

Zdarzyło się tutaj

Paweł "chimera" Cybula

Tutaj właśnie, w samym sercu niezłomnego stanu Massachusetts, „kolebce wolności”, agenci rządu federalnego popełnili zbrodnie przeciwko bezbronnym obywatelom porównywalne tylko do tych dokonywanych w nazistowskich Niemczech... Gdy w końcu opadł kurz z wojskowych buciurów, nikomu, z często bez wieści zaginionych więźniów, nie udowodniono żadnej winy poza korzystaniem z prawa do spokojnego życia, prywatności oraz wychowywania dzieci w wierze ich ojców. Nigdy nie wyjaśniono konfiskat i masowych grobów, nigdy nie próbowano w żaden sposób zrekompensować cierpień, jakie poniosły ofiary ze strony tych, którzy przysięgli stać na straży prawa i porządku.

Z przemowy senatora Kennedy'ego na Uniwersytecie Miskatonic w roku 1959

Temat przygody

Scenariusz rozgrywa się w lutym 1928 roku, w czasie końcowej fazy operacji w Innsmouth, podczas której siły federalne dokonały serii obław oraz aresztowań. Miejscem akcji jest Kingsport, nadmorskie miasto położone około trzech mil na południowy wschód od Arkham. Na początku przygody Badacze dowiadują się o naruszającej prawa obywatelskie akcji rządu, aby po przeprowadzonym śledztwie być może odkryć straszliwą prawdę na temat Innsmouth i w ostatecznym rozrachunku zweryfikować swoje poglądy.

Materiały źródłowe dla Strażnika

Przede wszystkim dodatek *H. P. Lovecraft's Kingsport: The City in the Mists*, z którego zaczerpnąłem wiele postaci i lokacji. Przeczytanie go nie jest niezbędne, ale w oczywisty sposób ułatwi pracę Strażnikowi. Na końcu scenariusza znajduje się lista bohaterów niezależnych oraz lokacji z podanymi numerami porządkowymi z tego właśnie podręcznika. Zawarte są w nim również dwa opowiadania, których akcja rozgrywa się w Kingsport: *Festyn* oraz *Dziwny, wysoki dom wśród mgieł*. Jeżeli Strażnik nie ma dostępu do dodatku, powinien chociaż przeczytać jedno z tych opowiadań oraz koniecznie *Widmo nad Innsmouth*, do którego będę się odwoływał w poniższym tekście. W scenariuszu znalazło się też kilka elementów zaczerpniętych z podręcznika *Escape from Innsmouth* (szczególnie w części dotyczącej interwencji rządowej).

Główne postacie

Ellen Neuberg (NPC)

Sierota, wraz z bratem wychowana w Home For Desitute Catholic Children, katolickim sierocińcu w Bostonie. Obdarzona żywą inteligencją i temperamentem, z każdym rokiem stawała się coraz bardziej nieposłuszna i krytyczna wobec prowadzących ośrodek siostr. Nie wiadomo, do czego doprowadziłyby coraz gwałtowniejsze awantury, gdyby nie wzięła ją pod swoje skrzydła jedna z nauczycielek, która

zwróciła uwagę na uzdolnienia dziewczynki. Dzięki jej pomocy, swojej ciężkiej pracy oraz nieustępliwości, Ellen zdołała dostać się do Radcliffe College w Cambridge. W czasie studiów często angażowała się w działalność organizacji kobiecych oraz socjalistycznych. Podczas jednego ze spotkań poznała młodego żydowskiego lekarza z Nowego Jorku, Jamesa Neuberga. Młodzi zakochali się w sobie, a nie mogąc liczyć na tolerancję środowisk, w których się wychowali, po zawartym pośpiesznie małżeństwie wyjechali do Kingsport. Tam James otworzył praktykę medyczną, podczas gdy Ellen zaczęła pracę jako jego recepcjonistka oraz felietonistka pisząca okazyjnie do Kingsport Chronicle.

Ellen Neuberg to młoda, wysoka kobieta o zielonych oczach i jasnobrązowych włosach, często spiętych pod kapeluszem cloche. Ma delikatną twarz i lekko szpiczasty nos, a jej szybki krok nadaje całej sylwetce wyraz pośpiechu, kiedy w obszytym futrzanym kołnierzem płaszczu przemierza uliczki zimowego Kingsport.

James Neuberg (Badacz lub NPC)

Dwudziestodwuletni Żyd od niedawna mieszkający w Kingsport, gdzie zakupił niewielki dom, w którym mieści się również jego gabinet lekarski. Neuberg dorabia do niewielkiej pensji lekarza pierwszego kontaktu, często odbywając dyżury w miejscowym szpitalu.

Tworząc tego bohatera można wykorzystać współczynniki i informacje zawarte w Kingsport: TCITM lub stworzyć go zupełnie od nowa. Zmieniając nieco historię Ellen można również łatwo wprowadzić inną postać jako jej męża.

Brat Ellen (Badacz)

Przy tworzeniu tego Badacza istnieje niemal pełna dowolność. Należy tylko pamiętać, że wychowany został w sierocińcu. Dzieci pozostawiono na progu bez żadnej wiadomości, tak więc zostały zarejestrowane pod nazwiskiem siostry, która je znalazła, lub ówczesnej przełożonej tej instytucji. Ponadto powinien posiadać umiejętność Pływanie przynajmniej na poziomie 70%.

Przyjaciel Ellen (Badacz)

Również w tym przypadku gracz może mieć wolną rękę przy tworzeniu postaci. Biorąc pod uwagę historię Ellen, najbardziej pasują osoby związane z ruchami feministycznymi, socjalistycznymi, anarchistycznymi lub po prostu lubiące patrzeć rządowi na ręce.

Kobiety i wcześniej stworzeni Badacze

Nie ma żadnych przeciwwskazań, aby zamiast brata Ellen miała siostrę a zamiast przyjaciela przyjaciółkę. Jeżeli chodzi o już gotowych Badaczy, to najłatwiej wprowadzić takiego bohatera jako przyjaciela Ellen. Liczbę graczy można zwiększyć do czterech poprzez wprowadzenie dwóch przyjaciół, ale nie powinno się jej przekraczać.

