Zew Cthulhu

W Czeluściach Sklepów

Scenariusz

Planszóweczka.pl

SPONSOR SCENARIUSZA:

Planszóweczka.pl

SCENARIUSZ DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

Wydawca: Michał Lisowski

Autorzy: Patryk Lorenz, Wika Nowak

Koordynatorka projektu: Daria Pilarczyk

Redaktor Naczelny: Adam Wieczorek

Redaktor Pomocniczy: Paweł Marszałek

Korekta: Kasia Wieczorek

Zdjęcia:
Patryk Lorenz, Wika Nowak, Rafał Wysiński

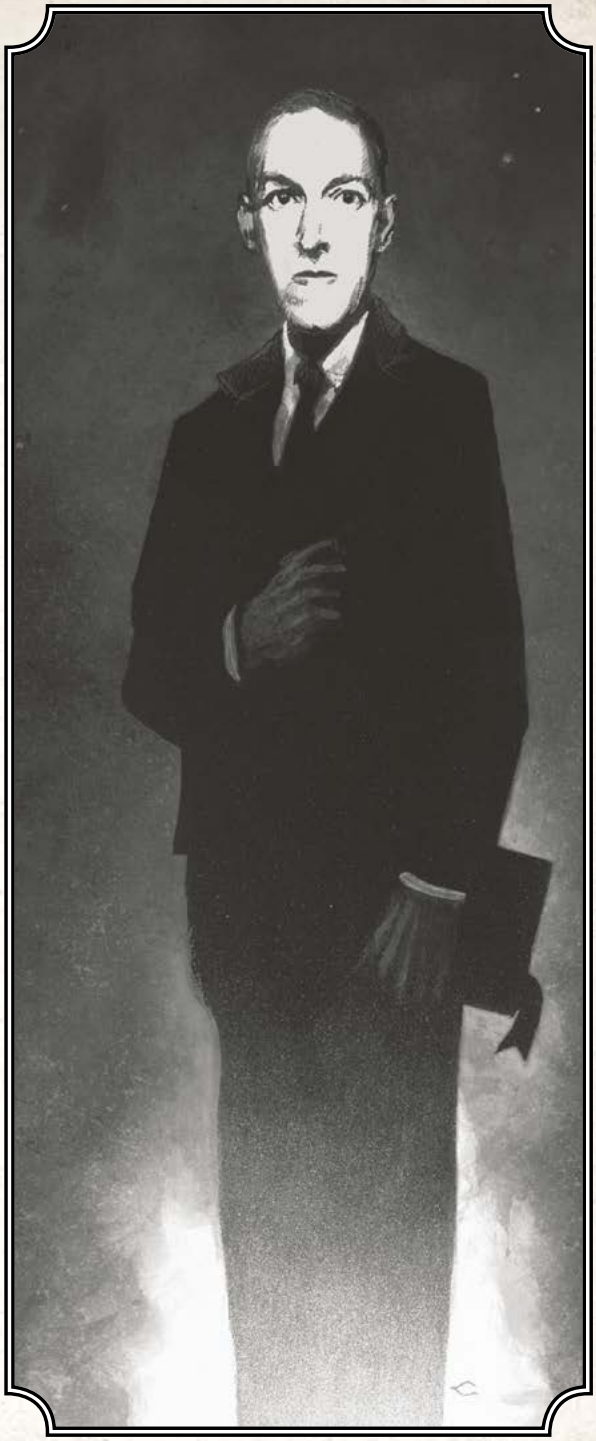
Opracowanie graficzne:
Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Niniejsze dzieło jest fikcją. Nazwy postaci, miejsc oraz wydarzeń mogą stanowić punkt odniesienia, natomiast jakiekolwiek podobieństwo postaci z gry lub scenariuszy do osób żyjących lub zmarłych jest przypadkowe.
Całość opracowania jest fikcyjna i opisywana przez pryzmat mitów Cthulhu bez zamiaru urażenia jakichkolwiek osób żyjących lub zmarłych. Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych bądź innych nośników odtwórczych jest zabronione.

CALL OF CTHULHU, ZEW CTHULHU, W Czeluściach Sklepów © 2019 Chaosium Inc.; wszystkie prawa zastrzeżone. „Chaosium Inc." oraz „Call of Cthulhu" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Chaosium Inc. i są używane na licencji. Nazwy, opisy i wszystkie formy przedstawienia świata zastosowane w tym podręczniku wywodzą się z dzieł chronionych prawami autorskimi i znakami towarowymi należącymi do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane lub używane powtórnie bez zgody Chaosium Inc. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci jest niezamierzone. chaosium.com

Adres do korespondencji:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań
kontakt@blackmonk.pl

Październik 2019



HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT
1890 - 1937

★ ❶

W CZELUŚCIACH SKLEPÓW

AUTORZY: PATRYK LORENZ, WIKA NOWAK

WSTĘP

Lokalne sklepy z grami to miejsca, do których często zaglądają zarówno wytrawni gracze, jak i ci stawiający pierwsze kroki w tym świecie. Planszówki z założenia mają sprawiać radość wszystkim, ale tam, gdzie zaciera się granica między grą a rzeczywistością, nieuważni mogą dać się porwać przygodzie. *W czeluściach sklepów* to przygoda, w której gracze wcielą się w grupę klientów wrocławskich sklepów z grami (być może samych siebie!), aby na własnej skórze przekonać się, jakie tajemnice kryją się po drugiej stronie lady.

Scenariusz jest formą pastiszu, stąd pewne elementy są przerysowane lub przedstawione w krzywym zwierciadle, a rozgrywka zmierza w stronę gatunku zwanego pulp. W końcu nikt nie powiedział, że gra w *Zew Cthulhu* musi być zawsze śmiertelnie poważna.

Przygoda jest skierowana do graczy stawiających pierwsze kroki w świecie gier fabularnych. Jej rozegranie powinno zająć około 3 godzin. To zabawa w sam raz na jedno spotkanie. Do gry wystarczą podstawowe zasady ze *Startera*. Jeśli to twoje pierwsze spotkanie z grami fabularnymi, przeczytaj najpierw uważnie jego treść. Znajdziesz tam podstawowe zasady dotyczące rozgrywki. Polecamy również, aby Strażnik Tajemnic zapoznał się z całością scenariusza przed rozpoczęciem zabawy. W ramkach obok tekstu zawarte są wskazówki i materiały dla Strażnika Tajemnic oraz dodatkowe elementy, które można wykorzystać w grze.

TŁO FABULARNE

W naszym kraju istnieje niewielka grupa ludzi zdających sobie sprawę z istnienia nadprzyrodzonych mocy i istot niepochodzących z naszego świata. Część z nich czci te istoty i upatruje w nich szansy na zdobycie władzy dzięki możliwości wpływania na myśli i zachowania włodarzy miasta. Istota, z którą się kontaktują, ma oczywiście własne plany, których ludzkie umysły nie potrafią ogarnąć. Prawdą jest, że potrafi wpływać na ludzi, lecz nie zamierza się tą mocą dzielić. Przeciwnie, chce pochłonąć jak najwięcej ludzkich istnień. Steruje grupą wyznawców, nazywających siebie kultem.

Jest jeszcze druga strona tej intrygi. Kilkoro ludzi, nazywających się Opiekunami, stara się powstrzymać zło. Jest ich niewielu, dlatego działają w tajemnicy i w ukryciu. Jednym z ostatnich narzędzi, jakie mają do dyspozycji, są magiczne artefakty i związany z nimi rytuał. Z pozoru artefakty te wyglądają jak zwykłe kości do gry, ale zapewniają noszącemu i osobom w jego najbliższym otoczeniu odporność na wpływy zła. Aby wszystkie naraz nie wpadły w niepowołane ręce, jeden z Opiekunów ukrył je w swoim miejscu pracy. Kamuflaż jest całkiem niezły, bo jest pracownikiem sklepu z grami planszowymi i kostki nie są tam niczym niezwykłym. Magicznych kości jest pięć. Jedną, malutką, Opiekun nosi przyczepioną do kluczy. Kolejne ukrył w trzech sklepach w różnych częściach Wrocławia, a ostatnią w głównym magazynie. Kultyści wiedzą o istnieniu Opiekuna i przedmiotów „ochronnych", ale nie znają ani jego tożsamości, ani natury przedmiotów, które są w jego posiadaniu. Przypadek, a może zaniedbanie sprawiło jednak, że jedna z kości trafiła do sprzedaży.

