

The background is a dark, atmospheric illustration of a museum hallway. Five people, dressed in trench coats and hats, are walking away from the viewer down the center of the hallway. The hallway has high, vaulted ceilings with a series of arched doorways on both sides. Several pendant lights hang from the ceiling, casting a cool, blueish light. The floor is made of large, dark tiles. In the distance, a glass display case is visible, containing some indistinct white shapes. The overall mood is mysterious and noir.

ZEW CTHULHU

NOC W MUZEUM

LokalnyBard.pl

NOC W MUZEUM

WPROWADZENIE

Mamy 1920 rok i znajdujemy się w Bostonie. Lokalne Muzeum Sztuki poszukuje nowych pracowników ochrony w związku z otwarciem nowego skrzydła ze sztuką nowoczesną. Agencja ochroniarska Badaczy przyjęła ofertę i umówiła się na spotkanie w siedzibie placówki, gdzie poznają szczegóły zadania.

Główna tajemnica

Nieświadomi Badacze weryfikują stan zabezpieczeń muzeum jako pracownicy ochrony, nie zdając sobie sprawy, że jest ono w rzeczywistości więzieniem służącym składaniu ofiar **Chaugnar Faugnów**, ukrytemu pod postacią posągu. Istota ta przebudza się w określonych fazach cyklu księżycowego, a kolejna z nich przypada właśnie na noc wernisażu. Dyrektor **Akadesh Minbu** jest jego ukrytym wyznawcą, który cyklicznie sprowadza do muzeum nowe ofiary.

Punkt startowy

Przygoda rozpoczyna się przed drzwiami muzeum.

Specyfika scenariusza

Scenariusz przeznaczony jest dla **2-4 graczy**. Rozgrywka może zająć nawet do **6 godzin**. Poziom śmiertelności w początkowej fazie rozgrywki jest niski, natomiast po przebudzeniu **Chaugnar Faugna** jest krytycznie wysoki.

HARMONOGRAM WYDARZEŃ

Eksplokacja muzeum

- Spotkanie z dyrektorem i pracownikami placówki.
- Swobodne zwiedzanie muzeum.

Wernisaż

- Śmiertelny wypadek z udziałem Hank'a Morison'a.
- Uroczystość wernisażu.
- Początek nocnej zmiany.

Noc w muzeum

- Spotkanie z dziećmi.
- Konfrontacja z **Chaugnar Faugnem**.

Możliwe zakończenia

- Dobre: Badacze znajdują wyjście i uciekają z muzeum.
- Złe: Badacze nie znajdują wyjścia i zostają pożarci przez **Chaugnar Faugna**.

