

Zew Cthulhu

Stare Lustro



WPROWADZENIE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Jest druga połowa 1924 roku. Sara Armstrong, córka Ethana, choruje na gruźlicę. Lekarze z Nowej Anglii zalecili, by dziewczynka zamieszkała w miejscu o bardziej wilgotnym klimacie. Zdesperowany ojciec wydał wszystkie oszczędności, aby zapewnić jej odpowiednie warunki do rekonwalescencji. Dodatkowo liczy, że sprzedaż starego lustra, które przypadkiem odnalazł w piwnicy nowego domu, pozwoli zdobyć pieniądze na leki łagodzące objawy choroby.

Nietypowy wygląd i niepokojąca aura lustra skłoniły Ethana do kontaktu z Badaczami – specjalistami zajmującymi się antykami o tajemniczym pochodzeniu. Nie podejrzewa jednak, że przedmiot skrywa mroczny sekret: od lat uwięziona jest w nim złowroga istota. Gdy przez nieszczęśliwy zbieg okoliczności duch zostaje uwolniony, obiera sobie za cel Sarę.

Początkowo stan dziewczynki niespodziewanie się poprawia – odzyskuje siły i promienieje radością. Nie trwa to długo, bo jej zachowanie zaczyna budzić coraz większy niepokój. Sara staje się agresywna, a jej osobowość ulega mrocznej przemianie...

drewnianych domków, wokół których suszą się sieci i rozmaite narzędzia rybackie. Byliście chyba jedynymi pasażerami statku. Być może za kilka dni ktoś przyptynie? Albo to nie sezon na turystykę w Mull.

W tym momencie daj chwilę Badaczom, aby złapali klimat. Możesz zasugerować, jak poznali Ethana lub co robią, jak tylko zobaczą swojego starego przyjaciela. Udany test spostrzegawczości pozwoli stwierdzić badaczom, że ich obecność została zauważona przez mieszkańców wioski, którzy chowają się w swoich domach blisko portu.

CHRONOLOGIA

- Badacze docierają do portu w Mull,
- Spotkanie z Ethanem i wspólna wieczerza w jego domu,
- Inspekcja lustra i opętanie Sary,
- Śledztwo,
- Spotkanie z Jonasem,
- Rytuał.

DROGA DO DOMU



Poprowadź Badaczy jedyną ścieżką, która prowadzi z portu, aż do głównego placu, na którym stoi kościół. Możesz wspomnieć, że większość domów to proste konstrukcje z drewna, które łatane są tym, czym się da. Ich wędrówkę przerwie Ethan, który, gdy tylko spostrzeże postacie Graczy, zacznie głośno wykrzykiwać:

W końcu jesteście! Przepraszam, ale zupełnie mi wyleciało, która godzina. Ale nie stójmy tutaj! Chodźcie, zapraszam! Pomogę Wam z bagażami!

WPROWADZENIE DLA GRACZA

Jest wczesny wieczór, kiedy na pokładzie SS Athenia wplywacie do niewielkiego portu. W powietrzu pachnie rybą i słoną wodą. Cumowanie zajmuje kilka minut i macie okazję się zorientować, że Mull to tak naprawdę niewielka wyspa rybacka. Mijacie kilka łódek, na których rybacy rozkładają sieci. Na brzegu natomiast wita was kilka prostych,

Następnie Ethan poprowadzi Badaczy na wschodni brzeg wyspy, gdzie znajduje się jego dom. Droga do jego domu powinna zająć kilka minut. W tym czasie Badacze mogą wypytywać o powody przeprowadzki, ale na ten moment Ethan będzie mówił tylko o potrzebie izolacji od wielkiego miasta.

Minęliście kilka kolejnych zabudowań, aż w końcu dotarliście do ładnego – choć lekko zniszczonego domu. Farba z masywnych okien ewidentnie odchodzi w kilku miejscach, a na dachu niektóre dachówki poruszają

się w rytm wiatru. Jest tu też duży i lekko zarośnięty ogródek. Sam ganek pamiętał z pewnością lepsze czasy, ale Ethan zapewniał Was, że potrzebuje czasu, aby mógł to miejsce w końcu nazwać domem. Niewielki wychodek stojący obok domu sugeruje, że miejsce to nie widziało wygód większego miasta.

Ethan będzie szedł pierwszy i w momencie, gdy będzie chciał pociągnąć za klamkę, zza rogu pojawi się Sara, która będzie mieć na sobie białe prześcieradło. Dziecko będzie chciało przestraszyć ojca. Pozytywny test zręczności pozwoli Badaczom ubiec Sarę i przeszkodzić jej dziecięcym wybrykom. Niezależnie od wyniku, Ethan ją przytuli i wyrazi zainteresowanie jej stanem zdrowia.

Przepraszam Was, to moja Córka Sara. Czujesz się już lepiej? Chodź do środka, by się nie przeziębici.

Sara przywita się z Badaczami i potulnie będzie wykonywać prośby swojego Ojca. Zaraz potem Ethan zaprosi Badaczy do środka.

DOM ETHANA

Kuchnia

Od progu poczuliście przyjemny zapach ciepłego posiłku. Podróż nie była długa, ale już zdążyliście zgłodnieć. Weszliście do jasnego pomieszczenia, które było duży kuchnię połączoną z jadalnią. Jest tu wszystko czego potrzebuje nowoczesna XX wiekowa kuchnia.

