dzień przed spotkaniem i sprowadzone do sklepu na krótko przed rozpoczęciem obrzędów. Gdyby zdarzyło się tak, że na ofiarę zostanie przeznaczony jeden z Odkrywców Tajemnic, może trafić do „Ju-Ju House" wcześniej, zamknięty w dużej, drewnianej skrzyni. Wierni zaczynają się gromadzić około godziny pierwszej po północy, uroczystość zaś rozpoczyna się mniej więcej w pół godziny później. Każdy, kto zauważy, jak do sklepu przybywa kilkunastu (czy nawet kilkudziesięciu) ludzi, dojdzie do wniosku, że musi istnieć przejście ze sklepu do innego lokalu bądź zejście do piwnicy, gdyż inaczej wszyscy by się tam nie zmieścili.

Mieszkańcy okolicznych slumsów mogą stanowić niezłe źródło informacji na temat terminu tłumnych zebrań w „Ju-Ju House"; może nawet uda się namówić któregoś z sąsiadów, by następnym razem, kiedy zauważy, że w sklepie gromadzą się ludzie, zadzwonił do Badaczy.

Podczas odprawiania obrzędów nikt nie pełni warty na podwórku; większość kultystów wchodzi do sklepu między pierwszą a pół do drugiej nad ranem. Jeżeli więc Odkrywcy dostaną się do środka w tym właśnie czasie, mają 75% szans na to, że po nich zjawi się jeszcze 1k6 gości; jeśli zaś odczekają spokojnie do godz. 1.30 szansa zaskoczenia przez nowych przybyszów maleje do 10%.

Po zejściu do piwnicy członkowie kultu zrzucają ubrania i przywdziewają groteskowe, ceremonialne nakrycia głowy. Całymi godzinami śpiewają i tańczą – do chwili, gdy Mukunga uzna, że wprowadzili się w odpowiednio głęboki trans. Wycina wówczas symbol Krwawego Języka na czołach ofiar i rozpoczyna inwokację, w której pojawia się imię „Nyarlathotep". Studnia, w której mieszka Chakota, zostaje odkryta i krzyczące z przerażenia ofiary wrzuca się do środka. Zdarza się czasem, że dla potwierdzenia siły własnej wiary do środka skacze któryś z wiernych, tym samym dobrowolnie składając się w ofierze.

Prowadzący rytuał Mukunga ma na sobie kapłańską szatę z piór. Do naznaczenia czół ofiar używa zaopatrzonych w lwie pazury rękawic, które przydadzą mu się jako broń, gdyby został zaatakowany podczas ceremonii. Jeżeli kultystom nie uda się schwytać ani zabić intruzów, Mukunga może wezwać na pomoc straszliwego łowcę (ale uwaga: tylko on to potrafi i może tego dokonać jedynie raz w ciągu nocy).

Panujący w podziemnej komnacie hałas i szaleństwo sprawiają, że nikt nie zwróci uwagi na Badaczy, dopóki ci ograniczą się do dyskretnego uchylenia drzwi; co więcej, przez 1k3 minuty nikt ich nie zauważy nawet gdyby drzwi zostały otwarte na oścież.

Łatwo się chyba domyślić, że członkowie kultu nie ucieszą się z przybycia nieproszonych gości i jak jeden mąż rzucą się na nich w nadziei na pojmanie dodatkowych ofiar dla swego potwornego pana. W sali ofiarnej wszyscy są bez broni, której odszukanie w stercie ubrań z pewnością zajmie trochę czasu. Jeżeli jednak w pościgu za Badaczami Tajemnic zapuszczą się na górę, do sklepu, będą mieli w czym wybierać: pełno tu włóczni, noży i pałek. W takim wypadku pościg będzie trwał tak długo, aż Odkrywcy uciekną lub zostaną schwytani albo zabici. Nie należy zapominać, że tłum wyjących dziko kultystów w pogoni za garstką zwykłych ludzi powinien na ulicach Nowego Jorku zwrócić uwagę policji.

Istoty z „Ju-Ju House"

W tym rozdziale przedstawimy kolejno Chakotę, Mukungę, sześć zombich (dwa Strażnik będzie miał w zapasie), kultystów i Silasa N'Kwane. Gdyby Strażnik chciał mieć więcej wyznawców Krwawego Języka do dyspozycji, może posłużyć się charakterystykami morderców z pokoju 410 w „Chelsea" albo wygenerować nowych na własną rękę, w oparciu o współczynniki podane w ramce na początku rozdziału.

CHAKOTA, Duch O Wielu Twarzach

S	36	KON	36	BC	36	INT	0	MOC	36
ZR	03	Szybkość	4						

Modyfikator obrażeń: nie dotyczy.

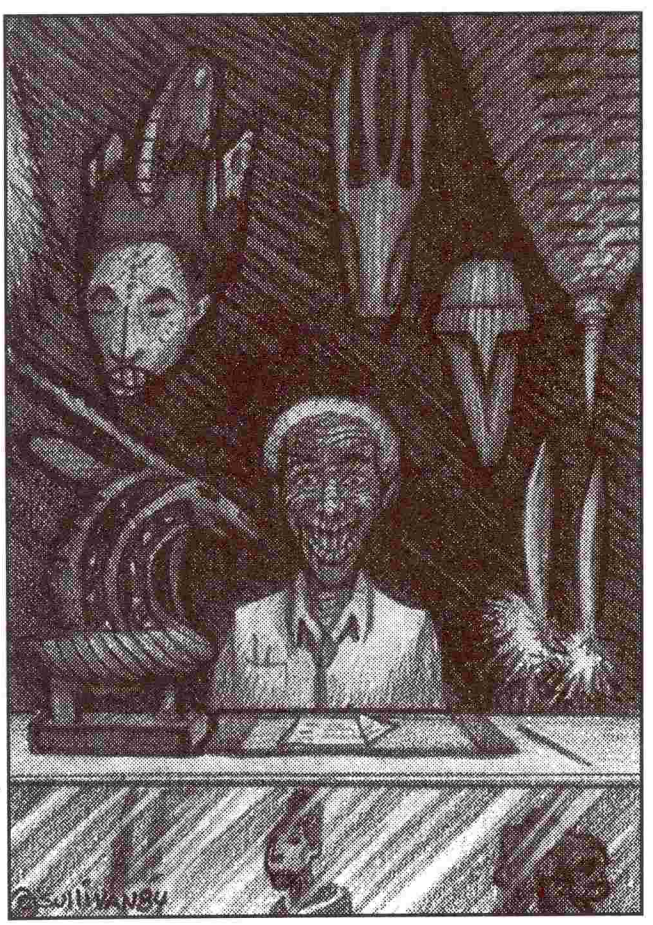
Broń: zęby 30%, obrażenia 1k3 za każdą twarz, na każdy cel przypada 1k8 twarzy;
lament Chakoty, obrażenia 1/1k8 PP – tylko przy pierwszym usłyszeniu.

Pancerz: Chakota jest niewrażliwy na strzały z broni palnej, broń obuchową i ostrą; odnosi rany od ognia i elektryczności, nie jest odporny na magię. Można go również udusić, choć wymaga to zasłonięcia wszystkich ust i zanurzenia w wodzie lub zakopania w ziemi.

Umiejętności: brak.

Utrata Poczytalności: widok Chakoty grozi utratą 1k3/1k20 PP.

ATAKI: Każda twarz osobno próbuje kąsać. Pierwsze udane ugryzienie powoduje schwytanie ofiary i przytrzymanie jej przy Chakocie.



UŚMIECHNIĘTY SILAS N'KWANE ZA LADĄ SKLEPU

Nieszczęśnik może następnie wykonać test własnej S przeciw S demona (patrz dalej) w Tabeli Porównawczej, co automatycznie pociąga za sobą dodatkowe obrażenia (1 punkt za każde zaciśnięte na ciele szczęki Chakoty). Każde ukąszenie traktuje się jak atak z Siłą równą 1: sumuje się udane ukąszenia i w ten sposób ustala Siłę do testu w Tabeli Porównawczej – w tym wypadku nie stosuje się pełnej Siły demona. Każdy udany atak oznacza utratę jednego punktu Wytrzymałości.

Od decyzji Strażnika zależy, czy Chakota będzie atakował tylko jedną ofiarę, czy może trzy osoby jednocześnie. Demon wprawdzie i tak koncentruje się na jednej osobie naraz i pożera ją w całości przed przystąpieniem do dalszej części uczty, ale cały proces trwa zaledwie około pięciu rund.

OPIS: Chakota ma masywny, cylindryczny tułów, przypominający pionową, mięsistą rurę metrowej średnicy, poznaczoną purpurowymi żyłami. Wysoki na prawie dwa metry korpus zdobią dziesiątki żywych, ludzkich twarzy, które nieustannie zawodzą, krzyczą i płaczą z bólu i żałości. Demon z trudem się porusza i nie jest w stanie opuścić dołu, w którym się znajduje.

Twarze Chakoty należą do jego dawnych ofiar; nowa twarz pojawia się na powierzchni walcowatego korpusu mniej więcej w dwie godziny po tym, jak demon pożre jej właściciela. Potwór zabija ofiary gryząc je i rozszarpując niezliczonymi ustami. Potrafi wchłonąć nieograniczoną ilość pokarmu (liczbę ofiar), dzięki czemu jego cielsko wciąż rośnie. Badacz, któremu udałoby się rozpoznać kogoś znajomego wśród obliczy na tułowiu Chakoty, ryzykuje podwójną, a nawet potrójną utratę Poczytalności. Każdy, kto zostanie pokąsany przez demona, automatycznie traci 1k10 PP bez prawa do testu Poczytalności.

STWORZENIE CHAKOTY: Współczynniki Chakoty wiążą się bezpośrednio z liczbą jego twarzy, a więc i ofiar. Każda twarz to kolejny punkt Siły i Budowy Ciała; Kondycja demona równa się jego Sile, Zręczność ma zawsze wartość 3, Szybkość zaś zawsze jest równa 4. Chakota w piwnicy „Ju-Ju House" ma 36 twarzy; gdyby udało mu się pożreć dwójkę Badaczy, liczba obliczy na jego ciele wzrosłaby do 38.

Stworzenie Chakoty wymaga odprawienia magicznego rytuału, w którym jeden z uczestników dobrowolnie składa swe życie w ofierze; jego twarz staje się pierwszą twarzą demona. Z początku kultyści muszą karmić swego nowego podopiecznego, z czasem jednak Chakota może sam zadbać o siebie.

Mukunga, kapłan Krwawego Języka

Ulubionym zajęciem Mukungi jest unicestwianie wrogów jego boga. Mężczyzna zna położenie Góry Czarnego Wiatru, wie co znajduje się w zbudowanej w jaskini świątyni, ma również pewne informacje na temat planu Nyarlathotepa. Nikomu nie wyjawi tych sekretów – chyba że zostanie do tego zmuszony działaniem magii. Na progu śmierci ostatnim wysiłkiem woli zwróci się do Nyarlathotepa z prośbą o pomszczenie jego śmierci (istnieje 1% szans, że tak się stanie). Jeśli dowie się, że wścibscy Badacze Tajemnic wybierają się do Londynu, zawiadomi o ich zamiarach Edwarda Gavigana, ale dopiero wówczas, gdy ostatecznie straci szansę osobistego zajęcia się bluźniercami. Słyszał coś o chińskim kulcie Nyarlathotepa, ale nie ma sposobu, by uprzedzić szanghajskich wyznawców swego boga, gdyby Odkrywcy postanowili zacząć od Chin. Mukunga nie ma pojęcia o poczynaniach Roberta Hustona w Australii.

W ciągu dnia pracuje w nowojorskich dokach, mieszka zaś w obskurnym pokoiku na East Endzie, przy 129. ulicy. Ma w nim matę do spania, trochę ubrań i sporo kenijskich posążków, z których większość ma znaczenie mistyczne i magiczne (o czym można się przekonać po udanym teście *okultyzmu*). Od czasu do czasu Mukunga

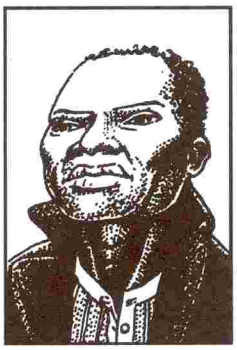
napada na nie spodziewających się niczego przechodniów w Central Parku. Można go również spotkać w „Grubej Maybelle", tanim barze na rogu 139. ulicy i 6. alei, gdzie chętnie zaglądają inni Afrykanie. Biali klienci rzadko tam trafiają, ale nie mają się czego obawiać: nikt nie będzie na nich krzywo patrzył. Bywalcy baru znają Mukungę i twierdzą, że posiada „ju-ju", czyli moc. Nie mylą się.

MUKUNGA M'DARI, 36 lat, kapłan Kultu Krwawego Języka (oddziału nowojorskiego)

S	16	KON	20	BC	15	INT	13	MOC	17
ZR	13	WG	17	WYK	17	P	0	WT	18

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 85%, obrażenia 1k3+1k4;
lwie pazury 75%, obrażenia 1k4+1k4 z każdej ręki;
pranga 75%, obrażenia 1k6+2+1k4;
duża pałka 75%, obrażenia 1k8+1k4;
nóż sprężynowy (Mukunga ma go przy sobie, gdy ubiera się po europejsku) 65%, obrażenia 1k4+1k4.



Czary: Spętanie byakhee, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Stworzenie zombiego, Uchwyt Nyogthy, Straszliwa klątwa Azathotha, Wywołanie szaleństwa, Pozbawienie mocy, Wstrząśnienie, Przyzwanie/Spętanie straszliwego łowcy.

Umiejętności: historia naturalna 40%, język angielski 35%, język kikuju 30%, język nandi 90%, język suahili 55%, Mity Cthulhu 26%, nasłuchiwanie 65%, okultyzm 45%, skakanie 75%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 55%, śpiewanie 55%, targowanie się 50%, tropienie 20%, ukrycie czegoś 55%, ukrywanie się 65%, uniki 85%, wiarygodność 07%, wspinanie się 70%.

SILAS N'KWANE, 73 lata, właściciel sklepu „Ju-Ju House"

S	06	KON	17	BC	08	INT	15	MOC	13
ZR	10	WG	09	WYK	06	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: pranga 30%, obrażenia 1k6+2-1k4.

Umiejętności: antropologia 15%, archeologia 10%, język angielski 45%, język kikuju 70%, język nandi 20%, język suahili 20%, Mity Cthulhu 11%, nasłuchiwanie 35%, okultyzm 50%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 65%, targowanie się 60%, ukrywanie się 65%, uniki 35%, wiarygodność 23%, wmawianie 45%.

OŚMIU PRZECIĘTNYCH KULTYSTÓW KRWAWEGO JĘZYKA

	1	*2*	*3*	*4**	*5*	*6*	*7*	*8*
S	12	10	14	14	15	11	09	11
KON	15	13	12	17	11	12	14	18
BC	12	14	10	08	09	12	14	13
WYK	06	04	03	05	05	02	01	04
WG	10	09	06	04	09	13	12	06
P	0	0	0	0	0	0	0	0
INT	13	08	14	10	10	15	10	11
ZR	17	15	13	11	10	10	09	08
MOC	10	10	11	15	12	11	13	09
WT	14	14	11	13	10	12	14	16
mo	0	0	0	0	0	0	0	0

* – *urodzony w Stanach Zjednoczonych.*

Broń: pranga 45%, obrażenia 1k6+2;
nóż/brzytwa 45%, obrażenia 1k4;
(Amerykanin) rewolwer kaliber .22 30%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język angielski 35%, język kikuju 35%, język nandi 35%, język suahili 35%, Mity Cthulhu 05%, nasłuchiwanie 50%, okultyzm 10%, skakanie 55%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 35%, tropienie 15%, ukrywanie się 60%.

Zombie

Ujrzenie zombiego na własne oczy oznacza utratę 1/1k8 PP; jeżeli dzisiejszy zombie za życia był osobą znaną Badaczowi i nadal można go rozpoznać, Badacz niezależnie od wyniku testu traci dodatkowe 1k4 PP. Broń kłująca zadaje zombiemu zawsze tylko 1 obrażenie, inny oręż zadaje obrażenia o połowę mniejsze niż normalnie.

ZOMBIE

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
S	18	22	21	12	09	24
KON	19	07	13	19	06	10
BC	12	09	08	09	09	08
MOC	01	01	01	01	01	01
ZR	12	11	10	08	08	04
WT	16	08	11	14	08	09
mo	+1k4	+1k4	+1k4	-	-	+1k4

Szybkość 6

Broń: zęby 30%, obrażenia 1k3.

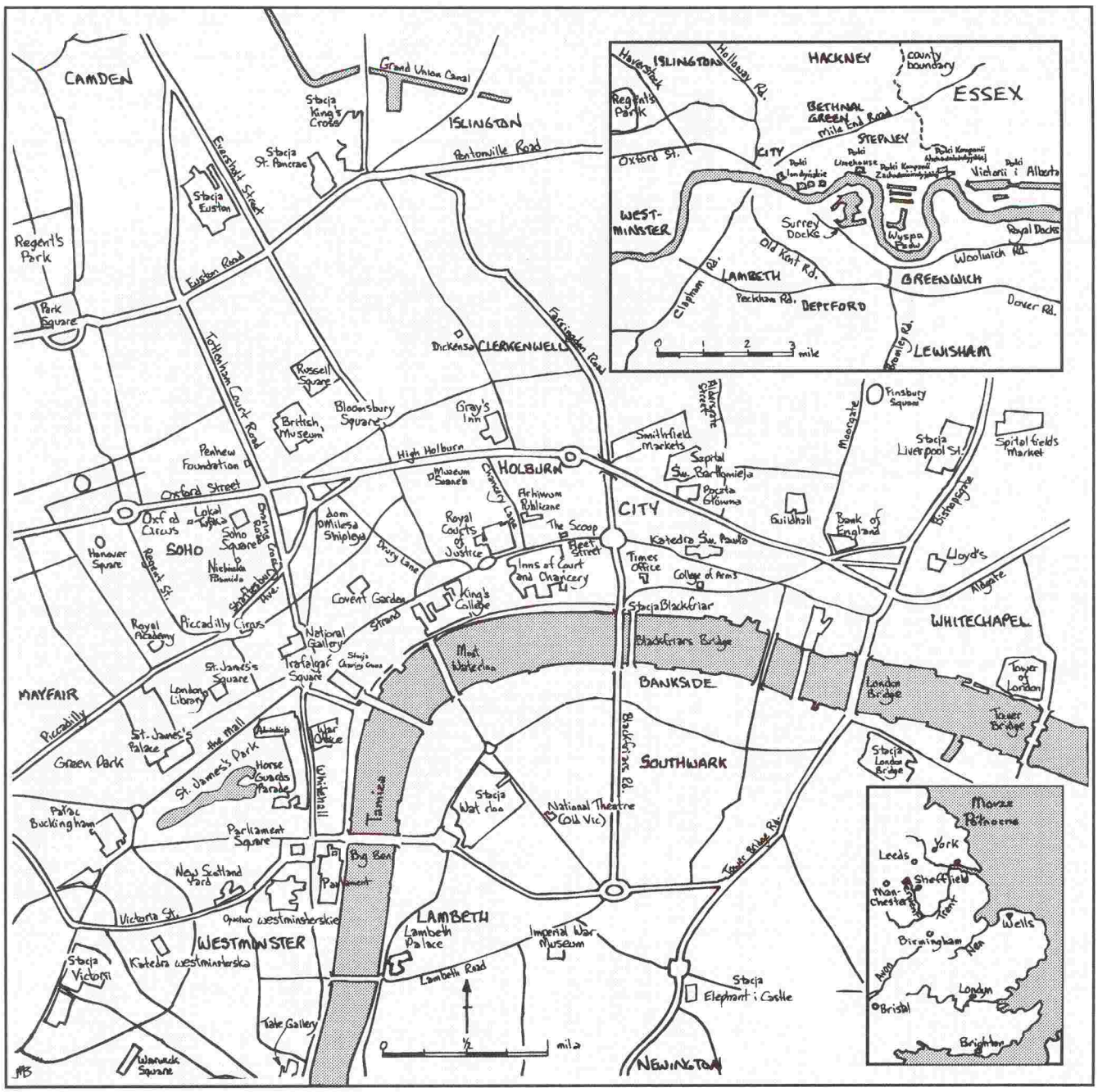
Ciąg dalszy

Bogatsi o kilka wskazówek, motywację i kiełkujące podejrzenia na temat potężnego spisku, Badacze Tajemnic mogą teraz udać się w podróż do Anglii, Egiptu, Kenii, Australii bądź Chin. Wszędzie mają szansę poznać nowe fakty i być może pokrzyżować plany Mrocznego Boga. Strażnikowi prowadzącemu grupę nowicjuszy doradzamy, by podsunął swym graczom pomysł wybrania koordynatora działań, który będzie spokojnie siedział w domu, w USA, odbierał i gromadził raporty od Odkrywców, przechowywał znalezione przez nich magiczne przedmioty i księgi, szukał sponsorów dla dalszych wojaży – kogoś, kto zawsze byłby gotów np. opłacić telegram z dzikich krajów wysłany na koszt odbiorcy i dopilnować, by dotarł on do adresata. Osoba taka mogłaby również przyjmować i przekazywać wiadomości o śmierci członków wyprawy i wszczynać poszukiwania ich zastępców. Gracze powinni przygotować wiarygodną postać, zastanowić się jak wygląda, skąd ma pieniądze i dlaczego cieszy się zaufaniem Badaczy Tajemnic; jeden z graczy mógłby ją w razie potrzeby odgrywać. Na zakończenie przygody Strażnik dostawałby wówczas zbiorcze zestawienie telegramów, paczek itp., wysyłanych i odbieranych przez koordynatora. Spośród postaci przedstawionych w tym rozdziale funkcję taką mogliby pełnić profesor Cowles, Miriam Atwright, Jonah Kensington lub Erica Carlyle.

Kiedy już ustali się taki tryb pracy i komunikacji, Strażnik może spokojnie obserwować, jak gracze popychają swoich bohaterów wprost w objęcia najstraszliwszych potworów. Gdy w ostatecznej sytuacji przyjdzie mu dokonać wyboru: zabić całą grupę czy zaryzykować sens całej kampanii, nie będzie się musiał długo zastanawiać. Warto zadbać o sposób wznowienia scenariusza w punkcie, gdzie przerwała go śmierć bohaterów, bez utraty ustalonych przez nich faktów i zdobytych przedmiotów; przyda się też nauczka dla nierozważnych graczy: w „Maskach Nyarlathotepa" nieostrożni muszą zginąć.

LONDYN

ROZDZIAŁ DRUGI, W KTÓRYM WYCIECZKA DO PONUREGO, SPOWITEGO MGŁĄ LONDYNU PRZYNOSI NIEOCZEKIWANE, PRZERAŻAJĄCE ŻNIWO, GDY BADACZE STAJĄ TWARZĄ W TWARZ Z CZAROWNIKAMI I ISTOTAMI O NIEZWYKŁEJ MOCY.



Zastanawiał się nad ogromną próżnością tych, którzy bełkotali o Złych Prastarych, jakby mogli Oni w każdej chwili przerwać swój niekończący się sen tylko po to, by zemścić się na gatunku ludzkim. Równie dobrze, pomyślał, mamut mógłby nagle przystanąć, by zdeptać przypadkową dżdżownicę.

H. P. Lovecraft *„Srebrny klucz"*
(tłum. Robert Lipski)

Londyn jest najbliższym (i chyba najbardziej logicznym) punktem wyjścia do dalszych poszukiwań, tym bardziej, że Ekspedycja Carlyle'a również zaczęła swą podróż w tym właśnie mieście. Londyn ma przy tym znakomite zaplecze naukowe (w tym biblioteki), a król brytyjski jest także władcą Egiptu, Kenii i części Chin. Anglicy cieszą się poza tym opinią miłych, uprzejmych ludzi, a w dodatku wszystkie szyldy są tu wypisane po angielsku.

Cienie, nieśmiało rysujące się w rozdziale pierwszym, w stolicy Anglii nabierają niepokojącej treści i znaczenia. Odkrywcy Tajemnic znów stawiają czoło członkom sekretnego stowarzyszenia, innego niż Kult Krwawego Języka, ale kto wie, czy nie związanego z nim. Kolejne zdobyte wskazówki znów prowadzą do Egiptu, Kenii, Australii i Szanghaju, a po drodze czekają bohaterów ciekawe przerywniki w postaci wilkołaka, zwariowanego artysty i szacownego urzędnika, który otacza się co najmniej dziwnymi przyjaciółmi. Strażnik będzie się musiał wykazać sporą elastycznością w prowadzeniu tej części kampanii, żeby wszyscy mogli się dobrze bawić w Anglii. Powinien starać się przedstawić graczom nastrój Londynu z lat dwudziestych: wszechobecna mgła, snujący się przy ziemi ciemny dym z kominów, przenikający do szpiku kości nocny chłód, tłumne, kipiące życiem ulice za dnia, Soho, w którym niepodzielnie włada cyganeria, wspaniałe muzea i galerie, niemiłe okolice Limehouse, wystraszeni wieśniacy z Lesser-Edale, przepyszne żywopłoty strzegące posiadłości wielmożów, gdzie odprawia się makabryczne, pogańskie ceremonie.

Mickey Mahoney, właściciel i wydawca „Prawdziwej bomby", będzie w stanie podpowiedzieć Badaczom to i owo, nakierować ich na właściwy ślad, podsunąć pomysł kilku spotkań; oczywiście można bohaterów zostawić samych sobie, a oni i tak wplączą się w jakąś kabałę... Mają wprawdzie szansę uniknąć większości kłopotów (nie dotyczy to tylko kontaktu z Bractwem), należy się jednak poważnie liczyć z perspektywą paru trupów i przypadków obłędu. Po rozmowie z Edwardem Gaviganem Bractwo będzie pilnie śledzić poczynania Badaczy.

W Nowym Jorku głównym zajęciem Badaczy było zbieranie informacji; w Anglii natomiast czeka ich szereg śmiertelnie niebezpiecznych spotkań. Strażnik powinien pozwolić im podejmować samodzielne decyzje, pamiętając tylko o rzetelnym przedstawieniu wszystkich możliwości działania. Dwa tropy prowadzą do rozegrania przygód, które same w sobie są przerażające, ale nie mają nic wspólnego z odkryciem sekretów Ekspedycji Carlyle'a i planów Nyarlathotepa.

Kilka słów o Londynie

Od stuleci Londyn wraz z przedmieściami uchodzi za największe znane człowiekowi miasto. Na jego terenie mieszka siedem i pół miliona ludzi, ale stolica Anglii może się pochwalić także statusem najbogatszej metropolii świata. W przyszłości Nowy Jork przejmie palmę pierwszeństwa, na razie jednak to Londyn jest prawdziwą perłą cywilizacji. Pierwsza wojna światowa zastopowała nieco jego gwałtowny rozwój i rozbudowę, ale sytuacja wróciła już do normy. Hrabstwo Londynu ma nieregularny kształt, ale mierzy w przybliżeniu 18,5 na 25,5 kilometra i ma powierzchnię blisko 300 kilometrów kwadratowych. Nic dziwnego, że w labiryncie budowli i uliczek bardzo łatwo się ukryć.

Soho, dzielnica rozrywki, gdzie tradycyjnie urzędują prostytutki i skąd niedaleko do siedziby rządu, pojawia się kilkakrotnie w tekście, chociaż nie zaznaczono jej precyzyjnie na planie miasta; przyjmuje się, że jej granice stanowią Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road i Piccadilly.

Najbogatsza część miasta rozciąga się na północ od Tamizy: to West End, Westminster, a po części także Chelsea, Kensington, Paddington i Marylebone. W Westminsterze mieszczą się rezydencje i biura urzędników państwowych. Najbardziej szacowne adresy to Mayfair (na wschód od Hyde Parku), Belgravia (na południe od Hyde Parku), Kensington (na zachód od Belgravii) i Chelsea (na południe od Belgravii i Kensington). City, czyli serce Londynu, zajmuje mniej więcej dwa i pół kilometra kwadratowego na północnym brzegu Tamizy, w obrębie średniowiecznych murów obronnych. Tu, w handlowym ośrodku Imperium Brytyjskiego, zbiegają się wszystkie linie kolejowe.

Położone dalej na północ dzielnice są siedzibą przeciętnie zamożnych mieszczan i rzemieślników.

Za to na uliczkach East Endu – Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shoreditch – niepodzielnie panuje bieda, wyraźnie kontrastująca z zamożnością dalszych okolic miasta. Podobnie zresztą wyglądają tereny na południe od rzeki, od Battersea do Greenwich. Jeden z ówczesnych pisarzy zauważył, że „nawet w najbogatszych dzielnicach, w Westminsterze i innych, znajdują się niewielkie, ale wyraźnie określone okolice zamieszkane przez biedotę".

Wskazówki odnoszące się do rozdziału londyńskiego

NP	*Wskazówka*	*Źródło*	*Dokąd prowadzi*
12	wizytówka	pokój Eliasa	Edward Gavigan, Fundacja Penhewa
–	wzmianka	J. Kensington	inspektor Barrington
–	wzmianka	J. Kensington	Mickey Mahoney
25	Mickey Mahoney	„Prawdziwa bomba"	Miles Shipley
–	obraz Milesa Shipleya	pierwsze piętro domu Milesa	pokazuje Nyarlathotepa i kultystów Krwawego Języka
26	Mickey Mahoney	„Prawdziwa bomba"	potwór z Derbyshire
27	Mickey Mahoney	„Prawdziwa bomba"	inspektor Barrington, sprawa „egipskich morderstw"
–	Edward Gavigan	śledztwo	Tufik al-Sayed, Misr House
–	ukryty przycisk	biuro Gavigana	sekretny pokój w piwnicy budynku Fundacji Penhewa
–	skrzynka	Fundacja Penhewa	Ho Fong, Szanghaj
–	skrzynka	Fundacja Penhewa	Randolph Shipping Co. Australia
–	klub „Niebieska Piramida"	inspektor Barrington	Tufik al-Sayed
–	Fundacja Penhewa	inspektor Barrington	Tufik al-Sayed
–	Tufik al-Sayed	Gavigan, Barrington	Bractwo Czarnego Faraona, Zwierciadło Gal
–	działalność kultystów	Yalesha (tancerka)	ciężarówka do Misr House, Essex
–	obrzędy kultu	śledztwo	możliwość, że Gavigan jest członkiem angielskiego kultu
–	Fundacja Penhewa	śledztwo	ciężarówka do Limehouse i magazynu Pundżi Chabouta
–	magazyn Chabouta	„Hebanowy wiatr"	skrzynka do Ho Fonga, do Szanghaju
–	księgi Gavigana	Misr House	Szanghaj, Australia, Egipt, Nowy Jork itd.
29	list Gavigana	Misr House	sir Aubrey Penhew, Jack Brady

Jeszcze dalej na południe od brzegów Tamizy zaczynają dominować podmiejskie domki.

Mickey Mahoney

Jeżeli nawet Jonah Kensington nie podał Badaczom nazwiska Miceya Mahoneya, Odkrywca, który przyjaźnił się z Eliasem, przypomni sobie londyńskiego dziennikarza – zamordowany często o nim wspominał. Spotkanie z Mahoneyem będzie więc logicznym posunięciem. Mickey jest gburowatym Irlandczykiem, wydawcą niewybrednego tygodnika „Prawdziwa bomba". Uwielbia pisać o krwawych morderstwach, skandalach i tajemniczych zjawiskach. Ma czterdzieści trzy lata, rude włosy, wiecznie kopci cygaro, rzuca cyniczne komentarze i byle czego się nie przestraszy. Redakcja „Prawdziwej bomby" mieści się na drugim piętrze rozsypującej się kamienicy przy Fleet Street, niedaleko Ludgate Circus. Śmierć Jacksona Eliasa, o której dowiedział się z prasowych telegramów, bardzo go zmartwiła, toteż aż pali się do pomocy w wyjaśnieniu jej tajemnicy, chociaż szybko zacznie psioczyć na Badaczy, gdy tylko odniesie wrażenie, że nie znają się na robocie.

Bractwo Czarnego Faraona (Londyn)



Z początku w skład organizacji wchodzili tylko rodowici Egipcjanie, z czasem jednak kult rozrósł się i w jego szeregach pojawili się Hindusi, Arabowie i Europejczycy, którzy wkrótce dorównali liczebnością Afrykanom. Najważniejsze stanowiska wciąż jednak zajmują Egipcjanie. Nazwa religii pochodzi od postaci, pod jaką znano Nyarlathotepa w dynastycznym Egipcie, kiedy to mówiło się o nim jako o „mrocznym" bądź wręcz „niewidzialnym" władcy, który niczym noc był zarazem wszędzie i nigdzie.

Bractwo w Londynie jest związane z Fundacją Penhewa; sam sir Aubrey wziął udział w Ekspedycji Carlyle'a. Kult ma w całej Anglii kilka ośrodków, w których odprawiane są rytuały, w samym Londynie zaś liczą się przede wszystkim dwie postaci: Edward Gavigan, dyrektor Fundacji oraz Tufik al-Sayed, właściciel sklepiku z przyprawami w pobliskim Soho. Obaj mężczyźni są inteligentni, niebezpieczni i obłąkani. Typową bronią kultystów jest krótka pałka z jednym, długim szpikulcem. Zapłatą za zbrodnie wobec Bractwa jest śmierć, przy czym zabójcy najpierw próbują pogruchotać kości ofiary pałką, a następnie przebijają jej serce kolcem; nigdy nie zostawiają na zwłokach runu, po którym można by zidentyfikować ich kult; bardzo rzadko posługują się bronią palną; nie przyjmują kobiet w swoje szeregi. Całkiem niedawno kultowy plastyk z Nowego Jorku wyrzeźbił symbol ankh ze złamanym (albo wygiętym) czubkiem; kto wie, czy Bractwo i Krwawy Język nie nawiązują bliższych kontaktów.

PRZECIĘTNY CZŁONEK BRACTWA (LONDYN)

S	10	KON	12	BC	08	INT	08	MOC	07
ZR	09	WG	05	WYK	03	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 50%, obrażenia 1k8;
nóż rzeźnicki 30%, obrażenia 1k6;
uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3.

Umiejętności: język angielski 20%, język arabski 45%, kradzież kieszonkowa 15%, Mity Cthulhu 04%, nasłuchiwanie 50%, prowadzenie samochodu 40%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 15%, tropienie 10%, ukrywanie się 70%, wmawianie 25%, wspinanie się 45%.

Podczas ostatniej wizyty w Anglii Elias odwiedził Mahoneya, obiecując mu materiał do artykułu o jakimś okrutnym kulcie, mającym swój główny ośrodek w Londynie. Jackson sugerował zresztą, że członkami kultu mogą być bardzo wpływowi ludzie, z intelektualnej elity miasta. Mickey nie doczekał się artykułu, ale bardzo chciałby go dostać; tak bardzo, że jest gotów zapłacić zań Badaczom całe piętnaście funtów. Rzecz jasna wydrukowałby dowolną dziwaczną czy straszliwą opowieść, podobnie zresztą jak zdjęcie ładniutkiej modelki w samej bieliźnie (jako ilustrację do artykułu np. „Na wakacjach w Kornwalii"). Jak na prawdziwego zawodowca przystało, Mahoney dba o to, by publikowane informacje były prawdziwe – chyba że za drobne kłamstewko można dostać większą kasę.

Elias nigdy nie wymieniał z nazwy żadnego kultu, nie zdradzał się też ze swymi podejrzeniami. Przeszukał całe archiwum „Prawdziwej bomby" (Mahoney zachęca zresztą, by Badacze zrobili to samo), ale z tego, co pamięta Mickey, zainteresowały go tylko trzy artykuły. Przytoczono je na początku dalszych części tego rozdziału. Żaden z artykułów nie nosi podpisu autora, a Mahoney przyznaje, że prawdopodobnie sam je przepisał z depeszy agencyjnej lub z doniesień lokalnych korespondentów, żeby, jak mówi „miały większego kopa".



MICKEY MAHONEY

Każdy z artykułów może stać się zaczątkiem odrębnej przygody. „Potwór z Derbyshire" to typowa zmyłka, która nie ma znaczenia dla całości kampanii; z kolei „Rzeź w Soho" ściśle wiąże się z rozwojem akcji „Masek..." i działalnością Bractwa Czarnego Faraona w Londynie; „Wąż w Soho" jest związany z Mitami Cthulhu, ale nie z główną osią fabularną kampanii.

Mahoney nie potrafi powiedzieć, czy Elias prowadził bardziej szczegółowe dochodzenie w którejś z tych trzech spraw. Wyglądał na zdesperowanego i działał w niezwykłym dla niego pośpiechu, a w dodatku dość szybko odpłynął do Nowego Jorku (Mahoney nie wie, że Gavigan dowiedział się o działalności Eliasa i dlatego musiał on uciekać do Stanów). Z informacji posiadanych przez dziennikarza wynika, że Edward Gavigan i cała Fundacja Penhewa są absolutnie poza podejrzeniami.

Mickey dobrze zna miasto i zamieszkujących je ludzi. Gdyby Badacze potrzebowali usług włamywacza-profesjonalisty, chcieli skontaktować się z szefem świata przestępczego czy sprawdzić inspektora Barringtona, Mahoney będzie idealnym sprzymierzeńcem.

Jeżeli ktoś śledził Odkrywców, gdy ci udali się do redakcji tygodnika, a późniejsze ich działania będą zagrażały kultowi, Bractwo wyśle trójkę swoich ludzi, by dokonali rytualnego zabójstwa Mickeyego Mahoneya. Strażnik może zresztą rozegrać to morderstwo podobnie jak śmierć Eliasa – i pozwolić Badaczom przybyć o kilka minut za późno...

MICKEY MAHONEY, 40 lat, cyniczny dziennikarz

S	11	KON	13	BC	08	INT	14	MOC	09
ZR	10	WG	14	WYK	13	P	55	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: karabin Enfield kaliber .303 55%, obrażenia 2k6+1;
uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3;
kopnięcie 50%, obrażenia 1k6;
cios głową 45%, obrażenia 1k4;

Umiejętności: dyskutowanie 65%, historia 35%, język angielski 50%, księgowość 65%, mechanika 55%, okultyzm 10%, prawo (specjalność: oszczerstwa) 95%, prowadzenie samochodu 55%, psychologia 60%, targowanie się 55%, wmawianie 75%.

FUNDACJA PENHEWA

Badacze Tajemnic odwiedzają centrum badań i muzeum egiptologiczne, spotykają się z ogólnie szanowanym dyrektorem Fundacji i najprawdopodobniej dowiadują się więcej niż by chcieli.

Badacze Tajemnic przybyli do Anglii najprawdopodobniej śladem Carlyle'a i Eliasa. Gdyby nowojorskie tropy okazały się nie dość zachęcające i gracze wciąż się wahali, należy podsunąć im dodatkowe pokusy: epizodu londyńskiego nie można pominąć w kampanii; Fundacja Penhewa i stojący na jej czele Edward Gavigan są logicznymi obiektami śledztwa.

Umówienie się na spotkanie z Gaviganem nie powinno sprawić zbytnich kłopotów, zwłaszcza jeżeli bohaterowie napomkną o znajomości z Eliasem. Dyrektor fundacji bardzo chętnie dowie się, co Badacze wiedzą o Jacksonie, tym bardziej że pełni funkcję kapłana Bractwa Czarnego Faraona na Wyspach Brytyjskich.

Siedziba Fundacji Penhewa mieści się w centrum Londynu, w Bloomsbury, nieco na północ od Oxford Street i na zachód od British Museum, między Regents Park i Tamizą. Budowla w stylu wiktoriańskim wyróżnia się w okolicy rozmiarami, elegancją i wysokimi sufitami. Wnętrza piętrowego budynku również urządzono z przepychem. U wrót gości wita odźwierny, zaraz za drzwiami stoi natomiast biurko sekretarza. Główne drzwi są jedynym oficjalnym wejściem do fundacji i dyrektor pilnuje, by były dobrze strzeżone, jeśli nie są zamknięte na klucz.

Edward Gavigan jest eleganckim, inteligentnym mężczyzną po pięćdziesiątce. Ubiera się ze smakiem i według obowiązującej w wyższych sferach męskiej mody (nosi na przykład zegarek na rękę, przyrząd, który w latach dwudziestych wciąż jest nowinką), gości zaś przyjmuje w wykwintnym gabinecie. Dziś jest wprawdzie typowym londyńczykiem, któremu się powiodło, zaczynał jednak bardzo skromnie i wiele lat upłynęło, zanim zaskarbił sobie zaufanie sir Aubreya. Dobra materialne ceni sobie na równi z mocami, jakimi obdarzają go bogowie. Jego charakterystykę znajdziecie na końcu rozdziału, gdzie zamieszczono współczynniki wszystkich kultystów. Gavigan jest potężnym czarownikiem.

W rogu gabinetu dyrektora lśni nowoczesny, masywny sejf, którego drzwi są lekko uchylone. Gavigan wita gości z uśmiechem na twarzy. Przyznaje, że pan Elias rozmawiał z nim o udziale sir Aubreya w Ekspedycji Carlyle'a i wyraża ubolewanie z powodu śmierci pisarza, ale spotkał go tylko ten jeden, jedyny raz. Jeśli go o to poprosić, postara się przypomnieć sobie przebieg owej rozmowy (udany test *psychologii* pozwoli dostrzec szczelinę w perfekcyjnym pancerzu Gavigana: przy pytaniu o działalność Eliasa w Londynie przez twarz dyrektora przebiega nerwowy grymas, choć on sam zaprzecza, jakoby cokolwiek na ten temat wiedział).

Ze słów dyrektora wynika, iż Carlyle poznał pewne fakty z historii Egiptu, z tego mrocznego okresu, który szczególnie interesował sir Aubreya. Źródłem tych informacji była najprawdopodobniej jakaś tajemnicza Murzynka. Chodzi o dawne dzieje, kiedy to podobno doliną Nilu rządził jakiś wielce potężny mag. Niestety, jak zauważa z uśmiechem Gavigan, sensacja okazała się najzwyklejszą plotką, po dotarciu zaś do Egiptu kobieta ulotniła się wraz z funduszami ekspedycji, czyli sumą około trzech i pół tysiąca funtów.

– Ale przecież jesteśmy dżentelmenami, prawda? Carlyle nie przejął się wprawdzie stratą pieniędzy, ale zdrada ze strony ukochanej dotknęła go do żywego.

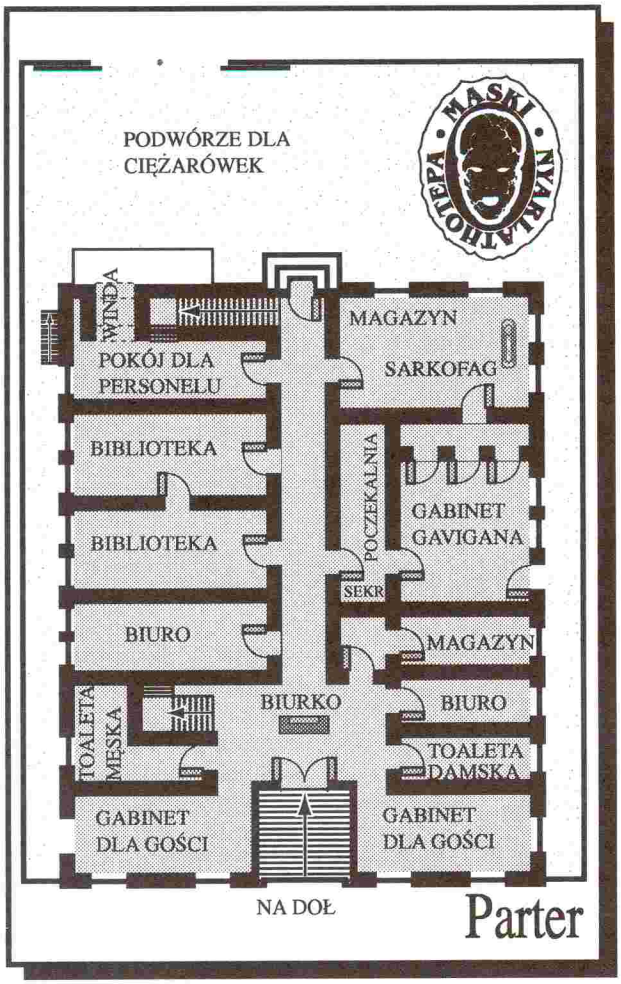
Obawiając się, że upał i niemiłe okoliczności pobytu w Egipcie źle wpłyną na zdrowie uczestników, Hypatia Masters zaproponowała, by ekspedycja spędziła gorące letnie miesiące na względnie chłodnych wyżynach Kenii, co w dodatku pozwoliłoby jej wypróbować nowe, znakomite obiektywy, do sfotografowania dzikiej afrykańskiej fauny. Znalazłszy się w Kenii grupa niebacznie weszła na niebezpieczne tereny – i przypłaciła to życiem. Wraz ze śmiercią uczestników przepadły niemal wszystkie zapiski z przebiegu wyprawy, gdyż sir Aubrey zabrał je ze sobą, by w miarę postępów badań na świeżo je uzupełniać.

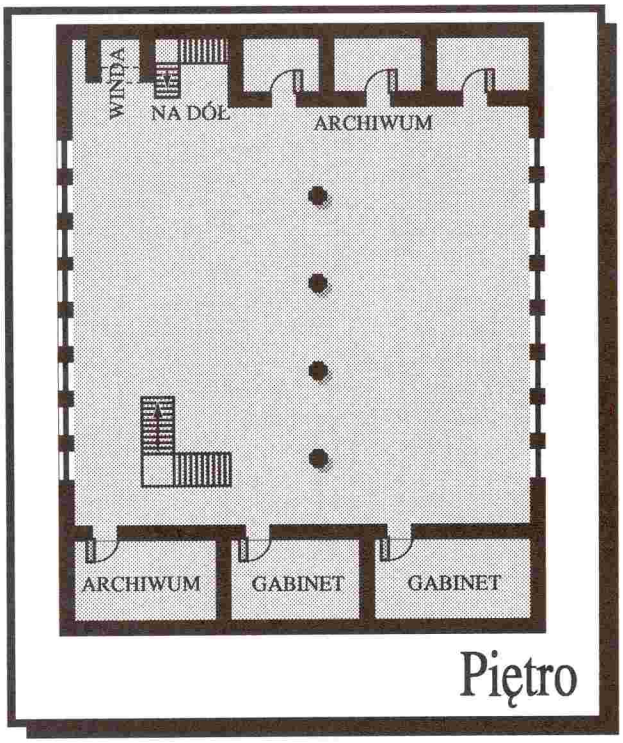

EDWARD GAVIGAN

– Są teraz tam, gdzie on – mówi Gavigan, uznając temat wyprawy i informacji z nią związanych za zamknięty. Gdyby gracze zasugerowali, że przecież sir Aubrey musiał przesyłać fundacji jakieś relacje z podróży, dyrektor przytaknie, ale stwierdzi, iż ponieważ dotyczyły w znacznej mierze kłopotów zdrowotnych Rogera Carlyle'a, ujawnienie ich osobom postronnym kłóciłoby się z zasadami etyki.

Ekspedycja natrafiła na kilka ciekawych znalezisk z innych okresów historycznych, jak również przeprowadziła zakrojone na szeroką skalę wykopaliska przygotowawcze, które pozwoliły sir Aubreyowi rozpocząć badania w Dhashurze. Udało się również odszukać kilka mniej znaczących stanowisk na zachód od Gizy. Rząd egipski zgodził się wypożyczyć część znalezisk londyńskiemu British Museum, kilka drobiazgów zaś kupiono do prywatnej kolekcji Penhewa. Większość eksponatów wciąż znajduje się w Kairze, gdzie są katalogowane na potrzeby miejscowego muzeum, Gavigan jednak chętnie pokaże Odkrywcom Tajemnic wszystkie skarby, jakie sprowadzono do Anglii. Jeśli bohaterowie faktycznie wykażą zainteresowanie, czeka ich pokaz skorup naczyń (zapisanych hieroglifami i gładkich), figurek z utrąconymi nosami, płaskorzeźb smukłych egipskich kotów, portretów kobiet odzianych w cienkie płótna... Zajmie im to zapewne czas do wieczora, a przynajmniej dotąd, gdy Gavigan uzna, że nic więcej ciekawego się od Badaczy nie dowie. Nawet udane testy *archeologii* i *egiptologii* nie pozwolą przyłapać dyrektora na błędach; jedyne, co można mu zarzucić, to że na dłuższą metę jest okropnie nudny.

Gavigan nie będzie ukrywał, że fundacja dziedziczy wszystkie pieniądze i posiadłości rodu Penhewów, ale byłby urażony, gdyby Odkrywcy wprost o to zapytali, sugerując niedwuznacznie, że





mógłby mieć coś wspólnego z zakończeniem wyprawy Carlyle'a do Afryki. W takiej sytuacji spotkanie zakończy się szybko i w niezbyt miłej atmosferze. Jeżeli bohaterom uda się zasięgnąć informacji z innego źródła, przekonają się, że Gavigan nawet bez kierowania fundacją jest człowiekiem zamożnym i fortuna Penhewów go nie interesuje.

Śledzenie poczynań Badaczy

Gavigan zdaje sobie wprawdzie sprawę, że Badacze Tajemnic są dla niego potencjalnym zagrożeniem, ale nie zamierza od razu poszczuć ich kultystami. Z początku każe ich tylko śledzić; Strażnik powinien od czasu do czasu dać graczom szansę zauważenia, że ich bohaterowie mają „ogon" (testy *spostrzegawczości*) bądź też wykonywać co parę tur testy *ukrywania się* dla śledzących.

Gdyby zanosiło się na to, że Odkrywcy zamierzają ujawnić jakieś sekrety Bractwa Czarnego Faraona albo poinformować kogoś o głównej siedzibie kultu, Gavigan wyśle przeciw nim rytualnych zabójców. Podobny los spotka bohaterów, gdy ktoś z Bractwa dowie się, że są w posiadaniu artefaktów i ksiąg związanych z Mitami Cthulhu – mają na przykład Maskę Hayamy albo egzemplarz „Africa's Dark Sect" („Afrykańskich sekt tajemnych"); w takim wypadku celem ataków będzie raczej zdobycie samych przedmiotów, niż usunięcie ich właścicieli z tego świata. Nie ulega natomiast wątpliwości, że pokoje hotelowe Badaczy zostaną wówczas wywrócone do góry nogami.

Jeśli Odkrywcy Tajemnic postanowią przyjrzeć się bliżej Edwardowi Gaviganowi i np. śledzić go przez parę dni (obowiązują takie same testy, jak poprzednio, czyli *ukrywanie się* dla bohaterów lub *spostrzegawczość* dla dyrektora fundacji), stwierdzą, że nocami często odwiedza stary, zapuszczony sklepik Tufika al-Sayeda w Soho – pierwsza wizyta ma miejsce w nocy po rozmowie z Badaczami. Sklep mieści się o piętnaście minut drogi od fundacji, Gavigan zaś, jak na Anglika przystało, udaje się tam piechotą. Gdyby zauważył, że jest śledzony, uda się do jednego z ulubionych klubów, do „Diamondback" przy Tottenham Court Road. Klub nie ma nic wspólnego z Mitami, za to podają w nim znakomite jedzenie i można spotkać ludzi, którzy nie najlepiej grają w karty. Później uśmiechnięty Gavigan wraca do swojego mieszkania w Mayfair.

Jeżeli w późniejszym terminie Badacze włamią się do jego apartamentu, z ciekawych rzeczy znajdą tam tylko dobrą whisky, piękne meble, trochę drobiazgów ze starożytnego Egiptu i garderobę pełną najlepszych ubrań.

Siedziba Fundacji Penhewa

Budynek jest masywny oraz solidny – widać, że zaprojektowano go z głową – i strzeżony dwadzieścia cztery godziny na dobę. Ogrodzenie stanowi wysoki, metalowy płot. Od tyłu znajduje się brama, przez którą swobodnie wjeżdżają nawet najcięższe ciężarówki; na co dzień jest zamknięta na kłódkę i podwójny, gruby łańcuch. Wszystkie drzwi wejściowe mają Siłę równą 50; drzwi wewnątrz budynku – 30.

Wchodząc do fundacji (bądź opuszczając lokal po rozmowie z Gaviganem) bohaterowie zwrócą zapewne uwagę na kręcą-

cych się tu i ówdzie dziwnych facetów: jedni wyglądają na Anglików, inni na Arabów, jeszcze inni znów na Hindusów. Jeżeli najwyższy wynik testu Szczęścia wśród graczy i tak będzie oznaczał sukces, okaże się, że mężczyźni właśnie dostarczają bądź odbierają coś z tylnego wejścia. Bardziej wścibscy Badacze mogą podążyć później za ciężarówką, by przekonać się, że odjedzie do doków w Limehouse. Znów można zastosować tę samą procedurę śledzenia, jeżeli jednak Odkrywcy zwrócą na siebie uwagę, zostaną napadnięci w ciemnej uliczce przez 1k8+3 wściekłych członków kultu.

Personel fundacji

Kolekcję egipskich zbiorów, wystawioną w gmachu fundacji Penhewa, można zwiedzać w dni powszednie od południa do godziny szesnastej. W tym czasie sali wystawowej pilnuje dwóch strażników. Odźwierny przy frontowych drzwiach stoi na posterunku od ósmej rano do szóstej wieczorem, zaraz przy wejściu zaś siedzi kolejny strażnik/sekretarz, jest na służbie od pół do dziewiątej do piątej, również w dni powszednie. W pozostałych godzinach budynek jest patrolowany przez jednego tylko strażnika, który co godzinę robi obchód. Głównym jego zadaniem jest pilnowanie, czy w gmachu nie wybuchł pożar, nie pękła rura albo czy burza nie uszkodziła okien i stropu. Urzędnicy fundacji pracują od 8.30 do 17.30; osoby zatrudnione na stanowiskach pomocniczych mają w południe półgodzinną przerwę na lunch.

W fundacji jest zatrudnionych ośmioro urzędników, archiwistów i specjalistów, wliczając w to Gavigana. Oprócz tego pracuje tu pięciu strażników i magazynier, odpowiedzialny za otwieranie bramy wjazdowej, transport eksponatów z i do sali wystawowej oraz drobne naprawy. Co wieczór o piątej przychodzi sprzątaczka, która pracuje do północy.

Tylko Edward Gavigan, nocny stróż, sprzątaczka, strażnik/sekretarz za biurkiem obok wejścia i magazynier należą do Bractwa Czarnego Faraona. Pozostali pracownicy są uczciwymi poddanymi Korony Brytyjskiej, znają się na egiptologii, gromadzeniu funduszy i związanych z tym formalnościach.

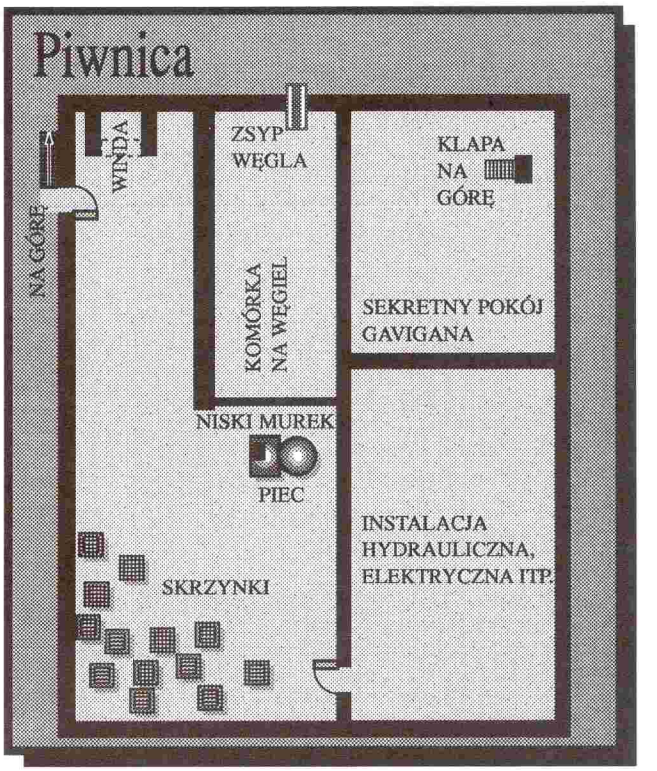
Sala wystawowa

Żaden ze znajdujących się tu eksponatów nie ma nic wspólnego z kultem Czarnego Faraona ani w ogóle z Mitami Cthulhu. Umieszczone na obu końcach pomieszczenia archiwa wypełniają regały z szufladami, w których starannie skatalogowano i opisano setki zabytków ze starożytnego Egiptu. Archiwista na życzenie klienta (dyplomowanego naukowca) może zorganizować sprowadzenie interesującego go przedmiotu do jednego z gabinetów obok sali wystawowej, po czym gabinet zostaje zamknięty na klucz. Po zakończeniu oględzin klient pukaniem daje znać, że chce wyjść, przedmiot zaś wraca na swoje miejsce w magazynie.

Sala wystawowa ma kilkanaście wysokich i szerokich okien, nad którymi zainstalowano wentylatory, uruchamiane długą dźwignią. Pomieszczenie, którego sufit znajduje się na wysokości sześciu metrów, wykończono marmurem i zastawiono (gustownie, bez zbędnego natłoku eksponatów) szklanymi szafkami, posągami, mumiami itp.

Parter

Na parterze znajdują się biura, w których prowadzona jest statutowa działalność fundacji: rozmowy z naukowcami, przyznawanie funduszy na badania, negocjacje pozwoleń na działalność



z władzami Egiptu, organizacja wypraw archeologicznych. Tu również można zasięgnąć większości informacji o Egipcie i związanych z nim znaleziskach, zwłaszcza tych, które pochodzą sprzed czasów Ptolemeusza. Fundacja działa całkowicie legalnie, ale Gavigan uznał ją za wygodną przykrywkę dla funkcjonowania Bractwa Czarnego Faraona. Na parterze graczy będzie interesować tylko magazyn, gabinet Gavigana i znajdujące się w nim szafki. Pozostałą część wnętrza zajmują biura, biblioteka, gabinety do pracy dla przybywających w gościnę naukowców i pomieszczenia pełniące funkcje pomocnicze. Udany test *korzystania z bibliotek* (można go wykonywać co godzinę) pozwoli stwierdzić, iż rzeczywiście we wczesnych dziejach Egiptu istnieją wzmianki o tajemniczym magu, władającym krajem.

W gabinecie Gavigana nie ma nic, co mogłoby wzbudzić podejrzenia Badaczy. W otwartym sejfie znajduje się paczka stu nowiutkich, pięciofuntowych banknotów o kolejnych numerach seryjnych, które Gavigan podjął niedawno z banku. Gdyby Odkrywcy zdecydowali się go śledzić od początku, zaraz po pierwszej rozmowie, zauważą, że wychodzi do banku i wkrótce potem wraca do biura. Nie wiedzą o tym, że dyrektor fundacji nie jest w ciemię bity i postanowił sprowokować ich do kradzieży, gdyby myszkowali po jego pokoju; sto kolejnych pięciofuntówek łatwo będzie zidentyfikować...

W północną ścianę gabinetu wbudowano kilka różnych szafek. Ukryty pod klapką przycisk (którego zauważenie wymaga udanego testu zmniejszonej o 20% *spostrzegawczości*) otwiera tylną ściankę środkowej szafki i umożliwia Gaviganowi dyskretne przejście do magazynu, gdzie znajduje się mnóstwo pustych pudeł, skrzyń, starych mebli itp. Obok nich leży też stary, podniszczony sarkofag. Udany test *spostrzegawczości* lub *tropienia* pozwala zwrócić uwagę, iż w jego okolicy podłoga jest bardziej zdeptana i pokryta cieńszą warstwą kurzu. Wystarczy dwukrotnie nacisnąć oko (lub oboje oczu) namalowane na sarkofagu, by elektryczny silnik odsunął pudło na bok. Pod spodem wąskie schody prowadzą do ukrytego pod ziemią pokoju.

U dołu schodów zainstalowano przycisk, który zamyka wejście. Sarkofag można także przesunąć ręcznie (wymagana jest Siła 50, ale może przy tym współpracować sześcioro ludzi), choć prowadzi to do uszkodzenia mechanizmu.

Ukryty pokój

Ściany podziemnej komory stanowi trzydziestocentymetrowa warstwa litego betonu, co właściwie czyni piwnicę niezależną od reszty budowli; to tak, jakby włożyć mniejsze pudełko do większego. Schody z magazynu są jedyną drogą do wnętrza.

Istnienia pokoju można się domyślać na podstawie kilku słabo zamaskowanych połączeń: z głównego rozdzielacza biegnie tu kabel elektryczny, z węzła cieplnego – przewody doprowadzające parę do grzejników i rury z ciepłą i zimną wodą. Na dachu budynku znajduje się wlot kanału powietrznego, w którym pracuje pompa odpowiedzialna za cyrkulację świeżego powietrza. Jeśli Badacz uważnie przyjrzy się budowli od tyłu, udany test *obsługi ciężkiego sprzętu*, *elektryki* albo *mechaniki* pozwoli rozpoznać wlot powietrza, jeżeli zaś rozejrzałby się po pwinicy, dostrzeże (po takim samym teście) inne przewody, wychodzące ze ściany komórki na węgiel. Poza tym Strażnik zawsze może nakazać wykonanie testów *spostrzegawczości*.

W podziemnym pokoju Gavigan przygotowuje i rzuca zaklęcia Mitów. Są tu więc zapasy niezbędnych komponentów, księgi z czarami, wygodne stanowisko do pracy, miejsce do siedzenia dla kilku osób na wypadek kameralnych spotkań, trzydniowy zapas jedzenia w puszkach i wody do picia, rewolwer z pudełkiem naboi, kilka sfałszowanych paszportów, zwitek pięciofuntówek, świeczki, zapałki, trochę ubrań i inne, podobne wyposażenie awaryjne.

EKSPONATY: Nikt by się chyba nie zdziwił, że taki człowiek (i na takim stanowisku) jak Gavigan ma tu własną kolekcję dzieł sztuki: ikon, statuetek, obrazów – tyle że przedstawiających istoty rodem z Mitów. Malowidła wykonane są głównie na stiukach i kawałkach murów, starannie oddzielonych od oryginalnych ścian. Od kilkudziesięciu lat sponsorowane przez fundację ekspedycje zwoziły podobne okazy z całego świata, pobudzając ciekawość naukowców samym istnieniem takich wizerunków. Większość z nich jest bez wątpienia pochodzenia egipskiego bądź protosumeryjskiego; udany test *archeologii* potwierdzi, że eksponaty faktycznie są bardzo stare, udany test *Mitów Cthulhu* ujawni, co przedstawiają. Obrazy same w sobie nie są magiczne, ale razem tworzą całość, która zmusza patrzącego do wykonania testu Poczytalności (utrata 0/1k4 PP): na malowidłach można rozpoznać byakhee, chthonianów, ghoule, shantaki, piaseczniki i ogniste wampiry. Gdyby Badacze mieli okazję w przyszłości spotkać któreś z tych stworów, przypomną sobie, gdzie je już widzieli.

OPASŁA KOBIETA (znana także jako OBRZMIAŁA KOBIETA): Tu i ówdzie po pokoju rozrzucone są różnych rozmiarów skrzynie, w większości otwarte i puste. Dwie są jednak zamknięte. Na przyklejonym do większej z nich kawałku papieru widnieje wypisany po angielsku i po chińsku adres odbiorcy: Ho Fong Imports, Kaoyang Road 15, Szanghaj, Chiny. Pod spodem mniejszymi literami dopisano: „do rąk własnych szanownego pana Ho Fonga". W środku znajduje się podniszczona, skorodowana mosiężna figurka, przedstawiająca Nyarlathotepa pod ohydną postacią Obrzmiałej Kobiety. Ujrzenie posążka zmusza do wykonania testu Poczytalności (i grozi utratą 0/1k6 PP); gdyby ktoś chciał go podnieść, należy przyjąć BC równe 20. Wystarczy znaleźć się w odległości trzech metrów od statuetki, by o dziesięć procent wzrosła szansa udanego rzucenia czaru „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem".

KAMIENNY CTHULHU: Na mniejszej skrzynce wypisano adres australijski: Randolph Shipping Company, Port Darwin, Terytorium Północne, Australia i, mniejszymi literami, „do rąk własnych pana Randolpha". W środku znajduje się czterdziestocentymetrowej wysokości posążek, przedstawiający korpulentną postać ludzką, której paskudną głowę otacza wianuszek macek. Udany test *okultyzmu*, *Mitów Cthulhu* lub wcześniejsze doświadczenia pozwolą w figurce rozpoznać wizerunek Cthulhu. Kiedy któryś z Badaczy dotknie jej, poczuje nagłe, delikatne ukłucie, jakby przez jego ręce i tułów przepłynął słaby impuls elektryczny. Liczba punktów magii zwiększyła się właśnie o dziesięć, ale Strażnik powinien zachować ten fakt w tajemnicy, przynajmniej do chwili, aż zacznie to odgrywać rolę w kampanii. Dodatkowe punkty należy wykorzystać w ciągu 24 godzin, gdyż po tym czasie moc rozpływa się bez śladu.

GABLOTA Z KSIĄŻKAMI: W obudowie z orzechowego drewna, za szkłem, umieszczono kilka półek z księgami i zwojami. Pierwsze rzucają się w oczy książki napisane po niemiecku, francusku, rosyjsku, hiszpańsku i po łacinie, są również dwie pozycje angielskie. Część z nich to spisane majaczenia szaleńca, ślepo wielbiącego swoje bóstwo lub dyskutującego najbardziej ezoteryczne kwestie natury teologicznej – jak na przykład ilu niewiernych pochłonie Mroczny Bóg pierwszym haustem. Są tu również znane dzieła odnoszące się do Mitów: „G'harne Fragments" („Fragmenty z G'harne"), „Book of Dzyan" („Księga Dzyan") i „Liber Ivonis" (opisane w głównym podręczniku do **Zewu Cthulhu**); Strażnik może zresztą umieścić tu i inne księgi, jeśli uzna to za konieczne. Z komentarza do „Fragmentów" wynika, że to Nyarlathotep jest bogiem, któremu cześć oddają czciciele Krwawego Języka. Gdyby fakt ten okazał się zaskoczeniem dla Badaczy, warto może uszczknąć im nieco Poczytalności w zamian za tę informację.

Poza książkami w gablotce znajduje się piętnaście wiekowych pergaminów. Na dziesięciu z nich spisano poematy pochwalne na cześć Nyarlathotepa, które są wykorzystywane w prowadzonych przez kultystów obrzędach; trzy są w języku arabskim, cztery po łacinie, dwa w średniowiecznej francuszczyźnie i jeden w staroangielskim. Pozostałe pięć zwojów zawiera zaklęcia:

- Przywołanie byakhee (spisane egipskimi hieroglifami);
- Przywołanie straszliwego łowcy Nyarlathotepa (hieroglify);
- Spętanie kroczącego między światami (w języku arabskim);
- Straszliwa klątwa Azathotha (arabski);
- Zesłanie snów (arabski). Do tego zaklęcia potrzebny jest puchar wykonany z „miedzi z nieba", taki na przykład, jaki znajduje się w alkowie Mukungi, w piwnicy „Ju-Ju House".

Przeczytanie każdego ze zwojów kosztuje 1/1k6 PP, przy czym czytający musi znać język i alfabet, którym się posłużono.

MAŁA, OZDOBNA SKRZYNECZKA: Wykonana z rzeźbionego drewna sandałowego skrzynka jest inkrustowana srebrem, tworzącym na jej ściankach i wieku wizerunki kroczących między światami. W środku znajdują się dwa srebrne sztylety, nasączone magią i gotowe do wykorzystania przy zaklęciu „Przywołanie kroczącego między światami". Na tej samej półce wala się dziwaczna mieszanina suszonych skrzydeł nietoperza, piklowanych żabich oczu, pazurów kreta itp.

KAMIENNY SŁÓJ: W stojącym obok skrzyneczki pojemniku znajduje się pięć porcji proszku Ibn-Ghaziego.

WĄŻ W SOHO

Jackson Elias zwrócił uwagę na ten trop, ale na swoje szczęście nim nie podążył. Badacze tymczasem ruszają tym śladem, by odkryć mrożące krew w żyłach sekrety, które mogą ich drogo kosztować.

Opisana w tym podrozdziale przygoda nie jest niezbędnym elementem fabuły „Masek Nyarlathotepa", ale łatwo da się wpleść w akcję kampanii. Podobnie jak opisany poniżej „Potwór z Derbyshire", „Wąż w Soho" ma być tylko „podpuchą", która zmusi Badaczy (i graczy) do większego wysiłku intelektualnego. Ale przecież kampania złożona wyłącznie z pościgów za kultystami złych bogów i samymi bogami byłaby zbyt przewidywalna i nudna. Tę miniprzygodę można rozegrać w dowolnym z miast, gdzie toczy się akcja „Masek..." – wystarczy wówczas pominąć zamieszczoną na początku notatkę prasową i zmienić nazwiska bohaterów.

PRZEDMIOT: wycinek z londyńskiej „Prawdziwej bomby" (*Pomoc dla graczy* nr 25).

Znaczenie informacji: wskazuje na związek Milesa Shipleya z Mitami i ściąga Badaczy nieprzyjemnie blisko matki malarza, która w rzeczywistości okazuje się być kobietą-wężem.

Oprócz przytoczonej tu historii, w „Prawdziwej bombie" ukazała się również ilustracja, przedstawiająca makabryczne monstrum przyglądające się badawczo pięknej kobiecie, ale mierna technika drukarska odarła obraz z mocy budzenia lęku i wywoływania obłędu. Efekt jest taki, że żaden z Badaczy Tajemnic nie rozpozna ani potwora, ani kobiety; na szczęście obejrzenie reprodukcji nie powoduje konieczności wykonania testu Poczytalności.

Artykuł i ilustrację zamieszczono w gazecie po cichej, niezbyt udanej wystawie prac Milesa Shipleya. W archiwum brukowca można odszukać domowy adres artysty: ulica Holbein Mews 6.

Historia Shipleya nie ma nic wspólnego z machinacjami Nyarlathotepa, ale jest przykrym potwierdzeniem złowrogiego oddziaływania Mitów. W 1923 roku młody malarz poznał w pubie „Rose & Crown" człowieka, który przysięgał, że pokaże mu takie sceny i plenery, jakich jeszcze żaden artysta przed nim nie miał okazji malować. Nie kłamał, a będąc czarownikiem wężowego ludu nie miał szczególnych kłopotów ze spełnieniem swej obietnicy.

Za pomocą narkotyków i hipnozy wysyłał umysł Shipleya w przeszłość, do czasów, gdy wężowi ludzie rządzili światem. Miles oglądał ich bazaltowe miasta, odwiedzał ich świątynie, obserwował krwawe ceremonie i był świadkiem okrutnych wojen. Kiedy po powrocie w gorączkowym pośpiechu tworzył kolejne dzieła, z wolna tracił rozum, jego obrazy zaś zyskiwały coraz większą siłę wyrazu.

W zamian za taki dar czarownik (którego imię, w jego własnym, syczącym języku, brzmi Ssathasaa) zażyczył sobie bezpiecznego schronienia, gdzie mógłby spokojnie raz czy dwa razy w tygodniu się posilić. Zamieszkał w domu Milesa, którego matka, starsza pani około siedemdziesiątki, stała się pierwszą ofiarą. Młody Shipley zabił matkę, a Ssathasaa zjadł ją i przybrał jej postać. Występuje teraz jako sympatyczna Bertha Shipley.

Miles jest nieuleczalnie obłąkany i uzależniony od narkotyku. Prawie nie wychodzi z domu – a jeśli już, to tylko po to, by upolować coś na obiad dla swej muzy. Na posiłki Ssathasay składają się stare przyjaciółki Berthy oraz prostytutki, które Miles morduje po wspólnie spędzonej nocy. Malarz bardzo się pilnuje, by nikt nie widział go wcześniej w towarzystwie przyszłych ofiar. Obrazy są dla niego wszystkim, nic więc dziwnego, że o niczym innym nie potrafi mówić; poza tym przy każdej okazji zastanawia się, czy jego rozmówca nada się na obiad dla mistrza.

Dom przy Holbein Mews

Dom Milesa Shipleya to wymagająca pilnego remontu, piętrowa budowla z cegły. Wszystkie okna wyglądają na dokładnie zamknięte i starannie pozasłaniane. Budynek ma dwa wejścia: frontowe i tylne (Siła 35); wszystkie drzwi w środku mają Siłę równą 15. Okna zostały zabite deskami (Siła 30).

Włamanie

Z ulicy widać, że na dachu znajduje się świetlik z metalowym uchwytem. Przylegające do domu Milesa kamienice są puste i łatwo będzie się z nich dostać na dach. Świetlik można łatwo stłuc (wstawiono weń zwykłą szybę); równie łatwo byłoby go otworzyć, gdyby nie spięty kłódką łańcuch, który trzyma okienko od środka. Wobec tego świetlik da się uchylić dosłownie na ułamek centymetra, co nie wystarczy na otwarcie kłódki ani przecięcie łańcucha. Jeśli jednak Odkrywcy Tajemnic wykażą się należytym pomyślunkiem, wezmą pewnie ze sobą diament do cięcia szkła i przyssawkę. Istnieje 50% szans, że gdy bohaterowie będą próbowali włamać się do domu Milesa, malarz będzie akurat pracował przy sztalugach na poddaszu. Jeżeli Badacze rozbiją świetlik, Ssathasaa i Shipley mogą ich usłyszeć (wykonują testy *nasłuchiwania*, przy czym poziom tej umiejętności zmniejsza się o 10% jeżeli znajdują się na piętrze i o 20%, jeżeli są na parterze; będąc w piwnicy nie usłyszą nic).

Włamanie przez drzwi albo wejście oknem z pewnością zaalarmuje Ssathasaę, a także Milesa – jednakże tylko pod warunkiem, że akurat nie maluje.

Ssathasaa spędza 15% czasu opalając się w ogrodzie; wyleguje się tam bez względu na porę dnia, a najchętniej zaraz po posiłku. Będzie to miało jednak znaczenie tylko w sytuacji, gdy Badacze postanowią wejść od tyłu, właśnie przez ogród.

A może by tak zapukać?

Drzwi zawsze otwiera osobiście Ssathasaa (oczywiście pod postacią Berthy Shipley), ukrywając uprzednio skrzętnie wszystkie drobiazgi, które mogłyby zwracać uwagę. Często zabawia się

szydełkowaniem i nosi przy sobie sprzęt – czyli śmiercionośne szydełko. Gdyby bohaterowie przekonali go, że chcą tylko kupić obraz młodego Shipleya, Ssathasaa wpuści ich, gdyż obok pieniędzy skradzionych cotygodniowym ofiarom czarownika dochody ze sprzedaży dzieł Milesa są ich jedynym źródłem zarobków. Odkrywcy Tajemnic mogą wymyślić różne historyjki, należy się więc liczyć z tym, że w razie potrzeby będą wykonywać testy *wiarygodności* lub *wmawiania*, by przekonać Ssathasaę i, ewentualnie, Shipleya (co może być trudniejsze, bo malarz jest straszliwym paranoikiem).


MILES SHIPLEY

Wśród klientów Shipleya znajdował się między innymi Aleister Crowley, cieszący się złą sławą okultysta, jak również cała śmietanka towarzyska z Bloomsbury (choć ci ostatni w życiu by się nie przyznali przyjaciołom, że interesuje ich taka sztuka).

Po wejściu Badacze zostaną zaprowadzeni na poddasze, gdzie przechowywane są płótna. Shipley i Ssathasaa nie odstępują gości na krok. Shipley uwielbia słuchać pochwał; nie potrzeba testu *psychologii*, by zauważyć, że nie jest już normalnym człowiekiem – wystarczy spojrzeć na drżące ciało i posłuchać załamującego się, piskliwego głosu. Jeżeli Odkrywcy swoim zachowaniem nie zaniepokoją Ssathasay, ten nie pokaże im obrazu, który znajduje się w schowku (patrz dalej).

Po zakupieniu malowidła (75+1k50 funtów) lub rezygnacji z zakupów, Badacze zostaną odprowadzeni do drzwi. Wychodząc zdają sobie sprawę (po udanym Teście Szczęścia), że woń unosząca się we wnętrzu domu Shipleya przypomina zapach terrarium w ogrodzie zoologicznym.

Pomoc dla graczy nr 25

SZOKUJĄCE OBRAZY PRZYNOSZĄ UZNANIE TWÓRCY

Potworności, będące dziełem naszego artysty, naśladują twórczość „surrealistów"

KOLEKCJONERZY KUPUJĄ obrazy, których okropieństwo przewyższa wszystko, czego mogliśmy doświadczyć na wojnie, ale które zarazem są znacznie bardziej egzotyczne, niż ponura, żołnierska makabra.

Dzieła londyńskiego malarza, Milesa Shipleya, są dziś w cenie: kolekcjonerzy płacą nawet do trzystu funtów za jego obrazy.

Nasz korespondent widział kilkadziesiąt jego prac i uważa, że są w najwyższym stopniu odrażające: gwałcone kobiety, potwory wyrywające ludziom wnętrzności, mroczne, groteskowe krajobrazy i wykrzywione w grymasie przerażenia twarze – to tylko niewielka cząstka tych „arcydzieł".

Pomijając jednak ich koszmarną treść trzeba przyznać, że wykonane są z niezwykłym pietyzmem i precyzją, zupełnie jakby artysta pracował mając przed oczyma zdjęcia miejsc, które z pewnością nie istnieją na naszej planecie.

Sam Shipley mówi o sobie, że „ma kontakt z innymi wymiarami egzystencji", zamieszkiwanymi przez potężne stworzenia; potem, jak mówi, wystarczy przelać wizje na płótno.

Miles Shipley jest robotnikiem bez formalnej edukacji artystycznej, a mimo to odniósł sukces tam, gdzie tylu innych poniosło klęskę.

Krytycy uznali jego twórczość za odpowiedź na modny obecnie na kontynencie kierunek w sztuce, zwany „surrealizmem", którego kontrowersyjni przedstawiciele na razie nie przekonali przeciętnego Anglika, że sposób, w jaki się maluje, jest ważniejszy od tego, co się maluje.

Tym bardziej więc chylimy czoła przed Milesem Shipleyem, który obnażył fałsz ich poglądów.

– *„PRAWDZIWA BOMBA"*

Obserwacja domu Shipleya

Jeżeli Badacze Tajemnic zdecydują się stanąć na straży przy domostwie szalonego malarza, mają 20% szans, że pierwszej nocy Shipley sprowadzi sobie panienkę. Każdej kolejnej nocy prawdopodobieństwo rośnie o dziesięć procent, aż w końcu Miles z pewnością wyruszy na łowy. Wracając wprowadza nocnego gościa od tyłu, przez ogród, toteż dostrzeżenie obojga wymaga obserwacji tylnego wejścia budynku.

Jeśli Shipleyowi uda się wykonać test *spostrzegawczości*, zwróci uwagę na pilnujących go bohaterów. Zapłaci wtedy szybko swej niedoszłej zdobyczy i zaalarmuje Ssathasaę, żeby podjął decyzję odnośnie do dalszych działań. A trzeba pamiętać, że Odkrywcy Tajemnic potrafią być bardzo smaczni...

Poddasze

Na najwyższej kondygnacji znajduje się tylko jedno przestronne, puste pomieszczenie o opadającym skośnie suficie. Pod świetlikiem (który Shipley, nie mogąc już znieść dziennego światła, zamalował na czarno) stoją sztalugi, a na nich spoczywa obraz, nad którym Miles w tej chwili pracuje – na razie to zaledwie kilka narysowanych ołówkiem kresek, zaczątek nowego arcydzieła. Z lewej strony, na stoliku, leżą pędzle, tubki z farbami, palety i inne akcesoria malarskie. Drzwi prowadzące w dół, do wnętrza domu, są zawsze zamykane od zewnątrz (Shipley ma jedyny klucz do nich), ale od środka można otworzyć zamek bez klucza.

Skończone obrazy Milesa stoją tu i ówdzie pod ścianami. Strażnik powinien rozegrać tę scenę uczciwie: powiedzieć graczom wprost, że nieprzyjemnie jest na nie patrzeć, gdyż silnie oddziałują na umysł i widać, że są tworem wypaczonej osobowości; nie musi jednak od razu ujawniać mechanizmu utraty Poczytalności. Jeżeli Badacze Tajemnic zachowają należytą ostrożność, żaden z nich nie powinien szczególnie ucierpieć. Obrazy są oparte o ścianę w kilku rzędach – w każdym jest 1k4+3 dzieł (warto wcześniej ustalić i zapisać ich liczbę). Wszystkie malowidła, mimo różnych rozmiarów i kolorystyki, mogą wstrząsnąć widzem, są bowiem dziwaczne i ponure. Przyjrzenie się każdemu z nich z bliska kosztuje 0/1k3 PP. Po uczciwym rozegraniu początku wizyty w tej osobliwej „galerii" Strażnik ma teraz pełne prawo być złośliwym: zapamiętać starannie ile obrazów obejrzał każdy z Odkrywców, a później kazać im wykonać stosowną liczbę testów Poczytalności.

Najbardziej interesujący dla bohaterów obraz przedstawia Górę Czarnego Wiatru w Kenii, nad którą wznosi się monstrualna postać Nyarlathotepa w aspekcie Krwawego Języka. Obok przypominającego świątynię budynku stoją maleńkie postaci ludzkie ze wzniesionymi w błagalnym geście rękoma. Wszyscy ludzie noszą odrażające nakrycia głowy kultystów Krwawego Języka. Sceneria malowidła przywodzi na myśl Afrykę, a nakrycia głowy z pewnością wyglądają znajomo dla kogoś, kto już je widział. Miles pod wpływem narkotyku namalował scenę, która rozegrała się przed kilkoma stuleciami.


©SULLIVAN 96

Obraz w schowku

W północną ścianę poddasza wbudowano zamykaną na kłódkę szafkę. Klucz do kłódki ma Shipley, a drzwiczki mają Siłę równą 15. Zawiasy, jak w każdej uczciwej szafce tego typu, znajdują się od zewnątrz. Miles nigdy z własnej woli nie otwiera szafki, w której znajdują się sztalugi, a na nich przysłonięty kawałkiem materiału obraz, najwspanialsze dzieło młodego malarza. Pośrodku pełnych węży bagien znajduje się niewielka wyspa z kamiennym ołtarzem. W odpowiednim oświetleniu obraz szybko zaczyna sprawiać wrażenie trójwymiarowego; po minucie na oczach widzów powierzchnia wody zaczyna się marszczyć, węże się poruszają, a tajemniczy blask rozjaśnia ołtarz. Jeżeli w tym momencie widzowie przestaną śledzić ożywające dzieło sztuki (i już do niego nie wrócą), nic im się nie stanie.

W przeciwnym wypadku każdy patrzący wykonuje test Mocy i sprawdza wynik w Tabeli Porównawczej (Moc ataku jest równa 10 plus jeden punkt za każdą minutę wpatrywania się w płótno po tym, jak stało się trójwymiarowe; na przykład po minucie podziwiania przestrzennego obrazu Moc, przeciw której broni się Badacz, wynosi 11). Osoba, która się nie obroni, zostaje wciągnięta w obraz i stwierdza, że znajduje się obok kamiennego ołtarza: została właśnie przeniesiona wstecz w czasie, do starożytnego bastionu wężowych ludzi. Traci przy tym 4/1k20+4 PP.

Pozostali obserwatorzy widzą, jak postać ofiary powoli rozmywa się i znika z pokoju na poddaszu, po czym pojawia się na płótnie, obok ołtarza; każdy świadek ryzykuje utratę 0/1k8 PP. Jeżeli ofiara pozostanie w polu widzenia, wszyscy zebrani mogą obserwować jej dalsze losy, kiedy jednak będą się tak wpatrywać, sami ryzykują podobne przeniesienie.

Postać, która znajdzie się na obrazie, nie widzi już za sobą poddasza londyńskiego domu – nie ma powrotu do teraźniejszości. Malowidło staje się dla niej całym światem, wokół rozpościerają się bagna Ziemi, która od dawna nie istnieje, Ziemi z ery dinozaurów. Po tym, jak jeden z Odkrywców znajdzie się na wyspie, co trzydzieści minut istnieje 50% szans, że z wody na wyspę wyjdzie 1k8 wężowych ludzi; gdyby postanowił odpłynąć z wyspy (choć do brzegu jest piętnaście metrów, a w wodzie aż roi się od jadowitych węży), musi wykonać 1k6 udanych *uników*, żeby bezpiecznie dotrzeć na ląd. Tam zresztą prawdopodobieństwo pojawienia się wężowych ludzi pozostaje dokładnie takie samo. Ofiary malowidła są bezpowrotnie stracone; najprawdopodobniej zginą z rąk wężoludzi.

Malowidło ze schowka może samo w sobie stanowić materiał na kilka przygód; zachęcamy Strażników, by na własną rękę rozbudowywali królestwo węży. Najlepszy byłby zapewne scenariusz, w którym bohaterowie znajdują bramę czasoprzestrzenną i wracają przez nią do swoich czasów – tyle że w niezbyt dogodnym miejscu...

Obraz ma wprawdzie magiczną moc, nie jest jednak niczym więcej niż kawałkiem płótna z naniesioną olejnymi farbami treścią. Można go więc zniszczyć tak, jak każde inne malowidło, a wówczas zamknie się brama prowadząca do królestwa wężoludzi. Zniszczenie obrazu w żaden sposób nie wpływa na los jego uprzednich ofiar. Kiedy Odkrywcy Tajemnic na dobre zrozumieją, że dzieło Shipleya działa jak bilet w jedną stronę w podróży w odległą przeszłość, mogą je wykorzystywać jako skuteczną broń. Ssathasaa zamówił obraz specjalnie po to, by wysyłać swym pobratymcom własnych wrogów, których wężowi ludzie będą składać w ofierze; w razie potrzeby mógłby zresztą skorzystać z niego jako drogi ucieczki. Stworzenie obrazu i nasycenie go magią o odpowiedniej mocy zajęło mu dwa lata; teraz użyje go przeciwko Badaczom, jeśli uzna ich za zagrożenie.

Na piętrze

Cztery skromnie umeblowane pokoje niczym się nie wyróżniają. Na piętrze domu Milesa nie ma nic interesującego (chyba że Strażnik postanowi inaczej). Żadne z drzwi łączących pokoje nie są zamykane na klucz.

Parter

Tylne drzwi prowadzą do małego ogródka, otoczonego blisko trzymetrowym, nie tak dawno postawionym murem z cegieł. Na parterze znajduje się kuchnia, krótki przedpokój, sypialnia oraz salon. Z kuchni można zejść do piwnicy, choć prowadzące na schody drzwi są zawsze zamknięte na klucz. Poza tym tylko sypialnia ma większe znaczenie dla graczy.

Prowadzące do niej drzwi przez 80% czasu są zamknięte na zamek, do którego Shipley ma klucz. W szafie, za złożonym na górnej półce pudłem na kapelusze, znajduje się małe, lakierowane pudełko, a w nim strzykawka i fiolka z dziesięcioma porcjami narkotyku, który Ssathasaa podaje Shipleyowi. Jeżeli ktoś wstrzyknie sobie specyfik bez należytego przygotowania (na przykład hipnotycznej sugestii, że ma się udać w konkretny punkt w przeszłości), narkotyk wyśle jego umysł wstecz do losowo wybranych minionych wieków, być może w czasy, w których można spotkać ogary Tyndala; eksperymentator traci wówczas przytomność i osuwa się bezwładnie na podłogę. Narkotyk ma ciemnozielony, matowy kolor; widać, że strzykawka często jest w użyciu, gdyż zielonkawy osad wyraźnie znaczy wielkość zalecanej dawki. Igła jest tępa, a dokonywane nią zastrzyki z pewnością bolesne, ale Shipley nie zwraca na to uwagi. Jedna dawka działa przez 1k3 godziny (oczywiście większa porcja będzie skuteczna jeszcze dłużej). Istnieją tylko dwa sposoby sprawdzenia jak działa narkotyk: wysłuchanie relacji świadka, który go zażył bądź samodzielna próba. Ssathasaa przygotowuje go własnoręcznie z rzadkich, egzotycznych składników.

Piwnica

Pod ziemią mieści się jedno, duże pomieszczenie, zagracone jak każda piwnica. Wszelkiej maści pudła, skrzynki i połamane meble ustawiono tak, by dało się między nimi przejść aż pod południową ścianę, w której znajduje się przejście do sekretnego pokoju – wystarczy mocno nacisnąć środek ściany. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec rysującą się w murze krawędź drzwi.

Ściany małego pomieszczenia za drzwiami pokryte są dziesiątkami tajemniczych symboli. Na półkach wzdłuż jednej ze ścian stoją niezliczone słoiczki i pojemniki z dziwacznymi substancjami, których Ssathasaa potrzebuje do rzucania zaklęć i produkcji narkotyku (gdyby Badacze znali recepturę, znajdą tu dość składników, by przygotować dziesięć litrów plutoniańskiego narkotyku). Jest tu również sporo ksiąg, także magicznych, pisanych w przeróżnych językach (nie ma nic po angielsku) – przede wszystkim w języku wężowych ludzi. W księgach nie ma żadnych czarów z Mitów Cthulhu, choć jeśli Strażnik uzna to za stosowne, może umieścić w nich więcej zaklęć, niż podano w opisie Ssathasay.

Pod przeciwległą ścianą stoi głęboka, kamienna wanna z kamienną pokrywą. Spoczywają w niej resztki ostatniego posiłku Ssathasay. Znalezienie odciętej głowy obcej kobiety grozi utratą 1/1k6 PP. W tym pokoiku charakterystyczny dla terrarium zapach jest jeszcze silniejszy.

Ssathasaa

Kapłan wężoludzi nie chce, by ktokolwiek poza Shipleyem dowiedział się o jego istnieniu; zależy mu na tym, by Miles malował dalsze sceny z Królestwa Węży, docelowo zaś planuje otwarcie bramy, przez którą jego pobratymcy mogliby dotrzeć do teraźniejszości. Jeżeli nagle jak spod ziemi w jego domu pojawią się Odkrywcy Tajemnic, zadający mnóstwo wścibskich pytań, spróbuje ich spławić w przebraniu staruszki, która o niczym nie wie.

Ssathasaa może przybierać dwie postaci. W rozmowach z ludźmi oraz w tych chwilach, gdy wyleguje się na słońcu w ogrodzie, występuje jako Bertha Shipley. Po domu, a zwłaszcza w ukrytym pod ziemią pomieszczeniu, porusza się w swojej prawdziwej postaci: ma łuski, pazury, długi, krokodyli pysk i potężny gadzi ogon. Zmiana postaci z ludzkiej w wężową zajmuje mu około dwudziestu sekund, toteż Badacze musieliby go zaskoczyć, by na własne oczy ujrzeć, z kim mają do czynienia.

Kiedy jednak chce wyglądać jak Bertha Shipley, musi odprawić trwający kilka minut rytuał. Jeżeli zostanie raniony w ludzkiej formie, pod wpływem wstrząsu wróci do swej naturalnej postaci, po czym rzuci się na ewentualnych świadków przemiany. W ludzkiej postaci Ssathasaa stara się mieć współczynniki podane poniżej w nawiasach, co nie zmienia faktu, że faktyczne cechy fizyczne, umiejętności, posiadana wiedza i tożsamość należą do wężowego człowieka.

Prawdziwą naturę Ssathasay zdradza jego cień, który zawsze pozostaje cieniem wężoluda. Z tego też powodu kapłan nie wychodzi z domu za dnia i niechętnie pojawia się w jasno oświetlonych miejscach. Uwielbia za to londyńską mgłę, która jest wprawdzie nieprzyjemnie chłodna, ale cienie tracą w niej wyrazistość. Strażnik może dopuścić wykonanie testu Szczęścia przez każdego z graczy – ten, który odniesie sukces, dostrzeże cień Ssathasay. Kiedy jednak czarownik dojdzie do wniosku, że Badacze przejrzeli jego grę, natychmiast spróbuje ich zabić.

SSATHASAA, kapłan wężowych ludzi, prawie nieśmiertelny (występuje także jako BERTHA SHIPLEY z Soho, starsza pani w wieku około 70 lat)

S 10 (04) KON 11 (08) BC 09 (08) INT 19 (09) MOC 35 (09)
ZR 17 (05) WG – (09) WYK 30 (06) P 0 WT 10 (08)

Modyfikator obrażeń: brak (-1k6)



Broń: szydełko 75%, obrażenia 1k3 (może spowodować przebicie); zęby 35%, obrażenia 1k8 + trucizna o mocy 11.

Pancerz: Łuski, 1 punkt.

Czary: Wezwanie Azathotha, Wezwanie Hastura, Wezwanie Yog-Sothotha, Nawiązanie kontaktu z Yig, Upodobnienie, Odbicie ciosów, Pył Sulejmana, Mesmeryzm, Wywołanie szaleństwa, Pozbawienie mocy, Znak Voorish.

Umiejętności: arabski 50%, historia naturalna 90%, język angielski 95%, język wężowych ludzi 95%, Mity Cthulhu 45%, okultyzm 95%, pływanie 70%, przyrządzanie plutoniańskiego narkotyku 95%, rzucanie 55%, skakanie 65%, skradanie się 85%, szydełkowanie 5%, targowanie się 65%, tropienie 60%, ukrycie czegoś 75%, ukrywanie się 75%, uniki 95%.

MILES SHIPLEY, obłąkany londyński malarz

S 13 KON 14 BC 12 INT 13 MOC 10
ZR 15 WG 06 WYK 10 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: tasak 65%, obrażenia 1k6+1+1k4; nóż rzeźnicki 45%, obrażenia 1k6+1k4; uderzenie pięścią 35%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: anatomia 65%, język wężowych ludzi 20%, malowanie obrazów 85%, Mity Cthulhu 15%, okultyzm 35%, rysunek piórkiem 65%, szkicowanie 80%.

POTWÓR Z DERBYSHIRE

Pojawienie się okrutnych potworów burzy spokój niegdyś wesołej, angielskiej wioski. Miejscowe władze nie wiedzą co robić. Czy Badacze Tajemnic powinni włączyć się do gry? Zdobyć nowych sprzymierzeńców? Wyjaśnić zagadkę? A może najlepiej będzie, jeśli wezmą nogi za pas?

Kiedy graczom **Zewu Cthulhu** powie się, że tym razem ich przeciwnikiem będzie zwyczajny wilkołak, należy spodziewać się zbiorowego westchnienia ulgi. Wilkołaki są wprawdzie śmiertelnie niebezpieczne, ale w porównaniu z potężnym Cthulhu i jego sługami to betka. Dlatego więc, chcąc podtrzymać napięcie i uniemożliwić skuteczne przygotowania, które pozwoliłyby później łatwo poradzić sobie z wilkołakiem, Strażnik powinien jak najdłużej trzymać graczy w niepewności i sugerować im, że ryzykują spotkanie z jedną z istot rodem z Mitów. Sporo tu mowy o potworach i straszliwych bestiach, rzadko natomiast używa się słowa „wilkołak". Warto odpowiednio wykorzystać postaci wieśniaków: relacje naocznych świadków nigdy nie są zbyt precyzyjne; nic nie stoi na przeszkodzie, by „widzieli" monstrum ze skrzydłami albo kroczącą powoli bryłę mięsa zamiast tradycyjnej krzyżówki człowieka z wilkiem.

Należy przy każdej okazji podkreślać, że ciała ofiar zostały „rozszarpane na strzępy" i nie rozwodzić się nadmiernie nad raportem patologa, który stwierdził, że rany pochodzą prawdopodobnie od pazurów i zębów dużego drapieżnika. I wreszcie wikary kościoła w Lesser-Edale: to ważny trop, ale również może okazać się fałszywy; całymi nocami ślęczy nad księgami (z pewnością zapomnianej wiedzy), a w dodatku jest sekretarzem Zakonu Złotego Druida Doliny Derwent. Słowo „druid" zainteresuje każdego prawdziwego Odkrywcę Tajemnic.

Dojazd do Lesser-Edale

Jakieś 200, może 210 kilometrów na północ od Londynu, na szlaku linii kolejowej Midland, leży miasteczko Derby. W pobliżu przepływa rzeka Derwent, której dolina jest areną rozgrywających się w tym scenariuszu wydarzeń. Pociągi do Derby odchodzą z londyńskiego dworca St. Pancras, znajdującego się przy Kings Cross, o kilometr na północ od British Museum i siedziby Fundacji Penhewa.

Omnibus z Derby do Lesser-Edale kursuje trzy razy dziennie: o 7.52 rano, 14.12 i 21.50; można również wynająć samochód i dojechać nim na miejsce. Pieszo trasę tę pokonuje się w niecałe sześć godzin.

Dolina Derwent należy do najpiękniejszych zakątków w całej Anglii; jej górne partie niejednokrotnie porównywano do Lake District. Po wilgotnych londyńskich porankach i niebezpieczeństwach czyhających za każdym rogiem w stolicy, wapienne klify, ostańce, zalesione dolinki i wspaniałe wodospady podziałają na Odkrywców nader ożywczo. Okolica jest śliczna, zielona, pola i sady zadbane i starannie ogrodzone. Szkoda tylko, że akurat pada deszcz. Większość mieszkańców wioski wybrała się więc do pubu.

PRZEDMIOT: wycinek z „Prawdziwej bomby" na temat dokonanych niedawno w okolicy Lesser-Edale morderstw (*Pomoc dla graczy* nr 26).

Znaczenie informacji: lista zabitych i potencjalnych świadków morderstw.

Lesser-Edale

Wioska, na którą składa się około trzydziestu domów, jest równie urodziwa, jak cała okolica. Dachy dwóch budynków wciąż zdobi słomiana strzecha. Poza tym we wsi znajduje się pub „Wesoły Koń", sklep Pitchlocka, mały, nowy kościółek (wybudowany tuż obok resztek elżbietańskiego kościoła, który spłonął w 1906 roku) i klinika weterynaryjna, obsługująca górną dolinę Derwent i przylegające do niej dolinki. Autobusy do Derby odchodzą o 6.35, 9.20 i 16.00.

Wszystkie współczynniki mieszkańców Lesser-Edale są zamieszczone na końcu scenariusza.

W „Wesołym Koniu" panuje miła atmosfera, Badacze zaś witani są z nieskrywaną ciekawością – czemu trudno się dziwić, niewielu gości z Ameryki trafia akurat do Lesser-Edale. Podczas pobytu Odkrywców w knajpie, zagląda do niej także konstabl Tumwell, zdecydowany, uparty facet, choć chyba niespecjalnie bystry. Sumiaste wąsy oklapły mu pod wpływem deszczu.


KONSTABL TUMWELL

Wypowiadając się na temat morderstw całą winą obarcza jakiegoś zdziczałego psa, którego z pewnością udało mu się ustrzelić ze strzelby.

– Uciekł resztką sił, ale zdechnie na wzgórzach. Dzięki Bogu, od tego czasu nie mieliśmy kłopotów.

Dwóch znajomych drażni się z Tumwellem, przypominając mu, że nie był taki pewny siebie, kiedy z miasta przyjechała ekipa śledcza, by przeprowadzić formalne dochodzenie.

Jeśli tylko bohaterowie będą gotowi postawić drinka swoim gospodarzom, rozpęta się ogólna dyskusja na temat tajemniczych śmierci; w przeciwnym wypadku przydatne może się okazać *wmawianie* bądź *przemawianie*. Większość wieśniaków boi się powrotu potwora i przyznaje, że kiedy księżyc jest w pełni, wciąż słychać niesamowity skowyt. A pełnia, czego nie omieszkają Badaczom przypomnieć, wypada jutrzejszej nocy. Jeden z mężczyzn klnie się na wszystkie świętości, że na własne oczy widział bestię:

– Żaden pies nie łazi na tylnych łapach, Hubercie – tłumaczy konstablowi. – Poza tym pies nie rozszarpałby tak ciała i nie zmiażdżył kości, jak to się stało z biedną Lydią.

Hubert Tumwell niewiele może mu odpowiedzieć; udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że dbałość o odkrycie prawdy zaczyna mu się plątać z troską o zachowanie stanowiska i reputacji.

Jeśli Odkrywcy postanowią porozmawiać osobiście z rodzinami ofiar, czeka ich trudny test *perswazji* lub *wmawiania* (na połowę lub nawet mniej normalnego poziomu umiejętności). W każdej rodzinie szczęścia może próbować tylko jeden z Badaczy. Harold Short jest kawalerem i powoli wraca do zdrowia w domu brata w Norfolku, ale można porozmawiać z kimś od Osgoodów i Parkinsów.

Edith Osgood opowie, jak to jej mąż usłyszał hałas w stodole, wziął strzelbę i poszedł się rozejrzeć. Wkrótce potem usłyszała strzał, a za chwilę krzyk George'a. Wyjrzawszy przez uchylone drzwi ujrzała umykającą szybko, niską, futrzastą postać wzrostu dorosłego mężczyzny, która z przeraźliwym wyciem schroniła się w lesie. Dzieci Osgoodów, wczepione w spódnicę matki, potwierdzą jej wersję wydarzeń.

John Parkins jest handlarzem koni. Nie widział, jak zginęła jego córka – po prostu wróciwszy z „Wesołego Konia" znalazł jej zwłoki. Uważa, że Lawrence Vane, syn sir Arthura Vane'a, ma coś wspólnego z jej zabójstwem. Jeden z sąsiadów (Tom Corty, który niczego nowego do sprawy nie wniesie) widział Lawrence'a w pobliżu domu Parkinsów tej nocy, kiedy zginęła Lydia. Corty mówił także, że młody Vane, oddalając się pospiesznie od domostwa Parkinsów, sprawiał wrażenie zdenerwowanego. Tumwell i jego przełożeni przesłuchali Lawrence'a Vane'a i doszli do wniosku, że nie można mu nic zarzucić, ale stary Parkins jest zdania, że władze starają się po prostu uchronić ród Vane'ów przed skandalem. Zgorzkniałym głosem dodaje, że

Pomoc dla graczy nr 26

KOSZMARNE MORDERSTWA! POLICJA BEZRADNA!

Czy nieludzki zabójca został postrzelony i przeżył?

MIESZKAŃCY DOLINY DERVENT, wstrząśnięci dokonanymi przed paroma miesiącami dwoma brutalnymi morderstwami i napaścią na trzeciego mężczyznę, który ledwie uszedł z życiem, wciąż czekają na wyjaśnienie sprawy i pojmanie sprawcy.

Mieszkający w Lesser-Edale George Osgood i panna Lydia Parkins zginęli rozszarpani na strzępy w dwie kolejne noce; żadne okoliczności nie pozwoliły połączyć ich śmierci. Trzeciej nocy został zaatakowany miejscowy kołodziej, Harold Short, ale udało mu się odpędzić napastnika, który, jak przysięgał, przypominał człowieka, ale z całą pewnością człowiekiem nie był.

Konstabl Tumwell twierdzi, że następnego dnia po ataku na pana Shorta wytropił i zastrzelił bestię. Jednakże okoliczni mieszkańcy utrzymują, iż od tego czasu potwora jeszcze kilkakrotnie widziano w okolicy. W Lesser-Edale ponoć po dziś dzień słychać jego zawodzenie, gdy księżyc zbliża się do pełni.

Stałym czytelnikom „Prawdziwej bomby" przypominamy o opracowywanych przez ten szacowny dziennik „Protokołach zagrożenia": malownicze okolice Lesser-Edale uznano w nich ostatnio za „strefę najwyższego ryzyka".

Mieszkańcy hrabstw środkowej Anglii najlepiej zrobią nie wychodząc po zmierzchu z domów i zgłaszając do policji i „Prawdziwej bomby" wszystkie niezwykłe wydarzenia, jakich będą świadkami.

– „PRAWDZIWA BOMBA"

Partia Pracy powinna zapobiegać takim aktom niesprawiedliwości społecznej, a później wygłasza trwający kilka dobrych minut wykład na temat władzy i nieuczciwości klasy rządzącej. Test *psychologii* ujawni, że śmierć córki po części pozbawiła go zdrowych zmysłów.

Wikary miejscowego kościoła, wielebny Jeremy Stratton, również przelotnie widział potwora, ale trudno go będzie przesłuchać – dlaczego? O tym za chwilę.

Klątwa rodu Vane'ów

Sir Arthur Vane jest prawdziwym dżentelmenem, właścicielem dużej posiadłości, skrytym i dumnym. Jego syn, Lawrence, który niedawno ukończył studia w Oxfordzie, ma dwadzieścia trzy lata. Odziedziczył dumę i wyniosłość po ojcu. Ponieważ pierwszy atak potwora nastąpił wkrótce po przybyciu Lawrence'a do Lesser-Edale, wielu mieszkańców wioski przychyla się do opinii Parkinsa, że młody Vane ma z tym coś wspólnego. Tymczasem wszystkiemu jest winna jego siostra, dwudziestojednoletnia Eloise Vane, cicha, nieśmiała dziewczyna, która bezwiednie odziedziczyła klątwę Vane'ów: jest wilkołakiem i przy pełni księżyca przechodzi przemianę.

Od pokoleń w rodzie przekazywana jest legenda lady Evangeline Vane, która kazała spalić na stosie młodą czarownicę. Matka skazanej zemściła się, piętnując wszystkie córki rodziny Vane'ów znakiem bestii. Od tego czasu, gdy tylko córka któregoś z męskich potomków lady Evangeline skończy dwadzieścia jeden lat, staje się wilkołakiem. Z początku klątwę udawało się zachować w sekrecie, zamykając kobiety na czas pełni w wieży zamku lub po prostu zabijając dzieci płci żeńskiej zaraz po urodzeniu. Później nastąpiły cztery pokolenia, w których nie pojawiła się ani jedna dziewczynka. O przekleństwie zapomniano, ono zaś właśnie teraz dało o sobie znać. Sir Arthurowi udało się wygrzebać w rodzinnych archiwach dość informacji, by mniej więcej zrozumieć co się dzieje; podzielił się tymi wiadomościami z Lawrencem. Tom Corty dostrzegł młodego Vane'a kiedy ten właśnie szukał swojej siostry.

Vane'owie osiedlili się w dolinie Derwent przed niemal siedmiuset laty. Tytuł szlachecki nadał im Karol II, nagradzając Wellingtona Vane'a za zręczne zatuszowanie pewnych niedyskretnych królewskich poczynań. Siedzibą rodziny stał się średniowieczny zamek, który obecnie popadł już w ruinę i do zamieszkania nadaje się tylko główna wieża, gdzie Vane'om towarzyszy garść wiernej służby. Służący zdają sobie sprawę, że po dwudziestych pierwszych urodzinach coś dziwnego stało się z Eloise, ale ze względu na miłość i szacunek dla sir Arthura nie puszczą pary z ust.

Tylko ojciec i syn wiedzą, że Eloise jest wilkołakiem i na trzy noce, kiedy księżyc jest w pełni, zamykają ją w lochach. Wycie, o którym wspominali wieśniacy, jest niczym innym jak skowytem uwięzionej dziewczyny. Sir Arthur nie zgodzi się na żadne śledztwo prowadzone przez obcych ludzi; to sprawa rodzinna i nie zamierza nadawać jej rozgłosu. Może wysłannik samego króla byłby w stanie nakłonić go do zmiany zdania, ale chyba nikt o niższym statusie nie miałby szans. Badacze mogą natomiast zwrócić na siebie uwagę Lawrence'a – muszą w tym celu wykonać udany test *wiarygodności* lub *perswazji*.

Odkąd zaczęły się morderstwa Vane'owie prawie nie opuszczają zamku. Każdego dnia, gdy bohaterowie zajrzą do pubu, istnieje 25% szans, że zjawi się tam i Lawrence. Zachodzi do knajpy dla zachowania pozorów, żeby mieszkańcy Lesser-Edale wiedzieli, że u Vane'ów wszystko w porządku. Stara się być ponad szeptane plotki, choć los Eloise podkopał jego pewność siebie i częściowo pozbawił go wrodzonej wyniosłości. Jeśli zgodzi się porozmawiać z Odkrywcami, będzie ich zapewniał, że wieśniacy to głupcy, że konstabl zna się na robocie i że Vane'owie nie mają nic do ukrycia. Po udanym teście *psychologii* bohaterowie domyślą się, że Lawrence coś ukrywa.

Znowu Vane!

Bystry Strażnik zwrócił już z pewnością uwagę na zbieżność nazwisk: Abner Vane Carel był przestępcą, którego w 1714 zesłano do angielskiej kolonii w Ameryce, a którego rodzina przyjęła później nazwisko Carlyle i zasłynęła z wpływów i majątku w Massachusetts i Nowym Jorku. Abner był synem (z nieprawego łoża) sir Joshuy Vane'a, człowieka o nieposzlakowanej opinii (poza tym jednym nieślubnym dzieckiem, rzecz jasna). Roger Carlyle jest odległym kuzynem współczesnych angielskich Vane'ów. Ów zbieg okoliczności nie ma absolutnie żadnego znaczenia dla kampanii, ale pozostawiamy Strażnikowi wolną rękę co do jego wykorzystania. Może kolejny fałszywy trop?

Odwiedziny w zamku

Jeżeli jednak Badacze mają w planach dłuższą pogawędkę z którymkolwiek z Vane'ów, muszą udać się z wizytą do zamku Plum, górującego nad wioską z pięćdziesięciometrowej skały. Do wrót zamczyska prowadzi kręta droga, zaczynająca się tuż za granicami Lesser-Edale. Jest również inne, łagodniejsze podejście, dłuższą drogą, która biegnie sąsiednią doliną i prowadzi na szczyt wzgórza w odległości kilkudziesięciu metrów od bramy.


SIR ARTHUR VANE

Inteligentni gracze pomyślą zapewne o poproszeniu jednego z mieszkańców wioski, by przedstawił ich Vane'om, wyciągną zaproszenie od Lawrence'a, zostawią u służącego wizytówkę z prośbą o spotkanie, albo wymyślą inny sposób, który pozwoli im jednocześnie dochować tradycji i obowiązujących form oraz doprowadzić do rozmowy. Za kilka dni zostaną zawiadomieni, że któryś z przedstawicieli rodu zgodzi się z nimi spotkać.

Jeżeli gracze nie wykażą się inteligencją, ich postaci zapewne popędzą do zamczyska jak kowboje i zaczną łomotać do głównej bramy (zatrzaśniętej na głucho i nie dającej się otworzyć od dnia, kiedy powieszono Karola I, który to fakt po dziś dzień uważa się za znak od Boga). Po dłuższym czasie z bocznych drzwi wyjdzie im na spotkanie kilku służących, którzy zaprowadzą ich do właściwych drzwi, używanych przez ostatnie 270 lat. Lawrence albo sam sir Arthur surowo i sztywno zada Badaczom kilka pytań, uzna, że tak hałaśliwym jegomościom nie można zaufać i każe ich odprowadzić do wyjścia. Nie należy oczywiście oczekiwać, że udzieli odpowiedzi na jakiekolwiek pytania.


LAWRENCE VANE

Gdyby jednak Odkrywcy Tajemnic mieli okazję dowieść swej odwagi, dyskrecji i inteligencji, Lawrence z chęcią zgodzi się z nimi współpracować i ujawnić kilka faktów w zamian za ich

pomoc w rozwikłaniu zagadki. Zdaje sobie sprawę, że jest w niewiele lepszej sytuacji niż jego siostra, bo niebezpieczeństwo grozi nie tylko jemu samemu, ale też rodzinie, którą chciałby w przyszłości założyć.


ELOISE VANE

Eloise Vane w ogóle nie opuszcza zamku. Jest miłą, spokojną i bystrą osóbką, ale widać, że coś ją dręczy i rozprasza. Udany test *psychologii* ujawni, że rzeczywiście dziewczyna strasznie cierpi. Nie wie, że jest wilkołakiem, ale zdaje sobie sprawę, iż co miesiąc nawiedzają ją złe sny – koszmary, w których jest świadkiem makabrycznych wydarzeń, nie bardzo jednak wie, co się później dzieje. Jest pod stałą obserwacją ojca i brata, jak również większości służby, więc nie będzie łatwo z nią porozmawiać. W ładne popołudnia ma zwyczaj spacerować po ogrodzie, wśród kwiatowych rabat – gdyby wtedy udało się odwrócić uwagę jej piastunki, można zamienić parę słów z Eloise.

HALL

Piękną boazerię na ścianach hallu oczyszczono i odnowiono tuż przed pierwszą wojną światową; w tym samym okresie wstawiono kilka nowych, wysokich okien, dzięki którym pomieszczenie stało się jaśniejsze i bardziej przestronne niż początkowo. Nie zmienia to faktu, że Vane'owie nie spędzają tu wiele czasu. Także nasi bohaterowie, jeśli doczekają się audiencji, zostaną przyjęci na pokojach albo w bibliotece, znajdującej się w dobudowanym w XIX wieku, ponurym, gotyckim skrzydle.

W ubiegłych wiekach lochy pod zamkiem należały do standardowych narzędzi, za pomocą których władcy rządzili poddanymi. Znalezienie ich nie stanowi specjalnego problemu: wystarczy udać się w ślad za głównym lokajem za solidne, dębowe drzwi (Siła 60), prowadzące do piwniczki z winem. W ścianie znajdują się tu metalowe odrzwia (Siła 90), do których klucz wisi obok na haczyku. W piwnicy nie ma oświetlenia elektrycznego, więc żeby się tu poruszać, potrzebne będą świeczki, latarnia bądź latarki elektryczne. W piwniczce nie brakuje zakurzonych, starych butelek znakomitego Bordeaux, przyrządzonego według starych receptur, dzięki którym nabiera właściwego smaku po pięćdziesięciu i więcej latach.

Zamek Plum

Nieprawdą jest, jakoby nazwa zamku („plum" to po angielsku „śliwka") wzięła się z faktu, iż wpadł w ręce króla Edwarda III „niczym śliwka", kiedy rządzący nim zbuntowany baron zaniedbał należytego umocnienia wrót.

Forteca powstała w celu zapewnienia ochrony znajdującej się w pobliżu dużej kopalni ołowiu. Łacińska nazwa ołowiu brzmi zaś „plumbum", które to słowo na przestrzeni z górą pięciu wieków uległo skróceniu do „plum". Dawno już zaniechano eksploatacji kopalni, pozostały jednak po niej kręte, niskie, w wielu miejscach zasypane tunele i sztolnie; niektóre z nich przylegają bezpośrednio do lochów zamczyska, toteż kiedy uwięziona w podziemiach Eloise wyje do księżyca, kanały wentylacyjne niosą jej skowyt na powierzchnię, gdzie słyszą go wieśniacy z Lesser-Edale. O istnieniu tuneli mógłby jednak wiedzieć tylko wikary albo wybitny specjalista od historii doliny Derwent, ponieważ wejścia do kopalni zostały zaplombowane i zawalone przed z górą dwustu laty i pamięć o nich zaginęła.

Za stalowymi drzwiami są długie schody, które prowadzą w dół do pokoju strażniczego i sali tortur, pogrążonych w ponurej, niesamowitej ciszy. W sali tortur są następne, również metalowe drzwi (znowu Siła 90), prowadzące tym razem do cel więźniów (każdą z nich zaopatrzono w takie same odrzwia, stalowe pierścienie w ścianach i zwisające z nich łańcuchy). Mury mają tu po półtora metra grubości. Przez wbudowane cztery metry wyżej zakratowane otwory wentylacyjne sączy się do wnętrza słabe światło. Kraty są tu dość stare i osłabione przez rdzę (Siła 20). Jeśli Eloise jest przetrzymywana w celi, będzie to cela oznaczona na planie zamku jej imieniem; na wszelki wypadek podłoga zawsze jest tu wysypana świeżą słomą.

Postępowanie wobec Eloise stało się już rutyną w zamku Plum. W dzień przed pełnią, po południu, ojciec i brat podają jej środki oszałamiające i znoszą ją do jej celi; służba ma w tym czasie zakaz opuszczania swoich kwater. Zresztą kiedy Eloise zaczyna wyć, służący chyba cieszą się, że są od niej daleko.

Kiedy już bohaterowie zapoznają się wystarczająco z sekretami zamku, mogą otwarcie stawić czoło Vane'om albo po cichu zakraść się do ich rezydencji (zapewne przy pełni księżyca). Może uda im się zauważyć, jak sir Arthur i Lawrence niosą nieprzytomną Eloise do lochów? Zwykle do rana siedzą wtedy w bibliotece, popijając brandy i paląc cygara, po czym zanoszą Eloise z powrotem do łóżka. Dziewczyna zmienia postać o północy i pozostaje wilkiem do świtu.

Eloise na wolności

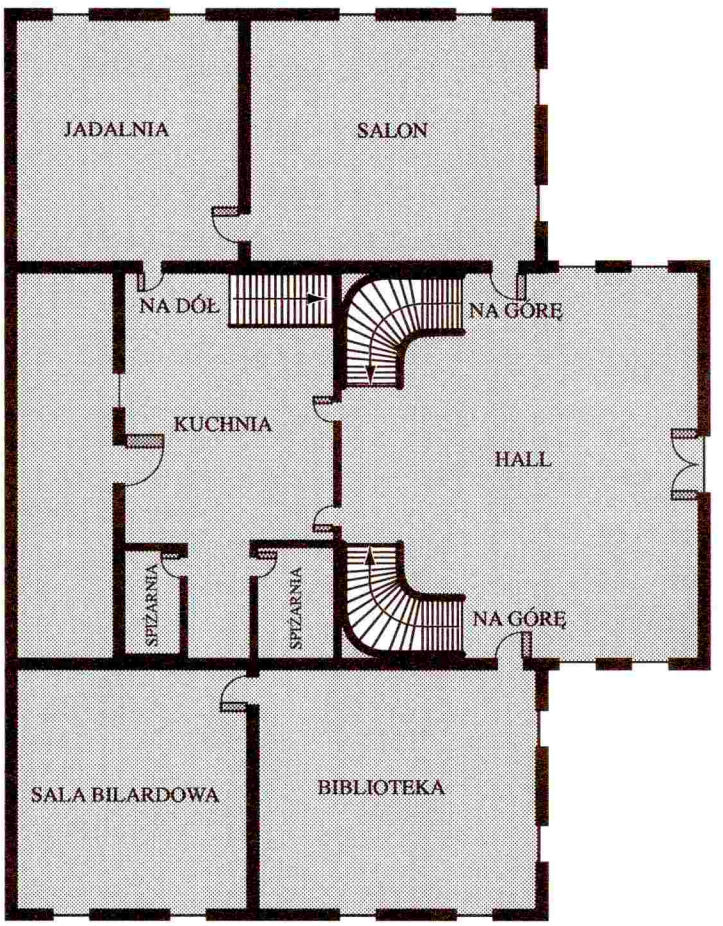
Kiedy plan zawiedzie, Eloise wydostaje się z celi i włóczy po okolicy w poszukiwaniu ofiar. Jeśli natrafi na pałętających się w pobliżu Badaczy Tajemnic, nie zawaha się ich zaatakować. Nie wejdzie raczej do wnętrza budynku, ale może wskoczyć przez okno (zamknięte) i porwać nieostrożną ofiarę.

Po przemianie Eloise przyjmuje tradycyjną dla wilkołaka postać półczłowieka, półwilka. Tylko srebrne ostrza i pociski mogą wyrządzić jej krzywdę; zwykłe, silne uderzenie (na przykład strzał ze strzelby z odległości dwóch metrów) wystraszy ją i prawdopodobnie odegna, choć nie wyrządzi krzywdy. Harold Short, kołodziej, przeżył dzięki wyjątkowemu szczęściu: zadał jej cios srebrnym lichtarzem (zwykle uderzenie takie nie jest skuteczne). Srebro w wiosce jest dostępne pod postacią monet i sztućców, ale Odkrywcy będą musieli się trochę natrudzić, żeby je od mieszkańców dostać, a potem przerobić na użyteczną broń. Miejscowy kowal będzie w stanie przetopić metal i wykuć noże i groty do włóczni, nie dysponuje natomiast formami na pociski – a poza tym z pewnością nie zachowałby istnienia srebrnych kul w tajemnicy. Natomiast rusznikarze w Derby, Sheffield albo Manchesterze chętnie podejmą się odlania pocisków.

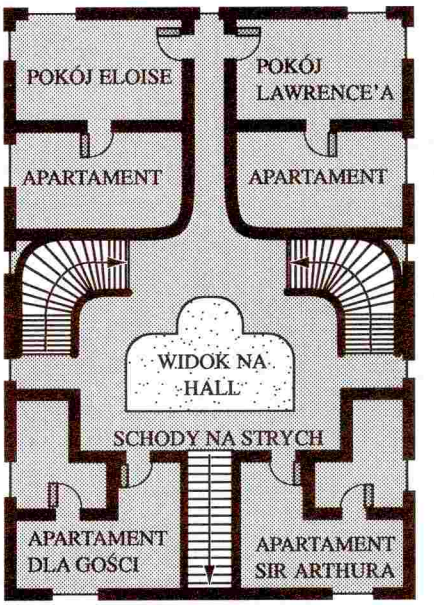
Jeżeli Badacze postanowią zabić wilkołaka, będą mieli do czynienia z sir Arthurem i Lawrencem, którzy chcą zachować Eloise przy życiu w nadziei, że uda się zdjąć z niej klątwę. Jeśli dziewczyna zginie bez świadków, należy się spodziewać oskarżenia o morderstwo, gdyż po śmierci wilkołak wróci do ludzkiej postaci; zabójstwo młodej damy z wysokiego rodu nikomu nie uszłoby płazem.

KLĄTWA

Przekleństwo ciążące na rodzinie Vane'ów jest bez wątpienia pochodzenia magicznego; klątwa nie przenosi się przez ugryzienie wilkołaka. Srebro i ogień mogą zranić, a nawet zabić bestię, wszelkie inne środki będą zaś skuteczne tylko tymczasowo. Widok potwora w jego zwierzęcej postaci grozi utratą 0/1k8 PP. Dodatkowe przepisy odnoszące się do wilkołaków można znaleźć w głównym podręczniku **Zew Cthulhu**.



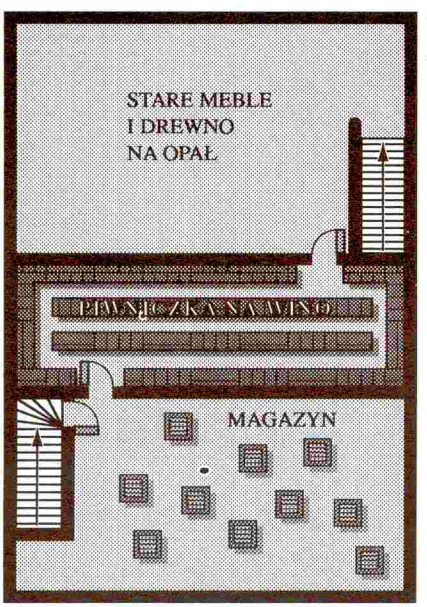
Parter



Piętro

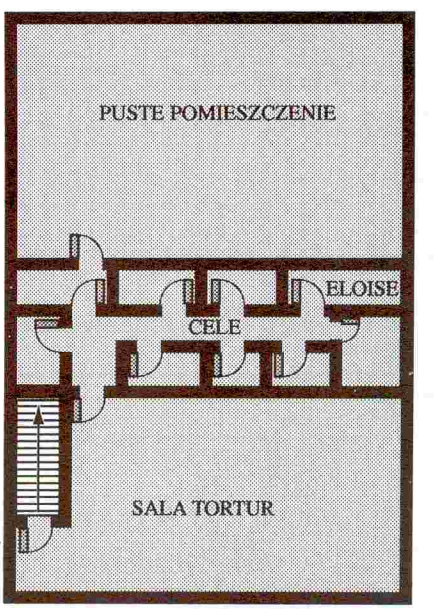
ZAMEK PLUM

0 3 6
METRÓW



Piwnica





Lochy

Wikary Lesser-Edale

Wielebny Jeremy Stratton ma prawie siedemdziesiąt lat, jest wdowcem i od ponad trzydziestu lat wikarym kościoła w Lesser-Edale. Po pierwszych dwóch zabójstwach zabrał się za tłumaczenie dziennika jednego z dawno zmarłych wikarych, spisanego po angielsku ze wstawkami w klasycznej grece. Właśnie te greckie fragmenty dotyczą klątwy rodziny Vane'ów i Stratton do dziś nad nimi pracuje: słabo zna grekę, toteż robota posuwa się powoli, ale w końcu poradzi sobie z całym tekstem. Na razie dowiedział się, że w dniu dwudziestych pierwszych urodzin z kobietami Vane'ów dzieje się coś dziwnego. Stratton jest na tyle inteligentny, by połączyć ten fakt z morderstwami. Żyje w wielkiej przyjaźni z sir Arthurem, toteż nie zamierza rujnować mu życia ani rozsiewać kolejnych plotek o Vane'ach. Ma natomiast nadzieję, że uda mu się znaleźć sposób cofnięcia przekleństwa; jednakże kiedy dokończy tłumaczenia, dowie się tylko, że wikary, który spisał ten pamiętnik, również nic nie wskórał.


WIELEBNY STRATTON

Wielebny Stratton starannie ukrywa swe zainteresowania i poczynania. Jeżeli Badacze namówią go na rozmowę (co wymagałoby udanego testu *perswazji*, i to przy połowie normalnej szansy), nie wspomni ani słowem o pamiętniku. Tylko udany test *psychologii* pozwoli Odkrywcom domyślić się, że wikary coś przed nimi ukrywa. Gdyby bohaterowie zdecydowali się go szpiegować, zauważą wreszcie, że pracuje nad przekładem dziennika. Mogą próbować ukraść dziełko – klucz do szuflady z książką wikary nosi przy sobie, ale wyłamanie szuflady (Siła 5) nie powinno nastręczać trudności.

Łatwo będzie również ustalić, że Stratton jest sekretarzem Zakonu Złotego Druida Doliny Derwent, który współtworzył jeszcze za czasów studiów w Cambridge. Głównym celem działalności zakonu jest gromadzenie informacji i przedmiotów związanych z przedromańskimi dziejami Brytanii; organizacja jest legalna i nic nie można jej zarzucić, co nie zmienia faktu, że gracze wyciągną zapewne zupełnie inne wnioski. Zakon Złotego Druida wydaje kwartalnik poświęcony historii grotów do włóczni, dawnym strojom, zwyczajom itp, raz do roku zaś, w noc świętojańską, urządza piknik w jakimś zrujnowanym opactwie lub zamczysku – jeśli tylko właściciel terenu wyrazi na to zgodę.

Sara Bright, starsza kobieta, jest gosposią u wikarego. Nie ma pojęcia o istnieniu dziennika, wie jednak, że odkąd zaczęły się morderstwa, Stratton zachowuje się dość dziwacznie: często zamyka się nocą na plebanii i siedzi do późna przy włączonym świetle, a poza tym modli się o wiele częściej, niż kiedyś. Zresztą w osadzie tak małej jak Lesser-Edale, ten ostatni fakt nie ujdzie niczyjej uwagi.

Współczynniki

HUBERT TUMWELL, 43 lata, konstabl Lesser-Edale

S	12	KON	13	BC	10	INT	08	MOC	06
ZR	10	WG	08	WYK	09	P	75	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: karabin Enfield, kaliber .303 60%, obrażenia 2k6+1;
strzelba kaliber .12 50%, obrażenia 4k6/2k6;
pałka 40%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: jazda na rowerze 65%, pierwsza pomoc 60%, praktyka policyjna 35%, prawo 25%, prowadzenie samochodu 20%, psychologia 45%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 40%, tropienie 20%, wiarygodność 22%.

WIELEBNY JEREMY STRATTON, 67 lat, wikary Lesser-Edale

S	07	KON	10	BC	08	INT	14	MOC	08
ZR	07	WG	09	WYK	17	P	50	WT	09

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: archeologia 15%, głoszenie kazań 35%, greka 11%, historia 25%, jak to w Cambridge było 85%, korzystanie z bibliotek 35%, księgowość 15%, łacina 15%, medycyna 25%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 60%, prawo 15%, psychologia 30%, rytuały druidów 20%, śpiew 15%, targowanie się 35%, teologia anglikańska 75%.

MIESZKAŃCY LESSER-EDALE

	*1**	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	12	09	08	14	13	10	13	15
KON	10	08	09	12	15	12	12	18
BC	11	13	14	10	11	12	11	09
WG	13	12	13	09	07	11	10	13
INT	14	09	11	12	09	10	14	07
MOC	12	06	12	17	13	10	12	11
WYK	08	09	11	10	05	06	03	07
ZR	16	15	13	12	11	10	08	08
WT	11	11	12	11	13	12	12	14
P	60	55	50	70	35	40	55	15

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pochodnia 15%, obrażenia 1k6 (10% szans na dodatkowe 1k10 obrażeń od ognia).

** – Osoba oznaczona numerem 1 ma strzelbę kaliber .20 25%, obrażenia 2k6/1k6.*

Umiejętności: elektryka 10%, historia naturalna 35%, jeździectwo 25%, mechanika 40%, nasłuchiwanie 40%, obsługa ciężkiego sprzętu 15%, pierwsza pomoc 30%, pływanie 25%, psychologia 15%, rzucanie 35%, skakanie 35%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 45%, śpiew 10%, targowanie się 40%, tropienie 20%, ukrywanie się 25%, wiarygodność 30%, wmawianie 20%, wspinanie się 50%.

LAWRENCE ARTHUR PONSONBY VANE, 23 lata, pierworodny syn sir Arthura, dziedzic tytułu i majątku

S	10	KON	16	BC	14	INT	16	MOC	10
ZR	15	WG	10	WYK	16	P	55	WT	15

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń*: strzelba kaliber .12 50%, obrażenia 4k6/2k6/1k6;
floret 50%, obrażenia (stępiony czubek) 1k6;
uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3.

** – Lawrence będzie walczył w obronie siostry, na co dzień jednak chodzi nie uzbrojony.*

Umiejętności: greka 35%, historia 35%, historia rodu 70%, jeździectwo 55%, język francuski 75%, korzystanie z bibliotek 40%, księgowość 50%, nasłuchiwanie 55%, perswazja 55%, prawo 50%, prowadzenie samochodu 70%, psychologia 20%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 15%, tropienie 25%, wiarygodność 60%, wmawianie 15%.

SIR ARTHUR GORDON FITZHUGH VANE, 67 lat, szlachcic

S	06	KON	08	BC	11	INT	15	MOC	07
ZR	10	WG	12	WYK	16	P	35	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń*: strzelba kaliber .20 25%, obrażenia 2k6/2k6.

** – Sir Arthur posługuje się strzelbą podczas polowań na kuropatwy. Będzie walczył wyłącznie w obronie dzieci.*

Umiejętności: greka 10%, historia 55%, historia naturalna 35%, korzystanie z bibliotek 25%, księgowość 60%, łacina 37%, okultyzm 15%, perswazja 40%, prawo 65%, psychologia 25%, targowanie się 30%, wiarygodność 90%, wmawianie 20%.

ELOISE GWENDOLAK ELDREDA VANE, 21 lat, dziedziczka klątwy Vane'ów

S	05	KON	06	BC	07	INT	12	MOC	10
ZR	09	WG	13	WYK	12	P	20*	WT	07

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: historia naturalna 55%, jeździectwo 55%, język francuski 50%, korzystanie z bibliotek 40%, nasłuchiwanie 35%, pierwsza pomoc 30%, psychologia 45%, śpiew 45%, wiarygodność 65%.

** – Kiedy Poczytalność Eloise spada do zera, dziewczyna rozumie, że stała się wilkołakiem i jest tym zachwycona.*

ELOISE po przemianie w wilkołaka

S	25	KON	14	BC	12	INT	05	MOC	12
ZR	16	WG	01	WYK	0	P	0	WT	13

Szybkość 12

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: zęby 45%, obrażenia 1k8;
pazury 35%, obrażenia 1k3+1k6.

Pancerz: skóra, 1 punkt, regeneracja 1 punkt WT na rundę.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, spostrzegawczość 50%, węch 65%.

Eloise pod postacią wilkołaka zabija bez skrupułów. Uważne przyjrzenie się wilczym kształtom pozwoli stwierdzić, że mamy do czynienia z samicą.

Rzeź w Soho

Najpierw rozmowa z policją, a później może dla rozrywki wizyta w nocnym klubie? Jeżeli Badacze Tajemnic odkryją karty przed niewłaściwym człowiekiem, będą mieli rozrywkę, jakiej z pewnością nie szukali.

W tym epizodzie podążamy śladem wskazówek i dowodów, których źródłem była wizyta w Fundacji Penhewa i rozmowa z jej dyrektorem, Edwardem Gaviganem. Podobnie jak ma to miejsce w wypadku innych przygód londyńskich, także i tu czeka Odkrywców kilka potencjalnie śmiertelnych spotkań.

Inspektor Barrington

Jeśli przed opuszczeniem Nowego Jorku bohaterowie rozmawiali z Jonahem Kensingtonem, wydawca polecił im kontakt z inspektorem Jamesem Barringtonem ze Scotland Yardu. Jeżeli jednak przegapili Kensingtona, a i tak przybędą do Londynu, zaraz po opuszczeniu pociągu natkną się na gazeciarza wymachującego egzemplarzem „Prawdziwej bomby" i wykrzykującego coś o „nowej fali egipskich morderstw". Kontakt do Barringtona mogą Badacze uzyskać od szefa „Bomby", Mahoneya, który zresztą doda, że Elias również spotkał się z inspektorem.


JAMES BARRINGTON

Barrington ma niewiele ponad pięćdziesiąt lat; od prawie roku prowadzi metodyczne śledztwo w sprawie powtarzających się zabójstw. Jego poprzednik, zajmujący się tą samą sprawą, zniknął w tajemniczych okolicznościach. Barrington przypuszcza, że został skrytobójczo zamordowany i dokłada wszelkich starań, by znaleźć winnego albo winnych. „Egipskie morderstwa", które swoją nazwę zawdzięczają faktowi, iż siedemnaście ofiar pochodziło z Egiptu, są czułym punktem inspektora – właściwie wystarczy drobna wzmianka na ich temat, żeby umówić się z nim na rozmowę.

Barrington z pewnością będzie chciał wiedzieć, co Odkrywcy robią w Londynie i ostrzeże ich przed wejściem w konflikt z prawem, co czasem zdarza się nadgorliwym. Będąc doświadczonym zawodowcem nie zechce wprost ujawnić własnych informacji, choć później bohaterowie mogą się przekonać, że powiedział im całkiem sporo – pod warunkiem, że zrobili na nim wrażenie ludzi odpowiedzialnych i zdecydowanych. Nie ukrywa, że odbył krótką rozmowę z Jacksonem Eliasem. W zamieszczonej dalej ramce „Informacje, jakimi dysponuje inspektor Barrington" znajdziecie więcej wskazówek, które może ujawnić policjant.

Ze swojej strony Barrington będzie się starał wyciągnąć z Badaczy wszystko, co wiedzą. Jeżeli zaczną coś bredzić o straszliwych potworach i bogach spoza czasu i przestrzeni, z uśmiechem będzie im przytakiwał, ale nie potraktuje ich poważnie.

Charakterystykę inspektora Barringtona i kilku jego zaufanych podwładnych zamieszczono na końcu rozdziału (str. 71).

PRZEDMIOT: Wycinek z „Prawdziwej bomby" (*Pomoc dla graczy* nr 27).

Znaczenie informacji: notka potwierdza fakt, że w Londynie doszło do serii morderstw i sugeruje, że w Scotland Yardzie nad sprawą pracuje inspektor James Barrington. Rozmowa z nim może przynieść efekt w postaci tropów prowadzących do Jacksona Eliasa, Egiptu i Fundacji Penhewa.

Informacje, jakimi dysponuje inspektor Barrington

(1) Jackson Elias powiedział mu, że za rytualne morderstwa jest odpowiedzialne Bractwo Czarnego Faraona, jeden z egipskich kultów śmierci. Barrington rozmawiał o tym z Edwardem Gaviganem z Fundacji Penhewa, dyrektor zaprzeczył jednak, jakoby Bractwo miało jakiś współczesny odpowiednik; twierdzi również, że metoda mordu nie ma nic wspólnego ze sposobami stosowanymi przez dawnych kultystów. Gavigan dał inspektorowi do zrozumienia, że Elias szukał po prostu sensacji, która nabiłaby mu kabzę.

(2) Ulubionym lokalem przybyszów z Egiptu jest „Niebieska Piramida", nocny klub w Soho. Kilkoro zamordowanych było bywalcami „Piramidy", ale na razie obserwacja lokalu nie przyniosła żadnych rezultatów.

(3) Tuż przed śmiercią jedna z ofiar miała ponoc wykrzyknąć „Hotep!", co według Gavigana po staroegipsku znaczy „pokój" albo „odpoczynek".

(4) W ramach śledztwa przesłuchano także Tufika al-Sayeda, właściciela sklepu korzennego, który był kierownikiem jednej z egipskich wypraw, organizowanych przez Fundację Penhewa. Tufik również twierdzi, że Bractwo Czarnego Faraona już nie istnieje. Przydzielono mu „ogon", ale śledzący go policjant niczego się nie dowiedział.

„Niebieska Piramida"

Nocny klub „Niebieska Piramida" znajduje się w Soho. Można w nim obejrzeć Egipcjanki wykonujące taniec brzucha, spróbować egipskiej kuchni i posłuchać muzyki znad Nilu. Właścicielem lokalu jest Abdul Nawisha, małomówny grubas. Sam nie jest członkiem kultu, wie jednak o jego istnieniu i nie zamierza mu się narażać. Jeżeli Badacze będą go wypytywać, każe wykidajłom ich wyrzucić. Ma jednak mnóstwo pracy w zatłoczonym, rozkrzyczanym klubie i minie dobre pół godziny, nim w ogóle zwróci uwagę na Odkrywców Tajemnic.

W tym czasie bohaterowie mogą spokojnie śledzić spektakl: na parkiecie tańczy kilka ślicznych, młodych kobiet w skąpych kostiumach, wirując wokół zgromadzonych przy stolikach gości. Oczekują, że widzowie wetkną im od czasu do czasu jakiś banknot albo dwa za pasek czy dekolt. Jeżeli Badacze nie poskąpią grosza, jedna z tancerek, imieniem Yalesha, szeptem da im znać, że mogłaby to i owo powiedzieć, ale wolałaby się spotkać z nimi o północy, na dworze; w razie wyjątkowej hojności Badaczy (gdyby na przykład dostała całe pięć funtów) zacznie wręcz nalegać na spotkanie.

Żaden Odkrywca Tajemnic nie byłby sobą, gdyby po takiej inwestycji zlekceważył potencjalną informatorkę. Yalesha przyzna otwarcie, że boi się poczynań Bractwa, którego członkowie zabili już jej narzeczonego – oprócz strachu kieruje nią także żądza zemsty. Tak naprawdę nie wie zbyt wiele, ale może powiedzieć, że raz w miesiącu, w środku nocy do „Piramidy" przybywa ciężarówka, do której wskakuje kilkunastu, może nawet ze dwudziestu gości klubu, prowadzonych przez niejakiego Tufika al-Sayeda. Muszą chyba wyjeżdżać gdzieś z Londynu (tu akurat Yalesha ma rację: ciężarówka jedzie do wiejskiej posiadłości Gavigana w hrabstwie Essex). Jeżeli bohaterowie zdecydują się obserwować klub, kilka nocy później przekonają się, że tancerka nie kłamie.



YALESHA

Lokal zamyka swe podwoje o pierwszej nad ranem. Nikt z obsługi nie zostaje, żeby od razu sprzątać. Drzwi (zarówno frontowe, jak i kuchenne) mają Siłę 15, a przy próbie wyważenia ich może współpracować dwóch Badaczy. W klubie bohaterowie znajdą zapas trunków, papierosów, lodówkę z egipskimi przysmakami i gramofon z dwiema setkami zdartych płyt z muzyką z Bliskiego Wschodu. „Niebieska Piramida" jest utrzymywana w idealnym porządku, świetnie prowadzona i poza wszelkimi podejrzeniami.

ABDUL NAWISHA, 53 lata, właściciel i kierownik klubu „Niebieska Piramida"

S	14	KON	16	BC	15	INT	15	MOC	08
ZR	10	WG	06	WYK	06	P	50	WT	16

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: nóż sprężynowy 60%, obrażenia 1k4+1k4;
krótka pałka 65%, obrażenia 1k4+1k4.

Umiejętności: elektryka 15%, hazard 65%, jezyk arabski 80%, język angielski 46%, język francuski 24%, kradzież kieszonkowa 50%, księgowość 60%, Mity Cthulhu 1%, nasłuchiwanie 60%, prowadzenie samochodu 45%, psychologia 60%, skradanie się 35%, targowanie się 50%.

Pomoc dla graczy nr 27

RZEŹ TRWA!

„Prawdziwa bomba" ufundowała nagrodę

CIAŁO NIEZIDENTYFIKOWANEGO CUDZOZIEMCA znaleziono w ubiegły wtorek w wodach Tamizy. Jest to dwudziesta czwarta ofiara w serii tajemniczych morderstw.

Inspektor James Barrington z Yardu nie skomentował tego faktu, jednakże „Prawdziwa bomba" dowiedziała się z wiarygodnego źródła, iż ofiara została dotkliwie pobita przez jednego lub więcej napastników, po czym zginęła od pchnięcia w serce.

Podobne zabójstwa zdarzają się w Londynie już od trzech lat, ku przerażeniu zszokowanych mieszkańców miasta. Czyżbyśmy musieli poprosić o pomoc Sherlocka Holmesa, który, jak utrzymuje pan Doyle, odszedł na zasłużoną emeryturę? Czyżby tylko on potrafił bronić naszych królewskich wysp?

Czytelnikom przypominamy, że „Prawdziwa bomba" ufundowała nagrodę za pomoc w ujęciu sprawców zbrodni. Nagroda ta po ostatnim zabójstwie wzrosła do 24 funtów. Bądźcie czujni!

– „PRAWDZIWA BOMBA"

BRAMKARZE w „Niebieskiej Piramidzie“

1	2	3	4	5	6	
S	10	15	13	16	14	12
KON	15	14	10	12	11	15
BC	17	15	16	10	12	13
WG	06	03	07	09	10	10
INT	05	09	08	12	11	06
MOC	15	05	10	09	09	07
WT	16	15	13	11	12	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: noga od krzesła 65%, obrażenia 1k6+1k4;
uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4;
pałka* 50%, obrażenia 1k6+1k4;
nóż sprężynowy 50%, obrażenia 1k4+1k4;
cios głową 50%, obrażenia 1k4+1k4;

** – ci faceci są prawdziwymi mistrzami w posługiwaniu się krótką, skórzaną pałką. Po udanym teście umiejętności należy porównać zadane obrażenia z połową KON ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeżeli obrażenia są wyższe, ofiara odnosi rany i w dodatku traci przytomność.*

Umiejętności: nasłuchiwanie 50%, skakanie 45%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 40%, uniki 38%, wspinanie się 40%.

YALESHA, 19 lat, tancerka z „Niebieskiej Piramidy“

S	09	KON	10	BC	08	INT	10	MOC	11
ZR	17	WG	15*	WYK	08	P	73	WT	09

** – w kostiumie tancerki WG Yaleshy wzrasta do 18.*

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: brak.

Umiejętności: flirtowanie 80%, język angielski 45%, język arabski 70%, śpiew 55%, taniec brzucha 95%.

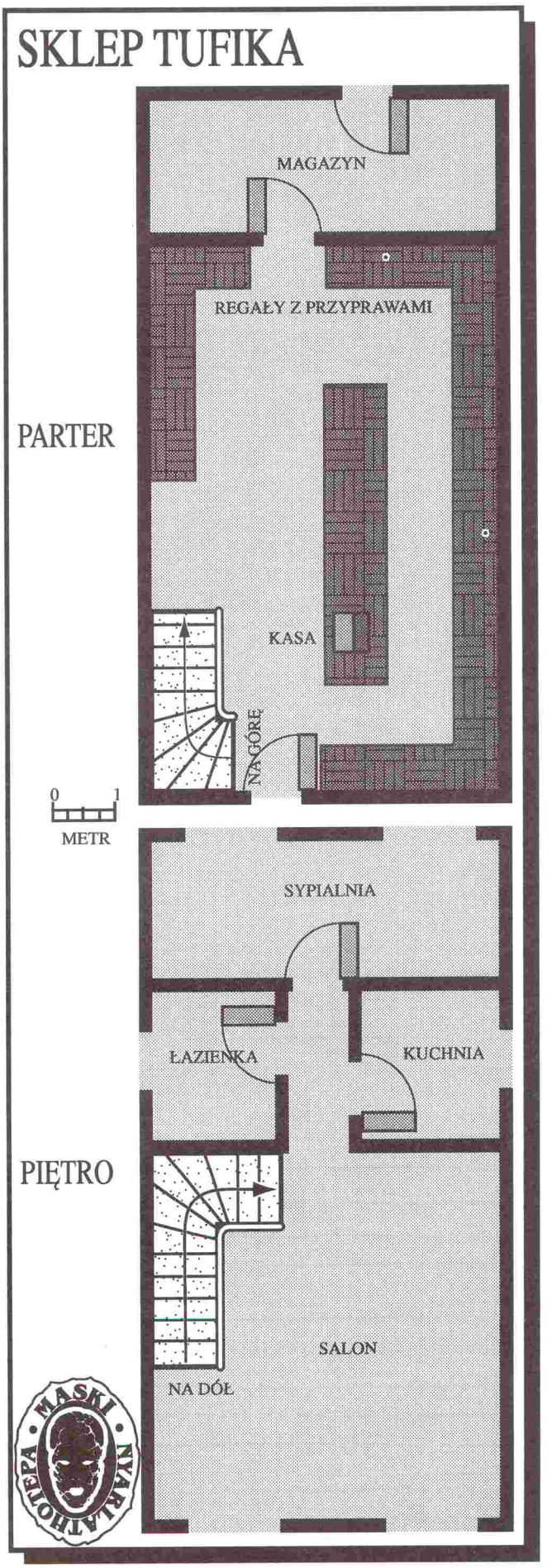
Sklep Tufika al-Sayeda

Prowadzony przez Tufika al-Sayeda sklep z przyprawami korzennymi mieści się w zgrabniutkim, piętrowym domku przy Ardour Street w Soho. Klientela lokalu jest bardzo różnorodna, sam lokal zaś niczym się nie wyróżnia – w środku panuje miła woń, a zioła i przyprawy są dobrej jakości. Tufik pracuje w godzinach od 9.00 do 17.00, codziennie z wyjątkiem niedziel. Na piętrze mieści się jego niewielkie, prywatne mieszkanie.

Drzwi frontowe mają Siłę równą 20, drzwi prowadzące na tyły domu – 35. Tufik al-Sayed jest właścicielem i jedynym pracownikiem sklepiku. Po pracy z prawdopodobieństwem 50% można go znaleźć w „Niebieskiej Piramidzie“; poza tym spędza czas w domu – w takim wypadku w oknach od frontu światło pali się mniej więcej do północy. Wizyta w „Piramidzie“ trwa zwykle 1k3 godziny i al-Sayed wraca do siebie o dziesiątej, jedenastej lub dwunastej w nocy. Charakterystykę Tufika i innych kultystów zamieszczono na końcu rozdziału.

MIESZKANIE

Schody znajdujące się za drzwiami na lewo od wejścia do sklepu prowadzą na górę, do mieszkania Tufika. W salonie i sypialni stoją kanapy z mnóstwem poduszek, kadzielnice, niskie stoliki (na jednym z nich stoi fajka wodna), podłogę zdobią niewielkie chodniki, z sufitu zwiesza się kilka lamp – całe wyposażenie utrzymane jest w przytłumionych żółciach i błękicie. Grzejnik olejowy zapewnia pokojom Egipcjanina iście afrykańską temperaturę. W pięknej, szklanej gablocie widnieją posążki



Zwierciadło Gal

Zwierciadło może służyć albo jako narzędzie „szpiegowskie", albo groźna broń. Wykorzystanie jego mocy wymaga zaopatrzenia się w odpowiednią ilość tajemniczych substancji, których próbki znajdują się w fiolkach w biurku Tufika. W niektórych rękopisach można znaleźć nazwy obu komponentów: czerwony syrop to *obra'an*, czarny proszek zaś nosi nazwę *gabeshgal*. Obie substancje spotyka się bardzo rzadko.

„SZKLANA KULA": na lustrze rysuje się obra'anem odwrócony ankh, który szybko zaczyna migotać i staje się przezroczysty. Osoba używająca zwierciadła traci w tym momencie 1k3 punktów magii i 1 PP. W zwierciadle pojawia się następnie obiekt, na którym skoncentrowała ona swą uwagę podczas kreślenia symbolu: wybrana osoba lub rzecz, miejsce, budka z hotdogami itp. Jeżeli jest to miejsce lub istota z Mitów Cthulhu, użytkownik Zwierciadła Gal i wszyscy obserwatorzy wykonują odpowiednie testy Poczytalności. W odniesieniu do innych wymiarów egzystencji zwierciadło ma zasięg nieograniczony, ale na Ziemi działa tylko na dystansie do trzystu pięćdziesięciu kilometrów. Każde użycie Zwierciadła Gal pozwala odszukać tylko jeden obiekt, który utrzyma się w polu widzenia patrzącego przez 1k20+10 minut (lub krócej, jeśli użytkownik przestanie się na nim koncentrować). Wywołanie nowego obrazu (lub podtrzymanie raz wywołanego) wymaga namalowania nowego ankhu i wydania dalszych punktów magii. Przekaz jest wyłącznie natury wizualnej: użytkownik zwierciadła nie odbiera doznań słuchowych, węchowych, dotykowych itp.

BROŃ: kiedy chcemy kogoś zaatakować za pomocą Zwierciadła Gal, należy najpierw wywołać jego wizerunek. Następnie w pętlę ankhu wsypuje się *gabeshgal* do chwili, gdy pod warstwą czarnego proszku obraz zniknie. W tym momencie ofiara przeżyje nagły napad śmiertelnego przerażenia. Zużycie dodatkowych punktów Mocy pozwoli dodatkowo zranić ofiarę. Wynik ataku określa się za pomocą Tabeli Porównawczej, porównując Moc napastnika i atakowanego, przy czym każdy punkt Mocy wydany przez agresora traktuje się jak dziesięć punktów Mocy w tabeli. Jeżeli ofiara przegra, odnosi 1k6 obrażeń za każdy punkt Mocy poświęcony przez napastnika. Obrażenia te w raportach patologów odnotowywane są jako wynikłe z „przeciążenia serca".

Jeżeli ofierze uda się odeprzeć atak, nie odniesie obrażeń, ale poczuje zalewającą ją przez moment falę paniki. Jedna porcja proszku pozwala przeprowadzić jeden atak. Napastnik może atakować dowolną liczbę razy, dopóki ma dość Mocy, zapas *gabeshgalu* i widzi ofiarę w tafli zwierciadła. Proszek po ataku wyparowuje. Poza tym bez względu na wynik próby zarówno atakujący, jak i jego ofiara tracą po 1k10 PP. W każdym momencie tylko jedna osoba może atakować za pomocą Zwierciadła Gal.

Można w ten sposób atakować także bóstwa z Mitów, próby takie mają jednak małe szanse powodzenia ze względu na wymaganą liczbę punktów Mocy.

egipskich bogów. Jak na pobożnego mahometanina przystało, na głównym stole w salonie Tufik wyłożył otwarty Koran.

Na jednej ze ścian największego pokoju wisi ozdobne lustro w złotej, lekko asymetrycznej ramie. Jeśli bliżej się jej przyjrzeć, można dostrzec wplecione w ornament dziwaczne postaci. To Zwierciadło Gal, starożytny artefakt rodem z Mitów Cthulhu, za który każdy członek Bractwa Czarnego Faraona z rozkoszą byłby gotów zabijać lub zginąć. Właściwościom i zastosowaniu zwierciadła poświęcona jest osobna ramka.

Pośrodku pokoju stoi masywny, zamknięty (Siła 10) sekretarzyk. Pod pokrywą znajdują się tylko księgi handlowe sklepu, rachunki, papier, pióra itp. Udany test Szczęścia sprawi, że jeden z myszkujących tu bohaterów pociągnie za środkową półkę, usłyszy pstryknięcie i ujrzy wysuwającą się z prawego boku biurka ukrytą szufladę.

Istnienie szuflady da się również stwierdzić po udanym teście *spostrzegawczości*, który jednak nie zdradzi, jak można ją otworzyć. Drewno ma Siłę 20 i można je wyłamać lub wyciąć, by dostać się do szuflady.

W środku znajdują się dwa kamienne, zakorkowane flakony, złożona jedwabna szata, czarny, odwrócony ankh na łańcuszku, rozsypujący się pod dotykiem palców zwój papirusu, czarna czapeczka zdobiona odwróconymi ankhami i dwa berła z czarnego metalu. Poniżej zamieszczono opis poszczególnych przedmiotów.

SZATA, CZAPECZKA I METALOWY WISIOREK ANKH: uszyte z czarnego jedwabiu, szata i czapka pasują na osobę postury Tufika al-Sayeda. Oba elementy ubioru są ozdobione odwróconymi ankhami, symbolem Bractwa. Jest to strój kapłański, pozbawiony jednak właściwości magicznych. Podobnie metalowy ankh ma wyłącznie znaczenie symboliczne i brak mu prawdziwej mocy, aczkolwiek stop, z którego go wykonano, zadziwiłby każdego metalurga.

PAPIRUSOWY ZWÓJ: kawałek papirusu zapisany egipskimi hieroglifami, które odczytać mógłby tylko egiptolog (jeśli Strażnik uzna to za stosowne, może skorzystać z opcji, że wystarczy do tego udany test *archeologii*); znajomość arabskiego na nic się tu nie zda. Na zwoju zapisano czar „Wynaturzenie ciała Gorgorotha", opisany w głównym podręczniku.

BERŁA: para trzydziestocentymetrowych bereł, wykutych lub odlanych z nieznanego metalu. Jedno z nich jest zakończone hakiem, drugie – odwróconym symbolem ankh. Właściwie użyte berła są potężną bronią (więcej na ich temat napisano nieco dalej, w ramce zatytułowanej „Dwa berła").