PRZEGLĄD SCENARIUSZA

Przygoda rozgrywa się we Wrocławiu, w czasach współczesnych, a dokładniej latem 2018 roku. Podczas zwykłych zakupów Badacze zostaną wplątani w zmagania między Opiekunem a pradawną istotą i kultystami. Staną w samym centrum wydarzeń, mając jedynie dzień, aby przechylić szalę zwycięstwa na właściwą stronę. Podczas podróży między oddziałami „Planszóweczki" – wrocławskiej sieci sklepów

z grami planszowymi – będą musieli odnaleźć wszystkie kości, uważając na depczących im po piętach kultystów i potworne sługi istoty...

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przeprowadź graczy przez proces tworzenia postaci. Mogą wybierać dowolne spośród zawodów wykonywanych w XXI wieku. Badacze powinni być zwykłymi ludźmi, którzy nie posiadają żadnych supermocy, choć z pewnością każdy z nich będzie wyróżniał się czymś wyjątkowym. Być może któryś z graczy zechce spróbować odwzorować samego siebie w mechanice gry. Ten scenariusz tworzy do tego idealne warunki. Rozdaj karty Badaczy i pomóż graczom je wypełnić. Badacze powinni być grupą znajomych, zachęć ich więc do rozmów dotyczących wzajemnych relacji.

MOTYWACJE POSTACI

Jeśli gracze nie mają pomysłów na swoich Badaczy, możesz rozlosować lub rozdać wedle własnego uznania krótkie motywacje, która zaprowadziły poszczególnych Badaczy na spotkanie w sklepie z grami. Mogą być one tajne lub znane wszystkim. Doda to głębi niektórym postaciom, a niektórym graczom może ułatwić stworzenie swojego alter ego.

Prawdziwy Fan – jesteś największym znawcą gier planszowych w towarzystwie i to ty zawsze wybierasz, w co gracie. Zazwyczaj to także ty wygrywasz i twoje poczucie wyższości nad kolegami nigdy nie daje im spokoju.

Nieśmiały – niezbyt lubisz głośne spotkania, zazwyczaj trzymasz się na uboczu, więc dzień ze spokojną grą planszową wydawał się kuszący. W końcu przy planszy nie trzeba za wiele rozmawiać, prawda?

Niezainteresowany – zdecydowanie wolałbyś być teraz z kolegami na jakiejś fajnej imprezie z dobrą muzyką. Nudziarze przegłosowali, że zagracie dzisiaj w planszówkę, i tylko wizja wieczornego piwka przekonała cię, żeby w ogóle przyjść. Oby tylko zasady nie były za długie.

Dusza Towarzystwa – nieważne, w co gracie i kto wygrywa. Zasady w sumie też nie są zbyt ważne. Najważniejsze, że trzymacie się razem i spędzacie wspólnie czas. To ty inicjujesz większość wspólnych wyjść, masz ze wszystkimi stały kontakt i organizujesz spotkania tak, aby wszyscy dobrze się bawili.

Wprowadzenie do przygody – przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy tekst

Zaczynacie swój dzień od kubka dobrej, aromatycznej kawy. Zapowiada się kolejny ciepły, ale nieco pochmurny piątek. Lato powoli się kończy i choć temperatury wciąż są wysokie, to powoli daje o sobie znać nadchodząca jesień. W mieście nie zawsze to widać, ale w parkach zieleń liści zaczęła ustępować już gdzieniegdzie żółci i czerwieni. Wszyscy zaplanowaliście sobie dzień wolny od codziennych obowiązków. Chcecie wspólnie wybrać się po nową grę planszową, a wieczorem być może czeka was wycieczka na rynek na drinka. Przed wami początek pięknie zapowiadającego się weekendu i macie zamiar dobrze go wykorzystać. Z samego rana całą grupą wybieracie się do pobliskiego centrum handlowego, gdzie znajduje się dość często przez was odwiedzany sklep z popularnymi w ostatnich latach planszówkami. Spotykacie się wszyscy w alejce przed sklepem. Wewnątrz, za długą, białą ladą siedzi przed komputerem sprzedawca. Młody mężczyzna, ubrany w dżinsy i zwykłą koszulkę z nadrukiem z jakiejś nowej gry komputerowej. Widząc, jak wchodzicie do sklepu, odrywa się od komputera i szeroko uśmiecha…

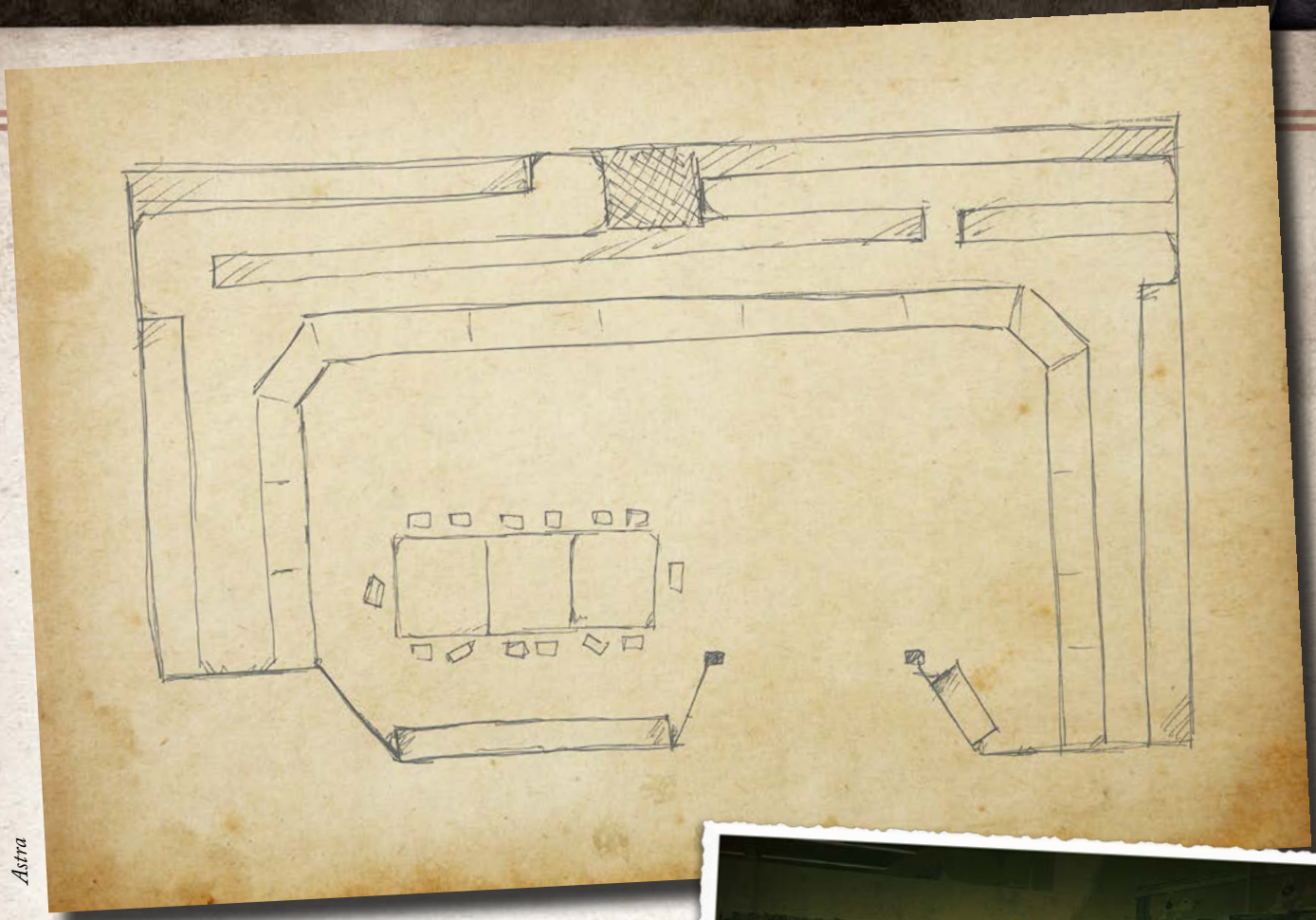
W tym miejscu warto zachęcić graczy, aby opisali swoich Badaczy. Kim są, jak wyglądają, czy jest coś, co ich wyróżnia, kto idzie przodem, a kto nieśmiało trzyma się z tyłu grupy? Gdy każdy powie kilka słów o sobie, przejdź do dalszej części wprowadzenia. Zamiast czytać tekst, możesz także rozegrać scenę kupna gry i kostek (w tym tej będącej artefaktem) oraz dialogi ze sprzedawcą, przez co gracze będą mieli więcej okazji, aby lepiej wczuć się w odgrywane role.

