

Ręka umarlaka Donna Giltrap

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 6

Charytatywny Turniej Pokera Hrabstwa Brindlewood to popularne coroczne wydarzenie w kalendarium Brindlewood Bay. Członkowie społeczności rozgrywają partie pokera, a wygrane przeznaczane są na rzecz wybranej przez zwycięzców organizacji charytatywnej. Turniej rozgrywany jest w kilku rundach, a zwycięzcy z każdego stołu przechodzą do następnego etapu.

Tego wieczoru Znawczynie Zbrodni biorą udział w turnieju odbywającym się w ratuszu. Zapytaj każdą ze Znawczyń, na rzecz jakiej organizacji charytatywnej gra. Dodatkowo poproś każdą z nich, aby opisała swój strój na tę noc w klimacie kasyna.

Namaluj scenę: *Atmosfera w starym ratuszu jest pełna emocji, ponieważ każda licząca się w Brindlewood Bay persona bierze udział w turnieju. Jak komitet organizacyjny udekorował to miejsce, aby przywodziło na myśl noc w Monte Carlo?*

W czasie rozgrywania rund wstępnych Znawczynie powinny mieć możliwość spotkania Podejrzanych. Jest to ważne wydarzenie towarzyskie, więc odpowiednie postacie z wcześniej rozgrywanych Tajemnic mogą także w nim uczestniczyć. Kilka osób skomentuje fakt, że Charles „As” Rogers, zawodowy pokerzysta z Vegas, został zwerbowany do rywalizacji w imieniu niejakiego Towarzystwa Życzliwych, o którym nikt nie słyszał.

Znawczynie mogą wykonać ruch Charytatywnego Turnieju Pokera Hrabstwa Brindlewood, aby sprawdzić, jak dobrze sobie radzą przy stole. Postacie, których Przytulnym Zajęciem jest poker lub inna gra wymagająca podobnych zdolności (np. brydż, mahjong), rzucają z kością premiową. Opiekun może chcieć ustalić konkurentów przy stole każdej ze Znawczyń, zanim wykonają ruch. Warto, aby Rogers nie rywalizował z żadną z bohaterek już w rundzie wstępnej oraz aby miał szansę dojść do rundy finałowej. Nie jest to jednak warunkiem koniecznym.

CHARYTATYWNY TURNIEJ POKERA HRABSTWA BRINDLEWOOD

Gdy bierzesz udział w Charytatywnym Turnieju Pokera Hrabstwa Brindlewood, graj ze Spokojem lub Rozumem:

Przy sukcesie wybierz jedno:

- Wygrywasz znaczną sumę pieniędzy dla wybranej przez siebie organizacji charytatywnej.
- Dowiadujesz się czegoś o jednym z konkurentów przy swoim stole.
- Upewniasz się, że jeden z konkurentów przy twoim stole przegra.

Przy wyniku 12+ przechodzisz dodatkowo do rundy finałowej.

Rywalami w rundzie finałowej będą As Rogers, każda ze Znawczyń, która uzyskała wynik 12+ w ramach tego niestandardowego ruchu, oraz Podejrzani, których liczba domyka listę finalistów, gdzie muszą znaleźć się minimum cztery osoby.

Po ogłoszeniu listy finalistów przeciwnicy zajmują miejsca przy stole z przodu sali, aby rozegrać ostateczną rundę. Wśród zebranych są wszyscy pozostali Podejrzani. Tuż przed rozpoczęciem rundy gasną światła. Pośród zamieszania rozlegają się dwa strzały. Światła zapalają się ponownie, aby ujawnić, że As Rogers został zastrzelony. Podejrzani są jedynymi osobami w pomieszczeniu, które miały możliwość wykonania czystego strzału w kierunku Asa.

Pytanie wprowadzające: *Jaki skandal wstrząsnął zeszłorocznym turniejem pokerowym? W jaki sposób byłaś w niego zamieszana?*

Momenty

- 👉 Pokerzyści i gapie wlewają się głównym wejściem do ratusza, wszyscy wystrojeni w swoje kasynowe kreacje: nieco niedopasowane smokingi, sukienki ociekające dżetami, boa z piór i fantazyjne kapelusze.
- 👉 Tuż przy wejściu barman serwuje różnorodne bezalkoholowe drinki: lemoniadę miętową, Shirley Temple, wytrawny żurawinowy fizz, ananasowe piwo imbirowe i virgin gimlet.
- 👉 Stukanie żetonów pokerowych i miękki trzask przekładanych w dłoniach kart do gry.
- 👉 Wzrok gracza, desperacko próbującego utrzymać pokerową twarz, przesuwająca się w dół na karty w jego dłoni. Na czoło występują mu kropelki potu.
- 👉 Krupierka urządza małe przedstawienie podczas tasowania talii: wachluje kartami w dłoniach, sprawia, że poruszają się falami między jej palcami, i zwinnie je przerzuca.
- 👉 Zespół nieprzerwanie gra melodie z filmów o Jamesie Bondzie.

Podejrzani

Jeff Simons, burmistrz

Obłudny uśmiech. Drogi garnitur. Uścisk dłoni miażdżący kości. Dużo obiecuje, ale nigdy się nie wywiązuje. Burmistrz Simons jest głównym prowadzącym turniej. Jego nadrzędnym celem jest zapewnienie sobie reelekcji; stara się unikać wszelkich potencjalnie kontrowersyjnych tematów.

Cytat: *„Miło was widzieć tego wieczoru, drogie panie. Widzę, że organizacje charytatywne Brindlewood Bay są dziś w dobrych rękach. Gdybyście mogły uśmiechnąć się do zdjęcia, proszę...”*

Amelia Emerson, miłośniczka traszek

Wysoka i smukła. Intensywne spojrzenie. Mocno znoszone ubrania. Amelia lubi traszki. Bierze udział w zawodach, by wesprzeć Rezerwat Traszek Bagien Brindlewood – stosunkowo nową organizację, która powstała po odkryciu na bagnach Brindlewood bardzo rzadkiej odmiany traszki – Atlantotrytona płamistego.

Cytat: *„Ja? Gram dla traszek. Po prostu kocham traszki. Widziałeś plakaty, które zrobiliśmy dla rezerwatu? Traszki kochają igraszki! Ten slogan był moim pomysłem. Traszka to naprawdę fascynujące stworzenie, a ludzie wiedzą o niej tylko tyle, że czarownice używają jej oczu do warzenia eliksirów. Jakie to niedorzeczne! Oczywiście traszki są zbyt małe, żeby zrobić z nich eliksir lub cokolwiek innego. Swoją drogą, czy wiesz, że Atlantotryton płamisty jest jednym z niewielu gatunków traszek, które rodzą żywe młode? To jest coś, co warto wiedzieć.”*

Mike Taylor, kucharz

Imponująca budowa. Wytatuowane ręce. Mike był kryminalistą, dopóki fundacja Nowy Początek nie pomogła mu zdobyć wykształcenia kucharza i założyć własnej firmy cateringowej. Gdyby komitet organizacyjny nie zlecił mu zapewnienia poczęstunku dla gości imprezy, sam wziąłby udział w turnieju, aby wesprzeć Nowy Początek.

Cytat: *„Mam tylko nadzieję, że bez względu na to, która organizacja charytatywna zostanie obdarowana, będzie to taka, która odwdzięczy się społeczności Brindlewood Bay. Kocham to miasteczko. Dato mi drugą szansę, jakiej nie dostałem w żadnym innym miejscu. I o to tak naprawdę chodzi w życiu. O drugą szansę. Myślę, że każdy ucieka przed czymś ze swojej przeszłości... A tak przy okazji, bezglutenowe babeczki są na niebieskich talerzach.”*

Danielle „Dani” Walsh, reporterka „Oka Brindlewood”

Przenikliwe spojrzenie. Czarujący uśmiech. Nieustannie robi notatki. Dani marzy o karierze dziennikarki śledczej i nagrodzie Pulitzera, co jest trudne do osiągnięcia, gdy pracuje się dla małej lokalnej gazety, jaką jest „Oko Brindlewood”. Nie interesują jej kojące artykuły o mieszkańcach. Woli pisać w „Oku” o wielkich skandalach lub sprawach, które mogłyby przysporzyć jej rozgłosu i pomóc w karierze. Jeśli Znawczynie mają reputację skutecznych detektywek, Dani z pewnością poprosi je o komentarz dotyczący zbrodni.

Ręka umarlaka Donna Giltrap

Cytat: „Czy masz pojęcie, czym właściwie zajmuje się Towarzystwo Życzliwych? I jak udało im się ściągnąć do Brindlewood Bay znanego gracza z Vegas? Nic tu się nie zgadza. A teraz ta pokerowa szychta nie żyje! To ma zadatki na dobrą historię, ale jak poskładać te elementy w całość?”

Mariah Prescott, dziedziczka

Sweterek typu bliźniak i perły. Protekcyjne spojrzenie. Opary perfum. Mariah jest matriarchinią jednej z najstarszych rodzin w Brindlewood Bay i uważa, że to uprawnia ją do decydowania o wszystkim. Bierze udział w turnieju na rzecz Towarzystwa Historycznego Brindlewood Bay.

Cytat: „Nie mogę uwierzyć, że komitet organizacyjny pozwolił osobie z zewnątrz wziąć udział w turnieju. I to prawdziwemu rekinowi pokerowemu! To powinna być towarzyska, luźna aktywność; powód do spotkania się i zebrania pieniędzy na szczytny cel. A teraz musimy konkurować z ludźmi pochodzącymi z miejsc, w których takie gry nie są tylko nieszkodliwą, jednorazową aktywnością, ale smutnym, obskurnym sposobem na życie”.

Tony Martinez, aktualny mistrz turnieju

Tweedowa marynarka. Zmierzwione włosy. Nerwowe zachowanie. Tony jest nauczycielem matematyki w lokalnym liceum i zwycięzcą zeszłorocznego turnieju. Wspiera fundację Nowy Początek – organizację, która pomaga byłym skazańcom zdobyć zawód. Jest pod dużą presją, by dobrze wypaść w tym roku. Jest w związku z tym nieco drażliwy.

Cytat: (wierząc się nerwowo) „As i jego krzykliwy styl rodem z Vegas mnie nie onieśmiela. To spokojny, analityczny umysł czyni wytrawnego pokerzystę”.

Dan Gardner, deweloper

Dobrze ubrany. Łysiejący. Często sprawdza swój telefon. Dan jest deweloperem z wielkimi marzeniami o modernizacji Brindlewood Bay. Często popada przez to w konflikt z Towarzystwem Historycznym Brindlewood Bay. Rywalizuje z nim przy wsparciu Fundacji na rzecz Ulepszenia Hrabstwa Brindlewood – zarejestrowanej organizacji charytatywnej, która jest niewiele więcej niż grupą lobbującą jego plany deweloperskie.

Cytat: „Widziała pani te wszystkie zniszczone stare domy na najlepszych nadmorskich działkach? Co z tego, że to domy założycieli miasteczka? Mamy traktować zrujnowane chaty wiołorybników sprzed 150 lat jako święte zabytki? Niech mi pani da spokój. Te domy powinny zostać uznane za zagrożenie dla bezpieczeństwa i zrównane z ziemią!”

Miejsca

Biuro burmistrza

Namaluj scenę: *Biuro burmistrza było dobrze zabezpieczone, więc dlaczego uważasz, że ktoś był tu przed tobą?*

Namaluj scenę (dla Znawcy z zaznaczonym Cieniem w ogrodzie): *Coś w tym miejscu sprawia, że masz wątpliwości co do burmistrza Simonsa. Co to jest?*

Ratusz

Składane krzesła i stoliki do gry w karty. Ściana z wywieszonymi podziękowaniami dla burmistrza Simonsa od dzieci z lokalnej podstawówki za niedawną renowację placu zabaw. Żyrandole wykonane ze starych okrętowych kół sterowych.

Namaluj scenę: *Trzydzieści lat temu doszło w ratuszu do burzliwego spotkania lokalnych rybaków z radą miejską, która chciała zmienić ich obyczaje, aby przyciągnąć więcej dolarów z turystyki. Jakie dowody tego pełnego emocji spotkania pozostały tu do dziś?*

Kuchnia

Wyszczerbione blaty z laminatu. Drzwi szafek z brakującą połową galek. Piekarnik, który widział lepsze dni.

Namaluj scenę: *Mike, właściciel firmy cateringowej i niedawno zresocjalizowany kryminalista, przygotował miejsce na wieczorny poczęstunek dla gości. Jaki element przypomina o jego przeszłości?*

Piwnica

Zapach stęchłej wilgoci. Szare, ponure światło wpadające przez okna. Kartonowe pudła pełne zapomnianych śmieci i szczurzych odchodów.

Namaluj scenę: *Jakie zagrożenie powstało w tym miejscu w wyniku zaniedbania?*

Namaluj scenę (dla Znawcy z zaznaczonym Nasionem granatu): *Dlaczego ta przestrzeń jest dla ciebie tak kojąca?*

Wskazówki

- ☞ Taliaznaczonych kart z brakującymi waletami.
- ☞ Aktówka pełna gotówki.
- ☞ Ukryta kamera.
- ☞ Tajne przejście między biurem burmistrza a innym miejscem.
- ☞ Pistolet w nietypowym miejscu.
- ☞ Para rękawiczek pokryta prochem po wystrzale.
- ☞ Ujawnienie sekretnej zależności od hazardu Podejrzanego.

- ☞ Deklaracja wysokiej wpłaty Podejrzanego na cele charytatywne w imieniu Asa Rogersa.
- ☞ Dowody na to, że As Rogers wcześniej okradł Podejrzanego.
- ☞ Plany osuszenia bagien Brindlewood.
- ☞ Dowody na nieprawidłowości finansowe sięgające samej góry aparatu urzędniczego.
- ☞ Falszywa tożsamość ujawniona poprzez (wybierz jedno): odkrycie porzuconego przebrania / sfalszowanych dokumentów / podsłuchanej rozmowy / czegoś innego.
- ☞ Podejrzan ma powiązania z przestępczością zorganizowaną w Bostonie.
- ☞ Istnienie podejranej strony internetowej poświęconej hazardowi, która zasila budżet Brindlewood Bay.
- ☞ Dowody na to, że Podejrzan brał łapówki.
- ☞ Dziura po kuli w nieoczekiwanym miejscu.
- ☞ Kompromitujące zdjęcie Podejrzanego i (wybierz jedno): Asa Rogersa / traszki / członka rady miasta / kogoś innego.
- ☞ Zagraniczne konto bankowe.
- ☞ Pocisk z wygrawerowanym imieniem.
- ☞ Pozew sądowy związany z jednym lub kilkoma Podejrzanymi.

Wskazówki Otchłani

- ☞ Postać w cieniu, której lewa ręka wydaje się być zmumifikowana i pokryta runami.
- ☞ Talia kart do gry, której figury przedstawiają ofiary morderstw z wcześniej rozwiązanych Tajemnic.
- ☞ Widzisz karty, które ktoś ma na ręku. Zamiast standardowych kart do gry, ich awersy mają wizerunki (wybierz jedno): oczu / owadów / ptaków padlinożernych / czegoś innego.
- ☞ Serca na twoich kartach wydają się bić. Jeśli patrzysz na nie wystarczająco długo, wydaje się, że sączy się z nich krew.
- ☞ Jednooki walet mruga i szepcze do ciebie coś sprośnego.
- ☞ Z tyłu sali dostrzegasz tańczącego mężczyznę w stroju błazna. Jeśli się do niego zbliżysz, przebije swoje gardło ostrzem, opryskując cię krwią. Chwilę później on i krew znikają.

Kłamstwa i lalki Sharang Biswas

Uwaga: Części elementów tej Tajemnicy nie można rozegrać, jeśli nie zostaną odblokowane niektóre z cech Znaczników lub aspektów Mrocznego Spisku. Tajemnicę można rozegrać pomimo tego, ale należy mieć to na uwadze przed jej rozpoczęciem.

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 6

Na niedzielnym targu rybnym do Znaczników Zbrodni dochodzi nie-zwykła plotka: właściciele Hotelu Nadmorskiego nie przyjechali, jak zazwyczaj, po krewetki. Podobno coś zatrzymało ich w miejscu pracy! („Niewątpliwie jest to przeurocze miejsce!”).

Dalsze dociekania ujawniają, że dziś rano w Muzeum Lalek, niewielkim miejscu, w którym znajduje się kolekcja historycznych, lokalnie wykonanych lalek, znaleziono zwłoki. („Nie wiem, czy wiesz, ale w tym muzeum jest wystawiona jedna z lalek wykonanych własnoręcznie przez moją prababcie!”).

Kilka dni temu do miasteczka przybył niejaki profesor James Edwards z garstką studentów. Mieli badać historię okolicy. Dziś rano kustoszka, dr Shanelle Brown, wraz z wizytującym muzeum dr. Manmohaniem Subramanyamem, odkryli w sali wystawowej ciało nie-szczęsnego profesora leżące bez życia! („Okropieństwo! Oby to wydarzenie zbytnio nie wstrząsnęło czarującym dr. Subramanyamem!”).

Profesor i jego studenci zatrzymali się w Hotelu Nadmorskim, więc to właśnie tam przedstawiciele lokalnych władz rozpoczęli śledztwo. („Przynajmniej policjanci będą mogli podziwiać roztaczające się stamtąd widoki!”).

Ta sprawa może zainteresować Znacznicy. („Och, czy nie należyż czasem do tego małego klubu detektywistycznego?”).

Oto kilka istotnych szczegółów (jeśli chcesz, możesz podzielić się nimi ze Znacznicy):

☞ Studenci zostali poproszeni o nieopuszczanie miasteczka. W tej chwili są przesłuchiwanymi przez władze, ale potem będą mogli swobodnie poruszać się po mieście. Nie bardzo wiedzą, co czuć – śmierć człowieka jest przykra, ale nie byli zbyt mocno związani ze swoim profesorem. Pragną jedynie wrócić do domu.

☞ Dr Shanelle Brown jest roztrzęsiona i zaszyła się w Muzeum Lalek.

☞ Pomimo prowadzonych w muzeum badań dr Subramanyam spędzi dzisiejszy dzień i kilka kolejnych, unikając tego miejsca oraz dr Brown.

☞ W każdym momencie i w dowolnym miejscu może pojawić się Lilian Atherton ze swoimi komentarami na temat muzeum i odwiedzającej je grupy akademickiej.

☞ Bill Fimbly zawsze pojawia się znienacka w muzeum lub sklepie z pamiątkami, wygłaszając własne opinie lub dzieląc się przesądami i przekonaniem.

Pytanie wprowadzające: Jaką znasz dziwną plotkę, legendę ludową lub historię o duchach związaną z Muzeum Lalek?

Momenty

☞ Grupa studentów robi selfie z lalkami, Billem Fimblym, dr Brown lub Znacznicy (jeśli mają ku temu sposobność).

☞ Jedna z lalek spada z półki i ląduje na ziemi z wykręconą główką; jej martwe, szklane oczka wpatrują się w ciebie.

☞ Zapach lalek: z początku jest to woń czystego materiału, ale po dłuższej chwili wdychania odczuwalny jest odór rozkładu.

☞ Doprowadzający do szału odgłos stukania, który wydaje klawiatura piszącego coś na laptopie studenta.

☞ Zapach wypieków, wypolerowanych mebli, kominka i czystej pościeli.

☞ Ciepłe, łagodne dźwięki jazzu wydobywające się z głośników: Charlie Parker, Chet Baker, John Coltrane i Dave Brubeck.

Podejrzani

Angela Kim, kandydatka na prymuskę

Nerwowa. Niecierpliwa. Śliczny i wyróżniający się strój w stylu gotyckim. Dopasowany do niego makijaż wykonany ciemnym eyelinerem i ciemnofioletową szminką oraz pomalowane na czarno paznokcie. Niezbyt interesuje się przedmiotem nauczania; po prostu myślała, że wyjazd terenowy zagwarantuje jej najwyższą ocenę. Gardzi Davidem, częściowo dlatego, że ją pociąga, a ona nie może pozwolić, aby taki palant ją rozpraszał. Podziwia doktor Brown, kustoszkę.

Cytat: „David to bogaty gówniarz, któremu prawdopodobnie wszystko podano na srebrnej tacy. To znaczy jest, jak sądzę, przystojny, obiektywnie rzecz biorąc, ale w najbardziej banalny z możliwych sposobów. Prawda? I na pewno nie pachnie źle... Niech pani posłucha, naprawdę nie mam na to czasu. Jestem zajęta opracowywaniem zagadnień do rozmów kwalifikacyjnych!”

Dr Manmohan Subramanyam, wizytujący muzeum badacz historii

Władczy. Elegancki akcent. Przystojny, w schludnym kremowym garniturze. Zasłynął swoją książką Historia amerykańskiej wsi, której zawzięcie broni. Polemizował z profesorem Edwardsem, z którym dzielił go odmienny pogląd na historię Ameryki. Niewiele osób wie, że Subramanyam i Edwards mieli za czasów studiów na Uniwersytecie w Singapurze krótki, ale namiętny romans. Obecnie Subramanyam realizuje projekt badawczy związany ze zbiorami muzeum.

Cytat: „Jestem człowiekiem rozumu i nauki. Zajmuję się zmarłymi i tajemnicami w ich czysto teoretycznej formie. Zapewniam, że te wszystkie nonsensy nie mają ze mną nic wspólnego. Szkoda jednak biednego Jamesa – mam na myśli profesora Edwardsa. Miał wyjątkowo piękny... umysł”.

David Anthony Dupont III, bogaty dzieciak

Znudzony. Drogie ubrania o klasycznym fasonie i nadmiar wody kolońskiej. Jego przodek był założycielem uniwersytetu. David kiepsko radzi sobie z nauką, a ten wyjazd jest jego ostatnią szansą na poprawę ocen. Nie lubi profesora Edwardsa za to, że się postawił i nie przyznał mu oceny „A” za nazwisko. Zastraszony przez Billa Fimbly’ego, ochroniarza. Chce przespać się z Mary, wyluzowaną studentką.

Cytat: „Czy to tylko moje wrażenie, czy to muzeum jest absurdalnie przerażające? To coś w rodzaju Opowieści z Atramentowej Otchłani albo kiepskiego filmu Abnera Vidala. Nie dziwię się, że Edwardsowi spodobało się to miejsce”.

Lilian Atherton, miłośniczka lokalnej historii

Głośna. Niezwykle uczciwa. Nosi się staromodnie lub na sposób „babcy”, w kwiecistej sukience i szalu. Uwielbia muzeum i wszystko, co ma związek z lokalną historią i folklorem. Szanuje doktor Brown, kustoszkę, ale martwi się, że obaj wizytujący uczeni (Subramanyam i Edwards) dążą do zbrukania historii miasta. Chce, aby studenci poznali prawdziwą historię Brindlewood Bay.

Cytat: „Oczywiście, szanuję ludzi nauki, ale ich książki są dość... skandaliczne. Nie potrzebujemy takiego sposobu myślenia w tym mieście, zwłaszcza w murach tego muzeum!”

Mary Boateng, wyluzowana studentka

Niefrasobliwa. Rozmowna. Swobodny strój: dzinsy i bluza z kapturem. Jest studentką z wymiany międzynarodowej, z Ghany. Chce dowiedzieć się wszystkiego o amerykańskiej kulturze i historii. Ma ambicję zdobycia tytułu profesora amerykanistyki. Uważa, że Angela ma zbyt krzykliwy sposób bycia. Zakochana w Davidzie. Nie czuje się komfortowo przy Lilian, miłośniczce lokalnej historii.

Cytat: „Brindlewood Bay to tylko małe dziecko w wielkiej historii, a jednak jak na miejsce o tak krótkiej przeszłości kryje wiele... niezwykłych historii. Jestem tu, żeby się tym wszystkim zająć”.

Dr Shanelle Brown Willoughby, kustoszka muzeum

Rozważna. O spokojnym głosie. Granatowe spodnie z kolorowym, wzorzystym krawatem. Bujne afro. Bogato zdobiony manicure. Brown pragnie zwrócić uwagę większej ilości osób na muzeum i podkreśla jego naukową funkcję. Podkochuje się w doktorze Subramanyamie.

Zabójcza cicha aukcja Petra Volkhausen

Uwaga: *Tę Tajemnicę można rozegrać dopiero po tym, jak Znacownie dowiedzą się o załodze „Rozbójnika Głębin” i ich niezwykłym polowie.*

Wprowadzenie Tajemnicy

Poziom złożoności: 7

Znacownie odwiedzają cichą aukcję w Antykach Aubertina – miejsku, w którym można zdobyć zarówno zwyczajne osobliwości, jak i dziwne znaleziska. Właścicielami i sprzedawcami są ekscentryczne bliźniaki Pierre i Pauline Aubertin, które dzielą mieszkanie tuż nad sklepem. Aukcja obejmuje przedmioty pochodzące z majątku zmarłego kapitana Solomona Heimwinkela, mieszkańca Brindlewood Bay, który ostatnie lata życia spędził w osamotnieniu. Cały dochód z aukcji zostanie przekazany na rzecz Muzeum Wielorybniczego i Centrum edukacyjnego, zgodnie z wolą kapitana. Rozpocznij Tajemnicę od wejścia Znacowni Zbrodni do sklepu z antykami.

Namaluj scenę: *Poza wspólnym zamiłowaniem do ekstrawaganckich strojów, bliźniaki są niczym dzień i noc. Dlaczego? Które z rodzeństwa lubisz bardziej?*

Pierre i Pauline witają Znacownie, a następnie wręczają im broszurę z wyszczególnieniem wszystkich przedmiotów aukcyjnych. Goście aukcji częstowani są napojami i przekąskami, a następnie mogą przespacerować się po salonie wystawowym. Gdy wszyscy czekają na rozpoczęcie aukcji, przedstaw kilku Podejrzanych. Zbuduj parę scen cichej aukcji, w których kolejne przedmioty wystawiane są dla licytujących. Wprowadź pozostałych Podejrzanych. Niech jeden z nich zapyta, które przedmioty Znacownie zamierzają licytować.

Pytanie wprowadzające: *Czy jest jakiś przedmiot aukcyjny, który pragniesz mieć, mimo że go nie potrzebujesz? Opisz go.*

W końcu Pierre ogłasza, że jego siostra wniesie ostatni przedmiot: Elderwing. Jest to oprawiona ćma, która w broszurze wygląda raczej zwyczajnie, ale z jakiegoś niejasnego powodu jest niezwykle cenna. Pauline nie wraca jednak do salonu, więc ludzie zaczynają jej szukać. Leigh, osoba asystencka, znajduje Pauline martwą w alejce za sklepem z antykami, obok śmietnika. Jej ciało nosi ślady uduszenia, a także obrażenia świadczące o tym, że się broniła.

Szeryf zostaje wezwany telefonicznie, więc Znacownie będą mieć około pół godziny na zbadanie sprawy bez obecności lokalnych władz.

Momenty

- ☞ Licytujący robi gwałtowny wdech, gdy uświadamia sobie, jaki skarb właśnie rozpoznał... a następnie próbuje udawać, że przedmiot nie jest niczym szczególnym.
- ☞ Oczy licytującego rozszerzają się, gdy patrzy na oszalamiająco duże liczby w broszurze licytacji.
- ☞ Zegar dziadka wybija godzinę z mosiężną pewnością siebie.
- ☞ Jęk przerażenia, gdy ktoś prawie upuszcza antyczną wazę, którą oglądał.
- ☞ Licytujący usilnie przeprosza wszystkie osoby, na które przypadkowo wpada.
- ☞ Jedno z Aubertinów uprzejmie wyjmuje z rąk licytującego przedmiot, który nie powinien być dotykany.

Podejrzani

Pierre Aubertin, brat

Pelen wdzięku. Dobrotliwe spojrzenie. Jedwabna bonzurka. Pierre uwielbia słuchać historii związanych z każdym przedmiotem, który przynoszą mu klienci. Bez wahania przyznaje jednak, że nie zna się na prowadzeniu biznesu. Poza sklepem nigdy nie widziano go bez Pauline u boku.

Cytat: *„Jak mam dalej bez niej żyć? Nie mogę. To po prostu... nie ma sensu. Nie zawsze byliśmy zgodni z Pauline, ale zawsze umieliśmy dojść do porozumienia, zawsze ostatecznie stawaliśmy się jednością. Prawdę powiedziawszy, rzadko się rozstawaliśmy. Nasza więź była nienaruszalna od pierwszego oddechu.”*

Leigh Landsburgh, osoba asystencka

Szczupłe. O nerwowym śmiechu. Okrągłe okulary. Studiuje historię sztuki w WSBB (Wyższej Szkole w Brindlewood Bay) i pracuje na pół etatu w Antykach Aubertina. Plotka głosi, że Pauline zatrudniła Leigh, aby powstrzymać Pierre’a przed kupowaniem każdego cholernego przedmiotu, z którym wiąże się fascynująca historia.

Cytat: *„To prawda, panna Aubertin nie cenila antyków tak, jak jej brat. Ale była niepomamowaną bizneswoman i to w niej podziwiałam.”*

George Miller, zagubiony rybak

Niezdeterminowany. Mamroczący. Odzież robocza. George Miller pracował w przemyśle rybnym w Brindlewood Bay, dopóki objawy demencji nie zmusiły go do porzucenia tego zajęcia. George nadal spędza większość czasu na molo, naprawiając w kółko tę samą sieć.

Cytat: *„Nie wolno tego sprzedawać. To jest przeklęte! Solomon wiedział... Kapitan wiedział! Wkrótce wy i wszyscy inni*

również się dowiecie: to, co zostało wyciągnięte z atramentowych głębin Otchłani, zawsze będzie chciało do niej powrócić. I dopóki mu się na to nie pozwoli, będzie szerzył jedynie nienawiść i nieszczęście.”

Alma Heimwinkel, wnuczka kapitana

Bez ambicji. Rozkojarzona. Krwistoczerwona szminka. Alma Heimwinkel zajmowała się majątkiem dziadka po jego niedawnej śmierci. Ona i Pauline były bliskimi przyjaciółkami. Styl Almy bardzo się zmienił, odkąd się poznały.

Cytat: *„Tak, Pauline zorganizowała aukcję... Co? Tak, ona naprawdę była dobrą przyjaciółką – czy mogłybyście mi na chwilę wybaczyć?”*

Margery Buttons, kolekcjonerka

Natrętna. Większość zdań kończy słowami: „tak przypuszczam...”. Ubiera się nieadekwatnie do okazji. Przynajmniej raz w tygodniu Margery znosi jakąś przypadkową ekstrawagancką figurkę lub na wpół zepsutą pozytywkę do Antyków Aubertina, by móc spędzić czas z Pierre’em.

Cytat: *„Pierre zasługuje na znacznie więcej niż to, na co pozwalała mu ta jego pazerna siostra... Nie dajcie się zwieść – na pierwszy rzut oka wyglądali na równych sobie, ale tak nie było. Pauline rządziła Pierre’em i robiła to, odkąd byli dziećmi. Ale to nie powód, by chcieć jej śmierci, tak przypuszczam...”*

Nigel Potter, właściciel firmy cateringowej

Stoicki. Monotonny głos. Koszulka z logo jego firmy cateringowej Doskonała Szama. Nigel co kilka miesięcy wpada na świetny pomysł na nowy start-up, ale ma bardzo mało zapału, aby go zrealizować. W tej chwili próbuje zarobić na życie, serwując drogie dania na imprezach.

Cytat: *„Śmierć Pauline... to prawdziwa tragedia, mili państwo. Komu powinienem teraz wystawić fakturę?”*

Hazeem Mashwani, projektant mody

Nonszalancki. Więcej słucha, niż mówi. Nieskazitelny garnitur. Mashwani jest znanym projektantem mody z Bostonu. Był w sekretnym związku z Pauline.

Cytat: *„Nasz związek miał swoje wzloty i upadki, ale, kurczę, kochałem ją. Była inteligentna, kreatywna, dowcipna i była cholernie dobrą bizneswoman. Chciałem, żeby opuściła to duszne miasteczko, ale nie w ten sposób... nigdy w ten sposób.”*

Zabójcza cicha aukcja Petra Volkhausen

Lilly Codswallop, licytująca

Nieśmiała. Mówi tak cicho, że trudno ją zrozumieć. Swobodny strój. Lilly nie pochodzi z Brindlewood Bay. Właściwie nikt jej tu nie zna, ale Pierre przysięga, że wydaje się znajoma. Zależy jej na zdobyciu Elderwinga.

Cytat: „Nie, nie pochodzę stąd, ale moi bracia mieszkają w Mucky Point, które znajduje się zaledwie kilka mil od Brindlewood Bay. Była pani tam kiedyś? Niewiele jest tam do zwiedzania, chyba tylko stara latarnia morska i kilka małych firm. Jestem tu, by zdobyć Elderwinga. To ważne dla mojej rodziny. Nasza historia sięga naprawdę daleko w przeszłość...”

Miejsca

Salon wystawowy sklepu z antykami

Zmieszane zapachy starych książek i pasty do mebli. Stoliki wystawowe zastawione przedmiotami na sprzedaż, uporządkowanymi według okresu historycznego lub tematu: Ludwik XIV, rustykalna Ameryka, przełom wieków, epoka jazzu itd.

Namaluj scenę: *Czy stare przedmioty przynoszą ci ukojenie, czy raczej wywołują niepokój? Dlaczego?*

Kilka przedmiotów aukcyjnych do wykorzystania, jeśli będą potrzebne: *dębowy miech z XIX wieku z rzeźbionymi scenami mitologicznymi, XIX-wieczny srebrny zestaw do herbaty, kapitańska skrzynia, zabytkowy kamień młyński, zestaw czterech krzesel z okrągłymi oparciami z wyrzeźbionymi scenami wielorybniczymi, nowoangielska sosnowa ława, zestaw dwóch wazonów Wedgwood.*

Pokój Pauline

Słabe oświetlenie. Stopy książek i pudeł, które trzeba wymijać podczas chodzenia. Proste, użytkowe meble.

Namaluj scenę: *Po czym poznasz, rozglądając się dookoła, że myśli Pauline były wypełnione mrokiem?*

Pokój Pierre'a

Brokatowa tapeta w kolorze szalwii. Pluszowe dywany. Jasny i przestronny.

Namaluj scenę: *Co świadczy o tym, że ten człowiek żyje przeszłością?*

Magazyn

Ciemność rozświetlona pojedynczym paskiem taśmy fluorescencyjnej. Zakurzone meble, wyszczerbione przedmioty i stopy nieotwartych skrzyń.

Namaluj scenę: *Coś tutaj przyprawia cię o dreszcze. Czujesz się obserwowana. Dlaczego?*

Namaluj scenę (dla Znaczczyń, które zaznaczyły Bładą maskę): *Możesz dostrzec to, co cię obserwuje. Co to jest? Alejka*

Zapach ziaren kawy palonych w kawiarni po drugiej stronie ulicy, niesiony silnym podmuchem wiatru. Dwie mewy walczące o wyrzuconą kanapkę. Duży zielony śmietnik.

Namaluj scenę (dla Znaczczyń, która zagląda do śmietnika): *W śmietniku znajdujesz coś niezwykle szokującego - coś, co nie powinno w nim być. Co to jest?*

Wskazówki

- ☞ Ćma Elderwing usunięta z drewnianej ramy.
- ☞ Drewniana ramka w podejrzanym miejscu.
- ☞ Zdjęcie, na którym ktoś wkleił własną twarz.
- ☞ Ktoś przyjął ofertę pracy w innym miejscu.
- ☞ Wizytówka konkurencyjnego handlarza antykami.
- ☞ Zwitek gotówki w puszcze po herbacie.
- ☞ Cichy płacz.
- ☞ Artykuł w gazecie opisujący śmierć rodziców bliźniąt.
- ☞ Wycena określająca faktyczną wartość przedmiotu aukcyjnego.
- ☞ Igła medyczna.
- ☞ Nagranie Pauline, w którym martwi się, że „on” dowie się o jej kłamstwie.
- ☞ Błotniste ślady stóp w nietypowym miejscu.
- ☞ Dwóch Podejrzaných prowadzi intymną rozmowę - milkną, gdy zauważają, że są obserwowani.
- ☞ Niezapłacona faktura na bardzo dużą kwotę.
- ☞ Serwetka z wiadomością „Mogę ci pomóc” i numerem telefonu.
- ☞ Broszura ofertowa, którą ktoś próbował sfalszować.
- ☞ Kawalek jedwabnego sznura poplamiony zaschniętą krwią.
- ☞ Pukiel włosów w bardzo niepokojącym miejscu.
- ☞ Zmięty kawałek papieru z pospiesznie nabazgranymi symbolami okultystycznymi.
- ☞ Broszura Muzeum Wielorybniczego z przypaleniami od papierosa w bardzo konkretnych miejscach.

Wskazówki Otchłani

- ☞ Przedmiot aukcyjny licytowany przez Znaczczyń, który po dotknięciu przywołuje mroczne wspomnienie z dzieciństwa. Jeśli Znaczczyń dotknie tego przedmiotu, gracza musi opisać to wspomnienie.
- ☞ Wzór na skrzydłach ćmy zmienia się w oleiste, czarne oczy.
- ☞ Napoje pachną i smakują rybą, choć nikt inny zdaje się tego nie zauważać.
- ☞ Ktoś otwiera usta, by przemówić, ale wydobywa się z nich jedynie krzyk konającego nieziemskiego stworzenia.
- ☞ Oślizgłe macki pojawiają się tuż przed twoimi oczami.
- ☞ Dotknięcie ramki z ćmą wywołuje wizję „Rozbójnika Głębin” i jego załogi. Nawet jeśli wizja jest przerażająca, osobę trzymającą ramkę ogarnia poczucie heroicznego spokoju. Następnej nocy będzie śnić o tej łodzi i zda sobie sprawę, że ramka jest wykonana z desek statku wielorybniczego. Jeśli Znaczczyń uda się zdobyć ramkę w dowolnym momencie kampanii, jedna z nich może użyć następującego ruchu jednokrotnie w trakcie Tajemnicy Otchłani:

ZATONĘ WRAZ ZE STATKIEM

Kiedy przywołujesz ducha Rudyarda Bighama, kapitana statku „Rozbójnik Głębin”, aby uratować swoich przyjaciół przed śmiertelnym lub duchowym niebezpieczeństwem, wygłoś przemowę o tym, że zatoniesz razem ze statkiem.

Twoje przyjaciółki cudem ocalały, ale ty zaczynasz tracić zmysły i oddajesz się Otchłani. Przez resztę sesji wykonuj wszystkie rzuty z kością karną, a następnie wycofaj swoją postać.

Notatki

Powrót na Klif Ognisk Calvin Johns

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

Klif Ognisk to miejsce spotkań znajdujące się nad nieczynnym kamieniołomem; grupki licealistów spotykają się w tym miejscu, aby popalać podkradzione papierosy, pić alkohol i randkować. Klif to jednak coś więcej niż tylko scena nastoletnich wybryków – to należące do społeczności miejsce styku natury i lokalnej przedsiębiorczości, do którego żadna grupa uczniów nie rości sobie praw posiadania; jest to neutralne terytorium. W niektórych porach roku Klif Ognisk przyciąga też starszych mieszkańców, zwłaszcza w czasie szkolnych zjazdów. Od tych osób również oczekuje się pokojowego zachowania (i odwracania wzroku, gdy dzieciaki robią coś niedozwolonego).

Nad okolicą góruje granitowy klif, a u jego podnóża leży zbiornik wodny powstały ze starego wyrobiska. Latem nastolatki pływają w stawie, a starsza młodzież i wspominający dawne czasy dorośli przesiadują na szczycie klifu, gdzie wiele lat temu zbudowano duże miejsce na ognisko. Nieoficjalne kąpielisko i rozległe lasy wokół co kilka lat ściągają uwagę i krytykę lokalnej społeczności, gdy jakieś dziecko zostaje ranne lub zaginie. Wydaje się, że do tej pory nie udało się zrobić nic konkretnego w sprawie zepsutej bramy w pobliżu zbiornika wodnego.

Popołudniem, w porze piątkowego zjazdu, Znawczynie przybywają nad staw (patrz Pytanie wprowadzające, dalej) i słyszą przeraźliwy krzyk dobiegający ze szczytu klifu.