KAMIENNE FLAKONY: jedna z wykonanych z brunatno czerwonego piaskowca fiolek zawiera gęstą, kleistą, czerwoną maź, druga – czarny proszek z dziwnymi, elastycznymi kryształami. Udany test *chemii* lub *fizyki* pozwoli stwierdzić, iż obie te substancje są dla nauki zupełną nowością. Zawartość fiolek jest niezbędna do właściwego wykorzystania Zwierciadła Gal, zawieszonego na ścianie salonu i omówionego w ramce obok. We flakonach znajduje się piętnaście porcji czerwonego syropu i osiem porcji czarnego proszku.

INNE ŚLADY

Tym razem bohaterów czeka spotkanie z okrutnym potworem, wizyta w magazynie pełnym bandytów i dowodów oraz długa podróż morska.

Mglisty potwór

Kiedy Edward Gavigan zacznie dostrzegać w osobach Badaczy Tajemnic zagrożenie dla siebie lub Bractwa, może nasłać na nich kultystów albo uwolnić mglistego potwora. Poniżej znajdziecie opis ataku, autorstwa niedoszłej ofiary stwora (*Pomoc dla graczy* nr 28). Jeżeli bohaterowie przeżyją podobne spotkanie i opowiedzą o nim Mickeyowi Mahoneyowi, naczelny „Prawdziwej bomby" przypomni sobie o tamtym wydarzeniu i pokaże im wycinek. Kiedy pojadą lub zadzwonią do mieszczącej się w Glasgow „Kliniki Browna dla obłąkanych", dowiedzą się, że Groot wciąż jest pacjentem przybytku, jego stan zaś pogorszył się do tego stopnia, że nieszczęśnik jest w stanie wypowiedzieć już tylko jedno słowo: „Gavigan". Nikt nie potrafi powiedzieć, dlaczego tak się zachowuje.

Sługom Wielkich Przedwiecznych udaje się czasem otrzymać od swych panów larwę mglistego potwora, którą sprowadzają na Ziemię, by wykorzystać bestię przeciw swoim wrogom. Bestia atakuje tylko w ciemnych, pozbawionych oświetlenia miejscach i ma w zwyczaju wciskać macki do ust i nosa ofiary, która natychmiast zaczyna się dusić. Jedynym sposobem obrony jest szybka ucieczka i test Siły przeciw Sile stwora (wynik sprawdza się w Tabeli Porównawczej), która wynosi 5 za każdą mackę, która trafiła ofiarę. Macek nie można dostrzec ani odparować; ofiara po prostu znienacka czuje je na twarzy.

Z chwilą, gdy potwór zbliży się na odległość siedmiu-ośmiu metrów, do nozdrzy ofiary dolatuje charakterystyczny swąd, jak gdyby palonych włosów. Badacze, którzy spróbują go zaatakować, ryzykują, że trafią ofiarę jego napaści, tym bardziej że jest istotą stworzoną z mgły, w kategoriach ziemskich – niematerialną.

Jedyną obroną przed atakiem monstrum jest jasne światło – na przykład snop światła z latarki elektrycznej. Alan Groot nie wspomina o tym w swojej relacji, ale tak się złożyło, że w pobliżu znalazł się policjant, który na dźwięk charkotu Groota poświecił w jego stronę latarką i przypadkiem odpędził mglistego potwora. Co więcej, funkcjonariuszowi udało się przez moment ujrzeć jego sylwetkę, choć nie chciał publicznie opowiedzieć o tym, co widział. Istota ta jest wprawdzie niematerialna, ale w jasnym świetle można ją zobaczyć jako migotliwy, szary obłok z cienkimi mackami, wyciągniętymi na odległość blisko dziesięciu metrów. Zaatakowany światłem potwór będzie usiłował uciec i skryć się w ciemniejszej okolicy; blask zapałki czy papierosa nie wystarczy, by go wystraszyć.

Zapędzony w kozi róg i potraktowany silnym światłem (lub wystawiony na działanie promieni słonecznych, gdyby gęsta mgła za dnia nagle się rozwiała), mglisty potwór ucieknie do wymiaru, z którego pochodzi i z którego nie ma dlań powrotu. Przeniesienie się zajmuje mu dziesięć minut. Jeżeli jednak uda mu się znaleźć miejsce, w którym zawsze jest ciemno (kanał ściekowy, jaskinia itp.), może na jakiś czas zadomowić się w naszym świecie. W ludzkim rozumieniu jest nieśmiertelny; nie potrzebuje również pożywienia, a o kierujących nim motywach i instynktach niewiele wiadomo.

Alan Groot zdołał mu wprawdzie umknąć, ale zakończenie historii jest niewesołe: trafił do zakładu dla obłąkanych w Szkocji. Badacze mogą zresztą mieć jeszcze mniej szczęścia!

PRZEDMIOT: wycinek z „Prawdziwej bomby" (*Pomoc dla graczy* nr 28).

Znaczenie informacji: artykuł powinien posłużyć Badaczom jako ostrzeżenie, szczególnie wzmianka o zapachu palonych włosów. Gdyby Mahoney staranniej przepisał całą relację, w artykule znalazłyby się wszystkie informacje niezbędne do poradzenia sobie z mglistym potworem. Tak się jednak nie stało i szczegóły zamiast trafić do druku, pozostały tylko w notesie dziennikarza.

MGLISTY POTWÓR, istota z innego wymiaru egzystencji

S	30	KON	30	BC	30	INT	01	MOC	25
ZR	18	Szybkość	10						

Modyfikator obrażeń: nie stosuje się.

Broń: sześć macek z mgły, każda 50%.

Uwaga: macka zadaje obrażenia, w każdej kolejnej rundzie coraz silniej dusząc ofiarę. W pierwszej rundzie atak powoduje jedno obrażenie, w następnej już dwa, w trzeciej trzy itd. Stwór może atakować do sześciu osób jednocześnie.

Pancerz: Zbędny, ponieważ potwór jest niematerialny i żaden przedmiot nie wyrządzi mu krzywdy. Jasne światło może doprowadzić do ucieczki potwora z naszego świata, tak że nie będzie mógł wrócić, ale i wówczas nie odnosi żadnych ran.

Umiejętności: polowanie na ofiarę 65%.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie mglistego potwora przyprawia o utratę 1/1k10 PP; pierwszy udany atak powoduje automatyczną stratę 1k8 PP.

Doki w Limehouse

Jeżeli bohaterowie będą prowadzić obserwację gmachu Fundacji Penhewa, zauważą odjeżdżającą stamtąd ciężarówkę, która skieruje się do Limehouse, zaniedbanej, ubogiej części Londynu, gdzie noc jest ponoć ciemniejsza niż gdzie indziej. Pełno tu nielegalnych

Pomoc dla graczy nr 28

„NIEWIELE BRAKOWAŁO, A JUŻ BYM NIE ŻYŁ!"

mówi Alan Groot, ofiara napadu

Obróciłem się nagle, czując, że ktoś tam stoi, ale ulica za moimi plecami była pusta. Nic nie zobaczyłem – tylko że to „nic" żyło własnym, makabrycznym życiem! Wszechobecny wilgotny smród ustąpił miejsca odorowi palonych włosów, a obłok duszącej mgły podpłynął bliżej i poczułem, jak wypełnia mi płuca i przenika całe ciało. Zacząłem się dusić. Mgła chciała mnie zabić! Nie potrafię opisać, jak straszne było wrażenie, że jej lepkie palce wślizgują się do mojego wnętrza – a przy tym nadal nic nie widziałem!

– fragment dłuższej relacji, spisanej przez Mahoneya na kilka miesięcy przed przybyciem Badaczy do Londynu.

domów gry, włóczęgów, nałogowych palaczy opium, egzotycznych knajp, tanich kwater i niepewnych klientów. W Limehouse mieszkają niewielkie społeczności Azjatów i Afrykanów, szczególnie liczni są Chińczycy, Japończycy i Malajowie. Tylko za pomocą łapówki, *wmawiania* albo gróźb można namówić tubylców, by zechcieli pogadać o magazynie, pod który zajeżdża ciężarówka. Powiedzą zresztą tylko tyle, że w środku nocy często wywozi się z magazynu jakieś towary, a pracujący tam ludzie to naprawdę twardzi goście.

Z siedziby w Limehouse Bractwo prowadzi wysyłkę posążków i innych przedmiotów związanych z Mitami. Właściciel magazynu nazywa się Pundżi Chabout i nie jest członkiem Bractwa, ale chętnie inkasuje od kultystów pieniądze w zamian za zachowanie w sekrecie prowadzonych przez nich interesów. Magazyn leży blisko kilku doków i doskonale nadaje się do nocnych prac przeładunkowych, kiedy w grę wchodzą jakieś szemrane transakcje. Kilku (1k4+4) Laskarów, malajskich marynarzy, okrągłe dwadzieścia cztery godziny pełni straż przy budynku. Mają w zwyczaju zakłuwać nożami wścibskich gości i powierzać ich ciała Tamizie.

W magazynie Chabouta nie brakuje nielegalnych towarów (kradzione ładunki, broń, materiały wybuchowe, narkotyki), podobnie zresztą jak obiektów okultystycznych i powiązanych z Mitami Cthulhu; Badacze mogą tu odkryć dosłownie tony dowodów dla swych podejrzeń. Jeżeli zdołają namówić policję, by zajrzała do budynku Chabouta, funkcjonariusze znajdą tu sporo ciekawego materiału, co korzystnie wpłynie na opinię Barringtona o Odkrywcach Tajemnic.

Z ciężarówki przybywającej z Fundacji Penhewa wyładowuje się jedną dużą skrzynię. Chabout kwituje odbiór i każe ją przenieść do magazynu. Jeszcze tej samej nocy zgłasza się po nią kilku degeneratów z „Hebanowego wiatru", którzy szybko ładują ją pod pokład frachtowca. Jeżeli Badacze obserwują to miejsce, nie mają kłopotu ze śledzeniem przebiegu wydarzeń. W skrzyni znajduje się niezbyt ważny obiekt kultu Mitów – może to być posąg, obraz, kamienny ołtarz czy co tam przyjdzie Strażnikowi do głowy.

Chabout nie rozstaje się z nożem i garotą, ale stanie się niebezpieczny dopiero z chwilą, gdy uzna Badaczy za autentyczne zagrożenie – wówczas nie zawaha się przed zabójstwem. Wie o Mitach Cthulhu, ale nie wierzy w słowa członków Bractwa. Możliwość odkrycia tajemnic kultu martwi go tylko z jednego względu: mógłby stracić niezłe dochody. Sam byle czego się nie boi i chętnie wda się w walkę z pozornie silniejszym (liczniejszym) przeciwnikiem.

PUNDŻI CHABOUT, 39 lat, podejrzany właściciel podejrzanego magazynu

S	10	KON	16	BC	08	INT	14	MOC	08
ZR	13	WG	12	WYK	05	P	60	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: garota 65%, warunkowe obrażenia wskutek duszenia 1k3 na rundę, ofiara może się wyrwać po udanym teście Siły w Tabeli Porównawczej;
cios głową 65%, obrażenia 1k4;
nóż bojowy 60%, obrażenia 1k4+2;
uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3;
kopnięcie 45%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: blefowanie 90%, język angielski 50%, język hindi 75%, kradzież kieszonkowa 50%, księgowość 35%, Mity Cthulhu 02%, nasłuchiwanie 65%, perswazja 35%, powiązania przestępcze 45%, prawo 10%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 50%, ukrywanie się 70%, wiarygodność 05%, zamawianie towaru 75%.

LASKAROWIE, strażnicy magazynu Chabouta

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	08	15	10	12	13	11	09	10
KON	12	13	11	12	11	16	10	15
BC	09	07	09	09	09	10	12	08
WG	06	04	03	07	08	03	06	05
INT	06	08	09	05	07	05	09	12
ZR	16	14	13	13	11	11	10	09
MOC	12	10	08	10	06	13	07	08
WT	11	10	10	11	10	13	11	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: nóż bojowy 75%, obrażenia 1k4+2;
uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3;
cios głową 60%, obrażenia 1k4;
kopnięcie 40%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język angielski 15%, język hindi 35%, leniuchowanie 75%, nasłuchiwanie 50%, skakanie 45%, skradanie się 50%, ukrywanie się 55%, uniki 40%, wspinanie się 40%.

Stworzenie mglistego potwora

zaklęcie pomocnicze

Rytuał „Stworzenie mglistego potwora" prowadzi do szybkiego wzrostu larwy monstrum. Edward Gavigan zna to zaklęcie; jest ono spisane na hebrajskim zwoju, który przechowuje w gabinecie w swej wiejskiej posiadłości. Rzucenie czaru powoduje utratę 1k10 PP, nauczenie się go wymaga testu INTx2 i zwiększa o 1k2 poziom *Mitów Cthulhu.*

Do rzucenia czaru potrzebna będzie oczywiście larwa mglistego potwora. Rytuał należy odprawić w gęstej mgle, przez którą nie prześwieca żadne jaśniejsze światło. Osoba rzucająca zaklęcie rozsmarowuje kroplę własnej krwi na ciele larwy (zużywa przy tym 25 punktów magii i 2 punkty Mocy). Odwłok larwy zaczyna dymić i znika, a zamiast niej do życia powołany zostaje niewidzialny mglisty potwór. Ten, kto odprawił rytuał, może stwora kontrolować i wskazywać mu kolejne ofiary, ale tylko dopóki nie oddali się od niego bardziej niż na sześćdziesiąt metrów. Jeśli odległość wzrośnie powyżej tej granicy, potwór wyrwie się na wolność. Dopóki jest pod kontrolą, jego „pan" wyczuwa w przybliżeniu jego położenie. Istotę tę można kontrolować przez trzy godziny (lub krócej, jeśli wstanie nowy dzień lub mgła się rozwieje). Po trzech godzinach mglisty potwór uwalnia się i wędruje przez mroki nocy, zabijając przypadkowo napotkane ofiary.

„Hebanowy wiatr"

Kapitanem sfatygowanego frachtowca jest norweski alkoholik Lars Torvak. Statek pływa pod banderą chińską, a jego portem macierzystym jest Szanghaj, dokąd zresztą teraz się udaje. Załoga składa się w przeważającej mierze z Chińczyków, choć jeśli chodzi o dobór narodowości Strażnik ma wolną rękę. Kontakty Torvaka z kultystami są bardzo nieformalne: Bractwo płaci mu po cichu za potajemne przewożenie towarów do Chin. Torvak wypisuje na skrzyniach z ładunkiem fałszywe adresy i nie umieszcza ich w manifeście przewozowym.

LARS TORVAK, 43 lata, wiecznie pijany kapitan „Hebanowego wiatru"

S	16	KON	13	BC	14	INT	12	MOC	07
ZR	10	WG	10	WYK	08	P	06	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: karabin kaliber .30-06 50%, obrażenia 2k6+3;
uderzenie pięścią 45%, obrażenia 1k3+1k4;
nóż bojowy 35%, obrażenia 1k6+1k4;
kopnięcie 30%, obrażenia 1k6+1k4;
cios głową 30%, obrażenia 1k4+1k4.

Umiejętności*: język chiński (dialekt kantoński) 25%, język chiński (dialekt mandaryński) 25%, język angielski 40%, język arabski 30%, język francuski 40%, księgowość 25%, nawigacja 70%, norweski 65%, obsługa ciężkiego sprzętu 40%, Pidgin English 15%, pilotowanie łodzi 60%, pilotowanie statku 65%, pływanie 70%, psychologia 45%, rzucanie gróźb 70%, targowanie się 40%, upijanie się do nieprzytomności 90%, żeglarstwo 50%.

** – Przez 3/4 czasu Torvak jest pijany, co powoduje zmniejszenie procentowych wartości umiejętności o połowę.*

Kilkugodzinna obserwacja statku pozwoli Badaczom zobaczyć, jak Torvak wychodzi do pobliskiego baru na kilka głębszych. Jeżeli uda im się go zagadać i przedstawić wiarygodny powód do rozmowy (z Torvakiem najlepiej dogaduje się za pomocą pieniędzy lub siły), zacznie mówić, choć nie wie zbyt wiele. Adresatem większości przesyłek Bractwa jest szanghajski importer Ho Fong. Ostatnio transporty są zresztą dość pokaźne. Jeżeli Odkrywcy zakradną się na statek, żeby pomyszkować po ładowniach, zaryzykują własne życie, choć wśród załogi nie ma ani jednego kultysty. Torvak jak ognia boi się więzienia i konfiskaty statku, więc w razie konieczności jest gotów uprowadzić wścibskich gości i wyrzucić ich do morza.


LARS TORVAK

Gdyby udało się namówić kapitana do otwarcia paru skrzyń, okaże się, że w niektórych są posążki i inne Mityczne artefakty, w większości jednak znajdują się dziwnie uformowane zawory, pręty zbrojeniowe, ręcznie lutowane płytki układów elektrycznych i gigantyczne lampy radiowe. Garstka fizyków na świecie (ci, którzy opanowali *fizykę* co najmniej na poziomie 90%) rozpoznałaby część przyrządów (zawory mogą być na przykład elementami silnika odrzutowego), ale dla zwykłego człowieka są one co najmniej zagadkowe. Niektóre wykonano z lekkich stopów tytanu, które poza laboratoriami nie oglądały jeszcze światła dziennego. Wszystko to są części zamienne do budowanej przez sir Aubreya „machiny zniszczenia", o której szerzej napisano w rozdziale szanghajskim.

„Hebanowy wiatr" jest stareńkim statkiem handlowym, o wyporności około siedmiu tysięcy ton, przeznaczonym do transportu różnych ładunków. Tym razem zanosi się na to, że w kurs do Chin ruszy z na poły pustymi ładowniami. Puste są również dziobowe kajuty załogi – wiadomo, że żaden szanujący się człowiek nie wykupiłby biletu na przejazd takim trupem, więc marynarze mieszkają w eleganckich kabinach, początkowo przeznaczonych dla pasażerów. Istnieje możliwość, że bohaterowie dysponujący odpowiednim zapasem żywności i słodkiej wody zdołaliby nie zauważeni przemycić się aż do Chin właśnie w kajutach na dziobie.

Po drodze statek ma zawinąć do Marsylii, na Maltę, do Port Saidu, Adenu, Bombaju, Singapuru i Sajgonu, a cały rejs zajmie od sześciu tygodni do trzech miesięcy.

MARYNARZE Z „HEBANOWEGO WIATRU"

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	09	10	11	13	09	08	12	10
KON	12	09	10	11	07	09	15	11
BC	15	10	13	13	09	13	11	11
WG	14	11	09	09	10	07	08	12
INT	07	13	09	08	06	10	09	11
ZR	15	13	13	12	12	11	10	10
MOC	03	08	04	05	10	10	10	09
WT	14	10	12	12	08	11	13	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: nóż bojowy 50%, obrażenia 1k4+2;
krótka pałka 30%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język chiński (dialekt kantoński) 25%, język chiński (dialekt mandaryński) 25%, nasłuchiwanie 50%, obsługa ciężkiego sprzętu 40%, Pidgin English 10%, pływanie 30%, rzucanie 50%, skakanie 55%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 50%, ukrywanie się 35%, uniki 40%, wspinanie się 65%.

Śledztwo Jacksona Eliasa

Elias zbierał i spisywał ślady, z których dwóch (Milesa Shipleya i potwora z Derbyshire) nie zdążył osobiście zweryfikować. Edward Gavigan uznał go za niebezpieczną osobę i zmusił do ucieczki z Anglii. Sporo ludzi pamięta, że rozmawiali z młodym pisarzem: wszyscy kojarzą go jako podenerwowanego, roztargnionego lub wystraszonego osobnika. Tylko Edward Gavigan dokładnie śledził i zna wszystkie posunięcia Jacksona na Wyspach Brytyjskich.

CEREMONIE BRACTWA

Odludną wyspę u ponurych wybrzeży Morza Północnego regularnie odwiedzają różni ludzie. Są wśród nich osobistości ogólnie szanowane, są i zwykłe rzezimieszki. Czy Badacze Tajemnic odważą się podążyć krętą ścieżką, która wiedzie w ciemność?

Uroczyste zgromadzenia Bractwa Czarnego Faraona, połączone z odprawianiem tajemniczych rytuałów, odbywają się trzynaście razy do roku, zawsze podczas nowiu księżyca. Na terenie Wielkiej Brytanii najważniejsze obrzędy mają miejsce w majątku Edwarda Gavigana w Essex, wśród bagien na skraju Morza Północnego. Dojazd samochodem na miejsce zajmuje około półtorej godziny; podróż pociągiem z londyńskiego dworca Liverpool trwa mniej więcej godzinę.

Dworek Gavigana został zbudowany w XVII wieku i zdążył nieco osunąć się w miękki grunt. Niepokojąca asymetria budowli i zaniedbane tereny w okolicy nadają posiadłości złowieszczego charakteru. Cała wyspa ma około tysiąca akrów powierzchni (jakieś czterysta hektarów), a wypełniona szlamem i wodą fosa oddziela ją od żyznych pól, położonych na lądzie i oddanych przez Gavigana w dzierżawę. Posiadłość znajduje się około dziesięciu jedenastu kilometrów na południowy zachód od Harwich.

„Misr" w języku arabskim znaczy „Egipt". Pierwszym właścicielem Misr House była grupa zapalonych okultystów, którzy zgromadzili w dworku i na przyległych terenach mnóstwo związanych z Egiptem drobiazgów i dzieł sztuki, nic więc dziwnego, że członkowie Bractwa mieszkający na Wyspach Brytyjskich entuzjastycznie przyjęli wiadomość o przejęciu Misr House przez Gavigana.

To właśnie tu przyjeżdżają kultyści, spotykający się w „Niebieskiej Piramidzie". Jeżeli Odkrywcy Tajemnic ruszą w ślad za ciężarówką spod klubu, muszą zachować ogromną ostrożność z chwilą, gdy auto wjedzie na długą drogę, prowadzącą do dworu; gdyby kultyści zobaczyli, że są śledzeni, będą chcieli złożyć niefortunnych Badaczy w ofierze.

Wejście na teren posiadłości

Zewnętrzną granicę majątku wyznacza blisko dwumetrowej wysokości kamienny mur, widoczny już z głównej drogi. Do środka wjeżdża się przez metalową bramę, która jest połączona linią telefoniczną z samym domem. Podczas ceremonii przy bramie czai się zawsze 1k4+2 strażników; w innych okolicznościach wjazdu pilnuje tylko jedna osoba. Zamek w bramie nie zostanie otwarty, dopóki strażnicy nie dowiedzą się dokładnie o co chodzi intruzom i nie doczekają się pozwolenia z Misr House. Brama (Siła 30) jest zamknięta przez cały czas, z wyjątkiem nocy, kiedy odprawianie są rytuały – wtedy to zamyka się ją dopiero o północy. Później strażnicy nikogo nie wpuszczą, tym bardziej, że nikt nie będzie miał czasu odebrać telefonu w dworku.

Wąską drogę za bramą poprowadzono na nasypie wyniesionym prawie półtora metra ponad poziom okolicznych pól (które wskutek stuleci uprawiania znalazły się poniżej poziomu morza). Potężne wały ziemne chronią okolicę przed zalaniem przez fale morza. Wyspa, na której już od pokoleń nie próbowano niczego hodować, znajduje się nieco wyżej, niż przeciętny poziom gruntu. Obrotowy most, zbudowany przez Gavigana jako element fortyfikacji wyspy, można przekręcić na umieszczonej centralnie podporze i zrobić miejsce dla niewielkich łodzi, które chciałyby przepłynąć fosą (zauważenie tego faktu wymaga udanego testu *spostrzegawczości*). Jeżeli samochód Odkrywców dostanie się na wyspę, kultyści będą mogli uruchomić mechanizm i złapać bohaterów w pułapkę.

Łatwiej (i bezpieczniej) będzie dostać się na wyspę od strony morza. U wybrzeży wyspy nie kryje się żadna kolonia zaprzyjaźnionych z kultystami istot z głębin, ale Badacze nie muszą przecież o tym wiedzieć: można ich trochę postraszyć kłębami mgły, zmarszczkami przebiegającymi bezustannie po powierzchni wody, nieoczekiwanymi pluskami itp. A gdyby tak jeszcze wynajęty przewodnik miał bardzo wyłupiaste oczy... W okolicznych miastach (Walton-on-the-Naze, Clacton-on-Sea, Ipswich, Harwich itd.) można wypożyczyć dowolną łajbę i wynająć przewoźnika. Iście lovecraftowskie nazwy niektórych z tych osad również powinny dać bohaterom do myślenia.

Jeżeli zdecydują się wynająć dużą, ciężką łódź z mnóstwem załogi, kanały w okolicy wyspy Gavigana powinny okazać się zbyt płytkie, by dało się blisko podpłynąć. Strażnik powinien zmusić ich do zajęcia miejsc w niewielkiej, niezgrabnej łodzi wiosłowej, żeby pozbawić ich ochrony w postaci grupy nieustraszonych brytyjskich marynarzy.

Dom na wyspie

Gdy tylko Gavigan przybywa do swej nadmorskiej posiadłości, dziesięcioro kultystów pełni służbę w roli jego lokajów, pokojówek, ogrodników, kucharzy i ogólnie dotrzymuje mu towarzystwa. Są to głównie nielegalni imigranci z Chin i Egiptu. Od czasu do czasu nocą z pokładu Hebanowego wiatru przybywają nowi goście – Gavigan wysyła po nich małą motorówkę, na co dzień zacumowaną nieopodal mostu. W ten sam sposób przekazuje również ludzi na statek.

Kultyści nie opuszczają wyspy; słabo mówią po angielsku i są całkowicie lojalni wobec Gavigana, najwyższego kapłana Bractwa. Podczas obrzędów część z nich pilnuje bramy; uzbrojeni są wówczas w noże sprężynowe. Ceremonialne szaty i pałki trzymają zwykle w pokojach, chętnie natomiast noszą odwrócone symbole ankh, jako wisiorki lub inne części biżuterii. Przeszukanie Misr House doprowadziłoby do odkrycia takiej masy dowodów, że wszyscy kultyści na długie lata wylądowaliby w więzieniu, pod warunkiem, że miejscowe władze doceniłyby wagę istnienia kultu.

Wnętrze domu niczym szczególnym się nie wyróżnia, ale jest zaniedbane, brudne i próżno by w nim szukać wygód, jakich człowiek ma się prawo spodziewać po posiadłości takiego człowieka, jak Gavigan. W stojącym w hallu kominku dwie cegły są ruchome i można je wyciągnąć (udany test Pomysłowości pozwoli się tego domyślić). Prawa otwiera sekretne drzwi, za którymi znajdują się wąskie schody, prowadzące do maleńkiego, wilgotnego pokoju bez okien – to kryjówka, w której chronili się katoliccy księża w czasach Cromwella.

Druga, lewa cegła powoduje odsunięcie na bok lewej połowy kominka. Z tyłu są następne schody na dół, tym razem kończące się w lochach i warsztacie Gavigana. Lochy nie łączą się bezpośrednio z pokojem dla księży.

Sekretne drzwi można bez trudu zamknąć od wewnątrz, a później otworzyć, korzystając z łatwych do znalezienie dźwigni. Udany test *spostrzegawczości* może prowadzić do znalezienia drzwi, ale trzeba go wykonywać oglądając kominek. Żadne z dwojga drzwi nie mają zamka, za to i jedne, i drugie można wyważyć (rzut w Tabeli Porównawczej, Siła 30).

Istnieje również połączenie między kuchnią i piwnicą, ale tę część podziemi dzieli od lochów gruby mur.

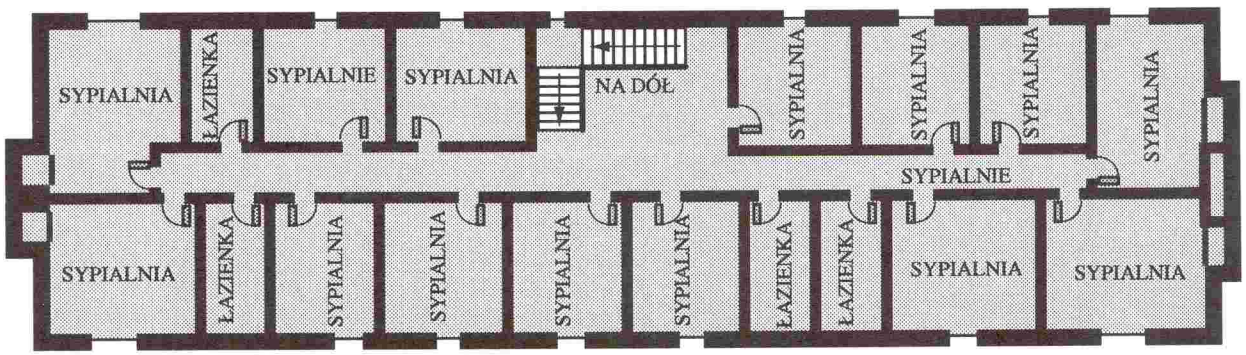
Cele

Schody zaczynające się na lewo od kominka biegną w dół do kolejnych drzwi, tym razem metalowych (Siła 60), ale nie zamkniętych na klucz. Za nimi znajduje się małe pomieszczenie i korytarz, na który wychodzą drzwi z kilku cel. W każdej z nich w ścianę wmurowano żelazne pierścienie, do których można przykuć łańcuchami więźnia – bo właśnie tutaj Gavigan przetrzymuje ludzi, którzy mają później zostać złożeni w ofierze. Badacze mają 50% szans, że znajdą tu 1k4 więźniów, którzy mają zginąć najdalej za kilka tygodni. Nieszczęśni wiedzą tylko tyle, że zostali uprowadzeni i zamknięci w tym lochu. Jeżeli Odkrywca Tajemnic obdarzony najwyższą Mocą wykona udany test Szczęścia, okaże się, że jedną z niedoszłych ofiar jest Egipcjanin, który wie całkiem sporo o działalności Bractwa na terenie Anglii; ma zostać zgładzony, żeby się nie wygadał. Może opowiedzieć graczom o planach Gavigana i o losie jeńców, będzie również w stanie z grubsza opisać plan posiadłości i podać w przybliżeniu liczbę obecnych w niej kultystów.

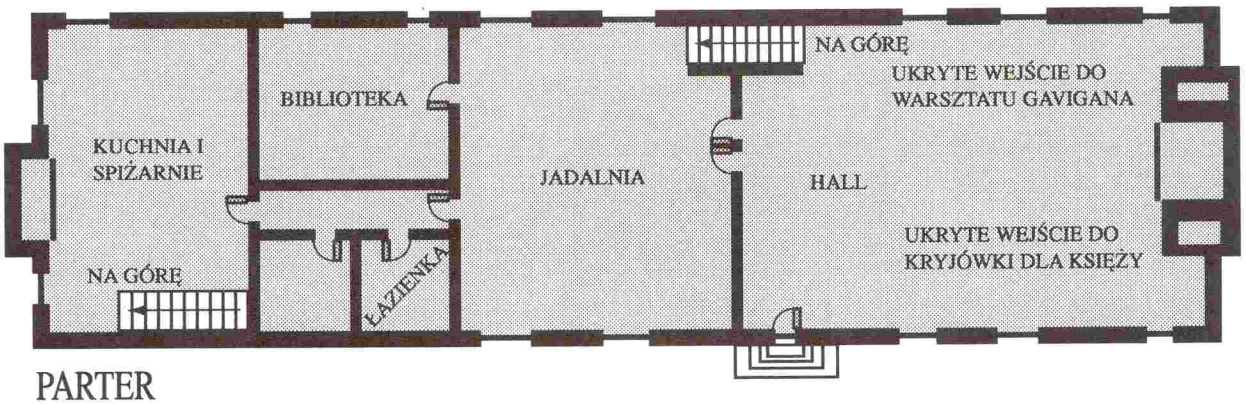
Warsztat Gavigana

Korytarz biegnie prosto do pomieszczenia, które w przeszłości było salą tortur. Do dziś zresztą w razie potrzeby pełni tę funkcję (są tu hiszpańskie buty, szczypce, stół do tortur itp.), ale przede wszystkim jest to obecnie czarnoksięski gabinet Gavigana. Można tu znaleźć kilka ciekawostek.

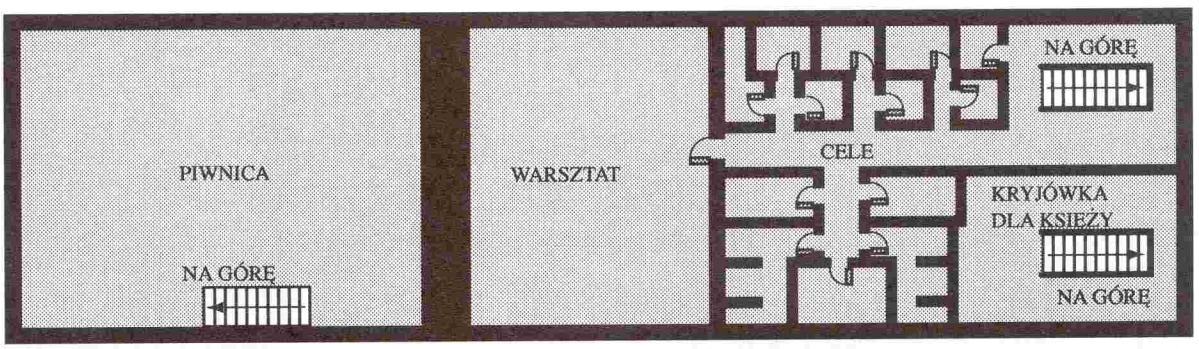
POSĄŻKI, OBRAZY, BIŻUTERIA ITP.: w pokoju znajduje się mnóstwo tego rodzaju drobiazgów i ozdób, bez wątpienia przedstawiających istoty z Mitów. Gavigan wszedł w posiadanie większości z tych przedmiotów zabijając ich poprzednich właścicieli. Gros obiektów ma związek z kultem Czarnego Faraona; jest tu nawet jego popiersie, dzięki czemu Badacze będą go później w stanie rozpoznać, jeśli ujrzą go w ludzkiej postaci (a i tak będzie to



PIĘTRO

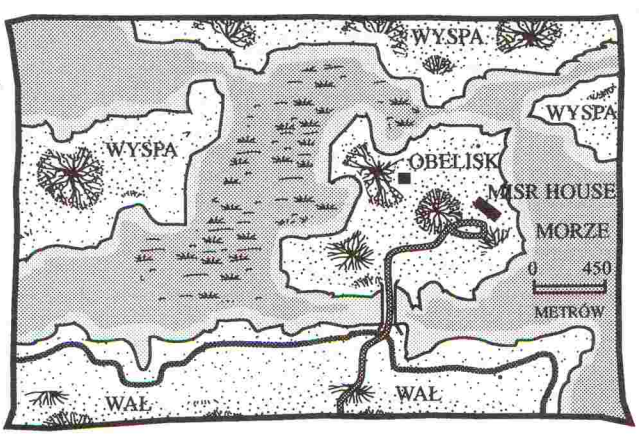


PARTER



PIWNICA





OKOLICA MISR HOUSE



MISR HOUSE

Pomoc dla graczy nr 29

Drogi Aubreyu,

Sprawa Eliasa została załatwiona w Nowym Jorku. Teraz ty musisz powstrzymać Brady'ego. To wprost niewiarygodne, by tak długo udawało mu się nam wymykać. Ten człowiek może stać się przeszkodą na drodze naszego Pana. Jeśli zechcesz, mogę...

wymagało udanych testów Pomysłowości i *spostrzegawczości*). Biżuteria może się przydać, gdyby Odkrywcy chcieli przebrać się za członków kultu: nie brakuje tu odwróconych ankhów, pierścieni z symbolem Cthughi, podwójnych bereł (takich samych, jakie ma Tufik). Właściwie liczba i użyteczność przedmiotów w warsztacie Gavigana zależy tylko od decyzji Strażnika. Sama jednak ich ilość powinna wystraszyć bohaterów, ponieważ wskazuje na to, że Bractwo jest naprawdę liczne i potężne. Po zapoznaniu się z zawartością sekretnej komnaty Gavigana każdy z Badaczy automatycznie traci 1k3 PP.

GRUBA KSIĘGA HANDLOWA: leży na stoliku obok biurka. Gavigan zapisuje w niej wszystkie towary wysyłane za granicę wraz z adresami odbiorców. Ta właśnie książka w największym stopniu może się przyczynić do zniszczenia organizacji Nyarlathotepa i pokrzyżowania mu planów. Sporo wpisów z ostatnich trzech lat dotyczy Ho Fonga z Szanghaju, więcej – firmy Randolph Shipping z australijskiego miasta Darwin, a jeszcze więcej różnych odbiorców w Egipcie, Nowym Jorku, Tokio, Rio de Janeiro, Odessie, Kalkucie i Los Angeles. Gavigan nie uwzględnia w swym wykazie magicznych ksiąg i artefaktów związanych z Mitami. Są one na tyle rzadkie, że pamięta dokąd trafiają, a poza tym zawsze przesyła je przez kuriera Bractwa do rąk własnych odbiorcy. Typowy wpis w księdze wygląda mniej więcej następująco: *4/9/25 – rachunek nr 32121, posążek Yig, 60 centymetrów, złoto – do Ho Fong Imports, Szanghaj.*

PRZEDMIOT: niedokończony list z wczorajszą datą, skreślony czarnym atramentem ręką Gavigana na znakomitej jakości, kremowym papierze (*Pomoc dla graczy* nr 29).

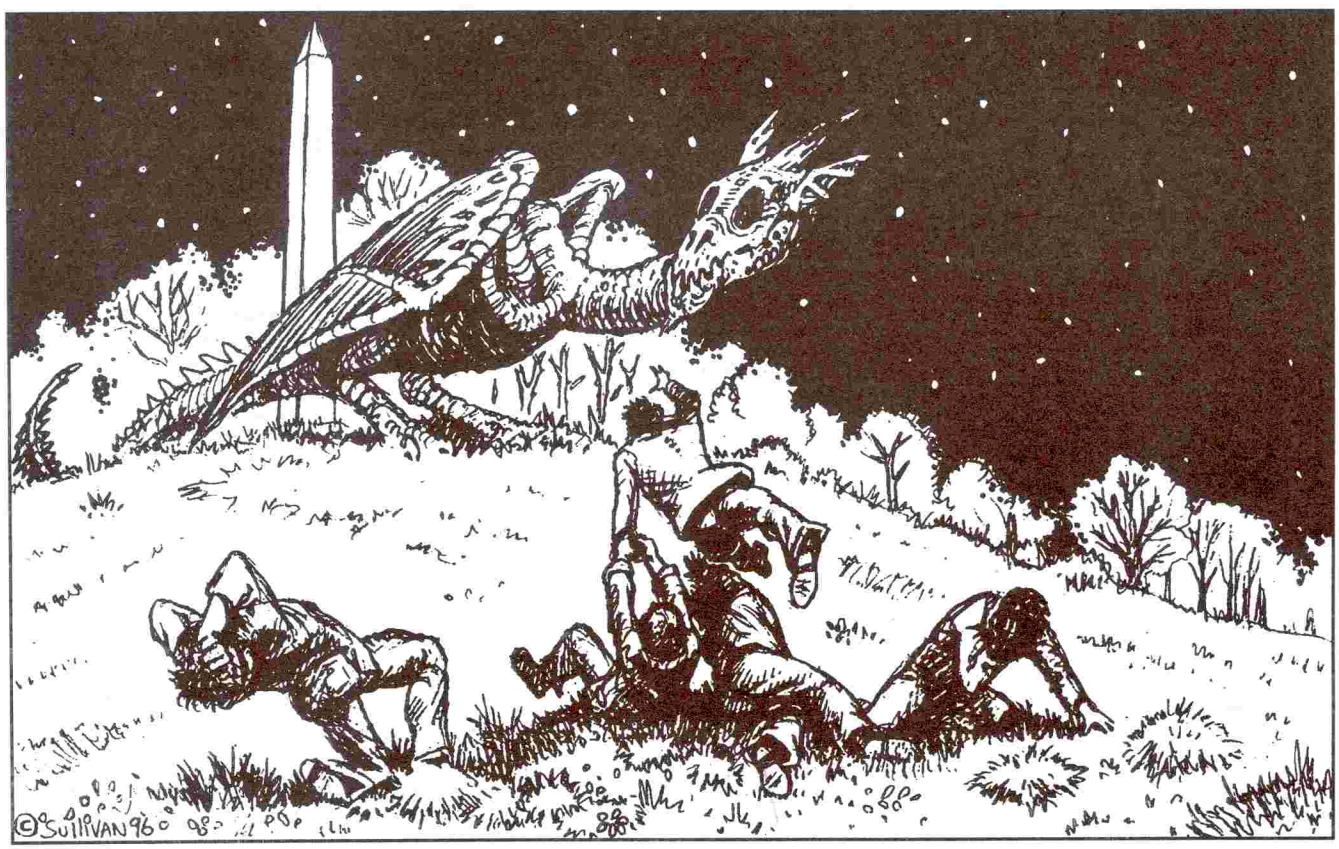
Znaczenie informacji: wskazuje na związek Gavigana z zabójstwem Jacksona Eliasa, sugeruje, że sir Aubrey Penhew wciąż żyje i znajduje się niedaleko Jacka Brady'ego. A skoro Brady również żyje, może i wieści o śmierci Carlyle'a były przedwczesne...

KSIĘGI I ZWOJE: w podziemnym gabinecie Edwarda Gavigana znajduje się niemal setka rzadkich, intrygujących pozycji z dziedziny okultyzmu, chociaż żadna z nich nie dotyczy Mitów (te bowiem przechowywane są w ukrytym pokoju w siedzibie Fundacji Penhewa, dzięki czemu Tufik, rywal Gavigana, nie ma do nich dostępu). Jeżeli Strażnik uzna to za stosowne, w księgach (arabskich, hebrajskich, francuskich, niemieckich, fryzyjskich i hiszpańskich) mogą się znaleźć niektóre ze znanych dyrektorowi fundacji zaklęć.

KOMPONENTY DO CZARÓW: w pokoju znajduje się mnóstwo rozmaitych słoików, tub, drewnianych puzderek, puszek, woreczków i sakiewek, wypełnionych ziołami, korzeniami, zakonserwowanymi fragmentami ciał, kawałkami skóry, wyschniętą krwią, suszonymi kwiatami, różnobarwnymi proszkami i piaskiem oraz innymi niezbędnymi do uprawiania magii ingrediencjami. Udany test *okultyzmu* lub Pomysłowości pozwoli się domyślić, że wszystkie te składniki łączy magiczna moc; udane testy *botaniki* i *zoologii* umożliwią z kolei rozpoznanie zawartości niektórych pojemników.

Na półce stoją także dwie trzycentymetrowe fiolki, opatrzone Znakiem Starszych Bogów. W każdej z nich znajduje się maleńka, delikatna larwa mglistego potwora. Znajdujący się gdzieś w tym pokoju pergamin zawiera opis czaru „Stworzenie mglistego potwora".

W doniczkach rośnie tu kilka chorowitych, kolczastych kwiatów, których nikt nie będzie umiał rozpoznać; udany test *botaniki* pozwoli stwierdzić, że współczesna nauka nie ma pojęcia o istnieniu takich roślin.



RYTUAŁ ŚMIERCI

Rytuały

Wszystkie ceremonie, zarówno odbywające się co miesiąc rytualne morderstwa, jak i częstsze obrzędy seksualne, odprawiane są kawałek od domu, pod olbrzymim egipskim obeliskiem (zaznaczonym na mapie okolic posiadłości). Czworoboczny, zakończony szpicem obelisk z czarnego kamienia (pochodzącego spoza Ziemi) zdobią liczne hieroglify – to hymn pochwalny na cześć Czarnego Faraona. Wmurowane w kamień stalowe pierścienie służą do przykucia ofiar, po jednej z każdej strony.

Rytuały odprawiane są przy świetle pochodni, nocą, kiedy to czerń jest najgłębsza i najmocniejsza. Jeżeli Badacze chcą dojrzeć coś więcej niż ogólne zamieszanie i migotliwe płomyki, muszą zakraść się naprawdę blisko. Odziani w uroczyste szaty kultyści tańczą do wtóru instrumentów z Bliskiego Wschodu: piszczałek, fletów, bębenków, cymbałów. Gavigan i Tufik starają się zawsze uczestniczyć w obrzędach, by dać przykład innym; obaj przywdziewają na tę okazję szaty kapłańskie i noszą przy sobie berła, które mogą być użyteczną bronią. Rytuały Bractwa Czarnego Faraona są bardziej sformalizowane i złożone niż ceremonie Krwawego Języka, ale wcale nie mniej barbarzyńskie.

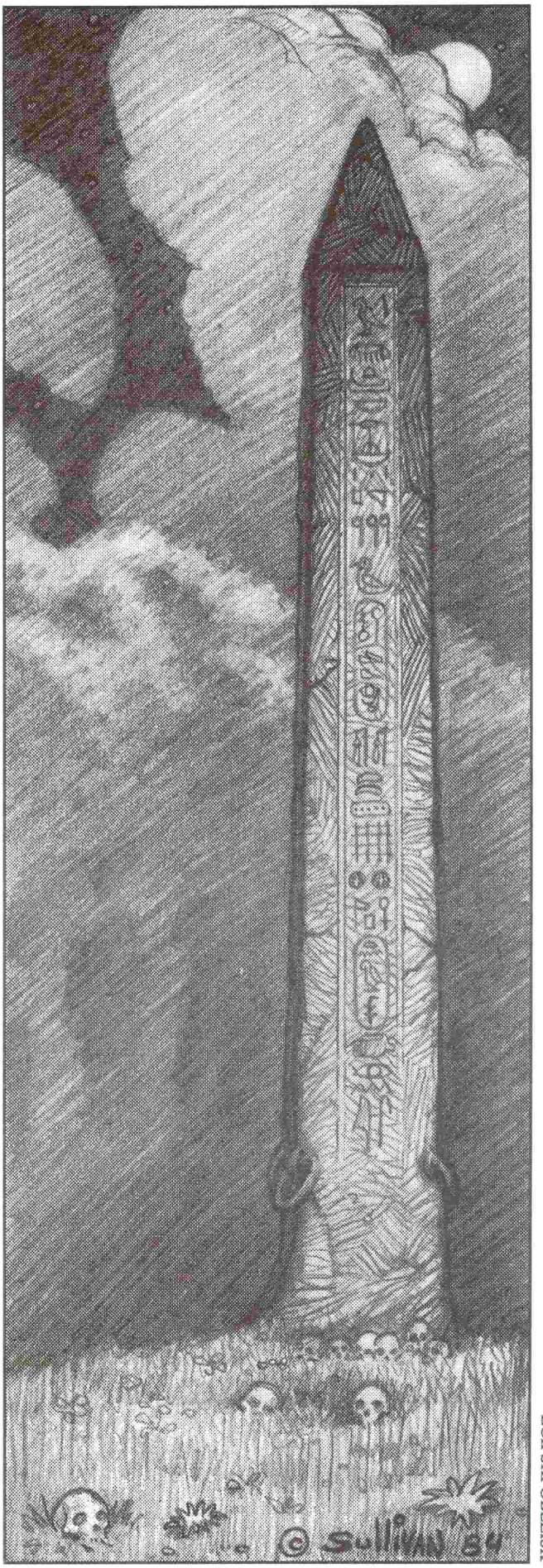
RYTUAŁ ŚMIERCI ma miejsce co miesiąc, w porze nowiu księżyca. Ofiary ceremonii są powoli, metodycznie bite kultowymi pałkami, aż wreszcie cios szpikulcem w serce przynosi kres ich męczarniom. Po śmierci ostatniej ofiary pośród kultystów pojawia się 1k3 shantaków. Wierni walczą ze sobą o prawo do zajęcia miejsca na grzbiecie skrzydlatego wierzchowca (każdy shantak zabiera tylko jednego jeźdźca). Shantaki zabierają zwycięzców rywalizacji do Azathotha i na dwór Zewnętrznych Bogów; nie trzeba chyba dodawać, że nikt nie wraca z tej podróży. Ci, którzy pozostaną na Ziemi, muszą się zadowolić pożarciem zwłok ofiar. Po ogryzieniu ciał do kości kapłani rzucają czar „Wstrząśnienie", który niszczy resztki.

Cała ceremonia jest tak okrutna i ponura, że nawet przyglądający się jej z bezpiecznej odległości Badacze ryzykują utratę 1/1k6 PP za sam rytuał i dodatkowo 0/1k6 za widok shantaków. Gdyby zdecydowali się przeszkodzić w rytuale, ściągną na siebie gniew wszystkich kultystów; Gavigan i Tufik zaczną wtedy rzucać na nich czary, bezpiecznie schowani w tłumie wymachujących pałkami, żądnych krwi morderców.

OBRZĘDY SEKSUALNE odprawia się znacznie częściej, czasem nawet raz w tygodniu – wszystko zależy od widzimisię kapłanów. Uprowadzeni przez kultystów ludzie zostają zgwałceni przez 1k8+1 Pomniejszych Innych Bogów, wytypowanych przez Nyarlathotepa specjalnie do udziału w rytuale. Celem ceremonii jest doprowadzenie do zmian w ludzkim społeczeństwie poprzez zainicjowanie kultów mniej znacznych bogów, które zawdzięczałyby istnienie patronatowi sług Pełzającego Chaosu.

Przygotowania do obrzędu nie trwają zbyt długo, gdyż ohydni bogowie szybko się niecierpliwią i chcą jak najszybciej dokonać gwałtu na ofiarach. Schwytani mężczyźni i kobiety zostają przykuci do obelisku, a kiedy jest ich więcej, także do wbitych nieopodal w ziemię kołków. Kobiety należące do Bractwa wirują wokół nich w rytualnym, rozpustnym tańcu, mężczyźni zaś z początku tylko czekają. Kiedy bogowie nasycą swe żądze, wracają do swojego wymiaru egzystencji. Obrzędy nie prowadzą wprawdzie do natychmiastowej śmierci ofiar, ale widok jest naprawdę wstrząsający – kosztuje 1/1k6 PP; ujrzenie na własne oczy któregoś z Pomniejszych Innych Bogów grozi utratą dalszych 1/1k20 PP (za każdego boga). Po zniknięciu bóstw mężczyźni mogą postąpić z ofiarami wedle swej woli.

Istnieje 5% szans, że zgwałcona przez boga kobieta urodzi dziecko, które będzie ohydnie zniekształcone, na podobieństwo



EGIPSKI OBELISK

ojca. Takie dzieci często wyrastają na kapłanów kultów Bogów Zewnętrznych. Za pomocą magii z pamięci ich matek wymazuje się wszelkie wspomnienia okropnej nocy, ale kobiety do końca życie są prześladowane przez koszmary. Kultyści, którzy cieszą się szczególnymi względami kapłanów, zostają czasem dopuszczeni do pełnego uczestnictwa w ceremonii i pozwala im się zachować pamięć. Schwytani Odkrywcy Tajemnic, którzy charakteryzują się wysokim WG, mają spore szanse paść ofiarą boskich ekscesów. Przerwanie rytuału grozi śmiercią, tym bardziej, że w połowie wypadków sami bogowie przyłączają się do pościgu.

W nagrodę za okazane posłuszeństwo Nyarlathotep obdarza swych kapłanów zwiększoną Mocą i (czasami) dodatkową wiedzą; wskazuje im także wrogów kultu i doradza, co z nimi zrobić. Jako wybrańcy boga kapłani nie mają zwykle kłopotów z wprowadzeniem swych zamiarów w czyn, gdyż wyznawcy są im posłuszni. Spory wynikają tylko pomiędzy samymi kapłanami.

Zakończenie

Podobnie jak miało to miejsce z uroczystościami Krwawego Języka w Nowym Jorku, Strażnik może dowolnie wybrać termin obrzędów w posiadłości Gavigana. W przeciwieństwie do ciasnego „Ju-Ju House", na wyspie jest dość miejsca, by bohaterowie mogli bezpiecznie obserwować przebieg wydarzeń. Jeżeli po wszystkim pójdą na policję, by przedstawić swą nieprawdopodobną relację, Strażnik powinien pamiętać, że Edward Gavigan cieszy się ogólnym szacunkiem i bez dowodów Badacze nie mogą liczyć na poważne potraktowanie. Tym bardziej, że urządzona od czasu do czasu szalona imprezka nikomu chyba nie przeszkadza, prawda? Zwłaszcza jeśli uczestnicy zachowają dyskrecję... Przedstawienie okrojonej wersji historii i konkretów (uratowanych ofiar, rytualnych szat i rekwizytów), możliwość wskazania obu sekretnych pokojów Gavigana, sprowadzenie policjanta, by obserwował rytuał wraz z Odkrywcami – wszystko to znacznie zwiększa prawdopodobieństwo, że ktoś naszym bohaterom uwierzy.

Kiedy członkowie Bractwa zorientują się, że zostali odkryci, zemszczą się szybko i brutalnie, używając wszelkich dostępnych środków, byle tylko zgładzić bluźnierców.

Charakterystyki

EDWARD GAVIGAN, 55 lat, dyrektor Fundacji Penhewa, kapłan Bractwa Czarnego Faraona

S	13	KON	17	BC	13	INT	18	MOC	23
ZR	16	WG	14	WYK	18	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń*: strzelba kaliber .12 50%, obrażenia 4k6/2k6/1k6
obrzędowa pałka 50%, obrażenia 1k6+1k4;
szabla 30%, obrażenia 1k8+1+1k4.

** – Gavigan i Tufik mają po parze magicznych bereł, których działanie opisane dalej, w ramce zatytułowanej „Dwa berła".*

Czary: Wezwanie Azathotha, Wezwanie Yog-Sothotha, Chmura zapomnienia, Nawiązanie kontaktu z Chthonianem, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z Nodensem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z piaseczni-kiem, Straszliwa klątwa Azathotha, Mgliste koło Eibona, Znak Starszych Bogów, Zaklęcie noża, Zaklęcie piszczałki, Wywołanie szaleństwa, Proszek Ibn-Ghaziego, Pozbawienie Mocy, Stworzenie mglistego potwora, Zesłanie snów, Wstrząśnienie, Kradzież życia, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie krocżącego między światami, Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy, Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych, Znak Voorish.

Umiejętności: antropologia 20%, archeologia 60%, astronomia 40%, egiptologia 90%, greka 70%, jeździectwo 55%, język arabski 95%, język francuski 85%, język hindi 55%, język suahili 25%, księgowość 30%, łacina 80%, Mity Cthulhu 39%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 75%, perswazja 55%, Pidgin English 20%, prawo 50%, prowadzenie samochodu 50%, psychologia 50%, rzucanie 60%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 65%, ukrywanie się 20%, wiarygodność 85%, znajomość egipskich hieroglifów 88%.

TUFIK AL-SAYED, 44 lata, handlarz przyprawami, kapłan Bractwa Czarnego Faraona

S	08	KON	13	BC	10	INT	13	MOC	20
ZR	18	WG	10	WYK	09	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń*: obrzędowa pałka 70%, obrażenia 1k8.

** – Głównym orężem Tufika, a zarazem najważniejszym przedmiotem powierzonym jego pieczy jest Zwierciadło Gal; al-Sayed wpadnie w szał, jeśli je straci. Poza tym dysponuje parą bereł, takich samych jakie ma Gavigan.*

Czary: Wynaturzenie ciała Gorgorotha, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Wywołanie szaleństwa, Pozbawienie Mocy, Kradzież życia, Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych, Znak Voorish (oraz inne, wedle życzenia Strażnika).

Umiejętności: historia kultu 20%, język angielski 65%, język arabski 80%, księgowość 60%, Mity Cthulhu 40%, nasłuchiwanie 75%, okultyzm 20%, rzucanie 50%, skakanie 50%, skradanie się 70%, spostrzegawczość 60%, targowanie się 50%, ukrywanie się 50%, uniki 70%, wiarygodność 50%, wmawianie 35%, wspinanie się 60%, znajomość egipskich hieroglifów 50%.

CZŁONKOWIE BRACTWA CZARNEGO FARAONA (lepsi)

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	14	13	09	13	12	12	11	13
KON	12	12	11	13	09	08	09	10
BC	13	13	16	12	14	14	14	13
WG	06	07	04	05	09	10	03	04
INT	17	14	14	11	10	11	09	12
WYK	02	03	05	02	01	01	01	08
ZR	13	13	13	13	12	12	12	11
MOC	08	09	10	10	09	06	07	03
P	01	02	01	05	01	08	01	01
WT	13	13	14	13	12	11	12	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: obrzędowa pałka 50%, obrażenia 1k8+1k4;
uderzenie pięścią 35%, obrażenia 1k3+1k4;
nóż rzeźnicki 30%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: Mity Cthulhu 11%, nasłuchiwanie 50%, otwieranie zamków 20%, rzucanie 40%, skradanie się 40%, targowanie się 15%, ukrywanie się 50%, uniki 35%, wmawianie 40%, wspinanie się 50%.

SZEŚCIU SŁUG BOGÓW ZEWNĘTRZNYCH

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
S	14	15	13	17	20	13
KON	17	18	14	22	13	20
BC	21	22	23	16	20	20
INT	26	21	19	24	27	17
MOC	19	16	21	22	17	24
ZR	10	19	18	17	15	15
WT	19	20	19	19	17	20

Szybkość 07

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: sześć macek 45%, w każdej rundzie atak 2k3 mackami, z których każda zadaje obrażenia równe podwojonemu modyfikatorowi obrażeń stwora.

Pancerz: istoty te są niewrażliwe na wszelką fizyczną broń; broń magiczna i czary zadają normalne obrażenia; do chwili śmierci regenerują 3 punkty WT na rundę.
Czary: 1k10 zaklęć do wybrania przez Strażnika.
Umiejętności: chwyt 100%, nasłuchiwanie 100%, Mity Cthulhu 70%, ukrywanie się 100%, skradanie się 100%, tropienie 100%.
Utrata Poczytalności: 1/1k10 PP.

SZEŚĆ SHANTAKÓW, gotowych do lotu

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
S	38	39	44	42	39	43
KON	16	10	14	17	15	12
BC	41	43	43	44	39	39
INT	06	06	03	04	04	02
MOC	10	10	14	09	18	08
ZR	12	11	07	07	07	06
WT	29	27	29	31	27	26

Szybkość 6/30 w locie
Modyfikator obrażeń: +4k6.
Broń: zęby 55%, obrażenia 2k6.
Pancerz: skóra, 9 punktów.
Umiejętności: nasłuchiwanie 05%, spostrzegawczość 50%, ukrywanie się 01%.
Utrata Poczytalności: 0/1k6 PP.

Policja

JAMES BARRINGTON, 55 lat, nadinspektor, wydział kryminalny Scotland Yardu

S	10	KON	12	BC	13	INT	15	MOC 10
ZR	09	WG	11	WYK	15	P	85	WT 13

Modyfikator obrażeń: brak.
Broń: pałka policyjna 65%, obrażenia 1k6;
rewolwer kaliber .38 60%, obrażenia 1k10;
uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3.
Umiejętności: blefowanie 60%, farmacja 15%, historia 25%, korzystanie z bibliotek 55%, medycyna sądowa 19%, nasłuchiwanie 80%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 60%, prawo 30%, prowadzenie samochodu 35%, psychologia 60%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 75%, targowanie się 70%, tropienie 15%, wiarygodność 55%, wmawianie 45%.

Dwa berła

Para bereł, z których jedno zakończone jest hakiem, drugie zaś odwróconym symbolem ankh. Można się nimi posługiwać na dwa sposoby. Jeżeli trzymając je w rękach skrzyżujemy je na wysokości piersi, liczba naszych punktów magii wzrośnie o 1k20, a berła rozjarzą się łagodnym blaskiem. Punkty te można wykorzystywać (do rzucania lub odpierania zaklęć) dopóty, dopóki berła pozostają skrzyżowane; ułożenie rąk w innej pozycji kasuje nie wykorzystane punkty. Bereł można w ten sposób użyć tylko raz dziennie.

Skrzyżowane na wysokości piersi berła mają również inne zastosowanie: pochłaniają 1k10 zadanych magicznie obrażeń z każdego czaru, który może zranić ich właściciela. Jeżeli na przykład na osobę trzymającą berła trzykrotnie rzucone zostanie zaklęcie „Wstrząśnienie", berła za każdym razem pochłoną 1k10 obrażeń (łączna liczba zatrzymanych obrażeń będzie więc równa 3k10).

Tufik al-Sayed i Gavigan mają własne pary bereł.

OŚMIU SOLIDNYCH KONSTABLI, zaufanych podwładnych inspektora Barringtona

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	16	15	17	16	13	13	14	18
KON	14	18	17	15	13	14	12	18
BC	16	17	15	16	18	13	14	12
WG	10	11	12	13	14	13	12	17
INT	11	12	14	13	11	12	14	16
WYK	10	12	09	10	11	08	08	09
MOC	10	12	13	15	11	12	12	18
ZR	14	14	14	13	13	13	13	12
WT	15	18	16	16	16	14	13	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.
Broń: pałka policyjna 75%, obrażenia 1k6+1k4;
uderzenie pięścią 45%, obrażenia 1k3+1k4;
strzelba kaliber .12 30%, obrażenia 4k6/2k6/1k6.
Umiejętności: nasłuchiwanie 55%, pierwsza pomoc 40%, prawo 10%, prowadzenie samochodu 25%, psychologia 25%, rzucanie 50%, skakanie 40%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 30%, ukrywanie się 20%, wmawianie 40%, wspinanie się 60%.

Dziewięciu Pomniejszych Innych Bogów

(takich, jacy mogą się zjawić, by dokonać rytualnego gwałtu)

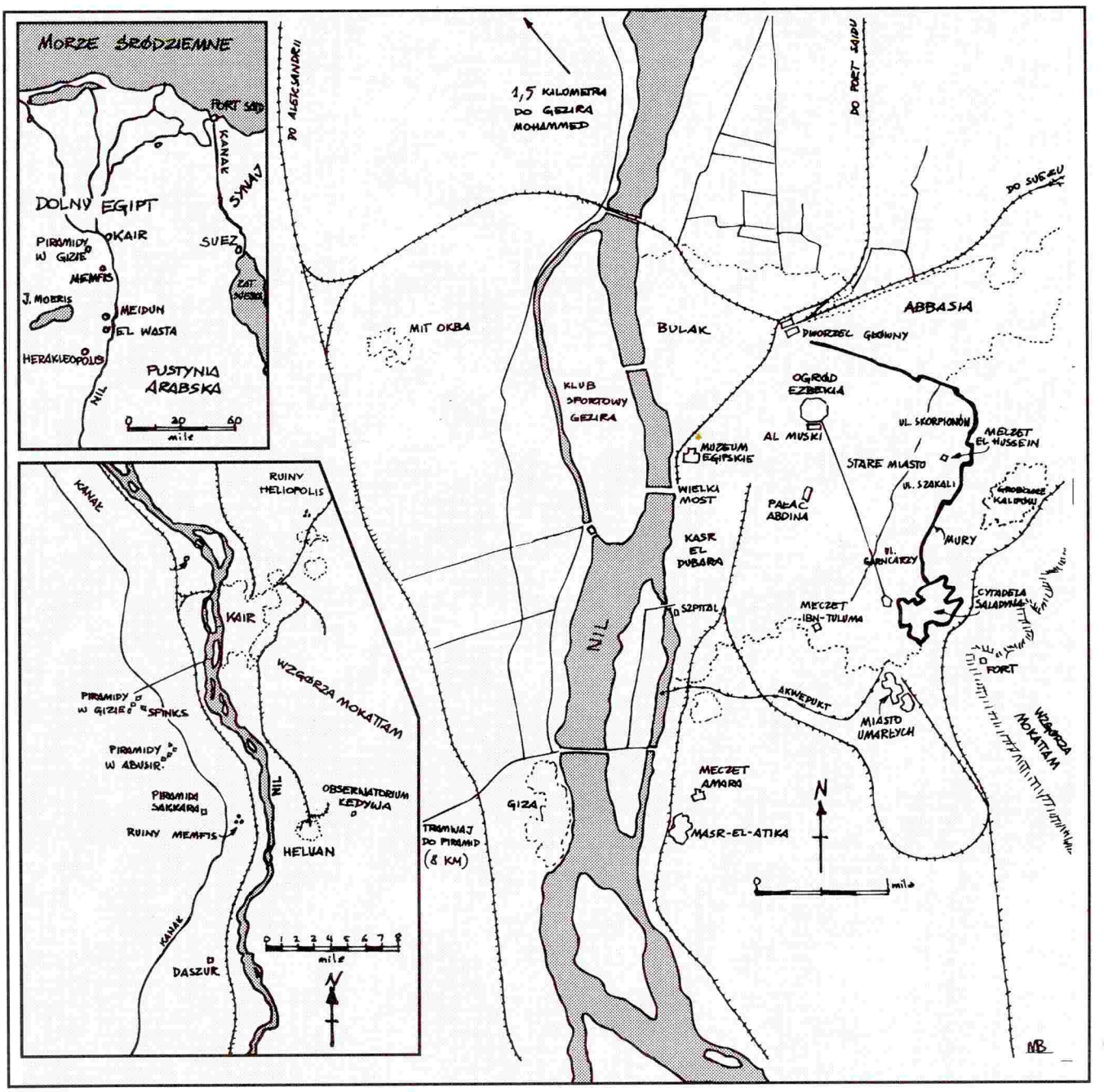
	Dhyighash	*Shinjh*	*Pr'ktha*	*Yko*	*Nour*	*Urafty*	*Thahash*	*Glagga*	*L'ysh*
S	59	40	38	47	40	49	49	55	39
KON	21	88	47	45	71	88	52	64	87
BC	59	70	78	128	62	64	120	96	88
INT	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MOC	96	100	70	36	58	80	62	28	43
ZR	15	14	12	11	10	10	09	08	07
WT	40	79	63	87	67	76	86	80	88
Szybkość	01	05	07	01	07	03	06	04	03
mo	+6k6	+6k6	+6k6*	+10k6	+6k6	+6k6**	3 ataki 5k6 każdy	+8k6	+7k6

** – Zapala ciało ofiary. Płomienie co rundę zadają 1k6 obrażeń do czasu, aż bóg zostanie odesłany. Nie ma innego sposobu na zgaszenie ognia.*
*** – nie zadaje obrażeń, dopóki wyrzucona na kostkach liczba nie zrówna się z lub nie przekroczy BC ofiary – wtedy zdobycz połykana jest w całości.*

Sługa	straszliwy łowca	sługa Bogów Zewnętrznych	sługa Bogów Zewnętrznych	sługa Bogów Zewnętrznych	gwiezdny wampir	sługa Bogów Zewnętrznych	sługa Bogów Zewnętrznych	dwa shantaki	ogar z Tindalosa

KAIR

ROZDZIAŁ TRZECI, W KTÓRYM ODKRYWCY TAJEMNIC PRZYBYWAJĄ DO EGIPTU, BY WKRÓTCE ZAZNAJOMIĆ SIĘ BLIŻEJ Z OKROPNĄ PRZESZŁOŚCIĄ TEJ ZIEMI I ODKRYĆ PLAN, KTÓRY ZAGRAŻA ISTNIENIU WSZYSTKICH LUDZI.



Słońce zdążyło skryć się za horyzontem, zanim wdrapaliśmy się na urwisko, obeszliśmy niedawno wybudowany meczet Muhammada Alego i spojrzeliśmy z przyprawiającej o zawroty głowy wysokości na tajemniczy Kair, cały w złocie, z rozlicznymi ozdobnymi kopułami, subtelnymi minaretami i płonącymi kwieciem ogrodami [...] W oddali nad miastem piętrzyła się ogromna kopuła nowego muzeum, a jeszcze dalej wił się okrutny Żółty Nil, ojciec epok i dynastii...

H. P. Lovecraft i Harry Houdini *„Under the Pyramids"*

Wydarzenia, jakie zajdą w Kairze, stanowią punkt zwrotny w kampanii. Badacze, którzy ujdą z Egiptu z życiem, będą mieli świadomość zamiarów Nyarlathotepa, a być może dowiedzą się także co należy zrobić, by nie dopuścić do ich realizacji. Wielu bohaterów niezależnych odda im wręcz nieocenione usługi, jeśli tylko Odkrywcom uda się z nimi zaprzyjaźnić. Kair to miasto egzotycznych obyczajów i strojów, kłębiących się mas ludzkich, opustoszałych ruin, ponurych tajemnic, groźnych chorób, śmiertelnych niebezpieczeństw, intryg politycznych i bajecznego wręcz bogactwa. Egipskich kultystów nie wolno lekceważyć, toteż Strażnik powinien liczyć się z tym, że poleje się krew, a Badacze stracą sporo Poczytalności.

Prawdopodobnie pierwszy raz Odkrywcy Tajemnic znajdą się w naprawdę obcym otoczeniu. Dlatego też należy podkreślać bariery językowe i kulturowe, jakie mogą napotkać na każdym kroku; takie przeszkody, znane z rzeczywistego świata, znakomicie wpływają na nastrój i styl rozgrywki. Warto więc przejrzeć jakiś współcześnie wydany przewodnik po Egipcie i przeczytać opisy kraju nad Nilem i jego stolicy z domowej encyklopedii. „Rozmówki arabskie" mogą być źródłem przydatnych zwrotów, wykrzykników, a także pojedynczych słów, którymi Strażnik zaskoczy graczy i ich postaci.

Jeżeli postaci graczy przybędą do Kairu z Kenii, Szanghaju bądź Australii, będą już zapewne znały część faktów, jakie można poznać w Egipcie (zwłaszcza jeśli spotkali już Jacka Brady'ego); nadal jednak mogą sporo się dowiedzieć i przeżyć kilka jeżących włosy na głowie przygód.

Wskazówki, informacje i przygody Badaczy w Kairze splatają się znacznie wyraźniej, niż miało to miejsce w rozdziałach londyńskim czy nowojorskim. Najlepszym powodem przybycia do Egiptu jest list Faraza Nadżira do Rogera Carlyle'a, który sobie tylko znanym sposobem zdobył Jackson Elias – miał go zresztą przy sobie, kiedy zginął w ponurym pokoju hotelowym w Nowym Jorku, toteż list jest już prawdopodobnie w rękach naszych bohaterów. Ponadto Odkrywcy mogą kojarzyć nazwisko niejakiego Warrena Besarta, mieszkającego w Kairze francuskiego agenta Carlyle'a. Najbardziej logiczna przesłanka, nakazująca udać się do tego miasta, to fakt, że zarówno Carlyle, jak i Elias je odwiedzili; jeżeli w dodatku Badacze zahaczyli po drodze o Londyn, z pewnością zwrócili uwagę na związki Gavigana z Egiptem.

Oczywistym źródłem informacji będą w Kairze angielskie gazety. Strażnik powinien w miarę szybko zwrócić uwagę graczy na „Biuletyn Kairski", który będzie dla nich dobrym punktem wyjścia bez względu na to, skąd przyjadą do Egiptu.

JACKSON ELIAS W KAIRZE

Elias spędził w Kairze bardzo niewiele czasu; najwyraźniej chciał tylko zdobyć potwierdzenie paru faktów. Wiedział, że uciekając przed istotami z Mitów nie powinien zbyt długo przebywać w jednym z ośrodków kultu.

Bractwo Czarnego Faraona

Jeżeli Badacze Tajemnic mieli w Londynie do czynienia z Bractwem Czarnego Faraona i udało im się uciec z należącymi do kultystów artefaktami bądź księgami, egipski odłam Bractwa dowie się o tym przed ich przybyciem do Kairu. Członkowie kultu będą ich zatem śledzić, napadać, przeszukiwać im pokoje itd. W przeciwnym wypadku Bractwo nie zainteresuje się przybyciem Odkrywców do Afryki do czasu, aż ich działania zaczną zagrażać interesom kultu.

Władze egipskie i brytyjskie zgodnie zaprzeczają istnieniu Bractwa Czarnego Faraona, a policja reaguje na podobne historie wybuchem śmiechu. W rzeczywistości jednak Egipcjanie zdają sobie sprawę z jego działalności, obowiązuje ich jednak ścisły zakaz ujawniania takich informacji cudzoziemcom – oficjalne potwierdzenie istnienia podobnej organizacji nie świadczyłoby najlepiej o zdolności Egipcjan do samodzielnego rządzenia krajem. Jeżeli więc Badacze dostarczą policji ważkich dowodów i wiarygodnych materiałów, mogą oczekiwać stosownej reakcji, nie powinni jednak liczyć na to, że władze przyznają się do interwencji.

Opcja: wynajęcie przewodnika

Recepcjonista hotelu, w którym zatrzymają się bohaterowie, chętnie załatwi im przewodnika. Niestety, wszyscy polecani przez niego ludzie zdają się mieć zobowiązania, które nie pozwalają zajmować się powierzoną im grupą dłużej, niż przez kilka godzin. Na ulicy Odkrywcy są wciąż nagabywani przez dwóch młodzieńców, którzy oferują im swoje usługi. Pierwszy z nich, Hakim, ma około dwudziestu lat, jest silny, pewny siebie i można się z nim porozumieć po angielsku; jeśli wśród Badaczy Tajemnic znajdują się kobiety, Hakim chętnie z nimi poflirtuje. Drugim potencjalnym przewodnikiem jest Ma'muhd – żebrak, mniej więcej jedenasto- czy dwunastoletni chłopak, bystry, żwawy,

Wskazówki odnoszące się do rozdziału kairskiego

NP	Wskazówka	Źródło	Dokąd prowadzi
11	list Nadżira	pokój Eliasa	Faraz Nadżir
–	Czarny Faraon, Besart	Faraz Nadżir	Omar Shakti
–	ważny przedmiot (podobno)	Faraz Nadżir	Meczet Ibn-Tulun, Achmed Zehavi
–	adres sklepu Nadżira	policja, urzędnicy	Faraz Nadżir
30	list sygnowany „A. P."	Omar Shakti	istnienie Aubreya Penhewa
–	eksportowane artefakty	księgi Shaktiego	Ho Fong Imports (Szanghaj) i Randolph Shipping (Australia)
–	zgromadzenie kultystów	śledztwo	od Shaktiego do Sfinksa w Gizie
–	„agent" z listu Nadżira	Erica Carlyle	Warren Besart
–	adres W. Besarta	policja, amb. franc.	Warren Besart
31	Carlyle w Egipcie	Warren Besart	Zawalona Piramida
–	dwoje pomocników Besarta	Warren Besart	Nyiti i Unba z El Wasta
31	Posłaniec Czarnego Wiatru	Warren Besart	Kult Krwawego Języka
–	rozmowa	dr Ali Kafour	informacje o Czarnym Faraonie
–	rozmowa	dr Ali Kafour	Piramidy: Czerwona, Krzywa i Zawalona
–	rozmowa	dr Ali Kafour	Bractwo Czarnego Faraona, Nitocris, Ekspedycja Carlyle'a, Nyarlathotep
–	Ekspedycja Carlyle'a w Egipcie	Nigel Wassif	plotki, plany wyjazdu do Kenii, Czarny Faraon, Ekspedycja Clive'a, doktor Ali Kafour
–	jaskinie pod Sfinksem	James Gardner	wskrzeszenie Nitocris
–	istnienie Nitocris	Gardner, Broadmoor	korona, przepaska, naszyjnik
–	rozmowa	Achmed Zehavi	przepaska Nitocris
–	matka i syn z El Wasta	Warren Besart	Oko Światła i Ciemności
–	Krzywa Piramida	Warren Besart	Nyarlathotep: Kenia, Chiny, Australia

a przy tym niewiarygodny oszust i kłamczuch. On także nieźle radzi sobie z angielskim.

Obaj przewodnicy mają swoją rolę w kampanii: jeżeli bohaterowie będą się zachowywać jak ostatnie ofiary, Strażnik może ich śmiało poszczuć Hakimem; kiedy uzna, że powinni wreszcie ruszyć z miejsca, warto podesłać im Ma'muhda. Zresztą jeśli będą chcieli się poobijać – ich sprawa; w końcu to Strażnik kontroluje upływ czasu, prawda?

KILKA SŁÓW O HAKIMIE


HAKIM

Hakim zamierza zwabić Badaczy w cichą, boczną uliczkę, gdzie czeka już kilku jego kumpli, którzy grożąc bohaterom nożami planują ich oskubać. „Przewodnik" będzie obiecywał wszelkie możliwe usługi i informacje, ale w rzeczywistości chodzi mu tylko o pieniądze Odkrywców. Jeżeli napastnicy nie napotkają oporu, skończy się na rabunku i ich pospiesznej ucieczce; gdyby jednak bohaterowie usiłowali się stawiać, Hakim z kolegami, rozeźleni nie na żarty, spróbują definitywnie pozbyć się niewygodnych cudzoziemców.

KILKA SŁÓW O MA'MUHDZIE

Ma'muhd jest sierotą i odkąd sięga pamięcią musiał radzić sobie sam na ulicy. Nic mu nie wiadomo o tym, żeby miał bliższą czy dalszą rodzinę. Przez kilku lat pracował jako stróż nocny w ogrodzie jednego z zamożnych mieszkańców miasta, pilnując, by nikt nie zniszczył jego kwiatów i drzewek owocowych, za co dostawał jeden posiłek dziennie i dach nad głową. Niestety, kiedy właściciel zmarł, jego córka czym prędzej pozbyła się małego, brudnego żebraka. Ma'muhd rozważał już możliwość, czy nie zająć się prostytucją – kilkakrotnie wdał się nawet we flirt z jednym z kairskich stręczycieli, żeby zarobić na jedzenie. Zwróciwszy uwagę na grupkę zagubionych przybyszów dostrzegł w nich swoją szansę na lepsze, bezpieczniejsze życie.


MA'MUHD

Chłopak nie jest bynajmniej taki sprytny i wszechwiedzący, za jakiego się uważa, ale nie można mu odmówić bystrości i odwagi, a przy tym zna (choć zwykle tylko ze słyszenia) dziesiątki kairczyków, którzy mogą być dla Badaczy użyteczni. Zna również Stare Miasto (nieraz umykał przed policją uliczkami położonych przy rzece dzielnic) i wie, kto może udzielić wiarygodnych informacji – a to już coś. Jeżeli Odkrywcy się z nim dogadają, będzie im służył uczciwie i lojalnie, ale trzeba przyznać, że lubi wydawać pieniądze. Gdy tylko dostanie jakąś monetę od bohaterów, znika natychmiast, by ją przepuścić. Wydaje pieniądze w tempie czterech piastrów na godzinę (o każdej porze dnia i nocy) – i to tylko na jedzenie i ubranie, które i tak stanowią dlań towary luksusowe. Jeżeli Strażnik tak zdecyduje, Ma'muhd może mieć cudowną zdolność pojawiania się jak spod ziemi zawsze wówczas, gdy jest bohaterom potrzebny.

Chłopiec zdaje sobie sprawę, że na razie życie go oszczędzało, ale wie również, że stan taki nie będzie trwać wiecznie. Dlatego więc, jeżeli Odkrywcy okażą mu choć trochę zainteresowania, dołoży wszelkich starań, by zechcieli zatrzymać go przy sobie na zawsze. Niestety, nie trafi najlepiej: towarzystwo Badaczy Tajemnic w **Zewie Cthulhu** może okazać się dlań równie fatalne, jak bezdomność i bieda na kairskich ulicach. Prawdopodobnie najlepsze, na co mógłby liczyć, to adopcja przez Nigela Wassifa (jednej z osób występujących w niniejszym rozdziale; Strażnik dostrzeże zapewne w jego losach podobieństwo do sytuacji Kima z powieści R. Kiplinga). Odkrywcy ryzykują życie w obronie takich właśnie niewinnych ludzi – a Ma'muhd jest z ich przedstawicieli.

HAKIM i jego trzej towarzysze – bandyci

	Hakim	2	3	4
S	12	11	10	12
KON	10	11	09	07
BC	13	12	11	12
WG	14	08	09	11
INT	12	12	08	09
WYK	03	02	01	01
ZR	11	11	10	10
MOC	09	08	11	10
P	40	50	35	45
WT	12	12	10	10
Modyfikator obrażeń	+1k4	brak	brak	brak

Broń: kopnięcie 60%, obrażenia 1k6+1k4;
uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+1k4;
nóż sprężynowy 50%, obrażenia 1k4+1k4;
garota 25%, obrażenia (duszenie) 1k3 na rundę; chcąc się wyrwać, ofiara wykonuje test S przeciw S napastnika (patrz Tabela Porównawcza);
cios głową 15%, obrażenia 1k4+1k4.

Bractwo Czarnego Faraona (Egipt)

W Egipcie znajduje się główny ośrodek kultu, który jest w tym kraju organizacją liczną i potężną. Należą doń osoby różnych narodowości, przeważają jednak Sudańczycy. Najwyższym kairskim kapłanem jest Omar Shakti, zamożny właściciel ziemski i plantator bawełny. Rytuały kultu są odprawiane na pustyni (często w pobliżu piramid w Sakkarze) lub w Gizie, w jaskiniach znajdujących się pod Sfinksem. Jako że policja egipska i funkcjonariusze brytyjscy bacznie śledzą działalność organizacji religijnych w stolicy kraju, Bractwo nie jest zbyt aktywne w samym mieście. Ulubioną bronią kultystów jest krótki miecz, sztylet i garota oraz krótka, nabijana ćwiekami pałka.

PRZECIĘTNY CZŁONEK EGIPSKIEGO ODŁAMU BRACTWA CZARNEGO FARAONA

S 12 KON 14 BC 11 INT 11 MOC 10
ZR 10 WG 06 WYK 01 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 55%, obrażenia 1k8;
sztylet 50%, obrażenia 1k4+2;
garota 20%, obrażenia (duszenie) 1k4 na rundę; chcąc się wyrwać, ofiara wykonuje test S przeciw S napastnika (patrz Tabela Porównawcza);
krótki miecz 35%, obrażenia 1k6+1.

Umiejętności: archeologia 05%, astronomia 05%, język angielski 15%, język arabski 55%, Mity Cthulhu 08%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 20%, prawo 15%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 45%, ukrycie czegoś 15%, ukrywanie się 75%, uniki 35%, wmawianie 35%.

Umiejętności: język angielski 15%, nasłuchiwanie 45%, psychologia 10%, rzucanie 30%, skradanie się 70%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 25%, uniki 85%, wmawianie 30%, wmawianie 35%, wspinanie się 50%.

MA'MUHD, 11 lat, żebrak

S	08	KON	14	BC	07	INT	16	MOC	12
ZR	15	WG	13	WYK	03	P	90	WT	11

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: kopanie i wrzaski 60%, obrażenia 1k6-1k4.

Umiejętności: język angielski 15%, język arabski 45%, nasłuchiwanie 45%, psychologia 10%, rzucanie 30%, skradanie się 70%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 45%, uniki 85%, wmawianie 30%, wspinanie się 70%.

Egipt i Kair

Kair jest największym miastem Afryki i jednym z największych miast świata. W połowie lat dwudziestych liczy sobie około 850 tysięcy mieszkańców (z czego co dziesiąty jest obcokrajowcem) i jest stolicą państwa kontynuującego tradycje najbardziej długowiecznej, istniejącej nieprzerwanie kultury na ziemskim globie – historia Egiptu dynastycznego sięga 3100 lat przed naszą erą, czyli pięciu tysięcy lat przed przybyciem Badaczy Tajemnic. Strzeżony przez pustynie i morza Egipt nie ma sobie równych, jeśli chodzi o osiągnięcia architektoniczne, stabilność państwa i rozwój kulturowy. Tylko Chiny są dlań godnym rywalem.

Przed najstarszymi dynastiami w dolinie Nilu rozwijały się jeszcze starsze cywilizacje, znane dziś jako Nakaba I i Nakaba II, na razie jednak niewiele o nich wiadomo.

Drugi okres rozkwitu państwa przypadł na czasy podbojów Aleksandra i rządów Ptolemeuszy, kiedy to dzięki połączeniu egipskiej nauki i greckiej filozofii Aleksandria stała się intelektualną stolicą basenu Morza Śródziemnego.

Trzeci raz Egipt przeżywał czasy świetności po najeździe muzułmanów. Fatymidzi wybudowali w 968 roku nową stolicę, ochrzczoną mianem El Kahira („Zwycięska"), która to nazwa z czasem uległa zniekształceniu do postaci „Kair". Liberalna polityka handlowa pozwoliła odrodzić się potędze państwa i zapewniła mu udział we wspaniałej kulturze ówczesnego świata arabskiego. Pod rządami Mameluków Egipt wrócił do roli głównego politycznego i kulturalnego ośrodka na wschodnich wybrzeżach Morza Śródziemnego i Bliskim Wschodzie. Na podbitych ziemiach język arabski z wolna wyparł rodzime dialekty koptyjskie (wyjątkiem jest tu dialekt boharycki, stosowany w liturgii przez koptyjską mniejszość chrześcijańską; alfabet, którego używa się do jego zapisywania, wywodzi się z alfabetu greckiego, choć przetrwało w nim także kilka znaków egipskiego pisma demotycznego).

Kalifowie i kedywowie arabskiego Egiptu tworzyli arcydzieła architektoniczne w niczym nie ustępujące cudom zachowanym z czasów starożytnych. W samym Kairze i w jego najbliższych okolicach aż roi się od przepięknych pałaców i meczetów – podobno chcąc studiować architekturę i zdobnictwo arabskie można ani na krok nie ruszać się z miasta.

EGIPT W LATACH DWUDZIESTYCH

W 1922 roku, po mniej więcej czterdziestu latach istnienia jako protektorat brytyjski, Egipt odzyskuje względną niezależność wewnętrzną. Korona Brytyjska wyłącza jednak spod egipskiej jurysdykcji cztery dziedziny, mające dla niej szczególne znaczenie: komunikację w obrębie Imperium (w tym wypadku chodzi o kontrolowanie Kanału Sueskiego), stosunki z Sudanem, obronę Egiptu i kanału oraz ochronę interesów obcych mocarstw i mniejszości narodowych. Te zastrzeżenia poważnie ograniczają suwerenność państwa, nic więc dziwnego, że niezadowolenie z obecności Brytyjczyków z rok na rok narasta. Wskutek rewolty w 1919 roku, na której czele staje Saad Zaghoul, Egipt przestaje być protektoratem. Wywołane powstaniem zamieszanie pozwala za to ukryć podejrzane działania Ekspedycji Carlyle'a przed opinią publiczną.

Angielski garnizon nadal stacjonuje w pobliżu Kanału Sueskiego i zbrojna interwencja poddanych króla Jerzego nie jest niczym niezwykłym, ale takie zachowanie Brytyjczyków nie przysparza cudzoziemcom specjalnej popularności w Egipcie. Szczególnie drażliwym tematem jest kwestia wywozu starożytnych dzieł sztuki i skarbów przez archeologów z całego świata. Rząd egipski starannie kontroluje tego rodzaju działalność i Odkrywcy Tajemnic nie mogą liczyć na pomoc władz, gdyby przyszło do prób zabrania znad Nilu artefaktów Mitów Cthulhu. Próba przemytu takich przedmiotów jest przestępstwem i podlega ściganiu w oparciu o stosowne akty prawne. Anglicy mogą podjąć decyzję o ingerencji w proces, gdyby uznali zarzuty za bezpodstawne, ale nie zechcą udzielić pomocy zwykłym kryminalistom. Ambasador i konsulowie Stanów Zjednoczonych ograniczą się do zapoznania z faktami przedstawionymi w sądzie i pisania oficjalnych listów.

Większość mieszkańców Kairu i Port Saidu (zwłaszcza przedstawicieli średniej i wyższej klasy) mówi po angielsku, znakomita jednak większość obywateli Egiptu posługuje się wyłącznie językiem arabskim. Próby *wmawiania* i *perswazji* nie będą skuteczne, jeżeli osoba, do której je kierujemy, nie rozumie co się do niej mówi. Skuteczne działanie w pięknym, egzotycznym Kairze może wymagać udanych testów *antropologii*, *archeologii*, *historii* i *prawa*.

Dominującą religią w kraju nad Nilem jest islam, prócz muzułmanów zaś liczącą się mniejszość stanowią wyznawcy koptyjskiej odmiany chrześcijaństwa. Badacze Tajemnic będą mieli okazję popełnić liczne gafy, wynikające z nieznajomości miejscowych wierzeń i obyczajów – na przykład wchodząc do meczetu nie zdejmą butów bądź nie przestaną rozmawiać. W takiej sytuacji muszą się liczyć z reakcją rozgniewanych wiernych, którzy zwrócą im uwagę, wyproszą ze świątyni bądź siłą wyrzucą za drzwi.

Wjeżdżając do Egiptu Odkrywcy muszą mieć wizy wjazdowe, na granicy zaś zarejestrować się jako cudzoziemcy; podobna procedura rejestracji obowiązuje także w samym Kairze. Za każdym razem potrzebny jest ważny paszport. W stolicy rejestracji dokonuje się w rządowym gmachu zwanym „Mugamma", przy Midan Tahrir (Placu Wyzwolenia).

KAIR W LATACH DWUDZIESTYCH

Nasi bohaterowie przypłyną do Egiptu statkiem, który przybije do brzegu w Port Saidzie (u północnego wylotu Kanału Sueskiego) bądź w Aleksandrii. Z obu tych portów można w kilka godzin dotrzeć pociągiem do Kairu, leżącego około stu pięćdziesięciu kilometrów od wybrzeża. Tuż na północ od miasta Nil rozdziela się na dwie odnogi: wschodnią (która później przepływa przez Damiettę) i zachodnią (nad którą leży Rosetta).

Wagony kolejowe dzielą się na kilka klas, w zależności od oferowanego komfortu. Za bilety płaci się w walucie egipskiej: funtach i piastrach (jeden funt ma wartość stu piastrów). Dla dobra gry proponujemy, żeby funty brytyjskie i egipskie traktować równoważnie (papierowe dolary amerykańskie będą niezbyt mile widziane; w razie potrzeby Strażnik może uznać, że srebrne dolary, zwłaszcza meksykańskie, które stały się bardzo popularne na całym świecie, będą akceptowane i w Egipcie). Pociąg przyjeżdża do Kairu na Dworzec Główny, położony około półtora kilometra od

Ogrodu Ezbekia. Taksówki funkcjonują normalnie; obsługa w najlepszych hotelach, np. „Shepheard's", może polecić przewodnika.

Ogród Ezbekia to położony w samym centrum miasta (trochę jak Central Park w Nowym Jorku) park o powierzchni około 80 tysięcy metrów kwadratowych. Na południe od niego znajduje się poczta główna, na północy zaś – konsulat amerykański. Najlepsze hotele leżą nieco na zachód od parku, po przeciwnej stronie natomiast usadowiły się instytucje finansowe – między innymi giełda. Za nią, dalej ku wschodowi, natrafimy na luksusowe sklepy, które jednak szybko się kończą, ustępując miejsca Staremu Miastu, gdzie wśród typowych dla miast Bliskiego Wschodu wąskich i krętych uliczek znaleźć można najwspanialsze okazy klasycznej architektury arabskiej. Przeciętne domostwo bądź sklep mieści się w niewysokim (najwyżej trzypiętrowym) budynku, zbudowanym z bielonych wapnem, suszonych cegieł z błota. Domy te mają płaskie dachy i są zdobione płytkami ceramicznymi.

Znakomita większość kairskich ulic jest wiecznie zatłoczona ponad wszelkie wyobrażenie i całkowicie niedostępna dla samochodów (wyjątkiem są nieliczne drogi przelotowe). Podstawą komunikacji miejskiej są tramwaje; jedna linia przekracza nawet Nil i biegnie aż do Gizy, na zachód od miasta, gdzie znajdują się słynne piramidy.

Na południe od starej części metropolii rozciąga się Miasto Umarłych, gdzie wiatr hula wśród skał, wydm, grobowców i mauzoleów. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby Odkrywcy Tajemnic postanowili zapoznać się nieco bliżej z tak niezwykłym i przerażającym miejscem.

Wzdłuż wschodniego brzegu rzeki, w dzielnicy Kasr el-Dubara, ciągną się gmachy rządowe, pałace zamożnych mieszczan, skryte w ogrodach rezydencje i najdroższe apartamenty. Niedaleko od Wielkiego Mostu (nieco na południe od niego) znajduje się konsulat brytyjski.

KILKA UWAG NA TEMAT NAZW ULIC

„Sharia" znaczy po egipsku „ulica"; słowo to występuje w nazwach na podobnych zasadach, co w języku polskim, np. „Sharia Muhammed Ali". Place i skwery nazywane są „midan", np. „Midan Talaat Herb". Obydwa te określenia występują w tekście scenariusza. Niektóre nazwy (np. „ulica Szakali") zostały przetłumaczone – opisane nimi ulice są fikcyjne i w rzeczywistości nie istniały.

Uciążliwe drobiazgi

Największy upał panuje w Egipcie w okresie od czerwca do sierpnia, kiedy to w ciągu dnia temperatura często przekracza 40 stopni, a noce są niewiele chłodniejsze. Deszcz pada tu rzadko i w znikomych ilościach, najczęściej w okresie od marca do października. Od marca do czerwca częstym zjawiskiem są burze piaskowe (tzw. *khamsiny*). Gdyby bohaterom za bardzo chciało się biegać i spieszyć, Strażnik powinien przypomnieć im o panującej pogodzie – w takich warunkach nawet bandytom nie bardzo będzie się chciało uciekać.

Panująca w Kairze bieda robi na przybyszach wstrząsające wrażenie. Na każdym kroku spotyka się żebraków, z których znakomita większość to nie naciągacze, lecz autentyczni kalecy, pozbawieni rąk, nóg, nosów lub makabrycznie powykręcani. Badacze obeznani co nieco z medycyną bez trudu rozpoznają liczne przypadki krzywicy i zaawansowanego syfilisu, jak również wszechobecnych zakażeń pasożytami.

Warto jednak pamiętać, że żebracy dużo widzą i że łatwiej dogadać się z nimi, niż z policją. Mieszkańcy kairskich ulic udzielą informacji i wskazówek pod warunkiem, że któryś z Odkrywców choć trochę mówi po arabsku.

Ciekawe postacie w Egipcie

Odkrywcy Tajemnic mogą w Kairze spotkać handlarza antyków i bibelotów Faraza Nadżira, wstrętnego kultystę Omara Shaktiego, uzależnionego od haszyszu Warrena Besarta, wszędobylskiego reportera Nigela Wassifa i wybitnego okultystę doktora Alego Kafoura.

W Kairze nie brakuje osób, które Badaczom mogą się z różnych względów wydać interesujące i godne bliższego poznania. W tym rozdziale przedstawiono bardziej szczegółowo niektórych wpływowych mieszkańców miasta. Swoją podróż po Egipcie Odkrywcy Tajemnic najprawdopodobniej zaczną od Faraza Nadżira, który korespondował z Jacksonem Eliasem.

Faraz Nadżir

Ulica Szakali w starej części Kairu to jeden z tych „wąskich zaułków, gdzie w powietrzu unosi się woń tajemnicy", o których pisał Lovecraft. Niełatwo ją znaleźć; są lata dwudzieste, nie istnieje żaden kompletny plan miasta, a od początku stulecia liczba mieszkańców niemal się podwoiła. Jest wprawdzie dostępna książka telefoniczna Kairu, ale telefony wciąż są rzadkością i spis abonentów nie na wiele się zda. Przypadkowi ciekawscy nie mają dostępu do rejestrów handlowych i podatkowych (prowadzonych w języku arabskim). Badaczom Tajemnic nie pozostaje więc nic innego, jak wynająć kompetentnego i mówiącego po arabsku przewodnika, który w pół godziny zaprowadzi ich na ulicę Szakali; bez przewodnika Odkrywcy stracą na poszukiwaniach przynajmniej cały jeden dzień.

Dotarłszy na miejsce znajdą zamiast sklepu Faraza Nadżira rozległą, pełną gruzów dziurę. Przechodzący tędy okoliczni mieszkańcy wzywają imię Allaha; mimo panującego w tej dzielnicy ścisku nikt nie zamierza budować tu własnego domu. Podobno jakieś pięć czy sześć lat temu okrutny demon nawiedził sklep Nadżira i spalił go. To akurat jest prawdą: ognisty wampir, przywołany przez Bractwo Czarnego Faraona, miał być wykonawcą wyroku na handlarzu, który sprzedawał artefakty kultu Rogerowi Carlyle'owi. Policjanci nie mają wiele do powiedzenia i wzruszają ramionami: ot, wybuchł pożar i tyle.



FARAZ NADŻIR, HANDLARZ ANTYKÓW

Na tym jednak nie koniec. Jeżeli Badacze Tajemnic pokręcą się po uliczce i zasięgną języka u innych sklepikarzy, mają 75% szans na to, że dowiedzą się, iż potwornie poparzony Nadżir przeżył pożar. Co więcej, dziś prowadzi sklepik w starym kwartale handlowym Khan el-Khalili, niedaleko Sharia Muezeddin Allah. Ponieważ wszyscy kupcy z ulicy Szakali uważają, że Nadżir padł ofiarą klątwy, wydobycie od nich przytoczonych tu informacji będzie wymagało udanych testów *targowania się*, *wmawiania* i *psychologii*, popartych sowitym datkiem pieniężnym. Jeżeli żaden z Odkrywców nie mówi po arabsku, niezbędna będzie również obecność sensownego przewodnika-tłumacza.

Gdyby Badacze zwrócili się grzecznie o pomoc do odpowiednich władz (np. przedstawiciela Muzeum Egipskiego, kogoś z ministerstwa spraw zagranicznych bądź amerykańskiego lub brytyjskiego konsula), dowiedzą się, że handel antykami wymaga posiadania rządowej licencji, toteż gdzieś w kartotece z pewnością udałoby się odszukać adres Faraza Nadżira – może na przykład w pobliskim głównym komisariacie policji, którego pracownicy chętnie udzielą pomocy grupie eleganckich Europejczyków. Poszukiwania Nadżira prowadzą na ulicę Garncarzy, zagubioną jak i ulica Szakali w labiryncie Starego Miasta.

Sklep Faraza Nadżira

Pośród dziesiątków sklepów garncarskich można wypatrzyć witrynę i drzwi, opatrzone napisami w trzech językach: „Faraz Nadżir" po arabsku, „Cenne drobiazgi" po angielsku oraz „Magasin des Antiquites" po francusku. Nad sklepem wznosi się kilka pięter mieszkań, ale jego właściciel mieszka na zapleczu lokalu, po sufit zapchanego głównie pamiątkami dla turystów. W sklepie nie ma żadnych artykułów związanych z okultyzmem bądź Mitami, jak również nic, co mogłoby zainteresować Odkrywców Tajemnic. Faraz Nadżir, którego twarz znaczą paskudne blizny po oparzeniach, jest jedynym pracownikiem sklepiku.

Na najmniejszą wzmiankę o Ekspedycji Carlyle'a Nadżirowi oczy niemal wychodzą z orbit. Wygania Badaczy ze sklepu i zamyka go na cały dzień, spuszczając nawet żaluzje w oknach; poznał już moc Czarnego Bractwa i nie zamierza więcej wchodzić kultystom w drogę. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic nie dadzą mu od razu spokoju, sięgnie po zdobioną klejnotami szablę i wymachując nią groźnie zacznie kląć po arabsku, barwnie opisując związki bohaterów z parchatymi wielbłądami. Jeśli i to nie pomoże, zacznie wzywać pomocy, że oto jacyś przeklęci cudzoziemcy chcą go obrabować. Nie trzeba będzie długo czekać, żeby wokół zebrał się złowrogi tłum okolicznych mieszkańców.

Jeżeli bohaterowie wciąż będą nalegać, wskutek przepychanek i poszturchiwania odniosą po 1k4 obrażeń; ryzykują również poszarpanie ubrań i zniknięcie portfeli, paszportów, pieniędzy, czeków, biżuterii i zegarków.

Trzeba jednak pamiętać, że kupcy szanują pieniądze. Jeśli Badacze zdecydują się wrócić na ulicę Garncarzy później i dyskretnie obserwować Faraza Nadżira, ujrzą, jak wchodzi do kawiarni Fishawiego, znajdującej się tuż przy meczecie El Hussein. Rytuał ten powtarza się codziennie: Nadżir wypija szklaneczkę miętowej herbaty, po czym udaje się do meczetu na wieczorne modły -- odkąd cudem uniknął śmierci, stał się człowiekiem bardzo pobożnym.

Najlepszym lekarstwem na złość i lęk Nadżira będą pieniądze. Po zaproponowaniu rozsądnej sumki kupiec uspokoi się: z początku w ogóle nie zamierza rozmawiać, ale każdy zaoferowany funt zwiększa jego przychylność (i szanse nawiązania rozmowy) o jeden procent. Strażnik powinien rozegrać tę scenę ostrożnie i z wyczuciem, a przy tym nie dopuścić, by gracze porzucili najlepszy trop, na jaki mogą liczyć w Egipcie.

Informacje uzyskane od Faraza Nadżira

Kiedy wreszcie kupiec zgodzi się porozmawiać z Odkrywcami, zorganizuje spotkanie w małej komnacie w meczecie El Hussein (na świętej ziemi czuje się bezpieczniej), około pierwszej po południu, kiedy to (pora lunchu) zamykają się wszystkie kairskie sklepy. Będzie czekał na bohaterów przy bocznym wejściu do meczetu, po czym poprowadzi ich przez szereg sal i korytarzy do cichego pokoiku. Mimo iż spotkanie odbywa się w świątyni, Strażnik może spokojnie wykorzystać Nadżira do podsunięcia graczom kilku fałszywych informacji.


FARAZ NADŻIR

Ze słów kupca wynika, że Roger Carlyle interesował się w sposób szczególny panowaniem Czarnego Faraona, po którym na tronie zasiadł ponoć Sneferu, pierwszy faraon Czwartej Dynastii. Tak się złożyło, że Nadżir wszedł w posiadanie kilku przedmiotów związanych z tą epoką (wykradł je z domu Omara Shaktiego, najwyższego kapłana egipskiego odłamu Bractwa): starego zwoju opisującego wejście do ukrytej komory w nieznanej piramidzie, gdzie prawdopodobnie pochowano Czarnego Faraona; popiersia władcy (które obecnie znajduje się w tajnym warsztacie Edwarda Gavigana w Essex); małego bębenka, zdobionego tajemniczymi, prawdopodobnie magicznymi, symbolami; oraz dziwnej obręczy z ogromnym cyrkonem, która ponoć była koroną Czarnego Faraona i miała kluczowe znaczenie dla jego triumfu nad śmiercią. Za zgodą Carlyle'a Nadżir sprzedał wszystkie te przedmioty jego agentowi, Warrenowi Besartowi.

Zdaniem Faraza członkowie Bractwa maczali palce w niedawnej kradzieży – Ekspedycja Clive'a zgłosiła zaginięcie jednej z odnalezionych w Egipcie mumii. Słyszał również, że Bractwu zależy na zdobyciu jakiegoś przedmiotu z meczetu Ibn-Tulun; nie wie jednak, o jaki przedmiot chodzi ani do czego miałby być kultystom potrzebny.

Na tym kończą się użyteczne informacje przekazane przez Faraza Nadżira, chociaż kupiec z pewnością będzie chciał wycisnąć jeszcze trochę grosza z bohaterów zanim poda nazwisko Omara Shaktiego czy przyzna się do kradzieży. Jeżeli kultyści Czarnego Bractwa śledzą naszych bohaterów, gdy ci udają się na spotkanie z Nadżirem, handlarz niebawem zginie z ich ręki – najwyraźniej poprzednia lekcja niczego go nie nauczyła.

Kupiec nie przyzna się, że nosi na szyi artefakt związany z Mitami – naszyjnik ze srebra i gagatu z ogromnym opalem pośrodku, który chroni go przed straszliwymi łowcami. Kiedy straszliwy łowca usiłuje zaatakować właściciela naszyjnika, musi wykonać udany rzut w Tabeli Porównawczej (stawiając własne punkty magii przeciw punktom magii ofiary). Niepowodzenie oznacza, że w tej rundzie w ogóle nie zaatakuje. Nadżir nosi naszyjnik pod galabiją i dostrzeżenie go wymaga udanego testu Szczęścia i *spostrzegawczości*.

FARAZ NADŻIR, 45 lat, kairski handlarz antyków

S	07	KON	16	BC	09	INT	14	MOC	13
ZR	09	WG	04	WYK	06	P	11	WT	13

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń*: rewolwer kaliber .38 29%, obrażenia 1k10.

* – *Nadżir nie ma zezwolenia na posiadanie broni, ale to, co przeżył, doprowadziło go niemal do obłędu, wpędziło w ostrą paranoję i zmusiło do zaopatrzenia się w spluwę. Nosi sobie trzydziestkę ósemkę pod ubraniem i nie zawaha się jej użyć, gdy uzna, że znalazł się w niebezpieczeństwie.*

Umiejętności: archeologia 30%, historia Egiptu 60%, język angielski 30%, język arabski 90%, język francuski 30%, księgowość 50%, Mity Cthulhu 10%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 25%, perswazja 45%, prawo 15%, psychologia 30%, spostrzegawczość 65%, targowanie się 75%, ukrywanie się 55%, wiarygodność 20%, wmawianie 65%.

Omar Shakti

Kilka kilometrów na północ od Kairu, na zachodnim brzegu Nilu rozciąga się największa plantacja bawełny Omara Shaktiego. Sam Shakti, człowiek zamożny i wykształcony, mieszka nieopodal, w miasteczku Gezira Mohammed; wieść gminna niesie, że wywodzi się z rodu, który przez długie lata cieszył się w Egipcie ogólnym poważaniem. Dziś jest groźnym czarownikiem oraz najwyższym kapłanem Bractwa Czarnego Faraona i korzysta z bezpośrednich wskazówek i pomocy Nyarlathotepa.

Nazwisko Shaktiego pojawia się wprawdzie od czasu do czasu w doniesieniach prasowych i depeszach agencji egipskich, angielskich i francuskich, ale gdyby pójść dalej ich tropem okazałoby się, że dokumentacja i ewentualne odnośniki zostały po kilku miesiącach zniszczone w pożarze. Nie istnieje żadne pełne dossier Omara Shaktiego i jedynym śladem jego istnienia są okazjonalne zapisy w księgach podatkowych i hipotecznych. Jego nazwisko słyszy się czasem w kairskim półświatku, nie częściej jednak, niż w wypadku innych tutejszych biznesmenów i oficjeli. Publiczny wizerunek Shaktiego jest ugruntowany: uczciwy obywatel, człowiek z głową interesów i o nienagannych manierach.

Odwiedziny u Omara Shaktiego

Plantacja pana Shaktiego z pewnością rodzi tylko bawełnę i nie sposób się na niej doszukać żadnych śladów podejrzanej (a zwłaszcza związanej z Mitami) działalności. Udany test *psychologii* pozwoli jednak zauważyć, że pracownicy (wszyscy należą do Bractwa) są cichsi i sprawiają bardziej złowrogie wrażenie, niż przeciętni *fellahowie*. Udany test społowionej *spostrzegawczości* będzie oznaczał, że Badaczowi udało się dostrzec odwrócony symbol ankh, noszony w charakterze wisiorka przez jednego z robotników.

Shakti grzecznie powita Odkrywców Tajemnic; jeżeli przygotują jakąś wiarygodną bajeczkę, uzasadniającą ich obecność w tym miejscu, chętnie oprowadzi ich po plantacji. Wygląda na dziarskiego pana po pięćdziesiątce, ale w rzeczywistości jest znacznie, znacznie starszy. Mówi płynnie po angielsku, zna również doskonale kilka innych języków, między innymi chiński dialekt mandaryński. Prawie nie rozstaje się ze swoim ulubionym kotem imieniem Hetep, który sprawia wrażenie wiecznie czujnego i badawczo obserwuje przybyszów.

Kiedy w eleganckim salonie zostaną podane miodowe ciasteczka i herbata miętowa, w rozmowie Shakti zaprzeczy, jakoby wiedział cokolwiek nadzwyczajnego o Czarnym Faraonie czy królowej Nitocris; doda również, że choć zna wiele egipskich legend, woli wierzyć w Allaha, nie zaś w zabobony sprzed wieków. Pomaga Fundacji Penhewa, ponieważ jak każdy prawomyślny Egipcjanin pragnie zrozumieć historię i ocalić pamiątki starożytnego królestwa. Bardzo zasmuciła go wieść o losie sir Aubreya. Ale przecież magia, potwory i obrzędy odprawiane nocą na pustyni to bajki dobre dla *fellahów*, a nie dla wykształconych dżentelmenów, takich jak jego dostojni goście.

Dom Shaktiego

Jedynym ciekawym miejscem w wielkim domu Omara Shaktiego jest znajdujący się w gabinecie sejf, a właściwie solidna stalowa szafka (zamek i drzwiczki Siła 45, pozostałe ścianki Siła 50). Shakti nosi klucz przy sobie i rozstaje się z nim tylko idąc spać, kiedy to chowa go do szuflady w nocnej szafce przy łóżku. Można jednak otworzyć zamek wytrychem lub łomem wyłamać drzwiczki czy jedną z bocznych ścian.


OMAR SHAKTI

W środku znajdują się księgi handlowe, 250 funtów egipskich i rejestr wysyłkowy z zapisami z ostatnich pięciu lat: we wszystkich przesyłkach znajdowały się egipskie artefakty, kierowane pod jeden z dwóch adresów – w Chinach (Ho Fong Imports, ul. Kaoyang 15, Szanghaj) i w Australii (Randolph Shipping Co., Port Darwin).

PRZEDMIOT: podpisana inicjałami notka, wetknięta w rejestr (*Pomoc dla graczy* nr 30).

Znaczenie informacji: jeżeli Badacze mieli już okazję widzieć próbkę pisma sir Aubreya Penhewa, udany test Pomysłowości pozwoli im teraz rozpoznać jego rękę. W rejestrze znajduje się pochodzący sprzed dwóch miesięcy zapis, dotyczący ozdobnej broszy w kształcie skarabeusza, która trafiła do Ho Fonga w Szanghaju. Notka sprawia wrażenie sporządzonej niedawno, choć nie ma na niej daty. Jest to ślad wskazujący na to, że Aubrey Penhew wciąż żyje.

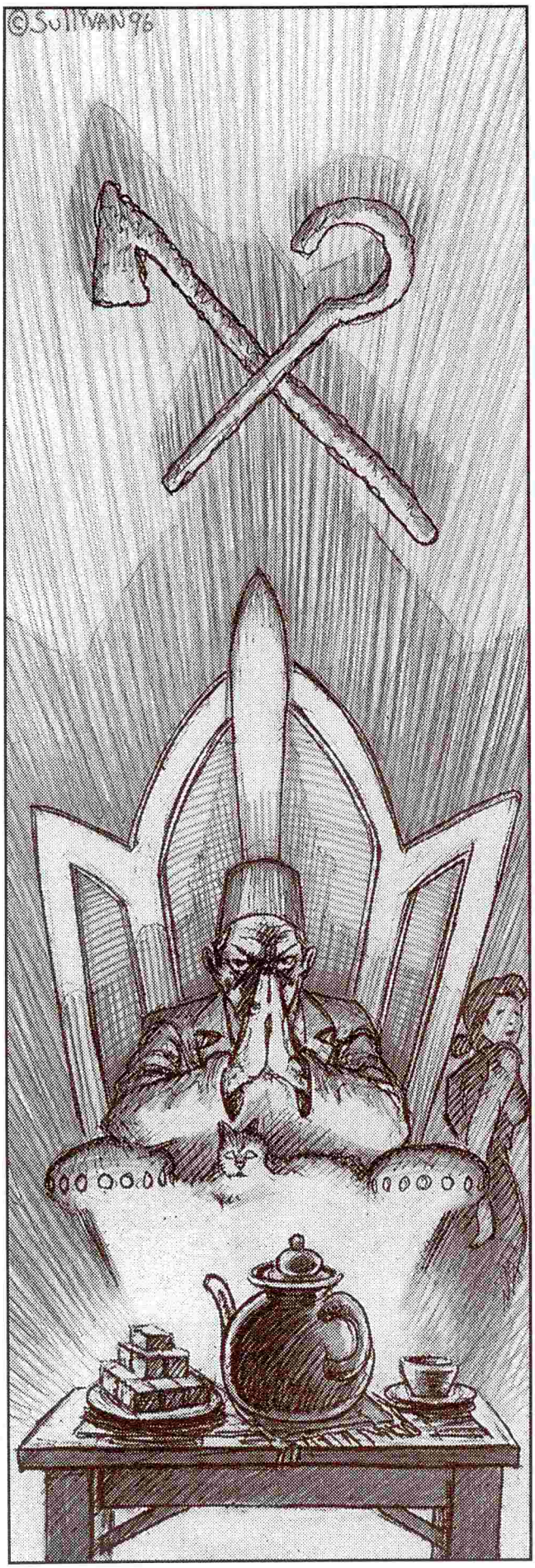
Gdyby Badacze Tajemnic postanowili obserwować plantację, ostatniego dnia przed nowiem (1k6+1 dni później) mogą bez trudu dołączyć się do grupy robotników, którzy udają się do Sfinksa w Gizie. Gromadzi się tam kilkaset osób. Włączenie się do pielgrzymki jest możliwe po założeniu białych szat z odwróconym symbolem ankh, które noszą wszyscy kultyści. Okoliczni mieszkańcy ani słowem nie wspominają o tych ceremoniach, podobnie zresztą jak nie chcą rozmawiać o samym Shaktim. Największe uroczystości odbywają się w porze letniego i zimowego przesilenia w Meidumie.

Pomoc dla graczy nr 30

Drogi Omarze,

Skarabeusz jest rzeczywiście przepiękny. Byłbym zachwycony, gdyby udało się znaleźć więcej podobnych arcydziełek.

A. P.



OMAR SHAKTI, NIEŚMIERTELNY EGIPSKI CZARNOKSIĘŻNIK

Shakti stara się, by wiadomości o działalności kultu nie przedostały się na forum publiczne, ale nie zawaha się skorzystać ze swych mocy, by odeprzeć otwarty atak lub przepędzić nocnych włamywaczy – pozbycie się trupów nie sprawi mu kłopotu. Policję wezwie dopiero w ostateczności. Miejscowe władze (podobnie jak urzędnicy państwowi) nie podejmą żadnych działań przeciwko Shaktiemu, dopóki nie będą dysponować przekonującymi dowodami; Brytyjczycy w ogóle nie zareagują na takie drobne wewnętrzne konflikty.

Współczynniki

OMAR SHAKTI

Shakti jest zdecydowanie najpotężniejszym przeciwnikiem, jakiemu bohaterowie kampanii stawią czoło – przebiegłym, pozbawionym skrupułów i obdarzonym iście boską mocą. Badacze Tajemnic powinni albo unikać bezpośredniej konfrontacji z czarnoksiężnikiem, albo zgładzić go bez ostrzeżenia. Omar Shakti liczy sobie kilka tysięcy lat i lubi życie w ludzkim ciele; ma za sobą liczne reinkarnacje i przeżył więcej historycznych wydarzeń, niż jakakolwiek inna istota ludzka. Gdyby zginął, bogowie z Mitów (zwłaszcza Nyarlathotep) prawdopodobnie znów go wskrzeszą, gdyż cenią go jako wiernego sługę.

Strażnik powinien ostrożnie wykorzystywać możliwości Shaktiego, choć namolni Odkrywcy, uparcie dążący do konfrontacji, zasługują na solidną nauczkę. Czarnoksiężnik gardzi zwykłą bronią, ale i tak ma w domu rewolwer. Po śmierci jego ciało natychmiast zamienia się w pył, co powoduje u Badaczy utratę 1/1k6 punktów Poczytalności.

OMAR SHAKTI, z pozoru pięćdziesięcioletni mężczyzna, bogaty właściciel plantacji bawełny, najwyższy kapłan Bractwa Czarnego Faraona

S	13	KON	25	BC	10	INT	20	MOC	33
ZR	17	WG	16	WYK	10	P	0	WT	18

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 95%, obrażenia 1k8.

Berła: Shakti ma parę magicznych bereł, podobnych do tych, jakimi posługują się Edward Gavigan i Tufik al-Sayed, z tą jednak różnicą, że jego berła zwiększają o 5k20 liczbę punktów magii przy rzucaniu czarów i odpieraniu magicznych ataków. Jeżeli tylko berła znajdują się w jego polu widzenia, Shakti może siłą woli przyciągnąć je do siebie; co więcej, tylko on jeden może ich używać, a ponieważ są nasycone energią życiową czarownika, po jego śmierci rozsypują się w pył.

Czary: wszystkie czary z głównego podręcznika oraz inne, wedle życzenia Strażnika.

Umiejętności: archeologia 80%, dyskutowanie 85%, egipski język demotyczny 80%, farmacja 95%, greka klasyczna 98%, historia 85%, język angielski 90%, język arabski 95%, język aramejski 70%, język chiński (dialekt kantoński) 70%, język chiński (dialekt mandaryński) 90%, język francuski 95%, język hebrajski 98%, język hindi 80%, język koptyjski 90%, język suahili 45%, księgowość 65%, lingwistyka 70%, łacina 98%, Mity Cthulhu 45%, nasłuchiwanie 70%, okultyzm 95%, perswazja 90%, prawo 65%, psychologia 90%, skradanie się 95%, spostrzegawczość 90%, targowanie się 90%, ukrywanie się 35%, uniki 90%, znajomość egipskich hieroglifów 95%.

HETEP

Śliczny, biały kociak jest nie tylko ulubioną przytulanką Omara Shaktiego – w jednej rundzie potrafi przeistoczyć się w kotopodobnego demona, kroczącego na tylnych łapach, podobnego

do potwornego, bezwłosego lwa o pomarszczonej skórze. Atak językiem wykonuje jednak najczęściej będąc jeszcze w postaci zwykłego kota.

Shakti umie się z nim porozumiewać (mówić do niego i rozumieć jego komunikaty) i ani na chwilę się z nim nie rozstaje. Jeżeli Hetep zostanie zabity, w jego miejscu pojawi się mumia kota, licząca sobie grubo ponad tysiąc lat (widok ten grozi utratą 0/1k3 punktów Poczytalności). Na widok demonicznej postaci Hetepa każdy Badacz Tajemnic traci natychmiast 2/1k6+1 PP.

HETEP pod postacią kota

S	03	KON	04	BC	01	INT	15	MOC	22
ZR	16	WG	13	WT	03				

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń*: atak językiem 75%, ofiara odnosi obrażenia wskutek duszenia (patrz reguły dotyczące tonięcia).

Umiejętności: egipski język demotyczny 30%, język angielski 30%, język arabski 30%, język koptyjski 30%, skakanie 95%, skradanie się 95%, tropienie 75%, ukrywanie się 95%, wspinanie się 85%.

HETEP pod postacią demona

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń*: atak językiem 75%, ofiara odnosi obrażenia wskutek duszenia (patrz reguły dotyczące tonięcia);
pazury 50%, obrażenia 1k6+2+1k6;
zęby 35%, obrażenia 1k6+1k6.

Umiejętności: egipski język demotyczny 30%, język angielski 30%, język arabski 30%, język koptyjski 30%, skakanie 75%, skradanie się 80%, tropienie 75%, ukrywanie się 75%, wspinanie się 60%.

* – *Podczas tego ataku Hetep wystrzeliwuje długi (blisko dwumetrowy), szorstki język i owija go wokół gardła ofiary, po czym zaciskając chwyt zaczyna ją dusić. W następnej chwili zazwyczaj zmienia się w demona, wskakuje na pierś nieszczęśnika, wbija mu pazury w brzuch i wyszarpuje żołądek. Wyrwanie się z morderczego uścisku wymaga udanego testu Siły w Tabeli Porównawczej. Można również odciąć język Hetepowi, ale wymaga to zadania pięciu punktów obrażeń (bronią sieczną), przy czym cios musi wymierzyć inna osoba.*



KILKU ZAGORZAŁYCH CZŁONKÓW KULTU

	1	2	3	4	5	6	7	
S	11	12	11	10	09	10	12	
KON	09	07	09	10	11	10	18	
BC	11	13	10	13	13	11	12	
WG	07	08	09	08	06	09	06	
INT	10	12	11	13	13	13	11	
WYK	02	01	01	01	02	05	01	
ZR	12	10	10	13	13	12	11	
MOC	04	07	07	08	10	11	09	
WT	10	10	10	12	12	11	15	

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 35%, obrażenia 1k8; istnieje możliwość przebicia;
krótki miecz 35%, obrażenia 1k6+1;
nóż bojowy 30%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: język arabski 35%, Mity Cthulhu 11%, nasłuchiwanie 45%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 35%.

Warren Besart

Na ślad byłego agenta Rogera Carlyle'a Badacze Tajemnic mogą się natknąć pytając w biurze ambasadora francuskiego lub na głównym posterunku policji, usytuowanym nieopodal Ogrodu Ezbekia. Z obu tych źródeł można uzyskać ten sam aktualny adres Besarta: Czerwone Drzwi, ulica Skorpionów, Darb el-Ahmar (Czerwona Aleja). Czerwona Aleja jest wchodzącym w skład Starego Miasta bazarem, ciągnącym się wzdłuż Sharia Muezeddin Allah. Wypytywanie należałoby poprzeć jakąś rozsądną historyjką, wyjaśniającą dlaczego Warren Besart interesuje Odkrywców. Strażnik będzie musiał sam ocenić, czy ich opowieść jest wystarczająco przekonująca, czy też trzeba ją uzupełnić łapówką (bądź użyć siły wobec niechętnych informatorów).

Jedyne czerwone drzwi przy ulicy Skorpionów prowadzą do sklepu z odzieżą, którego właścicielem jest Abou Udhreh; Warren ukrywa się w małym pokoiku na zapleczu. Abou zaprzecza, jakoby Besart u niego przebywał, gdyż tak się umówili – Francuz nie chce, żeby go znaleziono. Udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że sklepikarz kłamie; od czasu do czasu rzuca nawet strwożone spojrzenia ku przesłoniętemu kotarą łukowatemu przejściu w tylnej ścianie pomieszczenia, za którym znajdują się drzwiczki pokoju Besarta.

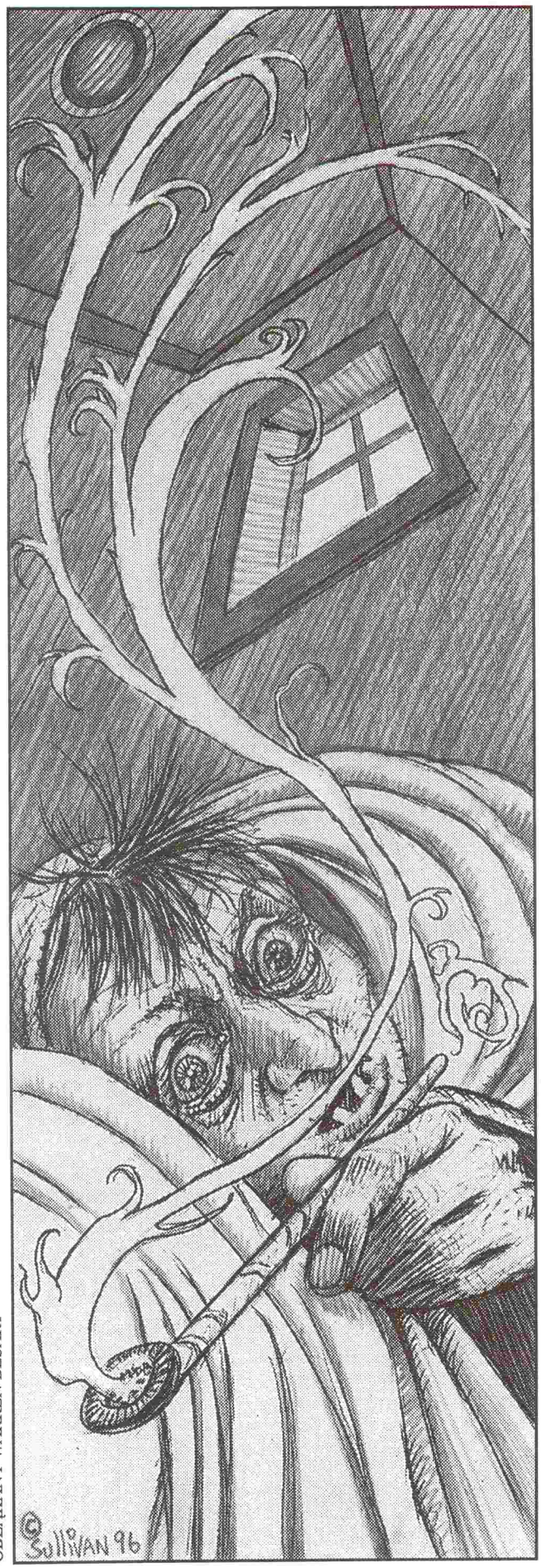
Badacze Tajemnic mają dwa wyjścia: rozpocząć systematyczną obserwację sklepu albo mimo sprzeciwów gospodarza wedrzeć się do środka i sprawdzić, co kryje się na zapleczu. Widząc grupę kilku zdecydowanych ludzi Abou nie będzie stawiał oporu, tym bardziej, że niespecjalnie przejmuje się losem Francuza. Po ósmej wieczorem Besart wychodzi z kryjówki na miasto, żeby coś zjeść, więc jeżeli bohaterowie wytrwają na posterunku, będą go mogli zobaczyć.

Nosi prostą galabiję z głęboko na twarz nasuniętym kapturem; udany test *spostrzegawczości* lub Szczęścia pozwoli jednak zauważyć, że jest wysoki jak na Egipcjanina, na nogach ma europejskie buty, porusza się nieco innym krokiem, niż otaczający go przechodnie, a jego wierzchnia szata różni się znacznie od okrycia Abou. Każdy, kto ujrzy jego twarz, zwróci uwagę na bladą cerę i potarganą blond brodę.

Warren całymi dniami pali haszysz, byle tylko wymazać z pamięci przerażające sceny, jakich był świadkiem pracując dla Carlyle'a. To, co przeszedł, przyprawiło go niemal o obłęd i trzeba go nieźle nastraszyć, żeby zaczął mówić – w przeciwnym wypadku po prostu rzuci się do ucieczki. Schwytany zacznie jęczeć i pochlipywać, po czym, nie stawiając oporu ani nie krzycząc o pomoc, da się zaprowadzić z powrotem do brudnego, ciemnego pokoiku.

Pomieszczenie jest maleńkie: rozbabrane łóżko, dwie brudne poduszki i na wpół zeżarty przez robactwo niski stolik prawie nie pozostawiają miejsca na jakiekolwiek ruchy. Strażnik powinien postarać się, by Besart zrobił na graczach dziwne wrażenie: czy można wierzyć w to, co mówi? Czy raczej łże, żeby ukryć prawdę o jeszcze gorszych występkach? A może po prostu mówi od rzeczy, bo się naćpał? Można go przekupić używając haszyszu lub innych narkotyków.

Angielszczyzna Besarta zmienia się w sposób płynny od doskonałej po niezrozumiałą; chwilami Warren wraca do rodzimego języka albo rynsztokowego arabskiego. O czasu do czasu przerywa i zaciąga się gryzącym dymem z małej fajki (udany test *farmacji* bądź *historii naturalnej* pozwoli rozpoznać palonym przez niego zielsku kiepski haszysz). Zdarza się, że Besart zupełnie traci wątek wypowiedzi, natomiast pod koniec rozmowy zaczyna się obficie pocić. Jego głos pozostaje jednak niewzruszony, jakby w głębi ciała nie kryła się już dusza żywego człowieka.



OBŁĄKANY WARREN BESART

PRZEDMIOT: wypowiedź Warrena Besarta, zanotowana w jego klitce przy Czerwonej Alei (*Pomoc dla graczy* nr 31).

Znaczenie informacji: pozwala stwierdzić, jaką rolę odgrywał Warren Besart w Egipcie jako agent Rogera Carlyle'a oraz zawiera cenne wskazówki na temat losów ekspedycji w Egipcie.

Bez względu na to, czy Badacze dadzą Besartowi więcej pieniędzy na narkotyki, czy nie, Warren powie im, że kobieta, od której dowiedział się o ponurej ceremonii, ma na imię Nyiti, jej syn zaś – Unba. Mieszkali razem w El Wasta, miasteczku położonym nad Nilem na południe od Meidumu. Można tam bez trudu dostać się pociągiem, samochodem bądź statkiem.

WARREN BESART, 35 lat, bliski obłędu, uzależniony od haszyszu

S	04	KON	08	BC	12	INT	13	MOC	10
ZR	07	WG	06	WYK	15	P	05	WT	10

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: rewolwer* kaliber .32 35%, obrażenia 1k8;
kopnięcie 35%, obrażenia 1k6-1k4.

* – *Besart dawno już zdążył oddać broń do lombardu.*

Umiejętności: archeologia 55%, język angielski 55%, język arabski 55%, język francuski 75%, księgowość 45%, Mity Cthulhu 11%, prawo 30%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 30%, szacowanie wartości haszyszu 65%, targowanie się 55%.



CO BESART WIDZIAŁ NA PUSTYNI

Punktem kulminacyjnym odprawianego na pustyni obscenicznego rytuału było przybycie Czarnego Sfinksa, straszliwego potwora. Spotkania z nim Badacze Tajemnic najprawdopodobniej by nie przeżyli. Wiarygodność ostatniego wspomnienia Besarta, widoku całej armii sfinksów gotowej do ataku, można łatwo sprawdzić: rozrzucone tu i ówdzie na pustyni *jardangi*, czyli wyrzeźbione przez wiatr ostańce skalne, przypominają kontur Sfinksa w Gizie. Podobne formy często występują w skupiskach, co jeszcze bardziej upodabnia je do szykujących się do skoku bestii. Warto zastanowić się nad zaprowadzeniem obłąkanych lub wystraszonych Odkrywców w podobne miejsce – ku ich przerażeniu i uciesze Strażnika.

Nigel Wassif

BIULETYN KAIRSKI jest anglojęzycznym tygodnikiem, wydawanym przez znanego w mieście anglofila, Nigela Wassifa. Tak się składa, że redakcja pisma mieści się w budynku dokładnie naprzeciw hotelu, w którym zatrzymali się nasi bohaterowie. Archiwalne numery „Biuletynu" będą znakomitym źródłem informacji na temat poczynań Ekspedycji Carlyle'a w Egipcie.

Wassif jest przystojnym, czterdziestoparoletnim mężczyzną o wybrylantynowanych włosach i cienkim niczym ołówek wąsiku. Ubiera się w nieskazitelnie czyste, znakomicie skrojone, konserwatywne stroje. Pod pewnymi względami jest ograniczony i mało wrażliwy, jego gazeta zaś nie oddaje rzetelnie wszystkich aspektów życia codziennego, choć nie brak w niej relacji z debiutów towarzyskich i artystycznych oraz balów przebierańców.

Szef „Biuletynu" może spełnić w scenariuszu podobną funkcję jak Mickey Mahoney w Londynie. O ile jednak Mahoney jest

cyniczny, grubiański i nie kryje się ze swoją niewybitną przeszłością, o tyle Wassif dokłada wszelkich starań, by na stronach jego tygodnika dominował dobry smak i bardzo dba o zawartość poświęconej plotkom kolumny „Wydarzenia". Jest synem (z nieprawego łoża) pewnej wysoko postawionej Egipcjanki, która zmarła przy porodzie i wierzy, że jego ojciec był angielskim szlachcicem. W rozmowie nigdy nie omieszka napomknąć, że w jego żyłach płynie błękitna krew, choć unika konkretów. Wielu wpływowych kairczyków wierzy mu, głównie dlatego, że sam Nigel jest święcie przekonany, iż ma rację.

Od dawna pozostaje w zażyłych stosunkach z najwyższymi kręgami egipskiej arystokracji i rządu, a znakomita znajomość angielskiego i francuskiego, nienaganne maniery i wrodzona dyskrecja otwarły przed nim niemal wszystkie zagraniczne salony w Kairze. Tylko jeden brytyjski urzędnik mieszkający w stolicy Egiptu wie, że Nigel Wassif jest agentem wywiadu króla Jerzego V. Jeżeli Badacze Tajemnic taktownie i rozsądnie rozegrają spotkanie w redakcji „Biuletynu", Wassif wspomni o nich w jednym z rutynowo składanych meldunków; jeśli jednak okażą się źle wychowani, nadmiernie hałaśliwi bądź w inny sposób okażą brak kultury, Nigel zachowa spotkanie z nimi w tajemnicy i bohaterowie stracą szansę nawiązania potencjalnie bezcennego kontaktu.

Informacje z „Biuletynu Kairskiego"

Wszystkie informacje zawarte w „Biuletynie" drukują także inne szanujące się kairskie gazety.

Najciekawszym materiałem będzie z pewnością fotografia przedstawiająca sir Aubreya Penhewa, Rogera Carlyle'a, Hypatię Masters i doktora Roberta Hustona po zakończeniu uroczystej kolacji, wydanej na ich cześć w dwa dni po przybyciu do Kairu w klubie „Wyścigi". Carlyle jest przystojnym blondynem; smutno uśmiechnięty Huston ma ciemniejszą karnację i włosy, jest również nieco tęższy; dystyngowany sir Aubrey jest wysoki i siwy; Hypatia Masters ma jasne włosy i piękną suknię. Stojący z tyłu mężczyzna w szytym na miarę fraku to prawdopodobnie Jack Brady, nie został jednak uwzględniony w podpisie pod zdjęciem.

Z fragmentarycznych informacji, pojawiających się od czasu do czasu w dziale towarzyskim i w nowinkach można odtworzyć co następuje: ekspedycja przybyła do Kairu w maju 1919 roku, oficjalnie w celu przeprowadzenia badań i wykopalisk związanych z panowaniem Trzeciej Dynastii, o których to czasach niewiele wiadomo. Po krótkim okresie prac w Gizie

Pomoc dla graczy nr 31

Relacja Warrena Besarta

Kiedy prawnik się ze mną skontaktował, zgodziłem się reprezentować pana Rogera Carlyle'a, którego przedstawiono mi jako zamożnego Amerykanina. Kierując się jego pisemnymi poleceniami, nabyłem od Faraza Nadżira, handlarza antyków, pewne dzieła sztuki egipskiej, które następnie zostały nielegalnie wysłane do Londynu, na adres sir Aubreya Penhewa. Wiem tylko, że wszystkie te przedmioty były bardzo stare, ale nic ponadto.

Kiedy Ekspedycja Carlyle'a przybyła do Egiptu, zająłem się załatwieniem wyposażenia i pozwoleń. Główny teren wykopalisk znajdował się w Dhashurze, niedaleko Krzywej Piramidy.

Pewnego dnia zaczepił mnie tam Jack Brady, mówiąc, że Carlyle, Hypatia Masters, sir Aubrey i doktor Huston zniknęli bez śladu we wnętrzu piramidy. Był strasznie podekscytowany i podejrzewał jakiś podstęp, tym bardziej, że robotnicy uciekli i roboty utknęły w martwym punkcie. Nie wiedzieliśmy co robić, więc zaczęliśmy pić.

Następnego ranka wrócili. Z podnieceniem rozprawiali o jakimś niezwykłym odkryciu, chociaż nie chcieli nam powiedzieć, o co chodzi. Do końca nie dowiedziałem się co mieli na myśli, bo sir Aubrey miał hopla na punkcie zachowania tajemnicy. Wszyscy wrócili w jakiś niewytłumaczalny sposób odmienieni, choć z pewnością nie na lepsze. Nie dopytywałem się jednak.

Tego samego wieczora odwiedziła mnie stara Egipcjanka, której syn był u nas robotnikiem. Powiedziała, że wszyscy kopacze uciekli, bo Carlyle i inni biali sprzymierzyli się z pradawną, złą istotą – Posłańcem Czarnego Wiatru. Twierdziła, że ich dusze są już skazane na zagładę, a przyszła do mnie, bo ja i Brady byliśmy jeszcze w porządku. Jeżeli chciałem potwierdzenia jej słów, miałem udać się do Zawalonej Piramidy w Meidumie w tę noc, kiedy księżyc jest najmniejszy, czyli tuż przed nowiem. Boże mój, zrobiłem to!

Wziąłem jedną z ciężarówek, tłumacząc, że zamierzam spędzić upojną nockę w kairskiej dzielnicy rozrywki. Zamiast do miasta pojechałem jednak ze trzydzieści kilometrów na południe, do Meidumu, i ukryłem się, tak jak radziła mi starucha. A tam, w środku nocy, Carlyle i reszta szefostwa oddawali się koszmarnym, obscenicznym rytuałom, w towarzystwie setki obłąkanych tubylców. Nawet piasek zdawał się ożywać, pełzać i przemieszczać w stronę zburzonej piramidy. Co tam pustynia – ku mojemu najwyższemu przerażeniu sama piramida przeobraziła się w szkieletopodobne monstrum z wyłupiastymi ślepiami!

Spod powierzchni pustyni wynurzały się potworne istoty, chwytały tańczących ludzi i rozszarpywały im gardła. Przy życiu pozostali tylko biali i jeszcze jeden szaleniec w płaszczu. Wtedy z piasku wynurzył się jeszcze jeden potwór, wielkości słonia, ale z pięcioma kudłatymi łbami. Dopiero po chwili dotarło do mnie, co widzę... Ale to szaleństwo! Patrzyłem, jak wznosi się coraz wyżej i opada na rozrzucone wszędzie dookoła zwłoki, by pożreć je wszystkie, pożreć je wraz ze stworami, które zabiły tych ludzi. Na przesiąkniętym krwią piasku pozostało pięć osób.

A ja zemdlałem. Kiedy odzyskałem przytomność, poszedłem przed siebie, gdzie oczy poniosą, a tam... spotkało mnie coś jeszcze gorszego. Tuż przed świtem wdrapałem się na jedną z wydm, za którą czaiły się setki czarnych sfinksów, szereg za szeregiem, czekających nadejścia chwili, w której rzucą się, by pochłonąć cały świat. Znów zemdlałem i na wiele miesięcy straciłem kontakt z rzeczywistością.

Jakiś człowiek znalazł mnie i zabrał do swojej chaty. Mieszkał z matką; przez dwa lata razem się mną opiekowali, aż wreszcie, odzyskawszy rozum, wróciłem do Kairu. I wtedy zaczęły się sny!

Dziś ratuje mnie już tylko haszysz albo opium, ale trudno je zdobyć. Kończą mi się pieniądze. Czy wy, szlachetni panowie, moglibyście odżałować jakąś sumkę? Tylko narkotyki pozwalają mi zapomnieć i nie oszaleć. Wszystko stracone! Nie ma dla nas nadziei. Czekają, czekają wszędzie. Może zapalicie ze mną?

rozpoczęto je prace w Sakkarze, a później w Dhashurze. Ponieważ znaleziska nie miały wiele wspólnego z okresem Trzeciej Dynastii, zaczęły krążyć pogłoski o innych, ukrytych celach działania wyprawy; kilkakrotnie pojawiła się wzmianka o Czarnym Faraonie. Z plotek wynikało, że nieco później udało się dokonać sensacyjnego odkrycia.


NIGEL WASSIF

W lipcu tegoż roku członkowie Ekspedycji Carlyle'a nieoczekiwanie wsiedli na statek do Mombasy. Oficjalnym powodem tej decyzji były planowane wakacje; faktycznie, nieco wcześniej pojawiły się doniesienia o chorobie Rogera Carlyle'a. Występujący w roli rzecznika wyprawy sir Aubrey oświadczył, że Roger źle znosi upalne egipskie lato, a przy tym bliskie już okresowe wylewy Nilu na kilka miesięcy uniemożliwią dostęp do jednego z ważnych punktów, gdzie prowadzono by prace. Na zdjęciach z tego okresu Hypatia Masters często występuje z aparatem („Panna Masters przygotowuje się do fotograficznego safari w Kenii"). Udany test połowy *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec na jednym ze zdjęć, w tle, kalendarz z majową datą – zdjęcia opublikowane przez Wassifa w lipcu wykonano w rzeczywistości dwa miesiące wcześniej, wkrótce po przyjeździe Carlyle'a do Egiptu, wobec czego wcale nie dowodzą obecności Hypatii w Kairze w późniejszym terminie. Zapytany o to właściciel „Biuletynu" wzruszy tylko ramionami – nie przypomina sobie, czy wykorzystywał wcześniejsze zdjęcia, a gdyby nawet, to jest to zwyczajna praktyka dziennikarska. Panna Masters w czerwcu również „zachorowała" i kiedy wyruszyli do Kenii, nie odzyskała jeszcze pełni sił. Wassif pamięta, że Ekspedycja Carlyle'a była wręcz „horrendalnie ostrożna", gdy chodziło o niedopuszczenie obcych w okolice, gdzie prowadzono wykopaliska; nie zrobili wyjątku nawet dla przedstawicieli prasy.

Przypomina sobie również, że główni członkowie wyprawy byli kilkakrotnie na kolacji u niejakiego Omara Shaktiego, bogatego plantatora bawełny, którego Wassif osobiście ma za odpychającego typa i który nie cieszy się najlepszą reputacją. Nie ujawni tego faktu obcym ludziom, ale wie, że Shakti jest powiązany z Bractwem Czarnego Faraona, organizacją, którą Nigel uważa za wstydliwy sekret Egiptu, choć zarazem czuje przed nią lęk. Dopiero gdy Badacze zasłużą sobie na jego przyjaźń i zaufanie, będzie gotów podzielić się z nimi tym sekretem.

Powie za to, że tak się składa, iż w Egipcie przebywa akurat inna wyprawa naukowa sponsorowana przez Fundację Penhewa – Ekspedycja Clive'a prowadzi wykopaliska w Gizie i całkiem niedawno udało im się znaleźć mumię niezidentyfikowanej kobiety, spoczywającą w sekretnej komorze w najmniejszej z trzech Wielkich Piramid. Wśród fachowców pojawiły się głosy, że może to być królowa Nitocris, tajemnicza postać z Szóstej Dynastii. Zanim jednak przeprowadzono odpowiednie testy czy odwinięto zmumifikowane ciało, sarkofag wraz z zawartością zniknął bez śladu, ku ogólnemu zdumieniu wszystkich zainteresowanych. Mimo zaangażowania w sprawę policji nie natrafiono na ślad znaleziska: okolica była starannie strzeżona, do komory zaś prowadzi tylko jedno wejście.

Wassif może okazać się przydatny na kilka sposobów, jeżeli tylko uzna Badaczy Tajemnic za godnych szacunku: może znaleźć im sensownego przewodnika; może (osobiście lub dzięki przewodnikowi) pomóc im znaleźć Nadżira lub Besarta; będzie gotów zapłacić kilka piastrów za sensacyjną historyjkę (sumkę, która z trudem wystarczyłaby im na utrzymanie), ale nie zgodzi się zamieścić żadnych nazbyt kontrowersyjnych materiałów. Zapytany o bibliotekę naukową lub podobną placówkę, odeśle Odkrywców do znakomicie zaopatrzonego Muzeum Egipskiego i poleci im kontakt ze starym znajomym, doktorem Alim Kafourem, który może pomóc im usunąć biurokratyczne przeszkody i załagodzić ewentualne konflikty z policją.

NIGEL WASSIF, właściciel „Biuletynu Kairskiego", agent wywiadu Jego Królewskiej Mości Jerzego V

S	11	KON	13	BC	13	INT	15	MOC	15
ZR	11	WG	13	WYK	12	P	75	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: młotek do polo 40%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: archeologia 5%, historia 20%, jeździectwo 50%, język angielski 80%, język arabski 70%, język francuski 65%, korzystanie z bibliotek 35%, księgowość 20%, perswazja 20%, polo 40%, prawo 15%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 25%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 50%, tenis 35%, wiarygodność 95%, znajomość plotek 79%.

Doktor Ali Kafour

Nawet gdyby Badacze Tajemnic jakimś cudem przegapili kontakt z redaktorem „Biuletynu Kairskiego", Muzeum Egipskie i tak stanowi najbardziej prawdopodobny punkt zaczepienia, jako potencjalnie największe i najbardziej systematyczne źródło informacji o Mitach. Na doktora Kafoura mogą natknąć się przypadkiem, bądź też, jeśli Strażnik uzna, że tak będzie lepiej, pokonać najpierw istny labirynt biurokratyczny. Samo muzeum, położone nieopodal Wielkiego Mostu (olbrzymia, czerwonozłota kopuła czyni zeń jeden z najbardziej charakterystycznych budynków Kairu), jest oszałamiającą skarbnicą egipskich antyków. Kiedyś była to rezydencja kalifów, dziś znajduje się tu rosnąca w szybkim tempie kolekcja skarbów z przeszłości kraju. Przybytek jest otwarty codziennie od godziny dziewiątej do szesnastej trzydzieści.


DR ALI KAFOUR

Doktor Kafour jest szczupłym, niewysokim, miłym i inteligentnym mężczyzną o badawczym spojrzeniu. Kiedy zbytnio zaangażuje się w dyskusję, ma w zwyczaju zabawnie podskakiwać ze zniecierpliwienia. Sporo wie i z pewnością może pomóc Odkrywcom chronić się przed niektórymi istotami i zaklęciami ze świata Mitów; nic dziwnego – sam nie najgorzej włada egipską magią rytualną (woli to jednak zachować w ścisłej tajemnicy).

W muzeum znajduje się obszerna kolekcja skarbów okultystycznych, w większości zapisanych hieroglifami i papirusowych zwojów; przechowuje się tu również kompletny egzemplarz księgi Abd al-Azrada „Al Azif" (czyli „Necronomiconu") w języku arabskim. Ta część muzeum podlega pieczy Alego Kafoura, miejscowego eksperta w zakresie magii i wiedzy tajemnej. Bohaterowie mogą zwrócić na siebie jego uwagę jeżeli napomkną coś o Ekspedycji Carlyle'a bądź Czarnym Faraonie; gdyby zdecydowali się ukryć prawdziwy cel poszukiwań i obmyślili jakąś błahą bajeczkę, doktor poprosi ich o opuszczenie muzeum; ma dużo pracy.

Najciekawsze zbiory spoczywają w kilku sąsiadujących ze sobą, podziemnych komorach o ścianach z litej stali, które mają chronić skarby przed zalaniem wodami pobliskiego Nilu. Wszystkie ściany komór mają Siłę 100, drzwi zaś 130. Wrota zaopatrzono zresztą we wspaniałej roboty zamki kombinacyjne, zaprojektowane i skonstruowane w Monachium. Doktor Kafour zna na pamięć otwierającą je kombinację, która w wersji pisanej istnieje w dwóch egzemplarzach: jeden jest pilnie strzeżona w znakomicie zabezpieczonych biurach München Geldschrankenwerk, drugi zaś spoczywa (w zapieczętowanej kopercie) w prywatnym sejfie (Siła drzwi 50) kierownika ds. znalezisk starożytnych, na pierwszym piętrze muzeum. Tylko Kafour wie o tym, że całej kolekcji strzeże dodatkowo rytualne egipskie zaklęcie, które sam rzucił (działa ono jak osłona o Sile 16; jego szczegółowy opis znajduje się w „Księdze Magii" pod hasłem „Pieczęć Izys").

Nawet gdyby Kafour zgodził się udostępnić Badaczom Tajemnic zbiory z podziemnych komór, zapoznanie się z nimi będzie wymagało znajomości hieroglifów i hieratycznego pisma egipskiego z różnych epok, demotycznej odmiany egipskiego, a ponadto koptyjskiego, arabskiego, klasycznej łaciny i greki, języka aramejskiego i hebrajskiego. Jeżeli jednak opowieść Odkrywców wystarczająco go zaintryguje, doktor Kafour będzie gotów sam przeprowadzić pewne badania.

Informacje uzyskane od Alego Kafoura

EKSPEDYCJA CARLYLE'A: Doktor Kafour sądzi, że członkom ekspedycji udało się poznać jakąś tajemnicę związaną z istnieniem Czarnego Faraona i że odkrycie to stało się przyczyną ich śmierci w Kenii. Sir Aubrey Penhew od dawna prowadził badania nad legendą o Czarnym Faraonie, toteż kilkakrotnie dyskutował na ten temat z Kafourem.

Kiedy jednak ostatnio przybył do Egiptu, nie szukał kontaktu z doktorem, a gdy ten udał się na miejsce, gdzie prowadzono wykopaliska, został potraktowany bardzo niegrzecznie i grubiańsko. Kafour dokładnie pamięta, że zwrócił uwagę na zmiany zachodzące w osobie sir Aubreya: fizycznie mężczyzna wydawał się młodszy, ale był zgaszony, trzymał wszystkich na dystans i okazywał niezwykłą dla siebie złośliwość.

CZARNY FARAON W HISTORII EGIPTU: U schyłku rządów Trzeciej Dynastii przybył do Egiptu człowiek imieniem Nefren-Ka, potężny czarownik, który skinieniem palca potrafił zgładzić wrogów lub przyprawić ich o szaleństwo. Zgodnie z przekazami z tamtych czasów pochodził ze starożytnego miasta w Arabii, Iremu, która to nazwa znaczy „miasto kolumn" i jest wymieniana w „Al Azif". Wszyscy, którzy słyszeli o tym miejscu, panicznie się go bali.

Nefren-Ka wskrzesił kult prastarego, straszliwego bóstwa – Czarnego Faraona – i wkrótce ludzie przestali go odróżniać od jego boga. Od tej pory samego Nefren-Ka zaczęto nazywać Czarnym Faraonem, a dziś nikt już nie potrafi odróżnić ich uczynków.

Wiele lat trwała jego walka z następcami Zosera z Trzeciej Dynastii, walka o władzę nad całą krainą. O tym, jak wielką mocą dysponował czarnoksiężnik, najlepiej świadczy fakt, że nie zachowały się żadne relacje z tych mrocznych wieków; zaginął też wszelki ślad po potomkach Zosera. Przez pewien czas Nefren-Ka rządził ludem zamieszkującym brzegi Nilu, aż wreszcie pojawił się Sneferu, założyciel Czwartej Dynastii, który z pomocą Izydy oparł się złym mocom i zgładził Nefren-Ka.

Co ciekawe, wybudowano specjalnie piramidę, w której spoczęło jego ciało. Doktor Kafour podejrzewa, iż w ten sposób chciano ochronić Egipt przed wciąż potężną magią, emanującą ze zwłok. Budowla jednak wkrótce runęła w gruzy. Dziś nosi nazwę Zawalonej Piramidy, a znajduje się w Meidumie; drugą, nazywaną Krzywą, Sneferu wybudował w Dhashurze. Z zapisków historycznych wynika, że ciało Nefren-Ka przeniesiono z Meidumu do Krzywej Piramidy, ale przeprowadzone na miejscu wykopaliska nie doprowadziły do odkrycia śladów takiej operacji. W Dhashurze znajduje się jeszcze jedna piramida, zwana Czerwoną, której budowę również przypisuje się Sneferu. Ma ona ponoć strzec miasta, a jej moc nie pozwala powstać Nefren-Ka z martwych.

Odniósłszy zwycięstwo Sneferu rozkazał zniszczenie wszelkich śladów istnienia Czarnego Faraona, nie udało mu się jednak wykorzenić wiary w niego i zlikwidować wszystkich wyznawców, którzy zaczęli snuć plany sprowadzenia boga z powrotem. Z biegiem czasu zostali wyparci na południe, poza granice Egiptu, by osiąść wśród ohydnych bagnisk poniżej Sudanu.

Rządzącą w czasach Szóstej Dynastii królową Nitocris podejrzewano o sprzyjanie nowemu kultowi Czarnego Faraona. Brakuje wprawdzie niepodważalnych dowodów na poparcie tej tezy, Kafour wierzy jednak, iż tak było naprawdę. Mimochodem napomyka również, że Czarny Faraon znany jest pod imieniem Nyarlathotepa. W zależności od stanu wiedzy Odkrywców Tajemnic, wywołany tym oświadczeniem wstrząs może ich przyprawić o utratę 0/1k3 punktów Poczytalności.

LEGENDY O CZARNYM FARAONIE: Niektórzy naukowcy twierdzą, że Czarny Faraon należał do panteonu okrutnych, nieludzkich, lubujących się w chaosie i szaleństwie bóstw, o wiele starszych, niż egipscy bogowie,

- Nefren-Ka służyło ponoć olbrzymie zwierzę, którego pomniejszonym, nieudolnym wizerunkiem jest znany z Gizy posąg Sfinksa.
- Głos Nefren-Ka miał nieść się po świecie w podmuchach czarnego wichru, któremu czarnoksiężnik mógł rozkazywać i za jego pośrednictwem siać zniszczenie.
- Istnieje proroctwo mówiące o tym, że Czarny Faraon powstanie w „dłonie i stopy po Wielkiej, Dobrej Istocie". Niektórzy są skłonni interpretować określony w ten sposób czas jego przyjścia jako dwadzieścia stuleci po Chrystusie. Zacznie się wówczas nowa era, zwiastująca kres panowania ludzi na Ziemi i wolność dla wszystkich wyznawców Czarnego Faraona.
- Jego podobni do ludzi, lecz nieludzcy wyznawcy, kryją się ponoć pod powierzchnią pustyni, od czasu do czasu napadając na przypadkowych przechodniów.
- Znajdujący się w Gizie Sfinks odgrywał rzekomo ważną rolę w ohydnych rytuałach, jakie odprawiała Nitocris.

CO O TYM SĄDZI DOKTOR KAFOUR: Uważa, że Nefren-Ka i Czarny Faraon istnieli naprawdę, podobnie jak i inne bóstwa z owego prastarego panteonu. Nazywa te istoty Starszymi Bogami i twierdzi, że przewodził im sułtan-demon imieniem Azathoth. Widział na pustyni ich sługi i nie ma wątpliwości co do tego, że Bractwo Czarnego Faraona istnieje obecnie w Egipcie, chociaż nie zna szczegółów na temat jego organizacji, przywódców ani działalności. Podejrzewa przy tym, że kult Czarnego Faraona szerzy się w całej Afryce – słyszał na przykład o kultystach Krwawego Języka z należącej do Brytyjczyków Kenii, którzy czczą potwornego boga, będącego jednym z aspektów Faraona.

KRÓLOWA NITOCRIS: Niezidentyfikowana mumia, którą ostatnio wykradziono Ekspedycji Clive'a, za życia z pewnością była właśnie piękną i okrutną władczynią z epoki Szóstej Dynastii. Pogrzebano ją żywcem, ale dopiero Clive i jego współpracownicy odkryli maleńką komorę ukrytą w najmniejszej z trzech piramid

w Gizie. Doktor Kafour nie wie jak ani dlaczego mumia została skradziona, jest jednak przekonany, że jej zniknięcie ma związek z bliskim powrotem Czarnego Faraona.

