Zgrozy:

WERNISAŻ

Scenariusz do 7. edycji Zewu Cthulhu



Call of Cthulhu
Miskatonic Repository

Czym jest Wernisaż?

Wernisaż to przygoda dla standardowej grupy Badaczy, rozgrywająca się na zamkniętym obszarze, w posiadłości polskiego artysty Zbigniewa Artomowskiego. Jest to klasyczne śledztwo z pojawiającym się w tle tajemniczym rytuałem, który Badacze będą próbowali powstrzymać.

Scenariusz może zostać potraktowany jako zwykły „jednostrzałowiec", jakkolwiek część wątków pod koniec przygody docelowo powinna pozostać otwarta.

Artomowski to człowiek wielu talentów, który zyskał sławę artysty o indywidualnym, niepokojącym stylu, często sięgającego po środki wyrazu mające wywołać u odbiorców szok lub wręcz wstręt. Wielu krytyków zresztą wytykało mu te zabiegi jako wtórne i całkowicie pozbawione głębszego sensu. Uwielbienie dla wzburzania odbiorców konsekwentnie towarzyszyło wystawom artysty przez dobrych kilka lat, aż ten w końcu postanowił odpocząć od ojczyzny i udać się w daleką podróż, do Nowego Świata. Wówczas to zaginął po nim wszelki ślad. Aż do teraz.

Badacze udają się na owianą aurą niesamowitości wystawę najnowszych dzieł Artomowskiego, by przekonać się, że wizyta w Nowym Świecie musiała dostarczyć mu wielu inspiracji.

Wernisaż to część serii Zgrozy, w której ukazują się niezależne polskie dodatki do 7. edycji Zewu Cthulhu. Do rozegrania go wystarczy Starter do tego systemu, który można za darmo pobrać ze strony wydawcy.

Spis treści

Dla ułatwienia prowadzenia narracji *Wernisaż* został podzielony na kilka bloków, z których Strażnicy Tajemnic w zależności od potrzeby będą mogli swobodnie korzystać, czy to celem uatrakcyjnienia sesji dodatkowymi wydarzeniami losowymi, czy celem podkręcenia tempa narracji.

Tło wydarzeń wprowadza w realia przygody i opisuje pokrótce najważniejsze wątki, z jakimi mamy do czynienia w tym scenariuszu.

Motywacje Badaczy mają umożliwić łatwe wprowadzenie nowych bohaterów w historię rozgrywającą się wokół Artomowskiego. Bazę stanowi tutaj oczywiście list wysłany do jednego z bohaterów, który może w zupełności wystarczyć za pretekst do udziału Badaczy w przygodzie.

Śledztwo to trzon sesji. Zebrane są tutaj zadania, które gracze powinni wykonać, aby powstrzymać mroczny rytuał albo przynajmniej spowolnić jego przebieg.

Opresje to z kolei wszelkie utrudnienia, z jakimi przyjdzie im się w międzyczasie zmierzyć. W zależności od doświadczenia graczy będzie można stosować je w sposób mniej lub bardziej szczodry.

Epitaza składa się z bloku zdarzeń, postępujących niezależnie od działań graczy. Jeżeli Badacze okażą się bierni, nieudolni albo nie będą mieli szczęścia, cóż…

Epilog stanowi pointę przygody. Fragment ten może posłużyć też jako podstawa dla kotynuowania opowieści w przyszłości, gdyby Srrażnik uznał przedstawione wątki za wystarczająco inspirujące.

Zdarzenia poboczne to fakultatywny dodatek, mający na celu pełniejsze oddanie scenerii *Wernisażu*. Na początku scenariusza wspomniani zostają liczni zaproszeni goście. W tej sekcji opisano interakcje, które pomiędzy nimi zachodzą, i to, w jaki sposób będą mogli odnieść się do nich gracze.

Tło wydarzeń

Lęk zawsze będzie mi towarzyszył. Jeżeli istnieje jedno uczucie, którego człowiek nie jest w stanie w sobie doszczętnie zniszczyć, to będzie to właśnie lęk.

– Z. Artomowski zapytany, czy nie lęka się podróży do Nowego Świata

Od wyjazdu Zbigniewa Artomowskiego do Ameryki minęły trzy lata. Przez ten czas nie dawał znaku życia ani swoim przyjaciołom, ani nielicznym krewnym. Z jednej strony wielu osobom wydawało się to cokolwiek osobliwe, wszak Artomowski znany był ze swojego towarzyskiego usposobienia; z drugiej dekadencki i awanturniczy duch potęgował liczbę czarnych plam w jego życiorysie.

Tymczasem wieść o powrocie artysty do kraju gruchnęła nagle i zupełnie niespodziewanie, wywołując konsternację i niedowierzanie zarówno w kręgach bliskich znajomych, jak i socjety. Jeszcze większy entuzjazm wywołała informacja o organizowanym wernisażu, w trakcie którego Artomowski ma zaprezentować nową kolekcję dzieł, stworzonych w trakcie pobytu w Nowym Jorku. Jak się okazało, Artomowski miał tam spędzić większość wolnego czasu.

Nie do końca wiadomo, w jakim dokładnie celu Artomowski udał się do Ameryki. Ponoć nawiązał tam kontakt z grupkami Włochów, Irlandczyków, potem także z potomkami Anglików. Zwłaszcza ci ostatni musieli wywrzeć szczególne wrażenie na artyście. W opinii tych ekscentryków, noce w Nowym Jorku nadal oddychały powietrzem minionych wieków, zwłaszcza gdy wiedziało się, dokąd iść i czego szukać. Artomowski jako człowiek przenikliwy i żywo zainteresowany mistycyzmem oraz demonologią, musiał zajść bardzo daleko w swojej wędrówce ku nieznanemu. Nic dziwnego zresztą – tym, którzy tęsknią za wiecznością, zawsze pisana jest długa wędrówka.

Nie inaczej było w tym wypadku. W pogoni za kolejnymi niesamowitościami, Artomowski dotarł w końcu do Stowarzyszenia Bursztynowego. Ta dziwaczna organizacja, skupiająca w swych szeregach ludzi równie osobliwych co sam Zbigniew, musiała wskazać mu nowy kierunek w sztuce.

Najprawdopodobniej właśnie pod wpływem Stowarzyszenia Bursztynowego Artomowski postanowił zmienić preferowane medium.

Tym razem zamiast serii niepokojących, nastrojowych obrazów, stworzył instalację czterech rzeźb. Nazwał ją „Istoty z Nowego Świata".

I prócz tego nic nie jest tak naprawdę pewne. W oczach części odbiorców, rzeźby mogą zdawać się formą krytyki pędzącego modernizmu czy nowego przemysłu. Ostatecznie Artomowski miał okazję obserwować niepokojące zmiany zachodzące w Ameryce. Być może był świadkiem jakiejś potworności rozgrywającej się na ulicach Nowego Jorku albo w jednej z tamtejszych fabryk?

A może podróż do Ameryki obudziła w Artomowskim demony rasizmu? Tworząc potworne rzeźby Istot z Nowego Świata, dał wyraz swojej nienawiści do mieszkańców Nowego Jorku. Z pewnością nie wszyscy wyciągnęli ku niemu pomocną dłoń. Gdyby tak było, Zbigniew prawdopodobnie podzieliłby się tą wieścią z rodziną. Tymczasem przez cały czas milczał, jakby na miejscu spotkała go jakaś tragedia.

Z drugiej strony, wielu ludzi kojarzyło Artomowskiego z uwielbienia dla ostrza ironii i przewrotności myśli. Nietrudno więc zacząć doszukiwać się drugiego i trzeciego dna w jego dziełach. Czyżby artysta prowadził z odbiorcami jakąś grę? Może tymi dziwnymi rzeźbami próbuje przemówić do ich sumienia albo logosu?

Czymże są Istoty z Nowego Świata? Co chciał zamanifestować Artomowski? Chcąc nie chcąc, Badacze będą musieli poszukać odpowiedzi na powyższe pytania.

Motywacje

Historia opisana w *Wernisażu* nie jest szczególnie skomplikowana, dlatego wprowadzenie graczy do przygody nie powinno sprawić większego problemu doświadczonym Strażnikom.

Aczkolwiek nie oznacza to, że kwestię tę można kompletnie pominąć. Najprostsza z możliwych motywacji to zarysowanie osobistej relacji łączącej jednego lub więcej bohaterów z Artomowskim.

Może to być np. członek dalekiej rodziny. Wówczas obecność Badacza na wernisażu wynikać będzie albo z jego osobistej troski o kuzyna albo z prośby poczynionej przez kogoś innego z rodu.

Sytuacja wygląda bardzo podobnie w przypadku więzów przyjaźni. Tutaj jednak trzeba przyjąć z góry, że dany Badacz wcześniej Artomowskiego znał i jego paroletnie milczenie wzbudziło w nim uzasadniony niepokój.

Nieco inną opcją, choć nakreślaną już pod zawężone grono bohaterów, może być założenie, że sztuka Artomowskiego od dłuższego czasu jest przedmiotem zainteresowania jednego z Badaczy. W tym układzie, na pierwszym planie pojawi się już nie sam Artomowski, a jego twórczość.

Propozycje listów, w których w skrótowy sposób nakreślone są poszczególne motywacje, znajdują się w sekcji **Dodatki**.

Tajna motywacja

Pewnym wyzwaniem dla doświadczonych graczy może być tajna motywacja. Odbiega ona nieco od tradycyjnego ducha *Zewu Cthulhu*, albowiem gracz wciela się tutaj dla odmiany w rolę entuzjasty mrocznych sił.

Adept to prawdziwy fanatyk twórczości Artomowskiego. Jako człowiek zaznajomiony z wieloma bluźnierczymi księgami prędko zrozumiał, że za dziełami artysty kryje się coś więcej, niż tylko chęć do szokowania socjety. Nawiązał kontakt z Artomowskim jeszcze przed jego wyprawą do Nowego Świata, lecz nie ma pojęcia, jak przebiegło spotkanie mistrza z członkami Stowarzyszenia Bursztynowego.