Mark Harrison (absolwent z roku 1995), nauczyciel biologii w liceum w Brindlewood Bay, został znaleziony martwy obok drzewa na skraju polany. Usta ma wypełnione trującym sumakiem. Oznaki wstrząsu anafilaktycznego sugerują, że był uczulony na to pnącze, a tak duża ilość liści wepchniętych do ust pogorszyła tylko efekt. Jedna z Podejrzanych osób z rodziny Hosbury (ty wybierasz) znalazła ciało przed chwilą, w czasie zbierania rozpalaki na ognisko zaplanowane na tę noc. Pokryty lasem teren posiadłości rodziny Hosbury sięga aż do krawędzi polany na szczycie Klifu Ognisk.

Ścieżki prowadzące w górę od stawu są zarośnięte, ale nie są zbyt strome ani zdradliwe dla żadnego śmiałka, szczególnie gdy jest jasno. Znawczynie Zbrodni docierają do ogniska, przy którym obecni są już wszyscy Podejrzani. Rodzina Hosbury przybyła na miejsce grupą, ale jej członkowie rozdzielili się w ciągu dnia, przygotowując się do nocnych uroczystości. Wszyscy pozostali twierdzą, że weszli na Klif Ognisk osobno. Miejsce jest trudno dostępne pieszko, a jedynym miejscem do zaparkowania samochodu jest parking rodziny Hosbury; o ile zabójca nie ukrywa się w lesie, zebrane postacie są jedynymi możliwymi Podejznanymi.

Pytanie wprowadzające: *Zgodnie ze starym rytuałem w Brindlewood Bay nastolatki wypowiadają życzenia dotyczące swojej przyszłości i wrzucają kamyk do zalanego wyrobiska. Robią tak co roku, w każdą rocznicę życzenia, do momentu, aż się spełni. Wypowiedziałaś życzenie pewnej nocy, krótko po przeprowadzce do Brindlewood Bay. Czego sobie życzyłaś i jaka jest szansa, że to życzenie się spełni?*

Momenty

- ☞ Mieszanina niknących zapachów: piwa, trawki, spalenizny i seksu.
- ☞ Ktoś śpiący pod nosem pieśń bojową liceum w Brindlewood Bay: „Zrób im piekło, Billy! Złap ich za szyję! Pchnij ich w dół, niech utoną, czas posprzątać pokład!”.
- ☞ Boombox i stos płyt CD: *Sportowe hity, Dajmy czadu, Dla Carrie od kochającego Milo, Domówka Hosbury, Klasyki maturzystów roku 1995 i Studniówka 2003.*
- ☞ Paka pickupa: beczki piwa, czerwone plastikowe lodówki, brązowe papierowe torby pełne chipsów ziemniaczanych i bułek do hot dogów, winylowy dmuchaniec Billy’ego Pomocnika Bosmana i niebiesko-złote proporczyki liceum Brindlewood Bay.
- ☞ Zapada noc i ognisko zostaje rozpalone: ogromne pomarańczowo-złote płomienie wznoszą się w niebo, rozpraszając światło księżyca.
- ☞ Ognisko gaśnie pod koniec nocy: węgielki nadal żarzą się pomarańczowo, zapach spalonego drewna wypełnia nozdrza... słychać czyjś cichy płacz w pobliżu drzew.

Podejrzani

Thomas Hosbury, absolwent z roku 1997

Wysportowany i przystojny. Koszula zapinana na guziki i modne joggerki. Typ szefa. Mąż Ashley i brat Madison. Thomas jest odnoszącym sukcesy biznesmenem, któremu wielu zazdrości stylu życia, ale łatwo popada w nostalgię za swoimi dniami chwały w liceum, jakby od tego czasu nic nie osiągnął. Zawsze skupia się na sobie i rzadko dostrzega subtelności.

Cytat: *„Dziś jest rocznica mojego wielkiego meczu z ’95 roku i spędzę ją tutaj, na klifie, jak co roku... Chcesz się zatożyć, że rzucę piłką ponad tymi wzniesieniami?”*

Ashley Hosbury (z domu Cobb), absolwentka z roku 1997

Naturalnie piękna. Wysoko spięty kucyk i spodnie do jogi ze znaczkiem „fair trade”. Nawet po czterdziestce wciąż wygląda młodo. Żona Thomasa. Ashley łączy prowadzenie firmy programistycznej z opieką nad trójką

przysposobionych dzieci, które jeszcze nie uczęszczają do szkoły średniej. Niedawno zaczęła zarabiać więcej niż mąż, choć ukrywa to przed Thomasem. Boi się corocznego zjazdu na Klifie Ognisk.

Cytat: *„Lepiej, żeby ta zapasowa bateria nie padła. Jeśli będę musiała wracać do domu, żeby skorzystać z ładowarki, to już tu nie wrócę. Jak w ogóle się tu dostałyście? Nie szłyście szlakami!”*

Madison Hosbury, absolwentka z roku 2005

Przynudzający, sarkastyczny ton. Mocny eyeliner i czarne włosy do pasa. Zapewne będzie was nawiedzać po śmierci. Siostra Thomasa i żona Hanny. Madison porzuciła styl gotycki z czasów liceum, ale nadal preferuje mroczną stronę życia i interesuje się wszystkim, co związane z okultyzmem. Rzadko przychodzi na Klif Ognisk, ale w tym roku dołączyła do brata, ponieważ dziś jest równonoc jesienna i chciała spędzić ją pod gołym niebem.

Cytat: *„Ten rytuał zjazdów ma swoje korzenie w pogańskich praktykach. Ogniska były wykorzystywane przez wiele kultur na przestrzeni dziejów w celu konsekracji i oczyszczenia. Przypuszczam, że chodzi o to, że ogień wypala złe duchy – wielka oczyszczająca pożoga, jeśli wolisz. Oczywiście w czasach starożytnych ogniskom zwykle towarzyszyły ofiary z ludzi. Być może tym właśnie był Mark Harrison – czyjaś próba wypędzenia zła i powitania dobra.”*

Hannah Turley, absolwentka z roku 2005

Hipsterska nauczycielka. Luźny kardigan na obcisłym golfie. Świetna osobowość. Żona Madison. Hannah była studentką z wymiany z Irlandii i spędziła swój ostatni rok w Brindlewood Bay. Po dziesięciu latach przyjaźni korespondencyjnej z Madison, która przerodziła się w miłość, wróciła do miasteczka. Hannah potrafi rzucać cięte riposty i ostre żarty – często okraszone irlandzkim slangiem – ale z natury jest ciepła i serdeczna. Pracuje w szkole jako nauczycielka przedmiotów ścisłych, a w liceum zaprzyjaźniła się z Markiem Harrisonem.

Cytat: *„Ledwo wczoraj jadłam z nim lunch. To jest... Nie mogę w to uwierzyć... To straszne. Co za dupek. Jak mógł dać się tak zabić?”*

Carolyn Greenleaf, absolwentka z roku 1973

Spiczasty nos i kościste, ostre rysy. Zwykle, swobodne ubrania. Prawdopodobnie wypisywała hasła na szkolnych murach. Carolyn od dwunastego roku życia jest oddana swojej wierze i ani razu nie zwątpiła. Zawsze nosi ze sobą jakiś baner potępiający aktualnie piętnowany grzech, a jej dłonie są czerwone i zniszczone od ciągłego szorowania. Carolyn mieszka w pobliżu klifu i kamieniołomu, więc często przeczesuje tę okolicę w poszukiwaniu grzeszników.

Powrót na Klif Ognisk Calvin Johns

Cytat: „Te dzieci zawsze były zepsute do szpiku kości. Wiem, że teraz wszystko ukrywają w internecie, ale ja wciąż mogę je tu przytłapać. Palenie. Picie. Grzeszenie. Młody Mark Harrison też o tym wiedział; widywałam go tu każdego lata, jak przeganiał dzieciaki. Ale czy troszczył się o ich dusze? Może tylko próbował odciągnąć wścibskie spojrzenia od własnego grzesznego życia?”

Paul Ludlow, absolwent z roku 1997

Znerwicowany i skromny. Pogniecioną koszula i krawat – prezent od matki. Najczystsza szafka w szkole. Paul ukończył liceum w tym samym roku co Mark i Thomas, ale żaden z nich go nie pamięta. Po ukończeniu szkoły średniej opuścił Brindlewood Bay i został inżynierem, ale po rozwodzie kilka lat temu wrócił do miasteczka. Paul pracuje w okręgowym urzędzie użyteczności publicznej i mieszka sam.

Cytat: „Wrzuciłam swoje kamyczki do kamieniołomu. Widziała mnie pani, prawda? Pilnowałam tego przez całe studia, ale kiedy się ożeniłam, nie zawsze mogłam przyjechać do domu, wiesz? To znaczy... to tylko przesąd, ale może to prawda? A może po prostu samo robienie tego jest ważne? Coroczne wrzucanie kamyczków podtrzymuje moją więź z tym miejscem. Pomaga mi pamiętać... pomaga mi pamiętać o dobrych rzeczach, ale także o rzeczach, które... najlepiej pozostawić niewypowiedziane”.

Brad Allstrom, absolwent z roku 2022

Arogancki i szorstki. Kwadratowe oprawki okularów i krótko przycięte włosy. Najzdrowszy lunch. Brad uważa się za urodzonego eko-terrorystę i lubi cytować filmy z YouTube’a bez podawania źródła. Jego internetowa ideologia dopuszcza przekraczanie granic legalności. Brad twierdzi, że robi sobie rok przerwy przed studiami, aby spróbować swoich sił jako freelancer, ale jeszcze nie wyjechał.

Cytat: „To miejsce jest płamą, bliźną. Czy widzi pani, jak ludzkie maszyny zbecześciły to naturalne wzgórze? Powtarzam to od lat. Pan Harrison pomógł mi z moim projektem maturalnym, ale nie dostrzegał światła, nawet gdy było tuż przed nim. Wyjaśniłem mu wszystko, ale nie widział powiązań”.

Petra Posey, absolwentka z roku 2023

Cicha, ale bystra. Duże okulary i różowe dżinsy. Najlepsza liderka projektów grupowych. Petra właśnie rozpoczęła ostatni rok nauki w liceum w Brindlewood Bay. Jest wyjątkową uczennicą, znaną całej społeczności. Jest dziwna, ale nie krzykliwa. Lubi spędzać czas sam na sam z książkami i aparatem fotograficznym w takim samym stopniu jak na spotkaniach towarzyskich. Petra aplikuje do szkół artystycznych, aby rozwijać swoją pasję do fotografii. Robi zdjęcia w kamieniołomie.

Cytat: „Pan Harrison jest, czy właściwie był, najlepszym nauczycielem w szkole. Wszyscy wiedzą, że to jedyny nauczyciel, który naprawdę słucha i troszczy się o nas... nawet jeśli to, co nas boli, nie ma związku ze szkołą”.

Miejsca

Szlaki wokół kamieniołomu

Sieć szlaków wijących się przez lasy, które prowadzą od stawu poniżej Klifu Ognisk. Sosny wejmutki i czerwone klony porastają pagórkowaty krajobraz. Nad głową słychać śpiew ptaków.

Namaluj scenę: Co można zobaczyć ze szlaków, czego nie widać z kamieniołomu ani klifu?

Namaluj scenę (dla Znaczników, które zaznaczyły Błąd maskę): Jakie niewidoczne oznaki śmierci cię otaczają?

Klif Ognisk

Duża polana wśród jodeł i klonów na szczycie klifu nad kamieniołomem. Rozległe, błękitne niebo nad głową w ciągu dnia, a w nocy księżyc wydający się być wyjątkowo blisko.

Namaluj scenę: Jakie ślady spotkań klasowych i imprez widzisz w tym miejscu? Co sprawia, że czujesz nostalgię za własnymi licealnymi czasami?

Posiadłość Hosbury

Ogromny dom stojący na małej działce, z dwoma skrzydłami i garażem na cztery samochody, otoczony sosnami wejmutkami i klonami. Żwirowy parking na tyłach posesji łączy się z polaną na szczycie Klifu Ognisk; mogą z niego korzystać tylko przyjaciele Hosburych.

Namaluj scenę: Ziemia, na której obecnie znajduje się posiadłość Hosbury, była miejscem wielu niepokojących incydentów, sięgających czasów „Rozbójnika Głębin” i założenia miasta. Jakie subtelne oznaki tej burzliwej historii można dostrzec nawet dzisiaj?

Stacja wodociągowa hrabstwa

Mała metalowa szopa w lesie, w połowie drogi między drogą a klifem, ogrodzona metalową siatką, która już dawno się przewróciła.

Namaluj scenę: Jakie widzisz oznaki, że w szopie prowadzono... szemrane interesy na przestrzeni lat?

Zasada specjalna: Jeśli Znacznik z zaznaczonym Cieniem w ogrodzie wejdzie do szopy, będzie mieć zniekształcone poczucie czasu i miejsca do końca Tajemnicy, a nawet może przestać reagować na otaczające ją osoby; nadaj jej stan: Odklejona.

Stare sprzęty kamieniołomu

Pozostałości po opuszczonej firmie Kamieniołom Zatoki z lat 50. XX wieku: kilka opuszczonych przyczep biurowych, spleśniałe palety, oksydowane beczki, zardzewiały dźwig o wysokości pięćdziesięciu stóp i zakrzywionym ramieniu zwisającym wysoko nad stawem.

Namaluj scenę: Jakie widzisz przedmioty, niepasujące do tego miejsca, które wskazują, że kamieniołom był używany jako wysypisko śmieci przez inne lokalne przedsiębiorstwa na przestrzeni lat?

Wskazówki

- ☞ Rocznik szkolny z wyrwanymi stronami, na których znajdują się zdjęcia tegorocznych maturzystów.
- ☞ Ubrania pokryte popiołem, wciąż pachnące dymem.
- ☞ Zapas fajerkwek, które zostały przerobione.
- ☞ Esej wstępny na studia pokryty czerwonymi poprawkami.
- ☞ Wiadomości tekstowe, w oficjalnym tonie, wysłane do Marka Harrisona.
- ☞ Dwie koperty z dokumentacją finansową.
- ☞ Listy miłosne zaadresowane do kilku różnych osób.
- ☞ Zestaw do badania jakości wody z kilkoma kolorowymi odczynnikami chemicznymi i już napelnioną fiolką na próbki.
- ☞ Na wpół zniszczone zdjęcia Polaroid schowane w torebce na kanapkę.
- ☞ Zestaw kluczyków do nieznanego pojazdu.
- ☞ Rozbity obiektyw telefonu lub aparatu fotograficznego.
- ☞ Jedna część zniszczonego trofeum szkolnego, brakuje kawałka odłamanej tabliczki.
- ☞ Połowa złotego medalionu w kształcie maskotki liceum Brindlewood Bay, Billy’ego Pomocnika Bosmana.
- ☞ Brudne pudełko po cygarach zawierające dwa pierścienie klasowe z liceum w Brindlewood Bay.
- ☞ Ciężkie czarne szaty owinięte w brązowy papier.
- ☞ Lista kilku nazwisk i liczb wryta na drzewie.
- ☞ Niewielki obóz z podartymi śpiworami.
- ☞ Chłodziarka wypełniona świeżą ziemią.
- ☞ Garść trującego sumaku upchnięta w nowym plecaku.
- ☞ Pojemnik leku na receptę bez etykiety.

Rzeź w wesołym miasteczku

Alicia Furness

Uwaga: *Wesołe miasteczko jest przesiąknięte tajemnicami i zjawiskami nadprzyrodzonymi; w tę Tajemnicę można zagrać tylko po odblokowaniu czwartej warstwy Mrocznego Spisku.*

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 8

Do Brindlewood Bay zawitało lato, przynosząc ze sobą śpiew cykad, lepki upał i letni lunapark. Znawczynie Zbrodni, jak co roku o tej porze, wybierają się razem do wesołego miasteczka, aby odwiedzić swoje ulubione stoiska, delektować się słodyczami smażonymi w głębokim tłuszczu i rozkoszować jazdą na karuzelach. W tym roku nowa firma, Niezły Park Rozrywki, wzięła na siebie odpowiedzialność zorganizowania wesołego miasteczka i ogłosiła, że atrakcja będzie miała charakter retro, niczym z epoki Dust Bowl lat 30., a nazywać się będzie Nocnym Lunaparkiem.

Namaluj scenę: *Kiedy wchodzisz do wesołego miasteczka, jaki retro element przypomina ci o letnich lunaparkach, w których uczestniczyłaś jako młoda dziewczyna? Co wyróżnia się jako anachroniczne w wykorzystanym stylu retro?*

Pytanie do Znawczyń, które odblokowały Cię w ogrodzie: *Jaki kształt przybierają poruszające się między stoiskami cienie, pojawiające się na granicy twojego wzroku?*

Pierwsza scena przedstawia Znawczynie cieszące się dniem w wesołym miasteczku. Poproś każdą graczkę o opisanie ulubionego stoiska jej postaci w lunaparku. Następnie zapytaj graczkę po jej lewej stronie, jaka jest najfajniejsza nagroda, jaką ta Znawczyni wygrała na swoim ulubionym stoisku. Każda graczka może zapisać swoją nagrodę w sekcji Przytulny Zakątek na swojej karcie postaci. Następnie zarówno graczki, jak i Opiekun opisują po jednym szczególe stoiska, które jest nowe w tym roku. Dla Opiekuna jest to dobry moment na podkreślenie tajemniczych i nadprzyrodzonych elementów lunaparku. Gdy Znawczynie będą poruszać się po terenie wesołego miasteczka, zaprezentuj Podejrzanych.

Podczas korzystania z uroków atrakcji, uwagę Znawczyń przykuwa poruszenie w tłumie. Szeryf Wyman Dalrymple (lub inny przedstawiciel prawa, jeśli rozgrywaliście Tatę za burtą i szeryf okazał się być zamieszany w morderstwo w tej Tajemnicy) przedziera się przez stłoczonych ludzi w kierunku gabinetu śmiechu. Gestem zaprasza Znawczynie, by podążyły za nim, i pyta, czy widziały coś podejzranego. Ujawnia, że Samson Anderson, nawoływacz lunaparku, został znaleziony martwy w gabinecie śmiechu. Szeryf podejrzewa przestępstwo, ale nie może skłonić pracowników wesołego

miasteczka do szczerości. Wie, że Znawczynie Zbrodni są stałymi bywalczyniami letniego lunaparku, więc prosi je, aby miały oczy i uszy szeroko otwarte.

Pytanie wprowadzające: *Widzisz, że firma Niezły Park Rozrywki zatrudniła kilkoro miejscowych nastolatków do obsługi bramki biletowej i paru stoisk gastronomicznych. Z jednym z nastolatków łączy cię szczególna więź. Kto to jest i jaka jest natura twojej relacji z tą osobą?*

Momenty

- ☞ W ciągu dnia tęcza kolorowych banerów i jaskrawych neonów; w nocy bursztynowy blask lunaparkowych świateł rzucających wszędzie cienie.
- ☞ Słodki zapach lekko przypalanej kukurydzy, smażonych ciastek i jabłek w karmelu.
- ☞ Mały chłopiec ciągnie za sobą pluszową zabawkę Wesołego Jacka Lumberjacka, trzy razy większą od niego.
- ☞ Dudniące umcyk-umcyk, umcyk-umcyk muzyki techno z początku lat osiemdziesiątych dobiegające od strony gravitronu.
- ☞ Grupa nastolatków wyśmiewa jednego ze swoich kolegów, który nie chce wsiąść na kamikaze.
- ☞ Mała dziewczynka wpatruje się w pływającą w różowej wodzie złotą rybkę, którą właśnie wygrała w jednej z gier dla dzieci.

Podejrzani

Hans Anderson, właściciel wesołego miasteczka

Głośny. Pijak. Skłonny do opowiadania niestworzonych historyjek. Hans jest właścicielem Niezłego Parku Rozrywki i ojczymem Samsona. Awansował Samsona na nawoływacza, gdy jego firma przejęła i zmieniła charakter Nocnego Lunaparku.

Cytat: *„Jestem ekspertem od tego popieprzonego gówna. Mój prapraprapraprapradziadek był Hansem Christianem Andersonem. Stąd wzięło się moje imię. Upiorne wróżki i inne gówna? Mam to we krwi”.*

Birk Anderson, mąż właściciela

Cichy. Zdystansowany. Zna się na liczbach. Odpowiedzialny za codzienne funkcjonowanie wesołego miasteczka. Ojciec Samsona; zachowuje się dziwnie chłodno wobec śmierci syna. Birk był odpowiedzialny za rekrutację pracowników do Nocnego Lunaparku, w tym za decyzje o tym, kogo zatrzymać z poprzednich lat, a kogo zwolnić w ramach zmiany charakteru parku rozrywki.

Cytat: *„Nigdy nie powinniśmy byli awansować Samsona na nawoływacza. Ludzie byli tacy wściekli. Wiedziałem, że będzie trzeba za to zapłacić”.*

Monique Stout, siłaczka

Potężna. Zuchwała. Mogłaby przełamać człowieka na pół. Nieśmiała, gdy akurat nie występuje. Po głośnym publicznym zerwaniu z Garethem Snare'em, Monique rozpoczęła niedawno gorący romans z Samsonem.

Cytat: *„Gareth nigdy nie traktował mnie dobrze. Kocha swoje zwierzęta bardziej niż jakiegokolwiek człowieka. Widać to w jego oczach. Są takie dzikie”.*

Tobias Phantome, połykacz mieczy

Szorstki, ale uprzejmy. Pokryty tatuażami w kształcie macek. Tobias jest najnowszym pracownikiem parku rozrywki – dołączył zaledwie kilka tygodni po tajemniczym zniknięciu poprzedniego połykacza mieczy. Tobias ma same miłe rzeczy do powiedzenia o każdym pracowniku firmy. Być może zbyt miłe.

Cytat: *„Ludzie tutaj są tak gościnni i mili. Trudno uwierzyć, że ktoś z nich mógłby zrobić coś takiego. To musiał być ktoś miejscowy. Słyszałem, że w tym miasteczku często dochodzi do morderstw”.*

Ana Fontaine, akrobatka

Niezwykle długie kończyny. Wygląda na bardzo poważną. Młoda. Ubiera się tylko na czarno. Ana Fontaine jest miłą, ale bezkompromisową performerką. Poważnie traktuje swoją karierę i naciska, aby jej występy były gwoździem programu. Pod długimi rękawami zasłania wytatuowane na ramionach macki, podobne do tych, które ma Tobias.

Cytat: *„Hans nie traktuje mnie poważnie z powodu mojego wieku, ale ja mu pokażę. Wkrótce dostanę największe litery na afiszach”.*

Angelica Darkmoon, wróżka

Wiedźmowata. Tajemnicza. O łagodnym głosie. Używa wielu akcesoriów do wróżenia, ale preferuje karty tarota. Jej talent jest prawdziwy, ale Angelica gra swoją rolę tak, aby ludzie myśleli, że jest inaczej. Gardzi niepochlebnym stereotypem wróżki i obala go, kiedy tylko może. Angelica wierzy, że celem jej życia jest podróżowanie z lunaparkiem.

Cytat: *„Ciemne gwiazdy ustawiają się w linii... Przyptywy rosną... Akuszerki nuca... Nadchodzi czas”.*

Jeśli Znawczynie Zbrodni zwrócą się o pomoc do Angeliki i zapewnią ją, że wierzą w jej talenty, ta podaruje im talię tarota i część swojego

Rzeź w wesołym miasteczku

Alicia Furness

boskiego wejścia. (Co jest specjalnego lub niezwykłego w tej konkretnej talii tarota?). Znaczący dostęp do następującego ruchu, który mogą wykorzystać raz na Tajemnicę, ale tylko tak długo, jak mają talię tarota w swoim posiadaniu:

SPÓJRZ POPRZEZ OTCHŁAŃ

Kiedy spoglądasz poprzez Otchłań i próbujesz uzyskać wgląd za pomocą nadprzyrodzonych mocy, ustal z pozostałymi graczami, czego chcesz się dowiedzieć ze swojej wizji. Powiedz Opiekunowi, jakich informacji szukasz, i rzuć z Wrażliwością.

10+: zdobywasz odpowiedzi, których poszukujesz. Otrzymujesz 1 Wskazówkę i 1 Wskazówkę Otchłani. Opiekun przedstawia te Wskazówki w opisie wizji. Dodajesz również 1 do najbliższego ruchu Snucia teorii.

7-9: otrzymujesz wizję, ale Akuszerki zaglądają do twojej duszy. Otrzymujesz 1 Wskazówkę Otchłani i musisz zaznaczyć Koronę Otchłani.

Porażka: zdobyte informacje okazują się kłamstwem. Usuń 1 Wskazówkę lub 1 Wskazówkę Otchłani (wybór należy do Opiekuna) i zaznacz Koronę Otchłani.

Jake Karns, operator karuzeli

Energiczny. Żywiolowy. Zawsze uśmiechnięty. Jake Karns żyje imprezą, a tam, gdzie jest Jake, zawsze jest impreza. Jake poważnie traktuje bezpieczeństwo przejażdżek karuzela, ale niewiele poza tym. Podkochiwał się w Samsonie – bez wzajemności.

Cytat: „Samson był najlepszym z nas. Najlepszym. Zbyt dobry dla Monique. Nie doceniła go”.

Gareth Snare, treser zwierząt

Woli zwierzęta od ludzi. Niemiły w stosunku do klientów i personelu. Gareth od lat opiekuje się zwierzętami w wesołym miasteczku. Jest zdruzgotany, że zmiana charakteru lunaparku zepchnęła zwierzęta na dalszy plan, i uważa, że Andersonowie ugięli się pod presją obrońców praw zwierząt.

Cytat: „To przez tych wszystkich cholernych obrońców zwierząt! Uważają, że źle traktuję moje stworzenia. Nie zdziwiłbym się, gdyby to oni za tym stali”.

Hannah Howler, kasjerka

Ponura. Wściekła. O donośnym głosie. Hannah była nawoływaczką i pełniła tę funkcję przez piętnaście lat. Po przejęciu firmy przez Niezły Park Rozrywki jej posadę dostał Samson. Hannah była jedną z nielicznych kobiet-nawoływek w wesołym miasteczku i lubi przypominać ludziom o spotykających ją przeciwnościach tak często, jak to tylko możliwe.

Cytat: „Musiałam wywalczyć sobie drogę na szczyt! Byłam najlepszą nawoływaczką na Wschodnim Wybrzeżu, choć mężczyźni tego nie przyznają. I po co? Żeby zastąpił mnie młodzik, który nie miał dość siły w płucach, żeby przestraszyć kociaka? Nie żeby zasłużył na śmierć. Cholerna szkoda”.

Miejsca

Gabinet śmiechu

Wejście to gigantyczna, rozdziawiona paszcza ośmiornicy otoczona migającymi turkusowymi światłami. Lustrzany labirynt nie tylko zniekształca wygląd fizyczny, ale pokazuje też faktyczny stan emocjonalny.

Zasada specjalna: Bez względu na porę, w gabinecie śmiechu panują zawsze „nocne warunki”, więc mając do dyspozycji ruchy Dzienny/Nocny, wybieraj zawsze Nocny.

Namaluj scenę: Kiedy wchodzisz do gabinetu śmiechu, jakie dziwne symbole widzisz namalowane w najciemniejszych zakamarkach? Opisz je. Gdzie widziałas je wcześniej? Jakie uczucie ogarnia cię, gdy się do nich zbliżasz?

Namiot osobliwości

Słabe oświetlenie. Dzieci zakrywające oczy z przerażenia lub otwierające je szeroko z zachwytu. Dziwne jęki i wycie dochodzące od strony niektórych eksponatów.

Namaluj scenę: Opisz pierwszą osobliwość, która przyciąga twój wzrok. Jaki wyróżniający się szczegół daje ci pewność, że wszystkie przedmioty w tym namiocie są fałszywe?

Namaluj scenę (dla Znaczący, które odblokowały Rydwan): Jaki przedmiot spośród eksponatów do ciebie przemawia? Kiedy go dotykasz, jak brzmi głos, który do ciebie szepcze?

Stoisko wróżki

Kolorowe szklane latarnie wiszące nad głową zapewniają jedynie słabe światło. Ten ciemny namiot jest pełen mistycznych symboli i wiedzich akcesoriów; uwagę przyciąga duży ołtarz.

Namaluj scenę: Którym boginiom poświęcony jest ten ołtarz?

Biuro administracji

Jasne, fluorescencyjne światła nad głową. Słaby zapach wody po goleniu i seksu. Idealnie podzielone, jedna strona dla Hansa, druga dla Birka.

Namaluj scenę: To biuro jest podzielone między Hansa i Birka. Jak rozpoznać, które biurko należy do kogo?

Namiot ze sceną główną

Niewielki rząd czerwonych trybun po jednej stronie zapewnia miejsca siedzące dla publiczności. Brzęczenie i ciepły blask reflektorów nad głową. Delikatna woń zwierzęcych odchodów.

Namaluj scenę: Namiot ze sceną główną był kiedyś miejscem tragicznego wypadku. Jakie historie o duchach związane z tym namiotem krążą po lunaparku? Czy wierzysz, że te historie są prawdziwe?

Wskazówki

- 👉 Pośpiesznie napisany list miłosny.
- 👉 List z pogrozkami wykonany przy użyciu liter wyciętych z czasopisma.
- 👉 Teczka pełna dokumentów wymieniających naruszenia przepisów BHP w wesołym miasteczku na przestrzeni lat.
- 👉 Arkusz kalkulacyjny przedstawiający spadające przychody lunaparku.
- 👉 Poplamione krwią ulotki lokalnej grupy walczącej o prawa zwierząt.
- 👉 Hamulec bezpieczeństwa, usunięty z jednej z atrakcji i porzucony.
- 👉 Głośna kłótnia kochanków.
- 👉 Rozbita kryształowa kula znaleziona w nieoczekiwanym miejscu.
- 👉 Notatka dyscyplinarna zawierająca ostatnie ostrzeżenie przed zwolnieniem.
- 👉 Podręcznik nawoływacza parku rozrywki, z kilkoma wyrwanymi stronami.
- 👉 Butelka przeterminowanych stymulantów na receptę schowana w czyjejs torbie.
- 👉 Zdjęcia personelu z wydrapaną czyjąś twarzą.
- 👉 Porzucona za namiotem naładowana strzelba.
- 👉 Brakujące pieniądze w kasie jednego ze stoisk.
- 👉 Upuszczony w przypadkowym miejscu, oddarty kawałek kostiumu ze spandeksu.
- 👉 Książka zatytułowana *Zdobądź największego pluszaka: Przewodnik rozwoju zawodowego dla pracowników lunaparków*, z kilkoma podkreślonymi akapitami i notatką na marginesie o treści „Skonfrontuj się z Samsonem”.
- 👉 Negatywny wynik testu na ojcostwo.
- 👉 Duży miecz, przełamany na pół, leżący za gabinetem śmiechu.
- 👉 Dokument techniczny z negatywną oceną bezpieczeństwa jednej z karuzel.
- 👉 Film ujawniający niebezpieczne warunki pracy personelu wesołego miasteczka w innym lunaparku prowadzonym przez Niezły Park Rozrywki.

Fudge, jury i oprawca Chris Dissette

Uwaga: *Faversham to tętniące życiem miasteczko targowe w sercu hrabstwa Brindlewood. Jest niewiele większe niż Brindlewood Bay, a większość ruchu między Brindlewood Bay a światem zewnętrznym odbywa się przez Faversham. Akuszerki Odurzającej Otchłani mają tu wiele kontaktów. W tę Tajemnicę można zagrać tylko po odblokowaniu trzeciej warstwy Mrocznego Spisku.*

Wprowadzenie Tajemnicy

Poziom złożoności: 8

Znawczynie Zbrodni zostały poproszone o poprowadzenie corocznego konkursu Fantastyczny Fudge Faversham odbywającego się na targu rolnym w Faversham, miasteczku położonym kilka mil w głąb łądy od Brindlewood Bay. Jeśli rozegraliście Festiwal Wypieków Brindlewood Bay, Znawczynie, w związku z ich sukcesem w programie kulinarnym, zostały poproszone o sędziowanie. Jeśli nie rozegraliście tej Tajemnicy, poproś graczkę, aby zdecydowały, dlaczego to akurat Znawczynie zostały poproszone o pełnienie roli sędzi w tym roku.

Namaluj scenę: *Podążamy za kamerą pokazującą Znawczynie przemierzające główną ulicę Faversham – jak objawia się ekscytacja społeczności corocznym konkursem Fantastycznego Fudge? Jakie drobne szczegóły wskazują, że nie wszystko jest w porządku w Faversham?*

Dla Znawczyń, które zaznaczyły Cię w ogrodzie: *Jaki symbol pojawia się w sklepowych witrynach na głównej ulicy i znika, gdy próbujesz spojrzeć na niego wprost?*

Pierwsza scena ukazuje Znawczynie spacerujące między straganami na targu. Mogą odwiedzać każde ze stoisk i doświadczać wszystkiego – smakować dżemów, degustować sery, podziwiać ręcznie robione ozdoby i małe rzeźby – ale ich głównym celem jest spróbowanie wszystkich oferowanych cukierków fudge i wytypowanie zwycięskiej słodkości w konkursie. Poproś każdą z graczek, aby opisała ulubiony fudge (przyp. red. wyd. pol: polskim odpowiednikiem są cukierki „krówki”) swojej Znawczynie. Następnie poproś graczkę po jej lewej stronie, aby określiła ten fudge trzema przymiotnikami. Gdy każda ze Znawczyń opisze swój ulubiony cukierek, a pozostałe graczkę zaproponują kolejne przymiotniki, wszystkie powinny rozpocząć ocenę słodczy, które degustowały postacie, i zaproponować trzecie, drugie i pierwsze miejsce w konkursie. Podczas całego procesu poruszania się po targu, degustacji i oceny jakości Opiekun powinien przedstawić poszczególnych Podejrzanym wraz z organizatorką konkursu, Nell Quince.

Gdy dzień zaczyna dobiegać końca, a Znawczynie zbierają się w jednym miejscu, aby omówić swoje uwagi dotyczące degustowanych słodczy, jeden z Podejrzanym (do wyboru) znajduje martwą Nell Quince za sceną wzniesioną na końcu głównej ulicy. Nell została przywiązana bawełnianym sznurkiem do jednej z podpór sceny i uduszona plastikową folią, która lepi się od cukru. Miejscowa posterunkowa policji, Anuradha Gupta, informuje Znawczynie, że znajdują się na oficjalnej liście osób, które nie mogą opuszczać Faversham do czasu zakończenia śledztwa. Znalaziono dla nich pokoje w hotelu Milczący Kruk i mają czekać na wezwanie na przesłuchanie. Policjantka rozmawiała z szeryfem Wymanem Dalrymple (lub innym policjantem z Brindlewood Bay, jeśli rozgrywaliście Tatę za burtą i szeryf okazał się zamieszany w morderstwo) i wie, że Znawczynie mogą być pomocne w tego typu sytuacjach. Nie może oficjalnie poprosić o pomoc w śledztwie, w którym są podejrzane, ale wyjaśnia, że byłaby wdzięczna za ich asystę. Podkreśla, że jest to szansa dla Znawczyń, aby oczyścić się z podejrzeń, tym bardziej, że nie mają w tym miasteczku zbyt wielu przychylnych im osób.

Pytanie wprowadzające: *Jaki jest wasz związek z Nell Quince, poza konkursem na najlepszy fudge, i dlaczego policja podejrzewa, że możecie być zamieszane w jej śmierć?*

Momenty

- 👉 Targ rolny otwiera orkiestra dęta grająca patriotyczne wykonanie „God Save the King”.
- 👉 Pomnik sir Raleigh Leafa, brytyjskiego dowódcy, którego dzielne Czerwone Płaszcz obroniły Faversham przed inwazją generała Jerzego Waszyngtona.
- 👉 Rząd witryn sklepowych z dumnie powiewającymi flagami Union Jack w towarzystwie tęczowych; nigdzie nie widać flagi USA.
- 👉 Buldog angielski w policyjnej czapeczce patrolujący targ rolny.
- 👉 Grupa mieszkańców miasteczka ustawiona w równej kolejce; nie jest do końca jasne, po co.
- 👉 Fudge: z masłem orzechowym, karmelowy, miętowy, waniliowy, „fantasy”, piernikowy, cappuccino i klasyczny.

Podejrzani

Lorraine Billingsley, bibliotekarka i uczestniczka konkursu

Zwiewne ruchy. Nieuważna. Ma niezwykle długą szyję. Potrafi przyczołdzać cię wzrokiem, jeśli poświęci ci wystarczająco dużo uwagi, by cię zauważyć. Panna Billingsley prowadzi bibliotekę dla dzieci

w Faversham i jest zapaloną cukierniczką. Od pięciu lat co roku bierze udział w konkursie, ale nigdy nie zdobyła nagrody.

Cytat: *„Ta Quince? Prowadziła chyba klub książki – dział fikcji zdaje się. Romanse i tym podobne bzdury. Nigdy nie widziałem jej w bibliotece, ale też nie mamy zbyt wiele tego typu pozycji na regałach”.*

Frank Gartner, murarz i uczestnik konkursu

Krzepki. Duży, ale nieszkodliwy. Opalony na przedramionach i szyi, błady wszędzie indziej. Frank przez całe życie mieszkał w Faversham. Tu się urodził, tu się uczył, tu pracuje i tu prawdopodobnie umrze. Zbudował lub wyremontował połowę budynków w miasteczku i może opowiedzieć o nich wszystko. Zajął się cukiernictwem, aby pielęgnować wspomnienia o swojej zmarłej żonie, i odkrył, że w rzeczywistości całkiem mu się to podoba – pomimo tego, że chłopaki w pubie dają mu za to ostry wycisk.

Cytat: *„Szczere mówiąc, cieszy mnie, że ludziom podoba się to, co robię. Nie ma dnia, żebym nie tęsknił za moją Ellie. Ona uwielbiała gotowanie i tego typu rzeczy i wiem, że byłaby naprawdę szczęśliwa, że się tym teraz zajmę. Myślę, że byłaby dumna, a to mi całkowicie wystarczy”.*

Eva Stamps, kierowczynie autobusu i uczestniczka konkursu

Ogolona głowa. Fioletowa szminka. Liczne kolczyki w każdym uchu i jednej brwi. Szeroki czarny pasek wytatuowany na bicepsie – prawdopodobnie zakrywający starszy, niechciany tatuaż. Kiedy Eva nie siedzi za kółkiem autobusu linii 53 w Faversham, dzierga na drutach, odwiedza staruszków w domu opieki i tworzy słodkie przysmaki w swojej kuchni. Zna prawie wszystkich, ponieważ prawie wszyscy wsiadają do jej autobusu w jakimś momencie dnia, i nie potrafi powiedzieć nic złego o kimkolwiek.

Cytat: *„Niektórzy ludzie gapią się na mnie i wydaje mi się, że są nieco onieśmieleni, ale kiedy mnie poznasz, jestem po prostu wielką przyjazną miśką. Widok roześmianych i zadowolonych ludzi jest tym, co pomaga mi przetrwać dzień, i staram się dać odrobinę tej radości każdemu, kogo spotykam”.*

Joan Flory, właścicielka lokalnego hotelu i uczestniczka konkursu

Porywca. Dokładna. Profesjonalna. Joan nigdy nie pojawia się publicznie z nieułożonymi włosami. Lubi mieć wszystko dopracowane i jest drobiazgową w sprawach porządku i wyglądu Milczącego Kruka – pensjonatu, który prowadzi wraz z córkami. Gdy policja nakaże Znawczynie pozostać w Faversham, chętnie zaoferuje im pokój.

Cytat: *„Paskudna sprawa, prawda? Okropna; mam nadzieję, że ten, kto to zrobił, zostanie natychmiast znaleziony. Śniadanie*

Fudge, jury i oprawca Chris Dissette

serwowane jest w salonie o dziewiętej, w stylu kontynentalnym – wiecie, jak to działa, po prostu się częstujecie. Codziennie zostawiamy świeże ręczniki przed drzwiami. I proszę, nie mówcie nikomu, że tu mieszkanie. Jeżeli dobrze wypadnę w konkursie, to nie chcę, żeby ludzie sądzili, że miałam u was szczególnie względy”.