FUNDACJA PENHEWA: Ali Kafour zawsze darzył szczerym szacunkiem sir Aubreya Penhewa, dyrektora Edwarda Gavigana i doceniał ich wysiłki. Jednakże od śmierci sir Aubreya do Egiptu przybyło dziesięć sponsorowanych przez fundację wypraw naukowych, a wśród ich uczestników odnotowano co najmniej dwadzieścia przypadków śmierci, liczne zaginięcia, kilka samobójstw i jeden (potwierdzony) przypadek obłędu. Ekspedycje te łączył podobny model postępowania, jak w wypadku ludzi Carlyle'a: graniczącą z paranoją tajemniczość i przypadkowy dobór miejsc wykopalisk, a wszystko zakończone nie wyjaśnionym wypadkiem.

„AL AZIF": Większość informacji na temat Czarnego Faraona, jakich udziela doktor Kafour, pochodzi z arabskiego egzemplarza „Necronomiconu", który znajduje się w muzeum. Na tym oczywiście treść księgi się nie kończy – jej przeczytanie może być niebezpieczne dla życia i zdrowia psychicznego, toteż doktor nieprędko pozwoli komuś do niej zajrzeć.

DOKTOR ALI KAFOUR, 63 lata, opiekun zbiorów okultystycznych w Muzeum Egipskim, władający rytualną magią

S	07	KON	14	BC	12	INT	18	MOC	16
ZR	13	WG	15	WYK	18	P	70	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: brak.

Czary: Zaśpiew Tota, Pieczęć Izys, Głos Ra. Wszystkie te zaklęcia są czarami rytualnymi i wymagają odprawienia długich ceremonii z wykorzystaniem licznych komponentów. Opisano je w „Księdze Magii". Strażnik może uzupełnić ten wykaz, jeśli uzna to za stosowne.

Umiejętności: antropologia 35%, archeologia 95%, astronomia 40%, egipski język demotyczny 65%, geologia 25%, greka 40%, historia Egiptu 95%, język angielski 65%, język arabski 90%, język francuski 80%, język hebrajski 60%, język koptyjski 25%, korzystanie z bibliotek 95%, łacina 40%, Mity Cthulhu 15%, okultyzm 80%, perswazja 60%, prawo (aspekty związane ze znaleziskami archeologicznymi) 90%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 50%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 65%, wiarygodność 75%, znajomość egipskich hieroglifów 90%.

CZARNY KOT

Bliższe zapoznanie się z losami ekspedycji Clive'a prowadzi do odkrycia istnienia kolejnego źródła nieokiełznanych mocy, a bohaterowie dochodzą do wniosku, że uprzejmość i szacunek zawsze popłacają.

Jeżeli Badacze Tajemnic zaczną wypytywać o Ekspedycję Clive'a, dość szybko uda im się dowiedzieć, że jeden z uczestników wykopalisk został wyrzucony z zespołu, mniej więcej miesiąc po rozpoczęciu prac. Doktor Ali Kafour i wydawca „Biuletynu", Nigel Wassif, pamiętają, iż Henry Clive zwolnił z pracy niejakiego Janwillena Vanheuwelena z Holandii, zarzucając mu niekompetencję i pijaństwo. Wassif wie ponadto, że Holender nie miał pieniędzy na bilet powrotny do kraju i wciąż przebywa w Kairze.

Vanheuwelen, jako pełnoprawny członek ekspedycji, musiał o niej niejedno wiedzieć; w dodatku jest szansa, że chowa urazę wobec Clive'a. Któż mógłby być lepszym źródłem informacji?

Informacje dla Strażnika

Niestety, Vanheuwelen ma za dużo własnych kłopotów, żeby być specjalnie pomocnym. Kiedy zwolniono go z pracy i zostawiono własnemu losowi na ulicach Kairu, ambitny (ale rzeczywiście niezbyt doświadczony) archeolog usiłował przyłączyć się do innej wyprawy badawczej, bądź zorganizować własną – na próżno. Niedawno podjął próbę odzyskania przychylności Clive'a. Zupełnie nieoczekiwanie z pomocą przyszedł mu Martin Winfield, opowiadając o mało znanej świątyni, położonej przy jednym z zagubionych w labiryncie Starego Miasta uliczek. Z jego słów wynikało, że odkrycie, jakiego może dokonać Vanheuwelen, nie tylko przywróci go do łask Clive'a, ale też zapewni rozgłos. Sam Winfield chętnie zająłby się tą sprawą, ale chwilowo nie mógł opuścić terenu prowadzonych pod Memfis wykopalisk – a przynajmniej tak twierdził.

Vanheuwelen zagłębił się więc w wąskie uliczki i ciemne alejki Starego Miasta i po długiej wędrówce krętą drogą dotarł do pogrążonej w mroku komory pod miastem. W metalowej kadzielnicy, stojącej przed starym, obsydianowym posągiem smukłego kota, płonął ogień; kilka prawdziwych kotów, ukrytych w cieniu, obserwowało tę scenę z boku. Vanheuwelen obejrzał dokładnie rzeźbę i już miał uznać całe zdarzenie za kolejny przyczynek do historii swych licznych niepowodzeń, gdy w podstawie posągu odkrył ukryty pojemnik. Wewnątrz znalazł prastare zwoje, zapisane hieroglifami – „Mroczne rytuały". Nikt nie widział, jak zabierał je ze świątyni i zapewne nikt nie będzie za nimi tęsknił.

Przybytek poświęcony był Bast, bogini kotów, a odwiedzała go głównie kocia część mieszkańców miasta. Ludzie nie oddają czci Bast w żaden zorganizowany sposób, ale w potrzebie chętnie składają jej ofiary. Starannie dobrane, wąskie grono sług zdołało przetrwać kilka tysięcy lat, choć w żadnym pokoleniu nie było zapewne nie więcej niż dwóch kapłanów. W Kairze stanowisko najwyższej kapłanki zajmuje osoba nieziemskiej urody, obdarzona przy tym niezwykłą mocą. Ma na imię Neris, występuje w dwóch postaciach – młodej kobiety lub czarnej pantery – a obecnie stara się za wszelką cenę odzyskać znalezione przez Holendra zwoje.

Vanheuwelen spędził cały tydzień na odcyfrowywaniu ich treści. Między jednym *delirium tremens* a drugim zdołał ustalić, iż są dziełem Luveha-Kerafa, kapłana Bast w czasach Trzynastej Dynastii. Poza tym nabawił się ciekawej przypadłości – gdziekolwiek się ruszy, śledzi go kilka kotów: obserwują go, podążają za nim krok w krok, a kiedy się zbliży, ostrzegawczo prychają. Archeolog zdążył już nawet zarobić parę zadrapań od swych prześladowców.

Po jakimś czasie Neris zwróciła się bezpośrednio do niego, rozkazując mu oddać zwoje. Vanheuwelen nie zmierzał się pozbyć znaleziska, które daje mu szansę na odzyskanie ogólnego szacunku, toteż odmówił. Spotkania z kapłanką i kocią populacją Kairu zdążyły już przybrać na gwałtowności, gdy w sprawę wmieszali się Odkrywcy Tajemnic.

Janwillen Vanheuwelen

Trafienie na trop holenderskiego archeologa nie będzie łatwe, ale Wassifowi czy Kafourowi wystarczy dzień-dwa, by ustalić, gdzie się znajduje. Sami Badacze stracą na podobnych poszukiwaniach więcej czasu (może nawet cały tydzień). Inni członkowie Ekspedycji Clive'a albo nie mają pojęcie gdzie podziewa się Vanheuwelen, albo tylko tak mówią – w każdym razie nie są zbyt pomocni.

Janwillen mieszka tymczasem przy ulicy Nocnych Motyli, w najuboższej okolicy Starego Miasta, w klitce na zapleczu pracowni krawieckiej. Zszedł na psy i zatrudnił się jako chłopiec na posyłki u swego gospodarza, żeby móc płacić mu za lokum i wyżywienie. Przybywający pod sklep Badacze Tajemnic widzą, jak siwiejący krawiec wygania z domu miotłą stadko kotów, klnąc przy tym po arabsku.

Pokoik Vanheuwelena z trudem mieści polowe wyro, niezgrabny stół, krzesło, kilka niepozornych książek z dziedziny archeologii, lampę naftową i parę świec. Owinięte w płótno zwoje z „Mrocznymi rytuałami" spoczywają w zagłębieniu wydrążonym w klepisku pod łóżkiem.


J. VANHEUWELEIN

Holender jest mężczyzną średniego wzrostu i więcej niż średniej tuszy, jego twarz zaś zdradza zamiłowanie do mocnych trunków. Wiecznie chodzi nie dogolony, a na czubku nosa nosi maleńkie okulary w drucianej oprawie. Rzadko oddaje odzież do prania, toteż zarówno on sam, jak i cały pokój cuchnie odorem nie domytego ciała. Nerwowemu, rozgorączkowanemu człowieczkowi trudno odmówić ambicji, z pewnością jednak brakuje mu trochę zdrowego rozsądku; na to nakłada się wieczny problem z alkoholem: gdy tylko Vanheuwelen zdobędzie jakieś pieniądze, zaczyna pić, a raz zacząwszy, skończy dopiero wtedy gdy zabraknie mu funduszy. Mówi wprawdzie z lekkim holenderskim akcentem, ale angielski zna świetnie, a poza tym całkiem nieźle radzi sobie po arabsku.

W najlepszym razie zasługuje na miano przeciętnego archeologa; nie ma oficjalnego stopnia naukowego, a wszystkiego, co wie, nauczył się sam, w terenie, uczestnicząc w kilku wyprawach do Egiptu. Dzięki wrodzonej inteligencji potrafi nawet od biedy czytać hieroglify.

Na widok innych Europejczyków szczerze się ucieszy, zwłaszcza jeśli ci Europejczycy odżałują parę groszy i postawią mu drinka. Jeśli Odkrywcy Tajemnic zapytają o Ekspedycję Clive'a, Vanheuwelen powie im wszystko, co wie – muszą tylko zapłacić za napoje i obiad.

CO WIE VANHEUWELEN

Holender przyłączył się do wyprawy Henry'ego Clive'a już w Kairze, wkrótce po jej przybyciu do Afryki. Wspólnie pracowali w Gizie, toteż był świadkiem odkrycia grobu, w którym spoczywała „niezidentyfikowana" kobieca mumia (Nitocris). Chętnie zrelacjonuje tajemnicze nocne zniknięcie mumii i jej strażników (patrz „Wersja Clive'a"), choć twierdzi, że znalezione w grobowcu zwoje były w niezłym stanie i dało się je odczytać (wbrew temu, co utrzymuje Clive). Vanheuwelen sądzi, że znaleziona kobieta to rzeczywiście królowa Nitocris, o której, niestety, praktycznie nic nie wie. Zwolniono go nieoczekiwanie tuż przed wyjazdem całej ekipy do Memfis – jego zdaniem krok ten został podyktowany koniecznością ograniczenia wydatków.

O innych członkach Ekspedycji Janwillen wyraża się z najwyższym uznaniem; ma wprawdzie za złe Henry'emu, że się go pozbył, ale przyznaje, iż główną przyczyną było jego pijaństwo; jest wdzięczny Martinowi Winfieldowi za pomoc w odnalezieniu „Mrocznych rytuałów"; Johannesa Sprecha, który zaimponował mu znajomością hieroglifów, darzy szczerą sympatią; dobrze żyje także z Agathą Broadmoor i Jamesem Gardnerem, choć uważa ich teorie na temat Egiptu i okultyzmu za nieco zbyt daleko posunięte.

Podczas rozmowy Badaczy z archeologiem do pokoju wślizguje się kot. Vanheuwelen urywa w pół zdania i rzuca w zwierzaka łyżką, co wystarczy, żeby wypłoszony kociak umknął na dwór.

Zachęcony krążącymi w żyłach procentami Vanheuwelen opowiada Odkrywcom o znalezisku, które uczyni go sławnym i bogatym. W zapomnianej świątynce natrafił bowiem na komplet papirusowych zwojów, zawierających opis nieznanych, pradawnych egipskich rytuałów. Jego zdaniem zwoje pochodzą co najmniej z czasów Trzynastej Dynastii, ale mogą okazać się jeszcze starsze. Właśnie nad nimi pracuje – zamierza skończyć za kilka dni, no, najdalej za tydzień. Jeżeli bohaterowie umiejętnie go przycisną (bądź po prostu bardziej spoją alkoholem), może im pokazać wyniki swojej pracy, czyli niderlandzki przekład „Mrocznych rytuałów Luveha-Kerafa".

MROCZNE RYTUAŁY

Kiedy Badacze Tajemnic zaskarbią sobie jego zaufanie, Vanheuwelen zapozna ich ze swoją wersją magicznego traktatu. Język niderlandzki jest blisko spokrewniony ze starym wysokoniemieckim, toteż przy czytaniu dokumentu przyda się znajomość niemieckiego. Holender nie udostępni bohaterom oryginałów, ograniczając się do stwierdzenia, że znajdują się one w bezpiecznym miejscu. Zdradzi, że znalazł je w małej, podziemnej świątyni w Kairze, nie zechce jednak ich tam zaprowadzić dopóki nie skończy tłumaczenia i nie zbada dokładniej okolicy.

Przekład Vanheuwelena, obejmujący mniej więcej połowę zawartości zwojów, daleki jest od doskonałości. Zapiski dotyczą przede wszystkim kultu Bast, ale archeolog natrafił także na fragmenty odnoszące się do Sebeka, choć pomylił go z Apepem, jednym z cieszących się złą sławą węży z egipskiej mitologii, który usiłował nie dopuścić do tego, by łódź Ra, boga słońca, każdego ranka wypływała na niebo.

Przekład w takim stanie, w jakim poznają go Badacze Tajemnic, powoduje utratę 1k4 punktów Poczytalności i wzrost poziomu umiejętności *Mity Cthulhu* o 1k4. Przetłumaczone zostały następujące zaklęcia: „Nawiązanie kontaktu z Bast", „Przywołanie/Spętanie kota" i „Przywołanie/Spętanie krokodyla".

Przełożenie dotychczasowego tekstu na angielski (wraz ze spisaniem) zajęłoby Vanheuwelenowi kolejny tydzień, za to z niejaką trudnością może go streścić na głos w mniej więcej cztery godziny, żeby dać Badaczom pewne pojęcie o jego zawartości; dokończenie tłumaczenia na niderlandzki wymagałoby jeszcze miesiąca. Zaznajomienie się z resztą „Rytuałów" kosztowałoby czytelnika dalsze 1k4 punkty Poczytalności i podwyższyłoby jego *Mity Cthulhu* o kolejne 1k4%; dostępne byłyby wówczas wszystkie zaklęcia... Ale żeby tak się stało, Vanheuwelen musiałby jeszcze miesiąc pożyć.

Kocia plaga

Z chwilą znalezienia zwojów Vanheuwelen padł ofiarą dziwacznej „klątwy": gdziekolwiek się ruszy, jest obserwowany i śledzony przez koty, wszelkiej możliwej maści i wielkości. Ostatnio zwrócił uwagę na jeszcze jednego „strażnika", którym jest piękna, młoda Arabka (to Neris, kapłanka Bast). Archeolog nie skojarzył jeszcze wykradzenia zwojów z plagą, więc może Badacze Tajemnic pomogą mu przeprowadzić ten nieskomplikowany proces myślowy.

Koty chcą się na nim zemścić za kradzież zwojów z ich świątyni, Neris natomiast zamierza najpierw odzyskać „Rytuały".

W okresie kilku najbliższych godzin po zapoznaniu się Odkrywców z Holendrem natarczywość kotów wyraźnie się wzmaga. Przy każdym następnym spotkaniu naszych bohaterów z Vanheuwelenem udany test *spostrzegawczości* pozwoli zauważyć kryjące się po kątach coraz liczniejsze zastępy małych, milczących obserwatorów. Każdy taki kontakt będzie Odkrywców kosztował 0/1k3-1 punktów Poczytalności. Strażnik powinien zaaranżować kilka podobnych spotkań z udziałem Badaczy, archeologa i kotów. Od momentu, gdy bohaterowie pierwszy raz zwrócą na nie uwagę, koty zaczną się pojawiać w ich pokojach hotelowych, łazić za nimi krok w krok po uliczkach, czaić się w taksówkach, toaletach itp. (za każdym razem utrata Poczytalności wynosi 0/1k3-1). Kociaki mają pełnić funkcję nieustępliwych, podejrzanie inteligentnych „towarzyszy", których wszechobecność musi w końcu zacząć działać Badaczom na nerwy.

Jeżeli Vanheuwelen lub któryś z bohaterów zabije bądź poważnie zrani któreś ze zwierząt, koty zaczną zbierać się coraz większymi grupami i atakować bez pardonu – Strażnik powinien tylko wybrać odpowiedni moment; jednakże nawet jeżeli wszyscy będą obchodzić się z nimi ostrożnie, Vanheuwelen i tak przynajmniej raz zostanie boleśnie podrapany.

Wkrótce po tym do Holendra zwróci się osobiście piękna kapłanka Bast; Badacze Tajemnic nie muszą być obecni przy tym spotkaniu, koniecznie jednak powinni się o nim dowiedzieć. Neris jest bardzo zgrabną, delikatną kobietą o miłym, łagodnym głosie. Z początku, mimo pewnego dystansu, odnosi się do prymitywnego cudzoziemca dość przyjaźnie – ba, można wręcz dać się nabrać, że go kokietuje. Szybko jednak przechodzi do rzeczy i zwraca się do Vanheuwelena z żądaniem, by zwrócił jej własność; w tym momencie jej rezerwa sprawia wrażenie złowieszczej. Neris ostrzega Holendra, że kradzież ściągnęła na niego klątwę w postaci plagi kotów, a jeżeli będzie uparty, niebawem sama bogini da mu poznać swój gniew. Vanheuwelen odmawia i rozwścieczona Neris odchodzi z niczym. Gdyby Odkrywcy zamierzali ją śledzić, ucieknie im bez kłopotu, w razie potrzeby z iście kocią gracją i łatwością przeskakując z dachu na dach. Każdy, kto chciałby jej dotrzymać kroku, musi co rundę wykonać udany test *skakania*; niepowodzenie w teście oznacza odpadnięcie z pościgu i bolesny (1k6 obrażeń) upadek. Jeżeli kapłanka zostanie zaatakowana zanim rzuci się do ucieczki, później pod postacią pantery będzie chciała zemścić się na napastniku.

Jedną lub dwie noce po pierwszym spotkaniu Neris zmieni się w czarną panterę i odwiedzi Holendra i/lub Odkrywców Tajemnic. Może przycupnąć na dachu pobliskiego domu, zaczaić się w mrocznym zaułku i zaryczeć ostrzegawczo, albo poszarpać pościel na łóżkach Badaczy. Zobaczenie jej po raz pierwszy grozi utratą 0/1k4 punktów Poczytalności. Pantera będzie walczyć tylko w obronie własnej, chyba że Neris została wcześniej zraniona. Wówczas bowiem spróbuje raz czy drugi zahaczyć napastnika pazurzastą łapą, zanim zniknie w mrokach nocy.


NERIS, KAPŁANKA

Zaatakowana będzie się bronić do chwili, gdy straci połowę Wytrzymałości, po czym ucieknie. W takim wypadku przed następnym spotkaniem jej rany i tak się zagoją, dzięki niezwykłej mocy Bast, jej patronki.

Przez kolejne kilka nocy odwiedziny pantery powtarzają się; szczególnie często Neris zagląda do śmiertelnie już przerażonego archeologa. Kapłanka staje się coraz groźniejsza i bardziej natarczywa, gdyż chce wymusić na nim zwrot zwojów. Jej zachowanie wobec Odkrywców Tajemnic zależy od tego, na ile będą się starali jej przeszkodzić i jak zdecydowanie opowiedzą się po stronie Vanheuwelena. Neris walczy o „Mroczne rytuały" dopóki nie opuszczą one terytorium kraju, choć spróbuje zgładzić każdego, kto chciałby wywieźć zwoje z Egiptu.

Dalej, pod koniec tego podrozdziału, znajdziecie opis dalszych wydarzeń i możliwe rozwiązania sytuacji.

„Mroczne rytuały" Luveha-Kerafa

Spisane egipskimi hieroglifami, +9 do *Mitów Cthulhu*, przeczytanie grozi utratą 1k6/2k6 PP. Ze zwojów można się nauczyć siedmiu zaklęć: „Nawiązanie kontaktu z 'Boginią kotów'" (Bast), „Przywołanie/Spętanie kota", „Sprowadzenie pozbawionego twarzy Władcy Piasków" („Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem" pod postacią sfinksa bez twarzy), „Przyzwanie Czarnego Faraona" („Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem"), „Wezwanie pustynnego pożeracza ciał" („Przywołanie ghoula"), „Sprowadzenie okrutnego Władcy Rzeki" („Nawiązanie kontaktu z Sebekiem"), „Przywołanie i ochrona przed Dziećmi Rzeki" („Przywołanie/Spętanie krokodyla").

Ta wersja „Mrocznych rytuałów" składa się z dziesięciu delikatnych arkuszy papirusu, pochodzących z czasów Trzynastej Dynastii (1786-1633 p.n.e.). Niemal każdy centymetr zwojów został zapisany drobniutkimi, koślawymi hieroglifami. Na pierwszym arkuszu podano, kto spisał „Rytuały" – Luveh-Keraf, najwyższy kapłan Bast, bogini kotów; początkowe stronice są poświęcone szczegółowym rozważaniom na temat kultu Bast oraz opisom ceremonii przywołania bogini i jej kocich sług.

Później autor poświęca nieco miejsca także innym egipskim bóstwom, ze szczególnym uwzględnieniem „okrutnego Władcy Rzeki", czyli krokodylogłowego Sebeka. Luveh-Keraf opisuje jego świątynie pobudowane na brzegach Nilu oraz odprawiane w nich obrzędy ofiarne.

Uwagi na temat innych bogów egipskiego panteonu utrzymane są w tonie ostrzeżenia. Kapłan pisze o Nyarlathotepie pod postacią sfinksa bez twarzy i Czarnego Faraona, przedstawiając te wcielenia jako zupełnie odrębne istoty. Doktor Ali Kafour dysponuje dokładnie takimi samymi informacjami z zakresu historii i legend dotyczących Czarnego Faraona.

ŚWIĄTYNIA BAST

Dopiero gdy natarczywe koty, tajemnicza kobieta i czarna pantera na dobre wystraszą Vanheuwelena i dadzą mu się we znaki, Holender zgodzi się zaprowadzić Badaczy do świątyni, w której znalazł „Mroczne rytuały"; Strażnik sam musi zadecydować, czy przy okazji odda im również same zwoje.

Znajdująca się w starej części Kairu świątynia jest dobrze ukryta. Najłatwiejsza droga do niej prowadzi wąskim przejściem, odchodzącym od zapuszczonej, brudnej uliczki. Kręta ścieżka przechodzi między innymi przez podwórze dużego budynku, wiedzie dalej na dach kolejnego domu, po czym nagle stromymi, wąskimi stopniami schodzi pod ziemię.

Jeżeli Vanheuwelen służy bohaterom za przewodnika, wystarczy im jeden udany test Szczęścia, by dotrzeć na miejsce; bez Holendra mają tylko Moc% szans na to, że znajdą świątynię korzystając z jego wskazówek i opisów. Udany test Pomysłowości sprawi jednak, że gracz wpadnie na pomysł, by śledzić jednego z kotów, który okaże się akurat pobożnym wyznawcą Bast. W ten sposób szanse odkrycia świątynki wzrosną dwukrotnie.

Bez względu na obecność archeologa Odkrywcy Tajemnic spotkają na swej drodze mnóstwo kotów i niewielu ludzi; nikt z przechodniów nie przyzna się zresztą, że wie o podziemnej świątynce.

Pod ziemią znajduje się okrągła sala o średnicy około 12 metrów, w której ścianach wykuto liczne nisze i półeczki, gdzie wylegują się i czają wyznawcy Bast. Mądre, niepokojące oczy kotów błyskają słabo w przyćmionym świetle. Do komnaty prowadzi tylko jedno wejście, naprzeciw którego widnieje dwumetrowej wysokości posąg, przedstawiający siedzącą na tronie piękną kobietę z głową kota. W razie konieczności udany test *archeologii* lub *antropologii* pozwoli rozpoznać w niej Bast, boginię czczoną w starożytnym Egipcie, znaną również jako Pasht i Bubastis. Posąg wykuto w jednym olbrzymim bloku obsydianu. Udany test *spostrzegawczości* ujawni umieszczoną między stopami statuy szufladę, z której Vanheuwelen wyjął zwoje. Przed posągiem, w kadzielnicy płonie ogień, który sprawia, że na pobielonych ścianach tańczą wyraźne cienie.

W chwili, gdy bohaterowie wchodzą do świątyni, w pomieszczeniu znajduje się już 2k10 kotów; gdyby Badacze zaatakowali któregoś z nich, reszta natychmiast się na nich rzuci. W każdej rundzie przybywa 1k6 zwierząt, zupełnie jakby wyłaziły wprost ze ścian świątyni.

Jeżeli któryś z kotów zostanie zabity w sanktuarium, Bast da odczuć intruzom pełnię swego gniewu: pod wpływem jej mocy 1k6 zwierząt przejdzie przemianę w krwiożercze, olbrzymie kotowate – lwy i pantery, które pałają żądzą zabicia pozostałych przy życiu bluźnierców i w razie potrzeby są gotowe ścigać ich ulicami miasta.

Jeżeli jednak Odkrywcy Tajemnic zachowają się w świątyni spokojnie, będą świadkami przybycia dziesiątek, może nawet setek kotów. Co godzinę istnieje 10% szans na to, że pojawi się tam również pokorny pielgrzym-kobieta. Widok obcych zaskoczy ją, ale ponieważ celem jej wizyty jest wyproszenie łaski u kociej bogini, nie będzie się nimi przejmowała. Jeżeli bohaterowie zdecydują się zamienić z nią parę słów (po arabsku), dowiedzą się, że przyszła pomodlić się za swojego kota, który przed kilkoma dniami zniknął z domu. Ma nadzieję, że Bast zwróci jej przyjaciela lub przynajmniej dopilnuje, żeby jego dusza spokojnie udała się na wieczny spoczynek. Nic nie wie o zorganizowanym kulcie Bast, a o świątyni dowiedziała się dawno, dawno temu od swojej babki.

Rozstrzygnięcia

Jak też bohaterowie poradzą sobie z kocimi prześladowcami? Jak Strażnik odegra postaci Vanheuwelena i Neris? Holender musi skończyć tłumaczenie i opublikować ich treść, żeby zyskać sławę, o jakiej marzy; Neris natomiast pragnie zwoje bezzwłocznie odzyskać, by przywrócić odwieczny porządek w sanktuarium. Cele kapłanki i archeologa są zupełnie sprzeczne.

Vanheuwelen nie odda zwojów dopóki nie zostanie poważnie ranny lub porządnie przestraszony. Odkrywcy Tajemnic mogą go przekonać, że znajduje się w niebezpieczeństwie, którego nie powinien lekceważyć.

Neris ujawnia się dzień lub dwa po ich pierwszym spotkaniu i przez dwa do trzech dni usiłuje nastraszyć Holendra tak, by zgodził się oddać „Rytuały". Później zaczyna działać coraz gwałtowniej i może posunąć się nawet do zabicia złodzieja. Jednakże jego śmierć nie przybliży jej do odnalezienia zwojów. Może więc zacząć śledzić Badaczy, żeby sprawdzić czy oni ich nie znajdą; gdyby faktycznie tak się stało, tym razem oni padną ofiarą kociej plagi. Jeżeli Neris zabije Vanheuwelena, bohaterowie stracą po 1k4 punktów Poczytalności za to, że nie byli w stanie zapobiec jego śmierci. Nie grozi im natomiast żadna strata za znalezienie jego ciała.

Jeśli Neris zostanie zabita (w dowolnej postaci), jej zabójca ściągnie na siebie gniew Bast, która bez litości pomści swoją kapłankę. Bast może go poszczuć wszystkimi zamieszkującymi Kair kotami, ale, jak na taką boginię przystało, lubi się pobawić z ofiarą. Z początku koty będą tylko chodzić krok w krok za skazańcem, później zaczną zachowywać się coraz agresywniej, aż wreszcie zaatakują bez skrupułów. Poczucie narastającego zagrożenia prowadzi do utraty 0/1 punktów Poczytalności dziennie. Jeżeli któryś z kotów zginie, bohatera zaczną prześladować więksi słudzy Bast, czyli pantery i lwy. Prześladowania skończą się dopiero z chwilą śmierci mordercy Neris i to bez względu na to, czy zwoje zostaną zwrócone. Zemsta kociej bogini dosięgnie ofiarę w każdym miejscu na świecie, a nawet w Krainie Snów.

Wywiezienie „Mrocznych rytuałów" z Egiptu uniemożliwia Neris dalsze działania, toteż będzie gotowa na wszystko, by do tego nie dopuścić. Jeżeli jednak jej się nie uda, sprawą zajmie się osobiście Bast, w sposób, jaki opisano powyżej. W końcu z pewnością odniesie sukces, ale Vanheuwelenowi (lub Badaczom Tajemnic) wystarczy czasu, by dokończyć przekład zapisków.

Rozwiązaniem najlepszym z punktu widzenia wszystkich zainteresowanych byłoby przekonanie archeologa, by oddał skradzione zwoje. Będzie to wymagało sporego wysiłku ze strony graczy, bo Vanheuwelen widzi w nich swoją jedyną szansę powrotu do świata nauki. Jeśli jednak da je Neris lub zaniesie do świątyni, ocali życie; gdyby trochę dopracować tę postać, mogłaby okazać się niezłym bohaterem zastępczym na wypadek, gdyby któryś z Odkrywców zginął w Egipcie. Ocalenie mu życia oznacza zysk w postaci 1k3 punktów Poczytalności dla każdego z bohaterów oraz odkrycie ważnej części Mitów Cthulhu.

Jeżeli holenderski uczony przeżyje, może przydać się Badaczom Tajemnic nie tylko w samym Egipcie, ale i poza jego granicami, chociaż trzeba będzie mu płacić.

Pozostaje przy tym niewzruszenie lojalny wobec Ekspedycji Clive'a i nie zgodzi się zrobić nic, co mogłoby zostać odczytane jako zniewaga lub próba oporu wobec Clive'a i spółki. Niestety, jest również na tyle głupi, że będzie gotów zdradzić Odkrywców w nadziei na odzyskanie pozycji u boku szefa wyprawy.

Współczynniki

JANWILLEN VANHEUWELEN, 39 lat, pechowy archeolog i alkoholik

S	11	KON	11	BC	14	INT	14	MOC	12
ZR	12	WG	12	WYK	17	P	51	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: na co dzień nie nosi broni, a jeżeli posługuje się jakimś orężem, to tylko z bazową szansą powodzenia.

Umiejętności: antropologia 30%, archeologia 45%, egiptologia 40%, historia 25%, jazda na wielbłądzie 25%, język angielski 45%, język arabski 35%, język niderlandzki 85%, język niemiecki 70%, nasłuchiwanie 35%, wiarygodność 01%, wmawianie (kiedy można zarobić drinka) 65%, znajomość egipskich hieroglifów 40%.

KOTY PRZECIĘTNE

S	02	KON	07	BC	01	INT	12	MOC	13
ZR	31	Szybkość	12	WT	04				

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: pazury (x2) 40%, obrażenia 1k3-1k4;
kąsanie i szarpanie pazurami* 80%, obrażenia 1k6-1k4;
zęby 30%, obrażenia 1k3-1k4.

** – Jeżeli kot trafi w jednej rundzie obiema łapami, może później nie odrywać się od ofiary, lecz dalej ją gryźć i drapać.*

Umiejętności: skradanie się 95%, spostrzegawczość 80%, tropienie 65%, ukrywanie się 90%.

NERIS, z pozoru 22 lata, panterołak, kapłanka Bast (w ludzkiej postaci)

S	12	KON	14	BC	11	INT	16	MOC	19
ZR	19	WG	18	WYK	18	P	46	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: paznokcie (x2) 85%, obrażenia 1k4-2;
kopnięcie 70%, obrażenia 1k6.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Bast, Zaszczepienie strachu, Przywołanie/Spętanie kota.

Umiejętności: język angielski 35%, język arabski 90%, nasłuchiwanie 95%, perswazja 35%, spostrzegawczość 90%, tropienie 40%, ukrywanie się 85%.

NERIS w postaci czarnej pantery

S	18	KON	15	BC	18	INT	16	MOC	19
ZR	24	Szybkość	10	WYK	18	WT	17		

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pazury (x2) 65%, obrażenia 1k6+1k6;
kąsanie i szarpanie pazurami* 80%, obrażenia 2k6+1k6;
zęby 50%, obrażenia 1k10.

** – Jeżeli pantera trafi w jednej rundzie obiema łapami, może później nie odrywać się od ofiary, lecz dalej ją gryźć i drapać.*

Pancerz: 1 punkt skóry.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Bast, Zaszczepienie strachu, Przywołanie/Spętanie kota.

Umiejętności: nasłuchiwanie 95%, skradanie się 100%, spostrzegawczość 95%, tropienie 100%, ukrywanie się 100%.

Ekspedycja Clive'a

Z pomocą Vanheuwelena znalezienię miejsca pobytu wyprawy Henry'ego Clive'a będzie proste; może nawet uda mu się zorganizować spotkanie z szefostwem ekspedycji.

Doktor Henry Clive od pięciu miesięcy prowadzi w Memfis wykopaliska, finansowane przez londyńską Fundację Penhewa. Do kierownictwa wyprawy należą oprócz niego Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner i Johannes Sprech, natomiast w pracach uczestniczą jeszcze całe rzesze kopaczy, nadzorców, nosiwodów, przewodników, kucharzy itp. Personel egipski składa się w całości z członków Bractwa Czarnego Faraona, w których zatrudnieniu pośredniczył Omar Shakti. Kiedy Badacze pierwszy raz odwiedzą obóz naukowców, mogą zwrócić uwagę (udany test *psychologii*) na takie same złowrogie spojrzenia i milczenie, jakie powitało ich na plantacji Shaktiego.

Teren wykopalisk w Memfis jest pilnie strzeżony – na dobrą sprawę brakuje tylko pól minowych i karabinów maszynowych, by przypominał obóz jeniecki z pierwszej wojny światowej. Na powitanie bohaterom wychodzi Winfield, który dołoży wszelkich starań, by nie dopuścić do inspekcji na terenie obozowiska. Odkrywcy Tajemnic będą potrzebowali naprawdę porządnego pretekstu, jeśli zależy im na tym, żeby pokręcić się po okolicy. Pretekstem takim może być sfałszowany list polecający od Edwarda Gavigana, nagłe zasłabnięcie jednego z Badaczy lub np. obecność wysoko postawionego urzędnika (egipskiego lub brytyjskiego) albo policjanta. Bez tego nikt nie pozwoli ciekawskim bohaterom wałęsać się po okolicy i zadawać wścibskich pytań.

KRADZIEŻ ZWŁOK

Papirusowe zwoje, znalezione w sekretnej komnacie w najmniejszej z piramid, zawierały opis całego panowania Nitocris; wynikało z nich również, że to właśnie ową złą królową pochowano w komorze. Autor zwojów zalecił potomnym nieustającą czujność, gdyż bez tego Nitocris może w przyszłości powstać z martwych. Clive przekazał zwoje Omarowi Shaktiemu, podkładając w ich miejsce fragmenty bezużytecznego śmiecia, pochodzącego z Dwunastej Dynastii.

Nyarlathotep zamierza doprowadzić do wskrzeszenia Nitocris. W posiadaniu Bractwa znajdują się już naszyjnik królowej i jej korona. Jeżeli zdołają wykraść z meczetu Ibn-Tulun przepaskę, będą mieli komplet artefaktów niezbędnych do przywrócenia Nitocris życia.

Na razie sarkofag Nitocris przeniesiono do Wielkiej Komnaty Nyarlathotepa, znajdującej się głęboko pod stojącym w Gizie Sfinksem. Gardner podejrzewa, że w trzeciej piramidzie znajduje się jeszcze jedno ukryte przejście – i ma rację: droga stamtąd prowadzi pod ziemię i na wschód, po czym łączy się z wykutym głęboko pod powierzchnią pustyni labiryntem. Wejście w trzeciej piramidzie jest oddalone o blisko trzydzieści metrów od odkrytej komory pogrzebowej Nitocris. Do przeniesienia sarkofagu użyto potężnej magii.

Wersja Clive'a

Jeżeli jednak Badaczom Tajemnic uda się pokręcić po terenie obozu przez kilka godzin, z relacji uczestników wyprawy zdołają skonstruować spójną wersję wydarzeń. W piramidzie Menkaury, najmniejszej z trzech wybudowanych w Gizie, odkryto tajemną komorę, a w niej idealnie zachowane (choć nie zabalsamowane) szczątki niezidentyfikowanej egipskiej władczyni. Nie znaleziono przy zmarłej żadnych dokumentów, które pomogłyby ustalić jej tożsamość, lecz sądząc po pogrzebanych wraz z nią skarbach musiała być nie byle kim. W porozumieniu z egipskimi władzami rozpoczęto przygotowania do wydobycia zwłok wraz z sarkofagiem, zabierając tymczasem tylko ozdobną, złotą skrzyneczkę, zawierającą kilka papirusowych zwojów.

– Niestety – mówi spokojnie doktor Clive – żadnego z nich nie dało się odczytać. Przed umieszczeniem w grobowcu skrzyneczka nie została należycie zamknięta.

Trzeciej nocy po dokonaniu odkrycia z piramidy dobiegły przerażające wrzaski. Kiedy zaciekawieni naukowcy zajrzeli do środka, okazało się, że mumia i sarkofag zniknęły bez śladu, podobnie jak dwóch stojących na straży policjantów. Nawiasem mówiąc, ich ciał

nie odnaleziono do dziś, toteż uznano ich za zmarłych. Nikt nie potrafi wyjaśnić w jaki sposób złodzieje zdołali tak szybko przetransportować ważący kilka ton alabastrowy sarkofag. Pracownicy ekspedycji potrzebowaliby na to paru dni, tymczasem od momentu, gdy rozległy się krzyki do chwili, gdy archeolodzy dotarli do komory pogrzebowej upłynęło niespełna dwadzieścia minut. Pokrywająca podłogi korytarzy warstwa kurzu była nie naruszona, nie licząc miejsc, w których odcisnęły się (łatwe do rozpoznania) ślady stóp członków wyprawy i przybyłych na inspekcję przedstawicieli władz; nie znaleziono również żadnych odcisków rolek na podłodze czy śladów użycia wyciągarek w pochyłych przejściach. Wszyscy są ciężko zdumieni, jak mogło dojść do kradzieży i obawiają się, że nie wyjaśniona strata zdyskredytuje dokonania wyprawy.


DOKTOR CLIVE

Wszyscy zgodnie twierdzą, że nigdy nie słyszeli o Bractwie Czarnego Faraona ani Kulcie Krwawego Języka. Nie wiedzą również nic o poczynaniach Ekspedycji Carlyle'a. Clive i reszta kierownictwa słyszeli o Czarnym Faraonie, ale nie przyznają się, żeby posiadali jakieś nadzwyczajne informacje. Clive zaprzeczy, jakoby w sarkofagu znajdowały się zwłoki Nitocris; stwierdzi tylko, że taka możliwość, owszem, istnieje, ale jako naukowiec nie może rozgłaszać nie sprawdzonych hipotez. Clive, Winfield i Gardner wypowiadają się jednomyślnie z pogardą o możliwości wskrzeszenia Nitocris: – To jakieś zabobonne brednie!

Sprech nic na ten temat nie mówi; Agatha Broadmoor sugeruje, że jest to możliwe.

OPINIA OSOBY SPOZA EKSPEDYCJI

Jeżeli Badacze mieli już okazję poznać doktora Kafoura i teraz z nim porozmawiają, potwierdzi on możliwość magicznego wskrzeszenia. Nigdy nie słyszał o przepasce, naszyjniku ani koronie Nitocris, zgadza się jednak z panną Broadmoor, że najlepszym czasem do przeprowadzenia takiego obrzędu jest noc nowiu księżyca lub noc tuż przed nowiem.

Kafour przyznaje, że sama Nitocris mogłaby być śmiertelnie niebezpieczna, domyśla się jednak, że jej wskrzeszenie oznacza bliski powrót Czarnego Faraona i ożywienie dawno uśpionych sił, których królowa jest tylko częścią.

ROZMOWY W CZTERY OCZY

Broadmoor i Gardner są dokładnie pilnowani i rzadko opuszczają teren wykopalisk. Jednakże gdyby Odkrywcy Tajemnic zdołali porozmawiać z nimi na osobności, dowiedzą się ciekawych rzeczy.

Jeszcze przed opuszczeniem Londynu Clive dotarł do tekstów, które pozwoliły zidentyfikować zmarłą jako królową Nitocris. Broadmoor i Gardner są zdania, że kierownik wyprawy coś ukrywa, twierdząc, że nie wiadomo czyją mumię znaleziono; oboje też uważają, że sarkofag nie został wyniesiony z piramidy. Agatha Broadmoor twierdzi, że w sprawę wmieszała się jakaś nadnaturalna istota, jak mówi „prastara i niewyobrażalna"; znacznie bardziej sceptyczny Gardner podejrzewa, że do dziś nie odkryte sekretne przejście prowadzi z komory pogrzebowej prawdopodobnie pod jedną z okolicznych piramid. Miejscowa policja zgodziła się z jego teorią, a jej funkcjonariusze spędzili wiele dni na bezowocnych poszukiwaniach takiego korytarza.

Panna Broadmoor zdaje sobie sprawę, że do wskrzeszenia królowej potrzebne będą korona, naszyjnik i przepaska. Należy umieścić te trzy przedmioty na zwłokach i odprawić odpowiednią ceremonię, a Nitocris wstanie z martwych.

Pewne znaczenie może mieć dla badaczy teoria Gardnera, który twierdzi, że sekret Sfinksa wiąże się z jednym z dawnych władców Egiptu. Archeolog nie zna jego imienia, uważa jednak, iż zasiadał on na tronie na długo przed Czarnym Faraonem (i, rzecz jasna, myli się). Przypuszcza, że pod Sfinksem rozciąga się (lub rozciągał) labirynt korytarzy, może wręcz nawet całe podziemne miasto. Zgodził się przyłączyć do wyprawy doktora Clive'a, żeby prowadzić badania w tamtej okolicy i poczuł się bardzo zawiedziony, gdy kierownik, wykorzystując kradzież mumii jako pretekst, nakazał przeniesienie działań w górę rzeki, do Memfis. Gardner nie ma teraz szans pracować przy Sfinksie i wypełnić swoich zobowiązań naukowych. Clive twierdzi wprawdzie, że egipskie władze nie wydały pozwolenia na wykopaliska w pobliżu Sfinksa, ale Gardner mu nie wierzy.

Kierownictwo wyprawy

DOKTOR HENRY CLIVE

Sądząc z niedbałego, arystokratycznego stylu bycia, siwowłosy pan pod sześćdziesiątkę mógłby być potomkiem jednego ze szlacheckich rodów angielskich, tymczasem w rzeczywistości pochodzi z gminu – jest najmłodszym z trzech synów ubogiego nauczyciela z Yorkshire. Ma pięćdziesiąt osiem lat i jest znakomitym archeologiem. Sprawia wrażenie miłego człowieka, lecz od trzydziestu pięciu lat należy do Bractwa Czarnego Faraona i dawno już popadł w obłęd. Mimo iż nie zajmuje pozycji kapłana, zna sporo potężnych zaklęć. Poza Kairem zawsze nosi przy sobie rewolwer.

DOKTOR HENRY CLIVE, 58 lat, archeolog, członek Bractwa Czarnego Faraona

S	10	KON	15	BC	09	INT	16	MOC	19
ZR	12	WG	13	WYK	18	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 35%, obrażenia 1k8, szansa przebicia; rewolwer kaliber .38 25%, obrażenia 1k10.

Czary: Wezwanie Azathotha, Wezwanie Cthugi, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z piasecznikiem, Nawiązanie kontaktu z Yig, Zaklęcie fletu, Wywołanie szaleństwa, Wstrząśnienie, Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy, Przywołanie sługi Starszych Bogów.

Umiejętności: antropologia 40%, archeologia 80%, astronomia 35%, egipski język demotyczny 45%, egiptologia 90%, historia 40%, język angielski 90%, język arabski 50%, język francuski 45%, korzystanie z bibliotek 65%, Mity Cthulhu 20%, okultyzm 40%, perswazja 40%, pierwsza pomoc 65%, prawo 15%, psychologia 20%, spostrzegawczość 75%, targowanie się 35%, wiarygodność 65%, wmawianie 30%, znajomość egipskich hieroglifów 85%.

MARTIN WINFIELD



Winfield – wysoki, szczupły blondyn – jest z natury mściwy, złośliwy i wyniosły. Jeżeli przy pierwszym kontakcie z nim Badacz Tajemnic nie wykona udanego testu *psychologii*, z miejsca znienawidzi młodego archeologa (jeżeli test się uda, bohater będzie miał świadomość, że nie cierpi go dlatego, że Winfield jest w głębi duszy sadystycznym brutalem). Podobnie jak doktor Clive, Martin również należy do Bractwa, choć

ze względu na młody wiek zajmuje w szeregach organizacji niezbyt wysoką pozycję. Będąc (młodszym) synem brytyjskiego posła do parlamentu ma szerokie koneksje polityczne w Anglii.

Martin uwielbia sprawiać innym ból i z prawdziwą przyjemnością zajmuje się wydobywaniem zeznań od osób, które wpadną mu w ręce. Nie rozstaje się ze szpicrutą, a poza Kairem także z rewolwerem. Jego zdaniem metody stosowane przez szefa ekspedycji są niemiłosiernie wręcz konserwatywne i zachowawcze, ale magia, jaką dysponuje Clive, skutecznie trzyma go w ryzach.

MARTIN WINFIELD, 24 lata, archeolog, sadysta, członek Bractwa Czarnego Faraona

S	13	KON	12	BC	13	INT	15	MOC	12
ZR	15	WG	14	WYK	16	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: szpicruta 80%, obrażenia 1k2+1k4 za każde pięć minut wymierzania batów;

obrzędowa pałka 60%, obrażenia 1k8+1k4, szansa przebicia;

strzelba kaliber .20 55%, obrażenia 2k6/1k6/1k3;

rewolwer kaliber .38 45%, obrażenia 1k10.

Czary: Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Przejęcie kontroli, Uchwyt Nyogthy, Zaklęcie piszczałki, Przywołanie byakhee.

Umiejętności: archeologia 40%, egiptologia 55%, jeździectwo 45%, język angielski 80%, język arabski 70%, język francuski 65%, język niemiecki 29%, Mity Cthulhu 16%, okultyzm 10%, perswazja 50%, prowadzenie samochodu 80%, targowanie się 30%, wiarygodność 50%, wmawianie 40%, znajomość egipskich hieroglifów 30%.

AGATHA BROADMOOR

Panna Broadmoor jest już dobrze po sześćdziesiątce i jest trochę ekscentryczna. Nie ma pojęcia o Mitach ani istnieniu Bractwa, zapłacono jej tylko za uczestnictwo w wyprawie, gdyż jest najprawdziwszym medium i w transie umie się porozumiewać z duchami zmarłych. Zgodziła się tym chętniej, że w rzeczywistości zamierza poddać Nitocris egzorcyzmom i wyplenić z niej całe zło. Niestety, odkąd mumia zniknęła bez śladu, Agatha poważnie obawia się, że dojdzie do wskrzeszenia złej królowej.



Trans medium trwa zwykle 1k3 godzin i w każdej godzinie powoduje utratę pięciu punktów magii. Podczas seansu (który sama panna Broadmoor nazywa „posiedzeniem") istnieje 75% szans na dokładne (choć odpowiednio mętne) przepowiedzenie przyszłych wydarzeń; z podobnym prawdopodobieństwem medium nawiązuje kontakty z duszami wybranych zmarłych.

Po wyjściu z transu nie pamięta co się z nią działo, a to czyni ją szczególnie użyteczną dla Bractwa. Agatha bardzo poważnie traktuje swój dar, toteż urządza posiedzenia tylko z istotnych przyczyn.

AGATHA BROADMOOR, 67 lat, medium

S	04	KON	08	BC	09	INT	13	MOC	16
ZR	09	WG	09	WYK	12	P	35	WT	09

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: archeologia 10%, astronomia 40%, egiptologia 35%, język angielski 70%, język arabski 25%, język francuski 20%, okultyzm 25%, talent medium 75%, wiarygodność 45%, znajomość egipskich hieroglifów 5%.

JAMES GARDNER



Starszy, niższy i bardziej korpulentny od Winfielda, Gardner jest dobrym archeologiem, zafascynowanym ideami Carla Junga. Spłodził trzy książki na temat historii starożytnego Egiptu, które nie zostały najlepiej przyjęte (nie były też najlepiej napisane), ale przedstawiona przez niego teoria podziemnego labiryntu pod Sfinksem jest jak najbardziej prawdziwa. Od czasu kradzieży mumii Nitocris nie rozstaje się z automatycznym pistoletem kaliber .32. Nie należy do Bractwa, lecz badanie snów i ludzkiej podświadomości zbiorowej naprowadziło go na ślad Mitów i dało mu pewne wyobrażenie o zagrożeniu, jakie niosą. Clive włączył go do wyprawy na wyraźne, osobiste żądanie Nyarlathotepa, który na razie nie ujawnił swoich zamiarów wobec Gardnera.

Spośród wszystkich członków Ekspedycji Clive'a, James ma największe zadatki na to, by stać się użytecznym sprzymierzeńcem Badaczy Tajemnic. Po odłączeniu się od wyprawy i wydostaniu z Egiptu najchętniej wróciłby do Anglii.

JAMES GARDNER, 40 lat, archeolog

S	12	KON	13	BC	12	INT	15	MOC	07
ZR	10	WG	11	WYK	16	P	40	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pistolet automatyczny kaliber .32 25%, obrażenia 1k8.

Umiejętności: antropologia 70%, archeologia 35%, egiptologia 40%, historia 35%, język angielski 90%, język arabski 45%, język aramejski 45%, język asyryjski 15%, korzystanie z bibliotek 60%, Mity Cthulhu 5%, okultyzm 10%, perswazja 25%, psychologia 20%, targowanie się 25%, wiarygodność 30%, znajomość egipskich hieroglifów 15%.

JOHANNES SPRECH



Czwarty z archeologów pracujących dla Clive'a wyróżnia się godną podziwu umiejętnością tłumaczenia na żywo treści hieroglifów – zresztą ma wrodzony talent do pracy z wszelkiego rodzaju kodami i szyframi, który to talent chętnie wykorzystywali niemieccy wojskowi w czasie pierwszej wojny światowej. Sprech jest ponadto szanowanym okultystą, w tej chwili zaprzątniętym pragnieniem znalezienia magicznych artefaktów, które pomogłyby jego ukochanej ojczyźnie wydobyć się z powojennych tarapatów i wrócić na należne jej miejsce – tron, z którego będzie górować nad innymi narodami. Z jego badań wynika, że już niebawem pojawi się w Niemczech przywódca, który pociągnie masy za sobą, chociaż nawet sam Sprech na razie nie potrafiłby powiedzieć, kto nim będzie. Sługi Nyarlathotepa mają swoje plany względem Partii Narodowo-Socjalistycznej, więc bóg będzie chciał za wszelką cenę oszczędzić Niemca; istnieje nawet 5% szans, że Nyarlathotep osobiście go wskrzesi (jeden raz).

Johannes jest wielkim entuzjastą ćwiczeń fizycznych, toteż niemal każdego ranka zrywa się wcześnie i zaczyna dzień męczącą gimnastyką.

JOHANNES SPRECH, 39 lat, archeolog i mistyk

S	13	KON	16	BC	12	INT	16	MOC	17
ZR	16	WG	10	WYK	17	P	50	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny kaliber 9mm* 65%, obrażenia 1k10;

uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4;

kopnięcie 45%, obrażenia 1k6+1k4;

nóż bojowy* 25%, obrażenia 1k4+2+1k4.

** – Sprech nigdy nie rozstaje się z lugerem (nosi go w kaburze przy pasie) i przypiętym do prawej łydki nożem.*

Umiejętności: archeologia 60%, astronomia 20%, historia 20%, jeździectwo 25%, język angielski 55%, język arabski 70%, język francuski 35%, język niemiecki 85%, kody i szyfry 50%, lingwistyka 45%, Mity Cthulhu 4%, nasłuchiwanie 30%, okultyzm 70%, perswazja 40%, pilotowanie samolotu 20%, pływanie 50%, prowadzenie samochodu 40%, psychologia 15%, rzucanie 45%, skakanie 40%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 30%, tropienie 10%, ukrywanie się 20%, wiarygodność 25%, znajomość egipskich hieroglifów 85%.

STRAŻNICY, CZŁONKOWIE BRACTWA

Ekspedycja Clive'a korzysta z usług kultystów Czarnego Faraona w charakterze strażników terenu wykopalisk.

SZEŚCIU CZŁONKÓW BRACTWA CZARNEGO FARAONA

	1	2	3	4	5	6
S	12	13	14	13	13	15
KON	10	11	10	09	07	09
BC	13	13	11	12	13	10
WG	08	06	09	07	08	09
INT	13	13	13	10	12	11
WYK	01	02	05	02	01	01
ZR	13	13	12	12	10	10
MOC	08	10	11	04	07	07
WT	12	12	11	11	10	10

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: obrzędowa pałka 55%, obrażenia 1k8+1k4, szansa przebicia;

nóż bojowy 50%, obrażenia 1k4+2+1k4;

krótki miecz 35%, obrażenia 1k6+1+1k4;

garota 20%, obrażenia 1k3 (duszenie) na rundę; wyrwanie się wymaga udanego testu Siły w Tabeli Porównawczej.

Umiejętności: język angielski 10%, język arabski 55%, Mity Cthulhu 8%, nasłuchiwanie 55%, podatność na pokusy 45%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 75%.

PODZIEMNE POTWORNOŚCI

Kultyści, nie kryjąc się specjalnie, udają się na okrutną uroczystość. Bohaterowie, którzy podążą ich śladem, zmierzą się również z grozą czającą się w mrocznych, ohydnych tunelach.

Wtedy to uśmiech Sfinksa wydał nam się dziwnie niepokojący; przyszły mi na myśl legendy o ciągnących się pod olbrzymim posągiem korytarzach, prowadzących w dół, zawsze w dół, w otchłań, której głębokości nikt nie odważył się nawet domyślać. Kryły się tam sekrety starsze niż tajemnice dynastycznego Egiptu, które odkrywaliśmy prowadząc wykopaliska; starsze i w przerażający sposób związane z prastarymi bóstwami o zwierzęcych głowach.

H. P. Lovecraft i Harry Houdini „Under the Pyramids"

Wejścia do świata grozy

Jak widać z zamieszczonego na str. 97 planu, w pobliżu Sfinksa znajdują się cztery wejścia do podziemnego labiryntu, którego istnienie bystrze przewidział James Gardner. Dwa z nich (wejścia B i C) to sztolnie prowadzące do komór grobowych, jakich pełno w okolicy piramid w Gizie. Zanim Strażnik pozwoli graczom wykonać test Szczęścia, ich postaci muszą aktywnie poszukiwać jakiejś drogi pod ziemię. Po udanym teście znajdą sztolnię B lub C bądź też ukryte wejście D, nieopodal piramidy Menkaury (zresztą nawet wówczas jedyna informacja, jaką dostaną od Strażnika, mówi o tym, że „szyb może gdzieś dalej prowadzić". Wyboru wejścia (B, C czy D) należy dokonać w sposób losowy. Znalezienie drogi A może nastąpić tylko wówczas, gdy w noc, kiedy odbywa się rytuał, Badacze Tajemnic przebiorą się za kultystów i wmieszają w ich szeregi.

WEJŚCIE A: Stojąca przed Sfinksem stela wybudowana przez Tutmozisa IV skrywa magiczne przejście do labiryntu. Na czterech ścianach steli spisano długą legendę o tym, jak to Tutmozis odnalazł przysypanego piaskiem Sfinksa i kazał go odkopać. Na frontowej ścianie znajduje się także piętnaście nie związanych z tą historią hieroglifów, ułożonych w ornament. Po złożeniu razem tworzą napis następującej treści:

O, jakże potężny jest bóg, którego oddech niesie śmierć, a widok postaci przyprawia o obłęd!

Jeżeli nocą wypowie się te słowa na głos w starożytnym egipskim (wystarczy do tego znajomość demotycznej odmiany języka) i poświęci dwanaście punktów magii, stela na dwie minuty stanie się niematerialna (choć nadal widoczna) i można przez nią wejść do labiryntu.

Odgadnięcie właściwej wymowy słów wymaga *znajomości egipskich hieroglifów* na poziomie przynajmniej 10%, najpierw jednak do znalezienia odpowiednich znaków potrzeba udanego testu Pomysłowości, a do złożenia ich w zdanie we właściwej kolejności – testu *Mitów Cthulhu*. W Bractwie Czarnego Faraona tylko

Spotkania w labiryncie pod Sfinksem

k20	*Wynik*
01--04	Brak spotkania; Odkrywcy Tajemnic bez przeszkód posuwają się naprzód.
05	Losowo wybrany Badacz potyka się i upada. Jego dłonie, łokcie i kolana natychmiast pokrywają się warstwą pokrywającego podłoże oślizłego, fluorescencyjnego mchu, którego nie da się zetrzeć.
06	Udany test *nasłuchiwania* pozwoli usłyszeć urywki prowadzonej po arabsku rozmowy: dwóch mężczyzn dyskutuje o intruzach, którzy prawdopodobnie kręcą się po tunelach. Nie można zlokalizować źródła głosów.
07	Losowo wybrany bohater potyka się i pada na ziemię, rozdzierając sobie spodnie (lub spódnicę).
08	Z sufitu skapują krople ciepłej, lepkiej cieczy. Kamień, na który padają, jest śliski i ma czerwoną barwę. Nie widać skąd sączy się krew.
09	Badaczy owiewa chmura ohydnego fetoru. Nieudany test KON x3 powoduje wymioty, tak że w tej rundzie ofiara nie może dalej iść.
10	W odległym korytarzu na moment miga jakaś bezkształtna sylwetka, po przejściu której nie zostaje jednak żaden ślad.
11	Z ciemności dobiega makabryczny śmiech, przerażający warkot lub jęki – może to być tylko jeden dźwięk, albo istna kakofonia, która wybucha (i cichnie) bez żadnego widocznego powodu.
12	Gwałtowny podmuch wiatru gasi nie osłonięte świece i unosi ze sobą wszystkie luźne papiery.
13	Kamyk spada z sufitu i trafia tego z bohaterów, który uzyska najwyższy wynik w teście Szczęścia: Badacz ma szczęście, gdyż odnosi tylko 1k2 obrażeń (lub ani jednego, jeśli ma na głowie kapelusz).
14	Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec rosnące wzdłuż tunelu, czarne jak smoła róże. Bohater, który zerwie taki kwiat, odnosi 1k3 obrażeń, zraniony zatrutymi kolcami.
15	Dotyczy tylko bocznego tunelu; w głównym zdarzenie należy zignorować. Korytarz zaczyna nagle piąć się stromo do góry i zachowanie równowagi wymaga udanego testu *wspinania się*. Niepowodzenie oznacza upadek i 1k4 obrażeń od ostrych kamieni (zranienia można uniknąć wykonując udany test *uników*).
16	Dotyczy tylko bocznego tunelu; w głównym zdarzenie należy zignorować. Strop wali się na głowy Odkrywców, którzy muszą wykonać test *uników*. Ci, którym się nie powiedzie, odnoszą 2k6 obrażeń. Wynik 12 oznacza dodatkowo, że przejście zostało na dobre zablokowane.
17	U stóp Badaczy otwiera się wąska, głęboka studnia. Tylko udany test *spostrzegawczości* pozwoli uniknąć stąpnięcia w czeluść. Jeśli test będzie nieudany, rzutem 1k4 określa się głębokość studni i obrażenia odniesione przez pechowego bohatera:

1k4	głębokość w metrach	obrażenia
1	3	1k6
2	6	2k6
3	9	3k6
4	12	4k6

18	Dotyczy tylko bocznego tunelu; w głównym zdarzenie należy zignorować. Rozpadlina przecina w poprzek korytarz; ma co najmniej 30 metrów głębokości i gładkie, śliskie ściany. Rzucając 1k4 określa się jej szerokość: 1 oznacza półtora metra, 2 – trzy metry itd. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic nie zabrali liny, będą musieli zawrócić.
19	1k6+4 dzieci Sfinksa próbuje schwytać jednego (w bocznym odgałęzieniu) lub dwóch (w tunelu głównym) Badaczy. Z równym prawdopodobieństwem mogą zaatakować od przodu lub wyskoczyć zza pleców bohaterów. W głównym korytarzu może atakować jednocześnie czworo dzieci, w tunelu bocznym – dwoje. Od decyzji Strażnika zależy, czy jeńcy zostaną zabrani do cel czy do Wielkiej Komnaty Nyarlathotepa, gdzie szybciej zostaną złożeni w ofierze. Opis i współczynniki dzieci Sfinksa zamieszczono na końcu tego podrozdziału.
20	Losowo wybrany Odkrywca Tajemnic wykonuje test Poczytalności. Jeśli mu się nie powiedzie, odniesie wrażenie, że ściany tunelu pulsują rytmicznie, niczym kanaliki przewodzące powietrze w płucach. Widok ten będzie go kosztował 2/1k6+3 punktów Poczytalności.

najwyższy kapłan potrafi otworzyć przejście przez stelę; tak też czyni, wierni zaś bez wahania idą w jego ślady.

Znalazłszy się w steli człowiek natychmiast przenosi się do komory (na planie oznaczonej literą „A" w kółeczku), z której wychodzi jeden tunel. Znajdujące się teraz ponad pięćdziesiąt metrów wyżej pustynia i piramidy zniknęły bez śladu; chcąc wrócić na powierzchnię ziemi należy stanąć pośrodku pomieszczenia i na głos wypowiedzieć imię Nyarlathotepa.

Przebrani za kultystów Badacze bez przeszkód przejdą przez stelę (oczywiście przebranie wcale nie jest tu najważniejsze).

WEJŚCIE B: Drugie wejście („B" w kółeczku) to zwykła dziura w ziemi, znajdująca się blisko trzysta metrów na południe od steli Tutmozisa. Szyb biegnie pionowo w dół przez piętnaście metrów, po czym skręca w lewo i przechodzi w pięćdziesięciometrową rampę nachyloną pod kątem blisko dwudziestu stopni. Kultyści wrzucają tam czasem swoje ofiary, a od czasu do czasu także wszelkiego rodzaju śmieci. Wlot szybu jest ogrodzony, a sam szyb na tyle wąski, że można się nim przemieszczać wyłącznie pojedynczo. Bez liny i dodatkowego wyposażenia praktycznie nie ma co marzyć o wspięciu tą drogą na powierzchnię czy bezpiecznym zejściu na dół (przy testach *wspinania się* odejmuje się 60% od poziomu umiejętności); na ścianach znajduje się bardzo niewiele chwytów, a w dodatku powierzchnia jest wilgotna i oślizła – można tylko zgadywać dlaczego.

WEJŚCIE C: Oznaczone literą „C" wejście to kolejny szyb pogrzebowy, położony tym razem około trzystu metrów na północ od steli, pod wieloma względami bardzo podobny do „B", z tą jednak różnicą, że nie opada zupełnie pionowo, lecz kilkakrotnie się wygina i skręca zanim sięgnie leżącej piętnaście metrów niżej podłogi i przejdzie w stromą pochylnię. Ściany są tu równie śliskie i trudno się po nich wdrapać (odejmujemy 60% przy próbach *wspinania się* bez wyposażenia).

WEJŚCIE D: Oznaczone literą „D" wejście znajduje się pod kamiennym blokiem, leżącym wśród pobliskich (pięćdziesiąt metrów na południowy wschód od piramidy Menkaury) skalnych grobów, który wygląda, jakby od wieków nie tknęła go ludzka ręka.

Główny tunel

Głęboko pod ziemią cisza jest wszechobecna i przytłaczająca. Wędrującym tunelami bohaterom nieustannie towarzyszy świadomość, że nad głowami mają kilkadziesiąt metrów ziemi i skał; od czasu do czasu w tunelach daje się odczuć podmuch wiatru, który na chwilę przygasza świecie i pochodnie.

Mający z górą półtora kilometra długości główny tunel wije się od ukrytej komnaty grobowej Nitocris aż do wejścia pod stelą Tutmozisa (wejście A); w linii prostej początek i koniec tunelu dzieli około ośmiuset metrów. Mniej więcej w połowie znajduje się Wielka Komnata Nyarlathotepa, gdzie odprawiane są makabryczne ceremonie. Korytarz z pewnością jest dziełem ludzkiej ręki, co najłatwiej poznać po wyciętych w kamieniu ścianach. Ma w miarę równą i poziomą podłogę, a w najwęższych miejscach dwa i pół metra szerokości i tyleż wysokości.

W tunelu panuje nieprzenikniona ciemność, jeśli nie liczyć występujących tu i ówdzie na ścianach grzybów – oślizłych i obrzydliwych, o barwie ogniście purpurowej bądź bladozielonej. Po drodze cały czas mija się boczne odgałęzienia i nisze. Znaczną część ścian pokrywają wstrętne malowidła, przedstawiające ludzi o zwierzęcych głowach, zwierzęta z ludzkimi kończynami oraz zupełnie obce istoty, odprawiające okrutne, odrażające i obsceniczne rytuały. Jeżeli Badacze Tajemnic przyświecają sobie podczas przejścia tunelem i mają szansę pojąć, co przedstawiają rysunki, ryzykują w sumie utratę 1k3 punktów Poczytalności.

Boczne korytarze

Niektóre fragmenty wąskich, mrocznych tuneli z pewnością wykuto w skale, inne jednak sprawiają wrażenie wyrzeźbionych przez wodę lub wyżartych kwasem, jeszcze inne są chyba naturalnymi szczelinami w skalnym monolicie. Są i takie, które wyglądają, jakby do ich powstania przyczyniły się jakieś potężne stwory, zaopatrzone w ostre zębiska i pazury. Na planie boczne tunele przedstawiono w postaci linii ciągłych; rzeczywiście, można tak przybliżyć ich kierunek, ale nachylenie ścian, podłogi i sufitu wciąż się zmienia. Czasem przejście zwęża się do kilkudziesięciu centymetrów, innym znów razem rozszerza do ponad czterech metrów, przy czym tunel osiąga również ze cztery metry wysokości. Co więcej, droga cały czas prowadzi pod górę albo w dół, toteż nie widzi się korytarza zbyt daleko przed czy za sobą. Z tego też wynika ograniczona przydatność lamp, latarek i innych źródeł światła. W dodatku wędrowcom wciąż towarzyszy dziwne wrażenie, jakby poruszali się wewnątrz żywego organizmu – jak gdyby w skale uwięziono niegdyś wielkie zwierzę, a ono zdołało się uwolnić i odeszło, zostawiając za sobą tunele, w których kiedyś znajdowały się jego kości i ścięgna.

Ze względu na ograniczone pole widzenia Strażnik powinien pilnować tego, w jakim szyku porusza się grupa, żeby w krytycznych momentach łatwo było sprawdzić, czy posiadacze np. broni palnej i działających na dystans zaklęć mogą skutecznie działać.

Spotkania i mapa podziemi

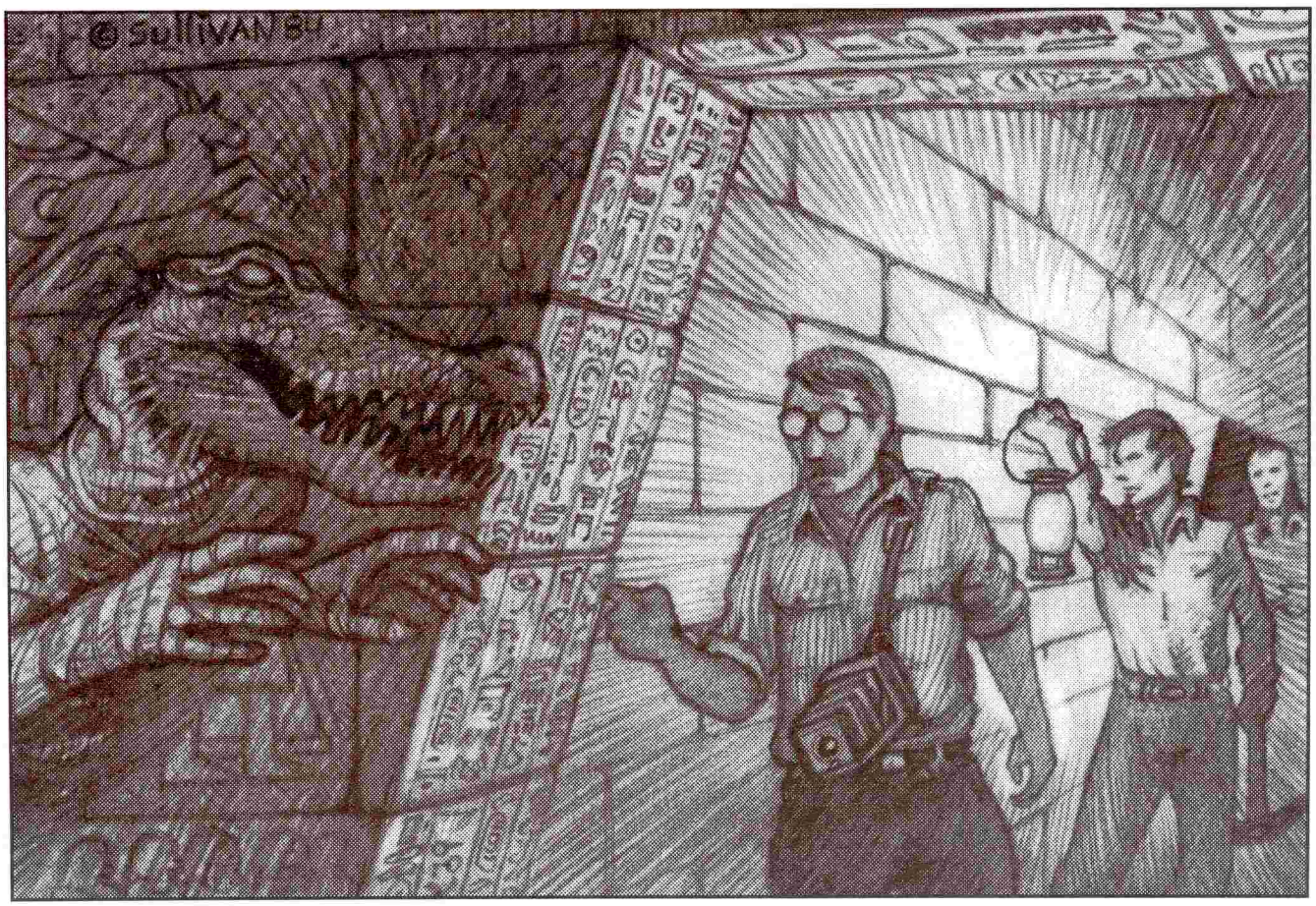
Na mapie ze str. 97 przedstawiono dwa rodzaje korytarzy: główny i boczne. Główny tunel, oznaczony grubą linią, wije się w poprzek całego rysunku; tunele boczne są cieńsze i odchodzą we wszystkich możliwych kierunkach. W regularnych odstępach korytarze są poprzegradzane podobnymi do strzałek symbolami: kiedy Badacze zbliżą się do takiego znacznika, Strażnik wykonuje rzut k20 i sprawdza jego wynik w tabeli spotkań. W głównym tunelu znaczniki są oddalone o około 50-60 metrów, w bocznych – o około 30 metrów. Odstęp między nimi odpowiada w przybliżeniu minucie cichego, ostrożnego marszu.

Strażnik ma wolną rękę, jeśli chodzi o skrócenie lub rozszerzenie tabeli spotkań. Jeżeli chce mieć w niej solidne oparcie, powinien pomyśleć o jej rozbudowaniu. Dzięki spotkaniom można skutecznie zmniejszyć liczebność grupy, zagrać na nerwach graczom czy po prostu podkreślić, z jak strasznymi siłami chcą się mierzyć. Z konieczności spotkania są losowe, toteż nie mają zbyt wiele wspólnego z rozwojem wydarzeń w scenariuszu; Strażnik musi jednak wiedzieć, co chce osiągnąć, pakując graczy w te czy inne tarapaty. Jeżeli rozgrywka przebiega doskonale bez przypadkowych atrakcji, szkoda zawracać sobie nimi głowę.

Wielka Komnata Nyarlathotepa

W tym pomieszczeniu, strzeżonym zawsze przez 2k10 dzieci Sfinksa, Bractwo odprawia swoje najważniejsze rytuały. Z głównego tunelu dochodzi się tu szerokimi schodami, wiodącymi jakieś trzydzieści metrów w dół. Jak na świątynię Mrocznego Faraona przystało drogę tę i samą komnatę oświetlają nader nieliczne pochodnie, których płomień odbija się od wypolerowanych, czarnych, marmurowych ścian. Dalej znajdziecie opis zaznaczonych na planie miejsc.

Lśniącą, śliską posadzkę wykonano również z czarnego marmuru z białymi cętkami; kultyści chełpią się, że każda plamka to jedna dusza, którą zgładził ich bóg. Sala ma wymiary około 120 na 150 metrów, sufit zaś wznosi się tu na wysokość 30 metrów



W PODZIEMNYCH KORYTARZACH

(zresztą trudno go w ciemności dostrzec). W tak olbrzymiej przestrzeni tylko donośny dźwięk może obudzić echo – ciche odgłosy giną w jej ogromie.

KOLUMNY: Wysokie sklepienie wspiera się na niezliczonych, wypolerowanych (i oczywiście czarnych) kolumnach. W lepszym świetle (wystarczy latarka) widać, że u góry filary rozgałęziają się, przechodząc w czarne drzewa, których korony drżą i kołyszą się w podmuchach wiatru, wiejącego w innych wymiarach. Widok ten powoduje utratę 1k2 punktów Poczytalności.

SCHODY DO PODZIEMNEGO ŚWIATA: W niczym nie przypominające stopni do komnaty, schody te prowadzą jeszcze głębiej pod ziemię, gdzie skrywa je skąpana w ohydnej, rubinowej poświacie mgła. Czasem dobiegają stamtąd przerażające krzyki i jęki. Nasz scenariusz nie obejmuje przygód, które spotkają bohaterów w Podziemnym Świecie, toteż Strażnik musi albo sam coś wymyślić, albo uniemożliwić graczom skorzystanie ze schodów. Może je przesłonić niewidzialną barierą albo skazać na okrutną śmierć pierwszą osobę, która odważy się tam zapuścić.

BASEN Z PIJAWKAMI: Zbiornik o wymiarach piętnaście na trzydzieści metrów ma średnio pięć-sześć metrów głębokości i jest w połowie wypełniony, tak że lustro wody zaczyna się około dwóch i pół metra od krawędzi. Na pierwszy rzut oka ciecz sprawia wrażenie kompletnie czarnej i nieruchomej, ale udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec drobniutkie zmarszczki, bez przerwy przebiegające po jej powierzchni. Nieszczęśnika, który tam wpadnie lub zostanie wrzucony, zaatakuje masa wygłodniałych pijawek – wyssą z niego całą krew w tempie 1k3-1 punktów Wytrzymałości na rundę. Jeżeli zdąży się go przed śmiercią wyciągnąć na brzeg, zerwanie wszystkich uczepionych jego ciała pijawek będzie wymagało trzech udanych testów ZR x1 (przy czym nie muszą one nastąpić w trzech kolejnych rundach, a poza tym w próbach może uczestniczyć kilka osób jednocześnie). Zaatakowana przez pijawki osoba traci 2/2k10+1 punktów Poczytalności.

Drugi udany test *spostrzegawczości* ujawni prowadzące w głąb basenu, wykute w czarnym marmurze schody, wąskie i śliskie, u dołu których zacumowana jest ceremonialna tratwa. Można na niej opłynąć cały zbiornik i rozmieścić ofiary w takich miejscach, by skorzystali z nich wszyscy jego mieszkańcy, a nie tylko rój kłębiący się przy ścianach. Dwóch operatorów tratwy jest w stanie przewieźć do czterech nieprzytomnych osób na raz.

Zdarza się również, że do basenu zostaje zrzucony z brzegu krzyczący, jak najbardziej przytomny niewierny, przy czym trafia nie do wody, lecz na jedną z „wysepek", których jest w basenie kilka. Wszystkie są zbudowane z ludzkich kości i czaszek i wystają z wody najwyżej na pół metra. Ofiara, która znajdzie się na takiej wyspie, ma przed sobą najwyżej pół godziny życia.

Raz w tygodniu kultyści bez zbędnych ceregieli zrzucają do basenu kilkanaście przypadkowych ofiar; bohaterowie mają 15% szans na to, że trafią do Wielkiej Komnaty właśnie w porze takiego karmienia. W te noce, kiedy odprawiane są rytuały, Czarne Bractwo potrafi posłać pijawkom na pożarcie pięćdziesiąt i więcej ofiar. W rogach zbiornika montowane są wówczas solidne żurawie, do których podwiesza się nieszczęśników, spuszcza ich do wody i wyciąga oblepionych pijawkami, by konali powoli na oczach wszystkich kultystów. Widok ten powoduje u Badaczy stratę 1/1k8 punktów Poczytalności.

OŁTARZ: Górna powierzchnia ołtarza jest kwadratem o boku jakichś ośmiu metrów. Z trzech stron na górę (prawie pięć metrów) prowadzą schodki, kończące się na platformie, gdzie na białym bloku ofiarnym spoczywa sarkofag królowej Nitocris. W rogach ołtarza wbudowano kamienne kadzielnice, płonące dziwnym, żółtym światłem.

TRON: Z tyłu, za ołtarzem, znajduje się następna złowroga konstrukcja: tron wykuty z jednego bloku zielonkawego, wiecznie wilgotnego kamienia. Zdobią go płaskorzeźby, przedstawiające ludzi, piaseczniki, istoty z głębin i inne stwory w scenach pełnych gwałtu i przemocy. Znajdujący się niemal dziesięć metrów ponad podłogą tron jest podwójny, przeznaczony dla dwóch istot ludzkich rozmiarów. Wypisane u góry hieroglify stwierdzają, że zasiada na nim Nitocris. Od strony ołtarza na górę prowadzą wąskie, strome schodki.

MOST CEREMONIALNY: Po lewej ręce osoby zasiadającej na tronie zaczyna się wąski pomost bez barierek, wykonany z tego samego zielonkawego kamienia i prowadzący wprost do bocznej ściany pomieszczenia. Na jego dziesięciometrowej wysokości podporach wyrzeźbiono kolejne obrzydliwe istoty i wijące się macki. Przed tysiącami lat Nitocris w towarzystwie swych kapłanów i kapłanek przechodziła po tym właśnie moście, wzbudzając w zgromadzonych wiernych nabożny lęk.

STELA: W miejscu, gdzie most styka się z murem, ze ściany na półtora metra wystaje kamienna stela, taka sama, jak znajdująca się na powierzchni ziemi, przed Sfinksem, choć ozdobiona innymi hieroglifami. Obie stele pełnią tę samą funkcję; tylko kapłani Bractwa znają inwokację, która pozwala natychmiast przenieść się z komory przy wejściu („A") do Wielkiej Komnaty Nyarlathotepa.

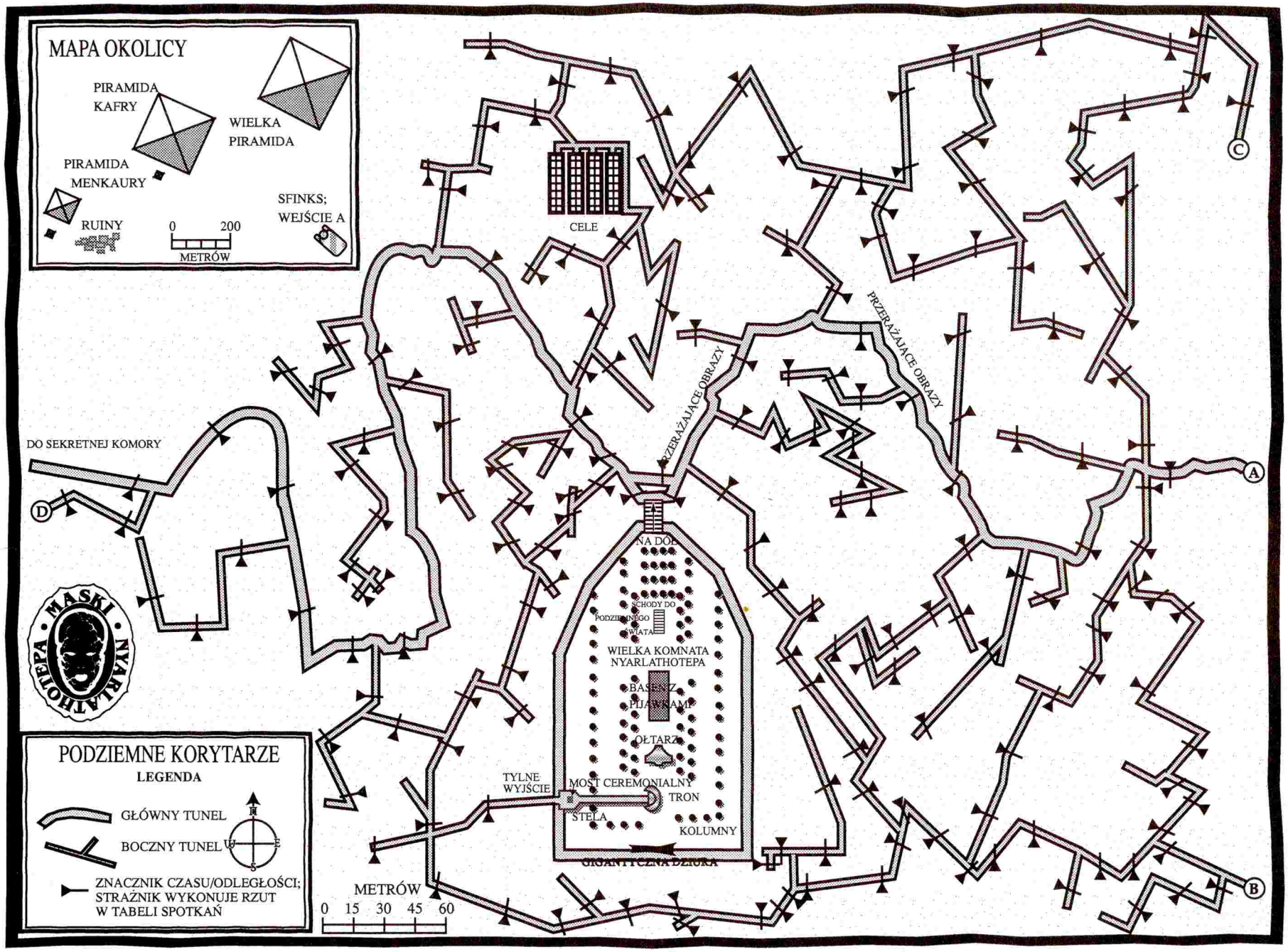
Za stelą, na samym końcu ceremonialnego mostu, znajdują się drzwi wychodzące na jeden z bocznych tuneli labiryntu. Nie są one zamknięte na żaden zamek, toteż bohaterowie mogą tą właśnie drogą trafić do Wielkiej Komnaty i z cienia za stelą obserwować przebieg obrzędów.

GIGANTYCZNA DZIURA: Za tronem w ścianie komnaty widnieje olbrzymi otwór o nieregularnym kształcie, mierzący mniej więcej 30 na 40 metrów; wyrwa sprawia wrażenie jakby powstała pod wpływem działania niewyobrażalnej wręcz siły. Panuje w niej nieprzenikniony mrok, którego żadne światło nie jest w stanie rozproszyć. Każdy, kto się w nią zagłębi, czuje się jakby jego zmysły nagle przestały działać: nic nie widzi, nie słyszy, nie czuje. Spędziwszy w pustce 1k6 minut wychodzi z powrotem, przekonany, że zwiedził całą mroczną przestrzeń i nic w niej nie znalazł. Otwór w ścianie donikąd nie prowadzi, stanowi bowiem przejście między wymiarami, prowadzące do ulubionego świata Czarnego Faraona, gdzie bóg szczególnie lubi przebywać. Odprawienie stosownego rytuału i poświęcenie dwudziestu punktów magii spowoduje przeniesienie znajdujących się w otworze osób wprost przed oblicze Nyarlathotepa. Rytuał ów jest opisany w łacińskim przekładzie „Necronomiconu" autorstwa Olausa z Wormacji; opis uchodzi za późniejszy dodatek nieznanego autora.

Dziura w ścianie stanowi także dogodne wejście do Wielkiej Komnaty dla Czarnego Sfinksa, potwornego pomiotu Nyarlathotepa, którego widok prowadzi do utraty 1k10/1k100 punktów Poczytalności. Sfinks przybywa do sali dopiero wówczas, gdy nocą, podczas odprawiania ceremonii, zostanie rzucone zaklęcie „Przywołanie Czarnego Sfinksa". Jeżeli ktoś znajdzie się w otworze w tym samym momencie, co Sfinks, będzie w poważnych tarapatach. Opis i współczynniki stwora znajdują się przy końcu rozdziału; właśnie ze względu na jego rozmiary Wielka Komnata jest tak olbrzymia.

Masowe ceremonie

Co miesiąc w Wielkiej Komnacie Nyarlathotepa gromadzą się nieprzeliczone rzesze kultystów; ściągają tu wszyscy, którzy tylko mogą się pojawić. Sama ceremonia przypomina rytuały ku


MAPA OKOLICY
PIRAMIDA KAFRY
WIELKA PIRAMIDA
PIRAMIDA MENKAURY
SFINKS; WEJŚCIE A
RUINY
0 200
METRÓW
CELE
PRZERAŻAJĄCE OBRAZY
PRZERAŻAJĄCE OBRAZY
DO SEKRETNEJ KOMORY
D
C
A
B
NA DÓŁ
SCHODY DO PODZIEMNEGO ŚWIATA
WIELKA KOMNATA NYARLATHOTEPA
BASEN Z PŁAWIKAMI
OŁTARZ
TYLNE WYJŚCIE
MOST CEREMONIALNY
TRON
STELA
KOLUMNY
GIGANTYCZNA DZIURA
MASKI NYARLATHOTEPA
PODZIEMNE KORYTARZE
LEGENDA
GŁÓWNY TUNEL
BOCZNY TUNEL
N
W
E
S
ZNACZNIK CZASU/ODLEGŁOŚCI; STRAŻNIK WYKONUJE RZUT W TABELI SPOTKAŃ
METRÓW
0 15 30 45 60

czci śmierci lub orgie odbywające się w posiadłości Edwarda Gavigana w Essex, choć można też trafić na uroczystość inicjacji nowych członków i kapłanów Bractwa (w Egipcie mieszka dwudziestu kapłanów Czarnego Faraona, z Omarem Shaktim na czele): w wypadku przyjmowania nowych kultystów ofiary zabija się powoli uderzeniami pałek; przy inicjacji kapłanów morderstw dokonuje się przy użyciu magii. Uroczystości obu rodzajów kończą się wezwaniem Czarnego Sfinksa, namiestnika Nyarlathotepa.

Obserwacja rytuału inicjacji prowadzi do utraty 0/1k6 punktów Poczytalności, kiedy ofiara ginie od ciosów pałek lub 1k6/2k6, gdy do zabicia jej kultyści wykorzystują magię. Osobno dolicza się straty Poczytalności wywołane widokiem śmierci ofiar pijawek.

Bohaterowie schwytani w noc, kiedy odbywają się uroczystości, zostaną natychmiast zgładzeni. Na szczęście same rozmiary sali i panujący w niej mrok znakomicie ułatwiają znalezienie kryjówki (+40% do wszystkich testów *ukrywania się*). Ponieważ członkowie kultu noszą tu takie same szaty, jak ich angielscy bracia, przebrani w nie Badacze powinni raczej uniknąć wykrycia (pod warunkiem, że nie oszaleją).

SPECJALNE RYTUAŁY NA CZEŚĆ KRÓLOWEJ NITOCRIS

Jeżeli członkom Bractwa uda się wykraść przepaskę Nitocris z meczetu Ibn-Tulun, podejmą próbę wskrzeszenia królowej. Taki właśnie cel będzie miała najbliższa masowa uroczystość w Wielkiej Komnacie i Strażnik powinien dołożyć wszelkich starań, by Odkrywcy Tajemnic byli jej świadkami.

W ceremonii uczestniczy dwunastu kapłanów (w tym Omar Shakti i Martin Winfield), blisko ośmiuset szeregowych członków Bractwa (w tym doktor Henry Clive) i setka dzieci Sfinksa. Pozostali członkowie Ekspedycji Clive'a również znajdują się w Wielkiej Komnacie, tyle że w charakterze ofiar. Krzyki przerażonych ludzi i wrzask kultystów nie ustają ani na moment.

Sam rytuał ma kilka wyraźnie określonych, makabrycznych etapów. Najpierw Agatha Broadmoor zostaje zmuszona do tego, by korzystając ze swych mocy nawiązała kontakt z duchem Nitocris; w tym czasie do basenu z pijawkami trafia setka bezradnych ofiar. Ich pozbawione krwi ciała gromadzi się niczym puste worki na stercie u stóp tronu. Shakti spycha z ołtarza pusty sarkofag królowej wprost na głowy wystraszonych kultystów. Następnie kapłani podają sobie ręce i podrzynają gardła Broadmoor i Gardnerowi. Ich krew spływa na spoczywające na ołtarzu, zasuszone ciało Nitocris, które z wolna nabiera życia i normalnego wyglądu. Po chwili piękna królowa wstaje z martwych. Kadzielnice rozbłyskują ogniem, a Nitocris, depcząc zwłoki ofiar, lekkim krokiem zajmuje miejsce na tronie. Jedno z dzieci Sfinksa podaje jej puchar świeżej krwi, by zaspokoiła pragnienie, po czym królowa rzuca zaklęcie, które sprowadzi Czarnego Sfinksa (korzysta przy tym z punktów magii Shaktiego, Clive'a i Winfielda); Sfinks we własnej osobie wynurza się z pustki za tronem i kładzie swą olbrzymią łapę na siedzeniu obok Nitocris.

Obserwowanie koszmarnego rytuału do samego końca powoduje utratę 1k6/1k20 punktów Poczytalności (powody wstrząsu są wyjaśnione we fragmentach tekstu poświęconych bezpośrednio potworowi i wyrwie w ścianie). Nawet jeżeli któryś z Badaczy pozostanie jeszcze przy zdrowych zmysłach i będzie w stanie śledzić przebieg ceremonii, podda się potężnej woli Sfinksa i będzie go naśladował, kiedy ten zacznie się posilać ciałami ofiar. Dopiero gdy nasycona bestia wycofa się z naszego świata i rytuał ostatecznie dobiegnie końca, tłumy kultystów zataczając się wyjdą z podziemi w mrok spokojnej, egipskiej nocy.

JAK NIE DOPUŚCIĆ DO WSKRZESZENIA NITOCRIS

Teoretycznie najprostszym sposobem pokrzyżowania planów kultystom byłoby zniszczenie mumii przed rozpoczęciem rytuału wskrzeszenia, ale nie jest to łatwe: nie poskutkuje ogień, kwas, materiały wybuchowe, czary ani rozczłonkowanie. Istnieją jednak trzy metody, które spowodują, że Nitocris nie powstanie z martwych, choć żadne z rozwiązań nie jest zbyt oczywiste.

Po pierwsze, można zniszczyć jeden z trzech artefaktów niezbędnych do odprawienia ceremonii, czyli koronę, przepaskę lub naszyjnik Nitocris. Podobnie jak sama mumia są one odporne na „konwencjonalne" środki niszczące, jednakże każdy z nich jest podatny na magię. Koronie można zaszkodzić rzucając na nią „Wstrząśnienie", które wyrządzi co najmniej 10 obrażeń; naszyjnik uda się rozpuścić w wodzie z dodatkiem kilku porcji kosmicznego miodu; przepaskę można zaś rozciąć zaklętym nożem, takim samym, jaki wykorzystuje się przy rzucaniu czaru „Przywołanie kroczącego między światami". Zniszczenie któregokolwiek z artefaktów po rozpoczęciu rytuału będzie niezwykle trudne, ale jeżeli uda się w ten sposób zapobiec wskrzeszeniu królowej, każdy z Odkrywców Tajemnic odzyska w nagrodę 1k20 punktów Poczytalności.

Drugi sposób to rzucenie zaklęcia „Nawiązanie kontaktu z Nodensem". Jeżeli uda się tego dokonać, Nodens zjawi się osobiście i wręczy rzucającemu czar sztylet. Wyjaśni również, że należy go wbić w lewy oczodół mumii, która wówczas rozpadnie się w proch. Na tym nie koniec: proch ów należy rozrzucić, gdyż dopiero wtedy przestanie być użytecznym komponentem czaru „Wskrzeszenie". Pchnięcie sztyletem zabija również na miejscu istoty już przywołane z martwych oraz ma moc niszczenia zwłok magicznie chronionych przed rozkładem. Sztylet jest ozdobny i wygląda dość niezwykle, ale poza opisanymi tu szczególnymi przypadkami zadaje takie same obrażenia, jak zwykły nóż bojowy. Bohater, który zada skuteczny cios i zniszczy mumię, odzyska 1k20 punktów Poczytalności (bardzo mu się ten zastrzyk Poczytalności przyda, gdyż jeszcze tej samej nocy Nodens przyśle 1k3 skrzydlatych dzieci nocy z zadaniem odebrania sztyletu); towarzyszący mu Badacze również odzyskują 1k20 punktów Poczytalności. Maska Hayamy, o której była mowa w rozdziale nowojorskim, zwiększa szanse przyzwania Nodensa.

Trzeci sposób jest najprostszy, ale i najmniej godny bohatera: jeżeli Agatha Broadmoor zginie, rytuał nie dojdzie do skutku, ponieważ członkowie Bractwa nie znają nikogo innego, kto dysponowałby podobnymi mocami. Strażnik nie powinien jednak sugerować takiego rozwiązania (nie tylko osobiście, ale także poprzez bohaterów niezależnych!), ale istnieje możliwość, że gracze sami wydedukują, jaką rolę ma odegrać medium, a w noc rytuału udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec, że Agatha jest związana.

Mniej więcej pół godziny po rozpoczęciu ceremonii Agatha Broadmoor wpada w trans, żeby skontaktować się z duchem Nitocris. Zajmie jej to 1k10+10 minut, po czym, dokładnie w dwanaście minut później, kiedy Nitocris powróci już do swego ciała, jeden z kapłanów poderżnie pannie Broadmoor gardło. Jeśli kobieta zginie wcześniej, w ciągu owych dwunastu minut, dusza Nitocris zostanie skazana na wieczne błąkanie się po innych płaszczyznach egzystencji; jeżeli Broadmoor umrze wcześniej, wskrzeszenie królowej tylko się odwlecze, choć zwłoka oznacza w tym wypadku zapewne kilka lat. Ze względu na panujący w Wielkiej Komnacie półmrok i kłębiący się tłum kultystów, skuteczność broni strzeleckiej i miotanej powinna zostać zmniejszona o 20% (lub inaczej, jeśli Strażnik uzna to za stosowne). Bohater, który zabije Agathę, traci 1k10 punktów Poczytalności za zamordowanie niewinnej osoby, po czym zyskuje 1k20 punktów, gdyż nie dopuścił do zmartwychwstania Nitocris.

Współczynniki

Czarny Sfinks

Stwór, nawet oglądany ze znacznej wysokości, sprawiał wrażenie olbrzymiego. Miał żółtawe, gęste futro i był pewnie wielkości sporego hipopotama, ale jego cielsko miało intrygujące kształty. Brakowało mu szyi, za to z cylindrycznego tułowia wyrastało jedna przy drugiej pięć głów: pierwsza maleńka, druga całkiem pokaźnych rozmiarów, trzecia i czwarta identyczne, największe z całej piątki i ostatnia, znów niepozorna, choć i tak większa od pierwszej. Z głów sterczały dziwaczne, sztywne wypustki, wyciągające się bezustannie ku stercie niewyobrażalnie ohydnego pożywienia, rozłożonego przed wejściem do jamy. Chwilami stwór podskakiwał nieco bliżej, by za chwilę dziwnym ruchem wycofać się do swej kryjówki. Sposób, w jaki się przemieszczał, był tak niezwykły i zafascynował mnie do tego stopnia, że nie mogłem oderwać oczu od bestii; czekałem w nadziei, że wynurzy się jeszcze dalej z przepastnej jaskini poniżej mojego punktu obserwacyjnego.

Wreszcie stwór wypełzł dalej z jaskini – i ujrzałem Wielkiego Sfinksa! Jakąż to gigantyczną, makabryczną istotę miał początkowo przedstawiać ten posąg? Pięciogłowe monstrum wielkości hipopotama... pięciogłowy potwór... jest zaledwie jego przednią łapą...

H. P. Lovecraft i Harry Houdini „Under the Pyramids"

Tak jak stwierdził to nieszczęsny bohater opowiadania, Sfinks to tylko posąg, przedstawiający jakąś niezwykłą istotę; nie wiedział jednak, że istota owa ma coś wspólnego z Nyarlathotepem. Czarny Sfinks jest naprawdę ogromny. Ma owalną, pomarszczoną, pozbawioną oczu twarz, zaopatrzoną w niezliczone małe paszcze, rozmieszczone niesymetrycznie na całej powierzchni – poza tym niczym nie różni się od Sfinksa z Gizy. Potężnymi przednimi łapami na przemian zgarnia ofiary do otworów gębowych położonych na poziomie ziemi, unosi je wyżej, do innych zębatych pysków lub wrzuca wprost do ust, znajdujących się pośrodku dwudziestometrowej, makabrycznej parodii twarzy.

CZARNY SFINKS

S 800 KON 410 BC 350 INT 26 MOC 75
ZR 09 Szybkość 06 WT 380

Modyfikator obrażeń: niewyobrażalnie duży.

Broń: cios łapą* 80%, obrażenia 16k6;
zmiażdżenie łapą 60%, trzy razy w rundzie, śmierć następuje automatycznie.

* – *Czarny Sfinks może wykonać trzy takie ataki w rundzie.*

Pancerz: 38 punktów skóry.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem.

Umiejętności: wyczucie zdobyczy 35%.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100.

Kultyści

Dodatkowe informacje na temat członków Bractwa Czarnego Faraona znajdziecie w ramce, zamieszczonej na początku rozdziału.

KULTYŚCI CZARNEGO FARAONA

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	09	15	08	12	09	10	11	14
KON	07	07	05	10	11	10	18	10
BC	08	12	09	10	11	08	11	10
WG	15	08	09	08	06	09	06	04
INT	14	09	08	11	10	10	08	09
WYK	02	01	01	01	02	05	01	01
ZR	16	10	10	13	13	12	11	12
MOC	14	07	07	08	10	11	09	10
WT	08	10	07	10	11	09	15	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowa pałka 40%, obrażenia 1k8, szansa przebicia;
nóż bojowy 40%, obrażenia 1k4+2;
krótki miecz 35%, obrażenia 1k6+1.

Umiejętności: język angielski 1%, język arabski 45%, Mity Cthulhu 10%, nasłuchiwanie 45%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 35%, ukrywanie się 35%, wmawianie 29%.

Dzieci Sfinksa

„Nie będę patrzył na te stworzenia" – takie oto desperackie postanowienie powziąłem, słysząc skrzypienie ich kości i ciężkie sapanie, głośniejsze od muzyki i tupotu zmarłych. Cieszyłem się, że nie mogą mówić... ale na Boga! W świetle ich pochodni, na olbrzymich kolumnach kładły się cienie: przecież hipopotamy nie mogą mieć ludzkich rąk i nieść pochodni... a ludzie nie powinni mieć krokodylich łbów w miejsce głów...

H. P. Lovecraft i Harry Houdini *„Under the Pyramids"*

Dzieci Sfinksa mogą mieć bardzo różną postać: Lovecraft pisał o ludziach z głowami byków, ibisów, sokołów i kotów, ale i o stworach na dwóch nogach, których sylwetka kończyła się na wysokości talii. Możliwe są właściwie dowolne krzyżówki ludzi ze zwierzętami, pod warunkiem, że połączenie ma uzasadnienie w egipskiej religii bądź mitologii. Poza istotami kończącymi się na wysokości pasa wszystkie dzieci Sfinksa dysponują jakąś formą ataku. W tej kampanii można je spotkać tylko w podziemiach pod Sfinksem, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by występowały wszędzie tam, gdzie sięgały wpływy dynastycznego Egiptu.

DZIECI SFINKSA

cecha	*rzut*	*średnia wartość*
S	4k6	14
KON	2K6+6	13
BC	3K6	11-12
INT	3K6	3-4
MOC	3K6	11-12
ZR	2K6	7
Wytrzymałość	zmienna	
Szybkość	7	

Modyfikator obrażeń: zmienny.

Utrata Poczytalności: 0/1k8.

broń	*%*	*obrażenia*
uderzenie pięścią (wszystkie)	50%	1k3
ugryzienie (głowa geparda)	40%	1k6
pchnięcie rogami (głowa byka)	35%	2k4
ugryzienie (głowa krokodyla)	35%	1k10

broń	*%*	*obrażenia*
cios głową (głowa hipopotama)	35%	2k6
pchnięcie dziobem (głowa sokoła)	30%	1k4
pchnięcie dziobem (głowa ibisa)	25%	1k3
kopnięcie (wszystkie)	25%	1k6

Wszystkie dzieci Sfinksa mogą atakować rękoma i nogami, ale zazwyczaj nie posługują się bronią. Szarżują w grupie, usiłując przewrócić ofiarę i dopiero wtedy zadać cios.

PRZYKŁADOWE DZIECI SFINKSA

głowa	*byk*	*ibis*	*hipopotam*	*gepard*	*hipopotam*
	1	2	3	4	5
S	12	15	16	08	13
KON	15	12	15	15	12
BC	14	07	13	14	13
INT	01	06	01	06	03
MOC	11	11	12	11	13
ZR	08	05	06	10	10
WT	15	10	14	15	13
szansa trafienia	45%	35%	45%	30%	45%
sposób ataku	rogi	dziób	cios głową	zęby	cios głową
mo	+2k4	+1k3	+2k6	+1k6	+2k6

głowa	*sokół*	*byk*	*gepard*	*ibis*	*hipopotam*
	6	7	8	9	10
S	21	14	15	12	23
KON	18	15	17	11	16
BC	07	11	10	12	18
INT	04	03	03	03	03
MOC	11	11	08	09	03
ZR	10	12	03	09	02
WT	13	13	14	12	17
szansa trafienia	35%	45%	40%	35%	35%
sposób ataku	dziób	rogi	zęby	dziób	cios głową
mo	+1k4	+1k10	+1k6	+1k3	+2k6

Nitocris w Kairze

Po wskrzeszeniu królowej Omar Shakti nadal jest głową egipskiego odłamu Bractwa, ale podlega Nitocris, która zaczyna rozbudowywać strukturę organizacji o nowe placówki na Bliskim Wschodzie i w Europie. Występuje w ludzkiej postaci, jako Shefira Roash – zamożna, młoda kobieta, o której pochodzeniu niewiele wiadomo – i prowadzi wystawne życie w rezydencji na terenie Starego Miasta. Nie ustaje w wysiłkach, starając się spełnić wolę Nyarlathotepa. Strażnik może wykorzystać tę postać także w dalszych przygodach, kiedy to Shefira zacznie rozsyłać wszędzie swoich agentów i tworzyć spójną siatkę oddziałów Bractwa, dążąc do ostatecznej dominacji nad światem. Badacze znający tajemnicę wskrzeszenia Nitocris stanowią ukryte zagrożenie dla jej istnienia, więc jeśli tylko dowie się, że jacyś świadkowie spoza Bractwa pozostali przy życiu, nie zawaha się ich zlikwidować.


SHEFIRA ROASH

Struktura międzynarodowej organizacji Bractwa pokrywa się z istniejącymi w latach dwudziestych podziałami politycznymi i geograficznymi. Taktyka wskrzeszonej królowej najczęściej jest taka sama: jej agenci starają się wkraść w łaski ludzi zajmujących najwyższe stanowiska w państwie czy regionie lub w inny sposób wpływowych. Z biegiem czasu sami zyskują wystarczające wpływy, by roztoczyć opiekę nad istniejącym na ich terenie odłamem Bractwa i zapewnić mu ochronę. Metody ich działania są różne: od szantażu po podstawienie własnych urzędników, nie należących wprawdzie do Bractwa, ale korzystających z niektórych przywilejów należnych kultystom. Zdobycie tego rodzaju pozycji i wpływów stanowi drugi cel organizacji.

Jeżeli kraj jest niewielki, wystarczy na przykład kontrolować rodzinę królewską, postraszyć garstkę miejscowych oligarchów czy podlizać się paru generałom. W większych krajach, w rodzaju Stanów Zjednoczonych, trzeba zacząć od tworzenia struktur regionalnych, a dopiero później łączyć je w większe bloki, co wymaga czasu. Trzecie zadanie lokalnych Bractw polega na podżeganiu do waśni na tle rasowym, religijnym czy ekonomicznym poprzez uwypuklanie istniejących w społeczeństwie różnic. Zapewnia to między innymi stały, bezpieczny dopływ ofiar, niezbędnych dla odprawiania rytuałów.

Realizacja czwartego celu, jaki stawia sobie Bractwo, może zająć wiele dziesięcioleci – chodzi o wytworzenie powszechnej atmosfery napięcia i zagrożenia, co ułatwi skupienie władzy w bardzo nielicznych rękach. W ostatecznym rozrachunku chodzi rzecz jasna o to, żeby kontrolować tę właśnie grupkę uprzywilejowanych, która będzie z kolei rządzić ludzkością.

Podane poniżej współczynniki opisują Shefirę mniej więcej w pół roku od wskrzeszenia.

BRANSOLETA NAJA HAJE: Na lewym ramieniu Shefira nosi magiczną bransoletę, wykutą na kształt egipskiej kobry ze złota i przyozdobioną alabastrem i onyksem. Właściciel bransolety może jeden raz w ciągu rundy sprawić, by żywa kobra wypełzła z niej i spadła na ziemię. Musi w tym celu poświęcić co najmniej jeden punkt magii.

Zrodzone z bransolety węże różnią się od prawdziwych kobr egipskich tylko tym, że nigdy nie ukąszą jej właściciela. Najmniejsza kobra mierzy około trzydziestu centymetrów długości, jej jad zaś ma moc równą 2. Każdy dodatkowo wydany punkt magii „dodaje" jej następne trzydzieści centymetrów i sprawia, że trucizna staje się o dwa punkty silniejsza. Inaczej mówiąc, poświęcenie np. 10 punktów pozwoli stworzyć węża długości trzech metrów, którego trucizna ma moc 20. W jednej rundzie można przelać w bransoletę najwyżej 12 punktów magii i spowodować pojawienie się tylko jednej kobry.

Shefira, nie bacząc na zagrożenie, jakim są jadowite węże dla jej służących, pozwala kilku kobrom zawsze kręcić się po pokojach.

SHEFIRA ROASH, z pozoru 29 lat, wskrzeszona Nitocris, niegdysiejsza królowa Egiptu, dziś stojąca na czele międzynarodowej struktury Bractwa Czarnego Faraona

S	12	KON	15	BC	12	INT	16	MOC	16
ZR	13	WG	18	WYK	12	P	0	WT	14

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: paznokcie* 60%, brak obrażeń, ale jest w nich trucizna sztylet* 50%, obrażenia 1k6, zwykle również jest zatruty; Bransoleta Naja Haje – opis w tekście.

** – Shefira korzysta z trucizny o mocy 16 (sama ją przygotowuje), która zaczyna działać w dziesięć rund od zadania rany.*

Pancerz: korona, naszyjnik i przepaska zapewniają Nitocris osłonę wartości 15 punktów Wytrzymałości (na całym ciele); innymi słowy: cios, który zadaje 16 obrażeń, jej zada tylko jedno.

Czary: wedle uznania Strażnika.

Umiejętności: archeologia 30%, egiptologia 50%, farmacja 45%, historia Egiptu 30%, język angielski 20%, język arabski 60%, język egipski z czasów Szóstej Dynastii 95%, język francuski 10%, Mity Cthulhu 35%, okultyzm 60%, perswazja 55%, propaganda 60%, psychologia 50%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 80%, targowanie się 50%, ukrywanie się 30%, wmawianie 75%.

Kobra egipska (naja haje)

Kobra egipska nie jest tak duża i urodziwa, jak jej indyjska kuzynka; ma ciemniejszą skórę i mniejszy kaptur, ale i tak potrafi najodważniejszego przyprawić o dreszcze.

Jej atak nie jest bynajmniej oślepiająco szybki czy szczególnie precyzyjny, toteż jeżeli Odkrywca Tajemnic zauważy wystrzeliwujący w jego kierunku łeb węża ma szansę uniknąć ukąszenia (normalny test *uników*; kobra może przecież trafić w mankiet spodni zamiast w odsłoniętą nogę albo nie wstrzyknąć jadu). Zęby jadowe kobry nie zadają nazbyt poważnych ran, ale są w stanie przebić dwupunktowy pancerz. Jad działa stosunkowo powoli – zanim pojawi się opuchlizna i gorączka minie przynajmniej piętnaście minut (czasu gry).

KOBRA EGIPSKA

cecha	*rzut*	*średnia wartość*
S	1k3	2
KON	1k6+3	6-7
BC	1k2	1-2
MOC	1k6	3-4
ZR	2k6+6	13
Wytrzymałość		4
Szybkość		3/3 w wodzie

Broń: jadowite ukąszenie 40%, obrażenia są równe mocy trucizny, ta zaś równa się sumie Kondycji i Mocy węża.

KNOWANIA CZARNEGO BRACTWA

Badacze na kilka godzin porzucają świat wiecznie zajętych biurokratów i krwiożerczych kultystów, by stanąć twarzą w twarz z prawdziwymi bohaterami walki ze złem.

Meczet Ibn-Tulun

Faraz Nadżir słyszał coś o znajdującym się w meczecie Ibn-Tulun przedmiocie, którego pożądają członkowie Bractwa. Warto więc, by podążyli tym tropem.

Meczet znajduje się niespełna kilometr na zachód od Cytadeli Saladyna, niemal dokładnie na południe od Ogrodu Ezbekia. Najłatwiej będzie tam dotrzeć wynajętym samochodem – zjechać z Sharia Mehemet i skręcić w prawo, w stronę rzeki. Kilometr od meczetu rozciąga się smagane wiatrem, puste Miasto Umarłych.

Ibn-Tulun jest najstarszym w całości zachowanym kairskim meczetem, mniej okazałym i ozdobnym niż większość późniejszych świątyń. Jak w wielu miejscach kultu, tak i tu obowiązuje zachowanie ciszy. Przed wejściem należy zdjąć buty, a kobiety mogą w ogóle nie zostać wpuszczone do środka. Ponadto w trakcie modłów niewierni nie mają wstępu na teren meczetu.

Tradycyjny projekt muzułmańskiej świątyni jest odbiciem domu Mahometa w Medynie, gdzie prorok pierwszy raz głosił swe nauki: ogrodzony murem podwórzec, bez dachu, otoczony podcieniami.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zapytają przy wejściu o możliwość spotkania z ulamą, czyli jednym z islamskich uczonych mężów, mają minimalne szanse, że przypadkiem trafią na właściwą osobę – w meczecie spotyka się z górą trzydziestu światłych nauczycieli, oddających się dyskusjom o geometrii, Koranie czy *hadith*, a tylko paru z nich słyszało o przepasce Nitocris. Badacze mogą sobie poradzić na trzy sposoby: albo kilku z nich wykona udane testy *wiarygodności*, albo jeden z nich (mówiący po arabsku) dokona skutecznej próby *perswazji*, albo wreszcie będą mieli szczęście i odźwierny delikatnie zasugeruje łapówkę. W każdym razie dowiedzą się, że w interesującej ich sprawie powinni rozmawiać z *nazirem*, przełożonym świątyni, który oprócz wypełniania licznych obowiązków religijnych zajmuje się również doczesną administracją meczetu.

Człowiekiem tym jest Achmed Zehavi, który z pewnością nie znajdzie czasu dla wścibskich turystów, w dodatku chrześcijan. Odkrywcy muszą powiedzieć wprost, że chodzi im o przepaskę Nitocris lub że sprawa ma związek z Czarnym Faraonem. Dopiero w takiej sytuacji zostaną przyjęci w budynku przylegającym do meczetu.


ACHMED ZEHAVI

Zehavi jest osobą cierpliwą, spokojną i pobożną, toteż niedawna próba kradzieży przepaski Nitocris ogromnie go wzburzyła. Będzie chciał wybadać, co bohaterowie wiedzą na jej temat, chociaż nie przyzna, że artefakt znajduje się w meczecie.

Zapytany wprost o przepaskę będzie unikał jednoznacznej odpowiedzi, przynajmniej dopóki nie uzna, że Badacze Tajemnic wiedzą lub umieją wystarczająco dużo, by służyć mu pomocą; w przekonaniu go pomoże udany test *perswazji*. Zehavi zapewni Odkrywców, że przepaska jest dobrze strzeżona:

– Na pewno nie wpadnie w ręce złych sił. *In' shallah.*

Pokaz magicznej mocy jednego z bohaterów może przekonać go, że warto im zaprezentować przepaskę. Zehavi uważa bogów Mitów i ich sługi za opisane w Koranie demony. Kierując się zasadami swej wiary dołożył wszelkich starań, by artefakt był bezpieczny, ale nie docenia ani powszechności, ani faktycznej powagi zagrożenia dla świata.

PRZEPASKA NITOCRIS

Przepaska znajduje się w strzeżonej piwniczce, dokładnie pod biurem Zehaviego. Jedyne wejście do piwnicy znajduje się na tyłach pokoju nazira – są to żelazne, solidne (Siła 50) drzwiczki, zawsze zamknięte na zamek. Za nimi zaczynają się prowadzące kilka metrów w dół schody. Pod ziemią jest sucho i chłodno (w takich właśnie warunkach idealnie zachowały się egipskie skarby z minionych tysiącleci). Schody kończą się kolejnymi metalowymi drzwiami (Siła 50), również zamkniętymi na klucz, a prowadzącymi do nie umeblowanego, wykutego w skale pomieszczenia o wymiarach sześć na cztery i pół metra, a wysokości trzech metrów.


NESSIM EFTI

Pośrodku komnaty stoi skrzyneczka, w której znajduje się przepaska – wąski pas, wykonany z gęsto plecionego, złotego łańcucha, którego klamrę zdobi pokaźnych rozmiarów rubin – a właściwie kamień na pierwszy rzut oka podobny do rubinu, bo jeśli przyjrzeć mu się uważniej, ma się wrażenie, że bez przerwy lekko zmienia kształt i barwę.

Sześciu wiekowych, uzbrojonych w bułaty ulamów strzeże szkatuły. Każdy z nich spędza kilka godzin dziennie na powierzchni, żeby rozruszać się i podyskutować z przyjaciółmi, toteż jest 50% szans, że w komnacie znajduje się tylko pięciu mężczyzn. Dowódcą straży jest Nessim Efti, który z pewnością będzie obecny, kiedy nastąpi atak. Efti ma dziewięćdziesiąt lat i włada Mieczem Akmallaha, cudnie wykonanym, prastarym bułatem, który zadaje normalne obrażenia istotom ze wszystkich płaszczyzn egzystencji. Strażnicy dożywają swych lat, do końca niezachwianie służąc bogu: w kamiennej komnacie medytują, debatują i dają najlepsze świadectwo wiary w oczekiwaniu na śmierć w ostatniej walce.

Dwa razy dziennie dwóch chłopców przynosi im jedzenie. Korzystają w tym celu z jedynych istniejących kluczy do drzwi (Achmed Zehavi nosi oba klucze przy sobie). Chłopcy nie wchodzą do pomieszczenia, lecz pukaniem oznajmiają swoje przybycie i czekają, aż jeden ze strażników odbierze posiłek, po czym bezzwłocznie wracają na górę i oddają klucz nazirowi.

Jeżeli Badacze uczciwie zapracują za zaufanie Zehaviego, ten zaprosi do udziału w rozmowie także Nessima Eftiego. Okaże się, że obaj wiedzą o Czarnym Faraonie, potworze, który musiał ugiąć się przed mocą Allaha. Znają również jego imię (Nyarlathotep), ale nie wymawiają go na głos i krzywo patrzą na tych, którzy to czynią. Istnieje proroctwo, zgodnie z którym przepaska umożliwi wskrzeszenie Nitocris, toteż pilnują jej jak oka w głowie. Próbowali już zniszczyć artefakt, ale na razie skutecznie opiera się ich wysiłkom. Kultyści Czarnego Bractwa usiłowali wykraść przepaskę z meczetu, ale ich niezdarną próbę z łatwością udaremniono. Ulamowie nie wiedzą nic o Omarze Shaktim, który obraca się w zupełnie innych kręgach, sądzą natomiast, że Ekspedycja Carlyle'a doprowadziła do przebudzenia pradawnego zła, które zagraża teraz duszom wielu ludzi.

Jeżeli Badacze Tajemnic znajdą sposób na to, by ukraść przepaskę, Bractwo rychło dowie się o jej zniknięciu i naśle na nich istne hordy fanatyków; gdyby Odkrywcy zdołali ją zniszczyć, te same tłumy będą próbowały się na nich zemścić. Zabranie przepaski zapobiegnie jednak atakowi na meczet, który planuje Bractwo, a jeżeli artefakt zostanie dobrze ukryty, nie dojdzie do wskrzeszenia Nitocris. Zehavi z łatwością potwierdzi sukces takiego przedsięwzięcia, a kto wie, czy nie nagrodzi przybyszów z Zachodu Mieczem Akmallaha – pod jednym warunkiem: że poświęcą życie walce ze złem. Posiadanie miecza otwarłoby im wiele drzwi w świecie muzułmańskim.

„TRAGEDIA W MECZECIE TULUN"

Gdyby bohaterowie nie zabrali ani nie zniszczyli przepaski Nitocris, w kilka dni później we wszystkich liczących się dziennikach, wydawanych na Bliskim Wschodzie, pojawi się alarmująca informacja.

PRZEDMIOT: notka zamieszczona w „Biuletynie Kairskim" (*Pomoc dla graczy* nr 32).

Znaczenie informacji: moniesienie świadczy o kradzieży przepaski Nitocris i triumfie Czarnego Bractwa, które jest coraz bliższe wskrzeszenia królowej.

Szok Zehaviego, o którym mowa w depeszy, to w istocie katatonia wywołana widokiem chthoniana, który wynurzył się z podłogi pomieszczenia, gdzie trzymano przepaskę. Nessim zranił potwora mieczem Akmallaha, ale później wraz z bronią został wciągnięty pod ziemię.

Ci Badacze, którzy skontaktują się z policją, mają teraz prawo do wykonania testu Szczęścia – wystarczy jeden sukces, by dowiedzieć się, że Emil Vabreaux, policyjny ekspert od medycyny sądowej, pobrał z miejsca zdarzenia próbki dziwnej substancji, które przesłano kurierem do laboratoriów w Paryżu i Genewie do analizy.

Drugi udany test Szczęścia, *perswazji* lub *wmawiania* pozwoli bohaterom spotkać się z Vabreaux – cichym, bezgranicznie cierpliwym naukowcem. W zniszczonej piwniczce znalazł prawie trzy kilogramy tkanki, której zupełnie nie potrafi zidentyfikować. Z jednej strony pokrywa ją naturalna skóra, z drugiej zaś widać kilka różnych warstw. Cięcia dokonano jakimś nadzwyczaj ostrym narzędziem. Większość próbek umieszczono w chłodni w kairskim laboratorium policyjnym, ale nawet zamrożenie ich nie jest w stanie powstrzymać postępującego rozkładu.

Tajemnicza tkanka jest w rzeczywistości fragmentem ciała chthoniana, odciętym przez Eftiego w bitewnym szale. Jeżeli Badacze mają oprawny w skórę chthoniana egzemplarz „People of the Monolith" („Lud monolitu") i pokażą go Emilowi, ten stwierdzi, że oprawa jest identyczna, jak wierzchnia warstwa na jego próbkach. Strażnik musi sam zdecydować, czy Vabreaux stanie się pożytecznym sprzymierzeńcem Odkrywców Tajemnic; całkiem możliwe, że znają się z Nigelem Wassifem, choć charaktery mają zupełnie odmienne.

Z chwilą, gdy przepaska Nitocris znajdzie się w rękach kultystów, nasi bohaterowie nie mają szansy jej ujrzeć aż do tej nocy, kiedy królowa ma powstać z martwych.

Pomoc dla graczy nr 32

Tragedia w meczecie Tulun

Sześciu najznakomitszych mędrców i nauczycieli z Ibn Tulun poniosło ubiegłej nocy śmierć, gdy runął strop komnaty, w której się znajdowali. Przyczyny wypadku bada policja.

Nessim Efti został uznany za zaginionego, choć istnieje podejrzenie, że i on nie przeżył tragedii. Nazir meczetu, Achmed Zehavi, przeżył, ale zabrano go do szpitala. Jest w szoku.

Budowla, która się zawaliła, przylega do ściany meczetu Ibn Tulun; sam zabytek nie ucierpiał.

ACHMED ZEHAVI, 73 lata, nazir meczetu Ibn-Tulun

S	05	KON	07	BC	10	INT	16	MOC	10
ZR	10	WG	14	WYK	18	P	70	WT	09

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: archeologia 35%, astronomia 25%, historia 55%, język angielski 40%, język arabski 99%, język francuski 75%, Mity Cthulhu 10%, okultyzm 25%, pierwsza pomoc 75%, prawo koraniczne 90%, spostrzegawczość 68%, targowanie się 50%, znajomość egipskich hieroglifów 15%, znajomość Koranu 99%.

NESSIM EFTI, 90 lat, posiadacz miecza Akmallaha

S	10	KON	10	BC	10	INT	18	MOC	12
ZR	08	WG	06	WYK	18	P	75	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: bułat* 45%, obrażenia 1k6+2;

** – Bułat, którym włada Efti, to miecz Akmallaha, magiczny oręż, który zadaje normalne obrażenia wszystkim istotom z dowolnych płaszczyzn egzystencji.*

Umiejętności: archeologia 10%, astronomia 15%, historia 80%, język arabski 95%, medycyna 25%, Mity Cthulhu 10%, perswazja 70%, prawo koraniczne 95%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 50%, znajomość Koranu 95%.

PIĘCIU ULAMÓW, STRAŻNIKÓW PRZEPASKI

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
ZR	14	13	11	11	09
MOC	12	13	17	10	11
P	70	64	80	55	60
WT	10	11	09	10	09

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: bułat* 25%, obrażenia 1k6+2;

** – broń pozostałych strażników nie jest magiczna.*

Nyiti z El Wasta

Po rozmowie z Warrenem Besartem Odkrywcy Tajemnic dojdą pewnie do wniosku, że warto odwiedzić Nyiti i jej syna, Unbę. El Wasta to miasteczko leżące kilkanaście kilometrów od Kairu w górę rzeki, gdzie bez znajomości arabskiego ani rusz; garstka kupców i urzędników zna wprawdzie trochę angielski i francuski, ale mają co innego do roboty, niż oprowadzać bohaterów po okolicy. Poza tym mieszka tu zbyt wielu Nyitich, by udało się po samym nazwisku rozpoznać interesującą ich osobę. Potrzebna będzie znajomość języka i systematyczne poszukiwania – 1k6+2 godziny spędzone na wypytywaniu mieszkańców zaprowadzą bohaterów do zaniedbanej chatynki.

Tam najpierw ujrzą Unbę, syna Nyiti. Mężczyzna nie ma prawej ręki i prawej połowy twarzy. Jeżeli któryś z Badaczy wie, jak wyglądają rany po ataku straszliwego łowcy, rozpozna w Unbie ofiarę tego właśnie potwora. Mężczyzna mówi powoli i jąka się, ale jeżeli Odkrywcy Tajemnic będą cierpliwie nalegać, zgodzi się wreszcie przyprowadzić matkę.

Nyiti jest bardzo stara i koszmarnie okaleczona: ogień pozbawił ją obu dłoni i żuchwy. Na co dzień zachowuje się jak osoba kompletnie obłąkana, ale na widok Badaczy w jej oczach zapala się jakieś światełko. Wydając okropne, gulgoczące odgłosy, wskazuje bezradnie kikutami na jeden z kątów chaty. Zdenerwowany syn próbuje ją uciszyć, ale jeśli bohaterowie nie wykażą się należytym pomyślunkiem i nie spojrzą, co Nyiti próbuje im pokazać, Unba sam zwróci ich uwagę na niechlujny kosz, walający się wśród szmat i skorup.


NYITI Z EL WASTA

Na koszu wymalowano czerwoną farbą znak, który można zidentyfikować po udanym teście *okultyzmu* bądź *archeologii*: jest to stary egipski symbol ochronny. W środku znajduje się biała, kamienna kostka kilkunastocentymetrowej grubości, o wymiarach ok. 15 na 20 centymetrów. Nieregularne krawędzie sugerują, że odłupano ją od większego bloku obrobionego kamienia. Wycięto na nim rysunek, którego fragment mogą teraz podziwiać Odkrywcy Tajemnic (*Pomoc dla graczy* nr 33). Udany test *geologii* lub drugi z kolei test *archeologii* pozwoli się domyślić, że ryty są bardzo stare i że takim właśnie wapieniem wykładano ściany piramid. Po udanym teście *spostrzegawczości* jeden z bohaterów wyniesie kamień na światło dzienne i stwierdzi, że nie ma on barwy białej ani kremowej, lecz jasnoróżową, a takimi płytami wyłożono tylko Czerwoną Piramidę w Dhashurze.

Nyiti daje Badaczom do zrozumienia, że chce, by zachowali odłamek. Jeśli się zgodzą, chwilowe ożywienie znika z jej oczu i kobieta, osiągnąwszy ostatni cel w życiu, traci kontakt z rzeczywistością. Bohaterowie nie będą już mieli z niej pożytku.

PRZEDMIOT: kamienny odłamek z fragmentem rysunku, dar Nyiti (*Pomoc dla graczy* nr 33).

Znaczenie informacji: ten najwyraźniej magiczny symbol składa się co najmniej z dwóch części, czyli jednej brakuje.

Odkrywcy nie mogą tego wiedzieć, ale wpadła im właśnie w ręce połówka symbolu ochronnego, który umieszczono na szczytowym kamieniu Czerwonej Piramidy. Symbol ten nosi nazwę „Oka Światła i Ciemności", a bohaterowie mają jego prawą część, przedstawiającą pół oka i odwrócony ankh. Nyiti znalazła kamień po tym, jak Roger Carlyle przełamał moc zabezpieczenia. Drugą połówkę ma przy sobie Jack Brady.

Kamienna kostka może okazać się użyteczna, jeżeli Badacze poznają rytuał jego aktywacji, którego opis znajduje się w „Seven Cryptical Books of Hsan" („Tajemny Siedmioksiąg Hsana"). Doktor Kafour umiałby uzupełnić symbol, domyślając się, że ma do czynienia z jakąś magią ochronną, ale nie zna wymagań niezbędnych dla obudzenia jego mocy. Udany test *okultyzmu* pozwoli Badaczowi zorientować się, jaką funkcję pełniło „Oko".

SANKTUARIUM

Wścibscy Badacze Tajemnic mają już za sobą spotkania z potworami, kultystami i władającymi magią kapłanami. Przyszedł czas na zwiedzanie zabytków z dumnej przeszłości Egiptu. Wśród nich znajduje się niezwykła, asymetryczna piramida.

W Dhashurze są dwie piramidy, Czerwona i Krzywa, wybudowane na rozkaz Sneferu, pierwszego faraona Czwartej Dynastii. W Meidumie Sneferu wystawił jeszcze jedną olbrzymią budowlę – Zawaloną Piramidę.

Właśnie w Meidumie Warren Besart był świadkiem przybycia Czarnego Sfinksa, ale niewiele ciekawego można się tam dowiedzieć. Okoliczni mieszkańcy przyznają wprawdzie, że na pustyni dzieją się czasem dziwne rzeczy, ale przecież pustynia po prostu jest dziwna, czyż nie? Rzecz w tym, iż – podobnie jak mieszkańcy Gizy – wiedzą, że lepiej nie mówić za wiele cudzoziemcom. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic na własną rękę pójdą po zmroku rozejrzeć się w pobliżu Zawalonej Piramidy, co godzinę istnieje 50% szans na to, że zostaną zaatakowani przez 2k4 członków Bractwa. Wszystkie wejścia do budowli są skutecznie zasypane gruzem i blokami skalnymi, których usunięcie zajęłoby długie miesiące.

W Czerwoną Piramidę, początkowo licowaną różowym wapieniem, wbudowano symbol strażniczy, mający zapewnić ochronę Dhashurowi. Roger Carlyle złamał jednak jego moc i zniszczył go (wie o tym Omar Shakti). Poza tym piramida nie wyróżnia się niczym specjalnym.

Krzywa Piramida

Krzywa Piramida, jak sama nazwa wskazuje, jest asymetrycznie zbudowana: jej północna ściana jest bardziej stroma od pozostałych, przez co wierzchołek nie znajduje się dokładnie nad środkiem podstawy, lecz jest wysunięty dobre dwadzieścia metrów na północ. Piramida ma dwa wejścia: od północy i od zachodu. Pierwsze z nich, strzeżone przez czterech żołnierzy, prowadzi do komory grobowej, w której prawdopodobnie złożono Sneferu, aczkolwiek archeolodzy nie znaleźli tam ani jego mumii, ani żadnych skarbów. Po stronie zachodniej nie ma straży, a samo wejście zabito deskami.

Żołnierze chętnie pogawędzą z Badaczami o wydarzeniach, jakie zaszły w okolicy, ale nie wiedzą zbyt wiele. Ich zadaniem jest zapobiec nie wyjaśnionym zjawiskom, z których ostatnio słynie Krzywa Piramida; niestety, nie mają pojęcia co to za zjawiska, chociaż słyszeli, że ponoć ze środka często dobiegają tajemnicze odgłosy, jakby ktoś chodził po korytarzach.

Drobnym upominkiem można zdobyć serca strażników, którzy zgodzą się wpuścić Odkrywców Tajemnic do środka, ale cały czas będzie im towarzyszył jeden z żołnierzy, żeby niczego nie zniszczyli. Droga od północnego wejścia kończy się w pustej, niezbyt ozdobnej komorze, w której nie ma nic ciekawego.

Bohaterowie lepiej więc zrobią, jeśli oszczędzając sobie wydatków (czy np. papierosów) włamią się do piramidy od zachodu. Wystarczy zastukać czy w ogóle dotknąć drewnianej zapory, by zauważyć kilka luźno zamocowanych desek, które łatwo można odsunąć na bok i wśliznąć się do wnętrza. Korytarz prowadzi tym razem do fałszywej komory grobowej, położonej mniej więcej pośrodku kamiennej konstrukcji. Pomieszczenie również jest puste, ale uwagę przybyszów natychmiast przykuwają dwie wyjątkowo masywne, alabastrowe kolumny w pobliżu tylnej ściany. Sprawiają wrażenie praktycznie niezniszczalnych. W prawej znajdują się ukryte drzwi, które zauważy każdy, kto podszedłszy bliżej zdecyduje się wykonać test Szczęścia (wystarczy spróbować, nie musi się udać). Dwadzieścia stopni prowadzi stromo do góry, skąd dalej idzie się pochyłymi tunelami, coraz wyżej i wyżej, dochodząc pod sam szczyt piramidy, gdzie znajduje się sekretna komnata – ziemska sala tronowa Nyarlathotepa.

Kryjówka Nyarlathotepa

Niesymetrycznie sklepiony łuk znaczy wejście do sali tronowej Nyarlathotepa. Jeżeli któryś z bohaterów czytał „Life as a God" („Życie boga") i wykona udany test Pomysłowości, przypomni sobie opis Cromptona i rozpozna to pomieszczenie.

„Sześć świateł", o których pisał Crompton, to sześć dziwnych, nie znanych na Ziemi klejnotów, umieszczonych na półtorametrowych kolumnach; wystarczy je „zapalić" (np. przystawiając pochodnię), by rozbłysły zimnym ogniem. Zapalenie wszystkich sześciu latarni powoduje przybycie Czarnego Faraona, który zajmuje miejsce na tronie.

TRON: Umieszczony na schodkowym podwyższeniu, niezniszczalny tron wycięto z bloku czarnego obsydianu, przyozdobionego licznymi cennymi kamieniami (udany test *geologii* potwierdzi, że i te klejnoty nie występują w naszym świecie). Jeżeli śmiertelnik będzie siedział na tronie w chwili, gdy przybędzie Nyarlathotep, bóg przejmie jego ciało i będzie występował w jego postaci (Nyarlathotep we własnej osobie przemawia i działa, siedząc na tronie, i tylko zewnętrznie przypomina jednego z Badaczy), kiedy zaś postanowi odejść, zostawi za sobą wykręcone w mękach zwłoki nieszczęśnika. Jeśli w chwili przyzwania boga tron jest pusty, Nyarlathotep występuje pod postacią Czarnego Faraona.

PŁASKORZEŹBY: Ściana za tronem pokryta jest rzeźbionymi wypukło napisami; użyte w nich znaki są częściowo pochodzenia egipskiego, częściowo zaś wiążą się ze światem Mitów. Jeżeli któryś z Odkrywców Tajemnic umie odczytać egipskie hieroglify, ma dwukrotnie większą szansę zrozumienia treści napisu – a jest to proroctwo, zgodnie z którym niebawem w trzewiach Góry Czarnego Wiatru przyjdzie na świat dziecko Nyarlathotepa. Dokładna data tego wydarzenia nie jest znana (Strażnik powinien ją dopasować do tempa działania Badaczy i czynionych przez nich postępów, gdyż pewnie chętnie wzięliby udział w takim spektaklu). Dalej mowa jest o towarzyszących narodzinom powszechnych zniszczeniach, których natury jednak się nie precyzuje.

W komnacie jest niewiele światła, toteż poziom *fotografii* ulega obniżeniu o 20% (choć Strażnik nie powinien tego graczom

mówić, dopóki Badacze nie uciekną z sali). Nieudany test tej umiejętności sprawi, że zdjęcia nie wyjdą; kto wie, może klejnoty emitują obce światło, które nie wywołuje właściwej reakcji w materiale światłoczułym przystosowanym do ziemskich warunków? Jeżeli doktor Kafour towarzyszy naszym bohaterom, może od razu przetłumaczyć napis. Doskonałym sposobem skopiowania znaków będzie przytknięcie do nich arkusza papieru i potarcie ołówkiem.

ŚCIANA POŚWIĘCONA ASTRONOMII: Na ścianie na lewo od tronu znajdują się dwie płaskorzeźby: olbrzymia mapa nieba i znacznie mniejsza – naszego Układu Słonecznego, otoczona złowrogimi symbolami astrologicznymi. Wszystkie gwiazdy zaznaczone na większym diagramie leżą w naszej galaktyce, ale nawet udany test *astronomii* pozwoli rozpoznać tylko kilka najjaśniejszych: Fomalhaut, Aldebarana, Deneba i garstkę innych. Większość z setek zaznaczonych tu punktów jest zupełnie obca dla zdrowego na umyśle ludzkiego astronoma i ma znaczenie tylko dla specjalisty w zakresie Mitów.

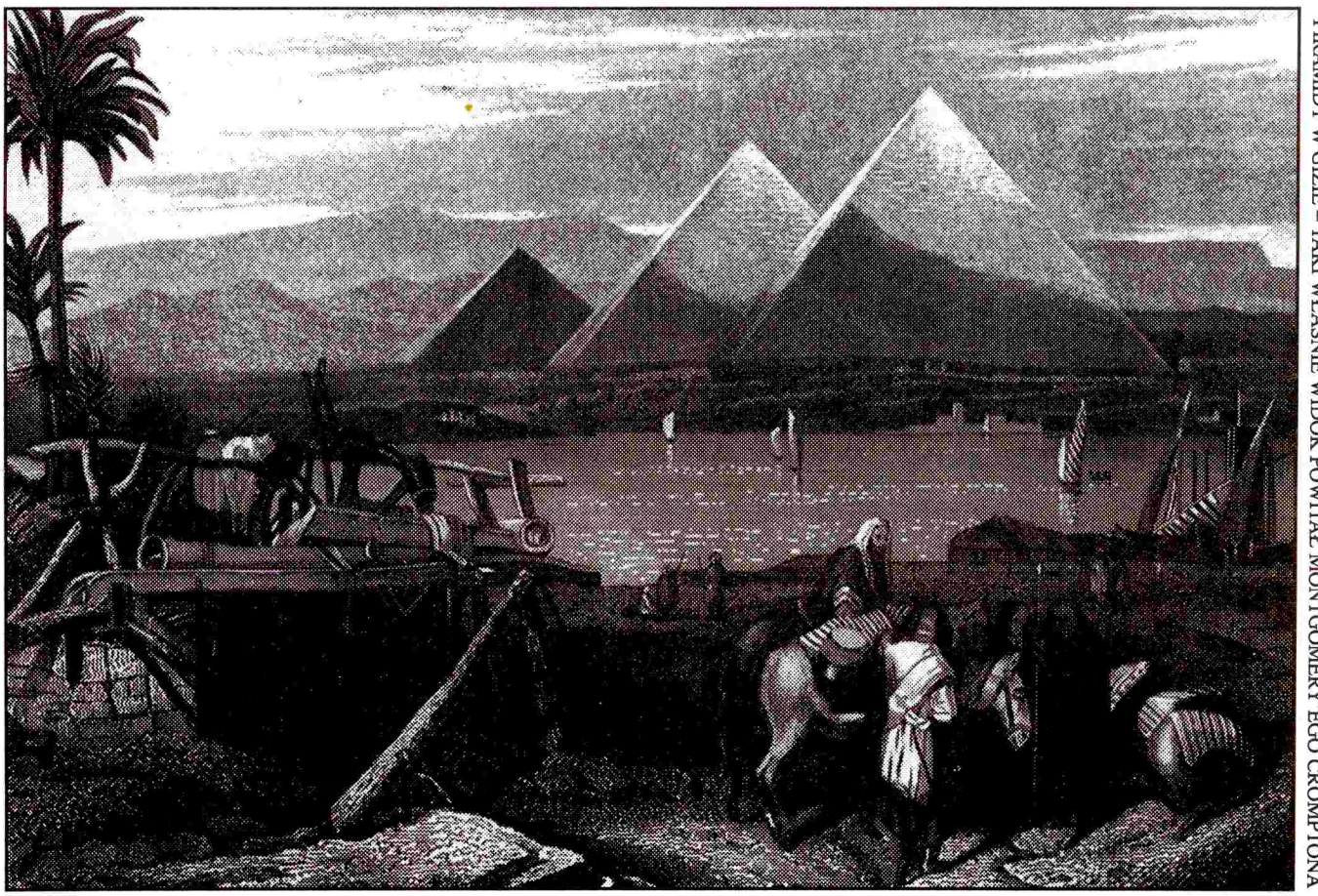
Zrozumienie układu zaznaczonych na mniejszej mapie planet wymaga udanych testów *astronomii* i *okultyzmu*. Po uważnym obejrzeniu diagramu i wykonaniu niezbędnych obliczeń okaże się, że w najbliższym czasie planety ustawią się w ten sposób 14 stycznia 1926 roku. Udany test Pomysłowości zmusi jednego z bohaterów do zajrzenia do aktualnego almanachu astronomicznego, który na ten dzień przewiduje całkowite zaćmienie słońca nad Oceanem Indyjskim.

PÓŁKOLISTA MAPA ZIEMI: Ścianę po przeciwnej stronie zdobi nieco zniekształcona mapa Eurazji, Afryki, Australii i zachodniego Pacyfiku. Bez trudu można na niej rozpoznać rzeki, góry i kontury lądów, nie ma natomiast granic państwowych. Zdobiące płaskorzeźbę trzy nie oszlifowane rubiny tworzą wydłużony trójkąt, którego wierzchołki znajdują się na Morzu Wschodniochińskim, w centralnej Kenii i na zachodzie Australii. Ze względu na swój dekoracyjny charakter, mapa nie jest zbyt precyzyjna i nie sposób ustalić dokładnego położenia klejnotów. Czarny łuk przecina w poprzek Ocean Indyjski; linia ta pokrywa się z granicą zasięgu całkowitego zaćmienia słońca przewidzianego na styczeń 1926 roku.

Wzdłuż brzegów mapy wyryto symbole, do których odczytania potrzebny będzie udany test *Mitów Cthulhu*: „Wtedy oto przybędą Przedwieczni i świat cały zadrży przed ich potęgą".

Pomoc dla graczy nr 33





PIRAMIDY W GIZIE – TAKI WŁAŚNIE WIDOK POWITAŁ MONTGOMERY'EGO CROMPTONA

PRZYBYCIE NYARLATHOTEPA

Bóg zjawia się w sali tronowej z chwilą zapalenia wszystkich klejnotów na kolumnach, w momencie zajęcia miejsca na jego tronie przez jednego z ludzi albo tuż po tym, jak Badacze Tajemnic skończą inspekcję pomieszczenia (jeżeli klejnoty pozostały zgaszone, teraz i tak rozbłysną światłem). Z chwilą pojawienia się Nyarlathotepa wejście do komnaty staje się blokiem litej skały, wypychając na zewnątrz osobę, która stałaby na progu. Z kamienia wyłania się 1k6 ghouli, które rzucają się na pozostałych na zewnątrz sali nieszczęśników (utrata Poczytalności 0/1k6). Stwory te będą ścigać Odkrywców tylko do wejścia do piramidy; kiedy zostaną zabite albo wykonają swoje zadanie (opróżnią korytarze prowadzące do zachodniego wejścia), znikną bez śladu.


CZARNY FARAON

Tymczasem w sali tronowej Nyarlathotep występuje w pełni aspektu Czarnego Faraona: jego szaty mienią się mnóstwem barw, głos jest donośny, a cała postać emanuje złem. Jeżeli Badacze Tajemnic mieli okazję widzieć jego popiersie w piwnicy budynku Fundacji Penhewa, rozpoznają go natychmiast, ale przyjemność ta będzie ich kosztować 1/1k6 punktów Poczytalności. Po bokach władcy powietrze drży i faluje gwałtownie: to dwaj straszliwi łowcy czekają na sygnał do ataku (na razie są niewidzialni). Wstrętna, nieziemska muzyka igra z umysłami ludzi, zdając się ich kusić obietnicami, które nigdy nie zostaną spełnione. W powietrzu unosi się odór śmierci.

Jeśli bohaterowie zdecydują się zaatakować boga, straszliwi łowcy zmaterializują się (widok ten powoduje utratę 0/1k10 punktów Poczytalności) i staną w obronie Nyarlathotepa. Gdyby okazali się niezbyt wymagającym przeciwnikiem dla Badaczy, Czarny Faraon weźmie sprawy w swoje ręce, rażąc bohaterów wiązkami czystej energii, kierowanymi poprzez symbolizujące jego władzę berło i pierścień. Każdy taki cios zadaje automatycznie 20 obrażeń losowo wybranemu Odkrywcy Tajemnic. Bóg atakuje w ten sposób co drugą rundę, wskazując ofiarę niedbałym ruchem berła lub upierścienionej dłoni. Bardzo go to bawi, toteż chichocze pod nosem na widok poparzonych, krzyczących i skręcających się w śmiertelnych mękach ludzi. Po zabiciu jednej lub dwóch osób przerywa walkę, pod warunkiem, że nie jest w dalszym ciągu atakowany. Strażnik sam musi zdecydować, czy przed mocą tak potężnego bóstwa można w ogóle się obronić.

Gdyby jednak Badacze okazali się na tyle silni, że zdołają zadać ziemskiemu aspektowi Nyarlathotepa piętnaście lub więcej obrażeń, bóg zmieni się w przerażające, niewyobrażalne monstrum (utrata Poczytalności 1k10/1k100) i zniknie z sali wraz ze straszliwymi łowcami. Wejście do komnaty pozostanie zamknięte kamiennym blokiem. Dwóch robotników z kilofami może przebić się przez mur (czy to od zewnątrz, czy też od strony korytarza) w ciągu 1k3+1 dwunastogodzinnych dni pracy; należy raczej zrezygnować ze stosowania ładunków wybuchowych, gdyż ich użycie groziłoby zwaleniem budowli i śmiercią uwięzionych w jej wnętrzu ludzi.

PRZESŁANIE OD NYARLATHOTEPA

Jeśli Odkrywcy Tajemnic postanowią nie atakować Czarnego Faraona lub będą mieli na tyle oleju w głowie, by przerwać, gdy zorientują się, że nie mają żadnych szans, bóg zniży się do tego, by się odezwać. Powie im, że są beznadziejnymi głupcami, skoro nie ustają w swoich marnych wysiłkach pokrzyżowania planów bogom, których moc nie ma sobie równej. Lepiej zrobią wracając pokornie do domu, dziękując mu za ocalenie życia i oczekując nieuniknionych wydarzeń.

– Spójrzcie tylko, jaki los spotkał tych, którzy przybyli tu przed wami – mówi i ruchem ręki budzi do życia obraz przedstawiający obozowisko Ekspedycji Carlyle'a w Kenii: panuje spokój, tragarze przenoszą ładunki, kręcą się członkowie kierownictwa wyprawy. Wśród tej sielanki rozlegają się nagle przerażające krzyki i z nieba spadają na ludzi zastępy straszliwych łowców. W tym samym momencie spod ziemi wynurzają się ghoule, bezkształtne nasienie Tsathogguy i inne koszmarne bestie. Zaczyna się rzeź, której widok powoduje utratę 1k10/1k100 punktów Poczytalności. Na oczach Badaczy wszyscy biali członkowie ekspedycji zostają rozerwani na strzępy, a ich afrykańscy pracownicy giną dziesiątkami.

– Nawet najdzielniejszych czeka taki sam los – Nyarlathotep uśmiecha się pogardliwie. – Wszystkie bramy są dla was zamknięte, wszystkie marzenia stracone, a walka daremna.

Jeśli Odkrywcy Tajemnic mieli już okazję spotkać Jacka Brady'ego lub innych członków ekspedycji, zdziwi ich zapewne przedstawiona im wizja, która przeczy wszystkiemu, co wiedzą. Niech sami się z tym męczą: czy członkowie wyprawy zginęli? Skoro w takim razie bohaterowie spotkali jednego z nich, czy było to tylko złudzenie? A może Nyarlathotep albo inni bogowie wskrzesili ich po to, by wykorzystać do własnych celów?

Nyarlathotep oczywiście kłamie, ale Badacze nie mają sposobu, żeby się o tym przekonać – testy *psychologii* wobec boga na nic się nie zdadzą.

Czarny Faraon demonstruje swoją moc w inny jeszcze sposób: kolejne skinienie ręki sprawia, że półsferyczna mapa zaczyna migotać, po czym znika, a jej miejsce zajmuje łukowate przejście. Po drugiej stronie (łuk wychodzi na pustynię na poziomie gruntu) widać targowisko w starożytnym Egipcie, nieopodal Krzywej Piramidy – Czerwona nie została jeszcze wybudowana. Każdy może z łatwością przejść przez portal, zobaczyć i dotknąć zaaferowanych pracą kupców i rzemieślników. Widok ten jest tak szokujący, że powoduje utratę 0/1k3 punktów Poczytalności.

Jeżeli co najmniej połowa bohaterów okaże się na tyle nieostrożna, by przejść przez portal, usłyszą dudniący śmiech Nyarlathotepa i przejście zacznie mienić się, jak drżące z gorąca powietrze. Każdy Badacz ma szansę wykonać jeden test *skakania*, jeśli chce wrócić do współczesności; ci, którym się nie uda, zostają na wieki uwięzieni w dynastycznym Egipcie. Portal znika.

Ekspedycja Carlyle'a pod piramidami

Tego dnia, gdy Roger Carlyle, Hypatia Masters, Robert Huston i sir Aubrey Penhew zniknęli bez śladu we wnętrzu Krzywej Piramidy, przez przypadek trafili do ukrytej sali tronowej (tak samo, jak później Badacze). Poprzez mapę zachodniej półkuli zostani przeniesieni do starożytnego Egiptu, co szczególnie ucieszyło sir Aubreya. Spędzili w przeszłości kilka tygodni, ucząc się potężnych zaklęć i sposobów przełamania magicznych zasłon, strzegących trzech punktów, które tworzą magiczne prejście na Ziemię. Cały czas utwierdzali się również w wierności wobec Nyarlathotepa. Czarny Faraon w swym ludzkim aspekcie uwiódł w tym czasie Hypatię Masters, by później, w dogodnym czasie i miejscu, mógł narodzić się jego potomek. Obdarzony silną wolą i magicznie chroniony, Jack Brady został wyłączony z ekipy na czas tej wielkiej przygody, gdyż Nyarlathotep do niczego go nie potrzebował.

Zniknie zresztą również wówczas, gdy nikt nie zdecyduje się w niego wejść. Postać Czarnego Faraona również powoli rozmywa się w powietrzu. Kamienny blok, zasłaniający wejście do sali tronowej, rozpływa się w nicość i roztrzęsieni Odkrywcy Tajemnic mogą na drżących nogach, potykając się, wrócić do drzwi ukrytych w alabastrowej kolumnie. Kiedy wszyscy z niej wyjdą, także i to wejście zniknie bez śladu. Badacze nigdy nie będą mieli możliwości powrotu do sali tronowej Czarnego Faraona. Powinni dojść do (słusznego) wniosku, że spotkanie z bogiem zostało zaaranżowane lub po prostu było im pisane.

Solidny ładunek wybuchowy spowoduje zniszczenie sali tronowej. Za tego rodzaju bombę należałoby zapłacić 1400 funtów egipskich; cena za wysadzenie w powietrze starożytnej piramidy jest jeszcze wyższa: trzydzieści lat więzienia.

Jeżeli przed spotkaniem bohaterowie zdążyli przeszkodzić we wskrzeszeniu Nitocris, Nyarlathotep może się tak z nimi nie cackać: po prostu zabije kilku więcej, a resztę wpędzi w obłęd na resztę życia. Bogowie nie lubią przegrywać.

Uzupełnienia

Warto dołożyć starań, żeby rozegrać ten ostatni egipski epizod. W sali tronowej Badacze zdobędą ważne informacje, a pojawienie się Nyarlathotepa będzie stanowiło znakomitą kulminację ciągu sesji spędzonych na wydeptywaniu coraz to nowych ścieżek i wytężonej dedukcji. Jeśli zanosi się na to, że gracze zignorują Krzywą Piramidę, Strażnik powinien podsunąć im parę dodatkowych wskazówek. W końcu to Czarny Faraon we własnej osobie zakłada przynętę na haczyk; jak to możliwe, żeby bóg nie zdołał zwabić tak miernej zdobyczy?

Po spotkaniu w Krzywej Piramidzie wizerunek Nyarlathotepa powinien prześladować Odkrywców Tajemnic na każdym kroku w Egipcie: twarz w tłumie, handlarz na bazarze, odbicie w oknie... Można owe wizje poprzeć testami Poczytalności. Miło byłoby, gdyby Badacze zaczęli wierzyć, że co drugi mieszkaniec kraju nad Nilem to Nyarlathotep we własnej osobie albo jego dubler z Czarnego Bractwa.

Kultyści nie będą zapewne specjalnie przebierać w środkach i wymyślać wyrafinowanych pułapek na naszych bohaterów; woleliby ich po prostu zatłuc pałkami. Zadaniem Strażnika będzie zrównoważyć wpływy z pozoru tolerancyjnego boga i jego krwiożerczych wyznawców.



SFINKS W GIZIE

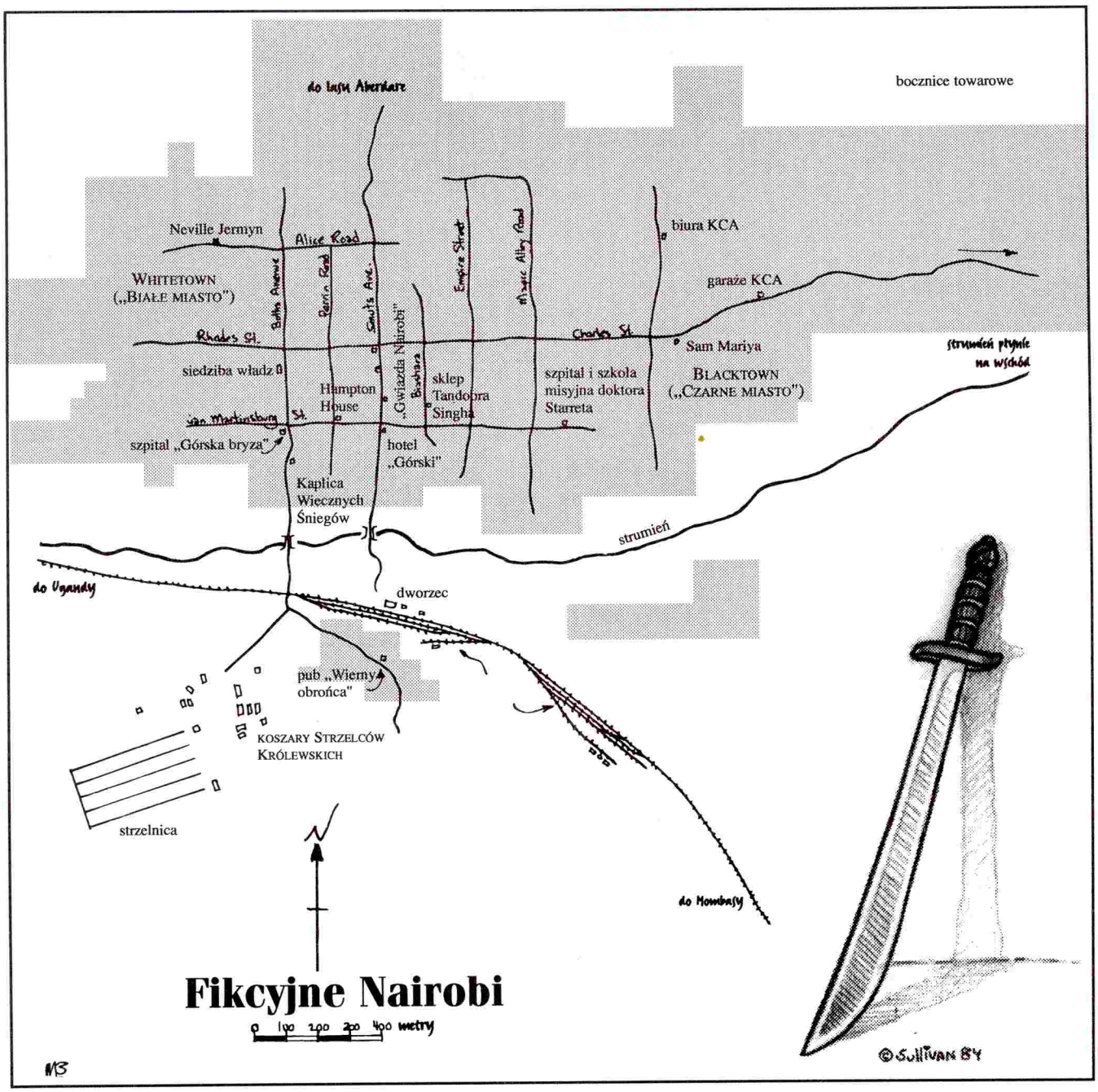
Zakończenie

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zwrócą na siebie uwagę Bractwa Czarnego Faraona, powtarzające się zamachy na ich życie powinny im uświadomić, że najwyższy czas ruszyć się z Egiptu gdzieś dalej. Warto w tym miejscu pomyśleć o krótkiej – najwyżej godzinnej – przygodzie, która zakończy się ucieczką bohaterów znad Nilu: niech na przykład rozwścieczeni kultyści zaczną działać coraz ostrzej w samym Kairze, blokując koleje, drogi i przeszukując kierujące się do ujścia rzeki parowce. W tej sytuacji Badacze będą zmuszeni podążyć w górę Nilu, później z karawaną kupiecką do jakiegoś fikcyjnego portu nad Morzem Czerwonym, skąd już popłyną na północ lub na południe – zależnie od zamiarów i stanu funduszy.