Celem Adepta jest zgromadzenie jak największej ilości informacji, a także potajemne sprzyjanie planom swojego mistrza. Innymi słowy, Adept jest intrygantem, który po cichu będzie próbował pokrzyżować wysiłki innych graczy.

Niszczenie dowodów

W chwili gdy adept znajdzie przedmiot mogący rzucić nowe światło na twórczość Artomowskiego, automatycznie go przechwytuje. Oznacza to, że gdy gracz wykona z sukcesem test umiejętności np. przeszukiwania, wówczas odnalezione przez niego wskazówki okazują się być niekompletne.

Rola ta może być bardzo niewdzięczna i trudna do odegrania, a w dodatku niespójna z historią prowadzonych już wcześniej postaci, stąd prawdopodobnie sprawdzi się tylko w przypadku tworzenia nowej drużyny Badaczy i to przez doświadczonych graczy.

Wiedza Adepta

Celem oddania przewagi, jaką nad innymi Badaczami będzie posiadał Adept, należy udostępnić mu kilka cennych informacji. Strażnik Tajemnic może to zrobić wedle własnego uznania, bądź też poprosić gracza o wykonanie trzykrotnego rzutu k10.

1: Opis Obserwatora

2: Wyjawienie rozwiązania jednego ze zdarzeń pobocznych (patrz: **Zdarzenia poboczne**)

3: Opis Pana na Bursztynowym Tronie

4: Ujawnienie lokalizacji jednego z dowodów (patrz: **Tabela dowodów**)

5: Opis Oskarżyciela

6: Ujawnienie lokalizacji jednego z dowodów (patrz: **Tabela dowodów**)

7: Opis Mówcy

8: Wyjaśnienie jednego z elementów rytuału

9: Opis Poszukującego

10: Fałszywy trop! Adept nie otrzymuje wskazówki.

Śledztwo

Otwarcie

Celem zachowania ekonomii narracyjnej, właściwa przygoda rozpoczyna się od opisu głównej sali, do której zawitają w końcu gracze. To, w jaki sposób się tutaj dostali, może zbytnio się różnić w zależności od prowadzonej postaci, stąd to uproszczenie.

Główna sala, choć w gruncie rzeczy skromna, emanowała swoistym majestatem i dostojeństwem. Artomowski nigdy nie słynął z przesadnego przywiązania do szczegółów, ani nie zaprzątał swojej uwagi takimi detalami jak dekoracje wnętrz, lecz tym razem zrobił wyjątek.

Pierwsze, co rzucało się w oczy, to oczywiście monumentalnych rozmiarów dzieła, ukryte pod warstwą nieprzezroczystej tkaniny. Wiadomo już było, że z pewnością nie są to obrazy. Pogłoski o tym, iż Artomowski zmienił swoje medium, okazały się prawdziwe. Póki co jednak, wszyscy w napięciu oczekiwali na odsłonięcie nowych prac.

Z kolei w centrum sali znajdował się niewielki stoliczek, na którym wyeksponowano osobliwą pozytywkę – również dzieło Artomowskiego, zgodnie z pozostawioną obok adnotacją. Grała leniwą melodię, która choć cicha, zdawała się wypełniać niemalże całą salę.

W rogu miejsce zajęli wynajęci artyści, którzy póki co stroili instrumenty i z uwagą obserwowali nadchodzących gości.

Waszej uwadze nie umknął także pokaźny szwedzki stół, zastawiony potrawami podanymi na zdobionych talerzach. Obok nich stały napoje, a także koszyczki z dekoracyjnymi sztućcami.

Wilgotnawe powietrze niosło także delikatne nuty zapachowe, niepochodzące jednak od żadnego z tłustych dań. Nie była to też irytująca mieszanina perfum, jaka niekiedy dawała się we znaki w otoczeniu zaproszonych dam i dżentelmenów.

Próżno było szukać samego gospodarza. Zamiast niego na sali przebywała nietypowa służba, pilnująca aby goście nie opuszczali sali dopóki nie nastąpi odsłonięcie rzeźb.

W tym krótkim opisie zasygnalizowano kilka elementów, z którymi gracze będą mogli później wejść w interakcję. Zanim akcja ruszy dalej, powinni mieć chwilę na poprowadzenie dialogów z innymi gośćmi.

Pozytywka Artomowskiego

Gdy gracze skończą już rozmawiać z bohaterami niezależnymi, da o sobie znać sam Artomowski.

Właśnie przechodziliście do kolejnej wymiany uprzejmości z napotkanymi gośćmi, gdy nagle usłyszeliście coś jakby zgrzyt mechanizmu i skrzypnięcie malutkich zawiasów.

W powietrzu wisiała nieznośna cisza. Rzecz jasna, słyszeliście pojedyncze rozmowy, aczkolwiek czegoś zabrakło.

Wtem zrozumieliście. Pozytywka przestała grać. Odwracając się w jej kierunku, spostrzegliście, że właśnie jeden z gości rozwija niewielki rulonik papieru, najwyraźniej ukryty wcześniej wewnątrz niej.

Mili państwo... wygląda na to, że Pan Artomowski nie zaszczyci nas dzisiaj swoją obecnością! – obwieścił wyraźnie zdenerwowany mężczyzna o starej, zmęczonej twarzy.

Jak się okazuje, artysta wcale nie zamierzał pojawić się na wystawie. We własnoręcznie skonstruowanej pozytywce pozostawił enigmatyczny list, w którym przepraszał za swoją nieobecność. Ponadto zachęcał zgromadzonych do pozostania na sali przynajmniej do czasu odsłonięcia rzeźb.

Choć postępek Zbigniewa rozczaruje przybyłe damy i dżentelmenów, nikt nie opuści dworku. Dyskusje skupiać będą się teraz tylko na Artomowskim i jego nieobyczajnym zachowaniu. Nastąpi chwila przestoju, w której gracze mogą spróbować wykorzystać swoje umiejętności celem zdobycia informacji lub poszperać jeszcze po zakamarkach sali.

Odsłonięcie

To nie jest owoc pracy artysty, tylko zdeformowany pomiot chorej wyobraźni! - jeden z pierwszych komentarzy

Artomowski nie zawiódł. Już pierwszy knur wyryczał swój hymn do ciemnoty. Wam kaczki karmić, nie ze sztuką obcować! - jedna z pierwszych replik

Wreszcie następuje chwila odsłonięcia rzeźb. To bardzo ważny punkt w scenariuszu, bowiem od niego zaczną postępować efekty rytuału (Patrz: **Epitaza**).

Mili państwo, nastała najwyższa pora, abyśmy ujawnili to, co ukryte – rozbrzmiał silny głos Fryderyka Zajdlera, który gestem nakazał zdjąć tkaniny z dzieł Artomowskiego. Wówczas oczom zgromadzonych ukazały się prawdziwie upiorne rzeźby. Wykręcone w dziwacznych pozach, o karykaturalnie wykrzywionych ciałach – sprawiły, że po całej sali poniósł się jęk zaskoczenia i niepokoju.

Od tej chwili, przygoda wchodzi już na właściwe tory. Gracze mogą swobodnie podejmować kolejne interakcje, prowadzić śledztwo, starać się czy to przeniknąć w głąb posiadłości, czy to przesłuchać obecnych na głównej sali gości.

Jeżeli Badacze będą chcieli kontemplować rzeźby Artomowskiego, wówczas mogą odkryć ich ukryte znaczenie. Celem ustalenia, jaka intencja kryje się za dziełami Artomowskiego, wykorzystać można takie umiejętności jak **Mity Cthulhu** (test z kością premii), **Okultyzm** i **Historia**. Uważna kontemplacja każdej z rzeźb oznacza jednak utratę 0/1k3 punktów **Poczytalności**.

Jeżeli Badacz odniesie sukces w teście umiejętności, wówczas należy poinformować go, że dana rzeźba najprawdopodobniej materializuje w sobie aspekt jakiegoś nadnaturalnego bytu: (1) Obserwatora, (2) Oskarżyciela lub (3) Mówcy.

W przypadku porażki w teście **Poczytalności**, Badacz wpatrujący się w rzeźby zaczyna dostrzegać coraz więcej osobliwych detali w dziełach Artomowskiego. Wraz z postępem akcji może nawet odnieść wrażenie, że niektóre z elementów rzeźb są ruchome. Na przykład jedno z dziesiątek oczu, za którymś razem będzie delikatnie przymknięte, choć wcześniej było szeroko otwarte. Innym razem ręka, którą jedna z rzeźb wyciąga w stronę odbiorcy, wyda się nieco bardziej rozprostowana. Wszystko zależy od epitazy oraz czynników zewnętrznych oddziałujących na Badaczy – czyli de facto od ich kondycji psychicznej.

Istoty z Nowego Świata

Poniżej znajduje się podsumowanie informacji na temat rzeźb Artomowskiego. Większość z nich Badacze będą mogli zebrać w toku prowadzonego śledztwa. W dalszej części scenariusza są one podzielone między konkretne źródła (Patrz: **Tabela dowodów**).

Rzeźby Artomowskiego wcale nie stanowią twórczego komentarza do rzeczywistości Nowego Świata. Nie kryje się w nich też żadna ludzka symbolika, ani płytkie przemyślenia o ludzkim losie. Większość interpretacji przybyłych gości jest w jakimś stopniu niespójna i błędna.

Każdy idol (każda z rzeźb) odwołuje się do pewnego aspektu istoty zwanej Panem na Bursztynowym Tronie. Ta niezwykle enigmatyczna postać jest ledwie wspomniana w kilku bardzo rzadkich grymuarach, które w tej chwili są już w większości zagubione albo zwyczajnie zniszczone.

Zbigniew Artomowski musiał natknąć się na ślady starych podań o Monarsze – bo tak również jest czasami określana owa istota – w czasie studiów nad starożytną demonologią i innymi przeklętymi naukami. Nie wiadomo, jaką dokładnie rolę w tej historii odegrało Stowarzyszenie Bursztynowe, jakkolwiek musiało ono udostępnić Zbigniewowi sporo cennych informacji. Na ich podstawie odtworzył on formułę *Inwokacji do Pana na Bursztynowym Tronie*.