Janet Mashburn, cukierniczka i uczestniczka konkursu

Wysoka. Chuda. Przenikliwie niebieskie oczy. Janet prowadzi lokalną piekarnię i cukiernię Cho na Ciacho, w której serwuje swoje autorskie wypieki i słodczy. Jej kreacje to dekadentkie, piękne dzieła sztuki, znane w całym Faversham. Przez ostatnie trzy lata wygrywała konkurs Fantastyczne Fudge Faversham i pojawiała się w poprzednich sezonach programu Szał przesmacznych wypieków.

Cytat: *„Thornton? Nie wezmę jego wyrobów do ust. To ociekające olejem roślinnym śmieci, które nijak się mają do moich wysokiej jakości słodczy. On bazuje na czystym marketingu, a dla mnie jest to klarowne jak masło, że jego masło jest zjełczałe”.*

Charlotte Webber, znawczynie lokalnej historii i sędzia konkursu

Bystra. Sprytna. W trudnym do określenia wieku. Pani Webber przeszła na emeryturę wiele lat temu i teraz dzieli swój czas pomiędzy bibliotekę a pub, w którym, w zamian za gin z tonikiem, snuje opowieści o starym Faversham. Twierdzi, że ma ponad sto lat, ale patrząc na nią, trudno stwierdzić, czy przesadza. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś o historii miasteczka, udaj się właśnie do pani Webber.

Cytat: *„Pamiętam czasy, kiedy jedynym sposobem na dostanie się stąd do Brindlewood Bay był spacer starą nadbrzeżną drogą. Zajmowało to cały dzień i nie było nikogo, kto jechałby w tamtą stronę na wozie i z kim można by podjechać kawalek. Ludzie z Brindlewood zawsze byli dziwni. Chyba jesteś stamtąd, prawda?”*

Roland Thornton, lokalny czekoladnik i sędzia konkursu

Pulchny. O bujnym owłosieniu. Zręczliwy, ale ma złote serce. Roland przeprowadził się do Faversham około rok temu z powodów, o których niechętnie mówi. Nie ma zbyt wielu kontaktów w społeczności, ale jego ręcznie robione trufle szybko okazały się hitem, więc jego lokal, Baryłka Miodu, jest zawsze pełen klientów. Jest sponsorem konkursu, wyłożył pieniądze na nagrody i jest jednym z pozostałych sędziów w konkursie.

Cytat: *„(głośno chrząka) Ludzie traktują ten cholerny konkurs zbyt poważnie. Fudge są do jedzenia, a nie do rywalizacji. Nie wiem, dlaczego ktokolwiek chciałby skrzywdzić starą Nellie. To była złota kobieta. To miasto wiele straci bez niej”.*

Jeffrey Cleary, właściciel pubu

Zmierzwione włosy. Schludny zarost. Tatuaze przedstawiające kotwice, otwarte brzytwy i gwiazdy. Flanelowe koszule, szelki i rękawy podwinęte do łokci. Jeffrey prowadzi Kutę Dulcimer – pub znany z muzyki folkowej granej na żywo i doskonałego piwa beczkowego. Jest znużonym nihilistą po trzydziestce, który utknął za barem. Potrafi w ułamku sekundy zmienić się z przyjaznego kumpla każdego z gości w wykidajkę wyginającego ci rękę za plecy i wywalającego cię za drzwi.

Cytat: *„Frank jest w porządku, ale kiedy przychodzą, mam oko na niego i jego ekipę. A przychodzą prawie codziennie – siadają przy barze, zamawiają te same szczyzny co zawsze i myślą, że są właścicielami tej knajpy. Oczekują, że odgadnę, kiedy chcą następną kolejkę, to ten typ ludzi. Frank zawsze częstuje swoimi wyrobami, ale ja ich nie jem. Są trochę gówniane, a on nie reaguje dobrze na krytykę”.*

Darlene Tweedy, mleczarka

Szerokie ramiona. Siwe włosy spięte w ciasny kok. Ciągnie za sobą zapach obornika. Darlene Tweedy mieszka na swojej farmie niedaleko Faversham, ale co tydzień przyjeżdża na targ, aby sprzedawać mleko, śmietanę, ser i jajka. Zaopatruje wiele lokalnych firm, a Mleczarnia Tweedy jest jednym ze sponsorów konkursu. Krążą plotki, że ma gorący romans z Janet Mashburn, ale nie mówi się o tym zbyt otwarcie.

Cytat: *„To, co się stało, jest odrażające. Nie mogę sobie wyobrazić, dlaczego ktokolwiek chciałby tak postąpić z Quince. Nigdy jej nie spotkałam, ale słyszałam, że była lubiana, mimo że zawsze wtrącała nos w nie swoje sprawy razem z resztą swojego klubu książki”.*

Megan Swan, właścicielka kawiarni

Obcesowa. Spostrzegawcza. Długie rude włosy spięte szeroką spinką z kości słoniowej. Megan Swan prowadzi Ekspres – elegancką kawiarnię mieszczącą się w składzie wycofanych z eksploatacji wagonów kolejowych, które stoją na opuszczonym odcinku torów w pobliżu centrum Faversham. Kawiarnia słynie z przytulnej, kameralnej atmosfery i doskonałej herbaty, która zawsze cieszy się dużą popularnością (w sezonie klienci muszą rezerwować stoliki z co najmniej dwutygodniowym wyprzedzeniem). W prywatnej kabinie Ekspresu spotykał się raz w tygodniu klub książki Nell Quince.

Cytat: *„Słuchajcie, tak długo, jak ludzie będą tu przychodzić, ta sprawa nie będzie mnie przesadnie niepokoić. To tragiczne i przykre, ale dla reszty z nas życie toczy się dalej, a ja wciąż mam biznes do prowadzenia. Siadają panie i coś zamawiają, czy mogę już wrócić do swoich obowiązków?”*

Bella Brown, emerytka

Ciekawska. Krzepka. Przez cały czas, nawet w środku lata, nosi obszerny płaszcz we wzór typu „paisley” i niebieską siatkę na włosy. Bella Brown jest po osiemdziesiątce, ale jej umysł jest wciąż jak brzytwa. Jest członkinią klubu książki Nell Quince, Damy Wolności, który spotyka się raz w tygodniu w wagonie Ekspresu, aby dyskutować o romansach Vivian le Fay. Podobnie jak Znawczynie, Damy są znane z zaangażowania w lokalne wydarzenia. Powieści romantyczne rozwijają jednak inny zestaw umiejętności do rozwiązywania zagadek niż dzieła Robin Masterson, więc Damy są zdecydowanie mniej skuteczne.

Cytat: *„Oczywiście, że o was słyszałyśmy. Znawczynie Zbrodni, tutaj w Faversham! Nell była zachwycona, że przyjeżdżacie! Oczywiście, powinniśmy były się domyślić, że stanie się coś złego. Nie obwiniam was oczywiście, kochane, ale kłopoty wydają się za wami podążać”.*

Zasada specjalna: *Jeśli Bella uzna, że to bezpieczne, a Znawczynie zdobędą jej zaufanie, emerytka może ujawnić, że w Faversham miała miejsce seria dziwnych wydarzeń, które Damy Wolności badały. Jest świadoma istnienia Akuszerek Odurzającej Otchłani, ale nie wie o nich nic więcej niż same Znawczynie. (Jeśli Znawczynie nie odkryły jeszcze Akuszerek i uzyskają wynik 12+ w ruchu Wścibskim, Bella może posłużyć jako okazja do wprowadzenia Akuszerek do gry).*

Miejsca

Biblioteka dla dzieci

Feeria barw, pluszaki i jaskrawe mozaiki na ścianach.

Namaluj scenę: *Jaka książka, która wydaje się zbyt anachroniczna jak na miejsce dedykowane dzieciom, spada z biurka Lorraine Billingsley?*

Hotel Milczący Kruk

Ciepły ogień w kominku. Delikatny zapach cytrynowej pasty do mebli. Szafka w holu wypełniona starannie ułożoną ceramiką Wedgwood.

Namaluj scenę: *Jakie dowody wskazują na to, że poprzedni goście opuścili hotel w pośpiechu?*

Cho na Ciacho

Ściana za ladą w Cho na Ciacho pokryta jest certyfikatami, medalami i wycinkami prasowymi, które opowiadają historię odnoszącego sukcesy, nagradzanego biznesu.

Długa, posępna herbatka upiórów Chris Dissette

Uwaga: Ta Tajemnica zawiera elementy, które mogą pojawić się dopiero po odblokowaniu trzeciej warstwy Mrocznego Spisku.

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

Państwo Cole są nowymi mieszkańcami Brindlewood Bay, którzy porzucili swoje tajemnicze, ale prawdopodobnie lukratywne zawody w Nowym Jorku, aby przenieść się do uroczego nadmorskiego miasteczka. Wyremontowali stary dom (będący niegdyś częścią farmy Stocktonów) na obrzeżach i utworzyli Dom Przebiśniegów, nowy hotel w Brindlewood Bay. Znaczący przybyszą do Domu Przebiśniegów i zamierzają skosztować specjalności Cole'ów, czyli najlepszej popołudniowej herbatki w całym Brindlewood Bay. Herbata serwowana jest w salonie.

Namaluj scenę: *Ogień wesolo trzaska w palenisku, ogrzewając pomieszczenie i tworząc senną, duszną atmosferę. Salon jest elegancki, urządzonego w stylu wiktoriańskim. Co nie pasuje do tego wystroju lub wskazuje na mało wyszukaną przeszłość domu?*

Znawczyńie zostały tu zaproszone przez starą przyjaciółkę jednej z nich, Letitię Dawes, która właśnie przyjechała do miasta. Była dziennikarką śledczą, a obecnie jest freelancerką piszącą artykuły podróżnicze i rozrywkowe, które finansują jej emeryturę.

Pytanie wprowadzające: *W młodości Letitia była twardo stawiającą po ziemi dziennikarką. W tamtych czasach byłyście bliskimi przyjaciółkami, choć życie ostatecznie was rozdzieliło. Jaką ważną historię pomogłaś jej rozpracować i w jaki sposób razem rozpętałyście tym piekło, którego skala może zaskoczyć ludzi, którzy znają cię teraz?*

Letitia chętnie pogada ze starą przyjaciółką przy herbatce, a pozostałe Znawczyńie mogą do nich dołączyć lub poszukać innego towarzystwa. Zapytaj graczek, jakimi łakociami delektują się ich postacie przy herbatce – wszystko jest tu wyjątkowe. Dodatkowo poświęć chwilę na przedstawienie wszystkich Podejrzanych, którzy są obecni w salonie: Ewy, Phoenixa, Percy'ego, pani Carfax, Lary i Damiena. Zastępca szeryfa Brett oraz Abraham Stockton mogą zostać przedstawieni później.

Letitia uzasadnia swoją wizytę w mieście pracą nad artykułem do bostońskiej gazety na temat tego hotelu. Rozbawiają ją wszelkie insynuacje dotyczące tego, że przyjechała w pogoni za soczystą sensacją.

W pewnym momencie, podczas spotkania przy herbatce, Letitia pada martwa.

Momenty

- ☞ Szmer przyciszzonej rozmowy przerywanej brzękiem srebrnych sztućców i porcelanowych filiżanek.
- ☞ Kanapki ułożone na wielopoziomym stojaku: z sałatką jajeczną, z ogórkiem, z wędzonym łososiem, z pieczoną wołowiną, z szynką i z sałatką z kurczaka.
- ☞ Odległy warok odkurzacza używanego do sprzątnięcia pokoju.
- ☞ Zmieniające się stroje Percy'ego: kelner, cukiernik, zwykły kucharz, boy hotelowy, ogrodnik, detektyw noir, dama w opalonych, grecki aktor.
- ☞ Książka wysuwa się ze swojego miejsca na półce z kliknięciem przypominającym uruchomioną dźwignię i pobliski kominek odsuwa się, ujawniając tajny pokój (tylko jeśli została odblokowana trzecia warstwa Mrocznego Spisku).
- ☞ Podejrzany zaznacza swoją dominację nad innym Podejrzany, ukradkiem stając na jego stopie.

Podejrzani

Eva Cole, właścicielka hotelu

Idealna niczym porcelanowa lalka. Bezwzględna. Kosztowny, ale skromny strój pod nieskazitelnym fartuchem. Pierwsza połówka z pary prowadzącej hotel. Jest wyjątkową piekarką. Zależy jej na jak najszybszym i najdyskretniejszym rozwiązaniu tej nieprzyjemnej sytuacji. Zauważa, że Letitia nie zgłosiła żadnych alergii pokarmowych.

Cytat: *„To oczywiście tragedia, że ta pani zmarła w naszym salonie. Mam nadzieję, że to się nie powtórzy, choć niestety statystycznie jest to realne ryzyko w przypadku naszej docelowej grupy wiekowej gości”.*

Phoenix Cole, osoba właścicielska hotelu

O posagowej figurze. Czarujące. Strój imitujący wiktoriański styl. Druga połówka z pary prowadzącej pensjonat. Teatralnie zszokowane śmiercią Letitii. Górnolotnie, uprzejmie i ostrożnie stara się nie zobowiązywać do żadnego konkretnego działania lub oświadczenia. Jeżeli nie zostanie rozproszone, będzie kręcić się wokół każdego, kto bada dom, oferując „pomoc”.

Cytat: *„Och, to wszystko jest tragicznie smutne. To musi być dla pań straszne, wiem, dla mnie też. Biedna kobieta, tak się cieszyłam na jej pobyt tutaj. To okropne”.*

Percy Underwood, pracownik

Młody. Przystojny. Ubiera się w różnorodne (ale przesadne) uni formy i kostiumy. Percy jest miejscowym młodzieńcem aktualnie

zatrudnionym w charakterze kelnera / dozorca / osoby do wszystkiego w Domu Przebiśniegów. Pragnie sławy i pieniędzy, które planuje zdobyć gdziekolwiek poza Brindlewood Bay, ale jak dotąd wszystkie jego zamiary wyjazdu spęły na niczym.

Cytat (po przebraniu się w kostium Sherlocka Holmesa): *„Martwa dziennikarka... salon peten podejrzanych... fragment farmy o mrocznej przeszłości w mieście z mrocznymi sekretami... Gra się toczy, drogie panie! Ten strój? To nic takiego, po prostu miałem go pod ręką”.*

Zastępca szeryfa Brett Anderson, przedstawiciel prawa (mniej więcej)

Mięśniak. Pomocny. Ubrany w zadbane mundur, o rozmiar za ciasny. Zastępca szeryfa Anderson jest najmłodszym i najmniej doświadczonym zastępcą w Brindlewood Bay i zwykle można go zobaczyć na patrolu rowerowym w turystycznych częściach miasta. Został tutaj wysłany, ponieważ wydawało się, że śmierć nastąpiła z przyczyn naturalnych, więc nie wymaga dochodzenia. Jest po uszy zakochany w Percym.

Cytat: *„Chyba powinniśmy... no wie pani... zabezpieczyć miejsce zbrodni? Jestem prawie pewien, że powinniśmy to teraz zrobić... Hej, czy ktoś widział Percy'ego Underwooda?”*

Lara Sanchez, prowadząca podcast

Modna. Odważna. Dużo czarnych ubrań. Prowadzi podcast Małe miasto – wielka zbrodnia!. Twierdzi, że zatrzymała się w Domu Przebiśniegów, ponieważ oferował atrakcyjne zniżki na portalu wyszukiującym okazje cenowe. Jeżeli Znawczyńie mają już na swoim koncie rozwiązane Tajemnice, Lara jest tu z zamiarem nagrania o nich reportażu. W przeciwnym razie jest to tylko przystanek w podróży na Zbrodnikon w Montrealu. Przeprowadziła kiedyś wywiad z Letitią na temat nierozwiązanej historycznej sprawy.

Cytat: *„Podeszła do mnie starsza kobieta, jej kroki spowalniały zaawansowany wiek, ale widziałam determinację w jej oczach. Ręce miała sękatę niczym drzewo Jozuego, a twarz pooraną jak górską grań. Jakie tajemnice kryły oczy tej staruszki? Jaka zapomniana prawda zostanie ujawniona? Cześć, zanim cokolwiek powiesz, czy możesz podpisać tę zgodę?”*

Pani Carfax, gościni

W podeszłym wieku. Słabowita. Warstwy podziurawionych przez mole tkanin. Pani Carfax jest mieszkanką Domu Przebiśniegów od dnia jego otwarcia. Trudno orzec, skąd się tu wzięła i co teraz robi. Wydaje się, że opuszcza swój pokój tylko po to, by zejść na herbatę i zagrać w warcaby. Poza tym jest tajemniczą postacią snującą się po hotelu.

Długa, posępna herbatka upiórów Chris Dissette

Cytat: „Masz ochotę na partyjkę warcabów, kochanie? Uwielbiam warcaby. Niektórzy nazywają je grą dla dzieci, ale to dlatego, że jest to gra taktyczna, a nie strategiczna. Rzecz jasna, strategię też lubię. Życie samo w sobie jest grą strategiczną, prawda? ... DAMKA!”

Damien Swallow, biznesmen

Śliski. Falszywy. Garnitur i nieodłączny zestaw słuchawkowy bluetooth, przez który nieustannie prowadzi głośne rozmowy telefoniczne. Damien pracuje dla firmy deweloperskiej. Twierdzi, że zatrzymał się w Domu Przebiśnięgów na krótki urlop, ale najwyraźniej jest tu w interesach. Można go zobaczyć wędrującego po mieście, sprawdzającego firmy i głośno dyskutującego przez telefon o tym, jak można je pozbawić aktywów i przebudować.

Cytat: „Och tak, cholera wie, ile wartości kulturowej... Jasne... Poza tym, gdyby zburzyć to miejsce i postawić mieszkania...”

Abraham Stockton, rolnik

Gburowaty. Rozczochrany. Kombinezon i czerwona koszula w kratę. Abraham Stockton był właścicielem farmy Stocktonów. Należała do jego rodziny od pokoleń, dopóki z jakiegoś powodu nie sprzedał jej Cole’om. Wydaje się, że darzy ich wielką niechęcią i nie wie, dlaczego w ogóle sprzedał im farmę.

Cytat: „Ta farma należała do mojej rodziny od pokoleń, aż od czasów „Rozbójnika Głębin”! Cole’owie nigdy nie rozumieją tego miejsca – nigdy nie rozumieją tego, co kupili. Ta ziemia jest wyjątkowa. Jest pełna tajemnic... Tajemnic, które ci zdradzi, jeśli będziesz umiał słuchać”.

Miejsca

Kuchnia

W kuchni znajduje się stary piec opalany drewnem, a całe miejsce sprawia wrażenie zatrzymanego w czasie. Wewnątrz unosi się słodki zapach wypieków.

Namaluj scenę: *Jakie widać w tym miejscu oznaki niezwykłej obfitości lub sezonowej różnorodności produktów?*

Pokoje

Dom Przebiśnięgów oferuje szereg tematycznych pokoi, od przesadnie fantastycznych i pełnych koronek po bardziej nowoczesne i minimalistyczne wystroje.

Namaluj scenę: *Co w wystroju pokoi lub ich nazwach wydaje się mroczne, ale jednocześnie łatwe do zignorowania?*

Biuro Evy

Niebieska brokatowa tapeta Wedgwood. Dużo naturalnego światła. Oprawione i podpisane zdjęcie Jane Leaf z programu Szal przesmacznych wypieków.

Namaluj scenę: *Co widzisz, rozglądając się po biurze, co wskazuje, że Eva jest sprytną i bezkompromisową bizneswoman?*

Sypialnia Evy i Phoenix

Duże kompozycje kwiatowe w wazonach Blue Willow. Męski garnitur wiszący na stojaku. Zapach bergamotki i drzewa sandałowego.

Namaluj scenę: *Co widzisz, rozglądając się dookoła, co wskazuje, że małżeństwo Cole’ów jest małżeństwem z rozsądku?*

Ukryty pokój (tylko jeśli odblokowana została trzecia warstwa Mrocznego Spisku)

Małutki pokój, ledwo wystarczy w nim miejsca na mały kominek i kilka foteli.

Namaluj scenę: *Co daje ci pewność, że jest to sekretne miejsce spotkań Akuszerek Odurzającej Otchłani?*

Tereny dookoła hotelu

Stare pola farmy Stocktonów zostały ponownie zagospodarowane. Ogrody owocowe i warzywne, które wydają się rosnać wyjątkowo bujnie, otoczone są rzadkim lasem.

Namaluj scenę: *Co wydaje się szczególnie nienaturalne lub dziwne w tej sielankowej scenerii?*

Jaskinie

Pod kwitnącymi ogrodami owocowymi i warzywnymi znajduje się labirynt jaskiń, do którego prowadzi wejście po jednej stronie wzgórza. Jaskinie są naturalne, ale istnieją dowody na to, że były wykorzystywane przez lata – ścieżki, poręcze, wydrążone nisze na latarnie.

Namaluj scenę: *Te jaskinie były w przeszłości wykorzystywane do mrocznych, rytualnych celów. Co daje ci tego pewność, gdy rozglądasz się dookoła?*

Zasada specjalna: *Bez względu na porę, w jaskiniach panują zawsze „nocne warunki”, więc mając do wyboru ruch Dzienny/ Nocny, wybieraj zawsze Nocny dla tego miejsca.*

Wskazówki

- ☞ Szklanka zatrutego soku z granatów.
- ☞ Ozdobna skrzynia z białymi komżami.
- ☞ Zestaw aktów własności ziemi, dobrze ukryty.

- ☞ Skrytka z falszzywymi dokumentami tożsamości.
- ☞ Obcesowe oskarżenie Cole’ów, publiczne lub prywatne.
- ☞ Historia zaginięć powiązanych z farmą Stocktonów.
- ☞ Bilet na najbliższy autobus z miasta.
- ☞ Kopie intymnych i obciążających zdjęć w taniej kopercie z niebielonego papieru.
- ☞ Kajdanki na słupkach łóżka.
- ☞ Notatnik Letitii, szczegółowo opisujący w stenogramie historię anonimowej osoby.
- ☞ Korupcja w organach ścigania.
- ☞ Dowody na to, że pani Carfax była za młodu postawiona w nieoczekiwanej sytuacji.
- ☞ Strony wyrwane z księgi gości.
- ☞ Skradzione przedmioty w szafce Percy’ego.
- ☞ Zmodyfikowany plan piętra Domu Przebiśnięgów, na którym znajduje się ukryty pokój (tylko jeśli została odblokowana trzecia warstwa Mrocznego Spisku).
- ☞ Szafa pełna nieodebranych bagaży.
- ☞ Mroczny sekret dotyczący (wybierz) Stocktonów / pani Carfax / Percy’ego Underwooda / kogoś innego.
- ☞ Moździerz z tłuczkiem i trującymi roślinami.
- ☞ Ciało ukryte w strachu na wróble.
- ☞ Częściowo spalony list wyrażający zaniepokojenie kultem.
- ☞ Seria wywiadów na temat rytualnych aktów przemocy.
- ☞ Skarb uznany za zaginiony.

Wskazówki Otchłani

- ☞ Wykrzywiona twarz objawiająca się w płomieniach ognia, szepcząca o strasznych sekretach, których była świadkiem.
- ☞ Mająca w cieniach sylwetka ciemnej, kudłatej bestii – może dużego psa, a może istoty humanoidalnej; znika, gdy się do niej podejdziesz.
- ☞ Cząstka owocu, z której po przekrojeniu wycieka świeża, ciepła krew. Cząstka gnije na twoich oczach.
- ☞ Dźwięk kroków i śmiech, które prowadzą do ukrytego ludzkiego szkieletu.
- ☞ Ubrani na biało kultyści śpiewający w kręgu płonących pochodni; wewnątrz niego widać szamoczącą się postać – a może jest to jedynie złudzenie spowodowane migoczącym światłem.
- ☞ Niepodważalny dowód na to, że jaskinie pod farmą Stocktonów są w jakiś sposób święte dla Akuszerek Odurzającej Otchłani (tylko jeśli została odblokowana trzecia warstwa Mrocznego Spisku).

Kozły ofiarne Aaron Burkett

Uwaga: Ta Tajemnica obraca się wokół okultystycznej i inicjacyjnej natury kayfabe – iluzji rzeczywistości walki tworzonej w profesjonalnym wrestlingu, która dla zwiększenia atrakcyjności jest wyreżyserowanym przedstawieniem. Część Podejrzanych ma przypisane dodatkowe cytaty i opisy, a wytłuszczona czcionka zaznacza, że stanowią elementy kayfabe.

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

Znawczynie Zbrodni biorą udział w gali wrestlingu odbywającej się w liceum Solomon Heinkelwood. Nie są to występy w guście starszych pań, ale bratanek jednej ze Znawczyń występuje w tym widowisku jako „Ulix Klamra”. Rozwiązał niedawno kontrakt z Ligą Wrestlingu Gauntlet, największą firmą wrestlingową na świecie, a dzisiejszy wieczór jest jego powrotem do Mistrzostw Northeast Wrestling.

Pytanie wprowadzające: *Która z was jest jego stryjenką? Dlaczego rozwiązano z nim kontrakt?*

Podniszczony ring wrestlingowy, ołtarz zwyrodniałych fikcji, stoi na środku boiska do koszykówki, otoczony morzem składanych krzesel. Nad głowami zebranych wiszą proporczyki i banery z zeszlórocznych zawodów. Drużyna sportowa liceum SH, „Morski Król”, cieszyła się kiedyś chwałą, ale te czasy wydają się dawno minione. Na składanych stołach wyłożone są na sprzedaż nostalgiczne pamiątki: DVD, zdjęcia z autografami, repliki pasów mistrzowskich, figurki i wiele innych. Młodzi zapaśnicy o niepoobijanych twarzach rozkładają koszulki, których nowość można poznać po intensywnym zapachu nadruków.

Wszystkie miejsca są zajęte. W powietrzu czuć oczekiwanie. Na przemoc. Na zwycięstwo i strach przed porażką. Tani toner czarno-białych ulotek z listą walk rozmazuje się pod kciukami. Niedorzeczni w prawdziwym życiu przeciwnicy idealnie pasują do tej areny współdzielonej fantazji.

Faworytem jest rudowłosa Clayton „Ziemiowstrząs” Barbarossa z twarzą wykrzywioną w złośliwym grymasie i pasem mistrzowskim w dłoni. Od ponad 200 dni, wraz ze swoimi kolegami z drużyny Niepokromionych, jest królem Mistrzostw Northeast Wrestling.

Światła nad głowami przygasają, a główny reflektor rozjaśnia ring. Ulix i Clayton stoją w przeciwległych narożnikach, pas mistrzowski lśni diamentami i wypolerowanymi płytami. Panujący mistrz udziela promo – wywiadu, w którym porównuje powrót Ulixa Klamry do Mistrzostw NEW do powrotu Odysusza do Itaki. Uważa, że jest tak jak homerycki bohater zdeterminowany, by odzyskać swój tytuł oraz

pas, które wcześniej porzucił dla większej chwały. Jednak wiele się zmieniło, odkąd Ulix odszedł do Ligi Gauntlet i powrócił z niej z pakietem porażek. Kolejka do tytułu jest długa, a jej koniec znajduje się poza budynkiem. Młot Hartigan, pretendent numer jeden do mistrzostwa, który kiedyś tworzył z Ulixem tag team, wślizguje się na matę, kładzie swój tytuł na szali i nalega, aby dzisiejsza główna walka odbyła się między trzema zawodnikami. Clayton przyjmuje propozycję Młota, ale tylko pod warunkiem, że Ulix i Młot pokonają najpierw Niepokromionych.

Na jego twarzy pojawia się uśmiešek sadysty, rozbrzmiewa muzyka i zza kurtyny wyłaniają się Niepokromieni – Frank Brody i Wściekły Pies Mendoza.

Ulix Klamra i Młot Hartigan walczą z zawodnikami Clayтона, Niepokromionymi, aby zakwalifikować się do dzisiejszej głównej walki, w której trzech zawodników będzie konkurować o tytuł mistrza. Ulix poprosił was, abyście nie wychodziły wcześniej, twierdząc, że całe show będzie warte obejrzenia.

Bliźniaczki Naparstnice walczą z Satanistycznymi Doktorami Śmierci. Bliźniaczki to dawny mistrzowski tag team, który próbuje przerwać swoją złą passę. Czerpią energię od wiwatującego tłumu i podejmują ostrą, ale uczciwą walkę, porzucając swoje stare sztuczki.

Alphonse „Paw” Bentley walczy z niecnym El Toro, którego menadżerką jest Szalona Marie Martel. Kobieta zaoferuje swoje usługi w narożniku zwycięzcy. Na razie jest lojalna wobec El Toro, ale ten zaprowadził ją już tak daleko, jak mógł.

Przyszłość mierzy się z przeszłością. Mistrzostwa Northeast Wrestling odradzają się we krwi i pocie rywalizujących.

Niech każda z graczek opíše scenę w trakcie którejś z walk, kiedy jej Znawczyni odczuwa strach lub żywi nadzieję w związku z wydarzeniami na ringu. Możesz do tych scen wprowadzić Podejrzanych, którzy mogą w nich uczestniczyć lub przeszkadzać. Graczka siedząca po lewej stronie od tej, która opowiada scenę swojej postaci, typuje zwycięzcę zgodnie ze swoją oceną sytuacji. Jeśli którakolwiek z graczek odblokowała Koronę Otchłani u swojej Znawczyni, możesz również podczas jednej z walk ujawnić Wskazówkę Otchłani.

Po walce Pawia z El Toro następuje krótka przerwa, podczas której Podejrzany (do wyboru) znajduje Clayтона Barbarossę martwego pod prysznicem: nagiego, przemoczonego i zwisającego z pętli przymocowanej do głowicy prysznicza. Dariusz Armstrong, konferansjer, wkracza na ring i informuje publiczność, że doszło do incydentu, ale show będzie kontynuowane po dłuższej przerwie. Publiczność jest poruszona i chce wiedzieć, co się stało. Zastępca szeryfa Roy Kimble, który zna reputację Znawczyń, podchodzi do nich i prosi o pomoc w rozwiązaniu tajemnicy. Nagrania z kamer

bezpieczeństwa umożliwiły zawężenie czasu dokonania zbrodni, a większość Podejrzanych jest na miejscu, więc wszyscy muszą zostać tu, gdzie są.

Walki zostaną wznowione i odbędą się jeszcze dwie, zanim battle royale – zamiast obiecanego starcia trzech wrestlerów – zakończy całe wydarzenie. Ulix jest ostatnim zawodnikiem, który utrzymał się na macie, więc tłum skanduje jego imię i oklaskuje jego sukces. Jednak nikt poza linami ringu nie wie, dlaczego doszło do tej zmiany.

Namaluj scenę: *Co wskazuje na to, że miłość do sportu wznosi się ponad granice społeczne w Brindlewood Bay?*

Momenty

- ☞ Grupa dwunastolatków bez koszulek i z pomalowanymi twarzami nakręca się nawzajem, wyginając się, warcząc i krzycząc.
- ☞ Kilka neonowych transparentów z hasłami: „Jestem gotowy upuścić Młot!”, „Pawiu! Jestem twoją Pawicą!”, „Szatańscy Doktorzy Śmierci ukradli moje serce... i moją DUSZĘ!!!”, „El Toro na pastwisko!” i „Sophia ŚMIERDZI!!!!!”.
- ☞ Para zapaśników kołtuję się na środku ringu, bez końca wymieniając słabe ciosy, aż w końcu jeden z nich zostaje dostatecznie zmotywowany przez publiczność i wykonuje niszczycielski dropkick.
- ☞ Wrestler stoi na szczycie słupka i zagrzewa publiczność; następnie wyskakuje w powietrze, aby wykonać diving splash, ale jego przeciwnik odtacza się na bok i w efekcie napastnik uderza z hukiem o deski ringu... co zmienia bieg walki.
- ☞ Wrestler w szatni zdejmuje swoje slipy w kolorze oberżyny i przechadza się nago przed Znawczyniami Zbrodni.
- ☞ Z kolicy parkingu wystrzelują fajerwerki. Z początku zdezorientowani ludzie próbują się chować przed wybuchami, ale po chwili, gdy zdają sobie sprawę, że są bezpieczni, zaczynają wiwatować.

Podejrzani

Zastępca szeryfa Roy Kimble

Pas na broń z pustą kaburą. Tytoń do żucia pod dolną wargą. Spluwa śliną do aluminiowej puszki. Pracuje jako ochroniarz gali. Uważa profesjonalny wrestling za totalną głupotę i odmawia respektowania kayfabe. Bierze jednak ich pieniądze. Odkąd Clayton znokautował go na lekcji samoobrony i wyśmiał, Roy żywi do niego urazę.

Cytat: *„Wiecie, że oni wszyscy tylko zgrywają twardzieli, nie? Banda oszustów i stek bzdur. Ziemiowstrząs był niby wielkim twardzielem, ale samotna śmierć pod prysznicem nie wydaje mi się zbyt twardzielska”.*

Kozły ofiarne Aaron Burkett

Sophia Zbysko, promotorka

Skórzana kurtka. Ciasny kok. Silna. Należy do trzeciego pokolenia promotorów wrestlingu; firma jej dziadka upadła, jak większość w tej branży, wraz z upowszechnieniem się telewizji kablowej. Słyszała, że Barbarossa miał ambicje. Prawdopodobnie chciał promować się, bez jej zgody, wykorzystując pas mistrzowski, przez co poczuła się zlekceważona. To ten sam pas, którego używał jej dziadek jeszcze za czasów systemu terytorialnego.

Cytat: „Spektakl musi trwać. Ktoś umiera na ringu? Walczysz w jego krwi. Dotyczy to każdego. Stworzę kolejnego mistrza”.

Szalona Marie Martel czyli Olivia Hardy

Burza włosów. Dopasowana sukienka. Uderza mocnym prawym sierpowym. Pitbull w narożniku. Jest menadżerką El Toro. Żona Billy’ego Cassidy. Prywatnie pracuje jako ratowniczka medyczna i ostrzegała Barbaroszę przed lekami, które tykał, aby ukoić dokuczliwe skutki kontuzji. Emocjonalnie rozbita, ale utrzymuje maskę kayfabe. Sądzi, że mogło dojść do jakiejś zdrady.

Cytaty: „Jestem dumna z tego, co osiągnęliśmy. Zastugujemy na to, by być na szczycie!” - „Ten biznes pochłaniał go żywcem. Nie każdy może pozostać na szczycie. Bez względu na to, jak bardzo chce tam być”.

Jimmy Prichard, booker

Okulary. Łososiowy garnitur i niebieski krawat. Utyka. Łowca talentów i naczelny booker – reżyser walk. Pracował dla dziadka Sophii. Były booker LWG. Kocha ten biznes, ale biznes nie kocha jego. Dwa miesiące temu, podczas dzielenia forsy za poboczną walkę, wdał się w bójkę na pięści z Claytonem. Rok temu Jimmy chciał odebrać pas Claytonowi, ale ten wymigał się od ustawionej walki lub zapłacił przeciwnikowi, by jednak się poddał.

Cytat: „Co za złamany, ohydny kutas. Clayton Barbarossa był jednym z tych niewielu wrestlerów, którzy, gdy nie potrafili kogoś przekonać, to go pogrążyli”.

Darius Armstrong, konferansjer

Trzeszczący w szwach garnitur. Kulturysta amator o napompowanych mięśniach klatki piersiowej. Konferansjer ringowy i komentator. Chce przejść do pracy na ringu, bo LWG przestało odbierać od niego telefony. Przechwala się, mówiąc o swojej wartości, ale jest niepewny siebie. Clayton był dla niego mentorem, choć potrafił znęcać się nad nim emocjonalnie.

Cytat: „To straszne, co się stało, i w ogóle, ale to może być dla mnie szansa. Jak pani myśli?”

Alphonse „Paw” Bentley czyli Dalton Street

Pelen seksapilu człowiek ze stali. Wnosi na ring dwie puszki różowego wina, które wypija przed walką. Wschodząca gwiazda z Los Angeles. Sophia zaaranżowała jego walkę z El Toro. Barbarossa odebrał go z lotniska i podczas jazdy rozmawiali o przyszłości. Clayton powiedział Daltonowi, że niedługo mu pomoże. Dociśnięty wyzna, że miał przewieźć kontrabandę dla Claytona.

Cytaty: „Pewnie myślisz, że trafiam w sedno, ale kochanie, ja uderzam do głowy!” - „Wydawało się, że chciał spalić za sobą mosty. I teraz wygląda na to, że ktoś dopadł go pierwszy”.

Frank Brody czyli George Myers

Dzikie oczy, dzikie włosy, dziki człowiek. Wygina stalowe patelnie gołymi rękami. Powoli przeciąga kciukiem po gardle. Potowa Niepokromionych i kumpel Claytona Barbarossy. Pokłócili się poprzedniej nocy o dzisiejszy scenariusz walki. Frank uważał, że wystarczająco długo był w cieniu Claytona i należy mu się walka o mistrzostwo. Wiedział, że Clayton cierpi chroniczny ból, ale nie zwracał uwagi na lekarstwa, które tykał.

Cytaty: „Gdzie jest pas?!” - „Co do cholery, człowieku?! Miał po co żyć, szczególnie że LWG weszły wokół niego. Nawet gdyby stracił pas”.

Shane Kennedy, twórca filmów internetowych

Długa broda. Szeroki uśmiech. Kamera w ręku. Shane tworzy filmy dotyczące Mistrzostw NEW i publikuje je w internecie. Swoje produkcje montuje z materiałów zebranych przy użyciu dwóch kamer ręcznych i jednej statycznej. W zeszły weekend z powodu morderstwa odwołano festiwal dziedzictwa kulturowego i Shane nie dostał swojego wynagrodzenia. W związku z tym zgodził się, gdy Barbarossa zaproponował wykupienie nagrania z dzisiejszej gali za plecami Sophii. Niestety, czek został odrzucony.

Cytat: „Myśli pani, że to długo potrwa? Muszę zrobić to nagranie, żeby Sophia mi zapłaciła”.

Bliźniaczki Naparstnice czyli Mary i Lily Ellison

Najbardziej śmiertelne kwiaty Edeny. Lustrzane odbicia, magia bliźniąt. Szmaragdowe podkoszulki. Ogniście rude włosy. Trująca mgielka. Zmiana heel tag teamu – antagonistki stają się bohaterkami ringu. Najśladowsze osoby, jakie można sobie wyobrazić. Mary była w długotrwałym związku z Claytonem, ale nie zdołali znaleźć wspólnej wizji przyszłości. Po ich rozstaniu Clayton sypiał z mężatkami, nawet z żoną lokalnego gangstera. Mary chciała naprawić relacje między nimi i próbowała ponownie nawiązać z nim kontakt. Lily była serdeczna wobec Claytona, ale mu nie ufała. Opowie historię

o tym, jak Sophia poprosiła go kiedyś, żeby zapłacił za hotel, a on zmusił kogoś do uregulowania tego rachunku za niego.

Cytaty: *Mary:* „(Ika)”, *Lily:* „Ten drań złamał Mary serce. Zastużył na to, co go spotkało, nieważne, czy zrobił to sam, czy ktoś mu pomógł”.

Billy „Młoda Strzelba” Cassidy czyli Austin Hardy

Najszybsze przewroty na zachodniej arenie walk. Kowbojski kapelusze na zmierzwionych włosach i rozpięta koszula z perłowymi zatrzaškami. Zawsze z liną w rękach. Wrestler w dżinsach. „Młoda Strzelba” nie jest już taki młody. Podczas walki z Barbaroszą w zeszłym roku Clayton pchnął go biodrem na rozłożone przy ringu krzesło. Po tym wydarzeniu Billy przysiągł, że zabije Barbaroszę, jeśli tylko będzie miał okazję.

Cytaty: „To tragedia. Tak, były między nami nieporozumienia, ale wciąż byliśmy bractwem ringu”. - „Nigdy nie sądziłem, że ten dwulicowy porąbaniec sam sobie coś zrobi”.

Młot Hartigan czyli Roscoe Murdoch

Zadymiarz z piekła rodem, ale straightedger z łaski Boga. Zwykły facet. Na kursie kolizyjnym z Alphonse’em Bentleyem. Olbrzymi tors. Więzienne tatuaże pokrywają jego ramiona, wijąc się jak dym z płonącej opony. Siedział w więzieniu, ale wyszedł warunkowo za „dobre sprawowanie”. Teraz jego jedynym nałogiem są karty, mimo że często przegrywa.

