

Zew Cthulhu, 7e
Widmo nad Burley

LokalnyBard.pl

WPROWADZENIE

Czas i miejsce:

Jesień 1928 roku, Burley – malownicze miasteczko w Anglii, które uparcie opiera się industrializacji i nowoczesnej technologii. Zamieszkuje je niespełna 200 osób, a wszyscy się znają i odgrywają istotne role w lokalnej społeczności.

Główna tajemnica:

Podczas corocznego święta plonów w tajemniczych okolicznościach znika rodzeństwo – **Ewelin Blarke** (8 lat) i **Robert Blarke** (11 lat). Bawiąc się nad pobliskim jeziorem, przypadkowo uszkodzili glif strażniczy, który od wieków więził **Gła'akiego**. Uwolnione monstrum pochłonęło dzieci, budząc grozę w miasteczku. Miejscowi mieszkańcy w pierwszej kolejności podejrzenia rzucają na **Sybil Lake** (jeden z Badaczy), miejscową guślarzkę.

Punkt startowy:

Badacze spotykają się w centrum miasta. Każdy z nich ma swój powód, aby tutaj być. Wszystkich łączy jedno – wdzięczność i zaufanie do **Sybil Lake**.

Specyfika scenariusza:

Scenariusz przeznaczony jest dla 2-4 graczy i przewidziany jest na 3-4 godziny rozgrywki. Poziom śmiertelności jest niski, co pozwala na popełnienie kilku błędów.

HARMONOGRAM PRZYGODY

Dzień I – Festyn:

- Badacze przybywają na rynek miasta, gdzie bawią się i rozmawiają z innymi mieszkańcami.
- Świętowanie przerywają zrozpaczeni **Margaret** i **Mark Blarke**, którzy informują o zaginięciu swoich dzieci.
- Poszukiwania dzieci: Rzeka, Dom Sybil, Las, Jaskinia, Jezioro.
- Pierwsza groźna sytuacja: Spotkanie z **Markiem Blarke** przy domu **Sybil Lake**. Ojciec zaginionych obwinia **Sybil** o czary i próbuje udowodnić jej winę.

Dzień II – Śledztwo:

- Podczas porannego spotkania trzy kobiety – w tym **Margaret Flinge** – poinformują, że ich mężowie nie wrócili z nocnych poszukiwań.
- Powrót nad jezioro. Druga groźna sytuacja: Spotkanie z wyznawcą **Gła'akiego**.
- Spotkanie w mieście ze **Starym Ezekelem**.

Dzień III – Rytuał:

- Kolejna kobieta poinformowała, że jej mąż nie wrócił z poszukiwań.
- Jezioro. Trzecia groźna sytuacja: Rytuał zapieczętowania i spotkanie z **Gła'akim**.

Możliwe zakończenia:

- Dobre:
Rytuał zostaje odprawiony. Pieczęcie zostały naprawione, a **Gła'aki** zostaje ponownie uwięziony na dnie **jeziora Kalgala**.

- Złe:

Rytuał zostaje przerwany, a magiczna ochrona nad jeziorem znika. Uwolniony **Gła'aki** zabija Badaczy i mieszkańców wioski. Chciał się zemścić za uwięzienie.

LOKACJE

Centrum miasteczka:

- Opis:

Główny plac miasteczka, zwykle niemal opustoszały, dziś tętni życiem, stopniowo przeobrażając się w gwarny rynek. Otaczają go proste, drewniane domy, które tworzą centrum wioski – skromne, ale zadbane, z oknami ozdobionymi kwiatami. Już o świcie pojawiła się rodzina Johnsonów, znana z najlepszych placzków jabłkowych po tej stronie rzeki Val. Najlepsze miejsce zajęli jednak wczoraj Churchilowie, których pola obrodziły wyjątkowo dorodnymi pomidorami. W tłumie nie sposób przeoczyć **Starego Ezekiela** – prawdopodobnie najstarszego mieszkańca wioski – dumnie prezentującego swoje ziemniaki. Wszyscy są tu obecni, każdy przyniósł coś, czym chce się podzielić.



