

Historia:

Punkt wyjścia:

Gracze otrzymują zaproszenie na wyspę Arram, na której prowadzone są badania przez tajemniczego milionera, Maximiliana Cawkwella i profesora Roberta Aldricha, antropologa z Cambridge. Cawkwell słynie z zamiłowania do kolekcjonowania starożytnych artefaktów i tajemniczych przedmiotów. Na wyspie panuje atmosfera niepokoju i skrywanych sekretów.

Zaginięcie Cawkwella:

Po przybyciu na wyspę, gracze odkrywają, że Cawkwell nagle zniknął w tajemniczych okolicznościach. Nie ma żadnych świadków ani śladów jego obecności. Jedyne, co pozostało, to tajemnicze notatki i wskazówki wskazujące na to, że Cawkwell zbliżał się do odkrycia czegoś niezwykle potężnego i niebezpiecznego.

Tajemnicze badania:

Gracze muszą zgłębić tajemnicze badania Cawkwella, analizować jego notatki i przeprowadzać dochodzenie na wyspie. Odkrywają kolejne artefakty i zagadki, które prowadzą ich do odległej groty ukrytej w głębi wyspy. Grota jest pełna starożytnych malowideł i inskrypcji, sugerujących połączenie z mrocznymi mocami.

Złowieszcza intryga:

Gdy gracze zbliżają się do rozwiązania tajemnicy, odkrywają spiszek innych postaci na wyspie. Okazuje się, że Robert Aldrich nie był tym, za kogo go uważano. Był członkiem tajnej organizacji poszukującej starożytnych mocy, która zamierzała użyć artefaktów zebranej przez niego kolekcji do przywołania starożytnego stwora o mocy kosmicznej.

Zaskakujący zwrot akcji:

Gracze odkrywają, że Cawkwell został zdradzony przez swoich współników w organizacji, którzy teraz próbują przejąć jego badania i kontynuować rytuał przywołania starożytnego stwora. Odkrycie to włącza graczy w wyścig z czasem, aby powstrzymać organizację i zapobiec katastrofie, która mogłaby sprowadzić straszliwe moce na świat. Jednakże, podczas finałowej konfrontacji, okazuje się, że Cawkwell miał własne, ukryte motywy, które diametralnie zmieniają sytuację i odsłaniają jeszcze większą tajemnicę, dotyczącą wyspy.

Informacje dla strażnika:

Możesz nadać wyspie jeszcze większe poczucie izolacji i tajemnicy. Może znajdować się na odległym skrawku lądu, otoczonym nieprzyjawnymi wodami czy gęstym lasem. Dodatkowo, zaproszenie od Maximiliana Cawkwella może być bardzo ekskluzywne i tajemnicze, zawierające tylko minimalne informacje o celu spotkania.

Zaginięcie Cawkwella:

Wprowadź elementy, które sugerują, że istnieje niebezpieczeństwo lub obecność nadnaturalnych sił na wyspie. Może być to dziwna aura, widoki nietypowych stworzeń czy dźwięki niewyjaśnionego pochodzenia. Te sygnały mogą wzbudzić niepokój wśród graczy jeszcze przed zaginięciem Cawkwella.

Tajemnicze badania:

Rozwijając badania Cawkwella, możesz wprowadzić elementy mitologii Cthulhu i Lovecraftowskich koszmarów. Notatki mogą zawierać fragmenty starożytnych tekstów opisujących potęgę i zagrożenie związane z odkrywaniem tajemniczych mocy. Gracze powinni analizować te informacje, rozmawiać z innymi postaciami na wyspie i poszukiwać kolejnych artefaktów.

Złowieszcza intryga:

Organizacja, która planuje przywołać starożytnego stwora, może działać w ukryciu i mieć agentów na wyspie. Gracze mogą odkrywać ślady ich działalności, spotykać intrygujące postacie, które kierują nimi na niewłaściwe tropy lub stają się ich sojusznikami. Stopniowo mogą odkrywać plany organizacji i ich bezwzględność w dążeniu do celu.