Cytaty: „Widzę, że wiesz, czym jest ciężkie życie. Ja też. To jedzenie wieprzowiny z fasolą z puszek i tkwienie w ślepych uliczkach”. - „Nikt nie wchodzi w ten biznes tylko dla dobrej zabawy. Wszyscy pragniemy ryku publiczności i odrobiny kontroli. Każdy, kto mówi, że nie chce być na szczycie, kłamie”.

Miejsca

Gala wrestlingu

Odbywa się w sali gimnastycznej liceum Solomon Heindelwood, wypełnionej przebrzmiałą chwałą i świeżą krwią. W przedsiönku sali stoi duża szklana gablota upamiętniająca zwycięstwa licealnej drużyny Morski Król.

Namaluj scenę: *Jaką nagrodę, podarek lub pamiątkę z wczesniej prowadzonego śledztwa darzysz podobnym sentymentem? Dodaj tę rzecz do swojego Przytulnego Zakątka.*

Sezon na makabryczne dekoracje Jim Crocker

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 6

Lato się skończyło i rozpoczęła się jesień, a to oznacza, że nadszedł czas na coroczną wyprawę Znacznicy Zbrodni do Dyniowego Emporium. Ta najlepsza i najstarsza farma dyni w Brindlewood Bay oferuje atrakcje takie jak: przejażdżki wozem wyłożonym sianem, samodzielne zbieranie dyni, wizyta w wielokrotnie nagradzonym sklepie i piekarni gospodarstwa oraz, oczywiście, szalenie popularny konkurs dla dzieci budowania strachów na wróble. Już niedługo, gdy jesień w pełni się rozgości, ta farma, zlokalizowana na obrzeżach Brindlewood Bay, będzie pełna odwiedzających. Właściciele, Mort i Grace Billingsley, mają już swoje lata, ale nadal są dumni ze swojego prężnie działającego gospodarstwa, a ich dzieci pomagają im w utrzymaniu odpowiedniego przychodu.

Zwróć się tymi słowami do graczy, która odblokowała na karcie swojej Znacznicy Cię w ogrodzie: *Konie wyjeżdżają z zagrody i podążają w kierunku pola dyni. Na polach widzisz stworzone przez dzieci strachy na wróble. Który z nich przykuwa twoją uwagę? Co jest w nim niesamowitego?*

Rozpocznij scenę, w której Znacznicy, wraz z innymi mieszkańcami oraz kilkoma turystami, stoją przy rządku dyni. Teraz przedstaw wszystkich mężczyzn z rodziny Billingsleyów: Morta, nadzorującego pole i odpowiadającego na pytania, jego dwóch synów MJ i Todda, oraz jego brata Desmonda, który prowadzi traktor. Po scenie spotkania z tymi postaciami przenieś akcję do sklepu gospodarstwa i przedstaw pozostałe osoby – Grace, a potem jej siostrę Charity oraz dwoje pracowników stoiska, Zoe i Ala.

Gdy Znacznicy dokonają już swoich zakupów i zamierzają za nie zapłacić, do sklepu wbiega zrozpaczony Mort, który błaga o wezwanie karetki: „To Desmond! On jest... on jest... on jest na polu!”. Mort załamuje się i zaczyna szlochać. Znacznicy wychodzą na zewnątrz – ich oczy przez moment dostosowują się do blasku zachodzącego słońca, zanim zauważają, że jeden ze strachów na wróble wygląda bardzo dziwnie. Po zbadaniu go odkrywają, że to Desmond w naciągniętym na głowę jutowym worku z domalowanym uśmiechem. Jego usta są sine, a oczy wytrzeszczone.

Na miejsce przybywa Ochotniczy Ambulans Brindlewood Bay, a po kilku minutach pojawia się też Hank Spratt, zastępca szeryfa hrabstwa Brindlewood. Spratt nalega, aby nikt się nie oddalał, ponieważ chce wszystkich obecnych przesłuchać.

Pytanie wprowadzające: *Która z was podjęła się niegdyś pracy sezonowej na farmie? Co ci się najbardziej podobało w tej pracy?*

Momenty

- ☞ Gromadka podekscytowanych dzieci z pomalowanymi twarzami: strach na wróble, klaun, arlekin i superbohater.
- ☞ Olbrzymi kruk siedzi, hałasując, na dyni, która zaczęła pękać; mały pies omija ptaka szerokim łukiem.
- ☞ Nosy zebranych wypełnia zapach korzennych przypraw: cynamonu, gałki muszkatołowej, goździków i imbiru, oraz wyraźna woń mokrego siana.
- ☞ Wóz z sianem, ciągnięty przez znużone konie, przetacza się drogą; grupa nastolatków siedzących na wozie głośno odśpiewuje piosenkę liceum Brindlewood Bay, a pośrodku nich tańczy maskotka, Pomocnik Bosmana Billy.
- ☞ Opadłe liście wirują, olśniewając kolorami jesieni: pomarańczowym, żółtym, złotym i brązowym.
- ☞ Para zręcznych wdów owiniętych w pikowane narzuty i ściskających kubki z parującym cydrem kłóci się o to, czy ciemny fiolet jest kolorem jesieni.

Podejrzani

Mortimer Billingsley, dyniowy patriarcha

Stara twarz. Stary kombinezon. Stare żarty. „Mort” Billingsley to uprzejmy i wytrwały, ciężko pracujący ziemianin. Cytuje Emersona i Thoreau podczas mierzenia poziomu pH gleby, które przeprowadza, aby upewnić się, że każda roślinka ma odpowiednie warunki. Nie lubi rozmawiać o pieniądzach. Tęskni za dziećmi kręcącymi się po domu. Brat Desmonda.

Cytat: *„W obliczu natury przez człowieka przebiega dzika rozkosz, pomimo jego prawdziwych smutków”. (R.W. Emerson, tłum. własne)*

Mort „MJ” Billingsley Junior, nieszczęśliwy syn

Pociągła, przyjazna twarz. Nowe w tym sezonie robocze spodnie marki Carhart. Zwalisty i powolny. MJ jest starszym z dwóch synów Billingsleyów i nienawidzi pracy na farmie. Chce wrócić do Bostonu, gdzie studiował, i znaleźć tam pracę biurową, ale wie, że złamałoby to serce jego matki. Dobrze dogaduje się z bratem, ale ma za złe ojcu, że po skończeniu nauki namówił go do powrotu do pracy na farmie. Bratanek Desmonda.

Cytat: *„Nie wiem, dlaczego oni wszyscy chcą dalej pracować na tej farmie. Sama ziemia jest warta sto razy więcej, niż mogliby zarobić na sprzedaży ciast i biletów na przejażdżkę wozem”.*

Todd Billingsley, piękny syn

Niczym model prezentujący bieliznę – przystojny i wysportowany. Idealnie znoszone dżinsy i flanelowa koszula. Uroczko naiwny. Todd, najmłodsze dziecko Billingsleyów, z nieporadnego nastolatka wyrósł niedawno na oszalałającego Adonisa, ale nie uderzyło mu to do głowy... jeszcze. Uprzejmy i pełen szacunku dla starszych. Naprawdę uwielbia pracę na farmie i wydaje się całkowicie obojętny wobec maślanych oczu nastolatków, które przyjeżdżają do gospodarstwa tylko po to, aby zrobić sobie z nim selfie. Wyluzowany w stosunku do reszty rodziny. Bratanek Desmonda.

Cytat: *„O hej, pani McCallister, te są naprawdę ładne! Mogę je zanieść do samochodu? Czy jestem singlem? A co? Chce mnie pani zaprosić na randkę? Rozumiem, pani córka. Nie, nie wiedziałem, że ona też jest singielką...”*

Grace Billingsley, dyniowa matriarchini

Wysoka i koścista. Ufarbowane na brązowo włosy ścięte w maminy długi bob. Wygodne brązowe spodnie rybaczki, bawełniana bluzka, fartuch z logo farmy. Bystra i konkretna. Zakochała się w Morcie, gdy jako nastolatka pracowała w gospodarstwie; to było dokładnie to życie, którego pragnęła. Bardzo dobrze radzi sobie z liczbami, jest w pełni odpowiedzialna za biznesową stronę farmy i sklepu. Lubi dzieci, ale cieszy się, że się wyprowadziły. Nie lubi się targować. Szwagierka Desmonda.

Cytat: *„Tak, Shop & Go bierze 4 dolary mniej za placki z jabłkami, Karen, ale obie wiemy, że gdyby były smaczne, kupowała-byś je tam, a nie tutaj. Więc tak, suma wynosi 24 dolary za dwa placki. Wszystko się zgadza”.*

Charity Haverton, dusza towarzystwa

Wysoka i chuda, z długim białym warkoczem. Spódnica farbowana metodą tie dye, koszulka zespołu Grateful Dead i znoszone kowbojskie buty. Prawdopodobnie upalona. Charity jest siostrą bliźniaczką Grace, ale łatwo je od siebie odróżnić ze względu na ich skrajnie różne style. Charity spędziła większość swojego dorosłego życia jako Deadhead, fanka Grateful Dead sprzedająca swoje wypieki na ich koncertach w całym kraju. Gdy zespół się rozpadł, wróciła na farmę i poprosiła o przyjęcie jej do pracy. Jest mistrzynią wypieków. Zajmuje się produkcją ciast i donutów, z których słynie sklep. Przeważnie trzyma się na uboczu. Jej mieszkanie znajduje się na poddaszu, nad sklepikiem. Sprzedaje zioło Zoe. Współpracownica Desmonda.

Cytat: *(wgrzyzając się w dyniową babeczkę, która jest już wystarczająco chłodna, by ją zjeść) „Ciagle powtarzam Grace i Mortowi, że powinni rozważyć spożywkę. Całe to dyniowe gównno jest w porządku, ale nie ma z tego zbyt wiele kasy”.*

Sezon na makabryczne dekoracje

Jim Crocker

Zoe Grant, studentka

Zadbana buzia i kręcone brązowe włosy. Spodnie do jogi i bluza Wyższej Szkoły w Brindlewood Bay. Znudzony wyraz twarzy. Zoe pracuje sezonowo. Uczy się pielęgniarstwa w WSBB. Pracowała tu przez całą szkołę średnią i choć nie jest to zabawa taka jak kiedyś, to nadal jest to przyzwoita praca – Billingsleyowie są uczciwi, a przynoszone współlokatorom czerstwe donuty, a od czasu do czasu także ciasta, cieszą się olbrzymim zainteresowaniem. Zoe kupuje marihuanę od Charity dla swoich przyjaciół, ale sama nie pali, bo ziolo powoduje u niej zbyt dużą senność. Współpracownica Desmonda.

Cytat: „To będzie 12,75 dolarów. Dyniowego dnia... To będzie 19,37 dolarów. Dyniowego dnia... To będzie 32,50 dolarów. Dyniowego dnia...”

Alejandro „Al” Diaz, z wizją na przyszłość

Duże oczy i schludny wygląd. Spodnie khaki i markowa koszulka polo. Spokojny, ale zaciekawiony. Al również uczęszcza do WSBB. Planuje w przyszłości wziąć udział w programie MBA i pracuje na farmie w charakterze stażysty, aby dowiedzieć się, jak działa biznes. Jest tu na tyle nowy, że podporządkowuje się pozostałym, ale też na tyle spostrzegawczy, że wie już o funkcjonowaniu farmy tyle, co dwaj synowie Billingsleyów razem wzięci. Zajmuje się głównie pracą biurową dla Grace, ale czasami pracuje w sklepie. Współpracownik Desmonda.

Cytat: „Cóż, tak, jest to wydatek kapitałowy, ale jak widać tutaj, amortyzacja sprzętu oznacza, że zysk netto wyniósłby 3%, gdybyś wymieniła kasy fiskalne w tym roku, zamiast z tym czekać”.

Miejsca

Pole strachów na wróble

Szereg kukiel wypchanych słomą, każda zawieszona na drewnianym palu wbitym w ziemię. Wszędzie pełno jest materiałów pozostałych po ich tworzeniu: kawałki siana, skrawki materiału, plamy farby akrylowej, stare ogrodniczki. Ukryty głośnik odtwarza składankę utworów: „When Doves Cry”, „Blackbird”, „I’m Like a Bird”, „Fly Like an Eagle” itp.

Namaluj scenę: Jeden ze strachów na wróble ma przypiętą niebieską wstążkę zwycięzcy. Jak myślisz, dlaczego to właśnie ten strach wygrał?

Pole dyniowe

Rzędy pękających dyń, głównie pomarańczowych i żółtych, ale także w nietypowych kolorach, takich jak niebieski i biały. Małe dzieci próbują podnieść dynie większe od siebie. Rodziny ustawiają się do artystycznie aranżowanych zdjęć.

Namaluj scenę: Jakie inne oznaki dostatniego życia widzisz?

Namaluj scenę (dla Znaczczyń, które mają odblokowaną Bładą maskę): To jest miejsce, w którym rzeczy wyrastają z ziemi, ale także do niej wracają. Skąd o tym wiesz?

Wejście do Dyniowego Emporium

Animatroniczny strach na wróble, Pan Guzikowy Nos, wita cię, gdy przekraczasz próg tego miejsca (nagrany głos to wyraźnie Mort Billingsley): „Witamy w Dyniowym Emporium! Mamy nadzieję, że fantastycznie spędzisz tu czas!”. W powietrzu unosi się zapach wypieków. Wszędzie wiszą girlandy z papierowych liści w jesiennych kolorach.

Namaluj scenę: Dyniowe Emporium to miejsce, które wzbudza fanatyczne oddanie lokalnych klientów. Jak brzmi jedna z pochlebnych opinii o farmie umieszczona na tablicy ogłoszeń przed sklepem?

Mieszkanie Charity

Psychodeliczne plakaty. Wyraźny zapach marihuany i przyprawy do ciasta dyniowego. Posąg bogini Kali z okularami przeciwsłonecznymi na oczach.

Namaluj scenę: Jakie pamiątki z dni spędzonych w trasie Charity umieściła na widoku, aby przypominać sobie, jak dobrze się kiedyś bawiła?

Wskazówki

- 👉 Plastikowa torba na kanapki pełna marihuany w nietypowym miejscu.
- 👉 Papierowa torba ze sklepu z napisem „KOCHAM CIĘ” nabazgranym szminką.
- 👉 Papierowa torba ze sklepu z napisem „NIENAWIDZĘ CIĘ” nabazgranym szminką.
- 👉 Jeden z Podejrzanych płoszy konie u wozu.
- 👉 Diagnoza lekarska wskazująca na nieoperacyjnego guza mózgu.
- 👉 Księgi rachunkowe farmy wykazujące duże wpłaty gotówkowe na „fundusz projektów specjalnych”.
- 👉 Kot z farmy, Dynio, zamknięty w nietypowym miejscu.
- 👉 Strach na wróble wypchany zużytymi banknotami pięcio- i dziesięciodolarowymi o łącznej wartości 2300 dolarów.
- 👉 Droga lornetka porzucona na ziemi.
- 👉 Pojedyncza rękawica robocza z wyraźnymi śladami zębów odciśniętymi na palcu wskazującym.
- 👉 Dwoje Podejrzanych w oddali oddających się namiętnemu pocałunkowi. Znikają, zanim dotrzesz do miejsca, w którym się znajdowali.
- 👉 Zapierająca dech w piersiach, idealna dynia Blue Hubbard, zmiądziona i pozostawiona do zgnicia.

- 👉 Pendrive z plikami tekstowymi wszystkich przepisów piekarni.
- 👉 Wniosek do Banku Spółdzielczego Brindlewood Bay o kredyt na farmę.
- 👉 Podpisana oferta od dewelopera na zakup farmy za oszałamiającą sumę.
- 👉 Podarty list windykacyjny grożący podjęciem kroków prawnych w związku z niespłaconymi długami, w którym brakuje perforowanej części z nazwiskiem odbiorcy.
- 👉 Pierścionek zaręczynowy z przepięknym diamentem, znaleziony wewnątrz wypieku.
- 👉 Podejrzany uciekający przed innym Podejrzany, obaj wyraźnie wściekli.
- 👉 Stos sześciu nowiutkich kart kredytowych na nazwisko Desmonda, z wciąż przyklejonymi naklejkami aktywacyjnymi.

Wskazówki Otchłani

- 👉 Strach na wróble, w oddali na polu, poruszający się o własnych siłach.
- 👉 Dynia wybrzusza się, pęka i wylatuje z niej rój pszczoł.
- 👉 Gęsty, mdły i obrzydliwie słodki zapach, który czują tylko Znaczczyń. Im dłużej przebywają na farmie, tym bardziej stają się on obojętnymi.
- 👉 Banknot o nominale 13 dolarów ze zdjęciem niezidentyfikowanego ojca założyciela. Po chwili jest tylko zwykłym banknotem dziesięciodolarowym.
- 👉 Jeden z koni u wozu wpatruje się w Znaczczyń intensywnym spojrzeniem; w jego oku widać zakapturzoną postać, która zbliża się do Znaczczyń, ale kiedy ta się odwraca, nikogo tam nie ma.
- 👉 Paragon ze sklepu, na którym wszystko napisane jest starożytną greką; jeśli zostanie przetłumaczony i zbadany, Znaczczyń dowiedzą się, że jest to fragment tekstu z grymuaru Eleithyon, który zawiera rytuały i zaklęcia związane z Eklejtyją, grecką boginią narodzin i położnictwa. Może stać się to podstawą do próby wykonania ruchu Okultystycznego.

Noc w muzeum (Wielorybniczym) Josh Horowitz

Uwaga: Muzeum Wielorybnicze jest doskonałym miejscem do ujawnienia szczegółów historii Brindlewood Bay, o ile została odblokowana druga warstwa Mrocznego Spisku. Jest to również dobre miejsce do odnalezienia ezoterycznych artefaktów związanych z Akuszerkami Odurzającej Otchłani, o ile została odblokowana warstwa trzecia.

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

Jest wieczór zbierania datków na Muzeum Wielorybnicze i Centrum edukacyjne. George Pollard, właściciel, dołożył wszelkich starań, aby wyciągnąć hojne datki na muzeum od każdego, kto jest znaczącą postacią w miasteczku. Darczyńców kuszą ulgami podatkowymi, losami na loterię czy po prostu okazją do pochwalenia się dobroczynnością.

Pytanie wprowadzające: *Która ze Znawczyń wspiera muzeum co roku, od momentu jego otwarcia? Skąd zna George'a Pollarda i dlaczego uważa, że jest to człowiek na właściwym miejscu?*

Wygląd zewnętrzny muzeum jest skromniejszy niż jego nazwa. Zajmuje wolnostojący budynek na końcu drogi, z przyzwoitym widokiem na morze – przynajmniej z parkingu. W muzeum prawie nie ma okien, aby dzienne światło nie uszkadzało eksponatów.

Namaluj scenę: *Jak przystrojone jest wejście do budynku z okazji zbiórki? Jakie dekoracje ustawiono w holu? Które eksponaty zostały przeniesione do magazynu, a które otrzymały honorowe miejsce na wystawie?*

Zbiórka pieniędzy wreszcie dobiega końca, a większość darczyńców udaje się do swoich domów na noc. W muzeum zostały jeszcze Znawczynie, które pochłonięte są rozmową z Edgarem Nickersonem, tegorocznym absolwentem posiadającym głębokie korzenie rodzinne w Brindlewood Bay, oraz jednym z Podejrzanych (nie może być to Sam Cooper). W pewnym momencie Edgar Nickerson odchodzi od swoich rozmówców, a po chwili zostaje znaleziony przez jednego z Podejrzanych w sali z wystawą scrimshaw – rzeźbionych kości waleni. Leży w kałuży własnej krwi, z harpunem wbitym w bok. W czasie nieobecności Edgara Podejrzani kręcili się po pomieszczeniach muzeum, więc każdy z nich jest potencjalnym zabójcą. Niedługo po zgłoszeniu na miejsce przybywa zastępczyni szeryfa Cooper, ale Znawczynie zdążyły już rozpocząć własne śledztwo.

Momenty

- ☞ Duży niebieski baner przy wejściu głosi: „Zapraszamy na wielorybią zbiórkę!”.
- ☞ Kelner zwinnie porusza się między gośćmi, trzymając w dłoni tacę z kieliszkami szampana.
- ☞ Nagranie różnorodnych pieśni wielorybów, płynące z głośników muzeum.
- ☞ Jeden z gości, robiąc dużo hałasu, teatralnie wyciąga książeczkę czekową i przekazuje darowiznę na rzecz muzeum.
- ☞ Mural przedstawiający Posejdoną i mnóstwo oceanicznych stworzeń: hippokampy, orki, gigantyczne homary, ośmiornice i stado krabów.
- ☞ Interaktywny wyświetlacz przedstawia codzienne życie marynarzy na statku „Rozbójnik Głębin”.

Podejrzani

George Pollard, właściciel muzeum

Niespokojny. Gładko uczesany. Smoking z wypożyczalni. George skupia się jedynie na losie muzeum, więc nie zdaje sobie sprawy z powagi zaistniałej sytuacji. Martwi się, że to krwawe zdarzenie doprowadzi do zakręcenia kurka z darowiznami.

Cytat: *„Na wystawie scrimshaw? Na podłodze? Jezu, te podłogi to zregenerowane drewno! Pochodzi z kadłuba „Rozbójnika Głębin”!”*

Sam Cooper, zastępczyni szeryfa

Z kawą w dłoni. Ubrana po cywilnemu. Zawsze odburkuje do telefonu komórkowego. Dopóki Sam nie dostała zgłoszenia o śmierci Nickersona, to był jej wolny dzień. Jest nieco rozgoryczona tym, że musi być teraz w pracy. Wydaje się niezainteresowana, a może rozkojarzona; jeden z eksponatów ciągle przyciąga jej wzrok, a kiedy sądzi, że nikt na nią nie patrzy, wpatruje się w niego. Tym eksponatem jest (wybierz jeden): walentynka marynarza / ster statku / szkic węglem przedstawiający wieloryba / coś innego.

Namaluj scenę: *Jak się czujesz, patrząc na ten eksponat? Dlaczego on wywołuje takie emocje?*

Cytat: *„Tak, szeryfie, szukam... Nie, jeszcze nic nie znalazłam... Nie, dopiero tu przyjechałam. Szeryfie, proszę... Tak. Dobrze. Porozmawiamy, kiedy skończę. Pa”*

Dr Katherine Berko, kustoszka

W okularach. Zmęczona. Unika tłumy. Dr Berko, akredytowana ekspertka w dziedzinie XIX-wiecznego wielorybnictwa przemysłowego, ma nieprzyzwoicie wysokie kwalifikacje na stanowisko w tak małej miejscinie. Ona to wie, Pollard to wie, bileter to wie. Niestety dla

niej, rynkiem pracy rządzą pracodawcy, a ona potrzebuje czegoś, co wypełni jej CV, aby mogła poszukać lepszej fuchy.

Cytat: *„Jedynymi dobrymi rzeczami tutaj były cisza i spokój... Jedynie dobre rzeczy w tym słonym szambie morskiej akademii, a teraz już ich nie ma... Biedny facet”*

Cornelius Absalom, filantrop

Uśmiechnięty starszy pan. Próbuje podtrzymać konwersację nawet po znalezieniu ciała Edgara. Po ukończeniu Morehouse College, Absalom zrobił lukratywną karierę w prawie finansowym. Teraz jest na emeryturze i mieszka blisko domu swojego dzieciństwa w Brindlewood Bay. Wspiera finansowo część lokalnych organizacji charytatywnych i non-profit. Muzeum Wielorybnicze, mimo że uważane za przyjemne, nigdy nie było jednym z jego ulubionych miejsc.

Cytat: *„Wszystko w porządku. Weźmy głęboki oddech. Co pan mówił o swojej wnuczce, profesorze? Zanim zaczęło się to całe... zamieszanie?”*

Audrey Nickerson, kuzynka

Niebieska koszula z kołnierzykiem. Oklapnięty rudy bob. Wciąż wydaje się być w szoku. Kuzynka zmarłego Nickersona. Audrey jest o kilka lat starsza od ofiary, ale jest niezwykle podobna do Edgara – tak bardzo, że jest to nieco niepokojące dla tych, którzy widzieli zwłoki. Istnieją plotki, że Audrey rzuciła studia, ale nikt nie zna powodu.

Cytat: *„Byliśmy do siebie tacy podobni, kuzyn Edgar i ja. Jako dzieci spędzaliśmy razem mnóstwo czasu – biegaliśmy po plaży, wybieraliśmy muszelki z piasku. Uwielbialiśmy wieloryby. Słyszeliśmy je, wie pani? Śpiewały swoją smutną pieśń pod falami. Nikt inny, poza mną i Edgarem, ich nie słyszał”*

Krish Chadha, były chłopak

Wypożyczony garnitur. Zmierzwione włosy. Kłóci się z policją przy drzwiach. Krish był przez pewien czas chłopakiem Edgara, ale w zeszłym roku się rozstali. Krish widocznie przyszedł tu ze względu na Edgara, ponieważ nigdy nie interesował się historią wielorybnictwa i jest splukany. Tymczasem utkwił na zbiórce na rzecz czegoś, co kompletnie go nie obchodzi.

Cytat: *„Nie, proszę posłuchać, jest późno, a mój... mój znajomy nie żyje. Chcę iść do domu napić się herbaty i pokrzywić czy coś. Musicie mnie wypuścić! Hej, niech mnie tu ktoś wesprze!”*

Profesor Schwartz, naukowiec

Chabrowa muszka. Sztruksowa marynarka. Omiata wzrokiem pomieszczenia w poszukiwaniu interesujących przedmiotów. Profesor Schwartz wyklada na zaskakująco znanym wydziale historii

Noc w muzeum (Wielorybniczym) Josh Horowitz

morskiej w Wyższej Szkole w Brindlewood Bay. Przy wydziale funkcjonuje też małe archiwum badawcze, które ma zwyczaj nabywać materiały zawsze od tych samych dealerów i przyjmować darowizny od tych samych zainteresowanych stron. Schwartz i Pollard nie przepadają za sobą.

Cytat: „Czy to...? Nie, to reprodukcja. Jaki sens ma muzeum, jeśli połowa eksponatów to reprodukcje? Ale przypuszczam, że tak właśnie jest w prywatnej placówce – zwłaszcza gdy jej właściciel a) jest sknerą i b) nie ma wykształcenia akademickiego”.

Miejsca

Hol muzeum

Większość darczyńców zgromadziła się w holu, który z okazji zbiórki dostał zupełnie nowy wystrój.

Namaluj scenę: *Które fantazyjne dekoracje wyglądają nie na miejscu w tym skądinąd dość surowym pomieszczeniu?*

Sala projekcyjna

Mała sala pełna niewygodnych foteli. Zazwyczaj są tu puszczone w zapętleniu półgodzinne filmy edukacyjne.

Namaluj scenę: *Wcześniej tego wieczoru wyświetlono tu film dokumentalny o wielorybnictwie. Jakie okropności przemysłowej rzezi zostały w nim pokazane?*

Sala wieloryba

Pod sufitem tego ogromnego pomieszczenia, którego ściany pomalowane są tak, aby wyglądały jak dno oceanu, podwieszony jest szkielet kaszalota, nie do końca wybielony.

Namaluj scenę: *Jak się czujesz, stojąc pod szczątkami tego majestatycznego stworzenia?*

Wystawa scrimshaw

Wystawione tutaj figurki wyrzeźbione z kości waleni (scrimshaw) są smukłe i misternie wykonane. Zostały stworzone przez znużonych żeglarzy podczas długich rejsów. Większość z nich przedstawia ryby, syreny, horyzont, marynarzy i inne rzeczy związane z życiem na statku. Inne ukazują abstrakcyjne kształty i symbole.

Namaluj scenę: *Jedna mniejsza gabłota ma wyraźnie inną zawartość. Co jest niezwykłego w scrimshaw w tej gablocie?*

Sklepik z pamiątkami

Sklepik jest pełen bibelotów i drobiazgów, lokalnych pamiątek, puzzli i innych przedmiotów poustawianych na półkach.

Namaluj scenę: *Czy kupiłaś coś w sklepiku z pamiątkami? Jeśli tak, to co? Dodaj to do swojego Przytulnego Zakątka.*

Pokoje obsługi

Obszar składa się z magazynu i przestrzeni biurowej. Pokój dla personelu wykorzystywany jest przede wszystkim przez dr Berko, jedyną pełnoetatową pracownicę. Dystrybutor wody wypuszcza bąbel powietrza, a małe radio ustawione jest na lokalną stację muzyki klasycznej.

Namaluj scenę: *W jaki sposób dr Berko uczyniła tę przestrzeń swoją własną?*

Wskazówki

- 👉 Odcisk buta o nietypowej podeszwie.
- 👉 Nieprzeczytane podanie o pracę.
- 👉 Szepty między dwoma Podejrzanymi, które ustają, gdy się zbliżasz.
- 👉 Rozbita gabłota z pustym stojakiem w środku.
- 👉 Brelok do kluczy przyciśnięty nogą krzesła.
- 👉 Roboczy e-mail do rzekomego „rywala”.
- 👉 Zakrwawiony scrimshaw zatopiony w ranie Edgara.
- 👉 Ukryte raporty finansowe.
- 👉 Wgłębienie w dywanie, kilka stóp od ciała ofiary.
- 👉 Palec u nogi poplamiony kroplami krwi.
- 👉 Praca magisterska Nickersona, z ostatnimi poprawkami nanie-sionymi innym charakterem pisma.
- 👉 Kolorowa nitka pozostawiona na czarnych zasłonach.
- 👉 Wizjer wywiercony w odosobnionym kącie.
- 👉 Portfel, opróżniony ze wszystkiego oprócz gotówki.
- 👉 Jednorazowe rękawiczki znalezione w koszu, na wierzchu śmieci. Są lekko rozciągnięte.
- 👉 Pusta koperta z napisem „Pilne” – nadawcą jest Narodowa Komisja Muzealna.
- 👉 Szczyryk z wygrawerowanym napisem: „Nie poddawaj się”.
- 👉 Encyklopedia tatuaży i ich znaczeń, z dwiema mocno zniszczonymi od użytkowania stronami.
- 👉 Pusta półka w sklepiku z pamiątkami, z etykietą informującą, że znajdowały się tu noże do otwierania listów.

Wskazówki Otchłani

- 👉 Stary i niepokojący szkic wieloryba pożerającego marynarza. Pomimo braku szczegółów i pośpiechu, w jakim został narysowany, oczywiście jest, że wieloryb ma ludzkie oczy.
- 👉 Czarny scrimshaw; każdy centymetr pokryty jest krętym, nieznanym pismem.
- 👉 Pierwsze rytualne szaty i laski Akuszerek Odurzającej Otchłani, błędnie opisane i wciśnięte do tekturowego pudełka (tylko jeśli odblokowano trzecią warstwę Mrocznego Spisku).
- 👉 Zawieszony szkielet wieloryba zaczyna się budzić. Kości stukają o siebie, gdy skręca kręgosłup, a następnie ponownie zastyga. Jego nowa pozycja różni się od starej, ale twój umysł zaczyna być coraz bardziej przekonany, że zawsze był w tej.
- 👉 Manifest oprawiony w popękana czerwoną skórę. Zawiera szczegóły dotyczące pozornie starożytnego obelisku wyciągniętego z dna zatoki i miejsca, w którym został znaleziony.
- 👉 Harpun z zardzewiałym ostrzem. Kiedy go dotykasz, czujesz ból i dezorientację żywych istot, na które polują nieznanne stwory pływające statkami o niepojętej konstrukcji. Czujesz strach – strach przed ludźmi, którzy najechali morze i wyrznęli twoje stado. Czujesz też wściekłość.

Notatki

Wesołych Świąt i Szczęśliwej Nowej Zbrodni Mads C. Turley

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 6

Zbliżają się Święta Bożego Narodzenia, a to oznacza, że nadszedł czas na Wielką Świąteczną Galę. Tegoroczna jest wyjątkowa, ponieważ waż miejsce, w którym się odbędzie – Sala Koncertowa BelCanto – obchodzi 50-lecie istnienia. Galę sponsoruje Manufaktura kartek świątecznych Ostrokrzew, która zaznacza swoją obecność banerami i pokazem limitowanej edycji pamiątek i ozdób. Przez cały tydzień trwania wydarzenia odbywają się koncerty chóru i orkiestry, kolacje organizowane dla całej społeczności, spotkania członków zarządu, a na koniec wielki bal i aukcja charytatywna.

Celia Domingo chce dogodzić swojej stryjnecce, jednej ze Znaczyń, plikiem biletów i wejściówek za kulisy gali.

Pytanie wprowadzające: *Trwająca tydzień gala oferuje coś dla każdego. Znaczący mają dostęp do wszystkich atrakcji. Na który z punktów programu gali każda z was czeka najbardziej?*

Niestety, Miles Greaves, szanowany założyciel i właściciel BelCanto, zmarł przed rozpoczęciem uroczystości. Z tego względu jego rodzina bierze udział nie tylko w gali, ale też w pogrzebie. Podczas stypy wnuk stryjeczny Greavesa, Nathan, upił się i przekonywał wszystkich, że Miles został zamordowany. Następnego dnia, po otwarciu BelCanto na pierwszy z koncertów galowych, Nathan został znaleziony martwy na głównej scenie. Stwierdzono, że przyczyną śmierci było uderzenie w tył głowy.

Prawdopodobieństwo popelnienia podwójnego morderstwa podczas największego świątecznego wydarzenia roku jest zbyt intrygujące dla Znaczyń, aby mogły to zignorować, a zdobyte wejściówki na pewno przysłużą się dotarciu do prawdy. Celia opowie Znaczący o najbardziej Podejrzanych osobach (ona sama jest na tej liście, ponieważ mogła widzieć się zarówno z Milesem, jak i Nathanem, przed ich śmiercią, ale Znaczący nie informują jej o tym).

Momenty

- 🕒 Olśniewający świąteczny pokaz świateł migających w rytm „The Carol of the Bells”.
- 🕒 Gdzieś w pobliżu nagły, głośny okrzyk „FIVE GOLDEN RINGS!” (z kołedy „The Twelve Days of Christmas”).
- 🕒 Idealny moment opadów śniegu, drobny świąteczny cud.
- 🕒 Model pociągu gwizdże, gdy wjeżdża na stację, zachwycając dzieci (także te wewnętrzne) śledzące jego ruch.

🕒 Długa, cierpliwa kolejka do zdjęcia z Mikołajem BelCanto, który siedzi na złotym tronie ozdobionym nutkami i instrumentami muzycznymi.

🕒 Szampański wodospad przystrojony jak choinka.

Podejrzani

Celia Domingo, utalentowana wokalistka

Przesadnie skromna. Czuła. Niska, o zmysłowym głosie i osobowości stworzonej do stand-upu. Celia jest absolwentką młodzieżowego chóru i produkcji musicalowych BelCanto. Wróciła do miasteczka, aby spędzić trochę czasu z dala od swojego narzeczonego po tym, jak odkryła, że zdradził ją z ich wspólnym przyjacielem podczas jej trasy koncertowej. Nie jest zbyt zadowolona z odkrycia, że on również tu przyjechał.

Cytat: *„Ta gala znaczy dla mnie wiele i cieszę się, że mogę tu być, aby pomóc uczynić ją jeszcze wspanialszą niż dotychczas. Myślałam, że będę w stanie uciec od wszystkich dramatów, opuszczając duże miasto – wracając do domu – ale wygląda na to, że jeden z nich podąży za mną, gdziekolwiek się nie udam. Ches twierdzi, że przyjechał, aby wypełnić swoje zobowiązania wobec gali, ale myślę, że tak naprawdę chce mnie odzyskać. A teraz jeszcze ta cała... śmierć. To wystarczy, aby powiedzieć: co za świąteczna bzdura!”*

Ches Oppenferi, były narzeczony Celi

Orli nos, dobrze obcięte włosy i opływowa sylwetka. Ches uwielbia przyciągać uwagę i zwykle udaje mu się ją zdobyć swoim dowcipem, urodą i przyjaznym nastawieniem do każdego napotkanego. Nie lubi być ignorowany. Wszędzie ląkanie zabawy i uwagi. Często przeprosza i nigdy nie ma na myśli połowy tego, co mówi lub robi. Zaangażował się w pomoc przy gali, zanim Celia z nim zerwała, i obecnie przebywa w pensjonacie Odpoczynek.

Cytat: *„Ta sprawa z Rowanem? Byłem pijany i znudzony, i szczerze mówiąc, żaden z nas nie miał z tego za dużo frajdy. Otworzyłem się przed Celią – powiedziałem jej wszystko, co wydarzyło się między mną a Rowanem – bo myślałem, że to najuczciwsza rzecz, jaką mogę zrobić dla miłości! A teraz jestem na czarnej liście i muszę mieszkać w jakimś pensjonacie, choć jesteśmy tu oboje, aby pomóc w organizacji gali... Mam nadzieję, że uda nam się to wyprostować. Kocham tę dziewczynę, naprawdę. Ale myślę, że będę potrzebował świątecznego cudu, żeby to naprawić.”*

Sam Cass, dyrektor zarządzający BelCanto

Brzuch jak micha galaretki. Biała broda. Uprzejmy. Wiele już widział, pracując w BelCanto, i poważnie traktuje swoje obowiązki. Odpęza się tylko wtedy, gdy jest w towarzystwie swoich przyjaciół, najlepiej z kubkiem grzańca w dłoni. Będzie flirtował ze Znaczący, o ile nadarzy się okazja.

Cytat: *„The show must go on i tak dalej – Trent, upewnij się, że reżyser oświetlenia zapoznał się ze wskazówkami na wtorkowy występ, a ty, Saro, sprawdź, czy wolontariusze mają swój harmonogram przerw w ciągu tygodnia! Ostatecznie wszystko dobrze się skończy, prawda? Ho, ho, ho!”*

Rosella Swindon, prezeska zarządu BelCanto

Wąskie i władcze usta. Idealnie ułożony helm z brązowych włosów. Szyję często ścisła jej sznur pereł. Rosella jest samozwańczą mecenaską sztuki i dba o reputację BelCanto. Jej korporacyjne korzenie obligują ją do noszenia gustownych kostiumów ze spodniami. Zna Sama Cassa od kilku lat i szanuje jego umiejętność załatwiania spraw, ale ona zawsze ma własne zdanie na temat tego, jak wszystko powinno być zrobione. Uważa Winstona Greavesa za nieskutecznego i daje mu to do zrozumienia za każdym razem, gdy się widzą.

Cytat: *„BelCanto zawsze było miejscem pełnym przepychu i artystycznej wspólnoty, źródłem jasnego światła doskonałych przedstawień w naszym turystycznym miasteczku... Przepraszam, ale czy to dobry pomysł, żeby rozkładać prospekty z programem na siedzeniach? Może lepiej, żeby wolontariusze rozdawali je, gdy publiczność wchodzi na występ?”*

Howard Holly, przedstawiciel marketingu Manufaktury kartek świątecznych Ostrokrzew

Czerwona aksamitna marynarka i zielone sztruksowe spodnie. Tylko praca, żadnej zabawy. Jest wnukiem założyciela Manufaktury Ostrokrzew. Jest także wieloletnim sponsorem BelCanto. Od lat przyjaźni się z rodziną Greavesów i ukrywa swoje zauroczenie Alexandrą Windsor-Greaves. Gdy brakuje mu słów, poprawia na nosie okulary w stalowych oprawkach. Obecnie przebywa w pensjonacie Odpoczynek.

Cytat: *„W związku z 50. rocznicą, Manufaktura Ostrokrzew dostarczyła na tegoroczną aukcję charytatywną najbardziej wyjątkowe pamiątkowe ozdoby, oczywiście w limitowanej edycji, które z pewnością będą cenione przez lata. Przykro mi, ale nie sądzę, abym mógł uczestniczyć w tym występie – tak wiele jest do zrobienia, aby upewnić się, że wydarzenie zakończy się sukcesem! Alexandra tam będzie? Może powinienem jeszcze raz sprawdzić swój grafik.”*

Wesołych Świąt i Szczęśliwej Nowej Zbrodni Mads C. Turley

David Chen, menadżer wokalistów

Zrównoważony i praktyczny. Wygodne swetry zapinane na guziki i spodnie khaki. Błyszczące buty wingtip. David jest najlepszym przyjacielem Celii z czasów jej pracy dla BelCanto i co roku stara się wrócić do domu na święta. Niestety, zwykle jest zajęty sprawami swojej klientki, Kath Spector. Choć sam jest utalentowany wokalista, postanowił rozwijać swoje umiejętności zarządzania w branży muzycznej. Wciąż żywi głęboką sympatię do Celii i używa historii z przeszłości, opisując swój punkt widzenia oraz uczucia. Obecnie przebywa w Odpoczynku.

