

CTHULHU NYOMÁBAN

Arkhami detektívtörténetek

Írta: Gareth Hanrahan

KALAND
HORIZONT
KÖNYVEK

Arkhami detektívtörténetek

Végünk van és imádom

Az első szerepjátékos rajongói találkozómon volt szerencsém először beleszólalni a Cthulhu hívásába. Korábban csak a Dungeons & Dragons-hoz volt szerencsém s elképzelésem se volt róla hogy bármi a Cthulhu hívásához hasonló is létezhet. Jelentkeztem a játékra s egy órával később már mezítenül futottunk a londoni csatornákon át öt másik hasonlóan pucér pap társammal, egy láthatatlan szörnyrel a nyomunkban.

Ó igen, s az egyik kezem egy kristálytömbé változott, hála egy varázstükörnek.

Játékosársaimmal tudtuk, hogy valami nincs rendjén. A birtokunkban voltak levelek, naplók, nyomok, bizonyítékok egy szekta aljas tervéről de nem tudtuk összerakni a képet. Valami összekötötte

a tükröt, a láthatatlan szörnyet, egy XII. századi monostort, egy farkasember legendát, egy londoni privát klubot és a mi szedett-vedett szeminárium hallgató csapatunkat, de hiányzott a kirakós darabja, ami értelmet adna az egésznek. Minden nyom a kezünkben volt, s mégis kezdtünk kifutni az időből és valahogy mégis ki kellett következtetnünk a megoldást.

Míg élek nem feledem az izgalmat és a lelkesedést, tudván, hogy ha nem rakom össze a kirakós elemeit akkor bevégeztük, s felfal minket egy láthatatlan szörnyeteg, amely valamilyen módon kapcsolódott a XII. századi szerzetesekhez. Mondanom sem kell, felsültünk alaposan, ahogy az megeshet ilyen helyzetben, de ettől függetlenül életem legjobb szórakozása volt. Azóta is ez a történet jelenti számomra az ideális sablont egy

Cthulhu hívása játékhoz – bizarr, kozmikus horror, egyedülálló rejtély és a zavar atmoszférája, ami a végső borzalmas megvilágosodáshoz vezet, ahogy a kirakós darabjai apránként a helyükre kerülnek. A Cthulhu Mítosz Nyomozói sorozat, amely beledobja a játékosokat egy rejtély közepébe, pont ezzel a céllal készült, hogy megidézze ezt a hangulatot. A DETEKTÍV rendszer biztosítja, hogy a játékosok minden nyomot megtaláljanak, ám azok megfejtése és összeillesztése a valódi kihívás a számukra.

Tehát ha egy rejtély közepén csücsülsz megrekedve, egy nagy halom nyommal s egy még nagyobb halom hullával, furcsa ómenek gyülekeznek, s érzed, hogy a végzet ólomsúlyú léptekkel közeledik, ne feledd – csak rajtad múlik mi lesz. Gondolkozz, s fejtsd meg a rejtélyt mielőtt a szörnyek megesznek.

KÉSZÍTŐK

Kiadó: Simon Rogers Bővített változat tördelése: Beth Lewis
Írta: Gareth Hanrahan Korrektúra: Sam Friedman
Illusztrációk: Jérôme Huguenin Titkosszolgálat kiadványok: Beth Lewis

Játékesztelők: Christopher Smith, Mark Loveland II, Patrick Loveland, Arianne Adair, Jay Mueller, Ronald Johnson, Elaine Johnson, John Santry, Carlos Needham, Sam Friedman, Daniel Bayn, Chris Malone, Harris Burkhalter, L.C., Yaochong Lou, Belinda Kelly, Philippa Borland, Dave Byrne, Malcolm Edwards, Bernadette Foster, Sandra Wilkinson, Tony Wilkinson, Kev Hickman, Iain-K Peake, Tony Sweeting, Dave 'Minty' Lodge, Nick Pickard, Mike Grace, Ralf Achenbach, Florian Merx, Wilfried Wurch, Peter Reimann, Guy Sodin, Vince Fisher, Allison Hadley, Chris McReynolds, Erik Wallenius, Aaron Jackson, Barry Dismorr, Krzysztof Kowalski

A Cthulhu nyomában Kenneth Hite műve Robin D Laws DETEKTÍV rendszerének felhasználásával.

A Cthulhu nyomában a Chaosium Inc. jóváhagyásával készült

© 2010 Pelgrane Press Ltd. 2nd Edition. Minden jog fenntartva. Kiadva a Chaosium Inc. engedélyével.

A Cthulhu nyomában a Pelgrane Press Ltd. védjegyes terméke.