W tym końcowym epizodzie nie warto rozgrywać żadnych groźniejszych ataków; bohaterowie i tak będą się pewnie cieszyć, że uszli cało z Egiptu. Jednakże nie trzeba chyba dodawać, że lekkomyślni Odkrywcy Tajemnic zawsze zasługują na nauczkę.

KENIA

ROZDZIAŁ CZWARTY, W KTÓRYM BADACZE TAJEMNIC PODĄŻAJĄ W GŁĄB LĄDU ŚLADAMI EKSPEDYCJI CARLYLE'A, WPROST NA SPOTKANIE GROZY CZYHAJĄCEJ POD GÓRĄ CZARNEGO WIATRU.



[…] była to siła, która nie przynależy do znanej nam przestrzeni, siła, która działa, rośnie i kształtuje się wedle zupełnie innych praw, niż znane są w naszej przyrodzie. Nie powinniśmy czegoś takiego przywoływać stamtąd, robią to tylko nikczemni ludzie wyznający nikczemne kulty.

H. P. Lovecraft *„Koszmar w Dunwich"*
(tłum. Ryszarda Grzybowska)

Ponieważ nasi Odkrywcy Tajemnic nie dysponują własnym sterowcem, nie pozostaje im nic innego, jak dostać się do Kenii statkiem. Do położonej nad oceanem Mombasy zawijają jednostki rozmaitych linii; z pewnością wiarygodnym armatorem jest brytyjski Baffrey's. Statki z Port Saidu pokonują Kanał Sueski, robiąc po drodze kilkudniowy postój w Adenie; statki z Szanghaju płyną przez Hongkong, Singapur, Cejlon, Bombaj i zwykle również przez Aden; wreszcie statki z Londynu i Nowego Jorku zawijają do Freetown, parę dni spędzają w Cape Town, a potem jeszcze noc w Durbanie.

Badacze mogą, rzecz jasna, udać się w górę Białego Nilu przez Sudan, muszą jednak pokonać lądem blisko pięć tysięcy kilometrów: przez pustynię, bezdroża i miazmatyczne mokradła. Zajęłoby im to około sześciu miesięcy, przy czym trafiliby do Nairobi z pominięciem Mombasy.

Tymczasem w tym porcie mogą kupić bilet na pociąg do Ugandy i wysiąść w Nairobi. Stąd czeka ich już tylko krótkie safari do Góry Czarnego Wiatru (jeżeli odważą się tam zapuścić), gdzie mają szansę dowiedzieć się czegoś o losach Ekspedycji Carlyle'a. Zresztą jacy byliby z nich Odkrywcy Tajemnic, gdyby zignorowali prawdopodobne narodziny syna Nyarlathotepa?

Najważniejsza sprawa, jaką trzeba załatwić w Nairobi, to odkrycie, gdzie leży Góra Czarnego Wiatru. Jeśli bohaterowie są po rozmowie z Jonahem Kensingtonem z Nowego Jorku, wiedzą o Johnstonie Kenyatcie, poruczniku Marku Selkirku i „Twardzielu" Nelsonie, mają więc jakieś punkty zaczepienia; jeżeli rozmawiali z Arthurem Emersonem (z nowojorskiego Emerson Imports), wiedzą również, że pewien kupiec z Mombasy, niejaki Ahja Singh, odpowiada za regularne dostawy dla „Ju-Ju House"; ponadto mogą znać nazwisko M'Weru, kapłanki Kultu Krwawego Języka; jeśli widzieli się już z Jackiem Bradym, są w najlepszej sytuacji – mają wówczas mapę okolicy i dokładny opis drogi. Jeżeli gracze nie dysponują żadną z tych wskazówek, to na dobrą sprawę nie wiadomo, czego szukają w Kenii! Skoro jednak tak już się zdarzyło, Strażnik może wykorzystać „Gwiazdę Nairobi" do skierowania ich na właściwy trop.

Żaden biały mieszkaniec kolonii zwanej Kenią nie wie, gdzie szukać Góry Czarnego Wiatru. Nazwa, którą posługują się bohaterowie, jest tylko tłumaczeniem z jednego z dialektów bantu. Podobnie rzecz ma się na przykład z Mount Kenya – miano to funkcjonuje wśród Anglików i Burów, podczas gdy tubylcy ten sam szczyt nazywają Kere-Nyaga.

Podczas pobytu w Kenii Odkrywcy Tajemnic mają szansę zdobyć kilka użytecznych przedmiotów i garść istotnych informacji; jeśli są bystrzy, zbadają starannie wszystkie tropy zanim zagłębią się w las Aberdare i stawią czoło niebezpieczeństwom Góry Czarnego Wiatru. W Mombasie czy nawet samym Nairobi nic im specjalnie nie grozi, mimo niecnych zakusów Tandoora Singha. M'Weru, nawet jeśli wieści na ich temat do niej dotrą, i tak woli zaczekać, aż znajdą się z dala od miasta, gdzie nic ich nie uratuje przed jej gniewem.

Potencjalnymi sprzymierzeńcami bohaterów są w Kenii miejscowi, przyjaźnie nastawieni tubylcy, a zwłaszcza plemienni szamani; nie należy się spodziewać zbyt wiele po policji i władzach kolonii – nieliczne oddziały Strzelców Królewskich nie podejmą żadnych działań bez wyraźnych rozkazów lub ewidentnego zagrożenia. Nieliczni przedstawiciele Korony nie mają pojęcia o zorganizowanych działaniach Krwawego Języka.

W rozdziale kenijskim należy się spodziewać znacznych strat Poczytalności i Strażnik nie powinien Badaczy oszczędzać. Jeśli nie będą się zachowywać głupio i dopisze im szczęście, bez trudu poradzą sobie z czekającymi ich niespodziankami (choć sami będą pewnie innego zdania na ten temat).

Mombasa

Dla podróżnych przybywających z Kairu, Mombasa jest doskonałym punktem tranzytowym – miasto muzułmańskie, gdzie wszyscy mówią po arabsku, z mnóstwem wąskich, śmierdzących uliczek, domów z ozdobnymi balkonami, meczetów, strzelistych minaretów i kobiet, kryjących twarze za zasłonami. Mombasa, zaledwie kilkaset lat młodsza od stolicy Egiptu, przez wieki słynęła jako ośrodek handlu (także niewolnikami). W latach dwudziestych liczy około trzydziestu tysięcy mieszkańców – Arabów, Murzynów, Hindusów, Portugalczyków i Anglików.

Pierwsze osiedle w tej okolicy zbudowano w czasach prekolonialnych; powstało na leżącej kawałek od brzegu morza koralowej wyspie, żeby skuteczniej opierało się atakom wrogów; później wyspę z lądem połączyła poprowadzona na wysokim nasypie linia kolejowa. Pasażerów przewożą również kursujące regularnie promy.

Jeżeli któryś z graczy zaproponuje test *spostrzegawczości* (i uda mu się go wykonać), zauważy, że w kilku miejscach poczynania bohaterów obserwuje ten sam człowiek, Hindus (jest nim Tandoor Singh). Logiczny wydaje się wniosek, że mężczyzna ich śledzi. Jeżeli próbują podejść do niego, żeby zamienić parę słów, wtopi się w tłum i zniknie bez śladu. Singh został zawiadomiony telegraficznie o przybyciu Badaczy do Kenii i ma nieskomplikowany plan: zlikwidować bluźnierców, zanim zbliżą się do uświęconego miejsca narodzin w głębi kraju.

Wskazówki odnoszące się do rozdziału kenijskiego

NP	*Wskazówka*	*Źródło*	*Dokąd prowadzi*
31	rozmowa	Warren Besart	Kenia, Posłaniec Czarnego Wiatru
–	rozmowa	Nigel Wassif	Kenia
–	Ahja Singh (Mombasa)	Arthur Emerson	Ho Fong, „Ju-Ju House", Randolph Shipping, Tandoor Singh (Nairobi)
20	Czy członkowie Eksp. Carlyle'a żyją?	list od Eliasa	Kenia
21	„Sam Mariga"	kenijskie zapiski Eliasa	Johnstone Kenyatta
21	Johnstone Kenyatta	kenijskie zapiski Eliasa	Okomu, Stary Bundari
21	ludzie, z którymi trzeba porozmawiać	kenijskie zapiski Eliasa	Ekspedycja Carlyle'a, Neville Jermyn, doktor Starret, Reggie Baines, Sam Mariga, por. Selkirk, pułk. Endicott
21	Kult Krwawego Języka	kenijskie zapiski Eliasa	potwierdza istnienie kultu
21	„Twardziel" Nelson	kenijskie zapiski Eliasa	Jack Brady, Chiny
–	rozmowa	Natalie Smythe-Forbes	Tandoor Singh i sir Aubrey
–	informacje z archiwum	„Gwiazda Nairobi"	losy wyprawy Carlyle'a z lokalnego punktu widzenia
–	rozmowa	Okomu	Góra Czarnego Wiatru
–	rekwizyty kultystów	dom Tandoora Singha	Kult Krwawego Języka, „Cthaat Aquadingen"
–	Góra Czarnego Wiatru	różne źródła	Hypatia Masters, M'Weru

AHJA SINGH

Odkrywcy Tajemnic mogą w Mombasie odwiedzić Ahja Singha (przed wyprawą do Góry Czarnego Wiatru lub po powrocie stamtąd). Jak zapewne pamiętacie Ahja Singh był głównym afrykańskim dostawcą współpracującym z „Ju-Ju House". Magazyn i biuro jego firmy znajdują się w porcie Kilindini, jakieś dwieście metrów od nabrzeża, do którego przybił statek Odkrywców Tajemnic. Każdy z robotników portowych bez wahania wskaże niepozorny budynek, ale szefa nie ma: wyjechał do Indii i należy się go spodziewać za trzy do sześciu tygodni. Jego zastępca grzecznie spyta czym może służyć tak szlachetnym jegomościom.

Ahja Singh zajmuje się wysyłaniem afrykańskich dzieł sztuki po całym świecie. Nie jest członkiem żadnego mrocznego kultu, lecz po prostu konkretnym, chciwym człowiekiem interesu, który ma niewiele skrupułów i chętnie korzysta z usług wynajętych oprychów różnej narodowości. Co najmniej czterech z nich spędza noce w magazynie; z przyjemnością skręcą kark nieproszonym nocnym gościom.

Ani w tym budynku, ani w prywatnym domu Singha Odkrywcy Tajemnic nie znajdą niczego, co łączyłoby się z Mitami.

Kult Krwawego Języka (Kenia)



We wschodniej Afryce Odkrywcy Tajemnic natkną się na liczący tysiące lat główny ośrodek Kultu Krwawego Języka, przy którym nowojorska placówka kultu zdaje się być mało znaczącym dodatkiem. W Kenii kultyści (głównie rdzenni Afrykanie) trzymają się na odludziu i nie mają zbytnich wpływów w Mombasie czy Nairobi. Uświęcone ceremonie odprawiane są pod Górą Czarnego Wiatru, położoną o prawie dwieście kilometrów (w linii prostej) na północ od Nairobi. Tam właśnie znajduje się siedziba M'Weru, pięknej i okrutnej najwyższej kapłanki Krwawego Języka. Jej poddani posługują się wszelkimi rodzajami broni, jednakże do rytualnych mordów i okaleczeń zawsze służą im prangi. Tandoor Singh, indyjski kupiec herbaciany, nadzoruje działania agentów kultu w Nairobi. Władze kolonii zaprzeczają istnieniu Krwawego Języka, ale większość osiadłych na stałe w kraju Kenijczyków coś tam na jego temat słyszało. Plemiona z lasu Aberdare i przyległych obszarów buszu, a zwłaszcza Masajowie i Kikuju, wręcz nienawidzą kultystów, toteż z tych właśnie szczepów będą pochodzić potencjalni sprzymierzeńcy Badaczy. Trzeba jednak pamiętać, że boją się wszystkich obcych i z zasady im nie ufają; bohaterowie będą musieli nieźle się napocić, żeby zasłużyć na ich pomoc.

PRZECIĘTNY CZŁONEK KULTU KRWAWEGO JĘZYKA (KENIA)

S	14	KON	16	BC	14	INT	08	MOC	12
ZR	16	WG	02	P	0	WYK	01	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pranga 50%, obrażenia 1k6+2+1k4;
włócznia 50%, obrażenia 1k8+1+1k4;
maczuga 45%, obrażenia 1k10+1k4;
łuk 40%, obrażenia 1k6+1.

Umiejętności: język kikuju 40%, język masajski 40%, język nandi 40%, język suahili 30%, Mity Cthulhu 11%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 65%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 60%, śpiewanie 25%, tańce plemienne 85%, tropienie 85%, ukrywanie się 75%.

Jeżeli Badacze dostaną się do magazynu-biura, znajdą w nim tylko jeden ciekawy obiekt: zamknięty, żelazny sejf (Siła 65). Doświadczony kasiarz będzie w stanie otworzyć go na słuch, ale równie dobrze można przełamać jego zabezpieczenia kowalskim młotem i dłutem albo laseczką dynamitu. Sejf waży blisko 150 kilogramów, toteż w razie potrzeby można go przetransportować (z trudem, bo z trudem, ale można) w bezpieczniejsze miejsce. Udany test *otwierania zamków* również załatwi sprawę, tym bardziej, że jest to raczej solidna metalowa szafa niż sejf z prawdziwego zdarzenia.

W środku znajduje się 300 dolarów w funtach (brytyjskich i egipskich) i indyjskich rupiach, rozmaite faktury, trochę cukru, porcja preparatu wysuszającego powietrze i księga handlowa, w większości spisana w języku hindi. Udany test *księgowości* pozwoli odcyfrować kilka niezdarnie (ale przynajmniej znajomym alfabetem) wypisanych adresów: Ho Fong Imports (Szanghaj), Fundacji Penhewa (Londyn), Omara Shaktiego (Egipt), Silasa N'Kwane (przesyłki kierować na Emerson Imports, Nowy Jork), Randolph Shipping Co. (dwa adresy w Australii, Port Hedland i Darwin) i inne. Sporo wpisów dotyczy niejakiego Tandoora Singha z Nairobi. Większość towarów wysyłanych za granicę figuruje w rubryce „dzieła sztuki", natomiast przesyłki do Nairobi to tylko skrzynki prasowanej herbaty.

CZTERECH NAJEMNYCH BANDZIORÓW, na usługach Ahja Singha

	Hindus	*Murzyn*	*Irlandczyk*	*Arab*
S	14	16	15	15
KON	13	12	14	18
BC	14	14	13	11
WG	09	12	10	13
INT	10	11	11	14
WYK	01	01	06	01
ZR	14	13	12	11
MOC	12	11	11	10
P	25	38	36	40
WT	14	13	14	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pałka obciągnięta skórą 60%, obrażenia 1k6+1k4;
nóż 55%, obrażenia 1k6+1k4;
uderzenie pięścią 45%, obrażenia 1k3+1k4;
cios głową 40%, obrażenia 1k4+1k4;
kopnięcie 40%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: język angielski 35%, język arabski 35%, język hindi 35%, język suahili 35%, nasłuchiwanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 55%, targowanie się 25%, ukrywanie się 45% oraz dodatkowe umiejętności przewidziane przez Strażnika.

Kolej do Ugandy

Pociąg jadący do Ugandy przez Nairobi jest zestawiony następująco:

lokomotywa (opalana drewnem)

* * *

tender na drewno

* * *

odkryta platforma (czarni i przesyłki towarowe); brak osłony przed deszczem i palącym słońcem

* * *

wagon pocztowy, bagażowy i towarowy

* * *

wagon trzeciej klasy, bez przedziałów (wagon „brunatny")

* * *

wagon restauracyjny

* * *

wagon pierwszej klasy, z przedziałami (biali)

Próżno by w tym pociągu szukać pullmanowskiego wagonu sypialnego z prawdziwego zdarzenia. Jeżeli Strażnik uzna, że to urozmaici wycieczkę, lokomotywa może palić kiepskiej jakości węgiel zamiast drewna – będzie więcej dymu, a podróż potrwa nieco dłużej. Tory prowadzą nad Jezioro Wiktorii w Ugandzie (w 1931 roku doprowadzono je do Kampali).

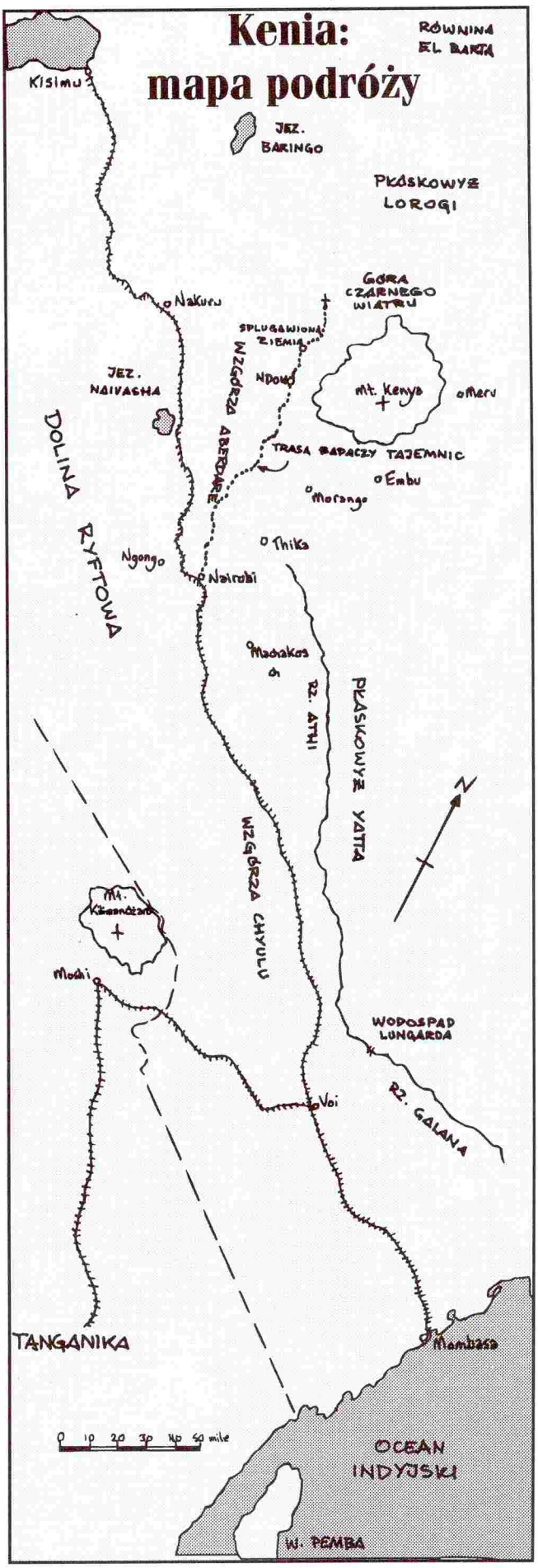
Miejsca zajmowane przez pasażerów tej kolei dyktuje ich zamożność i kolor skóry. Platforma zaraz za parowozem jest przeznaczona na bagaż, lekkie ładunki i dla czarnej biedoty. W trzeciej klasie jadą przede wszystkim „brunatni" – Hindusi, Arabowie, bogatsi Murzyni; także najbiedniejsi biali, bez znaczenia w hierarchii społecznej, mogą tanio podróżować trzecią klasą. Ostatni wagon, najdalej od śmierdzącej i dymiącej lokomotywy, jest zarezerwowany dla białych (czasem konduktor może też wpuścić tu zamożniejszych Arabów i Hindusów). Między Nairobi i Mombasą wagon restauracyjny wydaje jeden posiłek dla „brunatnych" (oczywiście uprzednio zdejmuje się obrusy, chowa srebra i porcelanę). Czarni z platformy nie mogą przejść do restauracyjnego. W latach dwudziestych rozmyślny, żeby nie powiedzieć naturalny, rasizm jest na porządku dziennym. Okazjonalne protesty przeciw takiemu traktowaniu ludzi o innym kolorze skóry władze uznają za przejaw głupoty, zapędów terrorystycznych bądź niebezpiecznego obłędu.

Podróż trwa od 15 do 18 godzin. Najpierw pociąg wspina się na wyżynę, zostawiając za sobą wąski przybrzeżny pas lasów i gęstego buszu, po czym Badacze mogą podziwiać rozległe afrykańskie równiny. Upał wciąż daje się we znaki, ale przynajmniej wilgotność powietrza spadła do znośnego poziomu. Od czasu do czasu widać z okien wioski i gospodarstwa tubylców, ale znacznie łatwiej natknąć się na przedstawicieli dzikiej fauny: słonie, nosorożce, żyrafy, lwy, hieny, stada rozmaitych roślinożerców. Teren jest łagodnie pofałdowany i tylko z rzadka płaskowyż przecinają przepastne kaniony. Po horyzont ciągnie się sawanna, porośnięta wysuszoną na słońcu trawą, przetykana baobabami i kolczastymi drzewami (szare, lśniące i pękate baobaby przypominają pozbawione kopyt młode Shub-Niggurath). Najbardziej deszczowe miesiące w Kenii to kwiecień i listopad – wtedy można podziwiać tu zielone drzewa i ulec złudzeniu, że oto trafiło się do raju.

Pociąg jedzie powoli coraz wyżej. Mniej więcej w połowie drogi Odkrywcy Tajemnic ujrzą majaczący daleko na zachodzie, ośnieżony wierzchołek – to odległe o osiemdziesiąt kilometrów Kilimandżaro. W chwilach, gdy tor skręca wyraźnie na wschód lub na zachód, na północy zobaczą kolejne białe szczyty. Przed nimi Nairobi, Aberdare i Góra Czarnego Wiatru.

PIERWSZY ATAK

Tandoor Singh jedzie tym samym pociągiem, trzecią klasą. Nasi bohaterowie zobaczą go tylko wówczas, jeśli sami wybiorą ten sam wagon (choć w takim wypadku Singh będzie cały czas „czytał" pochodzący sprzed dwóch miesięcy egzemplarz londyńskiego „Timesa"). Późnym wieczorem, na godzinę przed przybyciem do Nairobi, Tandoor uznaje, że nadszedł właściwy moment. W bezpiecznym miejscu, jakim jest toaleta w wagonie trzeciej klasy, przywołuje dwa ogniste wampiry. Podobne do żywych gwiazdek istoty wyfruwają przez okno i przemykają na tyły pociągu, do ostatniego wagonu. Rozlegające się od czasu do czasu okrzyki zgrozy i zdumienia znaczą drogę wirujących płomieni. W pobliżu





ATAK OGNISTYCH WAMPIRÓW

wyznaczonych im przez Singha ofiar ściany wagonu zaczynają dymić, odkształcać się i zmieniać kolor, gdy bezlitosne wampiry usiłują wypalić sobie drogę do środka: będą atakowały uparcie aż same zginą albo zgładzą wszystkich Badaczy Tajemnic.

Jeżeli Odkrywcy wiedzą, jak sobie radzić z takimi stworzeniami, w pociągu znajdą niezłe wyposażenie do walki: udany test Pomysłowości bądź *spostrzegawczości* sprawi, że przypomną sobie (albo zauważą) mijane w korytarzu wiadra i popielniczki wypełnione piaskiem; duże, metalowe zbiorniki w toaletach mieszczą po około 4-5 litrów wody, natomiast wagon restauracyjny ma zapas około dwustu litrów płynu (butelkowane wino i sherry będą działały słabiutko, a whiskey i brandy tylko zachęcą przeciwnika do nasilenia ataków). Tender ma pojemność kilku tysięcy litrów – wodę stamtąd również można wykorzystać. Poparzenia, będące efektem pierwszego kontaktu z ognistym wampirem, powinny podsunąć bohaterom właściwy sposób postępowania.

Singh chce zabić Badaczy, toteż wampiry z pewnością doprowadzą przynajmniej do wypalenia wagonu, którym podróżują. Pociąg stanie, gdy tylko wieść o pożarze dotrze do maszynisty, i wszyscy rzucą się gasić ogień. Odkrywcy Tajemnic są jedynymi obiektami ataku potworów; pozostałych blisko pięćdziesięciu pasażerów niezupełnie rozumie, skąd się biorą owe ogromne iskry wokół Badaczy, ale nie widzi w nich niczego niezwykłego. Konduktor surowo ukaże bohaterów za brak należytej ostrożności przy paleniu cygar; zagrozi też, że zostaną obciążeni kosztami naprawy wagonu. Dopóki pozostaną w zasięgu kenijskiego wymiaru sprawiedliwości, Strażnik może ich do woli gnębić sprawą o odszkodowanie dla kolei.

OGNISTE WAMPIRY

CZERWONY

KON	06	BC	01	INT	12	MOC	15
ZR	12	Szybkość		11	WT	06	

Broń: dotyk 85%, obrażenia 2k6 od ognia oraz wyssanie punktów magii

NIEBIESKI

KON	08	BC	01	INT	15	MOC	10
ZR	16	Szybkość		11	WT	08	

Broń: dotyk 85%, obrażenia 2k6 od ognia oraz wyssanie punktów magii

Zwykła broń nie czyni ognistym wampirom najmniejszej krzywdy, natomiast skuteczne są wszelkie środki stosowane w walce z ogniem. Dwa litry wody zadają im jedno obrażenie; trafienie z przeciętnej ręcznej gaśnicy – 1k6 obrażeń; kubeł piasku – 1k3 obrażeń. Także inne substancje mogą okazać się skuteczne, więc Strażnik powinien pozwolić graczom wykazać się pomysłowością.

Z powodu pożaru pociąg spóźnia się i przybywa do Nairobi późno w nocy. Bohaterowie mogą zameldować się w hotelu „Górskim" i spokojnie przespać. W tym czasie Tandoor Singh równie spokojnie odzyska poświęcone punkty magii.

Badacze budzą się późnym rankiem i nieśpiesznie jedzą śniadanie. Jeżeli któryś z nich został ciężko poparzony, przewieziono go do szpitala „Górska bryza", położonego dwie przecznice dalej. Jeśli któryś z bohaterów zginął, pogrzeb odbędzie się dziś lub następnego dnia, chyba że w kaplicy Wiecznych Śniegów Odkrywcy inaczej załatwią tę sprawę. Miejscowi urzędnicy zwrócą się do nich (podobnie jak do wszystkich pasażerów wagonu) z prośbą o oficjalne oświadczenie o poniesionych stratach i obrażeniach. Dopiero pod wieczór Badacze znajdą trochę czasu, by rozejrzeć się za swoimi sprawami.

NAIROBI

Masakrę Ekspedycji Carlyle'a pomszczono szybko i surowo, tyle że skazano i stracono niewinnych ludzi. Jeśli Odkrywcy Tajemnic nie poruszą skutecznie sumień mieszkańców Nairobi, może być naprawdę gorąco.

Wczasach gdy rozgrywa się akcja naszego scenariusza, Nairobi jest nowym miasteczkiem kolonialnym z około ośmioma tysiącami mieszkańców. Nad nim wznosi się Mount Kinangop i urokliwe pasmo wzgórz Aberdare; dalej na północnym wschodzie bieli się wierzchołek Mount Kenya. Leżące ponad dwa tysiące metrów na poziomem morza Nairobi założono w 1900 roku przy okazji budowy kolei przez góry – jest to ostatni punkt na trasie, w którym lokomotywa może zawrócić. Panuje tu klimat stosunkowo chłodny i suchy, wody nie brakuje, widoki są przepiękne, a ziemia żyzna. Europejczycy pocący się latem w Mombasie szybko dostrzegli zalety terenów w głębi lądu i zaczęli się osiedlać w Nairobi.

Do 1920 roku Kenia nosiła nazwę Brytyjskiego Protektoratu Afryki Wschodniej. Później, w okresie przybycia Badaczy, jest już w miarę samodzielną kolonią, podległą Koronie w zakresie polityki zagranicznej i związków z innymi krajami Commonwealthu (brytyjskiej Wspólnoty Narodów, zrzeszającej byłe i obecne kolonie angielskie). Dwa niepełne bataliony brytyjskiej piechoty stacjonują na stałe w Kenii; oprócz tego porządku strzeże z górą tysiąc funkcjonariuszy paramilitarnej policji – to głównie Murzyni i Hindusi, dowodzeni przez białych oficerów.

Fikcyjne Nairobi, przedstawione w scenariuszu, nie ma nic wspólnego z rzeczywiście istniejącym miastem, liczącym obecnie ponad pół miliona mieszkańców. W latach dwudziestych było, jak wiele miast kolonialnych (i nie tylko kolonialnych – wystarczy przypomnieć sobie jak jest w Stanach Zjednoczonych), podzielone na dzielnice, przeznaczone dla ludzi o różnym kolorze skóry. Będziemy je nazywać „Whitetown", „Browntown" i „Blacktown" (odpowiednio „Białe", „Brunatne" i „Czarne Miasto"). Przestrzegania zasad podziału pilnują siły porządkowe. W biurach, klubach, hotelach i w podobnych instytucjach mamy pełne prawo spodziewać się tabliczek z napisem „wstęp tylko dla białych"; w budynkach administracji (takich jak np. sądy) zastrzeżeń takich zapewne nie będzie, wyznacza się natomiast osobne wejścia dla białych i czarnych interesantów. W więzieniach obowiązuje segregacja rasowa; w toaletach dworcowych również, tylko wyraźniej podkreślona. Biali przybysze, którym nie zależy na opinii i którzy lubią włóczyć się po slumsach, mogą od biedy zwiedzać Blacktown, ale czarni kręcący się po Whitetown zostaną aresztowani lub siłą zmuszeni do powrotu.

OKOLICE NAIROBI

Poza miastem i przylegającymi do niego, należącymi do białych plantacjami tubylcy prowadzą takie samo życie, jakie wiedli od stuleci. Kultywuje się tradycje plemienne, nierozłącznie związane z naturą. Poszczególne szczepy wojują czasem ze sobą, ale w większości są ciekawe i przyjaźnie nastawione wobec obcych. Tutejsi Murzyni mają zwyczaj otwarcie, bez skrępowania wyrażać emocje, ale zdecydowanie nie są dzikusami. Europejscy badacze, poszukujący źródeł Nilu, szli nieśpiesznie od wioski do wioski niczym na majówce, a wieśniacy wyprawiali uczty na ich cześć – w efekcie nikomu nie spieszyło się do domu.

W Nairobi i kilku większych mieścinach bez kłopotu można się porozumieć po angielsku, ale czarni mieszkańcy interioru zazwyczaj nie znają tego języka. Najbardziej rozpowszechniony w tych okolicach jest suahili, który rozwinął się jako uniwersalny język handlowy, oparty na strukturach rodziny językowej bantu i arabskim słowniku (przez tysiąc lat Arabowie kontrolowali handel morski – także żywym towarem – i wybrzeża wschodniej Afryki). Suahili jest językiem dobrze ukształtowanym, tak że przypomina angielski pod względem elastyczności, dostępnych odcieni znaczeniowych i wpływu obcych naleciałości. Nie służy już tylko i wyłącznie kupcom, którzy chcą tu prowadzić interesy (tak jak Pidgin English na Pacyfiku); każde większe okoliczne plemię wykształciło własny dialekt (kikuju, nandi czy masajski), ale ktoś, kto zna suahili, z pewnością ze wszystkimi się tu porozumie. Jeżeli żaden z Odkrywców Tajemnic nie włada tym językiem, a nasi bohaterowie nie pomyślą o zatrudnieniu tłumacza, mogą liczyć na uzyskanie co najwyżej bardzo, bardzo ogólnych informacji od mieszkańców sawanny.

Największą jednolitą grupę czarnych mieszkańców Kenii stanowi plemię Kikuju, mówiące odmianą bantu; następni pod względem liczebności są Luhjowie, wywodzący się znad Nilu. Kikuju i Luhjowie rywalizują ze sobą. Trzecia ważna grupa etnograficzna to Somalowie, lud chamicki, którego tereny leżą jednak dalej na wschód od wyżynnych obszarów w sercu Kenii (w związku z tym ten rozdział ich nie obejmuje). Czwartą liczącą się częścią populacji są nilo-chamickie plemiona nomadów, czyli Masajowie i Kipsigi. Wojowniczy Nandi również przed wiekami przybyli z doliny Nilu; na początku naszego wieku zasłynęli próbami powstrzymania budowy kolei ugandyjskiej, ale zdziesiątkowani przez wojsko białych musieli ustąpić. Większość kultystów w okolicy to właśnie Nandi, którzy w ciężkich chwilach zwrócili się po pomoc do Bogów Zewnętrznych.

„Gwiazda Nairobi"

Kiedy Odkrywcy Tajemnic siedzą sobie na ocienionej werandzie i spokojnie pałaszują kolację, obok przechodzi gazeciarz (czarny, 53 lata), sprzedający „Gwiazdę Nairobi" – wydrukowany na pojedynczej, olbrzymiej kartce lokalny dziennik. Mężczyzna nie umie oczywiście czytać, ale zaklina się, że „Gwiazda" to najlepsza gazeta na świecie. Skąd to wie? No bo pani Smythe-Forbes to przecież taka zacna dama i bardzo ciężko pracuje. Służy jej już od dziesięciu lat, to i dobrze ją zna. Redakcja leży przy tej samej ulicy, kilkaset metrów dalej; – O, widzicie państwo? Jeszcze pali się światło.

Relacja z pożaru w wagonie jest rzetelna, bo trudno winić autora, że nie rozpoznał w podpalaczach ognistych wampirów. Ponieważ „Gwiazda" jest jedyną wychodzącą w Nairobi gazetą, jej archiwum może być ciekawym źródłem informacji.

Odkrywcy Tajemnic nie są jedynymi, którzy wpadli na ten pomysł. Tandoor Singh obserwuje ich hotel przez lornetkę, z balkonu swego domu w Browntown. Jeżeli postanowią się przespacerować po kolacji do siedziby „Gwiazdy", Singh przeprowadzi kolejny atak. Doszedł właśnie do wniosku, że nawet jeśli nie zabije wścibskich cudzoziemców, z pewnością może ich zdyskredytować. Wystarczy, żeby mieszkańcy Nairobi zaczęli regularnie wiązać ich pojawienie się z pożarami, a władze zarzucą im naruszanie porządku publicznego i pierwszym statkiem odeślą do domu. Gdyby tak jeszcze ogień spowodował znaczne straty materialne albo, lepiej, śmierć niewinnej osoby, obcy mogą stanąć przed sądem i trafić do więzienia.

Na razie na werandzie znajduje się zbyt wielu gości (i sporo wody pod ręką), za to redakcja „Gwiazdy" nie jest miejscem, gdzie kręciłoby się zbyt wielu ludzi; poza tym papier dobrze się pali. A jeśli uwzględni się fakt, że gazeta zawsze popierała posunięcia władz, które przypadkiem godziły w interesy demonicznej religii Singha... Z przyjemnością napuściłby na nią ogniste wampiry. Jeżeli nic mu nie przeszkodzi, to mniej więcej jedenaście minut po wejściu bohaterów do redakcji cały budynek stanie w płomieniach, a bohaterowie zostaną zaatakowani przez znane im już stwory.

Ale najpierw muszą się tam wybrać. Jeśli się na to zdecydują, w niedużym budynku redakcji spotkają zapracowaną Natalie Smythe-Forbes i kilku drukarzy. Pani Smythe-Forbes jest żywą, ruchliwą i życzliwą kobietą pod pięćdziesiątkę. Bardzo interesuje się (i martwi) polityką wewnętrzną Kenii, choć jest praktycznie ślepa na kwestie podziałów rasowych i nie przejmuje się specjalnie losem czarnych. W tajemnicy przed wszystkim para się również spirytyzmem, choć nie ma żadnych nadnaturalnych talentów. Jeżeli Badacze podejdą do sprawy ostrożnie i z wyczuciem, przyzna, że wierzy w niewidzialne siły i istnienie istot z innych światów. Strażnik może przewidzieć jej romantyczne zauroczenie najprzystojniejszym z Odkrywców – pani Smythe-Forbes będzie usiłowała namówić go na przejażdżkę automobilem do wodospadów albo do miejsca, gdzie można spotkać słonie itd. Jeśli redakcja gazety spłonie, a intuicja każe Natalie powiązać Badaczy Tajemnic z tym faktem, właścicielka „Gwiazdy" stanie się ich nieprzejednanym wrogiem; jednakże cały poświęcony gazecie rozdział kampanii napisano tak, jakby pozostała im życzliwa.


N. SMYTHE-FORBES

NATALIE SMYTHE-FORBES (biała), 48 lat, wydawca „Gwiazdy Nairobi"

S	06	KON	08	BC	07	INT	14	MOC	13
ZR	11	WG	12	WYK	12	P	65	WT	08

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: drukarstwo 30%, historia 45%, jeździectwo 50%, język angielski 80%, język suahili 50%, księgowość 50%, perswazja 40%, prawo 25%, prowadzenie samochodu 30%, psychologia 25%, spostrzegawczość 45%, wiarygodność 85%, wmawianie 55%.

Skutki pożogi

Tandoor Singh najchętniej dopadłby Odkrywców Tajemnic w redakcji dziennika, ale jest gotów zaatakować ich w dowolnym innym budynku, byle po zmierzchu. Po drugim czy trzecim wywołanym przez niego pożarze miejscowe władze oskarżą jednego (lub więcej) z Badaczy o podpalenie („Ci faceci to podpalacze! Stawiam na to moją rentę!"); jeśli dojdzie do procesu, po kilku dniach zapadnie wyrok skazujący, ale i bez tego bohaterowie będą zmuszeni szybko opuścić Kenię. Natychmiastowym skutkiem oskarżeń będzie nieformalny ostracyzm w hotelach, restauracjach i innych przybytkach Nairobi. Na długo przed ewentualnym procesem Odkrywcy staną się wyrzutkami białej społeczności miasteczka.

Mogą uniknąć tych wszystkich kłopotów, jeżeli natychmiast po przybyciu z Mombasy ruszą pod Górę Czarnego Wiatru, wówczas jednak nie przeprowadzą należytego śledztwa i nie przygotują się odpowiednio do czekających ich wydarzeń.

Archiwum „Gwiazdy Nairobi"

Nawet jeśli całe archiwum spłonie, w mieście jest co najmniej kilka osób, które mogą dysponować kompletem egzemplarzy „Gwiazdy" z 1919 roku. Najbardziej obiecującym kandydatem jest Neville Jermyn, choć i bez tego potrafi być wystarczająco interesujący dla graczy. Strażnik sam więc zdecyduje, do kogo powinni się zwrócić (może po prostu do pani Smythe-Forbes, która pisze wszystkie artykuły dla dziennika i będzie pamiętać tamte wydarzenia).

PRZYBYCIE EKSPEDYCJI CARLYLE'A: Członkowie wyprawy z początku udawali, że celem ich wizyty w Kenii jest odbycie spokojnych łowów na grubego zwierza w okolicy Wielkiego Rowu. Szybko jednak przyznali się, że zamierzają odbyć wyprawę w głąb lądu i potwierdzić zgromadzone w Egipcie informacje na temat wyznawców pewnego kultu religijnego. Jego przywódca przeniósł się ponoć znad Nilu właśnie do Kenii.

W Nairobi ekspedycja zatrzymała się w hotelu „Hampton House", którego właścicielem (od ponad dziesięciu lat) jest Reggie Baines.

Naukowcy mieli również kontakt z doktorem Horace Starretem i Nevillem Jermynem. Zrobione tuż przed odjazdem zdjęcie przedstawia odmłodniałego sir Aubreya i ponurą Hypatię Masters. Każda kobieta (i każdy lekarz) od razu stwierdzi, że Hypatia jest w ciąży.

ZNALEZIENIE CIAŁ: Ogrodnik zatrudniony na dworcu kolejowym, Sam Mariga, złożył doniesienie, które zaprowadziło patrol policyjny na miejsce masakry. Mariga mieszka w Blacktown, przy Charles Street, ale wybrał się akurat z wizytą do kuzyna z wioski Ndovu, położonej w lesie Aberdare. Od jej mieszkańców nasłuchał się opowieści o miejscu, w którym znajdują się liczne, nie pogrzebane zwłoki i do którego lepiej się nie zbliżać. Region ten leży dokładnie na północ od Nairobi, bardzo daleko od Wielkiego Rowu. Oddział porucznika Marka Selkirka znalazł zwłoki; zdjęcie przedstawia pięć zawieszonych na linach trupów Nandi.

CO POWIE PANI SMYTHE-FORBES: – Carlyle dobrał sobie dziwnych towarzyszy. Strasznie się pochorowali. Hypatia, biedactwo, zaniemogła już w Egipcie; zwłaszcza rano, każdego dnia, źle się czuła. Tak, zdecydowanie. Samego Carlyle'a prawie nie widywałam, więc pamiętam go tylko jako młodego, nerwowego człowieka, który nie rozstawał się z butelką whiskey. Sir Aubrey był natomiast atrakcyjnym mężczyzną, ale zadawał się z ludźmi, którzy byli zupełnie niegodni jego pozycji. Chodzi mi zwłaszcza o Tandoora Singha, takiego niezbyt sympatycznego człowieczka, co to sprzedaje herbatę. Często bywał w „Hampton House", zwyczajny handlarzyna. Wyobrażacie sobie państwo? Zresztą dalej siedzi w Nairobi; może powie wam, o czym rozmawiali, chociaż ja tam wolałabym nie wiedzieć. A ten ich doktor, pan Huston, nie był zbyt towarzyski.

Natalie pamięta także Jacksona Eliasa: błyskotliwy, zdecydowany, niezbyt dobrze ułożony młodzieniec. Radzi Badaczom porozmawiać z Rogerem Corydonem z administracji kolonialnej albo kapitanem Montgomerym ze Strzelców Królewskich.

Fałszywy trop

Jeśli Strażnik miałby ochotę zmylić nieco graczy, bohaterowie opuszczający redakcję gazety powinni natknąć się na pułkownika Endicotta; patrz „Domek myśliwski".

Inne kontakty w Nairobi

Po lekturze kenijskich notatek Jacksona Eliasa i rozmowie z panią Smythe-Forbes, Odkrywcy Tajemnic powinni dysponować obszerną listą ludzi, z którymi warto się spotkać w Nairobi. Następne kilka stron poświęcono tym właśnie spotkaniom.

„Hampton House"

„Hampton House" jest najlepszym hotelem w Nairobi: biały, piętrowy, rozłożysty i luksusowo wyposażony budynek otaczają znakomicie utrzymane trawniki i kwietniki.

Reggie Baines, starszy facet (wiecznie pociągający wino z kieliszka), pamięta wizytę Carlyle'a i jego ludzi. Cieszył się, że spotkał go taki zaszczyt, toteż wiadomość o ich okrutnej śmierci wstrząsnęła nim do głębi. Minęło już sporo czasu, a i pamięć nie taka, jak dawniej, ale przypomina sobie, że u Carlyle'a bywało sporo gości, także czarnych i brunatnych. Trudno się w sumie dziwić, bo jak się ktoś chce zapuścić dalej w dzicz, to i tacy mogą być przydatni, nie? Parokrotnie pomagał sir Aubreyowi organizować wysyłkę sporej ilości różnych bagaży do Londynu. Z sir Aubreya to musiał być prawdziwy kolekcjoner.

Sam Mariga (czarny)


SAM MARIGA

Był taki okres, że poddani Imperium Brytyjskiego na całym świecie cierpieli z powodu dyskryminacji rasowej, ale nie byli jej jednoznacznie przeciwni. W wielu miejscach konflikty na tle rasowym czy kastowym były na porządku dziennym jeszcze przed przybyciem Anglików (podobnie jak później ożyły z chwilą wycofania się Korony z kolonii). Niezwykła obietnica demokracji i stabilizacji, którą przynieśli biali, perspektywa scalenia skłóconych ludów w sprawny i dobrze prosperujący organizm pod silnym berłem królów brytyjskich, podziałała na wyobraźnię tubylców. Podczas wojny brytyjscy oficjele nie raz i nie dwa zapewniali, że zasługi Afrykanów czy Hindusów w walce zostaną sowicie wynagrodzone.

Niestety, obudzone przez propagandę nadzieje wygasły, gdy po wojnie Wielka Brytania pogrążała się coraz głębiej w odmętach wewnętrznych kłopotów. Doprowadziło to do narodzin silnych ruchów nacjonalistycznych w całej Wspólnocie Narodów, a zwłaszcza w Indiach i w Afryce. Osadnicy europejscy zaś walczyli nieustępliwie o zachowanie swojej uprzywilejowanej pozycji.

Jednego takiego nacjonalistę dość łatwo znaleźć w Nairobi: niejaki pan Mariga za dnia pracuje na stacji kolejowej, wieczorami zaś można go zastać w domu, przy Charles Street. Rośliny, którymi się opiekuje (i na dworcu, i w domu), prezentują się wspaniale, znacznie przewyższając kwiaty i krzewy w Whitetown – a Whitetown lubi się chełpić swoimi uprawami. Domostwo ogrodnika to wprawdzie zaledwie prymitywna szopa, lecz kwiaty są dumą całej Charles Street. Mariga jest potężnie zbudowanym, silnym mężczyzną. Postarzał się, dawno założył rodzinę i (jak sam mówi) nie nadaje się już na bojownika o wolność Kenii. Często jednak wraca do tego tematu w rozmowach; korzysta też z przysługującego mu biletu wolnej jazdy, by wyszukiwać po kraju młodych, energicznych zapaleńców i miłośników idei wyzwoleńczych i pomagać im w nawiązywaniu kontaktów.

Nacjonalizm Marigi wynika po części z ograniczonej świadomości istnienia świata Mitów. Widział rzeczy, o których przeciętny przybysz z Zachodu nawet nie śni i których nie byłby w stanie ogarnąć umysłem, toteż wie doskonale, że Europejczycy nie są tacy wszechpotężni, za jakich chcieliby uchodzić.

Mariga nie wie nic na temat Ekspedycji Carlyle'a, jeżeli zaś bohaterowie zaczną mu zadawać pytania o siły nadprzyrodzone i nadnaturalne zjawiska, odeśle ich do Johnstone'a Kenyatty. Agent kolejowy w Nairobi lubi i ceni Marigę, toteż pozwala mu dowolnie organizować czas pracy, byle tylko rośliny na tym nie ucierpiały. Jeżeli Badacze będą chcieli, ogrodnik może ich zaprowadzić nawet pod Górę Czarnego Wiatru.

SAM MARIGA (czarny), 53 lata, ojciec rodziny, ogrodnik i nacjonalista z plemienia Kikuju

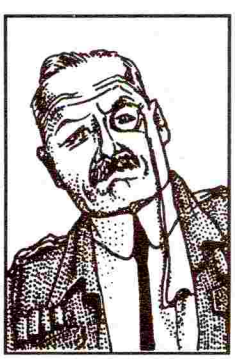
S	16	KON	15	BC	18	INT	13	MOC	17
ZR	13	WG	13	WYK	03	P	50	WT	17

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: cios głową 70%, obrażenia 1k4+1k6;
uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6;
kopnięcie 55%, obrażenia 1k6+1k6;
długa pałka 50%, obrażenia 1k8+1k6;
nóż bojowy 50%, obrażenia 1k4+2+1k6;
krótka włócznia 45%, obrażenia 1k8+1+1k6.

Umiejętności: język angielski 35%, język kikuju 65%, język luhja 35%, język suahili 50%, Mity Cthulhu 10%, nasłuchiwanie 65%, okultyzm 25%, pierwsza pomoc 60%, pływanie 50%, psychologia 65%, rzucanie 70%, skradanie się 40%, śpiewanie 50%, targowanie się 50%, tropienie 80%, ukrywanie się 20%, uniki 75%, wspinanie się 70%.

Neville Jermyn (biały)


NEVILLE JERMYN

Neville jest potomkiem afrykańskiego podróżnika i naukowca, sir Wade'a Jermyna, autora „Observations on the Several Parts of Africa" („Spostrzeżenia na temat niektórych części Afryki"), który w 1765 popadł w obłęd. Więcej na ten temat dowiecie się z opowiadania H. P. Lovecrafta „Arthur Jermyn".

Udany test *psychologii*, wykonany podczas rozmowy z Jermynem, ujawni, że Neville jest takim samym dziwakiem, jak jego słynny przodek. Za zawodu prawnik, pracuje w administracji

kolonialnej i tam też, w siedzibie władz, przyjmuje gości. Nigdy nie reaguje na pukanie do drzwi domu.

Jest przekonany, że masakra Ekspedycji Carlyle'a była dziełem wyznawców jakiejś mrocznej religii, wspomaganych przez siły nadnaturalne. Niestety, sęk w tym, że ma na myśli niewłaściwych ludzi – Kult Białego Goryla – i do tej koncepcji dopasowuje interpretację faktów. Twierdzi, że sir Aubrey wiedział o istnieniu kultu i znał położenie jego głównego ośrodka; miał ponadto planować odnalezienie ruin miasta w dorzeczu Konga, odkrytych przez sir Wade'a Jermyna w osiemnastym wieku. Według jednej z teorii miasto to było kolebką całego rodzaju ludzkiego. Jeżeli Badacze Tajemnic wspomną coś o Czarnym Faraonie, Neville przyzna, że i on, rzecz jasna, musiał stamtąd pochodzić. Udany test *psychologii* potwierdzi, że Jermyn święcie wierzy w to, co mówi: wszystko obraca się wokół kongijskich ruin.

Miasto takie naprawdę istnieje, ukryte głęboko w dżungli zarastającej dorzecze Konga. Neville ma nawet mapy, które wpadły w ręce Arthurowi Jermynowi podczas pobytu na terenach późniejszego Konga Belgijskiego. Wyprawę do ruin miasta można minimalnie skrócić, jeśli skorzysta się z kolei ugandyjskiej. Jermyn zawsze marzył, żeby osobiście udać się do miasta Białego Goryla, ale brakowało mu odwagi (nieprawdą jest natomiast, jakoby sir Aubrey się tam wybierał – to tylko kolejna historyjka, wymyślona przez członków ekspedycji dla zmylenia tropów). Jeżeli udana próba *perswazji* lub *wmawiania* pozwoli bohaterom wyciągnąć trochę więcej informacji o Kulcie Białego Goryla, mogą namówić Neville'a, żeby został ich przewodnikiem w wyprawie do zaginionego miasta. Jeśli Strażnik chciałby wykorzystać ten poboczny wątek jako pretekst do rozegrania osobnej przygody, proszę bardzo; scenariusz nie powinien jednak mieć nic wspólnego ani z „Maskami Nyarlathotepa", ani nawet z Mitami.

Jermyn może okazać się użytecznym źródłem porad na temat poruszania się po dzikich terenach w Kenii, wynajmowania tragarzy itd. Twierdzi wręcz, że sam zajmował się wynajęciem tragarzy dla Carlyle'a i że było ich znacznie więcej, niż ekspedycja potrzebowała do przeniesienia ładunku, ale po prostu uległ naleganiom sir Aubreya. Logiczny wydaje się zatem wniosek, że zamierzali przynieść więcej niż zabierali, lecz w rzeczywistości sir Aubrey potrzebował po prostu odpowiedniej liczby ofiar dla Krwawego Języka. Nazwy i imiona takie jak Krwawy Język, Czarny Faraon czy M'Weru nic Neville'owi nie mówią.

Jedynym sposobem dostania się do domu Jermyna byłoby włamanie. Jeżeli bohaterowie posuną się do tego, znajdą w środku liczne afrykańskie artefakty (niektóre z nich mają znaczenie okultystyczne, co można stwierdzić po udanym teście *okultyzmu*). Całkiem przypadkowo Neville ma jeden drobiazg związany z Mitami: hebanowy posążek straszliwego łowcy. Posiadacz statuetki może rzucać zaklęcie „Spętanie straszliwego łowcy" nie znając go. Obecny właściciel nabył figurkę od jednego z wieśniaków z Nakury.

W górnej szufladzie biurka spoczywają stare mapy, na których zaznaczono drogę do miasta Białego Goryla.

NEVILLE JERMYN (biały), 38 lat, prawnik i dziwak

S	08	KON	06	BC	10	INT	13	MOC	10
ZR	08	WG	10	WYK	16	P	15	WT	08

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: brak.

Umiejętności: antropologia 25%, archeologia 35%, historia 20%, jeździectwo 50%, język angielski 80%, język suahili 70%, korzystanie z bibliotek 45%, Mity Cthulhu 3%, okultyzm 15%, perswazja 40%, prawo 35%.

Doktor Horace Starret (biały)


DR H. STARRET

Horace Starret jest doktorem medycyny i anglikańskim rektorem Nairobi. Dzieli swój czas między szpital i szkołę misyjną w Blacktown, którą pomagał założyć. Na najmniejszą wzmiankę o planowanej wyprawie w głąb lądu zrobi Badaczom wykład na temat czyhających na nich chorób, jadowitych węży, pająków i żab oraz zaleci stosowne środki ostrożności. Doda również, że Aberdare jest cichym, chłodnym i zdrowym miejscem.

Ekspedycja Carlyle'a zaopatrywała się u Starreta w medykamenty, między innymi w galaretę naftową i opium, których od kilku tygodni brakowało w miejscowych aptekach. W podzięce za okazaną pomoc panna Masters złożyła hojną darowiznę na rzecz miejscowej parafii, czym zaskarbiła sobie wdzięczność Starreta.

Tym bardziej zmartwiła go wieść o gwałtownej śmierci członków wyprawy. Uczestniczył w oględzinach niektórych ciał, które sprowadzono do Nairobi, by tu je pogrzebać: zwłoki zostały dosłownie rozszarpane na strzępy. Co jeszcze dziwniejsze, szczątki ani nie zostały pożarte przez dzikie zwierzęta, ani nie zgniły, a leżały odsłonięte przez ładnych parę tygodni (w oparciu o inne dowody ustalono, że od śmierci nieszczęśników do znalezienia ciał upłynęło kilka tygodni).

– To rzeczywiście dziwne, nieprawdaż? Ale fakt ten tylko utwierdza mnie w przekonaniu, panowie, że w zabójstwie maczał palce Szatan we własnej osobie! Nie ma innego wyjaśnienia.

HORACE STARRET (biały), 61 lat, doktor medycyny i rektor kościoła anglikańskiego w Nairobi

S	06	KON	12	BC	10	INT	13	MOC	05
ZR	12	WG	09	WYK	18	P	70	WT	11

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: ślepa wiara.

Umiejętności: antropologia 10%, chemia 30%, doktryna i życie 60%, historia 50%, język angielski 75%, język suahili 50%, medycyna 55%, perswazja 60%, pierwsza pomoc 95%, prawo 25%, prowadzenie samochodu 15%, psychologia 20%, spostrzegawczość 40%, targowanie się 25%.

Roger Corydon (biały)


ROGER CORYDON

Roger Corydon jest podsekretarzem kolonii do spraw wewnętrznych, dla bohaterów zaś może się okazać bardzo przydatnym źródłem informacji. Prowadził śledztwo w sprawie masakry Ekspedycji Carlyle'a, chociaż wszystkie zaszczyty za doprowadzenie sprawy do udanego końca spłynęły na kenijskiego gubernatora. Sprawę dawno zamknięto (Corydon wzrusza ramionami). Ukarano kilku Nandich, choć bez wątpienia znacznie więcej drani umknęło sprawiedliwości. Roger jest zdumiony i zaintrygowany faktem, że morderstwo sprzed tylu lat wciąż kogoś interesuje.

– Fakt, ten wasz pan Elias też ze mną rozmawiał. Taki romantyczny zapaleniec. Pewnie go rozczarowałem.

Zwłoki tragarzy nie uległy zepsuciu z powodu panującego w okolicy, niezwykłego jak tę porę roku zimna. Nandi z pewno-

ścią zabili i okaleczyli białych przybyszów odprawiając jakieś makabryczne plemienne ceremonie. Może pewnego dnia szczątki samego Carlyle'a i jego towarzyszy zostaną znalezione i uda się ostatecznie zamknąć sprawę ich śmierci.

Corydon udostępni Odkrywcom Tajemnic archiwum, które pozwoli im dotrzeć do świadków tamtej sprawy. Niektórzy już nie żyją, jak na przykład świętej pamięci porucznik Selkirk (tragiczna śmierć w przypadkowym pożarze), inni przenieśli się do nowych placówek, krajów, a nawet wyprowadzili z Afryki. Armia dysponuje własnym archiwum; właśnie do żołnierzy powinni zwrócić się Badacze.

Montgomery i Bumption (biali)


KPT. MONTGOMERY

W dowództwie stacjonującego w Nairobi garnizonu Strzelców Królewskich kapitan Montgomery przygładzi wąsy, dziękując za pozdrowienia od pani Smythe-Forbes i zapewni bohaterów o gotowości udzielenia im wszelkiej pomocy. Długie grzebanie w archiwum pozwoli stwierdzić, że tylko jeden żołnierz z tych, którzy odnaleźli zwłoki, do dziś stacjonuje na miejscu: sierżant Leonard Bumption, wówczas właściwie jeszcze dzieciak, zatrudniony jako posłaniec. Mieszka w barakach pełniących rolę koszar; kapitan Montgomery każe go sprowadzić do biura.

Ze słów Bumptiona wynika, że poszukiwania prowadziło kilka grup; oddział, do którego należał, przez dwa tygodnie wędrował przez busz i sawannę, zanim natrafił na koszmarną polanę. Zdaniem sierżanta znaleziono niepodważalne dowody na to, że Carlyle, sir Aubrey i reszta białych uczestników wyprawy poniosła śmierć podczas masakry; Bumption twierdzi wręcz, że na własne oczy widział rozszczepioną na pół ostrym narzędziem głowę Hypatii Masters. Wierzy również w to, że za ich zgon odpowiadają członkowie jakiegoś miejscowego, sekretnego kultu. Lenny, jako dobry żołnierz, nie chce nadmiernie rozgrzebywać spraw, na temat których przełożeni kazali mu milczeć, co nie zmienia faktu, że jest świetnym łgarzem (z dużą praktyką) i nawet udany test *psychologii* nie pozwoli stwierdzić, czy mówi prawdę. *Pomoc dla graczy* nr 34 zawiera najistotniejsze fragmenty jego wypowiedzi.

Jeśli gracze wpadną na to, by zapytać Bumptiona o „Twardziela" Nelsona, okaże się, że obaj panowie znają się z pobliskiej knajpy – „Wiernego obrońcy". Sierżant z przyjemnością zaprowadziłby miłych dżentelmenów do pubu, ale cierpliwość kapitana Montgomery'ego w tym momencie się wyczerpuje i dzielny wojak, przez którego tylko tracili czas, zostaje odesłany do baraku.

Bertram „Twardziel" Nelson (biały)


TWARDZIEL NELSON

Zgodnie z przewidywaniami sierżanta, Nelson albo już siedzi w „Obrońcy", albo lada moment się tam zjawi (po przybyciu bohaterów co godzinę istnieje 65% szans, że przyjdzie do baru). „Twardziel" jest facetem średniego wzrostu, nie ogolonym i niechlujnie ubranym; jęczy i płaszczy się przed gośćmi, żeby kupili mu drinka. Nastały dla niego ciężkie czasy, skoro musi błagać żołnierzy o litość.

Niewiele ma do powiedzenia, a przede wszystkim nic nie pamięta, dopóki Badacze nie postawią mu kolejki. Jeśli odmówią, mają 75% szans, że zrobi się nieprzyjemny i agresywny; jeżeli jednak przychylą się do jego prośby, przyzna, że raz widział Brady'ego w Hongkongu. Wyciągnięcie dalszych informacji będzie wymagało postawienia mu jeszcze przynajmniej trzech drinków, ale wreszcie Nelson przypomni sobie, że było to w 1923 roku, w barze „Żółta lilia" przy ulicy Wan Shing, nieopodal Grobli – i to tyle. „Twardziel" klnie się na wszystkie świętości, że nie wie nic więcej. Nie kłamie; rzecz jednak w tym, że Brady w życiu nie powierzyłby swojej największej tajemnicy takiemu człowiekowi.

Kiedy Ekspedycja Carlyle'a przybyła do Afryki, Nelson siedział w więzieniu za dezercję. Słyszał mnóstwo opowieści o kultystach wszelkiej maści, a jeżeli odpowiednio sobie podpije, z przyjemnością wymyśli kilka następnych. Chciałby wkraść się w łaski Odkrywców i dla nich pracować, więc będzie twierdził, że zna Afrykę jak własną kieszeń. Umie się dogadać w kilku tutejszych językach: rzeczowników uczył się od barmanów, a czasowników od prostytutek. Właściwie dopóki Badacze będą go pilnować i trzymać z dala od narkotyków i alkoholu, „Twardziel" może nawet być użyteczny. W sytuacji jednak, kiedy zbyt dużo będzie od niego zależało, weźmie nogi za pas, kradnąc uprzednio wszystko, co mu się pod rękę nawinie. Nie wie, gdzie szukać Góry Czarnego Wiatru; faktem jest natomiast, że bywał już w Aberdare.

„TWARDZIEL" NELSON (biały), 36 lat, pechowy najemnik

S	15	KON	13	BC	15	INT	11	MOC	06
ZR	13	WG	07	WYK	04	P	30	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: kopnięcie 70%, obrażenia 1k6+1k4;
karabin lee-enfield, kaliber .303 55%, obrażenia 2k6+4;
strzelba kaliber .20 50%, obrażenia 2k6/1k6/1k3;
krótka pałka 50%, obrażenia 1k6+1k4;
nóż bojowy 45%, obrażenia 1k4+2+1k4;
cios głową 35%, obrażenia 1k4+1k4;
uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3+1k4.

Umiejętności: demolka 25%, działanie bez pomyślunku 55%, elektryka 15%, język angielski 45%, język kikuju 18%, język luhja 19%, język masajski 15%, język nandi 10%, język suahili 25%, mechanika 40%, nasłuchiwanie 25%, pływanie 35%, rzucanie 35%, skakanie 40%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 15%, ukrywanie się 75%, uniki 65%, wspinanie się 55%.

Pomoc dla graczy nr 34

Oświadczenie sierżanta Bumptiona


SIERŻANT BUMPT

To było po prostu straszne. W życiu żem nie widział nic podobnego. Ciała, wszendzie ciała... gdzie tam, KAWAŁKI ciał: tu głowa, tam renka. No, mówiem panom, coś je rozdarło na strzempy, tak jak człowiek drze gazetem. Po prostu porwało tych bidoków i, za przeproszeniem, cholernie ich poszarpało. Szakale i sempy powinny ogryźć mienso do kości, zanim myśmy przyszli, nie? A skond! Czarni mówiom, że żaden źwierz sie tam nie zbliży. Tak se myśle, że nawet źwierzenta coś tam złego czujom, mówie panom. Jedno wiem: nie chciałbym już czegoś takiego wiency oglondać.

Johnstone Kenyatta (czarny)

Także i to nazwisko pojawia się w kenijskich zapiskach Jacksona Eliasa. Sam Mariga całkiem nieźle zna Kenyattę; pani Smythe-Forbes, Roger Corydon, kapitan Montgomery i wielu innych białych mieszkańców Nairobi słyszało o nim, ale nie wyraża się na jego temat zbyt pochlebnie. Niektórzy twierdzą, że to rewolucjonista, inni znów mają go za szarlatana i znachora, leczącego choroby zamawianiem (co jego dziadek, autentyczny szaman i znachor, zapewne potraktowałby jako obelgę). Wszyscy zgadzają się co do jednego: Kenyatta para się magią. Mieszka w Blacktown, przy Marianna Street, ale i tak większość czasu spędza w biurze Generalnego Stowarzyszenia Kikuju (Kikuyu Central Association, KCA), murzyńskiej organizacji walczącej o dopuszczenie tubylców do władz kolonii. Każdy mieszkaniec Blacktown, niekoniecznie z plemienia Kikuju, bez trudu wskaże bohaterom drogę do siedziby KCA i charyzmatycznego przywódcy ruchu.

Biali, a nawet brunatni przybysze rzadko odwiedzają KCA, toteż Odkrywcy Tajemnic od razu zwrócą na siebie uwagę obecnego w biurze Kenyatty. Na pierwszą wzmiankę o Jacksonie Eliasie, Krwawym Języku bądź dowolnym wydarzeniu związanym z Mitami Johnstone bacznie im się przyjrzy i zaproponuje przejście do sąsiedniego pokoju.

– Tam nikt nam nie będzie przeszkadzał – wyjaśnia nienaganną angielszczyzną, po czym słucha uważnie, co Badacze mają do powiedzenia, aż zorientuje się w ich zamiarach. – Nasi przodkowie potrafili być okrutni. A ja tak niewiele wiem o ich zwyczajach! Przed ponad dwudziestu laty uciekłem z domu, gdzie nasłuchałem się takich opowieści, mój dziadek bowiem był wielkim *murogi*, czarownikiem. Próbowałem zapomnieć o tamtym świecie i wejść w wasz, panowie. Cóż za ironia losu, nieprawdaż? Kiedy ja staram się poznać waszą kulturę, wy zwracacie się ku mojej. – Przerywa na chwilę. – Pewnych rzeczy, o których mówicie, nie rozumiem, w inne nie bardzo potrafię uwierzyć, ale jedno mogę wam powiedzieć z całą pewnością. Kto wie, może to odzywa się we mnie duch dziadka, ale jest w was coś, co każe mi skierować was do pewnego człowieka. Nie powiedziałem o nim Jacksonowi Eliasowi, gdyż dla niego i tak nie było ratunku, a nie chciałem obarczać przyjaciela takim brzemieniem. W waszym wypadku zaś nic nie jest przesądzone: może czekają was wiekopomne zwycięstwa, a może najtragiczniejszy los, jaki jesteście sobie w stanie wyobrazić.


J. KENYATTA

Jeżeli bohaterowie zgodzą się na proponowane spotkanie, Kenyatta na kilka minut opuści pokój.

– Za drzwiami czeka na was przyjaciel – mówi po powrocie. – Pójdziecie za nim, ale nie za blisko; on już dopilnuje, żebyście się zgubili. Jeżeli zatrzyma się w miejscu, wy także musicie przystanąć. W końcu wejdzie do domu z żółtymi drzwiami, a wy musicie pójść w jego ślady, szybko i bez wahania. Cieszę się, że mogłem was poznać, panowie – kończy, podając każdemu rękę.

Wysoki, odziany na biało, bosy Murzyn oczekuje Badaczy, gdy ci wychodzą z prywatnego pokoiku Kenyatty, uśmiecha się do nich i wychodzi na dwór. Kenyatta daje im na migi znać, żeby szli za nim.

– Do widzenia panom – dodaje na odchodnym.

Johnstone Kenyatta (w młodości znany pod nazwiskiem Johnstone Kamau, później, pod koniec lat trzydziestych jako Jomo Kenyatta) jest nie tylko użytecznym informatorem, ale także jedną z tych wspaniałych osobistości, jakie dodają niepowtarzalnego uroku scenariuszom **Zewu Cthulhu** – sławnym człowiekiem, którego Odkrywcy Tajemnic poznają w chwili, gdy jeszcze nie jest powszechnie znany. Strażników bliżej zainteresowanych kenijskim folklorem odsyłamy do napisanej przez niego książki „Facing Mount Kenya"; istnieje także kilka biografii Kenyatty, które przybliżą atmosferę tamtych czasów. Później Kenyatta poprowadził kraj do niepodległości i został jego pierwszym prezydentem. W 1952 Brytyjczycy oskarżyli go o prowadzenie kampanii terroru Mau-Mau, ale w rzeczywistości za wszystkim stał Kult Krwawego Języka – oto kolejne dzieło Nyarlathotepa i Bogów Zewnętrznych.

Jeżeli bohaterowie pójdą za swoim przewodnikiem do Blacktown, najprawdopodobniej spotkają się z Okomu i Starym Bundarim (str. 125).

Tandoor Singh

Największy handlarz herbatą w całym Browntown mieszka na tyłach swojego sklepu przy Biashara Street, w szalowanym deskami domu z cynową kopułką. Nie jest wprawdzie kapłanem Kultu Krwawego Języka, ale pełni w Nairobi ważną funkcję przedstawiciela tej organizacji: w nagrodę za perfekcyjne zatuszowanie sprawy Carlyle'a nieformalnie oddano mu „w opiekę" wszystkich przybywających do Kenii obcokrajowców. Dlatego też Badacze Tajemnic szybko wpadli mu w oko. Na razie nie poinformował M'Weru o ich obecności – należą wyłącznie do niego. Jeżeli jednak bohaterowie złożą mu wizytę, zwróci się do kapłanki z prośbą o pomoc, obawiając się ujawnienia prawdy.


TANDOOR SING

Sklep Singha jest w Nairobi powszechnie znany, tak że jeśli Strażnik nie ma innego pomysłu jak naprowadzić graczy na ten trop, Badacze mogą po prostu znaleźć jego reklamę w „Gwieździe Nairobi".

Całonocna obserwacja sklepu daje 25% szans na zobaczenie, jak odwiedza go kilku Murzynów w czerwonych opaskach na głowach, którzy nie spędzają jednak zbyt wiele czasu w środku: to posłańcy M'Weru, przynoszący rozkazy i informacje odnoszące się do różnych dziedzin działania jej organizacji. Odkrywcy, którzy widzieli już kultystów Krwawego Języka, bez trudu rozpoznają z kim mają do czynienia. Muszą jednak uważać: jeśli nie znajdą sobie dobrej kryjówki, Singh na 75% wypatrzy ich i ponownie zaatakuje. Dlatego też, jeżeli planują dłuższe czuwanie przy sklepie, najlepiej byłoby wynająć pokój z odpowiednim widokiem.

W rozmowie z Badaczami Singh zaprzeczy jakoby wiedział cokolwiek o Krwawym Języku. Tak, to prawda, kilkakrotnie rozmawiał z sir Aubreyem Penhewem i innymi członkami wyprawy, ale nie ma w tym nic niezwykłego: kupowali u niego herbatę. Sir Aubrey upodobał sobie pewną wyjątkowo aromatyczną odmianę liści ulung, a tak się złożyło, że tylko Tandoor Singh miał takową na składzie.

– Zresztą, może powinienem ją zaparzyć? I porozmawiamy o poezji, dobrze?

A gdyby tak powęszyć u Singha...

Około drugiej po południu, a wieczorem mniej więcej o siódmej, Tandoor udaje się do pobliskiej kafejki, by coś zjeść i zamie-

nić parę słów z innymi kupcami. W każdą środę wieczorem (od siódmej prawie do północy) gra w szachy z jednym z rodaków. Ponieważ sklepy w Nairobi z mocy prawa są zamknięte w niedzielę, Singh spędza wtedy popołudnie z dala od miasta, na przejażdżce.

Sklep ma dwa wejścia: od frontu i z bocznej uliczki. Pod nieobecność właściciela i jedne, i drugie drzwi są zamknięte na kłódkę (Siła 10). Ponieważ na Biashara Street panuje zwykle spory ruch, boczne wejście jest dyskretniejsze i kultyści chętniej z niego korzystają.

W samym sklepie nie ma nic interesującego: ot, lada, oddzielona kotarą sypialnia i magazyn (zamknięty na kłódkę, Siła 10). W sypialni znajduje się kilka litografii i delikatna rzeźba z jakiegoś wonnego drzewa – wszystkie o treści religijnej, odnoszące się do oficjalnej religii właściciela. Pod poduszką spoczywa księga handlowa sklepu, z której wynika, że głównym partnerem w interesach jest krewny Tandoora, Ahja Singh z Mombasy (co chyba nie jest specjalnym zaskoczeniem).

W magazynie stoją sterty skrzyneczek i bloków prasowanej herbaty. Pod pustą beczką znajduje się klapa w podłodze, której trudno nie zauważyć przesunąwszy beczkę. Krótkie schody prowadzą do piwnicy.

Piwnica sklepu Tandoora Singha

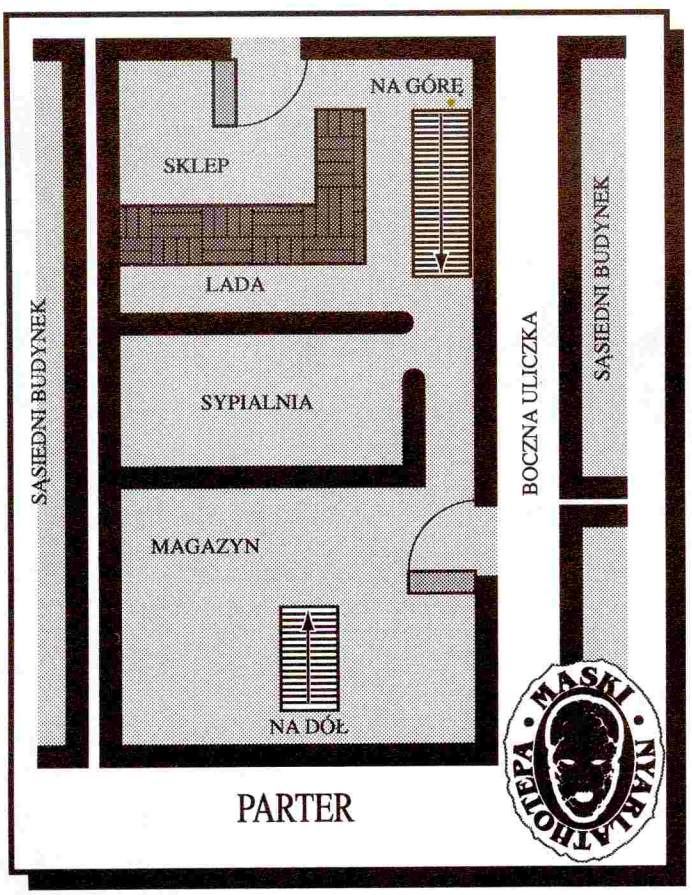
Pod ziemią znajduje się tylko jedno nieduże (ok. cztery na cztery metry) pomieszczenie, z sufitem na wysokości nieco ponad trzech metrów, podpartym pośrodku masywną kolumną. Ściany są wyłożone kawałkami drewna. Singh własnoręcznie, w największej tajemnicy wykopał sobie tę piwniczkę, a zajęło mu to ładnych kilka miesięcy. W powietrzu unosi się zapach śmierci i rozkładu (zapewne dlatego, że Tandoor grzebie tu ciała ludzi, których składa w ofierze). Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec regularne, gdzieniegdzie nachodzące na siebie zagłębienia w ziemi, długie na blisko dwa metry i szerokie na niecały metr. W sześciu niszach (po trzy w północnej i południowej ścianie pomieszczenia) umieszczono świece.

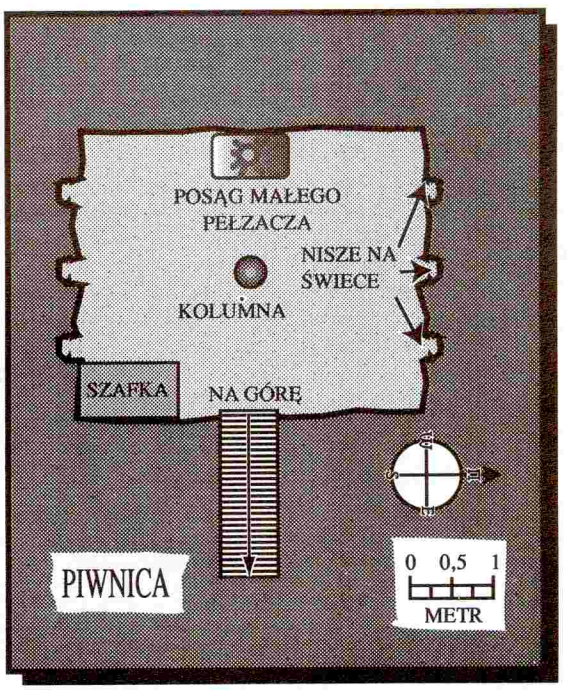
Pod wschodnią ścianą (na wprost wejścia) stoi ponad metrowej wysokości posąg z niezgrabnie obrobionego czarnego kamienia, przedstawiający zdeformowaną, karłowatą postać z czworgiem oczu i ramion. W każdej dłoni trzyma tulwar, zaś w miejscu nóg ma trzy potężne, mackowate wypustki. Rzeźba przedstawia Nyarlathotepa w jednym z tysięcy aspektów – pod postacią czczonego szczególnie w Indiach Małego Pełzacza. Od czasu do czasu Singh zwabia tu bezdomnego dzieciaka czy prostytutkę i składa ich w ofierze, ale w tak małej mieścinie jak Nairobi nie może sobie na to pozwolić tak często, jak by chciał.

Przez metalowy pierścień w kolumnie przewleczone są kajdany na ręce. W rogu pomieszczenia znajduje się masywna, kamienna szafka, również zamknięta na kłódkę (Siła 15). Można w niej znaleźć kilka ciekawych rzeczy.

TASAK: Rzeźnicze narzędzie o rękojeści wykonanej z poskręcanego drewna i jednosiecznym ostrzu, na którym wygrawerowano symbol Małego Pełzacza (rozpoznanie go wymaga udanego testu *Mitów Cthulhu*). Tym właśnie tasakiem Tandoor zabija ofiary. Udany test *antropologii* pozwoli domyślić się, że broń pochodzi z północnych Indii.

KADZIDEŁKA: Paczuszka 1k10+5 stożkowatych kadzidełek, a właściwie Kadzideł Innych Światów. Wdychanie wydzielanego przez nie (po zapaleniu) dymu pozwala oglądać płaszczyzny egzystencji zamieszkiwane przez Bogów Zewnętrznych. Wizja taka może przyprawić o utratę Poczytalności (1k3/1k10); utrata ta jest kumulatywna w wypadku wchłonięcia dymu więcej niż jednego kadzidełka, choć sama moc wizji się nie wzmaga. Ponadto proces ten powoduje podniesienie poziomu *Mitów Cthulhu*







Czar „Oślepienie"

Porównuje się liczbę punktów magii rzucającego zaklęcie z liczbą punktów magii ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeżeli ofiara przegra, traci 1k10 punktów Poczytalności i odnosi 1k4 obrażeń: jej oczy rozpływają się i wyciekają z oczodołów. Oślepiony nieszczęśnik jest zupełnie bezradny – może tylko wyć z bólu i przyciskać dłonie do twarzy. Osoba rzucająca czar musi widzieć ofiarę i znajdować się od niej nie dalej niż trzydzieści metrów. Zaklęcie kosztuje 20 punktów magii i 1k8 punktów Poczytalności. Można je rzucić w dziesięć sekund.

o 1% – nie można wprawdzie ujrzeć żadnego bóstwa z Mitów, ale wystarczą już pomniejsze istoty. Dym z jednego kadzidełka będzie działał najwyżej na pięćdziesiąt osób jednocześnie. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec niedopałki stożków w niszach na świece.

„CTHAAT AQUADINGEN": Napisane w języku hindi dzieło praktycznie nie odbiega treścią od wersji łacińskiej, omówionej w głównym podręczniku **Zew Cthulhu**, zawiera natomiast ciekawy dopisek (patrz *Pomoc dla graczy* nr 35).

Podana według hinduskiego kalendarza data zaćmienia odpowiada 14 stycznia 1926 roku. Lampart-ludożerca, o którym mowa, faktycznie pojawił się w Indiach na początku 1926 roku i zanim został zastrzelony (co nastąpiło w maju 1926), przypisano mu 125 ofiar. Wokół tego zwierzęcia może się zawiązać całkiem ciekawa dodatkowa przygoda.

ŻÓŁTA SZATA: Zdobi ją haftowany symbol Małego Pełzacza, taki sam jak na ostrzu tasaka – bez wątpienia jest to rytualny strój Tandoora Singha.

Żadne ze znalezisk w piwnicy nie pozwala od razu połączyć Singha z Krwawym Językiem, ale bohaterowie powinni nabrać wystarczających podejrzeń. Tandoor dołoży wszelkich starań, żeby ich zlikwidować, gdyż widzi w nich zagrożenie dla swojej pozycji w życiu codziennym i w Kulcie. Odkrywcy Tajemnic, którzy bez przekonujących dowodów w ręku (najlepiej byłoby wygrzebać spod ziemi jeden z piętnastu szkieletów) popędzą na policję, z pewnością nie będą zadowoleni z reakcji funkcjonariuszy:

– Posiadanie dziwacznie wyposażonej piwnicy to jeszcze nie przestępstwo. Wiecie państwo, nawet najznakomitsi obywatele miewają dziwne zwyczaje. Poza tym, czego innego spodziewać się po tych pogańskich przybyszach? A na przyszłość radziłbym powstrzymać się od włamywania do prywatnych domów, dobrze?

Kiedy policja zwróci na Singha uwagę, ten skontaktuje się z M'Weru i poprosi o pomoc. Jeśli kapłanka przychyli się do jego życzenia, Badacze będą w tarapatach.

TANDOOR SINGH (brunatny), 45 lat, handlarz herbatą, agent Krwawego Języka

S	08	KON	10	BC	09	INT	15	MOC	19
ZR	15	WG	12	WYK	06	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: tasak 50%, obrażenia 1k4+2;
sztylet* 35%, obrażenia 1k4.

* – *Singh zawsze nosi przy sobie sztylet, ale nie umie nim rzucać.*

Czary: Oślepienie, Przywołanie/Spętanie ognistych wampirów, Znak Voorish.

Umiejętności: farmacja 35%, gra w szachy 50%, język angielski 35%, język hindi 35%, język kikuju 15%, język pendżabski 65%, język suahili 35%, język urdu 20%, księgowość 35%, Mity Cthulhu 19%, nasłuchiwanie 55%, perswazja 45%, psychologia 20%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 75%, ukrywanie się 65%, wiarygodność 25%, wmawianie 35%.

Pomoc dla graczy nr 35

proroctwo przetłumaczone ze spisanej w hindi wersji

CTHAAT AQUADINGEN

I otworzy się brama, a słońce zniknie. Mały Pełzacz obudzi tych, co mieszkają w otchłani i przywiedzie ich tutaj. Morze połknie ich i wypluje, a lampart pożywi się mięsem w Rudraprayag na wiosnę.

DOMEK MYŚLIWSKI

Odkrywcy Tajemnic poznają pułkownika Endicotta, Wielkiego Białego Łowcę, a przy okazji spotykają się z młodymi potworami, grasującymi w okolicy jego domku myśliwskiego.

Ten epizod nie ma nic wspólnego z głównymi wątkami kampanii. Akcja „Domku myśliwskiego" kręci się wokół pułkownika Endicotta, samozwańczego Wielkiego Białego Łowcy, który pokazuje „prawdziwą Afrykę" bogatym i naiwnym turystom. Ostatnio jednak ma kłopoty z klientami – a wszystko przez serię tajemniczych zabójstw w okolicy.

Kilka kilometrów od domku znajduje się ambona (a właściwie cała chata na palach), dająca schronienie przed deszczem i drapieżnikami, z której zarazem można podziwiać dzikie zwierzęta w ich naturalnym środowisku. Niestety, pułkownik miał pecha – postawił ją tuż obok starego cmentarzyska tubylców, które od dawna przyciąga ghoule. Małe stadko tych istot grasuje teraz w okolicy, nie tylko żywiąc się zwłokami, ale także zdobywając nowych „rekrutów". Więcej informacji na ich temat znajdziecie w ramce „Małe ghoule: życie i obyczaje", na końcu rozdziału.

Spotkanie z pułkownikiem

Trzeba przyznać, że bohaterowie nie muszą specjalnie wplątywać się w tę przygodę: sama zwali im się na głowy – w osobie pułkownika Endicotta.

JAK TO ROZEGRAĆ, JEŻELI REDAKCJA „GWIAZDY NAIROBI" JESZCZE ISTNIEJE...

Wychodząc z redakcji lokalnego dziennika (po pierwszej wizycie) Badacze Tajemnic są świadkami dramatycznego występu pułkownika.

Mężczyzna wpada do środka ze strzelbą na słonie (gotów jest wypalić z niej w sufit, jeśli uzna, że nikt go nie słucha) i zaczyna kląć w żywy kamień pismaków, którzy wypisują jakieś brednie o „nadnaturalnych" wydarzeniach, jakie rzekomo mają miejsce w okolicy jego domku myśliwskiego, głęboko w buszu. Przecież każdy zdrowy na umyśle człowiek wie, że w dziczy nie ma nic bardziej naturalnego niż gwałtowna śmierć. Endicott nie przebiera w słowach, nie bacząc na obecność pani Smythe-Forbes, którą uważa obecnie za swojego największego wroga; wymyślił nawet kilka powodów, dla których dziennikarka usiłuje doprowadzić go do ruiny, ale żaden z nich nie brzmi zbyt sensownie. Faktem jest, że „Gwiazda" stara się rzetelnie informować czytelników o tych zdarzeniach, ale pani Smythe-Forbes kieruje się wyłącznie chęcią zwiększenia nakładu dzięki aktualnym nowinkom; ma również nadzieję, że jej relacje powstrzymają falę zabójstw.

Jeżeli tylko bohaterowie wyrażą swoje zrozumienie i współczucie dla pułkownika, chętnie opowie im szerzej o całej historii, a przede wszystkim zaprosi do siebie (zwłaszcza gdyby zrobili na nim wrażenie specjalistów od dochodzeń i morderstw). Endicott będzie się do Badaczy odnosił ze szczególnym szacunkiem, jeżeli któryś z nich jest Anglikiem; gdyby zaś zwęszył, że mają sporo pieniędzy, zacznie też kierować się zwyczajną żądzą zysku. W każdym razie powinien dość szybko przekonać ich, żeby pomogli mu wyjaśnić sprawę morderstw, które odstraszają jego gości.

... LUB KIEDY ZOSTAŁA SPALONA

Jeśli z jakiegoś powodu Odkrywcy Tajemnic nie odwiedzą pani Smythe-Forbes, a Tandoor Singh i tak postanowi spalić redakcję gazety, pułkownik znajdzie Badaczy w hotelu, ufny, że oto trafił na właściwych, odpowiedzialnych ludzi, którzy chętnie mu pomogą. Zważywszy, iż wiele osób słyszało, jak wygrażał dziennikarce „Gwiazdy", został teraz oskarżony o podpalenie lokalu gazety i nikt z Whitetown nie chce mieć z nim do czynienia. Czy Badacze zgodzą się pomóc mu odzyskać dawne dobre imię? Zgodzi się na każdą standardową stawkę, jaką zaproponują, ale najpierw muszą zrozumieć, że nie miał żadnych powodów, by niszczyć redakcję dziennika. Twierdzenia, jakoby jego domek myśliwski był niebezpiecznym miejscem, są wyssane z palca – i Endicott zamierza to udowodnić; za zgony nierozważnych turystów odpowiadają po prostu drapieżniki, jakich w okolicy nie brakuje.

PUŁKOWNIK


PUŁKO. ENDICOTT

Pułkownik Endicott jest postawnym (blisko metr dziewięćdziesiąt wzrostu), hałaśliwym, a teraz w dodatku zdesperowanym mężczyzną o wiecznie zaczerwienionej twarzy (czemu trudno się dziwić, jeśli poczuje się unoszący się wokół niego odorek whiskey). Kłótliwy choleryk z zasady nie przyjmuje do wiadomości odpowiedzi przeczących i walczy o swą reputację i źródło dochodów niczym lwica w obronie młodych. Nastroszony wąs i przekrzywiony kapelusz, skrywający ogorzałe oblicze, dopełniają jego niecodziennego wizerunku. W dodatku Endicott nie rozstaje się z rusznicą na słonie (nazywa ją „panią Carruthers", na pamiątkę gosposi, którą uwiódł służąc w wojsku).

Mieszkańcy Nairobi traktują go pobłażliwie i z sympatią, przynajmniej ci, którzy na własnej skórze nie poznali jego gniewu – wówczas bowiem ich uczucia zmieniają się w nieprzejednaną wrogość. Nastawienie przypadkowo napotkanych osób wobec pułkownika można określić rzutem kostką: połowa tutejszych raczej go lubi, połowa wręcz nie znosi. Ze względu na wrodzoną niechęć do miasteczka i jego obywateli, żyjący na odludziu pułkownik nie będzie najlepszym źródłem informacji na temat głównego celu wyprawy Badaczy; może za to sprawiać wrażenie nieprzewidywalnego szaleńca, który chce ich zwabić w pułapkę. W rzeczywistości jest po prostu zgorzkniałym, wiecznie poirytowanym byłym oficerem, który nie dochrapał się szlifów generalskich tylko ze względu na przedwczesny (jego zdaniem) koniec wojny.

Endicott jest samotnikiem; towarzystwa dotrzymuje mu już tylko Milczący Joe – spokojny chłopak z pobliskiej wioski, który nie odzywa się, bo nie ma nic do powiedzenia ani pułkownikowi, ani jego gościom (reszta służby zginęła albo uciekła w panice). Joe ani na krok nie rusza się z domku myśliwskiego.

Opowieści

Poniżej prezentujemy garść informacji na temat domku myśliwskiego Endicotta i związanych z nim tragicznych wypadków; wszystkie są prawdziwe. Część z nich znalazła się zapewne w gazecie, inne można wyciągnąć od mieszkańców Nairobi (jeśli „Gwiazda" spłonęła przekaz ustny będzie jedynym źródłem). Jeżeli Strażnik chce podsunąć graczom błędny trop, nie ma sprawy: wystarczy, że dorzuci coś od siebie (szczególnie polecamy koncepcje plemienia kanibalów i białych wariatów-morderców; zwłaszcza ci ostatni powinni przyciągnąć uwagę Odkrywców).

Do tej pory zginęło pięciu ludzi: trzech turystów, gości pułkownika (Anglik i dwóch Amerykanów) oraz dwóch służących Endicotta. Śmierć dosięgła ich podczas safari w okolicach domku myśliwskiego, w różnych miejscach. Zbadanie okolicy, w której znaleziono zwłoki, poparte udanym testem Pomysłowości bądź *nawigacji* pozwoli się zorientować, że wszystkie wypadki nastąpiły wokół ambony pułkownika.

W chwili odnalezienia zwłoki były już częściowo pożarte. Myśliwi twierdzą, że ślady zębów wskazują na raczej nieduże zwierzęta, może wielkości małp. Nie przeprowadzono jednak sekcji ze względu na oddalenie od cywilizacji i stan ciał.

Tubylcy z plemienia Bojojva, na którego terytorium znajdują się chatka i ambona, od dawna już przestrzegali białych przed kręceniem się w tej okolicy ze względu na licznie występujące tam szakale, lwy i pantery.

Zgodnie z jedną z miejscowych legend, dzisiejsze tereny Bojojva przed wiekami zamieszkiwało pewne złe i okrutne plemię, które zostało wytępione przez sąsiednie szczepy.

„Gwiazda Nairobi" uznała, że za wszystkie zgony odpowiada wyjątkowo drapieżny lew, którego wytropieniem i odstrzałem powinni zająć się urzędnicy kolonialni. Natalie Smythe-Forbes nie zaprzecza, że tubylcy opowiadają sobie o dziwnych, małych istotkach, które ponoć kręcą się w tamtych rejonach; wcale nie uważa za niezwykłe faktu, iż roślinożercy unikają obszaru, na którym grasuje znaczna liczba drapieżników; dopuszcza również możliwość, że wszystko jest sprawką wyznawców jakiegoś lokalnego kultu plemiennego. Cóż, nie wyjaśnione tajemnice podkręcają sprzedaż gazet. „Gwiazda" nigdy nie oskarżyłaby pułkownika o jakiekolwiek złe zamiary, gdyż pani redaktor święcie wierzy w jego niewinność, ma jednak obowiązek ostrzec ludzi o niebezpieczeństwie, co Endicottowi nie bardzo odpowiada.

Wersja oficjalna, za którą opowiadają się przedstawiciele wojska i policji, również wspomina o lwach, stadach szakali i pechowych turystach. Pozostałe „rewelacje" uważane są tu za plotki i zabobony. Dłuższe rozmowy z policją doprowadzą zapewne do wygłoszenia przez któregoś z urzędników sugestii, że pułkownik po pijanemu nie wykazał należytej ostrożności, jednakże bez zeznań świadków takie zarzuty są bezpodstawne.

Droga do domku

Jeśli bohaterowie okażą pułkownikowi choćby cień sympatii, ten natychmiast zaprosi ich do siebie. Domek myśliwski Endicotta leży na południowy zachód od miasta (na tych terenach w przyszłości powstanie Park Narodowy Nairobi).

Nairobi jest rzadkim przykładem mieściny zbudowanej na samym skraju dziczy, co pułkownik skwapliwie wykorzystał. Postawił chatę dla bogatych, leniwych turystów, którzy mogą bez nadmiernego wysiłku podziwiać miejscową faunę i czuć się jak afrykańscy pionierzy – a wszystko o cztery godziny jazdy od miasta. Przejażdżka mocno daje się we znaki tak pojazdom, jak i pasażerom, ale wspaniałe widoki, odległe góry i dzikie zwierzęta pozwalają o tym zapomnieć. Pułkownik wozi gości własną ciężarówką. Jest w niej miejsce dla trzech osób z przodu i dwóch z tyłu (gdzie trzeba się niestety nieźle wyginać i gimnastykować), przy czym Endicott nigdy nie zgodzi się, by biała kobieta jechała na tylnym siedzeniu.

Chata myśliwska

Domek Endicotta stoi blisko wodopoju i prowadzących do niego dróżek, dzięki czemu goście mogą podziwiać życie dzikiej Afryki nie ruszając się za daleko od wygodnego miejsca noclegu. Ma to szczególne znaczenie w przypadku nocnych wypadów, które potrafią być bardzo niebezpieczne. W odległości kilku kilometrów wystawiono dodatkowo solidną, obszerną ambonę.

Pułkownik gorąco zachęca swych nowych gości do odbycia safari. W czasie wycieczki będą mogli obejrzeć miejsca zbrodni, skupione wokół ambony (patrz także „Opowieści"), a także – jeśli ich to interesuje – zebry, antylopy gnu, antylopy impala, żyrafy, czarne nosorożce, lwy, gepardy, lamparty, guźce i strusie. Słonie pokazują się w tej okolicy sporadycznie, krokodyle zaś i hipopotamy lubią się pluskać nieopodal, w rozlewiskach rzeki Mbagathi-Athi.

Strażnik może wykorzystać współczynniki podane w rozdziale „Bestie i potwory" głównego podręcznika **Zew Cthulhu** (modyfikując je w razie potrzeby). Jeżeli Badacze chcą na coś zapolować, polecamy gazele i antylopy impala: *uniki* 75%, *węch* 60%, Szybkość 15, Wytrzymałość 18.

Chata

Ta klasyczna chałupka myśliwska jest ozdobiona zawieszonymi na ścianach trofeami, dywanikami ze skór zebr i lwów oraz kilkoma sztukami lśniącej, zadbanej broni na stojakach (osiem strzelb i sztucerów różnego kalibru, z rusznicą na słonie włącznie). Parter domu składa się z podłużnego salonu, gabinetu (od frontu) oraz kuchni, łazienek i pokoi dla służby na tyłach, na piętrze zaś znajduje się sześć komfortowych sypialni. Dom ma własną studnię z pompą; wszystkie posiłki serwuje Milczący Joe.

Na otoczonym płotem z kolczastych krzewów terenie znajdują się również warsztat, garaż, zbiornik na wodę i ewentualne dodatkowe budynki, jakie Strażnik uzna za niezbędne. W płocie jest tylko jedna brama.

Małe ghoule mogą zaatakować chatę, jeżeli będą śledzić Badaczy wracających z ambony. Część z nich zakradnie się wówczas do środka przez okna na piętrze, reszta zaś będzie czyhać w wysokiej trawie na tych, którzy spróbują uciekać.

MILCZĄCY JOE

Joe jest jedynym służącym Endicotta; reszta została zwolniona wskutek zastoju w interesach bądź zwyczajnie uciekła. Umie normalnie mówić, udaje jednak niemowę, by oszczędzić sobie konwersacji z takim człowiekiem, jak jego pracodawca, który absolutnie nie uznaje zdania innych ludzi. Po zmroku nie wychodzi z domku. Ma sporo racji, kiedy podejrzewa małe demony, które kręcą się po okolicy, o spowodowanie śmierci gości i służących pułkownika.



MILCZĄCY JOE

Jeżeli Badacze potraktują go przyjaźnie i z szacunkiem, może ich w tajemnicy ostrzec i przedstawić swoje obawy, ale z pewnością nie będzie z nimi rozmawiał w obecności Endicotta. W wypadku ataku ghouli Joe okaże się znacznie bardziej inteligentny i skuteczniejszy od pułkownika; w sytuacji zagrożenia życia (swojego lub przybyszów) nie zawaha się normalnie rozmawiać czy nawet rozkazywać.

Ambona

Nacieszywszy wzrok domkiem myśliwskim i otoczeniem, nasi bohaterowie zechcą zapewne odwiedzić także odległą o parę kilometrów ambonę (np. przy okazji odwiedzin wszystkich miejsc zbrodni). Małą, trzypokojową chatynkę na palach zbudowano prawie nad samym brzegiem Mbagathi-Athi. Pułkownik przechowuje w niej trzydniowy zapas suszonej żywności i wody, dwie lornetki i skrzynkę Glenlivet (do użytku prywatnego). W ambonie ustawiono także siedem polowych łóżek. W dobrze ukrytym schowku (dostrzeżenie drzwiczek w ścianie wymaga udanego testu *spostrzegawczości*) Endicott trzyma dwa tłokowo-obrotowe karabiny lee-enfield (obrażenia 2k6+4), webleya (pistolet, obrażenia 1k10) i po sto sztuk amunicji do każdej broni.

Droga na górę prowadzi po stareńkiej drabinie, której wszystkie szczeble trzeszczą i która ledwie trzyma się jednego z pali; skutek jest taki, że wejście do ambony i tak wymaga udanego testu *wspinania się*, a niepowodzenie powoduje odczepienie się drabiny od słupa i bolesny (2k6 obrażeń) upadek. Naprawa będzie wymagała dwóch godzin pracy z użyciem młotka i gwoździ oraz udanego testu *mechaniki*. Ponieważ na platformie nie ma ani kawałka liny, drabina jest jedyną szansą dostania się do ambony (i zejścia z niej).

DZIEŃ

Za dnia okolica nie wygląda groźnie. Miejsce jest doprawdy urokliwe; zresztą Bojojva myśleli podobnie, w najcięższych chwilach szukając pociechy w pięknie natury. Dokładne oględziny i udany test *tropienia* doprowadzą do odkrycia odcisków dziecięcych stópek, przecinających piaszczyste wydmy kilkaset metrów od brzegu rzeki. Dorosłe ghoule zasypały znajdujące się tu wejścia do tuneli mieszkalnych, w związku z częstymi wędrówkami białych myśliwych, ale nawet gdyby bohaterowie się na nie natknęli, wezmą je zapewne za królicze nory – otwory są stanowczo za małe dla dorosłego człowieka. Tylko udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli dostrzec w nich coś niezwykłego.

NOC

Najlepszym sposobem rozwiązania tajemnicy będzie spędzenie całej nocy w ambonie. Jest to zarazem sposób najbardziej niebezpieczny, bo w takich właśnie okolicznościach zginęli wszyscy trzej biali goście pułkownika – ich ciała zostały ściągnięte na dół i odwleczone daleko od platformy. Endicott podejrzewa, że myśliwi sami zapuścili się w gąszcz; nie dopuszcza możliwości, że ktoś mógł specjalnie przenieść ich zwłoki.

Jeżeli w nocy Badacze zdecydują się zostać w ambonie, zostaną zaatakowani przez małe ghoule: 1k10 stworów wychodzi z tuneli kończących się w pobliżu platformy i wdrapuje się po drabinie na górę. Każdy z Odkrywców Tajemnic może wykonać test *nasłuchiwania*, by usłyszeć trzask drewna pod drobnymi stópkami.

Rzucając się na ludzi małe ghoule krzyczą i piszczą, porozumiewając się w swoim języku. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli właśnie po mowie zorientować się czym naprawdę są mali napastnicy, ale i tak nie sposób się z nimi dogadać – ich mroczne, zdegenerowane umysły nie są na to przygotowane.

Chętnie i z apetytem zaatakują bohaterów, próbując wgryźć się od razu w twarz albo w brzuch z siłą i szybkością, których nikt by się po takich maluchach nie spodziewał. Rozprawienie się z pierwszą falą nieproszonych gości może spowodować przybycie następnych, ale kiedy zginie ich ponad dwadzieścia, ghoule przypuszczą masowy szturm, starając się przegryźć i obalić podpory ambony. Wszelkie pomysły z zachowaniem tajemnicy wywietrzeją im z głowy z chwilą, gdy ogarnie je niepohamowana żądza krwi.

Upadek z platformy oznacza odniesienie 2k6 obrażeń; Strażnik powinien zwrócić uwagę, czy Badacze nie odnieśli ran uniemożliwiających ucieczkę z zagrożonego rejonu – każdy unieruchomiony osobnik zostanie natychmiast zaatakowany przez 1k6 ghouli.

Zalecamy odegranie ataków małych potworków z całą powagą i grozą, jaką tylko Strażnik będzie w stanie przekazać. Laleczki o przerażającej sile i niemożliwym do zaspokojenia apetycie, napadające na Badaczy w zaplanowany, zorganizowany sposób, powinny na trwałe odcisnąć im się w pamięci.

Jeżeli ghoule nie zdołają pokonać Odkrywców na swoim terenie, pójdą za nimi do domku Endicotta. Będą się starały zgładzić wszystkich, którzy wiedzą o ich istnieniu – są na tyle inteligentne, by zorientować się, co je czeka, gdyby ktoś przeżył.

Cmentarzysko

Nieco ponad pół kilometra od ambony znajduje się cmentarz ludu Bojojva, gdzie można natknąć się na resztki 1k3+1 świeżych zwłok. Ludzie ci zmarli z przyczyn naturalnych, ale ich ciała zostały wygrzebane z grobów i częściowo pożarte albo przez mieszkające pod ziemią ghoule, albo przez grasujących tu zwyczajnych padlinożerców.

Zaczynające się tutaj tunele prowadzą pod ambonę oraz do niepozornych nor wzdłuż brzegu rzeki – wszystkie są dziełem małych ghouli i nie przeciśnie się przez nie nikt, kto ma Budowę Ciała powyżej 8; osoby bardziej krzepkie muszą od czasu do czasu wykonać udany test *wspinania się*, jeśli nie chcą się zaklinować pod ziemią w oczekiwaniu na ghoule albo pomocnych Odkrywców Tajemnic. W wąskich korytarzach roi się od małych potworków; natknięcie się na takie stadko w ciemnej, ograniczonej przestrzeni powoduje utratę 1k3/1k10 punktów Poczytalności. O spotkanie nietrudno, gdyż ghoule pilnie strzegą swego domu.

Nagrody za przeżycie

Uwolnienie okolicy od ghouli przyniesie bohaterom po przygodzie po 1k6 punktów Poczytalności. Jeżeli pułkownik Endicott przeżyje wraz z nimi, zyskają także jego dozgonną wdzięczność.

Współczynniki

PUŁKOWNIK SIR HARRY ENDICOTT (biały), 62 lata, kawaler Orderu Wielkiej Łaźni, odznaczony orderem za odwagę na polu bitwy itd. (skromność nakazuje na tym poprzestać)

S	14	KON	12	BC	16	INT	11	MOC	10
ZR	09	WG	10	WYK	13	P	50	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pani Carruthers 75%, obrażenia 3k6+4;
nóż myśliwski 85%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: patrzenie spode łba 90%, tropienie 78%, wiarygodność 25%, zastawianie sideł 88%, zawadiactwo 90%.

MILCZĄCY JOE (czarny), 53 lata, małomówny służący pułkownika sir Harry'ego Endicotta

S	10	KON	11	BC	11	INT	15	MOC	14
ZR	13	WG	12	WYK	10	P	70	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń*: karabin lee-enfield kaliber .303 55%, obrażenia 2k6+4;
nóż kuchenny 55%, obrażenia 1k4+2;
młotek 35%, obrażenia 1k8.

* – *Joe na co dzień jest cichy i spokojny, ale w sytuacji zagrożenia życia (swojego lub gości) bez wahania użyje siły.*

Umiejętności: chemia 15%, gotowanie i sprzątanie 70%, język angielski 40%, język kikuju 85%, język nandi 35%, język suahili 30%, mechanika 55%, nasłuchiwanie 90%, obsługa ciężkiego sprzętu 60%, perswazja 55%, prowadzenie ciężarówki 30%, tropienie 90%, ukrywanie się 65%, wiarygodność 10%, znajomość świata natury 85%.

PRZYKŁADOWE MAŁE GHOULE

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	15	16	17	18	19	20	21	22
KON	14	12	11	14	09	13	17	14
BC	06	04	05	05	04	06	06	04
INT	11	10	10	09	11	12	14	12
MOC	12	11	12	09	10	14	15	09
ZR	21	20	18	18	17	16	15	15
WT	10	08	08	10	07	10	12	09
MO	brak	brak	brak	brak	brak	+1k4	+1k4	+1k4

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k4;
zęby 30%, obrażenia 1k3 + automatyczne szarpanie rany w następnych rundach (1k4); wyrwanie się ghoulowi wymaga udanego testu Sił w Tabeli Porównawczej.

Małe ghoule: życie i obyczaje

[...] wyobraź sobie te podobne do psów istoty siedzące kręgiem na cmentarzu i uczące małe dziecko, w jaki sposób należy się karmić tak, jak one. Los odmieńca. Pamiętasz stare legendy o tym, jak czarownice wykradały z kołysek dzieci, zostawiając w zamian swoje potomstwo. Pickman pokazywał co działo się z tymi zamienionymi dziećmi – to jak dorastały. I wtedy zacząłem rozumieć szkaradny związek łączący istoty o ludzkich twarzach z tymi drugimi. Pickman przedstawiał ohydny proces ewolucji: od człowieka do potwora.

H. P. Lovecaft „Model Pickmana" (przekł. Grzegorz Iwanciew)



Dziesiątki tych szybko poruszających się, żarłocznych stworzeń mieszka w podziemnych tunelach nieopodal ambony pułkownika Endicotta. Najlepiej będzie zostawić w ich kwestii jak najwięcej niedomówień i bazować na wyobraźni graczy, do końca nie ujawniając całego sekretu.

Jeśli jednak gracze zaczną wnikać w sprawę głębiej, zbadanie ciał kilku ofiar i parę udanych testów *antropologii* i *historii* może doprowadzić do wyciągnięcia następujących wniosków: dla tutejszych Bojojva nastały trudne czasy i tubylcy, wskutek stale pogłębiającej się biedy, zostali zmuszeni do dzieciobójstwa. Bojojva zamieszkują wprawdzie całkiem rozległe terytorium, ale mają tylko jeden cmentarz, będący przy okazji jedynym dopuszczalnym zwyczajowo miejscem, w którym można zostawić dziecko na pastwę losu. Endicott postanowił zbudować ambonę w jego sąsiedztwie (nie wiedząc jego istnieniu) ze względu na liczniej niż gdzie indziej występujące drapieżniki; nie zadał sobie oczywiście trudu, by sprawdzić co je tu przyciąga.

Bojojva odwiedzają to przerażające miejsce tylko w wyjątkowych wypadkach. Nie mają pojęcia, dlaczego pułkownik postawił ambonę właśnie w tej okolicy, skoro na ich terenach nie brakuje bardziej atrakcyjnych punktów, ale po prostu grzecznie zignorowali jego decyzję. Nie da się przecież ukryć, że odstrzał drapieżników sprawia, iż mogą czuć się na cmentarzu bezpieczniej.

Tymczasem od lat dzieciom, które trafiają żywcem na cmentarz (przede wszystkim są to dziewczynki), ratuje życie nieliczna gromada ghouli. Ratuje jednak tylko po to, by wprowadzić dzieciaki w swoje szeregi, ucząc je swoich zwyczajów i wpajając im swoje zamiłowania. Nic dziwnego, że wyrastają z nich młode ghoule, które w wieku ośmiu-dziewięciu lat wchodzą w wiek dorosły i zostają zmuszone do opuszczenia okolicy, by szukać szczęścia na własną rękę. Tak oto mimo iż z początku są normalnymi ludźmi, małe istotki stają się równie zdeprawowane i drapieżne jak ich dobroczyńcy i nauczyciele i nie sposób ich odróżnić od „rodzonych" ghouli. Każdy, kto zbada kilka okazów w różnym wieku, zauważy postępującą degenerację.

Więcej informacji na temat dorosłych ghouli znajdziecie w głównym podręczniku **Zew Cthulhu**.

MAŁY GHOUL, 3-6 lat

cecha	*rzut*	*średnia wartość*
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	1k6	3-4
INT	2k6+6	13
MOC	2k6+6	9
ZR	4k6	14
Szybkość	8	
WT	8	

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k4;
zęby 30%, obrażenia 1k3 + automatyczne szarpanie rany w następnych rundach (1k4); wyrwanie się ghoulowi wymaga udanego testu Siły w Tabeli Porównawczej.

Pancerz: podobnie jak ich więksi krewniacy, także i małe ghoule są o połowę mniej wrażliwe na rany z broni strzeleckiej (także palnej) i miotanej.

Czary: brak; małe ghoule są za młode, żeby władać magią.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, rycie w ziemi 75%, skakanie 75%, skradanie się 80%, tropienie 50%, ukrywanie się 60%, wspinanie się 85%, wyczucie gnijących zwłok 65%.

Utrata Poczytalności: widok małego ghoula i uświadomienie sobie jego ludzkiego pochodzenia kosztuje 1/1k6 punktów Poczytalności.

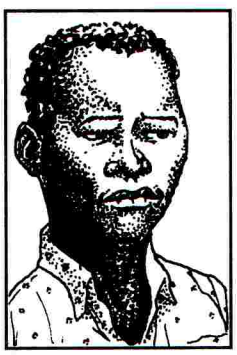
STARY BUNDARI

Trudno się z nim spotkać, bo nie przyjmuje gości w ustalonych godzinach. Odkrywcy Tajemnic zapewne docenią jego moc, ale zdziwią ich jego motywy.

Badacze idą spokojnie przez Blacktown w ślad za wyznaczonym przez Kenyattę przewodnikiem. Każdy, kto wykona udany test Pomysłowości, zda sobie sprawę, że Murzyn poświęca równie wiele uwagi temu, dokąd zmierzają (no właśnie, dokąd?), jak i sprawdzaniu, czy nikt ich nie śledzi.

To wprawdzie najbiedniejsza część Nairobi, ale za to zamieszkana przez radosnych ludzi, którzy nie tracą nadziei na lepsze jutro. Większość zbudowanych z suszonej gliny domostw składa się z jednej izby, pokrytej wiązkami traw i szerokimi liśćmi. Tym bardziej wyróżniają się na tym tle rzadkie domy nieco zamożniejszych tubylców: miarą dobrobytu jest najczęściej ochrona przed deszczem – dach wykonany z desek, dachówki czy wyklepanych arkuszy blachy świadczy o wyższym statusie właściciela niż wiechcie siana.

Przeszedłszy przez żółte drzwi Badacze trafiają do niedużej szopy, w której najwięcej miejsca zajmuje żółty, sportowy rolls-royce w nie najlepszym stanie. Przewodnik otwiera drzwi pojazdu i daje Odkrywcom znak, by zajęli miejsca, po czym wyjeżdżają za miasto; na bitej drodze rozpędzają na boki rowerzystów i wozy, wzniecając tumany kurzu. Kierują się do Bojovu, wioski, w której mieszka Stary Bundari, jeden z najsłynniejszych i najbardziej poważanych szamanów w całej Wschodniej Afryce.


OKUMU

Bez poparcia Kenyatty nasi bohaterowie najprawdopodobniej w ogóle nie dowiedzieliby się o istnieniu Bundariego; zresztą nawet poleceni przez szefa KCA ludzie muszą odbyć wyczerpującą rozmowę z Okomu, asystentem czarownika. Jeżeli mają przy sobie jakieś magiczne przedmioty, które mogliby mu pokazać, z pewnością potraktuje ich poważniej.

Na razie samochód mija ustawione w krąg chaty i staje. Kierowca wysiada, dając jednak znak pasażerom, żeby nie szli w jego ślady i wdaje się w długą dyskusję z Okomu – młodym, drobnym mężczyzną. W rollsie robi się coraz cieplej, wokół tymczasem gromadzą się zaciekawione dzieci. Każdemu gestowi czy słowom Badaczy odpowiadają chichot i szepty.

Wreszcie kierowca jąkając się przedstawia ich Okomu. Młodzieniec znakomicie mówi po angielsku, choć znajomość języka wykorzystuje przede wszystkim do zadawania (niezbyt grzecznym tonem) natrętnych pytań o wszystkie szczegóły, powody i motywy, które kierowały Odkrywcami Tajemnic, gdy wybierali się do Bundariego; w dodatku Okomu sprawia wciąż wrażenie, jakby nie dowierzał ich odpowiedziom. Przekonanie go, że Badacze zasługują na to, by trafić przed oblicze wielkiego szamana, będzie wymagało udanego testu *wmawiania* lub *perswazji*. W wypadku niepowodzenia bohaterom nie pozostanie nic innego, jak powtórzyć próbę następnego dnia.

Z chwilą gdy Okomu uwierzy, że ich misja jest rzeczywiście pilna i poważna, złagodnieje i da się z nim porozmawiać. Wie o Krwawym Języku i przyznaje, że ten właśnie kult jest odpowiedzialny za masakrę Ekspedycji Carlyle'a. Członkowie wyprawy zostali zaatakowani przez potwory, które sprowadzono z Innych Światów za pomocą potężnej magii.

Nie wszyscy jednak zginęli. Niektórych oszczędzono, by później przenieść ich pod Górę Czarnego Wiatru, straszne miejsce, którego wszyscy ludzie się boją; nie działają tam żadne, nawet najsilniejsze zaklęcia. Nazwa góry wzięła się od zamieszkującego ją potwornego boga, który raz do roku wznieca Czarny Wiatr, niosący zarazy, głód i klęski żywiołowe.

Kultyści uprowadzają wieśniaków z okolicznych wiosek i składają ich swemu panu w ofierze, żeby ten mógł przybyć na Ziemię w pełni okrutnej chwały. Mówią o nim, że jest wysoki jak góra i pozbawiony twarzy. Zamiast niej z przodu głowy wyrasta mu krwistoczerwony jęzor. Bóstwu towarzyszą najróżniejsze potwory, a sam jego widok potrafi doprowadzić do szaleństwa.

Kapłanką boga jest M'Weru, która przepowiedziała narodziny jego dziecka. Potomek bóstwa ma być pół człowiekiem, pół bestią; za jego sprawą ziemią rychło spłynie krwią. M'Weru ma kryjówkę na stokach Góry Czarnego Wiatru.

Okomu może narysować mapę, która pozwoli bohaterom trafić pod górę, ale będzie odradzał im tę eskapadę, tym bardziej że – jak twierdzi – nie istnieje żadna ochrona przed mocami strzegącymi tego miejsca. Istnieją wprawdzie legendy o prastarym symbolu, Oku Światła i Ciemności, które pozwoliłoby na wieki uwięzić okrutnego boga we wnętrzu będącej jego siedzibą góry, nikt jednak dziś nie wie, jak ów znak miałby wyglądać. Niektórzy szamani, obdarzeni zdolnością widzenia rzeczy odległych, twierdzą, że symbol istniał przez całe wieki, aż przed kilku laty bóg oszukał ludzi i namówił ich do zniszczenia Oka. Jeżeli bohaterowie mają już połówkę pieczęci z Czerwonej Piramidy (od Nyiti z El Wasta albo od Jacka Brady'ego), mogą ją pokazać Okomu, który nawet nie będzie próbował ukryć podniecenia. Wraz z Bundarim musieliby poświęcić miesiąc na zbadanie tego znaleziska, by poznać jego moc i zastosowanie. Co miesiąc (jeżeli bohaterowie będą mogli tak długo czekać) mają 5% szans na odkrycie możliwości wykorzystania Oka (więcej informacji na temat Oka Światła i Ciemności znajdziecie na str. 196).

Zgodnie z tym, co mówi Okomu, Bundari posiadł władzę nad potężną magią, ale przyszło mu za to zapłacić silnymi związkami z Innymi Światami – jego świadomość krąży teraz nieustannie pomiędzy wieloma odrębnymi płaszczyznami egzystencji. Okomu ma za zadanie strzec go (a właściwie jego cielesnej powłoki) w naszej rzeczywistości; inni pomocnicy (których człowiek nie potrafiłby sobie wyobrazić) pełnią dla niego podobną funkcję w innych wymiarach istnienia. Dlatego też Badacze muszą cierpliwie poczekać, aż jaźń szamana przypłynie do nich i skupi się we właściwym punkcie. Proces ten potrafi się ciągnąć godzinami, ale nie wolno im się w tym czasie oddalić, gdyż wówczas Bundari może się nimi nie zainteresować nawet przez kilka dni.

Z zewnątrz chata czarownika jest łagodnie zaokrąglona, jak typowe domostwo masajskie. Wyróżnia się zarówno konstrukcją, jak

i rozmiarami spośród stożkowatych budynków w wiosce. Wszystkie domy są otoczone płotami.

W wejściu wisi ciężka zasłona, po odchyleniu której Odkrywcy zdają sobie sprawę, że dom szamana przypomina skorupę ślimaka: korytarz zatacza pełny krąg wokół położonego pośrodku pomieszczenia. Nie ma tu żadnych źródeł światła, ale na bielonych ścianach korytarza widać liczne fetysze, maski i magiczne symbole. W pokoju znaków takich jest jeszcze więcej, i to ułożonych w skomplikowane wzory. Udany test *okultyzmu* pozwoli rozpoznać znaki ochronne wykreślone w ten sposób na suficie i klepisku; udany test *Mitów Cthulhu* doprowadzi natomiast do odkrycia, iż niektóre z nich mają coś wspólnego z Bogami Zewnętrznymi. Na wprost drzwi siedzi drobny staruszek, nieruchomy niczym posąg. Od czasu do czasu Okomu rozciera mu nogi, by przywrócić w nich krążenie, po czym pieczołowicie układa je w poprzednim położeniu.


STARY BUNDARI

Odkrywcom Tajemnic przyjdzie spędzić w chacie 1k6+6 godzin zanim Stary Bundari się poruszy. Okomu poczęstuje ich orzeszkami ziemnymi, pieczonymi bananami i mlekiem, nie wolno im się jednak odzywać, gdyż mogliby wówczas „zbyt gwałtownie" wyrwać szamana z transu i przerwać mu podróż między wymiarami.

W którymś momencie nieruchome ciało prężnieje i wypełnia je trudna do zdefiniowania siła życiowa, której dotąd próżno by w nim szukać. Bundari otwiera oczy i badawczo przygląda się każdemu Odkrywcy z osobna; być może stara się zajrzeć w ich przeszłość, by wiedzieć, z kim ma do czynienia. Później, korzystając z usług Okomu jako tłumacza, zaczyna mówić:

– Wasze zadanie jest niebezpieczne, a przyszło wam działać w ciężkich czasach. Chcecie, żebym powiedział wam coś miłego? A może wolicie usłyszeć prawdę? Wyznawcy Krwawego Języka czują się coraz bardziej bezkarni. Ludzie w całym kraju znikają w trzewiach góry; to kult gromadzi ofiary. Nasi przywódcy upadają coraz niżej, trawią ich złe myśli, kuszą ohydne uczynki. Musimy stale modlić się do Ngai, władcy Kere-Nyaga (Mount Kenya), by pomógł nam powstrzymać napór zła. Możecie wiele osiągnąć, jeżeli wystarczy wam odwagi, musicie się jednak spieszyć. Okomu pomoże się wam przygotować, ale nie potrafi tego, co ja. Dlatego mam dla was dwa dary.

Jeżeli Strażnik uzna za stosowne, Okomu i Bundari mogą towarzyszyć bohaterom w wyprawie pod Górę Czarnego Wiatru. Okomu poleci Sama Marigę jako cennego uczestnika wyprawy; Kenyatta, jeżeli Badacze go o to poproszą, również uda się z nimi. Okomu (Wytrzymałość 11) nie będzie walczył, lecz tylko osłaniał Starego Bundariego przed ciosami. Szaman może rzucać czary pod warunkiem, że jego umysł znajduje się akurat w naszym świecie; ponieważ jednak rzadko się to zdarza, przez większość drogi trzeba będzie czarownika nieść.

Jeżeli Odkrywcy tajemnic wiedzą, jak korzystać z mocy Oka Światła i Ciemności, Bundari z własnej woli przyłączy się do nich, żeby osobiście znaleźć właściwe dla uaktywnienia symbolu miejsce.

STARY BUNDARI (czarny), 80 lat, wielki czarownik

S	03	KON	18	BC	07	INT	13	MOC	25
ZR	12	WG	14	WYK	03	P	50	WT	13

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: brak.

Czary: „Wezwanie mocy Nyambe", „Wypędzenie diabła", „Ukojenie", „Uzdrowienie", „Podróż na drugą stronę", „Odnalezienie przedmiotu", „Mowa ptaków/Mowa węży" oraz inne, według uznania Strażnika. Wszystkie znane Bundariemu zaklęcia czerpią moc z magii szamańskiej, której tajniki przekazywane są w największym sekrecie z pokolenia na pokolenie. Odkrywcy nie mają szans nauczyć się tych czarów, ale jeśli zdobędą sobie zaufanie Bundariego, szaman z pewnością im pomoże. Rzucanie zaklęć szamańskich nie powoduje utraty Poczytalności.

Umiejętności: język angielski 24%, język kikuju 85%, język suahili 55%, medycyna 40%, Mity Cthulhu 15%, nasłuchiwanie 75%, okultyzm 80%, perswazja 65%, przepowiadanie przyszłości 90%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 75%, targowanie się 50%, tropienie 50%, ukrywanie się 65%, uniki 60%, widzenie przeszłości (tak, jakby była teraźniejszością) 80%.

Trzy zaklęcia szamańskie

UKOJENIE

Ten czar znieczula jedną osobę tak, że na godzinę staje się całkowicie niewrażliwa na ból. Można go również użyć, by uspokoić człowieka, który popadł w obłęd (również na godzinę). Rzucenie zaklęcia kosztuje 3 punkty magii.

ODNALEZIENIE PRZEDMIOTU

Każdy zużyty na to zaklęcie punkt magii zwiększa o 10% szanse znalezienia zgubionego przedmiotu. Osoba rzucająca czar musi znać przedmiot, którego szuka. Zaklęcie działa przez dziesięć minut w promieniu 100 metrów, a rzucenie go trwa jedną minutę.

MOWA PTAKÓW/MOWA WĘŻY

W rzeczywistości są to dwa odrębne zaklęcia, ale sposób ich rzucania i działanie prawie się nie różnią. Każde z nich wymaga poświęcenia 2 punktów magii i umożliwia porozumienie się z dowolnym napotkanym ptakiem (lub wężem). Oba czary działają przez 1k6+6 minut.

Dary Bundariego

PACKA NA MUCHY

Ten przyrząd ma rączkę wykonaną z hebanu i rzeźbioną w tradycyjne dla kultury Kikuju wzory. W wielu afrykańskich kulturach packa jest uważana za skuteczną broń przeciw złym duchom, które często przyjmują postać much. Nic dziwnego zatem, że afrykańscy czarownicy mają zwykle packę wśród swych rekwizytów (do skojarzenia tego faktu wystarczy posiadać umiejętność *okultyzmu* lub *antropologii*). Ten konkretny egzemplarz ma dwie szczególne właściwości (chociaż Bundari wyjaśni tylko tyle, że packa potrafi wykrywać zło i pomaga oprzeć się jego mocy).

(1) Dodaje właścicielowi 6 punktów magii przy próbach oparcia się działaniu magii. Nie można tych punktów wykorzystać do rzucania czarów ani przełamywania Mocy innych istot. „Wspomaganie" ujawnia się automatycznie w sytuacjach, gdy jest wymagane. Jeżeli właściciel packi zostanie pokonany w jednym ataku, przedmiot nadal oferuje sześciopunktowe wsparcie przy następnych próbach.

(2) Packa może służyć do wykrywania zła – zwiększa o 25% poziom każdej umiejętności, która zostanie wykorzystana w takim właśnie celu. Na przykład podczas poszukiwań ukrytego wejścia do świątyni Mitów może podnieść poziom *spostrzegawczości*, podczas gdy przy czytaniu poświęconej Mitom księgi zwiększy szansę jej przetłumaczenia. Uwaga: packa nie zwiększa szansy uczenia się ani rzucania czarów.

KAMELEON

W małej, drewnianej klatce siedzi dziwaczny, szarobrunatny gad o ciele pokrytym brodawkami, z trzema rogami wyrastającymi z czoła.

– Oto moja przyjaciółka – mówi Bundari. – Jej imię brzmi „Jest-czym-innym-niż-się-wydaje", ale możecie do niej mówić po prostu „Jest". Weźcie ją ze sobą i karmcie codziennie muchami. Tylko do syta! Obroni was jeden raz, choć nie przed magią. Wystarczy, że wypuścicie ją z klatki.

Wszelkiego rodzaju insekty w przecudowny wręcz sposób unikają sąsiedztwa Jest, dzięki czemu Badacze Tajemnic będą mogli wreszcie zapomnieć, co to znaczy dać się pogryźć pluskwom. Oczywiście przynajmniej jeden z nich musi za to spędzać sporo czasu łapiąc dla niej muchy.

W swojej zwykłej postaci kameleon waży około dwóch kilogramów i ma 2 punkty Wytrzymałości. Jeżeli jednak bohaterowie zostaną zaatakowani przez kultystów (zwykłych, śmiertelnych ludzi) i Jest zostanie uwolniona, zmieni się w prawdziwe monstrum (Budowa Ciała 64), żeby zjeść wszystkich napastników jak muchy. Po odparciu napaści zniknie. Jeśli Odkrywcy ją zaniedbają i w chwili wypuszczenia z klatki będzie wygłodzona, spróbuje pożreć także ich samych. Po trzech solidnych Badaczo-muchach i tak zniknie z placu boju, wracając do Bundariego.

Bohaterowie z pewnością zauważą, że w miarę, jak podchodzą pod Górę Czarnego Wiatru, kameleon staje się coraz bardziej nerwowy; im dłużej przebywają w tej okolicy, tym bardziej Jest się niepokoi: moc Nyarlathotepa tłumi jej własną magię. Dlatego też w którymś momencie (zapewne kluczowym dla przygody, zwłaszcza jeżeli Odkrywcy Tajemnic zmarnują za dużo czasu bądź będą chcieli całkowicie polegać na jej mocy), Jest wróci spod góry w swoje rodzinne strony, na terytorium Bojojva.

JEST-CZYM-INNYM-NIŻ-SIĘ-WYDAJE, wygłodniały kameleon (w większej postaci)

S	70	KON	85	BC	64	INT	03	MOC	14
ZR	12	Szybkość	9	WT	75				

Modyfikator obrażeń: +7k6.

Broń: lepki język* 75%, obrażenia 1k6, zasięg 12 metrów, ofiara przykleja się do języka z Siłą 7k6;
rozdeptanie (przypadkowe), obrażenia 7k6, udany test Szczęścia lub *uników* pozwala uskoczyć przed tym atakiem.

** – Długi, chwytny, lepki jęzor stanowi główną broń Jest. Trafienie, omotanie i przyklejenie ofiary powoduje 1k6 obrażeń (niezamierzonych) i zajmuje jedną rundę. Ofiara ma jedną szansę wyrwać się z uścisku (Siła 7k6, test w Tabeli Porównawczej), po czym w następnej rundzie zostaje wciągnięta do brzucha jaszczurki i automatycznie ginie. Każdy atak językiem trwa więc łącznie dwie rundy.*

Pancerz: 8 punktów skóry, 2 punkty – język.

Umiejętności: wypatrywanie dwunogich much 80%.

Góra Czarnego Wiatru

Budzący przerażenie szczyt piętrzy się nad pustą, ponurą równiną. Koszmary, jakie czekają Badaczy w jej wnętrzu, mogą ich przyprawić o szaleństwo, tymczasem na stokach góry szykuje się potworny rytuał.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic działali systematycznie i z należytą uwagą, powinni dysponować zarówno grupą sprzymierzeńców, jak i pewnym dodatkowym wyposażeniem; M'Weru prawdopodobnie nie wie jeszcze o ich obecności w Kenii, toteż wciąż mają szansę nie dopuścić do narodzin potomka Nyarlathotepa. Muszą jednak zachować daleko posuniętą dyskrecję na tym etapie podróży, gdyż tylko w ten sposób mają szansę uniknąć gniewu kapłanki.

Ndovu

Wioska Ndovu, zamieszkana przez Kikuju, leży o dzień marszu na południe od miejsca, w którym wymordowano członków Ekspedycji Carlyle'a. Z miejsca masakry natomiast w ciągy następnego dnia można dojść do podnóża Góry Czarnego Wiatru. Jeżeli podróżny zdecyduje się wykorzystać wzgórza i las Aberdare w charakterze osłony, pod samą górę powinien dotrzeć w tydzień. Istnieje również inna droga, po równinie, przez Thikę, która jest o blisko połowę krótsza, ale też znacznie lepiej pilnowana przez kultystów. Do Ndovu nie prowadzą żadne drogi czy tory kolejowe, przez wioskę nie płynie nawet większa rzeka, toteż dotrzeć tu można wyłącznie ścieżką przez las i sawannę.

Wioska jest malutka i niewiele odbiega wyglądem od tych, które bohaterowie już widzieli – tylko dachy są tu solidniejsze, widać też liczne rowy odpływowe i mostki. Ndovu leży wyżej i bliżej wysokich gór niż Nairobi, toteż pada tu znacznie częściej.

Jeśli Odkrywcy Tajemnic pomyśleli o wynajęciu Sama Marigi lub podobnego przewodnika, będzie ich teraz reprezentował w rozmowach z tubylcami, zakazując wszelkich wzmianek na temat prawdziwego celu wyprawy. Mieszkańcy Ndovu boją się kultystów Krwawego Języka i nie chcieliby się zadawać z ludźmi, którzy ich szukają. Jeżeli jednak bohaterowie zdołają zachować dyskrecję, mogą wykorzystać wieś jako bazę wypadową, a może nawet posłuchać miejscowych plotek (patrz dalej); konieczna będzie znajomość języka kikuju, suahili bądź posiadanie tłumacza.

Nikt z okolicznych ludzi z własnej woli nie zapuszcza się w okolice Góry Czarnego Wiatru; nikt nie zgodzi się również pójść na miejsce, gdzie zabito Carlyle'a i jego towarzyszy – położona w zielonym, bujnym Aberdare martwa polana nosi tu nazwę Splugawionej Ziemi. Wieśniacy są gotowi wskazać drogę do obu tych miejsc, ale będą gorąco odradzać takie spacery.

Plotki

- W ostatnich kilku tygodniach w najbliższej okolicy zaginęło bez wieści kilkanaście osób: mężczyzn, kobiet i dzieci. Nie

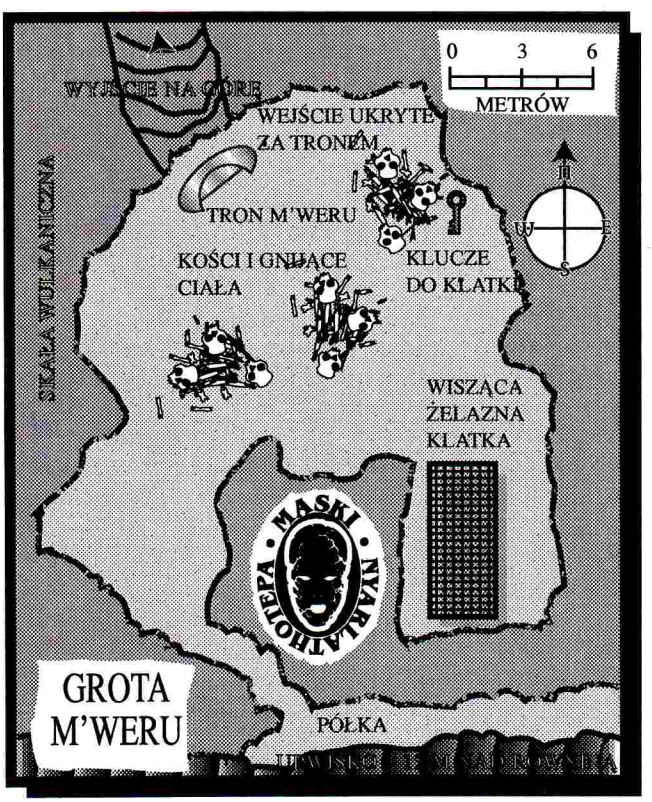
szukano ich zbyt dokładnie, uznając ich los praktycznie za przesądzony.

- Wczoraj, o kilka godzin marszu na wschód od Ndovu, znaleziono świeże trupy dwóch słoni, które Badacze mogą iść obejrzeć. Okoliczności śmierci zwierząt musiały być niezwykłe: żadne normalne stworzenie nie jest w stanie rozszarpać słonia na strzępy. Zwłoki, których unikają nawet sępy i szakale, spuchły potwornie, a z ran sączy się purpurowo zielona maź.
- Wielki czarownik z wioski Swara został przeklęty przez wiedźmę M'Weru, kiedy odważył się naśladować jej moce. Stracił wszystkie włosy, oślepł i bełkocze coś niezrozumiale niczym dziecko. Swara leży o pół drogi od Ndovu, w stronę Mount Kenya i nie ma w niej nic ciekawego, prócz ślinącego się mężczyzny, niegdysiejszego wielkiego szamana.

Splugawiona Ziemia

W Aberdare, jak w każdym lesie tropikalnym, panuje ciepły, wilgotny klimat; rosną tu olbrzymie cedry, oliwki, drzewa cynamonowe i figi, wyżej ustępując miejsca górskim bambusom. Poszycie jest bardzo gęste, przez co podróż przez dżunglę zajmuje znacznie więcej czasu niż po równinie. Las na zboczach jest dodatkowo wilgotny od mgieł, nawet jeśli akurat nie pada. Po drodze czeka Badaczy forsowanie licznych, bystrych strumieni; napotkają też licznych przedstawicieli tutejszej fauny: leśne antylopy, ogromne guźce, dujkery, antylopy eland, lamparty i orłosępy. Nieco niżej z pewnością można się natknąć na śmiertelnie groźne zielone mamby, niewiarygodnie szybkie i zwinne węże, żyjące w koronach drzew (czarna mamba, równie niebezpieczna, woli nieco suchszy klimat), kobry i żmije.

Po obu stronach w oddali majaczą ośnieżone szczyty; powietrze jest czyste i aromatyczne. Szerokie siodło, tak zwane Przejście Neri-Nanuki, oddziela masyw Mount Kenya od wzgórza Aberdare. Po zejściu na północną strone przełęczy Odkrywcy dotrą do Splugawionej Ziemi.



Kiedyś była tu górska łąka, szeroka na kilkaset metrów, niezwykłej wręcz urody. Dziś trawy są wypalone, jakby ktoś przyłożył w tym miejscu gigantyczny blok rozpalonego żelaza. Zwierzęta unikają sczerniałej polany, toteż Badacze muszą wyciąć sobie drogę w zdeformowanym dziwacznie poszyciu, by do niej dotrzeć. Na gliniastej, lepkiej glebie nic nie chce rosnąć; w powietrzu unosi się jakaś ohydna woń. Udane testy *biologii*, *geologii* bądź *historii naturalnej* pozwolą stwierdzić, że takich skutków nie mogły wywołać żadne naturalne zjawiska. Poszukiwania na tym terenie nie przyniosą żadnych wymiernych skutków, ale powinny wprowadzić nerwową atmosferę.

Góra Czarnego Wiatru

Odzień marszu na północ od Splugawionej Ziemi z rozciągającej się dookoła równiny strzela w górę stożkowaty szczyt. Wszędzie wokół lasy już zrzedły i ustąpiły miejsca wysokim trawom, ale na wiecznie wilgotnych stokach Góry Czarnego Wiatru piętrzy się mroczny, gęsty bór – władca góry ma tu władzę nad naturą.

Epizod, który za chwilę zostanie opisany, stanowi kulminację przygód bohaterów w Kenii. Najlepiej będzie, jeżeli ich odwiedziny pod górą zbiegną się w czasie z narodzinami Pomiotu Nyarlathotepa. Strażnik powinien postarać się zgrać te dwa wydarzenia w czasie, ale bez przesady: jeżeli Badacze są na tyle sprytni, by starać się uniknąć takiego koszmaru, nie ma sprawy.

Jeśli dostali od Starego Bundariego Jest-czym-innym-niż-się-wydaje, należy również zaaranżować jedną czy dwie niegroźne potyczki ze słabo uzbrojonymi patrolami kultystów, żeby gracze pokusili się o wypuszczenie kameleona przed głównym starciem ze strażnikami M'Weru.

Na niewielkiej wysokości ponad sawanną zmyta przed deszcze ziemia odsłoniła spory obszar litej skały. Wąska i stroma ścieżka prowadzi tędy do góry, kończąc się ukrytym wejściem do groty (dostrzeżenie go wymaga udanego testu *spostrzegawczości*) – siedziby M'Weru. Kapłanka ma w zwyczaju przemawiać do wiernych ze skalnej półki przed wejściem.

Grota M'Weru

Członkowie kultu powiększyli tę naturalną jaskinię (kanał, którym kiedyś spływała lawa) do odpowiednich rozmiarów. Zestalona kremowo czerwona wulkaniczna skała jest stosunkowo miękka i twardnieje dopiero w kontakcie z powietrzem, toteż uzbrojony w kilof człowiek jest w stanie wykuć w niej dziesięć metrów tunelu dziennie.

W samej pieczarze znajduje się kilka obiektów godnych uwagi.

POSĄG NYARLATHOTEPA: Statua Nyarlathotepa (w aspekcie Krwawego Języka) ma około czterech i pół metra wysokości. Sam jej widok powoduje utratę 0/1k4 punktów Poczytalności.

W tej samej bryle kamienia, z której wykonano posąg, z przodu jest wykuty tron M'Weru. Kapłanka sprawuje stąd rządy. Istnieje 25% szans, że w chwili, gdy Badacze wejdą do jaskini, M'Weru również tam będzie, w otoczeniu gwardii przybocznej i dziesięciu kultystów. W przeciwnym wypadku w grocie znajdą się tylko więźniowie.

CZASOMIERZ: Udany test *spostrzegawczości* podczas przeszukiwania tronu i jego okolic umożliwi zauważenie małej

skrzyneczki z twardego drewna, stojącej na ziemi nieopodal posągu. W niej znajduje się zwykły okrętowy zegar, nastawiony dokładnie według czasu Greenwich (trzy godziny wcześniej niż w Kenii). Zegar ma posłużyć Pomiotowi Nyarlathotepa do dokładnego określenia momentu rozpoczęcia i zakończenia rytuału otwarcia Wielkiej Bramy.

UKRYTE PRZEJŚCIE: Dokładnie tuż za posągiem są ukryte w kamiennej ścianie drzwi, a za nimi sześciometrowej szerokości tunel, prowadzący aż pod szczyt góry, gdzie w kolejnej jaskini znajduje się tajemna świątynia Nyarlathotepa. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zwrócić uwagę na podejrzanie regularne nacięcia w skale; natomiast udany test Szczęścia lub *archeologii* umożliwi odnalezienie i uruchomienie mechanizmu otwierającego drzwi.

TRZY KOPCZYKI: Na trzech stosach zgromadzono kości i gnijące resztki ciał ludzi, których ostatnio złożono w ofierze. Odór zgnilizny jest w grocie M'Weru wszechobecny; cóż, nasza kapłanka nie jest najlepszą gospodynią.

WISZĄCA KLATKA: Jeżeli bohaterowie dotrą do groty M'Weru przed narodzinami Pomiotu Nyarlathotepa, w klatce znajdą około pięćdziesięciu jeńców – mężczyzn, kobiet i dzieci w różnym wieku, należących do okolicznych plemion (może się też trafić jakiś chrześcijański misjonarz). Jeśli zaś potomek boga przyszedł już na świat, zostało tylko 1k10 więźniów. Żelazne pręty mają Siłę 70, a drzwi są zamknięte na kilka solidnych kłódek. Klucze do nich wiszą na przeciwległej ścianie, ponad dziesięć metrów od klatki.

Wielka Świątynia Nyarlathotepa

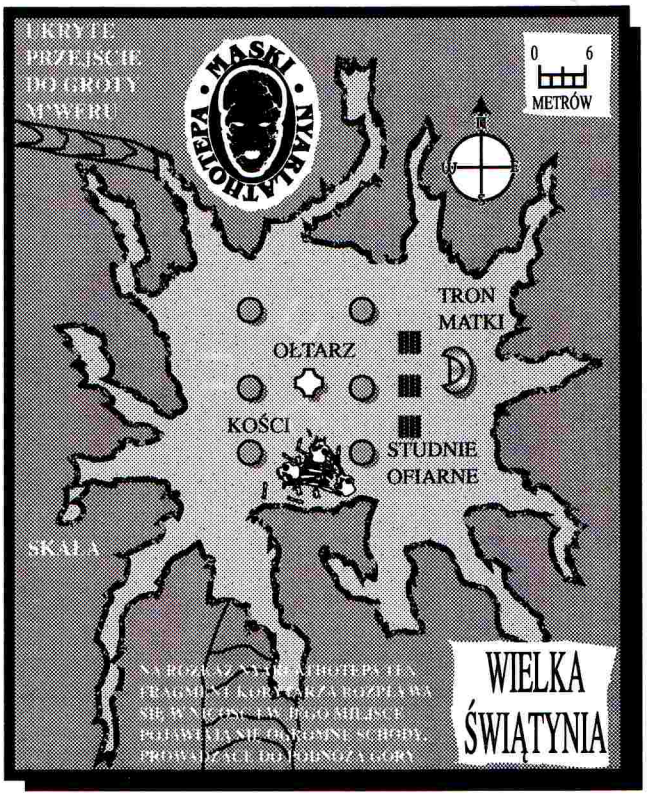
Wijący się tunel ma dobre półtora kilometra długości; od czasu do czasu oświetlają go pochodnie. Gdzieniegdzie podłoga zapadła się, co zmusza bohaterów do przeskakiwania wąskich, głębokich szczelin (oczywiście niesiona tędy w lektyce M'Weru nie odczuwa podobnych przykrości). Po półgodzinie marszu pod górę dochodzi się do Wielkiej Świątyni. Wejście do niej jest podobnie ukryte, jak wyjście w grocie M'Weru, ale do środka prowadzi jeszcze jedna droga, używana tylko podczas największych świąt i uroczystości. Wtedy to na stoku góry pojawiają się gigantyczne schody, powołane do istnienia przez samego Nyarlathotepa, a wiodące wprost do otworu na lewo od tronu; widziane pod odpowiednim kątem stopnie przypominają wysoką na setki metrów, schodkową piramidę.

Sama świątynia ma nieregularny kształt; wszędzie na boki odchodzą zygzakowate korytarze, na pozór bez żadnego celu i sensu. Ściany są tu ciemniejsze, niż w jaskini kapłanki, co przy słabym oświetleniu dodatkowo ułatwia ukrycie się za filarami lub w bocznych tunelach. Kiedy rytuał na dobre się rozpocznie, i tak nikt nie zwróci uwagi na Badaczy Tajemnic.

Przez pół dnia świątynia świeci pustkami, jeśli nie liczyć Hypatii i zwierzątek w studniach. Kiedy jednak ktoś w niej jest, to z pewnością nie zabraknie M'Weru w asyście gwardzistów. Jeżeli nie ma jej w świątyni w chwili, gdy zaglądają tu Odkrywcy, co godzinę istnieje 25% szans, że zjawi się tam bez ostrzeżenia.

SUFIT: Porastające sklepienie jaskini grzyby są źródłem słabej, brunatnej poświaty, rozjaśniającej pomieszczenie.

KOLUMNY: Sufit świątyni wspiera się na sześciu ogromnych, kamiennych filarach, rzeźbionych w kształcie obrzmiałych, wstrętnych macek. Każdy z nich wije się i skręca groteskowo, ale ruch jest tak powolny, że można na niego nie zwrócić uwagi, dopóki nie wykona się udanego testu Pomysłowości – powodzenie w teście automatycznie powoduje utratę 1k3 punktów Poczytalności. Do kolumn umocowano metalowe kajdany, w które zakuwa się ofiary, kołysane później w powolnym, przyprawiającym o szaleństwo rytmie.



ŚCIANY I PODŁOGA: Zarówno ściany, jak i posadzkę Wielkiej Świątyni wykonano z tego samego pradawnego kamienia. Zdobią je barbarzyńskie symbole i obrazy, pod którymi nie podpisałaby się żadna znana nam starożytna kultura.

OŁTARZ: Funkcję ołtarza pełni ogromny blok niebieskawego kamienia, o wymiarach metr na dwa i wysokości jednego metra. Udany test *geologii* potwierdzi, że takie skały na Ziemi nie występują. Ołtarz wchłania punkty magii składanych na nim ofiar do maksymalnej łącznej wartości 400 punktów; w chwili, gdy Badacze go oglądają, zawiera około 300 punktów magii. Wystarczy go dotknąć, by móc je wykorzystać do rzucania czarów, choć kamień w dotyku sprawia nieprzyjemne wrażenie żywej istoty. Dotknięcie kamienia (także wykorzystanie go zgodnie z przeznaczeniem) powoduje utratę 0/1k2 punktów Poczytalności.

Jeżeli bohaterowie odłupią kawałek ołtarza, mogą go wykorzystać do zmagazynowania proporcjonalnej liczby punktów magii: sześcienny fragment o boku trzydziestu centymetrów, naładowany do pełna, zawiera sześć punktów i waży pięćdziesiąt kilogramów. Kamień ma Siłę 200, toteż odłupanie choćby małego odłamka będzie wymagało sporego wysiłku.

„Doładowanie" kamienia jest możliwe tylko przez zamordowanie na nim nowej ofiary. W chwili śmierci ciało nieszczęśnika częściowo się rozpuszcza, a kamień zaczyna słabo lśnić. Widok oddzielającego się od kości ciała powoduje utratę 0/1k6 punktów Poczytalności.

STUDNIE OFIARNE: W podłodze świątyni wykuto trzy kwadratowe doły o boku trzech metrów i podobnej głębokości. W rytuałach kultu mają symbolizować połączenie pierwiastka naturalnego z nadnaturalnym, nieczystą mieszankę, którą tylko najpotężniejszy z bogów potrafi przygotować. Są zatem odzwierciedleniem wszechmocy Nyarlathotepa. Dla ofiar, które trafią do studni, nie ma ratunku; zdrowi na umyśle świadkowie takiej śmierci tracą 1/1k8 punktów Poczytalności.

W pierwszym dole znajduje się trzydzieści dziewięć węży: po trzynaście kobr, mamb i żmij, zwiniętych po kątach bądź skupionych w większych grupach. Od czasu do czasu któryś z węży wspina się kawałek po ścianie studni, by zaraz spaść z powrotem na dno. Gdy tylko na krawędzi otworu pojawi się człowiek, wszystkie drapieżniki zwracają się ku niemu i zaczynają rytmicznie kołysać się na ogonach.

Następna studnia jest domem dla stu sześćdziesięciu dziewięciu ogromnych, czarnych szczurów o płonących czerwienią ślepiach i lśniących zębiskach. Widząc w pobliżu człowieka zaczynają makabrycznie piszczeć. Jeżeli któryś z Badaczy podszedłszy do otworu nie wykona udanego testu Szczęścia, jeden ze szczurów na moment wygramoli się na górę i ugryzie go w nogę (zęby 45%, obrażenia 1k2-1).

W ostatnim dole mieszka dokładnie sześćset sześćdziesiąt sześć olbrzymich (do piętnastu centymetrów długości!), drapieżnych mrówek. Ofiara zbliżająca się do ich studni słyszy trzask setek chitynowych szczęk, po czym może patrzeć, jak stado tworzy przerażające, koszmarne formy, kiedy mrówki wdrapują się jedna na drugą w próżnym wysiłku dosięgnięcia zdobyczy.

STOS KOŚCI: Poddani M'Weru nie zakrzątnęli się jeszcze wokół sprzątania po ostatnich uroczystościach. Udany test *biologii* lub *historii naturalnej* pozwoli stwierdzić, że na stertę składają się resztki 1k20+10 ludzkich szkieletów.

TRON MATKI: Na podwyższeniu, dokąd prowadzą półkoliste stopnie, spoczywa istota, która kiedyś była Hypatią Masters. Można jeszcze rozpoznać jej niegdyś śliczną twarz, ale poza tym ciało kobiety zmieniło się w bezkształtną bryłę żółtawego, pulsującego mięsa – stało się inkubatorem dla Pomiotu Nyarlathotepa. Przez półprzezroczystą membranę obrzmiałego brzucha widać dwoje złowrogich oczu. Hypatia cały czas bełkocze bez ładu i składu w dziecinnej angielszczyźnie: mówi coś o koleżankach ze szkoły, o fotografii, o tym, że jest wybranką boga. Widok ten powoduje utratę 1k3/2k10 punktów Poczytalności.

Bohaterowie nie mają najmniejszych szans na uratowanie kobiety. Przed urodzeniem monstrum każdy atak wymierzony w Hypatię będzie również atakiem na Pomiot Nyarlathotepa (szczegóły na ten temat znajdziecie na końcu rozdziału).

ZWYCZAJNE CEREMONIE KULTU KRWAWEGO JĘZYKA

Obrzędy kultu są odprawiane w noc nowiu księżyca na równinie poniżej wejścia do groty M'Weru. Są to zawsze rytuały śmierci, w których dokonuje się iście artystycznego okaleczenia ofiar. Przywołany później Nyarlathotep udziela im swego błogosławieństwa. Świadkowie takiej uroczystości będą musieli zapewne zapłacić straszliwą cenę w punktach Poczytalności, ale jeśli są na to przygotowani... W okolicy jest mnóstwo zarośli i wąwozów, w których można się ukryć.

Nyarlathotep pojawia się w aspekcie Krwawego Języka (utrata Poczytalności: 1k10/1k100). Dźwięki bębnów, piszczałek i fletów zlewają się w ogłuszającą kakofonię. Przybywającemu bogu towarzyszy zwykle gwardia honorowa: stada straszliwych łowców, shantaków i ognistych wampirów krążą w powietrzu, tworząc wokół jego głowy żywą aureolę. Setki kultystów odbywają długie wędrówki, by uczestniczyć w obrzędach ku czci swego pana i wraz z innymi wpaść w morderczy trans.

Rytuały tego rodzaju są odprawiane co miesiąc. Strażnik powinien rozegrać taką scenę bardzo dramatycznie tylko wówczas, gdy Rytuał Narodzin wypada w niewłaściwym momencie i nie będzie można poświęcić mu należytej uwagi (lub gdyby z innych względów trzeba było z niego zrezygnować).

RYTUAŁ NARODZIN

Odkrywcy Tajemnic powinni być świadkami właśnie tej ceremonii – uroczystości doprawdy niezwykłej, prawdopodobnie najwspanialszej, jaką urządzono na cześć Nyarlathotepa od początku dziejów ludzkości. Dla wszystkich wyznawców jest to święto, jakie zdarza się raz w życiu. Warto zadbać o to, by rozwój wypadków zaskoczył Badaczy i włączyć ich aktywnie w przebieg rytuału, nakazując im przenosić się z miejsca na miejsce. Nie zabraknie okazji do takiej manipulacji i rzekomo istotnych rzutów kośćmi: wszędobylscy kultyści, shantaki, pikujące z nieba w poszukiwaniu dalszych ofiar, kępa krzaków, w której z pewnością można się ukryć, mrówka pełznąca po nodze bohatera... W rzeczywistości nic Odkrywcom nie grozi, bo kiedy zapanuje powszechne szaleństwo, nikt nie zwróci na nich uwagi.

Niedługo po zapadnięciu zmroku M'Weru wychodzi z jaskini i zaczyna przemowę do zgromadzonego na równinie tłumu (na pierwszy rzut oka pod Górę Czarnego Wiatru przybyło jakieś dziesięć tysięcy ludzi, choć to i tak chyba zaniżona liczba). Zgromadzeni pochodzą z Afryki, Europy, Bliskiego Wschodu i Azji; wszyscy: Sudańczycy, Arabowie, buszmeni, Hindusi, Europejczycy i Malajowie założyli na tę okazję najlepsze stroje, by wyrazić swój szacunek i podziw dla cudu, którego mają być świadkami. Niektórym z nich podróż zajęła wiele tygodni.

Jeżeli Tandoor Singh nie poinformował M'Weru o obecności Badaczy w Kenii, mogą przebrać się za członków kultu i bezkarnie uczestniczyć w uroczystości.