Cytat: „Tak, Celia i ja występowaliśmy w duecie w Salwach Śmiechu w BelCanto – to była świetna zabawa, tworzenie scenek z wykorzystaniem starych piosenek! Teraz nie mam tyle czasu na pracę nad moimi występami – Kath jest rozchwytywana, a ja muszę być na bieżąco!”

Winston Greaves, najstarszy syn Milesa, wuj Nathana

Nadęty. Snobistyczny. Większość swojego życia spędził, przygotowując się do przejęcia władzy po ojcu, i teraz nie potrafi nawiązać normalnej relacji z osobami spoza rodziny ani ze „zwykłymi ludźmi”. Przejął niektóre z manier Milesa w tak dużym stopniu, że stracił własną osobowość; próbuje naśladować swobodny biznesowy sposób bycia swojego ojca, ale w jego wykonaniu to nie działa. Drażni go, że musi czekać na swoją kolej w sukcesji.

Cytat: „Tak, mój ojciec był uwielbiany... z pewnością przez nas wszystkich! Zawsze znał imiona każdego z wokalistów i pracowników sceny. Próbowałem to naśladować i byłem pewien, że nic się nie zmieniło. Jeśli coś działa, to po co w tym grzebać, prawda?”

Alexandra Windsor-Greaves, wnuczka Milesa, kuzynka Nathana

Rozpieszczona i zadufana w sobie. Smukła sylwetka. Idealny makijaż z tutorialu na kanale YouTube. Na spotkaniach rodzinnych Alexandra siedzi zawsze z tyłu i udaje, że słucha muzyki na telefonie, zupełnie nie angażując się w rozmowy. W rzeczywistości przysłuchuje się dyskusjom i wyłapuje wszystkie rodzinne brudy. Wybiera najsmakowitsze kąski i wykorzystuje je do tworzenia materiału publikowanego w mediach społecznościowych, oczywiście pod fałszywymi nazwiskami. Na swoim oficjalnym kanale lansuje się jako „influencerka”.

Cytat: „Hej ludzie! Jestem tutaj w BelCanto i próbuję, wiecie, ogarnąć to. Ogarnąć żal, ogarnąć te wszystkie skomplikowane emocje. Kto by pomyślał, że najwspanialszy czas w roku może być wypełniony takim... bólem? Emoji smutnej buzi. Hashtag świąteczny pogrzeb. Hashtag blichtr i tzy. Nie zapomnij polubić i zasubskrybować!”

Teresa Horn, córka Milesa, matka Nathana

Poważna. Luźny świąteczny sweter i wygodne buty na płaskiej podeszwie. Włosy ułożone w prostego boba. Teresa jest matką Nathana, która sama go wychowała po tym, jak jego ojciec zginął w wypadku samochodowym. Stworzyła własny niszczy biznes jako niezależna producentka. Ucieszyło ją, że Winston dostał możliwość zajęcia się salą koncertową, ale pozostała w niej uraza z powodu wykluczenia jej z biznesu BelCanto, kiedy jeszcze była nastolatką. Nadal jest związana z Brindlewood Bay poprzez współpracę z Manufakturą Ostrokrzew i innymi firmami zaangażowanymi w aukcję charytatywną.

Cytat: „Wydaje mi się, że mój ojciec od jakiegoś czasu robił się coraz słabszy. Mógłby pożyć dłużej, gdyby zaangażował Winstona w niektóre ze swoich spraw – i mnie też, jeśli mam być szczerą. Nie mam pojęcia, dlaczego Nathan powiedział coś tak głupiego na pogrzebie taty... a teraz on też nie żyje. Wesołych świąt? Niezłe, co?”

Miejsca

Sala koncertowa BelCanto

Ogromne kompozycje kwiatowe z gwiazd betlejmskich, lilii i ostrokrzewu. Każda poręcz i balustrada jest przystrojona girlandą. W holu wita gości szereg wysokich dziadków do orzechów.

Namaluj scenę: Sala na przestrzeni lat przeszła renowacje i ulepszenia. Które z zachowanych elementów wskazują na jej skromne początki?

Stoisko Manufaktury kartek świątecznych Ostrokrzew

Piramidy pokrytych aksamitem pudełek zawierających limitowaną edycję ozdób. Ściana udekorowana starymi kartkami świątecznymi, których wiek sięga początków firmy. „Elfy” Ostrokrzewu to lokalne nastolatki ubrane w świąteczne czapki, aksamitne spodnie i buty z podwiniętymi czubkami.

Namaluj scenę: Manufaktura kartek świątecznych Ostrokrzew od dziesięcioleci sprzedaje urok rustykalnych, wiejskich klimatów. Po czym widać, że firma mocno romantyzuje wiejskie życie?

Kulisy sceny BelCanto

Gigantycznych rozmiarów dekoracje: miś z czerwoną kokardą na szyi, pudełka na prezenty przewiązane wstążkami i zabawkowy pociąg. Krawcowa jest zajęta szyciem kostiumów. Śpiew chóru dochodzący z małej sali prób.

Namaluj scenę: Po czym można stwierdzić, rozglądając się dookoła, że prawie wszyscy tutaj są spoza miasta?

Pensjonat Odpoczynek

Wchodzący i wychodzący artyści, pracownicy sceniczni i uczestnicy gali, którzy miło spędzali czas przy gorącym cydrze wydawanym w lobby. Pracownicy pensjonatu biegają tam i z powrotem ze stosami świeżych ręczników i prześcieradeł, bagażami i wszystkim, czego ludzie mogą potrzebować podczas pobytu.

Namaluj scenę: Pensjonat rozpoczął działalność jako mały hotelik oferujący nocleg ze śniadaniem, ale ostatecznie stał się miejscem noclegu dla osób występujących lub uczestniczących w imprezach w BelCanto. Co wskazuje na to, że właściciele starają się robić wszystko, aby zachować przytulny klimat tego miejsca?

Posiadłość Greavesów

Dom rodzinny Greavesów to okazały budynek na obrzeżach miasta, który wyraźnie emanuje atmosferą starej fortuny: pokoje wypełnione są antycznymi meblami, szafki zaopatrzone w drogie trunki i piękną porcelaną, a nad głowami wiszą olbrzymie portrety.

Namaluj scenę: Greavesowie nie są jednak pierwotnymi właścicielami nieruchomości. Co wskazuje na to, że ten dom nie należał do ich przodków?

Gabinet Milesa Greavesa

Ściana zastawiona w całości regałami na książki, wypełnionymi od góry do dołu lekko zużyтыми tomami. Wielkie mahoniowe biurko stanowi centralny element pokoju. Szereg okien zalewa pokój światłem słonecznym lub księżycowym, w zależności od pory dnia.

Namaluj scenę: Po czym można stwierdzić, rozglądając się dookoła, że Miles naprawdę cenil ludzi pracujących w BelCanto?

Sypialnia Nathana Greavesa

Szafa pełna wełnianych kamizelek w kolorze grafitowym. Poduszka anime na łóżku. Plakat z Gordonem Gecko.

Namaluj scenę: Co w tym pokoju sugeruje, że Nathan Greaves był rekinem finansjery?

Wskazówki

- ☞ Niepodpisany, podarty kontrakt dotyczący Sali Koncertowej BelCanto.
- ☞ Przeterminowana butelka leku na serce przepisana Milesowi Greavesowi, w połowie pełna, ale ukryta.
- ☞ Kurtyna sceniczna znaleziona w nietypowym miejscu.
- ☞ Zepsuta płyta z nagraniem Celii śpiewającej na żywo w BelCanto.
- ☞ Zniszczony złoty medalion bez zdjęcia, z inicjałami MG.

Rój występków i kłamstw Alexi Sargeant

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

Siedziba Znawczyń, księgarnia Płomyczek, gości Herba L.L. Paxtona, twórcę cyklu fantasy Rytm ziemi i żaru – znanego pisarza, który stroni od ludzi i rzadko spotyka się publicznie ze swoimi fanami. Przyjechał do miasteczka, aby podpisać swoje książki i wziąć udział w sesji pytań moderowanej przez Leilę Henly – odnoszącą ogromne sukcesy gwiazdę serialu telewizyjnego opartego na książkach Paxtona.

W podziękowaniu za wieloletni matronat nad księgarnią, właścicielka Janet Flock załatwiła Znawczyniom „przepustki za kulisy”. Dzięki temu będą mogły spotkać się z Paxtonem oraz towarzyszącymi mu osobami.

Pytanie wprowadzające: *Jedna z was przeczytała pierwszą książkę z cyklu Paxtona, Kra i szron, którą polecił jej bratanek. Szokująca śmierć którego z głównych bohaterów powieści była dla ciebie zaskoczeniem?*

Paxton jest postawnym mężczyzną, nieco powściągliwym i bardzo wrażliwym na krytykę dotyczącą tego, jak długo zajmuje mu ukończenie szóstego tomu cyklu, który pierwotnie miał być trylogią. Keith M.M. Ludsworth, mieszkaniec Brindlewood Bay, podchodzi do Znawczyń i podekscytowany opowiada o Podejrzanych, wskazując ich z nazwiska i tłumacząc ich powiązania z Paxtonem.

Krótko przed planowaną sesją pytań gasną światła. Przez chwilę w ciemności panuje zamieszanie, po czym światła zapalają się ponownie. W skórzanym fotelu, skulony i przebitý mieczem, siedzi Herb L.L. Paxton!

Janet Flock wezwała policję, ale w związku z tym, że bardziej ufa Znawczyniom, chce, aby w międzyczasie przeprowadziły własne dochodzenie. Tylko Podejrzani mieli dostęp do pomieszczeń zakulisowych – niektórzy wciąż tam są, inni znajdują się wśród publiczności. Tłoczący się w księgarni fani nie widzą, co się dzieje, ale zorientują się w sytuacji, gdy przyjedzie policja. Znawczynie chcą działać szybko, aby dopaść sprawcę, zanim sytuacja się zaogni.

Momenty

- ☞ Wybuchła żarliwa dyskusja na temat przeciwstawnych teorii dotyczących prawdziwego pochodzenia lady Serreh Stern.
- ☞ Ktoś gra na ukulele kultową muzykę tytułową z serialu Kra i szron.
- ☞ Zapach potu i uczucie przytłoczenia dużą liczbą fanów fantasy w małym pomieszczeniu lokalnej księgarni.
- ☞ Nadmiernie gorliwy fan płci męskiej próbuje wam wytłumaczyć, że przemoc seksualna i małżeństwa dzieci przedstawione w Rytmie ziemi i żaru były konieczne ze względu na historyczne fakty.

- ☞ Ktoś recytuje wiersz w fikcyjnym języku, co spotyka się z dużym aplauzem.
- ☞ Lokalna piekarnia stworzyła okazjonalne babeczki ozdobione gryfami. Sprzedaje je uczestnikom spotkania po absurdalnie wysokich cenach. Są całkiem smaczne!
- ☞ Jeden z fanów przechadza się w pełnej zbroi, pozując do zdjęć z innymi uczestnikami i eksponując jaskrawy herb na swojej tarczy (skapo odzianą wojowniczą księżniczkę dosiadającą leżącego gryfa).

Podejrzani

Leila Henly, aktorka

W średnim wieku. Czarująca. Nieodłączny kieliszek wina w dłoni. Zdobyła wielkie uznanie rolą królowej regentki, Kalypso Doncaster, w serialu telewizyjnym Kra i szron, opartym na cyklu Paxtona Rytm ziemi i żaru. Leila to wysoko funkcjonująca alkoholiczka i tajemnicą poliszynela jest, że właśnie ten element jej życia zainspirował twórców, aby w kolejnych sezonach dopisać problem alkoholowy jej postaci. Plotka głosi, że przez ostatni rok miała romans z Paxtonem. W Brindlewood Bay ma domek letniskowy i z tego właśnie powodu namówiła Paxtona na zorganizowanie spotkania w tym miejscu.

Cytat: *„Ach, cóż to za rola! Kazirodztwo, intrygi i wzniecanie rebelii. Szkoda, że przez większość moich scen bujam się na balkonie z merlotem w ręce... Ale to przecież nie jest wina drogiego Herba, to wszystko pomysły scenarzystów!”*

Sandy Branderson, pisarka karierowiczka

Mówi szybko. Uśmiecha się szeroko. Robi notatki wszędzie, gdzie się da: w zeszytach, na serwetce czy na czymkolwiek, co ma pod ręką. Młoda, ale bardzo płodna autorka fantasy: czterdzieści książek w pięciu różnych uniwersach, w tym trzy ostatnie książki z cyklu Spirala nieskończoności, który wydawca zlecił jej dokończyć po śmierci pierwotnego autora, Jordana Robertsa.

Cytat: *„Istnieją spekulacje na ten temat, ale tworzenie zakończenia powieści, gdy Herb wciąż żyje, byłoby upiorne z mojej strony. Oczywiście od czasu do czasu można pomarzyć... ale ja mam co robić, mam mnóstwo własnych pomysłów, nad którymi pracuję.”*

Katie „Khateryth” Finklestein, oddana fanka

Wysoka i zwalista. W pełnym cosplayu „strażnika gryfów”. Wplata w wypowiedzi słowa z fikcyjnego języka. Poświęciła całe swoje życie fandomowi Rytmu ziemi i żaru. Używa pseudonimu „Khateryth” po jednej z postaci z powieści. Towarzyszy jej trzyletnia córka,

Emadriel Moonbane Finklestein. Katie lubi sugerować, że Emadriel jest córką Paxtona, owocem igraszek za kulisami dużego konwentu popkulturowego.

Cytat: *„Emadriel! Zejdź natychmiast z tego stołu. Przepraszam. To dobra dziewczynka, tylko trochę nieokrzesana, tak samo jak nasz ukochany tkacz słów. To chyba prawda, co mówią Gothmakri: Hruntha nie spada daleko od drzewa glonbar.”*

Callum Sawlins, podkaster

Czarna koszulka z niszowym żartem nerdowskim. Starannie wypielegnowana broda. Pachnie papierosami i stęchlą kawą. Publikuje w mediach internetowych. Jest znany w społeczności fanów Rytmu ziemi i żaru. Stworzył przewodnik kolejności czytania Mosiężnych bestii i Oka gryfów. Rozpoczął cykl podkastów podsumowujących i analizujących każdy rozdział cyklu, co powoli doprowadza go do szaleństwa.

Cytat: *„Nie, nie rozumiesz. W czwartym rozdziale Tarcia korony włosy lady Serreh Stern są opisane jako kasztanowe – ale tylko w wydaniu brytyjskim! W każdym innym przypadku, we wszystkich wydaniach i językach, jest brunetką. Można by pomyśleć, że to zwykła pomyłka! Wręcz przeciwnie, w kanonicznym tekście dotyczącym uniwersum, stworzonym na potrzeby karcianki opartej na serialu telewizyjnym, Paxton napisał...”*

B.D. Weissenhof, producent telewizyjny

Elegancki garnitur. Mocny uścisk dłoni. Stylowy zarost. Impresario telewizyjny, który zdobył sławę i fortunę dzięki adaptacji powieści Paxtona, serialowi Kra i szron. Na jego nieszczęście materiał się skończył. Ostatnie dwa sezony, które wykraczały poza fabułę książek, zostały bardzo słabo przyjęte. Weissenhof próbował nakłonić Paxtona do napisania kolejnych opowiadań, powieści graficznych lub czegośkolwiek innego, co mógłby wykorzystać w telewizyjnej adaptacji.

Cytat: *„Kroczyliśmy po bardzo cienkim lodzie, wiecie panie? Musieliśmy doprowadzić historię do satysfakcjonującego końca – co moim zdaniem się nam udało! – bez ingerencji w hipotetyczne zakończenie cyklu, tak na wypadek, gdyby Paxton faktycznie wydał szóstą książkę ze swojej trylogii. Niektórzy uważają to za irytujące, ale ja nie żałuję tych wyzwań, o nie!”*

Saul Zec, agent literacki

Zmęczony. Podczas rozmowy pociera skronie. Nosi pognieciony brązowy garnitur. Wieloletni agent Herba L.L. Paxtona. Wyczerpała go walka o to, by Paxton zobowiązał się do ukończenia i wydania Powiewów jesieni, niecierpliwie oczekiwanej kolejnej części jego opus magnum. Z pomocą Leili Henley udało mu się zorganizować to publiczne wystąpienie Paxtona.

Rój występków i kłamstw Alexi Sargeant

Cytat: *„Można by pomyśleć, że ma mi za złe, że uczyniłem go sławnym! Gdybym nie doprowadził Rytmu ziemi i żaru do publikacji, nadal byłby nikim i pisał opowiadania do zinów science-fiction, o których nikt nigdy nie słyszał. A jakie podziękowania dostałem? Ukrywa się w tej swojej śmiesznej rezydencji, Gnieździe Gryfa, i ledwo można go przekonać, by choć udawał, że wciąż pracuje nad kolejną książką.”*

Ellie-Marie Antonberg, była protegowana

Tweedowa marynarka z latami na łokciach. Niecierpliwie stuka palcami. Będzie poprawiać gramatykę twojej wypowiedzi. Ellie-Marie była kiedyś protegowaną i współpracowniczką Paxtona. Ma oko do szczegółów i pomagała mu w utrzymaniu spójności faktów w książkach. Z nieznanych powodów przestali współpracować po publikacji Żeru dla kruków. Ellie-Marie nie chce rozmawiać o zakończeniu współpracy z Paxtonem, ale twierdzi, że nie żywi do niego urazy.

Cytat: *„Prawdziwa historia jest pełna bałaganu, pozornych sprzeczności i nadmiarowych treści. Wiesz, że przed Edwardem I było trzech angielskich królów o imieniu Edward? W Westren-ross nie pozwoliliby nam na to. Miałam masę roboty, pomagając Herbowi przekształcić jego pomysł w coś interesującego dla opinii publicznej. I nie, zanim o to zapytasz, nie opowiem o powodach zerwania z nim współpracy. To prywatna sprawa.”*

Keith M.M. Ludsworth, aspirujący pisarz

Lysiejący. Nerwowo podskakuje. Zawsze czyści okulary rąbkiem koszuli. Mieszkaniec Brindlewood Bay i stały bywalec księgarni Pro-myczek. Na co dzień pracuje jako specjalista ds. ubezpieczeń, ale marzy o publikacji swoich powieści fantasy i zdobyciu takiego uznania, jakim cieszy się Herb L.L. Paxton. Podstawowym problemem jest okropna jakość jego dzieł.

Cytat: *„Lubią panie takie książki? Historie fantasy z elfami, smokami i magicznymi mieczami? A gdybym wam powiedział, że napisałem kilka powieści zawierających to wszystko, plus kosmitów i wampiry z przyszłości? Nie znajdziecie czegoś takiego w żadnej książce wypuszczonej przez tych tchórzliwych wydawców. Mam przy sobie pendrive’a, na którym są pierwsze cztery powieści, które napisałem – mogę paniom go dać, jeśli chcecie je przeczytać...”*

Miejsca

Kulisy

Zakrwawiony skórzany fotel, na którym zabito Paxtona. Małe stoliki zastawione talerzami z serem i krakersami przygotowanymi dla

VIP-ów, którzy mogą tu przysiąść. Tak naprawdę to tylko kąk księgarni odgradzony zasłonami.

Namaluj scenę: *Co z tego, co widzisz, wskazuje na to, że Janet starała się, żeby jej mała księgarnia miała wystarczająco ekstrawagancki wygląd dla tak znanego pisarza jak Paxton?*

Główne pomieszczenie księgarni

Tłumy fanów, wielu w cosplayu fantasy. Stoły i regały z książkami zostały odsunięte na bok, aby zrobić miejsce na wydarzenie. Plakaty przedstawiające postacie z serialu *Kra i szron*.

Namaluj scenę: *Co z tego, co widzisz lub słyszysz, wskazuje, jak uściekli są fani – i jak niecierpliwie wyczekują wiadomości o następnej książce Paxtona, Powiewach jesieni?*

Przyczepa Paxtona

Absurdalnie przestronna przyczepa zajmująca prawie cały parking księgarni. Wystawa ręcznie malowanych figurek rycerzy. Zestaw stereo grający piosenkę Jethro Tull „Broadsword”.

Namaluj scenę: *Jakie dziwne drobniagowe żądania Paxtona zostały uwzględnione w wystroju przyczepy?*

Wskazówki

- Ukryta kapliczka na cześć Paxtona stworzona przez kogoś, kto ma na jego punkcie obsesję.
- Lament Podejrzanego z powodu śmierci jednego z głównych bohaterów serialu.
- Krwawy odcisk dłoni wewnątrz egzemplarza *Nawału ostrzy*.
- List miłosny do Leili Henly, dostarczony pod zły adres.
- Pusta pochwa miecza wśród rzeczy Podejrzanego.
- Doniesienia, że Paxton próbował sabotować wydanie książki kucharskiej inspirowanej adaptacją telewizyjną jego książek.
- Graffiti z napisem „Zemsta za krwawy chrzest!” (niesławną masakrę z powieści).
- Piracki plik PDF opisany jako niemal kompletny szkic Powiewów jesieni Paxtona.
- Plotki o nienawiści Paxtona do niektórych grup z jego fandomu.
- Żartobliwe komentarze jednego z Podejrzanym w internecie, mówiące o tym, że Paxton umrze przed ukończeniem serii.
- Szkic listu od Paxtona do jego wydawcy z prośbą o niekontynuowanie serialu w przypadku jego śmierci.
- Plakat serialu telewizyjnego *Kra i szron*, podpisany przez obsadę, ale z przekreślonym jednym nazwiskiem.
- Stare fanowskie teorie z forum dyskusyjnego jednego z Podejrzanym – niektóre aspekty zostały zanegowane w książce *Szaniec z gryfami*.

- Niepublikowana wypowiedź Paxtona do finału serialu telewizyjnego, pełna gniewnych przekleństw.
- Częściowo spalony szkic Powiewów jesieni.
- Korespondencja między wydawcą Paxtona a Podejrzanym.
- List z żądaniem pieniędzy w zamian za milczenie.
- Koperta z negatywnym wynikiem testu na ojcostwo.
- Nagranie umieszczone w internecie, na którym Podejrzanym ćwiczy szermierkę, używając miecza.
- List od Paxtona do Podejrzanego z żądaniem zaprzestania tworzenia fanfików na podstawie jego cyklu.
- Kopia Żeru dla kruków z nabazgranymi na marginesach morderczymi myślami.

Wskazówki Otchłani

- Z egzemplarza *Tarcia koron* dobiega szept mówiący o torturach i ofiarach z ludzi.
- Postać na plakacie serialu telewizyjnego odwraca się do ciebie i mówi: „Nadchodzi Otchłań”.
- Fanka cosplayu nie zauważa, że kukielka gryfa na jej ramieniu ożyła i wyciąga szyję, by złapać i połknąć przelatujące owady.
- Tekst na kartce zmienia swój układ, aby w kółko pokazywać napis „Persefona”.
- Bełkoczący o swoich teoriach fan przechodzi od omawiania powieści Paxtona do mrocznej przepowiedni o losie Brindlewood Bay. Inni fani mu przytakują, jakby to, co mówi, było całkowicie normalne.
- Przez chwilę niebo wydaje się wypełnione spadającymi krwawymi płatkami śniegu.

Pełna lista powieści z cyklu *Rytm ziemi i żaru*:

- Kra i szron*
- Tarcie koron*
- Nawała ostrzy*
- Żer dla kruków*
- Szaniec z gryfami*
- Powiewy jesieni (rzekomo nadchodząca)*

Zasada specjalna: *Przed wprowadzeniem Tajemnicy zapytaj każdą z graczek, czy jej Znacznicy ma pozytywny, czy negatywny stosunek do komputerów. Przytulne obrazki pojawiające się na sesji powinny koncentrować się na komputerach, a używana odpowiedź powinna znaleźć w nich odzwierciedlenie.*

Wprowadzenie Tajemnicy

Stopień złożoności: 7

W czwartkowy poranek na zapleczu sklepu komputerowego Brindlewood Bajt odbywa się Sabat Kodowania, uwielbiane przez kobiety spotkanie klubu komputerowego. Circe Vaughan, założycielka klubu, to znana postać w mieście. Jest niska i energiczna. Mówi z akcentem dziewczyny z południowej Kalifornii, a jej uśmiech jest biały i szeroki. Circe chodzi po mieście, jakby brała udział w wyścigu, z torbą na laptopa pod pachą i nerką wypełnioną narzędziami i wtyczkami. Jest lubiana przez wielu członków społeczności za jej rozległą wiedzę, dobry humor, wsparcie, którego udziela innym kobietom, i przyjazne usposobienie.

Namaluj scenę: *Który projekt z minionych czwartkowych poranków Sabatu Kodowania wspominasz z sentymentem (lub ze zgrozą)? Jak zmienił on twój stosunek do technologii?*

Sabat Kodowania trwa w najlepsze, gdy nagle Circe krzyczy i pada na ziemię – martwa – z bezprzewodową klawiaturą przyciśniętą do piersi. Powietrze jest ciężkie od zapachu ozonu i spalonego plastiku: komputer, który Circe właśnie obsługiwała, sponął doszczętnie. Może to tylko wina wadliwych kabli, a może stało się coś bardziej przerażającego. Jedynymi osobami, które miały dostęp do Brindlewood Bajt, są członkinie Sabatu Kodowania, właściciel sklepu Howell Langley, Chanchal Murty – informatyk śledczy, który miał wygłosić wykład w klubie, oraz Robbie Goldberg, właściciel Tytan Techu, który pojawił się w sklepie tego poranka.

Pytanie wprowadzające: *Sabat Kodowania huczał od przyjaznych ploteczek na temat emerytury Circe w Brindlewood Bay, na którą przeszła po swojej wypełnionej sukcesami, tajemniczej karierze w Cole Technologies. Wydawała się czerpać przyjemność z tych domysłów, ale nie chciała rozmawiać o swoim poprzednim życiu, z wyjątkiem jednego razu, kiedy o czymś ci powiedziała. Co to było?*

Znacznicy Zbrodni mogą rozpocząć śledztwo, zanim przybędą władze. Mogą też wykorzystać ruch Komputerowy, który pozostaje do ich dyspozycji do końca kampanii.

RUCH KOMPUTEROWY

Kiedy poszukujesz wskazówek, prowadzisz badania lub w inny sposób zbierasz informacje przy użyciu komputera, opisz, w jaki sposób to robisz, i rzuć z Rozumem. Jeśli wcześniej określiłaś swoje nastawienie wobec komputerów jako pozytywne, wykonaj test z kością premiową. Jeśli określiłaś swoje nastawienie jako negatywne, rzuć z kością karną.

Sukces: uzyskujesz Wskazówkę. Następnie, przy wyniku 10+ wybierz dwa punkty z poniższej listy, a w wypadku wyniku 7–9 wybierz jeden:

- Dodaj przydatne oprogramowanie lub metodę programowania do swojego Przytulnego Zakątka.
- Twój komputer nie zawiesza się, gdy znajdujesz Wskazówkę.
- Nikt nie zauważył twójego włamania, a ty unikasz stanu: Oflagowana.

12+: znajdujesz dodatkowo Wskazówkę Otchłani LUB dowiadujesz się czegoś o Mrocznym Spisku w Brindlewood Bay (wybór należy do Opiekuna).

Momenty

- 👉 Stały dźwięk podwójnego klikania myszy komputerowych; podkładka pod mysz z obrazkiem targu rybnego w Brindlewood Bay.
- 👉 Stuk-stuk-stuk kogoś piszącego na klawiaturze.
- 👉 Ktoś wydaje z siebie jęk frustracji, gdy mały pasek pod komunikatem „ładowanie” przestaje robić postępy.
- 👉 Aktywowany ruchem święty Mikołaj ożywa i zaczyna śpiewać „Jingle Bells”.
- 👉 „Love Machine (Pt. 1)” zespołu The Miracles odtwarzane z głośników w sklepie.
- 👉 Pin, Wesola Pinezka, animowany asystent biurowy, wyskakuje na ekranie monitora i pyta, czy potrzebujesz pomocy.

Podejrzani

Agnes Hopper, neofitka Sabatu

W okularach i konserwatywnym, ale eleganckim stroju, z włosami ułożonymi w schludnego białego boba. Emerytowana dyrektorka szkoły. Z przyzwyczajenia poucza otaczających ją ludzi. Agnes surowo i otwarcie mówi o pułapkach technologii i często klóci się z Circe, ale nauczyła się szanować informatykę i jest oddana klubowi.

Cytat: *„Circe była niezwykłą kobietą, choć przyznaję, że odbyłam z nią wiele... ostrych dyskusji. Miasto ucierpi z powodu jej odejścia, ale Sabat musi trwać!”*

Zelda Lovelace, sceptyczka Sabatu

Ma długie kręcone włosy, nosi elegancką paszminę i dużo biżuterii. Pachnie kadzidłem. Mówi z przesadnym akcentem transatlantyckim. Emerytowana właścicielka księgarni. Pomimo usilnych starań jej młodszego brata Howella, jest wciąż nieufna wobec technologii. Jest ciotką Sabriny, ale nie wie, jak rozmawiać z nastolatkami. Jest tu dla towarzystwa i wypieków Abigail.

Cytat: *„Nienawidzę komputerów, zawsze ich nienawidziłam. Uważam to za wulgarne, że cały kanon zachodniej literatury – wieki idei – może w jakiś sposób zmieścić się na czymś tak małym jak kciuk. Ale muszę przyznać, że Circe znalazła sposób, by uczynić komputery znośnymi. To ona, gdy jeszcze miałam sklep, pomogła mi skonfigurować system inwentaryzacji.”*

Winnifred Goldberg, seniorka Sabatu

Nosi niezwykle modne swetry i ma fioletowe włosy. Porusza się powoli na skuterze inwalidzkim. Jest prawie głucha, ale nie daje się łatwo oszukać. Mimo zaawansowanego wieku jest niezwykle biegła w obsłudze komputera. Ma słabość do swojego prawnuka Robbiego.

Cytat: *„Co, kochanie? Co?!... Nie, nie, nie – ten kod nie jest ani dobrze sformatowany, ani poprawny. Zamknij te tagi... Tak, właśnie tak”.*

Abigail Hamilton, kucharka Sabatu

Rude włosy. Sukienki i legginsy w jaskrawe wzory. Na twarzy ma nieodłączny, lekko nerwowy uśmiech. Abigail ma 48 lat i do przybycia Sabriny była najmłodszą członkinią Sabatu. W przeszłości zajmowała się domem i dziećmi, a teraz szuka nowego wyzwania. Jest bardzo prospołeczna. Świetnie gotuje i jest miła wobec osób ze swojego otoczenia.

Cytat: *„To był straszny szok, ale zjedzmy coś, to na pewno pomoże! Spróbujcie tych ciasteczek z masłem orzechowym i galaretką... Och, to żaden kłopot. Obudziłam się wcześniej – jak zawsze w poranki Sabatu Kodowania – i po prostu wrzuciłam je do piekarnika. Mam nadzieję, że kolejne spotkanie nie zostanie odwołane; mam przepis na brownie red velvet, który bardzo chcę wypróbować”.*

Sabrina Libby, akolitka Sabatu

Neonowo różowa fryzura, kolczyki w brwiach, obszerna czapka i luźny sweter. Szesnastoletnia córka Howella; od rozwodu rodziców mieszkała z matką w Portland. Teraz przeniosła się do Brindlewood

Bay, ale miasteczko nie wywarło na niej dobrego wrażenia. Przez większość życia nie miała kontaktu z ojcem, ale ich relacje wydają się polepszać. Jest bratanicą Zeldy, ale się nie dogadują. Początkowo Sabrina siedziała ponuro na spotkaniach klubu, ale teraz jest pełną entuzjazmu członkinią Sabatu Kodowania.

Cytat: „Circe była OG. Na początku myślałam, że Sabat Kodowania będzie jakimś wieśniackim gównem, ale w rzeczywistości jest czadersko! Circe była niczym moja kozacka haker-matka, wie pani? Będę za nią tęsknić i... martwię się teraz o mojego tatę. Sabat Kodowania był jedyną rzeczą, która utrzymywała to miejsce przy życiu”.

Howell Langley, właściciel Brindlewood Bajt

Głęboki, chrapliwy głos. Zmęczony wygląd. Pulchny i lysiejący, ale z imponującym kucykiem. Nosi brudną koszulkę z napisem „U mnie działa”. Nie znosi Agnes i nie ukrywa tego. Z Circe przyjaźnił się od wielu lat. Jest młodszym bratem Zeldy i ojcem Sabriny. Robbie bardzo nachalnie namawia go do sprzedania sklepu Tytan Techowi.

Cytat: (wzdycha głęboko) „Kiedy otwierałem sklep, był to dobry biznes, ale w dzisiejszych czasach liczą się tylko zakupy w sieci lub coś jeszcze gorszego: Tytan Tech. Szczerze mówiąc, jestem za stary na to gówno, ale nie ma mowy, żebym sprzedał się temu fajfusowi Robbiemu. Nie wiem, dlaczego w ogóle on chce to miejsce”.

Chanchal Murty, informatyk śledczy hrabstwa Brindlewood

Grube, niemodne oprawki okularów. Swobodny strój biznesowy i zadbane broda. Identyfikator policyjny na smyczy zawieszony na szyi. Sarkastyczny i szorstki, ale potrafi wykrobywać metadane jak nikt inny. Chanchal wyśledził serię dobrze przygotowanych włamań do infrastruktury hrabstwa Brindlewood Bay, ale FBI nie odbiera jego telefonów w tej sprawie, co wywołuje w nim frustrację. Zgodził się na wygłoszenie wykładu na zajęciach Sabatu Kodowania, żeby przy okazji wywęszył jakieś informacje związane z włamaniem.

Cytat: „Tak, proszę pani, to wszystko jest bardzo podejrzane.” (pisze coś szybko) „Widzi pani?! Proszę spojrzeć na to! O proszę! Różne IP przekierowane przez VPN, ale to ONI! Ale nie, biura w Bostonie to nie interesuje. Byłem najlepszy na roku w MIT”.

Robbie Goldberg, właściciel Tytan Techu

Wysportowany i przystojny, ze starannie ułożonymi na żel włosami. Śmieje się jak hiena i mówi zbyt szybko. Samiec alfa noszący koszulki polo. Przybija „zółwika” ze swoimi podwładnymi i bez ostrzeżenia stosuje na nich zapaśnicze chwyt. Gdy był nastolatkiem, odziedziczył ogromną sumę pieniędzy i kupił za nią Tytan

Tech, który traktuje jak swój osobisty plac zabaw. Jest prawnikiem Winnifred, a ona kocha go całym sercem, pomimo że krzywo patrzy na Sabat Kodowania. Chce przejąć Brindlewood Bajt – chyba tylko dlatego, że go stać.

Cytat: „Niech staruszka spoczywa w pokoju. Jedyną stałą jest zmiana, prawda? A teraz, drogie panie, która ma ochotę kupić podkreślony, chłodzony wodą gamingowy komputer Zauberer 9800GX? Idealny do gromienia noobów lub zwykłego przeglądania sieci”.

Miejsca

Brindlewood Bajt

Sprzęt jest przestarzały, plakaty poźółtkle, a budynek odrapany.

Namaluj scenę: *Jakie masz wspomnienia z zakupów w tym miejscu, w lepszych dla niego czasach? W jaki sposób Howell pokazał ci, że zakup sprzętu komputerowego może być przyjemnym doświadczeniem?*

Biuro Howella w Brindlewood Bajt

Silny zapach potu i niewyprany dywan. Kosz na śmieci wypełniony pustymi puszkami po DrinkPlus. Szereg szarych szafek na dokumenty na jednej ścianie.

Namaluj scenę: *Skąd wiesz, rozglądając się dookoła, że Brindlewood Bajt wkrótce upadnie?*

Zaplecze Brindlewood Bajt

Trzy długie stoły z tuzinem stanowisk komputerowych. Górne światła dają słaby żółty blask. Plakat z napisem „Technologia jest super, gdy łączy ludzi” wypisany neonowymi różowymi literami.

Namaluj scenę: *Przychodzicie na spotkania Sabatu Kodowania od kilku miesięcy. Jakie własne elementy wprowadziłyście do tego pomieszczenia?*

Dom Circe

Przestrzeń ledwo kontrolowanego chaosu: wiązki kabli wylewające się z miejsc, w których powinno znajdować się jedzenie i artykuły gospodarstwa domowego, stare monitory, obudowy i gniazda procesorów ustawione w różnych pokojach oraz stosy dyskietek i napędów walające się dookoła.

Namaluj scenę: *Skąd wiesz, rozglądając się po domu, że w tym całym szaleństwie była metoda, a Circe była w środku wielkiego projektu?*

Market Tytan Tech

Sterylny magazyn o surowym wyglądzie wypełniony elektroniką. Pracownicy są niezbyt zadowoleni i mało pomocni, ale w sposób automatyczny dokonują sprzedaży, gdy tylko pojawia się klient. Na banerach i ekranach telewizorów widnieje wizerunek Robbiego.

Namaluj scenę: *Skąd wiesz, rozglądając się dookoła, że Tytan Tech koncentruje się na zyskach, a nie na obsłudze klienta?*

Biuro Robbiego w Tytan Techu

Gruby dywan i drogie meble biurowe. Lustrzany sufit. O kilka stopni za chłodno.

Namaluj scenę: *Co w tym miejscu sprawia, że wygląda na świątynię ku czci wspaniałości Robbiego?*

Wskazówki

- 👉 Klucz do sklepu należący do Circe, znaleziony w dziwnym miejscu.
- 👉 Ukryty zestaw magnetycznych śrubokrętów.
- 👉 Dowody zaawansowanej ingerencji w zasilanie komputera.
- 👉 Skradzione zapasy magazynowe z Tytan Techu.
- 👉 Szczegółowe skany 3D budynków w mieście.
- 👉 Zakurzony ukryty serwer, wciąż działający.
- 👉 Biała furgonetka zaparkowana po drugiej stronie ulicy.
- 👉 Wysokiej klasy dron hobbystyczny, pokryty błotem.
- 👉 Wojskowe oprogramowanie szpiegujące zainstalowane na komputerze.
- 👉 Koperta nadana przez Cole Technologies, bez listu w środku; data na stemplu świadczy o tym, że była wysłana niedawno.
- 👉 Korespondencja od dostawcy usług internetowych dotycząca podejrzanego ruchu.
- 👉 Portfel kryptowalutowy zawierający ogromną fortunę, brak hasła.
- 👉 Poźółtkle karty perforowane z lat 60-tych z krwią sprzed dziesięcioleci.
- 👉 Niewielki chip przylutowany do płyty głównej.
- 👉 Włamanie do mieszkania dokonane w idealnym momencie.
- 👉 Tajemnicza czarna skrzynka podłączona do kabla Ethernetu.
- 👉 Nadajnik GPS wszyty w ubranie.
- 👉 Skrypt czyszczący wszystkie pliki na komputerze po kliknięciu folderu.
- 👉 Smartfon, który został rozbity młotkiem.
- 👉 Ukryte sieci bezprzewodowych kamer bezpieczeństwa.
- 👉 Dodatkowy zewnętrzny dysk twardy, wyczyszczony.

Wprowadzenie Tajemnicy

Znawczynie wyruszają w podróż do słonecznej Kalifornii. Cel podróży: Ktozabilkon, największy konwent w kraju poświęcony literaturze detektywistycznej. Na pustym odcinku drogi przebiegającej przez Nowy Meksyk, który w tej części podejrzanie przypomina Vancouver, dostrzegacie przewrócony samochód leżący w rowie. Oczywiście zatrzymujecie się, by udzielić pomocy.

Zadaj następujące pytanie Znawczynie o najwyższej Wrażliwości (lub którejkolwiek z nich w przypadku remisu): Co w miejscu tego wypadku wskazuje na udział sił nadnaturalnych?

