

NAJLEPSZY POLSKI PRODUKT RPG W TYM ROKU!

LABIRYNT

Cena 39 zł Nr 6

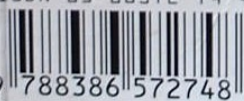
**SCENARIUSZE I POMOCY
DO ZEWU CTHULHU**

ISBN 83-86572-74-4

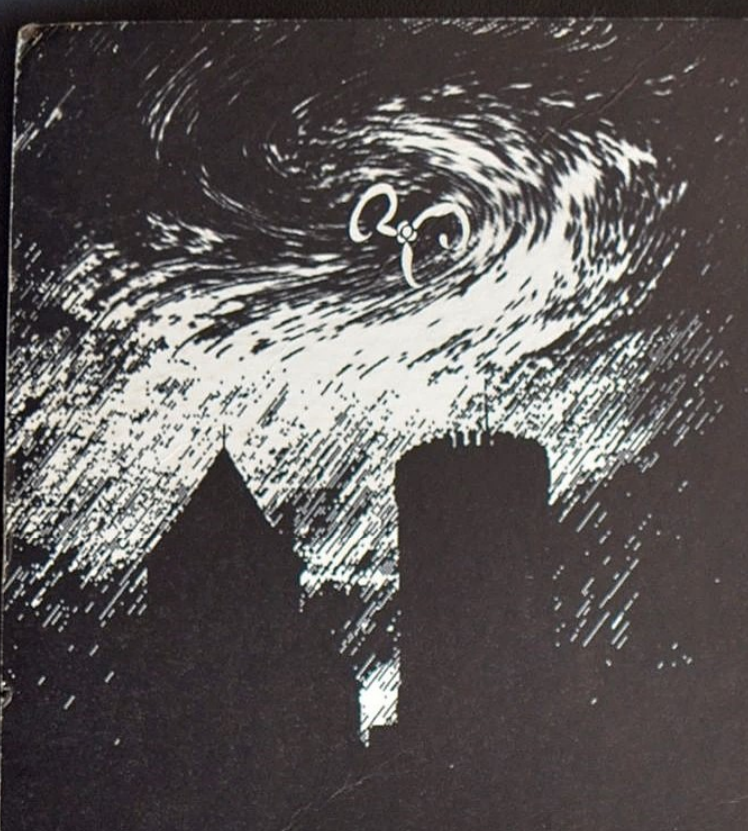
**Najgłębsza
kopalnia
pomysłów
do gier
fabularnych**



ISBN 83-86572-74-4



9 788386 572748



LABIRYNT

Heja!

Chciałbym Wam tyle opowiedzieć, a nie mam za wiele miejsca. No i jak zwykle zacząć nie wiem od czego, żeby było jak najkrócej. Chyba najlepiej będzie, jak opowiem Wam trochę o tym *Labiryncie*. Książka, którą trzymacie przed sobą, jest owocem blisko rocznych prac. Nie jest to podręcznik zrobiony z jakimś wielkim wykopem, w którym roi się od ilustracji, tabel i wszystkiego poza treściwym tekstem. Może to trochę źle. Myślę jednak, że dodaje klimatu całej sprawie. Chcielibyśmy na jak najmniejszej liczbie stron zmieścić jak najwięcej treści. Że wygląda prosto? Taki urok oszczędności, a po wtóre uważam, że wygląda przez to poważniej.

Na pomysł zrobienia tego *Laba* wpadłem ponad rok temu. Przewertowałem kilka zachodnich pism i dodatków, porozmawiałem z kilkoma ludźmi, którzy wiedzą, o co chodzi w RPG, a na koniec ułożyłem sobie w głowie plan, co powinien zawierać i jak wyglądać. Nie mając praktycznie żadnego doświadczenia i pojęcia o tym, jak robi się książki i dodatki RPG, zabrałem się do roboty. A przyświecała mi jedna myśl: „chcę”. I ta moja „chęć”, początkowo rozbijając nieprzychylne idee osoby, w końcu doprowadziła do tego, że po kilku miesiącach miałem już niemal wszystkie potrzebne teksty, a wreszcie i obrazki. Wszystko to oczywiście poprzedzone było przyspieszoną nauką fachu redaktorskiego, nieustannym popędzaniem autorów, a nawet namierzaniem prywatnych siedzib niektórych autorów i szantażowaniem osobistym nadzorem (pozdrowko, Donat!) – generalnie nie było łatwo. W miarę postępu prac przekonałem się jednak, że mój entuzjazm udziela się i reszcie współpracowników. Kiedy zaś zacząłem przeglądać odebrane teksty, okazało się, iż pomiędzy kilkoma średnimi jest sporo pereł na miarę pierwszorzędnych produktów. To dodało mi sił do dalszej pracy.

Dziś, kiedy mam w rękach to moje obleczone w ciało marzenie, zastanawiam się, dlaczego w ogóle chciałem zrobić coś takiego. Może z czystej chęci złożenia hołdu autorom i systemowi RPG, który uwielbiam i który bawił mnie będzie chyba zawsze? Możliwe. Pewnie każdy gracz chciałby się jakoś swojemu systemowi odwdziżyć. Ale silniejszą pasją była tu chęć zabawy – bo o to przede wszystkim chodzi – i zbliżenia się do ludzi, których towarzystwo i zdanie bardzo sobie cenię.

Niniejszym pozdrawiam serdecznie i dziękuję całemu Wydawnictwu MAG, z prezesem Jackiem Rodkiem na czele. Szczególne podziękowania należą się zaś Tomkowi Kreczmawowi, bez którego pomocy i uporu nie opublikowałbym ani jednego tekstu do *ZC* w *Magii* i *Mieczy*, o wydaniu czegokolwiek już nie mówiąc. No i wiem dzięki Niemu, czym różni się kolumna od szpalty. Otóż... eeee... Dziękuję także Tomkowi Fruniowi, za miłą atmosferę w redakcji, pomoc i cierpliwość w kreowaniu moich pokręconych pomysłów. Szacunek dla Marcina Góreckiego, który zawsze będzie dla mnie wzorem redaktora i dziennikarza. Gorące podziękowania i uszanowanie dla chłopaków z Krakowa: Łukasza Pogody, Tomka Majkowskiego i Kuby Janickiego, za to, że zgodzili się napisać coś do tego *Laba* – ich teksty są wielką podporą dla całości, a znajomość z nimi poczytuję sobie za wielki zaszczyt. Gratuluję zacięcia, oryginalności oraz wiedzy i przepraszam za nieporozumienia. Bardzo dziękuję też całemu PESMowi, a zwłaszcza Tomkowi „Hauptmannowi” Andruszkiewiczowi, Piotrowi „Toreadowi” Gnypowi i Piotrowi „dIABEUkowi” Wysokowski, za wszystkie pomysły, które świadomie bądź nieświadomie mi podsuwali. Ich znajomość praktyki RPG jest ogromna. Pozdrowko dla znajomych z Internetu, a przede wszystkim z Cthulhowej listy dyskusyjnej (zwłaszcza jej założyciela – Jurka Cichockiego), kanału #cthulhu-pl (tu Yiga) oraz grupy pl.rec.gry.rpg (a tu Raina) – możecie liczyć na to, że Cthulhu zgładzi Was jako pierwszych! A propos zaś Internetu, serdecznie dziękuję tym, którzy pomogli mi w rozpropagowaniu bannerka 6 labiryntu, czyli: Puszkiniowi (<http://www.puszkini.rpg.pl>), Donatowi Szyllerowi (<http://www.astercity.net/~donat/>), RiddleRowi (<http://www.strefa.com/exerion/>). Dzięki raz jeszcze.

Na koniec, choć podziękowania te powinny znaleźć się na samym początku, dziękuję dwóm najważniejszym w moim życiu kobietom: Mamie – za jej opiekę, cierpliwość, mądrość i za to, że pomaga mi zawsze zupełnie bezinteresownie. Po wtóre mojej miłości, Basi, za wyrozumiałość podczas wszystkich tych godzin, gdy „zdradzałem” ją z grammi fabularnymi. Kocham Was obie. Dziękuję też Tacie, za to, że czyta każdy numer *Magii* i *Mieczy*, cierpliwie wyszukując elementy, które są dobre, a które można by jeszcze poprawić.

Jak sami widzicie mnóstwo ludzi potrzeba, żeby coś osiągnąć. Zawsze. Wszystkim, którzy uprą się w dążeniach do spełnienia swoich marzeń, życzę tak wspaniałych znajomych, jakich miałem szczęście ja spotkać, oraz dużo cierpliwości i zapału. Oplaca się. Naprawdę.

W imieniu autorów i swoim życzę Wam też mnóstwa wspaniałych sesji, a także tego, żeby *Labirynt* ów był dla Was pomocą zawsze, gdy zabraknie Wam pomysłów na pogrywę – jako skarbonka. Po to został stworzony.

Do zobaczenia!





ANALIZA WNIĘTRZNOŚCI SZÓSTEGO LABIRYNTU:

HYPERBOREA/ATLANTYDA 4

Jerzego Rzymowskiego pomysły na przygody z rasą, która pozornie zniknęła z powierzchni Ziemi, a także rozważania na temat wykorzystania koncepcji seriali telewizyjnych w RPG.

BRYDŻ Z NAJGORSZYM WROGIEM 5

Tomasza Andruszkiewicza szkielecik przygody, która zaczyna się partijką brydża, a kończyć może nawet na osławionych Czarnych Galerach.

WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH – NIETYPOWE POSTACIE 6

Jerzego Rzymowskiego pomysł na kampanie, w których gracze wcielają się w istoty „nie do końca z tego świata”.

NA DRODZE POŚRÓD NOCY 7

Lukasza M. Pogody graf fabularny o pustych drogach i dziwnych wypadkach.

DEKALOG CTHULHIANI, CZYLI 10 PRZYKAZAŃ DLA GRAJĄCYCH W ZEW CTHULHU 9

Dominika Marii de Laurans i Macieja Jurewicza genialny poradnik dla graczy, celem udoskonalenia metod odgrywania postaci w Cthulhu.

CYRK 13

Jerzego Rzymowskiego zbiór koncepcji na to, by urozmaicić współczesny wizerunek cyrku podszewką grozy i horroru.

CZARNA WDOWA 14

Tomasza Andruszkiewicza szkieleciki scenariuszy o pięknej wdowie i morderstwie ambasadora.

H.P. LOVECRAFT W FILMACH 15

Pawła Adamskiego, Janusza Ciechockiego, Termera i Miłosza zestaw (nie tylko) obowiązkowy dla Cthulhystów wideomanów i kinomanów.

KOCIE WOJNY 17

Jerzego Rzymowskiego szkielecik przygody dotyczącej zbyt nachalnego „rozdrapywania problemów”, co z resztą nie umyka lokalnym władzom.

DZIEŃ CTHULHU 19

Lukasza M. Pogody śmiała i za razem składowa wizja świata po tym, jak Gwiazdy Ustawią się w Porządku – opis i koncepcje scenariuszy. Że artykuł też w porządku? Mało powiedziane...

KTOŚ SPAŁ W TEJ TRUMNIE 24

Tomasza Andruszkiewicza szkielecik przygód dotyczących, z grubsza rzecz biorąc, niedotrzymanych paktów, trumien i dziwnych chorób.

LABORATORIUM SNÓW 27

Jerzego Rzymowskiego wstęp do kampanii, na początku której Badacze oddają się na eksperymenty medyczne.

GRA TWOJEGO ŻYCIA 28

Jerzego Rzymowskiego szkielecik przygody, w której Badacz orientując się, że jest jasnowidzem, wcale nie jest z tego powodu zadowolony.

LOKAL 29

Lukasza M. Pogody kolejny fabularny graf. Okazuje się, że nigdy nie wiesz, który posilek jest Twoim ostatnim.

GŁĘBIA 32

Michała Jasińskiego w konwencji opowiadania spisana przystojąco, w której Badacze z nieukrywaniem zdenerwowaniem obejmują jak na liczniku głowicy jądrowej zajaśnieje wskazanie: 00:00:00.

MARTWY GOSPODARZ 45

Lukasza M. Pogody graf fabularny dotyczący wielu aspektów rzeczywistości, zwłaszcza zaś skupiający się na własnościach i przeszłości świeżych trupów.

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE: METRO 47

Jerzego Rzymowskiego krótki scenariusz na temat ostatków... Czyli np. ostatnich przejazdów metrem... ostatnich stacji i ostatnich dni postaci.

MASKI 48

Jerzego Rzymowskiego scenariusz dla drużyny obrońców prawa. Zwłaszcza bez uprzedzeń do chińszczyzny.

NIE PIJ CIE WODY 49

Jerzego Rzymowskiego szkielecik o tym, że miłość braterska pozytywną rzeczą jest. A jej brak do niczego dobrego nie prowadzi.

ŁĄCZENIE KONWENCJI – MITOLOGIA CTHULHU I INNE 50

Jerzego Rzymowskiego idea krótka, mająca na celu wykazanie, że korzeni Mitów dopatrywać się można i w Skandynawii.

HIDALGOWIE I NIEŚMIERTELNI 51

Jakuba T. Janickiego i Tomasza Z. Majkowskiego genialny przygodowy scenariusz na papier przelany, celem wciągnięcia Was w intrygę, której dzieje sięgają głęboko w pokolenia, a przyszłość wcale nie jest jasna.

NAWIEDZONA WIEŚ 68

Tomasza Andruszkiewicza szkielecik scenariuszy o wiosce i Starych Dziadach Z Lasów – najpewniej z „kilkoma” młodymi.

LABIRYNT NR 6

szczęśliwy ojciec (redaktor naczelny):

Miłosz Brzeziński

trener i wychowawca (skład):

Tomek „Laisar” Fruń

wychowanie w duchu wszelkich „poprawności” (korekta):

Bartek

wizażyści (graficy):

Piotr Wyskok, Paweł Nartonowicz (ilustracje do scenariusza *Głębia*), Jerzy Rzymowski (ilustracja na II stronie okładki), Łukasz Matuszek (ilustracja na str. 136), Joe Abrakadabra (FanArt).

szpital porodowy (produkcja):

Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85

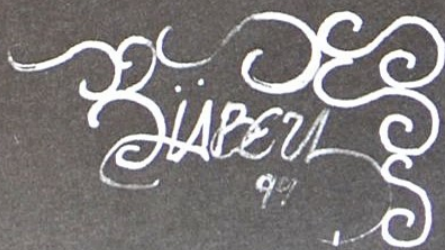
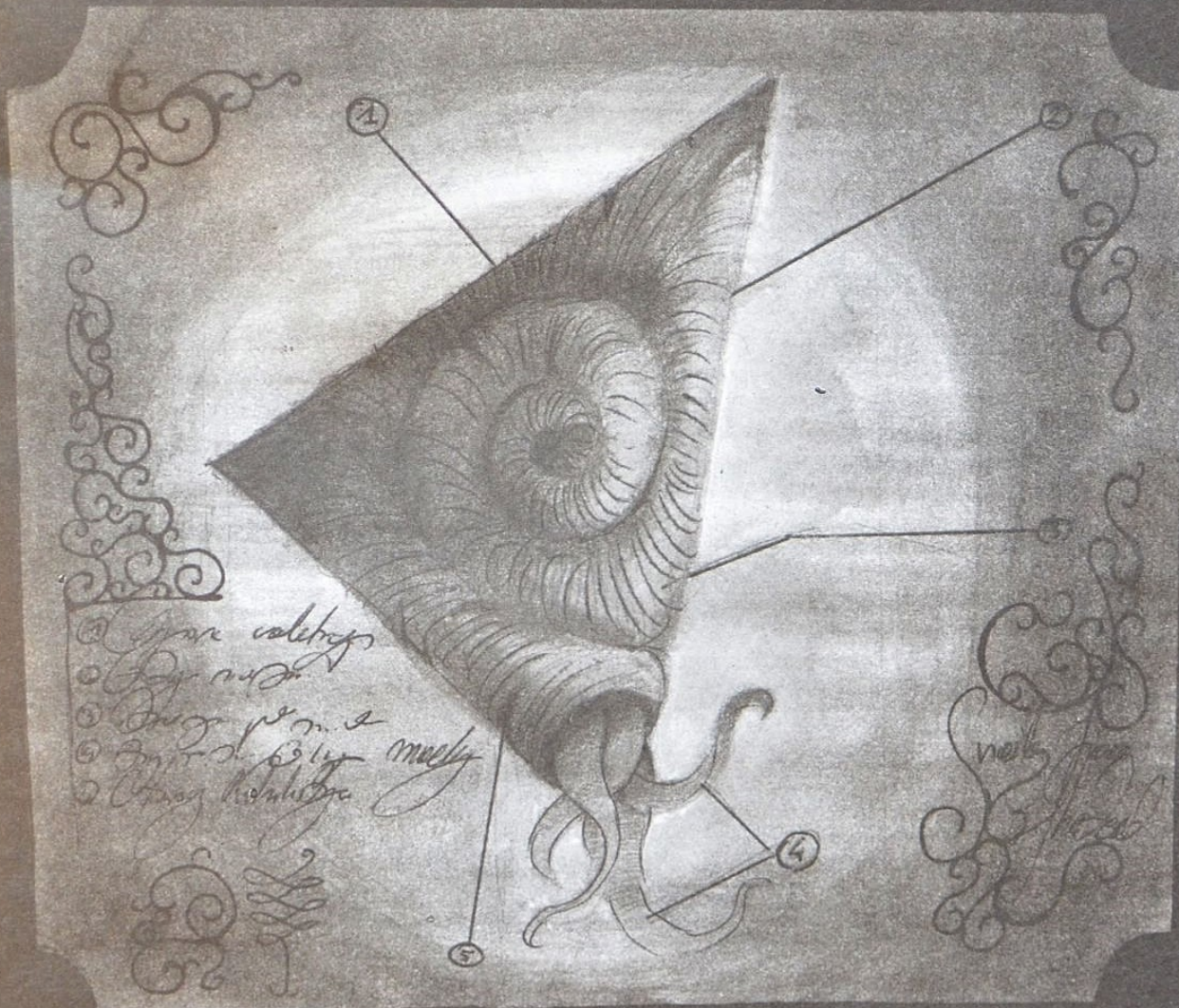
<http://www.mag.com.pl/>

ISBN 83-86572-74-4



OPALIZUJĄCE JASZCZURKI	69	UV	104
<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> hold dla Samathu, w postaci szkielecika scenariuszy o jaszczurkach.		<i>Jerzego Rzymowskiego</i> niezły szkielecik scenariusza. Kryminał o serii dziwnych morderstw, których rozwiązanie łączy się z... Hmm... „Słonecznym Patrolem“?	
STATUA	70	WAKACJE GEOLOGÓW	105
<i>Łukasza M. Pogody</i> graf fabularny dotyczący, jak sama nazwa wskazuje, pewnej dziwnej rzeźby, która to... Ach czego to ona nie potrafi!		<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> szkielecik scenariuszy o zgubnym wpływie grzybów na rozwój górnictwa.	
KOŃ I GARBUSEK	71	I MIĘDZYNARODOWY DZIEŃ POBOŻNYCH ŻYCZEŃ, CZYLI MÓJ WYMARZONY GRACZ W ZC	106
<i>Miłosza</i> scenariusz pełen dotyczący kłobuków i tego, że nietolerancja i wyzysk nie popłaca, a energia jądrowa sieje moralne spustoszenia.		<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> wykaz cech jakimi musiałby charakteryzować się gracz, dla którego mógłby poprowadzić coś częściej niż raz na trzy kwartały.	
PIERŚCIEN	76	WIELKA GRA	108
<i>Łukasza M. Pogody</i> graf fabularny o „złotym” pierścieniu wystarczająco wielkim, by narobić nieco zamieszania.		<i>Donata Szyllera</i> scenariusz ociekający okrucieństwem – tylko dla najtwardszych i tylko dla tych, którzy nie boją się stanąć po stronie Dobra.	
PODWÓJNY FRONT	77	VOODOO	116
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> szkielecik scenariusza o tym, co może kryć się za awariami na budowach autostrad.		<i>Jerzego Rzymowskiego</i> analiza problemu tytułowego i całkiem składna próba wpasowania go do <i>Zewu Cthulhu</i> .	
PÓLMROK	78	ZRÓB TO SAM	118
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> opis dramatycznych przeżyć wewnętrznych, mających uzmysłowić nam, że nie tylko ciemność bywa straszna. Już Półmrok może nieźle krwi napsuć!		<i>Jerzego Rzymowskiego</i> ambicje na powtórzenie sukcesu Adama Słodowego – o tym jak ze sklejki i kawałka drucika stworzyć własnego potwora i wpasować go do przygody.	
TA STRASZNA TECHNIKA	79	ZEGAR WUJA	119
<i>Macieja Jurewicza, Jerzego Rzymowskiego i Michała Słodniarka</i> spis przemyśleń o tym jak straszyć graczy wynalazkami techniki. Żeby nie czuli się np. zbyt pewnie w towarzystwie karabinu, czy tosterka.		<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> szkielecik przygód o problemach współczesnego zegarmistrzostwa i przechadzaniu się między światłami.	
RESZTKI Z PAŃSKIEGO STOLU	83	SKRÓT DO R'LYEH – WYDANIE SPECJALNE	121
<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> scenariusz spory z ilością fajerwerków powalającą specja od efektów specjalnych zatrudnionego przez Spielberga. Nastawcie się na to.		<i>Miłosza</i> dywagacje dla adeptów wyższych arkan Strażnikowania, nad tym, czy nie utrudnić sobie mistrzowania i nie przestać prowadzić drużyn.	
PSYCHOPAT(K)A	93	TAJEMNICA CZARNYCH PŁYT	124
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> analiza dogłębna problemu potworów, które na pierwszy rzut oka raczej budzą sympatię, niż chęć panicznej ucieczki z historycznym płaczem (co dzieje się niedługo potem).		<i>Tomasza Kreczmara</i> we współpracy z <i>Andrzejem Miskurką</i> szkielecik scenariusza o tym, że czasem lepiej dobrze się przyrzec nawet wtedy, gdy nam się tylko coś wydaje.	
SCENERIE PEŁNE GROZY	94	POLSKOJĘZYCZNE ZASOBY INTERNETOWE O ZC	125
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> opis biblioteki, antykwariatu, muzeum i laboratorium, dla wszystkich tych, którzy chcieliby paść na zał, zanim dobiórą się do następnej książki.		<i>Miłosza</i> zbiór stron www po polsku, dotyczących <i>Zewu Cthulhu</i> , a także adres listy dyskusyjnej i kanału IRC.	
SZKOŁA	95	SEKRET KRALITZÓW	128
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> „jajko Kolumba”, czyli szkielecik scenariusza o tym dlaczego szkoła może być jeszcze straszniejsza, niż zwykle. No tak, ale z drugiej strony przynajmniej się coś dzieje...		<i>Henry'ego Kutnera</i> opowiadanko szalenie klimatyczne oraz ramka <i>Miłosza</i> jak wykorzystać je w <i>ZC</i> .	
SPRAWA WĘŻOWYCH ŚWIATEŁ	96	SPIS CTHULHOWYCH ARTYKUŁÓW	130
<i>Jerzego Rzymowskiego</i> szkielecik dość rozbudowany na temat zagadki światełek na wzgórzach. „Oj, dana, dana! Nie są ci to świetlikowie...” jak zaśpiewałby pewnie zespół Mazowsze.		<i>Miłosza</i> mrówcza robota ze spisaniem wszystkich artykułów do <i>ZC</i> jakie na dzień dzisiejszy zagościły w publicystyce branżowej. Wraz z krótkim omówieniem.	
WALIZKA MARKA EDWARDA MORRISONA: Z DALA OD ZIEMI, Z DALA OD KONWENCJI	99	NOTKI O AUTORACH	132
<i>Łukasza M. Pogody</i> arcyciekawe dywagacje na temat konwencji <i>Zewu Cthulhu</i> i pytania jak się ich trzymać i właściwie po co.		Wspólne zestawienie informacji o autorach, którzy teksty do <i>ZC</i> publikowali już wcześniej w „Magii i Mieczu”, a zaistnieli też w tym Labiryncie.	
TAJEMNICZE PUEBLO	103		
<i>Tomasza Andruszkiewicza</i> szkielecik przygód dotyczący latania, studni i polipów. Faj.			

A w ramach, takich jak ta, poroziewanych po całym Labiryncie znajdziecie pomysły na to jak zaczynać swoje scenariusze: jak zapoznawać drużynę i wciągać ją w intrygę. Ramki nie mają nic wspólnego z tekstami ze strony, na której występują. Są takim dodatkiem do całości.





Tytuł *Hyperborea/Atlantyda*

Autor *Jerzy Rzymowski*

Rodzaj *kampania + nowy sposób narracji*

Opowieści sensacyjne, których podstawą jest teoria spiskowa dziejów, stały się przez ostatnie lata wyjątkowo popularne. Jedną z najczęściej powtarzających się tez jest kontakt rządów światowych mocarstw z cywilizacjami pozaziemskimi. Podstawowym przykładem jest tu oczywiście serial „Z Archiwum X”. Również „Zew Cthulhu” nie uniknął wpływu teorii spisku, gdy wydawnictwo Pagan Publishing wydało podręczniki z cyklu „Delta Green”.

Moja propozycja opiera się na innym założeniu – nie trzeba szukać rozwiniętej cywilizacji daleko w przestrzeni kosmicznej. Jej przedstawiciele żyją na ziemi – to opisywana w „Xiedze Bestyj” (str. 21-22) rasa Hyperborean.

Według opisów w XB, ta potężna niegdyś rasa uległa degeneracji i cofnęła się w rozwoju do epoki kamienia łupanego, gdy jej osiągnięcia zniszczyła epoka lodowcowa. Można jednak przyjąć inne założenie – Hyperboreanie wolą stworzyć taki wizerunek swojej rasy, na wypadek gdyby ktoś dowiedział się o ich istnieniu. Zresztą być może część ich rasy zachowała się właśnie w takiej postaci, odcięta od reszty i jej osiągnięć. Cywilizacja Hyperborean przetrwała epokę lodowcową i kolejny kaktizm, gdy zamieszkiwali Atlantyde. Co więcej, dzięki zaawansowanej technice potrafili się przygotować na nadejście zagłady legendarnej wyspy. W owym czasie dysponowali już możliwościami przetrwania i rozwoju pod wodą. Przez kolejne wieki opanowali podwodny świat i stworzyli podmorskie kolonie. Być może największa z nich mieści się w rejonie znanym jako Trójkąt Bermudzki...

Podczas ewolucji przez kolejne tysiąclecia umysły Hyperborean wykształciły nowe moce, które na powierzchni dopiero są odkrywane, a noszą potoczną nazwę psioniki. Szczególnie telepatia okazała się przydatna w porozumiewaniu się pod powierzchnią oceanów.

Hyperboreanie dysponują technologią organiczną uzyskaną dzięki ogromnej wiedzy z zakresu genetyki. Potrafili dostosować swoje organizmy do życia pod wodą, stworzyć całe miasta ze wzmocnionego genetycznie koralowca i w podobny sposób powołać do istnienia wszystko, co było im potrzebne do przetrwania w nowych warunkach, zbronią włącznie (głównie roślinne i zwierzęce symbionty).

Kiedy ludzie opanowali metody poznawania głębin morskich, siłą rzeczy wkroczyli na terytorium nowej Hyperborei. Mieszkańcy morskich głębin postanowili odwrócić uwagę „powierzchniowców” od swojego terytorium, a przy okazji dowiedzieć się czegoś więcej o tym, co dzieje się na Ziemi.

Ludzie wierzą w to, w co chcą wierzyć. Kiedy powstała plotka o wizytach istot z kosmosu, łatwo było zaaranżować wszystko tak, aby utwierdzić ludzi w ich przypuszczeniach. Być może nawet rządy, które prowadzą z nimi negocjacje, nadal wierzą, że Hyperboreanie nie pochodzą z tego świata. Szybko okazało się, iż podobieństwa między rasami są tak ogromne, iż mieszkańcy Hyperborei mogą podszywać się pod ludzi i swobodnie infiltrować ludzkość. Co więcej, korzystając ze swej wiedzy i dostępnej technologii, mogą zdobywać coraz większą władzę wśród

Ziemiian, zajmując ważne stanowiska w rządach i międzynarodowych organizacjach. A ludzie nie potrafią przyjąć do wiadomości ewentualności, że nie są sami na tej planecie. Co jednak się stanie, gdy wszystko się wyda? Ludzkość nie jest przygotowana na taki wstrząs.

A może Hyperborea i Atlantyda to dwie zupełnie odrębne cywilizacje – prastare, potężne i żądne władzy nad ludzkością; toczące w tajemnicy wojnę o strefy wpływów? Może już teraz rządy są tylko pionkami w grze potęg, o których ludzkość nie ma pojęcia?

Kim będą Badacze w tej kampanii? Mogą być agentami FBI czy innej agencji rządowej, do których docierają strzępki Prawdy, rozbudzające ich dociekliwość i mobilizujące do działania. Mogą być dziennikarzami na tropie sensacji lub zwykłymi, dociekliwymi poszukiwaczami wrażeń, którym nawet przez myśl nie przešlo, na co natrafiają.

Podobne kampanie nadają się doskonale do wprowadzenia nowego sposobu narracji, nazwanego roboczo „narracją serialową”. Przed rozpoczęciem prowadzenia Strażnik powinien przygotować sobie zarys kampanii z podziałem na odcinki:

- * „pilotowy” (wprowadzający Badaczy w akcję, pozwalający im poznać siebie nawzajem i ważnych BN-ów);
- * kilka (4-5) odcinków zupełnie (lub pozornie) nie związanych z głównym nurtem kampanii;
- * tzw. „cliffhanger” – tym mianem określa się w serialach odcinki będące punktami kulminacyjnymi fabuły (rozwijający wątki z „pilota”, wprowadzający Badaczy głębiej w fabułę) – jeden albo dwa scenariusze (połączone ze sobą na zasadzie – „ciąg dalszy nastąpi”);
- * kolejne odcinki (4-5) luźno obracające się wokół tematu;
- * koniec sezonu – rozwiązanie części zagadek z „cliffhangerów”, jednocześnie wprowadzenie paru nowych tajemnic, kilku istotnych wydarzeń dla przebiegu całej serii (np. pojawienie się lub śmierć ważnego BN-a).

Cały jeden sezon, krótszy niż w serialach telewizyjnych (aby nie znudzić graczy), trwa ok. 10-13 odcinków. Fajnym uprzyjemnieniem jest wybranie przez graczy obsady „serialu” – aktorów, którzy wyglądają jak ich postacie (można wtedy na kartę postaci wkleić zdjęcie z czasopisma) – łatwiej sobie wyobrazić Badaczy i BN-ów, lepiej można wczuwać się w klimat. Można nadać tytuły kolejnym odcinkom – scenariuszom. Z każdym kolejnym sezonem Badacze będą odkrywać kolejne fragmenty układanki – kto wie, które z nich są prawdziwe, a ile podłożono, aby wprowadzić ich w błąd. Z każdym krokiem wszystko będzie się stawało coraz bardziej zagmatwane i niebezpieczne, pewnych rzeczy nie da się już jednak ukryć, ani nie będzie można im zaprzeczyć. I wreszcie nadejdzie punkt kulminacyjny – kontakt z obcą cywilizacją. A może z armią, która wodziła wszystkich za nos, aby ukryć kolejne swoje tajne projekty...

Strażnik Tajemnic rozgrywa scenariusz z każdym Badaczem osobno, wprowadzając każdego z nich do akcji z innego punktu. Wszyscy Badacze spotykają się dopiero na końcu, w miejscu, gdzie ma nastąpić punkt kulminacyjny przygody, i muszą połączyć siły, gdyż każdy dysponuje innymi wiadomościami, koniecznymi do odniesienia sukcesu. W praktyce oznacza to kilka sesji dla pojedynczych Badaczy i jedną, kończącą scenariusz, dla wszystkich.

JeRzy



Tytuł *Brydź z najgorszym wrogiem*

Autor *Tomasz Andrzejewicz*

Rodzaj *szkielecik*

Wprowadzenie: Badacze pojawiają się na przyjęciu antykwariusza, który jest zażartym wrogiem zawodowym jednego z nich. Po długich pertraktacjach zgodził się odsprzedać Badaczowi plik papierów, które najprawdopodobniej stanowią dużą część lub nawet całość mało znaczącej ogólnie, ale bardzo ważnej dla naszych bohaterów Księgi Mitów. Kupił je na najważniejszej w Nowej Anglii, cyklicznie organizowanej aukcji antykwarycznej w Bostonie; nie należał do obrębu jego zainteresowań i najprawdopodobniej nie zdaje sobie sprawy z ich treści, ale wykorzystał nieobecność Badacza (przymusowe leczenie nadszarpniętych nerwów?) i przelicytował wszystkich, by zdobyć coś, co wydawało mu się bardzo cenne dla jego zacieklego wroga. Teraz zgodził się na transakcję, choć okoliczności wybrał najgorsze dla naszego bohatera – zaprosił ludzi „z branży”, żeby na ich oczach pognać przeciwnika i zmusić do odegrania sceny z prośbą o odstąpienie papierów. Chce w ten sposób udowodnić swą wyższość; zamierza droczyć się z Badaczem, a nawet pastwić się trochę nad nim, choć nie posunie się oczywiście do odmówienia zawarcia transakcji – niczego więcej by nie osiągnął, a wyrobiłby sobie tylko opinię „psa ogrodnika”, który sam nie skorzysta, ale nie da innym.

Badacze szykują się do przyjęcia, żartując z towarzysza, którego grobowy nastrój pasowałby bardziej do pogrzebu niż zapowiedzianego „brydża”; już mu wyperswadowali wszelkie pomysły z symulowaniem choroby czy wykręceniem się śmiercią kogoś z rodziny – wydaje się, że pójście na przyjęcie jest jedyną przelkniętą metodą zdobycia księgi, dlatego też naklonili go do przelknięcia tej gorzkiej pigułki. Poszło im tym łatwiej, że Badacz-antykwariusz doskonale wie, iż odwleknięcie sprawy teraz i tak skończyłoby się w ten sam sposób, a im później, tym bardziej rozdrażniony i złośliwy mógłby być gospodarz.

Sceneria i wydarzenia: Na przyjęciu nie rozmawia się o niczym innym, jak tylko o sprawach fachu antykwarycznego; oczywiście tematem dnia jest oczekiwana transakcja i tryumf gospodarza. Obiekt tak przez Badaczy pożądaną stoi w szklanej gablocie przy oknie na ogród, na której padające promienie słońca rozszczepiają się, tańcząc tęczowymi blaskami i ściągając wzrok wszystkich zgromadzonych. Po raz pierwszy bohaterowie mogą obejrzeć go bezpośrednio, choć oczywiście o wzięciu do rąk nie ma mowy; już pierwsze spojrzenie wystarczy, by stwierdzić, że jest to rzeczywiście co najmniej połowa poszukiwanej księgi. Gospodarz specjalnie omija w rozmowach ten temat; widać, że chce maksymalnie przeciągnąć chwilę swojego zwycięstwa. W pewnym momencie w uchylonym oknie miga cień człowieka, słychać trzask szkła i księga znika. Zdezorientowanie, zamieszanie, szum. Bładość gospodarza i szok malujący się w jego oczach dowodzą, że to nie był jego pomysł, nasz Badacz także stoi sparaliżowany i choć próbuje, nie może wyjąkać ani słowa.