Po krótkiej chwili otworzą się drzwi do sypialni, z której wyjdzie Elizabeth, żona Ethana. Elizabeth ucieszy się na widok Badaczy i ciepło ich przywita.

Miło mi was poznać! Siadajcie. Zaraz będziemy jeść kolację. Rozgośćcie się i czujcie się jak u siebie w domu.

Przed kolacją Ethan proponuje, by Badacze dziś nie myśleli o pracy. Na obrazie skupią się z samego rana. Dziś jest czas na odpoczynek i pogawędkę.

Kolacja będzie miała w przyjaznej atmosferze. Badacze mogą wspominać stare czasy lub nawiązać do swojego pierwszego spotkania. W pewnym momencie jeden z Badaczy spostrzeże, że Sara jest blada i nie za bardzo co je. Ta natomiast będzie chciała się położyć i odpocząć.

Po kolacji Badacze mogą urządzić sobie zawody w cięciu rąbaniu drewna, które znajduje się przed domem. Może to być humorystyczna scena podkreślona alkoholem, który pojawił się w trakcie kolacji.

Salon

Z lewej strony znajduje się kominek, natomiast naprzeciwko przy ścianie, brązowa kanapa. Jest tu też regał z książkami i nieco poźółtkły dywan.

To w salonie będą nocować postacie Badaczy. Dwie osoby mogą spać na kanapie, natomiast reszta musi sobie poradzić na twardej podłodze.

Jeśli Badacze zechcą myszkować, mogą przejrzeć regał z książkami. Pozytywny test korzystania z biblioteki pozwoli

w jednej z książek znaleźć **list od Lucasa Reincarda**, lekarza, z którym Ethan konsultował się ws. Sary.

Sam Ethan nie będzie wspominać o tym fakcie bezpośrednio, chyba, że Badacze otwarcie zapytają o to w trakcie bezpośredniej rozmowy.

Sypialnia

Na środku stoi drewniane, masywne łóżko z baldachimem. Jest tu też szafa ubraniowa.

To tutaj śpi Ethan i Elizabeth. Zwyczajna sypialnia, w której nic szczególnego nie rzuca się w oczy.

Pokój Sary

Widzicie pokój, który został wykończony z niesamowitym pietyzmem. Zdecydowanie wyróżnia się z całego domu. Są tu już tapety, framugi są pomalowane. Wszystko zostało wykonane z ogromnym oddaniem i miłością. Jest tu białe łóżko, które współgra z białym biurkiem i szafą tego samego koloru.

W trakcie kolacji Ethan odprowadzi Sarę do swojego pokoju, gdy tylko ta źle się poczuje.

Piwnica

Badacze powinni zajrzeć do piwnicy dopiero kolejnego dnia, w towarzystwie Ethana. Może to być jeszcze przed wspólnym śniadaniem.

Piwnica to dość duże pomieszczenie, ale wymagające chyba najwięcej pracy. Widać, że Ethan dopiero zaczął tu sprzątać, bowiem w niektórych miejscach leżą jeszcze jakieś deski i różne śmieci. Jest tu też regał, na którym znajdują się przetwory i pojedyncze butelki alkoholu. W drugiej części pomieszczenia stoi wielki stół, na którym leży bliżej nieokreślony przedmiot.

To właśnie zawinięte lustro, które Ethan znalazł w domu zaraz po przeprowadzce.

Lustro jest duże, osadzone w ciężkiej, zielonej ramie, której barwa przypomina utlenioną miedź. W świetle świecy powierzchnia zwierciadła zdaje się falować, jakby kryło się pod nią coś więcej niż zwykłe odbicie.

Badacze mogą zwrócić uwagę na trzy aspekty: stan szkła, jakość srebrzenia oraz jakość ramy. Powierzchnia lustra jest może lekko zabrudzona, ale wystarczy je porządnie przetrzeć. Zaskakująco dobrze wygląda również stan srebrzenia. Inaczej natomiast ma się sytuację z ramą. Ewidentnie widać, że farba łuszczy się i zaczyna odchodzić płatami. Co więcej, odchodzące warstwy farby ukazują dziwne wzory, które umieszczone są w równych odstępach na całej ramie. Badacze i Ethan pierwszy raz w swoim życiu widzą taką symbolikę.

W pewnym momencie – czy to za sprawą Badaczy czy samego Ethana, dojdzie do uszkodzenia ramy. Badacze powinni wykonać trudny test nasłuchiwanie. W przypadku sukcesu Badacze usłyszą podmuch wiatru, który spowoduje trząśnięcie drzew na górze. Zaraz potem Elizabeth krzyknie w przerażeniu. Gdy Badacze zbiorą się na górze, dowiedzą się, że Sara straciła przytomność. Natomiast Ethan będzie

próbować ich uspokoić, mówiąc, że czasami tak się zdarza. **W rzeczywistości uszkodzenie obrazu spowodowało uwolnienie ducha, który obrał sobie za cel właśnie Sarę. Duch ten żywi się esencją osób, które są słabe i chore. Oczywiście jest to informacja, z której nie zdają sobie sprawy na obecnym etapie ani Ethan, ani Badacze.**

Ethan i jego żona będą skupieni na tym, by zapewnić opiekę Sarze. Badacze w tym czasie mogą skonsultować – za propozycją Ethana – znalezisko z miejscowym burmistrzem i księdzem.