LOKACJA 1. – ASTRA

Główna siedziba i największy z sieci trzech sklepów „Planszóweczki". Umiejscowiony na pierwszym piętrze niewielkiego centrum handlowego w zachodniej części Wrocławia. Sklep ma kształt prostokąta z wejściem na jednym z dłuższych boków. Ściana od strony alejki jest przeszklona, a wnętrze przesłaniają plakaty reklamujące nowe tytuły. Pozostałe trzy boki zastawione są regałami z grami. Za nimi, naprzeciwko wejścia, niewidoczne dla klientów stojących w sklepie, znajdują się dwa wąskie zaplecza. Środek sklepu wypełniają stoły z licznymi drewnianymi, pomalowanymi na biało krzesłami. Blaty udekorowane są kolorowymi matami i makietami małych budynków, wzgórz i bunkrów. W tym momencie nikt przy nich nie siedzi, ale wyraźnie czekają na graczy.

KAROL – SPRZEDAWCA I OPIEKUN

Obecnie jedyną osobą przebywającą w sklepie jest Karol – miły młody sprzedawca. Ma około 25 lat i jest wręcz chorobliwie chudy. Bujna czupryna nijak nie pasuje do smutnej parodii brody, którą od lat próbuje wyhodować. Jest wielkim miłośnikiem gier. Należy też do Bractwa Opiekunów, którzy, świadomi istnienia przedwiecznych monstrów, starają się trzymać je jak najdalej od mieszkańców Wrocławia.



Astra

Sklep jest przestronny. Na środku znajduje się kilka stolików z krzesłami. Rozciągnięte w kształt litery „U" gabloty mieszczą liczne drobne akcesoria i odgradzają przestrzeń między środkiem sklepu a półkami. Wzdłuż każdej ściany ciągnie się szereg białych regałów uginających się pod ciężarem pudełek z grami. Zagadnięci przez sprzedawcę, szybko wybieracie interesujący tytuł i już macie płacić, gdy jeden z was zauważa jeszcze duże pudełko pełne kolorowych kostek. Zapas na pewno się przyda. Ostatnio często zdarza wam się grać, a czasem coś może się zgubić. Dobieracie jeszcze kilka kości o mniej i bardziej fantazyjnych wzorach. Jeden z was zbliża kartę do terminala i...

JAK MOTYWOWAĆ GRACZY DO DZIAŁANIA?

Badacze są zwykłymi ludźmi, którzy znaleźli się w niewłaściwym miejscu w niewłaściwym czasie. Wplątani przypadkiem w wir wydarzeń, są jedynymi, którzy mogą ocalić miasto. Użyj postaci Karola-Opiekuna, aby im o tym przypominać. Zwracaj także często uwagę graczy na szczegóły zaznaczające upływający czas, np. pozycję słońca, bicie dzwonów w kościele w południe, godzinę na ich zegarkach, skrót wiadomości w radiu itp.

W momencie zakupu kostki za ladą niedaleko sprzedawcy otwiera się wąski, wrzecionowaty portal. Ma on około pół metra w najszerszym miejscu, a z jego wnętrza, oprócz okropnego zapachu, wyłania się ni to ręka, ni to macka, zakończona pokraczną dłonią z długim palcem o wielu stawach. Sprzedawca na ten widok prostuje się i sztywnieje, sparaliżowany strachem. Podłoga drży. Światło przygasa, a sklepowe półki wydają się rozciągać w kierunku szczeliny. Intensywny smród przyprawia wszystkich o mdłości. Dziwaczny palec dotyka sparaliżowanego sprzedawcy. Badacze słyszą dziwne, złowieszcze słowa:

„Gdy słońce dziś zajdzie, świt już nie wstanie. Ciemność umysły wasze zagarnie…"

Sprzedawca odskakuje od dziwnej macki i zaczyna recytować jakieś obco brzmiące słowa. Przemawia grubym, świszczącym głosem, któremu towarzyszy potężne echo, jakby stał na dnie głębokiej jaskini, a nie zaledwie kilka kroków od Badaczy. Mija dosłownie chwila i nagle macka i portal znikają, a sprzedawca pada na ziemię.

Badacze jeszcze nie wiedzą, że Karol przegrał mentalny pojedynek i został opętany. Istota wie, że tylko kostki mogą powstrzymać ją od przejęcia władzy nad umysłami wszystkich mieszkańców miasta. Zdobywszy informacje o miejscach

ukrycia pozostałych artefaktów, chce wykorzystać Badaczy do ich zdobycia. Wszystko dlatego, że podczas pojedynku Karol zdołał częściowo przeciwstawić się złu. Choć istota kontroluje jego myśli i słowa, to mężczyzna ciągle sprawuje częściową kontrolę nad swoim ciałem – nie można więc wykorzystać go do zdobycia artefaktów. Gdy istota zgromadzi je wszystkie, wypaczy ich moc, aby wykorzystać ją do swych niepojmowalnych ludzkim rozumem celów.

Karol ocknie się po kilku chwilach, najpewniej jeszcze zanim Badacze zdążą wezwać pomoc i gdy będą nadal w pobliżu. Opowie Badaczom, że to, co właśnie widzieli, to straszliwe, przedwieczne zło, które tylko oni mogą powstrzymać. W tym celu muszą zebrać w jednym miejscu potężne artefakty, którymi są tajemnicze kostki, podobne do tej, którą przed chwilą chcieli kupić. Mężczyzna ledwo się porusza. Z trudem udaje się go usadzić za ladą. Drżącą ręką wskaże Badaczom ulotkę z lokalizacją pozostałych sklepów i słabym głosem powie, że właśnie tam powinni szukać kostek. Gdy już zdobędą wszystkie, powinni powrócić tutaj, gdzie on przygotuje rytuał odpędzający zło. Karol za wszelką cenę będzie chciał odwieść Badaczy od wezwania pomocy medycznej, twierdząc, że to chwilowe wyczerpanie po walce ze złem. Zostawi im swój numer telefonu, aby mogli się z nim kontaktować, gdy będą potrzebować dalszych wskazówek. Badacze nie wiedzą, że mężczyzna ciągle toczy walkę umysłową z istotą.

I CO TERAZ?