©2021 Bakk László E. V. Authorized translation of the English edition

©2021 Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd., the owner of all rights to publish and sell the same.

www.kalandhorizont.hu

Fordítás, tördelés, kiadás: Bakk László Korrektúra: Süli Péter és Kész Barna

Nyomdai munkálatok: Center-Print Nyomda Kft., Debrecen

Tartalom



Végünk van és imádom	2	Wisner mama	21
Kampánykeret		Ambrose Wisner	21
A Mítosz nyomozói	5	A mélyből	21
Környezet	6	Apjára ütött	22
Stílus	6	Visszatérés Red Hookba	23
A Mítosz	6	A csali	23
Nyomozók	6	A szörnyű igazság	23
Visszatérő NJK-k	6	A gerinc	23
Szabályváltozatok	6	Ellenséges reakciók	24
Pitch	6	Győzelmi feltételek	24
Az emberrablás	7	Árnyékok Red Hook felett	24
A csali	7	Jelenetek	25
A szörnyű igazság	7	Segítségkérés	25
A gerinc	7	Kezdeti nyomozások	25
Ellenséges reakciók	8	Az eltűnt Mr. Hirt	26
Győzelmi feltételek	8	Hirt lakása	27
Jelenetek	8	Az ügynök	29
Az emberrablás	8	Marlene lakása	30
Az eltűnt gyermek	9	A könyvkereskedő	31
Háttérellenőrzések	10	Összecsapás Marlene-nel	32
A bűncselekmény helyszíne	10	A kultusz visszavág	33
A ház	10	Macskalény odaátrol	33
A kert és a ház környéke	11	Visszatérés Red Hookba	33
Olga	12	Sose oszd meg a csapatot!	33
Olga meséje	12	A Red Hook kultusz	34
Maria naplója	12	Jelenettípus: nyomozás	34
Ha Jacob rájön...	14	Őrület holdfényben	35
Maria családja	14	A Red Hook razziák	35
Kínos kérdések	14	Szentségtelen rítusok	36
Jerry Grant	14	A dolog a Holdfényben	37
A levél	14	Új szörny: Holdszörnyek	37
New York	15	A Névtelen Város	38
Utcai szóbeszéd	15	Üdvözlünk a városban	38
Red Hook	15	A város macskái	39
45. utcai állomás	16	Felvonulás	40
A plakátnál	16	A híd	40
Részegen őrségben	16	A véres nyom	40
Nincs váltásdíj?	16	A ceremónia	41
A vonaton	17	Menekülés New Yorkba	41
Az utcákon	17	A könyv	42
A bandatagok letartóztatása	17	A csali	42
Borzalom a dokkknál	17	A szörnyű igazság	42
A sorsdöntő távirat	17	A gerinc	43
A kunyhó lerochanása	18	Ellenséges reakciók	44
Halál a vízben	19	Győzelmi feltételek	44
A Shavertownba vezető nyom	19	Jelenetek	44
A falu	19	Az első gyilkosság	44
Nyomozások Shavertownban	20	Mi történt itt	44
Gary Olden, a postás	20	Geoffrey Hill lakása	44
Herman Long, a képviselő	20	A főbérő	45
A templom	20	Hill holtteste	45
Őrült Zeke	20		
Wisner háza	21		

Arkhami detektívtörténetek

A lakótárs	45	Megőrül a város	66	A temetés	86
A második gyilkosság	46	Az ereklye vizsgálata	67	Nyomozás Arkhamben	87
A bérlakás	46	A gőzös vizsgálata	68	Talby mozgása Arkhamben	87
56. szoba	46	Atlas Industries	68	Események Arkhamben	88
A második holttest	46	Az Atlas Industries kapcsolat	68	Arkham Történelmi Társaság	88
Nyomozások New Yorkban	47	Az Innsmouth kapcsolat	68	Miskatonic Egyetem	89
Fordham Egyetemi Könyvtár	47	A bizonyítékok birtokában	68	Az arkhami rendőrség	90
Drew professzor	47	A Mauritius Csillagának legénysége	69	Az elrabolt gyermek	90
Martin Bellgrave története	47	Találkozás a dokkoknál	69	A Nem látogatott sziget	90
Lewis Holland	48	Hajók az éjszakában	69	A sziget	91
Francis Moon	48	Joe Palry	70	Az alvó	91
A nyomozó bemutatása	49	A vízbefútlak	70	Irene Rosewall	91
A láthatatlan út olvasása	49	A betörés	71	Irene vizsgálata	91
1. szint: Hallucinációk	50	Visszatérés a gyilkosság helyszínére	71	Irene kijátszása	92
2. szint: Képek Martin Bellgrave-ről	50	Robert panziója	72	A kultusz fenyegetéséi	92
3. szint – Beszélgetések	51	Croft ügynök	73	Egy figyelmeztetés	93
Borzalom a könyvtárban	53	Találkozás Croft ügynökkel	73	Betörés	94
A jegyzetelt könyv	53	Croft és az ereklye	74	Az átok	94
Helena Tyler	53	A sziget	74	Peine Forte et Dure	95
A gyilkos újra lecsap	53	A Wilcox-ház	74	Irány a sötét erdő	95
Nyomozások Providence-ben	54	Henry Anthony Wilcox úr	75	A temető	95
Gollam & Sons	54	Türosznál és Babilonnál is régebbi álmok	76	A sírásó	95
Lewis Holland	54	Az ereklye és Wilcox	76	A ghoulok királysága	96
A múlt kísértete	55	Nincs több varázsló!	77	Szegény, szerencsétlen lelkek	96
Következő lépések	56	Felkelnek!	77	A Rosewall-ház	96
A Bellgrave romok	56	Az ereklye	77	Harvey kijátszása	96
Fények az égen	56	Küzdeni	77	Az erdő	97
Buster Locke	57	Menekülni!	77	A végső összecsapás	97
Amerikai Költészeti Társaság	57	Alku a mélységlakókkal	79	Szörnyű tudás	98
Miskatonic Egyetem	58	Menekülés a szigetről	79	A fülke	98
Szembeszállni Francis Moonnal	58	A jövő álmai	79	Útóhatás	98
Holland halála	58				
Bellgrave kiűzése	59				
A roncs	61	A király embere	80		
A csali	61	A csali	80		
A szörnyű igazság	61	A szörnyű igazság	80		
A gerinc	61	A gerinc	80		
Ellenséges reakciók	61	Ellenséges reakciók	80		
Győzelmi feltételek	62	Győzelmi feltétel	80		
Jelenetek	62	Thomas Talby nyomozó	80		
A legrosszabb, ami a tengeren történhet	62	Választható bonyodalom:			
Tíz zöld üveg	62	Kísért a múlt	81		
Egy szörnyen hideg reggel	63	Választható bonyodalom:			
Mauritius Csillagának felfedezése	63	Bűnös ősök	81		
Az utolsó néhány bejegyzés	65	Álmok Arkhamben	81		
Az ereklye	65	Jelenetek	83		
Szörnyű hallucinációk hulláma	66	Thomas Talby magányos halála	83		
Álmok Innsmouthról	66	317. szoba	84		
A könyv álmai	66	Talby özvegye	85		
Álmok a mélyről	66	Halottról csak jót	85		
		A másik nő	86		