Inwokacja ta opiera się na bezpośrednim zwrocie sługi do Monarchy, za pomocą trzech idoli w pewien sposób ucieleśnionych i sprzężonych z ludzkimi przekaźnikami o odpowiedniej aurze.

Tworząc Istoty z Nowego Świata, Artomowski wcale nie odwoływał się do wizyty w Stanach Zjednoczonych. Oczywistym jest też, że przez „Nowy Świat" nie miał wcale na myśli Ameryki. Pytaniem otwartym pozostaje, o jakim to Nowym Świecie śnił koszmary Artomowski przez ostatnie trzy lata.

Ten, który Obserwuje

Strzeż się Spojrzenia Monarchy, ponieważ jego Oczy widzą wszystko. Ma on ich miriady i przeszywa swym spojrzeniem plany dalsze, niż nam kiedykolwiek będą dostępne.

Bardzo podobał mi się ten fragment Księgi. Kolejny przymiot Monarchy, który jest nam tak obcy.

Mamy dwoje oczu, a często bywamy ślepi na wszystko, co nas otacza. Przerastają nas oczywistości podsuwane niekiedy tuż pod nos.

Długo studiowałem ten fragment, aż w końcu zrozumiałem, że członkowie Stowarzyszenia prawdopodobnie błędnie przetłumaczyli aspekt Obserwatora. A przynajmniej ich tłumaczenie nie do końca oddaje pierwotną ideę. Otóż Ten, który Obserwuje, jest jednocześnie Tym, który Strzeże.

Potrzebuję więc kogoś, kto urzeczywistni w sobie ten aspekt. I chyba mam nawet kogoś odpowiedniego w zanadrzu. Oko ludzkie nigdy nie dorówna czujności Oka Monarchy. Jednak ludzkie oko stworzono do innych, prostszych celów. Niech celem tego Oka będzie dopilnowanie, coby wszystko potoczyło się zgodnie z moim zamiarem.

Ten, który Przemawia

Wokół Bursztynowego Tronu gromadzą się licznie usta głoszące jego chwałę. W tej mieszaninie hymnów niemożliwym jest rozróżnić słowa, wyłowić sens, odnaleźć choćby jeden znajomy dźwięk. Ile bowiem Sekretów zaklętych jest w Kosmosie, tyle samo dźwięków splata się wokół Monarchy.

W obliczu wirtuozerii kosmosu, jesteśmy jak ślepi i głusi. Nie jesteśmy jednak niemi. Nie ulega więc wątpliwości, że potrzebni nam są mówcy. To właśnie oni wezmą na siebie ciężar przyciągnięcia ducha Monarchy.

Póki co Pan na Bursztynowym Tronie spogląda na nas łaskawie, albowiem wie, że prostym rasom wpierw musi zostać zaniesione Słowo.

Bezkresne Tajemnice, Bezkresne Krainy… Muszę jednak zacząć od czegoś tak banalnego jak odnalezienie ust, z których popłyną stosowne pieśni. Wtedy rytuał będzie mógł się dopełnić, nawet bez mojej obecności.



Ten, który Oskarża

Wyciągnął dłoń w jego kierunku i zamarł w tej pozie. Wtem Charmion padł martwy, jak rażony piorunem. Samo bowiem oskarżenie ze strony Sługi, równoważne było wyrokowi z rąk Monarchy.

Potrzebowałem wielu lat aby pojąć, jak zawodne jest nasze rozumienie sprawiedliwości. I nie chodzi mi wcale o nadęte rozważania praw natury. Kosmos jest głuchy na ludzkie pojęcia. A w tym jednym fragmencie zawarto ogrom mądrości płynącej z Bezkresu.

Sługa Monarchy równy jest niekiedy Monarsze w swych wyrokach. Obym i ja się nie mylił w mym wyborze. Obok Tego, który Strzeże konieczny jest również Ten, który Oskarża. Albo bardziej „Ten, który Egzekwuje". Znowu widzę jak bardzo uproszczone i niepełne były teksty analizowanych przeze mnie ksiąg.

Inwokacja musi trwać niezależnie od wszystkiego. Niech więc postępują pieśni i niech idole Monarchy czerpią moc z otoczenia.

Aspekt Oskarżyciela musi spaść na ducha gniewnego i nieprzejednanego.



Inwokacja

Obrzęd Artomowskiego, choć w większości skupiony na rzeźbach i sprzężonych z nimi Idolach, nie byłby jednak kompletny, gdyby nie dodatkowe zabiegi.

Aby warunki do przeprowadzenia Inwokacji były jak najbardziej dogodne, artysta przedsięwziął środki pomagające ogniskować tak potrzebną mu energię. Jeżeli gracze wpłyną w jakiś sposób na wymienione niżej elementy, najprawdopodobniej spowolnią rytuał, a może nawet go udaremnią.

- **Bufet** – jeśli gracze przypatrzą się uważnie rozkładowi sali, szybko spostrzegą, że szwedzki bufet ułożono na planie trójkąta. Bliższe oględziny tego miejsca potwierdzą, że Artomowski nawet rzecz tak błahą postanowił wykorzystać jako dodatkowy przekaźnik energii. Pod stołami Badacze będą mogli znaleźć także tajemnicze glify, na szczęście narysowane najzwyklejszą kredą. Ich usunięcie nie powinno sprawić graczom żadnego kłopotu, o ile tylko nie zostaną zauważeni przez służbę Artomowskiego. Najskuteczniejszą metodą na zneutralizowanie tego przekaźnika będzie jednak zmiana położenia jednego ze stołów, lecz tutaj nie obejdzie się już bez interwencji ze strony ochrony czy majordoma Zajdlera.

- **Sztućce** – rzecz równie osobliwa – Artomowski własnoręcznie umieścił na zastawie symbole, najprawdopodobniej związane ze Stowarzyszeniem Bursztynowym. Choć ciężko jest odgadnąć, czy rzeczywiście mogą one mieć wpływ na gości, to w dalszym ciągu co wrażliwsi Badacze będą odczuwać bóle brzucha lub nudności gdy spożyją posiłki za pomocą tychże noży i widelców. Aby skutecznie pozbyć się tych przekaźników, gracze mogą zaalarmować kelnerów, że zastawa nie jest czysta (co z uwagi na pośpiech w jakim działał Artomowski będzie w gruncie rzeczy prawdą). Nieco zakłopotani kelnerzy postarają się jak najszybciej wymienić sztućce, jednocześnie informując Badaczy, że w istocie decyzja o wykorzystaniu tej zastawy zapadła w ostatnim momencie i podano ją na życzenie samego Artomowskiego.

- **Bursztyn** – zaledwie kilka niezbyt wyszukanych dekoracji stojących tu i ówdzie, a jednak aura wokół nich jest co najmniej niepokojąca. Bliższe oględziny ujawnią, że pozostawione przez Artomowskiego w sali ozdoby również zawierają w sobie pentakle potęgujące efekt wywoływany przez rzeźby. Stoją one jednak w miejscach na tyle widocznych, że próba ich usunięcia może przyciągnąć uwagę ochrony albo majordoma. Gracze mogą próbować je otwarcie przenieść, uzasadniając, że dekoracje te odwracają uwagę od rzeźb albo zaburzają synergię wystawy, jakkolwiek będzie to wymagało udanego testu umiejętności Perswazja. Jeżeli wcześniej gracze pomogli którejś z postaci albo stanęli po jej stronie w dyskusji – wówczas mogą liczyć na jej wsparcie w przypadku kłótni z ochroną.

- **Pieśni Nowego Świata** – od początku wernisażu gościom przygrywa niewielki zespół muzyków. Odgrywane przez nich pieśni leniwie prowadzą gości przez salę od rzeźby do rzeźby i od stołu do stołu. Niezwykle subtelna i wpadająca w ucho melodia również oddziałuje na zgromadzonych. Aby powstrzymać muzyków od dalszej gry według przypisanego im repertuaru, Badacze będą musieli ich przekupić albo okłamać, że działają na polecenie samego Artomowskiego. W ostateczności mogą próbować też sabotować ich instrumenty albo sugerować, że podobnie jak bursztynowe ozdoby – dźwięki te tylko utrudniają skupienie się na wystawie i rozpraszają uwagę.

- **Kadzidła** – ledwie wyczuwalne nuty zapachowe wiszące w powietrzu muszą być w jakiś powiązane z magnetycznym wpływem rzeźb na zgromadzonych. Kadzidła znajdują się tuż przy przejściu do zamkniętej części posiadłości, stąd ich usunięcie może spotkać się z otwartym sprzeciwem ochrony. Gracze będą musieli rozwiązać ten problem w nieco bardziej kreatywny sposób. Na początku wystarczy, że Badacze uchylą okiennice i otworzą drzwi od tarasu. Zgromadzeni nie będą protestować. Problem wróci jednak ze zdwojoną siłą, w chwili gdy na posiadłość spadnie mgła. Wówczas nikt nie pozwoli Badaczom otworzyć drzwi (patrz: **Epitaza**), zaś zapach kadzideł ponownie zacznie dawać się wszystkim we znaki. Wówczas koniecznym będzie bardziej finezyjne podejście do tego problemu. Badacze mogą zasymulować omdlenia na sali albo nieszczęśliwie upaść, idąc w kierunku łazienki. Cokolwiek co sprawi, że kadzidełka zostaną uszkodzone będzie w pełni skuteczne.

Lokacje

Zasadniczo na obszar rozgrywki składają się następujące lokacje:

- **Główna sala**
- **Taras**
- **Gabinet Artomowskiego**
- **Sekretariat Zajdlera**
- **Pokój gościnny**
- **Łazienki**
- **Kuchnia**
- **Szopa**

Główna sala łączy się bezpośrednio z tarasem, na którym ludzie mogą zaczerpnąć świeżego powietrza i porozmawiać w nieco spokojniejszych warunkach.

Nieco dalej na północ od tarasu postawiono niewielką szopę z narzędziami, środkami do drewna i akcesoriami ogrodniczymi.

Pokój gościnny znajduje się na lewo od wejścia do głównej sali. Jest otwarty dla wszystkich i zwykle krząta się tam paru uczestników wystawy. Wewnątrz mieści się też niewielka biblioteczka i kilka szafek pełnych przedmiotów piśmienniczych i niezapisanych notesów.