Bohaterowie powinni natychmiast ruszyć za rabusiem, porywając po drodze swojego osłupiałego kompana. Złodziej przebiegnie przez ogród, wskoczy do stojącego po drugiej stronie samochodu i wystartuje, wzbudzając kłęby kurzu. Potrzeba samochodu i rajdowej jazdy, by podążyć za przestępcą. Nie uda się go dogonić, ale Badacze raczej go nie zgubią; ścigany wyjedzie z miasta, dojedzie do opuszczonej farmy, wyskoczy z samochodu i wbiegnie do budynku. Jego przewaga powinna wynosić około pół minuty.

Badacze wbiegną do domu, przygotowując broń; powinni się rozdzielić tak, by część z nich okrążyła budynek i sprawdziła, czy

złodziej nie spróbuje wydostać się z drugiej strony i umknąć do lasu. Wewnątrz panuje wszechobecny kurz i brud; widać, że dom stoi opuszczony od lat. Zdany test *nastuchiwania* pozwoli stwierdzić, że z pierwszego piętra dochodzi ledwo słyszalne buczenie i ciche trzaski jak od elektrycznych wyładowań. Podłogę zaściela warstwa kurzu, na której odbiły się ślady pospiesznych kroków; na początku korytarza jest ich dużo, tak jakby złodziej nie mógł się zdecydować, gdzie się ukryć, nawet drzwi do piwnicy są otwarte tak, jakby tam zaglądał, jednak zamiast schodów, prowadzących na dół, ziele czarna pustka. Od płataniny śladów odrywa się jeden trop, który wyraźnie przemierza cały korytarz i prowadzi do głównych schodów na górę. Na pierwszym piętrze trop wiedzie do salonu, tu buczenie i trzaski są już normalnie słyszalne. Badacze zapewne wejdą do tego pomieszczenia; dziwne dźwięki dobiegają od wielkiego (na pół ściany) kryształowego lustra, które, obserwowane z boku, pokazuje normalne odbicie, ale gdy stanie się dokładnie przed nim, widać przez nie, jak przez okno, niemal czarne, jakby zamglone skaliste pustkowia, oświetlane jedynie słabą luną, bijącą znad horyzontu. To lustro właśnie jest źródłem dziwnych dźwięków, dodatkowo jego ramy jarzą się bardzo słabym, niebieskim światłem. Ślady w kurzu kręcą się trochę na środku, prowadzą do połowy drogi do kominka, zawracają, dochodząc do wytłuczonego okna (na zewnątrz dokładnie pod nim leży drabina i stoi już najprawdopodobniej jeden z Badaczy, kręcący przecząco głową na pytające spojrzenia), znów zmieniają kierunek i prowadzą tropem do kanapy stojącej pod zwierciadłem. Na obiciu mebla jest wyraźny ślad buta skierowany w stronę tego niesamowitego, buczonego i trzeszczącego „okna”, kolejny odznaczył się na małym występie przed nim. Ten ostatni ślad jest przecięty na pół taflą szkła, druga jego część znajduje się po przeciwnej stronie.

Możliwe wytłumaczenia: Księgę ukradł pomocnik okultysty, pożądaną jej chyba jeszcze bardziej niż nasz bohater, a którego środki finansowe nie pozwoliły na wygranie aukcji. Ucieczka rabusia była dopracowana do ostatnich szczegółów, a dom przygotowany do zlikwidowania ewentualnego pościgu. Ślady na kurzu przygotowano wcześniej, złodziej po przybyciu na miejsce skoczył po prostu w czarną czeluść piwnicy na przygotowane tam worki z piaskiem. Na miejscu czekał na niego czarownik, wpuścił go do kryjówki wygrzebanej pod piwnicą, zamknął kłapę i dokończył rzucanie czaru aktywującego znajdujące się w salonie lustro; na zwierciadło zostało dawno temu rzucone zaklęcie *Create Limbo Gate* (patrz: *Zew Cthulhu*, Sed.); okultysta, który używa jako kryjówki piwnicy opuszczonego domu, rozpoznał je i nauczył się obsługiwać tę Bramę. Przejście jest jednokierunkowe. Jeśli Badacze wejdą w lustro czeka ich długa i niebezpieczna droga powrotna (ciekawe sugestie w podręczniku przy opisie czaru), a potem podjęcie od dawna wystygłego tropu ukradzionej księgi.

Drugie rozwiązanie jest takie, że księga należała do pewnego małego, choć prężnego kultu związanego z Mitami (preferowany Nyarlathotep); wywędrowała z jego siedziby dzięki akolicie o lepkich palcach, który sprzedał papiery na aukcji; członkowie nie mogli odbić jej, aż do czasu spotkania u antykwariusza, kiedy została w końcu wyciągnięta z sejfu. Złodziej, który do owego kultu należy, celowo wolno uciekał pościgowi, żeby wszyscy związani blisko ze sprawą (podejrzewał, że rzuca się za nim właśnie ci, którzy o tomie tym wiedzą za dużo) podążyli za nim. W opuszczonym domu podreptał trochę na boki, zanim wbiegł w Bramę w zwierciadle, żeby brak oznak zastanawiania się nie zasiał w goniących go niepewności. Brama prowadzi na ciemną stronę Księżyca, tam czekają już Księżycowe Bestie, mające za zadanie pochwycić pojawiających się za uciekinierem wrogów. Jeśli Badacze podążą przez lustro, czeka ich niemiłe spotkanie z dwoma potworami, walka (ewentualnie ucieczka) i długa droga do domu – największą szansę powodzenia ma chyba zakradnięcie się na którąś z Czarnych Galer i przepłynięcie do Krainy Snów, a stamtąd z powrotem na Ziemię.



Tytuł

Wychowankowie przedwiecznych
nietypowe postacie.....

Autor

Jerzy Rzymowski.....

Rodzaj

prost. m. kampanie.....

Zdarza się, że przez sesję lub kilka gracze mają ochotę odpocząć od normalnego biegu kampanii i poeksperymentować z nietypowymi postaciami. Oto pomysł na dłuższy cykl scenariuszy, w których można wcielić się w stworzenia nie do końca z tego świata.

Drużyna prowadzona w tej kampanii nie powinna być zbyt liczna – góra cztery osoby, aby zebranie ich nie stanowiło zbyt wielkiej trudności. Powinny to być postacie zupełnie różne, a ich pierwsze spotkanie powinno sugerować, że nie był to przypadek – właśnie tak miało być. Po pierwszym, przypadkowym i niezobowiązującym spotkaniu powinno nastąpić drugie czy trzecie, aż Badacze uświadomią sobie, że los nieubłaganie pcha ich ku sobie i być może powinni nawiązać bliższą znajomość. Może się np. zdarzyć, że dziwnym zbiegiem okoliczności wszyscy Badacze znajdą się w tej samej windzie w wielkim biurowcu i wspomni na winda zechce na dłuższy czas utknąć między piętrami. Oczywiście gracze zrzucą to zapewne na karb dziwnego rozumowania Strażnika Tajemnic, który ima się najdziwniejszych sposobów, aby połączyć bohaterów w drużynę.

Z rozmów prowadzonych między Badaczami powinny wynikać dwie łączące ich cechy. Po pierwsze: wszyscy od dłuższego czasu cierpią na nawracające koszmary. Pojawiają się w nich dziwne postacie odprawiające jakieś odrażające rytuały, zagadkowe miasta o niezwyklej architekturze, stworzenia nie znajdujące odpowiedników w rzeczywistości. Najbardziej uporczywie powtarza się sen, w którym dany Badacz spogląda w lustro i widzi swoją twarz zniekształconą w pysk jakiegoś dziwaczного stworzenia (np. kotałaka). W każdym przypadku stworzenie wygląda podobnie, a w jego rysach pojawia się coś charakterystycznego dla twarzy danego Badacza.

Po drugie: wszyscy Badacze są sierotami i nigdy nie poznali swoich rodziców.

Wkrótce nastąpi wydarzenie, które nada oblicze całej rozpoczynającej się kampanii. Dokładnie tej samej nocy wszyscy Badacze przejdą tajemniczą przemianę, która nada im wygląd postaci ze snów.

Wszystko odbędzie się na zasadach zbliżonych do tych, jakie opisane są przy Wychowankach Przedwiecznych w Xiędze Bestyj, na str. 50-51. Współczynniki Badaczy ulegną zmianie, nie powinny one jednak być aż tak wysokie, jak podano w XB, aby nie zaburzyło to równowagi gry. Bohaterowie staną się pod pewnymi względami znacznie potężniejsi, nadal jednak powinno być możliwe ich pokonanie – tym bardziej że w dalszym toku kampanii niejeden przeciwnik będzie się starał to osiągnąć.

Co teraz zrobisz nieszczęśliwy Badacz? Stałeś się odmieniec – istotą, która musi żyć w ukryciu, z dala od bliskich – ba, od kogokolwiek. Możesz liczyć na paru sojuszników – ludzi, których spotkało to samo, co ciebie. Gdzie jednak szukać ratunku? Czy przyjdzie ci spędzić w tej przeklętej postaci całe życie? Jeśli gdzieś się pojawisz, wzbudzisz strach i nienawiść, jakie towarzyszą wszystkiemu co obce, nieznanne, niezrozumiałe. Czy ktokolwiek zechce ci pomóc? Gdzie będziesz jadł, spał, mieszkał; gdzie będziesz szukać odpowiedzi na swoje wątpliwości?

Badacze bardzo szybko przekonają się, że odpowiedź na te pytania nie będzie łatwa. Szczególnie, jeśli ktoś zobaczy ich w obecnej postaci i wokół mutantów wytworzy się atmosfera niezdrowej fascynacji. Będą tropieni dniem i nocą przez amatorów mocnych wrażeń i goniących za sensacyjnym materiałem dziennikarzy. Wkrótce zaczną ich tropić policja, a co gorsza także, co można łatwo przewidzieć, tajne organizacje rządowe, podejrzewające możliwość nawiązania kontaktu z obcą cywilizacją. Poruszanie się i dotarcie do miejsc, w których udałooby się znaleźć wskazówki, dotyczące ich strasznego losu, stanie się dla Badaczy nieznośnie trudne, ograniczone praktycznie tylko do przemierzania się nocą przez ciemne zaułki; do tylnych wejść, dachów i kanałów.

Badacze mogą na swej drodze spotkać inne istoty ukrywające się przed społeczeństwem. Czy znajdą wśród nich sprzymierzeńców, czy też ich cele okażą się zupełnie sprzeczne? Może bardziej doświadczone istoty nocy będą chciały wykorzystać bohaterów do własnych celów?

Dalej idący Strażnicy Tajemnic mogą nawet zaryzykować połączenie w tej kampanii wątków zaczerpniętych Mitów Cthulhu z motywami występującymi w Świecie Mroku. Nagle okaże się, że Badacze nie są jedynymi odszczepieńcami – ich nieszczęście otworzy przed nimi świat pełen takich istot, fascynujący i niebezpieczny. Będą zapewne zmuszeni do opowiedzenia się po jednej ze stron: tych, którzy wykorzystują ludzkość i traktują ją jako bydło, lub tych, którzy występują w jej obronie, chociaż sami ludzie się ich wyparli. Niewątpliwie wśród rozmaitych napotkanych istot znajdą się i takie, które będą mogły dać bohaterom wskazówki na temat losu, jaki ich spotkał. A może natrafią na więcej stworów, które doświadczyły podobnych przeżyć? Czy jednak stwory te zachowały chociaż resztkę człowieczeństwa? Czy ludzkie odruchy uda się zachować samym bohaterom – jeszcze niedawno członkom społeczeństwa, które teraz bezlitośnie tropi ich i zmienia w zaszczute zwierzęta.

Świat Mroku (systemy Wampir: Maskarada, Wilkołak: Apokalipsa i inne) oferuje graczom możliwość wyboru wcielania się w różne niezwykle istoty. W tej kampanii gracze zaczynają grę zwykłymi ludźmi, a ich przemiana odbywa się wbrew ich woli i chęci. Groza i wewnętrzne rozdarcie staje się w takim przypadku o wiele większe, niż gdy odbywa się to z wyboru, ponieważ fakt przemiany jest pełnym zaskoczeniem dla gracza. Musi on na nowo poznawać swój organizm, zdolności i moce, które pojawiły się wraz z przekształceniem i czekają, aż nauczy się je wykorzystywać. Opanowanie nowych umiejętności będzie wymagało ćwiczeń, ciągłych eksperymentów z granicami nowych możliwości, które zna tak naprawdę tylko Strażnik Tajemnic. Dlatego właśnie kampania może dostarczyć wielu niezapomnianych wrażeń, szczególnie graczom, którzy starannie wcielają się w swoje role.

Przypuśćmy, że jakimś trafem badacz X np. w ciemnej uliczce jest świadkiem mordu dokonanego przez jakąś nieludzką istotę. Następnego dnia wszyscy mówią o niezwykle okrutnym przestępstwie. Na dodatek policja podejrzewa o popełnienie zbrodni Badacza Y (oczywiście świadek zbrodni i podejrzany nie znają się). Teraz pozostaje tylko pytanie, czy Badacz X ujawni swoją tajemnicę; czy pomoże badaczowi Y rozwiązać zagadkę i oczyścić się z zarzutów. Twoja w tym głowa, Strażniku.

Ania Doborzyńska



Tytuł *Na drodze pośród nocy.....*

Autor *Łukasz M. Pogoda.....*

Rodzaj *graf fabularny.....*

Poniższy graf jest oparty na pomysśle Michała Madeja, który wykorzystano i opracowano za jego zgodą.

Start: Poniższy graf można wykorzystać wyłącznie w scenerii XX wieku i tylko wtedy, gdy Badacze podróżują samochodem. Aby poniższa historia mogła się rozpocząć, musi być bezksiężycowa noc, a bohaterowie graczy muszą gdzieś jechać pustą, wąską drogą przez gęsty las (cel podróży jest nieistotny, dlatego graf ten można włączyć w obręb dowolnej innej historii). Strażnik może od razu wprowadzić Badaczy w główny wątek, który rozpoczyna się w 1., do którego można dojść także okrężną drogą przez spotkanie opisane w punkcie 11.

1. Na samym początku należy zaznaczyć, że graf ten wyjątkowo składa się tylko z jednego wątku, który jedynie obudowano różnymi dodatkowymi spotkaniami. Głównymi efektami są niepewność i strach przed ciemnością. Jak mówi autor głównego pomysłu, Michał Madej, na początku gracze muszą poczuć się zagubieni, warto nawet im zasugerować, że zabłądzili. Dopiero lekko załęknięni Badacze mogą zostać postawieni w obliczu dziwnych zjawisk, opisanych w punktach 12., 13. oraz 14. W czasie pierwszych dwóch spotkań należy budować atmosferę niepewności, prezentując je jako ulotne i szybko niknące w mroku za samochodem widoki. Żaden z Badaczy nie może ufać swoim zmysłom, żaden z nich nie może mieć pewności – tu im coś mignie, tam im się coś przywidzi. Aby zyskać pewność, należałoby się zatrzymać, pójść w las... Jednak dopiero spotkanie numer 14. musi ich do tego sprowokować. Gdy tylko nasi bohaterowie przestaną stanowić grupę, kiedy tylko choć jeden z nich oddali się od reszty, należy natychmiast przejść do 2. Nie wolno im pozwolić przystąpić do oględzin jakiegokolwiek znaleziska! Gdyby bohaterowie graczy już w czasie wcześniejszych spotkań cofali samochód, oświetlali otoczenia reflektorami lub latarkami, zatrzymywali się i wysiadali z wozu, zastanawiając się nad podjęciem poszukiwań, można przyspieszyć wydarzenia z punktu 2.

2. Nagle przed stojącymi na drodze Badaczami i ich wozem pojawiają się światła jakiegoś szybko zbliżającego się samochodu. Nieznajomy kierowca zatrzyma się w pewnej odległości przed wozem Badaczy. Dla podtrzymania napięcia – w miarę możliwości – należy zadbać o to, aby bohaterowie graczy byli oślepieni snopami światła z zapalonych reflektorów obcego samochodu. W chwilę później Badaczy pozdrowi męski głos. Niewidoczny mężczyzna zapyta o woskową figurę kobiety, która – jak mówi – wypadła mu jakiś czas temu z samochodu i być może roz-włóczyła się po drodze. Gdyby doszło do spotkania 14., pytający szybko zauważy nogę i ją zabierze, po czym zapyta o pozostałe części. Nieznajomy może zbliżyć się nieco do wozu naszych bohaterów, a może nawet się o niego oprze – Badacze znajdą potem na samochodzie czerwony odcisk jego dłoni. W sumie bohaterowie graczy mają teraz tylko dwie możliwości: Mogą obcego zaatakować – w takim wypadku przejdź do 4. Mogą też starać się zachować dystans, chcąc się szybko wycofać. Miejmy nadzieję, że wystraszeni Badacze nie zareagują agresywnie, ani nie będą z miejsca strzelali – jakiegokolwiek rozwiązanie tej zagadki zniszczy całą grozę i atmosferę niepewności. Pewne rzeczy po prostu lepiej zostawić w ukryciu i dlatego warto Badaczami tak pomanipulować, aby pozwolili mężczyźnie się oddalić. Jeśli bohaterowie zachowają dystans, przejdź do 3.

3. Obcy pożegna się z Badaczami, podziękuje za wszelkie informacje i szybko odjedzie. Nikt nie ujrzy jego twarzy zbyt wyraźnie i nikt nie będzie potrafił go dokładnie opisać. Bohaterowie graczy zapewne po chwili również wyruszą w dalszą drogę, a w czasie jazdy napotkają inne przerażające rzeczy, takie, jak plamy krwi na drodze i zakrwawiona siekiera na poboczu. Można im też podrzucić papiery z punktu 5. Poza tym Badacze przed wyruszeniem w dalszą drogę mogą zauważyć w świetle laterek czerwone plamy na karoserii. Tak czy owak, bohaterowie graczy muszą poczuć, że coś tu nie gra, że czegoś nie wyjaśnili do

końca. Może zduszą w sobie poczucie winy i pojadą dalej – w takim wypadku możesz przejść do spotkań z 7., 10. lub 11. (niektóre z ich odgałęzień splatają się ze sobą). Możliwe, że Badacze pod wpływem wyrzutów sumienia zmieniają zdanie, zawrócą i ruszą w pościg, co uwzględniono w 6.

4. Strażniku! Nie podajemy gotowego rozwiązania tego odgałęzienia grafu. W razie ataku na nieznajomego nie ułatwiasz swoim graczom zadania, a to, co znajdą w samochodzie (krew lub woskowe figury, wszystko lub nic), zależy wyłącznie od ciebie. A teraz radź sobie sam!

Grafy Fabularne do gry Zew Cthulhu

Łukasz M. Pogoda

Jak używać grafów?

Korzystając z takich grafów, jak obok, warto mieć na uwadze kilka kwestii. Przede wszystkim, jeśli decydujecie się na wykorzystanie jednego z gotowych pomysłów, opracujcie go we własnym zakresie. Obierzcie jeden z możliwych wątków i przynajmniej rozrysujcie sobie na małej karteczce jego graf, zaznaczając kolejność, w jakiej następują wydarzenia wchodzące w skład danej historii. Poszczególne węzły możecie ponazywać pojedynczymi słowami, które ułatwią wam orientację w całości, na przykład „droga, noc -> staje samochód -> postaci -> etc.”. Nie bójcie się też modyfikować grafów we własnym zakresie – to przy okazji pomoże wam zapamiętać. Pamiętajcie też, że raz użyte drzewko niemal na pewno nie będzie się już nadawało do ponownego wykorzystania przez wiele, wiele sesji, nawet, jeśli wykorzystacie tylko skromny jego kawałek. Istnieją co prawda grafy pozwalające wielokrotnie zapętlać w swoim obrębie akcję, jednak kluczowe sceny muszą pozostać unikatowe. Poza tym wybrane sceny z grafów możecie dowolnie włączać w swoje przygody, ale to chyba jest oczywiste. Powodzenia i do dzieła!



5. Bohaterowie znajdują na drodze jeden lub kilka arkuszy papieru. Domyślni gracze nie powinni mieć wątpliwości, co do jego pochodzenia – ktoś inny, jak spotkany przed chwilą nieznajomy, mógłby zostawić na drodze nowiutką ulotkę? Dla dodania efektu można przyjąć, że karta jest poplamiona czymś czerwonym. Kartonik może reprezentować jedną z dwóch rzeczy: 15. lub 16.

6. W zależności od umiejętności Badaczy i ich pomysłów, szybkości ich samochodu i uznania Strażnika pościg może się zakończyć sukcesem lub porażką. W razie sukcesu i ewentualnego ataku Badaczy przejdź do 4. Jednak lepiej, aby im się nie udało. Zresztą gdyby Badacze ujechali już znaczny kawałek drogi przed zmianą decyzji, trudno uwierzyć, że udałoby im się w ciemnym lesie kogoś dogonić i złapać. W razie niepowodzenia Badacze będą musieli jakoś znieść gorzkie porażki, choć można im na osłodę przedstawić 7.

7. W trakcie dalszej jazdy w pierwotnym kierunku podróży bohaterowie graczy nagle ujrzą na poboczu drogi samotny samochód. Jeśli Badacze zatrzymają się, aby go obejrzeć, okaże się, że jest pusty i otwarty. Patrz 8. lub 9.

8. Grzebiących w obcym samochodzie Badaczy nagle zatrzyma damski okrzyk: „Hola, panowie, co wy wyprawiacie?”. Oto wróciła właścicielka samochodu – skąd, tego nikt nie wie, choć ubranie w lekkim nieładzie i zmierzwiłone włosy mogą wiele sugerować. Co z tego spotkania wyniknie, zależy już od Strażnika. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

9. W trakcie oględzin pustego wozu nagle pojawi się trzeci automobil i wydarzy się 10. Zanim to nastąpi Badacze mogą się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy: Kierowca jest kobietą (w schowku jest szczotka pełna długich blond włosów i jakieś damskie bibeloty).

Raczej majątną – samochód jest dość kosztowny. I ktoś do niej pisuje gorące listy miłosne (jedną próbkę twórczości jej kochanka można znaleźć gdzieś w aucie). Pamiętajcie, że wielbiciel kobiety może się okazać jednym z gorętszych tropów w tej historii.

10. Z samochodu wysiądzie szeryf, który władczy głosem każe wysiąść Badaczom z samochodu (jeśli jeszcze tego nie zrobili) i unieść ręce do góry (w latach 90. każe im paść na ziemię). W razie oporu będzie strzelać. W tym czasie jego pomocnik przeszuka Badaczy, zabierze im broń i skuje. Wkrótce okaże się, że nasi bohaterowie są uważani za sprawców brutalnego mordu na młodej kobiecie, którego dokonano w okolicy. Na świeże zwłoki ofiary godzinę temu przypadkiem natknęła się para nastolatków, a Badacze – jedyni obcy, przebywający o takiej porze w takiej okolicy – doskonale nadają się na podejrzanych. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

11. Z samochodu wysiądzie mężczyzna – jak się potem okaże – bardzo porządnie i elegancko ubrany, który w pośpiechu zacznie wypytywać naszych bohaterów. Obcy będzie chciał się

Badacze poznali się podczas leczenia w tym samym szpitalu psychiatrycznym, po wcześniejszych trudnych przejściach (ethulhowych czy jakichkolwiek innych). Teraz są gotowi dać z siebie wszystko, żeby już tam nie wrócić.

JeRzy

Badacze, prowadzący poszukiwania związane z Mitami, poznają się w bibliotece, przy półce z książkami o tematyce okultystycznej (to akurat wskazane dla dwóch Badaczy, aby sytuacja nie była zbyt naciągana).

JeRzy

dowiedzieć, czy Badacze spotkali po drodze jakiś samochód. Mężczyzna bowiem szuka swojej żony, która niespodziewanie wyjechała, nie wiedząc, że jej mąż już wrócił do domu. Nieznajomy podejrzewając, że żona go zdradza, postanowił za nią pojechać i zgubił jej ślad dopiero tutaj. Jeśli okaże się, że Badacze nic nie wiedzą, obcy szybko się pożegna i ruszy dalej. Wkrótce potem nasi bohaterowie mogą napotkać 7. O ile Badacze nie natkną się w tymczasem na szeryfa, można potem zaaranżować jeszcze jedno spotkanie, wykorzystując główny wątek rozpoczynający się w punkcie 1, oczywiście pod warunkiem, że już go nie wykorzystano. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

12. Jednemu z bohaterów nagle mignie na poboczu ludzka ręka albo jakaś przypominająca ją kształtem gałąź. Co więcej, chyba miała ona na palcu pierścienek, który błysnął w świetle reflektorów. Badacz jednak nie może mieć żadnej pewności, gdyż nikt inny nie potwierdza jego spostrzeżenia (można zasymulować kilka nieudanych testów Spostrzegawczości).

13. W trakcie jazdy samochodem Badacze zauważą nagle przebiegającego przez drogę psa/wilka, który niesie za włosy ludzką głowę. Dla dodania napięcia można wykonać testy Spostrzegawczości lub Pomysłowości (niektórzy Badacze mogą się nie zorientować, co widzą). Ci, którzy zauważą zwierzę i jego łup, stracą 0/1k2 Punktów Pocztałości. Tymczasem zwierzę szybko zniknie pośród drzew.

14. Badacze zauważą w świetle reflektorów leżącą pośrodku drogi ludzką nogę. Na ten widok nasi bohaterowie powinni się zatrzymać i wysiąść z samochodu (niekoniecznie wszyscy – pewnie zrobi to tylko najodważniejszy z nich, ale to wystarczy).

15. Znaleziony arkusz jest plakatem salonu figur woskowych. Widnieje na nim nazwisko właściciela i adres, który zapewne zainteresuje Badaczy niezależnie od wyników ewentualnego pościgu. Niestety, podany adres to fałszywy (czy aby na pewno?) trop – na ulicy, którą wymieniono na ulotce, nie ma budynku o takim numerze i nigdy nie było. Ostatni dom ma numer o dziesięć niższy i mieści się w nim stary magazyn, który dwa tygodnie temu kupił sympatyczny, ale nieco naiwny protestancki duchowny w średnim wieku, z zamiarem otwarcia w magazynie kaplicy. Czy nikt nic nie wie o salonie figur woskowych? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

16. Karta papieru jest ulotką reklamową objazdowego pokażu osobliwości opisanego w punkcie 2. grafu „Statua”. Strażniku! Jeśli masz zamiar wykorzystać również wątki z grafu „Statua”, to możesz przyjąć jeszcze inną hipotezę tyczącą pochodzenia opisanej tam figury. Przecież posąg może być prezentem od ludzi z salonu figur woskowych, którzy rozstając się z teatrykiem, zostawili ją jego właścicielowi. Tylko dlaczego? Jak kamienna figura trafiła do salonu figur woskowych? Zadanie znalezienia odpowiedzi na te pytania pozostawiamy już Strażnikowi. A teraz radź sobie sam!



Tytuł

Dekalog Cthulhiani czyli
10 przykazań dla graczy
w Zew Cthulhu

Autor

Dominika Maria de Lorenzani ...
i Maciej Jurewicz

Rodzaj

poradnik

**UWAGA! PONIŻSZY ARTYKUŁ
PRZEZNACZONY JEST DLA GRACZY.
MISTRZU GRY: JEŚLI NIE CHCESZ PSUĆ ZABAWY
SOBIE I SWOJEJ DRUŻYNIE – NIE CZYTAJ GO.**

Pewnego dnia przyszedł do nas Miłosz i powiedział, że mamy mu napisać artykuł o tym, jak należy grać w *Zew Cthulhu*. Jako patentowane lenie zapytaliśmy, dlaczego akurat nam tym głowę zawraca, na co on stwierdził, że jesteśmy jego najlepszymi graczami i mamy podzielić się naszą wiedzą z innymi. Wzięci pod włos takim dictum, zabraliśmy się do roboty. Po pierwsze przypomnieliśmy sobie wszystkie te mrozące krew w żyłach sesje u Miłosza [dzięki, chłopaki – Miłosz], wszystkie nasze wspaniałe pomysły, (nie)liczne błędy, o których też wspomnimy. Po wielu trudach i znoju oraz nie przespanej nocy stworzyliśmy Dzieło. I tym oto sposobem macie przed sobą (uwaga, uwaga) 10 Przykazań Badacza Tajemnic.

No może z tym „Dziełem” to lekka przesada, zaś Dziesięcioro Przykazań brzmi może trochę zbyt dumnie, niemniej staraliśmy się przekazać wam parę rad, które mamy nadzieję sprawią, że będziecie się tak dobrze, jak my u Miłosza. Strażnicy zaś okażą łaskę i pozostawią Wam te parę Punktów Poczytalności, dzielących Badaczy od ostatecznego Szaleństwa.

1. WYBIERZ WŁAŚCIWĄ POSTAĆ

Na początku jak wiadomo zawsze jest chaos. Następnie powoli wyłania się z niego twoja postać. Nie wiadomo, czy uda się jej przeżyć spotkanie ze Starszymi Istotami. Nie wiadomo czy po tym, co zobaczy, nie spadnie na dno Otchłani Oblędu. Szanse nie są równe dla wszystkich. Jedni przepadają od razu, inni mogą pożyć dłużej. Drogi Graczu, zastanów się: czy chcesz zagrać w *Zew* tylko raz, czy też liczysz na to, że twój Badacz przetrwa więcej przerażających przygód. Jeżeli decydujesz się na to drugie, przyjmij do wiadomości, że w *ZC* należy grać postaciami takimi, jakimi byli bohaterowie utworów Lovecrafta i Jego następców (taka to dziwna zależność). Najpotężniejszymi Badaczami są naukowcy, profesorowie, lekarze, innymi słowy osoby wykształcone. Osilki, płatni mordercy, złodzieje (z wyjątkiem tych z wyższych sfer – vide monsieur Lupin) zwykle padają ofiarą jako pierwsi. A zatem najlepiej jest grać gentlemanem. Oczywiście posiadanie umiejętności wojskowych czy złodziejskich jest nader przydatne, dlatego zastanówmy się, jak połączyć jedno z drugim. Najprostszym trikiem tworzącym zarazem zaczątek drużyny jest tandem: Pan i jego „wierny sługa od wszystkiego”. Oczywiście może się również zdarzyć poważny profesor, który w młodości nieco nagrzeszył. Strażnik nie powinien się również krzywić na lekarza wojskowego, byłego oficera marynarki, obecnie kolekcjonera osobliwości, czy księdza-kapelana. Najlepiej skonstruowana drużyna to na przykład profesor archeologii (tudzież antropolog, etnograf czy historyk), o zainteresowaniach okultystycznych, lekarz pułkowy, oficer z ambicjami na pisarza, jego ordynans (z ciekawą przeszłością), a następnie doktor psychiatrii i chociażby ksiądz.

2. WCZUJ SIĘ W EPOKĘ

Każdy człowiek jest dzieckiem swojej epoki. Należy pamiętać, że zarówno obyczaje, jak i język epok, w których rozgrywały się przygody w *ZC*, mocno różniły się od dzisiejszych, przynajmniej mocno zdegenerowanych. Powiedzieliśmy już w 1. przykazaniu jakimi postaciami najlepiej grać w ten system, tak więc powinniśmy w czasie sesji zachowywać i wyrażać się adekwatnie do ich statusu, jak przystało na gentlemanów. Jak powinien zachowywać się członek towarzystwa, czy prawdziwa dama? Najlepiej zajrzyjcie do książki „Demokratyczny savoir-vivre” autorstwa pewnej pani, podpisującej się Jan Kamycek. Znajdziecie tam wiele rad do zastosowania nie tylko w grze. Drugą pozycją wartą uwagi panów jest „Polski kodeks honorowy” spisany przez Władysława Boziewicza.

A teraz poruszymy kwestię języka. Sposób wyrażania się w wieku XIX i na początku XX różnił się, jak wiadomo, od dzisiejszej zwulgaryzowanej nowomowy. Nie stosujemy więc współczesnych wyrażań, albo przynajmniej postaramy się je ograniczyć. Chodzi o takie sformułowania, jak: „OK”, „masz problemy?”, oraz zwroty, jak: „stary”, „koles”, „man” etc. Zauważcie, że żyjący w omawianym czasie przyjaciele (choćby znali się jak lyse konie), zwracali się do siebie per Pan albo Panie Kolego, Drogi Przyjacielu lub w przypadku bliższej zażyłości po prostu po imieniu. Pamiętając jednakże o odmienianiu tegoż przez przypadki (drogi Karolu).

Przejdźmy do wyrażań mocno nacechowanych emocjonalnie, obraźliwych i bluźnierczych, wówczas określanych jako mocne. No cóż, nie ukrywajmy, że w życiu każdego gentlemana przychodzi taka chwila, gdy po prostu musi zakląć. Lecz jakże różniły się ówczesne „wyrazy” od dzisiejszego genitalno-fizjologicznego sposobu wyrażania emocji. Stosowano więc wyrażenia takie, jak: „do diaska”, „do kata”, „do pioruna”, jak również nieśmiertelne „do cholery”. Polską specyfikę stanowi stosowane do dziś „psia-krew!”. W celu bezpośredniego obrażenia adwersarza używano określeń typu: „bydlak”, „świnia”, „bękart”, „łobuz” itp. Zdziwienie, zaskoczeniu czy wręcz strachowi, na ogół dawano wyraz poprzez sentencjonalne: „Dobry Boże”, „Wielkie Nieba”, „Święta Panienko”, „Na Jowisza”.

Na końcu tego przydługiego wywodu, poruszymy kwestię języka „lovecraftowskiego”. Po pierwsze, zwróćcie uwagę, że w każdym utworze Samotnika pojawia się przynajmniej jeden list bądź fragment pamiętnika. Wniosek: idźmy za Mistrzem. Niech i nasi bohaterowie listy pisują. Zarówno do siebie nawzajem, jak i do postaci niezależnych. W tamtych czasach korespondowanie z wielkimi tego świata należało do dobrego tonu. Przed przygotowaniem jakiegokolwiek listu najlepiej zajrzyjcie do książki „Nowy Sekretarz dla wszystkich. Wzory listów prywatnych” ułożonej przez pana B. Łęckiego. Naprawdę warto. Po drugie, jeśli już piszemy listy lub prowadzimy pamiętnik, pamiętajmy, aby w każdym zdaniu użyć przynajmniej jednego słowa z wielkiej litery (tak jak ma to miejsce w utworach Cienia i Jego epigonów). A zatem musi pojawić się Tajemnica, Wiadoma Rzecz, Klucz, Nienazwany, Oblęd, Stwór oraz zaimki On, To, Coś itp.

Jeszcze jedna rzecz (naprawdę ostatnia). Humor. Tak, tak, wiemy, że *Cthulhu* to Horror, Groza i W Ogóle, ale pośmiać czasem się trzeba. Jednak niedopuszczalne jest opowiadanie na sesjach kawałów. Można za to raczyć się dowcipami, anegdotami i humoreskami. Pamiętajmy, że nasi dziadkowie śmiali się z innych żartów niż my. Dla przykładu podajemy dwa wynotowane z „Biesiady Literackiej” numer 22 (9) z sierpnia 1902 roku.