Kampánykeret – A Mítosz nyomozói

A RENDŐRSÉG MÓDSZEREI VÉGTELENÜL VÁLTOZATOSAK ÉS ÖTLETESEK. MALONE A SZÍNLELT DÜHKITŐRÉSEKTŐL, A MEGFONTOLT ÉS ELŐRE MEGTERVEZETT PÁRBESZÉDEKEN ÉS A SZESZES FLASKA JÓL IDŐZÍTETT AJÁNLATÁN ÁT EGÉSZEN A RÉMÜLT RABOKKAL FOLYTATOTT ÉLELMES BESZÉLGETÉSEKIG MINDENFÉLE TECHNIKA ÉS LEHETŐSÉG FELHASZNÁLÁSÁVAL TÖBB KÜLÖN-ÁLLÓ TÉNYT IS MEGTUDOTT A MOZGALOMRÓL, AMELYNEK NÖVEKVŐ JELENLÉTE EGyre FENYEGŐBBÉ VÁLT.

H. P. LOVECRAFT: RED HOOK

A különféle önkormányzati rendőri szervezetek New Yorkban, és a Szövetségi Nyomozó Iroda (FBI) is észlelte, hogy egyes esetek, nos... jócskán eltérnek a szokványostól. Az alábbi kalandok során a játékosok olyan nyomozók szerepébe bújnak akik már beavatottak az ilyen különös, okkulttal kapcsolatos rejtélyekbe, amikhez rendszerint őket hívják. Mindegyik bűntény egy olyan eseménnyel veszi kezdetét amely a Cthulhu Mítosz sötét miazmájától búzlik.

A karakterek rendelkeznek a bűnüldöző szervezetek háttérével, forrásaival és bizony a korlátaival egyaránt. Villogtathatják fényes rendőrségi jelvényeiket vagy FBI igazolványaikat amikor hivatalos ügyben járnak el, vagy ha nyilvántartásokba kívánnak

berontani valahova, hogy kellően súlyos kérdéseket tegyenek fel a jelenlétüknek. Munkatársakat és más rendőrtiszteket hívhatnak erősítés gyanánt. A hivatásos nyomozók oldalán ott van a törvény és annak támogatása, ellentétben az amatőr kopókkal, akiknek egyedül kell a rettegéssel és a sötétséggel szembenézniük.

Ám mindezek fényében a cselekedeteik komoly következményekkel járhatnak. A nyomozók hatalommal és felelősséggel való visszaélése, még akkor is ha holmi borzalmas Csápos Dolgok ellen történik az emberiség védelmének érdekében, ki-



Arkhami detektívtörténetek

vizsgálásra kerül; kellemetlen kérdéseket tesznek fel, különösen ha a nyomozók furcsán kezdenek viselkedni. A karaktereknek meg kell fontolniuk, hogy mit fednek fel előljáróik előtt; gyakran mind a nyomok mind a holttestek eltüntetése és elfeledése jobb megoldás, mint belemenni az ügy Cthulhu Mítoszt érintő részleteibe.