– Oto nadeszła wielka noc! – zaczyna M'Weru w języku suahili. – Nasz pan zesłał nam swoje wybrane nasienie! Dzisiaj przyjdzie na świat jego potomek, którego straszliwa moc utwierdzi nas w wierze. *Nyar shthan, Nyar gashanna! Nyar shthan, Nyar gashanna!*

Słowa kapłanki odbijają się echem od skalnej ściany i przetaczają nad sawanną. M'Weru powtarza zaśpiew jeszcze raz, i jeszcze, aż wreszcie tłum podchwytuje go i dobywający się z tysięcy gardeł głos grzmi do wtóru bębnów:

– *Nyar shthan, Nyar gashanna! Nyar shthan, Nyar gashanna!*

Kultyści wpadają w amok. Zaczynają zdzierać z siebie odzienie. Jeżeli Odkrywcy chcą dalej uchodzić za wyznawców Krwawego Języka, powinni pójść w ich ślady. Pioruny początkowo odległej burzy biją coraz bliżej szczytu, huk grzmotów narasta, zrywa się zimny, przenikliwy wiatr. Ponad wierzchołkiem góry formuje się ciemna chmura.

– *Nyar shthan, Nyar gashanna! Nyar shthan, Nyar gashanna!*

Nadzy kultyści chwytają przypadkowo wybranych więźniów, okaleczają ich i mordują na różne okrutne, krwawe sposoby; równina spływa krwią dziesiątek jeńców w różnym wieku. Rzeź trwa przynajmniej godzinę, zanim błyskawica z mrocznego nieba ze straszliwym łoskotem trafia wprost w wierzchołek Góry Czarnego Wiatru. Sama jej moc wystarcza, by każdy z Badaczy stracił po punkcie Poczytalności.

W miejscu, w które trafił piorun, czarna chmura przybiera coraz wyraźniejszy kształt: oto materializuje się bóstwo Krwawego Języka (utrata Poczytalności: 1k10/1k100 punktów).

– On włada swoją górą tak, jak całym światem! – krzyczy M'Weru. – *Nyar shthan, Nyar gashanna! Nyar shthan, Nyar gashanna!*

Bóstwo daje znak skinieniem ogromnych, wstrętnych ramion i wprost z równiny wyrastają schody, prowadzące na górę, do Wielkiej Świątyni. Kapłanka prowadzi po nich tysiące wiernych do wejścia, znajdującego się w tej chwili dokładnie pomiędzy gigantycznymi nogami Nyarlathotepa. Nienasycony bóg zgarnia łapami gromady kultystów: jeśli mu się spodobają, zmiażdży ich w uścisku; jeśli nie zadowolą swego pana, ciśnie ich z powrotem na ziemię. Jeśli Badacze trafią na schody w tłumie kultystów,

każdy z nich ma 5% szans, że zostanie zagarnięty przez Nyarlathotepa. Dla zmiażdżonych nie ma wprawdzie ocalenia, ale każdy zrzucony na ziemię może przeżyć: odnosi tylko 3k6 obrażeń.

Sprytni Odkrywcy Tajemnic powinni zaczekać. Kiedy rzeka kultystów minie go, Nyarlathotep zniknie, przemieniając się w Czarny Wiatr, który tej nocy poniesie śmierć i zniszczenie przez całą Wschodnią Afrykę (czego bohaterowie oczywiście wiedzieć nie mogą). Teraz Badacze mogą bezpiecznie wejść po schodach do samej świątyni; w takiej chwili, gdy narodziny są tak blisko, nikt nie będzie ich zaczepiał ani zatrzymywał. Ba, nikt nie zwróciłby na nich uwagi nawet gdyby byli ubrani – a skoro nie są, to z pewnością biorą udział w imprezie, prawda?

Wdrapanie się do świątyni położonej pod samym szczytem góry, czy to schodami z zewnątrz, czy korytarzem z groty M'Weru, wymaga sporo wysiłku. Nic więc dziwnego, że dopiero po upływie godziny udaje się kultystom zapełnić sanktuarium Nyarlathotepa. Podczas tej wspinaczki nie raz i nie dwa zdarza się, że jakiś pechowiec zostaje zepchnięty z pozbawionych balustrady stopni i jak szmaciana lalka spada na odległą o dziesiątki metrów równinę; nikt nie słyszy jego krzyków, nikt po nim nie będzie płakał, gdyż uwagę wszystkich przykuwają zawodzenia dobiegające ze świątyni i magiczne wizje – dzieło rodzącego się potomka boga.

W przeciągu następnej godziny blisko dwustu jeńców zostaje okaleczonych, ściętych lub poćwiartowanych na ołtarzu, wrzuconych do studni ofiarnych oraz pożartych żywcem przez opętanych żądzą mordu kultystów; wiek ani płeć ofiar nie gra tu żadnej roli. Zostawiamy Strażnikowi wolną rękę co do utraty punktów Poczytalności oraz dokładnej prezentacji tych scen.

M'Weru nie uczestniczy w ogólnym szaleństwie, tylko przygląda mu się biernie, stojąc przy ołtarzu. Na koniec podnosi ręce, a jej straż przyboczna ucisza ludzi.

– *Nyar shthan! Nyar gashanna!* – krzyczy po raz ostatni.

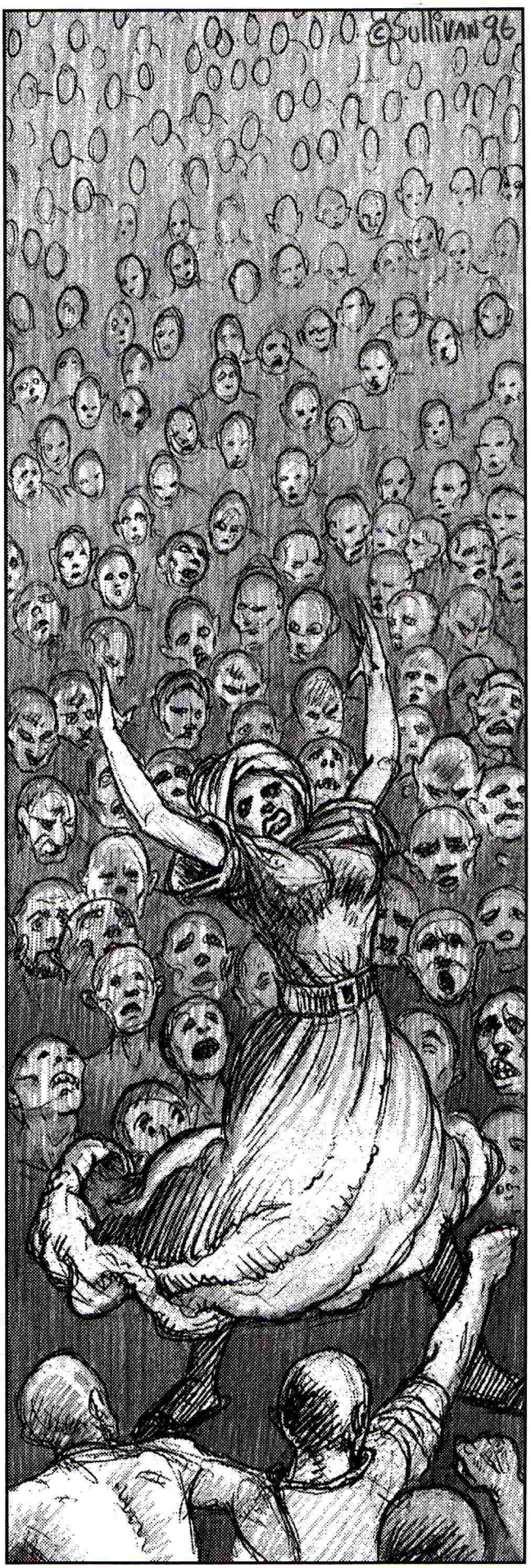
W oczach Pomiotu Nyarlathotepa, widocznych przez błonę brzucha panny Masters, zapala się niezwykły blask. Z gardła Hypatii dobywa się przerażający krzyk i głowa kobiety eksploduje. Skrwawione fragmenty czaszki i skóry rozbryzgują się po całym pomieszczeniu; wierni łapią je w locie, zachwyceni, że udało im się zdobyć bezcenne relikwie.

Tymczasem w membranie, która zastąpiła skórę brzucha Hypatii, pojawia się błyskawicznie rozszerzające się pęknięcie. Śluz spływa po schodach podwyższenia, na którym po chwili staje Pomiot Nyarlathotepa w całej potwornej okazałości. Zbliża się do M'Weru, wyciągając macki po pierwszego z brzegu mało znaczącego członka kultu: potomek Krwawego Języka pierwszy raz samodzielnie się posila (widok ten powoduje utratę 1k6/1k20 punktów Poczytalności).

Zgromadzeni wyznawcy wiwatują i wyśpiewują hymny na cześć nowego boga, obiecując zagładę wszystkiemu, co żyje. Bicie bębnów, tańce i obsceniczne uroczystości trwają kilka godzin, aż wyczerpani kultyści zasną. Tymczasem Czarny Wiatr pędzi przez okoliczne ziemie; w promieniu setek kilometrów cyklony zrównują wioski z ziemią, w trzęsieniach ziemi walą się w gruzy mosty i domy, lasy ogarnia pożoga. Tej nocy zło jest górą.

Rząd kolonialny niespecjalnie przejmuje się tymi tragicznymi wydarzeniami. Wieści o nich docierają do stolicy czasem nawet z kilkutygodniowym opóźnieniem, co powoduje, że ginie łączący je związek i nagromadzenie nieszczęść uznaje się wyłącznie za przykry zbieg okoliczności. Organizuje się, oczywiście, szereg balów dobroczynnych, z których dochód zostaje przeznaczony na pomoc dla tubylców.

Wróćmy jednak do owej feralnej nocy: jeśli Odkrywcy Tajemnic będą bacznie śledzić poczynania potomka Nyarlathotepa, ujrzą niebawem, jak jego ciało zaczyna migotać i kurczyć się, by



ZGROMADZENIE KULTYSTÓW KRWAWEGO JĘZYKA

ostatecznie przyjąć postać Hypatii Masters. M'Weru obejmuje nową Hypatię, całuje ją i razem udają się do groty kapłanki. Z trzewi góry dobiega głęboki grzmot, kultyści uciekają w panice, magiczne schody znikają i główne wejście do świątyni zamyka się. Od tej pory Pomiot Nyarlathotepa przebywa albo u M'Weru, albo w świątyni na górze: musi się wiele nauczyć, by 14 stycznia 1926 roku prawidłowo odprawić rytuał otwarcia bramy.

Co dalej?

Ci spośród Badaczy, którzy przeżyli, powinni spokojnie wrócić do Nairobi. Mogą próbować przekonać miejscowe władze, że mówią prawdę, ale nikt nie potraktuje ich poważnie.

– Ot, widać, że przeszli przez piekło, ale najwyraźniej pomieszało im się od tego w głowach. Parę dni w szpitalu na pewno dobrze im zrobi.

Johnstone Kenyatta i Stary Bundari uwierzą słowom bohaterów, ale i oni nie przekonają urzędników kolonialnych. Mogą tylko sami się zabezpieczyć przed atakami kultystów i pomóc Odkrywcom uciec z Kenii.

Słudzy zła, spotkani przy Górze Czarnego Wiatru

M'Weru

W przeciwieństwie do większości czarodziejów, którzy występują w tej kampanii, piękna i żądna krwi M'Weru ma zawsze pod ręką źródło ładnych kilku setek punktów magii i z przyjemnością użyje swych czarów do zlikwidowania Badaczy Tajemnic. Wszyscy, którzy słyszeli o jej mocy, boją się jej, co wprawia kapłankę w niekłamaną dumę.


M'WERU

Spędziwszy trochę czasu w Nowym Jorku, miała okazję zapoznać się z zachodnią kulturą i jej przedstawicielami, których uważa za dziecinnych, głupich i słabych. Nie będzie więc tracić czasu na negocjacje z intruzami, choć gdyby udało się ją przyłapać w pojedynkę, może podawać się za ofiarę kultu albo udawać, że chce się zaprzyjaźnić z Badaczami. Największą mocą dysponuje bez wątpienia w Wielkiej Świątyni Nyarlathotepa, gdzie może czerpać z ołtarza ogromne ilości punktów magii. Swoją drogą ciekawe, czy podzieliłaby się z Nitocris władzą nad Czarnym Lądem... Tylko najodważniejsi chcieliby się wmieszać w taki konflikt.

M'WERU (czarna), 26 lat, najwyższa kapłanka Krwawego Języka

S	10	KON	20	BC	10	INT	17	MOC	19
ZR	16	WG	18	WYK	15	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: sztylet 50%, obrażenia 1k4;
pranga 30%, obrażenia 1k6+2.

Czary świata Mitów: Wezwanie Cthugi, Nawiązanie kontaktu z Chthonianem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z piasecznikiem, Nawiązanie kontaktu z Yig, Stworzenie zombiego, Przejęcie kontroli, Straszliwy uchwyt Nyogthy, Straszliwa klątwa Azathotha, Zaklęcie piszczałki, Pięść Yog-Sothotha, Dłonie Colubry, Wywołanie szaleństwa, Pozbawienie mocy, Zesłanie snów, Wstrząśnienie, Przywołanie/spętanie byakhee, Przywołanie/spętanie mrocznych młodych Shub-Niggurath, Przywołanie/spętanie straszliwego łowcy, Znak Voorish.

Afrykańskie czary szamańskie: „Spętanie roju mrówek", „Spętanie zielonej mamby", „Spętanie lamparta", „Spętanie jadowitego pająka", „Spętanie szczura" oraz inne, według uznania Strażnika.

Umiejętności: blefowanie 90%, język angielski 55%, język kikuju 95%, język luhja 58%, język masajski 54%, język nandi 58%, język suahili 95%, Mity Cthulhu 35%, okultyzm 50%, perswazja 70%, skradanie się 95%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 80%, ukrywanie się 70%, wmawianie 60%, wywołanie szału 95%.

STRAŻ PRZYBOCZNA M'WERU

Dziesięciu świetnie umięśnionych, uzbrojonych po zęby kultystów, na krok nie odstępuje tej fascynującej kobiety. Zostali starannie wybrani do tej funkcji, co też odzwierciedlają ich współczynniki. M'Weru bardzo się to podoba.

DZIESIĘCIU GWARDZISTÓW M'WERU (czarni), 22 lata, fanatyczni wyznawcy Krwawego Języka

S	18	KON	18	BC	16	INT	08	MOC	13
ZR	17	WG	10	WYK	01	P	0	WT	17

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń*: pranga 90%, obrażenia 1k6+2+1k6;
maczuga 85%, obrażenia 1k10+1k6;
włócznia (miotana) 75%, obrażenia 1k10+1k3.

** – Każdy z gwardzistów ma przy sobie prangę i maczugę. Około sześćdziesięciu włóczni można znaleźć u M'Weru i w Wielkiej Świątyni.*

Czary typu „Spętanie zwierzęcia"

M'Weru zna kilka zaklęć afrykańskiej magii plemiennej: „Spętanie roju mrówek", „Spętanie zielonej mamby", „Spętanie lamparta", „Spętanie jadowitego pająka" oraz „Spętanie szczura". Czary te działają tak samo, jak inne „Spętania" opisane w głównym podręczniku **Zewu Cthulhu**, choć nie ma odpowiadających im czarów „Przywołanie". „Spętanie roju mrówek" pozwala kontrolować całe stado, podczas gdy pozostałe zaklęcia działają na pojedynczych przedstawicieli fauny. Afrykańscy czarownicy plemienni mogą posiadać władzę także nad innymi zwierzętami, podobnie zresztą jak np. szamani indiańscy.

Istota, którą usiłuje kontrolować czarownik, musi rozumieć wydawane jej polecenia: szop pracz z pewnością nie będzie wiedział co znaczą słowa „leć do Meksyku", tarantula zaś zmiesza się tylko, słysząc rozkaz „zabij Jonathana Kingsleya" – nie wiadomo, jak miałaby rozpoznać ofiarę. Z drugiej strony – każde zwierzę może próbować „pogryźć wszystkich ludzi, których dosięgnie".

Stosowanie „Spętań" może być źródłem wielu nieporozumień i zabawnych sytuacji.

Umiejętności: język angielski 1%, język suahili 30%, nasłuchiwanie 50%, pływanie 50%, skakanie 60%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 60%, tropienie 75%, ukrywanie się 65%, wspinanie się 85%.

Pomiot Nyarlathotepa (w trzech aspektach)

Uwaga: po narodzinach Pomiot Nyarlathotepa może dowolnie zmieniać płeć.


HYPATIA MASTERS

POMIOT NIENARODZONY: Już przed wyłonieniem się z inkubatora, jakim stało się dlań ciało Hypatii Masters, potomek Nyarlathotepa wcale nie jest taki bezbronny. Może wezwać ojca, by ten odparł ewentualne ataki (co Nyarlathotep uczyni chętnie i nadzwyczaj brutalnie), a w razie potrzeby przeniósł matkę i dziecko do innego wymiaru, by wrócić dopiero tuż przed narodzinami.

Przed wynurzeniem się z łona matki Pomiot ma 25 punktów Wytrzymałości. Jeżeli nie straci ich wszystkich w pierwszym ataku, zdąży wezwać Nyarlathotepa, który przy okazji wyleczy wszystkie jego obrażenia. Jeżeli Hypatia zostanie zabita, Pomiot (nawet gdyby nie stała mu się krzywda) ma tylko 50% szans, że przeżyje jej śmierć.

POMIOT PODOBNY DO OJCA: Po narodzinach Pomiot Nyarlathotepa może występować pod dwoma postaciami: jako podobny do ojca potwór oraz jako dokładna kopia matki, Hypatii Masters. Monstrum ma olbrzymie, oślizłe, w przybliżeniu stożkowate cielsko, ozdobione u góry dwojgiem żółtych, owalnych oczu. Tuż poniżej złowrogich ślepi wyrasta długa, wijąca się, czerwona macka. U dołu ciała znajduje się pięć przypadkowo rozmieszczonych, uzębionych, śliniących się paszcz. Skóra stwora jest pomarańczowa i upstrzona obrzydliwymi plamami. Z cielska wyrasta również kilka dwudziestocentymetrowych, zakończonych szponem wypustek. Po przejściu Pomiotu (który na dodatek jest trochę radioaktywny) zostaje ślad w postaci jak gdyby żółtawych wymiocin.

Zabity w tej postaci Pomiot zginie na zawsze.

W jednej rundzie może wykonać tyle ataków, ile tylko zdoła, chociaż nie może zmieniać postaci. Jeżeli zamierza wykorzystać „zmiażdżenie", jest to jego jedyny atak, ale może przewrócić i zmasakrować kilka ofiar jednocześnie. Każdy, kto chce przy próbie zmiażdżenia utrzymać się na nogach, musi porównać swoją Siłę z Siłą monstrum w Tabeli Porównawczej (jeśli stwór atakuje kilka osób, ich Siła się sumuje). Po zmiażdżeniu Pomiot Nyarlathotepa usiłuje schwytać ofiary pazurami i macką.

Wyrwanie się z uścisku macki wymaga kolejnego udanego testu w Tabeli Porównawczej, przy czym jeśli chwyt macką nie jest jedynym atakiem w tej rundzie, traktuje się go jak wykonywany z Siłą 20.

Pomiot Nyarlathotepa emituje promienie śmierci tylko lewym okiem (patrząc od przodu). Różowawa smuga energii przypomina nieco strugę płynu, ponieważ wręcz ocieka magiczną energią bóstwa, która paruje w momencie „strzału".

POMIOT NYARLATHOTEPA (pomarańczowy), w najbardziej potwornej postaci

S	40	KON	25	BC	44	INT	43	MOC	50
ZR	10	Szybkość	7	WT	35				

Modyfikator obrażeń: +4K6.

Broń: szkarłatna macka 80%, obrażenia 1k10 podczas chwytania i przyciągania do paszczy;
siedem szponów 85% (każdy), obrażenia 4k6 (każdy), w jednej rundzie 1k4 wypustek ze szponami może atakować jeden cel;
pięć paszcz 100%, atak następuje w momencie zetknięcia z ofiarą, obrażenia 1k20 na rundę (każda);
zmiażdżenie 90%, obrażenia 4k6 (w tym poparzenia od promieniowania);
promienie śmierci 50%, obrażenia 1k10, zasięg 10 metrów.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem (koszt specjalny: 1 punkt magii).

Umiejętności: nasłuchiwanie 30%, spostrzegawczość 35%.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20.

POMIOT PODOBNY DO MATKI: Po przyjściu na świat Pomiot Nyarlathotepa może dowolnie zmieniać postać: raz być potworem, którego przed chwilą opisano, a raz dokładną kopią Hypatii Masters. Przemiana zajmuje mu kilka minut, podczas których wije się i skręca, ale nie może się ruszyć z miejsca. Przyjmując postać Hypatii Pomiot zachowuje część jej umiejętności, ale nie ma jej wspomnień; tylko w tej postaci może pobierać nauki od M'Weru. 14 stycznia 1926 roku ma odprawić ceremonię otwarcia bramy, po czym będzie mógł opuścić Górę Czarnego Wiatru i ruszyć w świat (co źle temuż światu wróży). Zabity w postaci ludzkiej, Pomiot zmieni się w potwora; zabity pod postacią monstrum będzie martwy na dobre. Nyarlathotep, rozwścieczony śmiercią dziecka, z pewnością zemści się na jego zabójcach.

POMIOT NYARLATHOTEPA (biały), 30 lat, podobny do Hypatii Masters, ale jeszcze piękniejszy; nie starzeje się.

S	09	KON	19	BC	10	INT	43	MOC	50
ZR	15	WG	20	P	0	WT	15		

Modyfikator obrażeń: brak.

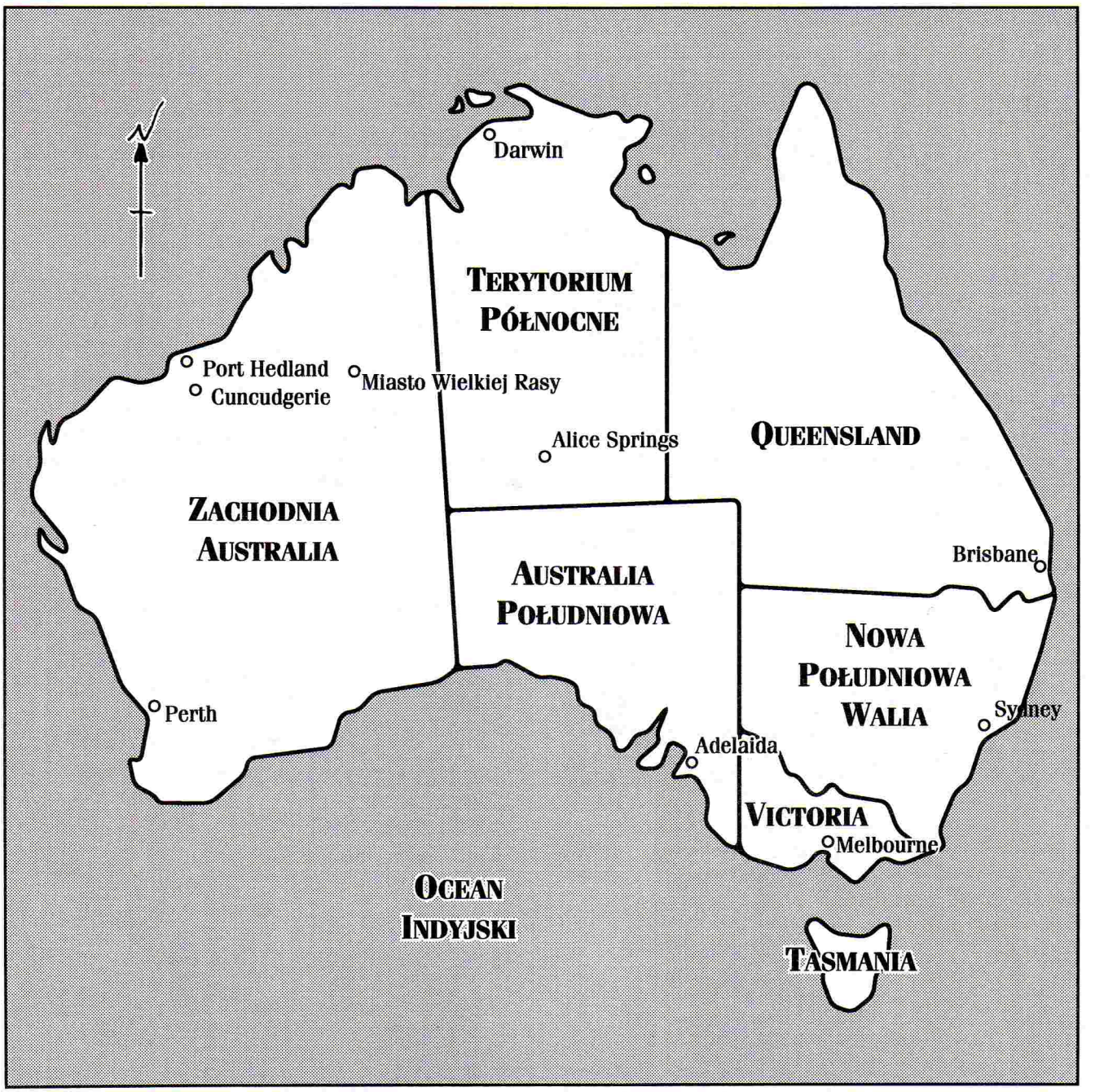
Broń: floret (z ostrym czubkiem) 65%, obrażenia 1k6.

Czary: Strażnik sam może wybrać czary, jakimi dysponuje Pomiot w tej postaci. Zestaw ten powinien zależeć od tego, ile czasu upłynęło od chwili narodzin (po pierwszym miesiącu potomkowi Nyarlathotepa przybywa co miesiąc jedno zaklęcie).

Umiejętności: fotografia 65%, gra w tenisa 55%, historia 30%, jeździectwo 60%, język angielski 70%, język francuski 55%, język suahili 30%, język włoski 30%, korzystanie z bibliotek 50%, łacina 35%, pływanie 70%, prawo 35%, prowadzenie samochodu 65%, targowanie się 35%, znajomość egipskich hieroglifów 15%.

AUSTRALIA

ROZDZIAŁ PIĄTY, W KTÓRYM CZEKA BOHATERÓW PODRÓŻ W GŁĄB KONTYNENTU, DO LEŻĄCYCH W SERCU PUSTYNI RUIN. PO DRODZE CZYHAJĄ NA NICH LICZNE NIEBEZPIECZEŃSTWA, Z KTÓRYCH PRZYNAJMNIEJ CZĘŚĆ JEST WYNIKIEM ICH WŁASNEGO WYBORU.



Świadomość niewiarygodnego wieku i mrocznych sekretów tego potwornego pustkowia zaczynała mi ciążyć jak nigdy przedtem. Nie mogłem przestać myśleć o obłąkanych snach, jakie mnie nawiedzały. Przypomniałem sobie straszne legendy, z których wypływały moje koszmary; przyszło mi na myśl, z jakim lękiem górnicy i tubylcy mówili o pustyni i rzeźbionych kamieniach.

H. P. Lovecraft *„Cienie spoza czasu"*

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic odrobili pracę domową, dysponują teraz całkiem sporą liczbą rozmaitych wskazówek, które sugerują udanie się do Port Headland, Cuncudgerie i wypalonej słońcem Australii Zachodniej. Wizyta na antypodach wcale nie jest konieczna dla odniesienia sukcesu w kampanii, gdyż równie dobrze można pokrzyżować plany Nyarlathotepowi właściwymi działaniami w Kenii lub na Wyspie Szarego Smoka, nieopodal Szanghaju. Jednakże nie wybrawszy się na australijskie pustkowia gracze nie zdobędą wszystkich informacji o losach Ekspedycji Carlyle'a, jeśli zaś nie rozprawią się z kultystami z Wielkiej Pustyni Piaszczystej, doktor Huston będzie dla nich ustawicznym zagrożeniem.

Wybór Australii bezpośrednio po rozdziale nowojorskim lub po Nowym Jorku i Szanghaju świadczy o tym, że bohaterowie rozmawiali z profesorem Cowlesem i widzieli cztery zdjęcia (na szklanych płytach), przysłane przez Roberta B. F. Mackenzie, wykonawcę testamentu MacWhirra. W opowiadaniu „Cienie spoza czasu" H. P. Lovecrafta Mackenzie ma około pięćdziesięciu lat i mieszka w Pilbarra; w naszej kampanii jest o jakieś dziesięć lat młodszy i ma dom w Port Headland. Arthur i Emma MacWhirrowie ufali mu bez zastrzeżeń.

Strażnik nie może dopuścić do jego śmierci. Bez względu na poczynania Odkrywców Tajemnic w 1925 roku, w dziewięć lat później Mackenzie przeczyta artykuł Nathaniela Wingate'a Peaslee w „Journal of the American Psychological Society" i napisze do autora list (Peaslee opisał ruiny podobne do przedstawionych na zdjęciach). W 1932 roku Mackenzie wybierze się osobiście w głąb pustyni, gdzie sfotografuje takie właśnie ozdobne kamienie (więcej na ten temat można przeczytać w „Cieniach spoza czasu").

Jeżeli nawet Badacze nie widzieli zdjęć Arthura MacWhirra, i tak mogą dotrzeć do Miasta Wielkiej Rasy, tyle że kierując się innymi przesłankami.

KILKA SUGESTII

Dobrze byłoby, gdyby Strażnik przed rozegraniem tego epizodu zapoznał się z opowiadaniem „Cienie spoza czasu", na którym go oparto.

Cały czas (lub tylko na pewnych etapach) Odkrywcom Tajemnic może towarzyszyć bohater niezależny (czy nawet dwóch); można go nawet przydzielić któremuś z graczy, co ma sens szczególnie wówczas, gdy trzeba zastąpić zmarłą tragicznie postać. Współczynniki Ewy i Anthony'ego Cowlesów podano w rozdziale nowojorskim; współczynniki Davida Dodge'a, najlepszego w rozdziale australijskim kandydata na nowego Badacza, znajdziecie nieco dalej.

Australia

Australia lat dwudziestych jest nowoczesnym, sprawnie funkcjonującym krajem, opartym na kilkusetletniej tradycji, co nie zmienia faktu, że odległości (i czas potrzebny na ich pokonanie) są godne samodzielnego kontynentu.

Niezależne dominium, zrzeszone w Brytyjskiej Wspólnocie Narodów, z ustrojowego punktu widzenia jest federacją kilku prowincji. Od wprowadzenia centralnego systemu podatkowego dzieli nas jeszcze blisko dwadzieścia lat (nastąpiło to w 1942 roku). Nie ma powszechnie obowiązującego standardu torów kolejowych, a istniejące osobno odcinki są pozostałością po czasach, gdy statki stanowiły jedyny środek transportu pomiędzy odległymi koloniami.

Kontynent (zwłaszcza jego zachodnią część) tworzy prastara, stabilna pod względem tektonicznym płyta lądowa, charakteryzująca się specyficzną rzeźbą mocno zerodowanego terenu; nie brakuje tu olbrzymich ostańców skalnych. Mimo ogromnych rozmiarów kraju, większość jego mieszkańców skupia się w wąskim, żyznym pasie nadbrzeżnym na wschodzie, południowym wschodzie i południowym zachodzie. Pozostałą część terytorium Australii pokrywają półpustynie i pustynie, gdzie spotyka się tylko rozproszone klany tubylców. Północne wybrzeże ma klimat tropikalny i jest regularnie nawiedzane przez monsuny. Dobowa rozpiętość temperatur pasuje do rozmiarów kraju: od ponad czterdziestu stopni w dzień do nocnych przymrozków.

W ostatnich trzydziestu latach byliśmy świadkami odkrycia pokaźnych pokładów złota na zachodzie kontynentu (Pilbarra, Kimberley, Coolgardie), co doprowadziło do otwarcia znacznych partii interioru dla podróżnych; pasterze od dawna wędrują wzdłuż i wszerz Australii, ale i tak spore obszary kontynentu (szczególnie w centrum i na zachodzie, powyżej zwrotnika Koziorożca) pozostały białymi plamami na mapach aż do zakończenia drugiej wojny światowej.

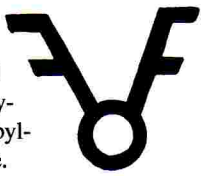
Kiedy biali przybysze z Europy zaczęli osiedlać się na wybrzeżach, tutejsze klany Kurysów uległy całkowitej zagładzie, toteż niewiele o nich wiadomo. Szacuje się, że od podróży Cooka populacja tubylców skurczyła się o połowę, do poziomu stu siedemdziesięciu tysięcy dusz. Początkowo sprowadzano jeszcze sporo robotników z Azji, ale rygorystyczne przepisy z 1901 roku ograniczyły do mikroskopijnych rozmiarów liczbę przybyszów o innym kolorze skóry niż biały.

Australia lat dwudziestych to surowa kraina; mało tu mędrców i uczonych. Tutejsze legendy mogą okazać się cennym źródłem informacji dla Badaczy, podobnie zresztą jak i opowieści snute przez gości w pubach, gdzie pije się niewiarygodne ilości znakomitego piwa.

Wskazówki odnoszące się do rozdziału australijskiego

NP	*Wskazówka*	*Źródło*	*Dokąd prowadzi*
–	zdjęcia starych ruin	Cowles, Un. Misk.	Robert B. F. Mackenzie, Hedland
23	streszczenie wykładu	Cowles, Uniwersytet. Miskatonic	Kult Piaskowego Nietoperza, ruiny, Australia Zachodnia itp.
–	rozmowa	Cowles, Un. Misk.	David Dodge, MacWhirr
36	dziennik MacWhirra	Cowles lub Dodge	ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem w pobliżu Miasta
–	mapa z sanktuarium	Krzywa Piramida	pustynia w Australii Zachodniej
–	rozmowa	Brady, Szanghaj	doktor Huston, pustynia na zachodzie Australii
–	księga handlowa z 1925 roku	Randolph Shipping	Mortimer Wycroft, Fundacja Penhewa, Ho Fong
–	drewniany posążek	Randolph Shipping	Fundacja Penhewa
–	rachunki za artefakty	Ho Fong, Szanghaj	Randolph Shipping
–	dziwny przyrząd	Randolph Shipping	wymiana umysłów z Yithianinem
–	plotki	pub w Cuncudgerie	Huston, Miasto Wielkiej Rasy
–	skrzynka	Fundacja Penhewa	Randolph Shipping Co.
–	rachunki	Singh (Mombasa)	Randolph Shipping Co. i Mortimer Wycroft
30	księga handlowa Shaktiego	dom w Gezira	Randolph Shipping Co.
–	„Wondrous Intelligences" („Cudowne intelekty")	Mohammed mieszkanie Wycrofta	informacje na temat Miasta Wielkiej Rasy
–	informacje od bandytów	Kurysi z pustyni	informacje na temat Hustona
–	„Gods of Reality" („Bogowie rzeczywistości")	rękopis Hustona	Wyspa Szarego Smoka, Góra Czarnego Wiatru itd.

Kult Piaskowego Nietoperza



Doktor Huston dokonał reorganizacji i konsolidacji Kultu Piaskowego Nietoperza, aspektu Nyarlathotepa od wieków budzącego lęk w sercach Kurysów. Religia ta niemal wymarła wśród tubylców, ale Huston tchnął w nią nowe życie.

Piaskowy Nietoperz jest potworem rodem ze Strefy Snów, nieprzejednanym wrogiem Tęczowego Węża, boga natury. Kiedy przybywa, wynurza się ponoć z olbrzymiej jaskini, otwierającej się wprost w niebiosach. Gadudjarowie, na których terenach leży Miasto Wielkiej Rasy, znają go jako Żarłoczne Skrzydło; mieszkający na wschód od nich Bindubi mówią o nim „Pożeracz Twarzy".

Kultyści Hustona rekrutują się głównie z najuboższych dzielnic Sydney i Melbourne. Opierając się na wczesnych pracach psychologa-naukowca nazwiskiem Thorndike, doktor skonstruował precyzyjny test osobowości, któremu zaufani akolici poddają przyszłych wyznawców Piaskowego Nietoperza – dopiero pozytywny wynik testu pozwala zaliczyć ich w poczet członków kultu. Rozkazom Hustona jest również posłuszny jeden z mniejszych klanów Kurysów, którzy patrolują okolice Miasta Wielkiej Rasy, a w razie potrzeby nie zawahają się napaść intruzów. Ich zadaniem jest również zdobywanie jeńców na ofiarę: są to zwykle inni Kurysi, ściągani tutaj z leżących na zachodzie złotonośnych pól Pilbarra. W Australii działa łącznie kilkuset kultystów Nyarlathotepa.

Rytualnych zabójstw w miastach dokonuje się za pomocą ceremonialnych pałek, wykonanych z nabijanego gwoździami drewna eukaliptusowego. Należący do kultu Kurysi z Wielkiej Pustyni Piaszczystej mają podobne pałki, nabijane cierniami oraz zębami i pazurami nietoperzy.

Huston jest jedynym kapłanem Kultu Piaskowego Nietoperza (po takim megalomanie można się było tego spodziewać). Ma do pomocy garstkę akolitów, których nauczył paru zaklęć. Ich głównym zadaniem jest sprawdzanie przydatności nowych kultystów. Akolita różni się od zwyczajnego wyznawcy tym, że ma o 1k6 większą Moc i Inteligencję oraz o 20 procent wyższy poziom pałki (ulubionej broni kultystów) i *psychologii*; dysponuje również 1k6 czarami z poniższej listy: „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem" (w aspekcie Piaskowego Nietoperza), „Zaklęcie przedmiotu", „Pozbawienie mocy", „Wstrząśnienie", „Przywołanie straszliwego łowcy", „Znak Voorish". W Sydney i Melbourne zawsze przebywa przynajmniej 1k3 akolitów, a w Perth, Port Hedland i Darwin – przynajmniej po jednym.

Poniżej podajemy współczynniki charakteryzujące przeciętnego kultystę, wywodzącego się z wielkomiejskich slumsów. Charakterystykę Kurysów znajdziecie dalej, w podrozdziale „Wielka Pustynia Piaszczysta".

PRZECIĘTNY KULTYSTA PIASKOWEGO NIETOPERZA (biały)

S	14	KON	12	BC	10	INT	08	MOC	10
ZR	13	WG	08	WYK	01	P	0	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3;
rewolwer kaliber .45 50%, obrażenia 1k10+2;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: Mity Cthulhu 11%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%.

Najlepszym oparciem dla Strażnika prowadzącego tę przygodę powinno być angielskie prawo i zdrowy rozsądek. Broni palnej nie nosi się i nie używa bez powodu w cywilizowanych okolicach. Miejscowe władze nie mają pojęcia o działającym na ich terenie kulcie, którego członkowie praktykowaliby składanie ofiar z ludzi, ale zareagują (szybko, choć z umiarem) na przedstawione im przekonujące dowody.

ABO, ABORYGENI, KURYSI: W latach dziewięćdziesiątych naszego stulecia rodowici Australijczycy skłaniają się ku rezygnacji z mającego ich określać terminu „aborygeni" (które, ich zdaniem, ma zbyt silne konotacje rasistowskie i zaciera ich etniczne związki, podkreślając za to prymitywizm) na rzecz słowa „Kurysi" (ang. *Koori*), podobnie jak pierwotnych mieszkańców Nowej Zelandii nazywa się Maorysami.

Nazwa *Koori* jest trochę myląca, gdyż początkowo odnosiła się tylko do jednego, ściśle określonego szczepu, zamieszkującego wschodnie połacie kontynentu. Tym niemniej zyskuje coraz szersze poparcie wśród tubylców.

Określenie „abo" (skrót od „aborygen") uważane jest dziś przez większość Australijczyków za niegrzeczne i obraźliwe; przypomina pod tym względem funkcjonujący w anglojęzycznym świecie wyraz „nigger" („czarnuch").

Oczywiście siedemdziesiąt czy osiemdziesiąt lat temu była to zupełnie inna Australia; nikogo specjalnie nie dziwiło, gdy biały człowiek używał słów takich, jak „czarnuch" czy „wog" (angielskie pogardliwe określenie Arabów i mieszkańców południowo-wschodniej Azji). Czasem trafiali się „tubylcy", natomiast nazw takich, jak „aborygen" czy „abo" należałoby się spodziewać tylko po tych nielicznych osobnikach, którzy mają związki ze światem akademickim.

Kiedy w narracji „Masek Nyarlathotepa" pojawia się określenie „Kurysi", odnosi się ono do wszystkich pierwotnych mieszkańców Australii; kiedy zaś wspomina się w rozmowie o takiej osobie, najczęściej używa się skróconego „abo".

KRAJ: Australia jest najmniejszym, najmniej górzystym i najbardziej pustynnym kontynentem na Ziemi. Rozmiary ma porównywalne ze Stanami Zjednoczonymi (ok. 9 milionów kilometrów kwadratowych), ale w 1925 roku zamieszkiwało ją zaledwie sześć milionów ludzi (czyli dwa razy więcej, niż należące jeszcze do Korony Brytyjskiej Stany w roku 1776).

Trzy czwarte terytorium kraju stanowią dzikie bezdroża, ciągnące się bez końca, porośnięte trawą i kolczastymi, karłowatymi krzewami. Wzdłuż wschodniego wybrzeża, od Queensland po Tasmanię, ciągnie się skalisty „kręgosłup" kontynentu – Wielkie Góry Wododziałowe. Na dalekiej północy ich wschodnie zbocza porasta tropikalna dżungla; dalej, na zachód od Sydney, gdzie klimat nie jest już tak wilgotny, w lasach zaczynają dominować eukaliptusy, a jeszcze bardziej na południe zaczynają się Alpy Australijskie, gdzie śnieg w zimie nie należy do rzadkości.

Ze stoków gór do rozciągającego się na wschodzie oceanu spływają liczne rzeki, nawadniając żyzne tereny przybrzeżne. Potoki i strumienie, które płyną na zachód, po kilkuset kilometrach wysychają wśród piasków pustyni. W efekcie wąski pas ziemi u podnóża Gór Wododziałowych nadaje się do uprawy, ale zaraz za nim rozciągają się niegościnne, suchsze i słabo zaludnione łąki, poznaczone rozproszonymi tu i ówdzie ranczami, na których hoduje się bydło i owce. Wodę dla zwierząt wydobywa się (dzięki napędzanym wiatrakami mechanizmom) ze studni o głębokości od piętnastu do tysiąca pięciuset metrów.

Jeszcze dalej na zachód, w palących promieniach słońca drży powietrze nad pustyniami centralnej Australii, gdzie wciąż wędrują stosunkowo liczni Kurysi. Krajobraz jest tu nieprzyjazny, ale barwny: czerwone piaski, kamienne równiny, skaliste wzgórza i wszechobecny scrub (kolczaste zarośla).

KLIMAT: Północna część kontynentu pod względem klimatycznym przypomina Indie lub Sudan; deszcz pada tu głównie podczas trwającej kilka miesięcy pory monsunowej. Południowe prowincje (Wiktoria i Nowa Południowa Walia) są bardziej podobne do Kalifornii i południowej części Francji. Pory roku przypadają tu odwrotnie, niż na półkuli północnej: lato trwa od grudnia do lutego, jesień od marca do maja, zima od czerwca do sierpnia, a wiosna zaczyna się we wrześniu i kończy w październiku.

JAK DOSTAĆ SIĘ DO AUSTRALII: W latach dwudziestych nie istnieją żadne połączenia lotnicze z Australią; pierwszy raz udało się przelecieć nad Pacyfikiem w 1928 roku, a bezpośredni lot do Wielkiej Brytanii miał miejsce osiem lat później. Dlatego jedynym środkiem komunikacji na razie pozostaje statek.

Poczta lotnicza między Anglią i Australią funkcjonuje od 1934 roku, podobne połączenie ze Stanami Zjednoczonymi – od 1937. Wcześniej należy oczekiwać, że list do Europy lub Stanów będzie szedł od sześciu tygodni do trzech miesięcy. Od lat siedemdziesiątych ubiegłego stulecia najmniejszy kontynent ma łączność telegraficzną ze światem.

ŁĄCZNOŚĆ WEWNĘTRZNA: Przesyłki na terenie całego kraju są przewożone lądem; regularne lotnicze połączenia pocztowe zostaną uruchomione w latach trzydziestych; w rzadko zamieszkanych okolicach telefony należą do rzadkości, ale linie telegraficzne przecinają kraj wzdłuż i wszerz. Od 1929 roku linia telegrafu obrazkowego łączy Melbourne z Sydney. Radio pojawia się i przeżywa rozkwit w latach dwudziestych, zwłaszcza po 1923 roku, kiedy to powstają coraz liczniejsze rozgłośnie. Łączność radiowa jest szczególnie cenna dla zamieszkujących wnętrze kraju pasterzy i farmerów.

W interiorze wieści rozchodzą się z taką szybkością, na jaką pozwala telegraf; linia Overland Telegraph przecina ze wschodu na zachód całą północną Australię, tworząc rdzeń systemu łączności, ale przesyłki materialne, kierowane do osiedli leżących wzdłuż linii, muszą zostać odebrane osobiście przez adresatów.

KOLEJ: W latach dwudziestych najpowszechniejszym środkiem komunikacji w obrębie kraju jest pociąg. Sieć kolejowa jest szczególnie gęsta na wybrzeżu, zwłaszcza tym bardziej zaludnionym, południowo-wschodnim. W 1917 otwarto ostatnią ważną linię, łączącą Perth ze wschodnimi prowincjami; nadal jednak nie przygotowano wielu połączeń lokalnych. Bezpośrednia podróż z Brisbane do Cairns stała się możliwa dopiero w 1924 roku, a z południa na Terytorium Północne – w 1929. Z Sydney do Melbourne jechało się w tych czasach siedemnaście i pół godziny, a do Brisbane – dwadzieścia trzy godziny.

Główny problem z australijską koleją to brak jednego standardowego rozstawu szyn. Tory, kładzione początkowo niezależnie przez rządy pięciu prowincji, mają różną szerokość, do której dopasowany jest tabor. Stąd konieczność przesiadek na granicach prowincji.

PAROWCE: Rejs statkiem parowym jest alternatywą dla podróży koleją. Obowiązujące w Australii prawo zabrania jednostkom obcych bander obsługiwania połączeń między stolicami prowincji, toteż rozkwitają firmy miejscowych przewoźników. Podróż trwa zwykle kilka dni. Kiedy statek zawija do mniejszych nadbrzeżnych osad, szalupa przewozi pasażerów oraz bagaże na pokład i z powrotem. Darwin i Port Hedland są dostępne tylko drogą morską.

SAMOCHODY: Australijczycy kochają automobile, nic więc dziwnego, że przed końcem lat dwudziestych w kraju zostaje zarejestrowanych pół miliona samochodów. Drogi są tu kiepskie, zwłaszcza poza miastami: nie utwardzone i z mnóstwem dziur; przebite opony i uszkodzenia (zwłaszcza zawieszenia) są na porządku dziennym, a stacje obsługi praktycznie nie istnieją. W miarę upływu czasu sytuacja poprawi się – specjalne Rady Drogowe zaczną dbać o stan nawierzchni, ale na razie bez znajomości *mechaniki* nie ma co marzyć o jakimkolwiek dłuższym wypadzie. Benzyna kosztuje dwa szylingi za galon (ok. 4,5 litra); nowy samochód to wydatek co najmniej dwustu funtów (średnia jest raczej bliższa trzystu).

Autobusy uzupełniają połączenia kolejowe. Ciągnąc jednoosiową przyczepę pocztowo-bagażową są w stanie pokonać do 230 kilometrów dziennie.

Poza obszarami zurbanizowanymi sieć dróg jest bardzo rzadka. Trasa z Darwin do Alice Springs (najlepsze przybliżenie dzisiejszej autostrady, jakie można znaleźć w Terytorium Północnym) niewiele się różni od lichej polnej drożyny. Udający się w podróż samochodem Badacze muszą zadbać o zapas wody, jedzenia, zabrać sprzęt turystyczny, części zamienne, narzędzia, kawał liny na hol, podnośnik, piły, siekiery, zapasowe opony, mnóstwo dętek, łatki (z klejem), kilka solidnych drągów (do wydobycia pojazdu, gdyby utknął w piachu lub błocie) i znaczną ilość benzyny w małych kanistrach.

SAMOLOT: Australijczycy entuzjastycznie i z uwagą śledzą dokonania pionierów i rekordzistów lotnictwa lat dwudziestych, sami przy tym nie pozostając w tyle. W 1922 działa już trzydzieści firm, które oferują loty czarterowe na terytorium kraju. Regularne linie lotnicze funkcjonują w centralnej części Queensland i na dalekim, słabo zaludnionym północnym zachodzie. Loty z Adelaide do Sydney zaczynają się w 1925 roku, po nich z wolna pojawiają się nowe połączenia (np. Perth-Adelaide w 1929). Jeśli jednak komuś naprawdę zależy na czasie, może wynająć samolot, który zawiezie go prawie w dowolne miejsce.

WSKAZÓWKI DLA PODRÓŻNYCH: W każdym mieście, które jest stolicą prowincji, działa transport publiczny; we wszystkich większych miastach jeżdżą tramwaje, zwykle elektryczne. Wszędzie można też liczyć na taksówki. Tam, gdzie jest to potrzebne (np. w leżącym nad zatoką Sydney), kursują promy pasażerskie. Poza tym na porządku dziennym są wozy zaprzężone w konie: aż do końca Wielkiego Kryzysu używają ich piekarze, mleczarze, dostawcy piwa, lodu itp.; zaletą koni jest łatwość prowadzenia ich od drzwi do drzwi, zwłaszcza, że mogą zapamiętać pokonywaną codziennie trasę i oszczędzić wysiłku woźnicy.

Poza miastami konie również się przydają, choć trzeba pamiętać, że nie może im zabraknąć paszy ani wody. Innym rozwiązaniem będzie nabycie wielbłąda, sprowadzonego z Azji wraz z afgańskim poganiaczem (wielbłąd maszeruje z prędkością około czterech-pięciu kilometrów na godzinę).

Pięć miast

Perth

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zajrzą do Perth, niech się spokojnie pokręcą po mieście. Nic ciekawego ich tu nie czeka, ale może to właśnie tutaj uda im się znaleźć transport do Darwin, Sydney bądź Port Hedland; istnieje szansa, że Cowles przedstawi ich mieszkającemu w Perth doktorowi E. M. Boyle, który nieźle zna się na zwyczajach i sztuce Kurysów (Lovecraft wspomniał o nim w „Cieniach spoza czasu").

Sydney

Badacze mogą zatrzymać się w Sydney po drodze do Australii Zachodniej. Tu mieszka profesor Cowles, u którego w gabinecie znajduje się dziennik Arthura MacWhirra. W 1921 roku MacWhirr odkrył Miasto Wielkiej Rasy (patrz *Pomoc dla graczy* nr 36).

Pomoc dla graczy nr 36

7 marca – Jock Kuburaga mówi, że śledzą nas jacyś abo. Jeśli się nie myli, to jest to co najmniej dziwne. Mają przecież powody, żeby bać się broni palnej – i skłonności naszych strażników do używania jej. Do tej pory zawsze ujrzawszy białych kierowali się dokładnie w przeciwnym kierunku.

21 marca – Jesteśmy w połowie drogi między Źródłem Joanny i Studnią Rozstania, na wschód od linii tych okropnych, wyschniętych jezior. Upał daje się mocno we znaki. Podupadamy na duchu – tu nic nie ma, a już z pewnością nie ma żył kwarcu! W zapiskach L. musi kryć się jakiś błąd systematyczny. Dupek, a nie geodeta.

Widzieliśmy dziś kilka olbrzymich ptaków, kołujących leniwie wysoko nad naszymi głowami. Ciekawe, skąd się tu wzięły... I dokąd lecą.

22 marca – Dziś koło południa znaleźliśmy martwego Jocka, do połowy zakopanego w rowie. Całe ciało miał otarte do krwi, a właściwie poznaczone setkami drobniutkich ranek, zupełnie jakby ktoś próbował mu zedrzeć skórę strumieniem piasku pod ciśnieniem. Oczywiście pochowaliśmy go; będzie mi brakowało jego rozsądnych rad. Poza tym był niezastąpiony przy wielbłądach.

23 marca – Odkryliśmy coś, co przypomina ruiny starożytnego miasta. I to gdzie – wyrastają wprost z ruchomych piasków, na środku pustyni! Mam nadzieję, że udało mi się zrobić parę dobrych zdjęć tego zdumiewającego miejsca, chociaż jest tak gorąco, że tylko sześć płyt fotograficznych nadawało się do użytku. Sądząc z tego, jak bardzo zerodowane są kamienie, kolumny i bloki muszą mieć ponad dziesięć tysięcy lat. Niesamowite!

24 marca – Ostatniej nocy zostaliśmy napadnięci i straciliśmy cztery wielbłądy. Na własne oczy widziałem przynajmniej dwóch abo, a kręci się ich w okolicy pewnie dużo więcej; jednego na pewno trafiłem.

To koniec wyprawy – musimy wrócić do Cuncudgerie i zgłosić sprawę władzom.

Poza tym w nocy, podczas walki, widziałem nie tylko ludzi, ale i znacznie większe istoty. Prawdziwości moich słów dowodzi ciało Starego Sama, wielbłąda: jest... hm, podrapane i pokłute, to chyba najlepsze słowa... tak jak zwłoki biednego Jocka. Wszystko rozegrało się w przeciągu kilku minut, więc nie wierzę, żeby człowiek potrafił w takim tempie tak okaleczyć zwierzę. Ale jeśli nie człowiek, to co?

Cowles zostawił dom pod opieką profesora Davida Dodge'a, tak jak on zatrudnionego w miejscowym uniwersytecie. Dodge jest kawalerem, a ponieważ właśnie kończy się semestr, zaczyna myśleć o wakacjach. List od Cowlesa sprawi, że nie będzie żywił wobec bohaterów żadnych podejrzeń, a gdy usłyszy o odkryciu na Wielkiej Pustyni Piaszczystej, wybałuszy oczy ze zdumienia (Cowles nic mu o tym nie mówił, bał się bowiem, żeby popędliwy Dodge nie zorganizował jednoosobowej wyprawy badawczej zanim uda się zgromadzić fundusze i wysłać tam ekspedycję z prawdziwego zdarzenia). Jeśli tylko Odkrywcy dadzą mu szansę, Dodge chętnie się do nich przyłączy (uwaga dla Strażników: znalezienie zasypanego miasta wymaga znajomości *nawigacji*, którą Dodge posiada). Młody profesor nie zmartwi się specjalnie ewentualną perspektywą spóźnienia się na następny semestr, bo znalezisko tej rangi pozwoliłoby mu wyrobić sobie nazwisko i objąć posadę profesora na każdym szanującym się uniwersytecie.


DAVID DODGE

Można wykorzystać Dodge'a jako bohatera dla jednego z graczy. Dorastał na zachodzie kontynentu, zna więc kraj i ludzi. Ma metr osiemdziesiąt wzrostu, blond włosy, waży 78 kilogramów i jest sympatycznym, niepoprawnym optymistą. Ma mnóstwo piegów na rękach.

DOKTOR DAVID DODGE, 34 lata, profesor archeologii

S	16	KON	17	BC	17	INT	17	MOC	11
ZR	13	WG	12	WYK	18	P	70	WT	17

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6;
rewolwer kaliber .45 60%, obrażenia 1k10+2;
chwyt 60%, obrażenia specjalne;
bumerang bojowy 40%, obrażenia 1k8+1k3.

Umiejętności: antropologia 40%, archeologia 65%, greka 20%, historia 25%, język angielski 90%, język arabski 30%, korzystanie z bibliotek 50%, nasłuchiwanie 60%, nawigacja 45%, Pidgin English 10%, pierwsza pomoc 40%, prowadzenie samochodu 40%, psychologia 20%, rzucanie 25%, skakanie 40%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 40%, targowanie się 40%, uniki 55%, wiarygodność 20%, wmawianie 45%, wspinanie się 35%, znajomość Australii 70%, znajomość kultury Kurysów 50%.

PRZEDMIOT: kalendarz-notes na 1921 rok, o wymiarach 10 na 15 centymetrów, oprawiony w brązowe płótno. Strony są poliniowane, a na każdej jest miejsce na zapiski z dwóch dni. Cały notes jest gęsto zapisany drobnym, równym pismem MacWhirra, które jest nadal czytelne, choć ołówek trochę się rozmazał (patrz *Pomoc dla graczy* nr 36).

Znaczenie informacji: treść dziennika sugeruje, że Kult Piaskowego Nietoperza był odpowiedzialny za ataki na prowadzoną przez MacWhirra grupę oraz że kultyści korzystali z pomocy istot nadnaturalnych.

INNE CIEKAWE MIEJSCA W SYDNEY

Sydney, jak na tętniącą życiem nowoczesną metropolię przystało, oferuje ogromne możliwości prowadzenia badań i poszukiwań natury naukowej. Strażnik może śmiało umieścić tu każdą placówkę, jaka tylko może być graczom potrzebna: sanatorium, szpital, warsztat rusznikarski, instytut naukowy itp. Poniżej podajemy opisy czterech autentycznych instytucji.

MUZEUM AUSTRALIJSKIE: Muzeum znajduje się na rogu College i Williams Street. Wśród bogatych zbiorów kultury kuryskiej znajdują się rysunki i rzeźby potężnej istoty o skrzydłach nietoperza i pojedynczym, czerwonym oku z trójdzielną powieką. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli sobie przypomnieć, że jest to jedna z postaci Nyarlathotepa, zwana „Mrocznym Przybyszem" lub „Światłolotnym" i znana w naszym Układzie Słonecznym głównie na Yuggoth.

Poza tym w kolekcji polinezyjskiej można znaleźć trzy kamienne bloki, ozdobione dziwacznymi płaskorzeźbami. Jeżeli bohaterowie mieli już okazję widzieć jakieś artefakty z R'lyeh albo miasta zamieszkanego przez istoty z głębin, udany test Pomysłowości pozwoli połączyć te znaleziska. Pracownicy muzeum przypuszczają, że kamienie pochodzą z zatopionego miasta, w którym niegdyś miał mieszkać bóg (podania mniej więcej takiej treści są szeroko rozpowszechnione wśród mieszkańców wysp na Pacyfiku).

BIBLIOTEKA PAŃSTWOWA: Biblioteka mieści się przy Shakespeare Place. Udany test *wmawiania* bądź list polecający od profesora Dodge'a lub Cowlesa otworzy Odkrywcom Tajemnic drzwi do sekcji najstarszych zbiorów bibliotecznych. Udany test *korzystania z bibliotek* pozwoli natomiast znaleźć informacje o najstarszych australijskich legendach; są wśród nich pieśni o mieście leżącym pod powierzchnią Wielkiej Pustyni Piaszczystej na zachodzie kontynentu. Miasto mieli zbudować bogowie, których później pokonał wiatr.

GALERIA NARODOWA: Galeria znajduje się nieopodal biblioteki, również przy Shakespeare Place. W zbiorach kuryskich można natrafić na obraz przedstawiający umierającego mężczyznę o opuchniętym, posiniałym ciele, otoczonego przez tłum ludzi z pałkami. Pałki są krótkie i nabijane kolcami. Kustosz twierdzi, że dzieło przedstawia rytualną ofiarę, składaną przez wyznawców kultu nietoperzy. Sądzi, że obraz jest bardzo stary, ale nikt nie zna jego dokładnego wieku.

UNIWERSYTET: Zabudowania uczelni ciągną się wzdłuż George Street. Kiedy stanie się jasne, co interesuje Badaczy, pracownicy administracyjni uniwersytetu zgodnie odeślą ich do panów profesorów Dodge'a i Cowlesa. W razie potrzeby podadzą również domowy adres pierwszego z nich. Dodge może, ale nie musi wiedzieć o istnieniu dziennika MacWhirra.



Darwin

Odkrywcy Tajemnic skierują się do tego portu tylko wtedy jeżeli wcześniej odwiedzili już Szanghaj. Darwin leży trzykrotnie dalej od kryjówki kultu na pustyni niż na przykład Port Hedland czy Cuncudgerie. Jeśli najpierw trafią do Port Hedland, Strażnik powinien „przenieść" tam większość wskazówek i informacji dostępnych normalnie w Darwin – szczególnie dotyczy to Toddy'ego Randolpha i jego firmy spedycyjnej.

Położone na wąskim cyplu Darwin jest zamieszkane przez zaledwie kilka tysięcy ludzi, ale na bezludnym Terytorium Północnym i tak daje mu to status największego miasta w promieniu ponad półtora tysiąca kilometrów. Bliskość wschodnich wybrzeży Azji i gorączka złota, jaka przed półwieczem ogarnęła okolicę, uczyniły z Darwin miasto wyjątkowo – jak na Australię – kosmopolityczne. Strażnicy mogą mieć sporo frajdy rozgrywając przygody w scenerii dusznych, tropikalnych slumsów, gdzie roi się od podejrzanych typów i gdzie równie szybko można dostać w łeb, jak i zarobić trochę łatwej forsy.

Takie środowisko musi aż wrzeć od plotek. Nie ma specjalnego znaczenia, czy źródłem poniższych informacji będzie policjant, sklepikarz, barman, tragarz, żeglarz czy jeszcze jakiś inny osobnik. Nietrudno znaleźć w Darwin knajpę, toteż najlepiej będzie ulokować bohaterów w gospodzie „U Bertrama na odludziu". Wystarczy wziąć udział w popijawie, kiedy piwo leje się strumieniami, by zdobyć informacje. Każda z nich kosztuje jednego australijskiego funta (wartego prawie dokładnie tyle samo, co funt brytyjski), którego Badacze muszą wydać na drinki. Gdyby okazało się, że nie mają gotówki, każda zasłyszana plotka będzie wymagać udanego testu *wmawiania, wiarygodności, nasłuchiwania* bądź *perswazji.*

- Żyjąca w sercu Wielkiej Pustyni Piaszczystej garstka Kurysów oddaje cześć okrutnemu bogu-nietoperzowi. Karawany i pasterze nieraz natykali się na zwłoki ofiar, zmasakrowane i poznaczone licznymi, drobnymi ranami kłutymi.
- Podobno szef jednej z karawan na własne oczy widział owo nietoperzowe bóstwo; twierdzi, że był to najstraszniejszy widok w jego życiu. Niestety, nie można z nim porozmawiać, gdyż jest w trasie i wróci zapewne dopiero za parę miesięcy.
- Chodzą słuchy, że na czele kultu stoi jakiś biały wariat. Oczywiście w opinii bywalców baru nie jest to żaden „biały" tylko po prostu mieszaniec.
- Od niedawna krąży wśród Kurysów opowieść o mieście na pustyni, pod którym śpi Buddai – wielki, stary człowiek. Pewnego dnia Buddai przebudzi się i pożre świat. Autorstwo tej historii przypisuje się zatrudnionemu w Randolph Shipping Co. Kurysowi nazwiskiem Johnny Bigbush.

RANDOLPH SHIPPING COMPANY

Siedziba firmy mieści się w niedużym budyneczku w dokach portowych. Właścicielem jest Toddy Randolph, opasły gbur i brutal, który nieco grzeczniej odnosi się tylko do kumpli spod budki z piwem. W magazynie znajduje się mnóstwo różnych towarów, z których część pochodzi z przemytu. Kontrola władz celnych oznaczałaby dla Randolpha grzywnę i zapewne także karę aresztu – w zależności od wartości kontrabandy. Toddy sypia w firmie, na ustawionym w kącie pokoju, cuchnącym pleśnią wyrku. Tuż obok stoi jego urzędowy sekretarzyk.

Zapytany o Johnny'ego Bigbusha, Randolph stwierdzi, że za mało było z niego pożytku, a za dużo sprawiał kłopotu, więc przed

paroma tygodniami musiał go wylać z roboty. Johnny zapewne wrócił do wioski swojego klanu, leżącej ze sto pięćdziesiąt kilometrów na południe, nad rzeką Daly. Toddy nie zna się na kuryskich legendach i nie ma nic więcej do powiedzenia.

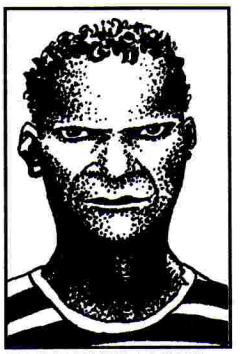
Wykonany podczas rozmowy z Randolphem udany test *spostrzegawczości* pozwoli zauważyć skrzynkę, ustawioną na samym skraju sterty w doku załadunkowym. Skrzynka jest o tyle ciekawa, że zaadresowano ją do londyńskiej Fundacji Penhewa i oznaczono symbolem Kultu Piaskowego Nietoperza. Jeżeli bohaterowie wiedzą już, co kryje się za Fundacją Penhewa, udany test potrojonej Zręczności pozwoli niby przypadkiem zepchnąć pudło na ziemię; gdyby Badacze nie mieli pojęcia o roli fundacji, udany test potrojonej Mocy sprawi, że jeden z nich potknie się i wpadnie na stos pakunków i zrzuci z niego skrzynię.


TODDY RANDOLPH

W każdym razie kiedy drewniane pudło roztrzaska się o ziemię, oczom zgromadzonych ukaże się groteskowy, drewniany posążek blisko metrowej wysokości. Rzeźba jest pochodzenia kuryskiego. Przedstawia humanoidalną, całkowicie bezwłosą postać, o grubych, podobnych do macek wypustkach wokół ust; pokrywają ją białe, geometryczne wzory. Ręce i stopy stwora przypominają płetwy, a okrutne oczy są okrągłe, o ostro rzeźbionych, jak gdyby kanciastych źrenicach. Dla osób, które nigdy nie widziały Cthulhu na własne oczy, posążek stanowi doskonały wizerunek Wielkiego Przedwiecznego.

Oczywiście Randolph pośle niezdarnemu Badaczowi wiązankę najgorszych przekleństw i wyrzuci bohaterów z magazynu. Gdyby jednak zdecydowali się wrócić tam później w poszukiwaniu ciekawych tropów, stwierdzą, że Toddy wraz z jedynym swoim współpracownikiem, Billym Burraglongiem, siedzą w pubie przy tej samej ulicy i zanosi się na to, że nie wyjdą stamtąd przez parę ładnych godzin. Udany test *mechaniki* pozwoli otworzyć zamek wytrychem, ale jeśli Odkrywcy Tajemnic wolą, mogą szybko wyłamać drzwi (Siła 10).

Jedyny ciekawy przedmiot w całym magazynie Randolph Shipping Co. spoczywa w zamkniętym (Siła 5) sekretarzyku właściciela – jest to jego księga handlowa na rok 1925 (zresztą jedyna, jaką posiada). Przy zapisach transakcji z niejakim Mortimerem Wycroftem z Cuncudgerie często pojawia się symbol Piaskowego Nietoperza. Wysyłka zawsze wyglądała tak samo: statkiem do Port Hedland, a potem koleją w głąb lądu, do Cuncudgerie. Co ciekawe, w taki sam sposób oznaczone są przesyłki dla szanghajskiej firmy Fong Imports oraz adresowana do Fundacji Penhewa, a jeszcze nie wysłana skrzynka z posążkiem Cthulhu. W tym ostatnim wypadku planowane jest zresztą wysłanie dwóch skrzyń, choć bohaterowie znaleźli na razie tylko jedną.


BILLY BURRALONG

Symbole Piaskowego Nietoperza oznaczają przesyłki, za które Randolph dostaje od kultystów stawkę dwukrotnie wyższą od normalnej; trudno się więc dziwić wściekłości Toddy'ego, gdy bohaterowie zrzucili skrzynkę.

Po trwających 6k10 minut poszukiwaniach Odkrywcy Tajemnic znajdą drugą skrzynię przeznaczoną dla Fundacji Penhewa. W tym czasie przez uliczkę, przy której stoi barak, przewinie się kilku hałaśliwych pijaczków. To, czy którymś z nich będzie sam Randolph, zależy wyłącznie od Strażnika; gdyby tak się stało, należy za wszelką cenę unikać strzelaniny – za dużo zostało do zrobienia, żeby już w Darwin zgładzić połowę grupy.

W drugim pudle znajduje się dziwne urządzenie, z mnóstwem sterczących prętów, tłoków, kółek, zwierciadeł i pojedynczą rurką zakończoną okularem. Przyrząd ma nieco ponad pół metra wysokości i kwadratową podstawę o boku około trzydziestu centymetrów i służył wielkiej rasie z Yith do nawiązywania kontaktu z umysłami innych istot. Huston znalazł urządzenie w Mieście Wielkiej Rasy; w załączonym do przesyłki liście pisze o nim jako „stosowanym przez Yithian przyrządzie badawczym o krótkim okresie działania".

Urządzenie z prętów, kół i luster

Udany test *mechaniki* pozwoli bohaterowi uruchomić przyrząd, który nie wymaga zewnętrznego źródła zasilania. Wcześniej jednak, przed włączeniem machiny, każdy, komu uda się wykonać test Pomysłowości, dojdzie do wniosku, że lepszym miejscem na prowadzenie eksperymentów byłoby laboratorium niż zapuszczony magazyn; może więc warto poczekać z zaspokojeniem ciekawości? Jeżeli mimo to instrument zostanie włączony, a któryś z Badaczy będzie się upierał, żeby zajrzeć do tubusa z okularem, natychmiast zapadnie w śpiączkę. Jego umysł zostanie przeniesiony do czasów przed biblijnym potopem, kiedy Miasto Wielkiej Rasy przeżywało najwspanialszy okres. Do ciała Odkrywcy Tajemnic trafi tymczasem umysł jednego z zamieszkujących wówczas miasto Yithian. Bohater zostanie uwięziony w przeszłości na 1k4 tygodni, podczas których traci 1k4 punktów Poczytalności tygodniowo.

Yithianin zamieszkujący nowe ciało nie potrafi go zmusić do mówienia ani żadnych innych form komunikacji, toteż po twarzy ofiary przemykają tylko potworne grymasy. Upłynie 1k3+1 dni, zanim nowy właściciel ciała pozna je na tyle, by móc w miarę normalnie funkcjonować. Zacznie wówczas kręcić się po magazynie i czytać wszystkie książki, gazety i periodyki, jakie wpadną mu w ręce, by zdobyć jak najwięcej informacji o nowym świecie zanim zetknie się osobiście z jego mieszkańcami. Dlatego też na dźwięk kroków czy innych podejrzanych hałasów natychmiast wróci do łóżka, by udawać nieprzytomnego. Wysłannik wielkiej rasy ma za zadanie rozejrzeć się w epoce, do której trafił i zdecydować, czy transfer na pełny okres (pięć lat) przyniósłby należyte korzyści w postaci nagromadzonej wiedzy. W tym wypadku Yithianin stwierdzi jednak, że Darwin (czy Port Hedland) nie jest takim centrum kulturalnym, o jakie mu chodzi i wycofa się po wspomnianych 1k4 tygodniach.

Kiedy „gość" wróci do swojego ciała, pechowy Badacz obudzi się w swoim. Będzie od tej pory cierpiał wskutek przebłysków wspomnień, tak jak ofiara podobnego przeniesienia w „Cienie spoza czasu" i (tak jak w opowiadaniu) szybko odzyska pamięć, gdy trafi do australijskich ruin Yith. Wspomnienia nawiedzają go za każdym razem, gdy wykona udany test Mocy; zjawisko to może się okazać użyteczne dla Strażnika, który zyskuje dodatkowy mechanizm kierowania rozwojem akcji, ale przyda się także samym Badaczom, gdy znajdą się w mieście – ofiara urządzenia może ich po nim oprowadzić.

TODDY RANDOLPH (biały), 46 lat, pijaczyna i biznesmen

S	13	KON	12	BC	14	INT	12	MOC	10
ZR	11	WG	11	WYK	06	P	24	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4;
rewolwer kaliber .38 50%, obrażenia 1k10;
chwyt 50%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: księgowość 35%, nasłuchiwanie 9%, perswazja 20%, targowanie się 50%, ukrywanie się 15%, uniki 30%, wiarygodność 20%, wmawianie 40%, wypełnianie druków 55%.

BILLY BURRAGLONG (Kurys), 29 lat, akolita Piaskowego Nietoperza

S	15	KON	16	BC	10	INT	09	MOC	10
ZR	17	WG	09	WYK	01	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: sztylet* 70%, obrażenia 1k4+2+1k4;
obrzędowa pałka 40%, obrażenia 1k10+1k4;
chwyt 20%, obrażenia specjalne.

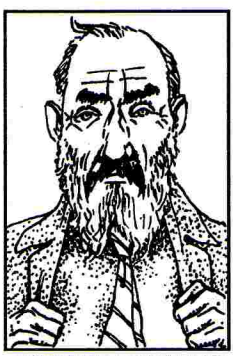
* – *Billy nosi przy sobie trzy sztylety, którymi chętniej rzuca niż zadaje pchnięcia.*

Czary: „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem" (w aspekcie Piaskowego Nietoperza), „Pozbawienie mocy" oraz (zależnie od decyzji Strażnika) „Wstrząśnienie" albo „Znak Voorish".

Umiejętności: nasłuchiwanie 60%, prowadzenie samochodu 10%, psychologia 20%, rzucanie 70%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, tropienie 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%, znajomość kultury Kurysów 30%.

Port Hedland

Wioska znana jako Port Hedland pełni przede wszystkim rolę portu i terminalu kolejowego dla całego rejonu Pilbarra, gdzie przed kilkudziesięciu laty, wśród niskich, łagodnych wzgórz, znaleziono znaczne pokłady złota. Najbardziej wydajne kopalnie znajdują się w miejscu, gdzie obecnie kończą się tory: Cuncudgerie, dwieście trzydzieści kilometrów na południowy wschód od portu. Po drodze do Cuncudgerie (i dalej do Miasta Wielkiej Rasy) bohaterowie odwiedzą zapewne Port Hedland.


ROBERT MACKENZIE

Jeżeli towarzyszy im David Dodge lub mają list od profesora Cowlesa, mogą zatrzymać się u Roberta B. F. Mackenzie. Mackenzie twierdzi, że Arthur (MacWhirr), porządny, uczciwy obywatel z pewnością nie kłamał pisząc o swoim odkryciu; udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że Mackenzie święcie wierzy w to, co mówi.

– Co jednak ciekawe – mówi dalej Robert – kilka lat temu odwiedził mnie pewien Amerykanin, wypytując, tak jak i wy, panowie, o zdjęcia i zapiski Arthura. Nie powiedział, skąd wie o ich istnieniu, ale przekonał mnie, żebym wypożyczył mu wszystkie materiały – i zniknął!

Jeżeli Badacze pokażą Mackenziemu zdjęcie doktora Hustona, ten rozpozna na nich złodzieja. W rękach wykonawcy testamentu MacWhirra zostały tylko cztery szklane płyty fotograficzne i dziennik wyprawy.

Jeśli Odkrywcy powiedzą, że wybierają się w głąb kontynentu, Mackenzie może zatelegrafować, by w Cuncudgerie czekało na nich zaopatrzenie i wynajęte pojazdy (David Dodge też może się tym zająć). Robert dawno już zapamiętał dokładne położenie interesujących ich ruin: dwadzieścia dwa stopnie, trzy minuty i czternaście sekund szerokości geograficznej południowej, sto dwadzieścia pięć stopni i trzydzieści dziewięć sekund długości wschodniej – w samym sercu Wielkiej Pustyni Piaszczystej.

Mackenzie jest zbyt zajętym człowiekiem, by towarzyszyć bohaterom w takiej podróży. Arthur MacWhirr planował powrócić na pustynię z liczną ekspedycją badawczą, ale niestety pod koniec 1921 roku zmarł niespodziewanie na grypę – kiedy zabrakło głównego animatora, o planowanej wyprawie szybko zapomniano.

Cuncudgerie

Po szynach wąskotorowej kolei do Cuncudgerie kursuje jeden pociąg towarowy dziennie. Można nim jechać, zająwszy miejsce na płaskiej platformie, pod ciągłym ostrzałem ciekawskich spojrzeń kuryskich towarzyszy podróży. Podróż trwa osiem godzin; żar leje się z nieba, ziemia jest wypalona, kanały nawadniające suche jak pieprz. W niektórych jarach i wąwozach kulą się rachityczne drzewka, ale nie ma mowy o typowych lasach czy choćby zagajnikach. Po drodze nie mija się żadnych sadyb ludzkich, a jedynymi żywymi istotami, jakie Badacze dostrzegają, są trzy olbrzymie drapieżne ptaszyska, kołujące leniwie w oddali. Pociąg podskakuje na wypaczonych z gorąca szynach i nie ma mowy o użyciu lornetki czy lunety, ale jeśli Odkrywcy są po lekturze pamiętnika MacWhirra, ptaki powinny im dać do myślenia.

Cuncudgerie, jak na górniczą osadę przystało, tętni życiem nawet w samo południe. Oprócz pracowników okolicznych kopalń służy za punkt zaopatrzeniowy całej armii poszukiwaczy z mnóstwem koni, wielbłądów, mułów i setkami ciężarówek, jak również nielicznym damom lekkich obyczajów.

Włócząc się po mieście bohaterowie nasłuchają się mnóstwa opowiastek i plotek; jak zwykle każda informacja kosztuje ich funta (za drinki) lub wymaga udanego testu *wiarygodności, wmawiania, nasłuchiwania* albo *perswazji*.

- Złotonośne rafy (sterczące ponad powierzchnią pustyni skalne żebra, bogate w samorodki) ciągną się przez setki, jeśli nie tysiące kilometrów na wschód od miasta. Nie da się jednak ukryć, że facetowi, który tak twierdzi, chodzi chyba tylko o zrobienie wrażenia na rozmówcach.
- W sercu pustyni można spotkać jadowite węże (szczera prawda: jadowitych węży nie brak w całej Australii).
- W jednej z kopalń, daleko na wschodzie, miał miejsce tragiczny wypadek, ale jej właściciele zapłacili właściwym politykom i sprawę zatuszowano. Zginęło około dwudziestu pięciu ludzi, między innymi „Walijczyk", czyli Derby Dave, który pracował dla Mortimera Wycrofta. Od tragedii minęło już trochę czasu.
- Jakiś zwariowany Amerykanin zebrał dwudziestu paru chłopa i razem wyruszyli w busz. Kazał im wykopać dziesięciometrowy szyb, po czym powiedział, że na tym ich robota się kończy, dał im premię i kazał wracać do Darwin, gdzie odebrali wypłatę (to zniekształcona wersja historii górników z Cuncudgerie, wynajętych przez Hustona, których spotkał znacznie gorszy koniec).
- Pasterze, którzy pędzą bydło Szlakiem Canninga, klną się na wszystkie świętości, że potwory rozmiarów niedźwiedzi „jakiś rok temu" porwały im część stada. Niespodziewany atak miał ponoć miejsce na wschód od jeziora Percivala.

- Mieszkająca w pobliżu Wodospadu Dingo rodzina Slatterych nie należy do szczególnie miłych. Najlepiej unikać spotkania z nimi.
- Amerykanin nazwiskiem John Carver (bardzo podobny do doktora Hustona, jeśli Badacze pokażą mówiącemu jego zdjęcie) prowadził badania i wykopaliska wzdłuż Szlaku Canninga, który biegnie wschodnim skrajem Wielkiej Pustyni Piaszczystej.
- Na północy widziano niedawno ducha (niedaleko Wodospadu Dingo), który potrafił przenikać przez ciała żywych ludzi (tę historię opowiada starzec znany jako Obłąkany Ginger Muldoon; jeśli Odkrywcy Tajemnic zainteresują się nią bliżej, więcej informacji na jej temat można znaleźć poniżej – patrz „Sprawa Buckleya").
- Mniej więcej dwa tygodnie temu widziano w okolicy trzy olbrzymie ptaki, które, zdaniem mówiącego, musiały mieć skrzydła o rozpiętości co najmniej sześciu metrów. Strzelił do nich parę razy, żeby móc jednego wypchać, ale krążyły poza zasięgiem jego strzelby.
- Amerykanin, który kazał wykopać szyb w piasku i John Carver to ta sama osoba. Wyposażenie dla jego wyprawy przygotował Mortimer Wycroft z Cuncudgerie.
- Dziwne, złe plemię wysokich i niezwykle chudych Kurysów zamieszkuje tereny daleko na wschód od miasta.
- Z pięć czy sześć lat temu jeden facet utrzymywał, że gdzieś na pustyni znalazł dziwaczne, obrobione kamienne bloki. Twierdził, że z pewnością nie były dziełem abo, a dla potwierdzenia prawdziwości swoich słów postawił wszystkim klientom kolejkę. Po udanym teście Szczęścia (wykonanym przez Badacza) rozmówca przypomni sobie, że ów dziwak nazywał się MacWhirr.
- Gdzieś na pustyni znajduje się podziemne miasto, do którego prowadzi wiele dróg, ale wydmy wciąż się przemieszczają i odkrywając jedne z nich, zasypują inne. W mieście mieszkają złe istoty.

SPRAWA BUCKLEYA

Przysłuchując się plotkom i ploteczkom krążącym w Cuncudgerie, od czasu do czasu Badacze stykają się z relacjami o duchu, jakiego widuje się ponoć przy Wodospadzie Dingo. Jest to duch Billa Buckleya, którego przed kilku laty zabiła rodzina Slatterych. Jego historię przytoczono w rozdziale „Duch Buckleya", ale poniżej podano odnoszące się do niego tropy, na jakie mogą się natknąć bohaterowie węszący po mieście.

Jeżeli z początku nie zdecydują się zapoznać bliżej z tajemniczą sprawą Buckleya, może zaciekawi ich później, po spotkaniu przy wodospadzie.

OBŁĄKANY GINGER MULDOON: Stary Ginger jest głównym źródłem opowieści o duchu. Całymi dniami przesiaduje w „Cuncudgerie Grand" (miejscowej knajpie), próbując utopić w alkoholu wspomnienie przerażającej nocy. Jest już nieźle ogłupiały od trunków, ale współczucie i cierpliwość (poparte wspólnym piciem) pozwolą sporo od niego wyciągnąć.

Cztery dni temu nocował w pobliżu miejsca zwanego Wodospadem Dingo. Skąd ta nazwa – nie ma pojęcia, bo nie widział tam ani wodospadu, ani psów dingo, tylko dziurę w ziemi, z której sam zaczerpnął wody. Rozbił się blisko studni; nie była to może najszczęśliwsza okolica na samotną noc przy ognisku, ale i tak wolał to, niż towarzystwo mieszkających nieopodal świrów: ojca i dwóch synów.

Ledwie przyłożył głowę do poduszki, gdy obudziło go światło. Najpierw pomyślał, że to trójka Slatterych przyszła go przegnać, obrabować albo zrobić coś jeszcze gorszego, ale to, co zobaczył, okazało się nieskończenie bardziej przerażające i tylko z grubsza przypominało człowieka: ciało mężczyzny o mięsie odłażącym od kości, wytrzeszczonych oczach, które wyglądały jak ugotowane na twardo, i otwartych niby do krzyku ustach – co było tym gorsze, że nie dobywał się z nich żaden dźwięk. Stwór szedł prosto w stronę Gingera.

Muldoon opowiada dalej, jak odważnie odpędził potwora kijem. Kłamie, gdyż po prostu uciekł w panice, ale do tego w życiu by się nie przyznał. Kiedy słońce wspięło się już wysoko na nieboskłon wrócił do obozowiska, zebrał graty i na paluszkach umknął do domu. Na tym kończy się jego wiedza o Buckleyu.

Jeżeli Badacze sprowokują Gingera do bitki (wystarczy, by zbyt ostro podali jego słowa w wątpliwość), Strażnik może użyć współczynników podanych dla Franka Slattery na str. 147.

GAZETY: Cuncudgerie nie ma własnej gazety ani archiwum, natomiast w Urzędzie Górniczym działa telegraf. Badacze mogą tą drogą zawiadomić ewentualnego współpracownika z Perth albo Sydney, który sprawdzi gdzie trzeba i przyśle im odpowiedź: w tym samym miesiącu przed dziesięciu laty Bill Buckley zniknął bez śladu w okolicy Cuncudgerie.

Vern Slattery, który zamordował Buckleya, nie ma pojęcia, że ktoś spoza miasta wiedział o jego istnieniu. Gdyby się o tym dowiedział, zaraz by się upił, bo w dziurze zwanej Wodospadem Dingo wciąż spoczywają kości Billa.

INNE PLOTKI: Niektórzy mieszkańcy Cuncudgerie mogą pamiętać Billa Buckleya jako jedynego człowieka, który z własnej woli udał się prosto do Wodospadu Dingo. Wmówił sobie, że z pewnością znajdzie tam złoto. Pamiętają również, że potrafił grać na harmonijce ustnej i był dobrym kompanem do kufla (co oznacza, że czasem stawiał wszystkim kolejkę, co jest szybkim i znakomitym sposobem zawierania nowych znajomości). Nigdy nie wrócił do miasta; kto wie, może umarł na pustyni. Większość ludzi kojarzy postać Verna Slattery, ale nie ma powodu, by łączyć go z Billem. Mogą zasugerować dom Slatterych jako potencjalne miejsce na nocleg, ale boją się starego pijaczyny i jego synów i w miarę możliwości omijają ich z daleka.

Kilku Kurysów z okolicy widziało ducha Buckleya i wiedzą, że jest to umęczona dusza białego człowieka (żaden z nich nie kręcił się z ogniem w pobliżu Wodospadu Dingo, toteż nie znają gniewnej postaci Billa). Znają również zwariowaną opowieść Muldoona, ale uważają, że był pewnie pijany jak bela i sam nie wiedział, co widzi; mógł zresztą spotkać po prostu *yowie*, stworzenie z mitologii australijskiej.

MORTIMER WYCROFT

Kurysi nazywają Wycrofta „Trupiakiem", bo, jak mówią, „ma ciało blade jak brzuch jaszczurki"; zapadnięte oczy i obciągnięta na kościach skóra uzupełniają wizerunek Trupiaka. Interesy nie idą najlepiej (ma sklep z wyposażeniem dla poszukiwaczy i górników), ale Mortimer niespecjalnie się tym przejmuje. Zatrudnia trzech kuryskich pomocników, którzy w rozmowach z obcymi udają, że nie znają angielskiego. Sam Wycroft umie się zresztą dogadać w ich języku (zwanym *kariera*). Często zamyka interes i wyjeżdża do klienta ciężarówką pełną sprzętu – potrafi tak zniknąć nawet na kilka tygodni. Kiedy jednak przebywa akurat w Cuncudgerie, większość czasu spędza z pomocnikami: na piętrze ma własną sypialnię, Kurysi zaś śpią w samym sklepie, zajmującym parter sypiącego się budynku na obrzeżach Cuncudgerie.

Niechlujnie wykonane i umocowane półki za wygiętą w kształt podkowy ladą uginają się pod ciężarem roboczych ubrań, butów, naczyń, zwojów liny i łańcucha, latarń i kapeluszy górniczych, bielizny, lamp łukowych, latarek, baterii, części

samochodowych, bloków i wielokrążków wszelkiej maści, silników, części do silników, puszkowanej żywności, kilofów, przyborów do analizy składu rudy i mnóstwa innego ekwipunku. W stojącej tuż obok szopie Wycroft przechowuje drewniane bale na stemple i szalunek, worki z cementem, żelazne szyny i wózki do wożenia urobku; druga szopa, zbudowana nieco dalej od głównego sklepu, mieści skrzynki dynamitu i innych materiałów wybuchowych wraz z zapalnikami. Przed budynkiem znajduje się mała pompa, połączona z zakopanym pod ziemią zbiornikiem, mieszczącym trzy tysiące litrów benzyny.

Trójka Kurysów, którzy kręcą się przy sklepie, rozumie po angielsku na tyle, żeby nalać paliwa do baku; zareagują również na gestykulację i słowa „Mortimer Wycroft" – któryś z nich pobiegnie po szefa. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zauważyć, że najwyższy z tubylców ma na lewym bicepsie wytatuowaną spiralę i nietoperza.

Mortimer Wycroft nie ma żadnego interesu w odpowiadaniu na pytania wścibskich nieznajomych. Nie wie nic o „Walijczyku" Derby Dave, oprócz tego, że kiepski był z niego mechanik i że zasłużył sobie na swój los. Na temat Johna Carvera nie ma nic do powiedzenia; twierdzi wręcz, że nigdy w życiu go nie widział, ale udany test *psychologii* zdradzi go. Istnieje 50% szans, że przy następnym spotkaniu z doktorem Hustonem przypomni sobie, iż wypytywano go o Carvera.

Wycroft jest właściwie nie tyle kultystą, co raczej zwolennikiem i przedstawicielem Kultu Piaskowego Nietoperza. Przystąpił do tej organizacji wiedziony ślepym zachwytem nad Miastem Wielkiej Rasy i przeszedł inicjację; nie dorobił się jednak tatuaży i teraz farbą maluje sobie na ciele symbol nietoperza (farbę trzyma pod łóżkiem).

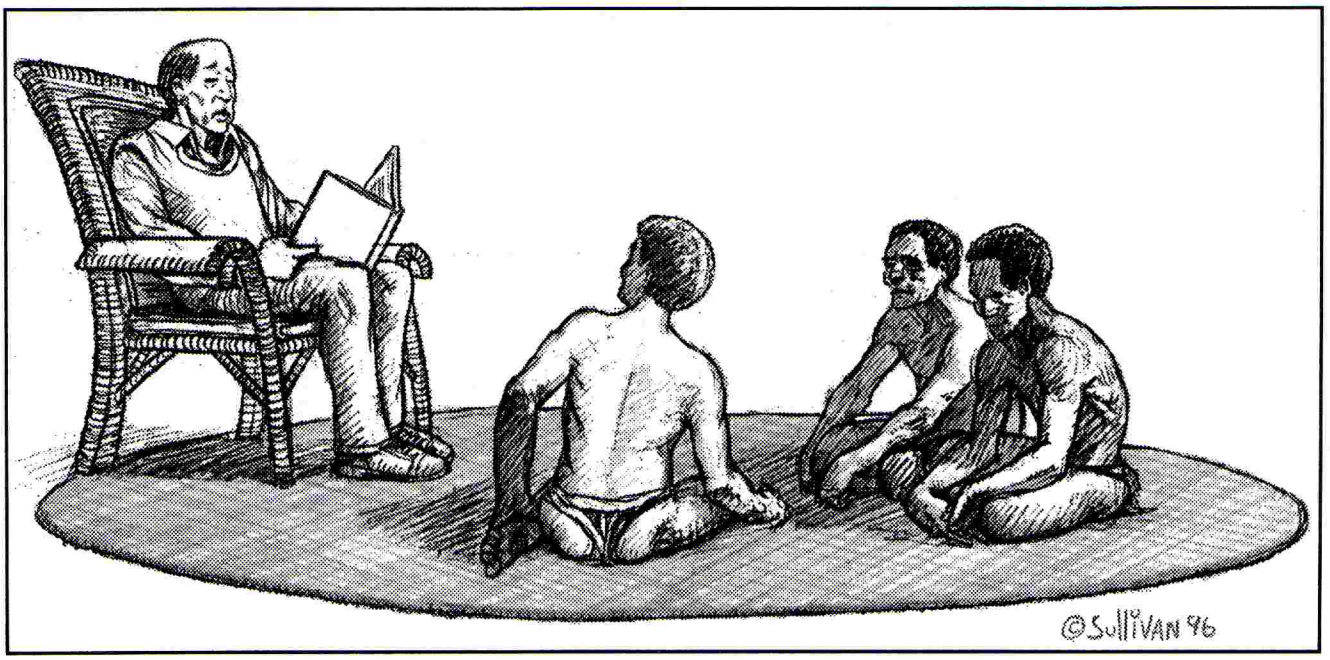
Nie potrzeba testu *psychologii*, żeby stwierdzić, iż Mortimer dawno postradał resztki rozumu; na dobrą sprawę ledwie zdaje sobie sprawę z własnego istnienia na tym świecie. Prędzej schowa się w najciemniejszym kącie, niż stanie do walki, przynajmniej dopóki nic nie zagrozi jego bezcennej księdze. Całe jego życie kręci się teraz wokół wypraw do miasta, w którym przed wiekami mieszkali przedstawiciele wielkiej rasy. W ulubionym śnie Wycrofta udaje mu się dokonać zamiany umysłów z Yithianinem; w rzeczywistości Mortimer jest zbyt mało atrakcyjnym partnerem, by mogło do tego dojść.

Wszyscy trzej „chłopcy" Mortimera są kultystami. Nie rozstają się z małymi nożami i zazwyczaj mają w zasięgu ręki bumerangi, ale i tak najchętniej walczą pałkami. Podczas wypadu do podziemnego miasta zabierają ze sobą całą wymienioną broń. Mogą na własną rękę zaatakować Badaczy (także w Cuncudgerie), nie mówiąc o tym swemu pracodawcy. Jeżeli Wycroft zwróci uwagę, że Odkrywcy Tajemnic jadą śladem jego dwóch ciężarówek do Miasta Wielkiej Rasy, każe „chłopcom" zlikwidować intruzów przy użyciu bumerangów i włóczni. Kultyści z rozkazu przełożonych pilnują, żeby Mortimerowi nie stała się krzywda, ale gdyby tego od nich zażądano, zabiliby go bez chwili wahania.

W sklepie i obu szopach nie ma nic, co nasuwałoby skojarzenia z Mitami. Umeblowanie skromnego mieszkanka na piętrze składa się z łóżka, kuchenki, komody, szafy, lodówki (a właściwie skrzynki na lód, dostarczany z miejscowej fabryczki) i wieszaka na kapelusze. Z dokumentacji handlowej Wycroft przechowuje tylko rachunki i dowody zapłaty, a pieniądze trzyma w słoiku na ciastka (w tej chwili jest to 1k6 x10 funtów australijskich). Za ladą, w sklepie, ma strzelbę, którą na noc zabiera do sypialni.

Pod łóżkiem znajduje się słoik czarnej farby do makijażu oraz nosząca ślady częstego przeglądania książka „Wondrous Intelligences" („Cudowne intelekty"), autorstwa siedemnastowiecznego pisarza angielskiego Jamesa Woodville'a (+3 procent do *Mitów Cthulhu*, brak czarów, -1k4 PP). Jest to pierwsze wydanie „Intelektów", warte w latach dwudziestych dobre pięćset funtów. Poza nużącymi zachwytami autora nad własną osobą i natrętnymi opisami ulubionych solowych praktyk seksualnych, znaleźć tam można kilka słów na temat wielkiej rasy z Yith (informacje te pokrywają się z tym, co Strażnik może znaleźć w głównym podręczniku **Zewu Cthulhu**). Poza tym księga zawiera przejmującą dreszczem relację z wojny z potworami, mieszkańcami przepastnych jaskiń i pozbawionych okien bazaltowych wież. Wycroft będzie uporczywie ścigał i usiłował zabić ewentualnego złodzieja księgi.

Bez względu na to, czy Badacze dowiedzą się o jego istnieniu, czy nie, Wycroft wkrótce po ich przybyciu do Cuncudgerie uda się do Miasta Wielkiej Rasy, dzięki czemu jego trzyosobowa ochrona w razie potrzeby włączy się do walki. „Oddział" Mortimera może stanowić odwody, przydatne dla kultu bądź nie (w zależności od tego, jak poczynają sobie Badacze) lub stać się pierwszym, łatwym łupem Odkrywców Tajemnic.



MORTIMER WYCROFT W TOWARZYSTWIE SWYCH SZCZERYCH WIELBICIELI

MORTIMER WYCROFT (biały), 48 lat, ponury niczym duch

S	10	KON	10	BC	12	INT	09	MOC	05
ZR	11	WG	09	WYK	10	P	02	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: strzelba kaliber 12 45%, obrażenia 2k6/1k6/1k3.

Umiejętności: elektryka 15%, język angielski 50%, język kariera 15%, księgowość 25%, Mity Cthulhu 6%, nasłuchiwanie 40%, obsługa ciężkiego sprzętu 20%, Pidgin English 30%, prowadzenie samochodu 30%, skakanie 25%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 20%, wiarygodność 15%, wspinanie się 20%.

LYNN (pierwszy Kurys)

S	13	KON	12	BC	10	INT	06	MOC	12
ZR	16	WG	07	WYK	01	P	0	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: bumerang bojowy 65%, obrażenia 1k8;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 70%, obrażenia 1k10;
sztylet 35%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: język angielski 20%, język kariera 40%, Mity Cthulhu 5%, nasłuchiwanie 60%, Pidgin English 35%, prowadzenie samochodu 20%, rzucanie 65%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, tropienie 65%, ukrywanie się 50%, uniki 55%, wspinanie się 40%.

SHANNON (drugi Kurys)

S	15	KON	12	BC	10	INT	08	MOC	10
ZR	10	WG	07	WYK	01	P	0	WT	11

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: bumerang bojowy 45%, obrażenia 1k8+1k4;
chwyt 45%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 65%, obrażenia 1k10+1k4;
sztylet 55%, obrażenia 1k4+2+1k4.

Umiejętności: język angielski 10%, język kariera 45%, Mity Cthulhu 4%, nasłuchiwanie 60%, Pidgin English 45%, rzucanie 45%, skakanie 45%, skradanie się 90%, spostrzegawczość 40%, tropienie 35%, ukrywanie się 70%, uniki 40%, wspinanie się 40%.

JANICE (trzeci Kurys)

S	11	KON	10	BC	09	INT	09	MOC	09
ZR	07	WG	05	WYK	01	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: bumerang bojowy 45%, obrażenia 1k8;
chwyt 20%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 50%, obrażenia 1k10;
sztylet 55%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: język angielski 15%, język kariera 50%, Mity Cthulhu 5%, nasłuchiwanie 60%, Pidgin English 35%, rzucanie 45%, skakanie 65%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, tropienie 20%, ukrywanie się 50%, uniki 50%, wspinanie się 80%.

Duch Buckleya

„Mieć tyle szans, co Buckley" to australijskie określenie sytuacji beznadziejnej. Z naszymi bohaterami nie jest może tak źle, ale i ich czeka wizyta przy Wodospadzie Dingo.

W australijskim folklorze nie brakuje opowieści o duchach, najczęściej upiorach białych osadników pomordowanych w tajemniczych okolicznościach – tak też narodziła się ta przygoda (duchy Kurysów to zupełnie inna sprawa; wystarczy zapoznać się z przykładem mimich, o których będzie mowa później). Spotkanie z duchem Billa Buckleya rozgrywa się po drodze z Cuncudgerie do podziemnego miasta na pustyni i może nastąpić zupełnie przypadkowo albo być następstwem prowadzonego w miasteczku dochodzenia. Buckley i mordercy z rodziny Slatterych nie mają nich wspólnego z doktorem Hustonem, co nie zmienia faktu, że znajomość z nimi może się okazać śmiertelnie niebezpieczna.

Informacje dla Strażnika

Przed dziesięciu laty Bill Buckley, stary włóczęga, wyruszył na rozciągające się zaraz za Cuncudgerie bezdroża w poszukiwaniu złota. Zamiast cennego kruszcu znalazł jednak własną śmierć – zginął z rąk obłąkanego, zazdrosnego górnika, Verna Slattery, któremu wydawało się, że sam znalazł złoto i że Buckley przybywa go okraść. Będąc z natury tchórzem i sadystą, Slattery zakradł się pod osłoną nocy do obozowiska Billa, ogłuszył go i spalił żywcem w jego własnym ognisku. Buckley popełnił jeden błąd: poprzedniego dnia, mijając chałupę Slatterych, złożył im wizytę i zapytał, czy nie mogą mu sprzedać czegoś do jedzenia.

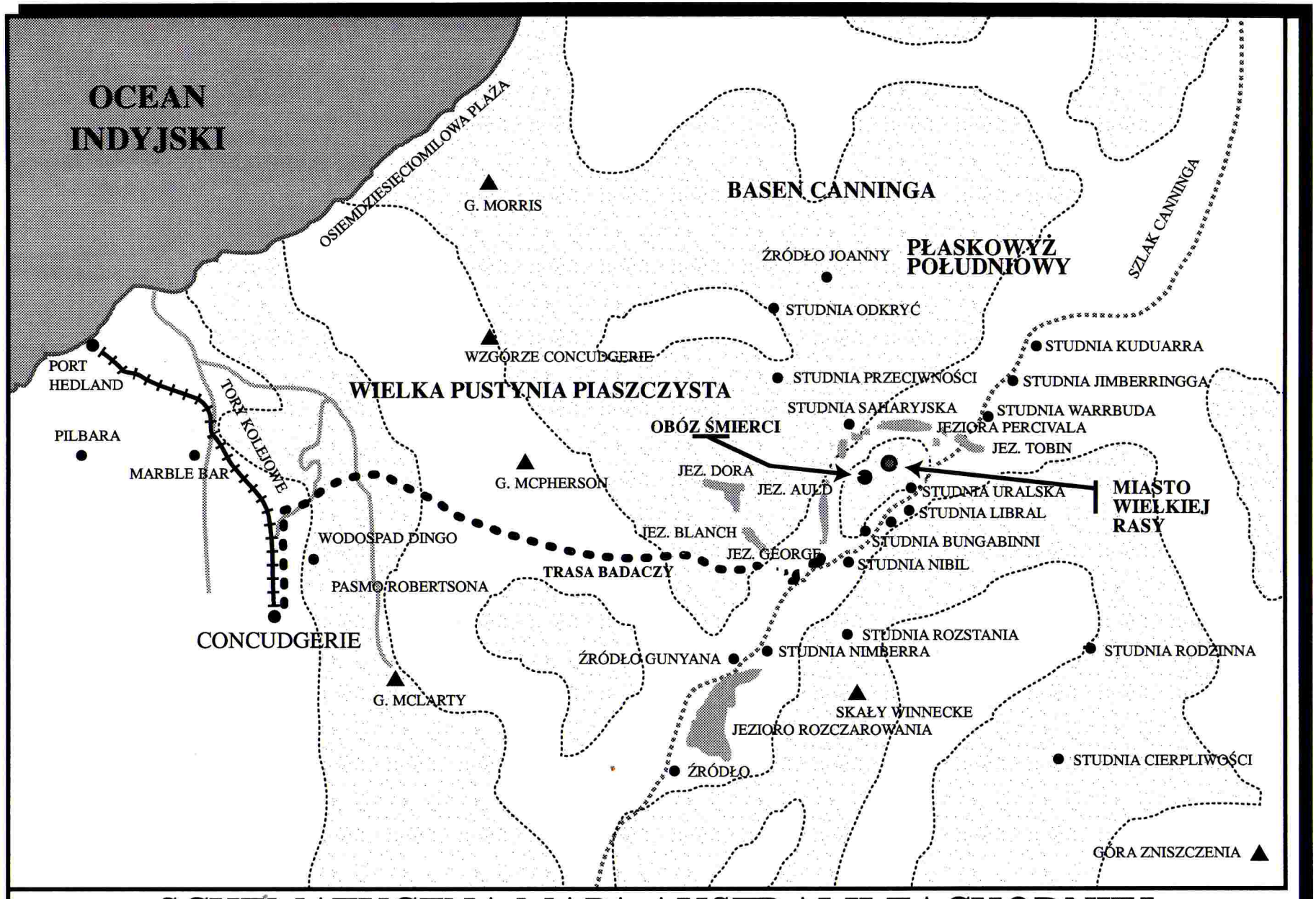
Vern Slattery do dziś mieszka w tej samej, rozpadającej się szopie, z dwoma synami: Frankiem (sadystą jak ojciec) i Jacko (kretynem). Wówczas żaden z chłopców nawet nie podejrzewał co się stało, ale dziś Frank powoli zaczyna domyślać się prawdy, bo w pijackim amoku ojcu zdarza się za dużo powiedzieć. Na razie jednak jedynymi osobami, które znają fakty, są stary Slattery i duch Buckleya; co ciekawe, właśnie ten ostatni będzie bardziej skory ujawnić prawdę.

Wielu ludzi przepadło w głębi kraju – ot, wyruszyli na wyprawę i słuch po nich zaginął – więc jeden łazęga więcej czy mniej na nikim nie zrobił wrażenia. Nikt nie wszczął śledztwa mającego wyjaśnić zniknięcie Buckleya; żaden sąd nie zawracał sobie głowy uznaniem go za zmarłego. Tylko duch Billa pała żądzą zemsty i ukarania mordercy, a duchy mają własną wizję sprawiedliwości.

Okoliczni Kurysi całkiem niedawno widzieli pośmiertne wcielenie Buckleya; Obłąkany Ginger Muldoon przed kilku zaledwie dniami spotkał się z „gniewną" postacią ducha. Spotkania tego zresztą omal nie przypłacił życiem i pracuje teraz w Cuncudgerie nad utopieniem wspomnień w alkoholu.

Udział Odkrywców w wyjaśnieniu tajemnicy

Całkiem możliwe, że Badacze sami z siebie zaczną rozglądać się w okolicy Wodospadu Dingo, nasłuchawszy się ploteczek



SCHEMATYCZNA MAPA AUSTRALII ZACHODNIEJ

w Cuncudgerie, gdyby jednak tak się nie stało, Strażnik powinien zaaranżować spotkanie z duchem Billa Buckleya.

Dom Slatterych stoi na szlaku prowadzącym z miasteczka do ruin Miasta Wielkiej Rasy, w bliskim sąsiedztwie sadzawki, gdzie przez okrągły rok można nabrać wody. Ponieważ okolicę, gdzie zginął Buckley, można zidentyfikować dopiero po starannych oględzinach, bohaterowie mogą „przypadkiem" rozbić się na noc w tym samym miejscu pierwszego dnia po opuszczeniu Cuncudgerie.

Wodospad Dingo

Z przecinającego równinę, poszarpanego żebra skalnego sterczą w górę potężne, czerwone bryły, przypominające kształtem łamiącą się falę, na wieki zastygłą w kamieniu. Cień tej niezwykłej formacji skalnej chroni znajdujące się u jej stóp źródełko przed nadmiernym wysychaniem. Oto Wodospad Dingo. Powyżej zbiornika z wodą znajdują się trzy głębokie jaskinie.

Sama sadzawka ma niespełna pięć metrów średnicy. Nocą ściągają tu do wodopoju zwierzęta z całej okolicy, także jadowite węże. Jeżeli zapobiegliwi Badacze zabrali ze sobą jakiegoś Kurysa, będą mieli okazję zaobserwować, jak pije wodę z jeziorka: zasysa ją przez słomianą matę, którą zasłania usta. Zachowanie takie nie ma, wbrew pozorom, żadnego podłoża rytualnego – chodzi po prostu o odfiltrowanie nieczystości, jakie trafiają do wody wraz ze zwierzętami.

Sadzawka jest wprawdzie rzadkością na pustyni, ale Wodospad Dingo niczym się poza tym nie wyróżnia.

JASKINIE

W skalnej ścianie powyżej stawu znajdują się wejścia do trzech pieczar, ciągnących się na dobre dwadzieścia metrów w głąb (a przede wszystkim w dół) zbocza. Udany test *wspinania się* pozwoli dotrzeć do dowolnego z otworów. Jeżeli ktoś chce się rozejrzeć po wnętrzu jaskini, musi przynieść latarkę albo pochodnię, zwłaszcza że wskutek zakrzywienia opadającego w dół tunelu światło z wejścia nie dociera na dno. Pierwsza jaskinia (licząc od lewej) jest pusta i nieciekawa, na dnie drugiej zalęgły się jadowite węże (1k4+2 sztuk, *uniki* 80%, Wytrzymałość 3, jad ma Moc 14), w trzeciej zaś znajdują się zbielałe kości Billa Buckleya, które znalazca z łatwością zidentyfikuje jako ludzkie. W suchym klimacie zachowały się także strzępy ubrania ofiary. Udany test Pomysłowości zwróci uwagę Odkrywcy Tajemnic na fakt, że brakuje butów; nic dziwnego, skoro stary Slattery zabrał obuwie Buckleya (podobnie jak i harmonijkę).

SPOTKANIE Z DUCHEM BUCKLEYA


DUCH BACKLEYA

Opis obu pośmiertnych postaci Billa znajdziecie na końcu rozdziału. Jeżeli Badacze nie będą próbowali straszyć go ogniem, pojawi się w postaci łagodnej, podobnej do tej, jaką miał za życia: włóczęga z długą brodą i zapatrzonymi w dal oczyma. Duch nie chce nikogo przerazić, lecz zaprasza przybyszów, by poszli za nim do groty, gdzie spoczywają doczesne szczątki zamordowanego. Podążenie jego śladem pozwoli uniknąć badania jaskiń niebezpieczną w tym wypadku metodą prób i błędów. Buckley marzy tylko o zemście na swym zabójcy, które to pragnienie można zaspokoić na dwa sposoby: znaleźć w domu Slatterych dowód, że Vern zabił Billa i powiadomić o tym policję lub – co bardziej odpowiada upiorowi – sprowadzić Verna do Wodospadu Dingo, by stanął twarzą w twarz ze swą ofiarą.

Gdyby udało się namówić lub zmusić Verna do odwiedzenia Wodospadu, duch Buckleya będzie próbował przejąć jego ciało i skoczyć w dół jednej z pieczar, co oznaczałoby natychmiastową śmierć starego Slattery. W ten sposób morderca na wieki połączyłby się ze swą ofiarą. Jeżeli taki plan się nie powiedzie, duch spróbuje przejąć kontrolę nad dowolną z obecnych osób i zepchnąć zabójcę w głąb jaskini bądź zabić go w jakikolwiek inny sposób (na końcu rozdziału opisano mechanizm przejmowania przez ducha Billa kontroli nad żyjącymi). Kiedy Buckley dopnie swego, na zawsze opuści ciało wykorzystanej osoby i okolice Wodospadu Dingo.

Rudera Slatterych

Chałupa, a właściwie blaszany barak Slatterych znajduje się o trzy kilometry od wodospadu. Dowodów zamordowania Buckleya należy szukać w samym domu oraz przylegających do niego zabudowaniach.


VERN SLATTERY

Mieszka tu stary Vern Slattery z dwoma synami: Frankiem i Jacko. Rudera ma cztery izby – trzy sypialnie i jeden pokój dzienny. Wewnątrz jest niemiłosiernie gorąco oraz brudno, a ubóstwo i niechlujstwo wyzierają z każdego kąta.

Stojąca obok wygódka ma ściany z blachy i betonową podłogę. Znajduje się tu ubikacja, a w drugim, większym pomieszczeniu – zabytkowa wanna na lwich nogach. Wodę nosi się z przeżartego rdzą zbiornika nieopodal domu.

Klan Slatterych zajmuje się poszukiwaniem złota w prymitywnej „kopalni" o niespełna dwa kilometry od chałupy. Kopalnię tworzy sieć niskich tuneli, zaniedbanych, ale wciąż w miarę bezpiecznych.

VERN, OJCIEC RODU

Vern Slattery jest wrednym, niemiłym staruchem, chudym jak szczapa i prawie kompletnie łysym, o głosie przypominającym powarkiwanie psa. Ma w dodatku talent do rzucania wymyślnych przekleństw. W młodości nieraz zabijał ludzi, Buckley jednak był pierwszą ofiarą, którą zamordował tak blisko domu. Teraz też nie zawaha się zabić, jeśli uzna, że znalazł się w niebezpieczeństwie.

Z początku kopalnia przynosiła mu pewne zyski, ale złoto szybko się skończyło, a niewielka zgromadzona wtedy sumka pozwala Slatterym wegetować w stanie totalnej degrengolady, który zdążyli polubić. Dziś Vern ogranicza się do picia i udawania, że pracuje w kopalni. Nigdy nie wraca do Wodospadu Dingo.

FRANK, STARSZY SYN VERNA

Frank Slattery to kawał drania, prawdziwy *larrikin*, jak mówią Australijczycy. Początkowo słowo to oznaczało pewien rodzaj złodzieja-specjalisty, z czasem jednak przyjęło się określać tym mianem najgorszych bandziorów. W niektórych sytuacjach używa się go z czułością, ale z pewnością nie w wypadku Franka – facet budzi mniej więcej tyle samo ciepłych uczuć, co but, w którym zalęgły się olbrzymie pająki. Gdyby nie szorstka powierzchowność i wieczny grymas pogardy na twarzy, to wysoki, muskularny blondyn mógłby nawet uchodzić za przystojnego

mężczyznę. W sytuacji bez wyjścia nie zawaha się użyć przemocy, chyba że uzna, iż przeciwnicy mają zbyt dużą przewagę.

JACKO, MŁODSZY SYN VERNA


FRANK SLATTERY

Jacko jest niedorozwiniętym półkretynem i uwielbia maltretować schwytane zwierzęta. Z wyglądu bardzo przypomina Franka, w przeciwieństwie do brata ma jednak niewinne, jakby nieobecne spojrzenie, które znakomicie maskuje wrodzone okrucieństwo. Niezbyt uważni przybysze z zewnątrz mogą skłaniać się ku współczuciu, ale udany test *psychologii* przekona ich, że sporo w ten sposób ryzykują. Jacko nie rozstaje się z harmonijką Billa Buckleya, na której lubi wygrywać pojedynczą, niepokojącą, żałosną nutę.

TROPY I DOWODY

Na nieszczęście dla graczy nic nie wskazuje bezpośrednio na Verna jako mordercę Buckleya. Można doprowadzić do konfrontacji Franka i Jacko z duchem Billa, który się oczywiście nimi nie zainteresuje (zresztą Jacko jest za młody, żeby poważnie go podejrzewać). Jeżeli starszy z braci poczuje się zagrożony, podzieli się z Badaczami podejrzeniami, jakie żywi wobec ojca. Nie należy jednak pochopnie brać go za sojusznika, gdyż przy pierwszej okazji wraz z Vernem spróbuje zabić przybyszów (jeśli tylko uzna, że może dokonać tego bezkarnie). Frank będzie pomocny tylko w sytuacji, gdy Odkrywcy Tajemnic będą mieli wyraźną przewagę (najlepiej liczebną). W ostateczności Vern i Frank zawsze mogą próbować zrzucić całą winę na bezradnego Jacko.

BUTY BILLA BUCKLEYA: Vern Slattery zabrał Buckleyowi buty ponieważ były zupełnie nowe. Niestety, po powrocie do domu okazało się, że są za małe na synów i trafiły pod wannę, gdzie po dziś dzień leżą i pleśnieją. Półgodzinne przeszukanie domostwa Slatterych, poparte udanym testem *spostrzegawczości*, pozwoli je znaleźć. Na zewnętrznej stronie języka każdy but ma wypalony autograf właściciela: „B. Buckley".


JACKO SLATTERY

HARMONIJKA USTNA BILLA BUCKLEYA: Instrument należy dziś do Jacko, który nie zechce się z nim rozstać. Można ewentualnie podsunąć mu inną, równie ciekawą zabawkę, ale ona tylko na chwilę pozwoli mu zapomnieć o harmonijce. Jeśli Badacze nie będą mu jej chcieli oddać, zrobi się agresywny.

Na metalowej pokrywie instrumentu wydrapano nazwisko „Buckley".

INNE DOWODY: Jeżeli Strażnikowi zależy na tym, by w sprawę wmieszali się stróże prawa i porządku, może rozważyć istnienie dodatkowych dowodów, świadczących o związku Slatterych ze zbrodnią. Poniżej jednak opisano najlepsze zakończenie całej sprawy.

Sprawiedliwa nagroda

Znalezienie ukrytych pod wanną butów Buckleya lub harmonijki, którą bawi się Jacko, wystarczy, by przekonać miejscowe władze, od dawna mające na pieńku z rodziną Slatterych. Frank będzie zeznawał przeciw ojcu, który zostanie osądzony, skazany i powieszony za morderstwo Billa Buckleya. Takie zakończenie sprawy przyniesie każdemu z bohaterów 1k3 punkty Poczytalności.

Gdyby natomiast Badacze postanowili zwabić Verna na miejsce zbrodni, staną się współwinnymi jego śmierci, czego konsekwencje będą mniej przyjemne. Sprawiedliwości stanie się zadość, ale Odkrywcy nie powinni oczekiwać nagrody w postaci premii Poczytalności. Poza tym jeśli spędzą przy Wodospadzie Dingo jeszcze jedną noc, przekonają się, że miejsce ducha Buckleya zajął inny upiór – Vern Slattery. Zresztą nawet jeśli od razu ruszą w drogę, plotki o nowym „mieszkańcu" okolic wodospadu dogonią ich i tak przed opuszczeniem Australii. W każdym razie stracą 1/1k6 punktów Poczytalności za zgotowanie Vernowi tego rodzaju żywota wiecznego.

Współczynniki

VERN SLATTERY (biały), 61 lat, głowa rodziny, morderca

S	12	KON	15	BC	13	INT	13	MOC	11
ZR	13	WG	10	WYK	10	P	09	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4;
karabin tłokowo-obrotowy kaliber .30-06 60%, obrażenia 2k6+4;
nóż kuchenny 50%, obrażenia 1k4+2+1k4.

Umiejętności*: psychologia 25%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 75%, uniki 50%, wyrafinowane przekleństwa 90%.

** – Vern połowę życia spędza w stanie upojenia alkoholowego. Dopóki nie odeśpi pijaństwa, poziom wszystkich umiejętności zmniejsza mu się o połowę. Wyjątkiem są* wyrafinowane przekleństwa, *których poziom sięga w tym czasie 99%.*

FRANK SLATTERY (biały), 29 lat, prawdziwy *larrikin*

S	14	KON	12	BC	14	INT	12	MOC	15
ZR	13	WG	13	WYK	08	P	20	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+1k4;
karabin tłokowo-obrotowy kaliber .30-06 45%, obrażenia 2k6+4.

Umiejętności: mechanika 50%, okazywanie pogardy 89%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 45%, tropienie 55%, uniki 60%,

JACKO SLATTERY (biały), 23 lata, tępy bandzior-czeladnik

S	16	KON	12	BC	14	INT	03	MOC	10
ZR	11	WG	11	WYK	06	P	20	WT	13

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+1k4;
nóż sprężynowy 40%, obrażenia 1k4+1k4.

Umiejętności: *gra na harmonijce* 10%, *uniki* 30%.

DUCH BUCKLEYA, mściciel

INT 10 MOC 12

Utrata Poczytalności: 0/1k3 punktów Poczytalności w zwykłej postaci, 2/1k8+1 punktów w gniewnej postaci.

Duch Billa Buckleya nawiedza miejsce własnej śmierci w dwóch postaciach. Pierwsza z nich to włóczęga z krzaczastą brodą w kapeluszu z szerokim rondem, workowatych spodniach, podartej i powycieranej na łokciach koszuli oraz płóciennej kamizelce, ale – co ciekawe – bez butów (Vern Slattery zaskoczył Buckleya we śnie, ubranego, ale bosego). Zauważenie tego szczegółu może wymagać udanego testu *spostrzegawczości*, ale nie jest to niezbędne. Widok „łagodnej" wersji ducha Billa przyprawia Badaczy o utratę 0/1k3 punktów Poczytalności.

Druga postać to duch gniewny, objawiający się tym intruzom, którzy ośmielą się nocą rozpalić ogień w miejscu śmierci Buckleya. Jego ciało pokrywają pęcherze, gałki oczne gotują się

w oczodołach, a włosy płoną wewnętrznym, fosforyzującym ogniem, który trawi duszę Billa. Tak jak i poprzednio, tu również zwraca uwagę brak butów. Utrata Poczytalności jest tym razem większa: 2/1k8+1 punktów.

Duch jest gotów zaatakować każdego, kto używa otwartego ognia (siedzi przy ognisku, ale także np. niesie pochodnię); elektryczne lampy i latarki nie są dla niego zagrożeniem. Jeżeli płomień nie zostanie zgaszony natychmiast (w ciągu 1k6 rund), upiór będzie próbował przejąć jedną z osób i posługując się jej ciałem zrobić to osobiście (zacznie od postaci znajdującej się najbliżej źródła ognia). Przejęcie kontroli nastąpi w momencie, gdy duch zwycięży Badacza w teście Mocy w Tabeli Porównawczej. Buckley po śmierci odczuwa taki lęk przed ogniem, że nie zawaha się go gasić własnym (czy raczej pożyczonym) ciałem. Z chwilą, gdy płomienie znikną, duch uwolni ciało.

Jeżeli jednak bohaterowie nie rozzłoszczą upiora ogniem, będzie się zachowywał spokojnie (patrz „Spotkanie z duchem Buckleya"). Obie pośmiertne postaci Billa są półprzezroczyste i bez wątpienia niematerialne.

Wielka Pustynia Piaszczysta

Na pustyni już samo przeżycie jest sztuką. Podczas podróży do Miasta Wielkiej Rasy czeka Odkrywców kilka ciekawych, czasem śmiertelnie niebezpiecznych spotkań.

Bez względu na to, kto zadbał o wyposażenie grupy, Badacze dysponują dwoma świetnymi półciężarówkami marki Daimler, zaopatrzonymi w zapas żywności i paliwa na sześć tygodni. Zapas wody będą musieli uzupełniać odwiedzając studnie, położone wzdłuż Szlaku Canninga, którym od lat pędzi się bydło z rejonu Kimberly do położonych na południu Wiluny i Kalgoorlie.

Podróż do miejsca odpowiadającego współrzędnym podanym przez Mackenziego zajmie minimum cztery dni. Jeśli Strażnik ma ochotę, może codziennie wykonywać jeden test i sprawdzać jego wynik w zamieszczonej na następnej stronie tabeli spotkań; równie dobrze może zresztą po prostu wybierać spotkania, które wydają mu się bardziej interesujące.

Odkrywcy Tajemnic pokonują setki kilometrów, obserwując coraz bardziej bezludny i dziki krajobraz. Za dnia panuje niemiłosierny upał, za to nocą temperatura spada na łeb, na szyję. Owinięci w niezbyt grube śpiwory i derki Badacze podziwiają nieznane gwiazdy, wśród których dominuje olśniewający Krzyż Południa. Po zachodzie słońca, gdy wraz z gorącem znikają wszechobecne tumany kurzu, powietrze nabiera krystalicznej wręcz przejrzystości, dzięki czemu ranki i wieczory są doprawdy urocze.

Na ziemi tymczasem widać przede wszystkim kolczaste zarośla, piach i kamienie; wzniesienie o wysokości kilkudziesięciu metrów wyróżnia się w monotonnym krajobrazie tak bardzo, że zostało zapewne zaznaczone na wszystkich mapach i najprawdopodobniej dorobiło się własnej nazwy. Pustyni nie przecinają żadne strumienie, natomiast co parę kilometrów trasa Badaczy krzyżuje się z tropami mułów i wielbłądów, a czasem odciskami samochodowych opon. David Dodge twierdzi, że nie sposób określić jak dawno pojazd przejechał po piasku – w tak suchym miejscu ślady widać nawet po kilku latach.

Ku ogólnemu zdziwieniu, dwa-trzy razy dziennie Odkrywcy dostrzegają dym z płonących gdzieś w oddali ognisk. Według Dodge'a Kurysi posługują się ogniem zarówno do płoszenia zwierzyny z kryjówek, jak i do gotowania zdobyczy. Pióropusze dymu mogą być niezłymi punktami orientacyjnymi w płaskim, pozbawionym punktów charakterystycznych terenie.

Pewnego razu samochody wspinają się na wzgórze, którego drugie zbocze uległo erozji i przybrało formę stożków zwieńczonych olbrzymimi płaskimi płytami (najwidoczniej z twardszego materiału); kiedy indziej znów Badacze natykają się na olbrzymi, wygładzony wiatrem blok czerwonego piaskowca, w którym siły natury wyrzeźbiły żłobkowany otwór na wylot. Skała wyrasta wprost ze zbocza sąsiedniego wzniesienia, rysując się pięknie na tle wschodzącego słońca.

Sztuka przetrwania na pustyni

Człowiek o Budowie Ciała równej 10 lub 11 potrzebuje dodatkowej dawki soli oraz około czterech-pięciu litrów wody dziennie, by w miarę normalnie funkcjonować w warunkach, jakie panują na pustyni. Największym zagrożeniem są poparzenia słoneczne i udar cieplny. Pieszo najlepiej wędrować nocą, a w ostateczności wczesnym rankiem i późnym popołudniem. W ten sposób oszczędza się zarówno własne siły, jak i zasoby wody w organizmie. W sytuacji, gdy człowiek wie, iż znajduje się o kilka dni marszu od bezpiecznego schronienia i ma dostateczny zapas wody, może darować sobie szukanie pożywienia. Na dłuższych dystansach zdobywanie jedzenia pochłania mnóstwo energii i czasu, spowalniając marsz i zwiększając zużycie płynów.

Szlak Wycrofta

Dodge pewnie kieruje ekspedycją, nie bacząc na trzaskające opony, pękające węże od chłodnic i podobne drobne awarie. Trzeciego dnia daimlery Badaczy przecinają drogę, która sprawia wrażenie często używanej przez samochody; sporo pojazdów musiało ją przemierzyć w obu kierunkach. Jest to trasa, którą Wycroft jeździ do Miasta Wielkiej Rasy; stara się wprawdzie opuszczać Cuncudgerie różnymi drogami, ale doszedł do wniosku, że znalazłszy się w znacznej odległości od miasta może pozwolić sobie na wytyczenie jednego szlaku wśród wydm i wyschniętych jezior. Kurysi na usługach Hustona patrolują tę drogę i są gotowi urządzić zasadzkę na niezbyt liczną grupę intruzów.

Jeżeli bohaterom nie uda się trafić do miasta korzystając z *nawigacji* (albo na przykład zgubią przyrządy nawigacyjne), Strażnik może umieścić na szlaku Wycrofta jakąś wskazówkę, która każe im podążyć za śladami opon. W takiej sytuacji skręcą wprost na północ, ku środkowi Wielkiej Pustyni Piaszczystej. Później droga powiedzie ich jakieś sto kilometrów na wschód,

Spotkania na pustyni

Przemierzając australijskie bezdroża Odkrywcy Tajemnic mają codziennie 50% szans na uczestniczenie w interesujących wydarzeniach. Jeśli do tego dojdzie, Strażnik powinien wykonać rzut 1k6, a jego wynik sprawdzić w poniższej tabeli. Nie należy powtarzać spotkań, toteż można w ogóle zignorować rzuty i po prostu wybierać ciekawsze pomysły.

k6	*wynik*
1	węże: żmija piaskowa lub wąż tygrysi
2	mimi
3	poszukiwacz złota
4	1k3 kuryskich myśliwych
5	pożar buszu
6	burza piaskowa

WĘŻE: Żmija piaskowa i wąż tygrysi są typowymi przedstawicielami gadów na Wielkiej Pustyni Piaszczystej. Po spotkaniu z nimi może się czasem przydać test *medycyny* (zastosowanie odpowiedniego wyposażenia – opaski uciskowej itp. – zwiększa o 10% szanse udanego wykorzystania umiejętności). Najlepszy efekt uzyskamy, gdy w obozie pojawi się jednocześnie kilka węży, zwabionych ciepłem ogniska, ludzkich ciał lub przytulnych butów.

Wąż tygrysi ma nieco ponad półtora metra długości i brązowe prążki na grzbiecie. Jest z natury agresywny, a jego jad ma Moc 2k6+10. Jeżeli Moc jadu przezwycięży Kondycję ofiary (test w Tabeli Porównawczej), śmierć nastąpi po 1k4+2 godzinach. W przeciwnym wypadku ofiara traci połowę Wytrzymałości i nie może chodzić przez 1k4 dni. Współczynniki węża tygrysiego: Siła 2k6+6, Kondycja 2k6, Budowa Ciała 1k6, Moc 1k6, Zręczność 3k6; ukąszenie 35%; *ukrywanie się* 90%, *skradanie się* 85%.

Żmija piaskowa jest mniejsza (nie dorasta nawet do metra długości), ma szarobrunatne ciało z ciemnymi pasami i najchętniej czai się pod warstwą piasku, by niczym sprężyna wystrzelić w stronę zaskoczonej ofiary. Jad żmii ma Moc 1k8+6. Jeżeli wynik testu w Tabeli Porównawczej będzie niekorzystny dla ukąszonego, zgon nastąpi po 1k10+5 minutach; nawet jeśli ofiara przeżyje, straci trzy czwarte Wytrzymałości, a osłabienie przykuje ją do łóżka (materaca) na 1k6 dni. Współczynniki żmii piaskowej: Siła 2k6, Kondycja 1k6, Budowa Ciała 1k4, Moc 1k3, Zręczność 3k6+4; ukąszenie 45%; *ukrywanie się* 98%, *skradanie się* 95%.

MIMI: Mimi to duchy z australijskiej Strefy Snu. Przypominają wyglądem ludzi, są jednak dużo wyższe i delikatne niczym źdźbło trawy. Nie znoszą latających polipów, co nikogo nie powinno dziwić, jeśli uświadomimy sobie, jak bardzo mimi są podatni na działanie wiatru. Właściwie w ogóle nie muszą występować w tym scenariuszu, ale gdyby już się pojawili, mogą zabrać bohaterów wprost do podziemnego miasta, co pozwoli ominąć straże. Mimi nie mają niestety natury altruistów i potrzebny będzie jakiś konkretny powód, który przekona ich do działania.

Pojawienie się w okolicy kultystów Hustona i odnalezienie miasta zmusiło mimich do przybycia ze Strefy Snów do naszego świata. Chcieliby przede wszystkim doprowadzić do zamknięcia dostępu do metropolii, a w najgorszym wypadku przynajmniej do likwidacji części latających polipów. Sami są jednak bezradni, bo jeden polip potrafi zniszczyć całą grupę duchów.

Za to ludzie mogą okazać się pomocni. Dlatego też podczas wędrówki przez pustynię są stale obserwowani przez mimich. Jeśli ponad połowa Badaczy nie kryje się z posiadaniem broni (najlepiej karabinów, strzelb o długiej lufie, albo przynajmniej pistoletów dużego kalibru), w dogodnym momencie jeden z mimich ukaże im się, wychodząc zza przydrożnego głazu. Widok taki powoduje u ludzi utratę 0/1k6 punktów Poczytalności, choć duch nie okazuje im wrogości. Jeśli natomiast Odkrywcy Tajemnic zachowają się nieprzyjaźnie, mimi ucieknie. Lepiej więc będzie się z nim porozumieć i potargować (prezent w postaci cukierka czy słodkiego patata byłby tu niezłym pomysłem). Mimi zrozumie ich, choć zareaguje w sposób co najmniej intrygujący: błyskawicznymi gestami będzie rysował odpowiedzi na okolicznych kamieniach, starając się przekazać Badaczom zaproszenie do odwiedzin u niego w domu. Jeżeli wyrażą zgodę, przesunie palcem po jednej ze skał, otwierając w ten sposób wejście w głąb kamienia, po czym zniknie w otworze. Odkrywcy muszą zdecydować się pójść w jego ślady najpóźniej po trzecim zadanym przez Strażnika pytaniu typu „Wchodzicie czy nie?". Mimi zgodzi się przyjąć tylko całą grupę; jeżeli choć jedna osoba postanowi zostać na zewnątrz, duch wycofa swoje zaproszenie.

Jeśli jednak wszyscy pójdą razem z nim, odniosą dziwne wrażenie, jakby poruszali się wysoko ponad ziemią; otoczą ich obłoki i smugi lśniących barw, a moment całkowitej dezorientacji będzie ich kosztował 0/1k4 punktów Poczytalności. Na szczęście chwila ta szybko minie i znajdą się w jaskini pełnej takich samych duchów, jak ich przewodnik. Dalsze informacje znajdziecie w podrozdziale zatytułowanym „Grota mimich".

POSZUKIWACZ ZŁOTA: Ogorzały od wiatru i słońca wędrowiec dosiadający wielbłąda chętnie opowie Badaczom, że postanowił wracać, bo w okolicy na wschód od miejsca, gdzie pracował, dzieją się jakieś dziwne rzeczy: ziemia drży, Kurysi znikają bez śladu, tu i ówdzie widuje się stada nietoperzy. Podróżny wraca do Meekatharry, do cywilizacji.

– I niech diabli porwą ten przeklęty kraj! – rzuca na pożegnanie.

MYŚLIWI: Kurysi będą próbowali uniknąć kontaktu z Badaczami. Trudno im się dziwić – spotkani na pustyni biali nieraz już próbowali do nich strzelać, a kto chciałby powtarzać takie doświadczenie? Jeżeli jednak bohaterom uda się ich uspokoić i zapewnić o pokojowych zamiarach (można się z nimi dogadać na migi i w Pidgin English), okaże się, że znają miejsce, do którego podążają Badacze, ale wolą go unikać. Doszły ich słuchy, jakoby nietoperz (*Ngunung-Ngunnut* w ich mowie) wrócił pod postacią białego człowieka. Zachęceni drobnym podarunkiem (trochę pożywienia lub tytoniu) Kurysi mogą udzielić pewnych dodatkowych informacji: narysują na piasku dziwny trop, na jaki natknęli się wśród piasków (jest to ślad latającego polipa; patrz rysunek na str. 150) oraz symbol Kultu Piaskowego Nietoperza, który w postaci tatuażu zdobi ciała wszystkich wyznawców.

POŻAR BUSZU: Pędzony wiatrem ogień grozi dogonieniem daimlerów Badaczy, którzy widzą już strzelające na dziesięć metrów w górę płomienie. Bohaterowie mają dwa wyjścia: mogą uciekać, licząc, że uda im się dotrzeć do wyschniętego jeziora, które oddzieli ich od szalejącego żywiołu, bądź też zawrócić i przebić się samochodami przez ognistą ścianę.

Jeżeli wybiorą pierwsze rozwiązanie, kierowcy wykonują test *prowadzenia samochodu*. Niepowodzenie świadczy o tym, że przebito oponę; wynik w zakresie 96-00 oznacza, że przy uderzeniu w kamień, wskutek nadmiernej prędkości pękła oś wozu. W obu wypadkach udaje się im na czas dotrzeć do wyschniętego jeziora, ale będą musieli przynajmniej zmienić koło (złamanej osi nie da się naprawić – naszych bohaterów czeka więc piesza wędrówka).

Gdyby kierowcy zdecydowali się przedrzeć przez płomienie, wykonują testy *prowadzenia samochodu* i Pomysłowości – ten drugi pozwoli im wybrać miejsce, gdzie ściana ognia jest najcieńsza. Jeśli któryś z testów się nie powiedzie, samochód przebije się na drugą stronę, ale zacznie się palić; ewakuujący się w pośpiechu pasażerowie tracą cały sprzęt, jakiego nie zdążą zabrać ze sobą.

BURZA PIASKOWA: W oddali widać zbliżający się szybko obłok pyłu, zwiastujący rychłe nadejście burzy piaskowej. Dla Badaczy oznacza to nieunikniony trzygodzinny postój. Po burzy okazuje się ponadto, że piach zapchał gaźniki obu wozów; trzeba je teraz rozebrać i przedmuchać. Z tego też powodu burza piaskowa oznacza łącznie cały dzień opóźnienia. Dodatkowym kłopotem jest zatarcie wszelkich śladów, którymi grupa mogła podążać.

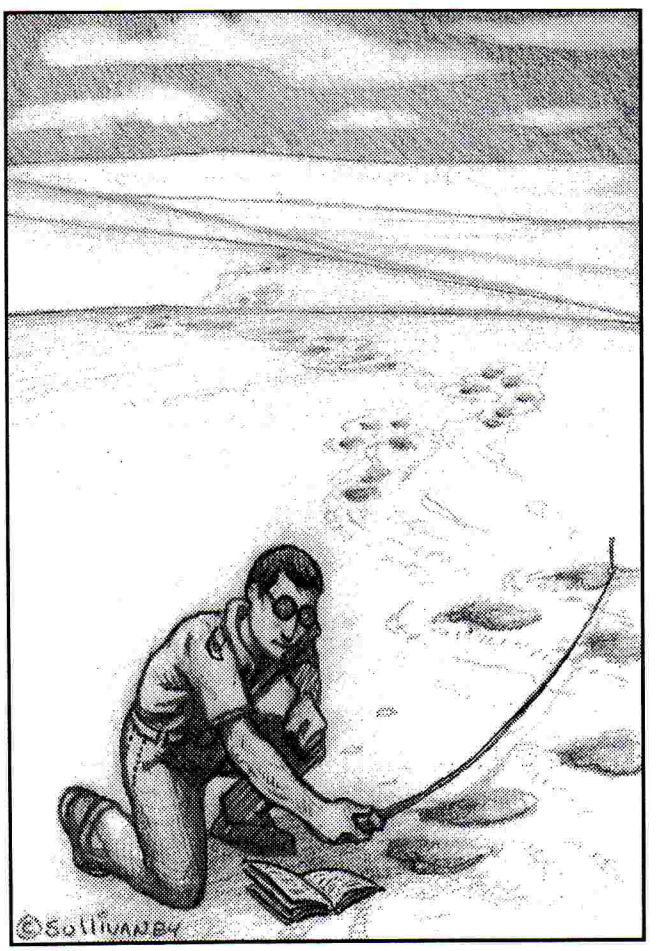
by skończyć się przy sztolni Hustona, prowadzącej wprost do podziemnej metropolii.

Jeśli to David Dodge odpowiada za wybór drogi, będzie jednak wolał skręcić na południe i przed zachodem słońca dotrzeć do Studni Nimberra. Jeżeli Badacze dadzą się przekonać do jego pomysłu, Strażnik może spokojnie czytać dalej; w przeciwnym wypadku (gdyby postanowili ruszyć wzdłuż śladów na północ), sugerujemy niezwłoczne przejście do fragmentu zatytułowanego „Zasadzka" (patrz dalej).

Studnia Nimberra jest w rzeczywistości słonowodną sadzawką, obrośniętą wokół paskudnym zielskiem. Między zachodem i wschodem słońca gromadzi się tu mnóstwo zwierząt, w tym najbardziej jadowite węże, toteż Odkrywcy Tajemnic uczynią najrozsądniej rozbijając obóz z dala od wody. Przy studni ich trasa przetnie Szlak Canninga, nic więc dziwnego, że dookoła aż roi się od odcisków bydlęcych racic. Dodge zwróci przy okazji uwagę, że wyschnięty krowi nawóz doskonale nadaje się na opał i kilku bohaterów zapewne do późna w noc posiedzi przy ognisku gotując wodę, by uzupełnić zapasy.

Obóz śmierci

Jeżeli z rana Badacze skierują się na północny wschód wzdłuż Szlaku Canninga, będą chcieli skręcić później w lewo, by przez wydmy dotrzeć wprost do punktu wskazanego przez MacWhirra. Wcześniej jednak, między studniami Nibil i Mallowa, natkną się na liczne ślady opon, wiodące wprost na północ. Droga ta (najlepsza, jakiej można się spodziewać w Australii Zachodniej) zdaje się prowadzić wprost do interesującego ich miejsca.



ŚLADY POZOSTAWIONE PRZEZ LATAJĄCEGO POLIPA

Jeśli Odkrywcy Tajemnic zgodzą się z Dodgem, że takiej okazji przegapić nie można, skręcą od razu i natkną się na opisany poniżej obóz górniczy; w przeciwnym wypadku dojadą aż do Studni Bungabinni i ominą obozowisko.

Widać, że od dłuższego czasu nikt już z drogi nie korzysta, bo w wielu miejscach ruchome wydmy całkowicie zakryły ślady kół, a gdzieniegdzie w koleinach wyrosła ostra trawa. Podróż przebiega spokojnie, bez niespodzianek. Nigdzie nie ma ani śladu gigantycznych bloków skalnych, znanych bohaterom ze zdjęć MacWhirra, aczkolwiek sama okolica wygląda podobnie. Po dwóch godzinach jazdy prosto na północ, pokonawszy nieco ponad sześćdziesiąt kilometrów, Badacze dotrą do miejsca, w którym droga się kończy.

Obóz górniczy

W cieniu skalistego grzbietu kryje się kilkanaście namiotów, stoją sterty skrzynek, leżą fragmenty rur i elementy różnych mechanizmów. Obok znajduje się maleńka komórka, na której ścianach wypisano słowa „Materiały wybuchowe" oraz solidny, drewniany budynek z jakąś maszynerią na dachu. Przy końcu szeregu namiotów zaparkowano stareńką ciężarówkę marki Ford, która wygląda, jakby zdeptała ją stopa jakiegoś olbrzyma. Udany test *geologii*, Pomysłowości bądź Wiedzy pozwoli bohaterom domyślić się, że mają przed sobą pozostałości obozu górniczego. Nadal nigdzie w pobliżu nie widać obrobionych kamiennych bloków.

Wysiadłszy z samochodów Badacze dostrzegą na wpół zasypane piaskiem ludzkie kości – kilkanaście mniej lub bardziej kompletnych, ale potrzaskanych szkieletów.

Udany test *spostrzegawczości*, wykonany w pobliżu komórki, doprowadzi do znalezienia drewnianej pałki o długości siedemdziesięciu, może osiemdziesięciu centymetrów, z obuchem nabijanym drobnymi, ostrymi ząbkami. Udany test *historii naturalnej* pozwoli natomiast zidentyfikować zęby jako pochodzące najprawdopodobniej ze szczęki dużego nietoperza.

SZYB: Drewnianą budowlę postawiono bezpośrednio nad wlotem głębokiego szybu. Przy bliższych oględzinach maszyneria zainstalowana na dachu okaże się wyciągarką, do której podłączono małą klatkę windy, w tej chwili znajdującą się u szczytu szybu, w budyneczku. Światło latarki, jak również dźwięk wrzuconego do otworu kamienia każą tylko podejrzewać, że dół jest naprawdę głęboki. Uruchomienie zasilającego windę silnika spalinowego wymaga udanego testu *mechaniki*; drugi test tej umiejętności pozwoli stwierdzić, że liny, bęben i klatka są w doskonałym stanie i z windy można bezpiecznie korzystać, sterując nią w dodatku z wnętrza kabiny.

Winda zjedzie tylko na głębokość sześćdziesięciu metrów, gdzie zatrzyma ją nagromadzony w szybie gruz i piasek. Udany test *geologii* prowadzi do wniosku, że w tym miejscu zawaliła się część ściany i że najprawdopodobniej oszalowanie studni nie jest tak solidne, jak mogłoby się wydawać. Nie pozostaje nic innego, jak wrócić na górę.

SZOPA Z MATERIAŁAMI WYBUCHOWYMI: Skobel z kłódką został wyłamany. Wnętrze szopy jest puste, jeśli nie liczyć dwóch solidnych skrzyń z desek łączonych na „jaskółczy ogon". Z opisu na pudłach wynika, że niegdyś znajdował się w nich dynamit, używany do prac górniczych – 48 lasek w każdej. Dziś są puste, podobnie jak kilka podobnych, przysypanych piaskiem pudeł, walających się w okolicy budyneczku.

NAPRAWIONY NAMIOT: Wszystkie namioty są podarte i zniszczone, lecz tylko jeden z nich ponownie starannie połatano i zeszyto. W środku znajduje kilka sztuk ubrania, zapałki, trochę puszkowanego jedzenia (i kilka pustych puszek), parę lamp, bańka

z naftą i kilka sprzętów domowych. W całym obozowisku tylko ten namiot sprawia wrażenie, jakby przynajmniej niedawno jeszcze ktoś w nim mieszkał.

ŹRÓDŁO: Udany test *spostrzegawczości* bądź *geologii* doprowadzi do odkrycia jeszcze jednej ciekawostki: na płaskim fragmencie piaskowcowej ściany, wznoszącej się za namiotami, widnieje ciemna plama. W samym jej środku bije maleńkie źródełko słodkiej wody, tryskające strumyczkiem o szerokości pół palca, który spływa do ustawionej poniżej białej, emaliowanej miski. Nadmiar cieczy z miski przelewa się przez krawędź naczynia i niknie w szczelinie w kamieniu. Woda jest zimna, czysta i słodka.

OKOLICE OBOZU: Kręcąc się po obozowisku wystarczy wykonać udany test *spostrzegawczości*, by zwrócić uwagę na dziwne ślady, które pojawiają się nie wiedzieć czemu w jednym miejscu, ciągną się przez kilkanaście metrów, po czym równie nieoczekiwanie się kończą. Test *tropienia* pozwoli stwierdzić, że trop jest świeży; można się w śladach doszukiwać odcisków pięciu palców, ale same ślady są wręcz gigantyczne – mają blisko po dwa metry. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli rozpoznać trop latającego polipa.

W STRONĘ MIASTA: Jeżeli bohaterowie zechcą się udać wprost do miejsca, o którym mówił MacWhirr, okaże się, że miękki piasek i stroma skarpa nieopodal obozu wykluczają podróż samochodami. Gdyby natomiast pojechali najpierw ze dwie godziny na północ lub na południe, a dopiero potem skręcili ku wschodowi, powinni bez przeszkód dostać się tam, gdzie chcą. W którąkolwiek stronę się udadzą, i tak niebawem przetną stare ślady opon, prowadzące dokładnie do punktu o współrzędnych 22°3'14'' S i 125°0'39'' E; zarówno droga na północ, jak i na południe prowadzi wprost w pułapkę; patrz „Zasadzka".

Jeremy Grogan


JEREMY GROGAN

Po zbadaniu obozu do uszu Badaczy dociera niezbyt odległy skowyt, po czym na grzbiecie pobliskiej wydmy pojawia się kilka dużych psów. Przez chwilę obserwują grupę, stojąc nieruchomo niczym posągi, po czym rozlega się gwizd i wszystkie znikają za wydmą.

Jeśli Odkrywcy Tajemnic pójdą za nimi, na niskim, piaszczystym wzgórzu znajdą sporych rozmiarów psie tropy; na przeciwległym zboczu pagórka ślady łap mieszają się z odciskami butów. Trudno byłoby zgubić tak wyraźny trop, toteż po kilku minutach bohaterowie trafią do miejsca, gdzie w środku półtorametrowego, kamiennego kręgu, otoczony zgrają rudobrązowych psów stoi mężczyzna, zupełnie nagi, jeśli nie liczyć oksfordzkich trzewików.

– Cofnijcie się, synowie Szatana! Odejdźcie! Strzeżcie się! – krzyczy Jeremy Grogan (tak bowiem nazywa się ów człowiek). – Moi przyjaciele zaraz rozszarpią was na strzępy!

Ostatnia groźba brzmi dość wiarygodnie, zważywszy, że psy dingo z wolna podkradają się coraz bliżej z obu skrzydeł grupy.

Udany test *wiarygodności, wmawiania, perswazji* bądź *psychologii* pozwoli zażegnać niebezpieczeństwo i wytłumaczyć szaleńcowi, że Badacze nie żywią wobec niego wrogich zamiarów. Później wystarczy trochę cierpliwości, by opowiedział swą historię.

Gdyby jednak nie udało się przekonać Jeremy'ego, jego ogary wyczują to i rzucą się do ataku. Grogan odwoła je z chwilą, gdy któryś z bohaterów zostanie poważnie ranny lub zabity; pozwoli intruzom odejść. Jeżeli nadal będą się upierać, żeby z nim zostać, znów poszczuje ich psami – i tak do końca, zabijając Odkrywców jednego po drugim. Gdyby natomiast bohaterom udało się go zastrzelić, dingo zaatakują bez wahania, starając się zagryźć nieforunnego strzelca.

Kamienny krąg ma znaczenie tylko dla obłąkanego mężczyzny, nie ma bowiem żadnej realnej mocy.

JEREMY GROGAN, 36 lat, obłąkany górnik, którego sny mają wielką moc

S	12	KON	13	BC	11	INT	12	MOC	12
ZR	12	WG	11	WYK	09	P	0	WT	12

Broń: karabin kaliber .30-06 45%, obrażenia 2k6+3; chwyt 30%, obrażenia specjalne.

Umiejętności: geologia 30%, górnictwo 45%, mechanika 45%, Mity Cthulhu 3%, nasłuchiwanie 60%, obsługa ciężkiego sprzętu 50%, pierwsza pomoc 50%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 60%, stosowanie materiałów wybuchowych 30%, śnienie 15%, tropienie 20%, ukrywanie się 75%, wmawianie 35%.

MAGICZNE PSY DINGO

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
S	08	09	11	10	08	11	10
KON	13	14	17	15	13	17	14
BC	06	05	07	04	05	06	04
ZR	15	17	12	14	13	17	11
MOC	12	12	12	12	12	12	12
WT	-	-	-	-	-	-	-
Mo	+1k4	-1k4	brak	-1k4	-1k4	-1k4	-1k4
Szybkość	12						

Broń: zęby 90%, obrażenia 1k8.

Pancerz: Należące do Grogana psy dingo są istotami magicznymi, całkowicie niewrażliwymi na fizyczne obrażenia. Jeśli Strażnik uzna to za stosowne, niektóre zaklęcia mogą prowadzić do rozproszenia ożywiającej ich magii.

Umiejętności: posłuszeństwo wobec Grogana 100%, spostrzegawczość 85%, tropienie na węch 95%, zabawa z Groganem 100%.

OPOWIEŚĆ JEREMY'EGO GROGANA

Ten fragment można graczom odczytać głośno albo po prostu rozdać im kserokopie tekstu.

– Nie wiem, ile minęło czasu. Chyba kilka lat. Siedziałem właśnie w barze w Cuncudgerie, bo szczęście przestało mi dopisywać, kiedy przyszedł ten Amerykaniec. Mówił, że ma mapę, z zaznaczoną drogą do dużych pokładów złota, gdzieś daleko na wschodzie. Wyglądał mi trochę podejrzanie, ale wszyscy szefowie czasem tak mają, a poza tym płacił zaliczkę. Wziąłem tę robotę – potrzebował właśnie górnika.

Wynajął zresztą mnóstwo ludzi, ze dwudziestu, jak nie więcej. Wszyscy uważaliśmy, że ma nierówno pod sufitem, więc uznaliśmy, że pracujemy tylko dopóki będzie nam regularnie płacił, a potem wracamy. Tak to już jest: jedna robota, koniec roboty, następne zajęcie.

Koleś nazywał się John Carver. Przywiózł nas tutaj, gdzie żadnego złotonośnego kwarcu być nie mogło i kazał kopać w ściśle określonym miejscu:

– Z pewnością nie pomyliłem się w moich badaniach – mówił.

Rany, aleśmy się z niego śmiali! Tym bardziej pilnowaliśmy regularnych wypłat, bo widać było, że facet świruje.

Przekopaliśmy się przez piasek, potem miękką skałę osadową, aż wreszcie trafiliśmy na krystaliczne podłoże. I wtedy skończyły mu się pieniądze.

– Bez kasy nie ma roboty – powiedzieliśmy mu i odłożyliśmy narzędzia, żeby zaczekać na ciężarówki z zaopatrzeniem z Cuncudgerie. Miały przyjechać za tydzień, więc zabralibyśmy się do miasta.

Jankes za to zaczął się dziwnie zachowywać: włóczył się po pustyni, udawał, że gada z jakimiś niewidzialnymi stworami, wymachiwał rękami, takie tam... Potem zniknął gdzieś na półtora dnia, a kiedy wrócił, miał dziki, zupełnie wariacki wzrok.

– Jest inne wejście – mówił. – Bóg mi je objawił. Możecie odejść; nie jesteście mi już potrzebni.

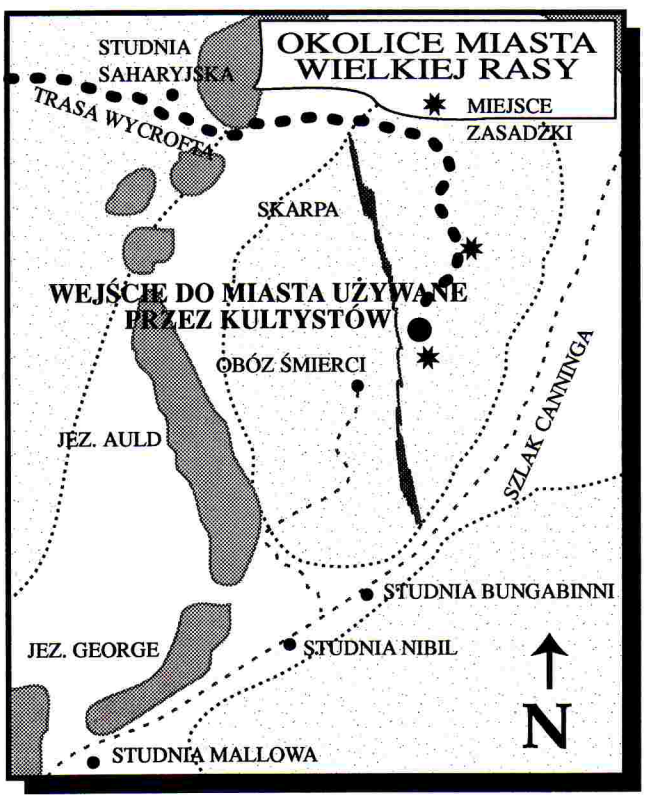
Któryś z nas wspomniał coś, że należą się nam pieniądze za te parę dni, które tracimy czekając na samochody; kilku innych dorzuciło niezbyt grzecznie swoje parę groszy, bo, tak po prawdzie, to nie był żaden hotel, ten obóz, znaczy. Carvera jakby coś ugryzło – wściekł się i klął jak szewc:

– Jeśli tak – powiedział – to postaram się, żebyście jak najszybciej wyruszyli w drogę. Wszyscy.

Nie brzmiało to najlepiej, ale on był sam, a nas z górą dwudziestu chłopa.

W każdym razie znów polazł gdzieś na pustynię. Akurat tej nocy chłopcy przyłapali mnie, jak oszukiwałem w kartach i pogonili ładny kawał, zanim schowałem im się w buszu. Kiedy po cichutku wracałem do namiotu, zobaczyłem Carvera: stał na jednej ze skałek i gestem ręki wskazywał obozowisko. Jakiś wielki stwór o potężnych szponach sfrunął z nieba, zniszczył namioty i wszystkich pozabijał. Kiedy okazało się, że potwór nie boi się karabinów, chłopaki tylko piszczeli, jak bydło prowadzone na rzeź. Jezu Chryste!

Wolałem zdechnąć gdzieś na pustyni, więc uciekłem; wszystko, byle tylko nie spotkać tego diabła ani jego demonów. Następnego dnia znalazłem skrawek cienia i położyłem się, żeby spokojnie wyzionąć ducha. Nie wiem czemu, ale uspokoiłem się i rozjaśniło mi się w głowie. Przespałem chyba parę dni, a jak się zbudziłem, dingo były przy mnie. Ale to nie są prawdziwe psy, tylko magiczne. Nie mogę ich zapamiętać, ciągle mi się mylą. A poza tym nigdy nic nie jedzą.