Wstęp

Przygoda rozpoczyna się od krótkich preludium dla każdego z bohaterów. Mają one formę pojedynczych scen, podczas których gracz normalnie odgrywa rolę swojego Badacza. Po każdej scenie można poświęcić trochę czasu na omówienie szczegółów związanych z Badaczem i jego historią.

James Neuberg

Neuberg znajduje się w swoim gabinecie – właśnie ma przyjąć ostatniego pacjenta, by potem udać się na nocny dyżur do szpitala. Do środka wchodzi Agatha „Babunia” Orne, drobna i przygarbiona siedemdziesięciodwuletnia kobieta cierpiąca na chorobę zwyrodnieniową kręgosłupa. Tymczasem leżąca na stole karta pacjenta przyniesiona przez Ellen należy do Gładys Pickman, innej pacjentki lekarza. Związane z pomyłką zamieszanie będąca z natury gadułą Agatha wykorzysta jako pretekst do stwierdzenia, że pani Neuberg wydaje się być dziwnie smutna i nieobecna. Jeżeli lekarz wykaże zainteresowanie i podtrzyma rozmowę, to dowie się, że „Babunia” podejrzewa jakieś kłopoty ze starszymi krewnymi ponieważ dwa dni temu widziała panią Neuberg wychodzącą ze St. Erasmus’ Home for Marines, domu spokojnej starości dla rybaków i marynarzy. Tymczasem według wiedzy męża Ellen nie ma żadnej rodziny w Kingsport.

Podczas tej rozmowy James zda sobie sprawę, że rzeczywiście w tym tygodniu jego żona zdaje się być rozkojarzona i milcząca. Ma zmęczoną twarz, dużo czasu spędza na mieście zbierając materiały do nowego artykułu, często jest pogrążona w myślach. Zawalony pracą, do tej pory nie zwrócił na to większej uwagi, ale teraz zaczyna dostrzegać powód do niepokoju.

Zaraz po wyjściu Agathy dom Nebergów odwiedzą dwaj agenci (z Departamentu Skarbu i Biura Prohibicji), którzy nakażą Ellen, aby zaprzestała grzebania w sprawach, które jej nie dotyczą. Nie będą wdawać się w szczegóły, zaś ich wizyta będzie wyraźną próbą zastraszenia. Jeden z nich spróbuje na osobności, w bardziej przyjacielski sposób, porozmawiać z Nebergiem i zasugeruje, aby ten „przemówił żonie do rozumu”.

Po odejściu agentów lekarz ma na głowie pracę i niewyjaśnioną zagadkę. Rozmawiając z Ellen może dowiedzieć się, że kilka dni temu pojawili się podobno w Hill Town (uboga dzielnica

zamieszkała przez Włochów i Portugalczyków) przybysze z jednego z okolicznych nadmorskich miasteczek, a wraz z nimi plotki o dużej akcji służb federalnych na tym obszarze Wschodniego Wybrzeża. W Kingsport agenci odwiedzili St. Erasmus’ Home for Marines i rozmawiali z niejakim Dannym Houghtonem, jednak nie chciał on niczego wyjawić na temat tego spotkania podczas wizyty Ellen.

Odpowiednie pokierowanie rozmową i udany rzut na Perswazję pozwolą Jamesowi uzyskać informację, że od pewnego czasu jego żona płaci regularnie niewielką kwotę pijaczynie i włóczędze Benowi Jamesowi, znanemu także jako „Stary Ben”, za zbieranie dla niej plotek z ulicy. To on był źródłem powyższych informacji. Obiecał też, że spróbuje dowiedzieć się czegoś więcej na temat ludzi z Hill Town.

Jeżeli James będzie długo rozmawiał, może spóźnić się na dyżur, co zaowocuje reprimendą ze strony zarządzającego personelem pedantycznego chirurga, doktora Matthew Harrisa. Noc będzie niespokojna: u dwóch pacjentów dojdzie do znacznego pogorszenia, tak że wymagać będą niemal ciągłej opieki medycznej. Kiedy James wróci w końcu do domu, przez moment będzie widział w półśnie przyglądającą mu się Ellen. Po przebudzeniu znajdzie karteczkę: „Nie mogę dzisiaj zostać – przyjdź o 4 po południu do White Pier Café”.

Brat Ellen

Scena ta pochodzi z czasów, kiedy Ellen i jej brat mieli nie więcej niż 13-14 lat. Pewnego popołudnia Ellen wyszła z sierocińca, jak to czasami miała w zwyczaju od kiedy wykraźła zapasowy klucz do bocznego wyjścia. Zamierzała udać się na ulubioną dziką plażę na jakieś spotkanie – być może wyznała to bratu lub dowiedział się o tym od jej koleżanki. Tymczasem nadchodzi czas kolacji, niebo zasnuły chmury, a jej wciąż nie ma. Zaniepokojony brat postanawia udać się na poszukiwania i w końcu udaje mu się przekonać jedną z siostr, o dobrym sercu ale nie grzeszącą rozumem, aby wypuściła go po kryjomu z budynku. Po szybkim biegu uliczkami Bostonu wśród ludzi umykających przed deszczem, przejściu przez tory oraz opustoszały plac budowy i gąszcz karłowatych drzewek, dociera on na podwyższenie terenu, z którego widać pokryte krzakami zbocze ostro schodzące ku plaży, za którą rozciąga się wzburzone morze.

Po chwili chłopiec dostrzega ubrania leżące na kamieniu – obok mundurka siostry leżą męskie spodnie i koszula. Po chwili rozlega się krzyk i daleko od brzegu dostrzega Ellen, która zalewana falami z trudem holuje coś do brzegu.

Dziewczyna namówiła miejscowego chłopaka na wspólne pływanie nago. Odpłynęła jednak zbyt daleko i narzuciła zbyt szybkie tempo – złapał go skurecz i zaczął tonąć tracąc przytomność. Tylko z pomocą brata Ellen ma szansę uratować swoją sympatię. Można przyjąć, że umiejętność Pływanie bohatera zmniejszona jest o 20% – jest on młodszy i słabszy. W scenie można wykorzystać zasady tonięcia z podręcznika głównego. Jak się ona zakończy i jakie będą jej konsekwencje zależy od przebiegu wypadków i rozmowy ze Strażnikiem.