Ziemianin wyjechał z córką i jej narzeczoną w pole, żeby mu pokazać majątek. Kiedy wrócili, córka zapytała poufnie:



L. & K. Kelley
Oval 1911

1911
E. H. Kelley
Oval 1911

E. H. Kelley



– Dlaczego tatuś kazał Janowi jechać tak wolno? Zawsze jeździliśmy prędzej.

– Chciałem, żeby majątek wydawał mu się większy.

Dziedziczka spotkawszy chłopca zbierającego grzyby:

– Uważaj, żebyś nie zerwał muchomora, bo to trucizna.

Chłopiec:

– Adyć to nie dla nas, tylko dla dworu.

3. BÓJ SIĘ (PANIKUJ!)

Zew Cthulhu, cokolwiek by mówić, jest grą antyheroiczną. A cały jej urok polega na straszaniu się nawzajem. I tak Mistrz Gry będzie wychodził ze skóry, dwoił się i troił, aby choć przez chwilę gracie się bali. Standardowym zachowaniem drużyny jest zgrywanie twardzieli. A to pierwszy i podstawowy błąd. Tak naprawdę w ZC nie ma postaci „twardych”, drużynę od zbiorowego obłędu dzieli tylko trochę czasu, na tym polega ta gra. Tak więc osobnik, który zobaczy coś przekraczającego jego możliwości pojmowania, wrzusza tylko ramionami i sięga po dowolny kulmiot, zwyczajnie psuje zabawę sobie i innym. Przy czym takie zachowanie na pewno nikomu nie zaimponuje, a najwyżej może zakończyć się przedwczesnym zgonem postaci, która jak najbardziej zresztą na to zasługuje. I jeszcze jedno: ci, którzy odgrywają nieustraszonych *machos*, zazwyczaj boją się najbardziej i co najgorsze boją się „niekonstruktywnie”. Po pierwsze, jeżeli Strażnik zauważy, że zaczynasz się bać, będzie starał się jeszcze bardziej, chcąc wykorzystać atmosferę grozy, jaką pomagasz mu właśnie stworzyć. Po drugie, świetną zabawą jest obserwowanie, jak strach, który odgrywasz, udziela się reszcie Badaczy. Działa tu zwykły mechanizm „siania paniki”. Ot, choćby taki przykład: w grobowcu (katakumbach, nawiedzonym domu, itp.) dochodzi do takiej sytuacji: naszą drużynę COŚ atakuje.

MG) Co robicie?

Gracz 1) Strzelam!

Gracz 2) Zaczyna odczytywać inkantacje z pergaminu.

Gracz 3) O Boooże. O Boooże. RATUNKU!

Gracz 4) Eeeee...?

Takie zagranie nader skutecznie wybija towarzyszy z rutyniar-skich czynności typu: zlokalizować potwora i unieszkodliwić przez trwałe tudzież śmiertelne okaleczenie. Po trzecie Strażnik Tajemnic widząc, że przy spotkaniu z jego Przeróżającym Monstrum łamie ci się głos i drżą ręce, jest dla ciebie litościwszy, gdyż w tym momencie pomagasz mu w jego robocie.

Pamiętajcie: nie chodzi tu jednak o to, by drużyna zachowywała się, jak banda przerażonych przekupek na targu, tylko o to, aby pokonywać swój strach, nie wypierając się go.

4. ODGRYWAJ EMOCJE

Nie jest to, choć tak by się mogło zdawać, zdublowanie treści zawartych w 3 przykazaniu. Strach jest tylko jednym z elementów. Według nas ciągle siedzenie przy stole i tylko rzucanie kostkami jest po prostu nudne. Dlatego też, kiedy nasze postaci są rozdrażnione lub denerwują się, warto wstać i zacząć nerwowo krążyć wokół Mistrza Gry i reszty drużyny. Stosujemy również sztuczki z dłońmi (tzw. bogata gestykulacja). Staramy się pamiętać o mimice i operowaniu głosem. Jednym słowem roleplaying. I jeszcze raz: ROLEPLAYING. Zapomnijcie o mowie zależnej, czyli: „mówię mu, że...”. Jest ona po prostu beznamiętna. Inne sztuczki? Proszę bardzo: odpalanie papierosa od papierosa (uwaga! szkodzi zdrowiu) wygląda bardzo przekonywająco. Przebijanie palcami po stole (stare, ale ciągle aktualne), nagłe zerwanie się na równe nogi (po to, aby po chwili usiąść i zdawkowo wytłumaczyć „Coś

mi się zdawało”), wybuch historycznego śmiechu (dla zaawansowanych). Pamiętajmy jednak, aby nie popaść w groteskę.

5. MIEJ ZAINTERESOWANIA

Kolejną bardzo ważną rzeczą, dla stworzenia ciekawej postaci, jest danie jej osobowości. Chodzi tu o to, że większość graczy zapomina, iż „przygody” to tylko niewielki wycinek życia ich bohaterów, postępując jakby ich postaci nigdy nie były w teatrze nie czytały gazet, książek, nie chodziły na ryby, czy też walki byków. A przecież zachowania nie podporządkowane całkowicie scenariuszowi bardzo ubarwiają i urealniają grę. W chwili, gdy drużyna sama zaczyna na przykład dyskusję o ostatniej inscenizacji „Hamleta”, ze swadą wypowiadając sądy o fikcyjnych aktorach zaczyna też jakby wchodzić głębiej w świat gry. Zastanów się więc, jakie twój bohater może mieć zainteresowania (oprócz badania tajemnic i polowania na potwory oczywiście). Może to być muzyka, sztuka, wyżej wspomniany teatr, co tylko przyjdzie ci do głowy. Ujawniaj te pasje na sesji. Pozwoli to na chwilę odejść od schematu: W pewnej okolicy dzieje się coś dziwnego. Drużyna przybywa na miejsce i rozpoczyna dochodzenie, pojawia się monstrum, Badacze szukają sposobu, by się go pozbyć /zabić /zapiecztować / odesłać do innego wymiaru (niepotrzebne skreślić). Jeśli postaci posiadają jakieś interesujące hobby, któremu oddają się całą duszą, drużyna zamiast złączyć do jakiejś zakazanej krypty, udaje się do filharmonii. Albo galerii. Albo Bóg wie gdzie jeszcze. Taka sytuacja zazwyczaj zbija Mistrza z tropu. Możecie nacieszyć się jego zdziwioną miną. A kiedy już wejdziecie do owego nawiedzonego miejsca, dalej odgrywajcie swoje role. Np. Coś starego i bardzo głodnego wyszło z grobowca skandynawskiego wodza. Sprawę tę bada dwóch profesorów historii. Oddajmy im głos:

– Święta Panienko! Boję się myśleć o tym, co duch tego wikinga może teraz uczynić...

– Profesorze Highfield, grobowiec, w którym właśnie się znajdujemy, żadną miarą nie należał do wikinga.

– Drogi kolego, pan raczy żartować. Hełm ozdobiony bawolimi rogami dobitnie świadczy o nordyckim pochodzeniu tego nieśczęśnika. Ponadto...

– Nordyckie pochodzenie, tak. Ale nic więcej. Hełmy tego typu wytwarzano w VII wieku naszej ery. A zatem przed epoką najażdów wikingów.

– Przyjacielu... Odnoszę wrażenie, że nie czytałeś ostatnich publikacji na ten temat. Zostało dowiedzione, że...

Jak widać na powyższym przykładzie, żaden z rozmówców nie zaprzęta sobie głowy przyziemnym potworem, mając do przedyskutowania temat nierównie większej wagi. Oczywiście za chwilę zdadzą sobie sprawę, w jakiej znaleźli się sytuacji i spróbują przedsięwziąć odpowiednie kroki. Jeśli spotkają maskarę, z pewnością włos im na głowach stanie (patrz 3 przykazanie).

6. CZYTAJ LITERATURĘ – NIE PODRĘCZNIKI

My sami, grając w Cthulhu, znaliśmy utwory Lovecrafta, za to żaden z nas nie czytał podręczników do gry. Bawiliśmy się przerażająco dobrze. Nie wiedzieliśmy nic o istotach z Mitów, więc Strażnik straszył nas, czym tylko chciał. Nic dodać, nic ująć. Poniżej podajemy listę pozycji, które warto przeczytać, aby wzbogacić swą wiedzę o epokach, w których rozgrywa się akcja ZC.

H.P. Lovecraft – co tylko wpadnie ci w ręce

Zbiór opowiadań „Dziedzictwo Lovecrafta” – autorzy różni
Arthur Conan Doyle – opowieści o Sherlocku Holmesie



Tadeusz Dołęga-Mostowicz – „Kariera Nikodema Dyzy”
 Stefan Grabiński – opowiadania
 Mark Frost – „Lista Siedmiorga”
 Raymond Chandler – kryminały
 Bram Stoker – „Drakula”
 Mary Shelley – „Frankenstein”
 Louis Stevenson – „Doktor Jekyll i Mister Hyde”
 Oscar Wilde – „Portret Doriana Graya”
 Agata Christie – kryminały

7. POMAGAJ STRAŻNIKOWI TAJEMNIC

Bez tego gościa po drugiej stronie stołu gry nie ma. Biedaczek, musi czytać te wszystkie opasłe podręczniki, wymyślać przygody, przygotowywać rekwizyty. Od czasu do czasu można mu pomóc. Skoro o rekwizytach mowa: wcale nie jest tak trudno dołożyć się do tworzenia atmosfery na sesji. Wystarczy przynieść, spreparowane przez siebie pamiętniki, wspomniane już listy, lub bilety wizytowe swojej postaci [ech... pamiętam, chłopaki, pamiętam – Miłosz]. Przejrzyjcie swoje szafy i strychy. Na sesji przydać się mogą stare książki, przedwojenne gazety, kości (prosimy bez satanistycznych skojarzeń). Jeżeli masz możliwość przyniesienia paru przedmiotów z epoki, czemu nie. Takie fanty niosą ze sobą jakby cząstkę ducha tamtych czasów. Może być to melonik, laska, fajka, papierosnica, monokl.

Kolejna rzecz, to czasami popełniane przez Strażnika Tajemnic błędy. No cóż, nikt z nas nie jest doskonały. Bądźmy jednak kulturalni i wyrozumiali. Nie wypominajmy w kółko jakiegoś potknięcia, nie kłóćmy się. Oczywiście należy Mistrzowi zwrócić uwagę, gdy dochodzi do jakichś *curiosów*, ale o ile to możliwe po sesji. Robienie awantury w trakcie gry na pewno nie polepszy nikomu zabawy. A jeżeli nic nie pomaga, cóż, istnieją inni Strażnicy.

8. RÓB BŁĘDY

Z pewnością nieraz, oglądając jakichś film grozy, miałeś ochotę udusić bohatera, który robi rzecz ewidentnie prowadzącą do katastrofy. Często widzimy więc osobników, którzy wiedząc, że gdzieś w ciemności czai się psychopatyczny morderca, zamiast zabarykadować się w domu i dzwonić na policję, wychodzą z bezpiecznego schronienia, jakby celowo kusząc los. Albo para kochanków decydująca się na schadzke na cmentarzu, jakby nie wiedzieli, że grają w filmie „Noc żywych trupów”. Inny przykład, można powiedzieć sztandarowy, z filmu „Obcy: Decydujące starcie”. Pilot Spunkmeyer, wysadziwszy oddział uderzeniowy marines w bazie, w której ewidentnie stało się *coś bardzo złego*, zostawia statek z otwartym włazem i beztrząsco idzie „odcedzić kartofelki”. Jak to się skończyło, dobrze wiemy. Denerwujące, nieprawdaz? Ale jak działa! Dlaczego nie zrobić tego samego? W końcu Zew Cthulhu to horror, powinien więc rządzić się prawami tego gatunku. Prowokowanie sytuacji irytująco ryzykownych podnosi dramaturgię gry. Wyobraźcie sobie, jak to wspaniale działa na resztę drużyny. Otóż zdarzyło mi się grać w system „Aliens” (przepraszamy za wtęt trochę nie z tej bajki). Mam tam postać pilota (tzn. Maciek ma), który na każdej misji popełnia ten sam wyżej wspomniany błąd. Za każdym razem prowadzący „robi wielki oczy”, słysząc moją deklarację, lecz zawsze najbardziej przerażona jest drużyna, obserwująca moje poczynania („Co zrobiłeś!?”). Spróbuj zresztą sam. Kiedy wasza grupa ucieka z nawiedzonego domu do twojego samochodu, wstań od stołu i zacznij nerwowo klepać się po kieszeniach: „Niech to szlag! Chyba zgubiłem kluczyki”. Skutek mrowany. Oczywiście nie należy przesadzać, gdyż sposób ten traci wtedy urok, a poza tym prowadzi nie do ewentualnego, lecz pewnego zgonu postaci.

Jeszcze jedna uwaga. Nawet jeśli ty wiesz, że na zewnątrz czai się potwór, ale twoja postać nie ma o tym zielonego pojęcia, wypada pójść i sprawdzić, co wydaje te dziwne odgłosy. Może to jakiś biedny piesek wpadł pod samochód... (He, he, he).

9. PAMIĘTAJ WSZYSTKO MOŻNA WYTŁUMACZYĆ NAUKOWO

Tyle mówiliśmy o strachu, ale nie dajmy się zwariować. Nie za każdym drzewem czai się sam Wielki Cthulhu. Jest to metoda sprawdzona na naszych sesjach. Badacze, których odgrywamy zdają sobie aż za dobrze sprawę, iż istnieją na tym świecie rzeczy, o których nie śniło się nawet filozofom. Niemniej każdą kolejną przygodę zwyczajowo zaczynamy od przekonywania siebie nawzajem o tym, że takie rzeczy nie zdarzają się codziennie. Potem bywa różnie. Najczęściej okazuje się, że znowu nie mieliśmy racji, czyli pojawiają się potwory, demony, Starsze Istoty. Ale nie zawsze. Tak czy inaczej, przy następnym spotkaniu sytuacja się powtarza. Metoda ta po pierwsze wprowadza nieco humoru na sesję, a po drugie korzystnie wpływa na naszą poczytalność. Nie mówiąc już o tym, że potrafi być diablo skuteczną przy rozwiązywaniu zagadek. Polecamy więc do wykorzystania następujące sentencje:

„To można wytłumaczyć w naukowy sposób.”

„Bądźmy rozsądni. To można wytłumaczyć racjonalnie.”

„Nie ma w tym nic nienaturalnego. Nauka odnotowała już podobne przypadki.”

„Nie wierzyłbym we wszystko, o czym rozpisuje się prasa brukowa.”

„Pan raczy żartować. To tylko przesąd.”

„Duchy? Upiory? O czym pan mówi? W końcu mamy XIX wiek.”

„Pan Darwin, który z pewnością jest gentlemanem, ma na ten temat inne zdanie.”

„W epoce elektryczności takie rzeczy się nie zdarzają.”

„A co na ten temat piszą w »Timesie«?”

10. WIEDZ, KIEDY UCIEKAĆ

Zasadniczo większość graczy chce rozwiązać zagadkę, ukończyć przygodę, zabić potwora, bez względu na koszty. Ale w tej grze potwory nie grają *fair*. Badaczu, nie ludź się, nie masz z nimi równych szans. Czasami po prostu lepiej jest wziąć nogi za pas, ratując życie i zdrowie psychiczne. Dzięki stosowaniu się do tego przykazania, nieraz udało się nam wyjść cało (i z łupem) z przygody nastawionej na wyrznięcie drużyny do ostatniego Badacza. Czasami Mistrz Gry nie bierze pod uwagę, że „bohaterowie” mogą po prostu zrejterować.

PS Nawet uciekając przed Nienazwanym, nie zapomnij zabrać swojego melonika. W końcu jesteś Gentlemanem. Czyż nie...?

Badacze siedzą w kawiarni, do której wchodzi atrakcyjna kobieta z mężem. Robiąc scenę facecików, dziewczyna przysiadła się do Badaczy. Gdy mąż załamany wychodzi, tłumaczy Badaczom, że robi to z bólem serca, ale chciałaby, żeby mąż poczuł się choć trochę o nią zazdrosny. I czy w takim razie nie daliby się zaprosić na wczasy do kurortu nad morzem. Ona stawia. Wyjazd do kurortu i scenariusz jak znalazł. W mojej przygodzie była to dyskretna zemsta męża, który okazał się okultystą.

Miłosz



Tytuł Cyrk

Autor Jerzy Rzymowski

Rodzaj szkice

„(...) Każdy cyrk to w zasadzie spokojna przystań dla popa-prańców i dziwaków. Te groteskowe twarze i niekończący się śmiech to rzeczy w rodzaju tych, które spotykasz w szpitalach dla wariatów. Nawet dzieci wiedzą, że to nie jest naturalne. (...)”

Stephen King w wywiadzie dla miesięcznika SFX

Patrz, jak ten pan połyka miecz, a tamten jeździ na rowerze po sznurku, pod sufitem. I tak nie zrozumiesz, czemu dorośli tak to lubią. Nie rozumiesz jeszcze, co znaczy słowo śmierć...

Co to znaczy śmierć? Jak ten pan spadnie z roweru i zepsuje się na tej dużej piaskownicy na dole, to później do jakiegoś dziecka, w jednym z tych kolorowych wozów, które tak ci się podobają, przyjdzie mamusia i powie mu, że tatuś pojechał w długą podróż i że już się więcej nie zobaczą. I że muszą wynieść się z wozu, bo ten pan w wielkim kapeluszu powiedział, że nie będzie utrzymywał darmozjadów... Tak, masz rację – tego słówka używa mamusia, jak się na mnie gniewa. Później ci wytłumaczę, co to znaczy. W każdym razie powie, że tatuś nie wróci, a bliźnięta syjamskie potrzebują dodatkowej garderoby... Tak, to ci dwaj panowie, co ze sobą chodzą...

Czemu ktoś to lubi? Ja też nie wiem. To tak, jak z tym filmem, co mama ogląda w telewizji i zawsze się zastanawia, co będzie dalej. Ty patrzysz i widzisz, jak ten pan robi fikołki albo jak ci dwaj rzucają do siebie nożami. Fajnie wygląda i to ci wystarczy. A dorośli patrzą i myślą, czy któryś z tych panów popsuje innego, czy ten lew odgryzie głowę temu panu z wąsami, co go drażni, albo czy temu drugiemu panu uda się połknąć miecz, czy mu on wyjdzie bokiem... Jak któryś z nich coś sobie zrobi, to zobaczymy, jak wygląda w środku. I może nie będzie to tak ciekawe, jak ten zegarek, który rozkręciłeś, ale dorośli też lubią się zastanawiać, jak coś wygląda, jak już się zepsuje... Wiem, też tego nie rozumiem, ale tak już jest. Może to dlatego, że ludzie są w środku bardziej kolorowi niż zegarki...

Spróbujcie inaczej spojrzeć na cyrk i wesołe miasteczka. Zobaczcie w nim nie tylko miejsce rozrywki, ale to, co się za tym kryje, czy nam się to podoba, czy nie. Zapierające dech w piersiach popisy akrobatów, woltyżerów, treserów to igranie ze śmiercią. Dlatego właśnie wywołują one aż takie emocje – nie tylko dlatego, że ich talent zdaje się wykraczać poza granicę ludzkich możliwości. Zdajemy sobie sprawę z tego, że jeden nieostrożny ruch, chwila utraty koncentracji może się skończyć tragedią – kalectwem lub śmiercią. Różnobarwne wozy kryją często ludzi, którzy nie potrafią sobie znaleźć miejsca i przez swoją naturę skazani są na wieczną tułaczkę. Niespokojne duchy, ludzie zniekształceni fizycznie lub okaleczeni emocjonalnie, jednocześnie cudownie fascynujący i tragiczni – jak wielu może ich być w tych miejscach? A jednocześnie cyrk i wesołe miasteczka naprawdę potrafią dostarczyć widzom niesamowitych wrażeń. Gabinety strachu, wróżki, iluzjoniści – w jakiś cudowny sposób

sprawiają, że odkładamy nasze wątpliwości i niedowiarstwo. Stają się naszymi Strażnikami Tajemnic, chociaż nawet nie zdajemy sobie z tego sprawy.

Z tych niezwykłych miejsc można uczynić miejsce akcji scenariusza do „Zewu Cthulhu”. Badacze nigdy nie będą do końca pewni, czy to, z czym mają do czynienia, są zjawiska nadprzyrodzone, czy sztuczka. Gabinety strachu staną się podwójnie straszne, a labirynty zwierciadeł zamienią się w śmiertelne pułapki. W cyrkach mogą się kryć prastare tajemnice, iluzjoniści zawierający pakt z potężnymi istotami dla prawdziwych mocy magicznych, ludzkie potwory pokazywane jako atrakcja sezonu. W każdej chwili wszystko może okazać się błagą i złudzeniem, aby po chwili znów napelnić Badaczy przerażeniem. Czarujący artysta będzie miał zepsutą, robaczywą duszę, a pokraczny, wyśmiewany brzydal okaże się czuły i troskliwy. W miejscu pełnym śmiechu i gwaru pełno jest ciemnych zakamarków, do których lepiej nie zaglądać. Blichtr i piękno to fasada, której skuteczność potęgowana jest pragnieniami widzów i gości. Bo przecież wiemy, jak w rzeczywistości wygląda cyrk czy wesołe miasteczko – jednak gdy wkraczamy w ich granice, odsuwamy od siebie niewiarę i pozwalamy działać ich urokowi.

Oto potężny argument na korzyść cthulhowych scenariuszy rozgrywanych w cyrku lub wesołym miasteczku – są to jedne z miejsc, gdzie najłatwiej wzbudzić niepewność i wątpliwości Badaczy, co do realności ich doznań. Wyobraź sobie: Badacze ścigają coś, co po ciemku uznali za potwora – istota ucieka przed nimi na teren, gdzie rozbił swoje namioty wędrowny cyrk. Gdy wpadają tam, by zrobić z nią porządek, okazuje się, że dwa dni wcześniej ze swojej klatki uciekł olbrzymi goryl. Badacze, zajęci prowadzonym dochodzeniem, nie mieli okazji słyszeć o tym. Mogą teraz zajrzeć do jednego z wozów i przyjrzeć się uważnie swojemu „potworowi”, który właśnie konsumuje banana. Tylko kiedy wychodzą, jeden z Badaczy dostrzega, że goryl przygląda mu się z uwagą, a jego pysk układa się w coś na kształt złośliwego uśmiechu...

Albo inna sytuacja – drużyna posadza znanego iluzjonistę o konszachty z ciemnymi mocami. Aby mieć go na oku, Badacze udają się na jego występ. Asystenci magika ustawiają na scenie ogromną gilotynę. Artysta zapowiada następny numer – pozbawi głowy ochotnika z widowni, a następnie przytwierdzi mu ją z powrotem. Aby udowodnić, że gilotyna działa, przecina nią na pół dorodnego arbuza. Następnie zaprasza do udziału w pokazie jednego z Badaczy. Czy bohater znajdzie w sobie tyle odwagi, wiedząc, że iluzjonista może być szaleńcem? A jeżeli już odważy się, to czy pokaz zakończy się oklaskami, czy zbiorowym okrzykiem przerażenia, gdy głowa Badacza potoczy się po scenie, a krew zbryzga pierwsze rzędy? I wreszcie, co takiego magik szepnął bohaterowi do ucha, że ten tak strasznie zbladł, zanim położył głowę pod ostrze? „Jak myślisz, czy możesz mi zaufać?”

A może Badacz zna tę sztuczkę i uczestniczy w widowisku? To kolejny sposób, aby wywołać dreszcz emocji – niech jeden z jej członków będzie w rzeczywistości pomocnikiem Strażnika Tajemnic, uczestnikiem kunsztownej zabawy prawdą i fikcją. Może właśnie on okaże się największym kłamstwem wplecionym w scenariusz?

Uwierzcie mi. Warto spróbować.

(Do przeczytania lub obejrzenia: „Z Archiwum X: Cyrk grozy”, tyt. oryg. „Humburg”; Christopher Priest – „Prestiż”).



Tytuł Czarna wdowa
 Autor Tomasz Andrzejewicz
 Rodzaj szkicek

Wprowadzenie: Do biura jednego z Badaczy, który jest prywatnym detektywem, przychodzi z delikatnym zleceniem piękna, trzydziestoletnia kobieta przedstawiająca się jako Ewa Jefferson (choć nie „z tych” Jeffersonów). Otóż zaczął ją nachodzić szantażysta, który, grożąc skandalem, żądał sporych sum pieniędzy. Ona zaś, od miesiąca wdowa w żałobie, na początku była zbyt przytłoczona sprawą śmierci męża, by zareagować ostro, i zapłaciła mu, co oczywiście tylko pobudziło apetyt przestępcy. Po pierwszych dwóch wypłatach zrobił się wręcz bezczelny; od ostatniej wizyty minęły trzy dni, a on już żąda dalszych pieniędzy, których suma w dodatku wciąż rośnie. Kobieta nie bardzo wie, o co chodzi natrętowi, który grozi wyciągnięciem jakichś mrocznych sprawek jej zmarłego życiowego towarzysza (który kilka lat wcześniej przestał piastować stanowisko ambasadora we Francji i wrócił z nią, młodą i piękną żoną, poznaną i poślubioną w Paryżu, do Ameryki). Panicznie boi się skandalu; w towarzystwie i tak wytykają ją palcami, szepcząc, że poślubiła ambasadora jedynie dla pieniędzy i jej żaloba jest udawana, gdyż w duchu cieszy się, że los przyspieszył moment śmierci jej męża i zostawił ją młodą, wolną i bogatą. Ewa nie chce oczywiście, żeby sprawa trafiła do policji, choć w ostateczności może się na to zgodzić, ale dopiero wtedy, gdy zostaną wykorzystane wszystkie dostępne środki. Zażąda także absolutnej dyskrecji posuniętej nawet do nieumieszczania tego zlecenia w rejestrze (nie trzeba płacić podatków od znaczącej kwoty? Brzmi zachęcająco...) – znów obsesja ukrywania wszystkiego przed dziennikarzami. Bez mrugnięcia okiem zgodzi się na każdą rozsądną, podaną przez Badacza stawkę dzienną (nawet sama zapyta, czy podniesienie jej o 25% nie zwiększy zaangażowania detektywa) oraz wymieniony limit pokrywanych wydatków. Z jej sposobu rozmawiania o pieniądzach widać wyraźnie, że jest bogata, choć nie rozrzuca dolarów na lewo i prawo. Powie, że pomysł wynajęcia kogoś do tego zadania przyszedł jej podczas wcześniejszej rozmowy telefonicznej z szantażystą i specjalnie umówiła się z nim na spotkanie wieczorem w restauracji, by umożliwić ewentualnemu detektywowi obejrzenie go bez ryzyka zdemaskowania.

Sceneria i wydarzenia: Pierwszą sceną będzie zapewne kolacja w dobrej restauracji, gdzie wdowa Jefferson wyznaczyła spotkanie. Nasz prywatny detektyw zobaczy, że szantażystą jest czterdziestoletni mężczyzna z niewielką łysiną i dość wyraźnym brzuchem. Nie wygląda na człowieka z towarzysztwa, jego nieco powycierany garnitur, w którym mieści się z ledwością, nie bardzo pasuje do otaczających go fraków, smokingów i wieczorowych sukien. Jego twarz jest dla Badacza mgliście znajoma, choć powiązanie jej z konkretnymi wydarzeniami, nazwiskiem czy otoczeniem jest na razie niemożliwe. Gość zachowuje się dość luźno i widać, że wcale nie przeszkadzają mu ukradkowe spojrzenia innych gości rzucające w stronę stolika, który zajmuje wraz z Ewą; wręcz przeciwnie – słabo ukrywane zdenerwowanie siedzącej przed nim kobiety sprawia mu wyraźną satysfakcję. W pewnym momencie wdowa spurpurowieje, chluśnie szantażystę w twarz zawartością kieliszka i wybiegnie; on podniesie się ze złośliwym uśmieszkiem przyklejonym do ust, przeprosi otaczających go klientów, wsunie w rękę kelnera banknot i powoli wyjdzie z restauracji.

Badacz, śledząc mężczyznę, dowie się, gdzie ten mieszka, pozna jego nazwisko (Dorme), które nic mu nie powie, w ciągu następnych dni odkryje, że pracuje on w Departamencie Sprawiedliwości. W głowie zacznie mu się rysować wyraźny obraz szantażysty – niskiego rangą urzędnika chodzącego w starych garniturach, który brak sukcesów zawodowych (i prywatnych – stróż budynku, w którym od roku mieszka zdradzi, że przychodzi do niego czasem była żona, która tak zażarcie

wyklóca się o pieniądze, że słyszy to połowa lokatorów) próbuje powetować, żerując na wdowie Jefferson.

Powinno dojść do konfrontacji detektywa i szantażysty; jeśli Badacz nie będzie się do tego kwapił, wdowa sama zaproponuje nastraszenie go. Zorganizuj to tak, by odbyło się to w miejscu publicznym (np.: w nielegalnej spelunie, gdzie bywa Dorme). Wymiana zdań, choć na początku spokojna, powinna skończyć się krzykami; szantażysta będzie irytująco pewny siebie i złośliwy. Nie dopuść do rękoczynów (w końcu to miejsce publiczne), lecz im bardziej wyprowadzisz bohatera z równowagi, tym lepiej.

Następnego dnia do Badacza zadzwoni wdowa Jefferson i powie, że umówiła się z szantażystą na wykupienie za dużą sumę rzekomych dowodów na nielegalne machinacje jej zmarłego męża. Spotkanie ma nastąpić w magazynie portowym o godzinie 21, Ewa dogadała się ze stróżem nocnym, że ten o 20 pójdzie spać i nie wychyli nosa ze swojego pomieszczenia aż do 22. Stąd też prośba, by detektyw pojawił się w owym magazynie przed 21 i znalazł sobie jakąś kryjówkę, by był niewidocznym świadkiem wymiany i ewentualnie pospieszył jej z pomocą, gdyby bandyta zainkasował gotówkę, a nie chciał oddać feralnych dokumentów.

Wszystko jedno kiedy (było po 19) Badacz pojawi się w magazynie. Gdy tylko otworzy drzwi, sprawy przebiegną błyskawicznie – zobaczy zalaną światłem halę i siedzącego pośrodku, zakneblowanego i przywiązanego do krzesła, Dorme'a. Otwarcie drzwi spowoduje uruchomienie jakiegoś mechanizmu i oderwanie się wiszącej pod sufitem kupy złomu, która spada na głowę nieszczęśnika, miażdżąc go (1/1k4+1 PP). Wtedy bohater usłyszy wycie syren policyjnych (wtajemniczony we wszystko stróż powiadomił policję, gdy tylko zobaczył detektywa skradającego się w stronę magazynu). Chyba tylko ucieczka może odsunąć widmo ciężkiego więzienia czy kary śmierci – stróż zezna, że zadzwonił po policję, gdy podczas obchodu zajrzał do hali i zobaczył Badacza przywiązującego ofiarę do krzesła. Następnego dnia gazety doniosą o bestialskim mordzie popełnionym na funkcjonariuszu Biura Śledczego, będącym w trakcie dochodzenia w sprawie śmierci ambasadora Jeffersona, a przybliżony rysopis bohatera poznają wszyscy. Wtedy zrozpaczony Badacz zrozumie, gdzie widział Dorme'a; natknął się na niego przypadkowo na korytarzu podczas jedynej wizyty w Biurze, kiedy odbierał zweryfikowaną licencję prywatnego detektywa.

Możliwe wytłumaczenia: Pierwsza wersja wydarzeń jest taka: Ewa Jefferson spowodowała śmierć męża z chciwości, a Dorme który prowadził tajne śledztwo Biura w tej sprawie i intuicyjnie przeczuwał prawdę, choć nie miał żadnych dowodów winy, szantażował ją (oczywiście w tajemnicy przed przełożonymi – to wysoce nieetyczna metoda) po to, by ostatecznie przyznała się do wszystkiego (w obecności ukrytych świadków). Ona jednak okazała się sprytniejsza i uknuła plan pozbycia się go i przy okazji zrzucenia całej winy na detektywa. Przed Badaczem ciągle ucieczki i próba wyjaśnienia sprawy przed wpadnięciem w ręce stróżów prawa.

Drugie wytłumaczenie jest takie: przełożony Dorme'a, niejaki Fullbright, miał szerokie wpływy w wyższych sferach, był w towarzystwie i romansował z Ewą Jefferson. Ambasador dostał zawału serca, gdy się o tym dowiedział, a raczej, gdy Fullbright powiedział mu to prosto w twarz, uderzył go, nazwał starym i lubieżnym satyrem, zażądał, by ten rozwiódł się z Ewą, oddając jej sporą część majątku i zagroził, że oskarżeniami i ciągłymi dochodzeniami zrujnuje mu opinię. Ewa była przerażona sytuacją, ale wiedziała, że i tak nikt jej nie uwierzy; zerwała kontakty z kochankiem, któremu musiała przysiąc, że będzie siedziała cicho. Dorme został wyznaczony do śledztwa w sprawie ambasadora (głównie dlatego, że był powolny i od kilku lat mało skuteczny). Na swoje nieszczęście wpadł na świetny pomysł i zaczął szantażować Ewę (jak wyżej, bez wiedzy Fullbrighta); zanim jednak dowiedział się od niej wszystkiego, pochwalił się szefowi nadchodzącym finałem sprawy, a ten przestraszony, że wszystko może się wydać, ściągnął go wcześniej do magazynu, zmusił stróża do przyjęcia jego wersji i zastawił pułapkę na Ewę. Fullbright nie nie wiedział o prywatnym detektywie, co zupełnie zmieniło jego plany; robi teraz wszystko, by ratować siebie, czyli ująć Badacza jak najszybciej i to na niego (a nie na swoją byłą kochankę) zrzucić winę za śmierć ambasadora.



Tytuł H.P. Lovecraft w filmach
.....

Autor Przygotowali: Paweł Adamski,
Janusz Ciechocki, Jacek i Miłosz

Rodzaj sp.ś. filmów

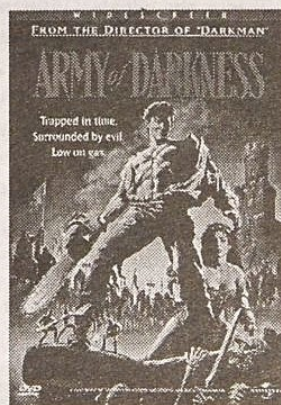
Film jest najbardziej popularną ze sztuk w wieku XX. Nic dziwnego, że najlepsze opowiadania i powieści są jedna po drugiej realizowane przez reżyserów. Twórcy filmów nie zawsze jednak potrafią z najlepszego utworu zrobić chociaż w połowie tak dobrą ekranizację. Tak właśnie było z utworami Howarda Phillipsa Lovecrafta: filmy inspirowane jego twórczością czy też ekranizacje jego utworów bywają zarówno dobre, jak i szmirowate. Oto najpopularniejsze filmy dostępne jeszcze w polskich wypożyczalniach.

„Armia Ciemności” (Army of Darkness), 1992

Reżyseria: Sam Raimi

Obsada: Bruce Campbell i inni

Właściwie cthulhowy to jest w tym filmie tylko Necronomicon. Ale jest coś jeszcze, co dodaje klimatu. Całość opowiada bowiem o zwykłym faceci, który został wrzucony do świata fantasy z trupaakami, czarownicami i... hmmm... techniką, jaką sam ów facecik sobie tworzy, zadziwiając tubylców. Jak znalazł do Krain Snów, nie? Całkiem składne i komiczne „ogładadło”.