W głębi korytarza łączącego główną salę z sekretariatem Zajdlera i gabinetem Artomowskiego, cały czas przesiaduje grupka ochroniarzy. W związku z tym, dostęp do obydwu lokacji jest utrudniony.

Niedaleko nich usytuowane są łazienki. Nie odznaczają się niczym szczególnym, oprócz tego, że okno jednej z nich wychodzi na zewnątrz, tuż obok okna do gabinetu Atromowskiego. Można to oczywiście wykorzystać, by ominąć ochronę.

Dowody i narzędzia

Rozsiane po posiadłości wskazówki i notatki, umożliwią graczom ustalenie tego co zrobić aby powstrzymać rytuał.

Dodatkowe dowody w postaci ksiąg i grymuarów mogą służyć jako motor napędowy dla kolejnych zdarzeń na wypadek, gdyby Badacze utknęli w którymś momencie śledztwa.

Ponadto na terenie dworku znajduje się sporo przedmiotów, użytecznych przy próbie udaremnienia rytuału. W tej materii wiele oczywiście zależy od Strażnika, a także kreatywności samych graczy, aczkolwiek warto wspomnieć o niektórych z nich.

Bez wątpienia przydatny w dywersji może okazać się **luminal**, czyli środek o działaniu nasennym i uspokajającym, leżący w gabinecie Artomowskiego.

Pomocny przy próbie zmiany glifów będzie **atrament**, a ten Badacze będą mogli znaleźć w ozdobnym kałamarzu, w sekretariacie Zajdlera. Do usunięcia tajemniczych symboli posłużyć może też **rozpuszczalnik**, stojący na półce w szopie, tuż obok farb i innych chemikaliów.

W jednej z łazienek gracze mogą też natknąć się na **perfumy** o bardzo intensywnym zapachu, które mogą na jakiś czas zneutralizować kadzidła.

W szafkach kuchennych natomiast znajduje się komplet **sztućców**, szczęśliwie wolny od wszelkich okultystycznych symboli.

Wymienione wyżej przedmioty to tylko propozycje narzędzi, których Badacze będą mogli użyć w czasie śledztwa. Jeżeli jednak wpadną na inne pomysły i rozwiązania – to tym lepiej.

Opresje

Obserwator

Fryderyk Zajdler to wieloletni majordom w posiadłości Artomowskiego, a przy okazji powiernik tajemnic artysty. Może sprawiać wrażenie oschłego i nieprzyjemnego w obejściu, lecz w gruncie rzeczy to człowiek o wielkim sercu – lojalny i nad wyraz sumienny. Być może nawet nieco nadgorliwy.

Pomimo przyjaźni z Artomowskim, nie rozumie jego ostatnich poczynań. Nie wie też, co dokładnie działo się w trakcie jego pobytu w Nowym Świecie. Ma oczywiście pewne podejrzenia i strzępki informacji, jakkolwiek to za mało by uświadomił sobie grozę sytuacji. Nie zniżył się też do otwartego szpiegowania swojego pana, stąd o Stowarzyszeniu Bursztynowym słyszał zaledwie kilka pogłosek. W trosce o swój spokojny sen, póki co postanowił trzymać się z dala od planów Zbigniewa i skupić na porządnym wykonywaniu obowiązków. Bezrefleksyjne posłuszeństwo może mieć jednak daleko idące konsekwencje.

Zachowanie w czasie wystawy

- Wita gości i informuje o rozkładzie pomieszczeń.

- Bacznie obserwuje poczynania zgromadzonych dam i dżentelmenów, nerwowo reaguje na jakiekolwiek przejawy ingerencji w przygotowaną przez Artomowskiego aranżację.

- Z uwagi na powyższe – większość działań Badaczy spotka się z jego negatywną reakcją. Fryderyk będzie wdawał się z nimi w dyskusję, przywracał pierwotny stan wystroju, a także informował najętą ochronę, by zwracali większą uwagę na postaci graczy.

Konflikt

Fryderyk w tej opowieści reprezentuje aspekt Obserwatora. Jeżeli gracze zaczną wczytywać się w notatki Artomowskiego szybko zrozumieją, że w czasie rytuału to najprawdopodobniej Zajdler przyjął rolę Wszechwidzącego Oka. Istnieje kilka docelowych metod jego zneutralizowania:

- **Synergia** – Badacze mogą próbować odwrócić jego uwagę podstępem. Jeżeli zadziałają w sposób skoordynowany, uwadze Fryderyka umkną dokonane modyfikacje.

- **Podstęp** – Badacze mogą też uznać, że najskuteczniejszą metodą będzie odizolowanie Zajdlera. Mogą to zrobić poprzez zamknięcie go w jednym z pomieszczeń gospodarczych albo wykorzystując luminal.

- **Retoryka** – Inna opcja to odwołanie się do dobra zgromadzonych gości albo wykazanie więzi łączących danego Badacza z Artomowskim. Pod wpływem rzeczowych argumentów (tj. takich, które nie brzmią jak wynurzenia szaleńców), Zajdler może zaniechać kolejnych interwencji. Będzie to wymagało jednak udanych testów umiejętności społecznych.

- **Dowód** – Jeżeli gracze wejdą w posiadanie notatek Zajdlera, będą mogli odwołać się także do jego osobistych spostrzeżeń, podzielając obawy co do Artomowskiego. Wykazując, że łączy ich troska o dobro artysty, mogą zyskać w Zajdlerze cennego sprzymierzeńca.

S 40 **KON** 50 **BC** 50 **INT** 55 **MOC** 60

ZR 45 **WYG** 60 **WYK** 45 **P** 58 **PW** 10

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa**: 0

Ruch: 8 **Punkty Magii**: 12

Walka Wręcz (bijatyka) 35% (trudny 17%/ Ekstremalny 7%), obrażenia 1k3.

Umiejętności: Gadanina 50%, Nasłuchiwanie 60%, Perswazja 60%, Prawo 35%, Spostrzegawczość 70%, Unik 30% (Trudny 15% / Ekstremalny 6%), Zastraszanie 30%

Oskarżyciel

Zygmunt Wrzodek jest tym szczególnym przypadkiem człowieka, którego powierzchowność zupełnie nie oddaje charakteru. Na pierwszy rzut oka budzący zaufanie i sympatię, przy bliższym poznaniu okazuje się wyjątkowo upierdliwym służbistą, a także cholerykiem. Łatwo go wyprowadzić z równowagi, łatwo też nim manipulować. Nie ma szczególnego wyczucia, jeśli chodzi o sztukę dyplomacji, stąd większość jego działań oparta jest na metodach mało finezyjnych, acz skutecznych.

To czyni z niego idealną przeszkodę dla graczy. Jako szef ochrony nie zwraca aż takiej uwagi na to co się dzieje z aranżacją sali, bardziej przygląda się przybyłym gościom. Bacznie obserwuje zachowanie Badaczy i za wszelką cenę próbuje utrzymać spokój. Nie jest szczególnym fanem wydarzeń kulturalnych tego typu, ponieważ nie potrafi postępować z przedstawicielami socjety. Znacznie swobodniej czułby się zapewne w towarzystwie ludzi niższego stanu.

Zachowanie w czasie wystawy

- Trzyma się raczej na uboczu, przynajmniej do chwili gdy nie spostrzeże podejrzanego zachowania.
- Dba o to, aby nikt nie krzątał się zbytnio po posiadłości, pilnuje wyłączonej części domostwa.
- Na początku stara się zachować maskę poczciwości, lecz z czasem wychodzi z niego neurotyczna natura.
- Wraz z postępującym rytuałem będzie robił się coraz bardziej nerwowy i surowy.
- Zdarza mu się wychodzić na papierosa, wówczas instruuje pozostałych członków ochrony na co mają zwracać uwagę

Konflikt

Zygmunt, jak nietrudno się domyślić, w czasie wernisażu stanowi wcielenie Tego, który Oskarża. Artomowski bardzo uważnie dobierał służbę i wiedział, że wybuchowy charakter Wrzodka może idealnie wpasować się w aspekt Oskarżyciela.

Docelowe metody uporania się z Zygmuntem prezentują się następująco:

- **Konfrontacja** – Z uwagi na charakter Wrzodka, prawdopodobnym jest, że w pewnym momencie Badacze będą musieli zmierzyć się z nim w bardziej konwencjonalny sposób. Jeśli po którejś z interwencji postanowi on wyprowadzić Badaczy na zewnątrz, może ich zaatakować.
- **Podstęp** – Spostrzegawczy Badacze łatwo zauważą, że Zygmunt staje się bardzo łatwym celem, gdy co jakiś czas wychodzi zapalić. Jeśli gracze postanowią się do niego podkraść i ogłuszyć, mężczyzna przestanie stanowić zagrożenie.
- **Dyplomacja** – Możliwe jest także inne wyjście z tej sytuacji. Pozostali członkowie ochrony nie są tak restrykcyjni jak Zygmunt, więc gracze powinni się z nimi dogadać. W czasie, kiedy szef ochrony będzie palił, Badacze będą mogli ich przekonać albo przekupić, tak aby ci nie sprawiali problemów i przepuścili ich do zamkniętej części posiadłości.

S 65 **KON** 65 **BC** 65 **INT** 50 **MOC** 60

ZR 55 **WYG** 50 **WYK** 35 **P** 60 **PW** 13

Modyfikator Obrażeń: +1k4 **Krzepa**: +1

Ruch: 8 **Punkty Magii**: 12

Walka Wręcz (nóż) 60% (trudny 30%/ Ekstremalny 12%), obrażenia 2k4.

Umiejętności: Broń Palna (Krótka) 40%, Mechanika 25%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 30%, Pierwsza Pomoc 55%, Prowadzenie 55%, Spostrzegawczość 50%, Ukrywanie 40%, Unik 50% (Trudny 25% / Ekstremalny 10%), Wycena 35%, Zastraszanie 65%

Mówca

Antoni Żachowski nie należy może do ludzi szczególnie urodziwych, nadrabia za to niebywałą charyzmą. Jako dumny reprezentant polskiej bohemy, wprawnie żongluje słowami i z łatwością odnajduje się w towarzystwie. Jeśli dodać do tego niewątpliwy talent do czytania dzieł sztuki, a także bezpośredniość i swobodę w nawiązywaniu kontaktów, mamy tutaj idealnego odbiorcę wystawy Artomowskiego.