Wśród nich jest także **Sybil Lake**, postać owiana tajemnicą. Dla jednych to znachorka, dla innych – szarlatanka, a niektórzy szeptem nazywają ją wiedźmą. Nikt jednak nie mówi tego głośno, bo choć wzbudza niepokój, nigdy nikomu nie wyrządziła krzywdy. Jak co roku wystawiła swoje stoisko z ziołami, naparami i herbatami. Plotki was nie interesują – każdy z was ma własny powód, by ją szanować.

- Dodatkowe informacje:

- Sielankę przerywa zrozpaczone małżeństwo **Margaret** i **Mark Blarke**, którzy poinformują o zaginięciu dzieci.
- Burmistrz **Abraham Anders** zarządzi stworzenie kilku grup poszukiwawczych. **Sybil** trafi do tej samej grupy, co wszyscy badacze.
- **Mark Blarke** będzie upierał się, że wina leży po stronie Sybil, która przetrzymuje pewnie je gdzieś w domu.
- Po pierwszej wizycie nad **jeziorem Kalgala**, Badacze mogą zdecydować się na podzielenie informacjami z lokalną społecznością. Informacje te mogą dodatkowo zachęcić, by nie przerywać poszukiwań.

Brzeg Rzeki Val:

- Opis:

Doskonale wiecie, że dzieciaki uwielbiają spędzać czas nad rzeką, łowiąc ryby. W końcu to jedno z nielicznych

zając, jakie mają, gdy nie pomagają rodzicom w domu lub na polu. Opuszczacie gwar rynku i ruszacie w stronę domu **Starego Ezekiela**, stojącego tuż przy moście. Tuż obok znajduje się niewielkie zbocze prowadzące do ulubionego miejsca młodego pokolenia Burley.

▪ Dodatkowe informacje:

- Jest tu kilka dzieci, które aktualnie grają w kaczki i rzucają kamieniami w stronę wody.
- Jeden z dzieciaków – najstarszy i najbardziej wygadany – powie, że dziś nie łowili ryb, jeśli wygra się z nim kaczki lub użyje się odpowiednich argumentów.
- Badacze mogą też przyjrzeć się wędkom i zauważyć, że dwie z nich nie były używane przynajmniej przez jeden dzień.

Dom Sybil:

▪ Opis:

Jej dom stoi po drugiej stronie rzeki, na północny wschód od centrum miasteczka. To prosta chatka z ciosanego drewna, bardziej przypominająca leśną kryjówkę niż tradycyjny dom rodzinny. W okolicy nie ma innych zabudowań, a w powietrzu unosi się intensywna mieszanka ziół i przypraw. Nietrudno zrozumieć, dlaczego miejscowi patrzą na to miejsce z nieufnością.

Wnętrze jest skromne, lecz funkcjonalne. Nie ma tu miejsca na zbędny przepych czy ozdoby – tylko konieczne meble i wszystko, czego potrzeba do samotnego, choć surowego życia. Oczywiście, brakuje nowoczesnych wygód, takich jak bieżąca woda, lodówka czy toaleta.

▪ Dodatkowe informacje:

- Pobyt w domu przerwie **Mark Blarke**, który wraz z innymi lokalsami (w liczbie 1k4) będą próbowali przeszukać posesję siłą. Spotkanie może zakończyć się starciem, ale w interesie graczy powinno być co najwyżej odstraszenie napastników, gdyż w przeciwnym wypadku mogą ściągnąć na siebie jeszcze większe podejrzenia.
- Jeżeli badacze odwiedzili już **jezioro Kalgala** i widzieli glify strażnicze, **Sybil** może przeszukać swoją bibliotekę. Tam dowie się, że to, co widzieli nad jeziorem, to pewnego rodzaju glif strażniczy, który służy do stworzenia magicznej bariery. Zwykle używanych jest kilka takich glifów, by zwiększyć efekt zaklęcia.

Dom Starego Ezekiela:

▪ Opis:

Dom **Starego Ezekiela** to najstarsza chatka w wiosce, lecz mimo upływu lat pozostaje zadbane. Zbudowany z solidnego, ciemnego drewna, ma niewielkie okna i kamienny komin, z którego niemal zawsze unosi się dym. Tuż obok rozciąga się niewielkie pole ziemniaków – duma gospodarza, który dogląda go z niezwykłą starannością. Całość sprawia wrażenie skromnego, ale ciepłego i uporządkowanego miejsca.