W samochodzie jest dwóch pasażerów, z których żaden nie przeżył wypadku: identyfikatory przy ich ciałach wskazują, że byli to dwaj niezwykle przystojni agenci FBI. W pojeździe znajduje się też teczka zawierająca szczegóły dochodzenia w sprawie podróżnych, którzy zaginęli w ciągu ostatniej dekady. We wszystkich przypadkach ostatnią znaną lokalizacją zaginionych jest miasto Devilwood w Nowym Meksyku, położone zaledwie kilka mil w górę drogi.

Pytanie wprowadzające: Każda z was słyszała inną legendę związaną z miastem Devilwood, a wszystkie były mroczne i niepokojące. Czego dotyczyły?

Podróż do Kalifornii przebiega całkiem przyjemnie, więc po zgłoszeniu wypadku samochodowego postanawiacie udać się do Devilwood z aktami sprawy w rękę...

Zasada specjalna: Każda Znawczynie powinna dodać teczkę z aktami FBI do swojego Przytulnego Zakątka. Oto kilka imion i nazwisk zaginionych podróżnych, o ile ich potrzebujesz: Casey Hernandez, Julie Smithers, Troy Ballentine, Tony Anderson.

Pytania i Okazje

Co dzieje się z podróżnymi, którzy zaginęli w Devilwood, i kto (lub co) jest za to odpowiedzialny? (Stopień złożoności: 8)

Rozwiąż zagadkę i skonfrontuj się z osobą lub bytem odpowiedzialnym za zaginięcia podróżnych, a także powstrzymaj jej, jego lub ich działania.

Momenty

- ☞ Pusty rynek miejski, pełen kurzu; jedyną oznaką życia na ulicach są dwa psy walczące o kość.
- ☞ Tajemniczy niski korytarz, być może ukryty za drzwiami jednej z kabin w łazience jadłodajni. Pachnie w nim zeschniętą krwią i spalonymi włosami. Jeśli wczłogasz się do środka, znajdziesz (wybierz jedno): ciało / świątynię mrocznego boga / hiszpański skarb / coś innego.
- ☞ Dźwięk dzwonów kościelnych w mieście, w którym nie ma kościoła.
- ☞ Ozdobna fontanna przedstawiająca groteskową ropuchę kopulującą ze szczurem.
- ☞ Obraz olejny przedstawiający konkwistadora, który wygląda jak Lucario Montez: na jego ramieniu siedzi szczur, który wydaje się szeptać mu coś do ucha.
- ☞ Tajne laboratorium: wirujące urządzenia, bulgoczące zlewki, dźwięk śpięcia w kablach.

Korona Lasów

- ☞ Każda Znawczynie opisuje niepokojący sen, który nawiedził ją ostatniej nocy.
- ☞ Każda Znawczynie opowiada o sytuacji z przeszłości, w której musiała stawić czoła naturalnemu zagrożeniu.
- ☞ Każda Znawczynie opowiada o sytuacji z przeszłości, w której kierowała się bardziej instynktem niż rozsądkiem.

Zagrożenia

Jack Wolfe, lokalny szeryf

Atletyczna budowa. Twarz pokryta bliznami. Kruczoczarne włosy i błyszczące zielone oczy. Szeryf Wolfe nie przejmuje się sprawami osób z zewnątrz, ale jest gotów ukarać każdego, kto według niego narusza miejscowe prawo. Zawsze towarzyszą mu dwa duże psy i nie widzi nic złego w używaniu ich do zastraszania osób, które mu się nie podobają. Przede wszystkim jednak chce, aby sekret Devilwood pozostał nieodkryty.

Cytat: „Widzę to tak: ci, którzy szukają kłopotów, zasługują na to, co dostają. Devilwood nie ma środków na ściganie tych, którym brakuje zdrowego rozsądku, by trzymać się z dala od nie swoich interesów”.

Kruk z Devilwood, ptaszysko złego omenu

Błyszczące pióra. Osądzające spojrzenie. Ostry dziób. Kruk z Devilwood jest szczególnie dużym przedstawicielem swojego gatunku. Dostrzega wiele w miasteczku, ale ma swoje własne plany. Jest

przebiegły i może pomagać lub przeszkadzać Znawczynom, w zależności od swoich kaprysów. Pojawienie się kruka i kradzież przedmiotu lub inna psota to pomysł na jedną z reakcji Opiekuna.

Cytat: „¡Nunca más!”

Postacie Poboczne

Milicent Osbourne, kierowniczka pensjonatu

Podejrzliwe spojrzenie. Wyblakła domowa sukienka. Dłonie pokryte odciskami. Milicent prowadzi jedyny pensjonat w Devilwood, ale najwyraźniej nie przywykła do obsługi klientów. Jest gburowata i wydaje się spieszyć, by pozbyć się gości.

Cytat: „Każdej nocy zamykam drzwi punktualnie o 21:00, więc nie siedźcie do późna. Mam nadzieję, że nie będziecie sprawiać kłopotów jak inni”.

Walter Ephraim, miejscowy pijak

Poszarpany płaszcz przeciwdeszczowy. Niewyraźna mowa. Nieco przezroczysty. Walter Ephraim zmarł w tajemniczych okolicznościach pięćdziesiąt lat temu. Nie jest jednak świadomy tego faktu. Jego duch nawiedza ulice Devilwood. Szuka chętnych do wysłuchania jego opowieści o mrocznych spiskowcach, którzy według niego chcą go dopaść.

Cytat: „Uciekaj, póki możesz. Widziałem, co znajduje się po drugiej stronie zastony – nie chcesz jej przekraczać. Jeśli odkryją, że ze mną rozmawiałaś, będziesz zgubiona”.

Elsie Simons, właścicielka jadłodajni

Siwiejące włosy. Poplamiony fartuch. Ołówek za uchem. Elsie dobrze żyje z miejscowymi, ale turyści to dla niej szansa na dodatkowy przychód. Lubi opowiadać o zaletach Devilwood i wyklucza możliwość, że dzieje się tu cokolwiek złego.

Cytat: „Devilwood to ciche i spokojne miasteczko. Nie ma tu żadnych przestępstw. Ludzie nawet nie zwracają sobie głowy zamykaniem drzwi, gdy wychodzą z domu!”

Lucario Montez, zamożny mieszkaniec

Nienaganny garnitur. Laska. Drapieżny grymas twarzy. Montez jest najbogatszym człowiekiem w Devilwood. Był właścicielem tartaku, zanim ten został zamknięty. Najbardziej zależy mu na tym, by Devilwood istniało poza zasięgiem zainteresowania mediów i policji. Jeśli Znawczynie będą zadawać za dużo pytań w mieście, prawdopodobnie

podjedzie do nich swoją limuzyną i poprosi, aby wsiadły na pogawędkę. Zawsze jest uprzejmy, nawet dla tych, którzy mu się nie podobają. Polega na szeryfie Wolfe, który odwala za niego brudną robotę.

Cytat: „Zostałem wychowany na dżentelmena i bardzo niepokoi mnie konieczność podejmowania... nadzwyczajnych środków. Niestety, plotki, zwłaszcza te bezpodstawne, mają to do siebie, że potrafią się rozprzestrzeniać, a żeby temu zapobiec, nadzwyczajne środki mogą okazać się niezbędne”.

Courtney Simons, znużona nastolatka

Roztargniony wyraz twarzy. Piegą. Rozwiązane sznurowadła. Courtney pomaga swojej matce Elsie w restauracji. Boi się, że nigdy nie wydestanie się z tego małego miasteczka, i chętnie rozmawia z osobami z zewnątrz. Nie zawaha się przed wymyśleniem dziwacznej historii tylko po to, żeby przykuć uwagę Znawczyń. Z drugiej strony, może w tych historyjkach jest element prawdy?

Cytat: „Wszyscy wiedzą, że lasy są nawiedzone. Za dzieciaka robiliśmy sobie wyzwania, żeby pójść do lasu w pełni księżyca. Nikt jednak nigdy tego nie zrobił”.

Bessie Johnson, wiedźma

Dramatyczne gesty. Dużo biżuterii. Zaskakująco silna jak na swoje rozmiary. Bessie jest prawdopodobnie najstarszą mieszkanką Devilwood i podobno widzi więcej. Zaoferuje wróżbę każdej Znawczyni, którą polubi. Bessie nie przyjmie pieniędzy za te usługi – w zamian poprosi Znawczynię o ofiarowanie jej przedmiotu o znaczeniu sentymentalnym, podzielenie się tajemnicą okultystyczną lub zrobienie czegoś.

Cytat: „Widzę ciemną ulicę oświetloną jedynie światłem księżyca. Mam silne przeczucie czegoś złego... Nie, to nie może być – musisz uważać...”

Zasada specjalna: Jeśli Bessie powróży Znawczyniom, zobaczy wokół nich złe omeny. Niech gracza po lewej stronie Znawczyni, której wróżono, opisz pechową okoliczność. Jeśli taka okoliczność wystąpi, Znawczyni, której przyszłość została przepowiedziana, będzie w niekorzystnej sytuacji przez resztę Tajemnicy, ale zaznacza PD na koniec każdej sesji, w której Tajemnica jest aktywna.

Dr Henrietta West, badaczka

Pewna swojej wyższości. Przeszarzały model oprawek okularów. Zawsze sprawdza swoje narzędzia. Dr West została zatrudniona przez Lucario Monteza do pracy nad tajnym projektem badawczym. Nikt nie jest do końca pewien, czym on jest, ale plotka głosi, że została zwolniona z ostatniej pracy za przeprowadzanie nieetycznych

eksperymentów. Czasami można ją zobaczyć w mieście wykonującą pomiary za pomocą szeregu dziwacznych instrumentów.

Cytat: „Czy może pani zejść mi z drogi? Właśnie spędziłam pięć godzin na kalibracji tego urządzenia i ostatnią rzeczą, jakiej potrzebuje, jest to, by jakaś niezdarna baba zniweczyła moją pracę!”

Miejsca

Jadłodajnia Elsie

Wygląda na to, że knajpa dobrze prosperuje, choć rozmowy urywają się, gdy tylko Znawczyni wchodzi do środka. Błaty są podrapane, a winylowe obicia siedzeń rozpadają się ze starości.

Namaluj scenę: Która pozycja w menu wydaje się szczególnie nieapetyczna?

Opuszczony tartak

Ten tartak był niegdyś centrum przemysłu Devilwood, ale teraz stoi opuszczony. Część maszyn pozostała, ale najwyraźniej nie były używane od wielu lat.

Namaluj scenę: Jakie potajemne działania były prowadzone w tym miejscu w ostatnich latach?

Pensjonat w Devilwood

Okazały dom, który został przekształcony w pensjonat. Ściany holu pokryte są boazerią z ciemnego drewna, którą ledwo jest w stanie oświetlić światło pojedynczej żarówki.

Namaluj scenę: Jaką szokującą scenę przedstawia rzeźbiona boazeria?

Casa Montez

Casa Montez to najstarszy budynek w mieście, pochodzący jeszcze z czasów hiszpańskich konkwestadorów, na długo przed założeniem Devilwood. Posiadłość była rozbudowywana przez lata i stanowi eklektyczną kolekcję stylów architektonicznych, choć głównie jest to willa w stylu hiszpańskim. Budynek czai się za wysokim murem, niczym drapieżnik w swoim legowisku.

Namaluj scenę: Jaki element tego miejsca, oprócz muru, jasno pokazuje, że goście nie są mile widziani?

Lasy

Wokół Devilwood znajduje się wiele bardzo starych drzew. W niektórych miejscach ich korony są tak gęste, że tylko niewielka ilość światła jest w stanie przez nie przeniknąć. Przez las prowadzi ścieżka, ale jest zarośnięta i łatwo ją zgubić.

Namaluj scenę: Jaki niezwykley przedmiot został pozostawiony w lesie w charakterze ofiary dla kogoś, czegoś lub dla samego lasu?

Wskazówki

- ☞ Plecak zawierający rzeczy jednego z zaginionych podróżnych.
- ☞ Ogłoszenie o czarnej magii do wynajęcia.
- ☞ Zniszczony grób.
- ☞ Trujące zioło.
- ☞ Dowody dotyczące tajnego rządowego programu badawczego.
- ☞ Zakłęcie zapisane krwią.
- ☞ Rewolwer załadowany srebrnymi kulami.
- ☞ Akt zgonu osoby, która najwyraźniej wciąż mieszka w mieście.
- ☞ Figurka starożytnego boga.
- ☞ Szczur z ludzką twarzą.
- ☞ Ślady pazurów nienormalnie dużego stworzenia.
- ☞ Kukurydziana kukielka trzymająca pukiel ludzkich włosów.
- ☞ Pogłoski o zakopanym zlocie.
- ☞ Dokumentacja medyczna, która ujawnia, że ktoś nie jest w pełni człowiekiem.
- ☞ Bijące serce w słoiku.
- ☞ Zdjęcie jednego z zaginionych podróżnych.
- ☞ Niewyjaśniony pożar.
- ☞ Komnata rytualna.
- ☞ Zakrwawiony ołtarz.
- ☞ Pamiątnik z wyrwaną ostatnią stroną.

Nagrody

- ☞ Karteczka samoprzylepna w rzeczach martwych agentów FBI; zawiera nazwę użytkownika i hasło do SeekerNet, internetowego forum badaczy okultyzmu i teoretyków spiskowych, którzy wymieniają się tam informacjami. Strona jest pełna dezinformacji, ale od czasu do czasu można znaleźć użytkownika z rzetelną wiedzą. Dodaj nazwę użytkownika i hasło do SeekerNet do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Nagroda za informacje o jednym z zaginionych podróżnych. Dodaj drogi lub luksusowy przedmiot do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Pamiątka ze śledztwa; zapytaj inną Znawczynię, co to jest, i dodaj ten przedmiot do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Pamiątka ze śledztwa; zapytaj inną Znawczynię, co to jest, i dodaj ten przedmiot do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Pamiątka ze śledztwa; zapytaj inną Znawczynię, co to jest, i dodaj ten przedmiot do swojego Przytulnego Zakątka.

Wystrojona na morderstwo

David Morrison

Uwaga: Ta tajemnica dotyczy zniknięcia (i potencjalnej śmierci) dziecka. Upewnij się przed rozpoczęciem gry, że twoja grupa czuje się z tym tematem komfortowo. Możesz dodać postaci Ash lat albo nawet zmienić jej płeć, jeśli wśród graczek występuje szczególna wrażliwość na tematy zaginionych i zamordowanych kobiet.

Wprowadzenie Tajemnicy

Peak District to obszar w Anglii o wyjątkowych walorach przyrodniczych; podlega ochronie jako park narodowy. Otoczony jest aglomeracjami Manchesteru, Leeds i Sheffield. Krajobraz jest pagórkowaty i skalisty. Głębokimi dolinami ciągną się linie tranzytowe i przemysłowe. Znajdują się tam też wioski z domami zbudowanymi głównie z lokalnego kamienia. Są to przede wszystkim obszary wiejskie.

Nemesley to jedna z wielu wiosek w dolinie, przez którą przepływa wartki strumień. W czasie przesilenia letniego, które właśnie nastąpiło, miejscowi przystrajają swoją osadę oraz, zgodnie ze starą tradycją Derbyshire, dekorują kwiatami lokalną studnię lub inne źródło wody. Centralnym miejscem obchodów jest duży mural wykonany z płatków kwiatów. Niektórzy wywodzą początki tych celebrazji z celtyckiego kultu bogiń rzecznych, ale obecnie jest to jedna z uroczystości kościelnych. W tym roku do Nemesley przybyła niewielka grupa turystów chcących zobaczyć stworzone na to święto dekoracje. W tym samym czasie zaginęło dziecko: dwunastoletnia Ash Thurocroft. Niedługo po zgłoszeniu jej zaginięcia rozpoczęto poszukiwania.

W tym miejscu przestań czytać na głos! Pod Nemesley czai się bezimienna bogini, zwana przez wtajemniczonych Panią Podziemnych Wód. Natożyła na okoliczne ziemie swoje błogostawieństwo płodności i zdrowia jeszcze przed okresem inwazji rzymskiej. Jedyne, o co prosi w zamian, to ofiara – trochę kwiatów, wyróżniająca się jagnię, a co dwanaście lat – ludzkie życie. Co najmniej jedna osoba w Nemesley oddaje jej cześć, a zniknięcie Ash jest związane z tym kultem. Znaczący ściągnął do Nemesley list od starego przyjaciela lub przyjaciółki, który dostała niedawno jedna z nich.

Zadaj następujące pytanie Znaczący o najwyższej liczbie zaznaczonych pól Korony Królowej (lub którejkolwiek innej w przypadku remisu): Znaczący zostały ściągnięte do Nemesley po otrzymaniu listu od starego przyjaciela lub przyjaciółki. Kim jest nadawca mieszkający w okolicy Nemesley i o jakim dziwnym zdarzeniu wspominał w swoim liście, które sprawiło, że podejrzewasz działanie nadprzyrodzonych sił także w tym regionie?

Przybyłyście do Nemesley w ramach wycieczki autokarowej dla seniorów; kiedy wysiadacie z autokaru, widzicie uroczą wioskę z kamiennymi domami, girlandami chorągiewek rozwieszonymi wzdłuż ulicy i wszechobecnymi kwiatowymi dekoracjami.

Namaluj scenę: Jakie uroczne widoki lub zwyczaje możesz zaobserwować? Jakie elementy lub napięte sytuacje zdają się niszczyć ten sielski obrazek świątecznej atmosfery?

Podchodzi do was Linsey Thurocroft, która opowiada wam o niedawnym zaginięciu jej córki, Ash. Linsey słyszała o waszej reputacji w Brindlewood Bay i ma nadzieję, że będziecie w stanie wykorzystać swoje umiejętności detektywistyczne, aby pomóc jej rodzinie. Ma silne przeczucie, że Ash wciąż żyje i jest gdzieś przetrzymywana.

Zadaj następujące pytanie Znaczący o najwyższej Wrażliwości (lub którejkolwiek innej w przypadku remisu): Wiesz na pewno, że Ash wciąż żyje. Skąd?

Pytanie i Okazje

Gdzie przetrzymywana jest Ash? (Stopień złożoności: 8)

Rozwiążcie Tajemnicę, odnajdźcie Ash i sprowadźcie ją bezpiecznie do domu.

Zasada specjalna: Odpowiedź na Pytanie można tylko raz w trakcie tej Tajemnicy. Jeśli wynikiem ruchu będzie porażka, Znaczący przybędą za późno: Ash zostanie znaleziona martwa, złożona w ofierze dla pogańskiego bóstwa. Znaczący mogą wtedy Snuć teorię i spróbować doprowadzić zabójcę (lub zabójców) przed oblicze sprawiedliwości (Stopień złożoności: 4). Wszelkie Wskazówki wydane na Odpowiedź na Pytanie nie mogą być użyte ponownie, ale informacje z nich wyciągnięte są dobrą podstawą do ruchu Snucia teorii.

Momenty

- ☞ Przechodząca obok grupa dzieci w wiankach z kwiatów.
- ☞ Kolekcja sprasowanych kwiatów i liści, niektóre z nich to gatunki trujące.
- ☞ W oddali piękna, świetlista kobieta wynurza się z płytkiej sadzawki.
- ☞ Seria dziecięcych rysunków, z których każdy jest bardziej niepokojący od poprzedniego.

- ☞ Starożytna ikona pokryta mchem, z leżącymi pod nią resztkami ofiar: na wpół wypalonymi świecami, girlandami, ścinkami paznokci i kopyt.
- ☞ Ogród z trującymi gatunkami kwiatów w pełnym rozkwicie: bujny, piękny i śmiertelnie niebezpieczny.

Korona Kwiatów

- ☞ Każda Znaczący opowiada o tym, jak po raz pierwszy się zakochała.
- ☞ Każda Znaczący wspomina najwspanialszy prezent, jaki kiedykolwiek otrzymała.
- ☞ Każda Znaczący musi pokazać, z czego teraz rezygnuje, aby nadal robić to, co robi.

Zagrożenia

Klątwa: Czar Ofelii

Śludzy bogini rzeki mogą zaatakować cię starożytną magią. Zostajesz oplątana przez liście rdestnicy i wciągnięta do pobliskiego zbiornika wodnego. Wykonaj rzut z Żywotnością. Jeśli uzyskasz 10+, wyswobodz się z oplatających cię roślin. Przy 12+ doznajesz głębszego wglądu w sytuację i zyskujesz Wskazówkę związaną z osobą, która rzuciła Klątwę, lub poznajesz jej motywację. Przy wyniku 7–9 zostajesz wciągnięta pod powierzchnię wody, ale udaje ci się uwolnić; przyjmij stan: Podtopiona. W wypadku porażki roślina nie puszcza i zostajesz utopiona w ofierze Pani Wód Podziemnych.

Sługa: Kelpie

Kelpie będą terroryzować Znaczący badające Tajemnicę. Są to zmiennokształtne duchy wody, które zwykle przybierają postać przystojnego, ale melancholijnego mężczyzny – często wygląda na mokrego lub we włosy ma wplątane ziele rdestnicy. Kelpie wabią swoimi urokami nieświadomych niczego ludzi, którzy potem toną w zbiornikach wodnych. W swojej prawdziwej postaci są mrocznymi końmi.

Mocne strony kelpie są przedstawione poniżej:

- ☞ Nagłe ujawnienie. W wypadku porażki ruchu, który wykonała Znaczący, może okazać się, że Postać Poboczna to w rzeczywistości kelpie, który od razu po ujawnieniu wykonuje akcję przeciwko Znaczący.
- ☞ Nadnaturalny wabik. Kiedy kelpie próbuje zwać Znaczący do odległego miejsca, musi ona wykonać ruch Dzienny/Nocny ze Spokojem, aby nie ulec jego czarowi. Przy porażce,

Wystrojona na morderstwo

David Morrison

w najlepszym wypadku, Znacznyni stanie samotnie przeciwko morderczemu stworzeniu.

☞ Duch mrocznej i samotnej toni. Gdy w pobliżu znajduje się kelpie, wszystkie rzuty na przeciwstawienie się Czarowi Ofelii są wykonywane z kością karną.

Kelpie ma następujące słabości:

☞ **Uzda.** Jeśli ktoś jest w stanie założyć uzdę na leb kelpie, zostanie on zmuszony do przybrania formy zwykłego konia lub kuca i będzie służył narzucającemu uzdę przez rok i jeden dzień.

☞ **Srebro.** Kelpie jest wrażliwy na srebro i może zostać trwale zniszczony przy użyciu srebrnej broni. Wykorzystanie srebra przeciwko kelpie pozwala na dodanie kości premiowej do rzutu.

Postacie Poboczne

Linsey Thurcroft, matka Ash

Naturalnie ładna. Wyraźnie zrozpaczona. Sukienki barwione metodą tie dye i duże okulary przeciwsłoneczne. Linsey urodziła się w Nemesley, ale wyjechała stamtąd jako młoda kobieta. Powróciła jakieś osiemnaście miesięcy temu, kiedy rozpadło się jej małżeństwo. Kręci ją New Age i sprzedaje swoje rękodzieło na Etsy. Wydaje się, że nie dogaduje się z niektórymi mieszkańcami wioski. Troszczy się o swoją córkę i robi wszystko, żeby ją odnaleźć.

Cytat: „Proszę pani, chcę ją tylko odnaleźć. Nie obchodzi mnie, kto ją zabrał, chcę ją po prostu odzyskać”.

Ash Thurcroft, zaginiona dziewczynka

Fotogeniczna. Niewinny uśmiech. Ostatnio widziana w kwicistej koszuli i džinsach z obciętymi nogawkami. Ash jest bystrą młodą dziewczyną z bujną wyobraźnią. Wciąż próbuje dostosować się do życia w wiosce i powoli zaprzyjaźnia się z kilkorgiem dzieciaków w jej wieku. Lubi lokalną przyrodę i często spaceruje po okolicy, ale nigdy wcześniej nie znikala na tak długo. Prawie zawsze nosi ze sobą pamiętnik, w którym rysuje i pisze historie.

Cytat: „Dlaczego mnie tu przyprowadzili? Co zamierzają ze mną zrobić?”

Sierżant Stephen Onslow, policjant hrabstwa Derbyshire

Piwny brzuch na twardych mięśniach. Zmęczone oczy. Podniszczony mundur i poplamione błotem buty. Sierżant Onslow jest szefem posterunku policji w Nemesley, małej placówki z mniej niż pół tuzinem funkcjonariuszy na służbie. Jego zwykłe obowiązki nie wykarczują poza zatrzymywanie motocyklistów przekraczających prędkość,

zniechęcanie młodzieży do posiadówek przed wiejskim sklepem i prowadzenie grupy poszukującej zaginionych turystów. Współpracuje z lokalnym zespołem ratownictwa górskiego w celu odnalezienia Ash. Jej poszukiwania traktuje w kategorii zaginięcia/ucieczki, a nie sprawy kryminalnej.

Cytat: „Jestem pewien, że młoda Ash po prostu poszła gdzieś sama – wiedzą panie, jakie są dzieci w tym wieku. Oczywiście, jeśli gdzieś się zgubiła, znajdziemy ją, proszę się nie martwić”.

Dayo Akinde, detektywka policji metropolitarnej

Imponująca sylwetka. Ciekawskie oczy. Nowo zakupiony, wysokiej jakości sprzęt turystyczny. Dayo jest detektywką wydziału zabójstw Scotland Yardu, która przyjechała na wakacje do Nemesley akurat wtedy, gdy zaginęła Ash. Twierdzi, że to jej pierwszy raz w tym rejonie. Nie jest na służbie, więc tylko pomaga w poszukiwaniach. To jest rejon sierżanta Onslowa, więc ma on starszeństwo i Dayo na razie wstrzymuje się z osądem sytuacji. Przeczucie podpowiada jej, że sprawa powinna zostać uznana za kryminalną.

Cytat: „Doceniam, że sierżant zna lokalną sytuację. Mówię tylko, że gdybyśmy byli w Londynie, już wezwałabym ekipę badającą miejsce zbrodni”.

Dev Prasad, z zespołu ratownictwa górskiego

Szarmancki uśmiech i błyszczące oczy. Zadbana broda. Ubrany jak dziedzic majątku wiejskiego. Z wykształcenia antropolog. Dev jest zapalonym alpinistą i odkrywcą. To światowiec i podróżnik, który w ramach pracy w terenie odwiedził niektóre z najbardziej oddalonych od cywilizacji zachodniej miejsc. Opublikował trzy książki o swoich doświadczeniach i nakręcił umiarkowanie udany serial telewizyjny BBC przedstawiający jego dokonania. Spędza wczesną emeryturę w Nemesley, gdzie jest szefem lokalnego zespołu ratownictwa górskiego.

Cytat: „Dobrą wiadomością jest to, że biorąc pod uwagę pogodę, nie musimy się zbytnio martwić, że zamrznie. To nie Everest, wiem coś o tym! Ale jeśli została uwięziona w jaskini... cóż, pod samym Nemesley są kilometry jaskiń”.

Wielebny Ian Matheson, pastor

Szczupły, wąty i blade. Zaskakująco głęboki i dźwięczny głos. Zapinany sweter i koloratka, nawet w upał. Ksiądz Matheson jest nowym pastorem w kościele parafialnym św. Anny. Piastuje to stanowisko od roku, ale nie jest obcym w Nemesley, ponieważ dorastał w pobliskiej wiosce. Jest młody, dopiero po trzydziestce, ale już zdobył popularność w swojej (niewielkiej i składającej się głównie z osób starszych) kongregacji. Jest utalentowanym ogrodnikiem amatorem. Zgłosił, że widział Ash idącą w stronę wzgórz, i jest prawdopodobnie ostatnią osobą, która ją widziała.

Cytat: „Cóż, oczywiście należy modlić się za Ash, ale warto też dołączyć do grupy poszukiwawczej”.

Violet Arkwright, przewodnicząca komitetu kwiatowego

Nienaganna trwała. Wymuszony uśmiech. Pastelowe ubrania i rękawice ogrodnicze. Violet poświęciła lata na ugruntowanie swojej pozycji czołowej dekoratorki kwiatowej w radzie parafialnej, a po przykrej śmierci pani Crenshaw tej zimy, jest to jej pierwszy rok jako przewodniczącej komitetu kwiatowego. Zależy jej na tym, aby nic nie zaszkodziło dobremu imieniu Nemesley i wieloletnim tradycjom wioski. Zniknięcie Ash nie mogło nastąpić w gorszym momencie, zwłaszcza że do wioski przybyli turyści.

Cytat: „O tak, to okropne. I to w trakcie świątecznego dekorowania, co ludzie powiedzą? Kiedyś to było takie miłe miejsce... Och, oczywiście mam nadzieję, że dziewczynie nic się nie stało”.

Gammer Greenough, stara pustelniczka

Ekscentryczna. Bardzo stara. Ubrana jak wrona. Gammer Greenough mieszka w swoim małym gospodarstwie tuż za granicą wioski, od niepamiętnych już czasów. Krążą o niej plotki, że jest wiedźmą, a ona nie robi absolutnie nic, by je rozwiać. Jej chata znajduje się tuż przy ścieżce prowadzącej na wzgórze, więc jeśli Ash tędy przechodziła, prawdopodobnie ją mijala. Czy to z przyzwyczajenia, czy celowo, Gammer Greenough będzie robić wszystko, żeby unikać współpracy z władzami.

Cytat: „Dzieciaki powinny wiedzieć, żeby nie wchodzić na wzgórze w czasie przesilenia. W szkole nie uczą ich niczego przydatnego. Teraz wszystko zależy od losu”.

Tam Maclean, ogrodnik

Długie blond włosy przeplatane srebrem. Smutne oczy. Bez koszulki i często ociekający potem. Tam jest wędrującym Szkotem, który mieszka w kamperze marki VW, obecnie zaparkowanym w Nemesley. Zarabia na życie jako ogrodnik i złota rączka. Można go spotkać prawie wyłącznie na zewnątrz, pracującego bez koszuli w ogrodzie lub pływającego nago w rzekach i stawach doliny. Jest czarujący, ale unika odpowiedzi na pytanie, dlaczego pozostaje w Nemesley.

Cytat: „Tak, chyba widziałem tę dziewczynę w okolicy”.

Prof. Babs Blakely, etnografka

Surowo przycięte siwe włosy. Drobna i żyłasta. Skórzana kurtka i luźne spodnie. Znacznyni lokalnego folkloru. Babs jest profesorką na Wydziale Anglistyki pobliskiego Uniwersytetu w Sheffield, do którego dojeżdża motocyklem. Udzielała „korepetycji” Ash – głównie opowiadając zbyt dojrzałemu dziecku mniej oklepane wersje bajek. Zgłosiła się na ochotniczkę do grupy poszukiwawczej.

Wystrojona na morderstwo

David Morrison

Cytat: „Pogańskie podwaliny brytyjskiego chrześcijaństwa są fascynujące, zwłaszcza gdy porówna się prominentę bogiń-matek z odrzuceniem Madonny. Mam na myśli tylko dekorowanie studni, które sięga czasów przedchrześcijańskich”.

Miejsca

Studnia Pani

Świeża źródłana woda wypływająca z ziemi mosiężną rurą wystającą z kopca kamieni stojącego na wiejskich błoniach. Zasila chłodny strumień biegnący wzdłuż głównej ulicy. Źródło otaczają stoje z ciętymi kwiatami, a za nim znajduje się duży mural wykonany z płatków kwiatów przedstawiający wizerunek św. Anny czuwającej nad doliną Nemesley.

Namaluj scenę: *Jakie elementy muralu i złożonych ofiar wskazują, że jest to kultywacja pogańskiej tradycji?*

Kościół św. Anny

Na przestrzeni wieków dokonywano w kościele różnych napraw, ale jego rdzeń jest saksoński. Jest to ponura budowla wykonana z lokalnego kamienia. Cmentarz jest pełen kamiennych nagrobków pokrytych porostami, które przegrywają walkę z naturą, a wyryte na nich imiona powoli zanikają. Wnętrze jest proste, ale ozdobione ogromnymi bukietami kwiatów, obrazami ze szkółki niedzielnej i promieniami przenikającymi przez stare witraże.

Namaluj scenę (dla wszystkich): *Co w tym miejscu wskazuje, że kościół stanowi istotne miejsce dla społeczności?*

Namaluj scenę (dla Znawczyń, która zaznaczyła Błąd maskę): *Jakie oznaki pradawnej żądz dostrzegasz w kościele lub jego okolicy?*

Namaluj scenę (dla Znawczyń, która zaznaczyła Cień w ogrodzie): *Jaki ponury cień widzisz na cmentarzu?*

Zielony Człowiek

Wiejski pub w Nemesley, na którego szyldzie widnieje wyrzeźbiony i pomalowany wizerunek Zielonego Człowieka. Wnętrze jest typowe dla podobnego przybytku – polerowane drewno i błyszczący mosiądz. Duży kominek ozdobiony jest kwiatami i pozostaje nierozpalony w letni upał. Klientela to mieszanka miejscowych i turystów, a personel to głównie nastolatki, którzy tylko czekają na okazję do opuszczenia wioski.

Namaluj scenę: *Co sprawia, że czujesz się tu mile widziana, a co powoduje, że wiesz, że nigdy nie będziesz jedną z nich?*

Farma Greenough

Gammer Greenough mieszka w rozpadającej się kamiennej chacie na skraju wioski, porośniętej bluszczem i mchem. Ogród od frontu jest pełen chwastów i wrzosów, których zapach otula rdzewiejące wokół rupiecie. Z tyłu znajduje się dobrze utrzymany ogród warzywno-owocowy.

Namaluj scenę: *Jaki przedmiot porzucony w ogrodzie przed domem przypomina ci o twojej przeszłości?*

Wzgórze

Łańcuchy wzgórz poprzecinane dolinami. Pola pną się po stromych zboczach dolin; wypasane są na nich owce, które przetrwały wiosenny ubój, a stad strzegą lokalni seniorzy. Pod łąkami i wrzosowiskami ciągną się jaskinie i tunele wyrzeźbione przez podziemne rzeki.

Namaluj scenę: *Jakie elementy piękna natury widzisz i w jaki sposób przypominają ci one o kruchości lub nietrwałości życia?*

Diabelska Łaźnia

Pod Nemesley znajduje się duża naturalna jaskinia z kilkoma zbiornikami wody, która wznosi się, opada i bulgocze zgodnie z kaprysmi podziemnych rzek. Jaskinia jest skąpana w dziwnym fosforyzującym świetle bez wyraźnego źródła. Woda jest zawsze chłodna i świeża, ale miejsce ma dziwną atmosferę, którą dobrze podsumowuje jego nazwa. Miejscowi unikają tej jaskini i nie jest ona reklamowana jako atrakcja turystyczna.

Namaluj scenę: *Co odbija się echem w jaskini, co nie powinno mieć tu miejsca?*

Wskazówki

- ☞ Porzucony plecak.
- ☞ Na wpół stopione świece z ludzkimi włosami w środku.
- ☞ Odcięta głowa jagnięcia, oczy wciąż się obracają.
- ☞ Aparat z teleobiektywem; zawiera zdjęcia z monitoringu.
- ☞ Łaciński tekst namalowany krwią.
- ☞ Krwawa ofiara przed posągami.
- ☞ Pięć sekund niepokojącego wideo nagranych telefonem.
- ☞ Pluszowy miś unoszący się na wodzie pyszczkiem w dół.
- ☞ Zakrwawione nożyce.
- ☞ Zwój wilgotnej liny.
- ☞ Kwiaty wyrastające z ludzkiej czaszki.
- ☞ Ukryte wejście do systemu jaskiń.
- ☞ Kukurydziana kukielka z pewną cechą wskazującą na to, że przedstawia jedną ze Znawczyń lub Postaci Pobocznych. (Po wprowadzeniu pierwszej pojawiają się następne).

- ☞ Tańczące światła wabiące nieostrożnych.
- ☞ Zaraza atakująca drzewa i kwiaty, powodująca ich usychanie.
- ☞ Ukryta wiadomość w religijnej księdze.
- ☞ Stwór z głową jelenia przemierzający dzikie tereny.
- ☞ Fałszywy list z żądaniem okupu.
- ☞ Piękna kobieta kusząca u wylotu jaskini.

Nagrody

- ☞ Kelpie (jeśli został schwytany): Będzie ci wiernie służyć przez rok i jeden dzień, a ty możesz dodać go do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Święte wody: Napijesz się świętej wody w Diabelskiej Łaźni i poczujesz, jak przepływa przez ciebie jej odmładzające działanie. Usuń zaznaczenie jednej ze scen z teraźniejszości na liście Korony Królowej.
- ☞ Święte wody: Napijesz się świętej wody w Diabelskiej Łaźni i poczujesz, jak przepływa przez ciebie jej odmładzające działanie. Usuń zaznaczenie jednej ze scen z teraźniejszości na liście Korony Królowej.
- ☞ Święte wody: Napijesz się świętej wody w Diabelskiej Łaźni i poczujesz, jak przepływa przez ciebie jej odmładzające działanie. Usuń zaznaczenie jednej ze scen z teraźniejszości na liście Korony Królowej.
- ☞ Pamiątka ze śledztwa; dodaj ją do swojego Przytulnego Zakątka.

Notatki

Wpuść do środka mrok Alicia Furness

Wprowadzenie Tajemnicy

Po rozwiązaniu ostatniej Tajemnicy Znacznynie Zbrodni zostały zasypane propozycjami wywiadów dla mediów, ale jedna z nich była wyjątkowo ekscytująca. Gayatri Gupty, słynna pisarka kryminalistów bazujących na prawdziwych zbrodniach (i słynna samotniczka), chce przeprowadzić z wami rozmowę, która ma jej posłużyć jako materiał do kolejnej powieści. Zostałyście zaproszone do spędzenia wraz z nią urlopu w jej rustykalnym zimowym domu, na daleko wysuniętym na północ krańcu Kanady. Przed przybyciem na miejsce nie kontaktowałyście się bezpośrednio z Gayatri. Cała komunikacja odbywała się za pośrednictwem jej agenta, nudnego mężczyzny o imieniu John Reginald IV. Zapewnił was, że Gayatri jest podekscytowana waszym przyjazdem, ale nie radzi sobie ze „światem zewnętrznym”, więc wszystkie ustalenia będą dokonywane za jego pośrednictwem. John wyjaśnił, że podróż będzie długa, a ostatni jej etap trzeba będzie przebyć prywatnym samolotem, ponieważ do miasta Asterton, celu podróży, można dostać się jedynie drogą lotniczą.

Zadaj następujące pytanie Znacznyni o najwyższej Wrażliwości (lub którejkolwiek innej w przypadku remisu): *Jaki zły omen pojawił się w czasie podróży do Kanady? Jakie pytanie pozostawił w twojej głowie?*

Opatulona Gayatri wita was ciepło na małym lotnisku. Przepraszają za panujące zimno i ciemność. Wyjaśnia, że tak daleko na północy światło słoneczne dociera w ograniczonym zakresie, średnio tylko przez cztery godziny dziennie.

Zasada specjalna: *Ciemność stanowi w tej Tajemnicy status quo. Wybierając między ruchami Dziennym i Nocnym, gdy Znacznynie są na zewnątrz, przyjmij, że zawsze panuje noc.*

Namaluj scenę: *Co zaskakuje cię, gdy wchodzisz do pokoju, który został ci przydzielony w domu Gayatri? Co ujawnia o jego właścicielce, czego się nie spodziewałaś?*

Gdy już się rozgościcie, Gayatri oprowadza was po mieście. Podczas wycieczki opowiada wam o dziwnych wydarzeniach: od roku w Asterton giną ludzie. Wydaje się, że znikają w ciemności i nie wracają. Zaczęło się od zwierząt domowych, ale potem zaczęli ginąć też mieszkańcy. Burmistrz stara się uspokoić nastroje i zapewnia wszystkich, że nie jest to nic bardziej niepokojącego niż głodny niedźwiedź.

W pewnym momencie spaceru w ciemności rozlega się krzyk. W pobliżu kałuży krwi można dostrzec duże, nietudzko

wyglądające ślady stóp. Burmistrz wychodzi na ulicę i nalega, by gapie wrócili do domów, a tymczasem Gayatri zwraca się do was i zachęca do zbadania sprawy.

Pytania i Okazje

Czy te zniknięcia są dziełem bestii, czy człowieka? (Stopień złożoności: 4)

Odblokuj kolejne Pytanie, zgodne z odpowiedzią.