Jako jeden z niewielu gości będzie mówił wprost o uczuciach, jakie wywołały w nim rzeźby Istot z Nowego Świata. Festiwal upiornych określeń i porównań nie będzie szczególnie wdzięczny do słuchania, aczkolwiek Antoni znajdzie sobie wierną publiczność. Łatwo też będzie włączał się do innych rozmów i tam kontynuował poruszane wcześniej metafizyczne wątki swych rozważań.

Zachowanie w czasie wystawy

- Początkowo w skupieniu będzie kontemplował ukazane rzeźby.

- Później będzie coraz częściej zabierał głos, aby skonfrontować swoje przemyślenia z opiniami zgromadzonych gości.

- Będzie zaciekle zwalczał krytyczne opinie na temat rzeźb Artomowskiego.

- Wraz z postępem zdarzeń jego przemowy zaczną potęgować u gości nastrój niepokoju. Ten stan zacznie być szczególnie odczuwalny, gdy mgła w końcu otuli posiadłość Artomowskiego.

S 40 **KON** 50 **BC** 55 **INT** 50 **MOC** 50

ZR 45 **WYG** 40 **WYK** 60 **P** 49 **PW** 10

Modyfikator Obrażeń: brak **Krzepa**: 0

Ruch: 8 **Punkty Magii**: 10

Konflikt

Antoni bez wątpienia zasługuje na miano pierwszego głosiciela wizji Artomowskiego. Robi to oczywiście w sposób nieświadomy, ale w żaden sposób nie umniejsza to efektom jego czynów. Jeśli graczom będzie zależało na uspokojeniu sytuacji i powstrzymaniu rytuału, będą musieli uciszyć poetę.

Tak jak w przypadku Obserwatora i Oskarżyciela, z Mówcą można uporać się na kilka sposobów:

- Pojedynek – W przypadku poety chodzi oczywiście o pojedynek na słowa. Aby przytemperować nieco zapał Antoniego do opowiadania o rzeźbach Artomowskiego, należy złapać go na choćby drobnej nieścisłości w argumentacji. Nie jest to wbrew pozorom trudne, ponieważ uważni Badacze szybko spostrzegą, że wypluwany przez poetę potok słów to nic więcej jak zasłona dymna. Nie może on równać się z wizjonerem pokroju Artomowskiego, stanowi raczej jego mizerne odbicie.

- Podstęp – Jeżeli gracze nie będą w stanie przegadać Antoniego, mogą spróbować ograniczyć jego wpływ na pozostałych gości. Wystarczy nieco pochlebstw i udawanego zainteresowania, by skupić jego uwagę na sobie. Wówczas sugestia, by przenieść dalszą dyskusję na zewnątrz, choćby pod pretekstem zapalenia papierosa, powinna dać zgromadzonym odrobinę wytchnienia od jego przemów.

- Przymierze – Przebiegli Badacze mogą dostrzec w Antonim sprzymierzeńca. Jako człowieka prawdziwie zafascynowanego Artomowskim, mogą poprosić go o pomoc w poszukiwaniu informacji na temat wizjonera. Wówczas na dalszy plan zejdą dyskusje o dziełach. Poeta może okazać się niezwykle użyteczny, zwłaszcza w kwestii dywersji i odwracania uwagi. Gracze będą musieli jednak podzielić się z nim zgromadzoną wiedzą, inaczej poczuje się oszukany i wyda współpracowników ochronie.

Walka Wręcz (bijatyka) 25% (trudny 12%/ Ekstremalny 5%), obrażenia 1k3.

Umiejętności: Gadanina 70%, Historia 35%, Nasłuchiwanie 30%, Okultyzm 20%, Perswazja 60%, Prawo 30%, Spostrzegawczość 35%, Urok Osobisty 65%, Unik 27% (Trudny 13% / Ekstremalny 5%)

Epitaza

Nieodłącznym elementem większości scenariuszy są zdarzenia mające na celu zwiększyć tempo narracji i stanowić dla graczy dodatkową motywację w podejmowanych wysiłkach. Nie inaczej jest w przypadku *Wernisażu*. Aby uniknąć sytuacji, w której gracze ze znużeniem snują się po przygotowanej scenerii, nie czując zupełnie wagi przedsięwzięcia, do dyspozycji Strażników Tajemnic pozostają opisane poniżej narzędzia.

Są to różnego rodzaju zbiegi okoliczności, skorelowane z postępującym rytuałem i niewielką efektywnością Badaczy. Mechaniki te mają nieco ożywić teatr działań graczy i wyznaczają kamienie milowe przygody. Każdy kolejny etap oznacza, że jesteśmy coraz bliżej rozwiązania akcji.

Alternatywnym (bądź uzupełniającym) rozwiązaniem w stosunku do epitazy jest tabela efektów rytuału (Patrz: **Dodatki**).

Bezdech

Albo mi się wydaje, albo zrobiło się tu nieznośnie duszno, nie sądzisz najdroższy?

– Anna Czerwińska

W pewnym momencie panująca w sali atmosfera staje się zauważalnie bardziej nieznośna. Trudno wskazać jednoznaczne, z czego to wynika, być może to skutek aury, jaką roztaczają wokół siebie rzeźby Artomowskiego...

Obserwując zgromadzonych, można dojść do wniosku, że wszyscy w równym stopniu padli ofiarą wiszącej w powietrzu mgiełki niepokoju. Niektórzy z gości jak na komendę udali się w stronę szwedzkiego stołu, by uzupełnić trzymane szklanki zimnymi napojami, a inni nieco pewniejszym krokiem ruszyli na taras, chcąc zaczerpnąć świeżego powietrza.

Wy również zauważyliście zmianę, która zaszła wewnątrz głównej sali, ale zdaje się, że zdecydowana większość gości po prostu uznała to za skutek zebrania zbyt wielkiej grupy osób na zbyt małym obszarze. Dziwna natomiast wydała wam się gwałtowność, z jaką poczucie wątłości i utraty sił spadło na wszystkich obecnych.

Mechaniczną konsekwencją bezdechu jest konieczność wykonywania dodatkowego testu **Kondycji** w przypadku wszystkich akcji związanych z większym wysiłkiem Badaczy.

W tym miejscu warto również wprowadzić jedno z przewidzianych zdarzeń losowych. Nic nie stoi też na przeszkodzie ku temu, aby bezdech spadł na graczy w chwili wykonywania jakiegoś ważnego testu, ostatecznie nie wszystko zawsze musi iść zgodnie z planem...

Mgła

Ależ paskudna mgła. A miałem nadzieję ulotnić się stąd nieco wcześniej.

– Jerzy Czapliński

Nie minęło wiele czasu, odkąd spostrzegliście majaczącą gdzieś daleko za oknem mgłę, by teraz niemalże cała posiadłość Artomowskiego była nią otulona. Ograniczająca widoczność i sprawiająca wrażenie nienaturalnej, zdaje się skutecznie odcinać możliwość prędkiego powrotu do domu.

Co gorsza, te prozaiczne drobiny wody wiszące w powietrzu zaniepokoiły też pozostałych gości. Grupka mężczyzn, jeszcze chwilę temu paląca papierosy na tarasie, skryła się w tej chwili wewnątrz sali i zamknęła za sobą drzwi, jakby nie chcąc, by mgła przeniknęła do wnętrza pomieszczenia. Dotychczas wszyscy chcieli, aby drzwi od tarasu pozostawały otwarte, coby zapewnić cyrkulację powietrza i uniknąć kolejnych omdleń. Teraz jednak zdawali się to ignorować i namiętnie spoglądali w trzymane talerzyki, kieliszki wina czy nawet rzeźby Artomowskiego. Nikt jednak nie wyglądał przez okna. Nikt nie mógł zobaczyć, jak mgła gęstnieje coraz bardziej.

Mgła to mechanizm mający na celu zaaplikowanie drobnych elementów klaustrofobiczności do przygody i odcięcia Badaczy od świata zewnętrznego. Z uwagi na okoliczności – skazani są na czasowy pobyt wewnątrz posiadłości.

Mgła nie powinna pojawiać się zbyt szybko, zwłaszcza w sytuacji, gdy gracze nie zdążyli jeszcze zapoznać się np. z zawartością szopy Artomowskiego. Chyba, że opóźnienie to wynika z ich opieszałości… Wówczas może to być po prostu cena za nieumiejętnie prowadzone śledztwo.

Sama w sobie mgła nie jest groźna, lecz może oddziaływać negatywnie na psychikę Badaczy. Jeżeli zaczną wpatrywać się we mgłę, mogą dostrzec w niej zarysy sylwetek podobnych do tych, które Artomowski nadał swoim rzeźbom.

Jeżeli gracze postanowią wyjść na dwór, będą musieli ponieść konsekwencje narażania zdrowia swoich Badaczy na szwank. Może to być choćby pechowe potknięcie i drobne obrażenia fizyczne, może jakaś niepokojąca wizja, może w końcu wzbogacenie postaci o nową jednostkę chorobową – homichlofobię.

Ćmy

Też to słyszycie?

– Antoni Czachowski

Gdy wydawało się, że spadła na was dzisiaj już wystarczająca ilość niewytłumaczalnych fenomenów, z dworu zaczęły dobiegać jakieś dziwaczne szumy…

Pierwsze głuche odgłosy uderzeń o okiennice przywodziły na myśl opady gradu, ale był to mylny trop. Na początku ledwie dostrzegalne, potem coraz bardziej wyraźne i napawające wstrętem, napierały na szyby głównej sali.

Ćmy – mruknął jeden z gości, jakby nie dowierzając temu, czego był właśnie świadkiem. Oto na posiadłość Artomowskiego spadła plaga nocnych motyli i zdawała się natrętnie domagać dostępu do środka.