Környezet

Alapvetően New York, Providence és New England – mind-mind „Lovecraft Országá”. A kalandok során, amint a nyomozók fokozatosan elnyerik az FBI bizalmát, az Egyesült Államok teljes területére kiterjeszthetik a nyomozást. A legtöbb kaland a Nagy Almában – vagyis annak groteszk mélységeiben – New Yorkban veszi kezdetét.

A kalandok eseményei nem a valódi városban, hanem annak egy sötét, gonosztól fertőzött fiktív változatában játszódnak. Az árnyak sötétebbek, a színek bujábbak. Szörnyű idegenek síkatorokban bujkálva leleselkednek áldozataikra, gyönyörű nők rettenetes titkokat rejtegetnek, a gazdagok erkölcstelenek s korrumpáltak és a szegények mindenre elszántak.

Stílus

A kalandokban a némi ponyvás nyomozós elemeket vegyítettünk a főleg purista stílushoz, ami így reménytelibb lett, és a játékosok nagyobb befolyással bírnak az őket körülvevő világra. A Mítosz kifinomult és borzalmas fenyegetés, de az ember találatkonysága és elkötelezettsége meg tudja fordítani az események árját. Az elsődleges cél a Mítosz felfedése és megállítása, ám minden kalandban van némi személyes horror vagy szafos szerepjátszási lehetőség.

A Mítosz

A Mítosz az emberek többségének teljességgel ismeretlen, ám a megfelelő helyeken keresve, egy dohos könyvesboltban vagy egy kísérteties templomban, rá lehet lelni a Cthulhu kultusz vagy egyéb Mítosz istenség nyomaira. A különböző okkultista csoportok valódi mágikus titkokat rejtenek, és ghoulok ólálkodnak az alagsorok-

ban. Társadalmunk a Mélységlakók, Mígók és más lények ősbibb, hatalmasabb nem emberi civilizációinak peremén létezik. A Mítosz fátyla körbevesz minket.

A Mítosz, varázslatok vagy megidézett szörnyek formájában nyilatkozik meg először a nyomozóknak – s ezt az emberi motivációk által előhívott Mítosz rémséget kell kivizsgálniuk. A Mítosz bármely embertelen elemével való kapcsolat elsősorú és felfoghatatlan. A racionális érvek és érzékek alkalmazása kudarcot vall a természetfeletti dolgok esetében.

Nyomozók

A nyomozók többnyire rendőri nyomozók vagy szövetségi ügynökök, de a csoportba könnyen bevonható egy professor, antikvárius, orvos vagy más szakember tanácsadóként. A nyomozóknak kapcsolódniuk kell New Yorkhoz, vagy az okkultához, vagy mindkettőhöz. Elég kompetenseknek és épelméjűeknek kell lenniük ahhoz, hogy fontos ügyeket bízzanak rájuk, ugyanakkor elég rugalmasaknak kell lenniük ahhoz, hogy megbirkózzanak az okkult nyomozásokkal.

Visszatérő NJK-k

A Nyomozó Iroda vezetője természetesen J. Edgar Hoover. A kampány szempontjából Hoover a feljebbvaló, aki azt kiabálja a nyomozóknak, hogy tartsák magukat az előírásokhoz, és megakadályozza őket, hogy nyilvánosságra hozzák a Mítosz létezését. Lehet paranoid, különc, de általában segítőkész felettes, az események baljós manipulátora a saját céljainak érdekében, vagy csak olyan természeti erő, amely olykor segíti és néha akadályozza a nyomozókat. A Szövetségi Nyomozó Iroda több olyan korábbi esetről is tud, amely a Mítosszal foglalkozott. A Red Hooknál történt borzalom mellett '28-ban sikeres razzia történt Innsmouth-on, és Legrasse felügyelő korábban már felderítette a New Orleans-i kultuszt

Joseph Fort Fort kitalált FBI-ügynök a nyomozók fő patrónusa. Fort az Iroda veteránjaként buzgó vallásos és meggyőződése, hogy szentségtelen erők dolgoznak

az Egyesült Államok összeomlásán. Figyel minden olyan bűncselekményről vagy szokatlan eseményről szóló jelentést, amely a „gonosztevők” munkája lehet, és a nyomozókat ráállítja ezekre az ügyekre.

A New York-i rendőrbiztos ebben az időszakban Lewis J. Valentine, hideg és praktikus tiszt, akinek nincs ideje az okkult mesékre, de helyesli az unortodox intézkedéseket – mindaddig, amíg hozzák az eredményeket.

Néhány évvel ezelőtt egy Thomas Malone nevű NYPD nyomozó egy városi és szövetségi tisztből álló munkacsoportot vezetett a bronxi Red Hook kerületbe; e tiszték közül sokakat megöltek vagy megnyomorítottak, amikor egy bérház rájuk omlott. Malone azt állította, hogy a kétes hírű kerületben degenerált külföldiek furcsa okkult szertartásokban és istenkáromló szertartásokban vesznek részt. Ennek eredményeként az idősebb tiszték, akik emlékeznek a Red Hook katasztrófára, azonnal gyanakodni fognak minden olyan nyomozóra, akik okkult dolgokról és gyilkos szörnyekről fecsegnek. A rendőrség vezető tisztviselői tisztában vannak azzal, hogy valami van ott, de a katasztrófa után óvakodnak az ilyen ügyekkel kapcsolatos esetleges nyomozásuktól.