▪ Dodatkowe informacje:

- Pierwszego dnia **Stary Ezeziel** będzie pomagać w poszukiwaniach i kontakt z nim będzie niemożliwy.
- Rankiem drugiego dnia w pobliżu jego domu będzie można spotkać **Margaret Flange** i 3 inne kobiety. Wszystkie będą przestraszone, gdyż ich mężowie nie wrócili z nocnych poszukiwań.
- Wieczorem drugiego dnia będzie można dowiedzieć się od niego, że to nie pierwszy raz, kiedy znikają tutaj ludzie. Coś takiego działo się już 40 lat temu i mało kto o tym pamięta. **Stary Ezeziel** wspomni, że ktoś już szukał czegoś przy jeziorze w tamtym okresie. Pokaże nawet **Dziennik Nieznajomego**.
- W **Dzienniku Nieznajomego** badacze mogą znaleźć zapiski potwierdzające słowa **Starego Ezekiela** oraz **Rytuał zapieczutowania**. Z nich dowiedzą się, że glif można naprawić, odprawiając ponownie rytuał.

Las:

▪ Opis:

Niedaleko wioski rozciąga się stary las z wysokimi drzewami i miękkim mchem pod stopami. Dzieci często bawią się tu w chowanego lub toczą pojedynki na drewniane miecze, wydeptując wśród pni wąskie ścieżki. To spokojne, pełne śmiechu i zabawy miejsce.

▪ Dodatkowe informacje:

- Przed wejściem do lasu można znaleźć ślady dziecięcych stóp.
- Droga przez las prowadzi do osamotnionej jaskini lub do **jeziora Kalgala**. Ślady prowadzą w stronę jeziora.

Jaskinia:

▪ Opis:

U podnóża skalistego zbocza, kryje się niewielka jaskinia. Jej wejście jest częściowo zasłonięte przez zwisające gałęzie i kępy mchu. Wewnątrz panuje chłód, a wilgotne ściany pokrywają ślady dawnych nacieków. Korytarz nie prowadzi daleko – po kilku metrach kończy się ślepo, pozostawiając jedynie ciemny, cichy zakątek

▪ Dodatkowe informacje:

- Pierwszego dnia jaskinia będzie pusta.
- Drugiego dnia będzie można znaleźć tutaj dwóch wyznawców **Gla'akiego**, chowających się przed słońcem.

Jezioro Kalgala:

▪ Opis:

Jezioro Kalgala powstało w dawnym kraterze i otaczają je wysokie, strome zbocza, przez co dostęp do wody jest mocno ograniczony. Jedynie w jednym miejscu można zejść po łagodnym, piaszczystym zboczu. Woda jest mętna i zimna, a miejscowi rzadko decydują się na kąpiel.

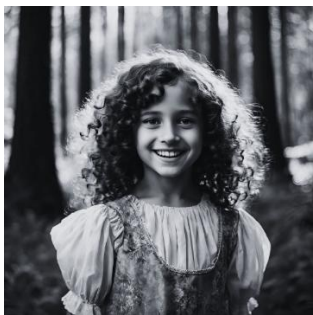


■ Dodatkowe informacje:

- Jezioro ma kształt koła, a wokół niego ukryte są cztery glify strażnicze rozmieszczone w mniej więcej równej odległości. Jeden z nich znajduje się przy łagodnym zejściu otoczonym niewielkimi krzewami. Jest uszkodzony i stanie się widoczny dopiero po ponownym wejściu na strome zbocze. Przy jednym z pozostałych wśród zarośli ukrywa się jeden sługa **Gla'akiego**, który będzie chciał przeszkodzić w odprawieniu rytuału w okolicach.
- Pierwszego dnia będzie można tam znaleźć uszkodzoną zabawkę – **Misia Ewelina** – lekko zabarwioną krwią.
- Drugiego dnia będzie można spotkać w tym miejscu nieprzytomnego **sługę Gla'akiego**, który zaatakuję w momencie próby ocucenia.
- Badacze mogą zdecydować się na odprawienie rytuału zapieczętowania. Rytuał ten polega na 4-krotnym, nieprzerwanym odmówieniu słów zaklęcia. **Gla'aki** ma 10 rund na wydostanie się z jeziora. Jeśli Badacze wyrobią się w tym czasie, pieczęć zostanie naprawiona, a **Gla'aki** zostanie powstrzymany. W przeciwnym wypadku, wydostanie się.
- Przy jednym z glifów strażniczych ukrywa się jeden **sługa Gla'akiego** (zobacz mapę **jeziora Kalgala**).
- W trakcie odprawiania rytuału, badacze będą mogli zauważyć, że na kolcach **Gla'akiego** znajdują się ciała **Ewelina** i **Roberta Blarke**.