Cokolwiek dziwaczne, acz nie nieprawdopodobne – zjawisko starano się zbyć milczeniem. Jeden z gości ruszył nawet w stronę orkiestry z prośbą, aby zagrali nieco żywszą i bardziej doniosłą melodię. Inny jak rażony piorunem oddalił się od okna w kierunku bufetu, udając, że oto nagle zaczął mu dopisywać apetyt.

Ćmy okazały się nieznośnie konsekwentne. Przysiadły całym rojem na oknach i wpatrywały we wnętrze sali.

Teraz już nie ma mowy o tym, aby ktokolwiek wyszedł choćby na chwilę przewietrzyć się i odetchnąć od wiszącej w powietrzu aury upiorności.

Ćmy stanowią pierwszą „konwencjonalną" formę utrudnienia graczom dalszego prowadzenia śledztwa. Jeżeli do tej pory nie udało im się przeszukać tarasu i szopy Artomowskiego, teraz to zadanie powinno być już niewykonalne.

Gdyby któryś z graczy wbrew podsuwanym mu sugestiom postanowił udać się na zewnątrz, będzie to oczywiście okupione pewnymi stratami. Jego Badacz zostanie dotkliwie pokąsany przez ćmy i przynajmniej raz zabłądzi we mgle. Może też zgubić jakiś przedmiot ze swojego ekwipunku lub też – tak jak w przypadku poprzedniego mechanizmu – wystawić na próbę swoją poczytalność. Najbardziej uciążliwych graczy, można nagrodzić nową chorobą – mottefobią.

Ex machina

Serce nie wytrzymało. Doprawdy, nawet Artomowski nie mógł śnić o tak koszmarnym finale swojej wystawy...

- dr Stanisław Korzeniowski

Spośród panującego rumoru nagle wyróżnił się jeden odgłos, coś na kształt głuchego łupnięcia. Na krótką chwilę zamarły wszystkie rozmowy i ponownie dało się słyszeć wyłącznie uderzenia ciem o okiennice. Potem powietrze przeszył pisk kobiety, a następnie wrzask kilku mężczyzn, dobiegający z drugiego końca sali.

Jak się okazało, jeden z gości – mecenas Czachowski – padł nieprzytomny na ziemię. Ludzie wokół niego szybko podjęli akcję reanimacyjną, aczkolwiek na niewiele się zdała.

Mecenas Czachowski zmarł, w otoczeniu upiornych rzeźb Artomowskiego i w akompaniamencie uderzeń ohydnych insektów o okiennice.

Śmierć w czasie wernisażu stanowi ukoronowanie wysiłków Artomowskiego. Jeżeli gracze i prowadzone przez nich postaci nie zdołają w odpowiednim czasie zatrzymać dokonującego się na ich oczach rytuału, ktoś ze zgromadzonych w końcu wyzionie ducha.

Wszyscy prędko zaczną racjonalizować to, co właśnie się stało. Połączą kwestie panującej w sali duchoty, starszego wieku Czachowskiego i w końcu jego dziwacznego zachowania w czasie wystawy. Odsuwając od siebie wszystkie mroczne myśli, stwierdzą, że mecenas poniósł nagłą (acz oczywiście zrozumiałą) śmierć wskutek zawału.

Gdy emocje w końcu opadną, na zewnątrz już dawno nie będzie śladu po mgle czy ćmach. Chwila, w której powietrze zaczęło się rozrzedzać, umknęła uwadze gości, co zresztą nikogo specjalnie nie dziwiło.

Ze świadomością, iż oto na ich oczach w jakiś sposób musiał dopełnić się zagadkowy rytuał, Badacze będą mogli w końcu wrócić do domów czy tymczasowych siedzib. Być może mieli nieszczęście obserwować następujące po sobie w bardzo szyderczy sposób zbiegi okoliczności, a może faktycznie wzięli udział w rozgrywce sił przekraczających ich pojmowanie. To jednak stanowi już pieśń przeszłości. Przyszłość zaś spowija mgła tajemnicy.

Epilog

Zbliżamy się do końca historii, wobec tego czas postawić w tym miejscu ostatni znak zapytania. Niezależnie od tego, czy graczom udało się powstrzymać rytuał czy nie, w ich ręce powinna trafić wiadomość, którą Artomowski zostawił w swoim gabinecie, w niezaadresowanej kopercie:

W wyścigu technologicznym od dawien dawna jesteśmy nie tylko spóźnieni… jesteśmy po prostu na złym torze. Te wszystkie dziwne wymysły, nowe odkrycia, które z dumą opisujemy jako umożliwiające nam przekraczanie kolejnych barier, są fałszywe, jak fałszywa jest nasza wiara w to, że żyjemy w epoce rozumu. Niby dlaczego? Bo zachwyciliśmy się równaniem Friedmana? Równie dobrze moglibyśmy „odkryć" niebo nad naszymi głowami.

Istnieją miejsca znacznie bardziej interesujące niż Nowy Jork, Paryż czy Berlin…

W końcu ustaliłem też rzecz niezwykle istotną, a co do której – tak jak zresztą przeczuwałem – Nowojorczycy srogo się mylili. Być może, dawno temu jeden z nich popełnił błąd na etapie tłumaczenia grymuarów, być może pomyłka ma inne źródło. Faktem jest jednak, że wskutek swoich zaniedbań we wszystkich księgach, pismach czy listach posługiwali się inadekwatnie mianem „Bursztynowego Monarchy". Tymczasem, prawdziwy tytuł tego, który nas poprowadzi i sprawować będzie władzę wieczystą, to Król w Żółci.

Istnieją miejsca znacznie bardziej interesujące niż Warszawa, Szanghaj czy Sydney…

Jedno z nich to Carcosa. Pragnę udać się tam w niedalekiej przyszłości. Muszę na własne oczy zobaczyć Wielką Tajemnicę. Inaczej nie dam rady zawrzeć jej na płótnie. Carcosa będzie dobrym początkiem.

Istnieją miejsca bezkresne, tak jak bezkresne tajemnice i bezkresny kosmos… Tam się wybieram.

Pokłosie

Osobiście sugeruję, aby w razie chęci kontynuowania tej przygody wykorzystać jako „antagonistę" nie tylko postać Artomowskiego, ale także Króla w Żółci (lub Hastura, jak kto woli). Powinien on stanowić obiecującego przeciwnika, może porównywalnego nawet z samym Nyarlathotepem.

Nieznającym prozy Roberta W. Chambersa polecam sięgnąć także – choćby i dla inspiracji – po zbiór opowiadań *Król w Żółci*. Być może dostarczy on nieco pomysłów na kolejne sesje.

Co również jest dla mnie istotne – w scenariuszu nie zostało wyraźnie wskazane, czy faktycznie Badacze mieli do czynienia z rzeczywistą formą emanacji Króla w Żółci. W związku z tym, Strażnicy Tajemnic którzy postanowią na własną rękę rozwinąć część wątków z tej przygody, zachowują pełną swobodę w interpretacji opisanych zdarzeń i wolną rękę jeśli chodzi o formę ich kontynuowania.

Póki co, zagrożenie zostało zażegnane, a miejsce pobytu Artomowskiego pozostaje nieznane. Nie wiadomo też, ile czasu minie, nim znów da on o sobie znać i jakie będą jego kolejne posunięcia.

Dodatki

Zdarzenia poboczne

Jako że na wystawie Artomowskiego pojawi się sporo różnorodnych postaci, nie ma możliwości, by nie dochodziło pomiędzy nimi do interakcji. Tło przygody jest równie istotne co pozostałe elementy. Dlatego warto je zasygnalizować chociaż raz na jakiś czas, tak aby gracze nie mieli wrażenia, że są otoczeni tekturowymi ludzikami bez charakteru i osobowości.

Incydenty w trakcie wystawy

• **Kamienny wzrok** – pewien dziennikarz przerażony rzeźbami i rojący sobie, że jedna z nich na niego spojrzała, zacznie histerycznie krzyczeć, po czym upadnie na ziemię. Wywoła to oczywiście odrobinę chaosu w czasie wystawy i odwróci uwagę ochrony. Gracze będą mogli wykorzystać ten moment, aby przekraść się do niedostępnej części posiadłości.

• **Zniknięcie mecenasa Czachowskiego** – tylko z pozoru mało istotne zdarzenie. Tymczasem angielskie wyjście mecenasa Czachowskiego związane jest z szokiem, jaki przeżył, przyglądając się rzeźbom. Badacze znajdą go w jednej z łazienek, gdzie męczony dusznościami będzie przemywał twarz zimną wodą. Jeżeli gracze mu pomogą, opisze on dziwny stan, w który wpadł po kontemplacji dzieł Artomowskiego. Podzieli się swoimi przemyśleniami i obieca odwdzięczyć się za okazane wsparcie.

• **Szkic** – redaktor lokalnej gazety urzeczony jedną z rzeźb postanowił ją naszkicować w podręcznym notatniku. Oczywiście próbował zrobić to możliwie dyskretnie i działał w pośpiechu, niemniej jednak udało mu się zachować pewne podobieństwo do oryginału. Jeżeli gracze to zauważą, mogą nawiązać z mężczyzną interakcję i spytać, w jakim celu to zrobił. Redaktor przyzna, że chciałby umieścić ją w artykule opisującym niesamowitą wystawę. Gracze mogą to zaaprobować lub – przeczuwając, iż wizje Artomowskiego nie powinny zbyt szybko rozprzestrzeniać się po kraju – próbować przekonać redaktora, by tego nie robił. Będzie on jednak obstawał przy swoim, mówiąc, że ludzie powinni dowiedzieć się więcej o niesamowitych dziełach Artomowskiego. Dobrym rozwiązaniem tej sytuacji może być sugestia, iż umieszczenie tego rysunku w gazecie bez pozwolenia Artomowskiego może naruszać jego prawa.

Zasłyszane

Poniżej kilka przykładowych urywków rozmów, jakie Badacze będą mogli podchwycić w czasie krzątania się po głównej sali. Mają one przede wszystkim wartość „dekoracyjną", aczkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie, aby przemycić w nich jakieś wskazówki dla graczy.