Az Armitage Bizottság bármely kapcsolattartója (lásd: Cthulhu nyomában szabálykönyv, 206. oldal) szintén megjelenhet, ha a nyomozók Arkhambe látogatnak.

Szabályváltozatok

Minden nyomozó egy ingyenes pontot kap **Zsarubeszédre** és **Bizonyítékgyűjtésre**. Mindenkinek legalább 3 vagy 4 Hittelképességgel kell rendelkeznie.

A Tudásszomjat és a Bosszút csak az Örzővel való egyeztetés után szabad felvenni.

Pitch

Lehet „Rendőrségi Szín az űrből” és „Mint az X-akták, csak az 1930-as években, repülő csészéaljak helyett repülő polipokkal”.

Az emberrablás

Ez a kaland elsősorban a bűnüldöző tiszteket célozza, például az FBI ügynökeit, bár mindenféle magas rangú, jó hírnevű szakember bevonható. A játék Purista vagy Ponyva stílusban is játszható – a gazemberek és a téma purista, de rengeteg ponyva elemet ki lehet hangsúlyozni egy könnyedebb játéknál. A fő cselekmény, hogy piti bűnözők csoportja elrabol egy gyermeket, de ahogy a karakterek mélyebbre ásnak, azt tapasztalják, hogy két szemben álló okkult erő van a háttérben. Ha a karakterek a nyomok mindkét csapását követik, akkor a kaland váratlan erkölcsi dilemmával állítja őket szembe – mit tegyenek egy ártatlan szörnyeteggel?

A csali

Egy csecsemőt elrabolnak a Cornelisz nevű gazdag New York-i családból, és a nyomozókat hívják segítségül a gyermek felkutatására.

A szörnyű igazság

A Cornelisz család tagjai halhatatlan varázslók és Yog-Sothoth imádói, és az elrabolt gyermek – Adam Cornelisz – nem teljesen ember. Ő a Cornelisz család szolgája, Maria, és egy megidézett isten egyesüléséből született. A hibrid gyermeket arra akarják felhasználni, hogy kapukat nyissanak meg e világ és más dimenziók között.

A mélyen a felszín alatt fekvő sötét labirintusokban, ahol furcsa és szörnyű lények rágiák a világot, ott lakik a k'n-yan nép (lásd a Cthulhu nyomában 133. oldalát). Egykor emberek voltak, de évezredek alatt a kéken megvilágított termekben való élet megváltoztatta őket. A Mítosz nagy részét ismerik, és nem akar-

ják, hogy a Nagy Öregek visszatérjenek. Az egyik szekta, az Éberek, elköteleződött emellett, hogy megakadályozza az ostoba felszíni embereket abban, hogy kozmikus erővel játszadozzanak, vagy visszahívják azokat, akiknek Kívül kell maradniuk. Az Éberek megtudták, hogy a Cornelisz család úgy döntött, hogy végeznek a gyermekkel, s áldozatként kínálják fel Tsathoggua számára.

Első kísérletük kudarcot vallott, amikor egy alaktalan ivadékot küldtek, hogy elrabolja a gyermeket a Cornelisz családtól. De a kúria mágikus védelme elpusztította az ivadékot, még mielőtt a gyermek közelébe került volna.

Itt jött a képbe Ambrose Wisner. Bizonyos helyeken, például a Shavertown nevű favágó faluban a felszíni világ nagyon közel van az alvilághoz. Ambrose Wisner családja régen kereskedett a lentiakkal, és sok szívességgel tartozott az Ébereknek. Azóta Shavertown faipara leállt, a fiatalok közül sokan a nagyvárosokba költöztek, és ott kerestek munkát. Ambrose egyike volt ezeknek, belépett a Barrett bandába, a bankrablók és gengszterek csoportjába. Amikor az Éberek kapcsolatba lépett a felszíni világgal, Ambrose nyilvánvaló választás volt a gyalog szerepére.

Ambrose örömmel tért vissza ősi uraihoz, és javasolta Barrettnek a Cornelisz-gyermek elrablását. Tökéletes célpontnak tűnt – egy erősen zárkózott és gazdag család elszigetelt háza. Barrett beleegyezett, és egyik emberét, Tommy Galianot beépítette személyzetként. Sikerült megszereznie a Cornelisz család házvezetőnőjének, Olgának a bizalmát, aki személyes okokból beleegyezett abba, hogy segítsen a bandának.