Czasy obecne: brat otrzymuje telefon lub telegram od Ellen z prośbą o spotkanie w Kingsport. Sprawa jest potencjalnie wybuchowa, zaś Ellen potrzebuje wsparcia kogoś zaufanego. Proponuje spotkanie konkretnego dnia w White Pier Café o godzinie 4 po południu.

Przyjaciel Ellen

3 marca 1926 Ellen uczestniczyła w manifestacji strajkujących pracowników zakładów włókienniczych w Passaic w stanie New Jersey jako dziennikarka współpracująca z American Civil Liberties Union. Manifestacja zakończyła się brutalnym atakiem policji i zatrzymaniem kilkudziesięciu osób, w tym przywódcy strajku Alberta Weisborda oraz właśnie Ellen, na podstawie prawa o nielegalnych zgromadzeniach i zakłócaniu porządku publicznego.

Bohater może być znajomym z ACLU, lewicowej gazety lub społecznie ukierunkowanej kancelarii prawniczej – koniecznie z Wiarygodnością na poziomie przynajmniej 40% (chyba, że jest oszustem, wtedy wystarczą wysokie Wmawianie i Perswazja). Do niego właśnie zadzwoniła Ellen po aresztowaniu i na nim spoczywa zadanie udania się na posterunek i wyjaśnienia „nieporozumienia”.

Przed posterunkiem demonstrują ludzie, a na zewnątrz i wewnątrz budynku jest sporo policjantów (problemem jest nawet dostanie się do środka). Osobą zarządzającą jest niezbyt skory do współpracy kapitan Thomas McQuigg – krzepki ciemnowłosy Irlandczyk ze złotym pierścieniem z Claddagh na palcu serdecznym lewej dłoni. Ponieważ mają zostać postawione poważne zarzuty napaści na funkcjonariuszy, każda osoba będzie indywidualnie stawiała przed sędzią. Biorąc pod uwagę, że jest środa, wielu z zatrzymanych może pozostać w areszcie nawet do weekendu włącznie.

Uwaga: Jeżeli Badacz pochodzi z niższych warstw społecznych, to zamiast powyższych wydarzeń wstępem może być scena samej demonstracji, w której uczestniczył.

Czasy obecne: jak w przypadku brata.

Część I: Śladami Ellen

Badacze najprawdopodobniej spotkają się o 4 w położonej na brzegu morza, pustawej o tej porze roku kafejce. Bez względu na to, jak długo będą czekali, Ellen się nie pojawi. Nawet jeżeli Badacze nie spotkają się w White Pier Café, to natkną się na siebie w którymś z pozostałych miejsc. Ta część scenariusza stanowi zapis miejsc, bohaterów niezależnych oraz tropów, jakie Badacze mogą odnaleźć w Kingsport.

St. Erasmus' Home for Marines

Stara, osiemnastowieczna rezydencja stanowiąca utrzymywany z datków dom spokojnej starości dla rybaków i marynarzy. Mieści się tutaj również kolekcja memorabiliów związanych z morzem.

Dziewięćdziesięciopięcioletni Danny Houghton jest jedyną osobą, która przetrwała wyprawę rybacką na tereny przybrzeżne Innsmouth w 1842 roku. Rozpętał się wtedy niesamowity sztorm, którego ofiarą padli wszyscy rybacy oprócz Danny'ego; ucepionego deski rozbitka wyłowiono w pobliżu Rockport. Przez lata krążyła plotka, że rybacy zostali zamordowani przez ludzi z Innsmouth, jednak Danny zawsze zaprzeczał twierdząc, że był to tylko wyjątkowo nagły i gwałtowny sztorm. Jednak kiedy ostatnio odwiedzili go prowadzący śledztwo w sprawie Innsmouth agenci federalni, wyznał, iż błoniaste dłonie chwytają łodzie, zaś z wody wynurzały się ni to ludzkie, ni to rybie głowy. Agenci

zobligowali go do zachowania tajemnicy – dlatego niczego nie wyjawiał Ellen, zaś wszelkie testy Perswazji/Wmawiania prowadzące do wydobycia z niego tej historii należy wykonywać z modyfikatorem -20%.

Biuro Kingsport Chronicie

Biuro otwarte jest w dni powszednie od 9 do 5. Stanley Carter, redaktor gazety, jest tam zwykle kilka godzin wcześniej lub później. Ponieważ często opuszcza biuro, odwiedzający musi wykonać test Szczęścia, aby sprawdzić, czy redaktor jest obecny. W piwnicy znajdują się wszystkie numery gazety od roku założenia (1829) do czasów obecnych oraz archaiczna maszyna drukarska.

Stanley Carter ma dobre zdanie o Ellen Neuberg. Uważa, że jest kobietą trzeźwo patrzącą na świat i obdarzoną pewnym talentem literackim. Jeżeli dowie się, że zaginęła, udany test Psychologii pozwoli stwierdzić, że najwyraźniej przypomniał sobie coś nieprzyjemnego. Przyciśnięty (udany test Perswazji lub Wmawiania) wyjawia, że przed opublikowaniem artykułu o nadbrzeżu wyciął fragment mówiący o mających tam miejsce wyładunkach alkoholu. Odbił też rozmowę z Ellen, w której wytłumaczył, że w kwestii prohibicji władze Kingsport starają się zachować równowagę pomiędzy poszanowaniem dla prawa i zdrowym rozsądkiem, zaś ten fragment co najwyżej postawiłby kilka osób w kłopotliwej pozycji. Wydawało mu się, że przyjęła jego argumentację, jeżeli jednak teraz zdecydowała się na drażnienie sprawy... Carter wie, że alkohol z pewnością dostępny jest w The Rope & Anchor Tavern i Penn's Billiard Hall.

Od momentu jej wprowadzenia się do Kingsport zostały opublikowane trzy artykuły Ellen w cyklu zatytułowanym Through A Newcomer's Eye:

„Kingsport okiem przybysza” – dosyć ogólny opis miasta i wrażenia, jakie wywiera na nowoprzybyłym. Sprawia wrażenia nieco ostrożnego ale szczerego; tak jakby autorka badała grunt i starała się zdobyć zaufanie mieszkańców. Wymienionych jest kilka najbardziej charakterystycznych obiektów: górujący nad miastem masyw Kingsport Head, Central Hill ze swoim szpitalem i cmentarzem z połowy siedemnastego wieku, stara stocznia Illsleya – ostatnia, która przetrwała. Autorka wspomina również o Kingsport Historical Society Museum jako prawdziwej kopalni informacji na temat związków miasta z morzem.