„Naręczona Reanimatora” (Bride of Re-Animator), 1990

Reżyseria: Brian Yuzna

Obsada: Bruce Abbott, Fabiana Udenio, Claude Earl Jones, David Gale, Kathleen Kinmont, Jeffrey Combs



Zazwyczaj kontynuacje są słabsze od pierwowzoru, niestety tak jest i tym razem. Nie jest to jednak film słaby. Najważniejsze, że mocno nawiązuje do fabuły „Reanimatora”, który zamierza tym razem z różnych szczątków ludzi ożywić kobietę. Laboratorium

odkrywa pewien lekarz i przez przypadek ożywia zakonserwowaną głowę profesora Hilla, który zginął w poprzedniej części. Przywrócona do życia głowa planuje zemstę na zabójcach. W filmie jak zwykle: dużo krwi, makabry, ożywionych ludzi i zwierząt, czasem nawet można się pośmiać z pomysłów autorów filmu. Warto obejrzeć dalsze losy Herberta Westa.

„Necronomicon” (The Necronomicon), 1993

Reżyserzy: Brian Yuzna, Christopher Gans, Shusuki Kaneko

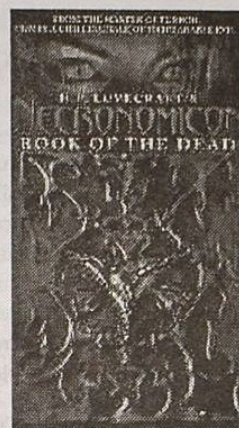
Obsada: Jeffery Combs, Tony Anzito, Juan Fernandez, Bruce Payne, Belinda Bauer, Maria Ford, Richard Lynch, David Warner,

Bess Meyer, Millie Perkins, Dennis Christopher, Gary Graham, Curt Lowens, Signey Coleman, Don Calfa, Judith Drake, Obba Babatundé

Film jest złożony z trzech opowieści, których łączy postać Howarda P. Lovecrafta (Jeffrey Combs), piszącego swe opowieści na podstawie treści słynnego Necronomiconu. Pierwsza z nich (zatytułowana „The Drowned” – Topielec) opowiada losy mężczyzny, który dostał w spadku ogromny dom na skarpie zatoki. Głównego bohatera dręczy wspomnienie: kiedyś niedaleko tego miejsca miał wypadek samochodowy ze swoją dziewczyną. Jemu udało się uratować, ale jej niestety nie. Ta myśl nie daje mu spokoju. Po przeczytaniu listu od pierwszego właściciela w ciągu jednej nocy jego życie ulega całkowitej zmianie.

Druga opowiadka jest oparta na utworze „Zimno” (Cool Air) i rozgrywa się w latach obecnych w Bostonie. Pewien reporter chce wyjaśnić serię morderstw popełnionych w jednej z dzielnic. Kobieta, chorująca na dziwną chorobę, opowiada mu historię tajemniczego lekarza, mieszkającego dawniej w Bostonie...

Akcja ostatniej opowieści ma miejsce w czasach obecnych, rozpoczyna się od policyjnego pościgu za mordercą zwanym Rzeźnikiem. Nieostrożna policjantka, kierująca radiowozem, „wychodzi” zza zakrętu i nie zdąża wyhamować. Samochód dachuje, a po chwili ktoś zabiera z niego ciężko rannego policjanta – jej partnera i kochanka. Dziewczyna nie może się uwolnić. W końcu wyrusza do pobliskiego budynku na poszukiwanie swojego partnera. W środku spotyka właściciela domu, który próbuje pomóc jej znaleźć mordercę. Horror klasy B, ale obowiązkowy przystanek dla miłośników prozy Lovecrafta.



„Nienazwany” (The Unnamable), 1988

Reżyseria: J.P. Ouellette

Obsada: Charles King, Mark Kinsey Stephenson, Alexandra Durrell, Laura Albert

Grupa studentów nocuje w domu obrzuconym klątwą. Wkrótce ich postój przeradza się w koszmar za sprawą bestii i to rodzaju żeńskiego. Efekty mizerne, a oprócz kilku nazw film nawiązuje raczej bardziej do kiczów horroru niż do dobrej lovecraftowskiej intrygi.

„Pełzający strach” (Lurking Fear), 1994

Reżyseria: C. Courtney Joyner

Obsada: Jeffery Combs, Jon Finch



Film dodany na specjalną prośbę Miłosza [bo fajne ghule tam są – przyp. Miłosz], jest mało udaną ekranizacją opowiadania pod tym samym tytułem (praktycznie niewiele ma wspólnego). Akcja dzieje się współcześnie. Główny bohater, Martens, wychodzi z więzienia i chce znaleźć ukryte pieniądze swego ojca. Ma jednak tylko część mapy z trasą do skarbu. Drugą część posiada pewien przedsiębiorca pogrzebowy. Film jest trochę dziwny, ma kilka scen zupełnie





niepotrzebnych i nie wnoszących niczego do treści filmu. W całości wygrzebać można dwa elementy, na które warto zwrócić uwagę, utwór muzyczny oraz ghule [właśnie – przyp. jw.].

„Posesja Cthulhu” (Cthulhu Mansion), 1990

Reżyseria: J.P. Simon

Obsada: Frank Finlay i inni

Kawał niezłej szmaty o nastolatkach w opuszczonej posiadłości, przypadkiem wywołujących złe moce. Żadne pieniądze, ani żaden stopień znudzenia nie wytłumaczają faktu, że poświęci się temu filmowi więcej czasu, niż przeczytanie tej „zniechęcajki”. Nawet nie ma patentów fajnych w tym filmie. Kompletna szmata.



„Powrót Nienazwanego” (The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter), 1992

Reżyseria: Jean – Paul Ouellette

Obsada: John Rhys – Davies, Charles Klausmayer



Główny bohater, student Randolph Carter, przy pomocy przyjaciół chce odegnać demona, który po przebudzeniu zasiał grozę w spokojnym Arkham.

Trochę uboga, „ale zawsze jakaś” informacja dla miłośników Lovecrafta o Arkham. Występują tam wzmianki o Dunwich, Uniwersytecie Miskatonic (nawet się tam pojawia), pokazane są strony ostatniego arabskiego oryginału Necronomiconu. Cała intryga jest oklepem: dawno temu jakiś szaleniec przywołał demona, który z kolei zagnieździł się w jego córce. Od tamtego czasu minęło 300 lat. Tajemnica tkwi w równaniu kwantowym, które studenci odkrywają w dziwnych hieroglifach (ale bzdura). W filmie mowa jest o tym, że Arkham to przeklęte miasto, pokazane jest pismo z R'lyeh na dziwnym ołtarzu, odkryty zostaje tunel pod miejskim cmentarzem i w końcu kiczowato wykonany potwór. W filmie nie czuć niestety napięcia i strachu. Mimo tego jest to jakieś kompendium wiedzy o Arkham.

„Reanimator” (Re-animator), 1985

Reżyseria: Stuart Gordon

Obsada: Jeffrey Combs, Bruce Abbott, Barbara Crampton, David Gale, Robert Sampson

Ekranizacja opowiadania „Herbert West – Reanimator”, i trzeba przyznać – udana. Film opowiada o badaniach Westa nad ożywieniem ludzkiej tkanki. Próby nad serum przynoszą powodzenie i naukowiec z Uniwersytetu Miskatonic musi stawić czoło ożywionym potworom. Film jest dobry i zawiera sporą ilość scen brutalnych, a nawet obrzydliwych, co jednak nie umniejsza jego wartości jako obrazu dla cthulhystów, nie?



„W paszczy szaleństwa” (John Carpenter's In the Mouth of Madness), 1995

Reżyseria: John Carpenter

Obsada: Sam Neill, Jürgen Prochnow, Julie Carmen, Charlton Heston

Głównym bohaterem jest John Trent (Sam Neill) specjalista od oszustw ubezpieczeniowych. Uważany jest za niepoczytalnego, tymczasem zna on prze-rażającą prawdę, z której w miarę upływu scenariusza spowiada się widzowi. Zniknięcie najbardziej poczytnego autora horrorów, Suttera Cane'a, doprowadza do szaleństwa jego czytelników oczekujących na nową powieść, a wydawcę do białej gorączki, gdyż nie otrzymał zamówionej książki. Agencja wydawnicza zatrudnia Trenta, aby odnalazł pisarza lub maszynopis powieści. Poszukiwania doprowadzają detektywa do wymyślnego miasteczka Hobbs End. Wtedy... ale to trzeba zobaczyć.

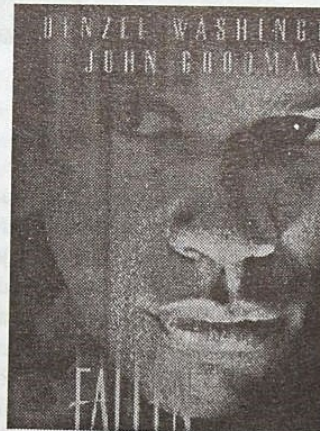
Film stał się kultowym horrorem, a zarazem chyba najlepszym obrazem lovecraftowskiej grozy. Mimo że nie jest to ekranizacja żadnego z opowiadań Mistrza, jest jednak podstawą dla każdego miłośnika Lovecrafta i świetną pomocą dla Strażnika Tajemnic.



„W sieci zła” (Fallen), 1998

Reżyseria: Gregory Hoblit

Obsada: Denzel Washington, John Goodman, Donald Sutherland.



Film nie nawiązuje bezpośrednio do twórczości Lovecrafta, ale ma prawdziwy lovecraftowski klimat, policjant chwytając kolejnego mordercę, który zostaje skazany na krzesło elektryczne. Przed egzekucją jednak wypowiada słowa, które są przyrzeczeniem zemsty ze strony mordercy. Hobbs (w tej roli Washington) nie bierze z początku sprawy poważnie. Kiedy jednak giną kolejne osoby, mordowane w sposób identyczny, jak robił

to zmarły, zaczyna się śledztwo, które doprowadza Hobbsa do... zobaczcie sami. Film trzyma w napięciu do samego końca, który jest naprawdę zaskakujący. Takie dzieło pokazuje, że nie wszystkie filmy kręcone w Ameryce muszą być kiczowatym filmem akcji czy przepełnionym efektami specjalnymi mało ambitnym obrazem. Film koniecznie trzeba obejrzeć.

Badacze co roku zapraszani bywają na tradycyjne przyjęcie u jednego z BNów. Pewnego roku zaproszenia nie przychodzą. Co się stało? Telefony głuche, nikt nic nie wie. Trzeba jechać i się rozejrzeć...

Milosz



Tytuł *Kocie wojny*

Autor *Jerzy Rzymowski*

Rodzaj *szkielecik*

Czas akcji: lata 20-te XX w. Miejsce: wedle uznania Strażnika Tajemnic.

W mieście (w którym Strażnik Tajemnic postanowił umieścić akcję przygody) zaczynają masowo ginąć koty. Ich ciała, straszliwie okaleczone, odnajdywane są we wszystkich dzielnicach, poczynając od okolic najbiedniejszych na najbardziej eleganckich skończywszy. Nawet policja, która zazwyczaj nie przykładła wagi do krzywdy zwierząt, pod wpływem opinii publicznej zaczyna zajmować się całą sprawą. Ślady na kocich zwłokach wskazywałyby na to, że koty biją się między sobą, chociaż rany na znalezionych kotach są większe od zwykłych kocich kłów i pazurów. Wszystko wskazuje na to, że za morderstwami kotów stoi więcej niż jedna osoba. Prawdopodobnie znacznie więcej...

Około półtora tygodnia po rozpoczęciu wydarzeń, do ofiar „kocich morderców” dołącza młody malarz-abstrakcjonista. Najlepiej, żeby Strażnik Tajemnic wprowadził tę postać do kampanii kilka sesji wcześniej, jako przyjaciela kogoś z drużyny. Malarz początkowo wiecznie zadłużony, żyjący z dnia na dzień za drobne sumy „wyczarowane” od znajomych, właśnie przeżywał chwile chwały, gdy wystawa jego obrazów odniosła ogromny sukces. W zamyśle twórcy, na obrazach (jak najbardziej abstrakcyjnych) miały być przedstawione właśnie koty. Młodego artystę znaleziono zamordowanego i zmasakrowanego w jego pracowni, a na wystawę ktoś podłożył ogień. Na szczęście udało się uratować większość obrazów, które obecnie są silnie strzeżone.

Zwłoki malarza według koronera zostały najprawdopodobniej rozszarpane na strzępy. Obrażenia przypominają ślady głębokiego podrapania i pogryzienia przez koty (wydrapane oczy itp.). Tym razem, w przeciwieństwie do okaleczeń na kocich zwłokach, ślady są naturalnej wielkości, chociaż do tego szczegółu nikt nie przywiązuje zbytniej uwagi.

Tymczasem miasto nawiedza nasilająca się z każdym dniem plaga szczurów. Wśród mieszkańców narasta poczucie zagrożenia wybuchem epidemii dżumy.

Jednocześnie po mieście zaczyna krążyć plotka, że dziwne wydarzenia związane są z badaniami prowadzonymi w nowym laboratorium farmaceutycznym, które powstało przy uniwersytecie. Zdaniem rozgłaszających sensacyjną pogłoskę, jakieś eksperymenty wymknęły się spod kontroli naukowców.

Dzień później o zabójstwo malarza zostaje oskarżony jeden z krytyków sztuki, znany z wybuchowego charakteru. O obu panach wiadomo, że byli do siebie bardzo nieprzychylnie nastawieni, a jedno z ich spotkań przy okazji jakiejś wystawy skończyło się nawet bójką.

Dwa dni później miasto ogarnia panika, gdy pojawiają się doniesienia o dziwnych, bezkształtnych istotach zaobserwowanych w różnych punktach miasta. Opowieści te traktowane są jako dowód na to, że w mieście wybuchła jakaś tajemnicza epidemia, objawiająca się m.in. halucynacjami. Prawie nikt nie dopuszcza możliwości, że istoty te rzeczywiście pojawiły się w opisywanych miejscach. Ci jednak, którzy uwzględniają taką możliwość,

jedynie potęgują narastającą atmosferę strachu. Miasto jest o krok od wybuchu masowych zamieszek.

Jeżeli ktoś uważnie przeprowadzi dochodzenie, ustali, że pogłoski o tajemniczych stworzeniach najczęściej pochodzą z miejsc w pobliżu galerii, gdzie odbywała się wystawa zamordowanego malarza, jego pracowni i miejsca, gdzie obecnie przechowywane są ocalałe z pożaru obrazy. Tak się jednak składa, że niedaleko pracowni malarza znajduje się również wspomniane laboratorium, które przez ostatnie dni znalazło się w dużym zagrożeniu ze strony spanikowanych mieszkańców miasta. Opisy istot ktoś obdarzony wyobraźnią będzie mógł skojarzyć z abstrakcyjnymi wizerunkami kotów, które wyszły spod ręki przyjaciela drużyny.

A o co w tym naprawdę chodzi?

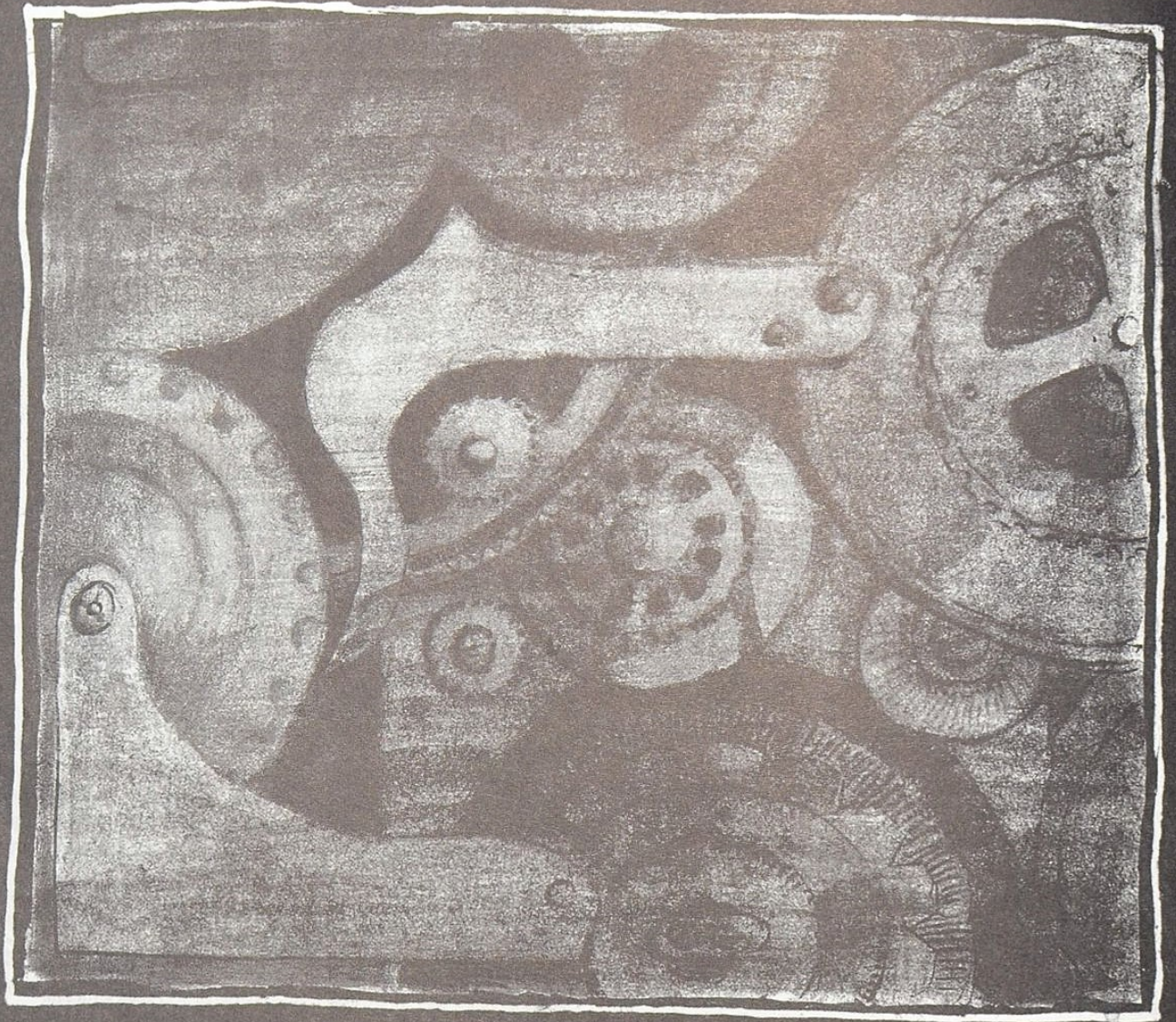
Wersja a): nie wiadomo do końca, jak doszło do tego, że ów zaprzyjaźniony z Badaczami malarz został obdarzony mocą sprowadzania swoimi obrazami kotów z Saturna (opisane w *Xiędze Bestyj*, str. 24). Może był to kaprys któregoś z Wielkich Przedwiecznych, który zechciał się zabawić kosztem nieświadomego artysty? Może zainteresowany sprawami, którymi zajmowali się Badacze, wpadł na ślad któregoś z prastarych kultów i mu się zaprzedał? Faktem jest, że przywołane przez niego saturniańskie zwierzaki rozlażyły się po całym mieście i zaczęły mordować ziemskie koty. W obronie swych podopiecznych wystąpiła bogini Bast – jej poczynania kryją się za śmiercią malarza i pożarem w galerii. Część obrazów jednak ocalała, a tym samym część abstrakcyjnych kotów nadal grasuje po mieście. Można je odesłać, niszcząc pozostałe malowidła, lub wytępić jednego po drugim. Gdzie jednak ich szukać? Jeżeli drużyna pomoże zażegnać niebezpieczeństwo grożące kotom, zaskarbi sobie przychyłność Bast. Kto wie, kiedy może się to okazać przydatne?...

Wersja b): śmierć malarza, ginące koty i doniesienia o tajemniczych istotach to trzy zupełnie odrębne sprawy. Malarz faktycznie zginął z ludzkiej ręki, jednak sprawcą nie był zapalczywy krytyk, a obłąkana miłośniczka kotów, która twórczość artysty traktowała niemal jak bluźnierstwo. Wśród kotów panuje epidemia choroby podobnej do wścieklizny, jednak nie przenoszącej się na ludzi. Jeżeli rozhisteryzowani mieszkańcy miasta nie zlinczują pracowników laboratorium, wkrótce uda im się opracować szczepionkę. Skąd natomiast egzotyczna zupełnie choroba wzięła się w mieście? To sprawa na osobne dochodzenie. Pozostaje jeszcze kwestia zagadkowych stworzeń – są one plotką, wytworem wyobraźni spanikowanych mieszkańców miasta.

Którą opcję wybierzesz, Strażniku, zależy tylko od Ciebie.

Pewnej nocy do drzwi Badacza X zapuka nieznajomy. Dziwny gość, nie zważając na nic, wejdzie do środka i wpatrując się w Badacza szaleńczym wzrokiem, nienaturalnym głosem przekaze jakąś wiadomość (przepowiednię, ostrzeżenie – zależnie od potrzeb). Po chwili przybysz ocknie się i zacznie zadawać pytania typu: *Co się stało? Co ja tu robię?* Teraz Badacze mogą się poznać i porozmawiać o dziwnym zdarzeniu. Może powiąż szalone słowa z niedawnym tajemniczym zaginięciem (mógł zginąć ktoś znajomy albo członek rodziny) lub inną zagadką (np. niewyjaśnionym morderstwem opisanym w gazecie).

Ania Doborzyńska



HAßEL '99





Tytuł

Dzień Cthulhu.....

Autor

Kukasz M. Pogoda.....

Rodzaj

powieści na kampanie.....

Błysk! Oślepiający blask tysięcy słońc! Błysk! Potylicie ogarnia nieznosny ból! Błysk! Zaciskacie powieki, ale to na nic! Błysk! Wasze oczodoły płoną! Błysk! Z waszych ust wydobywa się krzyk...

Zapada cisza.

Otwieracie z trudem oczy, ale nie widzicie nic, poza czerwonymi kęgami. Tylko wasze dłonie mówią, że wciąż jesteście w swoim starym Fordzie T. Powoli odzyskujecie wzrok. Oślepieni, nie zauważyliście, że niepojętym sposobem zapadły ciemności. Zdezorientowani i bezradni kręcicie się na swoich miejscach, a po chwili zauważacie, że mrok po jednej stronie rozświetlają czerwone płomienie ogromnych pieców, obok których ciągną się ledwo widoczne w krwawym półmroku wielkie hale i ogromne, czarne jak noc budynki. Poza tym świat spowija czerń.

Nagle z przodu zapala się światło. Blask wzmacnia się, ale zanim przyjdzie wam do głowy, aby się przed nim ukryć, gaśnie. Dociera do was jakiś dźwięk. Niepokojący odgłos kroków.

W ciemnościach mającą ciemne sylwetki. Jedna z nich oświeśla was słabym snopem światła z latarki. Druga postać przykłada coś do szyby. Jakby jakiś dokument, przypominający mały paszport. Mający na nim ciemną plamę zdjęcie i jakieś napisy. I jeszcze coś.

Ogarnia was lęk, gdy uświadamiacie sobie, na co patrzycie. Świadomość wszystkiego, co przeszliście w ciągu kilku ostatnich minut, ożywa i znów budzi się w waszych gardłach krzyk. Wasze ciała zaczynają być wam obce, wasze ubrania zmieniają się w ciasne pęta, a siedzenia samochodu zaczynają przypominać napuchłe i obrzmiałe zgnilizną ciało. Drobną detalem obcej legitymacji zadaje waszym zmysłom ból, tym gorszy, że znacie jego znaczenie. To Żółty Znak.

– Wsiadać! – Ochryple głosy obcych tną powietrze niczym tępa piła.

Niemal wyrывая drzwiczki, wyciągają was z samochodu. Rzucają na ziemię. Jesteście zbyt słabi, aby stawiać opór. Wasze obolałe i tkliwe ciała reagują bólem na gwałtowne poczynania nieznanym, obmacujących was szorstkimi ruchami. Na waszych przegubach zatraskują się zimne kajdanki, a zaraz potem ostre kopniaki i krótkie okrzyki nakazują wstać.

Mocne ręce zaciągają was w kierunku obłej bryły na kołach, która kryje się w mroku kilkadziesiąt kroków od waszego Forda. Jeden z boków dziwnego pojazdu rozchyła się na boki, niczym mroczny kwiat zła.

– Wsiadać! Szybciej!

Nieporadnie wpelzacie do środka przez rozchylone pokrywy transportera. Łądujecie w świetle obłych i miękkich kształtów, a przez siatkę oddzielającą was od dwóch foteli z przodu widzicie znajomy, ale dziwnie zmniejszony kształt kierownicy, za którym jarzą się delikatnym światłem drobne symbole.

Nieznanymi zatraskują z głuchym odgłosem tylne drzwi i siadają z przodu. Kierowca wykonuje kilka ruchów i nagle czerwony blask za oknami odpływa w tył, a silne przyspieszenie wgniata

was w elastyczne siedzenia. Wypruci z energii bezmyślnie przylepiacie twarze do szyb. Mrok za oknami powoli zaczyna rozpraszać pierwszy brzask świtu.

Monotonne mruczenie silnika i ciche rozmowy obcych mężczyzn prawie was usypiają. Półprzetywnym wzrokiem obserwujecie roztaczające się przed wami widoki. Wiozący was pojazd mija dziwne i straszne fabryki, ogromne budowle z czarnego kamienia i zdewastowane osiedla z betonu, których pozbawione szyb okna przypominają puste oczodoły. Doganianie długą kolumnę wolno maszerujących ludzi w szarych, jakby obsypanych popiołem i obdartych ubraniach. Nagle trzeźwi was straszliwy wrzask za oknem. Wasze oczy rozszerzają się ze zdumienia. Straszliwa scena szybko ucieka z pola widzenia, więc jak jeden mąż rzucacie się do tylnej szyby, aby po raz ostatni przyjrzeć się ohydnemu, skrzydlatemu monstrum, które spłynęło na wielkich skrzydłach z nieba i pochwytiło pazurami jednego z maszerujących mężczyzn. Rozszarpujący bezbronnego człowieka stwór zostaje w tyle, a do was dociera okrutna prawda.

Znaleźliście się w miejscu, w którym ciemne moce z otchłani kosmosu są najwyraźniej bardziej powszechne niż na kartach najohydniejszych, zakazanych ksiąg. A gdy z przerażeniem dostrzegacie na horyzoncie pozbawioną głowy, podziurawioną i czarną od brudu Statuę Wolności, uświadamiacie sobie, że kiedyś był to wasz świat. Stało się jednak coś bardzo złego. Stało się coś, czego prawie nikt się nie spodziewał. Uświadamiacie sobie, że pradawni władcy Ziemi powrócili, aby ponownie objąć ją w swoje władanie.

Wciąż podniesiona ręka z pochodnią statuy, mimo żółtych oparów dobrze widoczna w blasku wschodzącego słońca ironicznie pokazuje wam, skąd pochodzą dzisiejsi władcy Ziemi. Przez lata walczyliście ze złem, ale chyba na próżno. Ogarnia was rozpacz i uczucie beznadziei. Czy już nic nie da się zrobić? Czy taki los czeka wasz świat? Bezgłowa niczym Y'golonac rzeźba zbywa wasze pytania milczeniem, a poranne mgły i gęste wyziewy sprawiają, że po chwili niknie wam z oczu.

Jeśli pozwoliłeś swoim Badaczom zbyt długo żyć, jeśli stali się nazbyt potężni, jeśli poznali nazbyt dużo zakazanych tajemnic wszechświata, jeśli żadne ze starc z ciemnością ich nie przerosło – zafuduj im podróż do paranoicznych czasów Wielkiego Cthulhu. Nie, nie w przeszłość. W przyszłość. Do świata szczurów, do ponurego roku 2025. Świata, w którym ludzkość została zredukowana do poziomu sług. Sług jedyne i niepowtarzalnego Cthulhu i jego pomiotu.

Gwiazdy są w porządku. Już od piętnastu lat. Wtedy R'lyeh wzniosło się ponad morskie fale, a setki świadomych i nieświadomych wyznawców Cthulhu usłyszało jedyny w swoim rodzaju Zew. Wielu z nich natychmiast wyruszyło na pomoc swemu panu. Większość z nich zginęła w morskich falach, próbując na małych łódkach lub nawet prymitywnie skleconych tratwach dostać się w pobliże dotychczas zatopionego miasta. Ale Wielki Przedwieczny miał wyznawców nie tylko pośród przedstawicieli prymitywnych i zdegenerowanych ludów. Czuli go również wykształceni, inteligentni, a nierzadko majetni artyści i wizjonerzy, dla których wynajęcie morskiego jachtu nie było problemem. Najważniej do sprawy podeszli owiani tajemnicą nieśmiertelni Chińczycy, mityczni przywódcy kultów Cthulhu. Mało kto dotychczas wierzył w ich istnienie – a był to błąd. Dzięki potężnym układom sekretnych przywódców i ich niezliczonym agentom w warstwach rządzących Chińską Republiką Ludową, dzięki ogromnym guanxi i ich



zakulisowym machinacjom tego dnia na akwenie, pod którego powierzchnią kryło się R'lyeh, czekały w pogotowiu dwie korywety i niszczyciel Chińskiej Marynarki Wojennej. Pod wodzą kilku przedstawicieli gwiazdnego pomiotu Cthulhu przybyły także zastępy istot z głębin, od wieków czekające na tę właśnie chwilę, gotowe nieść pomoc wielkiemu kapłanowi.

Wkrótce Cthulhu i jego najbliżsi towarzysze byli wolni. To, co nastąpiło potem, przekracza możliwości ludzkiej wyobraźni. Rozpoczęła się straszliwa i krwawa orgia śmierci i zniszczenia. Zdezorientowane rządy największych mocarstw świata przez pierwsze dni nie mogły przyjąć żadnej sensownej strategii, a nieśmiałe próby powstrzymania Wielkich Przedwiecznych podjęto dopiero wtedy, gdy pomiot Cthulhu opanował już zarówno Syberię, jak i zachodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych. Człowiek okazał się jednak słabym przeciwnikiem i nawet ataki atomowe, w wyniku których zniknęły takie miasta, jak Los Angeles, San Francisco i Seattle, nie powstrzymały tryumfalnego pochodu Wielkiego Cthulhu. Panujące zamieszanie prawie spowodowało wybuch globalnego konfliktu nuklearnego, ale na szczęście – a może nie-estety? – do niego nie doszło.

Ale choć Cthulhu przez eony był pozbawiony wolności i życia, jego wściekłość nie trwała zbyt długo. Wielki Przedwieczny postanowił powściągnąć swój gniew, a zamiast ofiarowywać nam śmierć i zagładę, postanowił nas oszczędzić i zamienić w swoje sługi. Nie wiadomo, czy stało się tak przez wzgląd na wierność i fanatyczne oddanie chińskich przywódców, czy w wyniku setek nawróceń na nową wiarę. Nie wiemy też, czy uczynił to, aby cieszyć swoje oko zastępami uległych mu sług, którzy na każde skinięcie składają w ofierze swoich braci, czy też aby szybciej odbudować swoją potęgę. Może uczynił tak, byśmy cierpieli przez eony na jego podobieństwo, a może postanowił nas wykorzystać jako mało istotny, ale w jakimś stopniu użyteczny dodatek do upragnionej planety. Tak czy inaczej, Wielki Przedwieczny pohamował swoje zapędy, więc liczba ofiar w pierwszych trzech miesiącach wyniosła zaledwie 2 do 3 miliardów, z czego z ręki prawdziwego władcy lub jego braci zginęło zaledwie 500 do 700 milionów. Łaskawy jest Cthulhu, ła!

Teraz jest czas władcy R'lyeh, wielkiego najeźdźcy z Xoth. Czas paranoi, występku i wiecznego strachu. Oto nastał niekończący się dzień Cthulhu!

ŚWIAT PRZYSZŁOŚCI

Wyobraźcie sobie ponurą rzeczywistość bez żadnych perspektyw. Brudny, zdewastowany i zaniedbany świat industrialny. Pełen strachu i niebezpieczeństw. Zanim nastąpiło wyniesienie R'lyeh nasza planeta, mimo różnych drobnych konfliktów zbrojnych, czy też pogłębiającej się zapaści Rosji, szybko rozwijała się technologicznie i gospodarczo, rosła konsumpcja i przemysłowienie – niczym w utworach cyberpunkowych. Komputery upowszechniły się jeszcze bardziej, korporacje zyskały na znaczeniu, duże miasta rozrosły się i tak dalej.

Po przebudzeniu Wielkiego Cthulhu nastąpił globalny kryzys gospodarczy i wielkie załamanie. Wielu ludzi odebrało sobie życie, wielu popadło w szaleństwo, miliony straciły cały dobytek w trakcie ataków Cthulhu lub późniejszych zamieszek. Gdy zgłiszczą nieco ostygły, władzę nad kluczowymi gałęziami gospodarki – energetyką, transportem, rolnictwem – przejęli nieśmiertelni Chińczycy lub ich agenci, którzy okazali się niemal wszechobecni. Najwyraźniej przywódcy, przewidując rychłe powstanie Cthulhu, wzmoгли rekrutację i poszerzyli swoje wpływy. Niektóre rodzaje produkcji, szczególnie wysokie technologie, jak również nauka, rozrywka i tym podobne – niepotrzebne

w nowych czasach – upadły nieomal natychmiast. Produkcja przemysłowa została przejęta przez fanatycznych kultystów, którzy przestawili ją na potrzeby Wielkich Przedwiecznych.

Przywódcy kultów Cthulhu we wszystkich mocarstwach i państwach rozwijających się wprowadzili rządy totalitarne i skupili się na budowie i rozwijaniu aparatu policyjnego, w ciągu kilku lat wprowadzając absolutny terror. Ubogie państwa afrykańskie lub słabo zaludnione republiki byłego Związku Radzieckiego uniknęły losu krajów rozwiniętych, ale i te regiony powoli ogarnia korpucja i skażenie złem, szerzone przez kapłanów, z łatwością eliminujących wszystkich, którzy nie chcą poddawać się ich zaleceniom. Najbardziej zacofane lub odludne tereny jeszcze pozostają poza bezpośrednim zasięgiem rządów Cthulhu, ale i tam panoszą się różne mroczne istoty i wciąż słychać Zew, co do znaczenia którego nikt nie ma wątpliwości.

Nie istnieją już wolni ludzie. Każdego dnia w trakcie zorganizowanych uroczystości prześlagańskich składa się setki ofiar, poza tym mnóstwo ludzi ginie przypadkowo, padając ofiarą różnych istot rodem z Mitów, które – odkąd powstał Cthulhu – chętniej niż kiedyś przybywają z otchłani kosmosu lub wychodzą spod powierzchni Ziemi. Od dnia wyniesienia R'lyeh zginęło już w ten sposób około 10 milionów ludzi. Ale to tylko ułamek ogólnej liczby zabitych w ten czy inny sposób. Śmierć codziennie zbiera obfite żniwo, wielu ludzi po prostu umiera z głodu.