Adamet elrablása után Ambrose visszavitte szülővárosába, Shavertownba, látszólag azért, hogy biztonságba helyezze, amíg a banda többi tagja beszedi a váltságdíjat. Barrett tudomása szerint Ambrose a pénz átadását követően visszaadja a gyermeket a családnak. Valójában Ambrose azt várja, hogy a k'n-yan Éberek kimásszanak a földből, és elvigyék a gyereket. A Barrett bandát megölik, hogy elfedjék Ambrose részvételét az emberrablásban.

A gerinc

Ennek a Cthulhu nyomában kalandnak két gerince van, akár valami kontánekromanta által esszenciális sóiból fel-támasztott utálatos szörnyűségnek. Az első nyomok az emberrablástól a szervezett bűnözésig vezetnek, tragédiába és véres lövöldözésbe fulladva. A második nyom a Cthulhu Mítoszhoz és a rivális varázslókhöz vezet.

Az elrabolt gyermek megtalálásához a következőket kell tenni:

- Kideríteni, hogy a házvezetőnő, Olga részt vett az emberrablásban.
- Követni a váltságdíjat a Barrett bandához.
- Szembesülni a Barrett bandával, akár lövöldözéssel, akár a bűnözők azonosításával és egyesével történő letartóztatásával.
- Túlélni azt a szörnyűséges rémséget, amelyet az Éberek küldött, hogy megölje a gengsztereket.
- Shavertownig követni az utolsó bandagot, Ambrose Wisnert.



Ellenséges reakciók

Három frakció létezik, akik a karakterek ellenfelévé válhatnak.

- Corneliszék kezdetben egy szörnyű bűncselekmény áldozatának tűnnek, de ahogy a karakterek többet megtudnak róluk, felfedezhetik az igazságot. A család meg akarja őrizni kiváló polgári hírnevét.
- A Barrett banda elhitte, hogy a Cornelisz család nem vonja be a rendőrséget az ügybe ám a New York-i nyomozások könnyen lövöldözésbe torkollhatnak.
- Az Éberek a gyereket akarják, és a Barrett-banda halálával akarják elrejtetni az emberrablás valódi céljait.

Győzelmi feltételek

A karakterek részleges győzelmet aratnak, ha megtalálják Adamet, mielőtt feláldozzák Tssathogguának, vagy megismerik embertelen örökségét.

Teljes győzelmet aratnak, ha megtalálják a gyereket, és megakadályozzák, hogy a Cornelisz család újra elfogja.

JELENETEK

Az emberrablás

Jelenettípus: nyitány

A JK-k arról értesülnek, hogy New York-ban egy gazdag családból elraboltak egy gyereket. Azonnal oda kell menniük, és meg kell tudniuk, mi történt.

Ha a karakterek rendőrök, az FBI nyomozói vagy más bűnüldözési ügynökök, akkor a felettesük (majd Smith biztosnak fogjuk hívni) tájékoztatja őket az ismert tényekről – a gyermek a Cornelisz családból származik, és az éjszaka folyamán elrabolták. A rendőrséget/FBI-t egy nyugdíjas katonatiszt, **Ellis ezredes**, a család egyik barátja hívta

- Megmenteni Adamet.

A Mítosz kapcsolat feltárásához a következőket kell tenni:

- Felkutatni a Cornelisz család hátterét, és rájönni, hogy többek, mint aminek látszanak.
- Megismerni szolgájuk, Maria szomorú sorsát.

- Rájönni, hogy Adam nem Corneliszék természetes gyermeke.
- Megtudni, hogy Ambrose Wisner valami különös urat szolgál Shavertownból.
- Leereszkedni a föld mélyébe, és megküzdeni a k'n-yan népséggel.

Az emberrablás

Történelmi ihletés

A kalandot erősen az 1932-es Lindbergh-féle emberrablás ihlette. Charles Lindbergh, a híres repülő pilóta csecsemő fiát egy New Jersey-i East Amwell-i házból rabolták el. Az emberrablók váltságlevelet hagytak, amely 50 000 dollár követelést és utasításokat tartalmazott a jövőbeni levelek hitelesítésére, amelyeken lyukasított és színes körök lesznek. Számos jó kapcsolatokkal rendelkező személy ajánlotta fel segítségét a nyomozásban, köztük 'Will Bill' Donovan (aki a CIA megalapításával folytatta), Herbert Norman Schwarzkopf (a New Jersey-i rendőrség vezetője) és Henry Breckinridge ügyvéd. Sajnos bevontak két bártulajdonost is, hogy alvilági kapcsolattartóként működjenek közre, ám azok eladták a váltságdíjat követelő levél másolatát az újságoknak, és hamarosan lehetetlen volt megkülönböztetni a hamis váltságdíjas értesítéseket és közléseket a valódiaktól.

A rendőrség megpróbálta felkutatni a bűnözőket, akikről az eredeti levelek bélyegzői alapján kiderítették, hogy Brooklynban vannak, de Lindbergh aggódott, hogy a rendőri részvétel veszélyezteti a gyermeket. Ehelyett az emberrablók egy John F. Condon nevű New York-i különc tanítót választottak közvetítőnek, miután nyilvánosan ezer dollár saját pénzt ajánlott fel további váltságdíjként. Condon (aki „Jafsie” néven vált ismertté) találkozott az egyik emberrablóval és átadta az 50 000 dollárt, miután az emberrablók elküldték Lindberghnek a bizonyítékot arra, hogy a gyermek náluk van.