„Nadbrzeże okiem przybysza” – ten artykuł utrzymany jest w nieco nostalgicznym tonie poprzez opis kontrastu pomiędzy chlubną historią Kingsport jako dziewiętnastowiecznego centrum stoczniewego i rybackiego a obecną sytuacją: zmniejszającą się flotą rybacką, pustymi magazynami i zniszczonymi pomostami wyładunkowymi. Artykuł kończy się konkluzją o nie dających się uniknąć kosztach nowoczesności. Do tekstu dołączone jest zdjęcie, na którym chuda sylwetka w płaszczu i kapeluszu stoi na drewnianym pomoście, zaś w tle majaczą zniszczone budynki magazynów. Carter pamięta, że wycięty fragment dotyczył plotek o łodzi motorowej często przybijającej późną nocą i skrzyniach przeładowywanych do ciężarówki czekającej w pobliżu jednej z pakowalni ryb.

„Mercer Art okiem przybysza” – w tym opublikowanym trzy tygodnie temu bardzo pochlebnym artykule na temat miejscowej galerii zwraca uwagę cały akapit poświęcony jednemu tylko obrazowi autorstwa nieznanego artysty, który przedstawia:

[...]wynurzające się z oceanu Pandemonium, przy którym bledną wizje stworzone przez Milтона i Dantego. Nocny krajobraz pełen jest ciemnych chmur kłębiących się w złowieszczych kształtach nad tytanicznymi budynkami o dziwnych kątach. Z tych raniących niebios monolitów zieje groza jakiegoś tajemniczego horroru, znanego z na wpół zapomnianego koszmaru, którego cień wspomnienia wystarczy jednak, aby wywołać paniczny lęk przed kolejnym zaśnięciem.

Redaktor nic nie wie o nowym artykule pisanym przez Ellen.

Kingsport Historical Society Museum

Ta prywatna instytucja mieści się w dwukondygnacyjnym gregoriańskim domostwie. Muzeum jest otwarte dla zwiedzających od poniedziałku do soboty w godzinach od 12 do 5. Parter i część piętra zajmują eksponaty, reszta piętra to biblioteka.

Kustoszem muzeum jest łysiejący, niedosłyszający, artretyczny stary kawaler Aaron Hart, któremu doskwiera złamane dwa lata temu biodro, skleroza i postępujące zniechęcenie. Jedynymi rzeczami, z których czerpie przyjemność, są podlewanie kwiatów oraz strzelanie z pistoletu do gołębi siedzących na dachu muzeum (Aaron ma swoją kwaterę na strychu), co doprowadziło do kilku już ostrzeżeń ze strony policji.

Aaron Hart jest głęboko niechętny zakłócającym jego spokój gościom. Pamięta jednak Ellen, ponieważ w ciągu ostatnich dni dwukrotnie odwiedziła ona muzeum, spędzając czas na studiowaniu pozycji dostępnej tylko na miejscu: pokrytego notatkami, wczesnego szkicu Pisma z Ponape autorstwa Abnera Ezekiela Hoaga, kapitana z Kingsport (zawiera zaklęcia „Nawiązanie kontaktu” z Ojcem Dagonem, Matką Hydrą oraz istotą z głębin). Poproszony o przyniesienie książki, Hart odkryje, że zniknęła ona ze zbiorów. Roztrzęsiony, postanowi ukryć to przed Badaczami i spróbuje się ich pozbyć przy pomocy jakiegoś nieudolnego kłamstwa, w histerii sięgając nawet po broń. Do opanowania sytuacji przydatne mogą okazać się umiejętności Psychologii, Perswazji oraz Wmawiania.

Drukowana, pozbawiona zaklęć wersja Pisma z Ponape opisana w podręczniku głównym dostępna jest w miejskiej bibliotece w Kingsport.

Zarówno w bibliotece muzeum jak i bibliotece publicznej Badacze poszukujący informacji na temat Innsmouth mogą używając Korzystania z bibliotek dowiedzieć się następujących rzeczy (każda wymaga osobnego testu i godziny czasu badań):

- miasto powstało w 1643. Przed Rewolucją służyło z przemysłu okrętowego, zaś statki wypływały stamtąd do Wschodnich i Zachodnich Indii, Chin i na Południowy Pacyfik. Na początku dziewiętnastego wieku było wciąż doskonale prosperującym portem morskim i ośrodkiem przemysłowym wykorzystującym siłę wodną rzeki Manuxet. Jednak utrata okrętów i ludzi podczas wojny Jamesa Madisona w roku 1812 spowodowała początek końca okresu rozkwitu Innsmouth. Całkowita zapaść miasta nastąpiła w roku 1846, w którym przywleczone z Południowego Pacyfiku zaraza i brutalne zamieszki pozbawiły życia połowę populacji miasta. Obecnie w Innsmouth działa jeszcze rafineria złota należąca do rodziny Marshów oraz prowadzone jest rybołówstwo (wody wokół miasta zawsze słygnęły z bogactwa ryb).

- w pobliżu miasta znajduje się tzw. Diabelska Rafa, którą przesądni marynarze zawsze omijali szerokim łukiem nakładając spory kawał drogi.

- w drugiej połowie dziewiętnastego wieku w mieście próbowali osiedlić się Polacy i Portugalczycy, których przepędzono w szczególnie drastyczny sposób.

- w salach wystawowych Miskatonic University w Arkham oraz Stowarzyszenia Historycznego w Newburyport znajdują się osobliwe klejnoty niejasno związane z Innsmouth: ozdobne bransolety na ramię oraz tiara.

Biorąc pod uwagę niewielką odległość pomiędzy Kingsport i Arkham, Badacze mogą zdecydować się odwiedzić Uniwersytet Miskatonic. Bransolety umieszczono w sekcji poświęconej amerykańskiej sztuce ludowej, jednak udany test Antropologii pozwoli zidentyfikować wyraźne wpływy polinezyjskie. Wykonane są ze złota o połysku wskazującym na domieszkę jakiegoś nieznanego metalu, zaś na ich powierzchni wyryto dziwne geometryczne wzory oraz zdumiewające rybie i żabie postacie. Bransolety zdają się być za duże na normalne ludzkie ramię.