POSTACIE NIEZALEŻNE

Ewelina Blarke:



Opis:

Dziewczynka ma 9 lat i promienny uśmiech, który dodaje jej twarzy uroku. Jej ciemne, lokowane włosy opadają na ramiona, delikatnie podkreślając jej dziecięcą beztroskę. Ubrana w skromną, jasną sukienkę.

Statystyki:

S: 25	KON: 30	BC: 25	ZR: 35	WYG: 60
INT: 40	MOC: 50	WYK: 20	P: 50	PW: 5

- **Modyfikator obrażeń:** -2
- **Krzepa:** -2
- **Ruch:** 8

- **Punkty Magii:** 10
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 10% (5/2)
- **Unik:** 17% (8/3)

Dodatkowe informacje:

- Nie rozstaje się ze swoim pluszowym misiem.

Robert Blarke:



Opis:

11-letni chłopak jest bardzo podobny do swojej młodszej siostry. Nosi schludne, ale nieco znoszone ubranie. Zawsze ma wysoko uniesioną brodę i ręce w kieszeniach, jakby był gotów zmierzyć się z każdym wyzwaniem.

Statystyki:

S: 35	KON: 45	BC: 35	ZR: 40	WYG: 60
INT: 35	MOC: 55	WYK: 30	P: 55	PW: 8

- **Modyfikator obrażeń:** -1
- **Krzepa:** -1
- **Ruch:** 8
- **Punkty Magii:** 11
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 30% (15/6)
- **Unik:** 20% (10/5)

Dodatkowe informacje:

- Wszędzie go petno, ale nigdy nie zapomina o **Ewelina**.

Mark Blarke:



Opis:

40-letni mężczyzna o gęstej brodzie ma surowe, lecz życzliwe spojrzenie, świadczące o latach ciężkiej pracy na roli. Jego dłonie są spracowane, a ubranie – proste i praktyczne, noszące ślady pracy na gospodarstwie. Stoi z dumnie, emanując spokojem i siłą człowieka związanego z ziemią.

Statystyki:

S: 70	KON: 60	BC: 60	ZR: 50	WYG: 55
INT: 50	MOC: 60	WYK: 50	P: 60	PW: 12

- **Modyfikator obrażeń:** +1k4
- **Krzepa:** 1
- **Ruch:** 7
- **Punkty Magii:** 12
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 60% (30/12)
- **Unik:** 25% (12/6)

Dodatkowe informacje:

- Nerwowi i w żadnym wypadku nie ufa **Sybil** i jej towarzyszom.
- Skłonny do bójki i do poszukiwań na własną rękę.
- Gdy tylko dowie się o znalezisku nad jeziorem, skrzyknie 2 innych mężczyzn i ruszy z nimi wieczorem nad **jeziorno Kalgala**.

Margaret Blarke:



Opis:
36-letnia kobieta o jasnej cerze i gęstych lokach. Jej prosta, rolnicza suknia jest praktyczna, ale starannie dopasowana, a fartuch nosi ślady pracy w domu i ogrodzie. W jej oczach widać zarówno troskę, jak i ciepło – to spojrzenie kogoś, kto dba o rodzinę.