KOŚCIÓŁ

Niewielki kościółek o bielonych ścianach wznosi się skromnie przy drodze, otoczony kilkoma starymi drzewami. Tuż obok wejścia, w ziemię wbity jest prosty drewniany pal. Wnętrze świątyni wypełniają rzędy drewnianych ławek, które skrzypią przy każdym ruchu. Czuć tu zapach wosku i starego drewna. Trafiliście na koniec nabożeństwa – kilkoro mieszkańców właśnie opuściło świątynię, rozchodząc się w milczeniu do domów i codziennych zajęć. Teraz wewnątrz panuje cisza, którą przerywają jedynie kroki księdza Rogera Gortza, porządkującego księgi na ołtarzu



Jeśli Badacze zdecydują się bliżej przyjrzeć palowi, poproszą ich o test spostrzegawczości. Udany test ujawni, że drewno jest szczerbate i nosi ślady ognia. Gdy ksiądz spostrzeże Badaczy przerwie pracę i ruszy w ich kierunku, by się przywitać.

Szczęść Boże! My się chyba nie znamy. Nazywam się Abraham Gortz i jestem proboszczem tutejszej parafii. W czym Wam mogę pomóc?

Ksiądz będzie pomocny do momentu, gdy Gracze wspomną o dziwnym lustrze znalezionym w posiadłości Ethana.

Ostrzegalem tego głupca, aby ze wszystkim przychodził do mnie.

Dociekliwi Badacze, drążąc temat, mogą wydobyć z niego więcej informacji np. poprzez test perswazji, gadaniny lub uroku osobistego. Dowiedzą się wówczas, że w domu Ethana przed laty mieszkał niejaki Robert Johnson, który z nieznanych mu powodów opuścił wyspę Mull. **To kłamstwo – w rzeczywistości został on spalony na stosie przez mieszkańców wioski, a jego szczątki złożono na pobliskim cmentarzu.** Badacze mogą znaleźć jego nagrobek, co będzie ewidentną dowodem, iż ksiądz kłamie. W przypadku konfrontacji, ksiądz stanowczo stwierdzi, by Badacze nie wtykali nosa w nieswoje sprawy.

Mówię wam po raz ostatni: nie drążcie tego, co dawno powinno zostać zapomniane. Wścibstwo prowadzi do grzechu, a grzech do piekła. A tam czeka tylko wieczny ogień i cierpienie. Zostawcie tę sprawę, jeśli nie chcecie zguby dusz waszych.

CMENTARZ

Przed wami rozciąga się skupisko kilkunastu kamiennych mogił. Część z nich niemal ginie pod kępami dzikiej trawy i chwastów, inne noszą ślady kruszejącego kamienia. Całość sprawia wrażenie dawno opuszczonego, zapomnianego cmentarza, gdzie cisza i zapach wilgotnej ziemi kryją echa minionych dni.

Jeżeli ksiądz dowie się o dziwnym znalezisku w domu Ethana, najbliższej nocy pojawią się tu cztery świeże doły. Są one przeznaczone dla Badaczy, jeśli nie odpuszczą w dociekaniu informacji o lustrze.

Badacze, po krótkich poszukiwaniach, odnajdują nieoznaczony, świeży nagrobek, w którym spoczywa Robert Johnson. Normalny test inteligencji lub spostrzegawczości pozwoli stwierdzić, iż nagrobek jest najświeższy. Burmistrz otwarcie przyzna, kto został tam pochowany. Ksiądz natomiast skłamie, twierdząc, że grób znajdował się tu już przed jego przybyciem na wyspę.

DOM BURMISTRZA

Naprzeciwko kościoła stoi dom burmistrza Henrika Bergmana. Na pierwszy rzut oka budynek nie wyróżnia się spośród innych wiejskich zabudowań, lecz spostrzegawcze oko pozwoli zobaczyć subtelne różnice: solidniejsze mury, świeżo pomalowane okiennice i starannie utrzymany dach.

Burmistrz z entuzjazmem zaprosi Badaczy do swojego gabinetu. W środku panuje jednak kompletny chaos – wszędzie porozrzucane są notatki i dokumenty. Dokładne przeszukanie (trudny test spostrzegawczości) pozwoli odnaleźć niewysłany **niewysłany list do księdza Rogera Gortza.**

Jeśli Badacze zdecydują się wykorzystać ten list podczas rozmowy z burmistrzem, mężczyzna zareaguje gwałtownie i z wyraźnym gniewem. Udany test psychoanalizy pozwoli stwierdzić, iż gniew ten wynika ze strachu.

Macie tupet, żeby wyciągać takie rzeczy! To prywatna korespondencja, nie wasza sprawa! Nie macie pojęcia, w co się pakujecie. Myślicie, że możecie ot tak igrzać z księdzem Gortzem? Ha! Lepiej zostawcie to, zanim będzie za późno. Bo ja nie będę was bronił, rozumiecie?

Jeśli Badacze zdecydują się na przyciśnięcie burmistrza, poproś ich o wykonanie trudnego testu perswazji lub zastraszania.