Dokładny opis tiary w Newburyport (23 mile od Kingsport) znajduje się w pierwszym rozdziale Widma nad Innsmouth. Strażnik może też zdecydować się na użycie opisanej tam postaci kustosza wystawy, panny Anny Milton, która dysponuje dodatkowymi informacjami na temat Innsmouth i jego mieszkańców.

Mercer Art Gallery

W okazałej rezydencji znajdują się setki obrazów rozmieszczonych na dwóch obszernych piętrach. Wśród nich szczególnie rozległą sekcję zajmują oleje o morskiej tematyce utrzymane w odcieniach głębokiego błękitu i zieleni. Widok dzieła opisanego w artykule Ellen wiąże się z utratą 0/1k3 Poczytalności. Evelyn Mercer, właścicielka galerii, pamięta, że kupiła ten obraz w 1925 roku od nieznanego artysty, który pozostał w Kingsport tylko przez trzy tygodnie. Obraz nie jest podpisany, zaś jego cena wyjściowa wynosi 275 dolarów.

The Rope & Anchor Tavern

Napis na szyldzie tego lokalu ma zamalowane ostatnie słowo, jednak wszyscy w Kingsport doskonale wiedzą, jakiego rodzaju jest to miejsce. Przybytek otwarty jest od siódmej rano do północy, zaś jego klientelę stanowią głównie starzy jankescy marynarze i rybacy. Wnętrze jest ciemne, zadymione, niezbyt czyste i dosyć ciche.

Właściciel, Jonas Rigg, często pracuje jako barman i ochroniarz w jednym. Wielki, ciemnowłosy i brodaty opryskliwy czterdziestolatek nie wie nic o zniknięciu Ellen. Jeżeli bohaterowie będą nachalni, on i jego klienci łatwo mogą stracić cierpliwość.

W lokalu przebywa niejaki Donald Linderman, przybyły niedawno z Indiany księgowy, który przechodzi proces przemiany w istotę z głębin. Dręczony dziwnymi snami opuścił żonę i dwoje dzieci, aby dotrzeć do Kingsport, gdzie przesympa większość dni, podczas gdy wieczorami upija się w tawernie albo półprzytomny spaceruje po nadbrzeżach. Linderman mieszka na strychu opuszczonego drewnianego magazynu i to właśnie on

widnieje na zdjęciu dołączonym do drugiego artykułu Ellen.

Tymczasem hybrydę zlokalizowali uczestniczący w projekcie Covenant (kryptonim operacji w Innsmouth) agenci federalni. Jeden z nich siedzi w tawernie obserwując Lindermana, drugi wraz z dwoma pomocnikami czeka na zewnątrz w zaparkowanym w bocznej uliczce samochodzie. Kiedy Linderman będzie opuszczał lokal koło północy, spróbują go zatrzymać, zabrać do samochodu i odwieźć do obozu w Innsmouth (patrz: „Rządowa interwencja”). Bohaterowie mogą próbować temu zapobiec – agenci chcą uniknąć zamieszania – ale wtedy w przeciągu 24 godzin skontaktują się z Badaczami przedstawiciele władz (raz jeszcze: „Rządowa interwencja”). Zauważenie hybrydy oraz agentów (zarówno w lokalu jak i na zewnątrz) wymaga udanych testów Spostrzegawczości.

Linderman nie wie nic o Ellen, jednak jego majaczenia o Ojcu Dagonie i Matce Hydrze oraz braciach i siostrach w podwodnym mieście Y’ha-nthlei posiadają liczne punkty wspólne z tekstem Pisma z Ponape. Jest zagubiony i na wpół pogrążony w szaleństwie, a jego wygląd w zaawansowanym stopniu charakteryzuje się cechami hybrydy (wyłupiaste rybie oczy, łysienie, nienaturalnie szerokie usta o grubych wargach, pochylona postura i chybliwy krok, zaczątkowe skrzela na szyi, błona między palcami, pokryte łuską fragmenty skóry). Jeżeli Badacz ma okazję z bliska przyjrzeć się Lindermanowi, wtedy grozi mu utrata Poczytalności 0/1. Ze względu na szybko tracone przez niego człowieczeństwo, wszelakie umiejętności społeczne w kontaktach z Lindermanem mają modyfikator -10%.

Penn’s Billiard Hall

Jedno z najpodlejszych miejsc w Kingsport mieści się w Hill Town; zasnutego dymem z pobliskich fabryk skupiska zniszczonych ceglanych kamienic czynszowych z połowy dziewiętnastego wieku zamieszkałych przez najbiedniejszych mieszkańców miasta – głównie włoskich i portugalskich imigrantów.

Speluna prowadzona jest przez Harry’ego Penna: podejrzliwego, żyjącego w strachu przed policją tęgiego pięćdziesięciokilkulatka. Większość jego klientów pochodzi z dominujących w dzielnicy grup etnicznych, pomiędzy którymi często dochodzi do krótkotrwałych acz brutalnych starć. Lokal otwarty jest od 4 po południu do przynajmniej 2 w nocy.

Zdobycie jakichkolwiek informacji w tym miejscu graniczy z cudem. Część bywalców wie wprawdzie o żyjących w kościele św. Franciszka uchodźcach, ale nikt nie ma zamiaru rozmawiać z ludźmi z zewnątrz. Przychodząc tutaj bohaterowie ryzykują samą swoją obecnością.

Ben James

Tymczasem w jednym z rynsztoków Hill Town leży ciężko pobity „Stary Ben”. Kręcił on się po dzielnicy szukając śladu nowoprzybyłych. Kiedy w pobliżu kościoła św. Franciszka dostrzegł poruszenie wywołane dostarczaniem uciekinierom materiałów pierwszej potrzeby, skontaktował się z Ellen i zaprowadził ją w tamto miejsce. Wracając, został napadnięty i pobity przez młodocianych Włochów. Bandyci zrobili to dla czystej draki i nie mieli nic wspólnego z przybyszami z Innsmouth. Ben przeleży cały dzień i noc, aby dopiero następnego poranka dotrzeć do bardziej uczęszczanych ulic.