Statystyki:

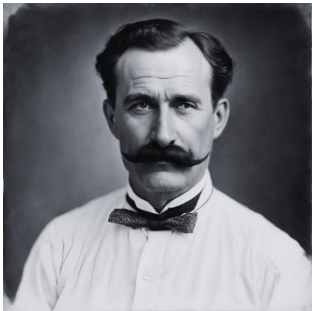
S: 40	KON: 60	BC: 50	ZR: 50	WYG: 70
INT: 65	MOC: 60	WYK: 50	P: 60	PW: 11

- **Modyfikator obrażeń:** 0
- **Krzepa:** 0
- **Ruch:** 8
- **Punkty Magii:** 12
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 30% (15/6)
- **Unik:** 25% (12/6)

Dodatkowe informacje:

- Martwi się o dzieci. Chce za wszelką cenę je znaleźć.
- Nie ufa **Sybil Lake**, ale nie stanowi zagrożenia.
- Po zaginięciu męża, zwraca się pokornie z prośbą do Badaczy o pomoc w poszukiwaniach.

Abraham Anders:



Opis:
45-letni burmistrz o bujnym wąsie ma dostojną, lecz przystępną prezencję. Jego biała koszula, podwinięta do łokci, sugeruje człowieka, który nie boi się pracy, choć przywykł do zarządzania i podejmowania decyzji. W jego spojrzeniu kryje się życzliwość i doświadczenie.

Statystyki:

S: 50	KON: 70	BC: 65	ZR: 50	WYG: 65
INT: 60	MOC: 50	WYK: 60	P: 50	PW: 13

- **Modyfikator obrażeń:** 0
- **Krzepa:** 0
- **Ruch:** 8
- **Punkty Magii:** 10
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 45% (22/4)
- **Unik:** 25% (12/6)

Dodatkowe informacje:

- Zależy mu na znalezieniu dzieci.
- Tonuje nastroje i nie sądzi, by **Sybil** była w to zamieszana.
- Sybil już raz wyleczyła jego dziecko, gdy było chore.

Stary Ezekiel:



Opis:
Prawie 80-letni mężczyzna, na którego twarzy czas wyrysował głębokie zmarszczki, a gęsta, siwa broda dodaje mu powagi. Jedno oko ma przymknięte lub mruży je instynktownie, bo od lat nie widzi na nie dobrze. W dłoni trzyma starą, dobrze wypaloną fajkę, z której leniwie unosi się dym.

Statystyki:

S: 50	KON: 60	BC: 55	ZR: 45	WYG: 40
INT: 30	MOC: 70	WYK: 30	P: 70	PW: 11

- **Modyfikator obrażeń:** 0
- **Krzepa:** 0
- **Ruch:** 7
- **Punkty Magii:** 14
- **Walka wręcz (Bijatyka):** 60% (30/12)
- **Unik:** 22% (11/4)

Dodatkowe informacje:

- Najstarszy mieszkaniec wioski.
- Jest dumny ze swojego pola ziemniaków.
- Nie potrafi czytać.

POTWORY

Gla`aki:

Opis:
Ogromna, śluzowata istota o zielonkawym, półprzezroczystym ciele, które wydaje się pulsować jak żywa tkanka. Jego powierzchnia usiana jest licznymi błyszczącymi oczami, które zdają się obserwować otoczenie z nadnaturalną czujnością. Z jego ciała wyrastają długie, chitynowe kolce, ostre jak stal, które lśnią złowrogo w świetle. Choć zazwyczaj spoczywa w wodzie, gdy się wynurza, jego ruchy są powolne i nienaturalne, jakby jego masywna, plastyczna forma była zbyt ciężka, by sprawnie poruszać się na lądzie.

Statystyki:

S: 200	KON: 300	BC: 450	ZR: 50	INT: 150
MOC: 140	PW: 75			

- **Modyfikator obrażeń:** +7K6
- **Krzepa:** 8
- **Punkty Magii:** 28
- **Ruch:** 6

Ataki:

- **Ataki w rundzie:** 1
- **Walka:** 100% (50/20) obrażenia 3K10.
- **Pancerz:** 40 punktów twardej skorupy; każdy kolec ma 4 punkty pancerza i 6 PW.
- **Utrata Poczytalności:** 1K3/1K20 PP za ujrzenie Gla'kiego.