W rolnictwie nie utrzymuje się już żadnych standardów – produkuje się mało, tanio i byle co. Kto nie pracuje – ten nie je, ale pracy jest niewiele, więc panuje głód. „Praca przymusowa” stała się pustym pojęciem, gdyż teraz wszyscy pracują za małą garść ryżu, za pół bochenka chleba, za szerniałe i podgniłe jabłko. W miastach większość żyje jak szczury. Szerzy się też kanibalizm, między innymi poszukiwane są świeże ciała ofiar złożonych w ofierze, których nie spalili lub nie ukradli kapłani, jednak miłośnicy ludzkiego mięsa mają silną konkurencję, którą stanowią zdziczałe psy i ghoule.

Tymczasem metropolie zaczynają popadać w ruinę – nie ma pieniędzy na remonty (nie ma już żadnych pieniędzy), od lat nie jeździ żaden tramwaj, zachowało się nieco taboru autobusowego, jednak podstawowym środkiem komunikacji pozostają nogi. Tylko zaliczani do ścisłych elit członkowie totalitarnej policji, kapłani i dziwni, zamaskowani osobnicy poruszają się potężnymi i zaawansowanymi technologicznie pojazdami, gdyż na ich potrzeby wciąż funkcjonuje przemysł zbrojeniowy.

W niektórych dzielnicach wielkich miast realna władza pozostaje w rękach przywódców organizacji przestępczych, którzy wiernych sobie ludzi wynagradzają rabowaną ze składów żywnością, zaś nieposłusznych składają w ofierze. Dopóki gangi nie mieszają się w sprawy Wielkich Przedwiecznych i nie buntują się, dopóty policja patrzy przez palce na ich działalność, szczególnie, że łatwiej jest jej utrzymywać porządek, nadzorując kilka grup niż anarchiczną zbieraninę degeneratów. Ale już i tak setki milionów oszalały lub zdegenerowały się do poziomu skarlałych Tcho-Tcho.

Mieszkańcy skupisk miejskich żyją w ciągłym stresie, w kleszczach lęku, których uścisk nigdy nie słabnie. Pragną tylko przetrwać, zdobyć coś do jedzenia i nie myśleć o niczym – bowiem otaczająca ich rzeczywistość jest zbyt przerażająca. Idąc główną ulicą, w każdej chwili mogą zostać złapani i przeznaczeni do jakiejś pracy lub na ofiarę, a przemyskując mrocznymi zaułkami z dala od kapłanów i policjantów, mogą paść łupem głodnych szaleńców. Nawet w swojej norze nie mogą się czuć bezpieczni, bo w każdej chwili mogą tam wpaść członkowie gangu szukający dobrej zabawy, kobiet lub czegoś cennego. Niektórzy usiłują



uciekać na wieś lub na odludzie, ale niemal zawsze próby te kończą się niepowodzeniem. Nie ma żadnych środków komunikacji zbiorowej, na bezdrożach grasują bandy rozbójników, a jednocześnie patroli policji wyłapują wszelkich samotnych włóczęgów. Uciekinierzy, którym nawet udało się dotrzeć na tereny rolnicze, nie mają co liczyć na pomoc ich mieszkańców, gdyż ci panicznie boją się obcych i z miejsca wydają ich policji, albo samodzielnie dokonują egzekucji.

Nie ma się co dziwić ksenofobii chłopów, którzy po prostu starają się uchronić swój status. Na razie we wsiach żyje się jako tako, gdyż nie ma większych problemów z żywnością, a policyjny terror jest nieco łżejszy, choć i tu zdarzają się łapanki. Tylko czasami zdarzają się najazdy wygłodniałych gangów, a nocami wystraszonych farmerów prześladowają dziwne i mroczne istoty, niszczące zbiory lub pożerające trzodę. Mimo to mieszkańcy terenów rolniczych żywią naiwną nadzieję, że ich drobne ofiary uchronią ich przed gniewem Wielkiego Cthulhu, i nie przyjmują do wiadomości myśli, że prędzej czy później w znajomej okolicy pojawią się jego sługi, które przyniosą śmierć i zagładę.

Dzieje się tak, gdyż wszelkie niezabudowane obszary Ziemi oddano w macki gwiazdnego pomiotu Cthulhu, który systematycznie niszczy je lub eksploatuje w nieznanych celach, wszędzie wznosząc cyklopowe budynki z czarnego bazaltu i granitu, o nieludzkich proporcjach lub dziwne fabryki. Ale cele obcych są nieznane, gdyż kierują nimi motywy, których nikt z nas nie byłby w stanie zrozumieć – prościej przyjąć, że działania obcych po prostu są nielogiczne. Tymczasem ich pan, Wielki Cthulhu, krąży po świecie, zatrzymując się czasami w nowo zbudowanych siedzibach, ale nigdzie nie rezyduje na stałe. Nowy władca Ziemi jeszcze nie nasycił się władzą, szczególnie, że po raz pierwszy ma we władaniu całą planetę, odkąd Starsze Istoty zdegenerowały i na dobrą sprawę odeszły w niepamięć, nie mogąc mu już w żaden sposób zagrozić.

PRELUDIUM

Aby móc skorzystać z pomysłów zawartych w niniejszym opracowaniu, należy najpierw przenieść swoich Badaczy do przyszłości. Rozpoczynanie gry w chwili przebudzenia Cthulhu, jak i granie bohaterami z czasów, gdy gwiazdy są w porządku, burzy myśl przewodnią Dnia Cthulhu, uniemożliwiając rzucenie Badaczy na głęboką wodę i postawienie ich wobec strasznego koszmara, który opanował całą Ziemię. Poza tym w pierwszych dniach po wyniesieniu R'lyeh panował potworny chaos, więc Badacze mogliby zginąć gdzieś po drodze, a dawanie im forów osłabiłoby grozę. Nadto wszystkich ludzi na Ziemi bardzo szybko osiągnął Zew, a wielu przeżyło tak straszne rzeczy, że trudno byłoby znaleźć kogoś nie skażonego szaleństwem lub nie pogrążonego w depresji. Jediną alternatywą jest założenie, że gra rozpoczyna się na kilka dni/tygodni/miesięcy przed wyniesieniem R'lyeh, ale tego wątku nie będziemy tu rozwijać.

Pierwsze akapity fabularyzowanego wstępu przedstawiają losy Badaczy, którzy padli ofiarą Yog-Sothotha. Możliwe, że próbowali powstrzymać czarnoksiężnika planującego przyzwać Tego, Który Otwiera Droge, ale spóźnili się na miejsce rytuału i to zadanie im się nie udało, a na dodatek – jak sami mogliście przeczytać – padli ofiarą wezwanego. To oczywiście tylko jedna z wielu możliwych wariacji wstępu do kampanii opartej na wątkach Dnia Cthulhu, bowiem Badaczy można przenieść w przyszłość na wiele sposobów. Wymieńmy tylko kilka najbardziej typowych:

Przed wszystkim może to nastąpić w wyniku kontaktu z jakimś bogiem – patrz powyżej – lub istotą zdolną do podróży między różnymi płaszczyznami czasoprzestrzeni.

Poza tym przeniesienie może nastąpić przez bramę między różnymi czasami, otwartą jakimś czarem w rodzaju „Spojrzenia w przyszłość”, choć w tym wypadku przydałoby się efektywniejsze zaklęcie o nieco mniej złożonej procedurze rzucania.

Od razu nasuwają się na myśl wszelkiego rodzaju bramy w postaci artefaktów, jednak od razu trzeba wziąć pod uwagę, że mają one ograniczone rozmiary, a Badacze wypadaloby przesłać hurtem (to dotyczy wszystkich wypadków).

Poza tym można zastanowić się nad wariantami wykorzystującymi jakieś wyjątkowe wydarzenia nadnaturalne.

Kształt pierwszych scen kampanii zależy już od was. Spotkanie z patroliem policji, jakie opisano we wstępie, jest tylko jednym z możliwych rozwiązań, przy czym Badacze muszą oczywiście mieć pozostawioną drogę ucieczki. Równie dobrze bohaterowie graczy mogą wylądować gdzieś pośrodku slumsów, gdzie będą musieli stoczyć nierówny bój o swoje życie. W takim wypadku można wprowadzić bohatera niezależnego, który pomoże Badaczom w chwili, gdy banda wygłodniałych kanibali będzie się przygotowywała do zadania coup de grâce. Ten niespodziewany aliant to wyjątek potwierdzający regułę, jeden z niewielu, którym udało się jeszcze – po tylu latach! – zachować resztki instynktu samozachowawczego. Przypadkowy sprzymierzeniec może okazać naszym bohaterom nieocenioną pomoc w czasie ich pierwszych dni w przyszłości, służąc im jako żywiciel, źródło niezbędnych informacji albo przewodnik. To, jak długo pozostanie z postaciami graczy, i jego użyteczność będzie także zależeć od obranego schematu kampanii.

PRZYGODY

Poniżej zaprezentuję kilka koncepcji małych lub większych kampanii rozgrywających się w świecie pod rządami Wielkich Przedwiecznych, dlatego Strażników czeka jeszcze wiele – niestety – pracy, zanim podane pomysły będą się nadawały do wykorzystania w grze. Do takiego podejścia skłania nie tylko oszczędność miejsca, ale i otwarty charakter niniejszego opracowania. Główne cele podanych zarysów kampanii spletają się z rządami Wielkich Przedwiecznych, podkreślając ich obecność i zmuszając Badaczy do walki, bowiem na tle potwornych – w przenośni i dosłownie – problemów i zagrożeń, jakie stanowi osoba Cthulhu, inne wątki, wykorzystujące Dzień Cthulhu raczej w roli dekoracji, mogłyby wydać się błahe. Pomimo tego oczywiście możliwe jest wysłanie bohaterów graczy w tak mroczny świat przyszłości (być może alternatywny lub równoległy) z jakąś niezależną misją.

Zaznaczmy też, że kampania, w której chodziłoby tylko o przetrwanie bohaterów, jest pozbawiona sensu. Gracze muszą mieć jakiś cel przewodni – choćby możliwość ucieczki. Inaczej gra zostanie sprowadzona do serii pojedynków lub ucieczek, którą prędzej czy później przerwie śmierć i tak skazanych na porażkę Badaczy.

Zanim przedstawimy kolejne koncepcje, zaznaczmy, że Dzień Cthulhu jest przeznaczony raczej dla doświadczonych graczy, których Badacze już stosunkowo dobrze orientują się w Mitologii Cthulhu. Nawiasem mówiąc, Strażnik nigdy nie może zapominać, że nawet absolutne 100% w umiejętności *Mity Cthulhu* w przypadku graczy oznacza poznanie najwyżej drobnego ułamka wiedzy o prawdziwej naturze wszechświata, jak czytanie utworów Lovecrafta przypomina zagłębienie przez dziurkę od klucza do ciemnego pokoju, w którym czasem coś mignie przed naszym okiem.



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

W tym wypadku celem Badaczy będzie powrót do swoich czasów. Kampania oparta na tym motywie może składać się z przygód, w czasie których bohaterowie graczy będą zdobywać wiedzę o ich nowym świecie i mroczne sekrety Mitów, które umożliwiłyby im powrót do ich czasów albo przynajmniej pozwoliły uciec do miejsca, które byłoby im bardziej przychylne. Badacze szukający tajemnej wiedzy mogą przykładowo próbować podszywać się pod członków jakiegoś kultu (Spróbujcie ich zmusić do złożenia kogoś w ofierze, a jeśli to zrobią, wypalcie im mózgi na wyłot!). Można też wykorzystać wspomnianego już sprzymierzeńca.

TEORIA SPISKU

To nie jest kampania w dosłownym tego słowa znaczeniu. Raczej jest to sposób pozwalający wciągać Badaczy w rozmaite kłopoty. Pierwsza połowa „Teorii spisku” jest taka sama, jak „Powrót do przeszłości” i rozgrywa się w przyszłości, której sceneria przede wszystkim ma umotywić bohaterów graczy. Ważne jest, aby Badacze wrócili do swoich czasów, gdzie zostaną wciągnięci do organizacji, mającej na celu dyskretną ochronę ludzkości przed Wielkimi Przedwiecznymi przy użyciu wszelkich możliwych środków, nawet poprzez kierowanie losami kluczowych agend rządowych największych mocarstw. Tajemna organizacja jest przekonana, że dzięki pobytowi w przyszłości Badacze nabrali doświadczenia, które pozwoli ustrzec się decyzji, jakie umożliwiły przebudzenie władcy R'lyeh. Takie podejście bardzo ułatwia wysyłanie Badaczy w określone miejsca i motywowanie ich do wykonywania określonych zadań. Strażnik dla własnej wygodności może wprowadzić jakiś czynnik, który będzie kierował ruchami graczy, ciągnąc za właściwe sznurki – może to na przykład być ktoś w rodzaju mentora. Prowadzący, który chce rozwinąć niniejszy pomysł w konkretną kampanię, może jakoś ułatwić swoim bohaterom powrót do swoich czasów, skracając pierwszą fazę – pobyt Badaczy w przyszłości – do minimum, dzięki czemu będzie możliwe szybsze rozpoczęcie właściwej części sagi.

STRAŻNIK CZASU

- a) W tym wypadku Badacze będą mieli za zadanie unieszkodliwić kogoś, kto w przyszłości lub przeszłości z pomocą potężnej magii przebudził Cthulhu i pomógł wydobyć R'lyeh z morskich odmętów. Są tu dwie możliwości: W pierwszym wypadku Badacze wyruszą w przyszłość w ślad za kimś, kto planuje pomóc Cthulhu uwolnić się z jego więzienia. Niestety, nastąpi poślizg w czasie i nasi bohaterowie trafią na miejsce zbyt późno, lądując w już odmienionej rzeczywistości – Dzień Cthulhu jest efektem działania ich wroga. Teraz będą musieli znów się cofnąć (trochę jak w przypadku planu „Powrót do przeszłości”).
- b) W drugim wariantcie przygody Badaczy rozpoczynają się w roku 2025, ale jest to normalny, futurystyczny świat. Pewnego dnia postaci naszych graczy udają się do Krain Snów, najlepiej w postaci fizycznej, a po powrocie okazuje się, że ich czasy zmieniły się w Dzień Cthulhu. Zadaniem Badaczy będzie wyśledzenie i powstrzymanie kogoś, kto w czasie ich wyprawy cofnął się w czasie i pomógł Wielkim Przedwiecznym.

DZIEŃ SĄDU

Każdy ma słaby punkt. Nawet Cthulhu. Zadaniem Badaczy, już po wylądowaniu w przyszłości, będzie znalezienie słabego punktu Wielkich Przedwiecznych i wypędzenie ich z Ziemi. Oczywiście dla ludzi jest to niewykonalne, ale od czego są Bogowie Zewnętrzni? Te potężne istoty, zaniepokojone rosnącą potęgą

Wielkich Przedwiecznych szukają na każdym z opanowanych przez nich światów sprzymierzeńców, którzy pomogą im przywrócić równowagę. Uwaga! Ten pomysł, niestety, jest najbardziej naciągany ze wszystkich i najbardziej odległy wizji Lovecrafta, więc polecamy go w ostateczności. Poza tym obierając ten model kampanii, należy pamiętać, że wprowadzenie Bogów Zewnętrznych i ich mocy zdolnych pokonać Cthulhu osłabi grozę kosmicznego horroru, jak również zmniejszy poczucie beznadziei, choć z drugiej zaś strony gracze zyskają realną szansę wygranej (przynajmniej częściowej).

SPOKOJNIE, TO TYLKO AWARIA

Rozgrywki zbudowane w oparciu o ten pomysł składają się z umieszczonych w przyszłości przygód, które kończą się klęską Badaczy. A wtedy wszystko okazuje się snem. Ale czy na pewno? Chwilę po przebudzeniu Badacze zorientują się, że ich świat – do którego, jak im się zdawało, wrócili – to także iluzja, kolejna iteracja koszmaru, a każde przebudzenie to tylko jeden krok w głąb snu. Alternatywnie, można też potraktować Dzień Cthulhu jako rodzaj nieustannie powracającego koszmaru sennego, od którego Badacze nijak nie mogą się uwolnić – podobnie, jak nie można się uwolnić od Freddy'ego Krugera, bohatera *Koszmaru z ulicy Wiązów*. W czasie czuwania Badacze mogą próbować ustalić, co jest przyczyną ich koszmarów, być może nawet układających się w jakiś logiczny ciąg. Czyżby gwiazdy już wkrótce miały być w porządku?

UWAGI TECHNICZNE

Czasy panowania Wielkiego Cthulhu nie tylko są niewyobrażalnie potworne i przygnębiające, ale na dodatek umysły wszystkich ludzi nieustannie odbierają jego Zew. Z uwagi na to proponujemy uzupełnić zasady dotyczące Poczitalności, wprowadzając dwie dodatkowe reguły.

Pierwsza obrazuje rosnące szaleństwo Badaczy. Zew, którego nijak nie da się zagłuszyć, i obcowanie ze zdegenerowanym otoczeniem, pełnym relikwów dawnej chwały ludzkiej cywilizacji wywiera tak destrukcyjny wpływ na ludzką psychikę, że codziennie może ona ulec osłabieniu. Dlatego każdy bohater pod koniec kolejnego dnia w przyszłości musi wykonać dodatkowy test Poczitalności – utrata Punktów Poczitalności wynosi 0/1.

Alte to nie wszystko. Śpiący Badacze są jeszcze bardziej podatni na mroczną wiedzę, jaką emanuje umysł Cthulhu, z uwagi na co każdy bohater po przebudzeniu ze snu powinien wykonać Test Pomysłowości – powodzenie oznacza, że bohater skojarzył sączące się do jego śniącej podświadomości obrazy i głosy w przerażającą spójną całość, na skutek czego jego umiejętność Mity Cthulhu podniosła się o +1%.

Aby nieco osłodzić trudy Badaczy, miłośniery Strażnik może przyjąć, że każdy poważny sukces na drodze ku celowi kampanii lub każde zwycięstwo nad przeciwnikami są wynagradzane kilkoma Punktami Poczitalności (w ilości od 1k4 do 1k6 punktów). Reguła ta powinna jednak dotyczyć tylko pierwszych sukcesów danego rodzaju i pierwszych zwycięstw, gdyż postać później oswaja się z danym koszmarem i obojętnie na dany bodziec. Przykładowo, Badacz może się dowartościować, zabijając napotkanego kanibala rozszarpującego zwłoki pod warunkiem, że wcześniej nie spotkał się z podobnymi przypadkami degeneracji i nie podejmował już z nimi walki lub jej wręcz unikał.

Opracownie to jest chronione znakiem Starszych Bogów. Ale i tak Cthulhu wkrótce się przebudzi...



DIABEN
1999





Tytuł Ktoś spał w Tej Trumnie.

Autor Tomasz Andrzejewicz

Rodzaj szkice

Wprowadzenie: Jeden z Badaczy dostaje list od żony starego przyjaciela (NPCa sprzed kilku scenariuszy znającego się trochę na Mitach). Na początku kobieta, z którą bohaterowie nie mieli właściwie żadnego kontaktu, przeprosza adresata za zwracanie się do niego mimo nieznajomości, ale sprawa jest na tyle poważna, że przejrzała korespondencję męża i znalazła kogoś, z kim utrzymywał kontakt. Opisuje dalej dziwną przemianę zachodzącą w jej małżonku, który choć z racji lat zachowywał się czasem niezrozumiale, to jednak teraz zaczął budzić w niej poważne obawy. Bardzo długo sypia, przed południem właściwie nie można go docucić, jest ospały, wiecznie rozdrażniony, długie okresy niemal katatonii, podczas których odcina się od świata i siedzi w salonie albo bibliotece, wpatrując się tępo w jakiś nieokreślony punkt przestrzeni, przedzielane są gwałtownymi atakami agresji, skierowanymi na cokolwiek z otoczenia. Mało je, chudnąc niemal w oczach, prawie zupełnie się nie odżywa. Jest w widocznym stopniu osłabiony i trudno mu nawet przejść z jednego pokoju do drugiego, co w niepokojący sposób kontrastuje z jego kondycją sprzed zaledwie miesiąca, kiedy był żwawy i wesoły jak na starszego człowieka. Podczas ataków szatu jakby odyskiwał siły, ale gdy się uspokoi, jest zupełnie wycieńczony i może nawet dwa dni spędzić na drzemaniu w fotelu; nie godzi się także na wezwanie medyka, twierdząc, że nic mu nie jest. Koniec listu wyjaśnia, że kobieta rozmawiała z ich lekarzem, który, opierając się na ustnej relacji objawów, dostrzegł psychiczne raczej powody takiego stanu niż fizjologiczne i zaproponował, by w tajemnicy przed mężem zaprosiła jakichś jego wyważonych znajomych, którzy posłużyliby jako kotwica do rzeczywistości – stąd jej gorąca prośba o przybycie Badacza wraz z przyjaciółmi, których mąż zna. Jeśli z jakichś powodów jest to niemożliwe, prosi choćby o list do męża.

Bohaterowie przygotowują się do podróży, zanim jednak wyjadą, adresat poprzedniego listu dostanie telegram wysłany wczoraj. Jest to nadane przez żonę powiadomienie o śmierci chorego, do którego się właśnie wybierają; data pogrzebu została wyznaczona na któryś następny dzień i jeśli chcą towarzyszyć zmarłemu w ostatniej drodze, będą mogli przyjechać wcześniej i zatrzymać się w domu wdowy. Poza tym otworzono testament, w którym zmarły wyznaczył na egzekutora właśnie owego Badacza (właściwie nie miał innych przyjaciół, a nie chciałby żeby jego okultystyczna biblioteczka trafiła w niepowołane ręce), więc jego obecność byłaby mocno pożądana.

Sceneria i wydarzenia: Badacze dotrą do domu Morrighionów wieczorem. Jest to dwupiętrowy budynek, który kiedyś zapewne pięknie prezentował się na szczycie małego pagórka, spoglądając na oddalone o półtora kilometra miasteczko. Teraz jednak jest dość zaniedbany, nadgryziony wiekiem i pogodą, tak że jeśli w ciągu najbliższych dziesięciu lat nie doczeka się remontu, będzie bardziej straszny, niż dobrze wyglądał. W środku nie palą się żadne światła, przynajmniej nie od strony, od której podjadą bohaterowie; stukanie czy dzwonienie do drzwi nie wywoła ze środka nikogo, po kilku chwilach Badacze zapewne wejdą sami.

W budynku nie ma nikogo; salon, sypialnia gospodarzy, biblioteka i gabinet noszą wyraźne znamiona gorączkowych poszukiwań – szafki są pootwierane, ubrania czy książki leżą w nieladzie, bibeloty na półkach poprzewracano, niektóre (głównie te porcelanowe) leżą potłuczone. Na ścianach nie wisi ani jeden obraz; wszystkie pozdejmowano i rzucono na ziemię, grube ramy części z nich są porozszczepiane. Meble poprzesuwno – widać wyraźne rysy na podłodze. Na strychu panuje jeszcze większy bałagan, a leżące tu sprzęty tworzą bezładne sterty; pod wybitym oknem stoi wielka drewniana skrzynia, w której znajduje się zabezpieczona przed uszkodzeniem pękami słomy duża i zdobiona trumna. Jest otwarta; białe koronki wewnątrz są nieco pobrudzone ziemią; w wieku umieszczono okrągłą szybkę, a obok niej osadzono szeroką na centymetr stalową rurkę, która zapewne ma w przypadku zamknięcia dostarczać powietrza do środka. Do uszu Badaczy dotrze odległy, przeciągły wrzask.

Możliwe wytłumaczenia: Pierwsza wersja jest następująca: przyjaciel Badaczy, Henry Morrighion, zawarł wiele lat wcześniej pakt z potworem, który teraz zmusił go do spłacenia długu. Znalezione na strychu trumna należy do wampira, tajemniczego i diabolicznego współpracownika Henry'ego, który przestał się czuć bezpiecznie na Węgrzech i nadał się pocztą do Ameryki. Wampir wysysał krew Morrighiona przez wiele dni, stąd pogarszający się stan zarówno zdrowia, jak i umysłu ofiary. Gdy krwiopicja zamieszkał na strychu (transport trumny odbył się nocą, tak że pani Morrighion nic nie zauważyła) i obejrzał dokładnie cały dom, postanowił wyciągnąć dodatkowe, oprócz bezpieczeństwa, korzyści ze swojej wizyty i położyć szpony na okultystycznych księgach gospodarza. Ten jednak przez kilka nocy nie chciał zdradzić miejsca ich ukrycia (we dnie, gdy wampir spał, przenosił je, pakował w wodoszczelne paczki i zatapiał w pobliskim, nieczynnym młynie), a potem sprowokował potwora, który go zabił, nie dowiadując się niczego. Następną noc krwiopicja ruszył na poszukiwania; wtedy wystraszył śmiertelnie wdowę, której nerwy nie wytrzymały i w stanie pomieszania zmysłów uciekła. Poszukiwania w domu nie przyniosły rezultatu – teraz wampir postara się znaleźć panią Morrighion, by wycisnąć z niej wszystko, co wie. Zadaniem Badaczy jest znaleźć ją szybciej, by ocalić jej życie, zlikwidować potwora, wydobyć księgi i odpowiednio się nimi zaopiekować (na przykład przekazać bibliotece Miskatonic University).

Drugie wytłumaczenie opiera się na tym, że Henry był po prostu chory, a wszystkie jego dziwne zachowania wynikały z panicznego lęku przed przedwczesnym pochówkiem. Na jego zamówienie zrobiono trumnę stojącą na strychu, którą kilka razy wypróbował, by się upewnić, że po podłączeniu do rurki przewodu na powierzchnię będzie mógł oddychać (stąd ślady ziemi wewnątrz). W końcu zapadł w śpiączkę połączoną z hipotermią; wezwany lekarz stwierdził zgon. Pani Morrighion przygotowywała go do pogrzebu, gdy nagle ocknął się – kobieta przerażona uciekła do miasteczka, a on (mając amnezję) wybiegł z domu i zaszył się gdzieś w rzadkim lesie porastającym okolice. Opowieść (niedoszłej) wdowy o chodzącym trupie postawiła na nogi wszystkich, gdy Badacze przyjechali na miejsce, od jakiegoś czasu trwa już oblawa; bałagan w domu spowodowali złodzieje, którzy kilka godzin wcześniej skorzystali z zamieszania w miasteczku i faktu, że niemal wszyscy zdolni do noszenia broni ruszyli za „trupem”, i splądrowali go w poszukiwaniu pieniędzy czy kosztowności. Zadaniem dla bohaterów jest nie dać się zabić czy oskarżyć o włamanie, znaleźć Henry'ego Morrighiona i nie dopuścić do zatłuczenia go przez zdeperowanego i przestraszonego tłum.



DIABEU

94C

Zrosnik u
 me doko
 a walej powozny
 zoi. Lij chod
 bluno wot dnu.
 Dostajete do mnu.
 Doh klyba na Dnie.
 Eudna.

ANBELL
 17



Zrosnik u
 me doko

Eudna.



Tytuł *Laboratorium snów*
 Autor *Jerzy Rzymowski*
 Rodzaj *szkielecik*

Poniższy opis jest wstępem do kampanii dla grupy Badaczy związanych ze środowiskiem naukowym. Epoka, w której będzie się rozgrywała kampania (1890, 1920 czy 1999) jest nieistotna – liczą się główne założenia, na które otoczenie nie ma specjalnego wpływu.

Główne możliwości wprowadzenia Badaczy w kampanię są dwie. Pierwsza taka, że Badacze na ochotnika zgłoszą się do eksperymentów naukowych na uniwersytecie (dobrze płatna fucha i, jak zachęcają organizatorzy, „możliwość uczestnictwa w epokowym odkryciu”). Druga możliwość jest taka, że bohaterowie wpadną na trop zdarzeń rozgrywających się pod przykrywką badań naukowych i zostaną wbrew woli wciągnięci do eksperymentów. Wybór rozpoczęcia zależy od Strażnika Tajemnic – który początek uzna on za najbardziej odpowiedni dla prowadzonej przez siebie drużyny.

Co jakiś czas wydział nauk przyrodniczych uniwersytetu ogłasza nabór chętnych do udziału w rozmaitych doświadczeniach. Przeważnie są to nieszkodliwe, a dobrze płatne badania psychologów, rzadziej nieco bardziej ryzykowne próby nowych leków lub szczepionek. Badania, na których będzie się opierała ta kampania określane są jako „sprawdzian reakcji ludzkiego organizmu na doznania związane ze snem”. W ich przeprowadzaniu połączyło swe siły kilku uzdolnionych naukowców z dziedzin psychologii, biochemii, farmakologii. Do współpracy zaproszono wielu uczonych z całego kraju, chociaż uważnych obserwatorów może zdziwić dobór ekipy badawczej – pominięto kilka największych autorytetów, a zaproponowano udział osobom niemal zupełnie nieznanym. Jest jednak w tych badaniach coś niezwykłego. Ich przebieg odkryty jest najściślejszą tajemnicą – wszyscy uczestnicy zobowiązują się na piśmie do jej zachowania, bez względu na stopień zaangażowania w doświadczenia. Złamanie tajemnicy ma się wiązać z poważnymi konsekwencjami prawnymi i utratą zarobionego podczas badań wynagrodzenia (które ma być w całości wypłacane dopiero po zakończeniu prac). Na uniwersytecie miejsce przeprowadzania eksperymentów jest nazywane potocznie „Laboratorium Snów”.

Jeżeli Badacze wyrażą zainteresowanie udziałem w doświadczeniach, nie będzie kłopotu z wprowadzeniem ich do kampanii. Mogą zostać ochotnikami w eksperymentach (wtedy znajdą się najbliżej sedna sprawy) albo, jeżeli mają odpowiednie kwalifikacje, „szeregowymi” uczestnikami badań. Do centralnego punktu programu badawczego ma dostęp tylko kilka osób: naukowcy prowadzący doświadczenia i ochotnicy, na których są przeprowadzane testy. Uczonych stojących na czele eksperymentów jest sześciu: psycholog, biochemik, farmakolog, chirurg, antropolog i... archeolog. Pozostałe osoby pełnią funkcje лаборantów, asystentów itp. i nie znają szczegółów wydarzeń rozgrywających się w głównym pomieszczeniu Laboratorium, nazwanym Komorą. Dokładna liczba ochotników uczestniczących w badaniach jest znana tylko ich organizatorom.

Jeśli Badacze nie wyrażą chęci udziału w pracach Laboratorium Snów (a także w przypadku, jeśli będą w nich brali tylko niewielki udział), trzeba ich zainteresowanie wzbudzić w inny sposób. Wkrótce zwróci się do nich o pomoc znajoma jednego z nich, Eliza, której narzeczony zgłosił się na ochotnika do badań (aby zarobić na ich wspólną przyszłość) i od dwóch tygodni nie dał znaku życia. Prośba Elizy będzie banalna – dziewczyna chce, aby Badacz skontaktował się z jej ukochanym, Adamem, i sprawdził, czy u niego wszystko jest w porządku.

Prośba okaże się trudna do zrealizowania. Prowadzący doświadczenia naukowcy nie wyrażą zgody na kontakt z ochotnikami. Zgodzą się co

najwyżej na przekazanie wiadomości i ew. dostarczą wiadomość od Adama, że u niego wszystko w porządku i że jego udział w badaniach jeszcze trochę potrwa.

Jeżeli Badacze postanowią zakraść się do Laboratorium, a w szczególności do Komory, Strażnik powinien poprowadzić to tak, aby zadanie było wyjątkowo trudne (aby pokazać skalę zabezpieczeń), ale jednak zakończone sukcesem.

Komora jest ogromną salą mieszczącą się w piwnicach budynku, przerobioną na laboratorium prawdopodobnie z pomieszczeń magazynowych. Całą salę wypełniają ustawione w rzędach masywne stalowe pojemniki, o kształcie przypominającym sarkofagi. Do każdego z nich podłączone są liczne przewody i rurki. Część rurek prowadzi do ogromnych kadzi, zawierających bliżej nie określone chemikalia, umieszczonych w jednym z kątów Komory. Inne najwyraźniej doprowadzają powietrze do pojemników. Przewody podłączone są do generatorów elektrycznych. Wszystko zwieńczone jest masą najrozmaitszych wskaźników, mierników i dozowników, tak, że sprawia niesamowite, przytłaczające wrażenie. W powietrzu unosi się intensywny, mdły zapach chemikaliów.

Jeżeli Badacze postanowią zajrzeć do któregoś z pojemników, po odkręceniu zamykających go zaworów, otworzy się on z sykiem, a ze środka wyleje się na podłogę spora ilość bladejzielonej mikstury. W sarkofagu spoczywa nieprzytomny (?), nagi mężczyzna w wieku ok. czterdziestu lat. W chwili, gdy któryś z Badaczy nachyli się, aby sprawdzić stan uczestnika doświadczeń, ten nagle otworzy oczy, silnie schwyty bohatera za ramię i krzyknie wstrząśniętym głosem: „Powiedźcie im!... Powiedźcie... Śpiący... Nie pozwólcie im się przebudzić!...”

W tym momencie światło w Komorze zgaśnie, a Badacze w bliżej nie sprecyzowany sposób zostaną pozbawieni przytomności – po prostu nagle „urwie im się film”.

Kolejny widok, jaki ukaże się ich oczom (niekoniecznie wszystkim), to nachylone nad nimi twarze prowadzących doświadczenia. Ścisłymi głosami będą zastanawiać się nad dalszymi losami Badaczy. Jeden będzie nalegał na zabicie drużyny i dyskretne usunięcie ciał (wspomni coś o „wcześniejszych przypadkach”), inny przekona go jednak, że wdrożenie Badaczy do eksperymentu przyniesie o wiele większe korzyści. „Wezmą udział w tworzeniu historii... czy im się to podoba, czy nie”. Gdy Badacz będzie usiłował zareagować, uświadomi sobie, że leży nagi i związany w jednym z wypełnionych mieszkanką chemikaliów pojemników. W tym momencie trzeci z naukowców zauważy ruch postaci. „Patrzcie. Szybko się obudził” – stwierdzi. „Ma mocny organizm. Doskonale. Takich nam potrzeba” – dorzuci inny. Potem Badacz poczuje ukłucie w ramię i znów zapadnie w sen.

Tym razem przebudzenie bohaterów będzie wyglądało zupełnie inaczej – stanie się właściwym rozpoczęciem kampanii, której akcja toczy się w Krainie Snów. Tak – badania prowadzone w Laboratorium Snów dotyczyły odkrycia naukowego sposobu dostania się do Krainy; stworzenia z umysłów śpiących ochotników czegoś w rodzaju pomostu między światami. Część aparatury i substancji wykorzystanych w badaniach pochodziła od Wężowych Ludzi – zresztą dwóch z nich ukrywa się pod postaciami organizatorów eksperymentu (biochemik i farmakolog). Udało się już uzyskać mieszkankę, której podanie umożliwia człowiekowi wkroczenie do Krainy Snów. Brama jest jednak niestabilna i pobyt w Krainie może w dowolnym momencie się urwać, czego ubocznym skutkiem mogą być uszkodzenia mózgu śpiącego. Kilkunastu uczestników doświadczeń nigdy już się nie przebudzi...