Jeżeli Badacze znajdują się w Hill Town już w przeciągu 24 godzin od przedpołudnia, w którym zniknęła Ellen, to po udanym teście Szczęścia natrafiają na zmaltretowanego Bena. Jeżeli nie, doktor Neuberg może natknąć się na niego podczas dyżuru w szpitalu. W ostateczności Ben szybko trafi z powrotem na ulicę (nie jest oczywiście ubezpieczony), gdzie jego opowieść wzbudzi oburzenie, które doprowadzi do starć miejscowych z Włochami.

Część II: Uciekinierzy

Kościół św. Franciszka

Jeżeli śledztwo prowadzone przez Badaczy nie zaprowadzi ich w to miejsce, wtedy Ellen skontaktuje się z mężem, ponieważ jeden z uciekinierów jest ranny i jego stan się pogarsza.

W tym położonym we włoskiej części Hill Town kościele schronienie znalazło dwanaścioro hybryd z Innsmouth, które wspiera trzech Włochów od lat skrycie związanych z kultem Dagona. Ojciec Dario Alighiero – łagodny, skromny mężczyzna – uwierzył w historię, wedle której mieszkańcy Innsmouth od lat dotykani są przekleństwem lub chorobą wpływającą na ich wygląd. Przerażeni akcją policji nie chcą jednak rozgłosu: nie mogą liczyć na współczucie ze strony społeczeństwa – w najlepszym razie zostaną potraktowani jako biologiczne kuriozum, w najgorszym jako budzące strach i obrzydzenie potwory. Uciekinierzy chcą podczas najbliższego nowiu dotrzeć na Pilot Island – niewielką wysepkę za położoną milę od wybrzeża rafą (Jersey Reef) – gdzie mają rzekomo przybyć motorówki ich przyjaciół z Arkham. Nów nastąpi czwartej nocy od dnia zniknięcia Ellen.

Rolę lidera wśród hybryd spełnia dziewiętnastoletnia Carrie Greene. Pomimo rozpoczętej przemiany zachowała jakieś słabe ślady atrakcyjności. Wraz z nią są jej dwaj braciszkwowie, czternastoletni Wesley (on właśnie został postrzelony podczas ucieczki) oraz trzynastoletni Charley, których wygląd nie zdradza praktycznie żadnych oznak „klątwy Innsmouth”. Ich rodzicom nie udało się zbiec z miasta.

Carrie wywozła z Innsmouth specjalną tiarę oraz pokryte inskrypcjami kamienie i planuje teraz dotrzeć na Pilot Island w celu rzucenia czaru „Nawiązanie kontaktu z Ojcem Dagonem”. Nigdy wcześniej nie posługiwała się magią ale dzięki przekazanej przez Ellen księdze jej zadanie będzie znacznie ułatwione.

Jeżeli chodzi o panią Neuberg, która ostatnie dni i noce spędziła w tym właśnie miejscu, to na Pismo z Panope natrafiła ona podczas badań prowadzonych w związku z nawiedzającymi ją w ostatnich tygodniach snami. Księgę ukradła odruchowo jeszcze przed dotarciem do kościoła św. Franciszka. Ellen odczuwa silną więź z uciekinierami i jest pewna, że płynie w niej trochę krwi ludzi z Innsmouth. Pomimo rozmów z Carrie daleko jej jednak od zrozumienia pełnych implikacji tego faktu. W każdym razie za wszelką cenę chce pomóc „chorym nieszczęśnikom” (chęć ta graniczy z obsesją) i spróbuje przekonać do tego Badaczy.

Należy pamiętać, że większość uciekinierów ma wyraźne cechy hybryd, które u normalnego człowieka budzą wstręt, a na domiar złego wewnątrz kościoła śmierdzi rybą, potem i rozkładem. Odstępujące pierwsze wrażenie grozi utratą Poczytalności 1/1k3.

Czy bohaterowie pomogą uciekinierom? A może skontaktują się

z władzami federalnymi? Próby przekonania Ellen do tego, aby zapomniała o całej sprawie i odeszła wraz z nimi, są raczej skazane na niepowodzenie (jedna piąta Perswazji lub Wmawiania, przy czym udany test tej drugiej umiejętności wywołuje jedynie chwilowy efekt i Ellen powróci do kościoła, gdy tylko będzie miała okazję przemyśleć swoją decyzję).

Tymczasem o przybyszach z Innsmouth dowiaduje się lider społeczności portugalskiej, ojciec Raymond Rapoza z kościoła Naszej Pani z Fatimy. Raymond zna opowieści na temat zła gnieźdzącego się w Innsmouth i w dowolnie wybranym przez Strażnika czasie wtargnie z grupą swoich zwolenników do św. Franciszka. Wstrząśnięty widokiem hybryd zażąda, aby ojciec Alighiero usunął ich ze świętego miejsca. Usłyszawszy odmowę stanie przed kościołem i rozpocznie połączone z modlitwą czuwanie, podczas którego inni Portugalczycy stopniowo otoczą świątynię. Miejscowi Włosi nie zaatakują modlących się, którzy zresztą również nie posuną się do przemocy fizycznej. Gdyby jednak niechciani goście długo zwlekali z opuszczeniem kościoła, na miejsce przybędzie miejscowa policja a wraz z nią agenci federalni.

Jeżeli Badacze wspierają uciekinierów, to muszą jakoś ich ukryć do momentu nadejścia nowiu lub też od razu przewieźć na Pilot Island w sposób nie zwracający uwagi krążących po mieście agentów oraz patrolującej okoliczne wody Straży Wybrzeża. Na nadbrzeżu Kingsport czekają dwie łodzie należące do Włochów związanych z kultem z Innsmouth.