EKSPLORACJA MUZEUM

Informacje dla Strażnika Tajemnic

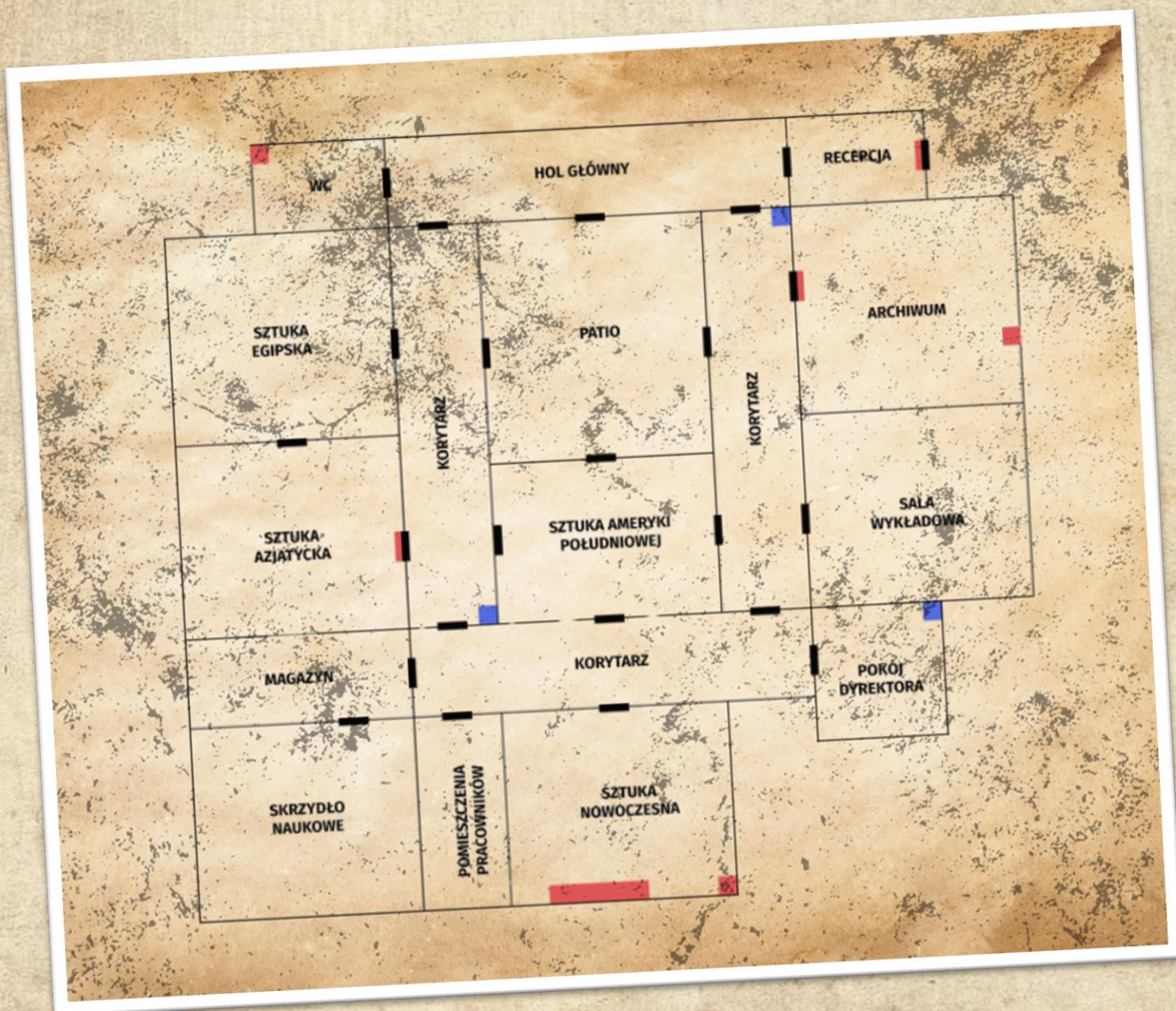
Ten akt stanowi swobodną eksplorację, podczas której Badacze poznają wszystkie pomieszczenia muzeum. Jedynie sala egipska jest niedostępna z powodu wypadku, który miał miejsce niedawno. Wszystkie uszkodzenia lub ślady wandalizmu badacze powinni zgłosić dyrektorowi. Te, które zostaną zgłoszone, powinny zostać przez niego naprawione - z wyjątkiem telefonów w korytarzach. Badacze muszą zwrócić uwagę na okna, telefony, ściany, zamki i zawiasy w drzwiach. Uszkodzone elementy oznaczone są na mapie muzeum. Różowe kwadraty to naruszone futryny okien, niebieskie to odcięte telefony, cienkie różowe prostokąty to uszkodzone drzwi, a gruby różowy prostokąt to uszkodzona ściana, która została zagipsowana i zamalowana. W tym samym czasie Badacze mogą również przesłuchiwać innych pracowników (stróża, sprzątaczkę, recepcjonistkę).

Budynek muzeum

Do budynku prowadzą marmurowe schody, które kończą się ciężkimi drewnianymi drzwiami. Nad drzwiami widnieje baner zapowiadający nową wystawę pt. „Nowoczesna odsłona muzeum”. Po obu stronach schodów znajdują się krzewy, które są równo przyszytych. Budynek jest parterowy i bliżej mu do więzienia aniżeli do prawdziwej galerii sztuki. Wszystko przez kraty w oknach, które z całą pewnością zniechęcają pospolitych kieszonkowców Bostonu.

Dodatkowe informacje

Rozmieszczenie okien w budynku nie jest istotne. Należy założyć, że w każdym zewnętrznym pomieszczeniu znajduje się okno, które jest zakratowane od zewnątrz. Wyjątkiem jest sala egipska, która stylizowana jest na wnętrze grobowca.



Recepcja

To niewielkie pomieszczenie, w którym na pierwszy rzut oka rzuca się dębowa lada, przy której siedzi młoda kobieta – **Elizabeth Moore**. Cały czas notuje i przewraca kartki w notesie. Obok niej znajduje się mechaniczny zegar ścienny, który tyka głośno i wyznacza godziny otwarcia i zamknięcia. Na ścianach znajdują się plakaty, które promują różne formy sztuki.

Dodatkowe informacje

- Zawiasy przy głównych drzwiach są uszkodzone. Wygląda to tak, jakby ktoś przy nich majstrował.
- W akcie **Noc w Muzeum** na drzwi zostaną założone łańcuchy po zewnętrznej stronie przez **Akadesh Minbu**.

Korytarze

Podłoga wykonana jest ze starych desek i dodatkowo trzeszczy pod waszymi stopami. Mijacie kolejne pomieszczenia i orientujecie się, że przy każdym z nich znajduje się tabliczka z nazwą pomieszczenia.

Dodatkowe informacje

- Na dwóch korytarzach znajdują się telefony, które mają przecięte kable (zobacz **Mapa muzeum**). Oba telefony są uszkodzone – kabel telefoniczny jest przecięty.
- Pierwszą podróż przez korytarze przerwie sprzątaczką **Rude Holster**, która będzie zdenerwowana, iż badacze stąpają po mokrej podłodze.

Pokój dyrektora

Biuro wydaje się ponure, ale to prawdopodobnie wina długich zasłon. Przy drogim, mahoniowym biurku siedzi dyrektor – **Akadesh Minbu**. Obok biurka znajduje się gabłota z pamiątkami dyrektora.