Zaklęcia:

- **Senne Wezwanie:** Gla'aki może nawiedzać sny przypadkowych ludzi, by zwabić ich w okolice jeziora. Prawdopodobieństwo zesłania snu jest równa liczba punktów magii Gla'akiego pomniejszona o liczbę PM celu i odległość celu od Gla'akiego.

Dodatkowe informacje:

- Gla'aki atakuje za pomocą kolców, uderzając nimi lub wystrzeliwując je w ofiarę.
- Na jego grzbiecie można dostrzec ciała **Ewelina** i **Roberta Blarke**.
- W trakcie rytuału będzie próbować przejąć kontrolę nad badaczami, by go przerwać.

Słudzy Gla'kiego:

Opis:

Istoty, które zostały ukłute chitynowymi kolcami **Gla'akiego** i zainfekowane jego esencją, powoli tracąc wolną wolę. Ich ciała pozostają pozornie żywe, choć w rzeczywistości są nieumarłe – skóra staje się biała i woskowata, a oczy nabierają martwego, szklistego blasku. Mimo że ich umysły są całkowicie podporządkowane woli **Gla'akiego**, potrafią udawać normalnych ludzi, szerząc jego kult i zwabiając kolejne ofiary. Z czasem ich ciała zaczynają gnić, a jedyną rzeczą podtrzymującą ich istnienie jest koszmarna moc ich pana.

Statystyki:

S: 50	KON: 105	BC: 65	ZR: 15	INT: 65
MOC: 50	PW: 17			

- **Modyfikator obrażeń:** 0
- **Krzepa:** 0
- **Punkty Magii:** 10
- **Ruch:** 5

Ataki:

- **Ataki w rundzie:** 1
- **Walka:** 40% (20/8), obrażenia 1K3 + MO.
- **Unik:** 10% (5/2)
- **Pancerz:** Brak
- **Utrata Poczytalności:** Nie ma utraty PP, bo słudzy wciąż przypominają ludzi.

Zaklęcia:

- Brak

Dodatkowe informacje:

- Słudzy Gla'akiego dysponują standardowym dla istot humanoidalnych zakresem ataków bez użycia broni.
- Praktycznie nieśmiertelne. Jedynie światło słoneczne jest w stanie je zabić.
- W przygodzie można spotkać 4 przedstawicieli tych istot:
 - Drugiego dnia przy zejściu do jeziora – przemieniony **Mark Blarke**.
 - Drugiego dnia w jaskini – 2 osobniki.
 - Trzeciego dnia w zaroślach przy jednym z glików strażniczych.

MATERIAŁY

Jezioro Kalgala:



Miś Ewelina:



Zniszczona pieczęć:



Dziennik Nieznajomego:

Nie przypuszczałem, że kult Gla’akiego dotrze aż tutaj. Na szczęście byłem szybszy i zdołałem go uwięzić, zanim jego wyznawcy zdążyli się zebrać. Stworzyłem cztery glify strażnicze – Boże, oby to wystarczyło.

Śmiertelniku, jeśli znalazłeś ten dziennik, strzeż się i trzymaj się z dala od Burley. W jeziorze czai się potworność gorsza niż wszystko, co złe na tym świecie.

Jeśli glify zostaną zniszczone... nawet nie chcę myśleć o tym, co nastąpi.

Rytuał zapieczętowania:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur vel sapien sit amet erat tincidunt scelerisque. Integer feugiat, nunc at scelerisque ultrices, arcu ligula pretium.

Sit amet malesuada lectus tortor a augue. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; Nullam vehicula justo nec arcu tempor, nec dictum justo congue.

DODATKOWE INFORMACJE

Informacje o materiałach

Opisy wraz ze statystykami **Gla’akiego** i jego sług pochodzi z oficjalnego podręcznika do **Zew Cthulhu, 7e**.

Wszystkie pozostałe materiały utworzono przy użyciu **canva.com**.

O autorze

Scenariusz stworzony na łamach serwisu LokalnyBard.pl. Jeśli znalazłeś jakieś błędy lub chcesz po prostu wyrazić opinię o scenariuszu, odwiedź mnie na **www.lokalnybard.pl** lub napisz bezpośrednio na **kontakt@lokalnybard.pl**.