Badacze mają kilka możliwości. Mogą, zgodnie z radą sprzedawcy, skierować się do kolejnego ze sklepów – przejdź wtedy do lokacji 2. lub 3. Mogą również szukać informacji na temat zaobserwowanych przed chwilą zjawisk w bibliotece miejskiej lub innych miejscach – zobacz część **Lokacje dodatkowe**, która zawiera informacje, jakie Badacze mogą tam uzyskać. Pamiętaj o upływającym czasie, opętanym Opiekunie (którego stan będzie się sukcesywnie pogarszał) i kultystach (patrz ramka). Zwracaj na to uwagę graczy, aby utrzymać tempo rozgrywki.

KULTYŚCI

Jeżeli chcesz podkręcić tempo, możesz wprowadzić do akcji kultystów, którzy będą utrudniać życie Badaczy. Pierwszego z nich mogą zauważyć już po wyjściu ze sklepu w Astrze, gdy będzie obserwował ich spod nasuniętego nisko na twarz kaptura. Kolejni mogą pojawiać się podczas podróżowania po mieście, aż do konfrontacji w lokacji 3. i 4. Jeżeli twoi gracze lubią akcję, możesz doprowadzić do starcia z małymi grupkami kultystów w wąskich uliczkach, bramach czy przejściach podziemnych.

LOKACJA 2. – KINO

Nowoczesny budynek położony w centrum, przy jednej z głównych ulic Wrocławia. Do Rynku jest stąd zaledwie kilka kroków, a ratusz byłby doskonale widoczny, gdyby nie okalające go zabytkowe kamienice. Budynek kina, prócz podziemnego parkingu, ma 3 piętra użytkowe, z których parter poświęcony jest działalności kulturalnej (znajdują się tu liczne wystawy). Tu też mieści się niewielkie stoisko z grami, z którego wypożyczalni często korzystają oczekujący na seans. Na wyższych piętrach znajdują się sale kinowe oraz stoliki, przy których można wypić kawę czy rozłożyć planszówkę.

Im później gracze odwiedzą budynek kina, tym więcej będzie kręcić się tutaj przypadkowych, niczego nieświadomych klientów oczekujących na seans. Jednak koło południa spotkać tu można zaledwie kilka osób.

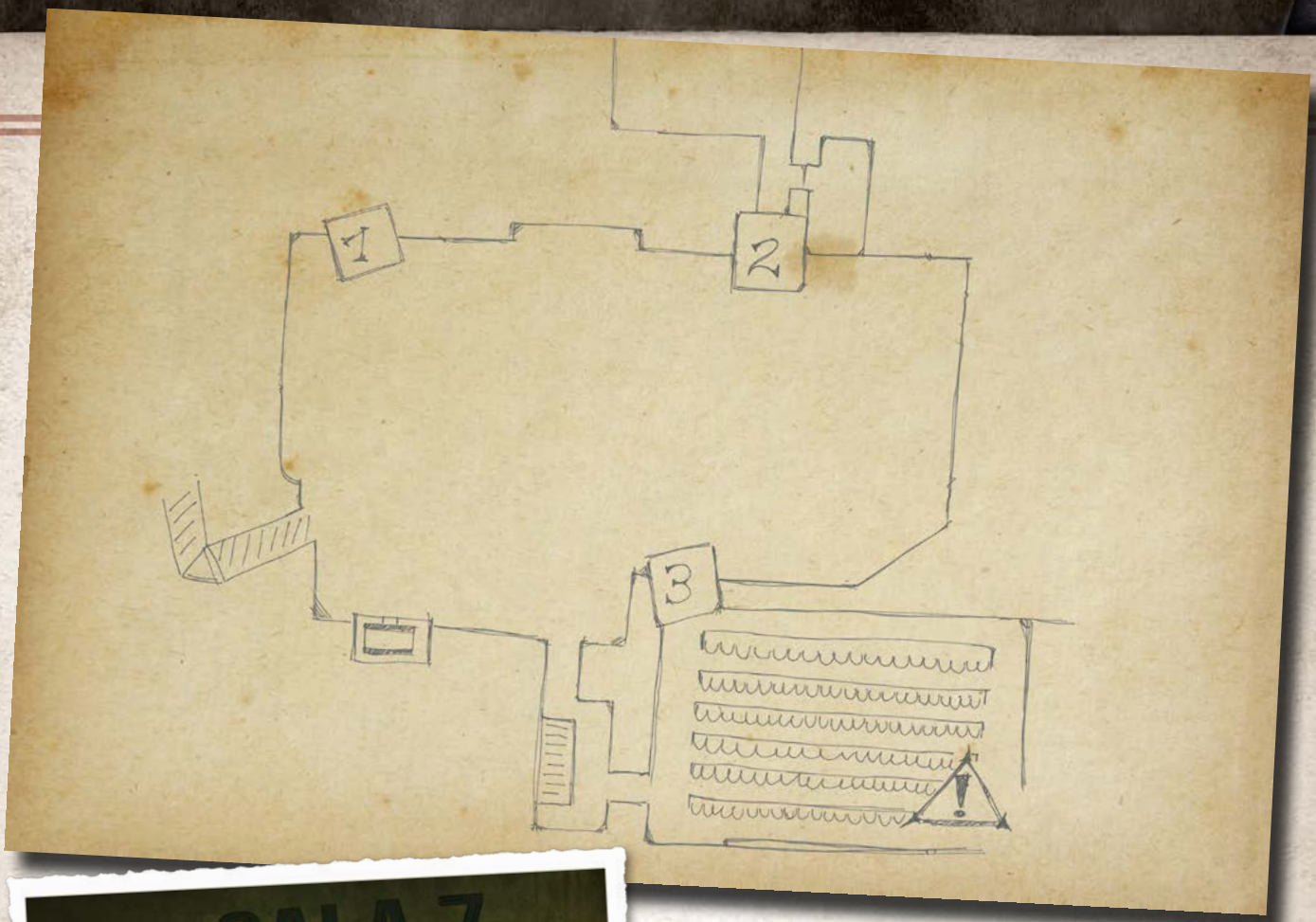
Wysyłając Badaczy na misję, Karol zasugerował wizytę w magazynie na ostatnim piętrze. Tam ma się znajdować kostka. By jednak dostać się tam, potrzebne będą klucze do sali będące w posiadaniu obsługi kina. Każdy z pracowników kręcących się po budynku oraz obsługujących kasy ma pełen komplet. Gracze mogą próbować zdobyć klucze na różne sposoby, począwszy od perswazji, przez przekupstwo, aż do cichej kradzieży. Wykorzystując **Gadaninę**, Badacze mogą dowiedzieć się, że ten magazyn jest niewielki, a dużo większy znajduje się przy głównym sklepie „Planszóweczki" w Astrze.

OPĘTANIE KAROLA

Chcąc ułatwić graczom rozgrywkę, możesz korzystać z postaci Karola, który może podpowiadać Badaczom przez telefon kolejne kroki. Istota będzie się jednak starała utrzymać istnienie Opiekunów i ich rolę w ścisłej tajemnicy. Podczas rozmów Karol może czasem bezładnie bełkotać coś pod nosem, od czasu do czasu tylko rzucając jakieś tajemnicze zdania. Gracze powinni odnieść wrażenie, że stan Karola nie tylko nie ulega poprawie, ale wręcz się pogarsza.

Według wskazówek Karola, kostka miała znajdować się w magazynie gier planszowych, który znajduje się obok sali kinowej na ostatnim piętrze. Niestety, najwyraźniej ktoś ubiegł Badaczy, bo kostki tam nie ma. Widoczne są za to ślady nerwowego przeszukiwania – porozrzucane pudełka, kostki i inne przedmioty. W pomieszczeniu można znaleźć kilka potencjalnie przydatnych dla Badaczy przedmiotów. Udany **test Spostrzegawczości** pozwoli znaleźć pośród kartonów mały nóż. Poza tym jest kilka rolek taśmy klejącej oraz przykręcona do ściany szafa ze sprzętem gaśniczym (koc przeciwogniowy, toporek i gaśnica).