Dodatkowe informacje

- Dyrektor omówi szczegóły zlecenia. Badacze muszą przeanalizować stan zabezpieczeń muzeum (np. stan telefonów, krat, zawiasów, zamków, itp.) i poinformować go o wszelkich odchyleniach od normy. Następnie będą odpowiadać za ochronę w dniu wernisażu.
- Wszystkie usterki zgłoszone do dyrektora powinny zostać naprawione. Inaczej będzie natomiast z telefonami, które Wszystkie usterki zgłoszone do dyrektora powinny zostać naprawione. Dyrektorowi zależy na tym, by nie było połączenia ze światem zewnętrznym. W akcie **Wernisaż** dyrektor

będzie próbował się upewnić, że wszystkie telefony są dalej niesprawne.

- Telefon w jego pokoju jest jedynym, który działa. W dniu wernisażu, **Akadesh Minbu** uszkodzi również ten telefon.
- W szklanej gablocie poza zwyczajnymi pamiątkami z podróży, znajduje się również **Tajemna księga**, która nie pasuje do wszystkich. **Akadesh Minbu** nie będzie jej pokazać, tłumacząc się, że jest stara i wymaga specjalnego traktowania. Księga ta zdecydowanie odbiega od typowych książek, jakie można znaleźć w bibliotece. Wydaje się ciężka, a na grzbiecie ma 2 metalowe klamry, które są przymocowane do obu okładek. Na przedniej okładce znajdują się również dziwne symbole, których Badacze nie rozpoznają. Jej pobieżne przekartkowanie pozwala stwierdzić, że lektura ta poświęcona jest jakiemuś hinduskiemu bóstwu. Jej zbadanie może zająć około 2 dni.
- W jego biurku znajduje się wycinek gazety Boston Post, który traktuje o nieszczęśliwym wypadku w sali egipskiej (**Czarne chmury**).
- Dyrektor poinformuje również o trudnej sytuacji finansowej muzeum. Brakuje pieniędzy i wernisaż może być ostatnią deską ratunku.
- W muzeum panuje duża rotacja pracowników, bo zdarzały się kradzieże. Najdłużej pracującym pracownikiem - 6 miesięcy - jest **Hank Morison**.
- Po skończonej rozmowie pojawi się **Hank Morison**, który zostanie poproszony o oprowadzenie Badaczy po muzeum. Hank to stary człowiek i zaprowadzi ich do **Pomieszczenia pracowników**, gdzie będzie chciał spać, a Badaczom udostępni klucze i pozwoli na swobodne zwiedzanie.

Pomieszczenie pracowników

Pomieszczenie ma kształt prostokąta. Przy drzwiach znajduje się haczyk na klucze. Na środku pokoju znajdują się szafki, gdzie kolejne zmiany pracowników mogą zostawić swoje prywatne rzeczy i przebrać się w odzież roboczą. Jest tu też kanapa, na której można się rozłożyć, by na chwilę odpocząć.

Dodatkowe informacje

- Podczas aktu **Wernisaż** można spotkać tu kręcącego się **Akadesh Minbu**, który będzie próbował zabrać klucze. Badacze mogą go spotkać, o ile będą się kręcić w tej okolicy.

Magazyn

Drewniane regały po bokach, pełne pudełek i skrzynek. Niektóre oznaczone datami, a inne już nieczytelne. Oprócz tego widzicie tutaj różnego rodzaju przyrządy badawcze, narzędzia konserwatorskie i zapasowe elementy wystaw.

Dodatkowe informacje

- Wśród zakurzonych pótek można znaleźć wycinek gazety Boston Post (**Wycinek starej gazety**), który wspomina o dziwnych dźwiękach dochodzących z muzeum.
- **Akadesh Minbu** w przypadku konfrontacji będzie podchodził do tej informacji sceptycznie i przerzucał winę na wiekowy budynek i osiadanie fundamentów.

Sala naukowa

Pomieszczenie naukowe to ciche, sterylne pomieszczenie, gdzie archeolodzy i badacze dokonują analiz eksponatów przed ich wystawieniem w głównych salach muzeum. Pomieszczenie oświetlają elektryczne lampy sufitowe, ale kilka z nich migocze w niepokojący sposób.

Dodatkowe informacje

- Na środku pomieszczenia znajduje się otwarty sarkofag, w którym widać ciemno-rdzawe plamy. To ślady krwi, które zostały po nieszczęśniku.
- Obok sarkofagu znajduje się pokrywa. Wewnątrz niej można znaleźć ślady pazurów, które mogą sugerować, iż ów nieszczęśnik próbował się stamtąd wydostać.
- W miejscu, w którym leży łom, można zauważyć również wydrążone w ścianie otwory. Są one na tyle głębokie, że można w nie włożyć rękę lub oprzeć buta, co pozwala wspiąć się wyżej i dostać na dach.

WC

Toalety zdecydowanie pamiętają lepsze czasy. W pomieszczeniu znajdują się dwie kabiny. Obok nich znajduje się umywalka z połączonym lustrem.

Dodatkowe informacje

- W dniu wernisażu, dwójka dzieciaków będzie próbowała się tu schować. Ich celem jest znalezienie duchów, o których tyle słyszeli.
- Rama okna w pomieszczeniu jest uszkodzona. Wygląda tak, jakby ktoś próbował ją wyłamać od środka.