Jeśli zniknięcia są dziełem bestii, jaka jest natura tego stworzenia i jak można je powstrzymać? (Stopień złożoności: 4)

Odblokuj kolejne Pytanie, zgodne z odpowiedzią.

Jeśli zniknięcia są dziełem człowieka, dlaczego to robi? (Stopień złożoności: 4)

Rozwiąż Tajemnicę, zwabiając sprawcę w pułapkę.

Momenty

- 👉 Radio skrzeczy; osoba po drugiej stronie ostrzega przed zbliżającą się burzą śnieżną.
- 👉 Odpoczywające stado psów zaprzęgowych: obszczekują się i bawią w śniegu.
- 👉 Automat z chipsami ziemniaczanymi o nietypowych smakach: ketchup, kurczak z rożna, homar, poutine (frytki z serem i sosem) i „mieszanka przypraw”.
- 👉 Ciemnoniebieskie nocne niebo usiane gwiazdami.
- 👉 Chrzest śniegu pod butami i zimny wiatr muskający policzki.
- 👉 Głos najlepszego piosenkarza na świecie płynie w oddali z czyjegoś stereo.

Korona Zmrozonej Nocy

- 👉 Nakreśl scenę, w której każda ze Znacznyn dzieli się wspomnieniem pierwszej w jej życiu sytuacji, w której była naprawdę przerażona czymś, czego nie potrafiła nazwać.
- 👉 Każda Znacznyni musi opowiedzieć wspomnienie pierwszego doświadczenia niebezpieczeństw zimy.
- 👉 Każda Znacznyni musi opowiedzieć scenę z teraźniejszości pokazującą, jak kultywuje zimową tradycję.

Zagrożenia

Atak z cieni

Gdy Znacznynie znajdują się na zewnątrz, grozi im niebezpieczeństwo zaatakowania przez kogoś (lub coś) wylaniającego się z cieni. Im bliżej są linii drzew lasu otaczającego Asterton, tym niebezpieczeństwo jest większe, a gdy wejdą w jego głąb, staje się nieuniknione. Ataki mogą przybierać różne formy: spadających odłamków lub innych naturalnych pułapek, nagłych ciosów z ciemności, sprowdzenia na manowce itd. Sprawca tych ataków powinien pozostać całkowicie nieodkryty, dopóki nie zostanie udzielona odpowiedź na pierwsze Pytanie. Dopiero wtedy można go dostrzec jako niewyraźny kształt, przypominający postać bestii lub człowieka, w zależności od udzielonej odpowiedzi. Sprawca może zostać ujawniony po udzieleniu odpowiedzi na drugie Pytanie.

Postacie Poboczne

Gayatri Gupta,
słynna autorka kryminalistów z gatunku true crime

Ekscentryczna. Zadbana. Zadaje docieklive pytania, które sprawiają, że czujesz się, jakby знаła twoje najciemniejsze sekrety. Gayatri przeprowadziła się do Asterton, aby uciec od wścibskich mediów. Nie uczestniczy zbyt często w wydarzeniach społeczności, a inni mieszkańcy określają ją jako bardzo skrytą. Wydaje jednak sporo pieniędzy w miasteczku, zwłaszcza w kawiarni.

Cytat: *„Po prostu Kocham to miejsce. Nikt mi tu nie przeszkadza. Nawet miejscowi zostawiają mnie w spokoju. Cisza jest idealna do pisania, a ciemność nadaje ziemie świetną, upiorną atmosferę. Idealna inspiracja!”*

Rufus, pies

Szary i kudłaty. Świdrujące niebieskie oczy. Opiekuńczy wobec innych psów zaprzęgowych. Pomimo swojego imienia, Rufus jest w rzeczywistości suką. Łączy ją szczególna więź z Garym White'em. Rufus jest wiodącym psem w zaprzęgu Gary'ego. Lubi przysmakami Mniamkostki i kawałki suszonego mięsa.

Cytat: *„Hau. Hau, hau, hau. Hau. Haaaaaaaauuuu. Hau!”*

George Kusugak, burmistrz

Jowialny. Przyjazny. Zaprasza cię na kolację za każdym razem, gdy cię widzi. Często zakłada kamizelkę z foczej skóry. Bardzo dba o swoją społeczność i chce, aby wszyscy czuli się jak jedna wielka rodzina, nawet ludzie, którzy stąd nie pochodzą. Jest wdzięczny za

Wpuść do środka mrok

Alicia Furness

rozgłos, jaki przynosi miasteczku Gayatri Gupta. Chce wykorzystać tę sławę, aby dostać większe fundusze od instytucji państwowych.

Cytat: „Dzień dobry! Miło panie znowu widzieć! Szkoda, że nie zaprosiliśmy was jeszcze na kolację. Och, muszą panie w końcu przyjść. Może jutro wieczorem?”

Cindy Lou, nowa mieszkanka

Blond włosy. Wielkie oczy. Wydaje się, że bardzo żałuje przeprowadzki do tego miasteczka. Do tej zmiany namówiła ją firma, w której pracuje – miało pomóc jej to w karierze. Nie podoba jej się tutaj, pochodzi z Toronto. Nienawidzi zimna, ciemności i braku kin.

Cytat: „Czy wie pani, że w Toronto, albo „Szóstce”, jak je nazywamy, można dostać szoarmę o każdej porze dnia? Nawet zakupy mogłam robić, kiedy tylko chciałam. To opustoszałe miasto nie ma nawet centrum handlowego!”

Janet Browninkle, naukowczyni

Radosna. Wysoka i smukła. Nie rozumie, że miejscowi nie chcą kolonizacji Północy. Janet jest ostatnim członkiem arktycznego zespołu badawczego. Nikt tak naprawdę nie wie, dokąd udali się pozostali naukowcy. Większość czasu spędza w małym ośrodku w pobliżu zamrożonego brzegu.

Cytat: „Co robię? To nic skomplikowanego. Robię odczyty geotermalnej energii jądrowej... wicie co, nieważne, nie rozumiecie. Wystarczy, że moja praca jest ważna. Wykonuję bardzo ważną, ratującą życie pracę.”

Gary White, samotnik

Wysoki i otyły. Bardzo poważny. Woli psy zaprzęgowe od ludzi. Gary jest niezwykle inteligentny, zna teren i czasami świadczy usługi miejskiego taksówkarza. Zazwyczaj można go spotkać, gdy spędza czas ze swoimi psami. Gary doświadczył kilku dziwnych zdarzeń na pustkowiach wokół Asterton i jest gotów opowiedzieć parę historii, jeśli zaoferujesz mu ciepły napój i gorący posiłek.

Cytat: „Rozumiem psy. To ludzi nie rozumiem. Ja i Rufus wiele przeszliśmy. Ta dziewczyna nie raz uratowała mi życie.”

Babcia Capchaw, bajarka

Srebrnowłosa z wyboru. Miejska plotkarka. W zasadzie nie jest babcią. Uczy w gimnazjum w Asterton. Wie wiele o wszystkich i chętnie podzieli się swoją wiedzą. Zna też wszystkie najlepsze straszne historyjki. Babcia jest aspirującą pisarką i żywi pewną dozę zazdrości wobec Gayatri Gupty.

Cytat: „Słyszałyście o ostatniej książce Gayatri? Podobno jej sprzedaż spadła. Dlatego tu jesteście. Ma nadzieję wykorzystać

waszą sławę! Ja nigdy bym tego nie zrobiła. Opowiedzcie mi o sobie...”

Arjun Laghari, właściciel kawiarni

Przed trzydziestką. Przystojny. Spokojny. Arjun przeprowadził się na północ ze swoją żoną, aby być blisko jej rodziny. Żona zmarła jednak tragicznie rok temu. Teraz Arjun prowadzi kawiarnię, która ma ją upamiętniać. Lokal łączy indyjską kuchnię Arjuna z tradycjami rdzennych mieszkańców, przodków jego żony.

Cytat: „Musi pani spróbować nowego dania w menu, curry z łosia! Przyniosę też coś gorącego do picia, na zewnątrz jest tak zimno!”

Frank Anawak, lekarz

Spokojny. Intelktualista. Lubi grać z wnukami w „Wężę i drabiny”. Frank jest lekarzem, odkąd większość mieszkańców pamięta. Chce otworzyć szkołę medyczną kształcącą studentów, którzy chcą pracować w odległych północnych częściach Kanady.

Cytat: „Musimy pielegnować nasze własne talenty. Nie potrzebujemy więcej przybyszów z zewnątrz próbujących nas uratować. Trwamy tu od wieków bez jakiegokolwiek pomocy.”

Miejsca

Ratusz miejski

Duża tablica korkowa na ulotki, ogłoszenia i zaproszenia na wydarzenia, w większości pusta. Czarno-białe płyty linoleum. Rząd złożonych krzeseł wzdłuż jednej ściany.

Namaluj scenę: Skąd wiesz, rozglądając się po ratuszu, że przestrzeń została zaprojektowana jako schronienie dla społeczności przed uciążliwą ciemnością zimy?

Gabinet lekarski

Stara sofa z winylowymi poduszkami. Stosy czasopism na stoliku. Zapach kamfory i środka dezynfekującego.

Namaluj scenę: Co w gabinecie wskazuje, że nie jest to pierwotne przeznaczenie tego budynku? W jaki sposób wystrój, stworzony przez Franka, odzwierciedla historię miasta?

Budy dla psów

Całe ściany ustawione z budek do spania dla psów, spiętrzonych na wysokość trzech. Spojrzenia jasnoniebieskich oczu i szturchnięcia miękkich, wilgotnych nosów. Zapach mokrego futra.

Namaluj scenę: Co w tych budach wskazuje na to, że mieszkańcy Asterton często przedkładali dobro psów ponad własne?

Chatka rybacka na lodzie

Duży czerwony liść klonu namalowany z jednej strony. Spore otwory w podłodze. Robocze stoły ze stali nierdzewnej i wyścielane ławki.

Namaluj scenę: Co dowodzi, że chatka rybacka została niedawno opuszczona?

Kawiarnia

Aromat mocnej kawy i korzennych ciastek. Duża tablica z wypisanymi kolorową kredą promocjami. Pół tuzina dwuosobowych stolików otacza długi sześcioboczowy stół.

Namaluj scenę: Co z tego, co widzisz w kawiarni, jest hołdem dla zmarłej żony Arjuna?

Wskazówki

- ☞ Tropy zwierząt na śniegu, które powoli zmieniają się w odciski ludzkich dłoni i stóp, aż w końcu znikają.
- ☞ Odgłos pazurów rytmicznie skrobiących o szybę.
- ☞ Skradziony artefakt, niedawno zwrócony ziemi, z której został zabrany.
- ☞ Książka z serii *Tajemnice Złotej Korony*, z wytartymi brzegami i podkreśleniami pod wszystkimi wielkimi literami. Notatka napisana ręką Gayatri głosi: „Pisanie tej książki było świetną zabawą! Miłego czytania”.
- ☞ Stary samolot, niedawno odkryty głęboko w lesie.
- ☞ Plany podziemnych tuneli pod miastem.
- ☞ Osobliwy śmiech dziecka niesiony przez wiatr.
- ☞ Nagły atak mrozu w pomieszczeniu.
- ☞ Zarys niewyobrażalnie dużych macek pod lodem, które znikają, gdy tylko na nie spojrzysz.
- ☞ Fragment niemożliwej do zidentyfikowania technologii, która wygląda dziwnie i obco.
- ☞ Stary magnetofon. W środku jest kasetka, której nagranie zaczyna się zakłóceniami, a następnie słychać powtarzającą się zniekształconą, niezrozumiałą wiadomość.
- ☞ Zabytkowa mapa miasta. Domy, w których mieszkały zaginione osoby, zostały zakreślone. Poza jednym, z którego nikt nie zaginął, mimo że jest zakreślony. Czyj to dom?
- ☞ W całym mieście nagle wysiada prąd, pogrążając wszystko w całkowitej ciemności.
- ☞ Niskie pomieszczenie bez światła, w którym zmieściłaby się tylko jedna osoba. W środku znajdują się puste opakowania po batonach czekoladowych, powieść grozy i kilka wysuszonych króliczych łapek.

Gdy umiera Kruk Sharang Biswas

Wprowadzenie Tajemnicy

Jest późny wieczór. Znacownie wrócili do domu po wyjątkowo długim spotkaniu w księgarni Ptomyczek. Właśnie została wydana nowa książka Robin Masterson, więc dyskusje w klubie skupiały się na wymianie myśli i opinii na temat tej powieści. Każda z was szykuje się teraz do snu.

Zadaj następujące pytanie każdej ze Znaczyń: *Który z twoich wieczornych rytuałów zmienił się od czasów, gdy byłaś dzieckiem? Czy jakieś czynności są takie same?*

Gdy tylko wszystkie zasypiacie, zostajecie wciągnięte we wspólny sen. Znajdujecie się w ogromnym, mrocznym ogrodzie otoczonym płotem z kutego żelaza, za którym rozlewa się bezkształtna mgła. Ogród pełen jest dzieci goniących się nawzajem, grających w gry, opowiadających historie lub żartujących. Traktuj was jak nowe towarzyski zabawy, nie zastanawiają się nad waszym pojawieniem się i nie zadają pytań.

Po pewnym czasie część dzieci gromadzi się w jednym miejscu i staje zszokowana. Przed nimi leży martwy kruk (w ogrodzie nie widać innych zwierząt). W tym samym momencie nad ogrodem zaczynają zbierać się burzowe chmury. Wszyscy są niepewni, co to będzie oznaczać dla przyszłości.

Namaluj scenę: *Jaki powtarzający się sen pamiętasz z dzieciństwa? Jaki element tego snu rozpoznajesz w tym miejscu?*

Nie wiecie, jak długo potrwa ten współdzielony sen, ale skoro już tu jesteście, równie dobrze możecie pomóc dzieciom odkryć okoliczności śmierci kruka.

Zasada specjalna: *Dzieci nie chcą mówić zbyt wiele o ptaku, nazywają go po prostu Krukiem. Najwyraźniej lubiły go i czuły, że był ważny. Jeśli zostaną przyciśnięte, mogą ujawnić następujące szczegóły, ale bez udzielenia dalszych wyjaśnień (żadne dziecko nie poda więcej niż jeden szczegół):*

- Kruk był „odzwiernym” dla „drzemiących”.
- Kruk lubił wyjadać wszy z włosów dzieci.
- Kruk lubił śpiewać piosenkę o kimś o imieniu (wstaw imię jednego z dzieci Znaczyń).
- Kruk opowiedział kiedyś historię o (wstaw jedną ze Wskazówek Otchłani, którą odkryły Znaczyń w ostatnio rozgrywanej Tajemnicy).
- Kruk nie lubił, gdy dzieci wchodziły do Wieży Zegarowej.
- Kruk unikał Srebrnej Fontanny.

Pytania i Okazje

Jak zginął Kruk? (Stopień złożoności: 6)

Rozwiąż tajemnicę, cofając zdarzenia, które doprowadziły do śmierci Kruka, i uspokajając umysły dzieci. Sen zacznie zanikać, a Znaczyń nie obudzą się, gdy tylko tajemnica zostanie rozwiązana.

Momenty

- ☞ Spontaniczne przyjęcie z pysznym jedzeniem i napojami: pachnący różą kheer (pudding ryżowy), myszki z cukru klonowego, ciasto z czekoladą i miętą oraz aromatyczna, słodka herbata.
- ☞ Inicjowane kolejno coraz brutalniejsze gry dla dzieci: „płonące buty”, „piłką w dupę”, „skacz do bólu”, „uderz psa”.
- ☞ Nagły deszcz kolorowych żurawi origami.
- ☞ Osioł wałęsający się po polanie. Dzieci gromadzą się wokół niego i zaczynają płakać, jakby straciły drogiego przyjaciela.
- ☞ Nagle spoglądasz w dół na swoje ciało, jakby twoja świadomość była balonem przywiązany do srebrnego sznurka, unoszącym się wysoko w górze.
- ☞ Nagle uczucie opadnięcia w dół, podobne do nieświadomego zejścia z krawężnika lub schodów.

Korona Marzeń Dzieci

- ☞ Każda Znaczyń musi podzielić się wspomnieniem z dzieciństwa, które kiedyś było przyjemne lub niewinne, ale nagle, z perspektywy dorosłego, stało się nieprzyjemne.
- ☞ Każda Znaczyń musi opisać moment ze swojego życia, który reprezentuje utratę niewinności.
- ☞ Każda Znaczyń musi opowiedzieć scenę, w której w ogrodzie słyszy lub widzi coś, co przypomina jej kogoś, kogo straciła dawno temu.

Zagrożenia

Słońce

Długonogi, nagi mężczyzna, dwa razy wyższy niż każda ze Znaczyń; jego twarz płonie jak miniaturowe słońce. Twierdzi, że utrzymuje burzę z dala od ogrodu, ale w rzeczywistości będzie próbował zakłócić śledztwo Znaczyń, angażując je w zawile rozmowy, spruwając je na manowce lub zmuszając do przebudzenia. Każda jego próba wywołuje ruch Dzienni. Jeśli Znaczyń zdołają zmusić go do wyjawienia tego, co wie, powie, że dzieci nie są tymi, na kogo wyglądają, a Kruk zastąpił na swój los.

Cytat: *(przemawia głosem niczym płynne złoto) „Forma, jaką przybierają mieszkańcy tego ogrodu – kształt dzieci – jest nad wyraz ironiczna. Owszem, bawią się jak dzieci i czasami toczą ze sobą wojny jak dzieci, ale są to bardzo stare istoty – w rzeczywistości pradawne; były stare już wtedy, gdy ja powstałem. Nie pozwólcie im się oszukać, tak jak Kruk. I nie grajcie w ich głupie gierki. Wracajcie do zewnętrznego świata, świata jawy i nieszczęścia.”*

Postacie Poboczne

Uwaga: *Wiek poszczególnych postaci jest ich pozornym wiekiem, opartym na ich wyglądzie fizycznym; w rzeczywistości mogą być znacznie starsze.*

Krawacik, 12 lat

Łatwo się denerwuje. Rządzi się. Kudłaty. Formalny, niemal „mundurowy” strój: szare szorty, biała koszula i niebieski krawat. W miejscu lewej gałki ocznej ma czarną szklaną kulkę. Wiele innych dzieci go podziwia. Uwielbia przewodzić w zabawach w udawanie.

Cytat: *„Ty jesteś piekarzem w opałach, ty jesteś pomocną kwiaciarką, a ty jesteś lojalnym psem, który mówi po japońsku! Musimy współpracować, by powstrzymać żartoczne serowe kręgi!”*

Czapka, 10 lat

Dociekliwa. Radosna. Nosi podarte džinsy, koszulę w kratę i czapkę z daszkiem. Jej głos jest szorstki, jakby paliła papierosy od sześćdziesięciu lat. Lubi dowiadywać się wszystkiego o aktualnym życiu nowo przybyłych. Zmienia temat przy każdej wzmiance o przeszłości, czy to Znaczyń, czy ogrodu. Lubi oprowadzać ludzi.

Cytat: *„Podoba ci się, że zawsze jest tu zmiernik? Czasami zastanawiam się dlaczego...”*

Pizamek, 8 lat

Cichy. Zręczliwy. W czarnej pizamie. Kiedy mówi, zawsze układa prawą rękę w kształt ust, jakby to ona służyła mu do rozmowy, i nie patrzy bezpośrednio na nikogo. Lubi opowiadać bzdurne historie i boi się Menażerii. Jedno z najmłodszych dzieci.

Cytat: *„Pewnego razu moja ciocia zorientowała się, że zabrakło jej ghee, aby zrobić deser tego wieczoru. Wysłała więc mojego wujka, aby trochę kupić, ale stratował go stoń. Ciocia tak się zdenerwowała, że wydoiła stonia, z czystej złościwości nie zostawiając nic dla stoniątek, i sama zrobiła ghee.”*

Gdy umiera Kruk Sharang Biswas

Klejnotka, 10 lat

Egzaltowana. W czerwonym lehenga choli, niczym hinduska panna młoda. Obwieszona ciężką, złotą biżuterią. Zamiast tradycyjnej henny, jej dłonie są pomalowane tuszem w dziwne, geometryczne czarne wzory, które dezorientują umysł, jeśli patrzy się na nie zbyt długo. Wzdycha głośno i przemawia z wyniosłością i pewnością siebie. Lubi sprawiać wrażenie, że wie o dzieciach (i Znaczniciach) więcej, niż powinna.

Cytat: *„Tak myślałam, że powiesz coś takiego... Szczerze mówiąc, jestem zaskoczona, że nie powiedziałaś tego wcześniej, ale oczywiście, ty zawsze... No w każdym razie...”*

Butek, 11 lat

Nerwowy. Wysoki i chudy, z długimi kończynami. Jest boso i ma nieskazitelnie wypielęgnowane paznokcie. Jego włosy zawsze lekko się kołyszą, jakby stałe cesał je wiatr. Dużo przetyka podczas mówienia i jest wstrząśnięty śmiercią Kruka. Stał się podejrzliwy w stosunku do innych dzieci.

Cytat: *„Co my zrobimy bez Kruka? On zawsze po prostu był! Teraz odszedł i... nie wiem... co będzie dalej?”*

Farbki, 9 lat

Zdżiczale. Nie mówi. Nosí bure, podarte szorty. Twarz ma pomalowaną czerwoną i czarną farbą. Sterczące blond włosy. Często syczy i warczy. Biega po ogrodzie na czworakach, wspina się na drzewa i inne elementy krajobrazu. Podchodzi do nieznajomych tylko wtedy, gdy zostanie uspokojone i zachęczone.

Cytat: *„Ssss...”*

Miejsca

Srebrna Fontanna

Srebrna Fontanna trwa na dziedzińcu w swojej wyłożonej kafelkami misie. Jej blask już dawno zmatowiał w obliczu złowieszczej, burzowej szarości. Strumienie wody tryskają z niej nieregularnie, opryskując tych, którzy podejść zbyt blisko. Uderzająca w misę woda wydaje głębokie brzmienie, niczym bicie dzwonu.

Namaluj scenę: *Jakiej nieodwracalnej zmiany z młodości żałujesz najbardziej i dlaczego przypominasz sobie o niej tutaj?*

Rosarium

Marmurowe łuki ozdobione pączkującymi różami są zgromadzone w tej zacisznej części ogrodu, otaczając siatkę żwirowych alejek. Spacer tymi ścieżkami jest dezorientujący: przesączające się tu

światło ma specyficzną czerwoną barwę, jak wczesny świt; arytmiczne brzęczenie owadów jest rozpraszające, a zapachy upajają.

Namaluj scenę: *Jakie wspomnienie zmysłowej rozkoszy z dzieciństwa przychodzi ci na myśl w tym miejscu?*

Wieża Zegarowa

Ta niska wieża wykonana jest z różnokolorowych klocków, wyglądających niczym wyciągnięte z pudełka z zabawkami. Zegar wydaje się być w stylu gotyckim, ale za każdym razem, gdy próbujesz spojrzeć bezpośrednio na cyfry lub wskazówki, jego obraz się rozmywa. Wewnątrz znajduje się fantastycznie zbudowany mechanizm zegarowy. Podłoga jest zaśmiecona siwymi włosami, jak w salonie fryzjerskim.

Namaluj scenę: *Jakie doświadczenie bliskości śmierci z twojej przeszłości zostaje właśnie przywołane w twojej głowie i powoduje u ciebie drżenie i brak tchu?*

Menażeria

Małutkie porcelanowe domki rozmieszczone na różnych wysokościach, balansujące na serii różnorodnych filarów. Wewnątrz każdego z nich znajduje się model małego zwierzątka, ale każde z nich wykonane jest z innego materiału: kamienne prosię, pisklę wyrzeźbione z mydła, źrebię wykonane z misternie wyprawionej skóry, słoniątko uformowane z masła...

Namaluj scenę: *Jakie jest twoje najmiłsze wspomnienie związane z twoim dzieckiem i która rzeźba je przywołuje? (Jeśli jesteś pewna, że nie masz dzieci, możesz zadać sobie pytanie, skąd wzięło się to dziwne wspomnienie).*

Wskazówki

- ☞ Pojedyncze, zniekształcone ptasie pióro w nietypowym miejscu.
- ☞ Kwiat, z którego po dotknięciu wycieka krew.
- ☞ Wściekła mina, która trwa tylko chwilę.
- ☞ Urywek piosenki, której nie możesz sobie przypomnieć, ale myśl o niej napawa cię lękiem.
- ☞ Lizak ze zwiniętym robakiem zatopionym w cukrze.
- ☞ Jedwabna chusteczka z długimi nacięciami.
- ☞ Zagajnik powykęcanych krzewów kwiatowych.
- ☞ Mała pętla z blond włosów splecionych w warkocz.
- ☞ Topniejące resztki klatki dla ptaków wykonanej z lodu.
- ☞ Paczka nasion; każde z nich wygląda na wyrzeźbione w kształt małej ludzkiej głowy.
- ☞ Książka z obrazkami opowiadająca historię owieczki, która zgubiła się na wzgórzach i została rozszarpana przez wściekłego lisa.

- ☞ Fragment skorupki jajka przypominający rozgwieżdżone niebo.
- ☞ Urywek rozmowy o „znużeniu”, „niecierpliwości” i „bezcelowości”.
- ☞ Szkarłatna czapka z wyhaftowanym inicjałem.
- ☞ Zapach morza.
- ☞ Jojo z kości słoniowej, które wydaje się cięższe, niż powinno.
- ☞ Bransoletka przyjaźni z wplecionymi mlecznymi zębami.
- ☞ Łysy kociak z jednym okiem, którego skóra jest wytatuowana szmaragdowym tuszem w tekst dziecięcej poezji.
- ☞ Smak zrumienionego masła.
- ☞ Półprzezroczysta czerwona kula z glinianą warownią mieszczącą kolonię termitów.

Nagrody

Każda Znacznici otrzymuje następującą nagrodę po rozwiązaniu tajemnicy:

- ☞ Jedno wspomnienie z dzieciństwa przywołane podczas tej Tajemnicy może zostać „dodane” do Przytulnego Zakątka każdej ze Znacznici w formie wiersza, rysunku lub innego dzieła sztuki, które Znacznici stworzy po przebudzeniu się ze snu; graczy mogą stworzyć takie dzieło sztuki w prawdziwym świecie pod koniec sesji. Używając tego przedmiotu, Znacznici powinny mniej skupiać się na jego fizyczności, a bardziej na tym, jakie wspomnienie reprezentuje.

Notatki

Wprowadzenie Tajemnicy

Znawczynie spędzają wakacje na północno-zachodnim wybrzeżu Pacyfiku. W czasie najmniej deszczowego sezonu możecie cieszyć się wiecznie zielonymi krajobrazami i przytulnymi kawiarenkami. Wasza podróż kończy się na wyspie Blakely, akurat w momencie rozpoczęcia 50. dorocznego Festiwalu Łososia. Zakończycie wakacje w najlepszym stylu – czekają na was sklepy z pamiątkami, świeże owoce morza, muzyka na żywo, a nawet wycieczka kajakami!

Niestety, w dniach poprzedzających festiwal dochodzi do serii dziwnych zdarzeń, które zmieniają nastrój, wprowadzając mrok większy niż ten niesiony przez deszczowe chmury. Wszyscy mówią o tajemniczym artefakcie, który w zeszłym tygodniu został wydobyty z wód pod klifami Dworu Blakely. Ten tak zwany Tron z Dryfującego Drewna to masywne krzesło uformowane z korzeni i pnia pojedynczego drzewa rzeźbionego w motywy oceaniczne. Podobno był on własnością ekscentrycznej rodziny Blakely – kontrowersyjnych założycieli osady na wyspie, która powstała ponad sto lat temu. Tron był wystawiony w lokalnym muzeum, ale reakcje, jakie wywołał wśród odwiedzających, spowodowały jego usunięcie z ekspozycji.

Od czasu pojawienia się tronu zaginęło kilku turystów. Niektórych znaleziono brodzących w morzu w transie, zupełnie nieświadomych ryzyka utonięcia. Z jakiegoś powodu wielu mieszkańców wyspy obwinia za te wydarzenia Tron z Dryfującego Drewna.

Zadaj następujące pytanie każdej ze Znawczyń: Jakie plotki, które zasłyszalas, mogą łączyć te wydarzenia?

W przeddzień festiwalu znaleziono ciało zaplątane w wodorosty, ułożone tak, jakby ofiara spała spokojnie przy przybrzeżnym moło. Ze względu na aktywność morskich padlinożerców trudno jest zidentyfikować tożsamość utopionej osoby. Włodarze wyspy nie chcą odwotywać festiwalu. Śledztwo zostanie wszczęte, gdy tylko przybędzie policja z kontynentu. Na horyzoncie jednak widać nadciągającą burzę, a wszystkie promy wypływające z wyspy zostały wstrzymane. Nie wiadomo, kogo teraz wezwie ocean...

Skieruj poniższe pytanie do Znawczyni, która ma najwięcej zaznaczonych Koron Otchłani (lub do którejkolwiek innej w przypadku remis): Te wydarzenia przypominają ci o dziwnych sytuacjach, do których dochodziło w okolicy Brindwood Bay. Dlaczego podejrzewasz, że Tron z Dryfującego Drewna ma w sobie okultystyczną moc, i skąd wiesz, że jest on powiązany z tymi utonięciami?

Pytania i Okazje

Czy utonięcia są efektem działania nadprzyrodzonej istoty, czy też ktoś dokonuje serii rytualnych morderstw? (Stopień złożoności: 4)
Odblokuj kolejne Pytanie, zgodne z odpowiedzią.

Jeśli utonięcia są efektem działania nadprzyrodzonej istoty, to czym ona jest i jak można ją oblaskawić? (Stopień złożoności: 4)
Rozwiąż tajemnicę, odkrywając istotę związaną z Tronem z Dryfującego Drewna, i znajdź sposób na jej wygnanie lub uspienie.

Jeśli utonięcia to w rzeczywistości seria rytualnych morderstw, kto jest za nie odpowiedzialny i jaki jest jego/ich cel? (Stopień złożoności: 4)

Rozwiąż tajemnicę, odkrywając mieszkańca lub mieszkańców próbujących wskreszyć stary kult na wyspie, i znajdź sposób na powstrzymanie go/ich – lub przynajmniej ostrzeż resztę społeczności, aby mogła wziąć sprawy w swoje ręce.

Momenty

- ☞ Nagła popołudniowa ulewa i niewyraźna tęcza; miejscowy z mokrą głową naśmiewa się z grupy turystów usiłujących rozłożyć parasole.
- ☞ Słodko-gorzka woń espresso miesza się z zapachami słonej bryzy, rozlanego wczoraj piwa rzemieślniczego i skřęta podawanego między nieznanymi siedzącymi na skałach poniżej moła.
- ☞ Hipster w klasycznej czapce rybackiej i z gitarą oklejoną naklejkami śpiewa z podchmielonym tłumem szantę „The Fish of the Sea”.
- ☞ Uczestnicy wyprawy kajakowej machają wesoło do grupy starszych mieszkańców stojących na brzegu i patrzących w milczeniu.
- ☞ We Dworze Blakely migają przyćmione światła, niczym z chyłcej się ku upadkowi latarni morskiej górującej nad miastem.
- ☞ Samotna postać kroczy po spowitym mgłą brzegu, znikając w migoczącym na falach odbiciu księżyca.

Korona Utopionego Króla

- ☞ Każda Znawczyni wspomina historię ze swojego dzieciństwa związaną z oceanem i opisuje przepełniający ją wtedy strach lub podziw.
- ☞ Każda Znawczyni opisuje moment, w którym poczuła dziwne pragnienie porzucenia na zawsze swojego dotychczasowego życia.
- ☞ Każda Znawczyni opowiada sen, w którym ledwo uniknęła utonięcia lub powodzi.

Zagrożenia

Prąd wsteczny

Gdy Znawczynie wchodzą do wody, są zawsze zagrożone wciągnięciem pod jej powierzchnię przez siły naturalne lub nadprzyrodzone.

Utonięcia

Śledztwo Znawczyń może zostać zakłócone utonięciem Postaci Pobocznej.

Spanikowani turyści

Coś może wywołać panikę wśród turystów. Taki tłum może łatwo rozdzielić Znawczynie lub nawet je strataować.

Postacie Poboczne

Glen i Wayne Jones, beztroscy urlopowicze

Nieskazitelne koszulki polo i spodnie khaki, identyczne daszki przeciwsłoneczne. Spacerują ramię w ramię, by podtrzymywać się nawzajem na wietrze. Łatwo rozmieszają się wzajemnie nijakimi żartami lub dzielą pełnymi mądrości anegdotami z dziesięcioleci swojego małżeństwa.

Cytat: „Przyjeżdżamy tu każdego lata od czasu naszego mięsiąca miodowego. Jest tu spokojnie, ale wydaje mi się, że co roku dzieje się coś dziwnego. Pamiętasz, jak musieli wyrzucić wszystkie łososie? Powiedzieli, że połów jest w jakiś sposób „skażony”. Jak dla mnie te ryby wyglądały w porządku – wiem, że Wayne dałby im radę w pojedynkę!”

Izumi, ciekawski dzieciak

Plecak z superbohaterem, chodzi podskakując, niewzruszone spojrzenie zza zmierzwionej grzywki. Jej rodzice zającą są sklepami, a ona wykorzystuje przechodniów jako publiczność i przesłuchiwaną.

Cytat: „Wie pani co? W mojej książce jest napisane, że największym krabem na świecie jest japoński krab pacyficzny. Dorasta do czterdziestu dwóch funtów. To więcej niż ja, bo ja ważę czterdzieści jeden funtów! Zrobiliśmy zamek z piasku na plaży, a ja znalazłam kraba, więc umieściłam go w zamku, żeby mógł zostać królem krabów. Znalazłam też mnóstwo skarbów, które wyrzucił ocean. Ale nie wolno mi ich zatrzymywać. Wie pani co?...”

Spływając krzykiem Gabriel Robinson

Adrian Hawkins, nastoletni mieszkaniec

Modnie rozczochrane włosy, koszulka z Aniołami Rozpaczy, wojskowa torba vintage. Spędza lato u krewnych na wyspie; pamięta, że jako dziecko uczestniczył w odbywających się tu festiwalach.

Cytat: *„Słyszałem, że na wystawie w muzeum zwiedzający mogą zobaczyć jakieś przeklęte artefakty. Mój wujek nie chce o tym mówić, ale... dajcie spokój, serio. To znaczy, całe to miejsce ma klimat celtyckiego wierzbina, tyle że rolę ofiar pełnią turyści. Właściwie to pracuję nad powieścią graficzną opisującą tę historię...”*

Steve Hawkins, strażak ochotnik

Masywna sylwetka i rosnący brzuch, czarno-siwa broda, błyszczące oczy. Przeszedł na emeryturę po odziedziczeniu domu swojej babci, ale szybko poczuł, że nie może znaleźć sobie miejsca, więc postanowił udzielać się w różnych społecznych wolontariatach. Chętnie dyskutuje na kontrowersyjne tematy dotyczące historii i przyszłości wyspy.

Cytat: *„Nie polecam zwiedzania miejsc innych niż te wskazane w broszurze turystycznej – na naszych ścieżkach łatwo się pogubić, zaufaj mi. Jeśli się zgubisz, będziesz musiała się tu osiedlić. To znaczy, kiedy już zasmakujesz życia na wyspie przez te kilka dni, nigdy nie będziesz chciała stąd wyjeżdżać, haha!”*

Maggie Walsh, pracownica muzeum

Błada cera i piegi, polarowa kamizelka, zawsze ma przy sobie termos i książkę. Nie lubi, kiedy zwiedzający muzeum przeszkadzają jej w czytaniu, ale w razie potrzeby niechętnie wydobywa ze swojej rozległej pamięci istotne fakty na temat historii wyspy oraz flory i fauny północno-zachodniego wybrzeża Pacyfiku. Skrycie pragnie, aby większość rzeczy pozostała bez zmian.

Cytat: *„Przepraszamy, wystawa jest częściowo zamknięta z powodu remontu. Mogą panie wziąć broszurę – znajdziecie tu te same informacje. Tak czy inaczej, będziemy zamykać wcześniej przez cały weekend. W związku z festiwalem”.*

Jerry McGill, lokalny artysta

Patchworkowa kamizelka i wełniana czapka z daszkiem, niespokojne ręce, które zawsze majstrują przy jakimś projekcie. Zna wiele dowcipnych anegdot i opowieści. Wyśmiewa napływających turystów i jednocześnie narzeka, że nikt nie kupuje jego rzeźb. Pomimo swojej reputacji zrędy, zaciekle chroni mieszkańców wyspy i zrobiłby wszystko dla społeczności.

Cytat: *„Zauważyłem, że po drugiej stronie ulicy powstaje nowy, modny sklep z pamiątkami. Zacząłem więc składać moją morską jędzę przed domem. Zęby, macki i tak dalej. Widzicie ją,*

prawda? Ha! Witamy na wyspie, co? Niech spróbują to umieścić na pocztówce!”

Zweli Araya, właścicielka sklepu

Stylowe okulary i siwiejące dredy. Gestykułuje podczas mówienia. Zawsze ma na sobie całą kolekcję biżuterii z recyklingu. Jako właścicielka Upominków ze Szmaragdowej Wyspy jest zawsze na bieżąco z najnowszymi trendami i miejskimi plotkami. Ma rozbijający sposób bycia, a jej sklep ma praktyczny i hipisowski charakter. Poza tym Zweli jest bezwzględna łowczynią antyków i dziwactw.

Cytat: *„Mówię poważnie – ci wszyscy starzy ludzie wykupują mój towar. Ile konopnych ciasteczek jest w stanie zjeść taki dziadek? Ci hipisi są chyba nieźle nadziani”.*

Seth Wright, instruktor wycieczek kajakowych

Muskularne ramiona. Delikatna broda, niczym z morskiej piany. Przetłuszczona czapka nabijana zabytkowymi guzami. Ożywiona mimika i promienny uśmiech odwracają uwagę od pustego, zmęczonego spojrzenia i niepokoju, z jakim obserwuje ocean. Po dziesięcioleciach utrzymywania na powierzchni Biura Przygody Przytulne Kajaki, wciąż lubi obsypywać turystów swoimi suchymi żartami.

Cytat: *„W porządku, ludzie, założmy kapoki! To nie jest wycieczka pływacka, prawda? Jeśli obrócić kajak i zaczniecie płynąć tyłem, nie martwcie się. Nic się nie zmieniło... bo od tyłu brzmi tak samo! Rozumiecie?”*

Omar Hassan, strażnik parku

Stylowe okulary przeciwsłoneczne, zaraźliwy śmiech, kieszenie kamizelki khaki pełne przydatnych przedmiotów. Szaleńcze tempo życia w mieście na kontynencie wypaliło go, więc przeniósł się do senniejszej społeczności na wyspie. Zazwyczaj stanowi wesołe oblicze miasteczka i stara się zachować spokój, mimo że lokalne sprawy zdają się wymykać spod kontroli.

Cytat: *„Prosimy o trzymanie się na razie z dala od północnej plaży. Zajmujemy się tą sytuacją – jestem pewien, że nasi goście po prostu się zgubili. W międzyczasie zapraszamy do korzystania z atrakcji festiwalu! Prosimy tylko o trzymanie się wyznaczonych ścieżek i przestrzeganie wszystkich instrukcji bezpieczeństwa umieszczonych na tabliczkach w parku. Migusiem odnajdziemy waszych przyjaciół!”*

Jamie „Squiggs” Buckley, emerytowany pracownik fabryki konserw

Ociężały chód, wyblakłe tatuaże, poźółtkle od tytoniu palce. Gdy był nastolatkiem, uciekł z domu i przybył na wyspę, aby pracować

w fabryce konserw Blakely. Od tamtej pory nigdy jej nie opuścił. Interesuje się historią okolicy. Często można go spotkać na ławkach przy nabrzeżu.

Cytat: *„Pracowałem w tej fabryce prawie dwadzieścia lat, dopóki jej nie zamknęli. Zrobili to bez żadnego uprzedzenia – tak po prostu zostawili nas na lodzie. Byliśmy ostatnią działającą tu firmą. Wydawało się, że ryb było w bród. Tylko ich smród tu pozostał. Nie brakuje tu też śmierdzących interesów, jeśli rozumiesz, co mam na myśli”.*

Jacki Masuda, pośredniczka nieruchomości

Fryzura prosto z salonu fryzjerskiego i kolczyki z piórami. Elegancka bluzka z przypinką „Ale agentka!”. Z uśmiechem rozdaje firmowe torebki z upominkami i przybija piątki. Wróciła do rodzinnego miasteczka i próbuje wydeptać ścieżkę na zupełnie niezagospodarowanym rynku nieruchomości, co spotkało się z mieszanym przyjęciem ze strony mieszkańców.