ODPOWIEDZI NA PYTANIA

Jeżeli bohaterowie zaczną go wypytywać, okaże się, że Grogan podejrzewa, iż Carver wziął drugi wóz, dynamit i resztę sprzętu. Nie ma jednak pojęcia, dokąd mógł się udać. Psy dingo kilka razy obroniły go przed bandą Kurysów, którzy chyba zamierzali go zamordować; tubylcy używają pałek nabijanych zębami zwierząt. Na szczęście odkąd psy Jeremy'ego zjadły dwóch z nich, Kurysi przestali go niepokoić.

MAŁA TAJEMNICA

Grogan nie myli się w swoim sądzie o psach. Presja obłędu i samotności okazała się tak wielka, że mocą swoich snów powołał dingo do istnienia. Nie wie jak to zrobił i nigdy nie uda mu się tego wyczynu powtórzyć. Zwierzęta nie pochodzą z naszej rzeczywistości, lecz z czasu śnienia bądź Krainy Snów. Żaden fizyczny atak nie wyrządzi im krzywdy.

ZACHOWANIE GROGANA

Jeremy Grogan jest obłąkany. Mówi szybko, nerwowo, a przerwy w jego wypowiedziach potrafią trwać i po kilka minut. Jest sprytny i udany test *psychologii* wykaże, że w normalnych warunkach nie należałoby mu ufać; na szczęście w istotnych sprawach prawda w nim zwycięża i wychodzi na jaw, choćby nawet tego nie chciał. Nie licząc dingo, których pochodzenie powinno pozostać nie wyjaśnione, jedynym dowodem mocy jego snów jest maleńkie źródełko. Uporczywe wypytywanie wpędza go w ponury nastrój i zniechęca do rozmowy, toteż usłyszenie całej historii będzie wymagało sporo czasu i cierpliwości.

Jeżeli bohaterowie zaproponują mu, by się do nich przyłączył, zdecydowanie odmówi, ucieknie i ukryje się wśród wydm bądź przynajmniej wycofa się do swojego ochronnego kręgu z kamieni. Zgodziłby się opuścić okolice obozu dopiero wówczas, gdyby jego psy zniknęły.

Zasadzka

Nieopodal wejścia do Miasta Wielkiej Rasy na intruzów czeka grupa posłusznych Hustonowi Kurysów. Kiedy samochód zjedzie do wąwozu, którym prowadzi droga, Kurysi najpierw zrzucą ze zbocza kilka pokaźnych głazów, żeby zatarasować przejazd, po czym, kiedy auto zwolni lub się zatrzyma, dalszymi kamieniami będą usiłowali uszkodzić je i zranić pasażerów; gdyby nie udało im się tego osiągnąć, spróbują przynajmniej odciąć przybyszom drogę ucieczki.

Na każdy samochód przypada jeden głaz, który z prawdopodobieństwem 30% uderzy prosto w wóz, niszcząc go i zadając wszystkim pasażerom po 2k6 obrażeń. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec niebezpieczeństwo i ostrzec innych. W takiej sytuacji kierowca ma szansę bezpiecznie przejechać przez wąwóz – musi w tym celu wykonać udany test *prowadzenia samochodu.*

Po spuszczeniu głazów i unieruchomieniu przynajmniej jednego z pojazdów Kurysi czekają, aż zaczną z nich wysiadać ludzie. Wychodzących pasażerów powitają włócznie i bumerangi. Jeżeli gracze nie powiedzą wprost, że Badacze przygotowują broń, Kurysi mają prawo oddać po jednym rzucie, kiedy nasi bohaterowie gramolą się z ciężarówek na piasek; ci, którzy wyskoczą z bronią gotową do strzału, mogą strzelać już w pierwszej rundzie, w kolejności dyktowanej przez Zręczność. Pozostali muszą poczekać do następnej rundy, kiedy to atak odbędzie się w podobnie ustalonym porządku. Warto pamiętać, że każdy z kuryskich zwiadowców może cisnąć włócznią lub bumerangiem tylko co drugą rundę.

Z chwilą gdy przynajmniej trzech napastników zostanie ciężko rannych bądź zginie, albo kiedy skończą się im pociski, potyczka dobiegnie końca, a Kurysi uciekną na pustynię. Każdy, kto posiada umiejętność *tropienie*, może pójść ich śladem i kontynuować walkę (oczywiście pozostali, nawet nie umiejąc tropić, mogą pójść z nim). Kurysi poddadzą się, gdy odniosą dość obrażeń bądź znajdą się w sytuacji bez wyjścia (np. przewaga liczebna bądź w uzbrojeniu będzie po stronie Badaczy); pojmani zdradzą wszystko, co wiedzą. Jeżeli jednak ucieknie ich więcej niż jest tropiących ich Odkrywców (wliczając w to Davida Dodge'a), część z nich zdoła zawiadomić Hustona o porażce.

Jeńcy będą cały czas naprzykrzać się Badaczom, bezustannie próbując ucieczki. Co ciekawe, chętnie wdadzą się za to w rozmowę i będą odpowiadać na pytania. Obłaskawieni podarunkami (najlepszy byłby tytoń, słodycze lub inna żywność) zaczną się przechwalać, gadać bez ustanku i dostarczą bohaterom poniższych informacji (można albo przeczytać wszystkie punkty graczom, albo użyć ich jako odpowiedzi na konkretne pytania):

- Droga kończy się pośród dziwnych kamieni. Tam w ziemi jest dziura, w której wielu ludzi znika, ale niewielu z niej wraca.
- Na końcu schodów jest jaskinia, która ciągnie się w nieskończoność. Mieszkają w niej straszliwe bestie, których nie sposób opisać i których lepiej nie niepokoić. Pożerają tych, co za bardzo hałasują.
- W innej części jaskini mieszka biały człowiek, który rządzi pustynią i czasem oddaje nam jeńców – możemy się z nimi zabawić albo ich zjeść. W jaskini jest mnóstwo więźniów. A jeszcze dalej mieszka dziwna istota, która wie wszystko, ale nie wie nic o nas; poza tym jest zarazem wolna i spętana przez białego człowieka.
- Biały przywódca mówi, że Ojciec Wszystkich Nietoperzy wkrótce wróci do naszego świata, choć nie wiadomo dokładnie, kiedy to nastąpi. W każdym razie przygotowując się do jego przyjścia biały musi we właściwym czasie dotknąć kamieni.

Pomysły i wyobrażenia Kurysów są dość dziecinne, między innymi dlatego, że tubylcy opierają się na plotkach, zasłyszanych opowieściach, niedomówieniach i tym, co uda im się podsłuchać, starając się znaleźć dla siebie miejsce w całym tym bałaganie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Badacze z uporem dopytywali się o coraz to nowe szczegóły, ale im bardziej będą naciskać, tym bardziej powinni nieświadomie sterować usłyszanymi informacjami.

Kiedy na przykład jeńcy zaczną obawiać się kary z rąk bohaterów, ograniczą się do odpowiadania „tak" i „nie", przy czym pierwszej odpowiedzi będą udzielać, gdy pytanie kończy się na samogłoskę, drugiej zaś – w przypadku pytań zakończonych spółgłoską. Jeśli Strażnik umiejętnie poprowadzi tę konwersację, gracze z pewnością usłyszą to, co chcą usłyszeć (bądź czego woleliby nie słyszeć, ale w obu wypadkach niewiele będzie to miało wspólnego z prawdą).

KURYSI Z ZASADZKI

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	16	14	13	17	11	12	13	11
KON	14	16	12	13	11	14	16	13
BC	14	14	12	11	13	16	16	13
ZR	18	17	16	15	14	13	12	11
MOC	19	09	11	13	16	09	11	14
WT	14	15	12	12	12	15	16	13
MO	+1k4	+1k4	+1k4	+1k4	brak	+1k4	+1k4	brak

Broń: włócznia jednoręczna 65%, obrażenia 1k6+1+1k4; bumerang bojowy 70%, obrażenia 1k8+1k2; obrzędowa pałka 55%, obrażenia 1k10+1k4.

Każdy z napastników ma przy sobie jeden bumerang, trzy włócznie i pałkę.

Umiejętności: język gadudjara 45%, Mity Cthulhu 9%, nasłuchiwanie 65%, Pidgin English 15%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 70%, tropienie 65%, ukrywanie się 40%, uniki 45%, wspinanie się 55%.

MIASTO POD PUSTYNIĄ

Nadchodzi moment ostatecznej konfrontacji z kultystami Hustona. Walka rozegra się w starożytnym mieście, pogrzebanym pod piaskami australijskiej pustyni. Odwiedzający miasto Badacze mogą się tu spotkać z istotą starszą niż cały rodzaj ludzki.

Nawet jeśli Odkrywcy Tajemnic nie spotkali Wycrofta, Huston może się dowiedzieć od ocalałych z zasadzki Kurysów, że do Miasta Wielkiej Rasy zbliża się grupa intruzów (i to strasznie złych).

Okolica przypomina zdjęcia MacWhirra; od czasu jego wizyty w tym miejscu niezliczone stopy i opony odcisnęły się w piasku, a wszędzie walają się sterty jak najbardziej dwudziestowiecznego śmiecia. Jeżeli Wycroft uprzedził Badaczy (co jest wielce prawdopodobne), pośrodku stoi kilka półciężarówek, w większości już opróżnionych z ładunku. Obok, pod ścianą szopy, złożony na stos sprzęt przykryto brezentową płachtą. W samej szopie, za osłoną z wypełnionych piaskiem worków, znajduje się generator, a drewniane schody prowadzą w głąb ziemi. Agregat pracuje bez przerwy, a jego miarowy terkot niesie się daleko po pustyni. Schody prowadzą do jedynego znanego Hustonowi i jego ludziom wejścia do Miasta Wielkiej Rasy, toteż zawsze stoi tu strażnik. Z chwilą przybycia Wycrofta wartownik zostaje zagoniony do rozładowania samochodów, toteż przez jakiś czas nikt nie pilnuje szopy.

Jeżeli Kurysi zameldowali Hustonowi o zbliżaniu się Odkrywców Tajemnic, przy wejściu do Miasta wystawiono kilkuosobową straż, złożoną z uzbrojonych w karabiny kultystów. Worki z piaskiem stanowią dla nich znakomitą osłonę, natomiast zaparkowane w pobliżu ciężarówki niestety blokują częściowo pole ostrzału. Dlatego też dodatkowi wartownicy zajmują pozycje pod samochodami.

Badacze mogą spokojnie podkraść się pod szopę, korzystając z osłony sterczących wszędzie dookoła z piasku kamiennych bloków – pozostanie im tylko pokonać ostatnie pięćdziesiąt metrów, gdzie nie ma jak się ukryć. Przebiegnięcie takiego odcinka zajęłoby pewnie sześć do siedmiu sekund, a to wystarczająco dużo

czasu, by każdy ze strażników złożył się do pewnego strzału, zwłaszcza że cel będzie się do niego zbliżał.

Jeśli Odkrywcy Tajemnic utkną bezradnie przed wejściem, mogą pozbyć się wartowników wjeżdżając między nich ciężarówką naładowaną dynamitem czy po prostu podpaloną i grożącą wybuchem (informacje zdobyte od Kurysów powinny zniechęcić bohaterów do tego pomysłu, ale nigdy nic nie wiadomo). Kierowca wozu musi wykonać udany test *prowadzenia samochodu* lub *obsługi ciężkiego sprzętu* lub wreszcie test podwojonej Mocy. I tak nie uchroni go to przed odniesieniem 2k6 obrażeń przy wyskoku z kabiny i wskutek podmuchu eksplozji; może też zostać trafiony z karabinu, chociaż strażnicy mają czterokrotnie mniejszą szansę oddania celnego strzału, niż normalnie. Gdyby nikt nie zgłosił się na ochotnika do takiej roboty, można szukać innego wejścia (patrz dalej).

Grzmot i siła wybuchu zwrócą uwagę latających polipów, kręcących się w odległości paru kilometrów od wejścia. Jeżeli przez godzinę od eksplozji bohaterowie nie zejdą schodami pod ziemię, jeden z polipów przeleci nad nimi i zaatakuje dwóch losowo wybranych Badaczy.

Pod ziemią

Stopnie ciągną się przez prawie sto metrów. Prawdą jest, że Nyarlathotep wskazał Hustonowi łatwą drogę do miasta, ale jej należyte przygotowanie wymaga jeszcze wiele pracy. Po piętnastu metrach pojawiają się pierwsze, rozwieszone w regularnych odstępach lampy, które słabo bo słabo, ale jednak oświetlają zejście. Na dole, przy schodach, zainstalowano generator awaryjny, identyczny jak ten w szopie na powierzchni ziemi. Ponieważ tuż obok stoi kilka dwustulitrowych bębnów z paliwem, wygląda na to, że z powodzeniem można na dłuższy czas odciąć miasto od świata zewnętrznego.

W podziemiach uderza przede wszystkim panujący tu chłód – temperatura utrzymuje się na stałym poziomie 14 stopni Celsjusza. Następne wrażenie to cisza i spokój niczym w świecie zmarłych. Żaden grób nie istnieje tyle wieków, ile te zamknięte korytarze czekały na odkrycie; w żadnym też nie było takich skarbów. Od schodów ciągnie się ogromna sala, której posadzkę skrywają pokłady kurzu. Sznur malejących w oddali żaróweczek prowadzi w mrok.

Efektem ubocznym odkopania jaskini było zwabienie w tę okolicę nietoperzy z połowy kontynentu. Na niższych stopniach schodów leży gruba warstwa guana, na suficie zaś aż roi się od tych skrzydlatych ssaków. Wybuch, strzał i każdy głośniejszy hałas sprawi, że miliony nietoperzy zerwą się i pofruną wprost ku wyjściu. Zresztą codziennie o zmierzchu i tak wszystkie wylatują na łowy.

Z tego miejsca można udać się właściwie w dowolnym kierunku, ale lampy wyraźnie wskazują najlepszą drogę. Widać poza tym, że w oświetlonym przejściu dziesiątki stóp wydeptały ścieżkę w kurzu, podczas gdy gdzie indziej pył zalega nietkniętym, kilkucentymetrowym całunem. W ciemnościach nie widać, żeby było tu podziemne miasto.

Większość kultystów mieszka niedaleko wejścia, w miejscu, które między sobą nazywają „barakiem". „Barak" leży na tyle daleko od schodów, żeby terkot generatora na dole nie przeszkadzał spać i składa się z czterech sal – kwadratów o boku około dziesięciu metrów. W każdej może spać 1k10+2 członków kultu. Solidny ciąg powietrza powoduje naturalne odprowadzenie dymu z ognisk na powierzchnię.

W pomieszczeniach znajdują się brudne barłogi, trochę ohydnych, obscenicznych artefaktów, kości i koszmarnych „dzieł sztuki". Kultyści, którzy mają własne karabiny, noże, pieniądze czy inne cenne przedmioty nie rozstają się z nimi (dopóki ktoś im ich nie ukradnie). W jednej z sal na podłodze leżą dwie zmięte karteczki z napisanymi na maszynie i powielonymi przez Hustona poleceniami (patrz *Pomoc dla graczy* nr 37). Strażnik może przeczytać je na głos lub wręczyć graczom kopie.

PRZEDMIOT: polecenia dla akolitów (*Pomoc dla graczy* nr 37).

Znaczenie informacji: treść pierwszej karteczki sugeruje, że wśród kultystów znajdują się osoby władające śmiercionośną magią. Z drugiej można się domyślić, że istnieje szansa ukrycia się w podziemnych tunelach przed szukającymi zbiegów grupami kultystów oraz że istnieją tak zwani „kontrolerzy". Inicjały „R. H." mogą oznaczać Roberta Hustona. Strażnik powinien zwrócić uwagę, że Odkrywcy Tajemnic mają szansę natknąć się na owego „dwunogiego jelenia" – potencjalnego informatora i sojusznika.

Z oświetlonego „baraku" praktycznie na okrągło dobiegają jakieś hałasy, chociaż nikt nie stoi tu na straży. Poniżej podano współczynniki dwudziestu kultystów; w każdej grupie znajduje się akolita, który umie rzucać czary. Właśnie takie pięcioosobowe oddziały zostaną wysłane na poszukiwania, gdyby Huston odkrył obecność Badaczy w mieście.

KULTYŚCI, ODDZIAŁ A

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	12	13	14	12	12
KON	14	11	10	10	12
BC	10	11	08	12	10
INT	13	09	11	10	09
MOC	14	09	04	09	10
ZR	12	12	12	12	12
WT	12	11	09	11	11

Pomoc dla graczy nr 37

DOTYCZY: wszystkich akolitów
TEMAT: nauka sztuki magicznej
DATA: - - 1925

WIADOMOŚĆ: Przypomina się akolitom, że ciągłe i staranne ćwiczenie nekromanckich gestów i intonacji, niezbędnych do skutecznego rzucania czarów, wchodzi w zakres ich obowiązków wobec boga. Za dwa tygodnie odbędzie się sprawdzian ze znajomości „Wstrząśnienia".

R. H.

DOTYCZY: wszystkich akolitów
TEMAT: niedawne polowanie
DATA: - - 1925

WIADOMOŚĆ: Wciąż nie udało się nam znaleźć naszego ostatniego „dwunogiego jelenia". Nie ma żadnego usprawiedliwienia, które tłumaczyłoby niemożność odnalezienia przez tyle czasu samotnego, nie uzbrojonego człowieka, który nie ma wody, żywności i nie włada magią.

Kontrolerom przypominam o zachowaniu wzmożonej czujności.

R. H.

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: rewolwer kaliber .45 50%, obrażenia 1k10+2;
miotacz piorunów* 50%, obrażenia 8k6/4k6/1k6;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10.

* – *Tylko Nr 3.*

Czary (tylko nr 1): Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem (w aspekcie Piaskowego Nietoperza), Zaklęcie przedmiotu, Wstrząśnienie, Znak Voorish.

Umiejętności: Mity Cthulhu 9% lub 20%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%; ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%. Numer 1 o 20% lepiej włada pałką i ma *psychologię* na poziomie 20%.

KULTYŚCI, ODDZIAŁ B

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	11	13	11	13	12
KON	11	13	11	09	10
BC	15	13	17	15	14
INT	12	09	11	10	09
MOC	12	12	09	08	11
ZR	11	11	11	11	11
WT	13	13	14	12	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer kaliber .45 50%, obrażenia 1k10+2;
miotacz piorunów* 40%, obrażenia 8k6/4k6/1k6;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10+1k4.

* – *Tylko Nr 2.*

Czary (tylko nr 1): Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem (w aspekcie Piaskowego Nietoperza).

Umiejętności: Mity Cthulhu 9% lub 20%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%, numer 1 o 20% lepiej włada pałką i ma psychologię na poziomie 20%.

KULTYŚCI, ODDZIAŁ C

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	15	17	15	18	13
KON	15	15	15	16	17
BC	11	11	11	12	13
INT	11	09	10	11	08
MOC	11	10	08	10	09
ZR	10	10	10	10	10
WT	13	13	13	14	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer kaliber .45 50%, obrażenia 1k10+2;
miotacz piorunów* 40%, obrażenia 8k6/4k6/1k6;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10+1k4.

* – *Tylko Nr 5.*

Czary (tylko nr 1): Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem (w aspekcie Piaskowego Nietoperza), Zaklęcie przedmiotu, Wstrząśnienie.

Umiejętności: Mity Cthulhu 9% lub 20%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%; numer 1 o 20% lepiej włada pałką i ma psychologię na poziomie 20%.

KULTYŚCI, ODDZIAŁ D

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	10	11	12	11	10
KON	10	11	10	11	10
BC	12	13	12	11	10
INT	11	11	10	10	10
MOC	10	12	08	07	11
ZR	09	09	09	09	09
WT	11	12	11	11	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: rewolwer kaliber .45 50%, obrażenia 1k10+2;
miotacz piorunów* 40%, obrażenia 8k6/4k6/1k6;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10.

* – *Tylko Nr 2.*

Czary (tylko nr 1): Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem (w aspekcie Piaskowego Nietoperza), Zaklęcie przedmiotu, Pozbawienie mocy, Wstrząśnienie, Przywołanie straszliwego łowcy, Znak Voorish.

Umiejętności: Mity Cthulhu 20%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%, numer 1 o 20% lepiej włada pałką i ma *psychologię* na poziomie 20%.

A oto kilka dodatkowych uwag na temat Miasta Wielkiej Rasy:

- Badacze nie są w stanie przeczytać żadnych dokumentów pozostawionych przez wielką rasę; nawet instrukcje obsługi widniejące na niektórych urządzeniach są całkowicie niezrozumiałe.
- Przedmioty zaprojektowane z myślą o mieszkańcach miasta są dla ludzi co najmniej nieporęczne.
- Testy *geologii* wykażą, że miasto jest niewiarygodnie stare; w niektórych rejonach zalegają kilkudziesięciometrowe pokłady piasku i naniesionych przez wodę osadów, które z czasem przekształciły się w najprawdziwszy piaskowiec. W niektórych miejscach wyłamane pod ich ciężarem otwory prowadzą jeszcze głębiej, na dalsze poziomy metropolii.
- Wszystkie budowle wykonano z kamienia i jedynym sposobem ich uszkodzenia byłoby użycie ładunków wybuchowych, to zaś z pewnością ściągnie latające polipy.
- Zamknięcie miasta i zapieczętowanie go Okiem Światła i Ciemności zapobiegnie otwarciu bramy podczas zaćmienia słońca w 1926 roku.
- Strażnik może w razie potrzeby dodać dowolną liczbę spotkań z latającymi polipami. Liczba stworzeń powinna zależeć od liczby zdobytych przez Badaczy miotaczy piorunów oraz ich gotowości zaufania nieznanej broni. Warto pamiętać, że polip to nie byle jaki przeciwnik i czasem jeden wystarczy, żeby załatwić całą grupę nie przygotowanych na takie spotkanie Odkrywców.

Drugie wejście

Najbliższa kryjówka, z której można śledzić poczynania kultystów na powierzchni ziemi, znajduje się około sześćset metrów od wejścia znalezionego przez Hustona (alias Carvera). Można się spokojnie schować w cieniu skał i obserwować co się dzieje.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic mieli już okazję widzieć trop latającego polipa, udany test Pomysłowości pozwoli im dojść do wniosku, że stworzenia te muszą dostawać się do podziemnego miasta inną drogą. Rzeczywiście, po przeszukaniu okolicy, w odległości około sześciu kilometrów, Badacze znajdą drugie

zejście pod ziemię. Tym razem w pobliżu otworu nie ma żadnych śladów opon, ale za to tuż przy krawędzi widnieje kilka gigantycznych odcisków niby-ludzkich „stóp" (bohaterowie mogą je już znać z epizodu „Obóz śmierci"). Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli domyślić się, co pozostawiło taki trop. Bez wątpienia stąd właśnie wynurzył się polip, którego widzieli (jeżeli ich zaatakował).

Studnia jest ogromna (ma prawie piętnaście metrów średnicy), a wydobywające się z niej powietrze niesie woń starości i pleśni, od której wszystkich zebranych przebiega lodowaty dreszcz.

W mieście

Na następnej stronie zamieszczono schematyczny plan Miasta. Zaznaczono na nim tylko te miejsca, które odgrywają ważną rolę w scenariuszu, gdyż miasto ciągnie się pod ziemią dziesiątki kilometrów. Każdy dzień spędzony w podziemnym mieście kosztuje 1 punkt Poczytalności, ze względu na wieczne zagrożenie ze strony latających polipów i zupełnie obcą ludzkiemu umysłowi konstrukcję i rozplanowanie metropolii. Zamknięcie w jednoosobowej celi (bądź inne ograniczenie możliwości poruszania się) chroni przed utratą Poczytalności.

Przedstawiciele wielkiej rasy nie budowali swego miasta pod ziemią, przynajmniej nie w całości (np. najważniejsze drogi przelotowe poprowadzono w tunelach), jednakże z czasem górne piętra metropolii uległy zniszczeniu – prawdopodobnie przyczyniły się do tego latające polipy, a z całą pewnością upływ czasu. Piasek i pył stopniowo przykryły resztki zabudowań. Tymczasem głębiej umieszczone poziomy przetrwały tysiące lat bez szwanku, mimo zawałów i wdzierającej się wszędzie pustyni. Kiedy Huston nie zdołał przebić się bezpośrednio do najciekawszych rejonów miasta, Nyarlathotep wskazał mu nieopodal łatwiejsze wejście. „Nieopodal" jest tu określeniem względnym, gdyż obecnie Huston główne prace prowadzi o ładnych parę kilometrów od szybu.

Wszystkie budowle połączone są szerokimi rampami, wyłożonymi ośmiokątnymi kamieniami. W miejscach, gdzie runęły ściany, powstały zupełnie nowe tunele, których nie planowali budowniczowie. Rampy są zwykle nachylone pod dziwnymi kątami, choć tylko dwie z oświetlonych przez ludzi Hustona wyróżniają się znacznym odchyleniem od poziomu. Budynki są zaopatrzone w solidne (Siła 25) drzwi, za którymi otwiera się istny labirynt komnat. Pokoje są nie zamieszkane i tylko olbrzymie, niezwykłe meble, artefakty i dzieła sztuki przywodzą na myśl dawnych mieszkańców: trzymetrowej wysokości i szerokości cylindryczne cielska, z głową na końcu wydłużonej, ruchliwej szyi, dwojgiem ramion i skomplikowanym, podobnym do kwiatu otworem gębowym, umieszczonym na symetrycznie rosnącej, czwartej wypustce.

Budowle są wręcz gigantyczne, podobnie jak dzielące je odległości i jeżeli Badacze nie widzieli samego R'lyeh, nie bardzo mają do czego porównać podziemne miasto. Większość konstrukcji zdobią zawiłe ornamenty. W niektórych punktach tunele się zawaliły i przejście blokują zwały gruzu. Po kamiennych rumowiskach (zaznaczonych na mapie literą „R") można ostrożnie przejść górą; pośpiech jest niewskazany, gdyż wymaga udanego testu *wspinania się*, żeby głaz z osypiska nie przygniótł bohaterowi nogi czy ręki (co oznaczałoby 1k3 obrażeń).

W ciemności, wśród tworów obcej cywilizacji, cisza nie ma granic. Kto wie, co się tu kiedyś działo? Kto wie, co czyha za rogiem?

Latający polip

Po stromych, piaszczystych zboczach otworu wejściowego można bezpiecznie zejść, a właściwie zjechać, do łagodnie nachylonej rampy na głębokości około trzydziestu metrów, ale nie sposób byłoby się tu wdrapać z powrotem bez pomocy liny (zamocowanej do jakiejś skały na górze). Odkrywcy Tajemnic powinni o tym pamiętać, jeżeli zamierzają wracać tą samą drogą. Znalazłszy się w pierwszych podziemnych salach będą ponadto potrzebowali kompasu, żeby znaleźć drogę ku wejściu używanemu przez ludzi Hustona.

Przed chwilą zaprezentowano najbardziej ogólny opis miasta (patrz „W mieście"); można go uzupełnić czytając graczom na głos fragmenty szóstej i siódmej części „Cieni spoza czasu". Wejście używane przez polipy prowadzi w rejony miasta, do których nie dotarł jeszcze żaden z kultystów, tak że Badacze nikogo nie spotykają. Droga jest również wolna od przeszkód w postaci rumowisk skalnych, a kurz skrywa posadzkę grubą warstwą, tłumiącą odgłos kroków. Drobny pył łatwo czepia się ubrań, osiada na twarzach i dłoniach. I tylko od czasu do czasu ni stąd, ni zowąd pojawiają się odciśnięte w nim ogromne, dwumetrowe odciski „stóp".

Chcąc dotrzeć do najbliższego oświetlonego przez kultystów korytarza, trzeba pokonać ładnych parę kilometrów pod ziemią. Kiedy wreszcie Badacze zbliżą się do tej okolicy, bez wątpienia usłyszą również warkot któregoś z generatorów. Podążanie za wskazaniami kompasu nie nastręcza kłopotów, a po drodze jest tylko jedna przeszkoda: otwarty wlot do królestwa polipów.

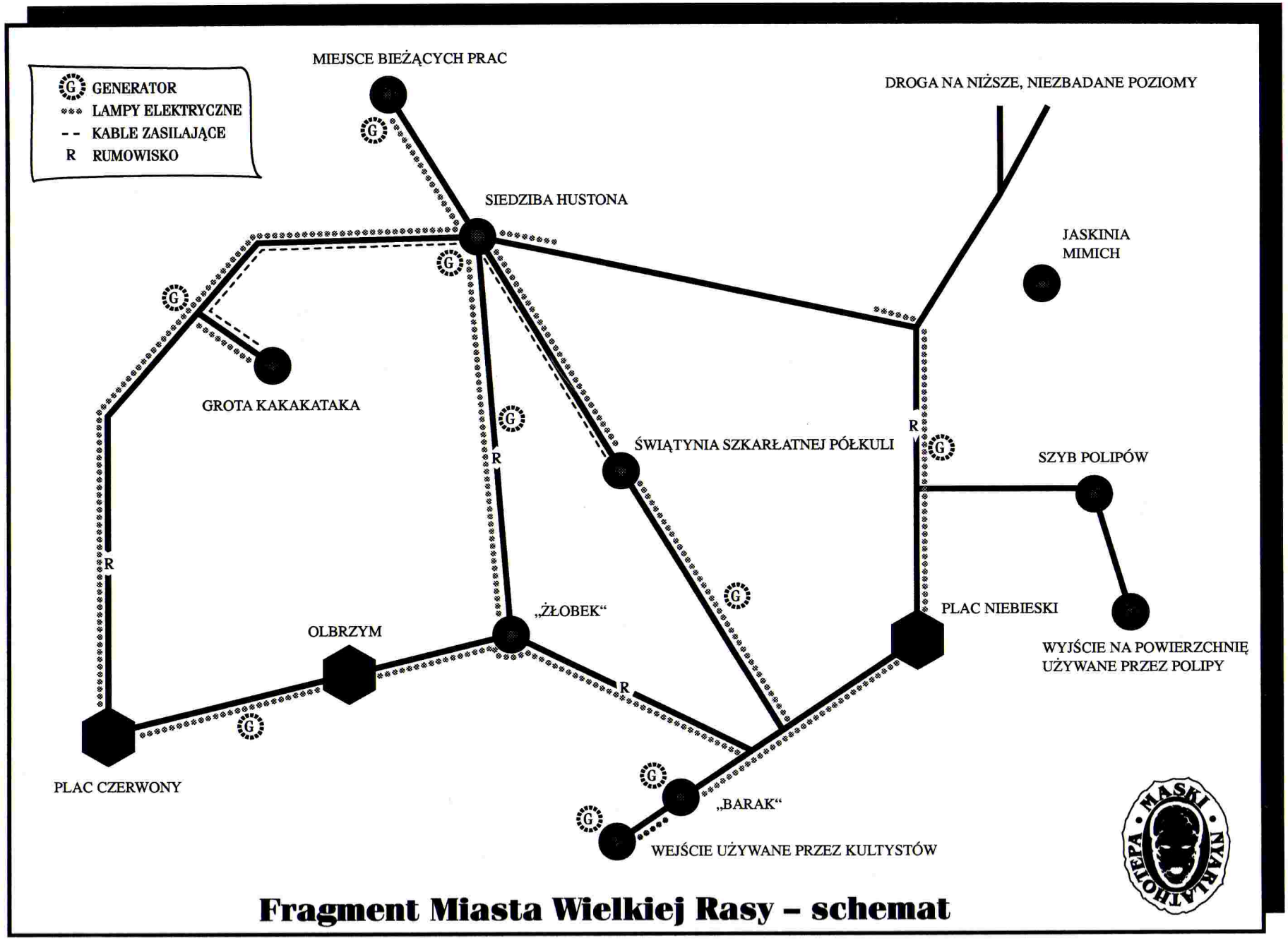
W głównym podręczniku **Zewu Cthulhu** Strażnik znajdzie całą stronę poświęconą polipom; warto by było, żeby jeszcze raz ją przeczytał. Stwory mogą atakować mackami, uderzać podmuchem wiatru, rzucać zaklęcia. Fizyczne ataki prawie się ich nie imają, a ich widok powoduje utratę 1k3/1k20 punktów Poczytalności. Polipy nie bez kozery cieszą się opinią przebiegłych, okrutnych i twardych przeciwników.

Studnia w mrok

W pewnym momencie bohaterowie natykają się na głęboki, pionowy szyb o szerokości prawie pięciu metrów, którego wlot całkowicie wypełnia korytarz. Nie sposób go ominąć, choć pozostałości strzaskanych pochylni i dziś zawalone korytarze świadczą o tym, że kiedyś były tu boczne drogi. Studnia ma idealnie regularny, kwadratowy przekrój i z pewnością nie jest pochodzenia naturalnego.

Po stronie, z której przyszli bohaterowie, na podłodze korytarza leży ogromne, płytkie pudło, na oko odpowiadające wielkością rozmiarom sztolni. Kilkuminutowe oględziny pozwolą znaleźć łączące je z krawędzią otworu zawiasy, a także umocowaną od drugiej strony zasuwę. „Pudło" okaże się więc w rzeczywistości pokrywą szybu, którą w dodatku można solidnie zamknąć, by służyła za most. Podniesienie jej i zamknięcie otworu wymaga łącznej Siły 60.

Grzmot opadającej na studnię klapy daje 75% szans na zwabienie polipa, który kryje się gdzieś w przepastnej otchłani. Jeżeli klapa nie zostanie zamknięta na zasuwę, potwór jednym uderzeniem odrzuci ją do poprzedniej pozycji i ruszy na Odkrywców, którzy mają małe szanse przeżyć takie spotkanie. Zamknięcie pokrywy zajmie 1k3 minut, gdyż mechanizm jest solidny, ciężki i z pewnością nie przeznaczony dla ludzkich rąk i umysłów. Polip zjawi się na miejscu po 1k20 minutach. Jeśli bohaterowie zdążą (a zasuwa wytrzyma), usłyszą tylko przerażający łoskot i poświstywanie; od polipa dzieli ich kilka marnych centymetrów stali.



Fragment Miasta Wielkiej Rasy – schemat

Jeżeli Badacze mają trochę oleju w głowie, z pewnością nie będą chcieli czekać, żeby sprawdzić, czy w pobliżu znajduje się inny szyb w głębiny.

INNE ROZWIĄZANIA (DLA STRAŻNIKA)

Jeżeli Strażnik chce inaczej rozegrać tę scenę, może przyjąć, że w chwili, gdy Odkrywcy zbliżają się do studni z otwartą pokrywą, istnieje 15% szansa, że od razu spotkają przy niej polipa. Szansa ta rośnie o 5% za każdym razem, gdy gracze dają Strażnikowi do zrozumienia, że nie mają zielonego pojęcia co chcą dalej robić! Głośny hałas w pobliżu jamy również zwiększa prawdopodobieństwo napotkania potwora, podobnie jak zbyt jasne światło (gdyby na przykład komuś przyszło do głowy poświecić latarką w głąb bezdennego otworu).

Można zresztą darować bohaterom osobisty kontakt z polipem i postraszyć ich tylko charakterystycznym poświstywaniem, które towarzyszy im nieustannie w pobliżu studni, dochodząc z daleka i ze znacznej głębokości i zbliżając się wyraźnie w chwili, gdy opuszczają to miejsce.

PIĘĆ PRZECIĘTNYCH LATAJĄCYCH POLIPÓW

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	48	51	47	47	43
KON	24	25	27	22	30
BC	52	51	55	48	56
INT	11	14	12	10	15
MOC	15	17	16	12	19
ZR	13	14	12	14	13
WT	38	38	41	35	43

Szybkość 8/12 w locie

Modyfikator obrażeń*: +2k6.

* – *Stosuje się go tylko w połączeniu z podmuchem wiatru, o którym dalej.*

Broń: 2k6 macek 85%, obrażenia 1k10 każda;
podmuch wiatru** 70%, obrażenia specjalne, ulegają obniżeniu o 1k6 za każde 20 metrów odległości.

** – *Stosowany przez polipy podmuch wiatru jest skomplikowaną formą ataku i nie ma tu miejsca, by szczegółowo go opisywać. Zainteresowanych odsyłamy do odpowiedniego rozdziału w głównym podręczniku* ***Zewu Cthulhu****.*

Pancerz: 4 punkty i niewidzialność. Ponadto, ponieważ polipy są istotami z zupełnie innego świata, odnoszą tylko minimalne możliwe obrażenia od zwykłej, fizycznej broni. Tylko broń zaklęta, ogień i elektryczność zadają im normalne rany.

Czary: ta piątka nie zna żadnych zaklęć, ale w głównym podręczniku opisano zasady generowania polipów-czarowników.

Umiejętności: żadnych zrozumiałych dla ludzi.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 PP.

DALSZA DROGA TUNELAMI

Minąwszy wejście do bazaltowych grot zamieszkanych przez polipy, Odkrywcy przez dobre półtora kilometra systematycznie schodzą coraz głębiej pod ziemię. Wreszcie w oddali zaczyna słabiutko lśnić pojedyncze światełko – pierwsza żarówka. Podchodząc bliżej bohaterowie słyszą terkot generatora, zasilającego lampy w ciągnących się dziesiątkami kilometrów podziemnych korytarzach.

Dotarłszy do oświetlonych rejonów podziemi Badacze mogą dojść do wniosku, że lepiej będzie się poruszać po skrytych w mroku korytarzach. Nie ma sprawy; gdyby jednak za długo włóczyli się bez celu, powinni wreszcie znów trafić do zamkniętej klapy, pod którą uwięzili polipy – powinno ich to zniechęcić do kręcenia się bez sensu po mieście. Z chwilą, gdy zaczną się poruszać wzdłuż rozjaśnionych światłem tuneli, zaczną się lepiej orientować w rozkładzie metropolii.

Sznury świateł

Informacje zawarte w tym podrozdziale odnoszą się do wszystkich oświetlonych korytarzy i linii komunikacyjnych łączących najważniejsze punkty miasta.

Sieć przewodów stała się już tak długa, że Huston wyznaczył dwóch swych podwładnych do jej kontroli i utrzymania. Światła są zasilane z kilku niezależnych generatorów, oznaczonych na mapie kółeczkami z literą „G".

Bohaterowie zwrócą z pewnością uwagę na liczne ślady stóp, które odcisnęły się w oświetlonych korytarzach i rzadko (jeśli w ogóle) zbaczają w mrok. W tunelach może dojść do czterech rodzajów „spotkań", których zresztą prawie zawsze można uniknąć, kryjąc się zawczasu w cieniu.

KONTROLER: Co dwanaście godzin w mieście przeprowadzana jest inspekcja oświetlenia i zasilania. Kontrolerzy mają latarki i górnicze hełmy z lampami karbidowymi. Zwykle ich praca ogranicza się do wymiany spalonych żarówek i uzupełniania zasobów paliwa w generatorach. Ponadto codziennie jeden z agregatów wyłącza się (każdego dnia inny), żeby poddać mechanizm konserwacji i regulacji – poza tymi przerwami generatory działają non stop. Warto zauważyć, że kontrolerzy nieźle orientują się w topografii obszarów miasta przylegających do korytarzy, które sprawdzają.

Nie zostali specjalnie przeszkoleni w walce, ale wyposażono ich w niezwykłą broń – yithiańskie miotacze piorunów. Ten właśnie oręż oraz względna dyskrecja w prowadzeniu prac archeologicznych pozwalają kultystom unikać kontaktów z latającymi polipami.

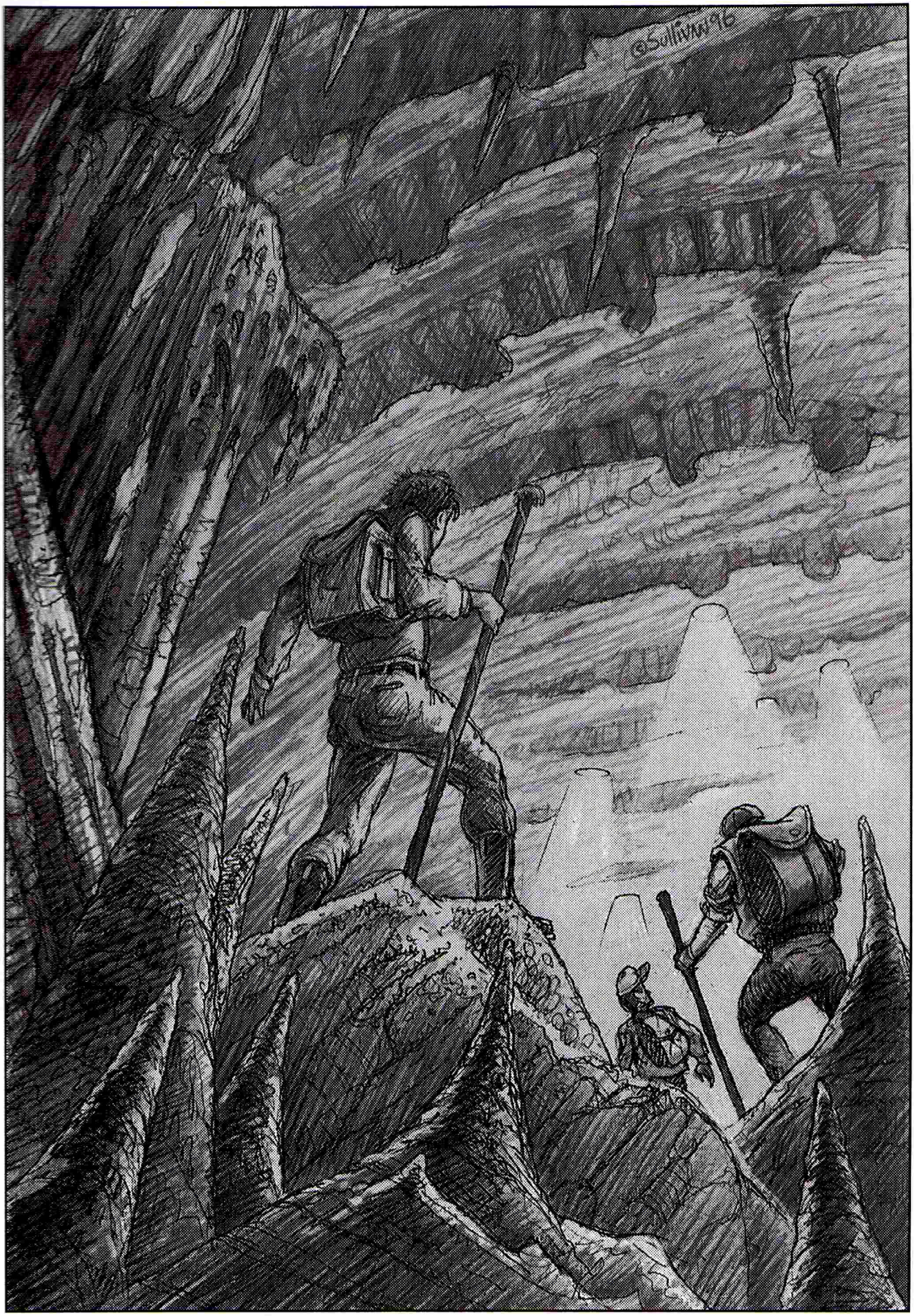
ROBOTNICY: Codziennie z siedziby Hustona na miejsce wykopalisk udaje się dziesięcioosobowa grupa górników w asyście dwóch kultystów. Po zakończeniu pracy ekipa tą samą drogą wraca na nocleg. Prace mają na celu odnalezienie interesujących Hustona artefaktów wielkiej rasy. Robotnicy idą wolno, miarowym krokiem, z opuszczonymi głowami i nie sposób zwrócić na siebie ich uwagi. Reagują jednak na krótkie, zdecydowane polecenia. Pilnujący ich kultyści są uzbrojeni tylko w bicze, które służą im do wymierzania kar nieposłusznym i ociągającym się górnikom.

RUMOWISKA: W czterech miejscach na mapie zaznaczono duże sterty kamieni i gruzu, który osypał się ze ścian i stropu. Nie blokują one drogi całkowicie, ale przejście tamtędy wymaga ogromnej ostrożności: nieudany test *wspinania się* oznacza, że bohater odnosi 1k3 obrażenia – są to siniaki, otarcia, potłuczenia itp. Dodatkowo upadek taki jest źródłem hałasu, a to oznacza 5% szansę ściągnięcia uwagi polipa.

GENERATORY ELEKTRYCZNE: Obok każdego agregatu można znaleźć kilka skrzynek z częściami zamiennymi i narzędziami, nieco dalej stoją dwudziestolitrowe beczki, w większości pełne paliwa. W nieruchomym, czystym powietrzu woń spalin z silnika generatora niesie się na odległość prawie kilometra.

Grota mimich

Odkrywcy Tajemnic mogą trafić do zamieszkanej przez mimich jaskini tylko wówczas, gdy już na powierzchni spotkali takiego ducha. Pieczara ma około piętnastu metrów średnicy i jest pozbawiona jakichkolwiek otworów wejściowych. Kamienne ściany i sufit lśnią słabym blaskiem. Do środka można dostać się na dwa sposoby: albo wędrując wraz z mimim, albo za pomocą kilofa, łopaty i dynamitu.



OŚWIETLONY KORYTARZ

Piętnaścioro mimich wpatruje się w przybyszów, czekając, aż ci odezwą się pierwsi. Jeśli tak się stanie, jeden z duchów w odpowiedzi zacznie szybkimi ruchami kreślić coś na podłodze lub ścianie.

Mimi chcą, by Badacze rozprawili się z Żywymi Wiatrami (jak nazywają latające polipy); sami są nazbyt podatni na potężną broń polipów – podmuchy wiatru. Nie interesują ich kultyści, wielka rasa ani żaden Nyarlathotep. Nie proponują w zamian za usługę żadnej przysługi ani informacji.

Jeśli bohaterowie podejmą się tego zadania, mimi podejdzie do ściany, ruchem palca otworzy w niej podłużną szczelinę i wyprowadzi ich wprost do odkrytej studni z pokrywą, skąd wylatują polipy. Podróży tej towarzyszy takie samo uczucie dezorientacji i dziwnego doświadczania braw, jak za pierwszym razem. Za 1k10+1 minut z szybu wynurzy się jeden z polipów. Odkrywcy Tajemnic mają właściwie wolną rękę: mogą próbować zatrzasnąć gigantyczną klapę, ale jeśli nie zdobyli jeszcze miotaczy piorunów, lepiej zrobią uciekając gdzie pieprz rośnie. Mimi nie będą im w tym przeszkadzać; mogą ewentualnie zemścić się później: jeżeli bohaterowie zbyt długo kręciliby się po podziemiach, zostaną w losowej kolejności wymordowani.

Jeżeli Badacze odmówią prośbie mimich, zostaną przez nich poczęstowani jadłem i napojami. Ci spośród ludzi, którzy się skuszą, po 1k3 godzinach sami zmienią się w mimich. Proces ten jest nieodwracalny. Tym, którzy odmówią poczęstunku, duchy zaproponują usługi natury seksualnej (co jest dość kuszącą propozycją zwłaszcza w wypadku kobiet mimi, które nie są tak wysokie i chude jak mężczyźni i prezentują się nader atrakcyjnie). Jeśli tym razem któryś z Badaczy się zgodzi – po 1k3 godzinach stanie się jednym z duchów. Tej przemiany również nie da się cofnąć. Prawdziwi mimi są tak odmienni od ludzi i kierują się tak niepojętymi motywami, że dla tych postaci nie ma w grze miejsca – Strażnik może spokojnie zabrać graczom karty. David Dodge może próbować ich ostrzec przed przyjmowaniem ofert mimich; podobny skutek może mieć również udany test *okultyzmu*.

Tych, którzy w ogóle nie zechcą skorzystać z ich gościnności, mimi pozostawią własnemu losowi, zamkniętych w grocie. Sami wyjdą tak jak zwykle – przez otwierane na życzenie szczeliny w ścianach. Odkrywcy Tajemnic, którzy nie stracą głowy, mają jeszcze szansę wyjść cało z tej opresji: opukując ściany znajdą miejsce, w którym kamień daje głuchy pogłos, tak jakby warstwa skały była tu nieco cieńsza. Rzeczywiście – wykucie otworu przy wykorzystaniu odłamków skalnych w charakterze narzędzi zajmie 3k20 osobogodzin pracy; czas ten skróci się do 1k20 osobogodzin, jeśli Badacze dysponują metalowymi narzędziami (kilofy, młoty itp.).

Po całym dniu włóczenia się po omacku tu i ówdzie (mając kompas mogą przynajmniej kierować się na zachód), bohaterowie dotrą do najbardziej na wschód wysuniętego oświetlonego korytarza, mniej więcej w okolicy zaznaczonego na mapie rumowiska i generatora.

Gdyby zaś Odkrywcy Tajemnic wpadli na pomysł zaatakowania mimich, okaże się, że magiczne istoty z łatwością unikają ich fizycznych ataków, a wysoka Moc pozwala im nie obawiać się czarów. Bez trudu pokonają więc ludzi, a później wyżrą ciało z twarzy inicjatora ataku. Odniesione rany nie zagrażają życiu, są natomiast bardzo bolesne, a sposób ich zadania powoduje utratę 1k20+4 punktów Poczytalności i spadek Wyglądu do wartości 1. Do końca życia ofiara gniewu mimich będzie zmuszona nosić w towarzystwie maskę lub ukrywać twarze w zwojach bandaży.

PRZYKŁADOWY MIMI

S	50	KON	-	BC	19	MOC	30
ZR	20	Szybkość	20	WT	-		

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: magiczna włócznia 100%, obrażenia specjalne.

Pancerz: mimi są niewrażliwe na ciosy zadawane zwykłą, fizyczną bronią.

Mimi boją się silnych wiatrów, jakimi walczą polipy, gdyż podobny podmuch może im z łatwością złamać kark. Kiedy włócznia ducha trafi w cel, ofiara dokonuje porównania Mocy (swojej i rzucającego) w Tabeli Porównawczej: jeśli przegra, ginie na miejscu, jeżeli zaś wygra, wpada w śpiączkę na 1k6 miesięcy. Wszyscy mimi, bez względu na płeć, mają identyczne współczynniki, chociaż kobiety są znacznie bardziej podobne do ludzi, niż ich chudzi jak szczapy partnerzy.

Miotacz piorunów: model „B"

Udany test Pomysłowości pozwoli na wyciągnięcie wniosku, że dziwny przedmiot jest w istocie bronią. Niestety, nie ma innego sposobu niż osobisty test, żeby sprawdzić z którego końca rury wylatują pociski – jeśli bohater obstawi niewłaściwy wylot i nie zachowa należytej ostrożności, odniesie 8k6 obrażeń.

W głównym podręczniku **Zewu Cthulhu** wspomniano, że istnieje kilka odmian skonstruowanego przez wielką rasę miotacza piorunów. Poniżej znajdziecie opis odmiany używanej powszechnie w tym scenariuszu.

Miotacz przypomina rozmiarami pistolet maszynowy, ma zasięg podstawowy 100 metrów i zawiera 1k20+3 ładunków. Ładunki te do momentu wystrzelenia stanowią integralną część miotacza i w niczym nie przypominają upakowanych w magazynku nabojów do broni palnej. Modelu „B" nie można powtórnie naładować, ale nie ma żadnego powodu, by informować o tym graczy. Kultyści nauczyli się już żyć ze świadomością, że broń, którą posiadają, może w każdej chwili zawieść, bo skończy się amunicja.

Do odpalenia miotacza potrzebne są obie ręce, chociaż sama obsługa jest prosta, gdy się ją raz opanuje. Miotacz ma 14 punktów Wytrzymałości i można z niego wystrzelić tylko jeden piorun w rundzie. Bazowy poziom umiejętności strzeleckich wynosi w jego wypadku 35%. Podobnie jak w wypadku strzelby, zadawane obrażenia zmieniają się wraz z odległością do celu i są równe 8k6/4k6/1k6 na dystansie, odpowiednio, 50/100/200 metrów. Strzał z miotacza piorunów nie powoduje przebicia.

Strażnik powinien sobie ponumerować wszystkie miotacze występujące w scenariuszu i prowadzić rachunek strzałów dla każdego z nich osobno.

Place

Na planie miasta zaznaczono dwa place. Są to zarazem dwa z czterech rejonów zaopatrzonych w autonomiczne oświetlenie: gigantyczne (każda ma średnicę blisko ośmiuset metrów), ośmiokątne hale o gładkich ścianach i stropach. Posadzka placu położonego dalej na wschód lśni łagodnym, błękitnym blaskiem; podłoga zachodniego jest świetliście, delikatnie czerwona. Nie wiadomo czemu miały służyć oba pomieszczenia, ale korzystając z ich blasku kultyści nie przeciągnęli tędy przewodów i nie zainstalowali lamp.

Świątynia szkarłatnej półkuli

Ta cudowna budowla ma kształt idealnej półsfery o średnicy sześciuset metrów i do dziś, mimo upływu stu milionów lat,

zachowała się w idealnym stanie. W ścianach, w równych odstępach umieszczono łukowate wejścia. Pośrodku szarej, kamiennej podłogi znajduje się druga półkula, o średnicy stu pięćdziesięciu metrów, pulsująca silnym, purpurowym światłem. Kulistą bryłę zdaje się chwilami przebiegać drżenie, przez co sprawia wrażenie żywej istoty. Nie wiadomo dokładnie, jaką pełni funkcję, ale Huston uważa, że jest to potężne źródło energii, czerpiące moc z innych wymiarów egzystencji. Dlatego zamierza tu zainstalować wielostopniowy transformator, w nadziei, że uda mu się wykorzystać drzemiące w kuli siły.

Przez szczeliny w sklepieniu w pobliżu wejścia, do którego trafili Badacze, przesączyło się trochę piasku. Z małej wydmy sterczy nadgryziona ludzka kość udowa i fragment czaszki.

Po jednej stronie szkarłatnej półkuli znajduje się metrowej wysokości kamienny blok, który najwyraźniej niedawno przyciągnięto tu z innego miejsca. Na jego powierzchni widnieją ciemne plamy, podobnie zresztą, jak i na posadzce w pobliżu. Obok kupka popiołu i zwęglonego drewna wskazują miejsce, gdzie palono ognisko.

Z tyłu, za ołtarzem ofiarnym, stoi ośmiometrowy posąg Nyarlathotepa, ogromnej istoty, zaopatrzonej w nietoperzowe skrzydła. Tuż przy nim postawiono figury przedstawiające innych bogów – Cthulhu, Azathotha, Yog-Sothotha, Zoth-Ommoga, Cthughę i Shub-Niggurath. Całe to zbiorowisko robi tak koszmarne wrażenie, że powoduje utratę 1/1k10 punktów Poczytalności.

Każdy z posągów jest zarazem przewodnikiem i magazynem energii życiowej. Kiedy żywa istota dotknie jego powierzchni, natychmiast traci 1k3-1 punktów Mocy oraz połowę bieżącej liczby punktów magii; następne dotknięcia powodują już tylko utratę punktów magii. Efektu tego można uniknąć wykonując udany rzut na Moc w Tabeli Porównawczej – figury mają Moc 1k20+10. Wyssana w ten sposób Moc zostaje zmagazynowana w posągu. Zasady ceremonii wymagają, by najpierw dotykać statuy Nyarlathotepa, która dzięki temu zgromadziła już blisko 500 punktów magii.

Wszystkie posągi są kamienne, toteż każdy waży sporo ponad tonę. Huston nie może dowolnie wykorzystywać zgromadzonych w nich punktów magii (inaczej niż było to w wypadku M'Weru i jej ołtarza we wnętrzu Góry Czarnego Wiatru), gdyż mają zostać zużyte w rytuale otwarcia bramy. Ceremonia zostanie odprawiona właśnie w tym miejscu, podczas zaćmienia słońca w styczniu 1926 roku.

Jeżeli Huston zostanie zabity lub wzięty do niewoli, a do rytuału otwarcia bramy wciąż pozostanie trochę czasu, jego miejsce zajmie odpowiednio przeszkolony, niższy rangą kultysta. Trzeba by zlikwidować wszystkich (a przynajmniej znakomitą większość) członków kultu i zamknąć wejścia do podziemnego miasta (być może korzystając z pomocy mimich), aby australijski ośrodek kultu Nyarlathotepa był całkowicie bezużyteczny, gdy niebo zacznie się otwierać.

TRZEJ STRAŻNICY

W głębi za posągiem Nyarlathotepa siedzą trzy wielkie, czarne, podobne do nietoperzy istoty. Mają obwisłe, dziwacznie pomarszczone i poskładane skrzydła, a ich łby są pozbawione oczu i pysków. Takie właśnie istoty Badacze mieli okazję widzieć jadąc do Cuncudgerie; MacWhirr wspomina o nich w swoim pamiętniku.

Przycupnięte bestie nie są bynajmniej tylko posągami, lecz jak najbardziej żywymi stworzeniami. Podczas uroczystości ich zadaniem jest pilnować, by to Nyarlathotepowi przypadła w udziale największa część ofiar. Kiedy nie uczestniczą w ceremoniach, ograniczają się do pilnowania świątyni. Gdy tylko ktoś wejdzie na ich teren, zaczynają się z wolna budzić, by po



MIMI ZAPRASZA BADACZY DO SIEBIE

chwili zainteresować się gośćmi. Udany test *Mitów Cthulhu, okultyzmu* bądź *psychologii* pozwoli się domyślić, że potwory można obłaskawić wygłaszając jakąś pochwalną sentencję na cześć ich pana, w rodzaju „Bądź pozdrowiony, Nyarlathotepie!" czy „Nyarlathotep rządzi!" (uwaga: udany test podpowie co należy powiedzieć, ale bohater sam musi wpaść na pomysł, żeby w ogóle się odezwać). Zresztą jeśli intruzi szybko opuszczą świątynię, stwory z powrotem ułożą się do snu i nie będą ich ścigać.

STRAŻNICY PIASKOWEGO NIETOPERZA

	1	*2*	*3*
S	33	35	38
KON	44	36	40
BC	24	24	24
INT	3	4	2
MOC	10	12	14
ZR	12	8	10
WT	34	30	32

Szybkość 6/12 w locie (każdy potwór może unieść w powietrze człowieka, którego Budowa Ciała nie przekracza 1/4 jego własnej Budowy).

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: chwyt 40%, obrażenia specjalne;
wyssanie energii życiowej 100%, obrażenia 1k3 + obniżenie cechy.

Strażnicy Nyarlathotepa nie są może zbyt bystrzy, ale braki umysłowe nadrabiają uporem. Gdy uda im się pochwycić ofiarę, mają do wyboru dwa rozwiązania: przycisnąć ją do posągu Piaskowego Nietoperza i tym samym pozbawić części punktów magii lub owinąć własnymi skrzydłami i pozbawić ją życia. W tym drugim wypadku z błoniastych skrzydeł wysuwają się niezliczone igiełki, które zagłębiwszy się w ciało przeciwnika wysysają zeń krew. W każdej rundzie powoduje to utratę 1k3 punktów Wytrzymałości oraz obniżenie o 1 aktualnie najwyższej cechy ofiary (Siły, Kondycji itd.).

Jeżeli Badacze nie wpadną na pomysł, by wychwalać Nyarlathotepa, a przy tym będą za długo kręcić się po sali, strażnicy zdążą się na dobre rozbudzić i rzucą się na nich, próbując złapać sobie po jednej ofierze i przytknąć ją do posągu Piaskowego Nietoperza. Gdyby Odkrywcy Tajemnic wciąż zwlekali z ucieczką, straty będą większe. Wokół posągu zmieszczą się akurat trzej strażnicy z trzema wrogami w łapach. Żaden nie będzie ścigał bohaterów, kiedy ci uciekną ze świątyni.

Strażnicy są darem Nyarlathotepa dla wiernego wyznawcy. Huston wykorzystuje ich do napadów na wioski Kurysów, skąd przynoszą mu ofiary i więźniów do doświadczeń. Od pewnego czasu próbuje zrobić z nich także powietrznych zwiadowców, ale niewiele z tego wynika: stwory są za głupie, żeby zrozumieć znaczenie tego, co widzą. Huston jednak nie ustaje w wysiłkach i pracuje właśnie nad możliwością wykorzystania ich w charakterze wierzchowców dla kultystów o drobnych ciałach. Jeśli Strażnik uzna to za interesujące, Badacze mogą być świadkami takiego właśnie testu w obozie, gdzie spotykają Jeremy'ego Grogana.

CEREMONIE

Świątynia, w której znajduje się szkarłatna półkula, jest głównym ośrodkiem obrzędów kultowych, odprawianych tu co tydzień. Dodatkowo raz na trzy miesiące odbywa się wielka uroczystość, którą kieruje osobiście doktor Huston.

Podczas cotygodniowych rytuałów kultyści rozpalają tuż obok ołtarza (kamienia ofiarnego) nieduże ognisko. Kiedy zaczynają przy wtórze śpiewu tańczyć wokół ognia, nad ich głowami kołują tysiące nietoperzy. Podczas ceremonii składa się 1k3 ofiary z ludzi. Więźniowie muszą przebiec pomiędzy dwoma szeregami kultystów, uzbrojonych w krótkie cepy i nabijane zębami pałki. Cepy ociekają świeżo przygotowaną, lepką, brunatną substancją, która przez rany dostaje się do organizmu. Jej Moc, równą 17, porównuje się w Tabeli Porównawczej z Kondycją ofiary; jeżeli ofiara nie ma szczęścia, zostaje zakażona (chorobą działającą podobnie jak wścieklizna, toteż surowica przeciw wściekliźnie daje 50% szansę uratowania człowieka) i zaczyna z miejsca puchnąć i sinieć na całym ciele. Zazwyczaj „ścieżka zdrowia" nie powoduje jeszcze śmierci jeńca, więc przywiązuje się go posągu Nyarlathotepa, gdzie traci punkty magii, a po 1k4 dniach umiera w mękach.

Tego rodzaju uroczystością kieruje zwykle jeden z akolitów, choć zdarza się, że zaszczyca ją swą obecnością sam Huston. Poza tym w obrzędzie bierze udział 1k10+20 kultystów. Obserwowanie ceremonii grozi utratą 0/1k3 punktów Poczytalności.

CEREMONIE KWARTALNE

Podczas odprawianych co trzy miesiące większych obrzędów Huston osobiście przywołuje Piaskowego Nietoperza. W świątyni panuje całkowita ciemność (w ten sposób kapłan wyraża swój szacunek dla bóstwa), ale moc Nyarlathotepa, karmiąca się cierpieniem ofiar pozwala wszystkim zebranym śledzić przebieg uroczystości. Dziwne uczucie widzenia bez oczu powoduje u zdrowych psychicznie ludzi utratę 1/1k6 punktów Poczytalności.

Ofiary (1k10+9 mężczyzn) przechodzą „ścieżkę zdrowia", po czym zostają przywiązane do różnych posągów, by tam umrzeć (do każdej statuy przywiązuje się co najmniej jednego jeńca). Do świątyni sprowadza się również taką samą liczbę kobiet, które zostają wykorzystane seksualnie najpierw przez strażników Nyarlathotepa, później zaś przez zgromadzonych członków kultu. Dzieci narodzone w efekcie tych odrażających praktyk są koszmarnymi hybrydami ludzi i potworów; sam Huston się ich boi. Te, które przeżyją, umieszczane są w zaznaczonym na mapie „żłobku". Makabryczne przeżycia wpędzają w obłęd większość kobiet, z których zresztą tylko nieliczne przeżywają poród. Obserwowanie kwartalnego rytuału prowadzi do utraty 1k3/2k6 punktów Poczytalności.

„Żłobek"

W przestronnej sali lampy elektryczne otaczają wianuszkiem ogromny (siedemdziesiąt metrów średnicy, dwadzieścia głębokości) otwór w podłodze. Przy krawędzi nie ma barierki, a ze środka bije przyprawiający o mdłości smród; słychać też rozpaczliwe, doprowadzające do szału jęki, wrzaski, zawodzenia i powarkiwania; jeden z tych dźwięków brzmi zupełnie tak samo, jak płacz małego dziecka. Niestety, bez dodatkowego oświetlenia na dnie widać ledwie jakieś mętne, chyba przemieszczające się kształty. Nawet to wystarczy jednak, by stracić 0/1k2 punktów Poczytalności.

To jeszcze nic: jeśli któryś z bohaterów poświeci w dół, jego oczom ukażą się makabryczne, opatrzone mackami, pękate, owrzodzone, powykręcane, nieludzkie postaci, które pełzają, podskakują i leżą na podłodze dwadzieścia metrów poniżej. Większość z nich przywodzi na myśl strażników ze świątyni Piaskowego Nietoperza, którzy z kolei zostali ukształtowani na podobieństwo samego Nyarlathotepa. Krótko mówiąc, na dnie studni wije się mrowie miniatur mrocznego boga.

Strażnik może opisać te istoty tak szczegółowo, jak tylko gracze zechcą, ale każdy nowy obiekt zainteresowania grozi utratą punktów Poczytalności. Oglądanie całego „żłobka" kosztuje 1k4/1k10+1 punktów; baczniejsze zwrócenie uwagi na jednego z zamieszkujących go osobników powoduje utratę 1/1k4 punktów. Ponieważ w studni przebywa obecnie sześćdziesiąt sześć potworów, obejrzenie wszystkich naraz stanowi niezłą gratkę.

Jeżeli użyte zostanie jeszcze jedno źródło światła, hałas dobiegający z dołu staje się ogłuszający: maleństwa sądzą, że ktoś przyszedł je nakarmić.

Huston przechowuje tu nieudane produkty programu hodowlanego, który nadzoruje; potwory są świętym potomstwem istot spoza czasu i przestrzeni.

Olbrzym

Na pierwszy rzut oka sala wygląda jak kolejny z ogromnych placów w mieście, tylko nieco gorzej oświetlony. Kiedy jednak Badacze podejdą bliżej, przekonają się, że mają przed sobą kamienny pierścień, spoczywający na ciele olbrzymiej żywej istoty. Pierścień otacza zaledwie mały, wybrzuszony fragment niewyobrażalnego cielska, którego reszta musi znajdować się pod miastem. Wystarczy jednak zastanowić się nad jego rozmiarami i zwrócić uwagę na pulsujące żyły i miękką tkankę, by stracić 1/1k20 punktów Poczytalności. Istota nie porusza się, a Badacze nie mają żadnej możliwości zwrócenia na siebie jej uwagi ani doczekania się reakcji.

SIEDZIBA HUSTONA

Na mapie zaznaczono punkt, w którym przecinają się przewody zasilające lampy. Nieopodal tego właśnie miejsca stoi nowiutka, drewniana budowla, w której urzęduje doktor Huston. Z zewnątrz widać światła na parterze i obu wyższych piętrach.

PARTER

Na parterze domu doktor Huston trzyma sprzęt używany przez górników: lampy łukowe, łopaty, kilofy, liny, stemple, wielokrążki, pompy, beczki na benzynę (puste są odkorkowane, żeby nie gromadziły się w nich opary), zapasowe generatory, taczki, świdry i parę solidnych wózków do przewożenia ciężkiego sprzętu.

Staranne przeszukanie tego pomieszczenia pozwoli znaleźć w jednej ze skrzyń trzy miotacze piorunów. Strażnik powinien zapisać sobie je na osobnej kartce, zaznaczyć przy każdym 1k20+3 ładunków i pilnować ich zużycia. Przypominamy, że kiedy ładunki się skończą, miotacz może pełnić już tylko funkcję maczugi o Wytrzymałości 14. Więcej informacji na temat tej broni znajdziecie w podrozdziale „Sznury świateł".

Istnieje 50% szans, że na parterze domu Hustona śpi dziesięciu górników, którzy dawno temu zostali przez doktora uprowadzeni i zmuszeni do pracy, a ostatnio za pomocą kontrolera umysłów zamienieni w chodzące kukły. To właśnie tych robotników mogą Badacze spotkać w „Sznurach świateł". Dalej podano współczynniki zarówno tych żywych zombi, jak i pilnujących ich dwóch nadzorców-kultystów. Górnicy reagują na każdy zdecydowany rozkaz i są bezwzględnie posłuszni wydającej go osobie. W sytuacji konfliktu logicznego wypełnią rozkaz tej osoby, która ma wyższą Moc. Nie są zbyt skuteczni, jeśli idzie o strzelanie, ale w walce wręcz mogą okazać się dość groźni.

Ojciec wszystkich nietoperzy

W tej postaci Nyarlathotep jest trochę podobny do ogromnego nietoperza. Jego głowa jest pozbawiona otworu gębowego czy nozdrzy, a zdobi ją tylko jedno oko z trójdzielną powieką. W locie widać, jak na końcu postrzępionych skrzydeł wiją się długie macki; jego ślad w powietrzu znaczy dodatkowo obłok bulgoczących baniek protoplazmy, które stopniowo rozpływają się w powietrzu, ale pozostają widoczne (i skuteczne) przez co najmniej minutę. Ten aspekt bóstwa jest półmaterialny, toteż bez trudu potrafi przenikać przez materię nieożywioną. W razie potrzeby może zresztą normalnie się posługiwać przedmiotami.

Inne nazwy, jakimi określa się Piaskowego Nietoperza, to między innymi „Światłolotny" i „Mroczny Przybysz"; doskonale znają go grzyby z Yuggoth. Jest w stanie wytrzymać wpływ bardzo słabego światła (takiego jak lśnienie gwiazd), ale rani go każdy jaśniejszy blask – nie ulega wątpliwości, że lepiej czuje się w kosmicznej otchłani, niż na Ziemi. Płomień lampy łukowej lub aparatu spawalniczego może wyrządzić spore szkody, skoro silna latarka, wycelowana w jeden punkt, zadaje Nyarlathotepowi (gdyby zechciał łaskawie się nie ruszać) co rundę 1k6 obrażeń. Ba, nawet światło dużej świecy zadaje mu po jednej ranie w rundzie, dopóki Nietoperz znajduje się w promieniu piętnastu metrów od niej. Pochodnia oznaczałaby dlań 1k6 obrażeń, reflektor samochodowy lub latarnia uliczna – 3k6 obrażeń i tak dalej, w miarę nasilania się światła (szczegóły pozostawiamy ocenie Strażnika). Pokazując się za dnia na powierzchni Piaskowy Nietoperz odniósłby 10k6 obrażeń, a przy pełni księżyca – 2k6. Stabilne oświetlenie, działające przez dłuższy czas, może doprowadzić do wygnania potwora, który rozpłynie się w nicość i nie wróci, dopóki nie zostanie ponownie przywołany. Krótkotrwałe błyski (np. pioruna czy lampy błyskowej) nie czynią Nyarlathotepowi krzywdy, choć w takiej sytuacji z pewnością gardłowym warkotem wyrazi swoje niezadowolenie.

Ojciec Wszystkich Nietoperzy dysponuje taką mocą, że wszyscy znajdujący się w jego pobliżu ludzie zyskują nieco makabryczną zdolność widzenia w ciemności, za pomocą zmysłu, który z pewnością nie jest wzrokiem. Zdolność ta potrafi być użyteczna, ale korzystanie z niej powoduje u normalnych ludzi utratę 1/1k6 punktów Poczytalności, gdyż zmusza do uruchomienia z zupełnie obcych mechanizmów percepcji otaczającego świata. Co ciekawe, nawet niewidomi mogą dzięki niej „odzyskać wzrok", gdyż nie ma ona nic wspólnego z oczyma i nerwami odpowiedzialnymi za widzenie.

Atakując Nyarlathotep zniża lot i próbuje chwycić ofiarę jedną (lub więcej) z macek. Każdy przeciwnik, który znajdzie się w zasięgu skrzydeł o rozpiętości piętnastu metrów może zostać w ten sposób trafiony, co powoduje 4k6 obrażeń od wstrząsu elektrycznego (należy zignorować ewentualny pancerz czy uziemienie). Jeśli ofiara przeżyje, poziom jej najwyższej cechy (Siły, Kondycji itd.) ulega obniżeniu o 1k3. Każdy, kto zetknie się z pół-żywym protoplazmatycznym śladem, jaki snuje się za Piaskowym Nietoperzem, odnosi 1k4-1 obrażeń w rundzie (choć jeśli nie zaszły jakieś szczególne okoliczności, trwa to tylko rundę).

PIASKOWY NIETOPERZ,
Ojciec Wszystkich Nietoperzy, awatar Nyarlathotepa

S	70	KON	45	BC	60	INT	86	MOC	100
ZR	19	Szybkość	30 (w locie)			WT	53		

Modyfikator obrażeń: +7k6.

Broń: macki 60%, obrażenia 4k6 (wstrząs elektr. i poparzenia); protoplazma znacząca szlak przelotu 100%, obrażenia 1k4-1.

Pancerz: 5 punktów skóry. Przebicie nie powoduje dodatkowych obrażeń. Atak zwykłą bronią, a także orężem, którego działanie opiera się na wysokiej temperaturze, elektryczności bądź promieniowaniu, nie wyrządza żadnych szkód, jeśli nie towarzyszy mu strumień światła. Uwaga: miotacz piorunów zadaje normalne rany.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 PP.

Górnicy nie zwrócą najmniejszej uwagi na intruzów w swojej sypialni, toteż jeśli Odkrywcy Tajemnic są należycie przygotowani do takiego spotkania, mogą spokojnie zlikwidować nadzorców i zyskać dziesiątkę posłusznych żołnierzy.

DYNAMIT I BENZYNA: W niewielkiej skrytce znajduje się 48 lasek dynamitu z zapalnikami i dołączoną przez producenta instrukcją obsługi. Dostępu do skrytki broni kłódka, ale można się z nią rozprawić wykonując udany test *otwierania zamków*. Tuż obok stoją beczki z benzyną w dowolnej, wymarzonej przez Strażnika, ilości.

ALAN (biały), bandzior, członek kultu

S	12	KON	10	BC	10	INT	08	MOC	10
ZR	13	WG	08	WYK	01	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń:

Broń: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3;
chwyt 40%, obrażenia specjalne;
obrzędowa pałka 20% obrażenia 1k10.

Umiejętności: Mity Cthulhu 14%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%.

GÓRNICY, ŻYWE ZOMBI

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	12	15	14	14	17
KON	14	12	13	14	15
BC	13	10	11	12	13
INT	05	04	05	06	04
MOC	03	03	03	03	03
ZR	07	07	07	07	07
WT	14	11	12	13	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+1k4;

chwyt 40%, obrażenia specjalne.

Górnicy próbują złapać ofiary tylko po to, by móc je przydusić. Duszenie powoduje 1k3+1k4 obrażeń w rundzie, ale można się z uchwytu wyrwać odnosząc sukces przy porównaniu Sił w Tabeli Porównawczej.

Pancerz: górnicy nie czują bólu.

Umiejętności: posłuszeństwo 95%.

THOMAS (biały), bandzior, członek kultu

S	14	KON	12	BC	10	INT	08	MOC	13
ZR	12	WG	09	WYK	04	P	0	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3;
chwyt 50%, obrażenia specjalne;
bicz 65%, obrażenia 1k3;
obrzędowa pałka 25% obrażenia 1k10.

Umiejętności: Mity Cthulhu 14%, nasłuchiwanie 60%, skakanie 45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%, wspinanie się 40%.

DALSI GÓRNICY, ŻYWE ZOMBI

	6	*7*	*8*	*9*	*10*
S	16	17	17	18	18
KON	16	18	17	16	18
BC	18	16	17	16	18
INT	05	04	05	06	04
MOC	03	03	03	03	03
ZR	07	07	07	07	07
WT	17	17	17	16	18

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k6;

chwyt 60%, obrażenia specjalne.

Górnicy próbują złapać ofiary tylko po to, by móc je przydusić. Duszenie powoduje 1k3+1k6 obrażeń w rundzie, ale można się z uchwytu wyrwać odnosząc sukces przy porównaniu Sił w Tabeli Porównawczej.

Pancerz: górnicy nie czują bólu.

Umiejętności: posłuszeństwo 95%.

PIERWSZE PIĘTRO

Szeroka pochylnia prowadzi z parteru na wyższe piętra budowli. Na pierwszym całe pomieszczenie zajmuje siedem sześciennych klatek, wykonanych z pordzewiałych, ale starannie pospawanych metalowych prętów. Dostępu do klatek strzegą magnetyczne zamki, otwierane przez Hustona za pomocą małego urządzenia, z którym doktor się nie rozstaje. Siła zamków wynosi 75, prętów – 85. Silny prąd może uszkodzić zamknięcia, ale istnieje ryzyko porażenia nim więźniów.

A więźniów nie brakuje. Są to przede wszystkim Kurysi, którzy na widok Odkrywców Tajemnic podnoszą straszny lament. Jeżeli doktor Huston jest u siebie, na górze, istnieje 25% szans, że hałas zwróci jego uwagę i ściągnie go piętro niżej. Test ten należy wykonywać co piętnaście minut lub w sytuacji, gdyby gracze nie mieli zielonego pojęcia, jak uciszyć uwięzionych.

W jednej z klatek znajdują się same ciężarne kobiety – ofiary odbywających się co kwartał ceremonii kultowych. Istnieje 10% szansa, że któraś z nich zacznie rodzić dokładnie wtedy, gdy w sali zjawią się Badacze. Jeżeli wówczas zostaną na miejscu, by śledzić poród do końca, widok zielonkawego, pokrytego brodawkami potomka przyprawi ich o utratę 1/1k4 punktów Poczytalności.

W pokoju panuje niemiłosierny smród, którego źródłem są nie sprzątane nieczystości i nie myte ciała. Przy każdej klatce w kubłach znajdują się bataty, trochę innego jadalnego zielska i odrobina zatęchłej wody. Jest też mały czerpak.

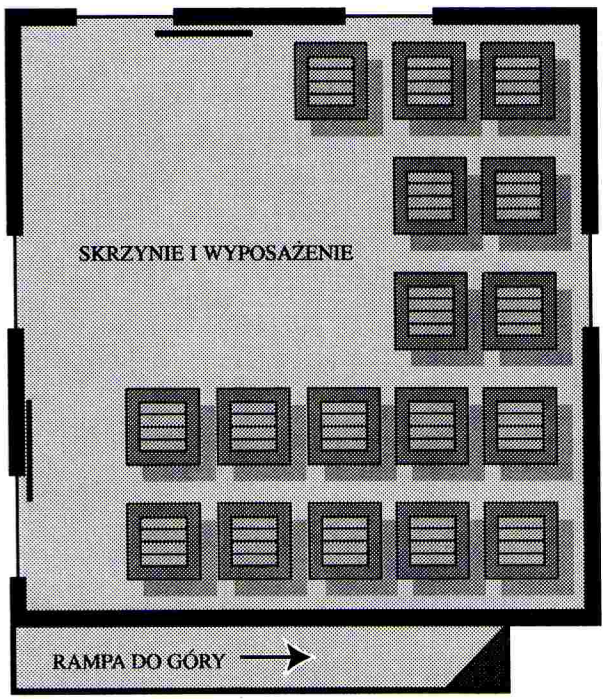
DRUGIE PIĘTRO

Jeżeli nie odbywa się akurat przypadająca co kwartał uroczystość ku czci Piaskowego Nietoperza, Huston z prawdopodobieństwem 75% jest u siebie, czyli właśnie na drugim piętrze domu. W przestronnym pokoju umownie wydzielono część mieszkalną, gabinet i pracownię do prowadzenia eksperymentów. W kącie stoi spore, solidne łóżko. Nieopodal znalazło się miejsce dla prymitywnej elektrycznej kuchni i długiego stołu, a pod ścianami ciągną się półki i regały. W rogu naprzeciw łóżka zwalone na stos piętrzą się segregatory z odnalezionymi w mieście dokumentami – przede wszystkim planami i formułami naukowymi, które i tak są dla bohaterów kompletnie niezrozumiałe.

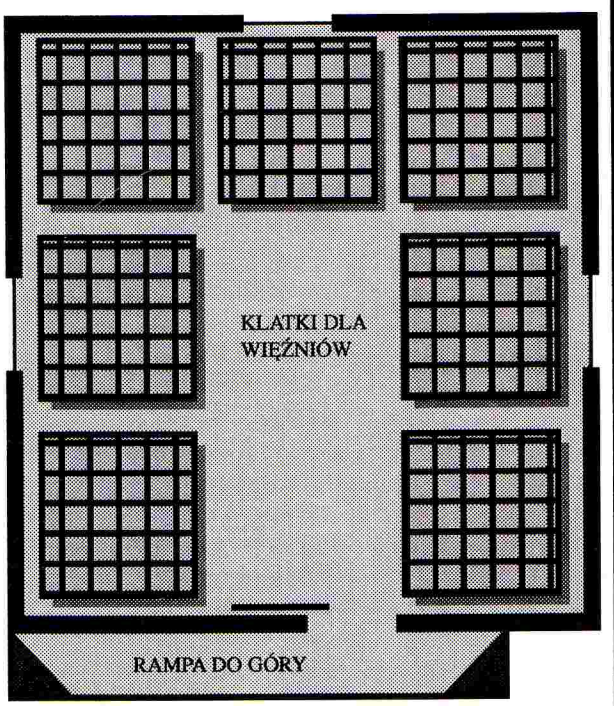
Biurko stoi przodem do wejścia, którego strzeże tylko zawieszona w drzwiach kotara. Siedzący tu Huston (jeżeli Badacze rzeczywiście zastali go w pokoju, to jest zupełnie zaskoczony ich obecnością) jest siwiejącym mężczyzną średniego wzrostu, bladym od długiego pobytu w podziemiach i ubranym w zgrabny, czysty kombinezon polowy barwy khaki. Wstaje grzecznie z krzesła, by powitać gości; nie kryje ciekawości i wcale nie jest im nieprzyjazny – przeciwnie, zapyta jak się mają, zaproponuje kawę lub herbatę i zagadnie o nowinki z szerokiego świata. Dopiero później przejdzie do pytań o cel ich wizyty. Przeprosi zresztą, że wprawdzie z przyjemnością przegadałby cały dzień z uroczymi gośćmi, ale nie ma czasu, gdyż prowadzi niezwykłej wagi badania naukowe.

Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec na biurku dziwne wybrzuszenie, jakby leżał tam rewolwer przykryty papierami,

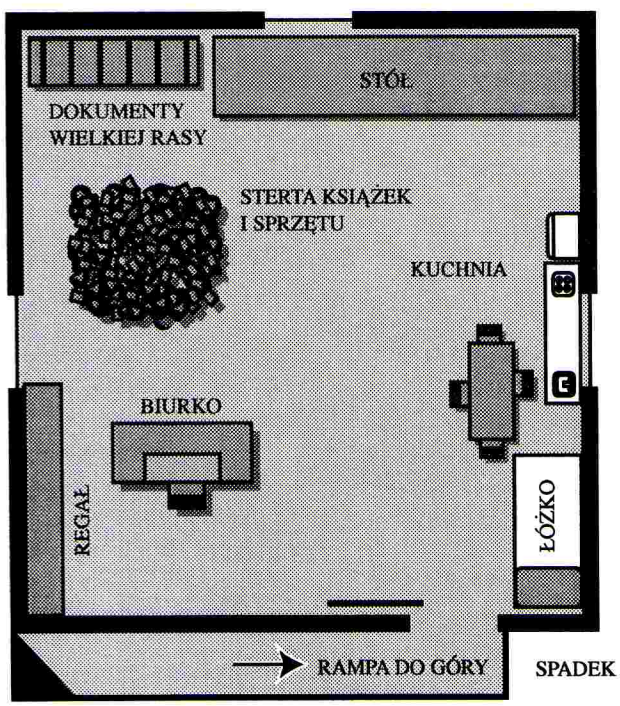
SIEDZIBA HUSTONA



PARTER



PIERWSZE PIĘTRO



DRUGIE PIĘTRO

czterdziestka piątka. Zaraz obok, blisko prawej ręki Hustona i niczym bynajmniej nie przykryty, spoczywa natomiast miotacz piorunów. Ostatnim ciekawym obiektem na blacie jest miedziana misa ozdobiona runami pochodzącymi z Mitów; wykonano ją z „miedzi nie z tego świata" i przydaje się przy rzucaniu zaklęcia „Zesłanie snów".

Naukowiec zachowuje się z pozoru całkiem normalnie, ale udany test *psychologii* pozwoli go rozszyfrować: jest kompletnie obłąkany. Uważa się wprawdzie za realistę, lecz faktycznie nie potrafi ukryć swej megalomanii i na okrągło trąbi o tym, jak to zamierza podbić świat. Jest naprawdę niezłym psychologiem, choć nie grzeszy nadmiarem współczucia dla ludzi; w głębi duszy zawsze gardził przyziemnymi problemami, z jakimi boryka się ludzkość. Jego zdaniem ścisły umysł i doskonała znajomość teorii Junga pozwalają mu w życiu łączyć pierwiastek symboliczny z fizycznym w niedostępny dla innych sposób.


ROBERT HOUSTON

Bogowie szaleństwa są dla niego zarazem najwyższą metaforą i nieuniknioną rzeczywistością. W obronie własnego wizerunku oraz łączących go z Nyarlathotepem więzów Huston jest gotów zabijać bez litości. Jeżeli mu się uda, najchętniej zabije także Odkrywców Tajemnic, chociaż wcześniej pewnie zanudzi ich na śmierć swoimi teoriami na temat ludzkości, podświadomości, Wielkiego Banku Pamięci, związku między pamięcią rasową i powrotem Wielkich Przedwiecznych itd., itp.

Krótko mówiąc, Huston nie może już się doczekać otwarcia bramy i powrotu potworów na Ziemię. Sam czuje się bezpiecznie, gdyż uważa, iż jego inteligencja, poświęcenie dla sprawy i przenikliwość nie mają sobie równych i z pewnością zostaną docenione.

KONTROLER UMYSŁÓW: W rogu leży również stożkowaty, metalowy hełm ze sterczącymi do wewnątrz trzema prętami. Pręty są zakończone trójkątnymi płytkami, które (po założeniu hełmu) opierają się na głowie w ściśle określonych miejscach. Udane porównanie Inteligencji eksperymentatora z Inteligencją ofiary pozwala zainstalować w umyśle tej ostatniej pewne mentalne blokady. Poddana działaniu kontrolera ofiara za każdym razem traci 1k6 punktów Poczytalności; jeśli natomiast test w Tabeli Porównawczej się nie uda, urządzenie nie zadziała. Następnego dnia, kiedy umysł ofiary wystarczająco się uspokoi, można jednak spróbować ponownie.

Kontroler służył początkowo do wymazywania wspomnień z umysłów ludzi, którzy zostali przeniesieni w przyszłość, do ery, w której żyła wielka rasa. Dziś Huston wykorzystuje go do usuwania wspomnień jeńców i implantowania w ich miejsce rozkazów, którym nie można się sprzeciwić. Kilka godzin wystarczy, by domyślić się, jak korzystać z urządzenia, ale nie sposób odgadnąć jego przeznaczenia bez prób.

Kakakatak może wyjaśnić bohaterom jak za pomocą kontrolera odwrócić efekt zniewolenia górników – wystarczy go to zapytać.

RĘKOPIS: W szufladzie biurka spoczywa zgrabny stosik sześciuset stron, zapisanych ręką Hustona, zatytułowany „Gods of Reality" („Bogowie rzeczywistości"). Zwariowany naukowiec rozpoczął pisanie tego dziennika połączonego z rozbudowanym esejem w dniu, w którym odkrył zasypane miasto.

Dzieło zaczyna się następująco: „Szaleństwo jest atrybutem boskości, reakcją na szeptane sekrety sprzed wieków, niewidzialną ręką, która popycha świat, by toczył się po nierównej drodze. Udało mi się odkryć coś więcej, sięgnąć w głąb, poza zwykły sen i wzorce natury, poza dziecięcą gwałtowność i dojrzały smutek, dokonać analizy, do jakiej inni ludzie nie są zdolni. Akceptując szaleństwo, zaakceptowałem samych bogów, by rządzić w oparciu o ich dary".

Przeczytanie rękopisu wymaga czterech godzin i kosztuje 1k3/1k8 punktów Poczytalności. Zdaniem Hustona wszechświat jest bytem tak względnym, że ludzki umysł nie może go ogarnąć. Dlatego też ludzie w samoobronie nauczyli się nie dostrzegać przejawów tego faktu, ale pewne prawdy i tak przesączają się do naszej świadomości – taki właśnie jest mechanizm powstawania marzeń sennych.

W dokumencie znajdują się również wzmianki o Wyspie Szarego Smoka i Górze Czarnego Wiatru oraz szczegółowy opis obrzędów zaplanowanych na 14 stycznia 1926 roku. Znaleźć tu można także wyjaśnienie funkcjonowania posągów ze świątyni, kontrolera umysłów i kilka akapitów o miotaczach piorunów (w tym o ich skuteczności wobec latających polipów). Jest również relacja z tego, jak dzięki łasce Nyarlathotepa Huston ściągnął do dwudziestego wieku pradawnego Yithianina (Kakakataka).

Doktor ROBERT HUSTON (biały), 56 lat, kultysta, czarnoksiężnik, kapłan Nyarlathotepa

S	10	KON	15	BC	12	INT	18	MOC	35
ZR	13	WG	14	WYK	18	P	0	WT	14

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3;
rewolwer kaliber .45 55%, obrażenia 1k10+2;
miotacz piorunów 40%, obrażenia 8k6/4k6/1k6;
obrzędowa pałka 25%, obrażenia 1k10.

Czary: Wezwanie Yog-Sothotha, Nawiązanie kontaktu z Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z latającym polipem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Przejęcia kontroli, Wywołanie szaleństwa, Zesłanie snów, Przywołanie straszliwego łowcy, Pułapka czasu.

Umiejętności: antropologia 40%, archeologia 25%, astronomia 15%, chemia 15%, czytanie pisma wielkiej rasy 40%, elektryka 50%, geologia 25%, język kariera 15%, korzystanie z bibliotek 60%, mechanika 40%, medycyna 25%, Mity Cthulhu 50%, nasłuchiwanie 30%, Pidgin English 45%, pierwsza pomoc 35%, prowadzenie samochodu 30%, psychoanaliza 35%, psychologia 50%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 30%, wmawianie 40%.

Bieżące prace archeologiczne

Tu właśnie są zatrudnieni górnicy, których w chwilach wolnych od pracy można zastać odpoczywających na parterze domostwa Hustona. Podczas pracy Huston spędza z nimi około 10% czasu. Bezmyślna, cierpliwa ekipa przekopuje się obecnie przez wysokie zwały piasku i olbrzymie gruzowisko; w tej chwili niewiele już zostało do zrobienia, bo przejście jest prawie gotowe. Intruz z latarką, który odważy się zapuścić pod wsparte na poskrzypujących stemplach sklepienie, po wykonaniu udanego testu *spostrzegawczości* znajdzie na końcu wykopu otwór o średnicy około dwudziestu centymetrów. Roztacza się z niego widok na obszerne laboratorium, pełne tajemniczych sprzętów. W pomieszczeniu zalega gruba warstwa kurzu, aparatura zaś wygląda na nietkniętą.

GROTA KAKAKATAKA

Boczna odnoga linii lamp, rozpoczynająca się przy najbardziej na północny zachód wysuniętym rozgałęzieniu, prowadzi do trzech ozdobionych yithiańskimi znakami pieczar, które opisano dalej.

PIERWSZE POMIESZCZENIE

Lampy ciągną się równym szeregiem, prowadząc przez kolejne sale i korytarze, których dawno nikt nie odwiedzał, do znacznie obficiej oświetlonego pomieszczenia, o wymiarach mniej więcej sześć na sześć metrów. Cały pokój jest zastawiony najróżniejszym sprzętem – jeśli bohaterowie szukali magazynu części zamiennych, to można uznać, że właśnie go znaleźli. Udany test *elektryki* podpowie, że mają do czynienia z najdoskonalszymi wytworami techniki światowej oraz wyposażeniem, które z pewnością nie pochodzi z Ziemi; w wypadku wielu urządzeń nie sposób określić ich zastosowania, nie ma również żadnych znaków firmowych.

Część sprzętu pochodzi z odkopywanego miasta, resztę zaś wykonano na zamówienie w Niemczech i Wielkiej Brytanii, po czym za ogromne pieniądze zorganizowano transport do Australii. Znajomo wyglądają rozrzucone tu i ówdzie transformatory, zasilacze, skrzynki rozdzielcze, bezpieczniki i lampy elektronowe – poza tym trudno zgadnąć co jest czym. Rozgryzienie zasad i przeznaczenia konstrukcji zajęłoby pewnie kilka tygodni – nawet eksperci mogą co najwyżej wzruszyć ramionami.

DRUGIE POMIESZCZENIE

Z poprzedniej sali przechodzi się bezpośrednio tutaj, do komory o ponad dziesięciu metrach długości, niemal w całości zajętej przez skomplikowany pulpit sterowniczy (w modnym, czarnym kolorze): pełno na nim pokręteł, gałek, mierników, uchwytów, niezwykłych przełączników. Ponad pulpitem zainstalowano dodatkowe oświetlenie i tarcze pomiarowe (jeśli Strażnik chciałby dorzucić do wyposażenia np. iskrowniki czy komory pęcherzykowe do wykrywania naładowanych cząstek materii – proszę bardzo; powinien jednak umieć rozsądnie uzasadnić ich istnienie). W jednym miejscu brakuje sporej części blatu – z otworu zwisa kłąb kabli z przełącznikami. Najwidoczniej aparatura nie jest jeszcze do końca zmontowana.

W ciąg przyrządów sterowniczych wbudowano także wygodną, obitą skórą leżankę (dokładnie taką, jaka kojarzy się nam z gabinetami psychoanalityków). Błyszczący, chromowany hełm i całe mnóstwo połączonych z pulpitem, a rozrzuconych na leżance przyrządów sugeruje, że ma ona niebagatelne znaczenie dla funkcjonowania aparatu.

Nieopodal znajduje się stół operacyjny z pasami, którymi można przymocować do blatu ręce, nogi i tułów leżącego na nim człowieka. Tu również znajduje się srebrzysty hełm, z którego wychodzi wiązka przewodów, wpięta w pulpit w sąsiedztwie kabli wybiegających z hełmu na leżance.

Cała ta sala nie ma żadnego znaczenia dla rozwoju akcji w naszym scenariuszu. Strażnik może sam wymyślić dla niej jakieś zastosowanie, zdać się w tym względzie na graczy albo po prostu zadowolić się jedną więcej nie wyjaśnioną tajemnicą.

PIECZARA KAKAKATAKA

Łukowate przejście bez drzwi prowadzi do trzeciej sali – okrągłej, piętnastometrowej, słabo oświetlonej i prawie pustej. Na podłużnej, wysokiej ławie leży kilkanaście artefaktów i przyrządów, dzieł wielkiej rasy. Udany test Wiedzy pozwoli odnaleźć wśród nich brakujący element pulpitu sterowniczego z poprzedniej jaskini.

Całe pomieszczenie oplata gęsta, choć niewidzialna sieć elektrycznego pola siłowego. Po bokach portalu widać otwory, w których znajdują się czujniki. Człowiek przeciśnie się od biedy pod linią wyznaczaną przez najniższą parę sensorów, ale nie ma na to wiele miejsca: musi wykonać udany test pomnożonej przez 4 Zręczności.

Pole można zdezaktywować przestawiając przełączniki umieszczone w skrzynce na ścianie, po prawej stronie od wejścia. Usunięcie i ukrycie masywnych, cylindrycznych bezpieczników znacząco przedłuży taki stan rzeczy. Skrzynka jest zamknięta na dość skomplikowany zamek, którego otwarcie wymaga udanego testu *otwierania zamków* bądź przecięcia bolców. Wyłączenie generatora, który zasila najbliższą okolicę (i znajduje się całkiem niedaleko) jest rozwiązaniem najprostszym, ale od razu zwróci uwagę kultystów.

Udany test *elektryki* pozwoli zmontować obejście i wyizolować bezpieczniki bez wyłączania generatora; niepowodzenie w tymże teście oznacza, że nieszczęsny elektryk odnosi 1k10+4 obrażenia, kiedy poraża go prąd.

KAKAKATAK

W skrytym w cieniu kącie sali, po lewej stronie od wejścia, przycupnął ciemny, nieruchomy kształt – to Kakakatak, przedstawiciel wielkiej rasy z Yith. Kiedy ktoś wejdzie w zasięg pola siłowego, w całym pomieszczeniu natychmiast zapalają się światła, a obcy się budzi. Zobaczenie Kakakataka powoduje utratę 0/1k6 punktów Poczytalności.

Jeśli bohaterowie zaczną strzelać, Yithianin będzie się bronił najlepiej jak potrafi. Na razie jednak, tuż po przebudzeniu, sięga jedną z uzbrojonych w szczypce łap po podłużny, metalowy przedmiot, który pozwala mu nawiązać łączność telepatyczną z umysłami ssaków (w tym wypadku Odkrywców Tajemnic). Próby kontaktu zacznie od największego z Badaczy; gdyby nie poskutkowało, będzie próbował dalej, w kolejności malejącej Budowy Ciała. Wybrany człowiek odczuwa kontakt wyraźnie, jakby coś usiłowało wtargnąć w jego mózg. Można

„Pułapka czasu", nowe zaklęcie

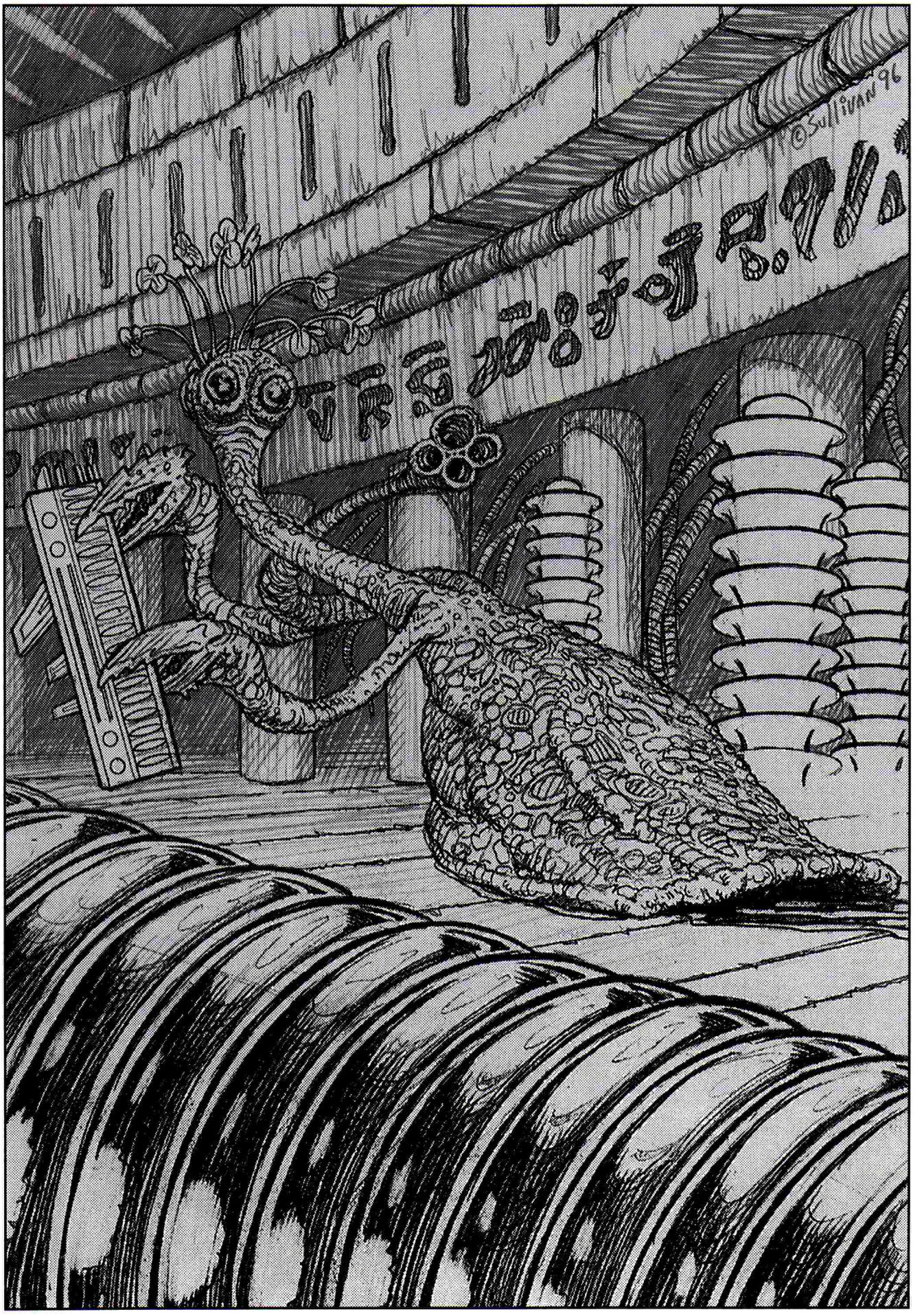
Rzucenie tego czaru wymaga poświęcenia 100 punktów magii, 1k6 punktów Mocy i 1k8 punktów Poczytalności. Rytuał ciągnie się kilka godzin (spędzonych na medytacji) i wymaga znacznych ilości ludzkiej krwi. Osoba, która próbuje go odprawić, musi mieć możliwość wyobrażenia sobie ofiary w jej naturalnym środowisku. W wypadku istot z przeszłości lub przyszłości wymaga to dostępu do urządzeń, które pozwalają zajrzeć w różne punkty strumienia czasu.

Zaklęcie działa tylko w jedną stronę, co oznacza, że uwięziona jego mocą ofiara nie może wrócić do swojego czasu. Nie można go wykorzystać do przeniesienia własnej osoby w przeszłość ani w przyszłość, a każde użycie pozwala pojmać tylko jedną istotę.

Po zakończeniu rytuału dokonuje się porównania Mocy maga i ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli ofiara zostanie pokonana, moc zaklęcia przenosi ją do miejsca na powierzchni ziemi, w odległości nie przekraczającej ośmiu kilometrów od osoby, która rzuciła czar. Punkt ten jest tak dobrany, by rzucającemu zaklęcie nie stała się krzywda.

Od tego momentu ofiara może normalnie działać i ma wolną rękę co do dalszych poczynań, ale jest już uwięziona w nowym czasie. Gdyby okazało się, że do przeżycia wymaga różnej od ziemskiej atmosfery bądź innych, niemożliwych do spełnienia warunków, najprawdopodobniej dość szybko zginie.

Czar skutkuje tylko wobec istot, które znajdują się w innym punkcie strumienia czasu; nie pozwala manipulować innymi wymiarami. Jeżeli istnieje ryzyko, że ofiara może się rozzłościć przeniesieniem w inne czasy, osoba rzucająca czar musi zachować należyte środki ostrożności.



KAKAKATAK, NAUKOWIEC

starać się oprzeć Yithianinowi, dokonując porównania liczby punktów magii w Tabeli Porównawczej; niepowodzenie oznacza, że Kakakatak ma (i będzie miał w przyszłości) wolny dostęp do umysłu człowieka. Jeśli jednak wybraniec nie opiera się (lub opiera się nieskutecznie), wskutek oddziaływania Yithianina traci 1 punkt magii i 1 punkt Poczytalności (następuje to w chwili, gdy „rozmowa" na chwilę ustanie). Strażnik powinien relacjonować przebieg dyskusji tak, jakby odbywała się w ojczystym języku Odkrywcy.

Pierwszy przekaz od Kakakataka sprowadza się do prośby o wyłączenie więżącego go pola siłowego; jest gotów szczegółowo poinstruować bohaterów, jak należy otworzyć skrzynkę z bezpiecznikami.

Huston sprowadził go tutaj z jego czasów, by zmusić do współpracy nad kontrolerem umysłów i innymi projektami. Znający przyszłość yithiański naukowiec uważa jego wysiłki za zabawne i niezbyt sensowne – zupełnie jakby ktoś chciał nosić wodę wiadrem i w ten sposób poszerzyć morze. Stara się więc współpracować, a w wolnych chwilach pogrąża się w medytacji i próbuje mocą własnego umysłu przenieść się z powrotem do swojej ery, a przynajmniej nawiązać kontakt z innym przedstawicielem swojej rasy – na razie na próżno. Sądzi jednak, że gdyby udało mu się uzyskać dostęp do miejskich bibliotek, których część z pewnością wciąż jest nietknięta, zdołałby odwrócić zaklęcie „Pułapka czasu", którym spętał go Huston.


KAKAKAKATAK

Kakakatak rozmawia i targuje się z bohaterami w dobrej wierze. Nie przejmuje się zupełnie rychłym otwarciem bramy. Jeżeli Badacze uwolnią go nie zażądawszy nic w zamian, Yithianin przekaże im najszczersze wyrazy wdzięczności i majestatycznie oddali się, by więcej już się w naszym scenariuszu nie pojawić.

Z ciekawych rzeczy, które potrafi zrobić, należy wymienić odwrócenie funkcji kontrolera umysłów, co pozwoliłoby przywrócić do normalnego życia wykorzystywanych przez Hustona górników. Ponadto, ponieważ codziennie rutynowo zagląda w umysł szalonego naukowca i czyta w nim jak człowiek w książce, umiałby wskazać powiązania kultystów z Ho Fongiem, Ahja Singhem i Fundacją Penhewa. Zna również ogólne zarysy spisku i może opisać wszystkie najważniejsze miejsca, najlepszy i najbezpieczniejszy sposób dotarcia do nich oraz poinformować Odkrywców komu mogą, a komu nie powinni ufać. Poza tym jako naukowiec może przekazać część swej wiedzy chętnym Badaczom – 1k6 punktów *astronomii, biologii, chemii, Mitów Cthulhu, elektroniki, geologii, fizyki* lub *okultyzmu*. Niestety, proces ten zajmuje kilka godzin (w wypadku jednej osoby) i jest dość męczący, toteż Kakakatak sam tego nie zaproponuje (przynajmniej nie od razu). Strażnik może wymyślić inne dziedziny wiedzy, w których specjalizuje się Yithianin – na przykład taktyka walki z latającymi polipami.

Po uwolnieniu Kakakatak najpierw zsunie się po kilku kolejnych wąskich rampach, by trafić do nie zbadanego przez ludzi budynku. W środku, ze schowka w na pozór niczym nie wyróżniającej się ścianie, wyciągnie kilka całkowicie naładowanych (po 23 ładunki) miotaczy piorunów. Wyjaśni ich działanie bohaterom i rozda im broń, zachowując jeden egzemplarz dla siebie. Badacz Tajemnic, z którym bezpośrednio komunikuje się Yithianin, zrozumie bardzo dobitnie, że przedstawiciel wielkiej rasy nie chciałby bez miotacza spotkać latającego polipa – bez wątpienia obawia się wywoływanego przez polipy podmuchu wiatru.

Kakakatak doskonale zna podziemne miasto i drogę do interesujących go miejsc. Niechętnie jednak dzieli się tą wiedzą z mikroskopijnymi intelektami, które go uwolniły; godzi się zabrać ludzi ze sobą, gdyż sam nie umie pokonywać skalnych rumowisk i bohaterowie muszą mu za każdym razem oczyścić przejście. Zlokalizowanie archiwów, na których mu zależy, wymaga kilku tygodni poszukiwań i będzie się starał na ten czas zatrzymać Badaczy przy sobie – niełatwo byłoby mu znaleźć tak chętnych pomocników.

KAKAKATAK, wiek fizyczny 2644 lata, naukowiec, przedstawiciel wielkiej rasy

S	40	KON	22	BC	60	INT	26	MOC	13
ZR	13	Szybkość	7	WT	41				

Modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: Szczypce 40%, obrażenia 1k6+5k6;
miotacz piorunów 45%, obrażenia 8k6/4k6/1k6.

Umiejętności: astronomia 90%, biologia 99%, chemia 85%, elektronika 99%, elektryka 95%, fizyka 90%, geologia 90%, historia (yithiańska) 90%, historia naturalna (pradawna) 95%, korzystanie z bibliotek (yithiańskich) 90%, mechanika 95%, Mity Cthulhu 30%, okultyzm 6%, znajomość przyszłości wszechświata 70%.

Utrata Poczytalności: 1/1k6 punktów.

Zakończenie

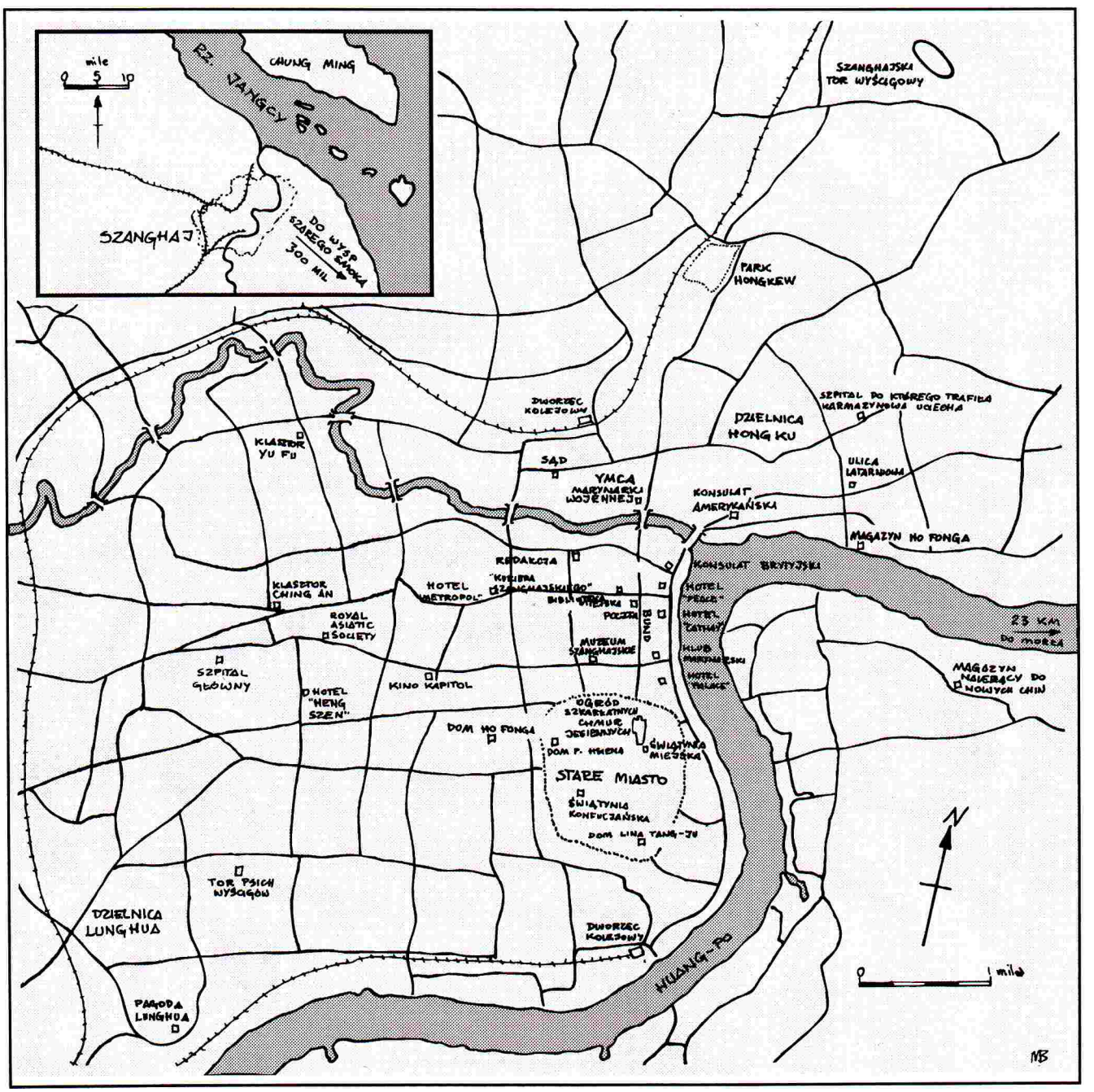
W momencie gdy kończy się ten rozdział, Odkrywcy Tajemnic znajdują się pośrodku największej australijskiej pustyni, setki kilometrów od najbliższego miasta. Jeżeli stracili samochody, mogą wrócić do źródełka, przy którym spotkali Grogana i zaczekać na poganiaczy bydła, pędzących stado z północy na południe i wraz z nimi udać się do Wiluny; mogą zresztą natknąć się na wracającą do Cuncudgerie wyprawę poszukiwawczą lub badawczą. Jeśli natomiast pojazdom nic się nie stało, Badacze mogą ruszyć na północ, by z Darwin popłynąć do Hongkongu, Singapuru lub Szanghaju.

Jeżeli bohaterowie dobrze się spisali w Australii, to Huston zginął (a przynajmniej pokrzyżowano mu plany), Kakakatak został uwolniony, górnicy wrócili do domu, a Kult Piaskowego Nietoperza przestał istnieć. Jeremy Grogan za żadne skarby nie opuści swojego obozu, gdzie zresztą grożą mu już tylko naturalne niebezpieczeństwa.

Jeśli Odkrywcy zlikwidowali obłąkanego doktora, zyskują po 1k8 punktów Poczytalności, gdyż Huston stanowił poważne zagrożenie dla całego świata; jeżeli jednak zginął bez ich pomocy, nie dostają nagrody. Zniszczenie kultu oznacza dalsze 1k4 punktów Poczytalności dla każdego z Badaczy, a uczciwe załatwienie sprawy z Kakakatakiem – 1k3 punkty. Jeśli wreszcie udało się kontrolerem umysłów cofnąć proces ogłupienia górników, za każdego uratowanego bohaterowie dostają jeszcze po jednym punkcie.

SZANGHAJ

ROZDZIAŁ SZÓSTY, W KTÓRYM BOHATEROWIE MAJĄ SZANSĘ ZADAĆ SIŁOM ZŁA DECYDUJĄCY CIOS, A PRZY OKAZJI PRZEKONAĆ SIĘ, ŻE SPOKÓJ I IZOLACJA PAŃSTWA ŚRODKA JEST ZALEDWIE POBOŻNYM ŻYCZENIEM MILIONÓW JEGO MIESZKAŃCÓW, ZMUSZONYCH DO WALKI O PRZEŻYCIE.



Dowiedziałem się, skąd przybył Cthulhu i dlaczego połowa obecnych wielkich gwiazd zaświeciła. Poznałem – na podstawie aluzji, które i mojego gospodarza nastroiły bojaźliwie – tajemnicę kryjącą się za Obłokiem Magellana i sferycznymi mgławicami oraz czarną prawdę ukrytą w odwiecznej alegorii Tao.

H. P. Lovecraft „*Szepczący w ciemności*"
(tłum. Ryszarda Grzybowska)

Wprawdzie Lovecraft nie napisał żadnego rozgrywającego się w Chinach utworu dotyczącego świata Mitów, ale przy konstruowaniu niniejszego rozdziału wykorzystano szereg jego pomysłów: „Tajemny Siedmioksiąg Hsana", krzyżówki ludzi z istotami z głębin, opowiadanie „Kolor z przestworzy" itp. Możliwość twórczego wykorzystania Mitów Cthulhu stanowi jedną z głównych zalet **Zewu Cthulhu**.

Jeżeli Badacze Tajemnic trafią do Szanghaju prosto z Nowego Jorku (zamiast udać się np. do Londynu), nie pójdzie im łatwo: czekają ich spotkania z wrogo nastawionymi ludźmi, tajemniczymi chińskimi kultami, czarnoksiężnikami i fanatycznymi politykami. W nagrodę mają szansę spotkać Jacka Brady'ego oraz jego sprzymierzeńców, a także dotrzeć do „Seven Cryptical Books of Hsan" („Tajemnego Siedmioksięgu Hsana"), które to atuty pomogą im powstrzymać realizację planu Nyarlathotepa i dowiedzieć się co nieco o afrykańskich kultach. Jeśli więc Odkrywcy Tajemnic przeżyją Szanghaj, wyjdą z niego zahartowani i gotowi stawić czoło niebezpieczeństwom z innych rozdziałów.

Większość Badaczy przybędzie tu albo na samym początku, albo pod koniec kampanii. Zwłaszcza w tym drugim wypadku Strażnik powinien zadbać, by wszystkie rozsądne pytania doczekały się odpowiedzi, a wszystkie „Pomoce dla graczy" – sensownego uzasadnienia. Nie zmienia to faktu, że rozwiązanie prawdziwych, mrocznych tajemnic wymaga zaangażowania i sporego wysiłku ze strony bohaterów.

Jeżeli Odkrywcy jakimś cudem nie zdobędą rosyjskich wiz i nie przyjadą do Chin koleją transsyberyjską, nie pozostanie im nic innego, jak dostać się do Szanghaju statkiem, na grzbietach wierzchowców bądź pieszo. Z Nowego Jorku można pojechać pociągiem do Chicago, tam przesiąść się w pociąg do San Francisco, przepłynąć do Honolulu na Hawajach i dalej, do Manili na Filipinach lub japońskiej Jokohamy – z obu tych portów kursują już bezpośrednie statki do Szanghaju. Wyruszywszy z Europy lub Afryki, bohaterowie po drodze odwiedzą Singapur i Hongkong, skąd do Szanghaju już tylko jeden skok.

Jeśli Strażnik nie wiąże z tą długą podróżą szczególnych planów, wystarczy, żeby policzył ile zajmie ona czasu (w oparciu o informacje podane na wstępie do przygody), streścił ją w paru zdaniach i przeszedł do rozegrania samego Szanghaju. Gdyby jednak gracze woleli trochę pobawić się w podróżowanie, na końcu scenariusza znajduje się dodatek, w którym opisano kilka sposobów spędzania wolnego czasu na statku – także sposobów, które mogą przyczynić się do podniesienia poziomów różnych umiejętności bądź liczby punktów Poczytalności. Podróż morska stanowi znakomitą okazję dla kultystów, którzy chcieliby zlikwidować Badaczy, ale też nadaje się do rozegrania dwóch-trzech dyskretnych przygódek oraz zaaranżowania interesujących (i potencjalnie użytecznych) spotkań.

Jeżeli bohaterom zabraknie gotówki na morskie wojaże, mogą próbować zakraść się w Londynie na Hebanowy wiatr i w ukryciu przebyć drogę do Chin; szczegółowe informacje na temat załogi, ładunku i kapitana trampa znajdziecie w rozdziale londyńskim.

Istnieje kilka tropów wskazujących na obecność Jacka Brady'ego w Hongkongu, gdzie miałby odwiedzać swego pracodawcę. Jeśli Odkrywcy Tajemnic zatrzymają się w tym mieście w drodze do Szanghaju, nic nie znajdą i nikogo nie spotkają, dopóki nie zaczną chodzić po przytułkach dla obłąkanych szukając konkretnego człowieka: Roberta Carlyle'a. Gdyby nawet go znaleźli, zidentyfikowali i zdołali się z nim spotkać twarzą w twarz, niewiele będzie w stanie im powiedzieć. Brady zameldował go

Wskazówki odnoszące się do rozdziału szanghajskiego

NP	*Wskazówka*	*Źródło*	*Dokąd prowadzi*
13	pudełko zapałek	pokój hotelowy, w którym zginął Elias	bar „Pijany tygrys" w Szanghaju
–	Fergus Chum	„Pijany tygrys"	kryjówka Jacka Brady'ego, Zakon Obrzmiałej Kobiety, Wyspa Szarego Smoka, „Mroczna pani"
–	Isoge Tsaro	„Pijany tygrys"	informacje, Nowe Chiny, Jack Brady, pomoc Japońskiej Marynarki Cesarskiej
–	ludzie Lina Tang-yu	„Pijany tygrys"	chcą dopaść Brady'ego i odebrać mu księgę Mitów; mogą doprowadzić do rozmowy z panem Linem
–	rozmowa	Lin Tang-yu	Nyarlathotep, Obrzmiała Kobieta, Wyspa Szarego Smoka, Ho Fong, Carl Stanford, potężna tajna broń, Jack Brady żyje, kongijski kult Białego Goryla
14	zdjęcie	pokój hotelowy, w którym zginął Elias	jacht „Mroczna pani" w porcie w Szanghaju.
–	mapa ze świątyni	Krzywa Piramida	okolice Szanghaju
–	dokumenty i księgi handlowe	Ho Fong Imports	Fundacja Penhewa (Londyn), Ahja Singh (Mombasa), M. Wycroft (Cuncudgerie)
–	pomieszczenie w magazynie Ho Fonga	przeszukanie po włamaniu	rakieta sir Aubreya plus adresy i kontakty na całym świecie
–	przeszukanie po włamaniu	Ho Fong Imports	Carl Stanford, panna Czoi
–	skrzynie z częściami	„Hebanowy wiatr"	rakieta z głowicą
–	adres Ho Fonga	księga handlowa Gavigana	duża liczba przesyłek
21	„Twardziel" Nelson	kenijskie zapiski Eliasa	Jack Brady w Chinach
–	„Gods of Reality" („Bogowie rzeczywistości")	rękopis Hustona	Wyspa Szarego Smoka, 14 stycznia 1926
–	eksportowane artefakty	księga wysyłk. Shaktiego	Ho Fong Imports
–	rachunki za przesyłki	Ho Fong Imports	Mortimer Wycroft z Cuncudgerie
38	zawalenie się Klubu Marynarskiego	„Kurier Szanghajski"	działanie Mitów, Jack Brady
39	pożar na ul. Ching-ling	„Kurier Szanghajski"	Jack Brady
40	„olbrzymi nietoperz"	„Kurier Szanghajski"	panna Czoi, Jack Brady
41	ogłoszenie astrologa	„Kurier Szanghajski"	pan Lung z Kaoyang Street
–	pomoc w tłumaczeniu	Muzeum Szanghajskie	Mu Hsien
–	rozmowa	Mu Hsien	Czu Min, Jack Brady, Zakon Obrzmiałej Kobiety
–	rozmowa	Hsien, Brady	magazyn należący do Ostrej Akcji
43	relacja Brady'ego	McChum, Hsien	rola Ekspedycji Carlyle'a, sir Aubrey, planowane otwarcie bramy
–	Wyspa Szarego Smoka	przejażdżka na gapę	działalność kultystów na wyspie
45	pamiętnik sir Aubreya	Wyspa Szarego Smoka	planowane otwarcie bramy

pod nazwiskiem „Randolph Carter", podając jako adres domowy – adres baru „Pijany tygrys" w Szanghaju.

W Szanghaju natomiast Badacze będą szukać informacji o Bradym i Eliasie. Może spotkali się także z nazwiskiem Ho Fonga, właściciela firmy eksportowej. Jeśli widzieli już półkulistą mapę świata w świątyni w Krzywej Piramidzie, zainteresują się również śladami działalności Nyarlathotepa. W Chinach najsilniejszy kult jednego z jego aspektów znany jest jako Zakon Obrzmiałej Kobiety; imię „Nyarlathotep" nic Chińczykom nie mówi, podobnie jak „Krwawy Język" i „Czarny Faraon" nie wywołują żadnych skojarzeń. Tak jak pisał Jackson: „Wiele imion, wiele kształtów, ale wszystkie są jednym i mają wspólny cel". Zamiary okrutnego boga ujawniają się w miarę rozwoju akcji scenariusza.

JACKSON ELIAS W SZANGHAJU

Elias zatrzymał się w hotelu „Jin Jiang" przy ulicy Czarnego Pantofelka. Zwrócił na siebie uwagę kultystów, którzy zaczęli go atakować za pomocą magii, próbując wpędzić w obłęd. Dlatego właśnie jego notatki i domysły, które spisywał w Chinach stają się coraz bardziej dziwaczne i nieskładne. Elias widział w Szanghaju samego sir Aubreya, chociaż nie dowiedział się niczego na temat budowanej przez niego rakiety. Jack Brady nie wszedł jeszcze w posiadanie „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana", toteż Elias nie wiedział także nic na ten temat. Wysłuchał za to opowieści Brady'ego na temat Ekspedycji Carlyle'a (w takiej postaci, jak podano w *Pomocy dla graczy* nr 43), po czym udał się do Nairobi. Później chciał jeszcze jechać do Kairu, ale kultyści zaczęli mu deptać po piętach i zdołał tylko sprawdzić, że historia, którą opowiedział mu Brady, może być prawdziwa. Dwa dni spędzone na wypytywaniu w różnych szanghajskich urzędach pozwolą ustalić, iż Jackson Elias przybył do Chin w połowie września, wyjechał zaś 4 października do Londynu.

Zakon Obrzmiałej Kobiety

大月半女人

W tej postaci Nyarlathotep przypomina ważącą dwieście pięćdziesiąt kilogramów, olbrzymią kobietę, która oprócz pary rąk i nóg ma dodatkowo kilka macek. Członkami kultu są prawie wyłącznie Chińczycy. Ceremonie odprawia się na paru leżących nieopodal brzegu bezludnych wysepkach. Najwyższym kapłanem zakonu jest Ho Fong, zamożny szanghajski importer. Jako rytualnej broni kultyści najchętniej używają sierpa: najpierw masakrują ciało ofiary, by na koniec odciąć jej wszystkie kończyny. Wyznawcy Obrzmiałej Kobiety niechętnie korzystają z broni palnej.

Kult utrzymuje ożywione kontakty z kolonią istot z głębin z Morza Wschodniochińskiego, toteż w szeregach zakonu nieraz spotyka się mieszańców ludzi z tymi właśnie stworami.

Obrzędowe szaty z czarnego i żółtego jedwabiu kroi się i szyje tak, by przez swą obszerność pozwalały naśladować sylwetkę Obrzmiałej Kobiety. Każdy członek kultu ma pod lewą pachą wytatuowane kilka chińskich ideogramów – jedną z wersji imienia bogini (znaki te powinny pomóc w identyfikacji ewentualnie znalezionych ciał kultystów).

Słudzy zakonu cieszą się nie najlepszą opinią w okrutnym szanghajskim światku przestępczym; o kulcie słyszeli również przedstawiciele rosnącego w siłę podziemia lewicowego i nacjonalistycznego.

PRZECIĘTNY CZŁONEK ZAKONU OBRZMIAŁEJ KOBIETY (Chiny)

S	10	KON	09	BC	10	INT	09	MOC	13
ZR	13	WG	04	WYK	02	P	0	WT	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3;
sierp rytualny 50%, obrażenia 1k4+3;
cios głową 50%, obrażenia 1k4;
kopnięcie 50%, obrażenia 1k6;
chwyt 30%, obrażenia specjalne;
nóż bojowy 25%, obrażenia 1k4+2.

Umiejętności: język angielski 10%, język chiński (dialekt mandaryński, kantoński, hakka itd.) 45%, Mity Cthulhu 08%, nasłuchiwanie 50%, pływanie 65%, skradanie się 40%, sterowanie statkiem 30%, sztuki walki 30%, śpiewanie 25%, targowanie się 20%, ukrywanie się 35%, uniki 40%, wmawianie 25%.

W Szanghaju

Pod pewnymi względami Chiny przypominają Egipt: jeśli bohaterowie nie znajdą sobie przewodnika, który oprowadzałby ich po Szanghaju, będą w tym dużym mieście praktycznie bezradni. Zachęcamy Strażnika do wprowadzenia do fabuły własnych wątków pobocznych, które uwzględniałyby polityczne, ekonomiczne lub psychologiczne motywy, popychające ludzi do walki z kultystami. Poniżej prezentujemy sylwetkę Li Wen-czenga, dobrego przewodnika dla Badaczy Tajemnic, typowego dla swojej epoki.

LI WEN-CZENG


LI WEN-CZENG

Li pochodzi z wioski w prowincji Kiangsu; jest czwartym synem średnio zamożnego chłopa. W roku jego narodzin zlikwidowano w Chinach tradycyjny, cesarski system szkolnictwa, toteż chcąc odebrać edukację na modłę zachodnią, Li ochrzcił się i zapisał do prowadzonej przez metodystów szkoły z internatem. Kiedy oznajmił ojcu swą decyzję, stary wyznawca Konfucjusza zerwał z domowego ołtarzyka portret Chrystusa i wydziedziczył wyrodnego syna. Li Wen-czeng żyje więc samotnie, pracując za grosze w bibliotece metodystycznego uniwersytetu. Cieszy się opinią miłego, inteligentnego i wiernego pracownika, na którym można polegać (za takiego właśnie uważa go np. McChum). Całkiem nieźle zna Szanghaj i chyba właśnie dlatego stara się unikać niektórych rejonów miasta jako ośrodków zła i występku. Zderzenie typowej dla Badaczy chęci zdobycia informacji z „ugrzecznionym" stylem zwiedzania, narzuconym przez Li, może prowadzić do zabawnych sytuacji.

LI WEN-CZENG, 22 lata, młody chrześcijanin, bibliotekarz

S	14	KON	13	BC	10	INT	14	MOC	11
ZR	12	WG	14	WYK	13	P	65	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: naiwna wiara, nieograniczone zasoby energii, nie gasnąca nadzieja.

Umiejętności: biologia 15%, chemia 15%, fizyka 25%, język angielski 35%, język chiński (dialekt mandaryński) 65%, korzystanie z bibliotek 45%, medycyna 20%, nasłuchiwanie 40%, pierwsza pomoc 35%, skakanie 35%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 10%, uniki 35%, upór w dążeniu do celu 70%, wiarygodność 10%, wmawianie 25%, wspinanie się 50%, znajomość Biblii Króla Jakuba 60%.

Kilka słów o mieście

Szanghaj był początkowo jednym z wielu miasteczek prowincji Kiangsu i niczym nie wyróżniał się wśród tysięcy podobnych osiedli, ale do czasu. W 1842 roku na mocy traktatu nankińskiego, stanowiącego niezbyt chlubny finał wojen opiumowych, Szanghaj przypadł Brytyjczykom, którzy uczynili zeń port otwarty dla handlu zagranicznego. Miasto podzielono na kilka obszarów eksterytorialnych, wyłączonych spod władzy Chin, zwanych „koncesjami" lub łącznie „kolonią międzynarodową".

Koncesja francuska, znajdująca się pomiędzy koncesją brytyjską i starym chińskim miastem, otoczonym murem obronnym, nigdy do końca nie włączyła się w strukturę Szanghaju (kiedy w późniejszych czasach małą koncesję przyznano także Japonii, w Państwie Środka zawrzało, gdyż w odczuciu Chińczyków otwierało to nowe możliwości rabowania ich kraju przez okupanta).

Obywateli tych enklaw nie wolno było postawić przed chińskim sądem i to bez względu na to, czy popełnili przestępstwo w koncesji, czy poza jej granicami. Powstałe na wydartych słabym Chinom terenach trzy koncesje (amerykańska, francuska i angielska) stały się zalążkiem przyszłego centrum finansowo-przemysłowego prowincji.

LUDZIE

Ci, którzy kontrolują miasto, nie stanowią w nim bynajmniej większości: w 1923 roku Szanghaj liczył 1,6 miliona mieszkańców, z czego zaledwie nieco ponad 20 tysięcy stanowili nie-Chińczycy (głównie Japończycy). Dla porównania: w Kairze w latach dwudziestych mieszkało 850 tysięcy ludzi, w tym dziesięć procent cudzoziemców. W efekcie szefowie firm i banków pochodzą zapewne z Japonii, Europy lub USA, ale wszyscy ich pracownicy – od kierowcy i robotnika poprzez sprzedawców, nauczycieli aż do prawników – są rodowitymi Chińczykami.

Nigdzie nie zameldowani przelotni przybysze z Europy i Stanów (w rodzaju Jacka Brady'ego) przyczyniają się do wzrostu liczebności białej populacji. Status, bezpieczeństwo i korzystne prawo handlowe kolonii międzynarodowej przyciąga także majętnych Chińczyków, z których część całkiem niedawno przeszła na chrześcijaństwo.

Gospodarka Państwa Środka jest w tak opłakanym stanie, że nawet średnio zamożni cudzoziemcy mogą sobie pozwolić na zakup ogromnych posiadłości i prowadzić wystawne życie. Tymczasem miliony tubylców pracują za grosze; na cenę wytwarzanych tutaj towarów składa się prawie wyłącznie koszt materiałów i zysk przedsiębiorcy. Nic dziwnego, że wielu przybyszów z Zachodu z własnej woli osiedla się tu na stałe: w Szanghaju, podobnie zresztą jak w wielu innych azjatyckich miastach, najuboższy obcokrajowiec dysponuje armią służących, a najbogatsi wiodą iście królewski tryb życia.

ALTERNATYWA DLA OFICJALNEJ WŁADZY

Narastająca nędza, przeludnienie, brak perspektyw na przyszłość i zaniedbanie ze strony rządu wzmocniło w Chinach dynastii Czing pozycję rodziny i wszechobecnych prywatnych stowarzyszeń. Stowarzyszenia te (tak zwane *tongi*) pełnią dla swych członków przede wszystkim funkcję klubów, firm ubezpieczeniowych, funduszy emerytalnych i sojuszników politycznych. W Chinach owe liczne organizacje przejęły niejako funkcje rządu w krajach bardziej rozwiniętych. Przed kilkudziesięciu czy kilkuset laty była to np. gildia złodziei, później przerodziła się w liczącą się frakcję polityczną, by na koniec stać się podstawą do tworzenia rewolucyjnego ośrodka władzy.

W 1926 roku centralny rząd, który nigdy nie cieszył się szczególną siłą wykonawczą, upadł ostatecznie. Coraz większą rolę zaczęli odgrywać lokalni przywódcy i grupy ludzi zdecydowanych za wszelką cenę utrzymać swoje wpływy. W Szanghaju lat dwudziestych istnieje z górą sto liczących się stowarzyszeń, klik i ruchów, które zgłaszają pretensje do władzy nad miastem; na razie trudno powiedzieć, kto wyjdzie z tej walki zwycięsko.

MIASTO RZECZYWISTE

Szanghaj zbudowano w delcie Jangcy, na płaskim, pokrytym grubą warstwą rzecznych osadów terenie. Blisko stąd do Wielkiego Kanału i odgałęzień sieci kolejowej. Wały i rowy przeciwpowodziowe zabezpieczają miasto przed wylewami Jangcy, ale poziom wód gruntowych jest wysoki i Szanghaj stale boryka się z problemem braku wody pitnej oraz odprowadzania ścieków. Na tak niepewnym gruncie zabudowa jest z konieczności niska – tylko garstka najwyższych gmachów ma więcej niż dwa piętra.

Wszyscy mieszkańcy skarżą się na letnie i jesienne upały i niebywałą wilgotność powietrza; warunki pogodowe przypominają trochę Nowy Orlean z większą ilością opadów (do 130 milimetrów deszczu miesięcznie) i suchszymi zimami. Lato i jesień to także pora największego nasilenia tajfunów, nadciągających znad Morza Chińskiego, podobnie jak huragany znad Zatoki Meksykańskiej, które pustoszą południowe wybrzeża USA.

W całych Chinach mieszkańcy miast zawsze mają się na baczności i rutynowo zabezpieczają się przed kradzieżą i bandyckimi napadami, co przybysza z Zachodu może dziwić. Wysokie, pozbawione okien frontowe ściany, mury wokół posesji, solidne bramy strzegą posiadłości bogaczy; okna są standardowo wyposażane w okiennice z możliwością ryglowania; wszyscy zatrudniają ochroniarzy i strażników; porządne, przynoszące spore zyski firmy działają w podłych lokalach; zamożni bankierzy ubierają się gorzej niż zatrudnieni u nich urzędnicy. Badacze będą się musieli nieźle nagłowić, by wyczuć, kto zajmuje jaką pozycję – biedny czy bogaty, szczery czy tylko udaje...

MIASTO FIKCYJNE

Niektóre z oznaczonych na planie miasta przybytków rzeczywiście istniały i umieszczono je w tym samym miejscu (na przykład Klub Marynarski), ale odradzamy Strażnikowi szukania wszystkich wykorzystanych w scenariuszu lokalizacji na mapach przedwojennego Szanghaju. Rozkład ulic i gmachów, jak również tło społeczno-historyczne lat dwudziestych odtworzono z taką pieczołowitością, na jaką było stać skromnych, nie specjalizujących się w sinologii autorów. Podobnie jak w rozdziale kairskim, nazwy fikcyjnych miejsc podano w języku polskim.

HISTORIA

Nowoczesne Chiny narodziły się trochę przypadkiem, jako produkt uboczny pierwszej wojny światowej, a właściwie kończącego ją traktatu wersalskiego. Na konferencji w Wersalu hojnym gestem przyznano Japonii prawo do zajęcia wszystkich posiadłości niemieckich w Państwie Środka, w prowincji Szantung. Ponieważ Chiny były oficjalnie sojusznikiem zwycięzców, tutejsi intelektualiści uznali decyzję aliantów za afront i 4. maja 1919 roku urządzili w Pekinie demonstrację, by wyrazić swoje niezadowolenie i sprzeciw. Od daty protestów wziął nazwę cały ruch rewolucyjny, zwany odtąd Ruchem Czwartego Maja. Z niego to narodziła się Chińska Partia Komunistyczna, a prowadzona na tej samej fali przez Czang Kaj-szeka partia Kuomintang zyskała nowych zwolenników. Obie organizacje rosły w siłę i stawały się sobie coraz bardziej wrogie; toczone przez nie wewnętrzne walki sparaliżowały Chiny na następne blisko pół wieku.

Badacze trafiają do Szanghaju w roku 1925 lub 1926. W lipcu 1926 Czang Kaj-szek zakończył skomplikowane negocjacje i zorganizował oficjalną Ekspedycję Północną, której celem było wytępienie lokalnych władyków i bojowników oraz zjednoczenie centralnych Chin z rejonem kantońskim i całym południem kraju. Żołnierze Kuomintangu odnieśli spektakularny sukces i w marcu 1927 roku zajęli Szanghaj. W latach 1926-27 walki toczyły się w całej prowincji Kiangsu; szczególnie ucierpiały w tym czasie duże mia-

sta, czyli właśnie Szanghaj, Hongkong i Kanton. Pod koniec 1927 roku wojska Czang Kaj-szeka zaatakowały komunistów i wielu członków kierownictwa partii zostało straconych. Jednym z ocalałych z rzezi urzędników był Czou En-lai, przyszły premier Chin.

HISTORIA LOKALNA

Światowe mocarstwa kolonialne silnie zaangażowały się w pierwszą wojnę światową, wskutek czego musiały znacznie zwiększyć produkcję amunicji i uzbrojenia. Skorzystali na tym także chińscy handlarze, ale teraz od kilku lat panuje pokój i konkurencja zachodnich producentów każe Chińczykom bez końca obniżać płace. Odkrywcy Tajemnic mogą więc spodziewać się pikiet, strajków, demonstracji i krwawych rozpraw policji z robotnikami, podczas których w ruch idą kamienie, pałki, butelki i szlachetniejsza broń biała.

Jeżeli Badacze znajdą się poza obszarem zajmowanym przez koncesje bez przewodnika, który mógłby wyjaśnić ich obecność w takim miejscu, spotkają się z mieszaniną przyjaźni, wrogości, strachu i służalczości. Nawet z pomocą tłumacza czeka ich sporo emocji, gdyż trafili na ciekawe czasy w Chinach. Na porządku dziennym są zasłane trupami ulice, bandy rzezimieszków, uzbrojone po zęby oddziały policji; Strażnik może do woli straszyć bohaterów nie wyjaśnionymi napadami, przestrzegać (ustami konsulów i policjantów) przed prowokacją, opisywać cumujące w porcie niszczyciele i kanonierki, których działa zwrócone są nieodmiennie ku miastu... A wszystko to stanowi tło dla dramatów wynikających z konfliktu skrajnego ubóstwa z niewyobrażalnym bogactwem.

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKÓW I ORIENTACJA W MIEŚCIE

Wszędzie w obrębie koncesji można od biedy porozumieć się po angielsku, przynajmniej dopóki ogranicza się wypowiedzi do zdań w rodzaju „Gdzie jest...?" Funkcjonariusze chińskich patroli mundurowych chętnie i grzecznie udzielą tego typu informacji. Instytucje rządowe, lepsze hotele i większe firmy dysponują egzemplarzem wydanej w Szanghaju książki telefonicznej; w tych samych miejscach należy się spodziewać ewentualnych automatów telefonicznych. Lokalne połączenia telegraficzne i poczta działają bez zarzutu, ale w obrębie miasta gońcowi płaci się mniej niż za znaczek, a przesyłka szybciej dociera do adresata.

Poza obszarem kolonii międzynarodowej Badacze muszą albo porozumiewać się przez tłumacza, albo znać dialekt mandaryński. Czasem można spotkać jakiegoś misjonarza, komiwojażera czy urzędnika, który będzie w stanie udzielić pomocy. Chińscy urzędnicy są zwykle w zmowie z lokalnymi kacykami, partiami, bandytami, gangsterami, oligarchami lub *tongami*. Aż do wczesnych lat pięćdziesiątych, kiedy to komuniści utrwalili swoją władzę, w Chinach nie istniał silny, ogólnopaństwowy ośrodek władzy. W braku prawa i powszechnego obyczaju, osobiste korzyści stały się głównym motorem działań dla wszystkich: prawdziwych patriotów, zwykłych zjadaczy chleba, bezlitosnych oprychów i okrutnych kultystów.

Chińczycy i Japończycy tradycyjnie zapisują nazwisko osoby przed imieniem. Dlatego na przykład stary mędrzec Mu Hsien nazywany jest często po prostu „panem Mu" – Mu jest w rzeczywistości jego nazwiskiem; podobnie jest w przypadku kapitana Isoge Tsaro – „Tsaro" jest jego imieniem. U nas byłby to, powiedzmy, Kowalski Jan zamiast Jana Kowalskiego. Każdy prawdziwy biurokrata natychmiast dostrzeże, jaki to cudowny wynalazek – o ileż łatwiej układać alfabetycznie dokumenty i listy ludzi!

Chińskie znaki oznaczają zazwyczaj całe sylaby, które mają określone znaczenie, w odróżnieniu od liter w alfabecie w takim rozumieniu, jakie znamy. W naszym scenariuszu przyjęliśmy podawać chińskie nazwy własne w transkrypcji Wade'a-Gilesa (a raczej jej polskiej wersji) zamiast stosowanej dziś powszechnie (i bardziej precyzyjnej) pin-jin. W latach dwudziestych transkrypcja Wade'a-Gilesa cieszyła się powszechnym uznaniem, toteż lepiej pasuje do tamtych czasów, ale trzeba sobie zdawać sprawę, że Czang Kaj-szek to dziś Jian Jieshi.

„Pijany tygrys"

Niedaleko na północny wschód od miejsca, w którym Suczau wpada do Huang-po, rozciąga się dzielnica knajp, nielegalnych kasyn i domów publicznych, zbudowanych tak, by pracownicy doków i amerykańskich fabryk mieli do nich blisko. „Pijany tygrys" mieści się przy ulicy Latarniowej 10. Szyld wypisano po chińsku i po angielsku, a zdobi go dodatkowo podobizna zapitego tygrysa, który właśnie potyka się o kamień. To tu Jackson Elias poznał Jacka Brady'ego i sekret, za który później przyszło mu zapłacić życiem. Jeżeli bohaterowie nie znaleźli pudełka zapałek, które kazałoby im rozważyć udanie się „Pijanego tygrysa", ich szanghajski przewodnik może dostać od znajomego działacza podziemia adres knajpy jako jednego z miejsc, gdzie można kupić ciekawe informacje.

Bar składa się z sali jadalnej i wydzielonej toalety. Oba pomieszczenia są duże, ciemne i zapuszczone. Makabryczne, utrzymane w zielono-karmazynowej tonacji portrety gwiazdeczek chińskiej estrady i filmu zdobią ściany; światło jest tu zarazem nieprzyjemne i słabe; dziesięciolecia wchłaniania dymu papierosowego i setki niecelnych „strzałów" do spluwaczek nadają głównej sali ciężką, pleśniową woń, która lekarzom natychmiast skojarzyłaby się z gruźlicą.


FERGUS CHUM

Barmanem (a zarazem właścicielem lokalu) jest małomówny Fergus Chum, lepiej znany europejskim i amerykańskim klientom jako McChum. Urodził się w Szanghaju jako syn Szkota i Chinki. Ma zwyczaj mieć oczy szeroko otwarte i trzymać język za zębami; jego palce, tak jak i większości klientów baru, zbrązowiały od zapalanych jeden od drugiego papierosów.

McChum jest dłużnikiem Brady'ego, który kiedyś podczas bójki w „Pijanym tygrysie" uratował mu życie. Zdaje sobie sprawę, że Jack nie chce, by go znaleziono, toteż z początku wszystkim odpowie jednakowo:

– Już dawno go nie widzieć. Chyba wyjechać z Szanghaj.

Jeśli delikatnie zasugeruje mu się drobną sumkę w gotówce na wspomożenie pamięci, zrobi wrażenie, jakby się zgadzał.

– Kiedyś mi uratować życie. Tu, w barze. Serio.

Widać, że McChum tanio się nie sprzeda – uspokojenie jego sumienia będzie wymagało 1k20+10 meksykańskich srebrnych dolarów. Dopiero wtedy zniży głos do szeptu, żeby powiedzieć:

– Jack Brady jechać do Rangun. Duży interes z Charliem Greyem. Chyba sprzedawać broń. Charlie Grey mieć kasa. On ważny w Rangun.

Bajeczka brzmi przekonująco, tym bardziej, że brytyjski konsul w Szanghaju, jak również brytyjscy i amerykańscy urzędnicy z Rangunu potwierdzą, iż istnieje tam specjalizująca się w handlu bronią firma Charles Grey Ltd. Pan Grey jest również przyjacielem Brady'ego, więc będzie go krył: na ewentualny telegram z zapytaniem odpowie, że Jack pracował dla niego przez parę miesięcy w 1925 roku, ale potem wyjechał z towarem do Ameryki Środkowej: „Wybrał się do Nikaragui albo Gwatemali, do... Sacasy? Sandino? Nie pamiętam. Nie znam szczegółów". Kolejne wiarygodne kłamstewko, które, dopasowane do sytuacji i daty, ochroniło Jacka przed zemstą kultystów, jeżeli to oni znaleźli pudełko w nowojorskim hotelu „Chelsea". Niewykluczone, że bar wciąż znajduje się pod obserwacją kultu – decyzja w tym względzie należy do Strażnika.

McChum faktycznie nie wie, gdzie ukrywa się Brady, chociaż podejrzewa, że w rzeczywistości nie wychylił nosa z Szanghaju, gdzie z pewnością ma wielu przyjaciół. Jack postanowił nie zdradzać mu swojej kryjówki bardziej w obawie o jego życie, niż o własne.

HO FONG: McChum wie, że Ho Fong stoi na czele Zakonu Obrzmiałej Kobiety w Szanghaju, a kto wie, czy nie w całych Chinach. Ho jest niebezpiecznym człowiekiem, ma szerokie kontakty w koncesjach, a miejscowi urzędnicy boją się go tknąć. Jego dom przypomina fortecę.

WYSPA SZAREGO SMOKA: Co kilka tygodni z Szanghaju na tę przybrzeżną wyspę udaje się jakaś dżonka. Nazwę swą wysepka zawdzięcza pióropuszowi szarawej pary lub dymu, unoszącemu się czasem nad jej stożkowatym, wulkanicznym szczytem. Podobno dzieją się tam dziwne rzeczy: rybacy wolą zawrócić wprost w nadciągający sztorm, niż przybić do brzegów Wyspy Szarego Smoka. Jednym ze statków, które regularnie odwiedzają wulkaniczną skałę jest prywatny jacht Ho Fonga. McChum jest zdania, że Ho udaje się tam, by uczestniczyć w ceremoniach kultowych.

ZWIAD: Dwukrotnie ktoś wynajął rybaków, by rozejrzeli się po wyspie. Niestety, obie łodzie i załogi zniknęły bez śladu.

„MROCZNA PANI": Od czasu do czasu zawija do szanghajskiego portu duży jacht. Nazywa się „Mroczna pani" i uzupełnia normalne na statku zapasy wody, pożywienia, opału itp. Marynarze „Pani" należą do najobrzydliwszych typów („Mówię wam, jak żaby"). McChum przypuszcza, że i ta jednostka należy do kultystów i przypływa z Wyspy Szarego Smoka (mimo iż na maszcie powiewa bandera brytyjska). Właścicielem „Mrocznej pani" jest Anglik, Alfred Penhurst, którego nikt nigdy nie widział. Musi być strasznie bogaty, skoro ma taki luksusowy jacht, a zarazem dziwaczny, jeśli najął tak okropną załogę.

KONSEKWENCJE ROZMOWY

Od momentu, gdy McChum podzieli się Badaczami informacjami, które posiada, jego życie znajdzie się w ich rękach. Kultyści zdają sobie sprawę z istnienia barmana, ale nie wiedzą, jak znaczącą rolę mógłby odegrać. Jeśli tylko usłyszą, że McChum coś wie, zabiją go jeszcze tego samego dnia. Krótko mówiąc: właściciel „Pijanego tygrysa" jest cennym sprzymierzeńcem, ale trudno będzie namówić go do współpracy. Wszystko słyszy, uśmiecha się pod wąsem, łże jak pies i nie zdradza żadnych sekretów. Chce pomóc swemu przyjacielowi, Jackowi Brady'emu.

Jeżeli Odkrywcy Tajemnic okażą się na tyle głupi, by uwierzywszy słowom barmana popłynąć do Rangunu, Strażnik powinien dać im na miejscu wyraźnie do zrozumienia, że oto stracili bezproduktywnie kilka tygodni i kilkaset dolarów. Mówiąc im to Charlie Grey ma pełne prawo uśmiechnąć się pogardliwie.

Pytania o Jacksona Eliasa, nawet poparte pokazaniem McChumowi jego zdjęcia, wywołają tylko wzruszenie ramion. Właściciel „Tygrysa" kilkakrotnie widział Eliasa, ale był on dla niego po prostu jednym z klientów, który chciał pogadać z Bradym.

– Tu przychodzić mnóstwo ludzi, przyjacielu. Przykro mi.

CO NAPRAWDĘ WIE MCCHUM

Jeśli Odkrywcy odważą się zaufać McChumowi i pójść na całość, aranżując prywatne spotkanie, pokazując mu jakieś magiczne przedmioty czy księgi, których kultyści w życiu nie udostępniliby niewtajemniczonemu, i relacjonując pokrótce sprawę zabójstwa Eliasa, barman odpłaci im podobnym zaufaniem – a trzeba przyznać, że całkiem sporo wie albo przynajmniej słusznie się domyśla. Nie powinno jednak pójść z nim łatwo, bo wie, że ryzykuje własne życie: jeżeli będzie milczał, nic mu nie grozi.

Wypytywanie McChuma może zwrócić uwagę wysłanników Ho Fonga, Isoge Tsaro lub Lina Tang-ju; więcej szczegółów znajdziecie w podrozdziałach poświęconych tym właśnie dżentelmenom. Logiczne jednak wydaje się założenie, że poszczególni agenci i szpiedzy zauważają nawzajem swoją obecność, wskutek czego trup ściele się gęsto, gdziekolwiek Badacze skierują swoje kroki. Jeżeli Strażnik chciałby dopuścić do sprawy miejscową policję, seria morderstw będzie znakomitym punktem wyjścia.

FERGUS „McChum" CHUM, 40 lat, barman i właściciel „Pijanego tygrysa"

S	10	KON	11	BC	10	INT	13	MOC	15
ZR	16	WG	12	WYK	04	P	35	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3;
cios głową 55%, obrażenia 1k4;
nóż bojowy 50%, obrażenia 1k4+2;
kopnięcie 45%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język angielski 25%, język chiński (dialekt mandaryński) 65%, język japoński 20%, księgowość 25%, Mity Cthulhu 5%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 15%, perswazja 35%, pływanie 40%, prawo 20%, prowadzenie samochodu 15%, psychologia 55%, spostrzegawczość 35%, targowanie się 65%, uniki 65%, wiarygodność 20%, wmawianie 75%.

Ho Fong

Macki organizacji zakamuflowanego jako przedsiębiorczy człowiek interesu Ho Fonga sięgają na cały świat. Czy Odkrywcy Tajemnic zorientują się, z kim mają do czynienia, zanim będzie za późno?

Firma handlowa Ho Fonga ma ogromny magazyn w Szanghaju, podobnie zresztą jak w dziesięciu innych dużych miastach Dalekiego Wschodu. Magazyn stoi przy Kaoyang Street, niedaleko „Pijanego tygrysa". Ho cieszy się znakomitą reputacją wśród mieszkańców miasta; oczywiście, przyjmuje pieniężne dowody wdzięczności i troszkę oszukuje przy płaceniu podatków i ceł, żeby inni przedsiębiorcy nie brali go za idiotę. Mało kto wie jednak, że jest przy tym najwyższym kapłanem Zakonu Obrzmiałej Kobiety, a co za tym idzie – jednym z najbardziej niebezpiecznych ludzi na świecie.

Biuro Ho Fong Imports mieści się w tym samym gmachu, co i magazyn. Jeżeli Badacze przyjdą tam i spróbują się z nim spotkać, będzie zajęty, ale jeden z jego pracowników umówi ich na następny dzień. Gdyby powód, dla którego chcą się zobaczyć z jego szefem wydał mu się niewystarczający, asystent każe ich śledzić aż do zaplanowanego spotkania. Opis biura Ho Fonga

znajdziecie dalej na tej stronie, a współczynniki i dodatkowe uwagi tak na jego temat, jak i dotyczące jego ludzi, zamieszczono na końcu podrozdziału.


HO FONG

Ho dobiega sześćdziesiątki, jest niski, grubiutki i jowialny. Nosi workowaty strój z białego płótna i pali brązowe, aromatyczne papierosy. Podczas spotkania poczęstuje gości herbatą, papierosami i zadba, by czuli się jak u siebie w domu. Przez parę minut z przyjemnością porozmawia o pogodzie, historii i geografii Szanghaju i okolic, niezmiennie grzeczny i uprzejmy. Jeżeli któryś z Badaczy obnosi się ze swą przynależnością do Kościoła chrześcijańskiego, Ho Fong da po sobie poznać podobne zaangażowanie w sprawy wiary.

Biuro, w którym urzęduje, jest obszerne, schludne i urządzone w iście spartańskim stylu – jak na miejsce prowadzenia interesów przystało. Stłumiony hałas, dobiegający z pobliskich magazynów i doków, miesza się z łagodnym buczeniem wentylatorów nad głowami gości. Przy końcu podłużnego pomieszczenia ustawiono w koło kilka wygodnych foteli, przykrytych koronkowymi kapami; na niskich, przykrytych podobnymi serwetkami stolikach herbacianych stoją popielniczki.