Podczas przeszukiwania magazynu uwagę Badaczy przyciąga otwarta sala kinowa, z której wydobywa się pulsujące łagodnie światło. Kostka znajdująca się w ich posiadaniu także zaczyna podobnie migotać, dostosowując swój rytm



Spostrzegawczości pozwoli dostrzec, że wyjątkowo bujne włosy staruszka są niemalże identyczne jak fryzura Karola (to duch dziadka Karola, który też należał do Opiekunów). Starszy człowiek nie zwraca uwagi na wchodzących Badaczy, lecz gdy wszyscy znajdą się w Sali, przemawia do nich cichym, ale w tych warunkach doskonale słyszalnym głosem:

W ciemności nawet myśli rzucają cienie,
gdy zgaśnie nadzieja, światło zajaśnieje.

Mówiąc to, wyciąga w kierunku Badaczy dłoń, na której spoczywa duża, biała kostka, pulsująca światłem w ciemnościach sali.

do światła widocznego z sali. Cała sala pogrążona jest w ciemności, widać jedynie starszego mężczyznę, który wydaje się być źródłem tajemniczego światła. Jest bardzo niski – gdyby wstał z fotela, miałby nie więcej niż 150 cm wzrostu – i wychudzony. Głębokie zmarszczki, schludna koszula z kołnierzykiem i niewielkie okulary nadają mu wygląd emerytowanego profesora jakiejś uczelni. Udany **test**

KOŚCI

Kości, które powoli zbierają Badacze, mają wielką moc, która objawia się tym mocniej, im bliżej jest do przybycia istoty i totalnego chaosu. Badacze mogą zaobserwować blask wydobywający się z wnętrza kości w ciemnych pomieszczeniach oraz ich podwyższoną temperaturę. W obecności innych kostek pozostałe zaczynają delikatnie pulsować światłem. Zebrane razem, przestają migotać i tylko delikatnie świecą. W miarę upływu dnia stają się też coraz cieplejsze – pod wieczór trudno jest je utrzymać w ręce. Może to być element, który zwróci uwagę graczy na upływający nieuchronnie czas, ale może też pomóc Badaczom odnaleźć zagubione kości.

Do uszu Badaczy dochodzi delikatny szmer, przypominający szum znajdującego się daleko wodospadu. Gdy któryś weźmie do ręki kość, staruszek znika, kości przestają pulsować światłem, słychać odgłos zamykanych drzwi, a wokół zapada prawie całkowita ciemność (stały blask kostek rozświetla tylko najbliższe dwa metry wokół Badaczy). Szmer przemienia się w mlaszczący odgłos, jakby ktoś z dużą siłą rzucał mokrą gąbką o podłogę. Odgłos się zbliża, a do nozdrzy Badaczy dociera znany już ze spotkania w pierwszym sklepie paskudny, duszący odór.

Poza blaskiem kostek w sali panuje praktycznie idealna ciemność. Do odnalezienia drogi ucieczki przed potworem niezbędny będzie udany **test Szczęścia**. Świadomość przebywającego poza zasięgiem wzroku potwora powoduje **utratę 0/1K6 punktów Poczytalności**. Gracze mogą wpaść na pomysł włączenia latarek w telefonach komórkowych, jednak Strażnik Tajemnic nie powinien podpowiadać im tego rozwiązania.

Cokolwiek jest źródłem fetoru i dziwnych odgłosów, pozostaje stale poza zasięgiem wzroku Badaczy, unikając światła kostek i telefonów komórkowych. Kryjąc się pod i między fotelami, stwór zbliża się do Badaczy. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się ucieczka. Stwór będzie unikał światła, a jeśli Badacze zdecydują się na konfrontację, będzie próbował pozbawiać ich źródła światła, wyłapywać pojedynczo i zaciągać w głąb sali. Gdy Badacze wybiegną na zewnątrz pomieszczenia, bestia nie będzie ich gonić.

WALKA Z POTWOREM

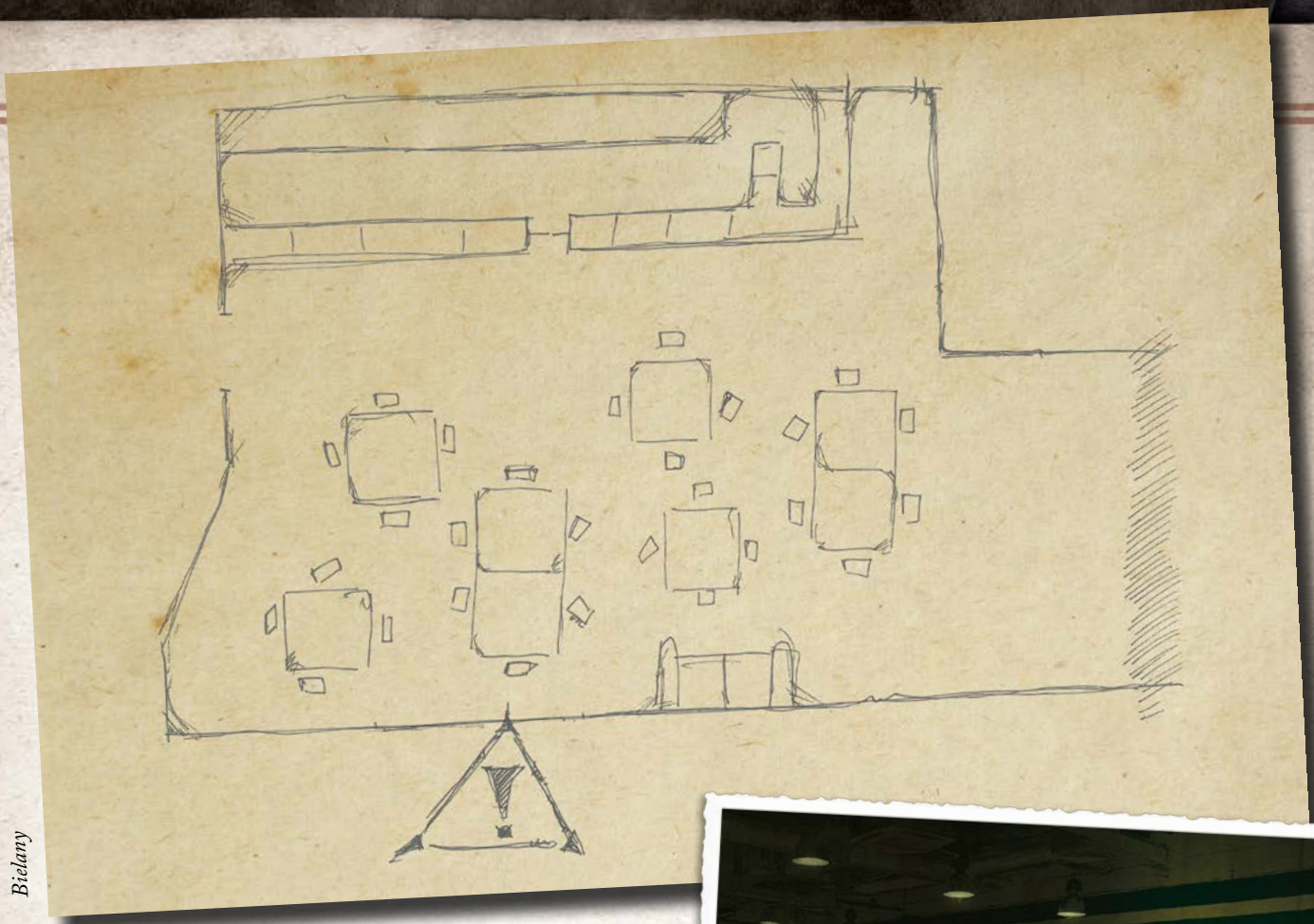
Jeśli Bohaterowie zechcą stanąć do walki, możesz użyć statystyk bezkształtnego pomiotu (patrz **Rozdział 14** *Księgi Strażnika*). Monstrum jest całkowicie odporne na wszystkie fizyczne, niemagiczne ataki, a ogień czy strumień z gaśnicy powstrzymają je tylko na chwilę. Unika też światła, którego obecność sprawia mu ból. Bohaterowie nie mają praktycznie szans skrzywdzić potwora w standardowy sposób, ale raczej nie należy dać im zginąć w ciemnościach. Szczególnie upartych Badaczy do ucieczki może przekonać dobiegający spod sufitu głos staruszka: „Biegnijcie, głupcy!".