Bergman potwierdzi również, że w domu Ethana mieszkał wcześniej Robert Johnson. Jeśli test się powiedzie, doda, że doszło do strasznego samosądu, zainicjowanego przez księdza Gortza. W wyniku tego wydarzenia Robert Johnson został spalony na stosie. Bergman nie mógł nic zrobić, ponieważ większość mieszkańców wioski popierała księdza. Dodatkowo Gortz zastraszał Bergmana, grożąc mu, że jeśli zawiadomi jakiegokolwiek służby, dołączy do Johnsona.

Temat symboliki na ramie lustra będzie dla niego zupełnie obcy. Zaproponuje natomiast, by odwiedzić lokalnego pustelnika, który uważa się za obieżyświata.

W POSZUKIWANIU PRAWDY

Pokieruj Badaczami tak, by przed podjęciem jakichkolwiek decyzji spotkali się najpierw z księdzem i burmistrzem.

Na zachodnim brzegu wyspy stoi prosty, nieociosany szałas, jakby sklecony w pośpiechu z tego, co akurat podsunęła natura. Widać, że jego gospodarz nie szuka wygody, lecz jedynie schronienia przed wiatrem i deszczem. Cisza wokół sugeruje, że ten, kto tu mieszka, wybrał samotność z własnej woli.

Po krótkiej chwili, Badacze zostaną usłyszani przez mieszkańca tego skromnego przybytku.



To dziwne. Zwykle nikt się tutaj nie zapuszcza. Nie jesteście stąd, prawda?

Jonas, bo tak na imię ma mieszkanięc tego skromnego szałas, odnosi się do Badaczy z podejrzliwością, przekonany, że to Ksiądz nastął ich na jego trop. Kompletnie nie ufa księdzu i ostrzega Badaczy, by nie zdradzali Rogerowi żadnych szczegółów – nawet samego faktu spotkania z nim. Jego nastawienie zmieni się dopiero, gdy Badacze wspomną o lustrze.

Już kiedyś widziałem coś podobnego. Zazwyczaj takie lustra pełnią rolę więzień, a w zależności od pieczęci mogą uwięzić w sobie różne istoty. Trudno ludziom rozpoznać ich prawdziwą naturę, lecz na ogół nie są w stanie skrzywdzić zdrowego człowieka. Kryją się w nich jednak przebiegłe byty, które żerują na słabych, chorych i starych. Gdzie je znaleźliście?

Pustelnik chce pomóc, ale uświadamia Badaczy, że jego pomoc wymaga odprawienia pewnego rytuału, który najprawdopodobniej zabije nosiciela. Jeśli jednak tego nie zrobią, to istota ta najpewniej wkrótce przejmie pełną kontrolę nad Sarą, co może stanowić bezpośrednie zagrożenie dla Ethana i jego żony. Jonas obiecuje pojawić się w domu Ethana kolejnego dnia o zmierzchu.

POWRÓT DO DOMU ETHANA

Zwiedzanie miasta może zająć Badaczom cały dzień. Po odwiedzeniu burmistrza, księdza i pustelnika skieruj Graczy z powrotem do domu Ethana. Tam przywitają ich śmiechy i okrzyki zabawy. Ethan wraz z Sarą bawią się w berka – w coś, czego nie robili od dawna.

Badacze stają przed dylematem moralnym: muszą powiedzieć Ethanowi, że jego córka najprawdopodobniej jest opętana i że rytuał może ją zabić. Jeśli jednak zachowają milczenie, istota, która opętała Sarę, zabije najpierw ją, a potem jej rodziców. Oczywiście Ethan nie będzie przyjmować takich tłumaczeń do świadomości.

Nie dopuszcza on możliwości, że to wszystko, co dzieje się jest przejawem działania jakiegoś złego ducha. Gdy się zdenerwuje, poprosi Badaczy by Ci opuścili jego dom i wyspę najbliższym statkiem. Statek ten wypływa jutro – w dzień, kiedy pustelnik obiecał pomóc w rytuale.

W nocy

Noc nie zapowiada się spokojnie. Sara, aż do północy nie zmruży oka – zajmie się rysowaniem, najpierw na kartce, a potem, jakby w transie, zacznie kreślić znaki także na ścianie i podłodze. Poproś wszystkich Badaczy o test szczęścia. Ten, który uzyska najgorszy wynik, obudzi się w nocy, zmuszony przez potrzeby

pęcherza. Toaleta znajduje się na zewnątrz, więc będzie musiał opuścić dom. W drodze powrotnej Badacz natknie się na Ethana, stojącego na werandzie z papierosem. Tym razem mężczyzna okaże się mniej wrogi – wyraźnie zatroskany, podzieli się krótką uwagą o tym, co go niepokoi.

Jeszcze wieczorem się uśmiechała... a teraz bazgrze po podłodze jak opętana. Ty nie kłamałeś prawda? Moja Sara umrze?

Jeśli badacze powiedzieli księdzu o lustrze, będą świadkami światła na cmentarzu. To grupa osób pod przywództwem księdza, która ma zamiar wykopać kilka świeżych grobów – dla Badaczy, Ethana i jego rodziny. Ksiądz chce wypełnić z wyspy wszelkie przejawy zepsucia i powiązań z czarną magią.