Ho nigdy nie udziela wprost odpowiedzi na zadane pytanie. Zagadnięty o dostawy z londyńskiej Fundacji Penhewa albo od Ahja Singha z Mombasy rzuca tylko, że każe jednemu z pracowników odszukać odpowiednie dokumenty, ale chciałby się dowiedzieć, czemu informacja ta jest tak istotna, że bohaterowie postanowili przyjechać osobiście do Szanghaju.

– Przecież wystarczyłby list albo telegram, prawda? Panowie, jeżeli chcecie, żebym ja wam zaufał, zaufajcie i wy mnie – mówi wprost. – Chcecie przecież, bym ujawnił tajemnice dotyczące moich klientów, więc chyba nie żądam zbyt wiele?

Udany test *psychologii* pozwoli tylko dojść do wniosku, że Ho Fong to twarda sztuka.

Jeżeli osoba wypowiadająca się w imieniu wszystkich Badaczy wykona udany test *perswazji*, zdoła przekonać Ho Fonga, że prowadzone przez nich śledztwo jest niegroźne i nie zasługuje na nadmierne podejrzenia. Jeśli Chińczyk nie dysponuje jakimiś informacjami sprzecznymi z deklaracją Odkrywcy (bo przecież ktoś z jego ludzi mógł np. widzieć ich rozmawiających z McChumem w „Pijanym tygrysie"), rychło zapomni o całej sprawie.

Gdyby bohaterowie zgodzili się zaufać Ho Fongowi, z chwilą zapadnięcia zmroku ich życie znajdzie się w niebezpieczeństwie: nasłani przez niego kultyści będą próbowali ich zamordować, a ataki będą się powtarzać co noc. Badaczom nie pozostanie nic innego, jak uciec z Szanghaju, a potem wrócić potajemnie, jeśli zamierzają tu jeszcze pomyszkować. Powinni zainteresować się domem Ho Fonga, magazynem przy Kaoyang Street i zacumowanym tuż obok jachtem.

Magazyn Ho Fonga w Szanghaju

Ogromny budynek z cegły stoi na północnym brzegu Huangpo. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zwrócić uwagę, że magazyn częściowo wspiera się na wbitych w dno rzeki palach. Solidny, spadzisty dach chroni wnętrze przed ulewnymi deszczami. Pięcioro wysokich wrót po obu stronach budowli pozwala się dostać do wszystkich jej części; od strony ulicy, gdzie część wnętrza podzielono na parter i piętro, mieszczą się biura.

Najniższe okna znajdują się nieco powyżej dwóch metrów od ziemi i są zabezpieczone metalowymi kratami (Siła 35). Na noc, czyli o szóstej wieczorem, wszystkie drzwi (Siła 23) zamyka się na kłódki (Siła 15), by otworzyć je znów o szóstej rano; poza tymi godzinami magazyn jest czynny wtedy, gdy jakiś statek wchodzi do portu lub prowadzi załadunek przed wyjściem w morze. W dni powszednie pracuje tu trzydziestu robotników Ho Fonga – wszyscy są Chińczykami i należą do Zakonu Obrzmiałej Kobiety.

Po zamknięciu po magazynie kręci się sześciu wartowników, specjalistów w zakresie sztuk walki. Schwytanych intruzów przetrzymuje się tak długo, by mógł ich przesłuchać Ho Fong lub któryś z jego asystentów, po czym składa się ich w ofierze Obrzmiałej Kobiecie. Oczywiście nikt nie zwróci uwagi, jeśli jeden czy dwóch nieproszonych gości zginie podczas próby pojmania. Dowódca straży (kultysta numer 1) ma klucz do tylnych drzwi magazynu.

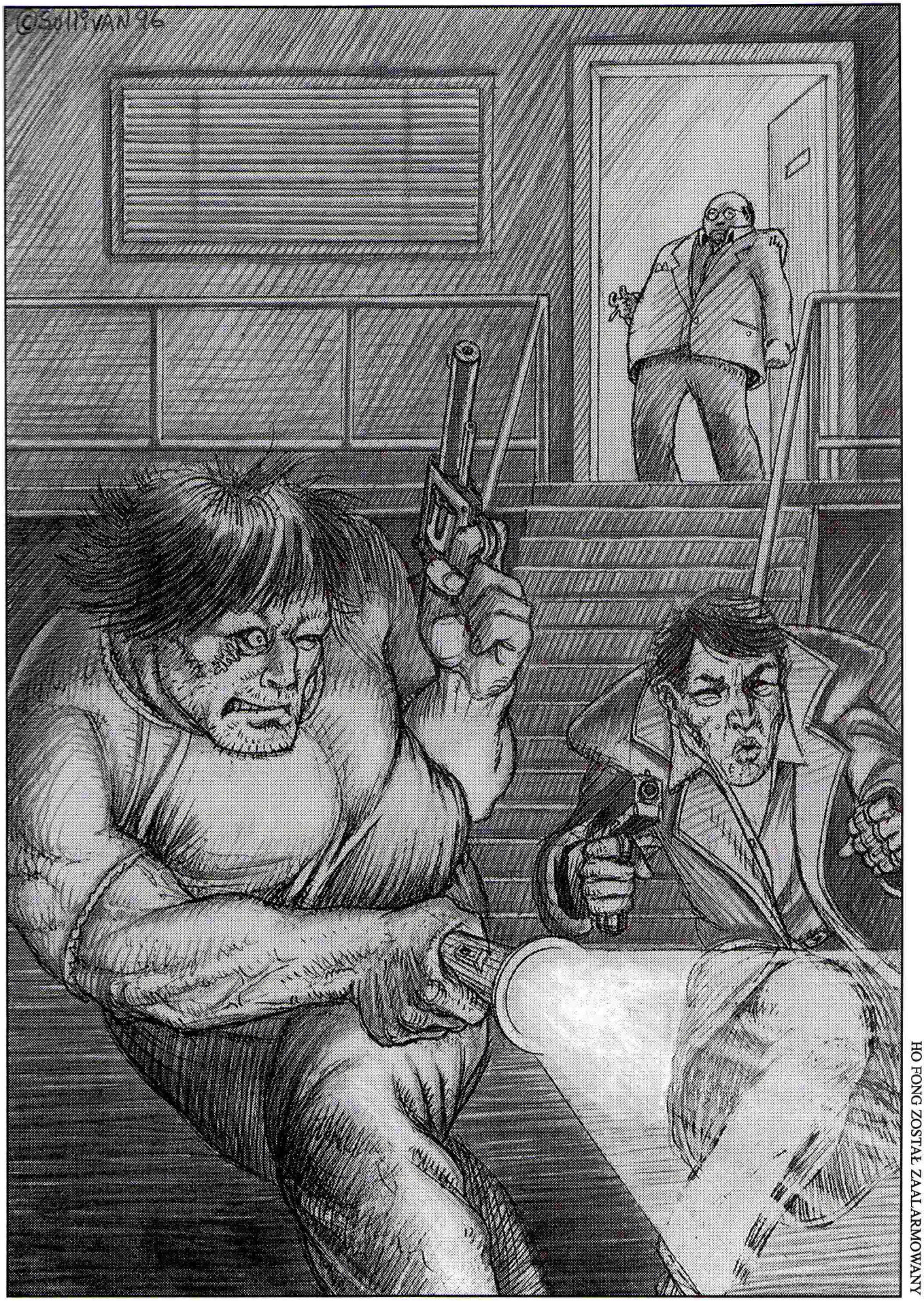
BIURA HO FONG IMPORTS: Całe pierwsze piętro z wydzielonej przestrzeni biurowej ma charakter czysto użytkowy i Badacze nie znajdą tu nic niezwykłego. Biurka, stoliki i krzesła są proste, ale solidnej roboty. Jeśli Odkrywcy dostaną się na górę po schodach, udany test *spostrzegawczości* pozwoli zwrócić uwagę, że jeden ze stopni (oznaczony na planie literą „A") jest jakby słabszy i luźno się trzyma.

Prywatne biuro Ho Fonga to prawdziwy skład makulatury: mnóstwo zrolowanych map nawigacyjnych (w tym najlepsza na świecie mapa Wyspy Szarego Smoka), atlasów kolejowych, słowników geograficznych, kompendiów i poradników na temat sprzedaży wysyłkowej i taryf celnych, ksiąg handlowych, zeszytów z wycinkami prasowymi i zapisanych po chińsku rulonów zajmuje kilka regałów za stołem, który służy właścicielowi za biurko. Wysokie kartoteki z szufladkami pękają w szwach od papierów. Na podłodze stoi sejf (Siła 55), który można otworzyć wykonując udany test *otwierania zamków*. Zawiera on 1k6 x100 srebrnych dolarów meksykańskich, 1k6 x100 angielskich banknotów pięciofuntowych, dwa weksle na łączną sumę siedemdziesięciu tysięcy jenów i trzydzieści złotych amerykańskich dwudziestodolarówek.

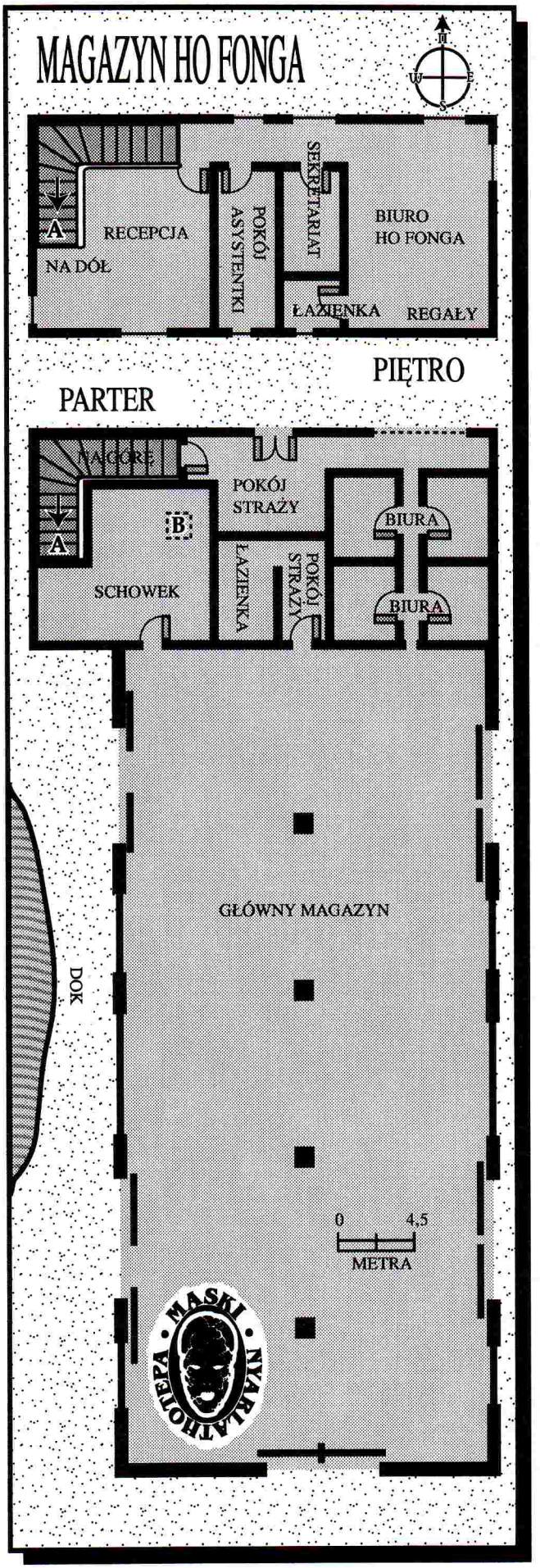
W archiwum i księgach Odkrywcy Tajemnic nie znajdą zbyt wielu nowych śladów. Ho Fong handluje z londyńską Fundacją Penhewa i Ahja Singhem z Mombasy – w większości wysyła i odbiera „dzieła sztuki", choć trafiają się wpisy o przewozie książek. Podobny asortyment towarów trafia także do Tokio i Rio de Janeiro. W tej samej teczce znajdują się jeszcze informacje o wysyłce sprzętu górniczego, którego odbiorcą jest niejaki Mortimer Wycroft z Cuncudgerie w Australii Zachodniej.

GŁÓWNY MAGAZYN: Strop olbrzymiego pomieszczenia magazynowego wspiera się na kilku rzędach drewnianych filarów. Na podłodze poukładano beczki solonych ryb, zwoje konopnych lin, koprę, puszkowaną żywność, ryż w torebkach, herbatę w skrzyniach, herbatę prasowaną w brykiety, porcelanę, suszone zioła, części zamienne do maszyn, drewno i tkaniny. Podczas przeszukiwania tego bałaganu poziom *spostrzegawczości* ulega obniżeniu o 25%; jeśli akurat pada deszcz, podobnie obniża się poziom *nasłuchiwania*. W nocy słabe lampy, zawieszone pod sufitem, zostają wyłączone i światło pali się tylko nad stołem, tuż za drzwiami magazynu specjalnego przeznaczenia, gdzie szóstka gwardzistów spędza czas na plotkowaniu i hazardowych rozgrywkach w mah jonga, w kości i w karty. Co godzinę dwóch z nich bierze latarki i robi obchód po magazynie; ze szczególną uwagą przyglądają się wtedy wrotom, szukając śladów nieoczekiwanego najścia. Sprawdzają także drzwi frontowe, ale Ho, w obawie o zawartość sejfu, zabronił im bez wyraźnego powodu wchodzić na piętro.

SCHOWEK: W tym pomieszczeniu Ho trzyma wszystkie artefakty związane z Mitami, jakie przechodzą przez jego ręce. Oprócz strażników, drzemiących lub snujących się leniwie po wnętrzu, wejścia do schowka strzegą solidne, metalowe drzwi (Siła 75) z masywną, doskonałej jakości zasuwą. Można ją otworzyć, ale test *otwierania zamków* wykonuje się po obniżeniu poziomu tej umiejętności o 25%.



HO FONG ZOSTAŁ ZAALARMOWANY



Stojąc na schodach można (po udanym teście Pomysłowości) domyślić się, że osłabiony stopień jest pozostałością nie dokończonych prac ciesielskich. Jeżeli Badacze zdejmą przykrywający schody dywanik i delikatnie podważą jedną z pionowych desek tworzących stopień, mogą otworzyć sobie dyskretne zejście do schowka i spokojnie zapoznać się z jego zawartością.

Do sekretnego pomieszczenia prowadzi jeszcze jedna droga: w podłodze, w punkcie oznaczonym literą „B", znajduje się metalowa, dwuskrzydłowa klapa (Siła 55) o wymiarach prawie dwa na dwa metry. Jest zamykana na zasuwki, które można otworzyć tylko od góry (czyli będąc w pomieszczeniu), w dole zaś widać wodę – podczas przypływu sięga na wysokość poniżej metra od wspartej na palach podłogi schowka, podczas odpływu dzieli ją od klapy około pięciu metrów. Za pomocą małego żurawia można tą drogą ładować towar do zacumowanych pod spodem łódek, co jest szczególnie użyteczne, gdy Ho Fong nie chce, by ktoś widział, jak wywozi niektóre przedmioty.

W schowku znajduje się sporo ciekawych rzeczy; Strażnik może umieścić tu właściwie dowolne artefakty: posągi bóstw, fragmenty budowli, obrazy malowane przez artystów pod wpływem istot z Mitów itp. Przedmioty papierowe są starannie zabezpieczone przed wpływem wilgotnego szanghajskiego klimatu. Nie ma tu żadnych przedmiotów magicznych ani ksiąg Mitów, za to niektóre z obiektów są wystarczająco odrażające i straszne, by ich widok prowadził do utraty 0/1k4 punktów Poczytalności. Udany test *archeologii* pozwoli stwierdzić, że są to w większości wytwory chińskiego rzemiosła, choć znajdzie się trochę dzieł japońskich, hinduskich, afrykańskich, polinezyjskich i artefaktów niewiadomego pochodzenia.

Najciekawszym odkryciem będzie bez wątpienia sześć małych skrzynek, oznaczonych literami „AP", zawierających części do konstruowanej przez sir Aubreya rakiety. Jeśli Odkrywcy Tajemnic wyjmą je wszystkie z pudeł i uważnie obejrzą, udany test obniżonej o 50% *fizyki* pozwoli zorientować się w ich przeznaczeniu; silniki i budowa rakiet to w latach dwudziestych naprawdę mało znane zagadnienia.

Poza tym na większości skrzyń wypisano adresy; Strażnik ma tu wolną rękę – może podać dowolnych odbiorców i wykorzystać ten trop jako punkt wyjścia do nowych przygód. Proponujemy na przykład H. A. Wilcoxa, zamieszkałego przy Thomas Street 7 w Providence, w stanie Rhode Island (patrz opowiadanie „Zew Cthulhu"), pana W. Whateleya, General Delivery, Dunwich w stanie Massachusetts („Koszmar w Dunwich"), albo Herberta Westa, c/o Uniwersytet w Miskatonic, Wydział Medycyny, Arkham, stan Massachusetts („Herbert West – Reanimator").

JACHT HO FONGA: Ogromna, dobrze utrzymana dżonka z silnikiem spalinowym stoi zacumowana nieopodal magazynu. Ho zdołał ją zarejestrować pod brytyjską banderą, co skutecznie chroni „Kwiecistą boginię" przed kontrolami chińskich urzędników – ciekawe zabezpieczenie dla jednostki, która pływa tylko po chińskich wodach terytorialnych. Właściciel przeznaczył jacht głównie na potrzeby kultu, ale dopóki „Bogini" stoi w porcie, na pokładzie nie ma żadnych przedmiotów związanych z Mitami. Jachtu strzeże 1k4+2 strażników (oczywiście członków kultu), którzy mają za zadanie pojmać ewentualnych intruzów żywcem, żeby można było ich przesłuchać.

Dom Ho Fonga

Ho ma rezydencję blisko Starego Miasta, gdzie ochronę zapewnia mieszkańcom względnie skuteczna policja międzynarodowej kolonii. Posiadłość otacza czterometrowej wysokości mur, w którym zainstalowano masywne (Siła 95), zakończone szpikulcami bramy. Sam mur wysypano od góry tłuczonym

szkłem i dodatkowo zabezpieczono drutem kolczastym, żeby odstraszyć złodziei i ciekawskich. Pokonanie tych przeszkód wymaga udanego testu Szczęścia bądź *skakania*, przy czym w obu wypadkach współczynnik obniża się o 25%.

Na terenie rezydencji znajdują się dwa dziedzińce: brama prowadzi wprost do zewnętrznego, wokół którego umieszczono kuchnie, pokoje służby, spiżarnie itp. Luksusowe apartamenty Ho Fonga znajdują się przy drugim, wewnętrznym patio. Spadziste dachy domostwa pokryto śliską, czerwoną dachówką.

POKOJE PRZY PIERWSZYM DZIEDZIŃCU: Te pomieszczenia prawie się od siebie nie różnią, są ubogo wyposażone i niewiele w nich mebli czy przedmiotów codziennego użytku. Ho nie lubi dzielić się majątkiem ze swymi wiernymi. O każdej porze przebywa tu (pracuje lub śpi) 1k6+3 kultystów. Jednym z elementów zdobiących pokoje służby są symbole (najczęściej oznaczające Obrzmiałą Kobietę) i posążki nawiązujące do Mitów. Jeżeli bohaterom uda się rozejrzeć po tej części rezydencji, zorientują się, że do kultu należy nie tylko sam właściciel posiadłości, ale i wszyscy jego służący.

STRÓŻÓWKA: Urzędujący tu odźwierny pracuje na okrągło, bez dni wolnych czy świąt. Jego zadanie jest proste: odpowiadać na pukanie do drzwi i wpuszczać lub nie wpuszczać gości. Jeśli Badacze nie prezentują się zbyt elegancko, wyrzuci ich bez wahania, jako nieskośnookich bandytów; jeżeli natomiast przyjdą do Ho Fonga elegancko ubrani i wykażą się nienagannymi manierami, nie będzie miał wyboru – musi pozwolić im wejść. Jeden ze służących zaraz zapyta czego sobie życzą i zaprowadzi do eleganckiego salonu (gdzie dzięki dogodnie rozmieszczonym otworom do podglądania gości Odkrywcy będą pod stałą obserwacją).

LUKSUSOWY SALON: Umeblowanie tego pokoju stanowią głównie wygodne kanapy i fotele. Lokaj poda czekającym gościom herbatę. W jednym końcu pokoju znajdują się dwa parawany z delikatnego materiału; za każdym z nich znajduje się strażnik, który, gdyby któremuś z Badaczy przyszło do głowy tam zajrzeć, grzecznie się uśmiechnie i ukłoni.

JADALNIA: Kolejny pokój urządzony z niezwykłym przepychem – wystarczyłoby sprzedać zdobiącą go porcelanę i draperie, by lekką ręką zarobić jakieś dwadzieścia pięć tysięcy dolarów. Udany test *archeologii* potwierdzi autentyczność i wartość wyposażenia, które nie ma nic wspólnego z Mitami.

BIBLIOTEKA: W tej sali na regałach pomieszczono około czterech tysięcy książek, a właściwie w większości zwojów, spisanych po chińsku; jest tu tylko kilka dzieł w języku angielskim. Bez wątpienia zbiory te są bezcenne, bo liczą sobie setki, jeśli nie tysiące lat, prawdopodobnie nie ma tu jednak żadnej księgi magicznej ani związanej z Mitami (istnieje 20% szans, że Ho Fong zostawił na biurku jedną z pięciu posiadanych ksiąg Mitów; więcej szczegółów znajdziecie w podrozdziale poświęconym świątyni Obrzmiałej Kobiety).

SYPIALNIA HO FONGA: Piękna, ozdobiona rzadkimi, najcenniejszymi jedwabiami, wyposażona w cudowne, ręcznie inkrustowane meble sypialnia mieści przede wszystkim olbrzymie łoże. Białe, jaspisowe posągi istot z Mitów giną wśród bogactwa sprzętów i wypatrzenie ich wymaga udanego testu *spostrzegawczości*, mimo iż stoją po prostu na stole.

POKÓJ CARLA STANFORDA: Jeżeli Odkrywcy Tajemnic znają już Stanforda z innych przygód, z pewnością będą przerażeni, gdy odkryją jego obecność w Szanghaju. Wielki Cthulhu przysłał go tu osobiście z zadaniem zdobycia „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana", znajdującego się ponoć w posiadaniu zdziwaczałego mędrca i kolekcjonera, Lina Tang-ju. Tymczasem Jack Brady ukradł Linowi „Siedmioksiąg" zanim Stanford przybył do Szanghaju, w związku z czym wysłannik Wielkiego Przedwiecznego szuka dziś i Brady'ego, i samej księgi. Uprowadził więc i uwięził Czoi Mei-ling, młodą dziewczynę, która wie gdzie podziewa się Jack. Trzeba przyznać, że Stanfordowi niewiele już brakuje do osiągnięcia zamierzonego celu.


CARL STANFORD

Jeśli dom Ho Fonga zostanie poddany dyskretnej obserwacji, Badacze mają 50% szans na zobaczenie, jak Stanford opuszcza budynek lub wraca do niego; oczywiście Carl ma szansę zorientować się, że jest obserwowany (normalny test *spostrzegawczości*).

Istnieje jednak możliwość, że bohaterowie nigdy nie zetknęli się ze Stanfordem, a wówczas będzie on dla nich po prostu anonimowym Europejczykiem lub Amerykaninem przebywającym w gościnie u Ho.

POKÓJ HO TZU-HSI: W tym pokoju Ho Fong trzyma swe jedyne dziecko, trzynastoletnią Tzu-hsi, obłąkaną od czasu, gdy była świadkiem śmierci własnej matki podczas jednego z bezecnych rytuałów, jakie odprawia jej ojciec. Dziewczynka nie opuszcza komnaty, lecz całymi dniami siedzi i mruczy sama do siebie. Jej obłęd polega między innymi na tym, że odżywia się tylko żywymi istotami, najchętniej dżdżownicami, pająkami i ślimakami, które łapią dla niej ogrodnicy. Gdy tylko bohaterowie zaglądają do jej pokoiku, Tzu-hsi zajęta jest właśnie pałaszowaniem jakiegoś małego obrzydlistwa, co powoduje u Badaczy utratę 0/1k3 punktów Poczytalności. Mała nie potrafi udzielić żadnych informacji, a jedyną osobą, jaką jeszcze rozpoznaje, jest jej ojciec.


HO TZU-HSI

DZIEDZINIEC WEWNĘTRZNY: Ogród, który zajmuje większość miejsca na wewnętrznym patio, sprawia niewinne wrażenie. Dopiero udany test *historii naturalnej* pozwoli rozpoznać psiankę, peyotl i inne, podobnie złowrogie rośliny. W basenie pływają dwie najeżki i maleńkie australijskie ośmiorniczki o ciele poznaczonym błękitnymi żyłkami. Ogród z basenem stanowi w rzeczywistości fragment arsenału Ho Fonga, służącego mu do wyrobu trucizn i narkotyków.

PAWILON: Tu znajduje się wykonany z brązu posąg Buddy. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec wąziuteńką szczelinę, dzielącą głowę figury od szyi. Po dwukrotnym obróceniu głowy wokół własnej osi (przekręcenie jest możliwe tylko w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara), posąg wysuwa się ze ściany i odjeżdża w prawo. Z tyłu znajduje się ciemny, krótki korytarz, wiodący do świątynki Obrzmiałej Kobiety.

Świątynia Obrzmiałej Kobiety

Zamknięte na zamek drzwi są dodatkowo zabezpieczone żelazną kratą (Siła 35; zmniejsza szansę udanego *otwierania zamków* o 20%). Za nimi znajduje się nieduży (trzy i pół na trzy i pół metra) pokój o wysokości trzech metrów. Sufit pomieszczenia jest zarazem największą pułapką w domu Ho Fonga i narzędziem służącym mu do rekrutacji nowych członków kultu. Nawet sam Ho, który jest już obłąkany, nie podnosi głowy w świątyni, gdyż dla szaleńców także nie ma powrotu stamtąd, dokąd mogą w ten sposób trafić.

WZÓR NA SUFICIE: Na suficie świątynki fluorescencyjną farbą namalowano chińskie znaki, które w tłumaczeniu odpowiadałyby słowom „Obrzmiała Kobieta". Ideogramy zdają się lekko falować

i przemieszczać, a jeśli Badacz będzie się im przyglądał przez pięć rund z rzędu, jego umysł może zostać wchłonięty przez lśniące w półmroku znaki; na szczęście w ciągu tych pięciu rund można w dowolnej chwili oderwać wzrok od sufitu. Jeśli już jednak ktoś się zagapi, wykonuje test (k100) zsumowanych Inteligencji i Mocy – jeżeli rzut się nie uda, umysł ofiary zostanie schwytany w magiczną sieć złowrogiego rysunku. Ciało stoi wyprostowane, zapatrzone w górę i można je dowolnie przestawiać, niczym posłuszną marionetkę. Niestety, usunięcie ofiary z pokoju jest szczególnie niebezpieczne, gdyż wyklucza możliwość odzyskania przez nią zmysłów.

Nieszczęsny Odkrywca Tajemnic orientuje się tymczasem co się stało, ale nie bardzo może doprowadzić do ponownego zjednoczenia ciała z umysłem. Jest dosłownie zalewany falami energii psychicznej, generowanej przez poprzednie, teraz już całkiem szalone ofiary symbolu. Takie doświadczenie może doprowadzić do obłędu także nowo schwytaną osobę: każda runda spędzona we władaniu lśniących znaków powoduje utratę 0/1k4 punktów Poczytalności (jeśli Strażnik ma ochotę być okrutny, może podnieść tę wartość do 1/1k4+1 punktów). Z chwilą, gdy liczba punktów Poczytalności spadnie do zera, dla ofiary nie ma już ratunku.

Na razie jest jednak jeszcze jedna szansa, oprócz opisanego powyżej testu. Każdy gracz, którego postać zostanie w taki sposób uwięziona, może wykonać test Szczęścia; ci, którym się uda, mogą zsumować wartości swojej Mocy (pod warunkiem, że trafili we władzę znaków mniej więcej w tym samym momencie, rzecz jasna). Następnie jeden z graczy musi wyrzucić na k100 liczbę nie większą niż owa łączna Moc – jeżeli próba taka się powiedzie, wszyscy Badacze odzyskają umysł i władzę nad swymi ciałami.

Procedurę tę należy wypróbować tuż przed pierwszym rzutem określającym ewentualną utratę punktów Poczytalności, przy czym warunkiem wstępnym dla wykonania testu połączonej mocy jest udany test *Mitów Cthulhu* lub Pomysłowości.

Umysły bohaterów są wprawdzie wplecione we wzór na suficie, ale każdy z nich traci punkty Poczytalności osobno i należy wykonać oddzielne rzuty.

POSĄG OPASŁEJ KOBIETY: Rzeźbę Nyarlathotepa w czczonym w Chinach aspekcie wykonano z niebywałym pietyzmem; artyście udało się dobrze uchwycić emanującą z bóstwa grozę, toteż zobaczenie posągu powoduje utratę 1/1k4 punktów Poczytalności. Wykonana z przypominającego brąz, ale nieznanego na Ziemi stopu figura ma dwa i pół metra wysokości, waży pewnie z pół tony i jest całkowicie odporna na mechaniczne uszkodzenia. Magiczne środki, które, logicznie rozumując, mogłyby zniszczyć podobny posąg (czego nie da się na przykład powiedzieć o „Straszliwym Uchwycie Nyogthy"), mogą uszkodzić i tę rzeźbę. Należy porównać w Tabeli Porównawczej aktualną liczbę punktów magii, jakie zawiera statua (ich maksymalny poziom wynosi 40) z liczbą punktów Badacza wykonującego atak. Ho Fong zna zaklęcie, które pozwala mu czerpać punkty z zasobów posągu, przy czym musi go w tym celu dotknąć. Dzięki mocy Nyarlathotepa zapasy te odnawiają się w tempie dwóch punktów dziennie. Dodatkowym źródłem punktów magii są dla Obrzmiałej Kobiety składane jej ofiary, których magię wchłania (nie może jednak przekroczyć granicy 40 punktów).

U stóp posągu można dostrzec kawałki kości i kopczyki popiołu pozostałe po kremacji ofiar.

SZAFKA Z DREWNA TEKOWEGO: Chińskiej roboty zamykany regalik ma około półtora metra wysokości i drzwiczki z kutej złotej blachy, a zdobią go płaskorzeźby dziwacznych potworów i napisy w obcych językach i alfabetach. Jest zamknięty (Siła 10), ale można go otworzyć wyłamując zamek lub drzwi, bo Ho Fong nigdy nie rozstaje się z kluczem (podobnie zresztą, jak z kluczem do samej świątyni). Posmarowana trucizną, ukryta przy zamku igła stanowi zabezpieczenie przeciw włamywaczom, toteż bezpieczne otwarcie drzwi wymaga udanego testu *mechaniki* bądź *otwierania zamków*. Jeśli jednak test się nie uda, pułapka zadziała: należy porównać Moc trucizny (15) z Kondycją pechowego złodziejaszka w Tabeli Porównawczej. Szczęśliwcy zostaną oślepieni tylko na 1k6 minut, ci, którym szczęście akurat nie dopisze – na zawsze. Trucizna nosi nazwę „Esencji rozważnej rezygnacji". Każdego dnia trzeba ją od nowa nanosić na igłę. W szafce znajduje się pięć zapieczętowanych fiolek z tą właśnie trucizną; każda buteleczka zawiera dwadzieścia porcji.

Na jednej z półek stoi ponadto mała prasa, za pomocą której Ho wydobywa z roślin ekstrakty niezbędne do przyrządzania „Esencji" i innych trucizn. Poddanie pozostawionych na szczękach prasy resztek analizie laboratoryjnej, poparte udanym testem *historii naturalnej*, pozwoli się dowiedzieć, jakich składników używa Ho.

Poza tym liczne chińskie zwoje i zwyczajne książki zawierają relacje z tych rzadkich, a niezwykle ważnych dla Zakonu momentów, gdy Obrzmiała Kobieta ukazała się wiernym. Są tu też opisy innych akcji kultystów – zatapianie statków, wywoływanie (w oparciu o moc bogini) tajfunów, trzęsień ziemi, plag głodu i chorób. Znaleźć można także wzmiankę o Bladej Żmii – tak członkowie kultu nazywają sir Aubreya Penhewa – i jego planie wystrzelenia w niebo metalowego pocisku – brakuje może konkretów, ale gdyby Badacze zdołali rozejrzeć się po pokoju, a potem uciec Ho Fongowi, Strażnik powinien w odpowiednim momencie przypomnieć im co tu widzieli.

Jeszcze jedna rzecz powinna ich zainteresować: w szafce znajduje się pięć nader interesujących ksiąg: chińska „The Goddess of the Black Fan" („Bogini z czarnym wachlarzem"), spisane po chińsku komentarze do „R'lyeh Text" („Tekstu z R'lyeh") i „The Tale of Priest Kwan" („Opowieść o kapłanie Kwanie"), francuska „Livre d'Ivon" oraz angielska „True Magick" („Prawdziwa Magija"). Pierwsze dwie z nich to dary, jakie Ho Fong otrzymał od Carla Stanforda; istnieje 80% szans, że jedną z nich Ho zostawił na biurku w bibliotece.

LIVRE D'IVON: W języku francuskim; premia do *Mitów Cthulhu*: +12%, utrata Poczytalności: 1k4/2k4 punktów.

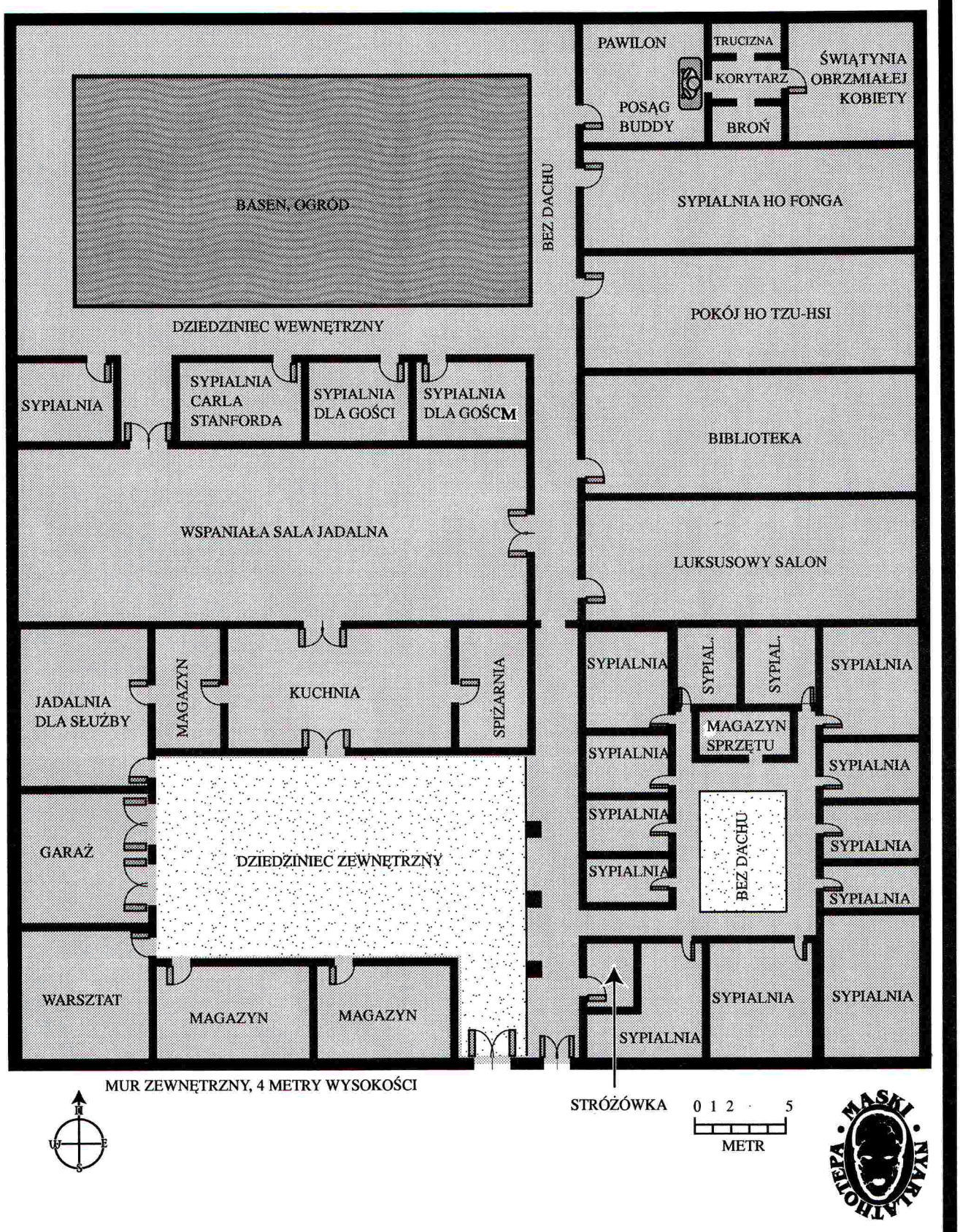
TRUE MAGICK (PRAWDZIWA MAGIJA): W języku angielskim; autor: Theophilus Wenn, premia do *Mitów Cthulhu*: +6%, utrata Poczytalności: 1k4/1k8 punktów (patrz główny podręcznik do **Zewu Cthulhu**).

THE GODDESS OF THE BLACK FAN (BOGINI Z CZARNYM WACHALRZEM): Zwój spisany w klasycznym języku chińskim; autor: Liu Czan-fang, premia do *Mitów Cthulhu*: +5%, utrata Poczytalności: 0/1k4 punktów. Nauczenie się czaru („Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem") wymaga znajomości chińskiego oraz udanego testu Inteligencji x5.

Poemat opowiada o tym, jak to mnich nazwiskiem Liu spotkał boginię, skrywającą twarz za czarnym wachlarzem. Uwiodła go, zdradziła mu swe prawdziwe imię i powiedziała, jak może ją przywołać, by wyjrzała zza wachlarza. Liu uczynił tak, jak sobie życzyła i przerażony stanął przed obliczem Obrzmiałej Kobiety. Popadł w obłęd i, rozorawszy sobie brzuch sierpem, własną krwią spisał swój ostatni utwór: „Boginię z czarnym wachlarzem", najświętszą księgę Zakonu Obrzmiałej Kobiety. Kultyści będą gotowi na wszystko, by zgładzić ewentualnego złodzieja i odzyskać poemat. Samo imię Nyarlathotepa nie pojawia się w nim ani razu, ale jeden z wierszy pełni taką samą funkcję, jak czar „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem" (odnosi się oczywiście do jego chińskiego aspektu).

KOMENTARZ DO „R'LYEH TEXT" („TEKSTU Z R'LYEH"): W języku chińskim; czary: „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu", „Nawiązanie kontaktu z pomiotem Cthulhu", „Uścisk Cthulhu", „Fala zapomnienia"; w księdze znajduje się między innymi

DOM HO FONGA


PAWILON
TRUCIZNA
KORYTARZ
ŚWIĄTYNIA OBRZMIAŁEJ KOBIETY
POSĄG BUDDY
BROŃ
BASEN, OGRÓD
BEZ DACHU
SYPIALNIA HO FONGA
DZIEDZINIEC WEWNĘTRZNY
POKÓJ HO TZU-HSI
SYPIALNIA
SYPIALNIA CARLA STANFORDA
SYPIALNIA DLA GOŚCI
SYPIALNIA DLA GOŚCM
BIBLIOTEKA
WSPANIAŁA SALA JADALNA
LUKSUSOWY SALON
JADALNIA DLA SŁUŻBY
MAGAZYN
KUCHNIA
SPIŻARNIA
SYPIALNIA
SYPIAL.
SYPIAL.
SYPIALNIA
MAGAZYN SPRZĘTU
SYPIALNIA
SYPIALNIA
SYPIALNIA
BEZ DACHU
GARAŻ
DZIEDZINIEC ZEWNĘTRZNY
SYPIALNIA
SYPIALNIA
WARSZTAT
MAGAZYN
MAGAZYN
SYPIALNIA
SYPIALNIA
SYPIALNIA
MUR ZEWNĘTRZNY, 4 METRY WYSOKOŚCI
STRÓŻÓWKA
0 1 2 5
METR
N
W
E
S

Tyuk

Tyuk jest zielonkawym proszkiem, który po zmieszaniu z płynem staje się silnym środkiem halucynogennym. Osoba, która go zażyje, zachowuje się normalnie, ale przez godzinę ma dziesięciokrotnie czulsze wszystkie zmysły. Szczególnie silnie reaguje się wówczas na ból. Normalna dawka działa godzinę, podwojona dwie godziny, a potrojona – zabija na miejscu. Surowcem do wyrobu tego rzadkiego narkotyku jest kwiat rośliny, której nazwę w języku chińskim tłumaczy się jako „błękitne płatki niewyobrażalnych dróg". Udany test *historii naturalnej* pozwoli odszukać takie kwiaty w ogrodzie Ho Fonga.

szkicowy plan R'lyeh. Premia do *Mitów Cthulhu*: +15%, utrata Poczytalności: 1k8/2k8 punktów.

THE TALE OF PRIEST KWAN (OPOWIEŚĆ O KAPŁANIE KWANIE): W języku chińskim; premia do *Mitów Cthulhu*: +5%, utrata Poczytalności: 1/1k6 punktów, nauczenie się czarów wymaga udanego testu Inteligencji. Część zaklęć podano w formie wierszy, część jako komentarze. Czary: „Uścisk Cthulhu", „Pozbawienie mocy", „Wstrząśnienie", „Kradzież życia".

Ten traktat opisuje, jak kapłan Zakonu Obrzmiałej Kobiety, człowiek czystej wiary, pokonał i upokorzył dumnego szlachica. Poza tym znajdują się w nim barwne relacje z obrzędów kultowych, a w nich wzmianka o potężnym pomocniku kapłana, zwanym „Lwem o wielkiej twarzy" – chodzi o Czarnego Sfinksa i kult Czarnego Faraona (więcej na ten temat znajdziecie w rozdziałach kairskim i londyńskim).

INNE SKARBY W TEKOWEJ SZAFCE: Czarno-żółta jedwabna szata obrzędowa przeznaczona dla kapłana kultu; drobne narzędzia tortur (np. zestaw igieł różnej grubości); medalion z symbolami Zakonu; zestaw do tatuażu (komplet igieł, zapas czarnej i żółtej farby); sierp, używany do rytualnych mordów; słoiczek proszku o nazwie *tyuk*.

SIEDEM BRAM NIEBIOS: Pośrodku podłogi wykreślono szeroki krąg, w którym widnieją inkrustowana złotymi blaszkami najważniejsze dla kultu postaci. W tym właśnie kole, na osi wschód-zachód, stoi podłużne pudło (o wymiarach metr na dwa metry) ze szkła i stali. Na jednym jego końcu znajduje się ruchoma klatka, a w niej para olbrzymich, wygłodniałych szczurów. W pudle leży naga Czoi Mei-ling. Tylko gruba szklana płyta oddziela jej twarz od klatki i dwójki śliniących się gryzoni.

Szklana trumna jest podzielona na siedem segmentów (stąd „siedem bram niebios"), przy czym przegródki zarówno unieruchamiają ciało dziewczyny, jak i szczelnie oddzielają poszczególne sektory. Kiedy Stanford torturuje Mei-ling, przemieszcza klatkę nad jeden z siedmiu fragmentów jej ciała i usuwa szklaną podłogę szczurzego więzienia, a żarłoczne zwierzęta rzucają się na swą ofiarę. Na razie, podczas pierwszej „sesji", która miała miejsce tego samego dnia, Stanford wpuścił szczury do najdalszego sektora, tak że miały dostęp do stóp i kostek dziewczyny. Gryzonie zdążyły ją nieźle pokąsać zanim oprawca opancerzoną w rękawicę dłonią wciągnął je z powrotem do klatki – do tego właśnie służą łańcuszki oplatające karki szczurów. Carl wie, że nie ma sensu kazać Mei-ling umrzeć wskutek ogryzienia stóp do kości i upływu krwi; niech powie, co wie, a później będzie jeszcze mnóstwo czasu na zabawę...

Panna Czoi znalazła się na krawędzi obłędu. Krzyczała bez przerwy, kiedy Stanford przesunął klatkę wprost nad jej twarz. Zapowiedział, że kiedy wróci, znajdzie nowe miejsce na jej ciele, do którego dopuści szczury.

– Przyjrzyj się im dobrze, maleńka – rzekł. – Myślę, że przekonam cię, iż lepiej byłoby, gdybyśmy zaczęli współpracować. Czy Jack Brady wart jest takiego poświęcenia?

Ale Mei-ling jest realistką: wie, że Stanford i tak ją zabije, kiedy powie mu już wszystko, co chce usłyszeć. W tej chwili dziewczyna ma tylko nadzieję, że umrze zanim ból ją złamie. Nawet jeśli Badacze uratują ją przed dalszymi torturami, Mei-ling, nie widząc dla siebie szansy, spróbuje popełnić samobójstwo w jakiś szybki, w miarę bezbolesny sposób. Udany test *psychoanalizy* lub po prostu niekłamana cierpliwość i życzliwość pozwolą ukoić jej cierpienia na tyle, by powiedziała Badaczom, gdzie znajdą Jacka Brady'ego.



CZOI MEI-LING

Tylko od Strażnika zależy, czy Mei-ling zdradzi coś Stanfordowi, czy też umrze nie pisnąwszy słowa. Sugerujemy jednak, by jej los zaczął odgrywać znaczącą rolę z chwilą, gdy bohaterowie dowiedzą się o jej zniknięciu; jeżeli Odkrywcy Tajemnic w ogóle nie zetkną się z tą postacią, Strażnik sam zdecyduje co stanie się z biedną Czoi Mei-ling.

Warto jeszcze wspomnieć, że osoba ugryziona przez szczura musi natychmiast wykonać rzut k100, którego wynik nie powinien przekroczyć podwojonej wartością Kondycji – w przeciwnym wypadku zostanie zarażona wyjątkowo złośliwą chorobą zakaźną. Pierwsze objawy wystąpią po 1k4 dniach od ugryzienia, a pacjent bez należytej opieki medycznej i pozbawiony możliwości wypoczynku umrze po 1k2 tygodniach. Najbardziej oczywiste wersje choroby to dżuma lub zakażenie krwi, ale Strażnik może wymyślić coś własnego – np. tajemniczą gorączkę, która dręczy chorego w najmniej oczekiwanych momentach i znika bez śladu po udanym teście *medycyny*.

Kultyści

HO FONG, 57 lat, kapłan Zakonu Obrzmiałej Kobiety, zamożny kupiec

S	07	KON	13	BC	10	INT	19	MOC	21
ZR	12	WG	14	WYK	12	P	0	WT	12

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowy sierp 85%, obrażenia 1k4+3;
nóż bojowy* 80%, obrażenia 1k4+2;
uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3.

* – *Ho nie rozstaje się wprawdzie z nożem, ale woli bardziej subtelne i powolne metody zabijania. Zna się na truciznach, a najgroźniejszą jego bronią jest spryt i inteligencja.*

Czary: Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Uścisk Cthulhu, Dłonie Colubry, Proszek Ibn-Ghaziego, Przywołanie byakhee, Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy, Fala zapomnienia.

Umiejętności: archeologia 25%, dyskutowanie 50%, farmacja 35%, historia naturalna 60%, język angielski 60%, język chiński (dialekt mandaryński) 95%, język francuski 30%, język japoński 50%, język niderlandzki 30%, klasyczny język chiński 75%, księgowość 75%, Mity Cthulhu 45%, nasłuchiwanie 65%, perswazja 55%, pływanie 35%, psychologia 50%, skradanie się 90%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 80%, ukrywanie się 70%, uniki 80%, wiarygodność 95%, wmawianie 60%, znajomość trucizn 60%.

HO TZU-HSI, 13 lat, obłąkana córka Ho Fonga

S	05	KON	07	BC	05	INT	10	MOC	04
ZR	10	WG	11	WYK	07	P	0*	WT	06

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: brak.

Umiejętności: chwytanie pełzającego pożywienia 55%.

* – *Biedna Tzu-hsi popadła w trwały obłęd; nie umie mówić, nie reaguje na ludzi, nie broni się, nie atakuje i w żadnym wypadku nie jest niebezpieczna. Współczujący, życzliwi Odkrywcy Tajemnic, którzy próbują jej pomóc, tracą tylko czas.*

WYBRANI KULTYŚCI,
członkowie Zakonu Obrzmiałej Kobiety

Pamiętacie bandziorów z najgorszych filmów kung-fu i karate, jakie zdarzyło się wam oglądać? No to macie ich właśnie przed sobą: brutale, tchórze, fanatycy... Panowie oznaczeni numerami 1 i 4 mogą być przywódcami grup, numer 8 jest przebiegłym szpiegiem, a numer 6 kozłem ofiarnym dla wszystkich pozostałych. W Szanghaju Strażnik może nimi dowolnie rozporządzać.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	16	17	18	15	17	16	10	16
KON	13	10	12	14	16	09	10	08
BC	11	09	08	13	10	10	18	12
ZR	17	16	15	13	13	09	11	10
WG	03	03	04	06	05	07	04	07
INT	10	09	08	10	08	08	12	14
MOC	09	06	13	04	15	09	10	14
WT	12	10	10	14	13	10	14	10

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3+1k4;
kij *jo* 65%, obrażenia 1k6+1k4;
obrzędowy sierp 50%, obrażenia 1k8+1+1k4;
cios głową 50%, obrażenia 1k4+1k4;
chwyt 50%, obrażenia specjalne;
kopnięcie 45%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: język angielski 15%, język chiński (dialekt mandaryński) 60%, Mity Cthulhu 08%, nasłuchiwanie 65%, skakanie 55%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 35%, sztuki walki 40%, ukrywanie się 60%, uniki 65%.

	9	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*
S	07	10	08	11	11	13	15	12
KON	07	10	09	16	14	12	10	14
BC	09	10	08	10	13	08	08	12
ZR	16	16	16	13	13	13	10	10
WG	08	08	10	03	05	05	04	07
INT	11	11	12	08	09	05	08	13
MOC	09	09	06	07	06	05	09	08
WT	08	10	09	13	14	11	09	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3;
kij *jo* 65%, obrażenia 1k6;
obrzędowy sierp 50%, obrażenia 1k8+1;
cios głową 50%, obrażenia 1k4;
chwyt 50%, obrażenia specjalne;
kopnięcie 45%, obrażenia 1k6.

Umiejętności: język angielski 15%, język chiński (dialekt mandaryński) 60%, Mity Cthulhu 08%, nasłuchiwanie 65%, skakanie 55%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 35%, sztuki walki 40%, ukrywanie się 60%, uniki 65%.

CARL STANFORD, prawdopodobnie nieśmiertelny, mistrz sztuki czarnoksięskiej, fanatyk Mitów Cthulhu

S	14	KON	16	BC	12	INT	18	MOC	40
ZR	14	WG	18	WYK	30	P	0	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: sztylet w lasce 95%, obrażenia 1k6+1k4.

Czary: wszystkie z głównego podręcznika **Zewu Cthulhu** oraz dodatkowe, wedle uznania Strażnika.

Przedmioty magiczne: Laska, której używa Stanford, jest swoistym zbiornikiem energii magicznej; w tej chwili zawiera 60 punktów magii. Magiczne pudełko otwierające bramę jest połączone z identycznym pudełkiem w Hoosick Falls, w amerykańskim stanie Nowy Jork.

Umiejętności: archeologia 75%, astronomia 20%, greka klasyczna 95%, historia 55%, język angielski 95%, język arabski 80%, język chiński (dialekt mandaryński) 80%, korzystanie z bibliotek 95%, Mity Cthulhu 49%, perswazja 90%, skradanie się 80%, wiarygodność 60%, wmawianie 85%.

POSTACI NIEZALEŻNE

Za sprawą kapitana Japońskiej Marynarki Cesarskiej, zdegenerowanego mandaryna z miasta w głębi lądu i ogólnie szanowanego lokalnego dziennika przed Badaczami otwierają się nowe możliwości.

Isoge Tsaro

Kapitan Isoge brał właśnie udział w rutynowej, systematycznej wizytacji chińskich portów odbywanej przez flotę Cesarstwa Japonii, gdy doszły go słuchy o prowadzonych przez jedno z tutejszych środowisk politycznych pracach nad nową superbronią. Isoge jest członkiem prawicowej organizacji Kochisha i protegowanym Okawy Shumei, więc wykorzystał swe koneksje, by przydzielono go do tej sprawy. Od dwóch miesięcy działa w Szanghaju jako tajny agent i werbuje Chińczyków do swej siatki wywiadowczej.

Wie, że Jack Brady ma z tą sprawą coś wspólnego. Kazał więc obserwować „Pijanego tygrysa", podobnie zresztą jak i całe mnóstwo innych miejsc. Wie również, że w opustoszałym magazynie na południowym brzegu rzeki (przy ulicy Chung-shan Road) odbywają się ćwiczenia fanatycznej milicji ludowej i że Brady macza w tym palce; Isoge nie zdaje sobie jednak sprawy, że grupa „Nowe Chiny" planuje szybkie rozpoczęcie działań. Istnienie prywatnych armii dla nikogo nie jest tajemnicą; każdy liczący się obywatel Szanghaju zatrudnia dziesiątki, jeśli nie setki uzbrojonych strażników. Owe prywatne wojska zajmują się zaś przede wszystkim wzajemnym wyrzynaniem się.

Isoge z najwyższą pogardą traktuje dekadenckie społeczeństwo chińskie, które toleruje tego rodzaju bezprawie.

Kiedy Badacze pierwszy raz zaglądają do „Pijanego tygrysa", Isoge również tam jest: w przebraniu japońskiego robotnika portowego udaje, że za dużo wypił. Jeśli któryś z graczy zechce wykonać test *antropologii* i test ten powiedzie się, zdoła zauważyć, że jak na narzuconą sobie rolę Japończyk zachowuje się zbyt ostrożnie i sztywno. Udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że rzekomy nadmiar alkoholu wcale nie wpłynął źle na szybkość reakcji Isoge, który w dodatku więcej rozlewa, niż pije.

Jeśli kapitan usłyszy wzmiankę o Jacku Bradym w rozmowie Badaczy z McChumem, zacznie ich śledzić, gdy opuszczą lokal. Szanse wykrycia przez nich „ogona" testem *spostrzegawczości* zostają w tym wypadku zmniejszone o 25%.

Isoge nie ma zielonego pojęcia o istnieniu Zakonu Obrzmiałej Kobiety. Obawia się natomiast, że nad nową bronią pracują miejscowi komuniści pod okiem przysłanych przez Komintern doradców.


ISOGE TARO

Odkrywcy Tajemnic mają szansę sprzymierzyć się z Isoge Tsaro; nawet gdyby wiedzieli, że kapitan jest przedstawicielem japońskiej armii, taka współpraca nie musi być sprzeczna z amerykańskim interesem narodowym (którym jest przede wszystkim ocalenie świata). Nie wolno jednak zapominać, że Isoge może być śmiertelnie niebezpieczny i nie sprzeda tanio ani własnego honoru, ani wierności Japonii, by na jakiś czas zaprzyjaźnić się z paroma jankesami, którzy ścigają jakieś mityczne stworzenia. Krótko mówiąc: jest postacią, z którą należy się liczyć; poświęci własne życie, gdyby wymagało tego powodzenie jego misji – czyli znalezienie i zniszczenie bądź przejęcie tajnej broni komunistów. Najprawdopodobniej we właściwym momencie sam przedstawi się Badaczom, którym raczej nie udałoby się podstępem przekonać go do ujawnienia tożsamości.

ISOGE TSARO, 34 lata, wysłannik cesarza Japonii, kapitan Japońskiej Marynarki Cesarskiej

S	13	KON	16	BC	12	INT	18	MOC	12
ZR	18	WG	15	WYK	16	P	60	WT	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny kaliber 8 mm (wzór 1914) 75%, obrażenia 1k8;
uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k4;
cios głową 55%, obrażenia 1k4+1k4;
nóż bojowy 50%, obrażenia 1k4+2+1k4;
karabin kaliber 6,5 mm (typ 38) 35%, obrażenia 2k8;
miecz samurajski 25%, obrażenia 1k8+1+1k4.

Umiejętności: elektryka 50%, historia 25%, język angielski 30%, język chiński (dialekt mandaryński) 55%, język japoński 90%, język koreański 15%, język tagalog 15%, korzystanie z bibliotek 35%, łamanie szyfrów 25%, materiały wybuchowe 50%, mechanika 40%, nasłuchiwanie 75%, perswazja 45%, pływanie 35%, prowadzenie samochodu 45%, przebieranie się 45%, psychologia 50%, rzucanie 45%, skradanie się 60%, sztuki walki 70%, targowanie się 30%, ukrywanie się 50%, uniki 65%, wiarygodność 25%, wmawianie 30%, wspinanie się 55%.

Lin Tang-ju

Pan Lin, stary degenerat i zboczeniec, mieszka na co dzień w chińskim mieście Kueilin i może się pochwalić posiadaniem obszernej biblioteki związanej z Mitami Cthulhu. Jakoś tak się szczęśliwie złożyło, że Jack Brady (szczęśliwie dla Jacka, któremu fart zdaje się towarzyszyć przez cały czas) uwolnił go od jednej z ksiąg, a właściwie zwojów – mowa o „Seven Cryptical Books of Hsan" („Tajemnym Siedmioksięgu Hsana"). Pan Lin chciałby oczywiście odzyskać „Siedmioksiąg" i w tym właśnie celu przybył do Szanghaju. Wie o istnieniu i działalności Zakonu Obrzmiałej Kobiety i nie chce wchodzić kultystom w drogę, choć w pewnych okolicznościach nie bałby się ich wykorzystać.

Wysłani przez Lina zabójcy od jakiegoś czasu przeczesują miasto; prowadzą obserwację kilku knajp, w tym także „Pijanego tygrysa"; interesują się poczynaniami Zakonu, toteż mają na oku magazyn, jacht i dom Ho Fonga. Cudzoziemcy odwiedzający Ho i wypytujący go o Brady'ego z pewnością zwrócą uwagę Lina.

Śledzący Badaczy ludzie starego mandaryna znają się na swej robocie, toteż dostrzeżenie ich wymaga udanego testu *spostrzegawczości* zmniejszonej o 15%. Jeśli dotrą za Odkrywcami aż do ich hotelu, wkrótce z pewnością przeszukają ich pokoje i ukradną biżuterię, stare księgi i posążki.

Ale istnieje też druga strona medalu: można śledzić wysłanników Lina Tang-ju i trafić ich śladem do budowli przy Yu-yuan Road, gdzie znajduje się jego szanghajska rezydencja.

REZYDENCJA LINA TANG-JU W SZANGHAJU

Dom Lina jest dobrze strzeżony, a wartownicy dołożą wszelkich starań, by ewentualni intruzi nie przeżyli spotkania z nimi. Poza tym Lin ma jeszcze dwóch niezwykłych ochroniarzy – ogromne białe goryle, Tun-Tuna i Pinga, które zawsze są gdzieś pod ręką i słuchają tylko swego pana.

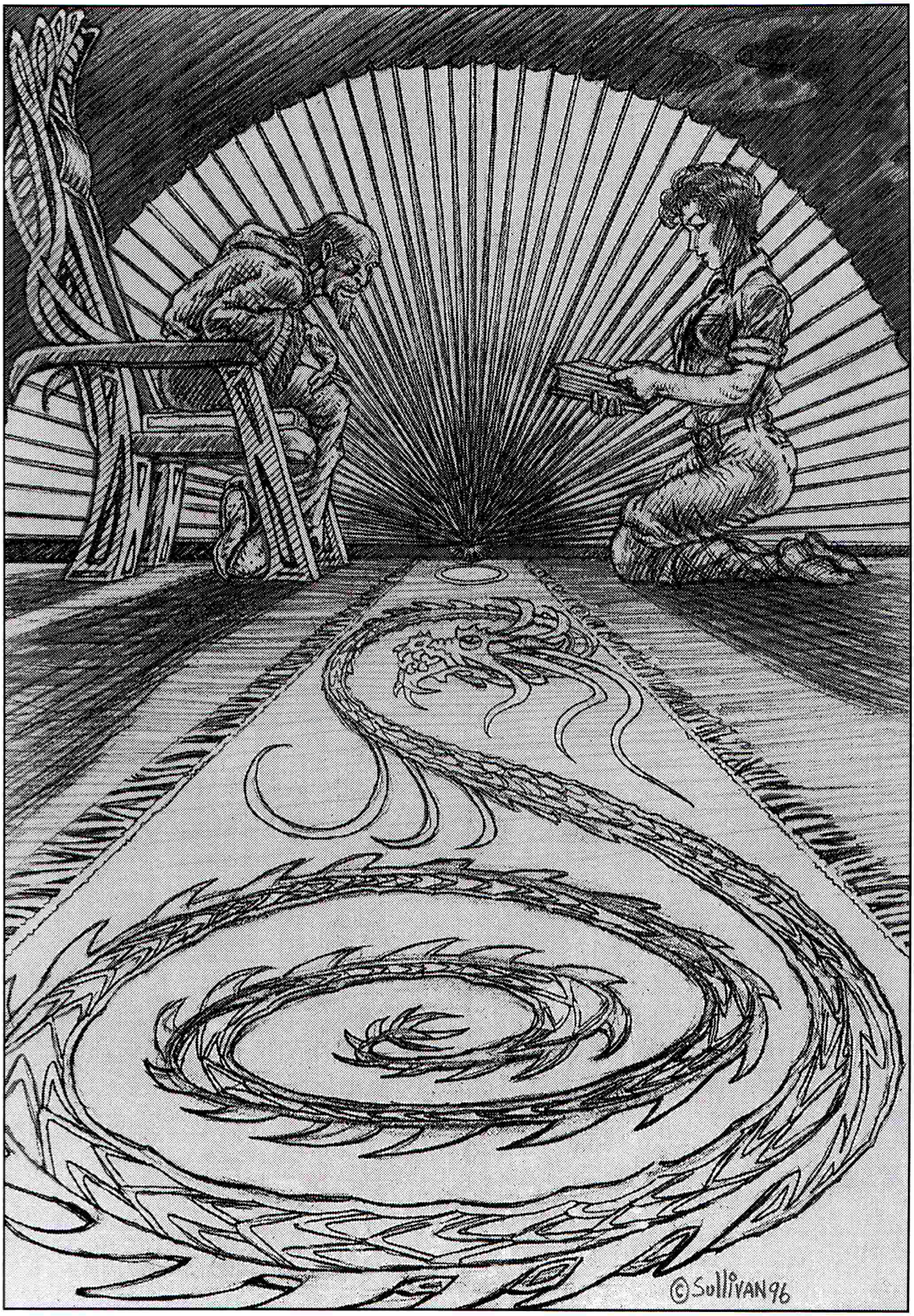
Strażnicy mogą odebrać i przekazać wiadomość przeznaczoną dla ich pracodawcy; możliwe jest również umówienie się z Linem na konkretny dzień i godzinę. Najszybszą metodą poinformowania go jest podanie listu przez odźwiernego. Próby *wmawiania* i *perswazji* nie skutkują w wypadku doborowych wartowników.

Lin Tang-ju zgodzi się spotkać z Odkrywcami Tajemnic w kilku sytuacjach: jeżeli mają „Tajemny Siedmioksiąg Hsana" lub przynajmniej zanosi się na to, że mogą go odnaleźć; jeżeli zaoferują mu sprzedaż jakiejś ciekawej księgi bądź artefaktu, który mógłby stać się ozdobą jego kolekcji; jeżeli wśród Badaczy znajduje się przynajmniej jedna atrakcyjna kobieta. Zależnie od sytuacji Lin może się zachować w różny sposób, o czym więcej dowiecie się z następnych akapitów.

W każdym razie mandaryn powita gości w swej „sali tronowej", gdzie zasiada na pięknie rzeźbionym fotelu. Na stoliku po lewej jego ręce znajduje się fajka do palenia opium, a za kotarą nieopodal tronu czają się gotowe do działania goryle (udany test *spostrzegawczości* pozwoli Badaczom domyślić się, że ktoś lub coś się tam porusza, ale na tym koniec). U stóp Lina siedzi piękna kobieta odziana we wspaniałe, drogie szaty; w sąsiedniej komnacie czekają jeszcze dwie dziewczyny, gotowe spełnić każde życzenie swego pana i władcy. Lin ma w zwyczaju uciszać kobiety wkrótce po wcieleniu ich do haremu – przecina im struny głosowe.

Wykonany podczas rozmowy test *psychologii* doprowadzi do wniosku, że stary Chińczyk jest kompletnie obłąkany, chociaż sprawia pozory zdrowego człowieka; do perfekcji opanował za to sztukę kłamstwa: testy *psychologii* mające na celu sprawdzenie prawdziwości jego słów wykonuje się po obniżeniu poziomu tej umiejętności o 25%. Nawet znajdując się pod wpływem opium (chętnie i bez słowa sięga po fajkę, by przez kilka minut w milczeniu zaciągać się dymem i ograniczać udział w rozmowie do potakujących skinięć głową) Lin nie traci nic ze swej przebiegłości, pozwalając rządzić swym żądzom. Jeśli bohaterowie zrobią sobie z niego wroga, powinni poważnie zastanowić się nad opuszczeniem Chin.

Jeżeli pokażą mu Oko Światła i Ciemności (jedną połówkę mogli znaleźć w Egipcie, a brakującą część ma Brady), natychmiast rozpozna symbol, którego opis zna z „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana" – i zapragnie mieć go w swej kolekcji, choć oczywiście ani słowem



SPOTKANIE Z LINEM TANG-JU

o tym nie wspomni. Nie interesują go żadne próby użycia Oka, a już zwłaszcza te, które miałyby na celu ocalenie rodzaju ludzkiego.

JEŻELI BOHATEROWIE MAJĄ „SIEDMIOKSIĄG": Lin zażąda zwrotu zwoju. Jeśli Odkrywcy jeszcze go nie mają, będzie gotów się z nimi potargować, by odzyskali go dla niego. Ponieważ „Siedmioksiąg" jest jego własnością (tak uważa, choć gwoli ścisłości trzeba przyznać, że jego poprzedni właściciel zmarł nagle w nie wyjaśnionych okolicznościach), nie zamierza za niego płacić. Oczywiście zgodzi się na ustaloną w targach sumę, ale potem spróbuje odebrać Badaczom księgę siłą. Gdyby okazało się, że zwój jest w posiadaniu osoby trzeciej (lub osób trzecich) i nie można zdobyć go inaczej, jak uciekając się do rozwiązań siłowych, Lin zaproponuje udział swoich ludzi w przedsięwzięciu w charakterze oddziałów szturmowych. Bandyci dołożą wówczas wszelkich starań, by wypełniać rozkazy bohaterów dopóki ci nie odzyskają zwoju, później zaś będą usiłowali ich zlikwidować i wrócić do Lina z łupem.

JEŻELI BOHATEROWIE SKUSZĄ LINA PROPOZYCJĄ SPRZEDAŻY DZIEŁA SZTUKI: Jeśli nasłani przez Lina Tang-ju złodzieje nie ukradną wszystkich wartościowych i ciekawych przedmiotów, mandaryn chętnie zapozna się z ofertą Badaczy. Może nawet zapłacić całkiem niezłą sumkę od ręki, chociaż jeszcze tej samej nocy wyśle swoje goryle, by zlikwidowały sprzedawcę oraz świadków transakcji i przyniosły mu pieniądze. Z powrotem.

JEŻELI WŚRÓD BOHATERÓW ZNAJDUJE SIĘ PIĘKNA KOBIETA: Podczas ogólnej wymiany grzecznościowych formułek i późniejszej, niezobowiązującej rozmowy, Lin nie odrywa wzroku od Badaczki, która wpadła mu w oko. Udaje, że rozważa propozycje Odkrywców, po czym prosi ich, by na chwilę zostawili go samego. Przechodzi do drugiej części komnaty, gdzie z łodyg krwawnika i prastarej księgi wróżebnej „I Ching" próbuje rzekomo odczytać przyszłość.

– Hmmm – mówi. – Hsiao Czhu. Dziewiątka na górze.

Bierze do ręki jeden z licznych zwojów wetkniętych w lakierowany stojak i czyta na głos:

– Nadchodzą deszcze, ruch naprzód zostaje powstrzymany. Charakter skłania się ku naturze. Wysiłek prowadzi kobietę ku przepaści; jest najsilniejsza, gdy księżyc zbliża się ku pełni. Upór mężczyzny może sprowadzić nieszczęście.

Zdaniem Lina znaczenie przepowiedni jest oczywiste; chcąc postępować w zgodzie z przeznaczeniem należy wypełnić wskazania heksagramu.

– Pani, moja droga, powinna zjawić się u mnie jutro wieczorem – mówi mandaryn do atrakcyjnej Odkrywczyni Tajemnic. – Tylko żeby nikt pani nie widział. We dwoje dopilnujemy, by wszystko pomyślnie się zakończyło. Niech pani przyjaciele zostaną w domu; heksagram przepowiada, że poniesiemy klęskę, jeśli się zjawią.

Lin pozostanie nieugięty wobec protestów Badaczy.

– Albo posłuchamy wyroczni, albo wszystko stracone.

Jeśli następnego dnia Badaczka wróci do domu mandaryna sama, zostanie odurzona narkotykiem, a później przewieziona na lotnisko, skąd jeden z prywatnych samolotów Lina zabierze ją do pałacu w Kueilin. Tam zostanie siłą wcielona do haremu starca.

Uprowadzane w ten sposób kobiety są zazwyczaj ukrywane w olbrzymich amforach i nocą wywożone z domu przy Yu-yuan Road. Jeśli bohaterowie będą po zmroku obserwować rezydencję, zauważą wyjeżdżający samochód osobowy, a później ciężarówkę. Oba pojazdy wkrótce wrócą, by zaraz znów się oddalić – sytuacja taka powtarza się kilkakrotnie w ciągu nocy. Badacze musieliby śledzić ciężarówkę, by sprawdzić, dokąd trafi ich przyjaciółka.

Jeżeli dziewczyna odrzuci zaproszenie Lina Tang-ju jego ludzie podejmą jedną próbę uprowadzenia jej, po czym dadzą sobie spokój. Natomiast po zniknięciu Badaczki (czyli po udanym porwaniu) Lin złoży wyrazy ubolewania wszystkim Odkrywcom Tajemnic i obieca, że jego ludzie przetrząsną całe miasto, żeby ją znaleźć.

– Słowa wyroczni nakazywały, by wymknęła się tylnym wyjściem – wyjaśni.

Oczywiście jego zbiry nie znajdą kobiety, a wkrótce sprawy nie cierpiące zwłoki każą Linowi wracać do Kueilin, skąd już do Szanghaju nie wróci.

Przypominamy Strażnikom, że Lin Tang-ju nie ma nic przeciwko współpracy z Zakonem Obrzmiałej Kobiety, gdyby miało mu to pomóc osiągnąć zamierzony cel. W takiej sytuacji może nawet dojść do spotkania Lina z Ho Fongiem. Warto jednak podkreślić, że ani Ho, ani Lin nie mają żadnego interesu w nawiązaniu kontaktu z Isoge Tsaro i jego ludźmi. Prowadzone przez dzielnego Japończyka śledztwo najprawdopodobniej zakończy się jego śmiercią.

CO WIE LIN TANG-JU

- Doskonale orientuje się w panteonie Mitów Cthulhu. W bibliotece w Kueilin ma pokaźny zbiór ksiąg Mitów, a prywatne oddziały wywiadowcze na bieżąco informują go o poczynaniach chińskiego odłamu kultu Nyarlathotepa.
- Zakon Obrzmiałej Kobiety odprawia na Wyspie Szarego Smoka obrzędy ku czci jednego z aspektów bóstwa, które Badacze znają pod imieniem Nyarlathotepa; Ho Fong jest najwyższym kapłanem kultu. Carl Stanford, wielki czarownik, mieszka u Ho. Lin Tang-ju nigdy nie słyszał o sir Aubreyu Penhewie.
- Chodzą słuchy, że na wyspie powstaje jakaś ogromna maszyneria, ale ponieważ od dłuższego czasu Linowi nie udało się tej informacji potwierdzić, zaczyna wątpić w jej prawdziwość.
- To Jack Brady ukradł „Tajemny Siedmioksiąg Hsana". Zakon również szuka Brady'ego, choć Lin nie wie z jakich powodów. Ostatnio zniknęła gdzieś Czoi Mei-ling, dziewczyna Brady'ego; Lin nie wie, gdzie należałoby jej szukać.

Spora wiedza na temat okultyzmu i Mitów, poparta wszechstronną znajomością azjatyckiego kontynentu i jego kultury, pozwala Linowi wieść bezpieczne życie. Goryle, które teraz pełnią funkcję jego straży przybocznej, wychowywał od małego; zwierzęta te mają zapewne coś wspólnego z kongijskim kultem Białego Goryla (o którym nieco więcej napisano w rozdziale kenijskim, przy okazji spotkania Odkrywców Tajemnic z Nevillem Jermynem). Lin Tang-ju czuje, że mógłby porozumieć się z większością małp i że gdyby miał dość czasu mógłby każdą zmusić do tego, by słuchała jego rozkazów.



Lin jest młodszym bratem cieszącego się złą sławą bandyty i wodza z prowincji Kuangsi, który złączył swój los i karierę z Czang Kaj-szekiem.

LIN TANG-JU, 83 lata, zamożny esteta, zboczeniec, sadysta, narkoman i morderca

S	08	KON	15	BC	10	INT	15	MOC	12
ZR	09	WG	08	WYK	20	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: brak; i tak wszystko załatwią strażnicy.

Umiejętności: antropologia 35%, archeologia 30%, greka klasyczna 20%, historia 35%, język angielski 45%, język arabski 35%, język chiński (dialekt kantoński) 75%, język chiński (dialekt mandaryński) 90%, język japoński 45%, język rosyjski 20%, język tybetański 40%, korzystanie z bibliotek 35%, Mity Cthulhu 15%, okultyzm 65%, perswazja 55%, psychologia 50%, rozkazywanie małpom 95%, sanskryt 40%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 80%, wmawianie 90%.

BIAŁE GORYLE, „ochroniarze" Lina Tang-ju

Tun-Tun, większy z goryli

S	30	KON	15	BC	20	INT	07	MOC	08
ZR	18	Szybkość	8	WT	18				

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby* 65%, obrażenia 1k6;
łapa* 50%, obrażenia 1k6+2k6**

Pancerz: 2 punkty grubej skóry.

Umiejętności: skakanie 95%, skradanie się 75%, ukrywanie się 85%, uniki 95%,, wspinanie się 99%.

Ping, mniejszy z goryli

S	25	KON	17	BC	18	INT	03	MOC	05
ZR	16	Szybkość	8	WT	18				

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: zęby* 45%, obrażenia 1k6;
łapa* 45%, obrażenia 1k6+2k6**

Pancerz: 2 punkty grubej skóry.

Umiejętności: skakanie 95%, skradanie się 75%, ukrywanie się 85%, uniki 95%, wspinanie się 99%.

** – Goryle mogą w jednej rundzie zaatakować obiema łapami i jeszcze ugryźć przeciwnika.*

*** – Jeżeli goryl wykona udany atak obiema łapami jednocześnie, schwyci ofiarę i zacznie ją miażdżyć w potężnym uścisku, zadając jej w każdej rundzie liczbę ran równą modyfikatorowi obrażeń. Z uścisku można się wyrwać dopiero po udanym porównaniu Sił w Tabeli Porównawczej. Goryl może dodatkowo kąsać przeciwnika, który nie może skutecznie posługiwać się bronią dłuższą od sztyletu czy małego toporka.*

ŁAJDACY NA USŁUGACH LINA TANG-JU

Wojownicy Lina są adeptami „Szkoły małpy" kung-fu. Ich toporki zdobi symbol małpy; chiński mędrzec, taki jak np. Mu Hsien, miałby 35% szans na rozpoznanie, że przedmiotem takim posługuje się podwładny Lina Tang-ju. Najemnicy nie są zbyt inteligentni, ale braki intelektualne nadrabiają fanatyczną lojalnością. Zawsze przynajmniej dziesięciu z nich pilnuje rezydencji szefa, podczas gdy ze dwudziestu przeszukuje Szanghaj w poszukiwaniu Jacka Brady'ego i „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana".

Najemnicy – Łajdacy

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	15	14	12	16	13	13	15	14
KON	13	15	11	10	16	14	12	10
BC	09	10	11	08	11	10	09	10
ZR	15	14	12	13	16	10	09	12
WG	06	03	10	09	03	07	08	05
INT	09	08	10	10	10	10	11	12
MOC	10	11	12	09	08	09	03	07
WT	11	13	11	09	14	12	11	10

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 80%, obrażenia 1k3;
toporek „Szkoły małpy" 75%, obrażenia 1k6+1, podstawowy zasięg 8 metrów;
cios głową 60%, obrażenia 1k4;
kopnięcie 55%, obrażenia 1k6;
pałka „Szkoły małpy" 50%, obrażenia specjalne*;
zatrute strzałki (po dziesięć sztuk) 50%, obrażenia 1k3 każda**;
chwyt 35%, obrażenia specjalne.

** – Trafienie oznacza, że przeciwnik automatycznie traci przytomność. Specjalna konstrukcja pałki czyni z niej niezbyt skuteczną broń w normalnej walce (tylko 1k3 obrażeń).*

*** – Na ostrzach strzałek znajduje się zwykle trucizna lub środek usypiający. Przygotowana na bazie wężowego jadu trucizna na Moc równą 3k6. Wykonuje się normalny rzut w Tabeli Porównawczej: jeśli ofiara przegra, umrze w kilka minut, jeżeli natomiast uda jej się przezwyciężyć truciznę, i tak przez kilka godzin będzie dotkliwie odczuwała skutki jej działania (poziom wszystkich umiejętności zostaje obniżony o połowę).*

Wybrany przez bandziorów Lina środek nasenny nosi nazwę „kruche srebro" i ma Moc 1k6+6. Jeśli organizm nie oprze się działaniu kruchego srebra, ofiara zaśnie w ciągu najbliższej minuty; w przeciwnym wypadku przez 1k6 minut będzie się zataczać, a jej Zręczność zmniejszy się o połowę. Strażnicy w rezydencji zawsze maczają strzałki w kruchym srebrze, pozostali z prawdopodobieństwem 15% mają na ostrzach śmiercionośną truciznę.

Umiejętności: język angielski 20%, język chiński (dialekt mandaryński) 55%, nasłuchiwanie 65%, skakanie 70%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 70%, sztuki walki 50%, tropienie 50%, ukrywanie się 75%, wmawianie 45%.

„Kurier Szanghajski"

Dwujęzyczna gazeta codzienna, publikowana równolegle w wersji angielskiej i chińskiej (mandaryńskiej), rozchodzi się w nakładzie trzydziestu tysięcy dwunastostronicowych egzemplarzy. Jej odbiorcami są przede wszystkim finansiści, urzędnicy i właściciele ziemscy, głównie chrześcijanie pochodzenia europejskiego i amerykańskiego, wiarygodność zaś i wnikliwość podawanych w niej informacji sprawia, że cieszy się znakomitą renomą na całym Dalekim Wschodzie.

Archiwa „Kuriera" są dostępne dla wszystkich zainteresowanych w bibliotece publicznej kolonii międzynarodowej, jak również w samej redakcji, bibliotekach specjalistycznych i niektórych instytucjach edukacyjnych. Przeszukanie archiwalnych wydań gazety wstecz do roku 1919 (kiedy to Ekspedycja Carlyle'a wyruszyła z Nowego Jorku) zajmie cały dzień, ale najbardziej interesujące okażą się trzy stosunkowo świeże artykuły, sugerujące działalność „potworów".

PRZEDMIOT: wycinki z „Kuriera Szanghajskiego" (*Pomoce dla graczy* nr 38-40).

Znaczenie informacji: każdy z wycinków może ostatecznie zaprowadzić Badaczy do Jacka Brady'ego. Opisane w nich niezwykłe

Pomoc dla graczy nr 38

KLUB MARYNARSKI ZNISZCZONY

Wczoraj w nocy zniszczeniu uległ znaczny fragment Klubu Marynarskiego. Ze wstępnych szacunków wynika, że wartość strat w nadrzecznym lokalu „przekracza osiem tysięcy funtów szterlingów", jak stwierdzono w raporcie.

Nie było ofiar w ludziach.

Według nie potwierdzonych, ale wiarygodnych informacji, przez nieszczelne umocnienia brzegowe woda przedostała się pod budynek i spowodowała jego zawalenie się.

Gromadzący się nad rzeką miejscowi miłośnicy taniego wina klną się na wszystkie świętości, że na krótko przed wypadkiem z wody wynurzyły się przedziwne istoty. Trzeba przyznać, że opowieści tych panów stanowiły miły przerywnik podczas ryzykownego przeszukiwania gruzów.

– *„KURIER SZANGHAJSKI"*

Pomoc dla graczy nr 39

POŻAR PRZY CHIN-LING ROAD

W Ogrodzie Purpurowych Chmur Jesiennych, w pożarze jednego z pawilonów, zginęło wczoraj trzech mnichów. Przyczyną pożaru było najprawdopodobniej przewrócenie kadzielnicy.

Na razie nie ujawniono nazwisk ofiar, ale z wiarygodnych źródeł dowiadujemy się, iż wszyscy trzej mnisi byli wybitnymi uczonymi, specjalizującymi się w dziejach T'ang, historii Pięciu Dynastii i literaturze dynastii Sung. Wszyscy, którym drogie jest kulturalne dziedzictwo Chin, ponieśli niepowetowaną stratę.

Świadkowie wypadku podkreślają, że płomień w niezwykły sposób „przeskoczył" z jednego płonącego pawilonu do następnego, w którym ukryli się mnisi.

– Tak jakby goniła ich chmura ognia – powiedział pan Liu Czen-dai, mieszkaniec ulicy Czerwonych Maków.

W okolicy widziano również jakiegoś białego cudzoziemca. Policja uprzejmie prosi go o kontakt, gdyż jego zeznania mogą ułatwić śledztwo.

– *„KURIER SZANGHAJSKI"*

Pomoc dla graczy nr 40

MORDERSTWO NA LATARNIOWEJ

Jak dowiadujemy się na policji, wczoraj „krótko po północy" w domu przy ulicy Latarniowej 88 dokonano podwójnego zabójstwa. Ofiarami mordu padli: panna Repartita Wong, zamieszkała pod powyższym adresem oraz pan Czin Hsi-czou, którego adresu nie udało się ustalić do chwili oddawania materiałów do druku.

Inspektor Czong zaznaczył, że morderstwo było wyjątkowo brutalne i zwrócił się z prośbą o kontakt do wszystkich znajomych panny Wong i pana Czina. Nawet stali mieszkańcy Latarniowej, których trudno podejrzewać o nadmiernie wybujałe odruchy współczucia, są zszokowani okrucieństwem zbrodni. Jedna z kobiet, świadków napaści, twierdziła wręcz, że morderca przypominał olbrzymiego nietoperza.

– *„KURIER SZANGHAJSKI"*

Pomoc dla graczy nr 41

GWIAZDY SIĘ NIE MYLĄ!

Zrób coś, by nie zabłądzić na mrocznych ścieżkach przeznaczenia. Przestań zamartwiać się wrogami, którzy posiedli tajemną wiedzę, jakiej tobie brakuje! Gwiazdy kryją odpowiedź! Możesz ją poznać – skontaktuj się z Niebiańską Łodygą i Ziemską Gałęzią. Najpomyślniejsze wróżby gwarantowane! Sławny szanghajski astrolog, pan Lung, przyjmuje codziennie przy Kaoyang Street 128 o każdej porze przed dziesiątą wieczorem. Wcześniejsze umówienie się na wizytę nie jest konieczne.

i groźne wydarzenia powinny zwrócić ich uwagę na fakt, że Brady był (a może nadal jest) w wielkim niebezpieczeństwie.

PRZEDMIOT: artykuł zatytułowany „Klub Marynarski zniszczony!", który ukazał się w „Kurierze" półtora miesiąca przed przyjazdem Odkrywców Tajemnic do Szanghaju (*Pomoc dla graczy* nr 38).

Dalsze informacje: (1) Wykonany przy oględzinach miejsca wypadku udany test *geologii* bądź *mechaniki* pozwoli stwierdzić, że nie ma żadnych śladów podmycia konstrukcji przez wodę. (2) Udany test Szczęścia pozwoli odnaleźć jednego z okolicznych pijaczków, o których mowa w notce. Człowiek ten opisze stwory, które wyszły z wody, jako „chodzące ośmiornice". (3) Udany test Pomysłowości doprowadzi do odkrycia, że Amerykanin, niejaki John Smith, wynajmował wówczas pokój naprzeciwko ściany, która runęła. Po wypadku zniknął bez śladu. (4) Jeżeli Badacze dysponują zdjęciem Jacka Brady'ego, obsługa Klubu Marynarskiego rozpozna w nim Johna Smitha.

PRZEDMIOT: artykuł zatytułowany „Pożar przy Chin-ling Road", opublikowany przez „Kuriera" na miesiąc przed przybyciem Badaczy do miasta (*Pomoc dla graczy* nr 39).

Dalsze informacje: (1) Według wydrukowanej w tym samym numerze dziennika prognozy pogody, cały dzień był niezwykle wilgotny i bezwietrzny, a nie są to najlepsze warunki dla szybkiego rozprzestrzeniania się ognia. (2) Ogród znajduje się praktycznie na tyłach głównej świątyni miejskiej. Jej przełożony nie wie, dlaczego mnisi zebrali się w pawilonie, ale rozpozna na zdjęciu Jacka Brady'ego jako Europejczyka, który również był wtedy w ogrodzie, a nawet przez pewien czas rozmawiał z mnichami.

PRZEDMIOT: artykuł „Morderstwo na Latarniowej", który ukazał się w „Kurierze" dwa dni przed przyjazdem bohaterów do Szanghaju.

Dalsze informacje: (1) Budynek, w którym dokonano podwójnego morderstwa, znajduje się dosłownie dwa kroki od „Pijanego tygrysa". Wizyta na miejscu pozwoli odkryć, że jest to po prostu dom publiczny, jakich w dzielnicy Hongku nie brakuje. Jeśli Badacze zdecydują się wejść do środka, powita ich kilka niezbyt cnotliwych, wesołych dam. Szefowa przybytku, porywcza Madame Gee, zniży się do rozmowy z przybyszami, gdy zaoferują jej w gotówce równowartość 1k10+10 dolarów meksykańskich. Pokaże im pokój, w którym dokonano zabójstwa: zdemolowane wnętrze, zniszczone meble, krew na podłodze, ścianach, nawet na suficie. Madame Gee nic więcej nie wie; nie było jej w domu, a poza tym ma mnóstwo pracy. Propozycje dalszej zapłaty potraktuje jak najgorszą obelgę i zawoła dwóch olbrzymich koreańskich wykidajłów, którzy z przyjemnością na przykład wykastrują upartych Badaczy. (2) Jeżeli któryś z Odkrywców Tajemnic wykona udany test Pomysłowości, grzecznie przeprosi Madame Gee i zapyta, czy nie pozwoliłaby mu zamienić paru słów z pracownicami lokalu. Jedna z nich, przedstawiająca się jako Drżący Nefryt, powie, że dziewczyna, która zajmowała ów feralny pokój, na dzień przed zabójstwem została sprzedana do innego burdelu (przy Latarniowej 140), bo upierała się, żeby mógł u niej mieszkać jakiś Amerykanin. Madame Gee facet się nie podobał, więc się jej pozbyła. Drżący Nefryt znała go tylko jako „Johna", ale rozpozna Jacka Brady'ego na zdjęciu. Dziewczyna, którą sprzedano, nazywa się Czoi Mei-ling. Karmazynowa Uciecha, dziewczyna, która ponoć widziała olbrzymiego nietoperza, przebywa w szpitalu. Jest w szoku. (3) Właściciel domu publicznego przy Latarniowej 140 to wymuskany goguś, pozujący na filozofa-taoistę. Nosi szatę wyszywaną nic nie znaczącymi, ale tajemniczymi symbolami i bardzo jest ciekaw dlaczego Badacze szukają Czoi Mei-ling.

– Uciekła! – krzyczy. – Ta dziwka zwiała ode mnie! A ja dobrze płacę i dobrze ją traktowałem!

Odkrywcy Tajemnic nic więcej z niego nie wyciągną. (4) Karmazynowa Uciecha leży w pobliskim chińskim szpitalu. Sprawia wrażenie kompletnej wariatki i prawdopodobnie jej stan nie zmieni się przez najbliższe parę miesięcy. Rozmowa z nią nic nie da, bo dziewczyna bełkocze tylko niezrozumiale, przynajmniej dopóki Badacze nie pokażą jej ilustracji przedstawiającej straszliwego łowcę: wówczas zacznie krzyczeć, a jej krzyk będzie towarzyszył bohaterom opuszczającym budynek i nie umilknie długo w noc. (5) Udany test Pomysłowości każe jednemu z Badaczy przez kilka najbliższych dni śledzić nekrologi w „Kurierze". Znajdzie się tam zawiadomienie o pogrzebie pana Czin Hsi-czou wraz z domowym adresem zmarłego (małe mieszkanie przy Starym Mieście). Wypytując sąsiadów o świętej pamięci Czina bohaterowie przekonają się, że był osobą ogólnie szanowaną, chociaż miał słabość do kobiet.

– Cóż, zwyczajnie miał pecha: znalazł się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze.

Ci, którzy tak mówią, mają całkowitą rację.

PRZEDMIOT: nietypowe ogłoszenie astrologa, zachęcającego do korzystania ze swych usług (*Pomoc dla graczy* nr 41), zamieszczone w „Kurierze Szanghajskim" w dniu przyjazdu Badaczy do miasta. Ogłoszenie opublikowano po chińsku i po angielsku.

Znaczenie informacji: ogłoszenie to nie ma nic wspólnego z knowaniami Nyarlathotepa ani z Jackiem Bradym, co nie zmienia faktu, że jest na tyle ciekawie sformułowane, że może zainteresować Odkrywców Tajemnic. Poza tym uważni gracze zwrócą uwagę, iż dom pana Lunga znajduje się nieopodal magazynu Ho Fonga. Jeżeli bohaterowie postanowią zapoznać się z tą sprawą bliżej, najprawdopodobniej wplączą się w sprawę „Pana Lunga pułapki na demony" (poniżej).

DODATKOWE MATERIAŁY Z ARCHIWÓW „KURIERA SZANGHAJSKIEGO"

Od czasu do czasu trafiają się w „Kurierze" doniesienia o pojedynczych osobach zamordowanych w identyczny sposób: przez obcięcie obu ramion. Na miejscu zbrodni nigdy nie znaleziono żadnego ostrego narzędzia, o ofiar nic nie łączyło. Dziennikarze sugerowali istnienie grasującego po ulicach szaleńca lub sekretnego kultu, tym bardziej, że ostatnimi czasy znajduje się po dwa trupy w miesiącu. Wszyscy zabici byli ludźmi ubogimi i nie liczyli się w miejscowej hierarchii.

Ponadto na mniej więcej pół roku przed wizytą Badaczy w Szanghaju w gazecie pojawiła się notka o wielkiej fali tsunami, która u wybrzeży Wyspy Szarego Smoka zatopiła łowiący tam statek rybacki. Jedyny ocalały z katastrofy rybak klnie się na wszystkie świętości, że dzień był pogodny, morze gładkie jak lustro, a fala pojawiła się dosłownie znikąd.

PANA LUNGA PUŁAPKA NA DEMONY

Tym razem Badacze mają okazję przekonać się, jak wygląda zemsta niebios oraz uświadomić sobie, że zwyczajni ludzie nie mają szans w walce z najsprytniejszym z kotów.

Oto krótka przygoda, stanowiąca poboczny wątek głównej fabuły i zupełnie z nią nie związana. Pozwala na krótko zapomnieć o planach boga ciemności, a przy tym daje bohaterom kolejną szansę na to, aby zginęli w nietuzinkowych okolicznościach. Nie zabraknie tu zabawnych omyłek, slapstickowych reakcji, przymilnych kociaków, tradycyjnego chińskiego mistycyzmu, okrutnej śmierci i zdrady. Powiedzmy, że jest to swego rodzaju czarna komedia.



LUNG JEN

Pan Lung jest z zawodu astrologiem, praktykującym tradycyjną chińską sztukę magiczną. Niedyskrecja i brak należytych manier sprawiły, że naraził się Mocom Niebieskim, a te wysłały demona, który ma wymierzyć Lungowi niebiańską sprawiedliwość. Jednakże jednym z głównych zadań chińskiej astrologii jest określenie tych chwil w życiu człowieka, kiedy siły nadnaturalne sprzysięgają się przeciwko niemu. Lung wie zatem, że nadszedł dzień, kiedy nawiedzi go demon (lub demony) i jest gotów stawić mu czoło. Zdaje sobie również sprawę, iż demon przyjmie jakąś niezwykłą postać – czemu nie dziwacznych przybyszów z Zachodu? Tak się składa, że przepowiedziane odwiedziny demona zbiegły się w czasie z wizytą Odkrywców Tajemnic.

WPROWADZENIE BADACZY W PRZYGODĘ

Istnieje tylko jedna droga wiodąca do spotkania bohaterów z Lungiem: muszą zainteresować się ogłoszeniem astrologa w „Kurierze" (*Pomoc dla graczy* nr 41). Jeśli więc Odkrywcy nie wpadną na pomysł pogrzebania w archiwum dziennika albo po prostu zignorują ogłoszenie, los Lunga pozostanie nieznany.

Dom pana Lunga

Mieszkanie Lunga zajmuje parter dwupiętrowego budynku na północnym brzegu Huang-po, dwie przecznice od magazynu Ho Fonga. Składa się z pięciu pokoi: od frontu jest salon, dalej gabinecik, w którym astrolog przygotowuje horoskopy, sypialnia, łazienka i mały składzik, do którego wchodzi się po kilku stopniach. W składziku pośród masy różnego śmiecia, znajduje się pułapka na demony; w powietrzu unosi się woń kadzidła i tlących się kapci.

KOT NA PROGU

Na progu domostwa Lunga siedzi kot syjamski i miauczy przeraźliwie, żeby ktoś wpuścił go do środka. Jeżeli nie doczeka się reakcji, zacznie zaglądać w okna, wciąż z tym samym rozpaczliwym zawodzeniem. Może to obudzić czujność Badaczy, ale w zachowaniu zwierzęcia na dobrą sprawę nie ma nic niezwykłego. Pan Lung przyzna, że pierwszy raz widzi tego kociaka, ale przypuszcza, iż należy on do któregoś z sąsiadów.

PAN LUNG

Lung Jen jest niskim, drobnym i zwykle bardzo miłym mężczyzną. Zwykle, bo dziś, kiedy oczekuje nieuchronnej zagłady, zachowuje się nerwowo i niezbyt sympatycznie. Jest przekonany, że Badacze Tajemnic to w rzeczywistości demony, które mają go zgładzić i zabrać jego duszę w zaświaty. Uważa więc, że przybranie pozy wścibskich poszukiwaczy ciekawostek dowodzi tylko okrucieństwa demonów. Odkrywcy bawią się z nim i czekają na dogodny moment, kiedy jego czujność na moment osłabnie.

Na razie Lung z najwyższym wysiłkiem gra rolę ugrzecznionego gospodarza, a w duchu planuje zlikwidowanie nieproszonych gości. Podtrzymuje rozmowę o astrologii, udaje, że zgadza się opracować ich horoskopy – wszystko, byle tylko opóźnić ostateczny atak i zdążyć ich zniszczyć. Postawiony w sytuacji bez wyjścia oskarży „demony" o wyjątkowe okrucieństwo i wyjawi Badaczom całą prawdę, obstając przy swojej teorii. Zmieni zdanie dopiero wówczas, gdy na scenie pojawi się prawdziwy demon (patrz niżej).

SZTUKA PANA LUNGA

Idea przeznaczenia, które od momentu narodzin człowieka aż do śmierci jest określone i zapisane w gwiazdach, doskonale pasuje do fatalizmu tradycyjnych chińskich wierzeń. Jednakże np. dwunastoletni cykl zwierząt, najbardziej znany aspekt chińskiej astrologii, ma mniej więcej tyle wspólnego z prawdziwą sztuką, co horoskop w popularnym tygodniku z pracami najlepszych zachodnich astrologów. Odmiana, w której specjalizuje się Lung, Tzu Wei („Astrologia Purpurowych Gwiazd"), jest niezwykle złożoną i trudną dziedziną nauki: uwzględnia godzinę, dzień, miesiąc i rok narodzin, jak również obecność różnych mniej lub bardziej znaczących gwiazd w poszczególnych domach. Dobrzy specjaliści od Tzu Wei cieszą się ogromną popularnością i szacunkiem.

Pan Lung się broni

Nasz nieszczęsny astrolog przygotował kilka niespodzianek dla demonów i z rosnącym przerażeniem obserwuje, jak goście ignorują wszelkie zaklęcia i bariery. Czego to dowodzi? Oczywiście – ich ogromnej mocy! Poniżej opisano wszystkie zabezpieczenia, w takiej kolejności, w jakiej według Lunga powinny działać.

Zadaniem Strażnika będzie jasne przedstawienie wszystkich zabezpieczeń jasno, ale zarazem bez okazywania zbytniego zaangażowania, by gracze nie zorientowali się od razu, że działania Lunga mają w rzeczywistości bardzo głęboki sens.

Kiedy prawdziwy wysłannik Niebios, czyli demoniczny kot Wu, stanie przed którąś z barier, musi przezwyciężyć jej moc ochronną (dokonując porównania Mocy w Tabeli Porównawczej); jeśli mu się trzykrotnie nie uda, nie pozostanie mu nic innego, jak z piskiem uciec z domu. Wtedy jednak wciąż będzie się kręcił pod oknami i przed progiem, pomrukując i prychając donośnie; nie ma ochoty wracać przed Sąd Niebieski i tłumaczyć się z nieudanej misji. To bardzo uparty demon.

TYGRYSIE ZWOJE: Tygrysy są doskonałymi strażnikami, jeśli chodzi o wypędzanie demonów, z którymi nie radzą sobie opiekuńcze bóstwa ogniska domowego. Skoro demony dotarły tak daleko, większa dawka tygrysów z pewnością nie zaszkodzi. Lung porozwieszał zwoje po całym salonie, mocując je do sufitu na paskach papieru przypominających lepy na muchy. Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 14.

FENG SHUI: Rozmieszczenie przedmiotów w pokoju ma ogromne znaczenie nie tylko ze względu na szczęście, jakie może przynosić, ale także w wypadku najścia demonów: stworzenia te bowiem mogą poruszać się wyłącznie po liniach prostych, więc gdy zablokuje im się drogę, zostaną zmuszone do odejścia. Lung porozmieszczał więc w strategicznych punktach pokoju parawany, a tu i ówdzie, w najmniej oczekiwanych miejscach, można się natknąć np. na krzesła. Astrolog będzie szczególnie wstrząśnięty, gdy ujrzy, jak „demony" beztrosko przesuwają rozstawione pieczołowicie sprzęty, okazując tym samym najwyższą pogardę mocom *feng shui*. Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 12.

AMULETY: Również w strategicznych punktach salonu znajdują się amulety i talizmany, w większości wykonane z brązu. Lung stara się tak manipulować gośćmi, by musieli się do nich zbliżyć, a najlepiej któregoś z nich dotknąć. Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 11.

MIECZ Z MONET: Nad fotelem, który stoi przodem do biurka Lunga, wisi miecz, którego ostrze i rękojeść wykonano z chińskich monet, nawleczonych na metalowy pręt. Astrolog spróbuje zwabić tu Badaczy w nadziei, że umkną gdzie pieprz rośnie. Nie będzie potrafił skupić się na rozmowie, wyczekując chwili, gdy broń ujawni swe moce. Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 15.

KADZIELNICA PŁONĄCYCH KAPCI: Ta sztuczka najlepiej sprawdza się w sytuacjach, gdy chodzi o ochronę dzieci, ale... tonący brzytwy się chwyta. Jedwabne pantofle, które tlą się w metalowej misie, latami dobrze służyły Lungowi. Swąd jest wręcz obezwładniający. Astrolog podłoży ogień w kadzielnicy dopiero wówczas, gdy poprzednie zabezpieczenia okażą się nieskuteczne. Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 16.

PRZEKUPSTWO PIEKIELNYMI PIENIĘDZMI: Honorowane w piekle banknoty można na Ziemi kupić na pęczki, płacąc za zwitek najwyżej parę centów. Jest jednak tajemnicą poliszynela, że dla demonów i duchów mają one wręcz nieocenioną wartość. Pan Lung niby przypadkiem podrzuci Badaczom całą garść takich pieniędzy, które można nawet przez pomyłkę wziąć za zwyczajne dolary czy funty (przed omyłką chroni udany test Pomysłowości lub *spostrzegawczości*). Proszę sobie tylko wyobrazić zaskoczenie Odkrywców Tajemnic, gdy astrolog na ich oczach zacznie palić banknoty (jak wiadomo, dopiero ta czynność nadaje piekielnej walucie właściwą wartość). Moc do testu w Tabeli Porównawczej: 17.

Tradycja stosowania pieniędzy z piekła jest wciąż żywa w Chinach; fałszywe banknoty o różnych nominałach, drukowane rzekomo przez Bank Piekielny, do dzisiaj można kupić w niektórych chińskich sklepach.

PUŁAPKA: Pułapka na demony (na pierwszy rzut oka niepozorna szafa) to prawdziwe arcydzieło sztuki tajemnej, z którego Lung Jen może być dumny. Włożył w nią wiele pracy i poświęcił przy okazji kilkaset punktów magii. Właściwie nie sposób jej skopiować – mógłby tego dokonać tylko prawdziwy specjalista w dziedzinie dalekowschodniego okultyzmu – toteż nie będziemy się tu rozwodzić na temat jej konstrukcji. Najpoważniejszą wadą pułapki jest fakt, że należy zapędzić do niej demona za pomocą zwykłych, niemagicznych sposobów; dlatego też Lung będzie gotów posłużyć się podstępem, nafaszerować intruzów środkiem nasennym (Moc 15, rozpuszczony w herbacie), lub siłą zmusić ich do wejścia do szafy.

Pułapka pozwala uwięzić demona i pozbawić go Mocy. Co minutę porównuje się jej Moc (równą 17) z liczbą punktów magii demona (w Tabeli Porównawczej) – jeśli pułapka zadziała, demon traci 1k3 punkty magii. Wnętrze szafy jest wyłożone lustrami, których chińskie demony boją się, więc nie odważyłyby się ich rozbić. Z chwilą stracenia wszystkich punktów magii demon musi wrócić w zaświaty i nigdy więcej nie będzie mógł niepokoić Lunga.

W przeciwieństwie do innych pułapek zastawionych przez astrologa, ta jedna może wyrządzić krzywdę także zwykłym ludziom: w podobny sposób tracą oni co minutę 1k3 punktów Mocy i jest to utrata trwała. Z chwilą, gdy Moc Badacza spadnie do zera, postać ginie, po czym błyskawicznie kurczy się i zmienia w pomarszczoną, zakurzoną i zalatującą pleśnią mumię.

Solidną szafę wykonano z lakierowanego drewna zdobionego jaspisem i zaopatrzono w zewnętrzną automatyczną zapadkę.

Klucz do niej znajduje się w szufladzie biurka pana Lunga. Zarówno sama szafa, jak i zamek mają Siłę 25 (warto pamiętać, że w przeciwieństwie do demonów ludzie raczej nie boją się luster).

Jeśli Odkrywcy Tajemnic uwolnią się z pułapki, przerażony Lung Jen zaatakuje ich rzeźniczym nożem.

LUNG YUN, 44 lata, prześladowany przez demony astrolog

S	09	KON	14	BC	08	INT	16	MOC	19
ZR	13	WG	13	WYK	15	P	39	WT	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: uderzenie pięścią 52%, obrażenia 1k3;
nóż rzeźniczy 40%, obrażenia 1k6.

Czary: „Odpędzanie demonów" (patrz wyżej), „Stworzenie pułapki na demony".

Umiejętności: astrologia 92%, astronomia 40%, język angielski 44%, język chiński 90%, okultyzm (odmiana chińska) 70%, skradanie się 86%, spostrzegawczość 75%, sztuka (opracowywanie horoskopów) 90%, uniki 35%.

Demoniczny kot

Demoniczny kot imieniem Wu świetnie się bawi, obserwując rozmowę Odkrywców Tajemnic z panem Lungiem; rozrywka ta znudzi mu się w momencie, gdy któryś z dyskutantów zginie – wtedy Wu przejdzie do działania. Jeśli zajdzie taka potrzeba (np. grupa znajdzie się na krawędzi zagłady), Strażnik może go wykorzystać jak prawdziwe *deus ex machina*. Jeżeli Wu trzykrotnie nie oprze się magii zainstalowanych przez Lunga zabezpieczeń, zostanie wygnany z domu, a astrolog się uratuje. Pojawienie się demona oczyszcza Badaczy z podejrzeń.



WU JAKO DEMON

Albo sam Lung, albo któryś z Badaczy musi wpuścić kota do domu. Wu nie skrzywdzi bohaterów, ale też nie zainterweniuje natychmiast, gdy to Lung będzie im robił krzywdę.

WU, 4 lata, demon pod postacią kota syjamskiego

S	02	KON	08	BC	01	INT	12	MOC	19
ZR	33	Szybkość		10	WT	05			

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: zęby 50%, obrażenia 1k2-1-1k4;
pazury x2 60%, obrażenia 1k3-1k4.

Pancerz: zraniony kotek natychmiast zmienia się w demona, nawet gdyby obrażenia okazały się wystarczające, by zabić normalne zwierzę.

Czary: brak (w tej postaci).

Umiejętności: miauczenie 99%, przymilanie się 72%, skakanie 90%, wspinanie się 90%.

Utrata Poczytalności: żadna.

WU, okrutny i nieśmiertelny sługa Mocy Niebieskich

Wu w postaci demona wygląda dalej jak domowy kot, ale sporo większy – waży bowiem 110 kilogramów, ma ogromny brzuch i lśniące, zakrzywione pazury, a z jego oczu buchają płomienie i dym.

S	40	KON	20	BC	18	INT	12	MOC	19
ZR	11	Szybkość		6	WT	19			

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: pazury 55%, obrażenia 1k8+3k6.

Pancerz: Wu ignoruje obrażenia zadane normalną bronią.

Umiejętności: pewność siebie 90%, skakanie 99%, spadanie na cztery łapy 100%, sztuka (prowokowanie ofiary) 88%, uniki 99%.

Czary: żadnych, które miałyby zastosowanie w tej sytuacji.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k10 punktów.

Nagrody niebiańskie i doczesne

Widok Wu karzącego Lunga za jego niecne uczynki nie jest przyjemny i zagraża zdrowiu psychicznemu. Dlatego też za udzielenie astrologowi pomocy w wyganianiu demona bohaterowie dostają po 1k3 punktów Poczytalności. Obojętne przyglądanie się, jak demon mści się na Lungu, lub udzielenie mu w tym dziele pomocy powoduje utratę 1/1k6 punktów Poczytalności.

SPRZYMIERZEŃCY

Długie i żmudne śledztwo prowadzi wreszcie do Mu Hsiena, z później do Jacka Brady'ego i Czu Mina, a także pozwala odszukać „Tajemny Siedmioksiąg Hsana".

Muzeum Szanghajskie

Muzeum miejskie w Szanghaju ma w swych zbiorach wspaniałą kolekcję chińskiej ceramiki, parawanów, posągów i zwojów i jest doskonałym źródłem informacji o średniowiecznych i starszych dziejach Państwa Środka. Pan Mao, asystent kustosza, zna wszystkich liczących się szanghajskich mędrców i uczonych, którzy mogą służyć pomocą jako tłumacze, eksperci czy informatorzy – oczywiście nie za darmo, zwłaszcza, że niektórzy klepią biedę.

Na sporządzonej przez Mao liście znajdują się trzydzieści cztery nazwiska; gdyby chcieć znaleźć wszystkich uczonych mężów i porozmawiać z każdym z osobna, jednemu człowiekowi zajęłoby to 1k6+2 dni (lub więcej, jeśli musi porozumiewać się przez tłumacza). Sześciu wskazanych przez asystenta ludzi to prawdziwi specjaliści w dziedzinie chińskich nauk tajemnych. Z pięcioma z nich uda się bez problemu umówić na spotkanie i uzyskać sporo cennych informacji o Zakonie Obrzmiałej Kobiety. Zakon jest od dawna jednym z budzących największą grozę tajnych stowarzyszeń w Chinach. Kultyści oddają cześć mrocznemu bogu, który z początku cieszył się szczególną popularnością wśród mieszkańców nadmorskich wiosek. Podobno nawet okrutni piraci z Fukien byli posłuszni woli Zakonu, który wrogów swych karał straszliwie, korzystając z nieziemskiej magii. Obecne władze powątpiewają w istnienie czcicieli Obrzmiałej Kobiety.

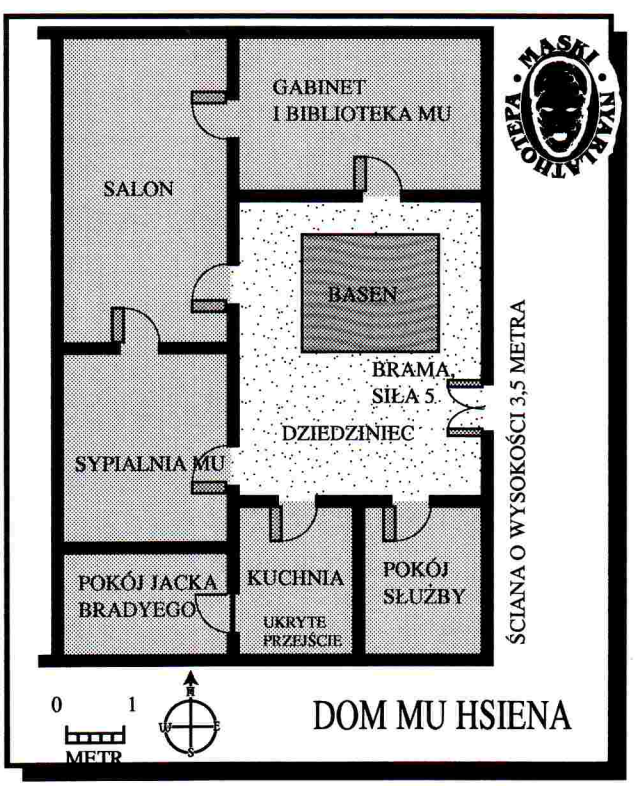
Szósty ze specjalistów, Mu Hsien, jest bardzo zajęty i nie znajdzie czasu dla Badaczy, dopóki nie wspomną wprost o Zakonie bądź Jacku Bradym. Strażnik może w tym miejscu zarządzić test *psychologii*, który pozwoli stwierdzić, iż Mu oczekuje całkowitej szczerości i uczciwości ze strony osób, którym ma udzielać informacji. Jeśli Badacze odkryją karty, zawiadomi Czu Mina, który każe ich śledzić, by sprawdzić ich rzeczywiste intencje. Biorąc pod uwagę fakt, że Mu Hsien pracuje właśnie nad tłumaczeniem „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana" i że Jack Brady ukrywa się u niego w domu, kwestię tę należy wyjaśnić możliwie najprędzej.



MU HSIEN

Mu jest uczonym, ekspertem w dziedzinie chińskiej historii i tradycji; w tym wieku sam nie może już stawić czoła opętanym kultystom i potworom, ale to, co usłyszał od Brady'ego, nie pozwoliło mu pozostać obojętnym. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zapracują na jego zaufanie, powie im kilka ciekawych rzeczy:

- Zakon Obrzmiałej Kobiety wciąż istnieje. Co więcej, na przestrzeni ostatnich paru lat bardzo zwiększył swoje wpływy.
- Odnaleziono zaledwie garstkę ofiar kultystów. Cóż, w Chinach łatwo jest mordować niewinnych ludzi.
- Znakiem charakterystycznym ofiar Zakonu są obcięte ramiona. Śmierć następuje wskutek wstrząsu i upływu krwi.
- Członkowie kultu oddają cześć bogini, która ich zdaniem jest jednym z aspektów bardziej pierwotnego bóstwa, czczonego pod różnymi postaciami na całym świecie. W Zakonie nazywają ją Obrzmiałą Kobietą.
- Mu sądzi, że Zakon zamierza sprowadzić swą boginię na Ziemię. Pierwszy etap tego przedsięwzięcia, którym będzie rozdarcie lub splugawienie niebios, ma nastąpić już wkrótce.



- Po otwarciu niebios minie jeszcze około roku, zanim złowrogie, okrutne istoty zjawią się na naszej planecie. Tyle bowiem czasu trzeba, by gwiazdy znalazły się w odpowiednim układzie, a ludzie zaczęli z najwyższą czcią wymawiać imiona Cthulhu, Nyogthy, Yog-Sothotha i Azathotha.
- Mu podpowiada również, że w oparciu o starożytną wiedzę można powstrzymać rozwój wydarzeń. Nie będzie chciał jednak zdradzić żadnych szczegółów, dopóki Badacze nie spotkają się z Jackiem Bradym.

Jeżeli Mu Hsien zorientuje się, że Odkrywcy Tajemnic chcą walczyć z Zakonem, przestrzeże ich przed dalszymi wizytami, gdyż jest to zbyt niebezpieczne (dla niego samego, dla Brady'ego i dla nich). Powinni ograniczyć się do przekazywania mu wiadomości na poczcie głównej, na nazwisko Feng Wu-pei; będzie się starał w miarę możliwości udzielać im odpowiedzi tą samą drogą.

Jeśli bohaterowie przypadkiem doprowadzą do tego, że zakon odkryje siedzibę Mu, Carl Stanford osobiście poprowadzi atak, mający na celu odzyskanie „Siedmioksięgu". Tylko od Strażnika zależy, kiedy kultyści zorganizują napaść i czy odniosą sukces. Jeżeli Stanford znajdzie zwój, odda go Ho Fongowi (który ukryje go w świątyni Obrzmiałej Kobiety na terenie swej rezydencji), po czym opuści Szanghaj, by wypełniać inne misje zlecone mu przez boga.

W wypadku kradzieży zwoju przez Badaczy Brady natychmiast ujawni się, by go odzyskać. Poza tym będą im deptać po piętach ludzie – i goryle – Lina Tang-ju. Gdyby dowiedziawszy się, że „Siedmioksiąg" znajduje się w rękach Mu Hsiena, Odkrywcy Tajemnic postanowili go zdobyć dla siebie, muszą się włamać do domu mędrca.

Domostwo Mu Hsiena jest solidne, a jeśli Strażnik uzna, że to dobry pomysł, Jack przygotuje kilka przykrych niespodzianek dla nieproszonych (i niezdarnych) gości. Poza tym można się w środku spodziewać wartowników, rekrutujących się z Ostrej Akcji i używających pistoletów z tłumikami.

MU HSIEN, 63 lata, mędrzec, znawca kultury i historii Chin

S	05	KON	06	BC	10	INT	18	MOC	15
ZR	09	WG	10	WYK	18	P	60	WT	08

Modyfikator obrażeń: -1k4.

Broń: brak.

Umiejętności: astronomia 25%, botanika 30%, delektowanie się dziełami klasyków 85%, dyskutowanie 65%, historia i tradycje Chin 90%, historia naturalna 35%, język chiński (dialekt mandaryński) 95%, język tybetański 50%, korzystanie z bibliotek 75%, magia i tradycje taoistyczne 80%, malowanie tuszem 87%, Mity Cthulhu 15%, okultyzm 10%, psychologia 60%, tradycja konfucjańska 75%.

Nowe Chiny

Czu Min jest przywódcą tajnej organizacji o nazwie Nowe Chiny, zrzeszającej około dwustu młodych Chińczyków obojga płci – studentów, kupców, subiektów, robotników, dziennikarzy, policjantów, urzędników i nauczycieli. Ludzie ci szykują się do przeprowadzenia kampanii terroru, wymierzonej w najbardziej przekupnych i zaprzedanych złu obywateli Szanghaju; w swej walce planują korzystać głównie z broni palnej i bomb.

Celów, jakie stawiają sobie legalne organizacje polityczne, zwykle nie da się osiągnąć na drodze gwałtu i przemocy, gdyż taka z natury dość przypadkowa działalność zagraża spójności samej grupy. Nowe Chiny są jednak całkowicie sponsorowane przez bogatego radykała, Sunga Li, w związku z czym nie

potrzebują wyrafinowanych programów i planów czy sojuszy i kompromisów politycznych. Cały sens ich działania zawiera się w prostym haśle: „Pilna nauka, głęboka wiara, codzienna praktyka, ostra akcja". Na wiecach członkowie Nowych Chin wypowiadają się przeciw wszystkim i wszystkiemu; ludzie i organizacje, które próbują im wchodzić w drogę, trafiają na coraz dłuższą „czarną listę" jednostek, z którymi należy się definitywnie rozprawić.

Niektórzy ludzie trafiają do Nowych Chin, by się wyszaleć i wystarczy im, kiedy mogą trochę pokrzyczeć. Prowadzony przez Czu Mina odłam, znany jako Ostra Akcja, jest jednak nastawiony wyłącznie na działanie poprzez przemoc; jego członkowie bezustannie doskonalą znajomość wschodnich sztuk walki, taktyki walki w małych oddziałach oraz używanie broni. Ta właśnie ekipa odbywa regularne ćwiczenia w magazynie przy Chung-shan Road, obserwowanym przez kapitana Isoge, a prawdopodobnie także przez inne grupy.


CZU MIN

Codziennie w magazynie spotyka się 1k20+5 mężczyzn i kobiet. Chcąc zyskać nieco wprawy, na kilka miesięcy zaciągają się do „wojsk" lokalnych rzezimieszków i wielmożów, toteż jako całość są już nieźle obeznani z metodami walki i terroru. Trzeba przyznać, że stosunkowo liczna, zdyscyplinowana, szkolona między innymi przez Brady'ego Ostra Akcja przypomina raczej świetnie zorganizowane komando niż bandę anarchistów-marzycieli. Poza mnóstwem karabinów, pistoletów maszynowych i broni krótkiej bojownicy Czu Mina mają do dyspozycji dwa karabiny maszynowe kaliber .30, sporą liczbę granatów ręcznych, moździerz kaliber 60 mm z zapasem amunicji, oraz praktycznie dowolne ilości dynamitu i detonatorów – cały ten arsenał pochodzi z filipińskiego czarnego rynku. Współczynniki przedstawicieli Ostrej Akcji znajdziecie na końcu rozdziału szanghajskiego; wcześniej zamieszczono jeszcze dane trójki strażników magazynu.

Sam magazyn zaś jest zupełnie pusty, a główne wejście do niego zabite deskami. Tuż obok znajduje się hałaśliwa odlewnia żeliwa. Bojownicy przemykają się do środka pojedynczo lub parami, przez zamykane na solidną (Siła 40) kłódkę tylne drzwi. Wejście to, podobnie jak pomieszczenie przeznaczone na zbrojownię, jest pilnie strzeżone przez 1k3 wartowników. W małym biurze, w szufladzie biurka, można znaleźć zapiski o handlu bronią, mapę morską okolic Szanghaju z wytyczonym kursem na Wyspę Szarego Smoka oraz arkusz, na którym zaznaczono przewidywane etapy przypływu i odpływu u wybrzeży wyspy. W małej kartotece przechowuje się raporty z misji zwiadowczych, których celem była Wyspa Szarego Smoka, wszystkie spisane w wojskowym bełkocie i to po chińsku (w dialekcie mandaryńskim). Tylko na jednej małej karteczce można doszukać się angielskich słów.

PRZEDMIOT: kilkanaście słów, skreślonych niedbale na pomiętej, białej kartce papieru.

Znaczenie informacji: planowany jest rychły atak na Wyspę Szarego Smoka. Jack Brady najprawdopodobniej uczestniczy w przygotowaniach do niego.

Kiedy Brady zapowiada, że skontaktuje się z Czu Minem „w zwykły sposób", ma na myśli codzienne poranne wizyty Czu w pewnej herbaciarni, gdzie przywódca Ostrej Akcji zamawia herbatę i ciasteczka. Jeżeli jest dla niego jakaś wiadomość, obsługa zapisuje ją na arkuszu papieru ryżowego, na którym układane są ciastka. Czu Min zjada ten skrawek papieru razem ze słodyczami i wraca do swoich zajęć. Isoge Tsaro wie, że odwiedziny w herbaciarni należą do codziennego rytuału Czu Mina, nie ma jednak pojęcia jakie naprawdę mają znaczenie. Jeżeli sam Czu zdecyduje się spotkać z bohaterami, zaproponuje im ten właśnie lokal – „Jesienny poranek".

Min, bracie -

Muszę na jakiś czas się ukryć i dokończyć robotę. Trzymaj ludzi w gotowości; wkrótce ruszamy. Skontaktuję się z tobą w zwykły sposób.

Jack

Pomoc dla graczy nr 42

Na co dzień Czu Min udaje zwyczajnego zarządcę magazynu, ale jedynym jego pracodawcą jest Sung Li. Kiedyś był policjantem i przy okazji pełnienia obowiązków służbowych poznał Jacka Brady'ego – stanęli wówczas po przeciwnych stronach barykady w rządowej kampanii antykorupcyjnej. Później Czu odszedł z policji i zatrudnił się u Sunga, po czym sam zwerbował Brady'ego: doświadczonego, odpowiedzialnego i nie przejmującego się zanadto kwestiami celów, środków czy etyki zawodowej. Kiedy Brady dostarczył dowody na istnienie i makabryczną działalność Zakonu Obrzmiałej Kobiety, uzyskał od Ostrej Akcji obietnicę przeprowadzenia ataku na siedzibę kultu. Niestety, ani Jack, ani żaden z radykałów z Nowych Chin nie zdają sobie sprawy z tego, co naprawdę się dzieje na Wyspie Szarego Smoka; nie mają też pojęcia o strzegących tego miejsca mocach i istotach.

TRZEJ STRAŻNICY MAGAZYNU

	1	*2*	*3**
S	14	15	15
KON	13	11	14
BC	12	11	13
ZR	13	13	13
WG	09	10	11
P	65	50	45
INT	14	16	13
MOC	14	13	16
WT	13	11	14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 80%, obrażenia 1k3+1k4;
kopnięcie 70%, obrażenia 1k6+1k4;
cios głową 60%, obrażenia 1k4;
nóż bojowy 55%, obrażenia 1k4+2+1k4;
pistolet maszynowy 50%, obrażenia 1k10+2.

Czary: brak.

Umiejętności: doktryna Ostrej Akcji 75%, język chiński (dialekt mandaryński) 40%, minione i przyszłe dni chwały cesarstwa 70%, nasłuchiwanie 70%, rzucanie 60%, skakanie 50%, skradanie się 65%, spostrzegawczość 55%, sztuki walki 80%, ukrywanie się 65%, uniki 85%, wspinanie się 55%.

** – Strażnikiem nr 3 jest kobieta z ubogiej wioski. Jej mąż zginął z rąk kultystów, a wdowa jest twarda i mściwa: nie wystarczy jej, gdy przeciwnik się podda.*

Jack Brady

Brady mieszka u Mu Hsiena, w ukrytym, przylegającym do kuchni pokoiku. Rzadko opuszcza swą kryjówkę, o której poza nim wiedzą jeszcze tylko dwie osoby: Mu i jego stareńki kucharz. Jack ujawni się dopiero wówczas, gdy uzna, że bohaterowie z pewnością są po jego stronie – a wtedy po prostu rankiem czy po południu zjawi się u nich w hotelu; nauczył się już, że niebezpiecznie jest włóczyć się po nocy.


JACK BRADY

Brady nie oszalał jeszcze do reszty, choć trzeba przyznać, że zachowuje się jak paranoik (cóż, ma powody). Szybko powie Badaczom wszystko co wie, umówi się na następne spotkanie, a potem wróci na ulicę, by wtopić się w tłum (a niełatwa to sztuka, gdy jest się Amerykaninem w Szanghaju). Przebrał się wprawdzie, by ukryć swą tożsamość, ale jeżeli Odkrywcy Tajemnic są obserwowani przez kogoś, kto wie kim jest Jack, Brady musi wykonać udany test *ukrywania się*, by nie dać się zauważyć.

PRZEDMIOT: relacja Jacka Brady'ego.

Znaczenie informacji: Słowa Brady'ego wyjaśnią zapewne większość wątpliwości bohaterów i podpowiedzą im następne posunięcia. Strażnik powinien przygotować się do udzielenia odpowiedzi na pytania, które posypią się po przeczytaniu relacji przez graczy.

Na zakończenie swej opowieści Brady nie omieszka dodać, że na całym świecie ludzie oddają cześć Nyarlathotepowi, bez względu na przynależność rasową czy klasową. Wie o Bractwie Czarnego Faraona, Zakonie Obrzmiałej Kobiety, Kulcie Piaskowego Nietoperza i oczywiście o Krwawym Języku; zdaje sobie sprawę z istnienia podobnych kultów w Indiach, Japonii, Ameryce Południowej i Polinezji; może podać kilka interesujących nazwisk: Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong, Tandoor Singh. Miał nadzieję, że Jackson Elias zdoła dowiedzieć się czegoś więcej o tych kultach. Jeżeli któryś z bohaterów jest pisarzem, Brady będzie go namawiał do opowiedzenia dotychczasowej historii poszukiwań.

Na razie zamierza poznać sekrety Oka Światła i Ciemności, opisane w „Tajemnym Siedmioksięgu Hsana", nad którego przekładem pracuje obecnie Mu Hsien. Mógłby wówczas zamknąć pieczęcią Oka siedzibę kultystów na Wyspie Szarego Smoka, a przy okazji zniszczyć sir Aubreya wraz z jego odrażającymi podwładnymi i nie dopuścić do otwarcia bramy Nyarlathotepa. Później chce się udać do Kenii, gdzie zniszczy świątynię Krwawego Języka i zamknie jej ruiny Okiem, a jeszcze później – do Australii, by ukrócić dalszą eksplorację Miasta Wielkiej Rasy. Bohaterowie mogą mu w tej misji towarzyszyć, ale trzeba będzie zaczekać, aż Mu skończy przekład „Siedmioksięgu". Czasu jest niewiele; brama wkrótce ma zostać otwarta.

Brady może (ale nie musi) wprowadzić Badaczy w szczegóły planowanego zbrojnego ataku na wyspę – te informacje znajdziecie nieco dalej, pod hasłem „Atak na Wyspę Szarego Smoka". Tam również zamieszczono współczynniki Jacka, Czu Mina i bojowników Nowych Chin.

BRADY I CZOI MEI-LING

Na razie Jack radzi Odkrywcom, by znaleźli sobie bezpieczne schronienie i zaczekali na właściwy moment; wtedy ktoś się z nimi skontaktuje. Jeżeli jednak Badacze powiedzą mu o zniknięciu Czoi Mei-ling, rozwścieczony Brady dojdzie do wniosku, że nie pozostaje mu nic innego, jak natychmiast zorganizować napaść na rezydencję Ho Fonga. Tym samym akcja na Wyspie Szarego Smoka stanie pod znakiem zapytania, a poza tym Brady zrobi sobie wrogów także z szanghajskich policjantów.

Czu Min nie zechce mu pomóc, toteż Brady będzie błagał Odkrywców, by wraz z nim uderzyli na Ho Fonga. Jeśli mu odmówią, pójdzie sam i wszelki ślad po nim zaginie. Wówczas nie pozostanie bohaterom nic innego, jak rozpocząć ostrożne negocjacje z organizacją Czu Mina, które mogą zakończyć się sukcesem i doprowadzić do wspólnej wyprawy na wyspę.

Od momentu spotkania z Bradym do chwili, gdy Mu Hsien zakończy najpilniejsze prace nad „Siedmioksięgiem" upłynie 1k8+4 dni.

GDYBY NIE DOSZŁO DO SPOTKANIA Z BRADYM...

Jeżeli bohaterowie w ogóle nie porozmawiają z Jackiem, Strażnik ma kilka opcji działania. Może uznać, że Mu Hsien skończy przekład, a Badacze, niezależnie od Nowych Chin i Brady'ego, sami napadną na wyspę; Zakon Obrzmiałej Kobiety lub ludzie Lina Tang-ju mogą znaleźć Mu Hsiena i odebrać mu „Siedmioksiąg" zanim tłumaczenie zostanie ukończone; można też poinformować graczy, że podczas wizyty ich postaci w Szanghaju nie zaszło nic szczególnego i że mają wolną rękę, by działać w oparciu o znane sobie fakty; poza tym po ewentualnej śmierci Brady'ego Strażnik może doprowadzić do spotkania Odkrywców z Czu Minem, które zaowocuje zapewne wspólną akcją na wyspie.

OKO ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

Zapoznawszy się z instrukcją podaną w „Tajemnym Siedmioksięgu Hsana" bohaterowie mogą pokusić się o zabezpieczenie jednego z wierzchołków trójkąta, niezbędnego dla otwarcia bramy.

„Seven Cryptical Books of Hsan" („Tajemny Siedmioksiąg Hsana")

Dzieło to napisano po chińsku na jednym, długim zwoju, podzielonym na siedem części. Egzemplarz, który trafił do rąk Brady'ego, jest znacznie starszy i lepiej zachowany, niż większość krążących po świecie. Premia do *Mitów Cthulhu*: +11%; czary: „Nawiązanie kontaktu z grzybami z Yuggoth", „Znak starszych bogów", „Oko światła i ciemności" oraz „Odnalezienie bramy". „Siedmioksiąg" przechowuje się w tubie, zabezpieczonej „Znakiem starszych bogów".

Fragment odnoszący się do Oka znajduje się w piątej księdze dzieła; odpowiedni cytat podano tu jako *Pomoc dla graczy* nr 44. Opis metody tworzenia pieczęci, zwanej Okiem Światła i Ciemności, pojawia się tylko w jednym miejscu „Siedmioksięgu" i to tylko w egzemplarzu wykradzionym przez Brady'ego (nad tym właśnie fragmentem pracuje Mu Hsien. Dlatego też Zakon Obrzmiałej Kobiety tak rozpaczliwie stara się zdobyć zwój. W tekście kilkakrotnie pojawia się wzmianka o Zakonie, opatrzona komentarzem, iż „Obrzmiała Kobieta" jest zaledwie jednym z wielu posłańców".

Odszyfrowanie specyficznych, ręcznie malowanych znaków i zrozumienie ich treści jest zadaniem niełatwym nawet dla takiego mędrca, jak Mu Hsien. Gdyby któryś z bohaterów chciał spróbować tej sztuki na własną rękę, musi znać mandaryński dialekt języka chińskiego na poziomie co najmniej 50%. Ponadto bez pomocy z zewnątrz (źródła, eksperci itp.) ma tylko 10% szans rocznie na odkrycie znaczenia tekstu.

Pomoc dla graczy nr 43

Relacja Jacka Brady'ego

Nazywam się Jack Brady. Słyszałem, że mnie szukacie. Tak się składa, że mam trochę czasu, a wy zapewne chcecie mnie o to i owo zapytać. Coś mi się widzi, że nie mieliście okazji pogadać z Jacksonem Eliasem... Na razie dajcie mi mówić, a jak skończę, odpowiem na wasze pytania.

Jeżeli się nie mylę, mamy spore kłopoty; im więcej się dowiaduję o tej całej sytuacji, tym bardziej się boję. Kiedy opowiedziałem wszystko Eliasowi, miałem nadzieję, że jak ludzie przeczytają jego książkę, da się coś z tym kultem zrobić. Szkoda, że tak skończył... Jesteście jego przyjaciółmi? Zresztą nieważne, ostrzegłem go i powiedziałem wszystko co wiem. Was też ostrzegam: ci goście grają na poważnie. Chociaż takie bandziory, jak wy, to pewnie wiedzą (*śmiech*).

Cóż, od samego początku zwąchałem, że z tą Murzynką, co to Roger się przy niej kręcił, będą same kłopoty. Była twarda, a on dał się całkiem omotać. Sam chyba też wiedział, że coś jest nie w porządku, bo im częściej się z nią widywał, tym gorsze rzeczy śniły mu się po nocach. Ucieszyłem się, kiedy postanowił jechać do Egiptu – wyglądało na to, że zerwie z nią i wszystko wróci do normy. Przyznam, że lubiłem go, a poza tym sporo mu zawdzięczam.

I przez jakiś czas wszystko było OK. W Londynie spędziliśmy miło czas, ale kiedy przypłynęliśmy do Kairu, Rogerowi znów zaczęły się śnić dziwne rzeczy: spotkania z bogiem, wiecie, takie tam bzdety. Rzecz w tym, że ani nie pił, ani nie zadawał się z tą czarną. Poza tym panowie, których zabrał ze sobą w podróż, zaczęli zachowywać się jeszcze dziwaczniej niż on. Krótko mówiąc, pomyślałem sobie: „No, Jack, będą kłopoty".

Zapłaciłem Farazowi Nadżirowi za zamówione badziewie i Roger zaczął badać te wszystkie przedmioty. Już wtedy wariował: była taka jedna rzeźba, popiersie z czarnego kamienia, w którą potrafił się wpatrywać godzinami. Miał też mapę – studiował ją i studiował, patrzył to z jednej strony, to z drugiej... Wiecie, normalny facet mógłby tak się przyglądać jakiejś fajnej panience. Zaczął mi coś bredzić, że spotkamy się z bogiem, jak tylko zniszczy oko i otworzy mu drogę.

Ten jego świetny lekarz, doktor Huston, powinien był go powstrzymać, przemówić mu do rozumu, ale skąd – tylko go bardziej zachęcał. No i pierwszej nocy w Dhashurze, w górze Nilu, Roger wymknął się z obozu i wdrapał na Czerwoną Piramidę. Próbowaliście tego kiedyś? Mówię wam, straszna stromizna! Ale Roger wspinał się jak małpa, ani razu się nie obejrzał ani nie zawahał. Utwierdziło mnie to w przekonaniu, że całkiem oszalał. Ale poszedłem za nim (*śmiech*). Sam chyba musiałem oszaleć.

Do mniej więcej dwóch trzecich wysokości idzie się łatwo, bo po prostu trzeba wspinać się na wielkie, kamienne bloki, takie jakby większe dziecinne klocki. Budowniczowie wypełnili wszystkie luki i szczeliny gładkimi kamiennymi płytami, ale od dołu ludzie je rozkradli. Dopiero wyżej, gdzie nie mogli sięgnąć, okładzina pozostała nienaruszona. Roger dalej mknął w górę, a ja z coraz większym trudem dotrzymywałem mu kroku; oczy mi prawie na wierzch wyłaziły, bo nie mogłem znaleźć żadnego solidnego chwytu. A byłoby już skąd polecieć w dół.

Na samej górze jest kawałek płaskiego miejsca. Jak tylko Roger tam wlazł, założył jakąś długą szatę i zaczął wydawać dziwne dźwięki, jak goście, którym ewidentnie brakuje piątej klepki. Nagle zobaczyłem czerwony błysk i coś gruchnęło, a ja w odgłosie wybuchu usłyszałem coś jakby krzyki, pogłosy, sam nie wiem. Przez jakąś minutę leżałem bez ruchu, aż uznałem, że mogę ruszyć się z miejsca. Roger popatrzył na mnie i powiedział:

– Pozbyliśmy się oka, Jack. Będziemy bogami.

Nie traktowałem tego bełkotu zbyt poważnie, ale za plecami Rogera zauważyłem świeżą wyrwę w kamieniu. Kiedy wróciłem tam rano, szrama była zasklepiona, tak jakby piramida sama się naprawiła. Tylko na dole znalazłem odłamek skały, który wyglądał tak, że mógłby poprzednio być w tej dziurze. Miał narysowany taki znak (*w tym miejscu Brady rysuje na kawałku papieru dziwaczny symbol, narysowany szarym kolorem w prawym górnym rogu tej ramki*).

Teraz już wiem, co to było – silny symbol strażniczy, który zabezpieczał nas przed wpływem sił zła. Roger przełamał jego moc i go zniszczył.

Dwa dni później cała grupa – Penhew, Roger, Huston i Patty – uciekła mi i zniknęła w Krzywej Piramidzie. Wysłaliśmy na poszukiwaniu paru naszych gońców, ale wrócili z wrzaskiem, że piramida pożarła naszych naukowców, i co to będzie, i o rety. No i co? Wszyscy robotnicy zwiali, gdzie pieprz rośnie! W parę minut zostałem sam na wykopaliskach. Co miałem zrobić – wszedłem do środka piramidy, ale faktycznie nikogo nie znalazłem. Zacząłem się martwić.

Ale minęło trochę czasu i wszyscy się znaleźli! Po prostu wyszli z piramidy. Roger mówił coś, że byli w Egipcie, prawdziwym Egipcie; właściwie to były jego najbardziej sensownie brzmiące słowa. Penhew wyglądał tak, jakby mu z pięć lat ubyło, a Patty i Huston też jakoś się zmienili. Nikt mi nie chciał powiedzieć, gdzie się podziewali; nikt też nie przejął się tym, że coraz trudniej nająć nowych kopaczy.

Od tej pory, ile razy zbudziłem się w środku nocy, słyszałem jak pozostali mówią w jakimś paskudnym narzeczu; nigdy nie słyszałem takiego języka. A potem któregoś razu Roger powiedział, że pokaże mi, czego się nauczyli. Wyjechaliśmy za wioskę, na pustynię i zabraliśmy ze sobą bandę Arabów. Wszyscy zaczęli wykrzykiwać jakieś dziwne imiona i zawodzić pieśni, od których dreszcz człowieka przebiegał; Penhew walił w bęben, który kupili od Nadżira. A potem spod piasku wypełzły potwory, które zaczęły pożerać Arabów. Roger i reszta śmiali się do rozpuku, a ja uciekłem. Zupełnie nie wiem, co się ze mną działo, aż następnego ranka Roger odszukał mnie i powiedział, że powinienem się zmienić. Prawda jest taka, że uważam się za jego dłużnika, więc nie mogłem go tak po prostu zostawić, ale od tamtej pory zacząłem kombinować na poważnie.

Popłynęliśmy do Kenii, a podczas podróży Roger sporo mi wyjaśnił.

– Znaleźliśmy prawdziwego boga – mówił – który będzie rządził światem. A my będziemy rządzić razem z nim, bo nas sobie upodobał. Wybrał nas, żebyśmy przygotowali mu drogę do powrotu.

Muszę przyznać, że i takie gadanie, i ich zachowanie sprawiło, że słuchałem coraz uważniej. Z każdym tygodniem Penhew wyglądał coraz młodziej – wyraźnie się ożywiał. Patty za to bez przerwy chorowała i postanowiono, że wyjedziemy z Nairobi w góry, gdzieś, gdzie nie da się dopłynąć rzeką, nie ma kolei, telegrafu, policji i w ogóle nikogo, do kogo można by się zwrócić o pomoc. Doszedłem do wniosku, że Jack Brady długo tam nie pożyje i odpowiednio się przygotowałem: ostatniej nocy w Nairobi nafaszerowałem Rogera środkiem usypiającym, zabrałem całą forsę z sejfu – i tak należała do Rogera – i załadowałem nas obu do pierwszego z brzegu pustego pociągu towarowego do Mombasy.

Później przeczytałem, że przeczucie mnie nie omyliło; gazety podawały, że zginęła masa ludzi, ale ciał Patty Masters, Penhewa i Hustona nie znaleziono.

Ale mniejsza z tym; grunt, że mój plan wypalił w stu procentach – tak to już jest, jeśli się za bardzo nie kombinuje, a przy okazji ma kupę szmalu. W Mombasie wysiedliśmy przy nabrzeżu i znaleźliśmy rybaka, który za parę dolców zgodził się nas przewieźć na Zanzibar. Później operujący na wodach przybrzeżnych tramp zabrał nas do Durbanu, gdzie przefarbowaliśmy włosy, kupiliśmy trochę ciuchów i załadowaliśmy się na statek do Perth.

W pociągu do Mombasy Roger przespał się trochę i sprawiał wrażenie zupełnie innego człowieka. Chyba wyrwanie go spod wpływu tej bandy pozwoliło mu trochę wrócić do siebie. Wyjaśniłem mu, że mamy kłopoty, że musimy się ukryć, przypomniałem o zabitych w Egipcie Arabach, o tym całym bogu... Wszystko pamiętał i, chociaż specjalnie się nie przejął, z grubsza zrozumiał naszą sytuację. Ale co z tego, skoro po tygodniu zaczęły mu się śnić koszmary; z dnia na dzień tracił resztki rozumu i zaczynał sobie zdawać sprawę z tego, co narobił.

Dawno temu, jeszcze służąc w piechocie morskiej, byłem w Szanghaju i z tego czasu zostało mi tu paru przyjaciół. Tylko że po dotarciu do Hongkongu okazało się, że Roger się nie nadaje do dalszej podróży. Umieściłem go w przytułku – poszła na to większość kasy – i przyjechałem do Szanghaju, przekonany, że poza Rogerem już nigdy nie zobaczę żadnego z członków tej cholernej ekspedycji.

Wszystko było pięknie, do czasu, jak oglądając sobie przez lornetkę jeden jachcik, „Mroczną panią", zobaczyłem przechadzającego się po pokładzie sir Aubreya Penhewa.

Muszą przy tym wiernie trzymać się tekstu, a Strażnik powinien surowo oceniać wszelkie, nawet najdrobniejsze, odstępstwa.

„Krew niewinnego" oznacza w tym wypadku krew osoby, która nie ma pojęcia o Mitach (umiejętność *Mity Cthulhu* na zerowym poziomie); krwi tej nie potrzeba na szczęścia zbyt wiele. Idioci gotowi zarżnąć dziesięcioro ludzi, by stworzyć pieczęć, która uratuje tychże ludzi przed zagładą, zasługują tylko na wyrok śmierci.

O sile symbolu strażniczego decydują punkty Mocy, pobrane od osób uczestniczących w obrzędzie bez ich wiedzy i zgody. Każda godzina śpiewu powoduje przejęcie przez Oko 1k4 punktów Mocy od każdego z uczestników, do chwili, aż symbol wchłonie dokładnie sto punktów. Osoba, która straci w ten sposób całą Moc, umrze. Jeżeli między wschodem i zachodem księżyca Oko nie zgromadzi stu punktów Mocy, nie będzie skutecznym zabezpieczeniem; wyssana przez nie Moc zostaje bezpowrotnie stracona i wszystko trzeba będzie zacząć od nowa. Gracze nie powinni wiedzieć co się dzieje aż do momentu, gdy stanie się jasne, czy udało im się opieczętować wybrane miejsce, czy nie; dopiero wtedy odpisują sobie utraconą Moc, odnotowywaną w tajemnicy przez Strażnika.

O uaktywnieniu Oka świadczy lśnienie źrenicy symbolu. Oko wtapia się wówczas w materiał, w którym zostało wyryte i od tej pory nie można go usunąć w żaden tradycyjny sposób – nawet zwyczajna magia okaże się nieskuteczna. Aktywny symbol jest zawsze otoczony bladą poświatą, widoczną tylko dla osób, które go stworzyły.

Oko ma wielką moc: na objętym jego wpływem terenie wszelkie potwory, wysłannicy i sługi bogów zewnętrznych i wielkich przedwiecznych zostają poważnie osłabione – symbol wysysa z nich magię w tempie jednego punktu na godzinę. Jeżeli któraś z istot straci cały zasób punktów magii, ulegnie dezintegracji. Ponadto w promieniu piętnastu kilometrów od Oka nie można rzucać czarów typu „Nawiązanie kontaktu", „Wezwanie" i „Przywołanie".

Nyarlathotep wie, jak likwidować tego rodzaju pieczęcie, jeżeli uda się je zlokalizować, ale każdy symbol wymaga odrębnego zaklęcia. Odkrycie jego natury może zaś zająć wiele lat, a poza tym wyznawcy Nyarlathotepa, zaangażowani w realizację planu otwarcia bramy, nie potrafią znajdować podobnych pieczęci. Jeżeli udałoby im się przechwycić i odczytać „Siedmioksiąg", znajdą w nim zaklęcie „Odnalezienie bramy", które pozwala w prosty sposób odszukać symbol strażniczy. Na razie jednak jedyne, co może zrobić Nyarlathotep, to wysłać w podejrzaną okolicę jakiegoś naiwnego kultystę w nadziei, że zdoła znaleźć i zniszczyć Oko, zanim ono zniszczy jego – taką właśnie rolę odegrał w Dhashurze Roger Carlyle.

Nikt nie wie ile tego rodzaju aktywnych pieczęci istnieje na świecie, kto je stworzył ani gdzie ich szukać.

Pomoc dla graczy nr 44

Przekład
„The Seven Cryptical Books of Hsan"
(„Tajemnego Siedmioksięgu Hsana")

Nieopisywalne Oko musi zostać wyryte w naturalnej, twardej substancji.

Niezrównane światło Oka powstrzyma zło, jeżeli wszelkie plugawe istoty zostaną uprzednio przegnane, a ich magia rozproszona.

Krew, która wypełnia wszechwidzące Oko, musi być świeża.

Ze wszystkich symboli, które mają moc powstrzymania mrocznych bóstw, najpotężniejsze jest Oko Światła i Ciemności. Jeżeli wyrysuje się je w twardej materii, na wysokości, blisko splugawionego miejsca – nie dalej niż trzydzieści li – zło nie będzie więcej miało tam dostępu. Oko należy wykreślić wieczorem przed pełnią. Od wschodu do zachodu księżyca z każdym uderzeniem bębna źrenica Oka musi wypełnić się krwią niewinnego. Przy pierwszej kropli zaczyna się śpiewać słowa *sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma* – również do zachodu księżyca. Kiedy następnej nocy księżyc wzejdzie na niebo, Oko otworzy się i zacznie pełnić straż. Do walki ze złem należy zgromadzić wielu sprzymierzeńców, gdyż nieliczni z pewnością przegrają.

Każdego miejsca może strzec tylko jedno nieprzejednane Oko.

Cudowne Oko nie może zapłonąć w miejscu, które wciąż nawiedzają złe istoty.

Ten, który intonuje śpiew, musi umieć stworzyć Znak Starszych Bogów.

Wszyscy uczestnicy muszą nienawidzić zło.

– Czou Teh

WYSPA SZAREGO SMOKA

Znajdująca się na koralowym atolu twierdza kultystów ma odegrać znaczącą rolę w otwarciu bramy. Czy Badacze zdołają pokrzyżować plany Nyarlathotepa i przeżyć spotkanie z jego okrutnymi sługami?

Na pokładzie „Mrocznej pani"

Na zdjęciu szanghajskiego portu, które być może znaleźli bohaterowie, widać fragment „Mrocznej pani". Kiedy przybywają do Szanghaju, istnieje 30% szans, że jacht stoi zacumowany nieopodal magazynu Ho; prawdopodobieństwo to z każdym dniem rośnie o 5%. Zauważenie i rozpoznanie go wymaga udanego testu Pomysłowości. Postój jachtu w porcie trwa zwykle tylko kilka godzin, zazwyczaj od zmierzchu do północy. Szalupy dostarczają na pokład zaopatrzenie oraz ładunki specjalne. Tego rodzaju informacji można zasięgnąć w kapitanacie portu, jak również, za parę groszy, od kręcących się po nabrzeżu lumpów. W kapitanacie można zresztą zapoznać się także z dokumentami na temat „Hebanowego wiatru" (na który Badacze mogli się już natknąć w Londynie).

Wizyta w urzędzie pocztowym pozwoli stwierdzić, że żaden z urzędników nie kojarzy nazwy „Mroczna pani". Tylko listonosz, który dostarcza przesyłki w rejonie przybrzeżnym, przypomni sobie listy adresowane na jacht, do Alfreda Penhursta, a kierowane do magazynu Ho Fonga.

JACHT

„Mroczna pani" to zgrabny, dobrze utrzymany, trzydziestometrowy jacht, pływający pod brytyjską banderą. Solidna konstrukcja i nieco kanciaste linie kadłuba są typowe dla jednostek budowanych pod koniec XIX wieku; można się spodziewać, że rozwija prędkość w granicach 8-12 węzłów. Luksusowe wnętrza wykończono bejcowanym na ciemno drewnem mahoniowym i cisowym, sam jacht został jednak przebudowany, wzmocniony i wyposażony w nowoczesny, tajemniczy silnik. Na spokojnym morzu potrafi rozpędzić się do 45 węzłów. Na całym Pacyfiku tylko dwa eksperymentalne japońskie niszczyciele rozwijają podobną prędkość.

Podczas wizyty na statku podejrzenia może budzić tylko meteoryt, ewentualne artefakty z Mitów oraz pusty pojemnik na węgiel (patrz dalej). Kabina kapitana Savoyarda jest zaniedbana i brudna; po podłodze walają się butelki po niezbyt wyrafinowanych trunkach i tanie pisemka pornograficzne. Kajuta właściciela, w której w razie potrzeby podróżuje sir Aubrey, jest zamknięta na klucz, czysta i elegancka. Można się do niej włamać wyważając drzwi (Siła 12) lub otwierając wytrychem zamek. Załodze musi wystarczyć sześć brudnych, ciasnych koi, wciśniętych w kąt kasztelu dziobowego. Oprócz tego na jachcie znajduje się kilka zamykanych szafek, sterówka pośrodku pokładu, salonik, jadalnia, trzy nieduże kajuty dla gości i trzy łazienki. Pusty apartament sir Aubreya jest jedynym miejscem, gdzie można by się ukryć.

Jeżeli Badacze zdecydują się śledzić „Mroczną panią", udany test *spostrzegawczości* pozwoli Savoyardowi zorientować się, że ktoś za nim płynie. Kapitan przez radio poinformuje sir Aubreya o sytuacji i zostawi mu podjęcie decyzji.

ZAŁOGA

Sześciu służących na „Mrocznej pani" marynarzy to mieszańcy ludzi i istot z głębin; opis takich stworów znajdziecie w opowiadaniu „Widmo nad Innsmouth" Lovecrafta. Badacze, którzy widzieli już istoty z głębin, bez trudu zorientują się z kim mają do czynienia. Kapitanem jachtu jest Jules Savoyard, członek Zakonu Obrzmiałej Kobiety.

Wszyscy członkowie załogi noszą medaliony z symbolami Zakonu. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli je dostrzec, a test Pomysłowości – odczytać lub zapamiętać do późniejszego tłumaczenia.

Savoyard wygląda jak najgorszy zbir i degenerat: brakuje mu fragmentu nosa, ma przekrwione, zażółcone oczy, a na porośniętej przetłuszczonymi kłakami czaszce widnieją liczne łyse placki. Udany test *fizyki* bądź *medycyny* doprowadzi do wniosku, iż kapitan cierpi na coś w rodzaju choroby popromiennej, jaką potrafi wywołać oddziaływanie radu.

Współczynniki Savoyarda i jego wyłupiastookich podwładnych znajdziecie na końcu rozdziału.

ŚMIERCIONOŚNA ZABAWKA W POJEMNIKU NA WĘGIEL

Chorobę kapitana wywołuje promieniowanie zielonkawego kamienia, ukrytego w maszynowni, w węglarce (w razie inspekcji celnej przysypuje się go stertą węgla). Kamień ten to meteoryt, którego nieziemski żar podnosi ciśnienie pary do poziomu, jakiego zwykłe paliwa nie byłyby w stanie zapewnić – stąd właśnie wynikła konieczność przebudowy kadłuba, kotłów i całej instalacji napędowej statku. Kocioł i węglarka są oddzielone od reszty maszynowni ołowianym ekranem, pomalowanym na czarno, by przypominał zwykłą stal.

Każdy, kto zajrzy do pojemnika na węgiel, zwróci uwagę na emanującą stamtąd poświatę. Po pełnym otwarciu drzwiczek wszyscy w promieniu pięciu metrów będą narażeni na promieniowanie meteorytu. Jego Moc (15) porównuje się z Kondycją bohaterów w Tabeli Porównawczej. Jeśli człowiek nie oprze się działaniu zielonego kamienia, po pięciu godzinach poczuje osłabienie i ból głowy, zaczną się nudności, a Siła i Zręczność zmniejszą się o połowę, podobnie jak poziom wszystkich umiejętności „fizycznych" – *skakanie, wspinanie się* itd. Objawy te utrzymują się przez dwanaście godzin. Każdy następny kontakt z meteorytem prowadzi do kolejnego testu w Tabeli Porównawczej; każde niepowodzenie w teście dwukrotnie przedłuża niemiłe skutki (czyli po drugim razie Badacz byłby osłabiony przez dobę, po trzecim – przez dwie itd.).

Jeżeli zdaniem Strażnika któryś z Odkrywców będzie zbyt długo wystawiony na promieniowanie meteorytu, objawy się utrwalą, a rozwój choroby może prowadzić do śmierci: w pewnym momencie postać traci po jednym punkcie Wytrzymałości dziennie, chyba że codziennie przetacza się jej świeżą krew. Medycyna nie zna skutecznego lekarstwa na chorobę popromienną, aczkolwiek stała hospitalizacja pozwoli ofierze jeszcze długo pozostać przy życiu. Dopóki nikt nie otworzy węglarki, wszystko będzie w porządku.



Wyspa

Niecałe pięćset kilometrów na południowy wschód od Szanghaju znajduje się Wyspa Szarego Smoka, na większości map zaznaczana zaledwie jako niegodna uwagi rafa. W rzeczywistości jest to wygasły wulkan, którego główny, silnie zerodowany krater wypełniła woda, tworząc lagunę podobną do atolu koralowego. Pośrodku laguny sterczy mniejszy stożek wtórny, wyrastający z niedużej, piaszczystej wysepki, na której mieści się jeszcze maleńka wioska. Tylko na angielskich i japońskich mapach prawidłowo odwzorowano atol, którego okolicę opatrzono zresztą ostrzeżeniem „Uwaga: niebezpieczne prądy wodne". Żaden kraj nie zadał sobie trudu, by zagarnąć taki bezwartościowy skrawek lądu.

W lagunie

„Mroczna pani" przybija do chybotliwego drewnianego pomostu w pobliżu wioski, zamieszkanej przez około pięćdziesięciu mieszańców, potomków ludzi i istot z głębin. Kilku wartowników na okrągło pilnuje wejścia do „portu", by powiadomić sir Aubreya o ewentualnych intruzach, usiłujących pokonać prowadzący do wnętrza laguny kanał. Wieści takie docierają do Penhewa w jakieś dziesięć minut, gdyż mniej więcej tyle czasu potrzeba istocie z głębin, by przepłynąć od zamaskowanego punktu obserwacyjnego do podwodnego wejścia Jaskini Obrzmiałej Kobiety. Jaskinia ta mieści się we wnętrzu wulkanicznego stożka i prowadzi do niej także wejście z lądu (oba zaznaczono na mapie).