LOKACJA 3. – BIELANY

Trzeci z sieci sklepów, do którego powinni udać się Badacze w poszukiwaniu kostek, znajduje się w dużym centrum handlowym na południowych obrzeżach miasta. Zlokalizowany na pierwszym piętrze, tworzy dużą, otwartą strefę pełną zarówno gier, jak i kanap i stolików, przy których można przysiąść z ulubionym tytułem. Na ścianie naprzeciwko głównego stoiska widać namalowany olbrzymi pionek, którego kształt wypełniają tytuły najpopularniejszych planszówek ostatnich lat.

W sklepie pracuje Kasia. Ruda, energiczna studentka III roku budownictwa, ubrana w czerwony T-shirt z takim samym pionkiem jak na ścianie, uśmiecha się do klientów. Będzie starała się pokazać im cały asortyment sklepu i poleci zakup większej ilości kostek. Jej cierpliwość ma jednak granice – nie ma ochoty przekopywać się przez tysiące plastikowych kostek, w tym również na zapleczu, w poszukiwaniu tej jednej, jedynej, której poszukują Badacze. Dziewczynie ciężko jest uwierzyć, że ma w asortymencie świecącą samoistnie kość. Przekonanie jej do poszukiwań na zapleczu (bo tam znajduje się kostka) będzie wymagało udanych testów umiejętności społecznych – **Perswazji**, **Uroku Osobistego** lub **Gadaniny** (do wyboru). Zasugerowanie, że Badacze są znajomymi Karola, który przysłał ich po tę konkretną kość, daje kość premiową do powyższych testów. Jeżeli Badacze byli mili dla dziewczyny, może ona w trakcie rozmowy zasugerować, że dokładnie taką kostkę widziała kiedyś w magazynie głównym w Astrze (lokacja 4.).

Centrum handlowe, gdzie znajduje się sklep, wypełnione jest ludźmi robiącymi piątkowe zakupy. Pośród nich uważny obserwator dostrzeże tajemnicze postacie. Bluzy z głębokimi kapturami, spodnie bojówki i sportowe obuwie nie są może niczym dziwnym wśród wrocławskich kibiców piłki nożnej, ale takie ich nagromadzenie z dala od miejskiego stadionu



Bielany

w piątkowy dzień zdecydowanie może wzbudzić zainteresowanie. Są to kultyści istoty, którzy wiedzą, że mają szukać czegoś w okolicach centrów handlowych, ale sami do końca nie wiedzą czego. Wszystko dlatego, że po pierwsze nie grzeszą inteligencją, a po drugie dostali wyjątkowo nieprecyzyjne instrukcje. Prędzej czy później któremuś z nich się jednak poszczęści i wpadnie na trop Badaczy.

Nie ufając do końca Badaczom, istota wezwała do sklepu kolejnego potwora. Ten ukrywa się, czekając cierpliwie na sygnał do działania, którym będzie zdobycie przez Badaczy kostki. Tym razem bestia chowa się na ścianie pod postacią namalowanego tam pionka. Spotkanie z potworem w pełnym świetle automatycznie powoduje **utratę 1/1K10 punktów Poczytalności** (Strażnik Tajemnic powinien pamiętać, że Badacze mogą przywyknąć do okropności i jeśli stracili już kilka punktów Poczytalności po spotkaniu ze stworem w kinie, odjąć tamten wynik od obecnej utraty).

Gdy tylko świecąca kość znajdzie się bezpiecznie w waszych rękach, słyszycie za plecami głośne klaśnięcie. Odwracając się, widzicie, że olbrzymi pionek namalowany na ścianie odkleił się od niej i przeobraził w bezładną, wirującą masę pełną bąbli, wypustek i dziwnych kończyn. Stwór uderza mackami w lampy, niszcząc źródła światła, po czym w półmroku rusza w waszym kierunku. Mimo że nie ma niczego przypominającego aparat mowy, z głębi potwora wydobywa się mrożący krew w żyłach ryk. Kasia reaguje jeszcze głośniejszym, pełnym przerażenia piskiem.

Potwór ponownie nie będzie chciał wystawić się na działanie światła i jedyną nadzieją dla Badaczy jest ucieczka do jasno oświetlonej galerii i dalej na zewnątrz. Uciekający z przerażeniem klienci zaalarmują nie tylko ochronę obiektu, ale i krążących po centrum kultystów. Dwóch z nich (statystyki znajdziesz na końcu scenariusza) będzie próbowało pochwycić uciekających z budynku Badaczy.

LOKACJE DODATKOWE

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA

To duży ceglany budynek znajdujący się nieopodal lokacji 2. Za każdą spędzoną tu godzinę, poproś każdego z graczy o **test Korzystania z Bibliotek**. Sukces pozwoli odnaleźć nieco wskazówek rzucających światło na całość sytuacji. Za każdy udany test przekaż graczowi wskazówki (w podanej kolejności):

- Reportaż „Wrocławscy fani gier planszowych", gdzie znajduje się zdjęcie pentagramu i kostek oraz podpis „Wśród wrocławian szerzy się moda na spotkania przy grach planszowych".

- Fragment reportażu z popularnej prasy kolorowej znanej z szukania sensacji (na zamieszczonym obok zdjęciu z monitoringu widać zakapturzonego osobnika – Badaczowi wydaje się, że widział go tego dnia w galerii).

"Coraz więcej kiboli na ulicach Wrocławia! Czy grozi nam wojna gangów? Policja bezradnie rozkłada ręce.

Od kilku tygodni można zauważyć zwiększoną aktywność tak zwanych pseudokibiców. Zamaskowani, zakapturzeni i często uzbrojeni młodzi mężczyźni coraz częściej pojawiają się w biały dzień na ulicach miasta. Policja nie reaguje. Rozmawiamy z panią Krystyną (l. 67), mieszkanką jednego z wrocławskich osiedli…"

- Wywiad o tajnych stowarzyszeniach z czasopisma „Kosmiczna psychologia" z 1903 roku, a w nim zdjęcie staruszka z kina (tę informację Badacze mogą odnaleźć dopiero po wydarzeniach w kinie).

KOMISARIAT POLICJI

Praworządni Badacze mogą próbować wezwać na pomoc służby porządkowe bądź samodzielnie udać się na komisariat. Nikt z policjantów nie uwierzy jednak w portale i potwory kręcące się po Wrocławiu. Dopiero po wydarzeniach z lokacji 3. będą skłonni potraktować sprawę poważniej, ale i tak uważają, że jest to chuligański wybryk. Policjanci spiszą zeznania Badaczy, ale niewiele zmieni to w ogólnej sytuacji. Dopiero po pierwszych wydarzeniach w lokacji 4. istnieje szansa na zdecydowaną reakcję policji. Jednak czy siły porządkowe dotrą na czas?

LOKACJA 4. – MAGAZYN

Po odwiedzeniu dwóch pozostałych sklepów „Planszóweczki", starciach z potworami i być może również konfrontacji z kultystami, Badacze otrzymają SMS-a od Karola, że powinni wrócić do pierwszego sklepu po dalsze instrukcje.