Wężowi Ludzie opracowali schematy urządzenia, które umożliwiłoby fizyczne przejście do Krainy Snów – czegoś w rodzaju portalu stworzonego z wykorzystaniem niedostępnej ludzkiej technologii organicznej. Kluczem do bramy ma być podłączony do urządzenia żywy mózg, który pod wpływem wspomnianej mieszanki nawiązał kontakt z Krainą Snów.

Dalszy ciąg wydarzeń – to, co spotka Badaczy w Krainie Snów, i dalsze losy eksperymentu zależą od Strażnika Tajemnic. Należy pamiętać, że jeżeli doświadczenia zakończą się sukcesem, Wężowi Ludzie będą potrzebowali wielu mózgów do masowej produkcji portalu...



Tytuł *Gra Twojego życia*.....

Autor *Jerzy Rzymowski*.....

Rodzaj *szkielecik*.....

Ten scenariusz przeznaczony jest dla Badacza lub drużyny w czasach współczesnych. Poniższy opis dotyczy jednego Badacza, wokół którego będzie się kręciła akcja – to, kogo jeszcze postanowi on wciągnąć w wydarzenia, nie ma znaczenia. Przygodę łatwo da się dostosować do rozegrania dla kilku osób.

Wszystko zaczyna się od telefonu do jednego z Badaczy. Dzwoni jego znajomy, z zawodu informatyk, który skądś wie, że bohater interesuje się dziwnymi zjawiskami. Trzęsącym się głosem znajomy poprosi o jak najszybsze spotkanie. Na miejsce spotkania wyznacza ruchliwe, pełne ludzi miejsce.

Podczas spotkania Badacz otrzymuje płytę CD, na której według znajomego znajduje się „najlepsza gra komputerowa, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne”. Gra jeszcze nie weszła na rynek, a informatyk nie chce zdradzić Badaczowi, w jaki sposób wszedł w jej posiadanie. Zainteresował się nią ze względów zawodowych i zaczął analizować algorytmy użyte w grze. Podczas przeglądania programu natrafił na dziwny szczegół – coś w rodzaju drugiego programu ukrytego w grze, którego zastosowania nie był w stanie odgadnąć.

Dwa dni po tym, jak znajomy zdobył płytę, ktoś włamał się do jego komputera, a jeszcze dzień później do jego mieszkania. Pies informatyka, który był w domu w chwili włamania, został w wyjątkowo okrutny sposób zamordowany. Krwią zwierzęcia, na ścianie sypialni znajomego, ktoś wypisał słowa: NON PLUS ULTRA!. Włamywacz najwyraźniej sprawdził zawartość wszystkich płyt w jego domu. Informatyk miał płytę ze sobą i tylko dlatego nie została mu skradziona. Wczoraj został napadnięty przez trzech zamaskowanych mężczyzn i tylko szczęśliwym przypadkiem udało mu się im uciec.

Znajomy chce wyjaśnić zagadkę płyty i prosi Badacza o pomoc w znalezieniu bezpiecznego schronienia, gdzie mógłby spokojnie wczytać się w ukryty w grze program i wyjaśnić całą sprawę. Musi się pośpieszyć, bowiem gra już za tydzień ma się pojawić na rynku.

Tyle wiadomości znajomy zdąży przekazać Badaczowi, gdy nagle jego oczy powiększą się ze zdziwienia i strachu, a na koshuli pojawi się plama krwi. Ktoś oddał śmiertelny strzał, najprawdopodobniej z okna jednego z okolicznych budynków. Ostatkiem sił informatyk wcisną płytę Badaczowi do ręki i wyszeptał: „Uciekaj. To już nie jest tylko gra...”.

Badacz musi teraz jak najszybciej zniknąć w gęstniejącym wokół ciała tłumie gapiów. W przeciwnym razie, gdy pojawi się policja, zostanie zatrzymany na przesłuchanie i gdzieś w całym zamieszaniu płyta zostanie mu odebrana i rozplynie się bez śladu.

Jedynym punktem zaczepienia w całej sprawie staje się w tej chwili dysk. Kiedy Badacz będzie miał wreszcie okazję zajrzeć do pudełka z płytą, przekona się, że są na niej wypisane te same słowa, co na ścianie sypialni zamordowanego. „Non plus ultra!” oznacza po łacinie „Ani kroku dalej!”. Poniżej drobnymi literami widnieje reklama: „Gra Twojego życia” i nazwa producenta – Greener Goblin Computers. Przy sprawdzeniu okaże się, że płyta

zawiera wersję instalacyjną gry o takiej właśnie nazwie. Jeżeli Badacz postanowi uruchomić grę, zobaczy jedną z najbardziej zaskakujących rzeczy w swoim życiu.

Gra jest przygodówką. Zaczyna się od tego, że do głównego bohatera zwraca się z prośbą o pomoc zaprzyjaźniony informatyk, który wykradł skądś projekt nowej gry i wpadł na trop jakiejś potężnej afery. Przyjaciel zostaje zamordowany, a bohater gry próbuje wyjaśnić wszystkie okoliczności zabójstwa. Kiedy uruchamia grę, w sąsiednim pokoju, w jego domu pojawia się kilku zamaskowanych ludzi, uzbrojonych w pistolety...

Łatwo przewidzieć, że Badacz w tym momencie odwie się od gry i spróbuje się przekonać, czy nadal pokrywa się ona z rzeczywistością. I rzeczywiście, w mieszkaniu Badacza są już zamaskowani osobnicy, którzy chcą mu odebrać płytę. Bohater musi im w jakiś sposób uciec i ocalić dysk, aby kontynuować rozgrywkę.

Ucieczka, miejmy nadzieję, uda się. Badacz znajdzie jakiś inny komputer i będzie mógł przekonać się, co dalej zgotowała mu gra. A w grze zostanie dokładnie przedstawiona jego ucieczka i chwila, gdy ponownie zasiada do komputera. Dalej pokazane jest, jak bohater gry, sam albo z pomocą kogoś, kto zna się na rzeczy, usiłuje znaleźć ukryty program, o którym wspominał informatyk. Jeżeli Badacz nie wyłączy teraz gry i nie zajmie się sprawdzaniem treści programu, ten zawiesi się i dalsza rozgrywka okaże się niemożliwa. Mówiąc inaczej, gra pokazuje Badaczowi, jakie powinny być jego kolejne posunięcia i jeżeli ten nie postępuje według jej zaleceń, nie może posunąć się dalej w swoim dochodzeniu. Nie wspominając o tym, że nie będzie wiedział, co czeka go dalej, filmowe wstawki w grze przestrzegają bowiem przed nadchodzącymi zagrożeniami.

Rzeczywiście, w grze ukryty jest drugi program. Po dokładniejszych oględzinach okazuje się, że jest to rodzaj wyjątkowo wrednego wirusa komputerowego, który opanowuje system w momencie instalacji gry i natychmiast przedostaje się do każdego komputera połączonego siecią ze stanowiskiem, na którym uruchamiany jest program. Wirus jest tak połączony z grą, że jedynym sposobem na bezpieczne usunięcie go z pamięci komputera jest pomyślne ukończenie rozgrywki. W przeciwnym razie, komputer nigdy już nie będzie się nadawał do użycia.

W tym momencie gra samoczynnie ponownie się uruchomi. Na ekranie pojawi się wstawka filmowa, w której bohater gry wstrząśnięty odkryciem wykrzykuje: „Przecież jego komputer był podłączony do sieci!”. Chodzi oczywiście o zmarłego informatyka. Jeżeli gra nie zostanie ukończona na komputerze w jego domu, wirus opanuje wszystkie komputery podłączone do Internetu.

No i teraz Badacz zapewne będzie usiłował dyskretnie dostać się do domu zamordowanego informatyka, aby tam dokończyć rozgrywkę, z której nie może już się wycofać. Mieszkanie było już sprawdzane przez prowadzącą śledztwo policję, a teraz jest obserwowane przez dwóch osobników, z budynku na przeciw. Badacz może się tego dowiedzieć, jeśli w jakiś sposób uda mu się po drodze popchnąć nieco rozgrywkę do przodu (np. będzie miał możliwość korzystania z laptopa). Jeżeli postanowi sprawdzić w grze, co mogłoby wynikać z jego spotkania z dwójką w sąsiednim budynku, gra złośliwie znowu się zawiesi.

Choćby nie wiadomo jak Badacz usiłował się zakraść do obserwowanych mieszkanie ludzi, będą doskonale przygotowani na jego pojawienie się (ostatecznie, lepiej znają ten scenariusz... he, he). Badacz zaraz po wejściu do ich pokoju zostanie ogłuszony. Obudzi się związany, na tylnym siedzeniu eleganckiej limuzyny. Obok niego siedzieć będzie pokraczny karzeł, ubrany w elegan-



ki garnitur. „Pozwoli pan, że się przedstawię. Nazywam się Greener” – przedstawi się towarzysz Badacza. – „Jestem twórcą gry, w której raczył pan wziąć udział”.

Greener nie ujawni Badaczowi sekretów, które czynią grę tak szczególną. „Proszę nazwać to magią” – podsumuje swoje dzieło i zmruży znacząco oko. Z dalszej rozmowy wyniknie, że jego zamiarem było stworzenie najlepszej gry komputerowej w historii. „I chyba mi się udało” – doda ze śmiechem. – „Przyzna pan, że nie sposób się od niej oderwać”.

Zapytany o śmierć informatyka, Greener wzdryśnie tylko ramionami. „Potrzebowałem jakiegoś mocnego akcentu na rozpoczęcie” – stwierdzi obojętnie. – „Proszę tak tego nie brać do siebie. W końcu przecież... to tylko gra”.

Na zakończenie rozmowy, Greener poprosi Badacza o zachowanie dyskrecji. „Wypuszczam pana, bo przecież chce pan chyba kontynuować rozgrywkę, czyż nie? Ale proszę zachować zakończenie dla siebie. Zdradzając je innym, zepsułby im pan przyjemność odkrywania tajemnic mojej gry”.

Rzeczywiście nie już nie będzie stało na przeszkodzie, aby Badacz dostał się do mieszkania informatyka. Gra oczywiście dokładnie odtworzy wcześniejsze wydarzenia, a następnie na ekranie pojawi się jej bohater w mieszkaniu zabitego przyjaciela. Będzie dalej próbował znaleźć sposób na unieszkodliwienie wirusa. W pewnym momencie na ekranie komputera bohatera gry pojawi się informacja: **PROGRAM WYKONAŁ NIEWŁAŚCIWĄ OPERACJĘ. WIRUS ZOSTANIE UAKTYWNIONY ZA MINUTĘ. ABY ANULOWAĆ AKTYWACJĘ, WPROWADŹ HASŁO.** Później na ekranie pozostanie sam zegar z liczbą 1:00, która systematycznie zacznie maleć. Badacz ma minutę na wprowadzenie z klawiatury hasła, które unieszkodliwi wirusa. Hasło jest proste – to nazwa gry: „Non plus ultra!”. Gdy Badacz będzie się przysmyślał do jego wprowadzenia, usłyszy za plecami głos: „Policja! Ręce do góry i nawet nie drgnij!”. Na filmie na ekranie komputera Badacz zobaczy za bohaterem gry policjanta celującego do niego z pistoletu. W tym momencie wszystko zależy od zimnej krwi Badacza. Ma on szansę zdążyć wpisać hasło – policjant nie zdecyduje się na strzał, jeżeli Badacz nie spróbuje go zaatakować.

Jeżeli jednak Badacz nie zdąży go wprowadzić, odliczanie dobiegnie do zera i komputer nagle się wyłączy. W żaden sposób nie da się go ponownie uruchomić. Wirus przedostanie się do Internetu i lepiej nie myśleć, co z tego wyniknie. Odpowiedzialność za skutki i oskarżenie o zabójstwo spadną wówczas na barki Badacza, który jest jedyną osobą bezpośrednio zaangażowaną w całą aferę i idealnym kozłem ofiarnym.

Jeśli Badaczowi uda się unieszkodliwić wirusa, na pożegnanie gra wyświetli mu jeszcze jeden filmik. W końcowych ujęciach bohater gry postanawia przestrzec wszystkich przed niebezpieczną zawartością dysku. Dzwoni do znajomego i zaczyna o wszystkim opowiadać. Nagle z głębi pomieszczenia pada strzał i bohater bezwładnie osuwa się na ziemię. Zza jego pleców wychodzi osobnik bliźniaczko podobny do pana Greenera, puszcza oko do widza i odchodzi. Na ekranie pojawia się napis **THE END.**

Po rutynowym przesłuchaniu Badacz zostanie wypuszczony. Policja może jeszcze mieć do niego kilka pytań w sprawie morderstwa, ale strzał był oddany z większej odległości, a świadkowie potwierdzą, że w chwili śmierci znajomego, Badacz mu towarzyszył. Sprawa pozostanie niewyjaśniona. Mało prawdopodobne jest, aby Badacz odważył się opowiedzieć komuś swoje przeżycia.

Tydzień później gra **NON PLUS ULTRA!** trafi na rynek. Ale to już zupełnie inna historia...

Tytuł

Lokal

Autor

Krzysztof M. Pogoda

Rodzaj

grać

Start: Graf ten można wykorzystać jako samodzielną opowieść lub część większej całości. Początki są takie same dla wszystkich czasów, różnice pojawiają się później. Przejdź do 1. albo 2.

1. Badacze otrzymują enigmatyczne zaproszenie na spotkanie w pewnym lokalu – patrz 3., 4. lub 9.

2. Przypadkowy ślad, głód albo potrzeba rozrywki prowadzi bohaterów graczy do lokalu, o którym więcej w 3. lub 4. – w ten sposób można wstawić tę przygodę w środek zupełnie innej. Możesz też przejść do 9. lub 10.

3. Lokal jest zapełniony w dwóch trzecich restauracją. Badacze siadają sobie przy stoliku i nagle, bez żadnej zapowiedzi jeden z kelnerów przywozi im na wózekku talerze z szerokim wyborem różnych dań, po czym ignorując wszystkie pytania naszych ogłupiałych bohaterów, odchodzi bez słowa. Gdyby Badacze chcieli wyjść z lokalu, patrz 5. Jeśli zostają, przejdź do punktu 6.

4. Wariant ten kierujemy do graczy dorosłych, których bohaterowie żyją w latach 90. dwudziestego stulecia. Lokal jest nocnym klubem z paniami wykonującymi strip-tease. Bohaterowie graczy pewnie rozsiadają się przy jednym ze stoliczków, na scenę wybiega kolejna pani, po czym hm, hm i tak dalej, a miła kelnerka w bardzo (bardzo!) skąpym stroju przynosi im drinki (bezalkoholowe, oczywiście ;-). „Na koszt firmy”, dorzuca na odchodnym i znika, zanim którykolwiek Badacz zdąży zareagować. Gdyby Badacze chcieli wyjść, patrz 5. Jeśli zostają, patrz 6.

5. Badacze, którzy postanowili się w trybie pilnym ewakuować z lokalu, zostają zatrzymani w drzwiach i w niedwuznaczny sposób daje się im do zrozumienia, że powinni grzecznie wrócić na miejsca i dokończyć poczęstunek. Patrz 6.

6. Po pewnym czasie do stolika Badaczy przysiadzie się pewny siebie mężczyzna, uprzejmie ich zagał, spokojnie uciszy wszelkie protesty i poprosi o opanowanie, po czym wyjaśni całą sytuację. Patrz 7. lub 8.

7. Mężczyzna, uśmiechając się złowieszczo, oznajmi Badaczom, że za chwilę zostaną złożeni w ofierze. „Wybaczone mi, szanowni Panowie, ale taki już mamy zwyczaj – wybieramy grupkę strażników, fundujemy im ostatni poczęstunek i przystępujemy do dzieła”. Tymczasem pozostali klienci kończą swoje dania/drinki i zaczynają składać stoliki i zakładać rytualne szaty (do właściwych strojów zaliczamy również ich brak – jeśli bohaterowie graczy trafili do nocnej knajpy, nagość wydaje się odpowiedniejsza niż ciężkie obrzędowe kapy). Tymczasem inni kultysty kończą składać ołtarz. Jeśli scena ta rozgrywa się w restauracji i chcesz wprowadzić element groteski, kultysty mogą zadeklarować badaczom, że każdy z nich zostanie zabity w sposób odpowiadający zjedzonemu przez niego danu – na przykład jeśli ktoś jadł szaszłyk, to skończy na rożnie, jeśli drób nadziewany, to zostanie napojony żrącym kwasem i tym podobne. Los Badaczy wydaje się już przesądzony, mogą oni jednak próbować podjąć walkę (liczba i siła kultystów zależy od Strażnika), mogą też zrobić użytek ze znanych sobie czarów, a jeśli są stosunkowo niedoświadczeni, pomoc może nadejść z najbardziej nieoczekiwanej strony – może nawet od strony bóstwa,



któremu badacze mieli być ofiarowani. Może tym bogiem jest Nyarlathotep, który doszedł do wniosku, że jego kultysty są mało skuteczni w sianiu chaosu? A może jacyś kultysty wręczą Badaczom broń, sugerując im, że w kulminacyjnym momencie powinni zabić zniechwalonego przywódcę kultu – w zamian zostanie im dana wolność. Ale czy na pewno? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

8. Nieznajomy da Badaczom do zrozumienia, że wie o nich wszystko (czyżby?) i zasugeruje, aby dali sobie spokój z pewną sprawą („O czym on mówi?” – pomyślą gracze). Widząc zdziwienie na twarzach Badaczy lub też słysząc ich przeczenia, uzna, że idą w zaparte i przypomni im kilka szczegółów – oczywiście dla bohaterów graczy to będzie zupełna nowość – po czym na odchodnym doda „To ostatnie ostrzeżenie!” i odejdzie. Po pewnym czasie nikt już nie będzie Badaczy zatrzymywał na miejscu, a gdyby jeszcze kiedyś tu przyszli, obsługa będzie zupełnie inna. Jest wysoce prawdopodobne, że Badacze postanowią dowiedzieć się czegoś więcej o dziwnej sprawie i sami się w nią wplączą, na własne zresztą życzenie. Strażniku! Teraz wymyśl historię, o której mówił nieznajomy (lub wykorzystaj gotowy scenariusz), i dalej radź sobie sam!

9. Lokal jest restauracją, taką, jak to opisano w punkcie 3., w której odbywa się jakiś zjazd – w czasach współczesnych jest to na przykład impreza ufologiczna, we wcześniejszych epokach zgromadzenie jakiegoś klubu spirytystów lub innej organizacji, powiązanej z naukami tajemnymi. Badacze (lub jeden z nich) najwyraźniej zostali pomyleni z kimś innym i dlatego wpuszczono ich do lokalu. W pewnym momencie może się zdarzyć jedno z dwóch wydarzeń: Patrz 18. lub 19. Można także od tego momentu przejść do punktu 6., a potem do 8., lekko tylko modyfikując odpowiednie elementy.

10. Lokal jest restauracją z poprzedniej epoki. Najprościej założyć, że jeśli przygoda rozgrywa się w czasach współczesnych, to lokal jest sprzed wojny, a jeśli w latach 20., to lokal jest z XIX wieku i tak dalej. Do Badaczy, czekających, aż ktoś ich obsłuży, fakt ten powinien docierać powoli. Kiedy już się zorientują, że coś jest nie tak, patrz 11. lub 12.

11. W tym momencie do stolika Badaczy podejście kelner i uśmiechając się szeroko, podaje karty z daniami. Badacze nagle zauważają, że mężczyzna coś upuścił na podłogę. Pewnie któryś z bohaterów schylił się zaniepokojony, a wtedy znajdzie oderwaną od tułowia, zwęgloną ludzką rękę. „Aaaa, to moje” wycharcze kelner, który – jak się nagle okaże – wygląda jak dobrze podsmażony befszytk. Zastłona iluzji opadła. Pozostali klienci przedstawiają podobny widok, niektórzy są bardziej, inni mniej popaleni, powęglani, pokryci bąblami i tak dalej. Badacze mieli pecha – przez przypadek trafili do materializującego się raz w roku widma restauracji, która spłonęła w wielkim pożarze dziesiątki lat temu. Nasi bohaterowie z pewnością rzucą się do ucieczki, jednak zwęglone trupy wciąż mają żal do żywych o opieszale gaszenie pożaru i nie chcą ich wypuścić. Na dodatek wybucha ogień i robi się coraz goręcej. Co gorsza, krąg płomieni zaczyna się powoli zaciskać wokół Badaczy. Jeszcze kilka chwil i będzie po nich. Jeśli jesteś miłośnikiem, patrz 16. Jeśli masz już Badaczy dość, przejdź do 17.

12. Do stolika Badaczy przysiadł się niepozorny mężczyzna, który cichym głosem poprosi o spokój i opanowanie, po czym wyjaśni całą sytuację. W skrócie wygląda ona następująco: Mężczyzna jest ścigany przez coś lub kogoś, z kim nie potrafił sobie poradzić. Ta istota/osoba(-y) pożąda posiadanego przez rozmówcę artefaktu, który umożliwia na przykład przesuwanie w czasie i przestrzeni całych lokacji – czego przykładem jest lokal, w którym teraz są Badacze. Mężczyzna jest również

zaskoczony sytuacją i obecnością bohaterów graczy, co oni sami, ale zdesperowany postanowił wykorzystać ich obecność i prosić o pomoc. Oto kilka pomysłów – patrz 13., 14. oraz 15. Niezależnie od głównej osi historii można wprowadzić mniejsze wątki oparte na paradoksach czasowych, zakładając na przykład, że w restauracji znajdzie się jakiś przodek jednego z naszych Badaczy – chyba pamiętacie jeszcze filmy z serii „Powrót do przyszłości”? Oprócz tego Badacze z pewnością będą musieli jakoś ochronić klientów restauracji przed zbędnymi kontaktami z inną rzeczywistością. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

13. Jeśli nieznajomy dowie się (a powinien się dowiedzieć), że jego rozmówcy zajmują się walką z Mitami, poprosi Badaczy, aby wyruszyli razem do jego czasów i pomogli mu w walce z wrogami. Obieca też bohaterom graczy, że potem ich przeniesie z powrotem, ale co się stanie, jeśli zginie?

14. Nieznajomy chce schronić się w innych czasach i prosi, aby Badacze pomogli mu się zaasymlować (i może klientom z restauracji też?). Oczywiście nie musi to być łatwe zadanie, a jak się wkrótce okaże, dla jego wroga czas i przestrzeń nie stanowią żadnej przeszkody...

15. Nieznajomy nie może wrócić, gdyż jego artefakt nie działa. Mężczyźnie zabrakło bowiem jakiegoś rodzaju paliwa lub czegoś podobnego i tylko Badacze – współcześni epoki, w której wylądował nieznajomy – mogą mu to dostarczyć w rozsądnym czasie. Niestety, nawet naszym bohaterom zdobycie tego czegoś zajmie kilka (kilkanaście?) godzin, więc równolegle trzeba coś począć z biednymi klientami przesuniętej w czasie restauracji, w miarę możliwości zachowując dyskrecję i unikając paniki.

16. Rozpoczyna się zażarty bój, ale choć trupów jest bardzo dużo – przynajmniej z 15 do 20 sztuk – Badacze mają szansę wygrać. Większość klientów jest powęglana, kucharze także są w bardzo złej kondycji. Stawy ożywieńców pouszkadzały płomienie, niektórzy z nich prawie nic nie widzą, brakuje im palców, więc nie potrafią chwycić przeciwników, kości są kruche i tak dalej. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

17. Zanim Badacze zdążą się poderwać z krzeseł i dobiec do drzwi, szerniałe trupy przygniotą swoją masą, a potem wszystkich ogarną płomienie. Ostatnie, co usłyszą, to okrutny śmiech skwierczących klientów restauracji. W taki oto sposób możesz, drogi Strażniku, zakończyć przydługie żywoty twoich Badaczy. A teraz radź sobie sam! Ha, ha, ha, ha...

18. Nagle okazuje się, że jeden z prelegentów został zamordowany w ubikacji (lub innym miejscu w obrębie lokalu). Zaplanowane spotkanie nakazuje zamknąć drzwi lokalu; zostaje/nie zostaje wezwana policja; „Nikt stąd nie wyjdzie, dopóki nie dowiemy się, kto zabił!”. Nagle ktoś leciwy już wiekiem, najwyraźniej wielki autorytet i stały bywalec spotkań zauważa Badaczy i z jakimś zdziwieniem stwierdza, że widzi ich po raz pierwszy. Atmosfera gęstnieje. Spojrzenia wszystkich obecnych skupiają się na Badaczach. Jak sobie poradzą z – miejmy nadzieję – bezpodstawnymi oskarżeniami? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

19. Po kilku krótkich przemówieniach otwierających obrady czy też zjazd (chodzi o to, aby Badacze nie znudzili się imprezą albo nie zdążyli zjeść i wyjść) zostaje poproszony pierwszy mówca. Niestety, nikt nie wychodzi na mównicę. Po chwili lekkiego zamieszania do stolika naszych bohaterów podchodzi dwóch panów i zwracając się do jednego z Badaczy per „profesorze” lub „jakoś tak” – w każdym razie tytuł musi być nie na miejscu – proszą go, aby wystąpił przed zgromadzonymi. Jak Badacz da sobie radę z tym zadaniem? Jak zachowają się jego towarzysze? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

~dīq~
~





Tytuł Głębia

Autor Michał Jasicki

Rodzaj scenariusz - opowiadanie

CZĘŚĆ I: STARE BUDOWLE

Obudziło mnie pukanie. Spojrzałem na zegarek, była 4.20. Kto może mieć do mnie sprawę o tej porze? Wstałem i szybkim krokiem podszedłem do drzwi. Dwóch mężczyzn, jednego z nich znałem.

– Poruczniku West, proszę się ubrać. General paną wzywa.

Nie pojechaliśmy do bazy. Samochód zatrzymał się przed budynkiem Federalnego Biura Śledczego. Nie miałem zielonego pojęcia, dlaczego mnie tu ściągnięto, czyżby FBI szykowało jakąś większą akcję? „Chodźmy szybciej!” – usłyszałem wychodząc z samochodu.

W ciemnym pokoju panował zaduch. W powietrzu unosiła się wielka chmura niebieskiego dymu i zapach potu. Rozejrzałem się. Oprócz generała było tam jeszcze ośmiu innych facetów, którzy spoglądali na mnie podejrzliwie. Jako pierwszy odezwał się potężny mężczyzna siedzący za biurkiem:

– Usiądź synu. To może zająć trochę czasu. Twój przełożony, generał Hill, uważa, że jesteś jego najlepszym oficerem. Mam nadzieję, że to prawda, gdyż zadanie, które chcemy ci zlecić, jest wyjątkowe...

Mówił długo, a ja robiłem się coraz bardziej spięty.

Kilka godzin później pakowałem się do wyjazdu – pozwolono mi zabrać tylko rzeczy osobiste. Jako wyposażenie otrzymałem na razie jedynie kartonową teczkę z wielką czerwoną pieczętą TOP SECRET. Po raz kolejny przejrzałem jej zawartość. Były to moje rozkazy oraz dane, które powinienem znać. Leżało tam też zdjęcie. Było wykonane przez naszego najnowszego satelitę szpiegowskiego H.A.W.K. Przedstawiało w olbrzymim powiększeniu szczelinę tektoniczną na dnie oceanu. Zwykłą właściwie szczelinę, gdyby nie fakt, że na jej dnie znajdowało się miasto...

Na niebie kłębiły się grube, czarne chmury. Siąpił zimny deszcz. Adam postanowił, że jednak wyruszą zgodnie z planem. Stał pochylony nad stertami kartek i map. Obok niego rozmawiały dwie osoby – Jill i Caine, jego kumpel ze studiów. Podobnie jak on Caine skończył archeologię. Przy oknie stał wysoki i dobrze zbudowany mężczyzna – szef grupy pływonurków, których przydzielił im sponsor – czyli hojny rząd Stanów Zjednoczonych Ameryki. Adam nie patrzył na niego – był zajęty rozmyślaniami. Wyobrażał sobie przepiękne kamienne kolumny skapane w morskim piasku, tajemnicze budowle i majestatyczne posągi w dumnej toni Pacyfiku. Z marzeń wyrwał go sygnał oznajmujący, że za dziesięć minut rozpocznie się zanurzenie.

Wszyscy zeszli na pokład, gdzie przygotowano już ogromny batyskaf – prototyp nowego pojazdu głębinowego, który według konstruktorów mógł zejść na głębokość nawet 10 000 metrów.

Rozległ się kolejny sygnał. Pięć minut do godziny zero. Do batyskafu weszło czterech nurków i ich szef, a później Caine oraz profesor Stevenson, który był przedstawicielem Katedry Oceanologii Uniwersytetu w Los Angeles. Mimo podeszłego wieku ten siwiejący naukowiec bez zarzutu przeszedł wszystkie testy sprawnościowe.

Nawet teraz wchodził do środka dumnym, sprężystym krokiem. Ostatni był Adam, który wymienił jeszcze kilka zdań z kapitanem i żoną. Kłapa się zamknęła. Zapiszczał ostatni sygnał i dźwięk ruszył. Zakolysała łodzią głębinową, która poczęła się poruszać w prawo, aż znalazła się nad czarną tonią. Płozy zanurzyły się w wodzie, a w chwilę później to samo stało się z kadłubem.

Usłyszeli huk blokady zwalniającej pojazd z uwięzi.

W sterowni siedziały trzy osoby. Z boku, przy aparaturze pomiarowej pisał coś profesor, a z przodu przy trzech wielkich monitorach garbili się archeolodzy. Całą operacją sterował komputer, więc mogli się zdrzemnąć. Do celu mieli jakieś dziesięć godzin, lecz kto by odpoczywał, jeśli mógł podziwiać piękno podwodnego świata przez tuzin umieszczonych na batyskafie kamer. W środkowym, największym pomieszczeniu siedzieli nurkowie. Wszyscy, poza ich dowódcą, który rozmyślał, bujając się w hamaku, byli zajęci sprawdzaniem skafandrów. Nagle dowódca zeskoczył na podłogę i zajrzał do magazynu. Podszedł do jednej ze skrzynek w magazynie i wyjął zza koszuli metalowy klucz. Delikatnie otworzył zamek i uchylił wieko. Klęczał tak przez kilka minut, patrząc zimnym, opanowanym wzrokiem.

Profesor podniósł wzrok znad książki i spojrzał na Caine'a, który bawił się dziwnym wisiorcem i przerzucał kanały telewizyjne.

– Panie West! Poogląda pan telewizję? Za godzinę tracimy łączność – zagadnął szefa nurków, który układał piramidę z papierków po gumie nikotynowej.

– Nie, muszę sprawdzić sprzęt. – To mówiąc, West wstał i wyszedł.

Zdziwiony profesor spojrzał na Caine'a.

Tymczasem w pomieszczeniu obok trwała zacięta gra w pokera, której dane było potrwać tylko dwie godziny.

BBUUUMMMMM!!!!

– Co się stało!

– Cholera! Co to było?

– Coś w nas walnęło.

Otworzyły się drzwi od sterowni i wpadł West.

– Co jest na sonarze?

Adam spojrzał na środkowy monitor.

– O Boże! – jego twarz zrobiła się biała jak papier. Wszyscy stali nieruchomo, patrząc na sonar, który albo był uszkodzony, albo działo się coś niepojętego. Otóż aparatura pokazywała, że „coś” krąży wokół nich z zawrotną, nienaturalną prędkością.

– Panie Caine! Niech pan sprawdzi sprzęt! – wrzasnął West i nerwowo spoglądał na monitor. – Panie Stevenson, co to może być?

Lecz profesor nie odpowiedział. Stał nieruchomo z lekko otwartymi ustami, z których właśnie wypadł gryziony dotąd nerwowo ołówek.

– Wszystkie systemy sprawne – zakomunikował archeolog. – Pokażcie obraz z kamer.

– Może pan to zrobić? – spojrzał na niego pytająco nurek. Caine nie odpowiedział, tylko zabrał się za wstukiwanie komend. Pomijając stukot klawiatury i bezlitosne pikanie sonaru w batyskafie, panowała głucha cisza, którą przerwał dopiero kolejny wstrząs. Był tak silny, że rzuciło załogą na ziemię.

– Kurna i cholera! Znow w nas walnęło! – krzyknął któryś z nurków podnosząc się z ziemi.

– Mam zdjęcie!

Było bardzo niewyraźne, lecz komunikat u dołu ekranu informował, że trwa filtrowanie. Powoli ich oczom ukazywał się coraz ostrzejszy obraz.



- Co to, do kija, jest?!
- Wygląda jak kałamarnica, ale... One tu przecież nie występują.
- Profesor jeszcze raz przyjrzał się zdjęciu trzymetrowego stworzenia.
- Kowalsky! Hook! Idziemy! - West odwrócił się i wyszedł.

Przez otwarte drzwi widziałem nurków zakładających ciężkie skafandry głębinowe. Któryś z nich wyciągał z szafki pneumatyczne harpuny. Cholera, są odważni, że tam idą. Swoją drogą, co to może być? Czyżby był to... nie, to niemożliwe.

Profesor z Adamem prowadził jakąś zażartą rozmowę. Nie słuchałem ich. Postanowiłem, że jeszcze raz przefiltruję zdjęcie tego stworza. Jeszcze 45% i... jest. Kliknąłem na ikonkę „Wymaż”.

- Otwórzcie wiaz! Wychodzimy. - Słyszałem głos West'a w głośnikach. Posłusznie uruchomiłem operację otwierania sluzy. Jeszcze przez moment myślałem o tym, by go powstrzymać, ale... „Pamiętaj! Nikt się nie może dowiedzieć! Nikt...”.

- Caine! Co ci jest? - Adam szturchnął mnie w ramię.

- Nic. Są już na zewnątrz?

- Tak, na pierwszym monitorze. Mam nadzieję, że wiedzą, co robią.

- Ja też. - Uśmiechnąłem się i puściłem wisiorek, który nie wiedzieć czemu ścisnąłem już od kilku minut.

- Panie Dreem! Gdzie TO jest? - Usłyszeli głos Westa.

- Stoi tuż przed nami.

- Niech pan włączy wszystkie światła.

Adam poprzestawiał coś na tablicy kontrolnej i w tej chwili dookoła batyskafu zrobiło się bardzo jasno. Tuż przed nimi majaczył w ciemności ogromny kształt.

- Widzę go! - krzyknął Kowalsky. - Płynę tam!

- Stój! Czekaj na rozkazy! - zacharczał w głośniku West.

Cisza.

- Kowalsky!!!

- Odezwiąj się!

- Widzę go! - krzyknął Adam, patrząc na monitor. - Jest jakieś dwadzieścia metrów pod wami. Spada!

- Hook, pilnuj sluzy. Płynę po niego.

Słyszeli w głośnikach ciężkie oddechy nurków. Po kilku chwilach, które były dla nich wiekami, zabrzmiał oczekiwany głos:

- Dobra, mam go. Przygotujcie apteczkę!

Sonar zaczął szybciej pikać. Spojrzeli na monitor.

- Panie West! Ono się zbliża!

- Widzę go! Giń sukinkocie! - wrzasnął Hook i oddał kilka strzałów w ciemny kształt wyłaniający się z ciemności. Kształt zbladł i po chwili zniknął. - Uciekł. Dzięki ci Panie.