Sala wykładowa

Uwagę od razu przyciąga podwyższona scena z mównicą, z której prelegenci przemawiają do gości. Za mównicą ustawiono kilka tablic. Krzesła dla słuchaczy rozmieszczone są w kilku rzędach, z których każdy znajduje się nieco wyżej niż poprzedni. Do poszczególnych rzędów prowadzą schody.

Dodatkowe informacje

- W dniu wernisażu znajdzie się tutaj znajdować ciało **Hanka Morisona**. Będzie ono dziwnie wysuszone, natomiast wstępne analizy będą mówić o ataku serca.
- Niedaleko zwłok będzie można również znaleźć ślady na podłodze. Ślady zostawił **Chaugnar Faugn**, który w nocy spotkał Hanka.
- W dniu wernisażu będzie można tutaj być świadkiem wydarzenia **Gorąca miłość**.

Archiwum

Długie drewniane regały uginają się pod ciężarem książek, gazet i różnego rodzaju akt. Kurz w powietrzu świadczy o tym, że niektóre tomy nie były ruszane od dekad. Jest tu też kilka biurka, przy których można przeglądać w/w tomiszczka.

Dodatkowe informacje

- Można tu znaleźć **Rejestr zabytków**, które zostały sprowadzone w ostatnim roku do muzeum oraz dodatkowe informacje o strasznym bóstwie (**Tajemniczy kult**).
- Zawiasy w drzwiach będą naruszone. Wygląda to trochę tak, jakby coś mocno uderzało w drzwi i w wyniku czego zawiasy zostały naruszone.

Patio

To centralna część muzeum, otoczona murami i dostępna z kilku korytarzy. Mury są lekko zaniedbane, natomiast wijąca się latorośl skrzętnie ukrywa upływ czasu. Jest tu też ławka i prosta fontanna. To idealne miejsce, by odpocząć i zebrać myśli.

Dodatkowe informacje

- Przy jednej ścianie znajduje się łom. To jedno z narzędzi, które zostało skradzione przez poprzednich nieszczęśników, zamkniętych w muzeum.
- W miejscu, w którym leży łom, można zauważyć również wydrążone w ścianie otwory. Są one na tyle głębokie, że można w nie włożyć rękę lub oprzeć buta, co pozwala wspiąć się wyżej i dostać na dach.

Sala ze sztuką egipską

To jedyne pomieszczenie, które nie ma okien. Prawdopodobnie dlatego, że przypomina wnętrze grobowca. Ściany ozdobione są hieroglifami. Nawet powietrze wydaje się nieco cięższe niż w innych częściach muzeum. Kolumny w pomieszczeniu stylizowane są na egipskie pilastry, zdobione motywami Ozyrysa i Anubisa. Przyciemnione światło rzuca długie, mroczne cienie pomniejszych posągów. Na środku pomieszczenia ewidentnie brakuje jakiegoś eksponatu.



Dodatkowe informacje

- Jest tu kilka zabytków, ale najważniejsze to: Maska Anubisa, Amulet Oko Horusa i malowidło Procesja Umarłych.
- Maska Anubisa – podobno używana podczas rytuałów związanych z mumifikacją. Misternie wykonana.
- Amulet Oko Horusa – zgodnie z wierzeniami miał zapewnić ochronę noszącemu. Ten natomiast wydaje się pęknięty.
- Procesja umarłych – malowidło przedstawia zmarłych prowadzonych do królestwa Ozyrysa. Jest niepokojący, bo jeden z prowadzonych patrzy wprost na widza.
- Na środku pomieszczenia brakuje sarkofagu, który obecnie znajduje się w **sali naukowej**.

Sala ze sztuką azjatycką

Podłogę stanowią ciemne, drewniane panele. Po środku znajdują się cztery misternie rzeźbione filary, na których spoczywają złote smoki i demoniczne Maski No. Między filarami znajduje się Shiva, Winszu i Brahma. Czerwono-złote lampiony rzucają subtelne światło. W jednym rogu pomieszczenia znajdują się malowane parawany, które przedstawiają walczące między sobą mityczne istoty.

Dodatkowe informacje

- Jest tu kilka zabytków, ale najważniejsze to: Posąg **Chaunhar Fugna**, demony Ukiyoe, kamienna maska Oni, zbroja samuraja z klanu Takeda.
- Posąg **Chaunhar Fugna** – największy eksponat sali, pokryty zielonkawą patyną, przypominający mieszkankę słońca i demona, który balansuje na niewielkiej kolumnie.
- Demony Ukiyoe – zbiór drzeworytów przedstawiające demono-potwory Oni i Yokai.
- Maska Oni - kamienna maska z czerwonymi rubinami.
- Zbroja samuraja z klanu Takeda – nosi widoczne ślady walki, a mimo to wydaje się dalej sprawna.