Jeśli Badacze wspomnieli księdzu o lustrze, tej nocy zauważą światła na cmentarzu. To grupa mieszkańców, prowadzona przez duchownego, przygotowująca kilka świeżo wykopanych grobów – przeznaczonych dla Badaczy, Ethana i jego rodziny. Ksiądz postanowił oczyścić wyspę z wszelkich przejawów zepsucia i powiązań z czarną magią. Po Badaczy przyjdą następnego wieczora, w trakcie rytuału.

RYTUAŁ

Zgodnie z obietnicą Jonas zjawi się następnego wieczora u progu domu Ethana. Kontakt z Sarą staje się już niemal niemożliwy – dziewczynka spędza czas w bezruchu, wpatrzona uparcie w jeden punkt. Nie stawia żadnego oporu, więc wyniesienie jej na zewnątrz nie sprawi trudności. Ethan porozmawiał z Elizabeth i udało mu się ją przekonać.

Rytuał podzielony jest na 5 etapów, podczas których Badacze mogą wpłynąć na to, czy cały rytuał się powiedzie. By tak się mogło stać, Jonas potrzebuje uzyskać 3 sukcesy podczas testu okultyzmu. Badacze podczas każdego etapu mogą wspomóc Jonasa. Wartość bazowa umiejętności okultyzmu pustelnika wynosi 50%.

Etap I

Jonas zaczyna kreślić krąg i nanosi symbole na jego zewnętrznej krawędzi. Nagle zrywa się wiatr, który rozmazuje część znaków. Badacze mogą spróbować je poprawić, wykonując test zręczności, rzemiosła lub sztuki (rysunek/kaligrafia). Udany test zapewnia Jonasowi stałą premię +10% do kolejnych rzutów. W przypadku porażki nie zyskuje żadnej premii. Po tym etapie Pustelnik wykonuje test okultyzmu.

Etap II

W pewnym momencie Sara zaczyna się wiercić, płakać, a z jej ust wydobywają się słowa wypowiedane obcymi głosami. Badacze mogą spróbować utrzymać ją w kręgu, wykonując test perswazji, psychologii lub zastraszania. Udany rzut zapewnia Jonasowi stałą premię +10% do kolejnych testów okultyzmu. W przypadku porażki Jonas otrzymuje stałą karę -10% do testów okultyzmu, gdyż musi sam uspokoić

dziewczynkę, co kosztuje go wiele sił. Po tym etapie Pustelnik wykonuje test okultyzmu.

Etap III

Jonas wyraźnie słabnie i zwraca się do Badaczy o pomoc. Rytuał wymaga poświęcenia – oddania części siebie, co mechanicznie oznacza utratę 1 Punktu Wytrzymałości. Jeśli Badacz zgodzi się na ofiarę, Jonas otrzymuje stałą premię +10% do kolejnych testów okultyzmu. Jeśli nikt się nie zgodzi, Jonas zmuszony jest użyć własnej krwi, co skutkuje stałą karą -10% do jego testów Okultyzmu. Po tym etapie Pustelnik wykonuje test Okultyzmu.

Etap IV

Rytuał zaczyna zwracać uwagę mieszkańców. Pod przewodnictwem księdza gromadzą się pod domem Ethana, przekonani, że trzeba przepędzić intruzów z wyspy. Jeśli Badacze nie podejmą działań, dojdzie do bezpośredniego starcia. Zanim jednak padną pierwsze ciosy, mogą spróbować testu perswazji, gadaniny lub zastraszania. Udany rzut sprawi, że ksiądz utraci poparcie, a zgromadzeni nie zgodzą się na kolejne ofiary. W przypadku porażki konfrontacja stanie się nieunikniona. Pokonanie lub rozproszenie mieszkańców zapewni Jonasowi stałą premię +10% do testów Okultyzmu. Po tym etapie Pustelnik wykonuje test okultyzmu.

Etap V

Ethan obserwuje wszystko z werandy, a ból, z jakim patrzy na cierpienie córki, zdaje się go rozdzierać. W pewnym momencie schodzi powoli po stopniach, trzymając nóż ukryty za plecami. Jeśli Badacze nie zareagują, przedostanie się do kręgu i zaatakuje Jonasa, co natychmiast zakończy rytuał niepowodzeniem.

Badacze mają dwie szanse, by go powstrzymać. Pierwsza, gdy Ethan schodzi z werandy i rusza w stronę kręgu. Druga – gdy próbuje przełamać jego granicę. W obu przypadkach wymagany jest przeciwny test zręczności lub siły. Jeśli Badacze odniosą sukces, Ethan zostaje powstrzymany, a Jonas zyskuje stałą premię +10% do testów okultyzmu. Po tym etapie (jeśli Jonas żyje), pustelnik wykonuje test okultyzmu.

EPILOG

Jonas odprawia rytuał

Ostatnie słowa inkantacji gasną w ciszy, a światło świec drży i gaśnie, jakby ktoś jednym tchem zdusił cały płomień życia wokół. Krąg symboli rozżarza się na chwilę oślepiającym blaskiem, a potem pęka niczym skorupa, rozsypując się w popiół. Powietrze przeszywa zimny podmuch, a ciężar obcej obecności znika.