Z Kowalskim nie było źle. Miał tylko porządnego siniaka na głowie. Nie pamięta, co się stało. Długo trwała narada, czy płynąć dalej, czy zawracać. Postanowili większością głosów, że nie przerwą ekspedycji z powodu przerośniętej ośmiornicy. Tylko Caine był jakby nieco niezadowolony.

Przez blisko godzinę nikt nie odezwał się nawet słowem, gdy nagle ciszę przerwał głos Adama.

- Patrzcie! - Pokazywał palcem na ekran. Był to widok z frontowej kamery. Tuż przed nimi wyłoniły się z mroku dwie ogromne, kamienne kolumny. Miały po około 10 metrów średnicy.

- Na jakiej jesteśmy głębokości panie Stevenson? - spytał Caine.

- Pięć tysięcy metrów.

- Więc te kolumny muszą mieć wysokość... - archeolog zaczął liczyć - heheh... hahaha... trzech tysięcy metrów!

- Wiedziałem! Wiedziałem, cholera, miałem rację! Tu jest Atlantyda! - Adam wydawał z siebie okrzyki radości, do których dołączyły kolejne: profesora i Caine'a. West patrzył na monitor z zimnym opanowaniem.

- Tak jak podejrzewałem, musieli mieć wysoki poziom technologiczny. By wybudować takie kolumny, potrzeba nie lada architekta, no i świetnego budulca. Weźmy próbki - zaproponował Adam.

Caine chwycił za manetki manipulatora i na ekranie pojawiło się długie, metalowe ramię zakończone chwytną łapą i diamentową piłą, która zaczęła ciąć prastary kamień. Pękła.

- Cóż... Nie wiem, co to jest, ale próbki nie weźmiemy - ogłosił.

- Byli lepsi, niż przypuszczałem! - krzyknął po raz kolejny Adam. - Szybko, płynmy dalej. Na dole musi być tego więcej.

Minęło kilka minut, podczas których archeolodzy wymieniali swoje poglądy na temat kolumn, wtem bardzo niepewnie odezwał się profesor:

- Eeee, panie Dreem. Mamy tu pewien problem.

- Co? Jaki problem? - zaciekawił się.

- Sprawdzaliśmy już kilka razy. Uruchamiałem kilka aparatów i wszystkie wykazują to samo. Wiem, że to niemożliwe, ale to prawda i... - nie zdążył dokończyć, gdyż przerwał mu Adam:

- Co! Niech pan w końcu powie!

- Khmm... - zawahał się - Ciśnienie... Ciśnienie na zewnątrz maleje.

Wszyscy trzej podbiegli do aparatury, która wskazywała ciśnienie, jakby byli na głębokości czterech tysięcy metrów. Spadało z każdym kolejnym metrem.

- Według moich obliczeń na dnie panuje ciśnienie jak na głębokości tysiąca metrów.

- To niemożliwe. Sprawdził pan sprzęt? - nie wierzył West.

- Sześć razy.

Płynęli w milczeniu, które przepełnione było niedowierzaniem, podnieceniem, lękiem i ciekawością. Czasem ciszę przerwał głos komputera, który informował załogę o zbliżającym się celu wyprawy. W chwili, gdy usłyszeli kolejny sygnał, na ekranie trzeciego monitora zaczął pojawiać się wektorowy obraz dna rowu, którym płynęli.

- Widzicie to? - Profesor patrzył z osłupieniem. - Wygląda jak... - zawahał się - jak miasto.

Milczeli.

Białe linie na ekranie tworzyły figury geometryczne, które układały się w regularne kształty przypominające swoją architekturą las drapaczy chmur. Były ich setki, a może i tysiące. Niektóre stały pionowo, inne ugięły się pod przeróżnymi kątami. Większość bloków była graniastosłupami, lecz można też było dostrzec bryły stożkoidalne. Całość przypominała wielomilionowe, nowoczesne miasto.

- Patrzcie - wyszeptał Adam.

W monitorze dostrzegli wyłaniające się z ciemności szczyty najwyższych budowli. Wyglądało to tak, jakby przelatowali nad Nowym Jorkiem ukrytym we mgle.

- Według mapy po prawej jest droga - ogłosił Caine. - Wygląda na jakiś główny trakt.

- Myślisz, że powinniśmy płynąć tamtędy? - spytał Adam.

- Raczej tak. Budynki są ustawione bardzo ciasno i nie wszędzie możemy się zmieścić. Ta droga... Ma jakieś sto metrów szerokości.

- W takim razie przechodzimy na sterownie ręczne.

Zwolnili tempo obniżania. Adam ruszył sterami i batyskaf z gracją skrzył w prawo. Płynęli jeszcze chwilę, gdy ujrzeli w dole po lewej nękający w ciemności rząd bloków.



– To chyba to – stwierdził niepewnie Caine i zaczął robić notatki. Usłyszeli pikanie sonaru.

– Panowie, ta ośmiornica znów tu jest. Pływa między blokami.

– Caine spojrzal na zebranych.

– Ładujmy – zarządził West.

– Chce ją pan zabić? – spytał profesor.

– Tak. Jest ranna. Hook posłał w nią kilka harpunów. To nie powinno być trudne.

– Ale po co ryzykować?

– Ryzykujemy, zostawiając ją żywą. Może znów zaatakować i uszkodzić turbiny. Ładujmy! – głos Westa był stanowczy i nie pozostawiał miejsca na sprzeciw.

Podłoże pokrywała kilkucentymetrowa warstwa mułu, więc łądownie było miękkie. Po obu stronach wznosiły się rzędy kamiennych bloków, a przed nimi kłębiła się nieogarniona ciemność.

Ekrany pokazywały obraz na zewnątrz. Wyszły cztery postaci. Trzy z nich trzymały kurczowo masywne kusze, a czwarta wielką kamerę.

– Panie Caine! Gdzie ona jest? – zatrzeszczał w głośniku głos Westa.

– 40-50 metrów na zachód od was.

– Ready zostań tu z panem Dreamem, a my idziemy.

Caine patrzył jeszcze przez chwilę i zmienił kamerę.

Co to za miasto? Nie wygląda na... a może? Cholera, ciężko stwierdzić. Zobaczę lepiej co u nurków. Pytanie tylko, gdzie oni są?

– Panie West!?

Odpowiedziała mi cisza, po której usłyszałem głos Adama:

– Co się stało?

– Nie widzę ich na sonarze – odpowiedziałem i zacząłem sprawdzać aparaturę. Słyszałem jak Adam z..., jak mu było, Ready'm zwywali Westa, który jak zjawą pojawił się tuż przed batyskafem, a za nim szedł Kowalski z Hook'iem.

– Mam ją chyba z głowy – oznajmił West i wszedł do pojazdu.

Podszedłem do niego i spytałem, czemu się nie odzywał. Odpowiedź spowodowała, że poczułem się jeszcze bardziej zdezorientowany:

– Przecież nic nie mówiłeś.

Płynęli nisko nad dnem. Co pewien czas zatrzymywali się, by wziąć próbki. Gdy przebyli około kilometra, ich oczom ukazała się pionowa ściana zamykająca drogę. Jej szczyt nikł w ciemności. Podpłynawszy bliżej, stwierdzili, iż znajdują się przed ogromnymi wrotami. Miały jakieś dwadzieścia metrów szerokości i tyleż wysokości. Były zamknięte. Obok nich, na wysokości dwóch metrów, dostrzegli kilka okręgów przecinających się w centralnym punkcie wzoru. Były pokryte przeróżnymi znakami, których nie można było porównać do żadnego znanego ludzkości rodzaju pisma.

– Caine, sprawdź, czy można ruszać tymi okręgami – rozkazał Adam.

– Myślisz, że to bezpieczne? – niepewnie zapytał profesor.

Adam nie zdążył odpowiedzieć, gdyż wrota zaczęły się powoli otwierać.

– Caine! Co zrobiłeś?! – pytał archeolog.

– Nic! Kazałeś poruszać, więc...

– Hej, patrzcie! Woda nie wlewa się do środka! – przerwał mu profesor.

Po drugiej stronie wrót rozciągał się ciemny korytarz. Najdziwniejsze było to, że nawet kropelka wody nie wtargnęła do wewnątrz. Wyglądało to tak, jakby jakaś magiczna siła powstrzymywała morski żywioł przed zalaniem pomieszczenia.

– Chyba jestem już na to za stary – stwierdził profesor Stevenson, ocierając chusteczką spocone czoło.

– Kowalski, zajmij się sprzętem – rozkazał West i poprawił pokrętła w skafandrze.

Obok niego zakładał hełm Adam i jeszcze dwóch nurków. Przygotowywali się do przekroczenia bariery. Nie byli do końca pewni, czy dobrze robią, chcąc tam wejść, gdyż wszystko, co ich otaczało, było bardzo dziwne i niehumanitarne, przepełniało strachem i podnieceniem, było jednocześnie cudowne i wciągało. Nie mogli się teraz zatrzymać, musieli iść dalej.

Z tyłu batyskafu otworzył się sporych rozmiarów właz, a po chwili wyjechał stamtąd płaski, gąsienicowy pojazd prowadzony przez Kowalskiego. Wiózł mnóstwo metalowych skrzyń.

– Co to jest? – zapytał Adam.

– Nasz transport – spokojnie odrzekł West.

– Dlaczego nikt nas... – nie dokończył, gdyż nurek odszedł spokojnie w kierunku wrót.

– Dupek – przeklął pod nosem Adam i ruszył za nim.

Po chwili stali w piątce tuż przed ścianą wody. Kowalski zszedł z pojazdu i zaczął manipulować sporych rozmiarów nadajnikiem. Nie minęło dziesięć sekund i łaźnik ruszył przed siebie.

– Wygląda na to, że to bezpieczne. Odczyty z urządzeń wskazują na całkiem przyjazne środowisko. Idę tam – zakomunikował West i wszedł do korytarza. Po jego skafandrze spływała woda. Tuż za nim ruszyła reszta, zostawiając na zewnątrz samotny batyskaf.

– Baza! Idziemy dalej.

– Zrozumiałem. Adam podnieś wyżej kamerę. Mam dość patrzenia na twoje nogi – usłyszeli głos Caine'a w głośniczkach.

– Heh... Sorka. Zapomniałem się.

Szli powoli. Jeden z nurków zajmował się badaniem powietrza, reszta uważnie obserwowała gładkie, czarne ściany.

– Panie West, skład powietrza jest podobny do tego na górze. Możemy zdjąć hełmy.

– Zaczekajcie. Zdejmę pierwszy. – West odbezpieczył zapieczętowanie i szarpnięciem zwolnił zatrzask. Wziął kilka głębokich wdechów. Wszyscy zamarli. – Dobra, jest bezpiecznie.

Towarzysze poszli w ślad za nim. Wtem dobiegł do nich jakiś dźwięk.

– Co to było? – spytał podenerwowany Adam.

– Nie wiem, ale lepiej być przygotowanym. Chłopcy... wyciągnijcie sprzęt – powiedział West, a na jego twarzy zagościł delikatny uśmiech.

Nurkowie przez chwilę majstrowali przy skrzyniach, po czym któryś z nich rzucił Westowi wielki karabin, zaopatrzony w podwieszony celownik laserowy, latarkę halogenową i granatnik. Wyglądał naprawdę imponująco. Podobny sprzęt przywłaszczył sobie Kowalski. Nurek, który siedział na łaźniku, kończył właśnie mocować na nim ogromny karabin maszynowy, przypominający raczej działko armatnie, niż to, czym był w rzeczywistości. Oprócz tego każdy z nich dostał ciężki pistolet.

– Co to jest? Co...? Wy nie jesteście nurkami! Kim wy do cholery jesteście? Chyba nie Rosjanami? – wykrzykiwał Adam.

– Nazywam się porucznik Harry West. Jestem dowódcą oddziału Fok, który został tu przydzielony do ochrony. Jeśli pan nie wierzy, w batyskafie mam pisemny rozkaz od prezydenta. Chce pan zobaczyć?

– Mmmm... Nie, wierzę panu – odpowiedział Adam, lecz widać było, że nie mówił prawdy.

W chwili, gdy zbierali się do wymarszu, usłyszeli głos Caine'a:

– Zaczekajcie, idę z wami.

– Niech pan lepiej zostanie, to może być niebezpieczne – ostrzegł go West, lecz, jak się okazało, bezskutecznie, gdyż po



chwili do nich dołączył, dźwigając małą walizeczkę. Gdy zobaczył broń, zatrzymał się na chwilę, patrząc pytająco na Adama.

– To żołnierze. Zostali przydzieleni do ochrony – wytłumaczył spokojnie i odwrócił się. – Chodźmy. Szkoda czasu.

Szli dość wolno, gdyż Adam przez cały czas szukał jakiegokolwiek napisu czy znaku, który mógłby przybliżyć im pochodzenie tego zatopionego miasta. Oczywiście bezskutecznie.

Marsz trwał już dobrą godzinę, gdy korytarz przerodził się w ogromną salę. Światło, jakie dawały zamocowane na skafandrach i łażiku reflektory, nie pozwalało stwierdzić, jak jest duża. Lecz nie wielkość tego pomieszczenia przyciągnęła ich uwagę, lecz to, co stało w jej centralnym punkcie. Był to monumentalny pomnik na cokole, cały wykonany z tego samego materiału co ściany. Jakaś demoniczna karykatura, na którą składały się członki wielu zwierząt: głowa słonia, macki ośmiornicy, odnóża byka i korpus przypominający tułów człowieka.

Długo stali, wpatrując się w tę bryłę kamienia. W mroku rozlegał się tylko cichy głos Adama, który mówił coś do dyktafonu, dokładnie przyglądając się każdemu fragmentowi rzeźby. Pierwszy odezwał się West:

– Może czas nawiązać łączność z batyskafem?

– Tak, tak – odpowiedział mu Adam, nie odrywając się od pracy. Porucznik podszedł do łażika i zaczął ustawiać częstotliwość.

– Czemu nie użyje pan komunikatora?

– Próbuje się nim połączyć od 10 minut. Ma za małą moc, by przebić się przez te ściany. Ta radiostacja powinna dać sobie... O! Mam. Przełączę na głośnik.

Jedynie, co usłyszeli, to stłumiony szum silników batyskafu na jałowym biegu.

– Profesorze! Profesorze, proszę się zgłosić! Hook! – wzywał West, lecz odpowiadała mu tylko cisza. Przez moment wszyscy chcieli, by przerwał ją jakikolwiek dźwięk. I tak się stało. To były kroki.

W sali został tylko Adam i jeden żołnierz z ciężkim karabinem. Reszta pędem ruszyła z powrotem do batyskafu. Po dziesięciu minutach urwała się między nimi łączność. Obie grupy były zdane tylko na siebie.

Co może przedstawiać ten posąg? Może jakieś tutejsze bóstwo, które zostało zapomniane w ciągu tych paru tysięcy lat, w które już nikt nie wierzy. Musiał je wyrzeźbić prawdziwy artysta. Widać nawet najdrobniejszą żyłkę. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby za chwilę ożył. Co to było?

– Słyszałeś coś? – spytał stojącego za mną żołnierza w nadziei, że uspokoi mnie, mówiąc, że nic nie słyszał. Lecz on coś słyszał. Wiedziałem to, mimo że mi nie odpowiedział. Skulił się lekko i skierował broń w ciemność. Wtedy nasze reflektory zaczęły szaleć. Co chwilę zapalały się i gasły.

– Cholera, co się dzieje! – usłyszałem swój przerażony krzyk.

– Niech się pan schowa – odpowiedział mi bardzo spokojnie, podając pistolet.

Kucnąłem za posagiem i nasłuchiwałem, modląc się, by to wszystko było tylko snem, lecz nie dane mi było skończyć modlitwy. Ciężkim echem zabrzmiały w sali huki wystrzałów. Ich błyski co raz wykwiwały na ścianach. Patrzyłem na nie i w pewnym momencie zastąpił je jakiś cień. Zapadła cisza. Sądząc po kierunku

padania migającego światła reflektora „nurka”, musiał on leżeć. Może martwy? Chciałem go zawołać, ale nawet nie wiedziałem, jak ma na imię. To dziwne, spędziliśmy razem tyle godzin, a nawet go nie znałem z imienia. Uspokoiłem się trochę i powoli wyjrzałem zza posągu. Tak jak myślałem – mój obrońca leżał na ziemi. Ale zaraz... Żył! Pokazywał mi coś ręką. Odwróciłem się w tę stronę i zobaczyłem cień. Cień czegoś, co stało po drugiej stronie kamiennego bloku. Zamarłem. Widziałem, jak to coś się ruszało. Było naprawdę wielkie. Nie byłem w stanie wyobrazić sobie jego kształtów. I nie chciałem. Z targającego mną strachu i przerażenia wyrosło coś zupełnie irracjonalnego: zacząłem cichutko wzywać pomocy.

Pędzili pełną mocą łażika. Porucznik cały czas próbował nawiązać kontakt z batyskafem. Bezskutecznie. Minęło dwadzieścia minut, gdy w końcu dostrzegli ścianę wody i stojący za nią pojazd. Nie minęła minuta, gdy stali w szyku przy włazie batyskafu. Wchodzili po kolei, osłaniając się nawzajem. Ostatni był Caine, który trzymał w ręce jedynie nóż.

To, co zastali, przypominało im najgorsze koszmary. To, że wciąż trzymali się na nogach, zawdzięczał doskonałemu, wieloletniemu przeszkoleniu. W sterówce przy biurku nawigacyjnym leżał profesor, a raczej to, co z niego zostało. Jego ciało wyglądało, jakby wpadł pod pociąg. Hook’a znaleźli w magazynie. Był powieszony na pasku. Jego ręce zwisały bezwładnie wzdłuż ciała. Na ziemi leżał jego pistolet. West sprawdził go. Nie był używany. Milczeli.

Podczas gdy wszyscy byli zajęci zdejmowaniem Hook’a, Caine oddalił się do środkowego pomieszczenia, gdzie zaczął grzebać między paczkami z żywnością.

– Caine! Chodź tu i pomóż nam – wrzasnął porucznik, wychylając się z magazynu. – Co tu robisz?

– Szukam jakichś śladów – odpowiedział trochę zdezorientowany.

– Później poszukasz. Chodź.

Kurczowo ścisnąłem pistolet. Bałem się zrobić pierwszy krok i nie chciałem by to coś go zrobiło, ale ta sytuacja nie mogła trwać wiecznie.

Może lepiej czekać. Może niedługo przyjadą tamci i pomogą mi. Zaraz. Minęło jakieś 20 minut, podróż tam zajmie im jakieś... Cholera, za długo! Co jest z tym pieprzonym światłem? Dlaczego wciąż miga? Niech to szlag!

Wyskoczyłem w stronę żołnierza, strzelając na oślep. Usłyszałem, jak stwór wskakuje za posąg. Nie był głupi. Sprawdziłem tętno nurka. Żyje. Otworzyłem jego apteczkę i wyjąłem z niej „dopalacz”. Wstrzyknąłem mu dwie dawki. Powinno wystarczyć. Poruszył się i podniósł karabin.

Huk! Huk tak wielki, że padłem na ziemię. Słyszałem, jak szyje seriami w niewidzialnego wroga. Posąg stanął w płomieniach. Wyglądał teraz jeszcze bardziej przerażająco niż poprzednio. Odniosłem wrażenie, że patrzy wprost na mnie i śmieje się. Zemdlałem.

Obudziło mnie dość mocne uderzenie w twarz. To był Caine. Dokoła szwendali się żołnierze. Caine wyjaśnił mi, że z tej sali są cztery wejścia. Trzy z nich są właśnie zaminowywane bombami. Miało to być nasze zabezpieczenie tyłów podczas ucieczki, do której się szykowaliśmy. Rannego nurka położono już na łażiku. Wstałem i podszedłem do Westa.



– Co było w batyskafie?

Nie odpowiedział, ale jego spojrzenie wyjaśniało wszystko.

Myślałem, że może spytać go o to, jak zginęli, lecz stwierdziłem, że byłoby to głupie pytanie, na które znam odpowiedź. To była moja wina. Nie powinniśmy płynąć tak daleko. To stworzenie ostrzegało nas. Zrobiło to dwa razy, a my nie usłuchaliśmy. Czekaj nas kara. Taka, jaka spotkała tych w batyskafie – śmierć.

Potężny huk wybuchu znów rozdarł ciszę. Z przeciwległej strony dobiegł drugi, a potem jedno, koszarne słowo wypowiedziane przez Westa:

– Idą.

Rozpętała się straszliwa walka. Nie widziałem, do czego strzelają komandosi i gdzie stoją przeciwnicy. Wpełzłem pod łazik. Strzelali ze wszystkiego: z karabinów, tego działka nade mną i granatników. W końcu hałas zaczął cichnąć. Gdy zapadła kompletna cisza, nieśmiało wyjrzałem spod wozu. W moją stronę kuśtykał West.

– A więc obroniliśmy się – szepnąłem... lecz kiedy przyjrzałem się dokładnie pobjowisku, ogarnęło mnie obrzydzenie. Zwymiotowałem.

– Caine! Panie Caine! – nawoływał West. – Nie widział go pan?

– Nie...ugggg! – odpowiedziałem mu, wycierając usta, i znów wymiotowałem.

– Może jest ranny?

Szukał go przez parę minut. Bezskutecznie. Stwierdziliśmy wspólnie, że może udać się do batyskafu, gdzie i my powinniśmy być. Nie zwlekając dłużej, wsiedliśmy na łazik. Był lekko uszkodzony, przez co nie mogliśmy jechać zbyt szybko.

Dojechaliśmy do końca, lecz jakie było nasze zdziwienie, gdy zamiast ściany wody zobaczyliśmy skałę. Na Boga, ktoś zamknął bramę.

– Caine! Słyszysz nas! Caine! – porucznik nie dawał za wygraną. – Otwórz bramę. Już nic ci nie grozi. Otwórz.

Odpowiedziała nam długa cisza, którą przerwało krótkie słowo wypowiedziane ustami Caine'a:

– Odpytam.

Omów nie zemdlałem. Wciąż nie mogłem uwierzyć w to, co usłyszałem. Jak on mógł to zrobić. West próbował go jeszcze przekonać, lecz odpowiadała mu cisza. Widziałem kontem oka, jak wstaje i podchodzi do dużej skrzyni. Otwiera ją i nerwowo coś przy niej robi. Podszedłem. Serce stanęło mi w pól uderzenia. Widok, jaki ukazał się moim oczom przeraził, mnie jeszcze bardziej niż wszystko to, co przeżyłem na dnie oceanu do tej pory. Skrzynia stanowiła futerał bomby atomowej. Mały, cyfrowy wyświetlacz mrugał jaskrawymi cyframi:

00:00:04

00:00:03

00:00:02

00:00:01...

CZEŚĆ II: STARA DROGA

– Caine! Słyszysz nas! Caine! Otwórz bramę! Już nic ci nie grozi! Otwórz!

W sterówce dudnił głos porucznika, lecz Caine już od kilku minut nie zwracał na niego uwagi. Był zajęty czymś ważniejszym. Jego zręczne palce szybko przebiegały po klawiaturze komputera. Instrukcje sterujące wynurzaniem były już prawie załadowane, wtem jakaś potężna siła wstrząsnęła pojazdem. Caine przerwał pracę i spojrzał na sonar. Pojawił się na nim jakiś nowy punkt. Coś dużego znajdowało się tuż za batyskafem. Przełączył kamerę i zobaczył jakby łódź podwodną, kształtem przypominającą ogromnego owada. Kształt zatrzymał się i wyskoczyło z niej kilka postaci w dziwnych skafandrach, a raczej pancerzach.

Zmienił obraz. Jedną z tych niesamowitych istot wchodziła po równi do środka batyskafu. Poczuli, jak przechodzą po nim dreszcze. Patrzył szeroko otwartymi oczyma na ociekającą wodą postać, która stała przed nim i mierzyła z działka, które miała powieszona na prawej ręce. Nagle obcy podniósł obie dłonie do góry i zdjął z głowy czerwony hełm.

– Niech pan otworzy wrota, Caine. – powiedział mężczyzna. Z poważnej postury swego „gościa” Caine wywnioskował, że może, a nawet na pewno jest on niebezpieczny, z jego słów natomiast, iż wiadomości, jakie posiada na jego temat, nie są małe. Dlatego postanowił nie zadawać żadnych pytań, których lista rosła z każdą sekundą i odwrócił się w stronę kokpitu sterowniczego. Nieufnie zerkając na mężczyznę, chwycił drążek sterowniczy i ruszył nim. Ramię zakończone mechaniczną łapą wysunęło się w stronę dziwnych okręgów. Wykonał kilka ruchów, ustawiając znaki w odpowiednim położeniu. Brama jęła się otwierać. Przez powiększającą się szczelinę przeszło kilka czerwonych postaci. W głośniku usłyszał krótką wymianę zdań między przybyłymi a Adamem i Westem, która zakończyła się uwięzieniem tych ostatnich.

– Co się z nimi stanie?

– Zrobiłeś swoje. Teraz poczekaj, aż my zrobimy swoje.

Po tych słowach obcy usiadł obok Caine'a i chwycił mikrofon.

– Faza druga!

Tuż przed wrotami zebrali się około dwudziestu osób. Caine dokładnie ich nie policzył, ponieważ był zajęty szukaniem swoich współtowarzyszy. W końcu ich znalazł. Byli prowadzeni przez dwóch „czerwonych”. Podeszli do kamiennego bloku przypominającego wieżowiec, a jeden ze strażników przystawił dłoń do ściany. Ta zajaśniała zielonkawym światłem, które po chwili zgasło, ukazując niewielkie wejście. Gdy tylko West i Adam weszli do środka, czarne ściany znów złączyły się w całość.

Tymczasem dwudziestka postaci w czerwonych skafandrach, jęła dziwnie się poruszać. Całość przypominała jakiś dziwny taniec albo rytuał magiczny. Czasem taniec był agresywny i dziki, czasem spokojny i łagodny – przypominający indiański taniec deszczu. W pewnej chwili wszyscy zatrzymali się i zwrócili w stronę wrot. Panowało tam jakieś poruszenie. Na ścianach pojawiły się dziesiątki cieni, których kształty przeplatały się nawzajem. Po pewnym czasie, który wydawał się wiecznością, ukazał się ci, których nadejście owe cienie zwiastowały. Caine zapragnął umrzeć albo chociaż zemdleć i uwolnić się od tego przerażającego widoku, lecz coś uparcie trzymało go na nogach. Spojrzał na stojącego obok niego mężczyznę, który z ogromnym zainteresowaniem i podnieceniem obserwował całe wydarzenie. Na jego twarzy malował się grymas, który optymiści nazywają uśmiechem.

Stworów o przeróżnych, dziwnych i niehumanoidalnych kształtach wciąż przybywało, było ich co najmniej kilka tuzinów. W pewnej chwili wszystkie, jak na komendę, poderwały się, popłynęły w górę i zniknęły poza zasięgiem światła.

– Panie West...

– ...

– Panie West, słyszy mnie pan? Trzeba coś zrobić...

– Co?! – porucznik wyrwał się z zadumy. Od momentu schwytania nie czuł się najlepiej. Wiele przeszedł w ciągu ostatnich paru godzin i to wszystko zaczynało go przerastać.

Siedzieli w dużym, kamiennym pomieszczeniu. Było całkowicie puste, pomijając schody prowadzące w górę i w dół. Adam nerwowo kręcił się w kółko, co chwila zaglądając na wyższy i niższy poziom.



– Może?... – nie zdążył dokończyć, gdyż West wstał i wszedł na pierwszy, kamienny stopień. – Właśnie to miałem na myśli.

Przez kilka minut wspinali się po schodach, mijając kolejne poziomy, które swoim wyglądem w ogóle nie odróżniały się od pierwszego. W końcu zrezygnowali i wrócili do punktu wyjścia, decydując, że teraz spróbują zejść na dół. Schody kończyły się nienackim w ciemności korytarzem. Jego długości mogli się tylko domyślać. Po jego obu stronach znajdowały się dość duże, zakratowane nisze. Wyglądało to wszystko jak część jakichś ogromnych średniowiecznych lochów. Postąpili krok do przodu, o jeden krok za daleko. West w ostatniej chwili pchnął Adama do tyłu. Ogromna macka przecięła powietrze, lecz kolejna zapłatała się wokół nogi żołnierza, ciągnąc go w stronę krat. West, próbując się uwolnić, patrzył w ciemność, skąd spoglądały na niego jasne, rozumne oczy. Oczy, które śnią się tylko w najgorszych koszmarach. Na jego twarzy pojawiło się przerażenie, któremu towarzyszył nieludzki krzyk. West uwolnił nogę i nie zważając na narastający w niej ból, pobiegł na górę. Gdy doszedł do niego Adam, zastał go skulonego.

– Co się stało? Panie West... – archeolog położył mu rękę na ramieniu.

– Adamie... To był człowiek – wycedził w odpowiedzi, zakrywając twarz rękoma.

Minęło jakieś pół godziny, podczas których obcy wymienili kilka zdań ze stojącymi na zewnątrz towarzyszami. Caine nieustannie ich obserwował. Darowali mu życie, lecz równie szybko mogli zmienić zdanie. I dlatego wezwali te wszystkie stwory? Odpowiedź nasunęła się sama, gdy zobaczył je powracające. Patrząc na ten „pochód śmierci”, przypomniał sobie cztery statki, które czekały na nich na powierzchni, o ich załogach, o Jill, która prosiła go, by uważał na Adama, o... Ogarnęły go tysiące uczuć, w których dominowała nienawiść i smutek pogłębiający się z każdą chwilą. Nie mógł już patrzeć na wpływające przez wrota potwory, ciągnące za sobą dziesiątki ludzkich zwłok. Spuścił wzrok i przypomniał sobie o ukrytym w skafandrze pistolecie. W jego umyśle pojawił się nowy plan.

– Mam jakiś problem ze zbiornikami tlenu.

– Słucham? – nie zrozumiał obcy.

– Niech pan spojrzysz na ten licznik, spada poziom tlenu. – Caine wskazał palcem na licznik znajdujący się po prawej stronie kokpitu, tuż przy nieproszonym gościu.

– Wcale się nie zmniejsza... – nie skończył. Osunął się bezwładnie na ziemię. Caine stał szmatą jego krew z monitora i odłożył dymiący pistolet.

Na zewnątrz zrobiło się pusto i cicho. Ostatni stwór przekroczył barierę i znikł w ciemności korytarza, ciągnąc za sobą jakąś kobietę. Na zewnątrz zostało trzech strażników. Dwóch przy obcej łodzi i jeden pod batyskafem. Trzeba było działać szybko. Caine założył czerwony skafander i zatrasnął hełm. Teraz już wiedział, czemu nie potrzebowali lamp. Mieli wbudowany noktowizor. Zaciągnął zwłoki do magazynu i wyszedł spokojnym krokiem na zewnątrz. Oceniał odległości. Miał mało czasu. W każdej chwili mogli się zorientować, że to on. Wystarczyłoby, gdyby zapytali...

– Podaj numer identyfikacyjny i hasło! – usłyszał w głośniku mechaniczny głos. W odpowiedzi gwałtownie zacisnął prawą pięść i z zawieszanej poniżej lufy wyleciała fala energii, która odrzuciła strażnika na kilkanaście metrów. Caine spojrzał w stronę wyglądającego jak owad batyskafu i spostrzegł dwie nadbiegające z tamtej strony postaci. Pobiegł w stronę bloków, chcąc znaleźć tam schronienie, gdy nagle usłyszał jakiś dziwny dźwięk i stwierdził, że strażnicy odwrócili się i wrócili do łodzi, która, gdy tylko weszli, podniosła się lekko i zniknęła, tworząc silne zawirowania, które ustały dopiero po paru minutach. Caine postanowił wyjść z ukrycia i podejść do „wieżowca”, w którym znajdowali się jego byli współtowarzysze. Niepewnie przystawił dłoń do ściany.

Caine długo im tłumaczył, że nie miał z tym całym zajściem nic wspólnego, że sam padł jego ofiarą. Ostatecznie przekonały ich dwa trupy – jeden przy batyskafie, a drugi w magazynie. Choć nie ufali sobie, postanowili, że muszą działać razem.

– Gdzie jest łazik? – spytał nagle West.

– Nie wiem. Gdzieś w środku – wskazał na wrota.

– Trzeba się do niego dostać.

– Po co?

West opowiedział mu o tajemniczym ładunku, o który tak bardzo dbał, czyli o 200-kilatonowej bombie atomowej leżącej w skrzyni na łaziku oraz o tym, że za cztery godziny i piętnaście minut stanie się ona przyczyną ich nagłej i bezbolesnej śmierci.

– Jak to?

– Po naszym pierwszym kontakcie z tymi obcymi istotami ustawiłem zapalnik, po prostu tak na wszelki wypadek, w razie gdyby mi się coś stało. Od początku czułem, że coś jest nie w porządku – tłumaczył.

– Musimy ją odnaleźć i wyłączyć! – krzyczał Adam.

– Nie! Musimy ją tylko przestać, by udało się nam wypłynąć na powierzchnię – powiedział stanowczo Caine, a z jego tonu można było wywnioskować, że podczas ich „nieobecności” wydarzyło się tu coś, o czym powinni wiedzieć.

Caine niechętnie, ale dość szczegółowo opowiedział całe zajście. Widział, jak z każdym jego następnym słowem gaśnie płomyk nadziei w oku Adama, a na jego miejsce pojawiają się lzy.

West upierał się, by to on poszedł, lecz Caine dość szybko przekonał go, że to on, a nie kto inny powinien przekroczyć barierę i udać się na poszukiwanie łazika. Jego głównym i jedynym argumentem był fakt, iż dzięki uczestnictwu w tajemnych rytuałach, o których nie chciał zbyt wiele mówić, powinien być traktowany przez te, nieznane dla porucznika i Adama, stwory w diametralnie inny sposób – mówiąc prosto, powinien go ignorować. Jeszcze przed wyjazdem zapewniał go o tym główny kapłan. Postanowiono więc, że Caine odnajdzie bombę i przestawi licznik zapalnika. West wręczył mu klucz z instrukcjami oraz kamerę.

– Chcemy wiedzieć, czy nas nie wykiwasz – argumentował.

Tak oto Caine w czerwonym skafandrze wraz z niewielką kamerą wyszedł z batyskafu i stanął przed ogromnymi wrotami. Przekroczył barierę i zniknął w ciemnościach korytarza.



Jeszcze nim wyszedł z batyskafu, odwiedził kilka miejsc. Był w magazynie, gdzie pod klapą podłogową znalazł tablicę bezpieczników i odłączył kilka z nich. Później, gdy West i Adam byli zajęci opatrywaniem ran, wszedł do sterówki i włączył komputer. Skasowanie dotychczasowych zapisów z kamer zajęło mu minutę. Dopiero wtedy mógł spokojnie wyjść.

Szedł dość wolno i ostrożnie, bacznie wyszukując śladów gąsienic łazika. Ku swojemu zadowoleniu znalazł je. Prowadziły w głąb korytarza.

– Mam ślady – poinformował załogę batyskafu.

– Słyszę pana głośno i wyraźnie. To wspaniale.