Powierzchnię wysepki pokrywają wulkaniczne popioły i piach, na których wyrosło trochę karłowatych palm. Oprócz mieszańców jedynymi lokatorami wyspy są nieliczne kraby. Z kilkunastu otworów w gruncie stale wydobywają się pióropusze pary, z daleka podobne do licznych ognisk. Sam stożek wulkanu ma około stu pięćdziesięciu metrów wysokości i można się na niego bez trudu wdrapać, chociaż ze względu na stromiznę zboczy zajmie to około pół godziny; jeśli Strażnik uzna to za stosowne, może nakazać wykonanie testów *wspinania się* tuż przed osiągnięciem wierzchołka. Ze szczytu nie widać zresztą nic ciekawego: z płytkiego krateru co parę godzin z sykiem bucha kłąb pary.

KOLONIA ISTOT Z GŁĘBIN: Całkiem blisko podziemnego wejścia do jaskini znajduje się mała kolonia istot z głębin. W 1k4+1 minut reagują na zaśpiew mieszkańców lądowej wioski i wynurzają się na powierzchnię nieopodal punkt obserwacyjnego. Jeżeli Badacze postanowią dostać się do laguny nocą, istnieje 20% szans, że któraś z istot z głębin zauważy ich przybycie.

WIOSKA: Kilkanaście krytych palmowymi liśćmi chatynek kryje się w cieniu drzew, na tyle daleko od plaży, by piaskowe kraby nie stanowiły zagrożenia dla mieszkańców. W domach nie ma zapasów żywności, odbiorników i nadajników radiowych, broni ani żadnego innego użytecznego sprzętu, natomiast w losowo wybranych chatach można znaleźć w sumie 1k10+10 posążków przedstawiających istoty z Mitów. Wielu wieśniaków nosi zdobione symbolami Obrzmiałej Kobiety medaliony, pasy i inne drobiazgi. W jednym z domostw można znaleźć kilkanaście żółto czarnych jedwabnych szat ceremonialnych, przeznaczonych dla honorowych gości.

POMOST: Zwykłe drewniane molo, sięgające na tyle daleko w lagunę, by podczas odpływu mogły przy nim cumować jachty o zanurzeniu do trzech i pół metra.

PUNKT OBSERWACYJNY: Pomiędzy trzema blisko siebie rosnącymi palmami, na wysokości dwunastu metrów, zbudowano zadaszoną platformę obserwacyjną. Stanowisko to jest tak dobrze zamaskowane, że testy *spostrzegawczości*, które mogłyby doprowadzić do jego odkrycia, są o 30% trudniejsze. Normalny test tej umiejętności (nie obniżonej o 30%) pozwoli zauważyć sześć stalowych lin, mocujących te trzy palmy do ziemi, dzięki czemu platforma jest stabilna nawet przy silnym wietrze. Punkt ten nie jest wyposażony w żaden specjalny sprzęt obserwacyjny (poza lornetką) ani komunikacyjny (tylko posłańcy przenoszą wiadomości).

ŚCIEŻKA DO WULKANU: Wydeptana, wyraźna ścieżka prowadzi z wioski do jaskini, widniejącej w ścianie stożka na wysokości około pięćdziesięciu metrów. Wejście do groty ozdobiono symbolami Obrzmiałej Kobiety, rzeźbionymi masywnymi kłami, wijącymi się mackami i innymi motywami, miłymi sercu każdego prawdziwego szaleńca. Po drodze mija się źródła siarkowe i otwory w ziemi, z których sączą się wyziewy trujących gazów. Smród, jakim przesiąkną ubrania bohaterów, będzie się utrzymywał przez długie godziny.

W noce, kiedy odprawiane są rytuały kultu, wieśniacy i zwykle nieliczni przybysze z kontynentu ruszają ścieżką, niosąc pochodnie i śpiewając pochwalne hymny. Odkrywcy Tajemnic mogą przyłączyć się do tej procesji, jeśli uda im się przebrać w obrzędowe szaty.

Jaskinia Obrzmiałej Kobiety

W podziemnej pieczarze znajduje się świątynia chińskiego aspektu Nyarlathotepa, a w niej – między innymi budowana przez sir Aubreya machina, która ma pomóc w otwarciu Wielkiej Bramy. Pozostała po wycieku płynnej lawy jaskinia ma mniej więcej cylindryczny kształt i pięćdziesiąt metrów wysokości. Ze stosunkowo wysoko położonego wejścia do groty prowadzą długie schody. Ściany i sufit jaskini pokrywa gruby kożuch oślizłych grzybów, które na pierwszy rzut oka są źródłem ostrego, pomarańczowego

blasku rozświetlającego pomieszczenie. W rzeczywistości jednak światło pochodzi ze znajdującego się pośrodku groty otworu, w którym burzy się magma.

ŚCIEŻKA DO WIOSKI: Droga prowadząca z groty do wsi zaznaczona jest na planie strzałką i napisem „na górę". Ściany korytarza, którym wiodą schody, ozdobiono rytami przedstawiającymi pomiot Cthulhu, istoty z głębin i shoggothy.

RAKIETA SIR AUBREYA: Ponad otworem w podłodze, w którym przelewa się magma, stoi podtrzymywana stalowymi wspornikami rakieta – stalowy pocisk o długości ponad dwudziestu metrów. Wykonany z nieznanego metalu korpus mieni się w blasku magmy dziesiątkami odcieni, jakich ludzkie oko nie widziało. Sir Aubrey ozdobił dodatkowo kadłub motywami w stylu *art deco*; podobnie ozdobione są także płetwiaste stateczniki. Wokół srebrzystego pocisku, na rusztowaniach i wysięgnikach kręci się 1k6+10 kultystów, zajętych sprawdzaniem obwodów, dokonywaniem drobnych napraw, uruchamianiem nowych połączeń i uzupełnianiem spawów. Na razie nie zamontowano jeszcze głowicy rakiety.

Kilkanaście grubych na dwa palce rur i przewodów wychodzi z dolnego końca pocisku i znika w dole z magmą. Są rozpalone do białości, tak że ich blask niemal oślepia patrzącego. Nic dziwnego, że wszyscy robotnicy noszą okulary ochronne. Rury są wytworem obcej techniki: to przewody konwersyjne, pobierające energię z płynnej skały i magazynujące ją do chwili, gdy sir Aubrey wystrzeli swą rakietę, by nad Oceanem Indyjskim otworzyła drogę złu, które zaleje świat.

Od czasu do czasu cztery lub pięć istot z głębin wynurza się z bulgoczącego zbiornika z wodą, by opróżnić do dołu z magmą wiadra ohydnej, śluzowatej substancji.

MAGAZYN: W tym miejscu zrzucono na kupę rozmaite narzędzia, skrzynki i worki z materiałami oraz mnóstwo małych, ośmiokilogramowych butli, zaopatrzonych w dziwaczne dysze i uprzęże. Niektórzy z robotników mają takie same butle na plecach – to aparaty spawalnicze, które wiązkami purpurowego światła topią i spajają metalowe powierzchnie. Butle są zasilane z baterii, które wystarczają na 1k4+8 godzin ciągłej pracy. Ich zasięg jest niewielki (zaledwie półtora metra), ale w tych granicach stanowią groźną broń: przy pełnej mocy zadają 2k10 obrażeń, po przestawieniu na pół nominalnej mocy – 1k10. Współcześni ziemscy naukowcy nie znają zasady działania tych przyrządów, ale obsługa ich nie nastręcza specjalnych trudności. Jeżeli brać je pod uwagę jako potencjalną broń Badaczy i/lub członków kultu, w tak krótkim czasie z pewnością baterie się nie wyczerpią.

SPOKOJNY ZBIORNIK Z WODĄ: Tu wynurzają się istoty z głębin, które docierają do jaskini podmorskim wejściem, znajdującym się w pobliżu ich kolonii w lagunie.

BULGOCZĄCY ZBIORNIK: Strome ściany dołu opadają ku wzburzonej powierzchni mętnej cieczy. W zbiorniku pracuje pięć istot z głębin, nadzorowanych przez szóstą, tak zwanego *shoggoth-twsha*. Opiekują się niespokojnym, wijącym się shoggothem, który pod powierzchnią wody jest praktycznie niewidoczny; pobrawszy fragmenty jego cielska wrzucają je do dołu z magmą, co zwiększa przekazywany do rakiety zasób energii.

Shoggoth-twsha, czyli „kapłan shoggotha", zajmuje bardzo wysoką pozycję w społeczności istot z głębin. Kierując piątką robotników, trzyma w płetwiastych, uzbrojonych w pazury łapach dwie drgające grudy szarej galarety. Od czasu do czasu wykonuje jakieś nieokreślone gesty, bełkocząc przy tym podejrzanie.

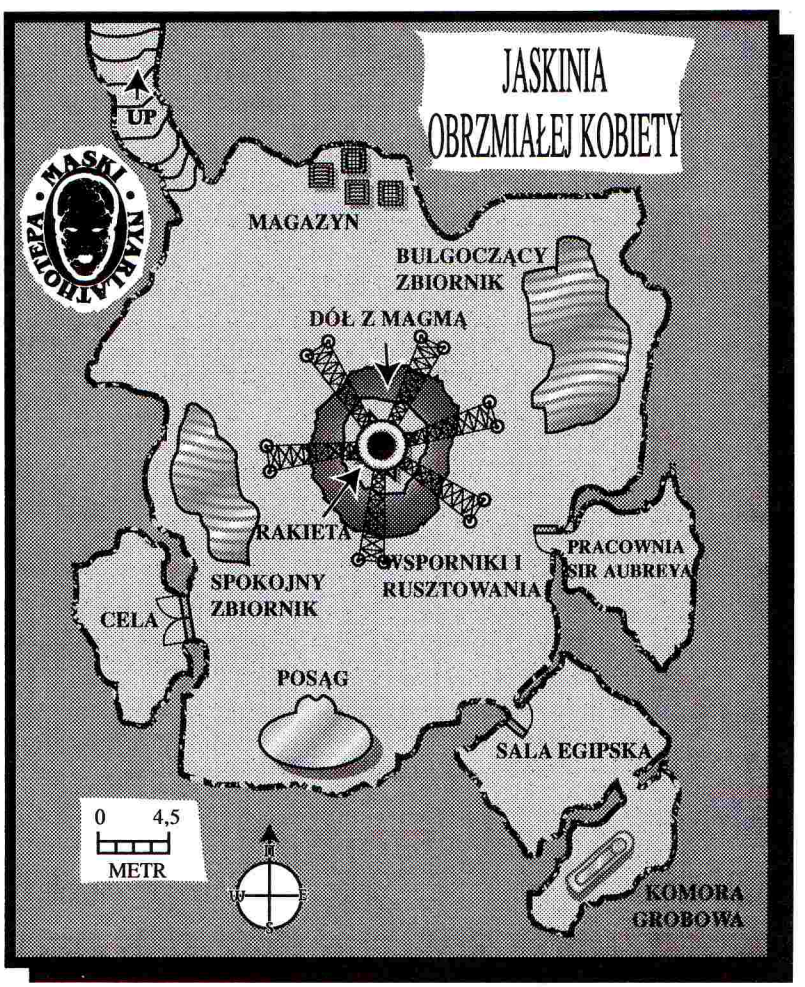
CELA: W tej pieczarze kultyści przetrzymują bezradnych więźniów, którzy mają zostać złożeni w ofierze. Znajduje się tu 1k20+20 ludzi, przede wszystkim śmiertelnie wystraszonych marynarzy i rybaków. Jeżeli niebawem planowana jest ceremonia „zaślubin" z istotami z głębin, większość stanowią kobiety.

Sklepienie celi znajduje się na wysokości dwóch i pół metra. Wejścia strzegą stalowe, pionowe pręty (Siła 40), rozmieszczone co dwa-trzy centymetry oraz zamykane na magnetyczny zamek drzwi (Siła 35). Jedyny klucz ma przy sobie sir Aubrey, a zamka nie sposób otworzyć wytrychem.

Ponieważ pomiędzy prętami klatki można spokojnie obserwować co się dzieje w jaskini, większość więźniów zdążyła już stracić rozum od okropieństw, których byli świadkami. Nie należy się więc dziwić, gdy zaczną krzyczeć z radości na widok Badaczy; podobnie nie można mieć im za złe, gdyby próbowali ich zabić.

POSĄG: W świątyni znajduje się wysoki na jakieś trzy metry posąg Obrzmiałej Kobiety. Chyba jeszcze bardziej przerażające od samej statuy są dziesiątki ludzkich ramion w różnym stadium rozkładu, zwieszające się z wyciągniętych macek bóstwa. Widok ten powoduje utratę 1k3/2k8 punktów Poczytalności, ale przynajmniej wiadomo już, gdzie podziewały się obcięte ręce ofiar, które znajdowano martwe w Szanghaju.

Tuż przed rzeźbą bóstwa posadzkę zdobią olbrzymie, wykonane ze złotej blachy chińskie symbole oznaczające Obrzmiałą Kobietę. Na kamieniach i blasze widać liczne plamy zakrzepłej krwi.



Kamień, z którego wykonano posąg, nie pochodzi z Ziemi i jest odporny na większość materiałów wybuchowych i fizyczną broń; ładunek rzędu miliona ton trotylu prawdopodobnie byłby skuteczny, ale nic słabszego nie wchodzi w grę.

Jeżeli któryś z Badaczy rzuci zaklęcie „Odnalezienie bramy", stwierdzi, iż posąg jest bramą, przez którą Nyarlathotep (w aspekcie Obrzmiałej Kobiety) przybywa do naszego świata.

SALA EGIPSKA: W tym saloniku, będącym istną skarbnicą egipskiej kultury i zawierającym dzieła sztuki ze wszystkich okresów historycznych, sir Aubrey odpoczywa po pracy. Kolekcja jest praktycznie bezcenna, gdyż składa się z niepowtarzalnych, w większości nawet nie znanych archeologom posążków, artefaktów i biżuterii; jej nominalną wartość szacuje się na 1k3 miliony dolarów amerykańskich.

Wchodzi się tutaj bezpośrednio z jaskini przez portal. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli dostrzec szczelinę, która biegnie wzdłuż dolnej i obu bocznych krawędzi otworu drzwiowego. W tę szparę wślizguje się stalowa płyta (Siła 100), sterowana pociągnięciem linki ze stojącego w sali tronu i skutecznie odcinająca salon od reszty kompleksu.

Znajdujące się za tronem mniejsze drzwiczki prowadzą do komory grobowej, podobnej do spotykanych w egipskich piramidach.

Shoggoth-twsha

Grudy śluzu, które twsha trzyma w łapach (zwane przez mieszańców *mapulami*), dają mu moc kontrolowania shoggotha, jeżeli porównanie Mocy w Tabeli Porównawczej wypadnie na jego korzyść. Wówczas shoggoth będzie przez pół godziny reagował na proste telepatyczne polecenia kapłana. Po upływie tego czasu potrzebny będzie następny rzut. Twsha, którego Moc przewyższa o 10 Moc shoggotha, nie musi wykonywać rzutu, gdyż automatycznie kontroluje bestię.

Jeśli jednak rzut się nie powiedzie, bądź też twsha na dziesięć minut zostawi potwora samemu sobie, shoggoth uwolni się, a mapule zaatakują kapłana: wgryzą się w jego ciało, co powoduje 1k3 obrażeń w rundzie. Jedyną metodą ich usunięcia jest wycięcie lub wypalenie, gdyż trzymają się skóry niczym klej. Nie trzeba chyba dodawać, że chcąc uratować twsha należy usunąć obie mapule.

Pozostający w kontakcie z shoggothem człowiek traciłby 1k6/1k20 punktów Poczytalności za każde pół godziny; osoba, która popadnie w takiej sytuacji w obłęd, nie traci kontroli nad potworem – po prostu jej pomysły i rozkazy nie muszą już być rozsądne.

Każdy shoggoth-twsha może kontrolować tylko jednego shoggotha. Jeśli potwór zginie, mapule natychmiast zaatakują kapłana. Zabicie twsha dodatkowo rozwścieczy uwolnioną bestię, mapule zaś zajmą się pożeraniem jego ciała. Dlatego też kapłan znajduje się pod stałą ochroną kilku istot z głębin. Sam nie może się bronić, chociaż rozzłoszczony lub zaskoczony może rzucać czary. Pamiętając o tym, że nie może zaniedbać swego podopiecznego na dłużej niż dziesięć minut, shoggoth-twsha od początku stara się atakować z maksymalną skutecznością – a jego najlepszą bronią jest sam shoggoth.

Kapłani shoggotha są zazwyczaj najznakomitszymi przedstawicielami swojej rasy. Przedstawiciele innych ras również mogą się pokusić o rozkazywanie shoggothom, ale nawet przy odpowiedniej Mocy muszą co tydzień wykonywać test Szczęścia (wynik 96-00 zawsze oznacza niepowodzenie), by nie stracić swej władzy i nie zostać pożartym przez mapule. Tylko istoty z głębin zostają prawdziwymi shoggoth-twsha – wystarczy, że na k 100 uzyskają wynik poniżej 00.

Kapłan shoggotha nie rozstaje się ze swym podopiecznym do dnia, w którym zostaje pożarty przez mapule. Trans kapłański nie męczy organizmu, a mapule tak przetwarzają krążące w ciele toksyny, że twsha nie musi spać (choć i tak by się nie odważył).

Kiedy mapule wgryzą się już w ciało twsha, tracą znaczenie jako narzędzia kontroli shoggotha i istoty z głębin po prostu karmią nimi potwora. Mapule są wytwarzane w długotrwałym, żmudnym (do kilkunastu miesięcy) procesie.

SHOGGOTH-TWSHA, kapłan shoggotha, istota z głębin

S	24	KON	18	BC	24	INT	18	MOC	24
ZR	18	Szybkość		6/10 w wodzie				WT	21

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: rozkazywanie shoggothowi;
pazury 25%, obrażenia 1k6+2k6;
trójząb 25%, obrażenia 1k6+2k6;
chwyt 25%, obrażenia specjalne.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Ojcem Dagonem, Nawiązanie kontaktu z Matką Hydrą, Nawiązanie kontaktu z pomiotem Cthulhu, Uścisk Cthulhu, Przywołanie istot z głębin, Fala zapomnienia.

Umiejętności: Mity Cthulhu 22%, nasłuchiwanie 40%, pływanie 90%, skradanie się 10%, spostrzegawczość 40%, uniki 40%, wiedza istot z głębin 70%, wspinanie się 10%.

SHOGGOTH

S	65	KON	46	BC	89	INT	07	MOC	14
ZR	1	Szybkość		10 (turlając się)				WT	68

Modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: miażdżenie cielskiem 70%, obrażenia 9k6;

Umiejętności: podnoszenie dużych obiektów i odkładanie ich z powrotem 90%, znalezienie zdobyczy 70%.

PIĘĆ ISTOT Z GŁĘBIN, ROBOTNIKÓW

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
S	15	15	13	14	20
KON	08	14	09	14	11
BC	21	22	24	22	19
INT	12	15	15	13	13
MOC	08	08	15	14	08
ZR	15	14	11	14	10
WT	15	18	17	18	15

Szybkość 8/10 w wodzie

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: trójząb 25%, obrażenia 1k6+1+1k6;
pazury 25%, obrażenia 1k6+1k6.

Czary: nr 3 zna „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu" i „Nawiązanie kontaktu z pomiotem Cthulhu", nr 4 zna „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu".

Umiejętności: nasłuchiwanie 40%, pływanie 95%, rzucanie 25%, skakanie 30%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 35%, uniki 45%, wiedza istot z głębin 55%.

Biały, marmurowy sarkofag, zdobiony ponad stu kilogramami kutego złota i nie oszlifowanych szlachetnych kamieni, czeka tu na swego właściciela. Na odchylonej pokrywie wyrzeźbiono twarz sir Aubreya. Po zamknięciu wieka, z umocowanej od dołu fiolki wydobywa się obłok gazu, który na osiem miesięcy wyłącza wszystkie funkcje życiowe „lokatora". Po otwarciu pokrywy gaz rozwieje się w 1k6 rund, ale wystarczy kilka wdechów, by człowiekowi zakręciło się w głowie.

Jeżeli Penhew nie odprawia akurat ceremonii w świątyni, istnieje 50% szans, że znajduje się w sali egipskiej.

PRACOWNIA SIR AUBREYA

Do warsztatu trafia się przez śluzę, opatrzoną dwojgiem ołowianych drzwi. Nie mają one zamków, lecz konstrukcja uniemożliwia ich jednoczesne otwarcie. W samej pracowni panuje lekki rozgardiasz: jest tu kilka regałów z papierami, stołów roboczych i mnóstwo elementów konstrukcyjnych rakiety. Jeżeli Penhew nie odprawia akurat ceremonii w świątyni, istnieje 50% szans, że znajduje się w warsztacie.

ZAPALNIK: Na największym, środkowym blacie leży sporych rozmiarów machina, kształtem podobna nieco do brakującego czubka rakiety; łatwo więc będzie się domyślić, że urządzenie ma się znaleźć w dziobie pocisku. Przyrząd składa się z mnóstwa drobnych trybików, kolorowych przewodów i maleńkich płytek, na których wykreślono skomplikowane, geometryczne wzory. Nawet najlepszy naukowiec wśród Badaczy nie będzie miał wiele do powiedzenia na temat elektrycznych zasad działania tego przyrządu (no cóż, nikt nie opanuje kilkudziesięciu lat elektroniki w jeden wieczór) – uda mu się tylko wydedukować (po udanym teście *elektryki*), że ma przed sobą jakiś mechanizm naprowadzająco-zapalający. Udany test *mechaniki* bądź *fizyki* pozwoli natomiast stwierdzić, że zapalnik zadziała w chwili, gdy osiągnięta zostanie odpowiednia kombinacja czasu i ciśnienia atmosferycznego.

GŁOWICA: W korpusie zapalnika widnieje obszerna, cylindryczna wnęka, przeznaczona zapewne na głowicę bojową. Po przeszukaniu pracowni można znaleźć ołowiany pojemnik, w którym znajduje się metalowy walec, idealnie pasujący do wnęki. Bomba zawiera ładunek radu i zielonkawego, kosmicznego kamienia, jaki bohaterowie mogą już znać z maszynowni „Mrocznej pani". Zapalnik doprowadzi do zderzenia radowego rdzenia z meteorytem, przy czym uwolniona zostanie tak ogromna energia, że sama czasoprzestrzeń ulegnie na moment rozdarciu. Tą właśnie drogą przybędą na Ziemię dawni bogowie, a powita ich zabójcze (dla ludzi, rzecz jasna) promieniowanie resztek bomby, rozsianych na powierzchni dwustu pięćdziesięciu kilometrów kwadratowych.

Wyjęta z ochronnej powłoki głowica promieniuje w podobny sposób jak meteoryt z jachtu (skutki będą również podobne). Podłączenie jej do zapalnika nie powinno przysporzyć kłopotu: trzy śruby, dwa tłoki, dwa kable i bezpiecznik. Chcąc ją uzbroić, przekręca się jej wierzchnią pokrywę o pół obrotu w prawo i wpina bezpiecznik. Głowica sama z siebie nie może eksplodować. Gdyby korpus zapalnika został zniszczony, zbudowanie nowego zajęłoby zapewne blisko rok.

Nieco dalej opisano możliwe działania, które zapobiegną odpaleniu rakiety.

PLANY: Na blatach porozkładano niezliczone arkusze kalki z rozrysowanymi planami pocisku i samej głowicy. Instrukcje i formuły matematyczne zapisano na nich w języku wielkiej rasy z Yith, toteż zrozumienie ich wymaga co najmniej 18 Inteligencji, znajomości *fizyki* na poziomie 80% oraz 1k10+4 tygodni. Na szczęście na pierwszy rzut oka można po rysunkach poznać, czego dotyczą plany. Każdy z bohaterów domyśli się zapewne, jak cenny byłby tego rodzaju materiał dla wojskowych na całym świecie, a zwłaszcza dla Japończyków, którzy i tak podejrzewają już istnienie chińskiej superbroni.

CHRONOMETR: Drewniane pudełko mieści zwykły, żeglarski, dwustronny chronometr, taki sam, jakiego używają tysiące nawigatorów na wszystkich morzach świata. Co ciekawe, wskazówka minutowa i sekundnik zgadzają się idealnie ze wskazaniami zegarków Badaczy, natomiast wskazówka godzinowa jest ustawiona o osiem godzin wcześniej. Udany test *astronomii* bądź zmniejszonej o 25% Pomysłowości pozwoli się domyślić, że po przyrządach nawigacyjnych można się spodziewać czasu Greenwich i że różnica między Greenwich a lokalnym czasem chińskim może wynosić właśnie osiem godzin.


SIR AUBREY

NARZĘDZIA: Wszystkie przybory do pracy, jakie Odkrywcy Tajemnic znajdą w pracowni, mają dziwaczne kształty, jakby wykonano je z myślą o innych rękach niż ludzkie; w dodatku funkcji niektórych z nich nie sposób się domyślić. Elegancja i precyzja wykonania narzędzi sugerują, że są one dziełem techniki znacznie bardziej zaawansowanej niż ziemska w latach dwudziestych naszego stulecia.

PRZEDMIOT: zapiski w dzienniku sir Aubreya Penhewa, wicehrabiego Pevensey (*Pomoc dla graczy* nr 45).

Znaczenie informacji: w skreślonych ręką Penhewa zapiskach z lat 1921-1925 Roger Carlyle pojawia się tylko raz. Nie ma żadnej wzmianki o Jacksonie Eliasie, za to sporo można przeczytać o doktorze Hustonie. Jeżeli Badacze mieli okazję być już świadkami narodzin Pomiotu Nyarlathotepa pod Górą Czarnego Wiatru, znajdą coś i na ten temat; jeśli nie byli w Kenii, wpisu takiego nie będzie, jeżeli zaś byli w Kenii, nie uczestniczyli w ceremonii, ale zamierzają jeszcze tam wrócić – wszystko zależy od Strażnika. Jest jeszcze coś o „dzieciach Wielkiego Cthulhu" – mowa o napadzie na Jacka Brady'ego w Klubie Marynarskim w Szanghaju, dokonanym przez pomiot Cthulhu (o Bradym sir Aubrey wspomina kilkakrotnie, zawsze pisząc „ten zdrajca"). Lektura dziennika nie pozostawia wątpliwości co do związków planu Nyarlathotepa z Cthulhu. Jeżeli Odkrywcy postanowią go wykraść, Strażnik może go wykorzystać jako źródło nowych wskazówek w tej kampanii i skarbnicę pomysłów do następnych przygód.

PROMIENIOWANIE W JASKINI

Magma kotłująca się pod powierzchnią posadzki jest typowo Lovecraftowską substancją, której bliżej nie będziemy definiować. Strażnik może samodzielnie określić skutki jej oddziaływania (np. śmiercionośnego promieniowania), pamiętając jednak, że sir Aubrey od lat pracuje w podziemnej pracowni, a trzyma się całkiem nieźle. A może chroni go moc Nyarlathotepa?

Jeśli jednak Strażnik uzna, że promieniowanie magmy w jaskini powinno mieć znaczenie, proponujemy poniższą procedurę. Jeden dzień spędzony w pobliżu krawędzi otworu sprawia, że po 1k6 dniach człowiek (a właściwie każda żywa istota) zaczyna chorować, a tkanki jego ciała ulegają stopniowemu rozpadowi. Na tę chorobę nie ma lekarstwa, ale hospitalizacja i odpoczynek potrafią znacznie przedłużyć życie. Z chwilą wystąpienia objawów Siła, Zręczność i poziom wszystkich umiejętności fizycznych obniżają się o połowę; dodatkowo ofiara codziennie traci po jednym punkcie Wytrzymałości. Strażnik powinien barwnie opisywać sytuację i wygląd chorego: wrzody i plamy na skórze, wyrastające ni stąd, ni zowąd wypustki, wypadające włosy – wszystko jest jak najbardziej na miejscu.

Pomoc dla graczy nr 45

Bądź pozdrowion, Mroczny Faraonie, bądź pozdrowion, Nyarlathotepie. Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn!

13 czerwca 1921: Nareszcie mogę rozpocząć dzieło, jakie wyznaczył mi mój pan i władca, Czarny Faraon. Obdarzył mnie snami, podarował mi Egipt, a ja odpłacę mu oddając we władanie świat ludzi. Jego moc, jego piękno... Nie docenii ich nikt, kto ich nie doświadczył. Ja je poznałem; wiem, jak piękne jest życie w Jego służbie...

30 sierpnia 1921: Nareszcie Huston przysłał plany. Są skomplikowane i fascynujące; ich zrozumienie i rozpoczęcie budowy zajmie mi trochę czasu. Przyrzeczono mi, że posiądę niezbędną wiedzę, a ja głęboko w to wierzę...

7 września 1921: Otrzymaliśmy pierwszy transport materiałów. Zapanowała ogólna radość, przybyły też istoty z głębin. Zaczynamy pracę...

15 stycznia 1922: Zakończyliśmy pierwszą fazę. Zaopatrzenie dociera regularnie, tak że niedługo przystąpię do prac nad głowicą...

8 kwietnia 1923: Potrzebuję dodatkowych informacji. Muszę przyznać, że Huston spisuje się znakomicie. Nie podejrzewałem, że okaże się taki przydatny...

4 października 1923: Prace nad układem naprowadzania zostały wstrzymane. Huston musi dostać się na głębszy poziom, a na potrzeba czasu. Nasz Pan obiecał mu pomóc i sprowadzić jednego z przedstawicieli wielkiej rasy. Jakże pragnąłbym z nim porozmawiać...

19 stycznia 1924: Z radością wróciliśmy do pracy. Czas jest bliski...

28 września 1924: Pocisk jest już gotowy, ale głowica wciąż stanowi dla mnie zagadkę. Muszę modlić się o olśnienie. Ho Fong twierdzi, że ktoś poznał nasze plany. Czyżby ten dzieciak Carlyle wciąż żył? Czy Nasz Pan zniży się do tego, by mi o tym powiedzieć?

11 lutego 1925: Wszystko gotowe. Pozostało nam tylko wyczekiwać tego wspaniałego dnia, kiedy Wielka Brama się otworzy. Nikt nie może sprzeciwić się Jego woli. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn!

Co najmniej połowa robotników cierpi na tę przypadłość, ale tych, którzy umrą, natychmiast zastępują nowi. Zobaczenie ofiary w zaawansowanym stadium choroby powoduje utratę 0/1k4 punktów Poczytalności.

Rytuały Zakonu Obrzmiałej Kobiety

Jak można się po wąsko wyspecjalizowanym kulcie spodziewać, Zakon urządza wyłącznie rytuały śmierci oraz ceremonie rozpłodowe. Właściwie tylko od Strażnika zależy, na którą z uroczystości natkną się bohaterowie. Nieregularna w kształcie świątynia jest na tyle duża i ciemna, że istnieje tylko 10% szans, iż zostaną przypadkiem zdemaskowani.

W te noce, kiedy odbywają się obrzędy, nikt nie pilnuje drogi morskiej na wyspę. Po uroczystości wyczerpani kultyści opuszczają jaskinię, w której pozostaje tylko shoggoth-twsha, pilnujący shoggotha. Potwór nie uczestniczy w żadnych rytuałach – po prostu co kilka dni podrzuca mu się dwie-trzy ofiary.

Obrzędy na Wyspie Szarego Smoka odprawia się tylko dla mieszkańców wioski i ewentualnych gości. Inne ośrodki kultu urządzają własne imprezy tego typu – na przykład Ho Fong w Szanghaju organizuje podobne ceremonie, tylko na większą skalę i z większą liczbą kultystów.

RYTUAŁY ŚMIERCI

Po kilku godzinach obłąkanych śpiewów i szalonych tańców przed obliczem Obrzmiałej Kobiety zabija się przeznaczone dla niej ofiary: nieszczęśnicy giną z upływu krwi po tym, jak kultyści obetną im ramiona. W uroczystości uczestniczy od pięćdziesięciu do dwustu wiernych, wliczając w to mieszkające nieopodal istoty z głębin. Ceremonia ma miejsce zazwyczaj podczas nowiu lub pełni księżyca.

Kultyści tańczą do wtóru ogłuszających gongów i zawodzących bambusowych fletów. Odziani są w stanowczo za duże, czarno żółte szaty rytualne, symbolizujące wspaniałą, kosmiczną obfitość Obrzmiałej Kobiety. Ubiór ten zmniejsza ich Zręczność o 2 i Szybkość o 1.

Uroczystość kończy się przywołaniem bogini, która pojawia się wśród chóru opętanych śpiewaków, pożera ofiary, po czym wygłasza po chińsku (w dialekcie mandaryńskim) krótkie kazanie o potrzebie samopoświęcenia i ślepego posłuszeństwa. Obserwowanie obrzędów prowadzi do utraty Poczytalności w normalnej wysokości (za każdego trupa i za Obrzmiałą Kobietę).

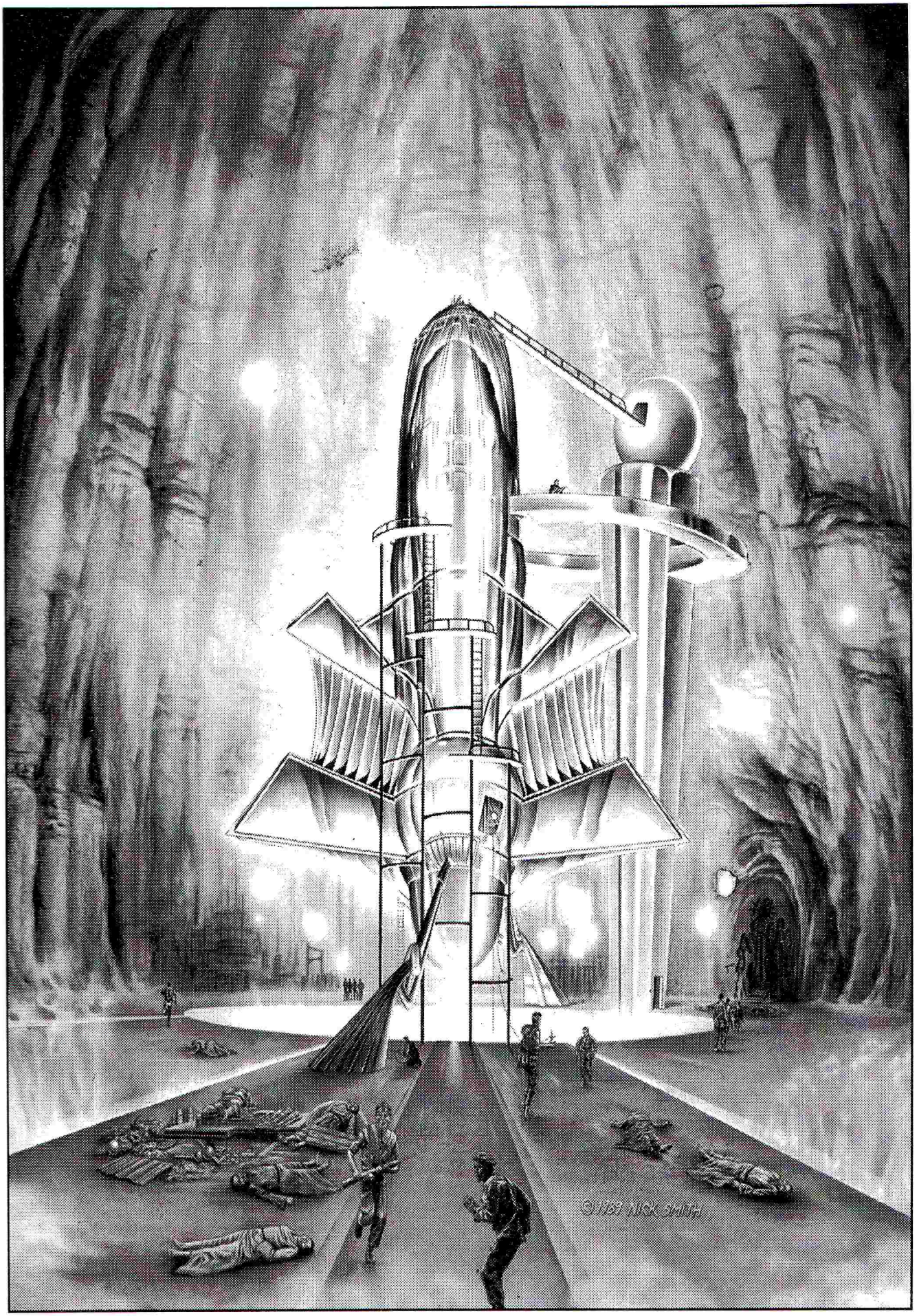
RYTUAŁY ROZPŁODOWE

Tego rodzaju ceremonie odbywają się z różną częstotliwością, zależnie od widzimisię kapłana, zawsze jednak mają miejsce na początku i na zakończenie sezonu tajfunów. Uczestniczą w nich ludzie i istoty z głębin; mniej więcej jedna trzecia kobiet (kobiety istot z głębin również biorą w obrzędach czynny udział) zachodzi w ciążę i rodzi mieszańców, jakich można spotkać w wiosce na wyspie. Dokładna obserwacja wysepki pozwoli zwrócić uwagę na bardzo dużą liczbę ciężarnych kobiet.

Tańce rytualne są, mówiąc delikatnie, obsceniczne, toteż Badacze, których naturalne poczucie przyzwoitości zostanie urażone, tracą 1k3 punktów Poczytalności; bardziej zblazowani Odkrywcy nie tracą nic.

RYTUAŁ OTWARCIA BRAMY

14 stycznia 1926 roku na Wyspę Szarego Smoka przybywają wszyscy członkowie Zakonu Obrzmiałej Kobiety, którym uda się dotrzeć na czas – to wielki dzień w dziejach kultu, toteż każdy



RAKIETA W JASKINI

chce na własne oczy ujrzeć co się będzie działo. Warto zauważyć, że w związku z tym na kilka tygodni znacznie spada liczba morderstw i innych przestępstw, dokonywanych na całym Dalekim Wschodzie. Liczba uczestników ceremonii wynosi od dwudziestu pięciu do dwustu pięćdziesięciu tysięcy osób, zależnie od decyzji Strażnika. W wypadku, gdyby tłum nie zmieścił się w świątyni, obrzędy mogą zostać odprawione na zewnątrz wulkanu. Przy okazji ścina się wszystkie palmy, by nie zasłaniały widoku zgromadzonym. Pojmani żywcem Badacze, spętani łańcuchami wraz z innymi więźniami, mają zostać złożeni w ofierze (to przynajmniej dobry pretekst, by tak długo zachować ich przy życiu).

Na wyspie brakuje Carla Stanforda, wypełniającego już nową misję na zlecenie swego mistrza. Natomiast Ho Fong i inni dostojnicy Zakonu są obecni podczas uroczystości, jeśli tylko interesy im na to pozwalają.

Po dwóch godzinach śpiewania hymnów, prowadzący obrzędy Penhew rzuca czar „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem". Bóg zjawia się na wyspie w aspekcie Obrzmiałej Kobiety; wyznawcy padają na twarz. Sir Aubrey poleca zebranych opiece bogini, która zamiera w bezruchu, oczekując otwarcia bramy. W dokładnie wyliczonym momencie sir Aubrey intonuje słowa, które mają otworzyć wrota – kiedy cel ten zostaje osiągnięty, Obrzmiała Kobieta budzi się, by donośnym rykiem oznajmić zgromadzonym swą radość.

Około dwadziestu pięciu minut przed otwarciem bramy Penhew wydaje wybranym kultystom rozkaz przecięcia palnikami wsporników rakiety. Wszystko, co się później wydarzy, jest wyliczone co do sekundy: zaopatrzony w głowicę i detonator pocisk zapada się w magmę na jakieś trzy metry; rozpalona, płynna materia wylewa się z otworu, zabijając pracujących przy uwolnieniu rakiety robotników. Pocisk gromadzi energię, a po około dziesięciu minutach ładunki wybuchowe odstrzeliwują górną część krateru i rakieta zostaje odpalona. Uszczęśliwieni kultyści wydają okrzyki zachwytu, sir Aubrey zaś we właściwym momencie wypowiada końcowe słowa inwokacji. W tej samej chwili kończą się również rytuały w Afryce i Australii, głowica rakiety eksploduje – droga na Ziemię stoi otworem. Nyarlathotep triumfuje: coraz mniej brakuje do ostatecznego unicestwienia świata.

Kiedy wszyscy jeszcze tańczą i cieszą się, sir Aubrey udaje się do ukrytego w komorze grobowej sarkofagu na długi, zasłużony odpoczynek. Po ośmiu miesiącach przebudzi się, gotów sprowadzić na Ziemię nowe okropieństwa.

JAK POKRZYŻOWAĆ PLANY PENHEWA

Istnieje wiele możliwych działań, których skutkiem będzie zniweczenie wysiłków sir Aubreya. Najbardziej oczywiste z nich omówiono pokrótce poniżej, ale gracze z pewnością sami coś wymyślą.

Najprościej i najskuteczniej byłoby przestawić chronometr Penhewa o jakieś 10 czy 20 minut, co spowodowałoby, że zarówno wybuch rakiety, jak i cały rytuał nie zgrałby się z ceremoniami na dwóch pozostałych kontynentach. Zegar, którym ma się posłużyć Penhew, bohaterowie mogli już widzieć na pokładzie „Mrocznej pani". Jeżeli inwokacja i eksplozja nie trafią idealnie w środek zaćmienia, nie pomogą w otwarciu bramy i cały rytuał na nic się nie zda.

Niestety, Nyarlathotep może zwrócić uwagę sir Aubreya na ustawienie zegara; Penhew nakręca chronometr codziennie po śniadaniu. Dlatego też skuteczność tego planu zależy od przysłowiowego łutu szczęścia – wszyscy Badacze muszą wykonać udany test Szczęścia.

Jeśli Strażnik uzna to za konieczne, w dzienniku Penhewa może znaleźć się wzmianka o konieczności idealnego zgrania wszystkich obrzędów w czasie. Jeżeli chronometr zostanie zniszczony z kilkudniowym wyprzedzeniem, „Mroczna pani" przywiezie nowy z Szanghaju, gdyby jednak zniszczyć go rankiem w dniu zaćmienia – sir Aubrey będzie bezradny (chyba że, oczywiście, w sprawę wmiesza się osobiście Nyarlathotep).

Gdyby Odkrywcy Tajemnic wpadli na pomysł wrzucenia głowicy pocisku do dołu z magmą, poddany działaniu wysokiej temperatury zapalnik zadziała po 1k4 minutach: wyspa ulegnie dezintegracji, a resztki atolu pozostaną radioaktywne do późnych lat siedemdziesiątych. Bohaterowie najprawdopodobniej zginą, ale wraz z nimi śmierć poniesie wielu kultystów, a plan Nyarlathotepa nie zostanie zrealizowany.

Można przepiłować wsporniki utrzymujące rakietę ponad otworem w posadzce (Siła 50, jeden człowiek potrzebuje na to trzech minut) – pocisk wpadnie wówczas do magmy i wypali w przypadkowym kierunku, trafi w sufit i ulegnie zniszczeniu. Zmniejszy to znacznie szanse powodzenia ceremonii, ale Nyarlathotep wciąż może wyjść z tej próby zwycięsko. Wybuch i powódź magmy zabiją wszystkich, którzy akurat znajdą się w jaskini. Gdyby jednak tylko częściowo podpiłować rusztowania, rakieta zatonie w magmie w ciągu czterech minut (skutki będą takie jak opisane przed chwilą).

Można zniszczyć zapalnik rakiety – zmiażdżyć go młotkiem lub, po wykonaniu udanego testu *mechaniki* bądź *elektryki*, subtelnie uszkodzić skomplikowany obwód elektryczny, co uniemożliwi start pocisku.

Dysponując odpowiednią ilością materiałów wybuchowych dałoby się wysadzić cały wulkan w powietrze, ale ponieważ „odpowiednia ilość" oznacza w tym wypadku 1k10+15 ton dynamitu albo osiem ton nitrogliceryny, nie warto o tym nawet wspominać. Można jeszcze pomyśleć o ostrzelaniu wulkanicznego stożka z dział okrętu bojowego: zawalenie góry na głowy wiernych i robotników w świątyni wymagałoby sześćdziesięciu celnych strzałów z armaty 350 mm, około trzystu strzałów z działa 200 mm lub mniej więcej tysiąca pocisków kalibru 125 mm. Tylko kapitan Isoge ma możliwość przeprowadzenia takiego ataku; ponieważ Wyspa Szarego Smoka nie leży na terytorium żadnego państwa, wystarczy mu zgoda bezpośrednich przełożonych.

W decydującym dniu nie ma co marzyć o zbombardowaniu wyspy z powietrza, ale ostrzał artyleryjski lub ładunki umieszczone odpowiednio wcześniej mogą spowodować eksplozję głowicy rakiety, a wtedy całą wysepkę szlag trafi.

Atak bojowników Nowych Chin

Najlepszą porą do przeprowadzenia napaści jest przypływ podczas spokojnej, pochmurnej nocy, kiedy „Kwiecista bogini" Ho Fonga przybije do brzegów wyspy – oznacza to bowiem, że szykuje się jakaś uroczystość. Mu Hsien sądzi, że w taką noc straże albo zostaną znacznie osłabione, albo w ogóle zdjęte z posterunków.

Jeżeli liczba kultystów na wyspie znacznie się zwiększy, Brady i Czu Min są gotowi pertraktować z każdym, kto mógłby pomóc w przeprowadzeniu ataku. Jack może nawet zaproponować Linowi Tang-ju „Tajemny Siedmioksiąg Hsana" w zamian za pomoc; jeżeli wie o kapitanie Isoge, zaoferuje mu całą swą wiedzę o wyspie, jaka tylko mogłaby się przydać wojskowemu – a Isoge sporo może, jeśli tylko uda się go przekonać o dobrych zamiarach Brady'ego i Czu. Przestrzegamy jednak przed rozpętaniem bitwy z udziałem chińskich najemników, fanatycznych kultystów, japońskich marynarzy, krążowników i shoggothów, które mogłyby takie krążowniki schrupać na śniadanie – okazałoby się zapewne, że potrzebnych jest do tego kilku Strażników, współdziałających jak kółeczka w zegarku.

Poniżej przedstawiamy najbardziej prawdopodobny scenariusz.

Z misji zwiadowczych wynika, że liczba kultystów na Wyspie Szarego Smoka systematycznie rośnie. Dochodzi wreszcie do sytuacji, w której szpiedzy z najwyższym trudem lądują niepostrzeżenie na wyspie, spędzają kwadrans w najbliższych krzakach, by uniknąć wykrycia, po czym uciekają na ląd. Na szczęście udaje im się schwytać paru zdegenerowanych kultystów, którzy po długim i trudnym przesłuchaniu zdradzą, że we wnętrzu wulkanu powstaje ogromna maszyna, która wkrótce wzbije się w powietrze.

Czu i Brady postanowią wysłać na wyspę kilka niezależnych oddziałów bojowych, które mają znaleźć i zniszczyć sir Aubreya oraz jego rakietę; broni palnej wolno im użyć tylko w ostateczności, ale Mu Hsien zauważa niewesoło, że pistolet i tak na nic się nie zda w obliczu potworów, jakie potrafią przywołać czarnoksiężnicy.

– Skradajcie się jak tygrysy – radzi spiskowcom. – I równie szybko atakujcie.

Czu poprowadzi jeden sześcioosobowy oddział, Brady drugi, a Badacze mogą utworzyć własną grupę, być może włączając w jej skład eksperta od broni czy artystę z dziedziny sztuk walki.

Zakończenie

Jeżeli Odkrywcy nie popełnią żadnego głupiego błędu, a szczęście im dopisze, mają sporą szansę nie dopuścić do otwarcia bramy. Należałoby im przyznać jakąś nagrodę w postaci Poczytalności – może po 1k10 punktów – głównie za pokonanie rozmaitych przeciwników, nie zaś za pokrzyżowanie planów, których pewnie i tak do końca nie ogarniają.

Jeżeli zdołają opieczętować Okiem Światła i Ciemności któryś z wierzchołków trójkąta tworzącego Wielką Bramę, należy im się po 1k20 punktów za każdą pieczęć. Nie wolno im jednak pozwolić, by spoczęli na laurach – poważyli się na zbyt wiele w obliczu potężnych nieprzyjaciół. Bez wątpienia ci spośród kultystów, którzy przeżyją, będą im deptać po piętach, chociażby po to, by dowiedzieć się, gdzie umieszczono symbole strażnicze. Pogrążeni w rozgrywkach z bóstwami Mitów i ich poddanymi, Badacze mogą zapomnieć o osobistym szczęściu i spokojnym życiu – musi im wystarczyć satysfakcja ze wspaniałych czynów, dokonywanych dla dobra całej ludzkości.

Współczynniki

BOHATEROWIE POZYTYWNI

JACK „MEDALION" BRADY, najemnik o nie ustalonym wieku, jedyny zdrowy na umyśle członek Ekspedycji Carlyle'a

Brady jest człowiekiem gwałtownym i w działaniu kieruje się głównie przeczuciami i impulsami; to instynktowny zabójca, któremu lepiej nie wchodzić w drogę. Jego Poczytalność jest niebezpiecznie niska jak na kogoś, kto stawia sobie tak poważne zadania – prawdopodobnie Jack długo już nie pożyje. Jeżeli popadnie w obłęd, będzie atakował wszystko, co wyda mu się związane z Mitami.

S	17	KON	16	BC	17	INT	13	MOC	16
ZR	18	WG	08	P	20	WYK	05	WT	17

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 80%, obrażenia 1k3+1k6*;
cios głową 75%, obrażenia 1k4+1k6;
pistolet maszynowy thompson 60%, obrażenia 1k10+2;
nóż bojowy 70%, obrażenia 1k4+2+1k6;
pałka policyjna 50%, obrażenia 1k6+1k6;
kopnięcie 40%, obrażenia 1k6+1k6.

* – *Jeżeli Jack będzie miał dość czasu, by wsunąć na palce kastet, zadaje w tym ataku obrażenia 1k3+2+1k6.*

Magia: Mosiężny medalion, który Jack dostał od matki, w każdej rundzie z prawdopodobieństwem 85% ściągnie na siebie i odbije jeden atak bronią grożącą przebiciem. Napastnik musi się jednak znajdować z przodu, nie za plecami Brady'ego.

Umiejętności: język arabski 15%, język chiński (dialekt mandaryński) 35%, język turecki 22%, materiały wybuchowe 85%, Mity Cthulhu 45%, nasłuchiwanie 75%, obsługa ciężkiego sprzętu 50%, pierwsza pomoc 65%, pływanie 65%, prowadzenie samochodu 50%, psychologia 35%, rzucanie 75%, skakanie 70%, skradanie się 85%, spostrzegawczość 85%, tropienie 50%, ukrywanie się 75%, uniki 95%, wmawianie 60%, wspinanie się 70%.

DALSI BOJOWNICY NOWYCH CHIN

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	14	13	15	14	15	12	13	14
KON	13	11	14	12	10	15	09	10
BC	12	13	13	11	12	15	14	13
ZR	13	13	13	13	12	12	12	12
WG	09	10	11	12	11	08	05	10
P	65	50	45	49	35	30	95	80
INT	14	16	13	13	12	13	15	14
MOC	14	13	16	11	10	09	17	08
WT	13	12	14	12	11	15	12	12

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 80%, obrażenia 1k3+1k4;
kopnięcie 70%, obrażenia 1k6+1k4;
cios głową, obrażenia 1k4+1k4;
pistolet automatyczny kaliber .45 z tłumikiem 55%, obrażenia 1k10+2*;
nóż bojowy 55%, obrażenia 1k4+2+1k4;
pałka policyjna 50%, obrażenia 1k6+1k4;
pistolet maszynowy thompson 45%, obrażenia 1k10+2.

* – *Strażnik może zadecydować, że pistolety bojowników Ostrej Akcji są zaopatrzone w tłumiki. W ten sposób podstawowy zasięg broni zmniejsza się wprawdzie o połowę, ale stojąc dalej niż dziesięć metrów od strzelca trzeba wykonać udany test* nasłuchiwania, *by w ogóle usłyszeć strzał.*

Czary: brak.

Umiejętności: język chiński (dialekt mandaryński) 60%, nasłuchiwanie 70%, rzucanie 60%, skakanie 50%, skradanie się 65%, spostrzegawczość 55%, sztuki walki 80%, ukrywanie się 65%, uniki 85%, wspinanie się 55%.

CZU MIN, 31 lat, przywódca Nowych Chin

S	15	KON	18	BC	13	INT	13	MOC	08
ZR	16	WG	12	WYK	16	P	55	WT	16

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pistolet automatyczny kaliber .45 90%, obrażenia 1k10+2*;
pistolet maszynowy thompson 75%, obrażenia 1k10+2;
uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k4;
nóż bojowy 70%, obrażenia 1k4+2+1k4**;
cios głową 55%, obrażenia 1k4+1k4;
pałka policyjna 50%, obrażenia 1k6+1k4;
kopnięcie 40%, obrażenia 1k6+1k4.

* – *pistolet Czu Mina ma założony tłumik.*

** – *Czu nie rozstaje się z nożem bojowym, który nosi w pochwie na przedramieniu.*

Obrzmiała Kobieta

„Zza czarnego wachlarza
pożeraczka dusz uśmiecha się fałszywie.
Ma wężowe, oślizłe ramiona,
nabrzmiałe od krwawego tłuszczu.
Smokozęba, żarłoczna
syci się szarymi liliami,
wdzięcznym darem dzieci
drgających u jej stóp…"

– „Bogini z czarnym wachlarzem"

„[…] i przed dumnym Hun Tao pojawia się majestatyczna postać – to sama Bogini przybyła go upokorzyć! Smukłejej macki obejmują mięsiste ciała jego żałosnych sług, kiedy zatapia smocze kły w ich rozkrzyczanych gardłach. Posłuszne jej woli sierpy odcinają ich ramiona, a pięcioro ust śpiewa pieśń zwycięstwa. Hun Tao drży i płacze, sam w pustej komnacie!"

– „Opowieść o kapłanie Kwanie"



Opisaną w tych dwóch dziełach, szczególnie ohydną postać Nyarlathotepa, znają tylko członkowie Zakonu Obrzmiałej Kobiety (zwanego też Zakonem Opasłej Kobiety), którego główny ośrodek znajduje się w Szanghaju. Jest to ważąca blisko trzysta kilogramów, dwumetrowa postać, nieco podobna do kobiety, z mackami zamiast ramion. Kolejne, mniejsze macki wyrastają zresztą z różnych punktów wstrętnego, tłustego, żółtoszarego cielska – jedna sterczy tuż poniżej oczu. Pod nią z kolei znajduje się kilka różowych, zębatych paszcz i bryłowatych podbródków.

Strój kobiety stanowi jedwabna, żółto-czarna tunika. Za pasem kołysze się zatkniętych tam sześć sierpów i czarny wachlarz, którym Obrzmiała Kobieta zasłania swe oblicze, by uchodzić za śliczną, smukłą, młodą Chinkę. Wachlarz sprawia bowiem, że patrzący zwraca uwagę głównie na jej oczy, jakoś nie zauważając prawdziwych kształtów przelewającego się cielska. Jednakże kiedy bogini odsłania twarz, obserwator zostaje porażony jej makabrycznym, odrażającym wyglądem.

Korzystając z wachlarza bogini uwodzi mężczyzn, by obdarzyć ich potworną, niepojętą rozkoszą, a potem jednym ciosem zamienić w bezkształtną, mięsistą masę.

Nyarlathotep zabity w postaci Obrzmiałej Kobiety przemienia się w masę wijących się spazmatycznie wypustek i macek, które natychmiast wkopują się w ziemię, by tam zniknąć bez śladu; bogini odrodzi się w tym samym miejscu za 1k6+2 miesiące, a jej pozorna śmierć i zmartwychwstanie nie mają żadnego wpływu na inne awatary Nyarlathotepa.

OBRZMIAŁA (OPASŁA) KOBIETA, awatar Nyarlathotepa

S	31	KON	44	BC	26	INT	86	MOC	100
ZR	19	Szybkość	12			WT	35		

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: macka 85%, obrażenia 3k3 plus przytrzymanie do pocałunku;
mniejsze macki 50%, obrażenia 1k4+3 każda (walcząca bogini trzyma w nich sierpy);
pocałunek 100%, obrażenia: 1k6 punktów Inteligencji.

Czary: Wszystkie zaklęcia Mitów. Poza tym bogini może przywoływać potwory, poświęcając 1 punkt magii za każdy punkt mocy wezwanego monstrum. Przywołanie shantaków, straszliwych łowców i sług Bogów Zewnętrznych wymaga od niej poświęcenia po jednym punkcie magii za każdą istotę.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 punktów.

Ataki: Obrzmiała Kobieta może w każdej rundzie zaatakować obydwiema mackami wyrastającymi jej z barków. Złapana macką ofiara od razu odnosi 3k3 obrażeń, a w następnej rundzie zostaje przyciągnięta do jednej z ociekających śluzem paszcz bogini. Dotknięcie ustami, znane jako „pocałunek Obrzmiałej Kobiety", prowadzi do trwałego obniżenia Inteligencji w tempie 1k6 punktów na rundę. Dopóki ofierze starczy Inteligencji, może próbować wyrwać się z uścisku bogini, porównując jej Siłę ze swoją w Tabeli Porównawczej. Z chwilą jednak, gdy Inteligencja zdobyczy spadnie do zera, Obrzmiała Kobieta rozłupie jej czaszkę i z mlaśnięciem pochłonie jeszcze żywy mózg („szare lilie" z poematu Liu Czan-fanga).

Oprócz tego bogini atakuje wrogów kilkoma drobniejszymi mackami: w każdej rundzie wykonuje się rzut 1k10, by określić ile takich ataków nastąpi. W każdej macce Obrzmiała Kobieta trzyma mały, ostry sierp.

Czary: brak.

Umiejętności: język angielski 10%, język chiński (dialekt mandaryński) 65%, materiały wybuchowe 30%, mechanika 45%, nasłuchiwanie 75%, perswazja 25%, pierwsza pomoc 55%, pływanie 65%, rzucanie 55%, skakanie 65%, skradanie się 65%, spostrzegawczość 65%, sztuki walki 75%, ukrywanie się 75%, uniki 90%, wmawianie 40%, wspinanie się 70%.

BOHATEROWIE NEGATYWNI

SIR AUBREY PENHEW, z wyglądu 55 lat, wicehrabia Pevensey, egiptolog, bezwzględny czarownik

Sir Aubrey wygląda na 55 lat, ale ciało ma młode i sprawne niczym dwudziestoletni mężczyzna. Jeżeli uzna, że dla świątyni i Wyspy Szarego Smoka nie ma już ratunku, będzie się salwował ucieczką na pokładzie „Mrocznej pani": może sam sterować jachtem, a odcumowanie i wydostanie się poza lagunę zajmie mu 1k4+3 minuty. Jeśli jego ludzie schwytają Badaczy na wyspie, przesłucha ich bardzo starannie, zanim wyda wyrok śmierci.

S	15	KON	18	BC	12	INT	18	MOC	21
ZR	16	WG	18	WYK	18	P	0	WT	15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer kaliber .38 30%, obrażenia 1k10;
obrzędowy sierp 25%, obrażenia 1k8+1+1k4.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin", „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem", „Nawiązanie kontaktu z piasecznikami", „Straszliwa klątwa Azathotha", „Pięść Yog-Sothotha", „Wstrząśnienie", „Kradzież życia", „Fala zapomnienia" oraz inne, wedle uznania Strażnika.

Umiejętności: antropologia 55%, archeologia 75%, astronomia 25%, elektryka 35%, fizyka 35%, historia Egiptu 75%, język arabski 40%, język chiński (dialekt mandaryński) 50%, język istot z głębin 35%, język Wielkich Przedwiecznych (pisany) 40%, mechanika 45%, Mity Cthulhu 20%, okultyzm (wiedza o magii egipskiej) 50%, perswazja 75%, psychologia 50%, skradanie się 40%, ukrywanie się 50%, uniki 35%, znajomość egipskich hieroglifów 85%.

PRZERAŻAJĄCE ISTOTY Z GŁĘBIN

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	10	13	11	12	13	16	20	16
KON	06	17	14	07	11	16	15	11
BC	19	15	21	16	19	12	10	15
INT	13	13	09	16	11	11	16	15
MOC	06	14	10	08	09	13	11	09
ZR	16	15	15	14	12	10	08	05
WT	13	16	18	12	15	14	13	13

Szybkość: 8/10 w wodzie

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: trójząb 25%, obrażenia 1k6+1+1k4;
pazury 25%, obrażenia 1k4+1k4.

Czary: istota nr 2 zna zaklęcie „Wstrząśnienie".

Umiejętności: nasłuchiwanie 40%, pływanie 95%, rzucanie 25%, skakanie 30%, skradanie się 35%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 35%, uniki 45%.

MIESZKAŃCY WIOSKI NA WYSPIE, POTOMKOWIE LUDZI I ISTOT Z GŁĘBIN

Podajemy współczynniki tylko ośmiorga wieśniaków, ale gdyby Badacze przeprowadzili desant dużymi siłami, można mieszkańców wioski „rozmnożyć", zwłaszcza jeśli bliski jest moment otwarcia bramy i na wyspę ściągnęło mnóstwo kultystów. Współczynniki odnoszą się do półludzi, którzy niebawem zamienią się do reszty w istoty z głębin, tymczasem jednak bez namysłu atakują nieproszonych gości. Wszyscy są obłąkani.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
S	11	10	08	07	11	14	12	11
KON	09	08	10	07	15	12	10	09
BC	12	12	10	09	11	09	12	13
INT	09	09	08	08	08	08	09	09
MOC	05	04	13	08	07	10	11	06
ZR	13	12	12	10	09	09	09	08
WG	04	04	05	03	03	03	06	08
WT	11	11	10	08	13	11	11	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowy sierp 35%, obrażenia 1k4+3;
krótka pałka 25%, obrażenia 1k6;
uderzenie pięścią 20%, obrażenia 1k3.

Umiejętności: łowienie ryb 65%, nasłuchiwanie 45%, pływanie 90%, pływanie łodzią 40%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 45%, uniki 45%.

JULES SAVOYARD, 39 lat, kapitan „Mrocznej pani", kapłan Zakonu Obrzmiałej Kobiety

S	08	KON	10	BC	15	INT	10	MOC	16
ZR	09	WG	03	WYK	10	P	0	WT	13

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pistolet automatyczny kaliber .45 65%, obrażenia 1k10+2.

Czary: Fala zapomnienia.

Umiejętności: język angielski 35%, język chiński (dialekt mandaryński) 20%, język francuski 75%, Mity Cthulhu 15%, nawigacja 45%, prawo 20%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 50%, sterowanie statkiem 60%.

OBŁĄKANI PÓŁLUDZIE, wchodzący w skład załogi Mrocznej Pani

Wszyscy marynarze z biegiem czasu przekształcą się w istoty z głębin. Natychmiast zaatakują ewentualnych intruzów na pokładzie i będą walczyć zaciekle (to łatwe, gdy jest się kompletnie obłąkanym). Na jachcie nudzą się, toteż pozostaje im tylko naśladować kapitana w nie kończących się popijawach i przesypianiu kaca. Ani na morzu, ani w porcie nie zachowują szczególnej czujności.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
S	10	11	09	09	11	13
KON	09	08	10	07	15	12
BC	12	13	10	09	11	09
INT	09	09	08	08	08	08
MOC	05	04	13	08	07	10
ZR	13	12	12	10	09	09
WG	04	04	05	03	03	03
WT	11	11	10	08	13	11

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: obrzędowy sierp 35%, obrażenia 1k4+3;
krótka pałka 25%, obrażenia 1k6;
uderzenie pięścią 20%, obrażenia 1k3.

Umiejętności: łowienie ryb 65%, nasłuchiwanie 45%, pływanie 90%, pływanie łodzią 40%, spostrzegawczość 40%.

Dodatek: czym się zająć na statku

Przedstawiamy tu kilka pomysłów na zagospodarowanie czasu spędzonego przez Badaczy na statkach w podróżach między pięcioma kontynentami. W zależności od decyzji graczy rejsów takich może być całkiem sporo i pochłoną one niemało czasu. Z pewnością niektórzy Strażnicy ograniczą się do streszczenia ich w paru zdaniach, inni zaś obmyślą własne, krótkie przygódki, które ubarwią życie pasażerów. Tym niemniej może zdarzyć się i tak, że Strażnik uzna, iż warto dać Odkrywcom Tajemnic szansę nauczenia się czegoś bądź odzyskania utraconej Poczytalności.

NAJBARDZIEJ PRAWDOPODOBNE TRASY REJSÓW

W „Maskach Nyarlathotepa" bohaterowie mają okazję odbywać podróże na następujących trasach:

- Nowy Jork – Southampton
- Southampton – Aleksandria lub Port Said
- Port Said – Mombasa
- Mombasa – Singapur
- Singapur – Darwin, Port Hedland lub Perth
- Singapur – Hongkong lub Szanghaj
- Szanghaj lub Perth – San Francisco
- Nowy Jork – Chicago – San Francisco (pociągiem)

PRZYKŁADOWE STATKI

A oto kilka statków handlowych i pasażerskich, którymi bohaterowie „Masek" mogą pływać po świecie: „Laurentides", brytyjski transatlantyk pasażerski; „Snohomish", statek handlowy z kabinami pasażerskimi, bandera USA; „Hebanowy wiatr", tramp na usługach kultystów, kursujący z Londynu do Chin; „Niedościgły", stary liniowiec pasażerski, kursujący z Anglii do Indii pod brytyjską banderą.

PODNOSZENIE POZIOMU UMIEJĘTNOŚCI

W tej kampanii, podczas rejsu, dopuszczalna jest próba podniesienia poziomu jednej umiejętności. Najpierw Badacz musi wykazać się należytym entuzjazmem i silną wolą, czyli wykonać test potrojonej Mocy – niepowodzenie oznacza, że jest zbyt zdekoncentrowany (zrelaksowany), by jego wysiłki przyniosły jakieś owoce. Oto wykaz umiejętności, nad którymi można popracować na statku:

- Codzienne strzelanie do rzutków na tylnym pokładzie zwiększa o +1k4-1 umiejętność strzelania ze strzelby.
- Codzienne lekcje szermierki zwiększają o +1k4-1 umiejętność walki szpadą, szablą lub inną bronią białą.
- Codzienne ćwiczenia na strzelnicy pod pokładem (jeśli jest taka możliwość) zwiększają o +1k4-1 umiejętność strzelania z pistoletu.
- Codzienne ćwiczenia gimnastyczne podnoszą o +1k4-1 poziom *uników* lub *skakania.*
- Spędzenie codziennie kilku godzin na basenie (jeśli jest na statku) podnosi o +1k4-1 poziom *pływania.*
- Codzienne ćwiczenie zapasów podnosi o 1k4-1 poziom *chwytu.*
- Codzienne ćwiczenia bokserskie podnoszą o 1k4-1 poziom *uderzenia pięścią.*

Bohaterowie podróżujący pierwszą klasą mogą również podwyższyć swą *wiarygodność.* Muszą w tym celu co wieczór pokazywać się w salonie, pograć w karty, poplotkować, a następnie wykonać udany test (k100) zsumowanych *wiarygodności, wmawiania, nasłuchiwania* oraz *psychologii.* Dopiero wówczas ich *wiarygodność* zwiększy się o 1k4-1 procent.

Jeżeli któryś z bohaterów opanował *okultyzm, nawigację* bądź *język obcy* na poziomie najwyżej 10%, może próbować poćwiczyć jedną z tych umiejętności. Na dużym, szanującym się statku tego rodzaju zajęcia, organizowane są przez płatnika i wchodzą w zakres standardowych usług. Istnieje 50% szans, że będzie można poduczyć się następujących języków: arabskiego, francuskiego, niemieckiego, hindi, włoskiego i hiszpańskiego; z prawdopodobieństwem 25% dostępne będą także bengali, chiński (dialekt kantoński i mandaryński), niderlandzki, grecki, japoński, parsi (staroperski), polski, rosyjski, szwedzki, turecki, urdu i łacina. Strażnik może dopuścić możliwość występowania także innych, nowoczesnych języków, z prawdopodobieństwem 10%.

Lekcje ograniczą się w praktyce do konwersacji z jakimś zblazowanym pasażerem, ale codzienny kontakt z językiem może prowadzić do wychwycenia czegoś użytecznego: wymaga to udanego testu Inteligencji x 5. Nauk okultystycznych będzie zapewne nauczał jakiś wędrowny teozof czy inny badacz nauk tajemnych, nawigacji zaś jeden z oficerów statku (prywatnie i odpłatnie).

Na frachtowcu zaopatrzonym w kajuty pasażerskie można podwyższyć poziom następujących umiejętności:

- *obsługa ciężkiego sprzętu* +1k4-1;
- *nawigacja* +1k4-1, pod warunkiem, że dotychczasowy poziom tej umiejętności nie przekracza 10%;
- *język obcy* (język, którym posługuje się większość członków załogi) +1k4-1, pod warunkiem, że dotychczasowy poziom tej umiejętności nie przekracza 10%.

Umiejętności bardziej intelektualnej natury wymagają więcej czasu i lepszych nauczycieli niż tych, których można znaleźć w czasie rejsu.

ODZYSKIWANIE PUNKTÓW POCZYTALNOŚCI

W latach dwudziestych naszego stulecia lekarze często przepisywali pacjentom rejsy morskie jako lekarstwo na zszarpane nerwy. Pomysł ten znakomicie pasuje do naszej kampanii, toteż Badacze powinni automatycznie odzyskać po 1k4-1 punktów Poczytalności, jeśli na statku nie przydarzy im się nic niepokojącego (lub jeżeli będą w stanie zignorować znaczenie wydarzeń).

POMOCE DLA GRACZY

Na zakończenie zamieszczamy wszystkie Pomoce dla graczy, żeby ułatwić Strażnikowi ich wykorzystanie. Można je śmiało kopiować na własny użytek.

Indeks *Pomocy dla graczy*

NrP	Rozdział	Strona	Kopia
1	1	20	210
2	1	20	210
3	wstęp	16	212
4	wstęp	16	211
5	wstęp	17	212
6	wstęp	17	212
7	wstęp	17	212
8	wstęp	17	212
9	wstęp	17	211
10	wstęp	17	212
11	1	24	213
12	1	23	223
13	1	23	211
14	1	25	215
15	1	25	215
16	1	25	214
17	1	24	213
18	1	25	215
19	1	28	217
20	1	30	214
21	1	31	223
22	1	32	215
23	1	33	209
24	1	36	216
25	2	50	215
26	2	54	217
27	2	60	218
28	2	63	216
29	2	68	211
30	3	79	216
31	3	83	219
32	3	102	218
33	3	105	218
34	4	117	219
35	4	120	217
36	5	138	218
37	5	154	222
38	6	187	219
39	6	188	220
40	6	188	220
41	6	188	220
42	6	193	223
43	6	195	221
44	6	196	222
45	6	202	220

Główne tezy wykładu profesora Anthony'ego Cowlesa, wygłoszonego na Uniwersytecie Nowojorskim

1 W dawnych wiekach kult nietoperzy cieszył się ogromną popularnością wśród australijskich aborygenów. Zwierzęta te czczono na całym kontynencie, a głównego boga nazywano zawsze Ojcem Wszystkich Nietoperzy. Jego wyznawcy wierzyli, że składając mu ofiary z ludzi sprawią, iż zniży się do tego, by się im objawić, kiedy zaś to nastąpi, zawładnie duszami wszystkich mieszkańców naszego świata. Skazańcy musieli przebiec pomiędzy dwoma szeregami kultystów, uzbrojonych w krótkie, nabijane zębami nietoperzy pałki. Na ostrych jak szpilki zębach znajdowała się trucizna uzyskiwana z krwi wściekłych nietoperzy; działała szybko, ale ofiary przed śmiercią popadały w obłęd. Przywódcy kultu potrafili ponoć przybierać postać uskrzydlonych węży, co pozwalało im polować na ofiary w odległych zakątkach kontynentu.

Cowles sądzi, iż kult ten przed kilkuset laty przestał istnieć lub przynajmniej stracił cały impet i popularność. W każdym razie to właśnie ta sprawa sprawiła, że zainteresował się książkami Jacksona Eliasa.

2 W popularnym wśród aborygenów cyklu pieśni znajduje się wzmianka o pewnym miejscu na zachodzie Australii, gdzie niegdyś gromadziły się olbrzymie istoty, bogowie. Byli zupełnie różni od ludzi, budowali potężne, śpiące mury i wykopywali ogromne jaskinie. Zostali jednak pokonani przez żywe wiatry, które zniszczyły ich siedzibę, a tym samym otwarły drogę dla Ojca Wszystkich Nietoperzy, który przybył tu i od tego czasu urósł w siłę.

3 Cowles pokazuje Badaczom trzy prześwietlone przeźrocza na szklanych płytach fotograficznych. Na każdym z nich widać grupkę spoconych mężczyzn, stojących obok gigantycznych kamiennych bloków, silnie już zniszczonych erozją, ale bez wątpienia obrobionych dla celów budowlanych; na niektórych widnieją słabe zarysy ozdobnych wzorów i płaskorzeźb. Wszędzie dokoła widać zwały piasku. Profesor nie zabrał wprawdzie dzienników odkrywcy budowli, niejakiego Arthura MacWhirra z Port Hedland, ale autor wspomina w nich o częstych atakach ze strony tubylców. Ofiary napaści ginęły wskutek odniesienia setek drobnych ran kłutych i tłuczonych, co przywodzi na myśl rytualne pałki kultystów nietoperzy.

4 Na koniec Cowles przytacza jeszcze opowieść, którą spisał na wybrzeżach Morza Arafura, w północnej Australii: Piaskowy Nietoperz, zwany też Ojcem Wszystkich Nietoperzy, wdał się w pojedynek intelektualny z Tęczowym Wężem, który jest aborygeńską deifikacją wody i patronem wszelkiego życia. Tęczowemu Wężowi udało się oszukać Nietoperza i zapędzić go wraz z jego klanem w głęboką, podwodną pułapkę, z której ten nie może wrócić, by znów nękać ludzi.

Pomoc dla graczy nr 1

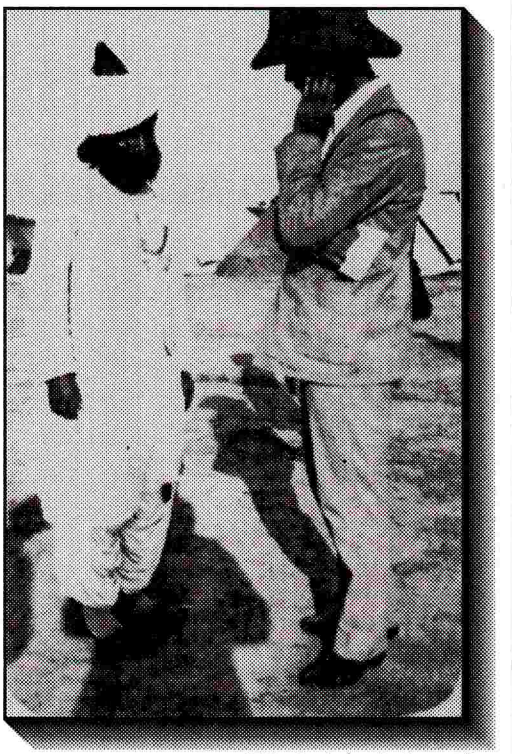
Informacje na temat twojego przyjaciela, Jacksona Eliasa

Jackson Elias ma 38 lat, jest średniego wzrostu, przeciętnej budowy ciała i ma śniadą skórę. Pochodzi ze Stratford w stanie Connecticut. Będąc sierotą szybko musiał się nauczyć radzić sobie w życiu, w czym z pewnością pomogło mu łagodne, miłe usposobienie. Z tego, co wiesz, Jackson nie ma ani żadnych krewnych, ani stałego adresu zamieszkania.

Lubisz go i cenisz sobie jego przyjaźń, choć spotykacie się rzadko – co kilka miesięcy, czasem jeszcze rzadziej. Gdyby jednak coś mu się stało, byłoby ci z pewnością przykro i zapałałbyś żądzą zemsty. Twoim zdaniem dzięki takim ludziom jak Jackson świat staje się lepszy.

Jest samoukiem, a w swoich pracach zajmuje się badaniem i opisywaniem kultów śmierci na całym świecie. Zwykle można odnieść wrażenie, że pisze o rzeczach, które zna z własnego doświadczenia. Do końca nie ujawnia swoich projektów i nie dyskutuje o nich, zanim nie będzie gotów napisać czegoś konkretnego. Najszerszym rozgłosem cieszą się „Synowie śmierci" („Sons of Death"), książka poświęcona współczesnym rytualnym mordercom (*thugom*) w Indiach. Jackson zna kilka języków, dużo podróżuje; jest towarzyski i nigdy nie odmówiłby zaproszeniu na drinka. Pali fajkę, ma stalowe nerwy, jest solidny, punktualny i nie zlęknie się ani bójki w barze, ani wrogich mu urzędasów.

We wszystkich książkach kładzie nacisk na zjawisko manipulowania lękami przez wyznawców kultów śmierci. Jest urodzonym sceptykiem i nigdy nie znalazł dowodu na działanie sił nadnaturalnych, magii czy okrutnych, prastarych bogów. Twierdzi, że kultystów charakteryzuje zwykle słaba psychika i poczucie braku celu w życiu – te właśnie cechy każą im mordować niewinne ofiary, by poczuć, że są silni, że są wybrańcami boga. Kulty przyciągają ludzi słabej woli, ale ich przywódcy zwykle są przebiegli i silni. Z chwilą,gdy ludzie przestaną się bać kultystów, religia ginie.



[Zdjęcie, które Jackson Elias dał ci kiedyś na pamiątkę – on sam stoi z prawej]

Oto książki, jakie Jackson Elias dotychczas opublikował:

„Skulls Along the River" („Czaszki nad rzeką", 1910) – książka o łowcach głów z dorzecza Amazonki.

„Masters of the Black Arts" („Mistrzowie czarnej sztuki", 1912) – historia organizacji zrzeszających wiedźmy i czarowników.

„The Way of Terror" („Siła strachu", 1913) – analiza roli strachu w organizacji kultu (książka doczekała się przychylnej recenzji George'a Sorela).

„The Smoking Heart" („Dymiące serce", 1915) – książka jest podzielona na dwie części: pierwszą z nich Elias poświęcił kultom śmierci wśród Majów, drugą zaś – współczesnym kultom środkowoamerykańskim.

„Sons of Death" („Synowie śmierci", 1918) – indyjscy *thugowie* w początkach dwudziestego wieku. Jackson przeniknął w szeregi kultystów, by napisać tę książkę.

„Witch Cults of England" („Angielskie czarownice", 1920) – historia sabatów w dziewięciu angielskich hrabstwach. Zawiera wywiady z praktykującymi wiedźmami. Rebecca West uznała, że znaczna część materiału jest po prostu trywialna i narzekała na przerost formy nad treścią.

„The Black Power" („Czarna siła", 1921) – rozwinięcie wątków zapoczątkowanych w „Sile strachu". W książce znalazły się wywiady z kilkoma anonimowymi przywódcami kultów.

Wydawcą wszystkich książek Eliasa jest nowojorskie wydawnictwo Prospero Press, a redaktorem – szef Prospero, Jonah Kensington. Kensington przyjaźni się z Jacksonem i całkiem nieźle cię zna.

Pomoc dla graczy nr 2

World-wide Telegraph Service

Hudson Terminal, Church Street 30,
Nowy Jork, USA



MAM INFORMACJE EKSPEDYCJA CARLYLE'A STOP CHCĘ ZBADAĆ SPRAWĘ STOP POTRZEBNY SOLIDNY ZESPÓŁ STOP PRZYJEŻDŻAM 15 STYCZNIA STOP PODPISANO JACKSON ELIAS

Pomoc dla graczy nr 4

EKSPEDYCJA CARLYLE'A WYRUSZA DO ANGLII

Wyprawa naukowa, prowadzona przez Rogera Carlyle'a, młodego playboya, o którego fortunie krążą legendy, wyruszyła dziś do Southampton na pokładzie luksusowego brytyjskiego liniowca „Sztandar imperium".

Wbrew wcześniejszym doniesieniom, przed udaniem się do Egiptu członkowie wyprawy zamierzają przeprowadzić pewne badania już w Londynie, w siedzibie Fundacji Penhewa. Do Afryki wyruszą z około miesięcznym opóźnieniem.

Czytelnicy pamiętają zapewne gigantyczną fetę, którą dwudziestoczteroletni dziś Roger wyprawił w dniu swoich osiemnastych urodzi w hotelu „Waldorf-Astoria". Od tego czasu nazwisko Carlyle kojarzy się głównie ze skandalami, ale w oczach mieszkańców Manhattanu młodzieniec bynajmniej nie stracił wrodzonego uroku.

Członkowie ekspedycji nie chcieli rozmawiać o celu swej wizyty w Egipcie.

POZOSTALI CZŁONKOWIE EKSPEDYCJI

Zastępcą kierownika wyprawy jest znany egiptolog, sir Aubrey Penhew. On również będzie sprawował nadzór nad wykopaliskami.

Doktor Robert Huston, psycholog z modnej ostatnio szkoły „freudowskiej", towarzyszy Rogerowi, by prowadzić niezależne badania starożytnych piktogramów.

Panna Hypatia Masters, którą w przeszłości łączyły z Carlylem bliskie stosunki, pełni funkcję fotografa i kronikarza ekspedycji.

Zaufany przyjaciel Rogera, niejaki Jack Brady, dzięki sporemu doświadczeniu ma służyć kierownikowi wszechstronną pomocą. Być może w Londynie dołączą do grupy dalsze osoby.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 5 KWIETNIA 1919

Pomoc dla graczy nr 9

DONIESIENIA O MASAKRZE EKSPEDYCJI CARLYLE'A ZOSTAŁY POTWIERDZONE

NAIROBI (Reuters) – Przedstawiciele lokalnej policji potwierdzili dziś, iż znaleziono ślady masakry zaginionej ekspedycji naukowo-fotograficznej, prowadzonej przez nowojorskiego milionera, Rogera Carlyle'a; sam Carlyle został uznany za zaginionego.

Winą za tę przerażającą zbrodnię obciążono członków nieprzychylnie do białych nastawionego plemienia Nandi. W kilku zbiorowych mogiłach znaleziono z górą dwadzieścia ciał uczestników wyprawy i tragarzy.

Niebezpieczne poszukiwania prowadziła osobiście Erica Carlyle, siostra Rogera i ewentualna dziedziczka rodowej fortuny. Podziękowała przedstawicielom plemienia Kikuju za pomoc, chociaż samo miejsce masakry zostało odkryte przez policję.

Wśród zaginionych znajdują się także: sir Aubrey Penhew, słynny egiptolog, Hypatia Masters, przedstawicielka nowojorskich wyższych sfer oraz doktor Robert Huston, lekarz. Większość tragarzy zginęła na miejscu.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 24 MAJA 1920

Pomoc dla graczy nr 29

Drogi Aubreyu,

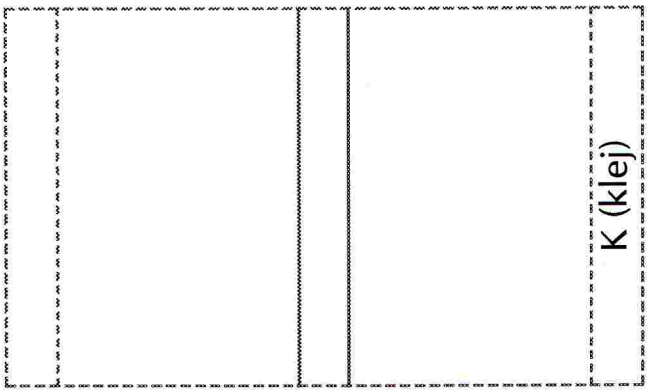
Sprawa Eliasa została załatwiona w Nowym Jorku. Teraz ty musisz powstrzymać Brady'ego. To wprost niewiarygodne, by tak długo udawało mu się nam wymykać. Ten człowiek może stać się przeszkodą na drodze naszego Pana. Jeśli zechcesz, mogę...

Pomoc dla graczy nr 13

Instrukcja: wyciąć wzdłuż linii przerywanych, pozaginać wzdłuż linii ciągłych. Część „A" stanowi wnętrze pudełka, część „B" – element zewnętrzny („A" powinno dać się gładko wsunąć w „B"). Na wierzchnie pudełko należy przykleić etykietkę „Pijanego tygrysa".



Część „B"





Pomoc dla graczy nr 5

CARLYLE WYJEŻDŻA Z EGIPTU

KAIR (AP) – sir Aubrey Penhew, tymczasowo pełniący funkcję rzecznika Ekspedycji Carlyle'a, oznajmił w poniedziałek, że kierownictwo wyprawy zamierza udać się do Afryki Wschodniej na, jak to określił, „zasłużony odpoczynek".

Sir Aubrey zdementował pogłoski, jakoby podczas prac wykopaliskowych udało się znaleźć trop prowadzący do legendarnych kopalń króla Salomona. „Wybieramy się na safari, by odetchnąć od grzebania w piasku", powiedział.

Nie udało się nam skontaktować z Rogerem Carlylem, zamożnym nowojorczykiem, formalnym kierownikiem ekspedycji, który niestety wciąż odczuwa przykre skutki niedawnego udaru cieplnego. Miejscowi specjaliści twierdzą, że o tej porze roku Egipt jest stanowczo zbyt upalny dla przeciętnego Europejczyka czy Amerykanina. Carlyle'owi nie pomógł z pewnością demokratyczny zapał, który kazał mu osobiście machać szpadlem i kilofem.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 3 LIPCA 1919

Pomoc dla graczy nr 6

SZACOWNI GOŚCIE

MOMBASA (Reuters) – Kierownictwo amerykańskiej ekspedycji archeologicznej przybyło do Kenii na wakacje po wyczerpujących pracach wykopaliskowych w dolinie Nilu.

Nasz podsekretarz, Royston Whittingdon, podjął ich uroczystą kolacją w Collingswood House. Drugi kierownik wyprawy, sir Aubrey Penhew, brylował w towarzystwie, dając dowody wspaniałego poczucia humoru.

Wraz z sir Aubreyem do Mombasy przybyło dwóch Amerykanów: młody finansista Roger Carlyle i lekarz wyprawy, Robert Huston.

Jutro naukowcy zamierzają udać się do Nairobi, by stamtąd wyruszyć na polowanie.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 24 LIPCA 1919

Pomoc dla graczy nr 7

EKSPEDYCJA CARLYLE'A ZAGINĘŁA BEZ ŚLADU!

MOMBASA (Reuters) – Przedstawiciele policji, stacjonujący w wyżynnych rejonach kraju, zwrócili się dziś do mieszkańców tych terenów o pomoc w odnalezieniu członków Ekspedycji Carlyle'a. Od blisko dwóch miesięcy żaden z nich nie dał znaku życia.

W skład grupy wchodzi młody milioner Roger Carlyle, troje innych Amerykanów i ogólnie poważany angielski egiptolog, sir Aubrey Penhew. Wyprawa wyruszyła z Nairobi 3 sierpnia, oficjalnie na safari fotograficzne. Chodziły jednak słuchy, że prawdziwym celem było odnalezienie legendarnych skarbów, o których jest mowa w Biblii.

Carlyle zamierzał badać okolice Wielkiego Rowu, rozciągającego się na północny zachód od Nairobi.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 15 PAŹDZIERNIKA 1919

Pomoc dla graczy nr 3

WIEŚCI Z NOWEGO JORKU

ROGER CARLYLE, milioner i bawidamek, którego wszyscy tu znają – albo o którym przynajmniej wszyscy słyszeli – chce się cichaczem wymknąć z Jorku, żeby pooglądać prastare grobowce w Egipcie! Widzieliście zapewne panienki, jakie podrywa w nocnych lokalach. Niewątpliwie uda mu się więc wygrzebać kogoś – to znaczy COŚ – równie ciekawego z egipskich piasków.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 4 KWIETNIA 1919

Pomoc dla graczy nr 8

ERICA CARLYLE PRZYJEŻDŻA DO AFRYKI

MOMBASA (Reuters) – Panna Erica Carlyle, siostra amerykańskiego kierownika zaginionej ekspedycji archeologicznej, zeszła dziś w Mombasie na ląd z pokładu egipskiego statku „Fontanna życia".

Jej przybycie do Afryki wiąże się z niedawnymi raportami policji, przygotowanymi w oparciu o zeznania zamieszkujących okolice Nairobi tubylców z plemienia Kikuju. Wieśniacy ci twierdzą bowiem, że nieopodal lasu Aberdare dokonano masakry niezidentyfikowanych białych przybyszów.

Panna Carlyle zadeklarowała chęć odnalezienia brata bez względu na to, jaki byłby koszt takiego przedsięwzięcia i ile wysiłku by ono wymagało. Wraz z nią do Kenii przybyli więc zaufani ludzie, mający stanowić trzon ekspedycji poszukiwawczej. Jutro wszyscy zamierzają wyruszyć do Nairobi, dzisiejszy dzień natomiast spędzili na szczegółowym uzgadnianiu dostaw zaopatrzenia z miejscowymi agentami i urzędnikami kolonialnymi.

Najbliższa towarzyszka panny Carlyle, Victoria Post, w pewnym sensie podkreśliła jej determinację, przypominając, z jakimi niewygodami wiązała się sama podróż statkiem.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 11 MARCA 1920

Pomoc dla graczy nr 10

MORDERCY POWIESZENI!

NAIROBI (Reuters) – Dziś rano, po krótkim, znakomicie przeprowadzonym procesie, wykonano wyrok śmierci na pięciu przywódcach szczepu Nandi, odpowiedzialnych za masakrę Ekspedycji Carlyle'a.

Zbrodniarze do samego końca nie zdradzili, gdzie ukryto ciała białych kierowników wyprawy. Przedstawiciel władz kolonialnych, pan Harvis, wykazał nie pozostawiając żadnych wątpliwości, iż mord miał podłoże rasistowskie, a białych uczestników ekspedycji uprowadzono do kryjówki, gdzie zginęli w męczarniach.

Panna Erica Carlyle opuściła Kenię przed kilkoma tygodniami, kiedy nie udało się jej odnaleźć zaginionego brata. Teraz z pewnością ucieszy się na wieść o takim zakończeniu sprawy.

„TU I TAM W NOWYM JORKU", 19 CZERWCA 1920

Pomoc dla graczy nr 11

Kair, Egipt
3 stycznia 1919

Szanowny panie Carlyle,

Słyszałem, że interesuje się pan historią naszego kraju. Sądzę, iż mógłbym być w tym panu pomocny, gdyż w moim posiadaniu znajduje się kilka cennych i – jak sądzę – ciekawych obiektów. Z przyjemnością prześlę je panu, jeśli tylko porozumiemy się co do ceny; oczywiście jako prawdziwe, starożytne dzieła sztuki są warte uczciwej sumy. Zajmę się załatwieniem wszelkich formalności – wystarczy by odwiedził mnie pański agent. Mój sklep mieści się w Starym Kwartale, przy ulicy Szakali.

Pozostaję z poważaniem,
Faraz Nadżir

Pomoc dla graczy nr 17

Tylko dziś

„Mroczne kulty Polinezji i południowego Pacyfiku"

ilustrowany przeźroczami dwugodzinny wykład prof. doktora Anthony'ego Cowlesa

z Uniwersytetu w Sydney,
członka *Polynesian Esoterica*
na Uniwersytecie Miskatonic (Arkham)

Sala Schuylera,
godz. 20.00

Tylko dziś

Pomoc dla graczy nr 16

7 listopada 1924

Pan Jackson Elias
co Prospero House Publishers
Lexington Avenue, Nowy Jork

Szanowny Panie,

Książki, o którą pan pytał, nie mamy już w naszych zbiorach. Potrzebne panu informacje mogą znajdować się jednak w innych woluminach. Proszę się skontaktować ze mną po przyjeździe, a z przyjemnością udzielę panu dalszej pomocy.

Zawsze do usług,

Miriam Atwright

Miriam Atwright

Pomoc dla graczy nr 20

8 sierpnia 1924
Nairobi

Drogi Jonah,
Ma wspaniałą nowinę! Istnieje możliwość, iż nie wszyscy członkowie Ekspedycji Carlyle a zginęli. Złapałem ciekawy trop. Miejscowe władze zaprzeczają możliwości działania kultu, ale tubylcy twierdzą coś wprost przeciwnego. Nie uwierzyłbyś, co mi tu opowiadają! Niedługo wyślę Ci najciekawsze notatki. Będziemy bogaci!

Krwawe całusy przesyła
J.

PS: Będę potrzebował zaliczki. Szczegóły wkrótce.

Pomoc dla graczy nr 25

SZOKUJĄCE OBRAZY PRZYNOSZĄ UZNANIE TWÓRCY

Potworności, będące dziełem naszego artysty, naśladują twórczość „surrealistów"

KOLEKCJONERZY KUPUJĄ obrazy, których okropieństwo przewyższa wszystko, czego mogliśmy doświadczyć na wojnie, ale które zarazem są znacznie bardziej egzotyczne niż ponura, żołnierska makabra.

Dzieła londyńskiego malarza, Milesa Shipleya, są dziś w cenie: kolekcjonerzy płacą nawet do trzystu funtów za jego obrazy.

Nasz korespondent widział kilkadziesiąt jego prac i uważa, że są w najwyższym stopniu odrażające: gwałcone kobiety, potwory wyrywające ludziom wnętrzności, mroczne, groteskowe krajobrazy i wykrzywione w grymasie przerażenia twarze – to tylko niewielka cząstka tych „arcydzieł".

Pomijając jednak ich koszmarną treść trzeba przyznać, że wykonane są z niezwykłym pietyzmem i precyzją, zupełnie jakby artysta pracował mając przed oczyma zdjęcia miejsc, które z pewnością nie istnieją na naszej planecie.

Sam Shipley mówi o sobie, że „ma kontakt z innymi wymiarami egzystencji", zamieszkiwanymi przez potężne stworzenia; potem, jak mówi, wystarczy przelać wizje na płótno.

Miles Shipley jest robotnikiem bez formalnej edukacji artystycznej, a mimo to odniósł sukces tam, gdzie tylu innych poniosło klęskę.

Krytycy uznali jego twórczość za odpowiedź na modny obecnie na kontynencie kierunek w sztuce, zwany „surrealizmem", którego kontrowersyjni przedstawiciele na razie nie przekonali przeciętnego Anglika, że sposób, w jaki się maluje, jest ważniejszy od tego, co się maluje.

Tym bardziej więc chylimy czoła przed Milesem Shipleyem, który obnażył fałsz ich poglądów.

– *„PRAWDZIWA BOMBA"*

Pomoc dla graczy nr 22

Tyle imion, Tyle kształtów, a wszystkie są jednym... Jeden cel... Pomocy... Zbyt wielkie i przerażające... I Te sny... Czy Carlyle Też Takie miał? Sprawdzić w kartotece u Tego psychoanalityka... Wszyscy przeżyli. A Teraz otworzą bramę... Dlaczego?... a więc moc i niebezpieczeństwo są jak najbardziej realne... Oni... Mnóstwo wątków się zaczyna... Księgi są w sejfie Carlyle'a... Przyjdą po mnie. Czy ocean mnie ochroni? Ho, ho, nie można się Teraz wycofać... Muszę opowiedzieć, ludzie muszą mi Uwierzyć. Mam za nich krzyczeć? Krzyczmy razem!

Pomoc dla graczy nr 18



Pomoc dla graczy nr 14

Zdjęcie

Fotografia jest niewyraźna i bardzo ziarnista. Przedstawia duży jacht zacumowany do nabrzeża i otoczony przez chińskie dżonki. Widoczny jest fragment nazwy statku, pierwsze trzy litery: „MRO".

Pomoc dla graczy nr 15

Emerson Imports

47th West Street 648,
Nowy Jork, stan Nowy Jork
telefon: HA 6-3900

Silas N'Kwane

Nazwisko Silasa N'Kwane skreślone jest pismem Eliasa. Wizytówkę należy wyciąć, złożyć na pół i skleić.

Pomoc dla graczy nr 28

„NIEWIELE BRAKOWAŁO, A JUŻ BYM NIE ŻYŁ!"
mówi Alan Groot, ofiara napadu

Obróciłem się nagle, czując, że ktoś tam stoi, ale ulica za moimi plecami ulica była pusta. Nic nie zobaczyłem – tylko że to „nic" żyło własnym, makabrycznym życiem! Wszechobecny wilgotny smród ustąpił miejsca odorowi palonych włosów, a obłok duszącej mgły podpłynął bliżej i poczułem, jak wypełnia mi płuca i przenika całe ciało. Zacząłem się dusić. Mgła chciała mnie zabić! Nie potrafię opisać, jak straszne było wrażenie, że jej lepkie palce wślizgują się do mojego wnętrza – a przy tym nadal nic nie widziałem!

– fragment dłuższej relacji, spisanej przez Mahoneya na kilka miesięcy przed przybyciem Badaczy do Londynu.

Pomoc dla graczy nr 30

Drogi Omarze,

Skarabeusz jest rzeczywiście przepiękny. Byłbym zachwycony, gdyby udało się znaleźć więcej podobnych arcydziełek.

A. P.

Pomoc dla graczy nr 24

Pierwsze spotkanie: 11 stycznia 1918
Z polecenia: Eriki Carlyle
Najbliższy krewny: Erica Carlyle

Nakłaniany przez siostrę do wizyty u mnie, odwiedził mnie dziś pan Roger Vane Worthington Carlyle. Zdaje się lekceważyć stan swego umysłu, zgadza się jednak, iż ma kłopoty ze spaniem, spowodowane powtarzającym się snem, w którym słyszy wykrzykiwane w oddali swoje imię (co ciekawe, głos ten woła go zawsze drugim imieniem, „Vane", którym pan Carlyle, jak stwierdził, sam siebie najchętniej nazywa w myślach). Kiedy rusza w stronę wołającego, musi przedzierać się przez kłęby pajęczynopodobnej mgły.

Osoba, która wykrzykuje jego imię, jest wysokim, śniadym, chudym mężczyzną. Jego czoło zdobi lśniący, odwrócony symbol ankh (C. przyznał, że nigdy świadomie nie interesował się szczególnie Egiptem). Mężczyzna wyciąga przed siebie ręce, zwrócone dłońmi do góry: na lewej dłoni C. widzi swoją własną twarz, na prawej zaś niezwykłą, asymetryczną piramidę.

Mężczyzna składa dłonie jak do modlitwy, a C. czuje, jakby unosił się w przestworza i dalej, w kosmos. Zatrzymuje się przed grupą potwornych istot: ludzi ze zwierzęcymi kończynami, ludzi z kłami i szponami, stworzeń w ogóle pozbawionych kształtu. Stoją wokół żółtej, pulsującej kuli energii, w której rozpoznaje kolejny aspekt nieznajomego mężczyzny. Kula wciąga go i C. staje się jej częścią. To, co widzi później, odbiera już cudzymi oczyma. Z pustki wyłania się olbrzymi trójkąt, niesymetryczny w podobny sposób jak owa piramida. Mężczyzna się odzywa: „I wraz ze mną stań się bogiem". Miliony dziwacznych form ruszają ku trójkątnemu otworowi i w tym momencie C. się budzi.

Pacjent nie mówi o tym śnie jak o koszmarze, chociaż z jego powodu źle sypia. Twierdzi, że sen go raduje, a wezwanie jest prawdziwe; osobiście mam wrażenie, że sam nie jest pewien tego, co mówi. Niemożność dokonania wyboru zdaje się charakteryzować całe jego życie.

18 września 1918. Mówi o niej „M'Weru", „Anastazja" i „Moja Kapłanka". To prawdziwa obsesja; uzewnętrznione oddanie jednej osobie z pewnością pozwala mu złagodzić napięcia, kiedy jego megalomańska natura sama sobie przeczy. Ta kobieta z pewnością jest dla mnie rywalką, jeśli chodzi o autorytet u C.

3 grudnia 1918. C. grozi, że o wszystkim opowie, jeśli nie zgodzę się pojechać. Jeżeli jednak pojadę, z pewnością nie będzie mowy o dalszej analizie. Jaką więc rolę miałbym pełnić?

Pomoc dla graczy nr 19

Życie boga

("Life as a God")

Wyjątki z dziennika
Montgomery'ego Cromptona

„Jego anioły były najdziwniejsze, a zarazem przecudowne; ich przerażające piękno zauroczyło mnie i zachwyciło. Pomyślałem o rozkochanych w świetle dnia głupcach, którzy uznali położenie tej sali za bezsensowne. Śmiałem się z nich, myśląc o wspaniałościach, jakie nie stały się ich udziałem. Kiedy po zapaleniu sześciu świec padły uświęcone słowa, przybył On, w pełni chwały Wyższych Światów. Zapragnąłem podciąć sobie żyły, by moje życie przepłynęło do Jego istoty, by cząstka mego ciała stała się bogiem!

Pomoc dla graczy nr 26

KOSZMARNE MORDERSTWA! POLICJA BEZRADNA!

Czy nieludzki zabójca został postrzelony i przeżył?

MIESZKAŃCY DOLINY DERVENT, wstrząśnięci dokonanymi przed paroma miesiącami dwoma brutalnymi morderstwami i napaścią na trzeciego mężczyznę, który ledwie uszedł z życiem, wciąż czekają na wyjaśnienie sprawy i pojmanie sprawcy.

Mieszkający w Lesser-Edale George Osgood i panna Lydia Perkins zginęli rozszarpani na strzępy w dwie kolejne noce; żadne okoliczności nie pozwoliły połączyć ich śmierci. Trzeciej nocy został zaatakowany miejscowy kołodziej, Harold Short, ale udało mu się odpędzić napastnika, który, jak przysięgał, przypominał człowieka, ale z całą pewnością człowiekiem nie był.

Konstabl Tumwell twierdzi, że następnego dnia po ataku na pana Shorta wytropił i zastrzelił bestię. Jednakże okoliczni mieszkańcy utrzymują, iż od tego czasu potwora jeszcze kilkakrotnie widziano w okolicy. W Lesser-Edale ponoć po dziś dzień słychać jego zawodzenie, gdy księżyc zbliża się do pełni.

Stałym czytelnikom „Prawdziwej bomby" przypominamy o opracowywanych przez ten szacowny dziennik „Protokołach zagrożenia": malownicze okolice Lesser-Edale uznano w nich ostatnio za „strefę najwyższego ryzyka".

Mieszkańcy hrabstw środkowej Anglii najlepiej zrobią nie wychodząc po zmierzchu z domów i zgłaszając do policji i „Prawdziwej bomby" wszystkie niezwykłe wydarzenia, jakich będą świadkami.

– „PRAWDZIWA BOMBA"

Pomoc dla graczy nr 35

proroctwo przetłumaczone ze spisanej w hindi wersji

CTHAAT AQUADINGEN

I otworzy się brama, a słońce zniknie. Mały Pełzacz obudzi tych, co mieszkają w otchłani i przywiedzie ich tutaj. Morze połknie ich i wypluje, a lampart pożywi się mięsem w Rudraprayag na wiosnę.

Pomoc dla graczy nr 27

RZEŹ TRWA!

„Prawdziwa bomba" ufundowała nagrodę

CIAŁO NIEZIDENTYFIKOWANEGO CUDZOZIEMCA znaleziono w ubiegły wtorek w wodach Tamizy. Jest to dwudziesta czwarta ofiara w serii tajemniczych morderstw.

Inspektor James Barrington z Yardu nie skomentował tego faktu, jednakże „Prawdziwa bomba" dowiedziała się z wiarygodnego źródła, iż ofiara została dotkliwie pobita przez jednego lub więcej napastników, po czym zginęła od pchnięcia w serce.

Podobne zabójstwa zdarzają się w Londynie już od trzech lat, ku przerażeniu zszokowanych mieszkańców miasta. Czyżbyśmy musieli poprosić o pomoc Sherlocka Holmesa, który, jak utrzymuje pan Doyle, odszedł na zasłużoną emeryturę? Czyżby tylko on potrafił bronić naszych królewskich wysp?

Czytelnikom przypominamy, że „Prawdziwa bomba" ufundowała nagrodę za pomoc w ujęciu sprawców zbrodni. Nagroda ta po ostatnim zabójstwie wzrosła do 24 funtów. Bądźcie czujni!

– *„PRAWDZIWA BOMBA"*

Pomoc dla graczy nr 32

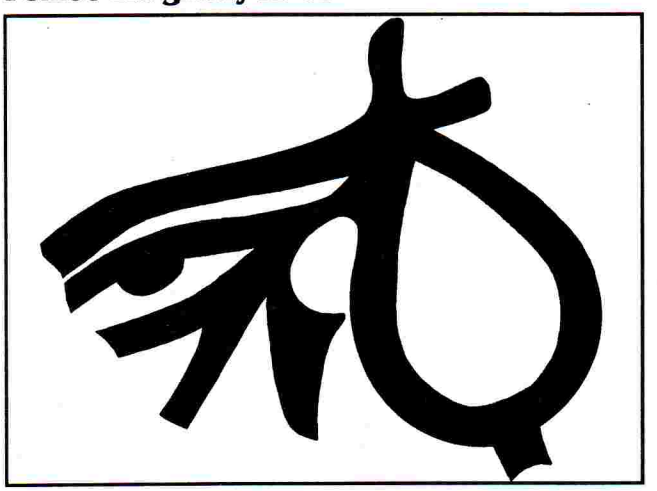
Tragedia w meczecie Tulun

Sześciu najznakomitszych mędrców i nauczycieli z Ibn Tulun poniosło ubiegłej nocy śmierć, gdy runął strop komnaty, w której się znajdowali. Przyczyny wypadku bada policja.

Nessim Efti został uznany za zaginionego, choć istnieje podejrzenie, że i on nie przeżył tragedii. Nazir meczetu, Achmed Zehavi, przeżył, ale zabrano go do szpitala. Jest w szoku.

Budowla, która się zawaliła, przylega do ściany meczetu Ibn Tulun; sam zabytek nie ucierpiał.

Pomoc dla graczy nr 33



Pomoc dla graczy nr 36

7 marca – Jock Kuburaga mówi, że śledzą nas jacyś abo. Jeśli się nie myli, to jest to co najmniej dziwne. Mają przecież powody, żeby bać się broni palnej – i skłonności naszych strażników do używania jej. Do tej pory zawsze ujrzawszy białych kierowali się dokładnie w przeciwnym kierunku.

21 marca – Jesteśmy w połowie drogi między Źródłem Joanny i Studnią Rozstania, na wschód od linii tych okropnych, wyschniętych jezior. Upał daje się mocno we znaki. Podupadamy na duchu – tu nic nie ma, a już z pewnością nie ma żył kwarcu! W zapiskach L. musi kryć się jakiś błąd systematyczny. Dupek, a nie geodeta.

Widzieliśmy dziś kilka olbrzymich ptaków, kołujących leniwie wysoko nad naszymi głowami. Ciekawe skąd się tu wzięły... I dokąd lecą.

22 marca – Dziś koło południa znaleźliśmy martwego Jocka, do połowy zakopanego w rowie. Całe ciało miał otarte do krwi, a właściwie poznaczone setkami drobniutkich ranek, zupełnie jakby ktoś próbował mu zedrzeć skórę strumieniem piasku pod ciśnieniem. Oczywiście pochowaliśmy go; będzie mi brakowało jego rozsądnych rad. Poza tym był niezastąpiony przy wielbłądach.

23 marca – Odkryliśmy coś, co przypomina ruiny starożytnego miasta. I to gdzie – wyrastają wprost z ruchomych piasków, na środku pustyni! Mam nadzieję, że udało mi się zrobić parę dobrych zdjęć tego zdumiewającego miejsca, chociaż jest tak gorąco, że tylko sześć płyt fotograficznych nadawało się do użytku. Sądząc z tego, jak bardzo zerodowane są kamienie, kolumny i bloki muszą mieć ponad dziesięć tysięcy lat. Niesamowite!

24 marca – Ostatniej nocy zostaliśmy napadnięci i straciliśmy cztery wielbłądy. Na własne oczy widziałem przynajmniej dwóch abo, a kręci się ich w okolicy pewnie dużo więcej; jednego na pewno trafiłem.

To koniec wyprawy – musimy wrócić do Cuncudgerie i zgłosić sprawę władzom.

Poza tym w nocy, podczas walki, widziałem nie tylko ludzi, ale i znacznie większe istoty. Prawdziwości moich słów dowodzi ciało Starego Sama, wielbłąda: jest... hm, podrapane i pokłute, to chyba najlepsze słowa... tak jak zwłoki biednego Jocka. Wszystko rozegrało się w przeciągu kilku minut, więc nie wierzę, żeby człowiek potrafił w takim tempie tak okaleczyć zwierzę. Ale jeśli nie człowiek, to co?

Pomoc dla graczy nr 34

Oświadczenie sierżanta Bumptiona


SIERŻANT BUMPTION

To było po prostu straszne. W życiu żem nie widział nic podobnego. Ciała, wszendzie ciała... gdzie tam, KAWAŁKI ciał: tu głowa, tam renka. No, mówiem panom, coś je rozdarło na strzempy, tak jak człowiek drze gazetem. Po prostu porwało tych bidoków i, za przeproszeniem, cholernie ich poszarpało. Szakale i sempy powinny ogryźć mienso do kości, zanim myśmy przyszli, nie? A skond! Czarni mówiom, że żaden źwierz sie tam nie zbliży. Tak se myśle, że nawet źwierzenta coś tam złego czujom, mówie panom. Jedno wiem: nie chciałbym już czegoś takiego wiency oglondać.

Pomoc dla graczy nr 38

KLUB MARYNARSKI ZNISZCZONY

Wczoraj w nocy zniszczeniu uległ znaczny fragment Klubu Marynarskiego. Ze wstępnych szacunków wynika, że wartość strat w nadrzecznym lokalu „przekracza osiem tysięcy funtów szterlingów", jak stwierdzono w raporcie.

Nie było ofiar w ludziach.

Według nie potwierdzonych, ale wiarygodnych informacji, przez nieszczelne umocnienia brzegowe woda przedostała się pod budynek i spowodowała jego zawalenie się.

Gromadzący się nad rzeką miejscowi miłośnicy taniego wina klną się na wszystkie świętości, że na krótko przed wypadkiem z wody wynurzyły się przedziwne istoty. Trzeba przyznać, że opowieści tych panów stanowiły miły przerywnik podczas ryzykownego przeszukiwania gruzów.

– *„KURIER SZANGHAJSKI"*

Pomoc dla graczy nr 31

Relacja Warrena Besarta

Kiedy prawnik się ze mną skontaktował, zgodziłem się reprezentować pana Rogera Carlyle'a, którego przedstawiono mi jako zamożnego Amerykanina. Kierując się jego pisemnymi poleceniami, nabyłem od Faraza Nadżira, handlarza antyków, pewne dzieła sztuki egipskiej, które następnie zostały nielegalnie wysłane do Londynu, na adres sir Aubreya Penhewa. Wiem tylko, że wszystkie te przedmioty były bardzo stare, ale nic ponadto.

Kiedy Ekspedycja Carlyle'a przybyła do Egiptu, zająłem się załatwieniem wyposażenia i pozwoleń. Główny teren wykopalisk znajdował się w Dhashurze, niedaleko Krzywej Piramidy.

Pewnego dnia zaczepił mnie tam Jack Brady, mówiąc, że Carlyle, Hypatia Masters, sir Aubrey i doktor Huston zniknęli bez śladu we wnętrzu piramidy. Był strasznie podekscytowany i podejrzewał jakiś podstęp, tym bardziej, że robotnicy uciekli i roboty utknęły w martwym punkcie. Nie wiedzieliśmy co robić, więc zaczęliśmy pić.

Następnego ranka wrócili. Z podnieceniem rozprawiali o jakimś niezwykłym odkryciu, chociaż nie chcieli nam powiedzieć, o co chodzi. Do końca nie dowiedziałem się co mieli na myśli, bo sir Aubrey miał hopla na punkcie zachowania tajemnicy. Wszyscy wrócili w jakiś niewytłumaczalny sposób odmienieni, choć z pewnością nie na lepsze. Nie dopytywałem się jednak.

Tego samego wieczora odwiedziła mnie stara Egipcjanka, której syn był u nas robotnikiem. Powiedziała, że wszyscy kopacze uciekli, bo Carlyle i inni biali sprzymierzyli się z pradawną, złą istotą – Posłańcem Czarnego Wiatru. Twierdziła, że ich dusze są już skazane na zagładę, a przyszła do mnie, bo ja i Brady byliśmy jeszcze w porządku. Jeżeli chciałem potwierdzenia jej słów, miałem udać się do Zawalonej Piramidy w Meidumie w tę noc, kiedy księżyc jest najmniejszy, czyli tuż przed nowiem. Boże mój, zrobiłem to!

Wziąłem jedną z ciężarówek, tłumacząc, że zamierzam spędzić upojną nockę w kairskiej dzielnicy rozrywki. Zamiast do miasta pojechałem jednak ze trzydzieści kilometrów na południe, do Meidumu, i ukryłem się, tak jak radziła mi starucha. A tam, w środku nocy, Carlyle i reszta szefostwa oddawali się koszmarnym, obscenicznym rytuałom, w towarzystwie setki obłąkanych tubylców. Nawet piasek zdawał się ożywać, pełzać i przemieszczać w stronę zburzonej piramidy. Co tam pustynia – ku mojemu najwyższemu przerażeniu sama piramida przeobraziła się w szkieletopodobne monstrum z wyłupiastymi ślepiami!

Spod powierzchni pustyni wynurzały się potworne istoty, chwytały tańczących ludzi i rozszarpywały im gardła. Przy życiu pozostali tylko biali i jeszcze jeden szaleniec w płaszczu. Wtedy z piasku wynurzył się jeszcze jeden potwór, wielkości słonia, ale z pięcioma kudłatymi łbami. Dopiero po chwili dotarło do mnie, co widzę... Ale to szaleństwo! Patrzyłem, jak wznosi się coraz wyżej i opada na rozrzucone wszędzie dookoła zwłoki, by pożreć je wszystkie, pożreć je wraz ze stworami, które zabiły tych ludzi. Na przesiąkniętym krwią piasku pozostało pięć osób.

A ja zemdlałem. Kiedy odzyskałem przytomność, poszedłem przed siebie, gdzie oczy poniosą, a tam... spotkało mnie coś jeszcze gorszego. Tuż przed świtem wdrapałem się na jedną z wydm, za którą czaiły się setki czarnych sfinksów, szereg za szeregiem, czekających nadejścia chwili, w której rzucą się, by pochłonąć cały świat. Znów zemdlałem i na wiele miesięcy straciłem kontakt z rzeczywistością.

Jakiś człowiek znalazł mnie i zabrał do swojej chaty. Mieszkał z matką; przez dwa lata razem się mną opiekowali, aż wreszcie, odzyskawszy rozum, wróciłem do Kairu. I wtedy zaczęły się sny!

Dziś ratuje mnie już tylko haszysz albo opium, ale trudno je zdobyć. Kończą mi się pieniądze. Czy wy, szlachetni panowie, moglibyście odżałować jakąś sumkę? Tylko narkotyki pozwalają mi zapomnieć i nie oszaleć. Wszystko stracone! Nie ma dla nas nadziei. Czekają, czekają wszędzie. Może zapalicie ze mną?

Pomoc dla graczy nr 39

POŻAR PRZY CHIN-LING ROAD

W Ogrodzie Purpurowych Chmur Jesiennych, w pożarze jednego z pawilonów, zginęło wczoraj trzech mnichów. Przyczyną pożaru było najprawdopodobniej przewrócenie kadzielnicy.

Na razie nie ujawniono nazwisk ofiar, ale z wiarygodnych źródeł dowiadujemy się, iż wszyscy trzej mnisi byli wybitnymi uczonymi, specjalizującymi się w dziejach T'ang, historii Pięciu Dynastii i literaturze dynastii Sung. Wszyscy, którym drogie jest kulturalne dziedzictwo Chin, ponieśli niepowetowaną stratę.

Świadkowie wypadku podkreślają, że płomień w niezwykły sposób „przeskoczył" z jednego płonącego pawilonu do następnego, w którym ukryli się mnisi.

– Tak jakby goniła ich chmura ognia – powiedział pan Liu Czen-dai, mieszkaniec ulicy Czerwonych Maków.

W okolicy widziano również jakiegoś białego cudzoziemca. Policja uprzejmie prosi go o kontakt, gdyż jego zeznania mogą ułatwić śledztwo.

– „KURIER SZANGHAJSKI"

Pomoc dla graczy nr 40

MORDERSTWO NA LATARNIOWEJ

Jak dowiadujemy się na policji, wczoraj „krótko po północy" w domu przy ulicy Latarniowej 88 dokonano podwójnego zabójstwa. Ofiarami mordu padli: panna Repartita Wong, zamieszkała pod powyższym adresem oraz pan Czin Hsi-czou, którego adresu nie udało się ustalić do chwili oddawania materiałów do druku.

Inspektor Czong zaznaczył, że morderstwo było wyjątkowo brutalne i zwrócił się z prośbą o kontakt do wszystkich znajomych panny Wong i pana Czina. Nawet stali mieszkańcy Latarniowej, których trudno podejrzewać o nadmiernie wybujałe odruchy współczucia, są zszokowani okrucieństwem zbrodni. Jedna z kobiet, świadków napaści, twierdziła wręcz, że morderca przypominał olbrzymiego nietoperza.

– „KURIER SZANGHAJSKI"

Pomoc dla graczy nr 41



GWIAZDY SIĘ NIE MYLĄ!



Zrób coś, by nie zabłądzić na mrocznych ścieżkach przeznaczenia. Przestań zamartwiać się wrogami, którzy posiedli tajemną wiedzę, jakiej tobie brakuje! Gwiazdy kryją odpowiedź! Możesz ją poznać – skontaktuj się z Niebiańską Łodygą i Ziemską Gałęzią. Najpomyślniejsze wróżby gwarantowane! Sławny szanghajski astrolog, pan Lung, przyjmuje codziennie przy Kaoyang Street 128 o każdej porze przed dziesiątą wieczorem. Wcześniejsze umówienie się na wizytę nie jest konieczne.

Pomoc dla graczy nr 45

Bądź pozdrowion, Mroczny Faraonie, bądź pozdrowion, Nyarlathotepie. Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn!

13 czerwca 1921: Nareszcie mogę rozpocząć dzieło, jakie wyznaczył mi mój pan i władca, Czarny Faraon. Obdarzył mnie snami, podarował mi Egipt, a ja odpłacę mu oddając we władanie świat ludzi. Jego moc, jego piękno... Nie docenii ich nikt, kto ich nie doświadczył. Ja je poznałem; wiem, jak piękne jest życie w Jego służbie...

30 sierpnia 1921: Nareszcie Huston przysłał plany. Są skomplikowane i fascynujące; ich zrozumienie i rozpoczęcie budowy zajmie mi trochę czasu. Przyrzeczono mi, że posiądę niezbędną wiedzę, a ja głęboko w to wierzę...

7 września 1921: Otrzymaliśmy pierwszy transport materiałów. Zapanowała ogólna radość, przybyły też istoty z głębin. Zaczynamy pracę...

15 stycznia 1922: Zakończyliśmy pierwszą fazę. Zaopatrzenie dociera regularnie, tak że niedługo przystąpię do prac nad głowicą...

8 kwietnia 1923: Potrzebuję dodatkowych informacji. Muszę przyznać, że Huston spisuje się znakomicie. Nie podejrzewałem, że okaże się taki przydatny...

4 października 1923: Prace nad układem naprowadzania zostały wstrzymane. Huston musi dostać się na głębszy poziom, a na potrzeba czasu. Nasz Pan obiecał mu pomóc i sprowadzić jednego z przedstawicieli wielkiej rasy. Jakże pragnąłbym z nim porozmawiać...

19 stycznia 1924: Z radością wróciliśmy do pracy. Czas jest bliski...

28 września 1924: Pocisk jest już gotowy, ale głowica wciąż stanowi dla mnie zagadkę. Muszę modlić się o olśnienie. Ho Fong twierdzi, że ktoś poznał nasze plany. Czyżby ten dzieciak Carlyle wciąż żył? Czy Nasz Pan zniży się do tego, by mi o tym powiedzieć?

11 lutego 1925: Wszystko gotowe. Pozostało nam tylko wyczekiwać tego wspaniałego dnia, kiedy Wielka Brama się otworzy. Nikt nie może sprzeciwić się Jego woli. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn!

Pomoc dla graczy nr 43

Relacja Jacka Brady'ego

Nazywam się Jack Brady. Słyszałem, że mnie szukacie. Tak się składa, że mam trochę czasu, a wy zapewne chcecie mnie o to i owo zapytać. Coś mi się widzi, że nie mieliście okazji pogadać z Jacksonem Eliasem... Na razie dajcie mi mówić, a jak skończę, odpowiem na wasze pytania.

Jeżeli się nie mylę, mamy spore kłopoty; im więcej się dowiaduję o tej całej sytuacji, tym bardziej się boję. Kiedy opowiedziałem wszystko Eliasowi, miałem nadzieję, że jak ludzie przeczytają jego książkę, da się coś z tym kultem zrobić. Szkoda, że tak skończył... Jesteście jego przyjaciółmi? Zresztą nieważne, ostrzegłem go i powiedziałem wszystko co wiem. Was też ostrzegam: ci goście grają na poważnie. Chociaż takie bandziory, jak wy, to pewnie wiedzą (*śmiech*).

Cóż, od samego początku zwąchałem, że z tą Murzynką, co to Roger się przy niej kręcił, będą same kłopoty. Była twarda, a on dał się całkiem omotać. Sam chyba też wiedział, że coś jest nie w porządku, bo im częściej się z nią widywał, tym gorsze rzeczy śniły mu się po nocach. Ucieszyłem się, kiedy postanowił jechać do Egiptu – wyglądało na to, że zerwie z nią i wszystko wróci do normy. Przyznam, że lubiłem go, a poza tym sporo mu zawdzięczam.

I przez jakiś czas wszystko było OK. W Londynie spędziliśmy miło czas, ale kiedy przypłynęliśmy do Kairu, Rogerowi znów zaczęły się śnić dziwne rzeczy: spotkania z bogiem, wiecie, takie tam bzdety. Rzecz w tym, że ani nie pił, ani nie zadawał się z tą czarną. Poza tym panowie, których zabrał ze sobą w podróż, zaczęli zachowywać się jeszcze dziwaczniej niż on. Krótko mówiąc, pomyślałem sobie: „No, Jack, będą kłopoty".

Zapłaciłem Farazowi Nadżirowi za zamówione badziewie i Roger zaczął badać te wszystkie przedmioty. Już wtedy wariował: była taka jedna rzeźba, popiersie z czarnego kamienia, w którą potrafił się wpatrywać godzinami. Miał też mapę – studiował ją i studiował, patrzył to z jednej strony, to z drugiej... Wiecie, normalny facet mógłby tak się przyglądać jakiejś fajnej panience. Zaczął mi coś bredzić, że spotkamy się z bogiem, jak tylko zniszczy oko i otworzy mu drogę.

Ten jego świetny lekarz, doktor Huston, powinien był go powstrzymać, przemówić mu do rozumu, ale skąd – tylko go bardziej zachęcał. No i pierwszej nocy w Dhashurze, w górze Nilu, Roger wymknął się z obozu i wdrapał na Czerwoną Piramidę. Próbowaliście tego kiedyś? Mówię wam, straszna stromizna! Ale Roger wspinał się jak małpa, ani razu się nie obejrzał ani nie zawahał. Utwierdziło mnie to w przekonaniu, że całkiem oszalał. Ale poszedłem za nim (*śmiech*). Sam chyba musiałem oszaleć.

Do mniej więcej dwóch trzecich wysokości idzie się łatwo, bo po prostu trzeba wspinać się na wielkie, kamienne bloki, takie jakby większe dziecinne klocki. Budowniczowie wypełnili wszystkie luki i szczeliny gładkimi kamiennymi płytami, ale od dołu ludzie je rozkradli. Dopiero wyżej, gdzie nie mogli sięgnąć, okładzina pozostała nienaruszona. Roger dalej mknął w górę, a ja z coraz większym trudem dotrzymywałem mu kroku; oczy mi prawie na wierzch wyłaziły, bo nie mogłem znaleźć żadnego solidnego chwytu. A byłoby już skąd polecieć w dół.

Na samej górze jest kawałek płaskiego miejsca. Jak tylko Roger tam wlazł, założył jakąś długą szatę i zaczął wydawać dziwne dźwięki, jak goście, którym ewidentnie brakuje piątej klepki. Nagle zobaczyłem czerwony błysk i coś gruchnęło, a ja w odgłosie wybuchu usłyszałem coś jakby krzyki, pogłosy, sam nie wiem. Przez jakąś minutę leżałem bez ruchu, aż uznałem, że mogę ruszyć się z miejsca. Roger popatrzył na mnie i powiedział:

– Pozbyliśmy się oka, Jack. Będziemy bogami.

Nie traktowałem tego bełkotu zbyt poważnie, ale za plecami Rogera zauważyłem świeżą wyrwę w kamieniu. Kiedy wróciłem tam rano, szrama była zasklepiona, tak jakby piramida sama się naprawiła. Tylko na dole znalazłem odłamek skały, który wyglądał tak, że mógłby poprzednio być w tej dziurze. Miał narysowany taki znak (*w tym miejscu Brady rysuje na kawałku papieru dziwaczny symbol, narysowany szarym kolorem w prawym górnym rogu tej ramki*).

Teraz już wiem, co to było – silny symbol strażniczy, który zabezpieczał nas przed wpływem sił zła. Roger przełamał jego moc i go zniszczył.

Dwa dni później cała grupa – Penhew, Roger, Huston i Patty – uciekła mi i zniknęła w Krzywej Piramidzie. Wysłaliśmy na poszukiwaniu paru naszych gońców, ale wrócili z wrzaskiem, że piramida pożarła naszych naukowców, i co to będzie, i o rety. No i co? Wszyscy robotnicy zwiali, gdzie pieprz rośnie! W parę minut zostałem sam na wykopaliskach. Co miałem zrobić – wszedłem do środka piramidy, ale faktycznie nikogo nie znalazłem. Zacząłem się martwić.

Ale minęło trochę czasu i wszyscy się znaleźli! Po prostu wyszli z piramidy. Roger mówił coś, że byli w Egipcie, prawdziwym Egipcie; właściwie to były jego najbardziej sensownie brzmiące słowa. Penhew wyglądał tak, jakby mu z pięć lat ubyło, a Patty i Huston też jakoś się zmienili. Nikt mi nie chciał powiedzieć, gdzie się podziewali; nikt też nie przejął się tym, że coraz trudniej nająć nowych kopaczy.

Od tej pory, ile razy zbudziłem się w środku nocy, słyszałem jak pozostali mówią w jakimś paskudnym narzeczu; nigdy nie słyszałem takiego języka. A potem któregoś razu Roger powiedział, że pokaże mi, czego się nauczyli. Wyjechaliśmy za wioskę, na pustynię i zabraliśmy ze sobą bandę Arabów. Wszyscy zaczęli wykrzykiwać jakieś dziwne imiona i zawodzić pieśni, od których dreszcz człowieka przebiegał; Penhew walił w bęben, który kupili od Nadżira. A potem spod piasku wypełzły potwory, które zaczęły pożerać Arabów. Roger i reszta śmiali się do rozpuku, a ja uciekłem. Zupełnie nie wiem, co się ze mną działo, aż następnego ranka Roger odszukał mnie i powiedział, że powinienem się zmienić. Prawda jest taka, że uważam się za jego dłużnika, więc nie mogłem go tak po prostu zostawić, ale od tamtej pory zacząłem kombinować na poważnie.

Popłynęliśmy do Kenii, a podczas podróży Roger sporo mi wyjaśnił.

– Znaleźliśmy prawdziwego boga – mówił – który będzie rządził światem. A my będziemy rządzić razem z nim, bo nas sobie upodobał. Wybrał nas, żebyśmy przygotowali mu drogę do powrotu.

Muszę przyznać, że i takie gadanie, i ich zachowanie sprawiło, że słuchałem coraz uważniej. Z każdym tygodniem Penhew wyglądał coraz młodziej – wyraźnie się ożywiał. Patty za to bez przerwy chorowała i postanowiono, że wyjedziemy z Nairobi w góry, gdzieś, gdzie nie da się dopłynąć rzeką, nie ma kolei, telegrafu, policji i w ogóle nikogo, do kogo można by się zwrócić o pomoc. Doszedłem do wniosku, że Jack Brady długo tam nie pożyje i odpowiednio się przygotowałem: ostatniej nocy w Nairobi nafaszerowałem Rogera środkiem usypiającym, zabrałem całą forsę z sejfu – i tak należała do Rogera – i załadowałem nas obu do pierwszego z brzegu pustego pociągu towarowego do Mombasy.

Później przeczytałem, że przeczucie mnie nie omyliło; gazety podawały, że zginęła masa ludzi, ale ciał Patty Masters, Penhewa i Hustona nie znaleziono.

Ale mniejsza z tym; grunt, że mój plan wypalił w stu procentach – tak to już jest, jeśli się za bardzo nie kombinuje, a przy okazji ma kupę szmalu. W Mombasie wysiedliśmy przy nabrzeżu i znaleźliśmy rybaka, który za parę dolców zgodził się nas przewieźć na Zanzibar. Później operujący na wodach przybrzeżnych tramp zabrał nas do Durbanu, gdzie przefarbowaliśmy włosy, kupiliśmy trochę ciuchów i załadowaliśmy się na statek do Perth.

W pociągu do Mombasy Roger przespał się trochę i sprawiał wrażenie zupełnie innego człowieka. Chyba wyrwanie go spod wpływu tej bandy pozwoliło mu trochę wrócić do siebie. Wyjaśniłem mu, że mamy kłopoty, że musimy się ukryć, przypomniałem o zabitych w Egipcie Arabach, o tym całym bogu... Wszystko pamiętał i, chociaż specjalnie się nie przejął, z grubsza zrozumiał naszą sytuację. Ale co z tego, skoro po tygodniu zaczęły mu się śnić koszmary; z dnia na dzień tracił resztki rozumu i zaczynał sobie zdawać sprawę z tego, co narobił.

Dawno temu, jeszcze służąc w piechocie morskiej, byłem w Szanghaju i z tego czasu zostało mi tu paru przyjaciół. Tylko że po dotarciu do Hongkongu okazało się, że Roger się nie nadaje do dalszej podróży. Umieściłem go w przytułku – poszła na to większość kasy – i przyjechałem do Szanghaju, przekonany, że poza Rogerem już nigdy nie zobaczę żadnego z członków tej cholernej ekspedycji.

Wszystko było pięknie, do czasu, jak oglądając sobie przez lornetkę jeden jachcik, „Mroczną panią", zobaczyłem przechadzającego się po pokładzie sir Aubreya Penhewa.

Pomoc dla graczy nr 44

Przekład
„The Seven Cryptical Books of Hsan"
(„Tajemnego Siedmioksięgu Hsana")

Nieopisywalne Oko musi zostać wyryte w naturalnej, twardej substancji.

Niezrównane światło Oka powstrzyma zło, jeżeli wszelkie plugawe istoty zostaną uprzednio przegnane, a ich magia rozproszona.

Krew, która wypełnia wszechwidzące Oko, musi być świeża.

Ze wszystkich symboli, które mają moc powstrzymania mrocznych bóstw, najpotężniejsze jest Oko Światła i Ciemności. Jeżeli wyrysuje się je w twardej materii, na wysokości, blisko splugawionego miejsca – nie dalej niż trzydzieści li – zło nie będzie więcej miało tam dostępu. Oko należy wykreślić wieczorem przed pełnią. Od wschodu do zachodu księżyca z każdym uderzeniem bębna źrenica Oka musi wypełnić się krwią niewinnego. Przy pierwszej kropli zaczyna się śpiewać słowa *sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma* – również do zachodu księżyca. Kiedy następnej nocy księżyc wzejdzie na niebo, Oko otworzy się i zacznie pełnić straż. Do walki ze złem należy zgromadzić wielu sprzymierzeńców, gdyż nieliczni z pewnością przegrają.

Każdego miejsca może strzec tylko jedno nieprzejednane Oko.

Cudowne Oko nie może zapłonąć w miejscu, które wciąż nawiedzają złe istoty.

Ten, który intonuje śpiew, musi umieć stworzyć Znak Starszych Bogów.

Wszyscy uczestnicy muszą nienawidzić zło.

– Czou Teh

Pomoc dla graczy nr 37

DOTYCZY: wszystkich akolitów
TEMAT: nauka sztuki magicznej
DATA: - - 1925

WIADOMOŚĆ: Przypomina się akolitom, że ciągłe i staranne ćwiczenie nekromanckich gestów i intonacji, niezbędnych do skutecznego rzucania czarów, wchodzi w zakres ich obowiązków wobec boga. Za dwa tygodnie odbędzie się sprawdzian ze znajomości „Wstrząśnienia".

R. H.

DOTYCZY: wszystkich akolitów
TEMAT: niedawne polowanie
DATA: - - 1925

WIADOMOŚĆ: Wciąż nie udało się nam znaleźć naszego ostatniego „dwunogiego jelenia". Nie ma żadnego usprawiedliwienia, które tłumaczyłoby niemożność odnalezienia przez tyle czasu samotnego, nie uzbrojonego człowieka, który nie ma wody, żywności i nie włada magią.

Kontrolerom przypominam o zachowaniu wzmożonej czujności.

R. H.

Pomoc dla graczy nr 21

Kenijskie zapiski Jacksona Eliasa

Dziesiątki gładkich, nieliniowanych kartek, zapisanych z jednej strony równym, zdecydowanym pismem Eliasa, zawierają jego kenijskie notatki, pogrupowane tematycznie przez Kensingtona. Zapiski są precyzyjnie poukładane i pod wieloma względami sprawiają wrażenie kompletnych, ale cały czas brakuje w nich konkluzji, konkretnych tropów i jasno określonych tematów przewodnich.

CZĘŚĆ PIERWSZA zawiera zestawienie biur, urzędników i tubylczych plemion, które Elias odwiedził w poszukiwaniu materiału na temat kultów i kultystów. Z uzyskanych informacji nie wysnuł żadnych wiążących wniosków, ale nie uwierzył w oficjalne wyjaśnienie sprawy masakry Ekspedycji Carlyle'a.

CZĘŚĆ DRUGA to opis wycieczki Jacksona na miejsce zbrodni. Elias Zwrócił uwagę na fakt, iż ziemia jest tam kompletnie jałowa i pozbawiona roślinności, a tubylcy unikają tej okolicy za wszelką cenę. Twierdzą, że ciąży na niej klątwa Boga Czarnych Wiatrów, który mieszka na szczycie góry.

CZĘŚĆ TRZECIA to z kolei spisany wywiad z Johnstonem Kenyattą. Rozmówca Eliasa twierdzi otwarcie, że mordu na ludziach Carlyle'a mogli dokonać przedstawiciele Kultu Krwawego Języka. Jego siedziba miałaby znajdować się w górach, zaś najwyższa kapłanka rezyduje ponoć pod Górą Czarnego Wiatru. Elias zachowuje grzeczny, sceptyczny dystans do tych rewelacji, ale Kenyatta upiera się przy swoim. Jackson cytuje także wypowiedzi tubylców, świadczące o strachu i nienawiści, jakimi darzą Krwawy Język; magia szamańska okazała się bezradna w zetknięciu z czarami kultystów; bóg, którego czczą, nie pochodzi z Afryki.

CZĘŚĆ CZWARTA jest niejako kontynuacją wątków zapoczątkowanych w rozmowie z Kenyattą. Eliasowi udało się zdobyć z kilku niezależnych źródeł potwierdzenie, że Kult Krwawego Języka rzeczywiście istnieje, choć sam nie zetknął się z żadnymi dowodami jego działalności. W opowieściach przewijał się między innymi wątek dzieci składanych w ofierze. Mowa też była o skrzydlatych bestiach, które mieszkają na Górze Czarnego Wiatru i czasem porywają ludzi. Kultyści czczą boga, o którym znawcy miejscowego folkloru nie są w stanie nic powiedzieć; bóstwo to nie pasuje do żadnych tradycyjnych afrykańskich wierzeń. Najczęściej cytowaną osobistością jest niejaki Sam Mariga.

CZĘŚĆ PIĄTA składa się tylko z jednej kartki papieru, na której Elias zapisał sobie, że powinien zapoznać się bliżej z poczynaniami Ekspedycji Carlyle'a w Kairze i okolicach. Sądził, że coś, co wydarzyło się nad Nilem, sprowokowało wycieczkę do Kenii.

CZĘŚĆ SZÓSTA to kolejny długi wywiad, tym razem z porucznikiem Markiem Selkirkiem, dowódcą oddziału, który znalazł miejsce mordu. Od czasów pierwszej wojny światowej i potyczek ze sprytnym von Lettowem, porucznik uchodzi za jednego z najlepszych żołnierzy, jacy służą w Kenii. Na miejscu masakry zwrócił uwagę przede wszystkim na fakt, że ciała niemal nie uległy rozkładowi, co biorąc pod uwagę czas, jaki spędziły pod gołym niebem, musi budzić zdumienie. „To zupełnie tak, jakby nawet samo gnicie bało się zapuszczać w te okolice" powiedział Selkirk.

Po drugie, zwłoki zostały rozszarpane, jednakże porucznik przyznał, że nie wyobraża sobie zwierzęcia, które mogłoby dokonać tego z taką systematycznością i starannością. W relacji żołnierza często powtarzają się więc takie słowa, jak „niewyobrażalne" czy „niezrozumiałe". Selkirk zgodził się, że Nandi mogą mieć coś wspólnego ze zbiorowym mordem, ale uważał też, iż całą sprawę nadmiernie rozdmuchano, a przedstawione przywódcom zarzuty wyolbrzymiono. „Nie byłby to nawet pierwszy raz", dodał cynicznie. Potwierdził również, że wśród ofiar śmiertelnych nie znaleziono ani jednego białego człowieka – na równinie spoczywały tylko zwłoki tragarzy.

CZĘŚĆ SIÓDMA to znów pojedyncza kartka. W Nairobi, w barze „Wiktoria", Elias przypadkiem natknął się na „Twardziela" Nelsona, byłego włoskiego najemnika w wojnie na granicy Somalii i Abisynii. Nelson musiał uciekać do Kenii, kiedy jego pracodawcy odkryli, że działał na dwa fronty. Twierdził, że widział Jacka Brady'ego w Hongkongu w marcu 1923 roku, czyli niespełna dwa lata przed przybyciem Eliasa do Afryki, a długo po tym, jak kenijski sąd uznał Brady'ego i resztę kierownictwa Ekspedycji Carlyle'a za zmarłych. Według jego słów Brady niewiele mówił i był bardzo ostrożny, ale zachowywał się przyjaźnie; Nelson zaś nie nalegał zbytnio na szczerą rozmowę. Z tej relacji Jackson wysnuł wniosek, że i inni członkowie wyprawy mogą wciąż żyć.

CZĘŚĆ ÓSMA zawiera szkic planowanej książki o Carlyle'u, ale składa się głównie z przypomnień typu „opisać co się stało" i „wyjaśnić". Nie zawiera żadnych użytecznych informacji.

Pomoc dla graczy nr 42

Min, bracie -

Muszę na jakiś czas się ukryć i dokończyć robotę. Trzymaj ludzi w gotowości; wkrótce ruszamy. Skontaktuję się z tobą w swoim czasie.

Jack

Pomoc dla graczy nr 12

FUNDACJA PENHEWA

35 Tottenham Court Road

Londyn, W. 1

Edward Gavigan, dyrektor

Indeks

Poniższy indeks w żadnym wypadku nie stara się być pełną listą przedmiotów, postaci i miejsc, które występują w scenariuszu. Zawarto w nim natomiast odnośniki do wszystkich obiektów i istot, które mają znaczenie dla rozwoju akcji. Dodatkową pomocą może być lista osób występujących w „Maskach...", zamieszczona na stronach 13-16.

Artefakty

berła 71
maska Hayamy 39
miotacz piorunów, model „B" ..160
packa na muchy 126-127
tyuk 182
urządzenie do zamiany umysłów 140
zwierciadło Gal 62

Postaci i grupy postaci

Elias i Ekspedycja Carlyle'a

Brady, Jack 36, 194-197, 205
Pomoc dla graczy nr 42 193
Pomoc dla graczy nr 43 195
Carlyle, Roger 34
Pomoc dla graczy nr 24 35-36
Elias, Jackson 19-22, 68, 73, 172
Pomoc dla graczy nr 1 20
Pomoc dla graczy nr 2 20
Pomoc dla graczy nr 20 30
Pomoc dla graczy nr 21 31
Pomoc dla graczy nr 22 32
Huston, Robert 34-35, 163-166
Pomoc dla graczy nr 37 154
Masters, Hypatia 35, 130-133
M'Weru 128-133
Penhew, Aubrey 35, 198-207
Pomoc dla graczy nr 30 79
Pomoc dla graczy nr 45 202

Australia

Buckley, Bill 142, 144-148
Burraglong, Billy 140-141
Dodge, David 138, 148
Grogan, Jeremy 151-152
Kakakatak 167-169
Kult Piaskowego Nietoperza 136, 153-169
Mackenzie, Robert 141
Muldoon, Obłąkany Ginger 142
Randolph, Toddy 139-141
Slattery, Frank 144-147
Slattery, Jacko 144-147
Slattery, Vern 144-147
Wycroft, Mortimer 142-144, 148

Kair

Besart, Warren 81-82
Pomoc dla graczy nr 31 83
Bractwo Czarnego Faraona 73-74, 79-81, 93-101
Broadmoor, Agatha 92
Clive, Henry 91-92
Clive'a, Ekspedycja ...86-87, 90-93
Czarny Faraon 106-107
Efti, Nessim 102-103
Gardner, James 92
Hakim 74-75
Hetep 80-81
Kafour, Ali 84-86
Ma'muhd 74-75
Nadżir, Faraz 76-79
Pomoc dla graczy nr 11 24
Neris 88-90
Nitocris 98-101
Nyiti 103-104
Roash, Shefira 100-101
Shakti, Omar 79-81
Pomoc dla graczy nr 30 79
Sprech, Johannes 92-93
Vanheuwelen, Janwillen 86-90
Wassif, Nigel 82-84
Winfield, Martin 92
Zehavi, Achmed 101-103

Kenia

Bumption, sierżant 117
Pomoc dla graczy nr 34 117
Bundari, stary 125-127
Endicott, Henry 115, 121-123
Jermyn, Neville 115-116
Jest-czym-innym-niż-się-wydaje 127
Kenyatta, Johnstone 117-118
Kult Krwawego Języka 110, 128-133
Mariga, Sam 115
Milczący Joe 122, 124
Montgomery, kapitan 117
Nelson, Bertram „Twardziel" 117
Okomu 125-126
Singh, Ahja 109-110
Singh, Tandoor 111-112, 114, 118-120
Smythe-Forbes, Natalie 114

Londyn

Barrington, James 59-60, 71
Bractwo Czarnego Faraona 44, 65-71
Chabout, Punji 64
Gavigan, Edward 45-48, 65-70
Pomoc dla graczy nr 29 68
Mahoney, Mickey 44
Nawisha, Abdul 60
Shipley, Bertha 49-53
Shipley, Miles 49-53
Ssathasaa 49-53
Stratton, Jeremy 58
Tufik al-Sayed 61-62, 70
Torvak, Lars 64-65
Tumwell, Hubert 54, 58
Vane, Arthur 55-59
Vane, Eloise 56-59
Vane, Lawrence 55-59
Yalesha 60-61

Nowy Jork

Atwright, Miriam 31-32
Pomoc dla graczy nr 16 25
Carlyle, Erica 26-29
Corey, Joe 27-28
Cowles, Ewa Seaward 32
Cowles, prof. Anthony 32-33, 137-138
Pomoc dla graczy nr 17 24
Pomoc dla graczy nr 23 33
Emerson, Arthur 33
Grey, Bradley 27-28
Kensington, Jonah 29-31
Kult Krwawego Języka ...21, 37-41
Mukunga 40-41
N'Kwane, Silas 37, 41
Poole, porucznik Martin 26

Szanghaj

Chum, Fergus 174-175
Fong, Ho 175-183
Hsien, Mu 191-192, 194-197
McChum 174-175
Mei-ling, Czoi 182
Min, Czu 192-193, 205, 207
Pomoc dla graczy nr 42 193
Savoyard, Jules 197-198, 207
Stanford, Carl 179, 183
Tang-ju, Lin 184-187
Tsaro, Isoge 183-184
Tzu-hsi, Ho 179, 183
Wen-czeng, Li 172
Wu, demoniczny kot 189-191
Jen, Lung 189-191
Zakon Opasłej Kobiety 172, 198-207

Stwory

Chakota 40
Czarny Sfinks 99
dzieci Sfinksa 99-100
ghoule, małe 124
istoty z głębin 200
kobra egipska 101
mglisty potwór 63-63
mimi 149, 160-161
Nyarlathotep 106-107, 162-163, 206
Ojciec Wszystkich Nietoperzy ..163
Opasła (Obrzmiała) Kobieta 206
pomiot Nyarlathotepa 133
shoggoth-twsha 200

Miejsca

Australia

Cuncudgerie 141-144
Darwin 139-141
komnata Kakakataka 167-169
Miasto Wielkiej Rasy 153-169
obóz górniczy 150-152
Perth 137
Port Hedland 141
Randolph Shipping Co. 139-141
rudera Slatterych 146-148
siedziba Hustona 163-166
Sydney 137-139
Wielka Pustynia Piaszczysta ...148-153
Wodospad Dingo 144-146

Kair

Czerwona Aleja 81-82
Czerwona Piramida 104
El Wasta 103-104
Krzywa Piramida 104-107
meczet Ibn-Tulun 101-103
Muzeum Egipskie 84-86
plantacja bawełny Omara Shaktiego 79-81
redakcja „Biuletynu kairskiego" 82-84
sklep Faraza Nadżira 78-79
świątynia Bast 89
tunele pod Sfinksem 93-100
ulica Szakali 76, 78

Kenia

„Hampton House" 115
„Wierny obrońca", pub 117
Blacktown 118, 125-127
Charles Street 115
domek myśliwski 121-124
Generalne Stowarzyszenie Kikuju 118
Góra Czarnego Wiatru 128-133
kolej ugandyjska 110-112
koszary Strzelców Królewskich 117
Mombasa 109-110
Ndovu 127-128
redakcja „Gwiazdy Nairobi" 113-115, 121
siedziba władz 115-116
sklep Singha 118-120
splugawiona ziemia 128

Londyn

doki Limehouse 63-64
dom Shipleyów 49-53
Fundacja Penhewa 45-48, 63
Pomoc dla graczy nr 12 23
Holbein Mews 49-53
Lesser-Edale 53-59
„Misr House" 65-71
„Niebieska Piramida" 60-61
sklep Tufika 61-62
zamek Plum 55-59

Nowy Jork

„Ju-Ju House" 37-41
dom Carlyle'ów 26-29
Emerson Imports 33
Pomoc dla graczy nr 15 25
hotel „Chelsea" 21-23
Prospero House 29-31
Pomoc dla graczy nr 16 25
Uniwersytet Harvarda 31-32
Pomoc dla graczy nr 16 25

Szanghaj

dom Mu Hsiena 192, 194-197
dom pana Lunga 189-191
magazyn Ho Fonga 176-178
magazyn Ostrej Akcji 193
Muzeum Szanghajskie 191-192
„Pijany tygrys", bar 174-175, 183-184
Pomoc dla graczy nr 13 23
redakcja „Kuriera szanghajskiego" 187-189
rezydencja Ho Fonga 179-183
rezydencja pana Lina 184-187
Wyspa Szarego Smoka 198-207

Statki

„Hebanowy wiatr" 64-65
„Kwiecista bogini" 178
„Mroczna pani" 197-198
Pomoc dla graczy nr 14 25

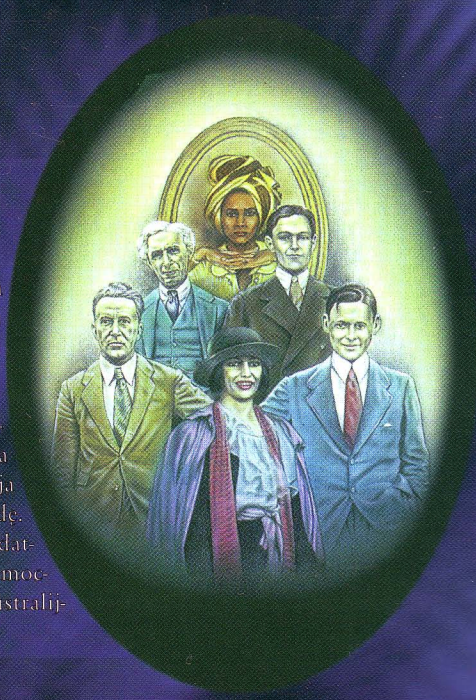
Czary

Mowa ptaków (magia szamańska) 126
Mowa węży (magia szamańska) 126
Odnalezienie przedmiotu (magia szamańska) 126
Oślepienie 120
Pułapka czasu 167
Spętanie zwierzęcia (magia szamańska) 132
Stworzenie mglistego potwora ...64
Ukojenie (magia szamańska) 126

Księgi

„Mroczne rytuały Luveha-Kerafa" 87-88
„Tajemny Siedmioksiąg Hsana" 194, 196

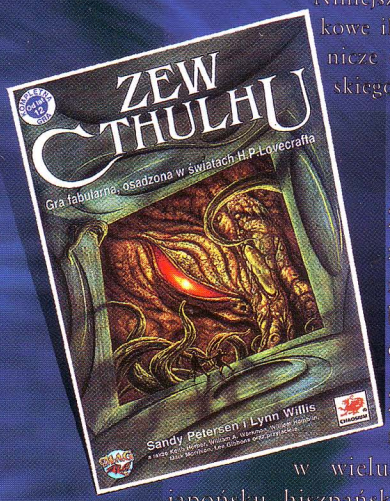
MASKI NYARLATHOTEPA



Nareszcie. Gwiazdy są bliskie idealnego układu. Wkrótce plan Nyarlathotepa zostanie zrealizowany i świat nieodwracalnie się zmieni... Ale do tej chwili upłynie jeszcze trochę czasu... Natrętni Badacze Tajemnic wiedzą dużo, tylko czy uda im się przeżyć na tyle długo, by zrozumieć wiedzę, którą posiedli?

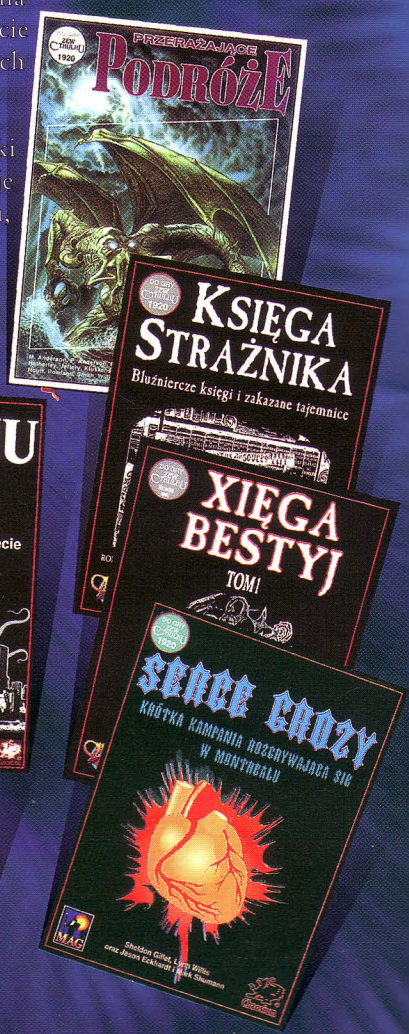
Oto złożona z kilku połączonych przygód kampania, która w świecie gier fabularnych zalicza się już do klasyki. Tych, którzy podejmą się wyjaśnienia losów Ekspedycji Carlyle'a, czekają przerażające odkrycia. Nieliniowa narracja trzyma graczy w ciągłym napięciu i do końca nie pozwala im odkryć prawdę.

Niniejsze wydanie *Masek* to poprawione, uzupełnione o dodatkowe ilustracje, cztery nowe epizody oraz nowe materiały pomocnicze dla Strażnika i inną wersję zaginionego rozdziału australijskiego.



Zew Cthulhu to gra fabularna, oparta na dziełach H. P. Lovecrafta, w której zwyczajni ludzie stykają się z przerażającymi istotami i siłami rodem ze świata Mitów. Gracze wcielają się w postacie badaczy rzeczy nieznanych i nienazwanych, walczących o przyszłość i istnienie ludzkości.

Zew Cthulhu i dodatki do tej gry zdobyły dziesiątki najważniejszych dla gier fabularnych nagród. Wydano je w wielu językach, między innymi po francusku, niemiecku, japońsku, hiszpańsku oraz po polsku.



Wydawnictwo Chaosium opublikowało wiele podręczników do gry Zew Cthulhu. Wydawnictwo MAG opublikuje najlepsze z nich w języku polskim. Dotychczas ukazały się:

- Przerażające podróże (zbiór dziewięciu przygód, związanych z różnymi środkami lokomocji),
- Księga Strażnika dodatkowe informacje o zakazanych księgach, tajemnych stowarzyszeniach, obcych rasach i tajemniczych miejscach),
- Xięga bestyj, tom 1 (dziesiątki przerażających istot, stanowiących wyzwanie dla najbardziej nawet doświadczonych graczy),
- Księga lodu (zbiór opowiadań autorstwa Henry'ego Kuttnera oraz Roberta Blocha, Lina Cartera i Roberta M. Price'a).

ISBN 83-86572-13-2
9 788386 572137

#ZCMAN

The Complete Masks of Nyarlathotep is copyright © 1996, 1997, 1998 by Chaosium Inc.
All rights reserved.
Polish edition of **Call of Cthulhu** Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry **Zew Cthulhu** na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

MAG

Chaosium