Sala ze sztuką Ameryki Południowej

Pomieszczenie to wydaje się małe, ale jest to pewnie kwestia grubych, kamiennych ścian, które ozdobione są płaskorzeźbami przedstawiającymi jaguary i węże. Są tu gabloty ze złotymi amuletami i maskami. Waszą uwagę przykuwa również podłoga, na której namalowano wielkiego węża wijącego się pośród gwiazd.

Dodatkowe informacje

- Jest tu kilka zabytków, ale najważniejsze to: złota maska Boga Deszczu, kamienny obelisk, sztylet Kapłana Słońca i kalendarz Majów.
- Złota Maska Boga Deszczu – wypełniona błękitnymi szafirami, które w ciemności zdają się lśnić. Legenda mówi, że noszenie jej dawało władzę nad burzami, ale też sprowadzało koszmary.
- Kamienny obelisk – nie pasuje do języka Majów, Inków ani Olmeków, ale został odnaleziony na terenie Chichen Itza.
- Sztylet Kapłana Słońca – Legendy mówią, że używany do składania ofiar krwi ku czci Słońca.
- Kalendarz majów – wryty w kamieniu cykl astronomiczny.

Sala ze sztuką nowoczesną

Eksperymenty artystyczne, deformacja rzeczywistości, a może szaleństwo? Sala Sztuki nowoczesnej prezentuje awangardowe prace XX-wiecznych artystów – od nietuzinkowych rzeźb po obrazy pełne niepokojących symboli. Wysoki sufit z powieszanymi elementami – w tym olbrzymią, metalową kulą. Ściany pokryte są geometrycznymi kształtami, złamanymi perspektywami czy twarzami bez oczu.

Dodatkowe informacje

- Jest tu kilka zabytków, ale najważniejsze to: Ciemna kula, rzeźba „Człowiek rozbity”, obraz „Niekończące się schody”, rzeźba „Człowiek rozbity” i drewniana instalacja „Echo pustki”.
- Ciężka, ciemna kula - jest taka duża, że wydaje się, jakby pochłania światło.
- Obraz „Niekończące się schody” - przedstawia schody, które prowadzą w nieskończoność. Patrząc na nie za długo, można poczuć zawroty głowy
- Rzeźba "Człowiek rozbity" - Metalowa sylwetka człowieka, rozrywana na kawałki, jakby była wciągana w inną rzeczywistość.
- Drewniana instalacja „Echo pustki” - kilka pionowych słupów drewna, z niewielkimi otworami.
- Jedna ze ścian była z całą pewnością niedawno malowana. **Akadesh Minbu** potwierdzi, że ściana ta wymagała naprawy z uwagi na pojawiające się pęknięcia. Z uwagi na koszty, postanowiono ją na razie zatynkować i pomalować. Badacze mogą uszkodzić liny podtrzymujące i wtedy wisząca kula jest w stanie przebić uszkodzoną ścianę.
- Futryna w jednym oknie jest uszkodzona. Wygląda to tak jakby ktoś próbował ją od środka uszkodzić.

- Pijany gość: Ktoś upił się za bardzo i zaczyna być uciążliwy dla innych.
- Kłótnia między gośćmi: Dwóch mężczyzn zaczyna się ostro sprzeczać przy jednej z wystaw.
- Ciekawska kobieta: Pewna kobieta dotyka eksponatów.
- Podejrzany mikrofon: mikrofon w sali wykładowej włącza się sam.
- Brak prądu: Na kilka sekund wszystko w sali ze sztuką azjatycką gaśnie światło. Gdy światło wraca, posąg **Chagnar Faugna** wydaje się przesunięty.
- Gorąca miłość: Pewna para zabawia się w sali wykładowej.

NOC W MUZEUM**Informacje dla Strażnika Tajemnic**

Akadesh Minbu zrobi wszystko, by opuścić muzeum przed zmrokiem. Po zmroku bowiem ma się przebudzić **Chagnar Faugn**. Dyrektor dodatkowo zabezpieczy drzwi wejściowe muzeum stalowymi łańcuchami, by ucieczka tą stroną była niemożliwa. Jedyne dostępne miejsca ucieczki to droga na dach przez **Patio** lub zniszczenie ściany w **Sali ze sztuką nowoczesną** za pomocą podwieszanej kuli. Gracze mogą również spróbować wezwać pomoc przez telefon (o ile zostały wcześniej naprawione). Pomoc przybędzie po 10 rundach. Natomiast po przybyciu policji, **Chagnar Faugn** ponownie stanie się posągiem. Pierwsze spotkanie z **Chagnar Faugnem** odbędzie się w towarzystwie dzieci, które podczas wernisażu ukryły się w toalecie. Słyszały one opowieści o duchach i chciały przeżyć noc w muzeum, by przekonać się na własnej skórze, czy to prawda. Spotkanie przerwie **Chagnar Faugn**, który złapie jedno dziecko za pomocą swojej trąby. Od tego momentu potwór ten będzie polować na graczy do momentu, aż zabije ich wszystkich lub uda im się uciec.

WERNISAŻ**Informacje dla Strażnika Tajemnic**

Dzień wernisażu zaczyna się od zamieszania związanego ze śmiercią **Hanka Morisona**. Gdy policja skończy swoje czynności, **Akadesh Minbu** poinformuje, że zapłaci podwójnie, jeśli Badacze zostaną dodatkowo na noc. To właśnie tej nocy **Chagnar Faugn** się przebudzi i zacznie polować na graczy.