Zaskakujący zwrot akcji:

W momencie odkrycia zdrady współników Cawkwella, możesz wprowadzić dodatkowe postacie, które pomagają graczom lub mają własne motywy. Może pojawić się tajemnicza postać, która ma wiedzę na temat prawdziwej natury wyspy i pomaga graczom zrozumieć większy kontekst. To może prowadzić do jeszcze większej tajemnicy i zagrożeń, które wymagają od graczy podejmowania trudnych decyzji.

Konspekt:

Scena 1: Przybycie na wyspę

- Gracze docierają na wyspę i poznają atmosferę tajemnicy i niepokoju.
- Odebrani z przystanku przez Simona Cartera, udają się do Tormore, gdzie Aldrich i Cawkwell prowadzą badania
- Spotykają się z innymi zaproszonymi gośćmi i dowiadują się nieco więcej o Maximilianie Cawkwellu.

Scena 2: Zaginięcie Cawkwella

- Gracze odkrywają, że Maximilian Cawkwell nagle zniknął w tajemniczych okolicznościach.
- Badają okolicę, szukając wskazówek i notatek, które mogą pomóc w rozwiązaniu zagadki.

Scena 3: Tajemnicze badania

- Gracze zgłębiają tajemnicze badania Cawkwella, analizują jego notatki i artefakty.
- Kawałki mapy prowadzą graczy kolejno do:
 - zamku Brodick - siedziby Lorda i Lady Graham - tu będzie dziennik Blackwooda
 - Zatoki Sannox - miejsca zaginięcia ekspedycji z roku 1899 - tu będzie Cawkwell

- Okolic jeziora Loch Tanna - miejsca starożytnej świątyni - tu będzie Blackwood

- Przeprowadzają dochodzenie na wyspie, rozmawiają z innymi postaciami i odkrywają starożytne grotty ukryte w głębi wyspy.

Scena 4: Złowieszcza intryga

- Gracze odkrywają spisek innych postaci na wyspie, którzy zamierzają użyć artefaktów do przywołania starożytnego stwora.
- Muszą działać ostrożnie, unikając zdrad i prób sabotażu ze strony innych postaci.

Scena 5: Wyścig z czasem

- Gracze zdają sobie sprawę, że Cawkwell został zdradzony przez swoich współników, którzy chcą kontynuować rytuał.
- Muszą powstrzymać organizację przed przeprowadzeniem rytuału i zapobiec katastrofie.

Scena 6: Zaskakujący zwrot akcji

- Podczas finałowej konfrontacji okazuje się, że Cawkwell miał własne, ukryte motyw.
- Gracze odkrywają większą tajemnicę dotyczącą wyspy i muszą podjąć decyzje, które będą miały wpływ na losy świata.

Handouty - plan:

Starożytna mapa:

Handout w postaci maszynopisu przedstawiający starożytną mapę wyspy Cawkwella, z naniesionymi ukrytymi symbolami i wskazówkami. Mapa może zawierać zagadki do rozwiązania, aby znaleźć kluczowe lokalizacje na wyspie.

Tajemniczy dziennik:

Maszynopis dziennika należącego do jednego z członków tajnej organizacji. Dziennik zawiera zapiski o ich planach, rytuałach i ukrytych celach. Może też zawierać fragmenty starożytnego pisma, które wymaga odczytania.

Kryptogram:

Maszynopis zaszyfrowanej wiadomości, którą gracze muszą rozwiązać. Zaszyfrowanie może być wykonane przy użyciu szyfru substytucyjnego lub innej techniki kryptograficznej. Wiadomość może zawierać wskazówki do następnej lokalizacji lub kluczowe informacje.

List z zaginionej ekspedycji:

Maszynopis listu napisanego przez członka zaginionej ekspedycji na wyspę Cawkwella. List

zawiera opis ich odkryć, niebezpieczeństw i podejrzeń dotyczących tajemniczej natury wyspy. Może również wskazywać na konflikt między członkami ekspedycji.

Starożytny rękopis:

Maszynopis fragmentu starożytnego rękopisu, zawierającego zapiski o mrocznych mocach i legendach związanych z wyspą Cawkwella. Rękopis może być w języku starożytnym lub zawierać dziwne, symboliczne ilustracje, które gracze muszą interpretować.

Odkrycie Cawkwella:

- osobliwego kształtu gwizdek
- wezwanie:

iah iah, Hastur,
Hastur of aiaq vulgtm
vug lagln,
vulgtm aih aih Hastur