Ojciec Raymond Rapoza

Być może Badaczom uda się porozmawiać z tym starym duszpasterzem. Fizycznie przygnieciony ciężarem lat, ponad sześćdziesięcioleci kapłan pozostaje silny duchem i wiarą. Głęboko wierzący w istnienie dobrych i złych sił nadnaturalnych, Rapoza zna opowieści o Portugalczykach, którzy próbowali osiedlić się w Innsmouth. Nocami wokół ich domów krążyły demoniczne kształty, zaś niektórych pechowców zdegenerowani miejscowi siłą wywlekali z domostw i przewozili na Diabelską Rafę, gdzie spętany łańcuchami nieszczęśnik wśród dźwięków piekielnych hymnów czekał na pożarcie przez ich morskiego diabła, Dagona. Ksiądz jest w pełni przekonany o prawdziwości tych opowieści. Pilot Island

Niewielka, kamienista, rzadko porośnięta wysepka. Jeżeli Badacze czekać będą na ludzi z Arkham (Ellen chce mieć pewność, że uciekinierzy są bezpieczni), Carrie podejdzie do nich i przeprosi za swoje kłamstwo: nikt na wyspę nie przybędzie, zaś ona i jej ludzie planują odprawienie pewnej ceremonii według wiary jej ojców, która zapewni im bezpieczeństwo. Obawiała się, że taki powód nie byłby wystarczająco wiarygodny dla Badaczy i nie udzieliliby swojej pomocy. Jeżeli Badacze zaakceptują to wytłumaczenie (Ellen tak właśnie zrobi), nie grozi im żadne niebezpieczeństwo fizyczne. Jeżeli spróbują do niej nie dopuścić, zostaną obezwładnieni przez hybrydy i Włochów. Jedna hybryda i jeden z Włochów dysponują bronią palną, ponadto Włosi uzbrojeni są w noże. Przeciwnicy użyją broni palnej tylko w ostateczności – jeżeli rozlegną się strzały, hybrydy nie zdołają przeprowadzić rytuału: w przeciągu 2k10 tur na miejscu pojawi się łódź motorowa Straży Wybrzeża, na pokładzie której będzie również agent federalny.

Jeżeli Badacze pozwolą na odprawienie rytuału, ceremonię poprowadzi Carrie z tiarą na głowie i otwartą księgą w dłoniach. Zaintonuje ona dziwny, gardłowy zaśpiew w

nieznanym języku, który podchwycą pozostałe hybrydy. Zerwie się wiatr niosący silny zapach ryb a morze będzie stawać się coraz bardziej wzburzone. Pomiędzy falami pojawiać się będą rybie lby istot z głębin (jeżeli Badacze spróbują teraz przerwać rytuał, 1k10 istot z głębin ruszy na pomoc hybrydom i będzie walczyć nawet po przybyciu Straży Wybrzeża). W kulminacyjnym momencie Carrie wrzuci do wody zabrane z Innsmouth kamienie.

Wtedy ze skłębionych fal wynurzy się gigantyczny, potworny kształt ichtiologicznego humanoida zbudowany z miliona połączonych nieznaną siłą ryb. Hybrydy zaczną schodzić do wody, zaś z każdym krokiem będą coraz bardziej przypominać istoty z głębin. Również Ellen i jej brat odczują potężne przyciąganie i ruszą w kierunku potwora. Bez względu na to, czy ktoś ich powstrzyma czy też uda im się pokonać drogę do linii wody, usłyszą w swoich myślach zimny, nieludzki, ale w jakiś sposób kojący głos: „Niedługo, moje dzieci, już niedługo...”. Przyciąganie ustąpi, a kiedy wyjdą z transu, plaża będzie już pusta.

Ellen i jej brat nie mogli podążyć za pozostałymi hybrydami ponieważ proces ich przemiany jest jeszcze o wiele za mało zaawansowany.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 (Ellen oraz jej brat: 1k6+1/2k6+1)

2k10 tur później w pobliżu wyspy pojawi się łódź Straży Wybrzeża. Włosi nie będą próbowali uciekać, niczego jednak władzom nie wyjawia. Jeżeli chodzi o Badaczy, to z pewnością będą przesłuchiwanymi i o ile jeszcze nie miało to miejsca, Strażnik może poprowadzić część scenariusza z rozdziału „Rządowa interwencja”.

Rządowa interwencja

W którymś momencie przygody tajemność projektu Covenant może zostać zagrożona na skutek prowadzonego przez bohaterów śledztwa. Wywoła to reakcję sił federalnych, podobnie zresztą jak przyłapanie Badaczy na pomaganiu hybrydom. Zostaną oni stanowczo poproszeni (władze mogą posunąć się nawet do użycia siły) o towarzyszenie agentom do obozu znajdującego się na obrzeżach Innsmouth.

Droga do Innsmouth biegnie przez Arkham, za którym pojazd transportujący Badaczy zjeżdża na nieoznakowanym skrzyżowaniu w boczną drogę biegnącą poprzez coraz bardziej bagnisty teren pomiędzy licznymi wzgórzami. Dwukrotnie pojazd zostanie zatrzymany na obsadzonych wojskiem blokadach. Droga prowadzi do znajdującego się w głębokiej niecce Innsmouth od południa, zaś zjeżdżając w dół krętą spiralą Badacze mogą dostrzec ogromną ilość zniszczonych budynków, dym unoszący się z licznych pożarów (szczególnie w nadbrzeżnej części), oraz żołnierzy i pojazdy wojskowe na ulicach. Udany test Spostrzegawczości pozwoli wyodrębnić scenę, w której żołnierze otaczający płonący budynek strzelają z Thompsonów do wyskakujących drzwiami i oknami płonących sylwetek. Po osiągnięciu południowego krańca miasta samochód rogu skieruje się na północ. Przed sobą Badacze ujrzą wtedy wpływająca do miasta rzekę Manuxet, zaś po lewej stronie otoczone drutem kolczastym drewniane baraki, pomiędzy którymi licznie krążą żołnierze z psami. Samochód zatrzyma się w pobliżu rzeki, gdzie znajduje się mnóstwo namiotów, pojazdów z oznaczeniami piechoty morskiej oraz zniszczona stacja kolejowa i dalej na wschód w głąb miasta stare fabryki i magazyny. Teren ten został zaadaptowany na potrzeby polowej

bazy wojskowej.