Samo wydarzenie jest przygotowane z wielką pompą. Muzeum zatrudniło do pomocy kilku pracowników, którzy mają pomóc w obsłudze gości. Udało się również zorganizować lokalną grupę smyczkową, która uprzyjemnia zwiedzanie za pomocą muzyki klasycznej. W sekcji dodatkowe informacje znajduje się 7 propozycji zdarzeń, które mogą przytrafić się badaczom. Wydarzenie **Dzieciaki w toalecie** zarezerwowane jest na potrzeby pierwszego starcia z **Chagnar Faugnem**. Potwór pojawi się w ciemności i za pomocą swojej trąby przyssie się do jednego z nastolatków.

Dodatkowe informacje:

- Zaginiona torebka: Elegancka dama zgłasza, że ktoś ukrał jej torebkę.

Polowanie

Istnieje szansa, że Graczom uda się zgubić postać **Chaugnar Faugna**. Potwór będzie wtedy próbował znaleźć Badaczy. Polowanie odbywa się, jak mechanika walki. Badacze najpierw wykonują swoje akcje, a następnie próbę znalezienia Graczy. Mistrz Gry rzuca 1k100, by określić obszar, w którym się pojawi. Jeśli trafi na obszar, gdzie znajdują się gracze, Mistrz wykonuje ponownie rzut kością 1k100. Wynik powyżej 50 sprawia, że **Chaugnar Faugn** trafia na Badaczy.

POSTACIE NIEZALEŻNE



Akadesh Minbu, Dyrektor Muzeum

Nie trzeba być specjalistą, by stwierdzić że **Akadesh Minbu** jest hindusem. Zdradza to przede wszystkim turban na jego głowie. Ma ładny, skrojony garnitur, gęstą brodę i ciepły uśmiech. Ma około 45 lat. Posiada

niesamowitą wiedzę na temat historii i archeologii.

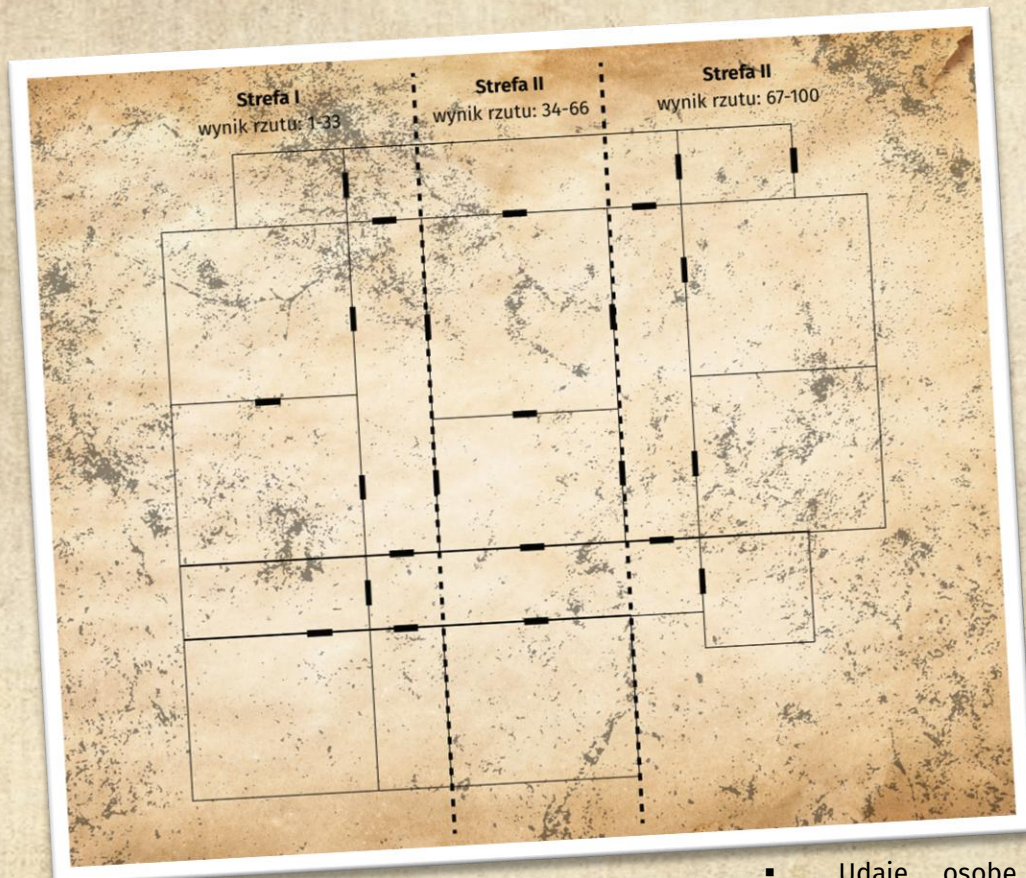
Statystyki:

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:
35	45	50	55	50
INT:	MOC:	WYK:	P:	PW:
80	70	75	70	9

- Modyfikator obrażeń: 0
- Krzepa: 0
- Ruch: 8
- Punkty Magii: 14
- Walka wręcz (Bijatyka): 50% (25/5)
- Unik: 27% (13/5)

Dodatkowe informacje:

- Zrobi wszystko, by prawda o **Chaugnar'ze Faugn'ie** nie wyszła na jaw.