W istocie, Artomowski w całej krasie. Rzadko zdarza się, by człowiek wykształcony nie potrafił ująć w słowa tego, co czuje, zaś tutaj zdaje mi się, że dotknęło to połowę zgromadzonych. Jak zresztą opisać coś tak groteskowego? Kogo bym nie spytał, nie potrafi odpowiedzieć, co dokładnie strwożyło go w tych pokracznych rzeźbach.

– poseł Karol Bartel

Czy to za sprawą formy, czy za sprawą podjętego tematu... Artomowski w jakiś sposób tknął wszystkich do żywego, jakby zwrócił się bezpośrednio do odbiorcy, wskazując mu, że jest winny zaniedbań, o których nie miał prawa wcześniej wiedzieć.

– malarka Anna Czerwińska

Z przedmówcami nijak się zgodzić nie mogę. Estetyka sprowadzona do tego, co w subiektywnym przekonaniu ładne i gustowne, to estetyka ludzi prostych. Sam już wolę brzydotę dzieł Artomowskiego, jest bliżej krwiobiegu.

– poeta Antoni Żachowski

Wchodząc do tej sali, powiało morzem snów. A potem przypomniało mi się, jak to Artomowski deklarował kiedyś, że chce, aby jego sny stały się naszymi koszmarami. Chyba mu się udało.

– dziennikarz Kazimierz Karpiński

Epizody psychotyczne

Jeżeli w toku przygody okaże się, że Badacze – nawet pomimo postępującej epitazy – chętniej zajmują się odgrywaniem kolejnych dialogów z zaproszonymi gośćmi, wówczas należy skorzystać z poniższego zestawienia ubocznych efektów rytuału. Jako bardziej konwencjonalne, skutecznie utrudnią prowadzenie rozmów o sztuce przy winie i ciastach. Doświadczenie jednego z tych epizodów może kosztować Badacza utratę 0/1k3 punktów **Poczytalności**.

- **Omdlenie**. Badacz traci przytomność.

- **Poczucie bycia obserwowanym**. Efekt jest trwały. Badacz nie będzie w stanie skupić się na swobodnych rozmowach towarzyskich. Co chwila będzie odwracał się za siebie i nerwowo rozglądał.

- **Niekontrolowany wybuch śmiechu lub płaczu**. Jako efekt trwały Badaczowi zacznie towarzyszyć ogólna nadwrażliwość i rozchwianie emocjonalne.

- **Badacz na krótki czas traci kontrolę nad tym, co mówi**. Wypluwa z siebie nieskładne zdania, niektóre kompletnie bez sensu, inne odwołujące się do wiedzy, którą nie powinien dysponować.

- **Badacz zaczyna odczuwać nudności na widok jasnych kolorów**. Ma wrażenie, że w jakiś sposób łączą się one z zapomnianą traumą.

- **Postać zaczyna dostrzegać ruch cieni i tajemnicze gry świateł**. Za każdym razem, gdy odwraca głowę w stronę rzeźb, ma wrażenie, że zmieniły ułożenie.

- **Epizod echopraksji**. Badacz zaczyna bezwiednie powtarzać ruchy wykonywane przez inne osoby.

- **Na krótką chwilę Badacz traci wzrok**, rażony światłem o nieznanym źródle.

- **Epizod synestezji**. Postać zaczyna odczuwać widma przedmiotów. Niektóre zdają jej się przeszywająco zimne, inne przyjemnie ciepłe. Jeżeli Badacz będzie próbował ignorować ten efekt, w pewnym momencie może odczuć efekty poparzenia, nawet niezależnie od tego, że fizycznie nie będzie mu nic dolegać.

Motywacje

Na kolejnych stronach znaleźć można kilka przykładowych wiadomości i listów, jakie mogą otrzymać gracze przed albo na początku sesji. Nie jest koniecznym aby każdy z nich znał wcześniej Artomowskiego, zwłaszcza w sytuacji gdy Badacze już od kilku spotkań ze sobą współpracują (i nie trzeba ich ze sobą zapoznawać).

Gdyby jednak była to pierwsza sesja dla nowej drużyny Badaczy, wówczas warto aby każdy miał swoje własne powody, dla których znalazł się w tym miejscu. Wówczas nowe postaci łatwo nawiążą ze sobą pierwsze interakcje.

Motywacja 1: Członek rodziny

...

...z pewnością doszły Cię już słuchy o powrocie naszego kuzyna do kraju. Znam dobrze Twój stosunek do niego i wiem, że choć nie pałaliście nigdy do siebie przesadną sympatią, to w dalszym ciągu jego los nie jest Ci obojętny.

Mi na pewno nie jest. A przynajmniej nie teraz, kiedy mam pewność, że żyje. Przez ostatni rok nawiedzały mnie myśli o tym, że Zbigniew zginął z ręki jakiegoś bandyty w Nowym Świecie albo że umarł z powodu nieznanej w Europie choroby. Wiesz, że do Ameryki ciągną w tej chwili masy ludzkie z nawet najodleglejszych dziczy.

Tymczasem Zbigniew żyje, ponoć ma się dobrze i wkrótce wróci do Polski. Słyszałam, że planuje znowu wszystkich zaszokować swoją wystawą. Jakkolwiek dla mnie ma to drugorzędne znaczenie. Powiedziałabym nawet, że nie ma żadnego, bo nigdy za jego sztuką nie przepadałam.

Nie chcę niepotrzebnie przedłużać mojego listu, bo ani sama owijać w bawełnę nie lubię, ani Ty też cierpliwością zanadto się nie odznaczasz. Chciałbym prosić Cię o pójście na tę wystawę i rozmowę ze Zbigniewem. Ustal, czy wszystko u niego w porządku, czy pobyt w Nowym Świecie nie dał mu się za bardzo we znaki. Wielu dawnych przyjaciół Zbigniewa zdaje się traktować wieść o jego powrocie z mieszaniną udawanego entuzjazmu i zdecydowanie nieudawanej dozy rezerwy. Jeśli chodzi o resztę naszej ukochanej rodziny, to niestety w niczym lepsi nie jesteśmy. Rozumiesz do czego zmierzam, prawda? Być może jesteśmy ostatnimi, którym los Zbigniewa nie jest obojętny

Sama nie mam sił udać się do posiadłości Zbigniewa z uwagi na stan zdrowia, aczkolwiek możesz liczyć na wsparcie finansowe z mojej strony. Pokryję wszystkie koszty, na które się narazisz, nie wspominając również o stosownych dowodach wdzięczności z mojej strony. Jak dobrze wiesz, nigdy przesadnie skąpa nie byłam i nic się w tej materii nie zmieniło.

Pamiętaj – jeżeli Zbigniew wplątał się w jakąś kabałę, chcę o tym wiedzieć. Jeżeli będę mogła mu jakoś pomóc, zrobię co w mojej mocy. Ciebie tymczasem proszę tylko o mały „rekonesans". Wiem, że mogę na Ciebie liczyć i że bystrością przerastasz większość tego atroficznego rodu, w którym to miałam wątpliwe szczęście przyjść na świat. Chwilami mam wrażenie, że oto kontynuujemy długą linię nieszczęśników z wyboru.

Niech Bóg ma Cię w swojej opiece.

Motywacja 2: Stary druh

...,

wiem, że ciąży obecnie na Tobie sporo obowiązków i w związku z tym zakładam, że mogła ujść Twojej uwadze pewna ciekawa wieść.

Otóż słynny Pan Artomowski (tak, ten Artomowski!) nie dość, że żyje, to jeszcze niczym syn marnotrawny wraca niebawem do ojczyzny! Wiem, że lata temu łączyły was więzi przyjaźni i wymienialiście sporo korespondencji. Toteż chciałbym Cię poinformować, iż niebawem nadarzy się okazja, by odświeżyć starą znajomość.

I to w nie byle jakich okolicznościach. Pan Artomowski nie marnuje czasu i nie tylko obwieszcza całej Rzeczpospolitej, że oto jeszcze dycha, ale i że ma nadal w zanadrzu sporo energii twórczej. Powrót do ojczyzny zaakcentuje wystawą dzieł powstałych w czasie jego pobytu w Nowym Świecie. A dokładniej, z tego co udało mi się dowiedzieć, w Nowym Jorku.

Sam nigdy nie przepadałem za jego sztuką (szczerze mówiąc, zdecydowana większość jego obrazów była dla mnie niezrozumiale odpychająca) i nie pałam zbytnią chęcią przyjścia na wernisaż, niemniej myślę, że Tobie ten pomysł może się spodobać.

Na spotkanie zaproszono także wielu przedstawicieli socjety, toteż towarzystwo okaże się zapewne irytująco wytworne i wyrafinowane. Myślę jednak, że sobie poradzisz, tak jak zawsze zresztą, mylę się?

Mam nadzieję, że sprawiłem Ci tym listem radość i nie skomplikowałem zbytnio planów. Wyznaczona data już raczej nie ulegnie zmianie, dlatego spróbuj jak najprędzej podomykać wszystkie wiszące nad Tobą sprawy. Ostatecznie nie wiadomo, kiedy Panu Artomowskiego znowu w głowie zawita myśl o podboju świata. Może tym razem uda się na Wschód i znów przepadnie na lata?

Życzę Ci zdrowia i mam nadzieję, że i na spotkanie ze mną znajdziesz niebawem chwilę. Chciałbym skonsultować z Tobą pewną kwestię, zdaje się leżącą w kręgu Twoich zainteresowań,

Pozostaję serdecznie i szczerze oddany...

Motywacja 3: Sympatyk

...,

spośród wielu rzeczy, których nijak nie mogę pojąć moim małym rozumkiem, ani pomieścić w mojej i tak już zdaniem wielu nazbyt bujnej wyobraźni, nadal jedna wybija się na tle pozostałych. Mianowicie – Twoje osobliwe uwielbienie dla prac Artomowskiego.

Czy naprawdę pozostaję ślepa na jakiś ukryty wymiar jego twórczości, będący czymś więcej niż tylko wtórnymi próbami szokowania odbiorców obrazami ni to onirycznymi, ni to realistycznymi...