Po dotarciu na miejsce z Badaczami spotka się agent Drew: wysoki, szczupły mężczyzna o włosach gęsto przetykanych siwizną, zimnych niebieskich oczach i wąskich wargach ułożonych w nieprzekonywującym uśmiechu. Wyjaśni on, że cała operacja ma za zadania wypełnienie odkrytych podczas długotrwałego śledztwa kryminalnych działań o charakterze konspiracji, wśród których miały miejsce m.in. porwania, morderstwa, transport nielegalnego alkoholu oraz handel żywym towarem. Dowody wykazały, że przynajmniej połowa mieszkańców miasta brała udział w tych procederach, zaś niektóre stosowane praktyki przekraczają swoją ohydą wszystko, z czym do tej pory agencjom federalnym zdarzyło się zetknąć. Skala tych okropieństw zmusiła rząd do ogłoszenia stanu wyjątkowego na obszarze Innsmouth i wykorzystanie sił wojskowych w akcji pacyfikacyjnej. Dalsze szczegóły Badacze będą mogli uzyskać po podpisaniu zobowiązania do zachowania tajemnicy – jeżeli tego nie uczynią, zgodnie z prawem stanu wyjątkowego zostaną zatrzymani na 72 godziny a następnie odwiezieni do Arkham po kolejnej rozmowie, podczas której jasno dane im zostanie do zrozumienia, że dla własnego dobra powinni zapomnieć o całej sprawie. Od tej pory władze federalne przez jakiś czas będą uważnie śledzić ich poczynania.

Jeżeli Badacze podpiszą zobowiązanie, to zostaną zaprowadzeni na spotkanie z osobami kierującymi całą akcją: pułkownikiem marines Jamesem Rothlerem oraz szefem Biura Śledczego Edgarem Hooverem (żaden z nich się nie przedstawi, jednak ten drugi może zostać rozpoznany po danym rzucie na połowę Wiedzy). Zaprezentują oni materiał udowodniony, z którego wyłania się prawdziwa historia Innsmouth od czasów założenia przez Obeda Marsha kultu Dagona w latach czterdziestych dziewiętnastego wieku (patrz: Widmo nad Innsmouth, opowieść Zadoka Allena z rozdziału trzeciego).

Dowody, które kierujący akcją zdecydują się udostępnić Badaczom, to m.in. ciała istot z głębin (żadnej nie udało się pochwytać żywcem, utrata Poczytalności 0/1k6) oraz bardzo zaawansowanych w procesie przemiany hybryd (utrata Poczytalności 1/1k3), zeznania ocalałych ludzkich mieszkańców (w tym kobiet zmuszanych do stosunków z istotami z głębin – lektura wiąże się z utratą Poczytalności 1/1k6 i premią do Mitów Cthulhu +1%), zdjęcia miejsca składania ofiar na Diabelskiej Rafie (pokryte śladami krwi łańcuchy przymocowane do metalowych obręczy wbitych w skałę), odnaleziona w miejscowym więzieniu broń agenta Biura Śledczego, który zaginął podczas prowadzenia śledztwa w mieście, dziennik zatytułowany *Ye Journal & Notes of Jedediah Allen*, b. 1802 napisany przez wpływowego baptystę i jednego z najważniejszych oponentów Marsha sprzed inwazji istot z głębin w 1846 (utrata Poczytalności 0/1k2; Mity Cthulhu +1%; dwa tygodnie na przeczytanie i zrozumienie).

Do hybryd w barakach Badacze nie zostaną raczej dopuszczeni, jednak chcąc nie chcąc mogą być świadkami pakowania ich do ciężarówek i bezlitosnego rozprawiania się przy pomocy psów i karabinów z tymi, którzy spróbują ucieczki.

Po przypomnieniu o konsekwencjach ujawnienia tajemnicy państwowej, Badacze zostaną odwiezieni do Arkham i uwolnieni od nadzoru federalnych.

Epilog

Jeżeli w czasie trwania przygody nie doszło do sceny rytuału na Pilot Island (najprawdopodobniej za to rozegrane zostały wydarzenia opisane w rozdziale „Rządowa interwencja”), proponuję po prostu odczytać fragment przemówienia senatora Kennedy’ego zamieszczony na początku scenariusza – niech tajemnica krwi Ellen i jej brata pozostanie na razie tajemnicą.

Jeżeli Badacze znaleźli się na wyspie i byli świadkami chociażby tylko początku ceremonii, epilog będzie opisem snu brata Ellen.

W śnie ponownie znajdzie się na bostońskiej plaży ze wstępu, jednak tym razem Ellen, już dorosła, stała będzie odwrócona do niego plecami, naga w deszczu, wpatrująca się we wzburzone morze. Bohater zejdzie do niej i chwyci jej dłoń, podczas gdy z morza wyłoni się miasto odpowiadające temu na obrazie w galerii. Gdy pojawi się ono w całym swym przerażającym majestacie, wody rozstąpią się ukazując lśniąca ścieżkę pokrytą tysiącami umierających ryb. Bohater zorientuje się w tym momencie, że trzymana dłoń nie należy do człowieka, a stojąca obok postać to koszmarna istota z głębin (-1 punkt Poczytalności).

Jeżeli brat Ellen nie żyje, inny z Badaczy zobaczy we śnie plażę, miasto i przemianę obydwójga rodzeństwa w istoty z głębin.

Nagrody:

Jeżeli Badacze brali udział w akcji na wyspie i powstrzymali rytuał, otrzymują 1k10 punktów Poczytalności.

Jeżeli uczestniczyli w wydarzeniach opisanych w rozdziale „Rządowa interwencja”, należy ich zapytać, czy wspierają działania rządu. Ci, którzy odpowiedzą twierdząco, otrzymują 1k6 punktów Poczytalności.

Indeks miejsc i postaci w Kingsport:

James Neuberg (607)
Agatha „Babunia” Orne (120)
Danny Houghton (103)
Stanley Carter (502)
Aaron Hart (205)
Evelyn Mercer (408)
Jonas Rigg (113)
Donald Linderman (119)
Harry Penn (706)
Ben James (611)
Dario Alighiero (711)
Raymond Rapoza (703)
White Pier Café (407)
St. Erasmus’ Home for Marines (103)
Biuro Kingsport Chronicle (502)
Kingsport Historical Society Museum (205)
Mercer Art Gallery (408)
The Rope & Anchor Tavern (113)
Penn’s Billiard Hall (706)
Kościół św. Franciszka (711)
Pilot Island (809)