Możesz przeczytać lub sparafrazować graczom poniższy opis:

Centrum handlowe, w którym rozpoczynaliście tę zwariowaną przygodę, pod wieczór wydaje się wyglądać tak samo, ale coś nie daje wam spokoju i napawa podświadomym lękiem. Być może to zbliżająca się noc albo czające się po kątach mroczne cienie? Nawet klientów jest mniej niż zazwyczaj, jakby czuli, że nie powinni tu przebywać. Część sprzedawców zamknęła już swoje stoiska i galeria powoli szykowana jest do zamknięcia. Gdy wchodzicie na pierwsze piętro, wyraźnie słyszycie męskie głosy: „…tam powinien być artefakt!", „Do magazynu!", „Ku chwale naszego pana!", „Trzymaj go mocniej!".

Jeśli Badacze skierują się w stronę sklepu, skąd dochodzą odgłosy, zobaczą, że na środku leży związany Karol. Paradoksalnie atak kultystów uwolnił mężczyznę spod wpływu istoty, która przekonuje się, że o ile na słabe umysły łatwo jest wpłynąć, to ich późniejsze działania dalekie są od oczekiwań. Trzech kultystów znika właśnie w alejce prowadzącej w głąb centrum handlowego. Na widok Badaczy Karol krzyknie tylko: „Szybko, powstrzymajcie ich!". Kultyści zmierzają do magazynu sklepu, który znajduje się w bocznym przejściu dla pracowników, kilka alejek dalej. Jest to pomieszczenie wielkości sporego pokoju, w tym momencie całe wypełnione porozdzieranymi kartonami, które gorączkowo przeszukuje trzech zakapturzonych mężczyzn.

GDZIE JEST OCHRONA?

Badacze mogą chcieć wezwać na pomoc ochronę obiektu, jednak nigdzie nie będzie można ich znaleźć. Istota wykorzystała część swej mocy, by otumanić ochroniarzy. To rozproszenie mocy, w połączeniu z atakiem kultystów, pozwoliło Karolowi wyzwolić się spod jej wpływu. Niestety Badacze nie mogą liczyć na pomoc ochroniarzy, bo ci są nieprzytomni i minie jeszcze dobrych kilkanaście minut, zanim dojdą do siebie po ataku mentalnym.

Gdy kultyści zauważą stojących w drzwiach Badaczy, natychmiast rzucą się do walki (ich statystyki znajdziesz na końcu scenariusza). Po pokonaniu kultystów Badacze mogą przystąpić do poszukiwań czwartej kości między pudłami składowanymi w magazynie. Aby szybko znaleźć ukrytą kostkę, należy wykonać **test Spostrzegawczości**. Co sprytniejsi gracze mogą też wykorzystać zdobytą wcześniej wiedzę i na przykład zgasić światło, co ujawni pulsujący blask wydobywający się z poszukiwanego przedmiotu i zapewni premiową kość w teście.

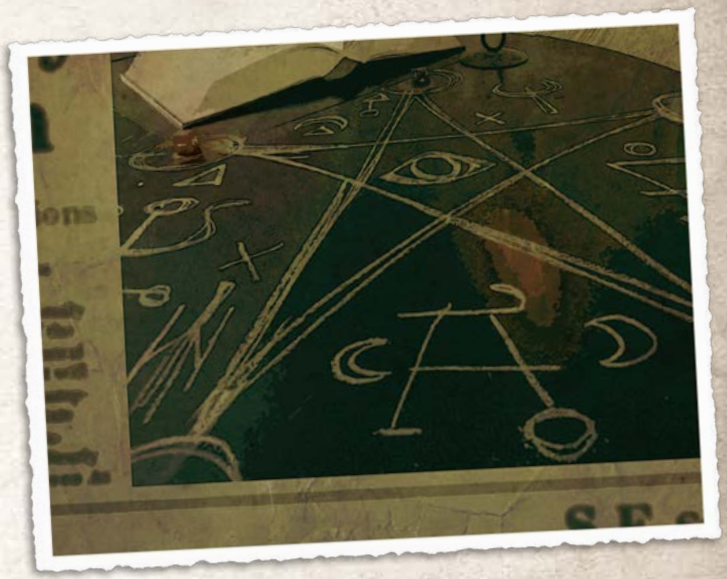
FINAŁ

Gdy po pokonaniu kultystów i odnalezieniu czwartej z pięciu kostek Badacze powrócą do sklepu, zastaną porozrzucane wszędzie krzesła, przewrócone stoły i regały, sponiewierane gry i porozrzucane karty. Pośród tego całego bałaganu leży związany Karol. Gdy pod wpływem bólu wyrwał się spod kontroli istoty, zdradził kultystom, że poszukiwany przez nich artefakt znajduje się w magazynie. Niewiele myśląc, kultyści zostawili mężczyznę i ruszyli na poszukiwanie kostki. Być może zdążyli wezwać wsparcie, co oznacza, że Badacze nie mają zbyt wiele czasu na działanie. Uwolniony z więzów Karol ujawni im przerażającą prawdę, że przez cały czas byli nieświadomymi pionkami w rękach przedwiecznego zła. Jedynym ratunkiem jest przeprowadzenie rytuału, który powstrzyma istotę przed przejęciem kontroli nad miastem i rozsianiem zła po całej okolicy. Karol postara się ich poprowadzić, ale będzie to trudne, bo ledwo zachowuje przytomność po wyrwaniu się spod kontroli istoty.

Karol zapyta, czy Badacze mają wszystkie cztery kości. Ze znajdującego się pod ladą plecaka wyciągnie swoje klucze, do których w formie breloczka dopięta jest ostatnia kość z zestawu. Jak już wspomniano, kultyści nie grzeszą inteligencją, stąd od razu przerwali poszukiwania w sklepie, gdy Karol powiedział im o magazynie. Piąta kość jest bardzo mała, czarna i wygląda na lekko nadtopioną, jakby nie była w stanie pomieścić całej mocy w swojej ograniczonej formie. Wszystkie pięć kostek pulsuje energicznie światłem i wydziela duże ilości ciepła – są tak gorące, że bardzo trudno jest je utrzymać.

Badacze pod kierownictwem Karola mogą przystąpić do rytuału. Wymaga on ułożenia pięciu kości w rogach pięcioramiennej gwiazdy i wyrecytowaniu słów, które zna jedynie Opiekun. Karol przyzna, że czuje, jak istota ponownie plącze jego myśli, przez co nie jest w stanie przypomnieć sobie właściwego ułożenia kości. Wie jedynie, że muszą znaleźć się w rogach pentagramu. To na barki Badaczy spadnie poprawne ułożenie kostek. Gdy ułożą je właściwie, Karol wypowie odpowiednie słowa mocy.

Uwaga dla Strażnika Tajemnic! Zadbaj, aby w trakcie przygody bohaterowie mieli szansę znaleźć gdzieś poniższy obrazek – może być w formie artykułu znalezionego w bibliotece (zobacz **Lokacje dodatkowe – Biblioteka**), w internecie lub w formie plakatu wiszącego w którymś ze sklepów. Ostatecznie, jeśli bardzo chcesz ułatwić im zadanie, niech taki plakat wisi właśnie w pierwszym sklepie – wystarczy udany **test Spostrzegawczości**.