Sara osuwa się powoli, jakby zsunęła się z niewidzialnej nici, która dotąd trzymała jej ciało. Jonas klęka przy niej, lecz nie sięga po kolejne zaklęcia – wie, że to koniec. Dziewczynka otwiera oczy jeszcze raz. Są czyste, ludzkie, pełne też i zmęczenia. Jej spojrzenie szuka ojca.

„Tatusiu... już nie boli...” – wyszeptuje, a na jej ustach pojawia się słaby uśmiech.

Po tych słowach jej dłoń bezwładnie opada, a oddech się urywa. Ethan rzuca się do niej, obejmuje małe ciało i krzyczy, ale jej oczy pozostają zamknięte. Wokół zapada cisza, w której słychać tylko jego szloch.

Jonas, wyczerpany i blady, odwraca się od ojca, jakby nie miał prawa patrzeć na ten obraz. Rytuał się udał – zło zostało odepchnięte, dziewczynka ocalona od złej obecności, ale cena za zwycięstwo była zbyt wysoka.

Mieszkańcy przerywają rytuał

Jeśli rytuał zostanie przerwany, Jonas ponosi śmierć,

wyczerpany i rozszarpany przez siły, których nie zdołał okiełznać. Sara odzyskuje przytomność, lecz jej spojrzenie zdradza, że nieludzka obecność wciąż w niej tkwi – duch nie został wypędzony, a jedynie przebudził się na nowo.

Jonas recytuje inkantację, a krąg drży pod naporem niewidzialnych sił. Nagle do środka wdziera się wrzawa – mieszkańcy pod wodzą księdza napierają krąg i Jonasa. Krzyki, uderzenia i szarpanina rozrywają skupienie. Świece migoczą, a symbole na ziemi zaczynają się rozmazywać.

Jonas desperacko próbuje utrzymać rytuał, jego głos staje się coraz głośniejszy, coraz bardziej zachrypnięty, lecz każde słowo brzmi, jakby odbijało się w pustce. Sara szarpie się i płacze, a jej wołania mieszają się z wrzaskami ludzi.

Nagle rozlega się przeraźliwy dźwięk – jakby powietrze pękło na pół. Znaków już nie da się odczytać, krąg traci swój kształt. Mieszkańcy cofają się przerażeni, ich odwaga ulatuje, a na ich twarzach pojawia się czysty strach. Uciekają w popłochu, zostawiając Badaczy i Jonasa samych w roztrzaskanym wnętrzu.

Jonas podnosi ręce, jakby chciał jeszcze coś uratować, ale wtedy krąg wybuchł. Oślepiający blask rozrywa przestrzeń, a w powietrzu czuć zapach spalonego drewna i siarki. Ściany jęczą, szyby pękają, a ziemia drży, jakby przez chwilę coś próbowało przedostać się na ten świat – i nagle cisza.

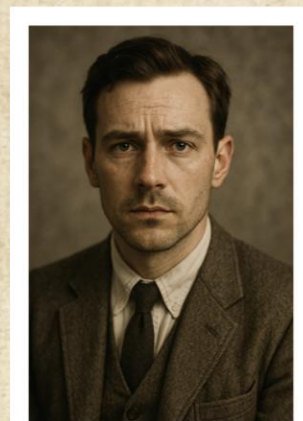
Gdy kurz opada, Jonas leży nieprzytomny, a Sara spoczywa bez ruchu w centrum zniszczonego kręgu. Badacze zostają sami pośród ciszy i chaosu, ze świadomością, że rytuał nie tylko się nie powiódł, ale mógł obudzić coś, co nie da o sobie tak łatwo zapomnieć.

Ethan zabija Jonasa

Jonas wypowiada ostatnie sylaby inkantacji, gdy nagle Ethan rzuca się naprzód. W jego dłoni błyska nóż, a zanim zdążył zareagować, ostrze rozcina szyję pustelnika. Jonas pada bez życia, a krąg symboli gaśnie, rozsypując się w pył. Ciszę przerywa jedynie oddech Sary – dziewczynka otwiera oczy, lecz w jej spojrzeniu nadal czai się obca, złowroga obecność. Rytuał się nie powiódł.

POSTACIE

Ethan Armstrong, Urzędnik kolejowy



Opis

Ethan 34-letni mężczyzna, który wraz ze swoją rodziną przeprowadził się z kontynentu na wyspę Mull w nadziei, że czystsze powietrze i spokojniejsze życie pomogą jego chorej córce, Sarze. W nowym miejscu próbuje odnaleźć spokój, choć na jego twarzy widać, że każdy dzień jest walką – z biedą, samotnością

i strachem o przyszłość.

Cechy szczególne

- Twarz szczupła, z wyraźnymi cieniami pod oczami – brak snu i niepokój są jego codziennością.
- W spojrzeniu miesza się nadzieja z bezsilnością.
- Zawsze nosi stare, skórzane etui z fotografią córki.

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- Jego ton brzmi uprzejmie, ale zawsze z cieniem smutku – nawet gdy się uśmiecha.
- Ethan mówi spokojnie, nieco niepewnie, często przerywa, jakby rozważał każde słowo.
- Często zaciska dłonie lub pociera palce – objaw napięcia.