- Udaje osobę przyjacielską, której faktycznie zależy na dobru muzeum.
- W dniu **Wernisażu** będzie próbował uszkodzić telefony, jeśli badacze wcześniej je naprawili.
- W dniu **Wernisażu** będzie naciskał i prosił, by Badacze zostali jeszcze na noc i mu pomogli.
- Otwarcie mówi, iż zbliżający się wernisaż jest ostatnią deską ratunku dla muzeum.

Hank Morison, Stróż

Nigdy nie widzieliście tak starego i pomarszczonego człowieka. Hank ma prawie 60 lat i jego twarz mówi, że wiele już w świecie widział. Nosi ubranie robocze, na którym widnieje już lekko wyblakła odznaka policyjna.



Statystyki:

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:
60	70	60	50	25
INT:	MOC:	WYK:	P:	PW:
50	50	50	50	13

- Modyfikator obrażeń: 0
- Krzepa: 0
- Ruch: 8
- Punkty Magii: 5
- Walka wręcz (bijatyka): 50% (25/10)
- Broń palna (krótka): 70% (35/14)
- Unik: 25 (12/5)

Dodatkowe informacje:

- Ma kłopoty ze słuchem. Szybko się męczy i najchętniej odpoczywałby w pomieszczeniu pracowniczym.
- Nie widział niczego podejrzanego i nie daje wiary historyjkom o duchach.
- Ma zaufanie do dyrektora, ale nic nie wie o jego mrocznych zainteresowaniach. Głęboko wierzy, że dyrektor chce poprawić trudną sytuację finansową muzeum.
- Cieszy się, że pojawili się Badacze i chętnie odpowie na wszystkie pytania związane z muzeum.
- Znał strażnika, który został znaleziony martwy w sarkofagu. Ów nieszczęśnik zastąpił Hanka podczas jednej z nocnych zmian.
- Hank podczas nocnych zmian śpi i zwykle nie opuszcza pomieszczenia pracowniczego.



Elizabeth Moore, Recepcjonistka

Młoda kobieta o filigranowej budowie ciała i ze starannie ułożoną fryzurą. Ubrana skromnie, ale z dbałością o detale. Biała bluzka z kołnierzykiem oraz ozdobna broszka pod szyją. Ciągłe się uśmiecha i życzliwa.

Statystyki:

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:
50	60	50	50	80
INT:	MOC:	WYK:	P:	PW:
70	60	40	60	11

- Modyfikator obrażeń: 0
- Krzepa: 0
- Ruch: 8
- Punkty Magii: 12
- Unik: 25% (12/5)

Dodatkowe informacje:

- Chętnie służy pomocą. Nie jest wtajemniczona w praktyki dyrektora.
- Raczej wstydliva i nie wychodząca z inicjatywą



Rude Holster, Sprzątaczk

Ma ciemne, krótko przycięte włosy spięte z tyłu głowy. Nie jest zainteresowana postaciami Badaczy. Z zachowania jest raczej opryskliwa i skupia się wyłącznie na swojej pracy.

Statystyki:

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:
70	40	50	80	50
INT:	MOC:	WYK:	P:	PW:
50	60	40	60	10

- Modyfikator obrażeń: 0
- Krzepa: 0
- Ruch: 9
- Punkty Magii: 6
- Unik: 40% (20/8)

Dodatkowe informacje:

- Wścibska i mało pomocna.
- Niechętnie odpowiada na pytania.
- Nic nie wie o mrocznych praktykach dyrektora.

POTWORY

Chaugnar Faugn, Koszmar ze Wzgórz

Ma błoniaste uszy i trąbę zakończoną wielkim jarzącym się dyskiem o średnicy sięgającej trzydziestu centymetrów. Jego przedramiona są sztywne w łokciach, a dłonie spoczywają na kolanach. Ma kwadratowe ramiona, a jego olbrzymi brzuch wylewa się do przodu.

Statystyki:

S:	KON:	BC:	ZR:	INT:
325	700	200	150	125
MOC:	PW:			
175	90			

- Modyfikator obrażeń: 6k6
- Krzepa: 7

- Ruch: 20
- Punkty Magii: 35
- Unik: 75% (37/15)
- Pancerz: 10
- Utrata poczytalności: 2k6+1 PP
- Ataki w rundzie: 2
- Walka: 80% (40/16) obrażenia 1k6 + MO

Dodatkowe informacje:

- Wgryzienie (manewr) – potwór wgryza się w ofiarę i powoduje utratę 1k6 PW na rundę.
- Atak serca – Ofiara tego ataku musi wykonać udany test kondycji. W przypadku porażki, otrzymuje 2k6+1 PW i pada nieprzytomna na ziemię. W przypadku udanego testu, otrzymuje 1k6 PW i pada nieprzytomna na ziemię. Jeżeli gracz osiągnie ekstremalny sukces, atak nie wywołuje żadnego efektu.
- Hipnotyczne poświęcenie – ofiara tego ataku musi wykonać ekstremalny test mocy. W przypadku porażki, zaatakowany podchodzi do **Chagnara Fauga** i oczekuje pokornie na śmierć.