ZAKOŃCZENIE I

Jeśli Badaczom udało się doprowadzić rytuał do końca przed zachodem słońca, scenariusz kończy się ich zwycięstwem. Przeczytaj lub sparafrazuj poniższe podsumowanie:

Gdy tylko Karol kończy inkantację, od kości do kości przeskakuje złota iskra, rysując między nimi świetlisty wzór gwiazdy. Mrok czający się w kątach sklepu rozprasza się, a wieczór staje się zdecydowanie bardziej przyjemny i pozbawiony upiornej tajemniczości. Możecie odetchnąć z ulgą powietrzem, które wydaje się świeższe niż przed chwilą. Karol też oddycha głęboko i zwraca się do was:

„Dziękuję wam za pomoc. Teraz, gdy chwilowo uporaliśmy się z tą przedwieczną istotą, jestem wam winny wyjaśnienia. Jestem członkiem tajnego Bractwa Opiekunów, którzy od wieków pilnują, aby takie sytuacje jak dzisiejsza nie miały miejsca. Przez mój błąd byliśmy o krok od katastrofy i tylko dzięki wam możemy w dalszym ciągu swobodnie rozmawiać. Kości, które leżą przed nami, to starożytne artefakty odpędzające potwory pochodzące nie z tego świata. Nie powinny nigdy znaleźć się w rękach innych ludzi, szczególnie kultystów, którzy wyznają mroczne siły. Powinienem to przewidzieć i ukryć je lepiej. Będę musiał natychmiast się tym zająć. Dobrze wam radzę, przyjaciele, trzymajcie się od tego z daleka, gdyż możecie wyzwolić moce, o których jeszcze wam się nie śniło."

Możesz także przytoczyć graczom treść tła fabularnego z początku tego scenariusza. Nie zapomnij nagrodzić Badaczy, szczególnie jeśli planujecie kontynuować przygody tymi samymi postaciami. Spokój i ulga, które pojawiły się po rozpraszającym mrok zaklęciu, powodują uzyskanie przez każdego z Badaczy **1K6 punktów Poczytalności**. Odkryli

jednak część prawdy o potworach pochodzących z innych światów i ich życie już nigdy nie będzie takie samo.

ZAKOŃCZENIE II

Jeśli Badacze nie odnaleźli którejś z kości albo Karol został zabity przez kultystów, przez co nie potrafili przeprowadzić rytuału, przygoda kończy się ich porażką. Istota objęła w swoje posiadanie umysły wrocławian i zaczęła wprowadzać chaotyczne rządy przy użyciu odpowiednich marionetek. Posiadając przy sobie kości, pojedyncze osoby wciąż bronią się przed bezpośrednim wpływem istoty, ale prędzej czy później ulegną kontrolowanej przez istotę ludzkiej masie. Może to być początek zupełnie innej historii.

DODATKI

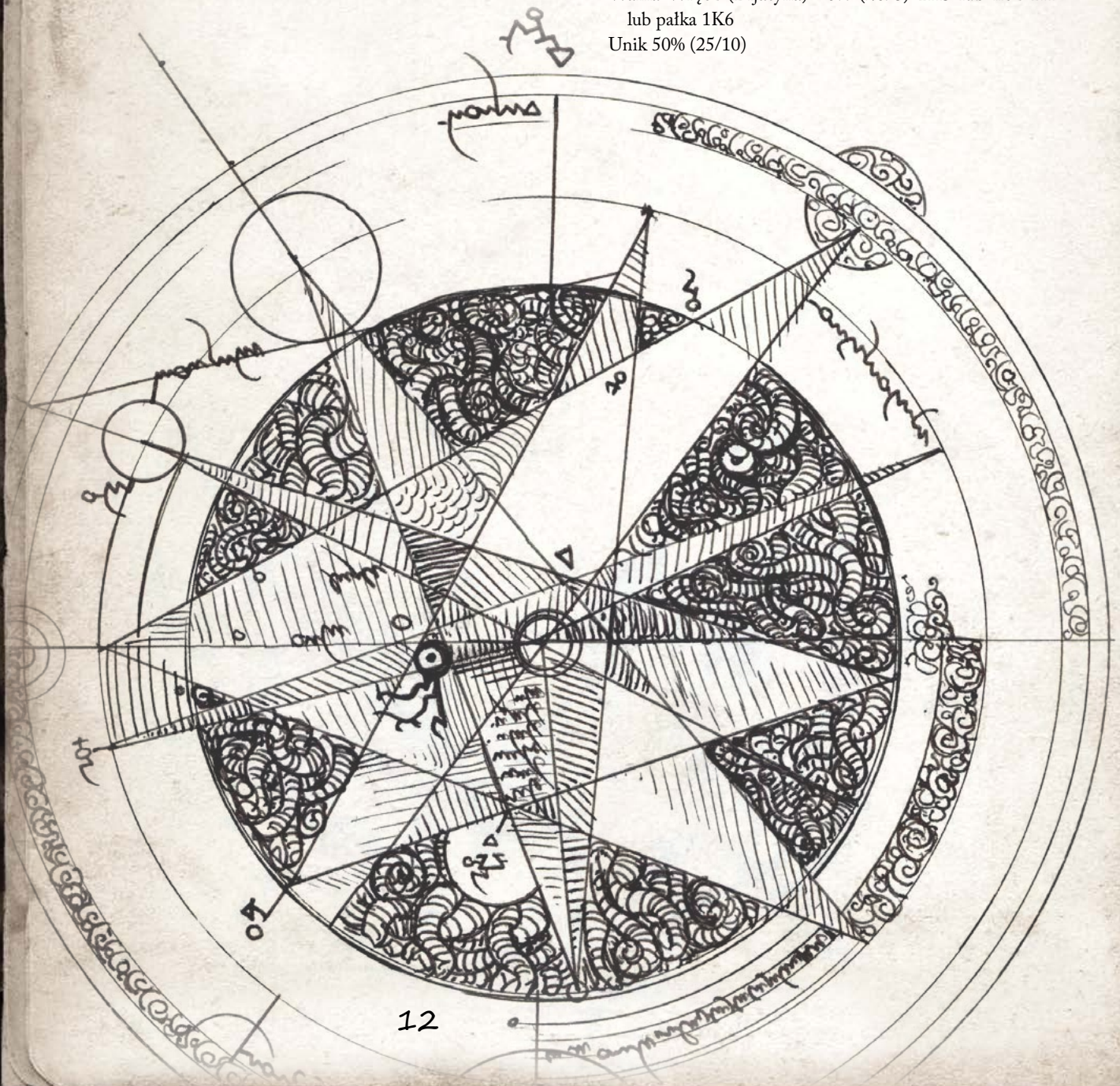
STATYSTYKI PRZYKŁADOWEGO KULTYSTY

S 50	KON 40	BC 60
ZR 50	INT 30	WYG 50
MOC 60	WYK 30	P 45
PW 10		

Modyfikator Obrażeń: 0
Krzepa: 0
Ruch: 7

Walka
Kultyści atakują gołymi pięściami, kopniakami lub starają się użyć noży i pałek.

Walka Wręcz (Bijatyka) 40% (20/8) 1K3 lub nóż 1K4 lub pałka 1K6
Unik 50% (25/10)



PATRYK LORENZ

Z RPG związany odkąd mając 8 lat pożyczył od kolegi *Księgę Potworów* aby pooglądać obrazki. Fan figurkowych gier bitewnych i wszystkiego, co w fantastyce zielone. Wieloletni pracownik Planszóweczka.pl.

WIKA NOWAK

W przerwach między polowaniem na nowe kostki i tworzeniem kolejnych postaci do RPG bada mity i legendy.

Zew Cthulhu
Gra Fabularna

SCENARIUSZ DO 7. EDYCJI ZEWU CTHULHU

W CZELUŚCIACH SKLEPÓW

Patryk Lorenz, Wika Nowak

Sklepy z grami planszowymi to miejsca uwielbiane przez wszystkich. Uginające się od ciężaru pudełek półki, kryją wiele skarbów. Czasem cenniejszych, niż można by przypuszczać. Jeszcze większe sekrety można znaleźć na zapleczach. Dowiedz się, jaką tajemnicę skrywa pracownik jednego z wrocławskich sklepów z grami. Czy przypadkowi bohaterowie są w stanie powstrzymać przedwieczne zło?

Chaosium Inc.

Black Monk

Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Słowackiego 13/211
60-822 Poznań

blackmonk.pl
BlackMonkGames
ZewCthulhuRPG
BlackMonkGames