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:
55	60	55	50	50	60
MOC:	WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:
65	55	8	11	13	0

Umiejętności

- Mechanika – 50%
- Pierwsza pomoc – 45%
- Ukrywanie – 40%
- Perswazja – 55%
- Prowadzenie samochodu – 60%
- Rzemiosło (Naprawa / majsterkowanie) – 50%
- Nasłuchiwanie – 45%
- Broń palna (rewolwer) – 40%

Elizabeth Armstrong, Kucharka



Opis

Elizabeth Black ma 31 lat. To kobieta, w której spojrzeniu wciąż można dostrzec dawną energię i ciepło, choć życie na odludnej wyspie stopniowo je przygasza. Dla Ethana jest opoką – to ona trzyma dom w ryzach, opiekuje się chorą córką i próbuje tchnąć w rodzinę resztki nadziei.

Cechy szczególne

- Włosy w odcieniu ciemnego miodu, splecione w luźny kok, często rozpuszczone, gdy pracuje w domu.
- Delikatna, ale wyrazista twarz – kobieta silna emocjonalnie, choć fizycznie krucha.
- Zawsze nosi przy sobie srebrny krzyżyk po matce, który traktuje jak talizman.

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- Mów ciepło, spokojnie, z troską – Elizabeth rzadko unosi głos, chyba że chodzi o zdrowie córki.
- Często wtrąca krótkie modlitwy lub westchnienia („Boże, miej ją w opiece...”, „Niech nas strzeże...”).

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:
40	45	45	55	65	65
MOC:	WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:
70	50	8	9	14	0

Umiejętności

- Pierwsza pomoc – 60%
- Psychologia – 50%
- Urok osobisty – 60%
- Rzemiosło (Gotowanie) – 70%
- Nasłuchiwanie – 50%
- Spostrzegawczość – 55%

Sara Armstrong, Córka Ethana i Elizabeth



Opis

To drobna, blada dziewczynka o oczach zbyt poważnych jak na swój wiek. Mimo słabego ciała i częstych ataków kaszlu, Sara zachowuje pogodę ducha – uśmiecha się, żartuje i próbuje dodawać otuchy rodzicom.

Cechy szczególne

- Drobna postura, bardzo blada cera z lekkim rumieńcem na policzkach.
- Często owinięta w wełniany koc lub duży szal matki.
- Kaszle cicho, zawsze starając się to ukryć, by nie martwić rodziców.

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- Często zadawaj pytania, jakby Sara próbowała zrozumieć coś, czego dorośli nie potrafią wyjaśnić.
- Często pociesza matkę, mimo że sama potrzebuje opieki.
- W chwilach spokoju przysiadła gdzieś z boku i rysuje.

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:	MOC:
25	30	35	55	65	60	75
WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:		
40	7	7	15	0		

Umiejętności

- Nasłuchiwanie – 55%
- Spostrzegawczość – 60%
- Urok osobisty – 50%
- Ukrywanie się – 40%
- Rzemiosło (Rysunek) – 45%

Roger Gortz, Ksiądz



Opis

Mężczyzna po 50-tce, szczupły, o twarzy porwanej zmarszczkami i zapadniętych policzkach. Zawsze ubrany w ciemną sutannę, która mimo prostoty jest czysta i zadbana. Jego oczy są stalowoszare, surowe, a spojrzenie sprawia wrażenie, że dostrzega w drugim człowieku każdy grzech. Głos ma niski, przytłumiony, a gdy przemawia do wiernych, czyni to powoli, z ciężarem autorytetu.

przytłumiony, a gdy przemawia do wiernych, czyni to powoli, z ciężarem autorytetu.

Cechy szczególne

- Twarz wychudzona, porwana głębokimi zmarszczkami – wygląda na człowieka, który wiele widział i jeszcze więcej przemilczał.
- Nosi zawsze czystą, ciemną sutannę, starannie zapiętą pod szyję

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- Mów spokojnie, ale z ciężarem – każde zdanie powinno brzmieć tak, jakby miało wagę prawdy, objawionej.
- Nie podnoś głosu – autorytet bije z ciszy, nie z krzyku.
- Dłonie często splecione za plecami.

- Uważa, że żywy ogień jest w stanie wypłenić każde złoto.

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:
45	55	60	40	35	70
MOC:	WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:
75	80	7	11	15	0

Umiejętności

- Religia (Chrześcijaństwo) – 80%
- Okultyzm – 55%
- Psychologia – 50%
- Perswazja – 60%
- Korzystanie z bibliotek – 65%
- Język obcy (łacina) – 75%
- Nauka (Teologia) – 70%

Henrik Bergman, Burmistrz



Opis

Henrik Bergman to 48-letni mężczyzna, który od ponad dekady sprawuje urząd burmistrza. Dla mieszkańców Mull jest człowiekiem obowiązkowym, surowym, ale i sprawiedliwym. Tak przynajmniej było do momentu incydentu z Robertem Johnsonem. Teraz jest przerażony i boi się otwartej konfrontacji

z księdzem.

Cechy szczególne

- Mężczyzna o ciężkiej posturze i przygarbionych ramionach; kiedyś potężny, teraz wyraźnie osłabiony.
- Twarz zniszczona stresem, zaróżowiona od alkoholu; pod oczami głębokie cienie.

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- W rozmowie o zwykłych sprawach brzmi rzeczowo; gdy padnie imię księdza lub Roberta Johnsona – gubi słowa, głos łamie się.
- Gdy się zdenerwuje, obniża głos, niemal warczy – nie ze złości, lecz ze strachu.