Cytat: *„To miejsce jest naprawdę wyjątkowe. I mogłoby stać się czymś istotnym, rozumie pani? To znaczy, zawsze takie było, ale... proszę sobie wyobrazić jego wartość za pięć czy dziesięć lat! Niektóre spośród tych historycznych nieruchomości są bardzo dobrze zachowane. Jeśli znajdzie pani jakieś oferty, które panią zainteresują, mogę zorganizować prezentację nawet dziś po południu!”*

Miejsca

Moło widokowe

Chwiejąca się promenada wije się od przystani promowej do muzeum. Wygląda dziwnie skromnie, mimo trwających przygotowań do imprezy. Festiwalowe banery i latawce w kształcie ryb powiewają nad głowami. Trwa właśnie ustawianie stanowisk handlowych i małej sceny. Godne uwagi stoiska: Upominki ze Szmaragdowej Wyspy, Kawiarenka u Ośmiornicy, Koronowa Królowa Karolina, Piekarnia Miodzio, Pub u Pelikana, Antyki Narwala, Syrenie Spa (w sprzedaży nowość: detoksykujące mydło z wodorostów).

Namaluj scenę: *Które ze sklepów oparty się trendom panującym na kontynencie? Oferta którego sklepu wskazuje na zaskakujący popyt jak na tak małą wyspiarską społeczność?*

Muzeum

Odrestaurowana chata z bali z otaczającą ją werandą. Wewnątrz znajdują się kości wieloryba, eksponaty zachowanej flory i fauny, historyczne artefakty i ściana edukacyjna na temat historii wyspy – głównie związanej z życiem pierwszych osadników i przemysłem

Spływając krzykiem Gabriel Robinson

rybackim. Odręczny napis nad zamkniętymi drzwiami jednej z sal wystawowych głosi „Tymczasowo zamknięte”.

Namaluj scenę: *Jakie historyczne artefakty wydają się tutaj nie pasować? Co sprawia, że opisy większości przedmiotów, znajdujące się na tabliczkach, wydają się być celowo niejasne?*

Biuro Przygody Przytulne Kajaki

Para podniszczonych manekinów posadzona w starym kajaku zamontowanym na dachu. Solidne dwuosobowe kajaki i wyblakłe kapoki ustawione są wzdłuż łagodnego zbrocza prowadzącego do nabrzeża, przystosowane dla starszych klientów. Formularze bezpieczeństwa i zgody są ledwo czytelne po latach kserowania. Spokojna trasa wyprawy mija molo i fabrykę konserw, po czym zwraca przy klifie, na którym stoi dwór.

Namaluj scenę: *Jakiego niespodziewanego uczestnika napotkałaś podczas wyprawy kajakiem i jakie lokalne plotki od niego wyciągnęłaś?*

Fabryka konserw Blakely

Masywny, zniszczony magazyn wznosi się na rozpadających się palach, a jego część zanurzona jest w wodzie. Rdzewiejący sprzęt pokrywa graffiti. Utrzymuje się tu zapach soli i zgnilizny. Potłuczone szkło chrzęści pod stopami. Fabryka konserw jest opuszczona od dziesięcioleci, ale do tej pory nie podjęto żadnych wysiłków, aby usunąć tę nieestetyczną konstrukcję.

Namaluj scenę: *Ktoś wykorzystywał tę przestrzeń do nielegalnych działań. Co świadczy o tym, że jego/ich dążenia były szalenie ambitne?*

Dwór Blakely

Ostentacyjny wiktoriański budynek stojący na klifie, pokryty luszczącą się liliową farbą i otoczony wybujałym ogrodem, wypełnionym rzeźbami z wyrzuconego na brzeg drewna. Parter budynku jest dziwnie podmokły, pokryty pąklami i mułem. Z balkonu na drugim piętrze można obserwować przybijające promy. Dom należał do pierwszej rodziny, która osiadła na wyspie. Stoi zabity deskami od czasu rozpoczęcia przeciągającego się procesu spadkowego.

Namaluj scenę: *Jaka cecha dworu sprawia, że czujesz się niekomfortowo, jakbyś była obserwowana?*

Specjalne Miejsce: Tron z Dryfującego Drewna

Masywne krzesło wyrzeźbione z pojedynczego pnia wyrzuconego na brzeg, z bladymi korzeniami rozłożonymi niczym ramiona koszmara z głębin. Na jego powierzchni wiją się dziwne symbole i motywy

przypominające splecione wodorosty, humanoidalne postacie i morskie stworzenia, które wydają się poruszać, jakby były pod wodą.

Namaluj scenę: *Jaka cecha tronu jest dla Ciebie odpychająca? Jaka cecha Cię oczarowuje?*

Zasada specjalna: *Tron z Dryfującego Drewna jest ukryty w innym Miejscu. Można go znaleźć jako wskazówkę w muzeum, we dworze, w opuszczonej fabryce konserw, a nawet pod molo. Dłuższy kontakt lub interakcja z tronem uruchamia ruch Nocny: Opiekun powinien zaznaczyć wzbierającą potrzebę poszukiwania morskich skarbów, zadając Nawiedzającym pytanie, w jaki sposób realizują to pragnienie. W przypadku porażki, oprócz tego, co może się wydarzyć w ramach ruchu Nocnego, Znacznicy wpada w trans i brodzi w morzu do czasu, aż zostanie wytracona z tego stanu.*

Wskazówki

- ☞ Okultystyczne symbole wyryte na ławce w parku, przypominające splecione węzły lub spiralne fale.
- ☞ Lornetka na monety odwrócona w kierunku brzegu, skierowana bezpośrednio na Dwór Blakely.
- ☞ Porzucony piknik nad morzem – samotne krzesła kempingowe i nietknięte festiwalowe smakołyki.
- ☞ Postać Poboczna brodząca w płytkiej wodzie, jakby lunatykowała.
- ☞ Zaskakujące odkrycie małych stworzeń morskich, które przypadkowo znalazły się we wnętrzu smażonych ciastek.
- ☞ Słup wskazujący roczne rekordy poziomu wody. Powyżej najwyższej zaznaczonego punktu zostały nabazgrane czerwonym markerem dodatkowe znaczniki z przyszłymi datami.
- ☞ Seria corocznie wykonywanych zdjęć przedstawiających flotę rybacką wyspy; ostatnie z 1979 roku.
- ☞ Wyblakły mural przedstawiający cykl życia lososia, wykonany techniką łączącą niedbale odwzorowaną sztukę Nadmorskich Saliszów i motyw celtyckich węzłów.
- ☞ Podsluchana kłótnia między Postacią Poboczną a innymi mieszkańcami wyspy dotycząca „zachowania naszych tradycji”.
- ☞ Znaleziona w niezwykłym miejscu zardzewiała, nieotwarta puszka z lososiem z fabryki konserw Blakely, przedstawiająca kreskówkowego lososia w koronie i slogan „Twoje dary oceanu”.
- ☞ Stary egzemplarz przekładu mitu o Rybim Królu; notatki na marginesach odnoszą się do lokalnych punktów orientacyjnych, a widoczna ilustracja przedstawia zgarbioną postać na Tronie z Dryfującego Drewna.

- ☞ Postać Poboczna mówi o odwiedzających wyspę „wzywanych” do powrotu.
- ☞ Posąg z brązu przedstawiający rybaka pochylającego się, aby pomóc dziecku wyciągnąć coś z sieci. Dłonie obu postaci są puste.
- ☞ Rząd wyrzuconych na brzeg wyblakłych pontonów, w których brakuje silników i wiosel.
- ☞ Oprawiony plakat z Festiwalu Lososia w 1972 roku z listą artystów ludowych i warsztatów rzemieślniczych, ogłaszający „koronację Króla Lososia”.
- ☞ Mieszkaniec wyspy wpatruje się w Ciebie pustymi oczami ze srebrno-zielonymi tęczańkami, które wydają się wirować i falować niczym baseny pływakowe.
- ☞ Dziecięcy rysunek kredą przedstawiający „człowieka pod wodą” trzymającego się za ręce z konkretnymi członkami rodziny. Wszyscy wydają się być owinięci liną lub wodorostami.
- ☞ Wyblakła teczka na dokumenty zawierająca rejestry lokalnych nieruchomości, historyczne mapy powodzi i badania wyspy. Wiele elementów było wielokrotnie przepisywanych lub przerysowywanych, ale z błędnymi datami.
- ☞ Rzeźba z drewna wyrzuconego na brzeg zapakowana w brezent, niezwykle przypominająca jedną z Postaci Pobocznych.
- ☞ Tron z Dryfującego Drewna ukryty przed widokiem publicznym (patrz Miejsca).

Nagrody

- ☞ Degustacyjne pudełko karmelków Fran z wędzoną solą morską; dodaj je do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Przyciągający wzrok naszyjnik ze szkła morskiego i srebra; dodaj go do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Paczka żelków konopnych Szmaragdowej Wyspy w różnych oceanicznych kształtach; dodaj ją do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Różowy kapok z napisem „Przytulnej Przygody!” i plastikowymi zatraskami tworzącymi po zapięciu wyblakłe serce; dodaj go do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Niebieskie starodawne pudełko na sprzęt wędkarski, pełne zabytkowych haczyków i przynęt; dodaj je do swojego Przytulnego Zakątka.
- ☞ Torebka Blendu Morskiej Wiedźmy: ziaren kawy palonych rzemieślniczo w małych partiach; dodaj ją do swojego Przytulnego Zakątka.

Koń jak zabija, każdy widzi Michael Van Vleet

Wprowadzenie Tajemnicy

Jest słoneczny dzień na Hipodromie Palomino, historycznym torze wyścigów konnych na wybrzeżu Kalifornii. Znawczynie przybyły tu na Dzień Delacourt – całonocne wydarzenie odbywające się na Hipodromie Palomino, upamiętniające wydanie klasyka spośród powieści o Amandzie Delacourt, gdzie tor jest scenariem badanej przez bohaterkę tajemnicy.

Zadaj następujące pytanie jednej ze Znawczyń: Jaki tytuł ma ta książka?

Na terenie hipodromu, w kluczowych miejscach opisanych w powieści, zostały ustawione ekspozycje prezentujące stare zdjęcia toru wyścigowego i odpowiednie cytaty z książki.

Namaluj scenę: Amerykańskie hipodromy w dniu wyścigów konnych są miejscem, w którym panie mogą zwrócić na siebie uwagę oryginalnym nakryciem głowy. Jakie wyszukane kapelusze macie na sobie w tym dniu? Jaką najbardziej rażącą zbrodnię przeciwko modzie dziś zobaczyłyście, obserwując uczestników na trybunach?

Podczas wycieczki „za kulisy” Dnia Delacourt, prowadzonej przez Barb Lukelock, znajdujecie martwego dżokeja – Chaza Clovera – w boksie Pupila Epony, konia, na którym wcześniej odniósł zwycięstwo. Chaz ma rozległą, głęboką ranę na głowie. W jego dłoni znajdują się: ręcznie szyta skórzana sakiewka z ziołami, kilka wygiętych żelaznych gwoździ... i ludzki palec! Palec wygląda na gładko odcięty, ale jest wysuszony i pomarszczony.

Świata w stajni migoczą i rozlega się głęboki, dudniący głos. Pupil Epony, z szeroko otwartymi oczami i rozszerzonymi nozdrzami, przemawia: „Wiedźma z Hipodromu Palomino powróciła! Dług musi zostać spłacony! Zginą kolejni!”.

Najwyraźniej nie będzie to typowe śledztwo w sprawie morderstwa...

Pytania i Okazje

Czy Wiedźma z Hipodromu Palomino rzeczywiście istnieje, czy też ktoś wykorzystuje lokalny folklor, aby podstępnie zatrzeć ślady popełnionego morderstwa? (Stopień złożoności: 4)

Odblokuj kolejne Pytanie, zgodne z odpowiedzią.

Jeśli Wiedźma faktycznie istnieje, jaki jest jej słaby punkt lub jak można ją powstrzymać? (Stopień złożoności: 4)

Rozwiąż tajemnicę, stawiając czoła Wiedźmie z Hipodromu Palomino i kładąc kres jej czarnomagicznym praktykom.

Jeśli historia z Wiedźmą ma jedynie pomóc w zatarciu śladów, to kto zabił Chaza Clovera? (Stopień złożoności: 4)

Rozwiąż tajemnicę, konfrontując się z mordercą i stawiając go przed obliczem sprawiedliwości.

Momenty

☞ Morze zabawnych kapeluszy falujących wraz z tłumem, niczym kolorowa, niedorzeczna flotylla.

☞ Mały człowieczek o paciorkowatych oczach i wilgotnych wargach pożądliwie spoglądający na opakowanie iwermektyny.

☞ Nagle pojawia się gęsta mgła. Czy to Wiedźma z Hipodromu Palomino, czy może wytownica dymu tworzy tajemniczą scenę z książki *Tajemnic Złotej Korony*?

☞ Grupa dżokejów wyśmiewa jednego z kolegów z powodu jego wysokiego wzrostu.

☞ Stajnia pełna koni: Czarna Magia, Ktozabił, Habeas Corpus, Same Kłopoty, Fundamentalny i Buhaha.

☞ Fotościanka z otworami na twarze, z okładką książki z serii *Tajemnic Złotej Korony* o tytule stworzonym podczas Wprowadzenia Tajemnicy. Ludzie mogą umieścić swoją twarz w otworze, aby stać się Amandą Delacourt, mroczną postacią próbującą czmychnąć Amandzie lub ukochanym chartem Amandy, Intuicją.

Korona Trójelek

☞ Opisz scenę, w której każda Znawczynie opowiada o czymś, co robi, aby sprzyjało jej szczęście.

☞ Każda Znawczynie dzieli się wspomnieniem czegoś, co bardzo ją przestraszyło, ale okazało się pospolite i nieszkodliwe.

☞ Każda Znawczynie opowiada wspomnienie sytuacji, w której obwiniała pecha za coś, co w rzeczywistości było jej winą.

Zagrożenia

Wiedźma z Hipodromu Palomino

Wiedźma powinna pozostać w ukryciu, dopóki nie zostanie udzielona odpowiedź na pierwsze Pytanie, a zagrożenia, jakie sprowadza na Znawczynie, powinny sprawiać wrażenie magicznej klątwy, którą można wytłumaczyć jako oszustwo z użyciem technologii: nagle

pojawiająca się mgła, w której Znawczynie gubią się i rozdzielają; konie i przedmioty przepowiadające Znawczynom straszne proctwa; nagłe wystąpienie u Znawczyń symptomów choroby i tak dalej. Po udzieleniu odpowiedzi na pierwsze Pytanie, Wiedźma może zaatakować Znawczynie w sposób, który jest niezaprzeczalnie nadprzyrodzony (jeśli Wiedźma jest prawdziwa) lub zdecydowanie wytłumaczalny (jeśli Wiedźma to tylko element podstępny).

Postacie Poboczne

Pupil Epony, koń wyścigowy

Kasztanowaty koń z białymi uszami przypominającymi rogi. Początkujący zawodnik z serią zwycięstw na koncie. Ma zaskakująco głęboki głos. Prawdopodobnie został opętany przez Wiedźmę. Kiedy Pupil Epony przemawia, światła zapalone w pobliżu przygasają. Odzywa się tylko wtedy, gdy jest sam na sam ze Znawczyniami, ale też nie zawsze. Nie może się oprzeć smakowitej marchewce.

Cytat: „Wszystkie długie muszą zostać spłacone! Wiedźma... nadchodzi! Jej oczy patrzą na was wszystkich!”

Barb Lukelock, koordynatorka wydarzenia

Żółty kapelusz z szerokim rondem i przypiętym słonecznikiem, który zwiększa jej rozpoznawalność w tłumie. Ślepa na prawe oko (szklana gałka oczna). Energia i skuteczność trenera fitness. Bez względu na to, co się stanie, Barb dopilnuje, by Dzień Delacourt okazał się sukcesem. Czuje się osobiście urażona zwłokami rujnującymi wycieczkę... zwłaszcza zwłokami Chaza. Szczęśliwy talizman: królicza łapka (prawdziwa).

Cytat: „Ludzie, zbieramy się. To był dziwny dzień, ale pamiętajcie: odstawiamy pamiątkową tablicę Dnia Delacourt o 18:30, więc spotkajmy się w Kręgu Zwycięzców przed 18:15, dobrze? Żadnych późnialskich.”

Antonio „Farciarz” Valenzuela, dżokej

Lustrzane okulary pilotki. Krawat bolo z zapięciem w kształcie skorpiona. Wykonuje szybki znak krzyża, gdy usłyszy coś niepokojącego. W wyścigu nr 7 Antonio (dosiadający Wiedźmiego Szlaku) uległ kolizji na pierwszym zakręcie, przez co przegrał z Chazem, dosiadającym Pupila Epony. Nie orzeczono jednak faulu. Szczęśliwy talizman: liczby pierwsze.

Cytat: „Czy jestem zaskoczony, że Chaz zginął? Nie. Czy jestem smutny, że zginął? Również nie. Czy chciałbym być bardziej pomocny?” (po chwili milczenia) „Nie”.

Koń jak zabija, każdy widzi Michael Van Vleet

Bunny „Bun” Baker, właściciel Wyścigów Bunny Sp. z o.o.

Nosi biały garnitur z krótkim fioletowym krawatem. Pachnie drogimi perfumami. Wypielegnowane brwi. „Samorobny” milioner (który w rzeczywistości odziedziczył swoją fortunę). Jest właścicielem kilku koni wyścigowych, w tym Pupila Epony i Mocnego Alibi. Podejrzliwy wobec Asterii Valmont. Szczęśliwy talizman: jedwabna bielizna.

Cytat: *„Martwy dżokej? W MOJEJ stajni? Niech go zabiorą! Dla dobra koni. Dobro zwycięskiego konia powinno być zawsze na pierwszym miejscu. Tak to robimy w Ameryce”.*

Dr Pallavi Everett, weterynarka

Porozciągany strój z dżinsu. Kucyk zawiązany ciasno do bólu. Uśmiecha się tylko do koni, a ich zdrowie jest jej absolutnym priorytetem. Pallavi jest jedną z niewielu osób, które mają nieograniczony dostęp do wszystkich koni, ale jest zbyt zajęta, aby pomóc w jakimkolwiek dochodzeniu. Szczęśliwy talizman: haftowane podkowy.

Cytat: *„Jak to mówią: pańskie oko konia tuczy. Jeśli ja nie wykonuję swojej pracy, one nie mogą wykonywać swojej, a ja jestem tylko jedna. Powodzenia z waszą... sprawą”.*

Ajay Subhash, brzuchomówca, z Cytrynką

Koszulka z napisem „AJ i Cytrynka” i kreskówkowym wizerunkiem Ajaya i jego kukielki, Cytrynki. Imię Ajay wymawia się „Ah-Jay”, ale jako profesjonalista używa wersji „AJ”. Chronicznie bezrobotny Ajay spędza czas w hipodromie, aby być zawsze blisko dr Everett, z którą się spotyka. Nigdy nie pokazuje się bez Cytrynki. Szczęśliwy talizman: Cytrynka.

Cytat: *„Kiedy moja rodzina przyjechała do tego kraju, ciężko było zdobyć przyjaciół”. Jako Cytrynka: „Dlatego dosłownie zdobyłeś przyjaciół... takich jak ja. A ja nawet za bardzo cię nie lubię”.*

Pepper Orozco, półprofesjonalny hazardzista

Pomięty garnitur. Zmęczone oczy. Dla relaksu tasuje karty. Wydaje się znać z imienia wszystkich w hipodromie. Pracował tu jako ochroniarz, ale został zwolniony. Bliźniacy Pamplemousse chcieli kiedyś wykupić licencję na jego osobisty system obstawiania, ale wycofali ofertę. Szczęśliwy talizman: czerwony długopis.

Cytat: *„Moja perspektywa? Nic nie trwa wiecznie. Weźmy ten tor... zbudowany na wysypisku śmieci. Pewnego dnia pojawi się milion docłóców, który upłynni to miejsce i wszystko to wyładuje w zatoce. Mogę się o to założyć”.*

Richard i Roger Pamplemousse, bliźniacy inwestujący w technologię

Identyczne garnitury i fryzury. Roger nosi okulary. Entuzjastycznie nastawieni do tematów związanych z technologiami pomimo braku odpowiedniej wiedzy. Chętnie nauczą was inwestować w kryptowaluty. Bracia stracili ostatnio dużo pieniędzy, które zainwestowali u nich dżokeje z tego toru wyścigowego. Chaz nie ukrywał swojej wściekłości z powodu tej straty i ostrzegal innych dżokejów przed Pamplemousse’ami. Szczęśliwy talizman: całe życie.

Cytat: *„Posiadanie DonkCoina jest jak posiadanie konia wyścigowego, ale zarabiasz pieniądze nawet wtedy, gdy nie stajesz do wyścigu! Jeśli szukacie okazji do inwestycji, to zbieramy fundusze na stworzenie farmy serwerów na orbicie”.*

Seth Ambergey, „biała wiedźma” i trenerka lifestyle’owa

Luźne Iniane ubrania i za dużo bransoletek. Pierścionki na każdym palcu. Chętnie powie ci, jaki kryształ pasuje do twojej energii. (Jest to ametyst, który wspiera twoją intuicję). Informacje, które może przekazać w związku z Wiedźmą z Hipodromu Palomino: polowanie na czarownice w 1776 roku w hiszpańskiej misji w Kalifornii, opętania koni, widmowe odciski kopyt, folklor rdzennych Amerykanów i odrodzenie okultyzmu w latach 70-tych. Może też „poczuć jej obecność”. Szczęśliwy talizman: agat bąbelkowy (przezroczysty kamień z wtrąceniami wody).

Cytat: *„Zaoferowałam, że wykonam oczyszczenie szatnią parku, ale nikt do mnie nie oddzwonił. Czy ktoś kiedykolwiek powiedział ci, że masz dobrą aurę? Nosi pani kryształ?”*

Asteria Valmont, doradczyni ds. końskiej emerytury

Letnia sukienka w podkowy, z kieszeniami. Nagrywa sobie notatki głosowe. Zawsze żuje gumę. Pracuje dla KBZKK, Kalifornijskiego Biura Zakończenia Kariery Końskiej, i pomaga koniom wyścigowym w przejściu na emeryturę. Chciałaby, aby Bunny Baker został wykluczony z tego sportu. Szczęśliwy talizman: brak.

Cytat: *„Tak, jesteśmy organizacją charytatywną, więc darowizny można odliczyć od podatku ORAZ otrzymuje pani zaproszenia na degustację wina na ranchu. Niech pani pozwoli, że wręcę moją wizytówkę – ojej, skończyły się. Asteria, złóż zamówienie na więcej wizytówek”.*

Miejsca

Stajnie

Zapach siana i parskanie koni.

Namaluj scenę: *Pomijając wszystkie udzielane przez pracowników odpowiedzi, co świadczy o tym, że oni wierzą w istnienie Wiedźmy?*

Trybuna honorowa

Odcinek betonu, na którym uczestnicy mogą obserwować konie podczas parady przed wyścigiem.

Namaluj scenę: *Jaki ciekawy lokalny talizman na szczęście widzisz na kilku osobach w tłumie?*

Okrażenie Zwycięzców Bar & Grill

Znajdujące się na najwyższym poziomie trybun Okrażenie Zwycięzców to świetne miejsce na posiłek, oglądanie wyścigów i spotkanie dżokejów.

Namaluj scenę: *Jaka ostentacyjnie droga pozycja znajduje się w menu tylko po to, aby ludzie mogli pokazać, że ich na nią stać?*

Wewnętrzne pole Hipodromu Palomino

Sztuczny staw otoczony trawą i kępami kwiatów, z których niektóre układają się w napis HIPODROM PALOMINO.

Namaluj scenę: *Pomiędzy trzema nagrobkami koni wyścigowych, które były uwielbiane przez bywalców toru, dochodzi do spotkań ukrytych przed wzrokiem osób postronnych. Po czym można to poznać?*

Leże Wiedźmy (jeśli udzielono odpowiedzi na pierwsze Pytanie i sprawczynią jest prawdziwa wiedźma)

Garnuszki z proszkami i ziołami, świece i kreda, zakurzone książki na półkach.

Namaluj scenę: *Co świadczy o tym, że Wiedźmie nie jest obca przemoc?*

Kryjówka „wiedźmy” (jeśli udzielono odpowiedzi na pierwsze Pytanie i sprawcą nie jest prawdziwa wiedźma)

Kufer pełen kostiumów, elektroniczne gadżety, lustra i wytwornica dymu.

Namaluj scenę: *Co wskazuje na to, że ta osoba pracuje nad wieloma różnymi planami lub przestępstwami?*

Sekrety jesiennych pociągów

Wprowadzenie Tajemnicy

W Nowej Anglii nadeszła jesień, a Znacznynie Zbrodni biorą udział w dedykowanej dla seniorów wycieczce pociągiem po regionie. Spędziliście ostatnie kilka dni, robiąc zdjęcia ośniewających jesiennych liści, smakując różne potrawy i robiąc zakupy w uroczych miasteczkach znajdujących się na trasie pociągu, a także uczestnicząc w wieczornych atrakcjach, takich jak gry karciane i koktajle z innymi seniorami, odbywających się w wagonach.

Zadaj następujące pytanie każdej ze Znaczyń: *Jaką pamiątkę kupiłaś podczas tej podróży lub jaki drobiazg znalazłaś i zabrałaś jako suvenir?*

Ostatniej nocy tej podróży budzi was zamieszanie na zewnątrz pociągu. Kiedy wyglądacie przez okno swojego wagonu sypialnego, widzicie, że pociąg zatrzymał się na odrapanym peronie pośrodku niczego; nie pamiętacie tego przystanku z pierwszej połowy podróży. Grupa ciemnych postaci ładuje coś do pociągu – duże pudło lub skrzynię, tak ciężkie, że można poczuć jego tupnięcie w całym przedziale.

Zadaj następujące pytanie Znacznynie, która ma zaznaczoną największą liczbę Koron Otchłani (lub którejkolwiek innej w przypadku remisu): *Ten tajemniczy ładunek oznacza śmierć; jeśli dotrze do celu, wydarzy się coś katastrofalnego. Po czym to wnioskujesz, nie spekulując jednocześnie na temat zawartości skrzyni?*

Szybko zdajecie sobie sprawę, że w pociągu dzieje się coś niezwykłego. Orientujecie się, że nikt z pozostałych seniorów nie znajduje się w swoim przedziale sypialnym. Co więcej, konduktor i obsługa pociągu zostali zastąpieni przez grupę dziwacznych kobiet. Najbardziej intrygujący są nowi nieznajomi – grupa osobliwych ludzi cicho rozmawiających ze sobą w salonce.

Namaluj scenę: *Kiedy wyglądasz na zewnątrz, widzisz, że krajobraz się zmienił: nie patrzysz już na jesienną Nową Anglię, teraz otoczenie jest ciemne i spowite mgłą. Po czym wnioskujesz, że jesteś w Krainie Umarłych?*

Czy to wszystko jest snem? Możliwe, ale mało prawdopodobne jest, że wszystkie dzielcie ten sam sen. Z pewnością coś się dzieje – coś związanego z bardzo niebezpieczną skrzynią – i musicie dotrzeć do sedna tej sprawy.

Wszyscy na pokład Ekspresu Katabasis!

Carol Burkett i Aaron P. Burkett

Pytania i Okazje

Co znajduje się w tajemniczej skrzyni załadowanej do pociągu i dokąd ma dojechać? (Stopień złożoności: 6)

Rozwiążcie tajemnicę, uniemożliwiając skrzyni dotarcie do celu lub niszcząc bądź neutralizując to, co znajduje się w jej środku. Pociąg wraca wtedy do Krainy Żywych, zatrzymując się bezpiecznie na stacji Brindlewood Bay.

Momenty

- ☞ Wózek barowy z likierami i innymi alkoholami, które wydają się świecić własnym wewnętrznym światłem.
- ☞ Para nieznajomych grających w szachy figurami wyrzeźbionymi z marmuru. Pionki mają kształty fantastycznych bestii i wydają się poruszać samodzielnie.
- ☞ Za oknem: jeden z seniorów-wycieczkowiczów macha na pożegnanie przejeżdżającemu pociągowi, a na jego pomarszczonych ustach maluje się melancholijny uśmiech.
- ☞ Pociąg gwizdże, a brzmi to jak zawrodozenie tysiąca dusz wyrwanym z ciał.
- ☞ Za oknem, w oddali: wielka, kudłata, trójgłowa bestia dotrzymuje kroku pociągowi.
- ☞ Za oknem, w oddali: otoczona chmurami góra, której nie kojarzysz jako elementu krajobrazu Massachusetts.

Korona Przewoźnika

- ☞ Każda Znacznynie opowiada o chwili, w której poczuła oddech śmierci na swoich plecach.
- ☞ Każda Znacznynie opowiada o czyjejś śmierci i o tym, jak silnie wpłynęło to wydarzenie na wszystkich poza nią.
- ☞ Każda Znacznynie ujawnia imię osoby, która będzie ją pamiętać najdłużej, i wyjaśnia, dlaczego akurat ona.

Zagrożenia

Nowe osoby w pociągu: Megan Green, Tiffany Venger i Alex Rath

Dostojne i agresywne. Dopasowane ciemnobordowe uniformy obsługi. Te trzy surowo wyglądające osoby są opiekuńcze wobec nieznajomych postaci kobiet i otwarcie pogardliwe wobec nieznajomych postaci mężczyzn. Niechętnie wykonują swoje obowiązki obsługi pociągu. Dwoje nieznajomych, Kate i Nick, patrzy na nie z dumą i rozbawieniem, gdy kobiety patrolują na zmianę wagony pociągu i rzucają groźne spojrzenia w kierunku barmana, Hermana.

Zazwyczaj nie interesują się Znacznyniami, chyba że pasażerki stają się świadome tego, co dzieje się w pociągu, a zwłaszcza jeśli próbują dostać się do wagonu bagażowego – wtedy Znacznynie zostają surowo upomniane, a jeśli to nie przyniesie skutku, to obsługa posuwa się do przemocy. Jeśli Znacznynie spróbują przeszkodzić w dostarczeniu tajemniczej skrzyni do miejsca docelowego, obsługa przekształca się w Sługi i zaatakują (patrz podręcznik główny BRINDLEWOOD BAY, Kłątwy i sługi – zasady zaawansowane, str. 85).

Postacie Poboczne

Karen Ferryman, nowa konduktorka

Konduktorka jest zrędlivą staruszką w zniszczonym i źle dopasowanym mundurze kolejowym. Podwinięte rękawy odsłaniają na jednym z ramion tatuaż kotwicy. Jeśli zostanie przyparta do muru, będzie twierdzić, że pozostali pasażerowie wycieczki dotarli już do „miejsca docelowego”.

Cytat: *„Bilety, proszę. Bilon, proszę, dziękuję. Bilety, bilon. Bez biletów, bez bilonu, bez przejazdu. Milej podróży!”*

Demi Terre, nieznajoma

Jesienne kolory. Pretensjonalna i nieco starsza od Znaczyń. Ma ze sobą kosz pełen trzciny i kwiatów, które zaplata drżącymi dłońmi. Chętnie rozmawia o swojej córce, którą jedzie odwiedzić w Brindlewood Bay, i głośno wyraża swoje rozczarowanie jej wyborem kandydata na męża.

Cytat: *„Mówiłam jej, żeby nie uciekała z tym mężczyzną, ale ona nigdy mnie nie słuchała. Teraz spojrz, gdzie wylądowała. Moja córka i ja, cóż, tak naprawdę nie rozmawialiśmy od jakiegoś czasu, ale poczekaj, aż zobaczy, co jej przywiozłam.”*

Fionn Song, nieznajome

Wysoka i szczupła osoba z dłońmi pianisty. Piękna młoda postać z kręconymi czarnymi włosami ściętymi na wysokości kołnierzyka koszuli. Ma głęboko osadzone oczy, mocne brwi i przystojną twarz. U jego stóp leży walizka o dziwnym kształcie. Cicho śpiewa pod nosem.

Cytat:

„Eurydyko», skały i brzegi rzeki odpowiedziały.

Nawet wtedy jego drżące słowa wzywały obłubienicę;

«Eurydyko», po raz ostatni zawołał.

«Eurydyko», skały i brzegi rzeki odpowiedziały.

Tłumaczenie Drydena jest poprawne, ale wolę Wergiliusza...”

Sekrety jesiennych pociągów

Carol Burkett i Aaron P. Burkett

Poppy Nyxson, nieznajoma

Elegancka kobieta z burzą loków misternie zaplecionych dookoła głowy. Jej bluzkę zdobią czerwone, białe i fioletowe maki, a z koliczków zwisają skrzydła. W jednej dłoni obraca leniwie lodyżkę i jednocześnie pochyla się w stronę mężczyzny po swojej lewej stronie, do którego łagodnie przemawia.

Cytat: „Sądziś, że kadzidelka są lepsze niż świeże kwiaty? Może jest to mało oczywiste, ale pozbawione są symboliki”.

Nathan Nyxson, nieznajomy

Posępny i bladej mężczyzna siedzi nieruchomo niczym nieboszczyk. Mógłby być przystojny, gdyby nie jego chudość i nienaturalny bezruch, kontrastujący z łagodnymi ruchami kobiety po jego prawej stronie, do której jest uderzająco podobny. Nie odzywa się, chyba że ktoś do niego przemówi – wtedy odpowiada rozważnym tonem.

Cytat: „...W czym mogę pomóc?”

Kate Thessaly, nieznajoma

Ekscentryczna kobieta. Jej uwagę rozprasza coś niewidzialnego. Trudno określić jej wiek, ponieważ jej twarz wydaje się jednocześnie stara, młoda i matczyna. Jedną dłonią nieustannie głaszcze po głowie psa, a w drugiej trzyma drewnianą deszczulkę.

Cytat: „Jestem tu tylko po to, by upewnić się, że drzwi pozostają zatrzasknięte, a droga zamknięta. To Demi ma plan działania. Nie jest tak aktywna jak kiedyś, zważywszy na wszystko, co stało się z ziemią na przestrzeni lat. Nie chce się jednak do tego przyznać. Uparta osobka”.

Nick Haven, nieznajomy

Rozbawiony. Zdystansowany. Nick jest wysportowanym mężczyzną w kwiecie wieku z gładko zaczesanymi, ciemnymi włosami i efektowną szpakowatą brodą. Nosi ciemnogrnatowy garnitur, dobrze dopasowany do jego barczystej postury, która zasłania światło, gdy przechodzi wzdłuż okien. Jego kolczyki, spinkę do krawata i spinki do mankietów zdobią błyszczące drobne diamenty.

Cytat: „Tak długo, jak moje dzieci są bezpieczne i wszystko idzie gładko, nie będę musiał wykonywać żadnych działań. Podobnie jak gwiazdy, jestem tylko świadkiem i z zasady się nie wtrącam”.

Herman Herald, nieznajomy

Wysportowany, zjawiskowy blondyn. Ma błysk w oku i urok, któremu nie oprze się nawet najbardziej gburowata osobowość. Szybko się przemieszcza i nosi kaszkiet, lobuzersko przekrzywiony, z wyhaftowanymi na boku skrzydłami. Złote insygnia z przodu koszuli wyglądają jak emblemat prestiżowej szkoły medycznej.

Cytat: „Jeśli jest coś, co mogę dla was zrobić, dajcie mi znać. O nic się nie martwicie w tym pociągu. Dobrze się wami zajmę. Drinki są na mój koszt”.

Miejsca

Wagon salonowy

Duże okna i świetlik w dachu do oglądania krajobrazu. Pluszowe fotele, stoły do gier i dobrze zaopatrzony bar.

Namaluj scenę: *Opowiedz o swoim ulubionym wieczorze w salonce, zanim doszło do tych dziwnych zdarzeń.*

Wagon restauracyjny

Dobrze urządzona kawiarnia z wygodnymi łóżkami i krótkim, ale satysfakcjonującym menu. Barman Herman wydaje się być jednocześnie kucharzem i jedynym kelnerem, a Znacznynie nie mają pojęcia, w jaki sposób udaje mu się robić wszystko naraz, i w dodatku tak szybko. W ramach przekąsek serwowany jest szeroki wachlarz jesiennych owoców, w tym granat.

Namaluj scenę: *Która pozycja w menu sprawia, że cieknie ci ślinka?*

Kabina maszynisty

Wnętrze wygląda jak kabina typowego parowozu. Są tu wszystkie zawory, wskaźniki i dźwignie, których można by się spodziewać po takim miejscu. Paliwo w palenisku nie pali się jednak we właściwym kolorze. Nie ma tu też maszynisty.

Namaluj scenę: *Co wskazuje na to, że kabina została niedawno opuszczona?*

Tender

Węgiel spoczywa za budką maszynisty we własnym wagonie, ale wygląda na to, że nigdy nie był używany.

Namaluj scenę: *Węgiel wydaje się jęczeć z bólu. Czyj znamy głos słyszysz?*

Wagon magazynowy

Przechowywany jest tu sprzęt kolejowy, woda, bagaże ponadgabarytowe, wózki inwalidzkie, ratunkowe środki medyczne, wózki do przewożenia chorych, dodatkowe siedzenia, tomy i wózki transportowe.

Namaluj scenę: *Jest tu coś, co sugeruje, że ta przestrzeń jest teraz używana w innym, nietypowym celu. Co widzisz?*

Wagon bagażowy

Jest tutaj pusto, z wyjątkiem osamotnionej, ogromnej skrzyni – wystarczająco dużej, by mógł się w niej zmieścić człowiek. Skrzynia jest lśniąca i czarna, a z jej wnętrza wydobywa się dziwny szum. Bliższa inspekcja ujawni, że jest ona pokryta setkami rzeźbionych symboli, przypominających hieroglify, nie są jednak egipskie.

Namaluj scenę (dla Znacznyn, które mają zaznaczoną Błądą maskę): *Przebywanie w obecności tej skrzyni sprawia, że czujesz się dobrze. Dlaczego?*

Namaluj scenę (pozostałe Znacznynie): *Jak czujesz się w obecności skrzyni?*

Wskazówki

- ☞ Odręcznie napisany manifest; niektóre fragmenty oznaczone są gwiazdką.
- ☞ Pęk kluczy w nietypowym miejscu.
- ☞ Torba z zagranicznymi monetami; nieznanne miedziane grosze zmieszane ze starożytnymi krążkami tłoczonego metalu.
- ☞ Skórzana teczka z nieaktualnymi biletami lotniczymi w środku.
- ☞ Pudełko z dużymi złotymi, srebrnymi i chromowanymi pierścieniami. Otwierają się w jednym miejscu, jakby miały się zająć lub do czegoś przyczepić.
- ☞ Ciała niektórych seniorów-wycieczkowiczów są zamknięte w przedziałach sypialnych. Jeśli otworzysz drzwi, zauważysz błyszczące monety wystające z ich lekko rozchylnych ust. Oni wciąż oddychają.
- ☞ Na skrzyni w wagonie bagażowym widnieją greckie litery, które wskazują jej miejsce pochodzenia.
- ☞ Futerał na instrument: w środku jest coś w kształcie harfy, ale mniejsze.
- ☞ Medalion z obrazkiem kobiety w środku, z wygrawerowanym napisem „In Memoriam”.
- ☞ Podniszczona książka o Zagreusie i tajemnicach orfickich.
- ☞ Sen lub wizja o zaginionych pasażerach. Idą powoli, w ciemności, w kierunku brzegu rzeki. Można dostrzec zakapturzoną postać na łodzi z latarnią wiszącą na jednym z dziobów.
- ☞ Wycinki z gazet o niedawnym zniknięciu greckiego sarkofagu z muzeum w Bostonie.
- ☞ Pudełko z kadzidłem o dziwnym zapachu.
- ☞ Plik artykułów naukowych na temat pochodzenia mitu o Pandorze.
- ☞ Ziemisty, ostry zapach unoszący się przy drzwiach do wagonu bagażowego.