A pénz átadása után a bűnözők hagytak egy cetlit, miszerint a gyermeket Martha Szőlőkertjében egy hajón találták meg. Sajnos nem volt ilyen hajó, és nyoma sem volt a gyermeknek. A nyom kihűlt, amíg egy kisgyermek holttestét meg nem találták az erdőben a Lindbergh-ház közelében. A törvénykezés igyekezett, hogy az emberrablást szövetségi bűncselekménnyé nyilvánítsák, és az FBI (vagyis annak idején a Nyomozó Iroda) tisztjei hamarosan gyanítani kezdtek, hogy az belső munka volt. Két gyanúsított, egy szobalány és egy kertész, mindketten meggyilkolták magukat, miután gyanúba keveredtek, de végül Bruno Hauptmann, egy német asztalost és bűnözőt tartóztattak le és végeztek ki az „évszázad tárgyalása” során.

fel. Smith biztos emlékezteti a JK-kat a Lindbergh-bébi 1932-es elrablására – a nemzet figyelme rájuk vetül, amint a hírek kitudódnak.

Ha a karakterek nem valamiféle rendőrök, akkor Ellis ezredes hívja őket a Cornelisz-házba, aki hallott nyomozói képességeikről. Az ezredes külön nyugdíjas katonatiszt, széles baráti körrel.

Az eltűnt gyermek

Jelenettípus: fontos nyom

A házvezetőnő volt az egyetlen személy, aki jelen volt, amikor Adam eltűnt.

A karakterek este, 22 óra körül érkeznek a házba. Az úttól rövid fasoros bejáró vezet az épülethez. A kapuk nyitva vannak, és a kúria ablakain fények szűrődnek ki. A Cornelisz-ház Westchesterben található, New York városán kívül, és a múlt században épült. Kertek veszik körül, és nagyon előkelő területen található.

A JK-kat a ház ura, **Jacob Cornelisz** várja az ajtóban. Felkíséri őket a szalonba, ahol Ellis ezredes és **Harriet Cornelisz** várakozik. Szolgálójuk, **Olga Leseck**, kávét kínál, és elveszi a karakterek kabátját. Ellis és Jacob beszél majd a legtöbbet, de a JK-k kérhetik, hogy beszélhessenek külön Harriettel vagy Olgával.

Ha a JK-kat jobban érdekli a fizikai nyomok keresése, lépjen a **bűncselekmény helyszínére**.

Jacob Cornelisz: Cornelisz elegáns ruhába öltözött, komoly férfi. Hangsúlyos holland akcentussal beszél, és archaikus szavakat szokott használni. Sötét szeme fáradtnak tűnik. Vagyonos üzletemberként mutatkozik be; régi gazdag családból származik, és már nagy vagyona volt New Yorkban, amikor még Új-Amszterdamban lakott. Az ellopott gyermek a fia, Adam, az egyetlen utóda.

Jacob együttműködik a karakterekkel, de nem ő riasztotta a rendőrséget (Ellis volt), és az egész ügyet szívesebben intézné magánúton. Nem kétséges, hogy

jelentkezni fognak a váltságdíjért, amit ő meg fog fizetni, és a gyermeket visszaadják neki. A pénz nem akadály.

Jacob története: A gyermeket Olga gondjaira bízta majd elmentek egy késő esti kocsikázásra; hazafelé vettek fel Ellis ezredest, a barátjukat. Amikor 8 órakor visszatértek, Adam eltűnt.

Atlétika 7, Egészség 10, Verekedés 5, Stabilitás 10, Fegyverek 6

Fegyverek: +0 (nehéz sétabot)

Varázslatok: Tárgy bővölése, Dho-Hna formula, Ibn-Ghazi pora, Idézés/Béklyózás: Csillagvámprir, Yog-Sothoth hívása, Aszalás

Harriet Cornelisz: Jacob gyönyörű felesége a baba ellopása ellenére is meglehetősen összeszedett. Szeme csillog a könnyektől, de a hangja határozott. Megismétli ugyanazt a vallomást, amit Jacob adott. Ha a karakterek túl erőlyesen kérdezik ki, akkor szabadkozva távozik, mondván, hogy az emberrablás

Arkhami detektívtörténetek

és a kérdések túlságosan kikészítették az idegeit.

Atlétika 5, Egészség 8, Verekedés 3, Stabilitás 7.

Fegyverek: -2 (ököl)

Varázslatok: Dho-Hna Formula, Idézés/Béklyózás: Csillagvampir, Yog-Sothoth hívása.