MATERIAŁY

Boston Post - Czarne Chmury

Boston Post

20.12.1920

Czarne chmury nad Bostońską Sztuką

Doszło do nieszczęśliwego wypadku - mówi Dyrektor placówki

W Bostońskim muzeum odkryto ciało 32-letniego mężczyzny. Ciało denata w stanie zaawansowanego rozkładu znaleziono wewnątrz eksponatu – egipskiego sarkofagu. Dokładne przyczyny śmierci są pozostają nieznane, a policja nie chce komentować śledztwa. Z nieoficjalnego źródła wiemy, że niewykluczony został udział osób trzecich.



To był spokojny, normalny człowiek - mówią pracownicy muzeum

Dołożymy wszelkich starań, by pomóc rozwikłać tę sprawę. Musiało dojść do nieszczęśliwego wypadku – mówi Akadesh Minbu, dyrektor placówki.

Czy te wydarzenia wpłyną na zainteresowanie bostońską sztuką? Wydaje się, że zła passa w muzeum trwa w najlepsze. Czas pokaże, jak się to wszystko potoczy.



01

CO CIEKAWEGO W BOSTONIE?

Thomas Knott inwestuje w kolejne nieruchomości

Miejscowy zarządca nieruchomości rozwija swoje mieszkaniowe imperium. Czy to kolejna dobra inwestycja? Czas pokaże, natomiast spekulacje rynkowe już ruszyły.

Kobietę przegarnę

Młody, 45 letni, niepijący, zadbany przegarnie kobietę (najlepiej z własnym mieszkaniem). Ustatkowany, po rozwodzie i bez zaszczepionych alimientów. Dobra partia.

Przecepić na ryby

Przez najbliższy miesiąc ryby w Fish Holding będą o połowę taniej. Wszysko dzięki owocnym polowom w ostatnim okresie. Promocja obowiązuje do zakończenia zapasów.

VI Bostoński Wyścig Balonów

Już w przyszłym weekend odbędzie się coroczny charytatywny wyścig balonów. W tym roku pieniądze będą przekazane na fundusz weterana. Oprócz zawodów zapewniamy wyżywienie, konkursy dla rodzin z dziećmi i różne atrakcje.

Lokalne Muzeum Sztuki odwiedzone?

To już nie tylko plotki. Coraz więcej osób skarży się na dziwne dźwięki dochodzące nocną porą z Muzeum Sztuki w Bostonie. Dyrekcja tonuje nastroje i poszukuje dodatkowych pracowników ochrony w celu znalezienia źródła problemu.

Lekcje tańca

Chcesz nauczyć się tańczyć? Skorzystaj z tej oferty i spotkaj się z nami na darmowej lekcji w Heavens Stop.

Premiera spektaklu "Po wojnie"

W Narodowym Teatrze w Bostonie zapowiedziano premierowy spektakl "Po wojnie" autorstwa H. Steczkowski'ego. Bilety podobno rozeszły się jak ciepłe bułeczki. Sztuka ma opowiadać o losach żołnierzy z Europy, którzy przeżyli Wielką Wojnę.

B O S T O N P O S T
1 9 2 0 / 0 3 / 2 0

Boston Post

Wydanie 82

11 LISTOPADA, 1919

WIELKI DRAMAT W MUZEUM SZTUKI!

W WYNIKU
NIESZCZĘŚLIWEGO
WYPADKU DOSZŁO DO
ŚMIERCI JEDNEGO Z
PRACOWNIKÓW.



TRWA ŚLEDZTWO, ALE NA
OBECNĄ CHWILĘ WYKLUCZA
SIĘ DZIAŁANIE OSÓB
TRZECICH.

Strona 9

Rejestr zabytków

PRZEDMIOT	KOMENTARZ	DATA
Maska Dionizosa	Rzym	24.02.1919
Oko Horusa	Egipt	26.08.1919
Niekończące się schody	Francja	28.08.1919
Echo pustki	Polska	15.09.1919
Chaugnar Faugn	Indie	03.10.1919
Sztylet Kapłana Stońca	Chile	12.11.1919

Rejestr nowych zabytków z 1919

A. Minku

...Był ten przypomina połączenie człowieka i słonia. Podobno jego wyznawcy składają mu krwawe ofiary, by zaspokoić jego nienasycony apetyt i zapewnić sobie jego przychylność. Podobno gest ten pozwala odsunąć w czasie swoją śmierć...

...Istota ta może przez wiele tygodni pozostać w bezruchu i ignorować całe otoczenie. Jego twarda, gruba skóra przypomina coś na wzór kamienia pokrytego zielonkawym mchem...

...Niektóre zapiski mówią o tym, iż jego aktywność jest ściśle uzależniona od fazy księżyca.