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:
60	55	70	40	45	65
MOC:	WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:
55	75	7	12	11	+1k4

Umiejętności

- Perswazja – 65%
- Psychologia – 45%
- Zastraszanie – 55%
- Spostrzegawczość – 45%

- Nastuchiwanie – 35%
- Mithu Cthulhu – 5%
- Prawo – 70%

Jonas MacRae, Pustelnik



Opis

Jonas MacRae to mężczyzna po 40-tce, o surowej, skupionej na czymś twarzy i spojrzeniu, które wydaje się przenikać człowieka na wskroś. Mieszka samotnie na klifie, z dala od wioski i ludzi, którzy od dawna przestali o niego pytać.

Cechy szczególne

- Wysoki, szczupły, o twardych, wyraźnych rysach twarzy.
- Ubrany w gruby, brązowy płaszcz z kapturem, z prostym sznurem zamiast pasa.

Wskazówki dla Strażnika Tajemnic

- Unika gwałtownych gestów i kontaktu fizycznego – zachowuje dystans.
- Mówi spokojnie, równym tonem, bez emocji – Jonas nie unosi głosu, nie tłumaczy się.

Statystyki

S:	KON:	BC:	ZR:	WYG:	INT:
55	50	55	55	40	75
MOC:	WYK:	Ruch:	PW:	PM:	MO:
80	65	8	10	16	0

Umiejętności

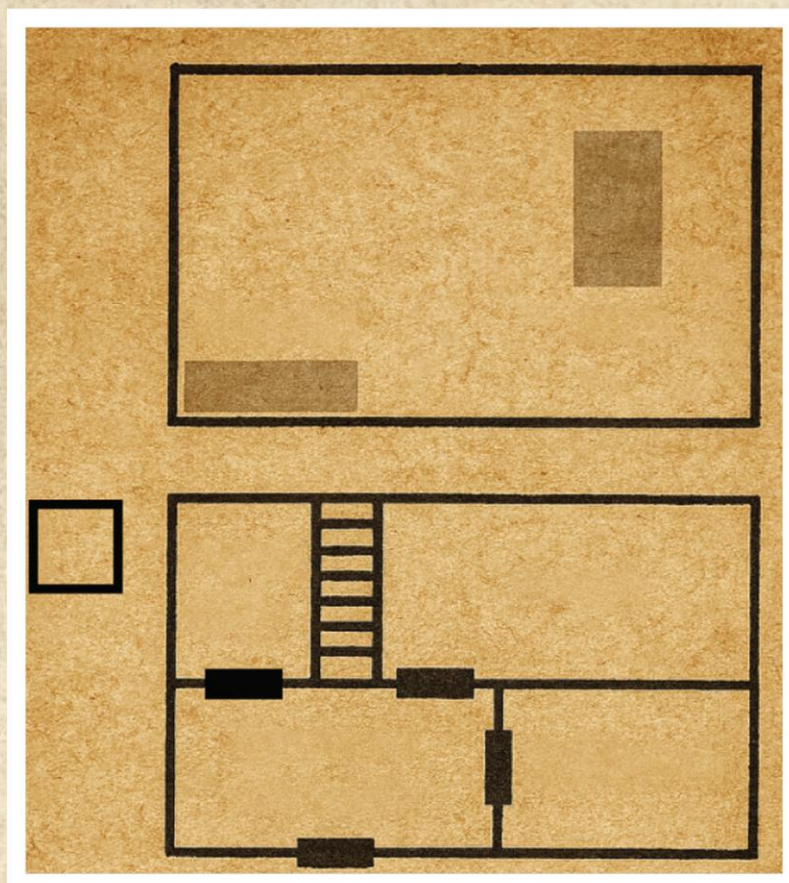
- Okultyzm – 50%
- Mity Cthulhu – 40%
- Spostrzegawczość – 65%
- Nastuchiwanie – 55%
- Ukrywanie się – 50%
- Psychologia – 45%

MATERIAŁY DLA BADACZY

Mapa Mull



Dom Ethana



Niewysłany list do księdza Rogera Gortza

Roger

Czy Ty oszalałeś? Nie jesteśmy barbarzyńcami. Mam nadzieję, że to jest jakiś chory incydent. Skoro jesteśmy Katolikami, to zachowujmy się jak Katolicy na Boga! Nie potrzeba nam tu policji i ciekawskich ludzi z kontynentu.

List od Lucasa Reincarda

15 kwietnia 1924
Szpital Last Hope
Nowa Anglia

Drogi Panie Etahnie

Cieężko powiedzieć, o jakim czasie mówimy. Na pewno wyprowadzka w rejony o łagodniejszym klimacie będzie dobrym pomysłem.

Naprawdę bardzo mi przykro, że nie jestem w stanie nic więcej zrobić. Nasza medycyna nie jest już w stanie pomóc Pana córce.

Zalecam morski klimat, z dala od ośrodków przemysłu. Niech Sara się nie przemęcza i dużo wypoczywa.

Z wyrazami szacunku
Lucas Reincard
Dyrektor Szpitala Last Hope

MATERIAŁY DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Podpisana mapa Mull



Legenda:



Przystań



Dom Ethana



Kościół



Cmentarz



Dom Burmistrza



Pustelnia