Może to kwestia stępionej wrażliwości na sztukę? Może pozostając wierna klasycznym kanonom, które to wpajali mi moi nauczyciele, nie jestem w stanie zrozumieć i dotrzeć do tego zakopanego głęboko pod warstwą dosłownej ohydy sensu jego tworów?

A może po prostu to, co tworzy Artomowski, to artystyczna szarlataneria, którą zwyczajnie gardzę. I tym bardziej dziwi mnie, jak możemy się tak w tej kwestii różnić, jednocześnie zgadzając w tak wielu innych...

Dziwi Cię zapewne ten rozbudowany wstęp, aczkolwiek mam nadzieję, że mi wybaczysz i okażesz odrobinę zrozumienia, gdy zdradzę Ci cel mojego listu.

A zatem Artomowski znowu zawita do ojczyzny! I to nie z pustymi rękoma. Wraz z nim do kraju mają dotrzeć także dzieła, które stworzył w czasie pobytu w Nowym Świecie. Godny zaufania znajomy mówił mi, że prawdopodobnie nie są to obrazy, a rzeźby.

Może ta zmiana medium wyjdzie mu na dobre?

PS. Jak już zdecydujesz się wysłać do mnie kolejny list, zaznacz proszę fragment z peanami na cześć Artomowskiego, będę wiedziała, co spokojnie mogę pominąć.

Motywacja 4: Adept

...,

nie zamierzam marnować atramentu na wymianę uprzejmości czy pytania o zdrowie i powodzenie, wszak nie w tym celu prowadzimy naszą korespondencję.

Spieszę Cię poinformować, że dotarłem w końcu do przedstawicieli Stowarzyszenia Bursztynowego w Nowym Jorku. Wyruszam tam już niebawem, licząc na to, iż w końcu poznam odpowiedzi na pytania kłębiące się w mojej głowie.

Nadal nie potrafię zrozumieć własnej sztuki i nadal nawiedzają mnie wizje przepełnione mieszaniną strachu i ekscytacji. Idee majaczące gdzieś na horyzoncie poznania, odziane w kompletnie mi obcą symbolikę... Do niedawna jeszcze ich królestwem było dominium Hypnosa, teraz jednak czuję, że przenikają one nawet do naszej ziemskiej, materialnej rzeczywistości, jakby dopominając się o swoje.

Oto nadszedł czas, aby zmierzyć się z własnymi lękami. I nie mam tu na myśli lęku przed podróżą do Ameryki. Większą grozą napawa mnie myśl o podróży do prawdziwego Nowego Świata.

– Zbigniew Artomowski

Dowody

Przedmiot	Opis	Informacje	Lokalizacja
Polecenie Artomowskiego	Krótkie pismo z prośbą o dostarczenie paru kadzidełek na wernisaż.	Artomowski prosi Zajdlera o pozyskanie szczególnego rodzaju kadzidełek zapachowych na czas wystawy. Zdaniem artysty stworzą one idealną synergię z dobraną przez niego muzyką. Artomowski parokrotnie podkreśla, że ma to dla niego spore znaczenie i prosi, aby Zajdler zajął się tą sprawą możliwie szybko.	**Sekretariat Zajdlera**
Kartka z okultystycznymi symbolami	Starannie sporządzone zestawienie symboli wykorzystywanych w magicznych rytuałach.	Przedstawione symbole nie stanowiłyby szczególnej wskazówki, gdyby nie fakt, że obok kilku z nich Artomowski dodał dopisek *„ogniskujące – nanieść na trójkąt”*.	**Szopa**
Instrukcja dla kelnerów	Krótki liścik, napisany eleganckim charakterem pisma, pozostawiony w kuchni przez Zajdlera.	*„Zgodnie z prośbą pana Artomowskiego – proszę o rozłożenie zastawy stołowej z dodatkowymi zdobieniami. Jako bardziej kunsztowna, lepiej odda ducha naszej uroczystości”.*	**Kuchnia**
Potęga rytuału – o zapomnianych praktykach magicznych	Dzieło anonimowego niemieckiego okultysty. Zawiera w sobie opis różnorakich praktyk magicznych spotykanych na niemalże całym świecie, z dokładnym omówieniem ich roli w przeprowadzanych rytuałach.	*„W przypadku wielu rytuałów odprawianych na modłę kultów o korzeniach celtyckich, jedną z najważniejszych ról odgrywała oczywiście muzyka. Jej obecność lub nieobecność determinowała niekiedy powodzenie obrządku, nie wspominając nawet o tym, że wprowadzała jego uczestników w stan mistycznego uniesienia”.*	**Gabinet Artomowskiego**
Moc kamieni szlachetnych. Traktat o nadnaturalnych właściwościach rzadko spotykanych minerałów	Niepozorna książka w miękkiej oprawie, pełna luźnych notatek na marginesach i zakreśleń. Najwięcej uwag i znaków zapytania naniesiono w rozdziale dotyczącym bursztynu.	„Bursztyn stanowi minerał kojarzony przede wszystkim z produkcją ozdób i biżuterii. Niekiedy wiązany jest również z przyciąganiem pomyślności i zdrowia. Mało osób pamięta jednak o tym, że ta zastygnięta przed tysiącami czy milionami lat żywica stanowiła niejednokrotnie też więzienie dla wielu równie prastarych istot. Bursztyn zaklinał w sobie więc historię starszą niż ta, którą może się poszczycić ludzka rasa, niosąc potęgę dawnych wieków. Wykorzystywany w wielu rytuałach, miał przyciągać najstarsze duchy, jakie tylko znajdą się w pobliżu maga”.	**Szopa**

Dowody

Przedmiot	Opis	Informacje	Lokalizacja
Notatka o Yuggoth	Odręczna notatka, na której powtarza się jedno sformułowanie.	*Yuggoth jest tylko pomostem, Yuggoth jest tylko pomostem, Yuggoth jest tylko pomostem, Yuggoth jest tylko…*	**Zakładka wewnątrz książki** (*Moc kamieni szlachetnych…*)
Sztuka czytania symboli	Bogato ilustrowana książka, mająca na celu przybliżyć zagadnienie interpretacji dzieł kultury wszystkim tym, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z tą dziedziną.	Na podstawie przedstawionej w książce metodologii analiz można dojść do wniosku, że rzeźby Artomowskiego wcale nie stanowią żadnego twórczego komentarza do rzeczywistości Nowego Świata. Nie kryje się w nich też żadna ludzka symbolika ani płytkie przemyślenia o ludzkim losie. Większość interpretacji przybyłych gości jest w jakimś stopniu niespójna i błędna. Tworząc Istoty z Nowego Świata, Artomowski wcale nie odwoływał się do wizyty w Stanach Zjednoczonych. Oczywistym jest też, że przez „*Nowy Świat*” nie miał wcale na myśli Ameryki.	**Sekretariat Zajdlera**
Inwokacja do Pana na Bursztynowym Tronie	Sporządzony przez Artomowskiego opis prastarego rytuału, w którym oddawany jest hołd bogu zwanemu Panem na Bursztynowym Tronie.	Inwokacja opiera się na bezpośrednim zwrocie sługi do Monarchy, za pomocą trzech idoli ucieleśnionych i sprzężonych ze swego rodzaju przekaźnikami. Wspomnianymi przekaźnikami mogą być także inni słudzy. Każdy idol odwołuje się do pewnego aspektu istoty zwanej Panem na Bursztynowym Tronie. Ta niezwykle enigmatyczna postać jest ledwie wspomniana w kilku bardzo rzadkich grymuarach, które w tej chwili są już w większości zagubione albo zwyczajnie zniszczone.	**Gabinet Artomowskiego**

Dowody

Przedmiot	Opis	Informacje	Lokalizacja
Notatka o Obserwatorze	Notatka wetknięta pomiędzy zestawienia finansowe opisujące gospodarowanie środkami w posiadłości.	Aspekt – *Ten, który Obserwuje* (patrz: **Istoty z Nowego Świata**)	**Gabinet Artomowskiego**
List o Oskarżycielu	Niewysłany i niezaadresowany list, w którym Artomowski opisuje swoje przemyślenia na temat jednego z aspektów Pana na Bursztynowym Tronie.	Aspekt – *Ten, który Oskarża* (patrz: **Istoty z Nowego Świata**)	**Gabinet Artomowskiego**
Notatka o Mówcy	Niewielka kartka, na której Artomowski niedbale zapisał kilka pozornie bezsensownych zdań.	Aspekt – *Ten, który Przemawia* (patrz: **Istoty z Nowego Świata**) Notatka znajduje się wewnątrz jednego z dzienników, tuż obok krótkiego artykułu na temat poety Antoniego Żachowskiego. Obok jego zdjęcia znajduje się dopisek: *„Ten powinien się sprawdzić”.*	**Pokój gościnny**
Ukryci. Historia tajnych stowarzyszeń w Stanach Zjednoczonych	Stara, ale dobrze zachowana książka, opisująca pokrótce dzieje większości tajnych organizacji zawiązanych w Ameryce na krótko przed lub po wybuchu Wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych.	Stowarzyszenie Bursztynowe teoretycznie liczy sobie zaledwie kilkanaście lat. Faktycznie jednak korzenie organizacji sięgają znacznie dalej w przeszłość, aż do Starego Kontynentu. W publikacji nie pokuszono się jednak o dokładniejszy opis pierwotnego kultu. Członków tej organizacji zawsze charakteryzowało jednak uwielbienie dla tego, co ukryte i niedostępne, wykraczające poza ludzkie poznanie. Niejednokrotnie odwoływali się w swoich traktatach do pojęcia *Bezkresnej Tajemnicy*. Nie wiadomo, czy bezpośredni kontynuatorzy Stowarzyszenia nadal istnieją. Ostatni ślad działalności organizacji wiedzie do Luizjany.	**Pokój gościnny**

Zgrozy

Wernisaż

Scenariusz, ilustracje i oprawa graficzna:
Michał Gralak

Skład i konsultacja:
Marek Golonka

Redakcja:
Sylwester Gdela

Okładka:
Piotr Kozioł

Zapraszamy do zakupu pozostałych tekstów z serii Zgrozy oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii *Wernisażowi* na jego stronie.