Ellis ezredes: Ellis egy idős és izgatott úriember. Felesége halála óta a New York-i társadalom ezoterikusabb peremterületeinek megszállója, a spiritualizmustól és a teozófiától kezdve az avantgárd művészetig. Sok ismerőse bolondnak gondolja, és Cornelius magában megveti. Társadalmi piócaaként akaszkodott rájuk, és nem szabadulhatnak meg tőle anélkül, hogy meg ne sértenék. Tele van javaslatokkal a karakterek nyomozását illetően, amelyek többsége meglehetősen neveléses, antiszemita vagy mindkettő. Meg van győződve arról, hogy a legjobb, ha roppognak a fegyverek.

Ellis története: Ő riasztotta a hatóságokat. Corneliszék már éppen kocsikáztak, és a visszaúton korábbi megbeszélésük szerint felvették őt, hogy kölcsönvehessen néhány történelmi könyvet.

Atlétika 6, Lőfegyverek 4, Egészség 8, Verekedés 4, Stabilitás 6, Fegyverek 5.

Fegyverek: +0 (pisztoly)

Olga Lések: Corneliszék egy Olga Lések nevű lengyel szolgálót és dajkát alkalmaznak. A házban mindenki közül láthatóan Olgát aggasztja messze a legjobban a gyermek elvesztése. Erős testfelépítésű, hosszú szőke hajú nő. Nemrégiben vándorolt be, és viszonylag rosszul beszél angolul.

Olga története: Adamet hétkor lefektette, és hét harminckor újra ellenőrizte. Olyan jó gyerek, soha nem sír és mindig nagyon gyorsan elalszik, mint

egy angyal. Amikor Corneliszék valamivel nyolc után visszatértek, felkísérte Cornelisz asszonyt a gyerekszobába, és látták, hogy a gyermek eltűnt. Nem hallott semmit, nem látott semmit. Mintha egyszerűen eltűnt volna.

Háttérellenőrzések

Jelenettípus: nyomozás

A gyanakvó játékosok belenézhetnek a Cornelisz család vagy Ellis ezredes háttérébe. Ha kéri, Jacob egyetlen fényképet tud adni nekik Adamról, aki rendkívül egészséges babának tűnik. A terhesség alatt nincsenek fotók Jacobról vagy Harrietről.

Színhagyomány vagy Utcaismeret:

Corneliszéknek volt egy másik szolgája, Maria. Néhány hónappal ezelőtt lépett ki tőlük. (Valójában Adam megszületése után halt meg. Testét savakban oldották fel a kúria alagsorában.)

Zsarubeszéd vagy Színhagyomány:

Cornelisz egyik szomszédja fél évvel ezelőtt szörnyen rossz szagra panaszkodott. Beszámolnak a kutyák ugatásáról és különös pezsgő hangról is. (Az Éberek alaktalan ivadékot küldtek, hogy ellopja Adamet, amikor megszületett, de a szolgát megsebesítette és menekülésre kényszerítette a kúria mágikus védelme.)

Zsarubeszéd: Ellis ezredest az elmúlt évben kétszer tartóztatták le nyilvános részegség miatt. Számos szokatlan barátja van. (Félrevezetés.)

Okkult vagy Hitelképesség: Ellis ezredesnek jelentős szerencsejáték-tartózkodása van. (Újabb félrevezetés.)



A bűncselekmény helyszíne

Jelenettípus: nyomozás

Fontos nyom: Nincs.

A Cornelisz-kúria kevés nyomot kínál a nyomozók számára.

A ház

A komor kúria többnyire üres, szoba után szoba poros portrékkal és furcsa könyvekkel. Corneliszék okkult könyvtára az emeleten van; nincs elrejtve, de felszólítás nélkül nem mutatják meg a rendőrségnek. A gyerekszoba, ahol Adam aludt, szintén fent van. Az összes ablak és ajtó erősen be van reteszelve belülről, beleértve a gyerekszobában találhatóakat is. (Olga a gyermek elrablása után újra bereteszelte.)

Bizonyítékgyűjtés vagy Zárlakotos: Az ablakot nem feszítették ki, és csak Olga ujjlenyomata van rajta. Az ablakpárkány alján a karaktereknek sikerül megtalálniuk egy ujjlenyomatot, ami az épületben senkihez nem illik.

Ha a karakterek kifejezetten Olga szobájában keresnek **Bizonyítékgyűjtéssel**, akkor az ágya alatt egy laza padlóburkoló található; az alatta lévő üregben Olga őrizi Maria Naplóját (lásd 12. oldal).

Építészet megerősíti, hogy egy ilyen típusú háznak kiterjedt pincével kell rendelkeznie.

A kúria pincéje zárva van, és csak Jacobnak van kulcsa. Ha a karakterek azt követelik, hogy nyissa ki (vagy **Zárlakatossal**), találnak egy bonyolult, bár régimódi vegyi laboratóriumot. Jacob beismeri, hogy meditációja részeként beleszótárkodik az alkímiába.

A laboratórium egyik sarkában gömb alakú kő, kalapács és véső található. Jacob jelzőkövet készít a kertben lévő sérült kő helyettesítésére (lásd alább: *A kert és a ház környéke*). A kő mellett egy