Po jakichś trzydziestu minutach dotarł do pamiętnej sali. Bardzo wolno się rozejrzał. Ślady pojazdu świadczyły o tym, że pojechał na wprost. Caine podniósł wzrok i zobaczył odrażający pomnik. Tak, teraz był pewien. Ruszył dalej. Trafił do podobnego korytarza. Na ścianach znalazł ślady wybuchu i przypomniał sobie pułapki, jakie zastawili tu żołnierze Westa. Nie znalazł żadnych zwłok, więc chyba nie spełnił swego zadania.

– West! Adam! Słyszycie mnie?

Odpowiadała mu cisza. Stracił kontakt, lecz nie było czasu na to, by zawrócić. Musiał szybko znaleźć łazik. Odruchowo przyspieszył kroku.

– Straciliśmy z nim łączność – oznajmił Adam.

– Tak, ale wciąż mamy obraz.

Patrzyli w środkowy monitor, przez który obserwowali poczynania Caine'a. Minął już pomnik i kierował się szerokim korytarzem na północ. Mijały eony czasu, gdy dotarł do kolejnej sali, zaskakująco podobnej do poprzedniej. Na podłodze leżały jakieś ciemne kształty. Obraz przestał się ruszać i zobaczyli nogi Caine'a, który podszedł do jednego z nich. Klęczał tak dość długo, gdy na ekranie pojawił się ktoś nowy. W mroku tuż za Caine'em majaczyła jakaś wysoka postać. Ledwo dostrzegali jej rysy. Stała tak, lekko kołysząc się na miękkich nogach. Zrobiła krok do przodu, ujawniając swój ohydny kształt: półczłowieka-półśmiornicy.

– Caine! Za tobą! Odwróć się! – bezskutecznie próbowali ostrzec kompana.

Tymczasem stwór odwrócił głowę i spojrzał prosto w obiektyw poruszając gąbczastymi ustami. Obaj bierni obserwatorzy siedzieli bez ruchu. Po chwili odrażający mutant cofnął się w ciemność, by już więcej się nie pojawić.

Caine klęczał nad martwym człowiekiem, Amerykaninem. Nie musiał zgadywać jego narodowości, gdyż informował go o tym skafander, taki sam jak pozostałych sześciu zmasakrowanych ciał leżących opodal, taki sam jaki on sam nosił do niedawna. Tak, to musieli być członkowie jakieś wcześniejszej ekspedycji, ale jak i kiedy tu przybyli? Caine podniósł wzrok i rozejrzał się uważnie. Gdy już znalazł to, czego szukał, wszedł w północny korytarz, zostawiając kamerę samą sobie. Szedł, bacznie przyglądając się śladom, których, tak jak się spodziewał, naliczył siedem par. „Wszyscy zginęli” – pomyślał ze współczuciem.

Szedł tak jakieś dziesięć minut, w pewnym momencie poczuł znajomy morski chłód, a po chwili zobaczył barierę i świecący za nią batyskaf. Z początku wydawało mu się, że wrócił do punktu wyjścia, że zrobił koło, lecz gdy podszedł bliżej, stwierdził, że

się myli. Batyskaf był prawie identyczny, prawie, gdyż różnił się numerem na burcie. Pojazd, którym przyплыли, miał numer 01 i podobno był jedynym prototypem, natomiast ten, który stał tu przed nim, oznaczony był liczbą 00. „Nie byliśmy pierwszą ekspedycją” – Caine myślał głośno. W końcu założył hełm i przekroczył barierę, by po chwili znaleźć się we wnętrzu bliźniaczego batyskafu. W środku nikogo nie było. Sprzęty były porozrzucane w nieładzie i mocno zniszczone. Otworzył właz do magazynu i stwierdził, że tu też było pusto. Ze sterówką nie poszło mu tak łatwo, ponieważ okazało się, iż jest zamknięta od wewnątrz. Ktoś siedział w środku.

– Halo! Jest tam kto? – zapytał przez interkom, pukając we właz.

Odpowiedziała mu długa cisza, po której usłyszał męski, spanikowany głos:

– Odejdź!!! Zostaw mnie w spokoju!

– Jestem tu, by ci pomóc. Przychodzę z pomocą, rząd Stanów Zjednoczonych nas tu przysłał – próbował wytłumaczyć Caine.

– Nie! Jesteś jednym z nich! Odejdź!

W tej chwili przypomniał sobie, że ma przecież na sobie czerwony skafander, który i jego przeraził. Zdjął hełm i skierował twarz w stronę wewnętrznej kamery.

– Spójrz! Jestem człowiekiem, Amerykaninem, takim jak ty. Otwórz – tłumaczył, nieprzerwanie majstrując przy rozkręconym przed chwilą zamku. Znał plany tego batyskafu jak własną kieszeń. Nagle usłyszał w interkomie huk wystrzału.

– Cholera! Zastrzelił się – zaklął Caine i przyspieszył prace.

Przeciągły sygnał poinformował go o odblokowaniu zamka. Szybko otworzył właz i jego oczom ukazał się krępy mężczyzna, mierzący w jego pierś z Berrety. Nie zdążył się odezwać, gdy nieznajomy wypalił do niego cały magazynek, nie czyniąc mu jednak żadnej krzywdy. Pociski odbijały się od czerwonego skafandra. Caine nie czekał, aż mężczyzna zmieni magazynek i strzeli mu w głowę, tylko wyjął swój ukryty pistolet i wystrzelił dwa razy.

Odsunął ciało i sprawdził sprzęt, stwierdzając, że jest całkowicie sprawny. Caine zostawił batyskaf i szybkim krokiem wrócił do pomieszczenia, w którym znalazł zwłoki, stamtąd podążył śladami łazika. Znalazł go po kilku minutach marszu. Bomba była na swoim miejscu. Wsadził klucz i, korzystając ze wskazówek, przestawił zegar na siedem godzin. Tyle mu wystarczy na bezpieczne oddalenie się.

Nie starczy jednak Adamowi i porucznikowi Westowi.

Rozpoczęło się odliczanie.

Tymczasem w batyskafie o numerze 01 atmosfera stawała się coraz bardziej napięta. West chodził nerwowo wokół pokrywy od bezpieczników. Adam stał obok w zamyśleniu.

– Wykiwał nas, prawda? – spytał w końcu.

– Pamięta pan te cienie? – odpowiedział pytaniem West.

– Uhm.

– Może pan rozjaśnić i wyostrzyć obraz?

Adam nie odpowiedział, tylko poprowadził porucznika do sterówki, gdzie siadł przed komputerem. Wczytał do pamięci obraz z kamery i przez kilka minut był zajęty wstukiwaniem coraz to nowych parametrów obrazu, o których West nie miał zielonego pojęcia. W końcu Adam otrzymał dość wyraźny i powiększony obraz.

– Tak jak myślałem. To nasi. Niech pan spojrzysz. To takie same skafandry. Tam musi być drugi batyskaf! – Nerwowo pokazywał palcem na ekran Porucznik.

– To znaczy, że on...

– ...ustawi bombę i odpłynie tamtym batyskafem, zostawiając nas oczekujących w nieskończoność – dokończył West, po



czym dodał. – Startujemy! Niech się pan wynurzy najszybciej jak to możliwe.

– W takim razie możemy zaryzykować i przejść na ręczne wynurzenie. Zyskamy w ten sposób jakąś godzinę, ale jest szansa, że batyskaf nie wytrzyma dekompresji.

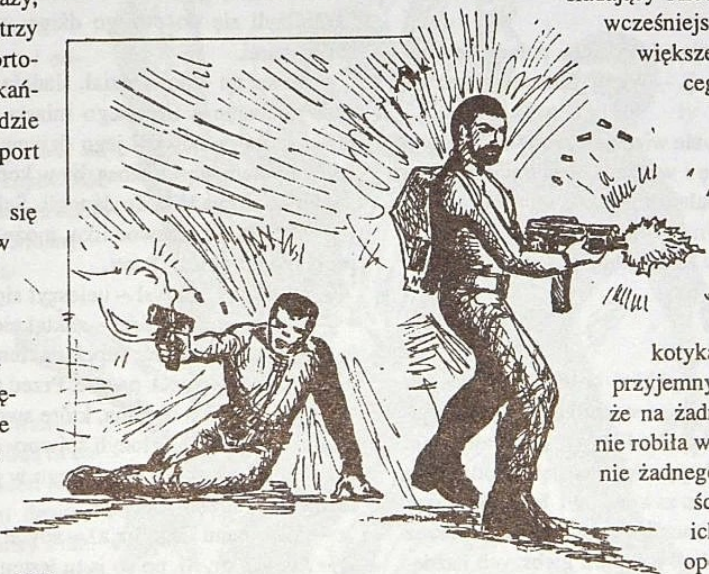
– Pieprzyć to! Założymy skafandry. Żebyśmy tylko zdążyli się wynurzyć, a będziemy bezpieczni. Na jednym ze statków powinien stać śmigłowiec.

– Więc dobrze, starujemy.

Wynurzyli się. Adam zapakował do wodoszczelnego worka wszystkie zapiski i zdjęcia z wyprawy. Mieli dowód – zapis z kamery Caine'a. Następnie wydostali się na zewnątrz górnym włazem i podpłynęli do statku, który okazał się opustoszały. Natychmiast pobiegli w stronę helikoptera i wystartowali. Nie wiedzieli ile mają czasu, ale domyślali się, że jest go mało. Mimo że odlecieli na bezpieczną odległość, poczuili niemal na spoconych plecach podmuch potężnego wybuchu, który wstrząsnął śmigłowcem tak, że ten o mało nie zwałił się do oceanu.

Lecieli na wschód, w stronę wybrzeża Los Angeles. West nadał krótki meldunek do bazy, po którym dołączyły do nich trzy wojskowe helikoptery i eskortowały ich na jedno z amerykańskich lotnisk wojskowych, gdzie obaj zdali szczegółowy raport wieloosobowej komisji.

Kolejne dni nie zapisały się dobrze w pamięci członków przeróżnych kultów, bowiem rząd wypowiedział im niepisaną wojnę, aresztując wielu z nich i przechwytyując ich starożytne, tajemne księgozbiory. Mimo tego kult nie zginął, tylko przybrał postać przetrwalnikową i ukrył się głęboko, czekając aż gwiazdy będą w porządku.



Caine zostawił batyskaf kilka metrów przed brzegiem i resztę drogi przebył po dnie pieszo. Ostrożnie wyszedł na plażę i gdy stwierdził, że jest tu sam, zdjął czerwony skafander i zakopał go na skraju, otaczającego plażę, lasu. Następnie zaczął się przez niego przedzierać, aż dotarł do asfaltowej drogi biegnącej z północy na południe. Było już późno i na dobre zaczęło się ściemniać. Szedł tak, próbując złapać „stopa”, lecz po drodze nie spotkał żadnego samochodu. Znalazł jednak przydrożną budkę telefoniczną. Podniósł słuchawkę i zamówił rozmowę na koszt właściciela numeru: Alberta de Palma, jego kontaktu w Los Angeles. W słuchawce odezwał się męski głos o meksykańskim akcencie:

- Bar „Tabasco”, słucham.
- Tu Caine, mam kłopoty.
- Gdzie jesteś?

Caine najdokładniej, jak mógł, wytłumaczył Albertowi, gdzie powinien go szukać, po czym dowiedział się, że może się go spodziewać za pół godziny.

Okazało się, że de Palma był wyjątkowo dokładny. O umówionym czasie Caine dostrzegł na szosie światła furgonetki zbliżającej się do niego z południa. Dla ostrożności schował się w przydrożnych krzakach. Pojazd zatrzymał się tuż przy budce.

Wysiadło dwóch mężczyzn. Caine usłyszał trzask, który oznaczał odblokowanie karabinu. „Nie, przecież jestem im potrzebny” – przestraszył się nie na żarty.

– Caine! Gdzie jesteś? To ja Albert – odezwał się niski facet z czarnymi, obfitymi węsami. Machał nerwowo latarką, której światło po chwili odnalazło skrytego w zieleni Caine'a.

– A tu jesteś. Wychodź, nie mamy czasu.

Nie widząc szansy na ucieczkę, wyczołgał się z krzaków i zajął miejsce w furgonetce. Jechali o wiele za długo, co wydało się Caine'owi podejrzane.

– Nie jedziemy do Los Angeles?

– Nie. Tam już nie jest bezpiecznie – odpowiedział Albert patrząc przed siebie.

Caine starał się dostrzec coś, co by mu pomogło w oszacowaniu kierunku, w którym zmierzali. W końcu udało mu się – jechali w góry.

Nad ranem trafili do pięknej rezydencji, otoczonej wysokim murem. Po ogrodzie biegało kilka dużych psów, widział też kilku uzbrojonych strażników. Na placu przed głównym budynkiem oprócz paru samochodów, w tym jednego policyjnego, stał mały sportowy śmigłowiec. Furgonetka zatrzymała się i wysiadający Albert wskazał Caine'owi drogę. Po

wcześniejszym obszukaniu weszli do największego budynku, gdzie zastali siedzącego w głębokim, skórzanym fotelu najwyższego kapłana, który przywitał ich skinieniem.

– Opowiadaj.

I Caine opowiadał, wszystko ze szczegółami. Wolał sam mówić, mogli przecież dotrzeć do jego umysłu na kilka sposobów: magią albo narkotykami, a żaden z nich nie był zbyt przyjemny. Najbardziej dziwiło Caine'a to, że na żadnym ze słuchaczy jego opowieść nie robiła większego wrażenia, a już na kapłanie żadnego. Musieli jednak coś o tym miejscu wiedzieć wcześniej. Zaskoczył ich tylko w jednym momencie: gdy opowiedział o tajemniczym batyskafie, który równie tajemniczo pojawił

się, jak zniknął. W chwili gdy kończył, jego głos zamarł. Patrzył na przechodzącego przez korytarz chłopca, na jego twarz.

– To mój syn – wyjaśnił kapłan, widząc jego zdziwienie.

Caine znał te rysy, nie zapomni ich do końca życia. Ten mężczyzna, który nawiedził go w batyskafie, ten który wydawał polecenia swoim „czerwonym kompanom”, ten którego zabił i ten oto chłopiec – to jedna i ta sama osoba. Nie mógł się mylić, choć po tych wszystkich wydarzeniach halucynacje byłyby co najmniej na miejscu, jednak był pewien. To była ta sama osoba.

CZEŚĆ III: STARY PRZEWODNIK

Caine przebywał w górskiej kryjówce kultu odpoczywając po ostatnich wydarzeniach, które diametralnie zmieniły jego poglądy. Zaczął poważnie zastanawiać się nad swoim życiem i planami na przyszłość, jednak dopóki był tutaj, musiał pozostać lojalnym członkiem kultu.

Dziesiątego dnia został wezwany do pokoju Alberta, który siedział za wielkim, dębowym biurkiem, paląc papierosa.

– Siadaj Caine – zaczął bez przywitania. – Na zewnątrz jest strasznie gorąco. Wszyscy cię szukają, dlatego postanowiliśmy, że cię ukryjemy. Jeszcze dziś polecisz do Peru.



– Do Peru? – zdziwił się Caine.
– Tak, do Limy. Przyłączysz się tam do ekspedycji badawczej jako dr Alfred Hollbein, epidemiolog z Nowego Jorku. Tu masz papiery – podał mu dużą, szarą kopertę.

– Przecież ja się w ogóle na tym nie znam? Co to za ekspedycja?
– W dżungli znajduje się amerykański obóz badawczy, który dwa dni temu nadał informację o rozszerzającej się u nich epidemii nieznanej choroby. Od tamtego meldunku więcej się nie odezwali. Peruwiański rząd dementuje pogłoski o jakiegokolwiek epidemii na ich terenie, dlatego przygotowano niewielką wyprawę, której celem jest pobranie próbek, a tego to cię chyba nauczili na studiach? – zakpił Albert.

– Tak, nauczyli, ale jak się wam udało tam mnie wkręcić?
– Mamy jeszcze pewne wpływy, o których nie powinienś wiedzieć. – Twarz Alberta przybrała posępny wykład. – W kopercie znajdziesz bilet lotniczy, a w swoim pokoju ubranie. Samochód odwiezie cię na lotnisko za dwie godziny.

– A co później? Przecież ekspedycja nie będzie trwała wiecznie.
– Szykujemy ci kryjówkę w Australii, ale to musi potrwać. Wiesz, trzeba przygotować wszystkie mosty przerzutowe, fałszywe papiery, kupić ci jakiś dom. Rozumiesz. Za kilka dni damy ci dalsze wskazówki.

– Ale jak? – dopytywał się Caine.
– W obozie jest radiostacja, gdy ją odnajdziesz, połącz się z nami. – Napisał na kopercie kilka cyfr. – Wtedy podamy ci nazwisko kontaktu w Limie.

Caine miał jeszcze wiele pytań, ale wiedział, że nie dostanie na nie odpowiedzi, więc pożegnał się i wyszedł, zabierając ze sobą szarą kopertę. W pokoju znalazł małą walizeczkę, w której oprócz kilku koszul leżały spodnie i marynarka oraz książka pt. „Podstawy epidemiologii”. Przebrał się w biały garnitur i czekał na kierowcę, czytając pierwszy rozdział.

Wysoki, szczupły mężczyzna szybkim krokiem wszedł do strzelistego biurowca. Zatrzymany przez strażnika pokazał mu jakąś opieczetowaną kartkę, która pozwoliła na kontynuowanie podróży. Wszedł do windy i, wahając się, wcisnął dwudziestą piątkę. Nazywał się Ashley Rex, z zawodu był fotoreporterem i ostatnie dwa lata pracował dla „Times’a”. Stracił tę posadę przez swój głupi nałóg – nie mógł się obyć bez paru głębszych każdego dnia. O swojej piersiówce pamiętał, jak o założeniu zegarka. Zarząd nie tolerował tego jednak i dwa tygodnie temu Ashley został zwolniony. Dziwnym trafem wczoraj, w skrzynce na listy znalazł kopertę z ciekawą ofertą pracy. Nie znał szczegółów, wiedział tylko, że ma robić zdjęcia i to mu wystarczyło. Winda zatrzymała się i jego oczom ukazał się długi korytarz. Gdy wyszedł, zatrzymał go kolejny strażnik, który wskazał mu drzwi o numerze 2023. W środku przywitał go senator Tomas Greenwood. Oprócz niego w pokoju siedział jakiś żołnierz. Gdy zajęli miejsca, senator się odezwał.

– Panie Rex, niech pan pozna porucznika Eliota Scotta. Wy plus specjalista-epidemiolog z Nowego Jorku, który przyłączy się do was na miejscu, weźmiecie udział w ekspedycji badawczej. Otóż głęboko, w peruwiańskiej dżungli znajduje się nasz obóz naukowy, którego członkowie zgłębiają tajniki niedawno odnalezionych ruin jednego z miast Inków. Dwa dni temu otrzymaliśmy od nich informację, że rozpętała się u nich straszliwa epidemia. Nie byli w stanie ustalić, co to za choroba. Od tamtej pory nie odezwali się, a i my nie możemy się z nimi skontaktować. Lima dementuje informacje o szerzącej się chorobie i utrzymuje, że żadnych epidemii na terenie Peru nie ma i pewnie jeszcze długo nie będzie. Dlatego polecicie tam i ustalicie, po czyjej stronie jest prawda. Podejrzewamy, że jednak po stronie Peruwianczyków.

– Dlaczego tak mało nas jedzie? – spytał nieśmiało Ashley.
– Po co więcej ludzi? Pan zrobi zdjęcia, epidemiolog pobierze próbki, a porucznik Scott będzie czuwał nad bezpieczeństwem.
– Jak trafimy do obozu? – spytał tym razem Eliot.
– Na lotnisku będzie czekał na was przewodnik ze sprzętem – odpowiedział sucho senator. – Co do finansów, to pieniądze już wpłynęły na wasze konta. Jakież pytania? Nie? To dobrze. Za godzinę przyjedzie po was samochód. Powodzenia.

Wylądowali w Limie wczesnym rankiem. Przywitał ich niski, chudy Indianin. Miał jakieś metr sześćdziesiąt wzrostu i podniszczzone ubranie. Jego mizernego widoku dopełniał duży, słomiany kapelusz i zestaw zepsutych, brązowych zębów. Obok niego stał człowiek w białym garniturze. Trzymał w ręku niewielki neseser.

– Witam. Nazywam się dr Alfred Hollbein. A to nasz przewodnik, którego przed chwilą spotkałem – zaczął mężczyzna w biele.
– Porucznik Scott. – Ucisnął dłoń Alfredowi.
– Witam. Ashley Rex. Jestem fotoreporterem. – Uśmiechnął się.
– Chodźmy! – odezwał się łamaną angielszczyzną przewodnik. – Czas ruszać. Mało czasu.

Zbliżyli się do dużego dżipa, obłożonego aluminiowymi skrzynkami.

– To sprzęt – powiedział, siadając za kierownicą.
Wyjechanie z tłoczego miasta zajęło im przeszło godzinę, przez którą podziwiali jego dziwną architekturę i mieszkańców. Jechali potem wąską szosą, by w końcu skręcić w jakąś polną drogę, która prowadziła do dżungli. Ściemniało się.

– Hej! Panie przewodniku, może by pan włączył światła – zaproponował głośno Scott.

– O! Dobry pomysł – ucieszył się mały Indianin.
– Kurczę, co za idiota – zaklął cicho żołnierz.

Gdy zrobiło się już zupełnie ciemno, zatrzymali się na jednej z nielicznych polanek na noc. Przed snem cała trójka przebrała się w dostarczone im ubrania, które swoim wyglądem przypominały wojskowe moro. Rozłożyli śpiwory dokoła ogniska. Ashley założył film do aparatu znajdującego w jednej ze skrzyń. Obok Scott ładował do strzelby naboje.

– Po co panu taka fuzja? – spytał z drwiną fotograf.
– Jak pan myśli, po co ja tu jestem potrzebny? Przecież nie ma tu żadnych rabusiów ani wrogo nastawionych partyzantów?
– No nie ma.

– Nie ma, ale są bardzo nieprzyjemne stworzonka, których nie chciałby pan spotkać. Lubi pan lamparty? – spytał z uśmiechem.

Ashley nie odpowiedział, tylko przysunął swój śpiwór do śpiwora porucznika. Tymczasem, świecąc sobie latarką, Caine, a właściwie Alfred, zajmował się lekturą książki, której tytułu reszta mogła się tylko domyślać. Indiański przewodnik, o nieznanym nikomu imieniu, zwinął się w koc i zatonął w odmętach snu. Po pewnym czasie dołączyli do niego pozostali prócz fotoreportera, który jako pierwszy miał czuwać na straży.

Ognisko już przygasało, gdy Ashley usłyszał w krzakach jakiś trzask. Podniósł się zdenerwowany i, świecąc latarką na ścianę lasu, postąpił kilka kroków. Z nerwów zapomniał o śpiącym przewodniku i potknął się o jego poślanie.

– Przepraszam – powiedział, próbując poklepać go po ramieniu, lecz nie odnalazł ani ramienia, ani samego przewodnika.

Jeszcze kilka razy przewrócił koc w nadziei, że może gdzieś tu jest, jednak bezskutecznie. Usiadł na ziemi i pociągnął z ukrytej w płaszczu buteleczki.

– Alarm! Nie ma przewodnika! – krzyknął nagle na cały głos.
Obaj śpiący gwałtownie się poderwali i nerwowo rozejrzeli po polance.



– Co się stało?
 – Nie ma Indianca – odrzekł spokojnie Ashley.
 – Cholera, zwał skubaniec. Sprawdźcie swoje portfele – zaproponował Alfred, sprawdzając zawartość swojego.
 – Hej!!!... Jak on ma na imię? – zapytał rezolutnie Scott, który postanowił go odnaleźć.
 – Nie wiem, a pan wie? – spojrzał na Alfreda, który tylko pokijał przecząco głową.
 – Przewodniku!!! – nawoływali w ciemność do chwili, gdy na skraju polanki zamajaczyła niewielka postać.
 – Panowie nie spać?
 – Gdzie byłeś? – zaczął ostro Scott.
 – Musiałem i pójść – spokojnie wytłumaczył i nakrył się kocem.
 – Dobra, ale następnym razem mówić, tfu, mów, jak gdzieś idziesz. Rozumiesz?

Odpowiedziało mu chrapanie dobiegające spod pledu. Nie widząc sensu dalszej konwersacji, rozeszli się do śpiworów, zostawiając Ashley'a dokładającego gałęzi do ognia. Reszta nocy przebiegła bardzo spokojnie i o świcie badacze mogli udać się w dalszą drogę. Koło południa zniecierpliwiony Alfred zapytał przewodnika:

– Kiedy dojedziemy do obozu?
 Indianin spojrzał na Słońce i odpowiedział:
 – Jutro.

Dwie godziny później wjechali na dużą polanę, na której stała, zapowiadana przez przewodnika, stara stacja benzynowa, a raczej sypiący się drewniany domek i zardzewiała, mechaniczna pompa z niewielkim baniakiem. Wszystko razem robiło wrażenie dawno już opuszczonego, lecz stary pozostał przy swoim, twierdząc, że bez problemu uzupełnią tu paliwo. Gdy się zatrzymali, Scott kilka razy zadzwonił miedzianym dzwonkiem, wiszącym na przegniłej linie. Nikt nie odpowiedział. Scott ostrożnie wszedł na drewniany ganek po spróchniałych schodach i otworzył drzwi. Z miejsca zasłonił usta dłonią, chroniąc się od bijącego z wewnątrz odoru, przypominającego zapach gnijącego mięsa.

– Coś tu chyba zdechło – zakomunikował i wszedł do środka.
 W chwilę później dołączył do niego Alfred.

– Strasznie śmierdzi – powiedział, przekraczając próg.

W brudnym pokoju stała jakaś waląca się szafa i biurko z krzesłem. Caine wszedł do drugiego pomieszczenia, które zapewne było sypialnią właściciela, okazało się, że i ono było puste. W rogu pod dziwnym kątem stało łóżko nakryte pożartym przez mole kocem. Po drugiej stronie małego pokoju znajdował się stół, na którym Alfred dostrzegł dziwny, biały proszek. Rozglądali się, gdy tymczasem do chatki wszedł Ashley, robiąc zdjęcia. W tym momencie stało się coś niesamowitego. Fotoreporter zobaczył, jak Scott rzucił się na podłogę i turlał się po niej, kopiąc nogami i mamrocząc coś pod nosem. Tymczasem Alfred był pochłonięty walką z jakimś niewidzialnym wrogiem, walił pięściami w ścianę i przewracał oczami. Ashley obserwował to wszystko ze zdziwieniem, które dość szybko ustąpiło miejsca przerażeniu. Nagle zorientował się, że sam czuje się bardzo słabo. Walcząc z nasilającymi się zawrotami głowy, tańczył rzucającego się Scotta ku wyjściu, wzywał przy tym

przewodnika, by ten przybył mu z pomocą, ta jednak nie nadchodziła. Prawie tracąc przytomność, zbliżył się do drzwi, wtedy okazało się, że jego nogi grzęzną w podłodze zachowującej się jak powierzchnia gęstego bagna. Opadł z sił i zemdlał.

Ocknęli się, leżąc na polanie. Klęczał przy nich mały Indianin. Potworny ból rozsadał im czaszki.

– Co to było, panie Hollbein? – zapytał Scott, masując skronie.

– Jakiś narkotyk? Gaz oszalamiający? Nie wiem, musiałbym pobrać próbki... – tłumaczył swoją niewiedzę.

– To niech je pan pobierze. Trzeba się dowiedzieć, co to za paskudztwo.

Okazało się, że oprócz kilku masek tlenowych mają tylko jeden skafander do prac na skażonym terenie, więc chcąc nie chcąc Caine założył go i sam z walizką pełną przyrządów laboratoryjnych przekroczył próg chatki. Najpierw skierował się w stronę stołu, gdzie znalazł tajemniczy biały proszek, który mógł być przyczyną ich dziwnych zachowań. Ostrożnie nabierał go łyżeczką do próbówki, przeglądając się w wiszącym na przeciwko kawałku lustra, wtem dostrzegł coś, co już dawno powinien był zobaczyć. Pod łóżkiem ktoś leżał. Odłożył sprzęt i odsunął mebel. Pod spodem znalazł zwłoki jakiegoś Indianina. Nie był w stanie ocenić, co było przyczyną jego

śmierci, ale oszacował, że nie żyje już od kilku dni, gdyż w ciele zdążyły się zagnieździć robaki. Najdziwniejsze było to, że człowiek ten był przywiązany do podłogi, a pod paznokciami denata znajdowały się kawałeczki zdrapanego drewna.

– Masz tam coś? – przerwał ciszę głos Scotta.

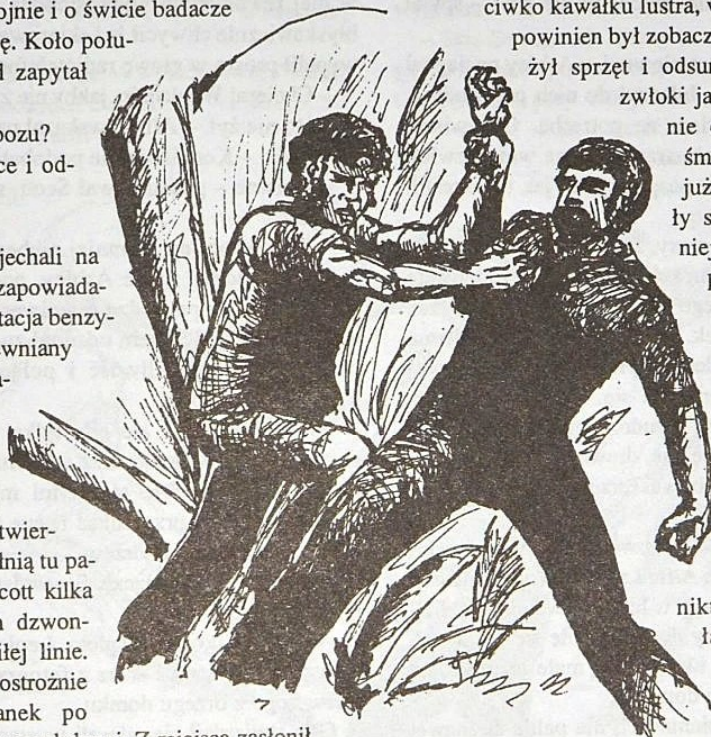
– Nie! Zaraz wychodzę – odpowiedział i przestał leżeć na miejscu.

Gdy wyszedł, postanowili, że chatę należy spalić, by nikt inny nie wpadł w tę dziwną pułkę. Zatanowali do pełna i, odjeżdżając, podłożyli ogień, który szybko pochłonął całą budowlę. Ashley zrobił jeszcze kilka zdjęć, patrząc na odda-

lający się słup czarnego dymu.

Ściemniało się, gdy spotkała ich kolejna „przygoda”. Otóż gdy przewodnik był pochłonięty szukaniem włącznika światła jakaś tajemnicza postać wyskoczyła z chaszczy wprost pod koła dzipa, który nie zdążył wyhamować. Wskoczyli z samochodu, świecąc latarkami w poszukiwaniu ofiary. Znaleźli ją za samochodem z pogruchotanymi żebrami. Był to młody Murzyn, który nie wiedzieć czemu znalazł się wieczorem w środku wilgotnego lasu. Alfred, przykładając palce do jego szyi stwierdził sucho, że już nic mu nie pomoże. Zabrali ciało z drogi i przykryli je dużymi liśćmi, po czym wsiedli do samochodu i odjechali.

Na postój zatrzymali się na malutkiej polance, przez którą przepływał strumyk. Rozpalili ognisko i posilili się. Przewodnik, tak jak poprzednio, skrył się w kocu i oddał przyjemności spania. Epidemiolog i fotoreporter poszli w jego ślady, a Scott, trzymając strzelbę, stał na warcie. Panowała przejmująca cisza, której nie zakłócał żaden dźwięk, jednak intuicja podpowiadała mu, że dzieje się coś niedobrego. Podeszedł do miejsca, w którym leżał przewodnik, jednak poza kocem i kapeluszem nic nie znalazł. Eliot chciał





już wszystkich obudzić, lecz właśnie usłyszał jakiś szelest w krzakach, który świadczył o tym, że ktoś się do niego zbliżał.

– Mówiłem ci, abyś mówił jeśli... – urwał w pół zdania, gdyż człowiek, który się zbliżał nie był ich przewodnikiem, lecz Murzynem, którego dwie godziny temu potracili na drodze.

Scott patrzył na przybysza z otwartymi ustami, a na jego twarzy mieszało się zdziwienie ze strachem, którego już dawno nie zasmakował. Chciał odezwać się do nieznajomego, lecz nie zdążył, ponieważ ten rzucił się na niego wyraźnie z zamiarem uduśzenia go. Przewrócił się. Scott sięgnął do pasa po pistolet i wypalił kilka razy. Mimo że murzyn nie dawał już znaków życia, jego uścisk w ogóle nie zmalał i Scottowi zaczęło brakować powietrza. Na szczęście przybyli mu z pomocą Alfred i Ashley, których obudziły odgłosy wystrzału. Epidemiolog jeszcze raz sprawdził zwłoki.

– Jestem pewien, że nie żył, gdy go zostawialiśmy.

– Wiec co to jest? Facet na mnie wyskoczył z siłą, jakby wczoraj po raz pierwszy od dwudziestu lat wyszedł z siłowni, a pan mi mówi, że był martwy? Nie sądzicie, że coś tu nie gra? – spytał zdenerwowany Scott.

W odpowiedzi Alfred wzruszył ramionami, a Ashley pociągnął z butelczki. Pół godziny później dołączył do nich przewodnik, który znów tłumaczył się wyjściem za potrzebą. Oczywiście utrzymywał, że nie słyszał żadnych strzałów, a na widok zwłok oświadczył, że musieli się zbytnio pośpieszyć z, jak to określił, oceną zdrowia.

Na niebie zbierały się czarne chmury, zwiastując nadejście burzy. Spadły pierwsze krople deszczu, które szybko przerodziły się w ulewę. Niebo pociemniało do tego stopnia, że, aby cokolwiek zobaczyć, musieli używać latarek. Dojechali do rozwidlenia i skierowali się w prawo. Ulewny deszcz sprawił, że prowizoryczna droga, którą podróżowali, zamieniła się w bagnisty potok, w którym raz po raz grzązł dżip. Po południu, gdy zrobiło się jeszcze ciemniej, dojechali do sypiącej się, drewnianej bramy.

– Zostawcie samochód! – próbował przekrzyczeć grzmoty przewodnik.

Wysiedli z auta, zakładając maski tlenowe, wszyscy oprócz Indianina, który stanowczo odmówił. Alfred zabrał swoje przybory, a Ashley zawiązał aparat fotograficzny w brezentową płachtę. Szli w szeregu za przewodnikiem, który dość uważnie się rozglądał. Minęli zakręt i wtedy ich oczom ukazało się małe jezioro, na brzegu którego wybudowano kilka domków.

W środku panowały egipskie ciemności, nie paliła się nawet mała świeczka. Gdy dotarli na główny plac, spostrzegli, że jest ich tylko trójka – znów przepadł przewodnik. Chwilę rozglądali się, lecz, nie rokując szans na odnalezienie go w tym mroku, udali się do budynku z czerwonym krzyżem na drzwiach. Scott wchodził jako pierwszy, celując w ciemność ze strzelby. Wymacał na ścianie kontakt i włączył wiszące pod sufitem jarzeniówki. Gdy rozbłysło światło, odskoczył od ściany, na której, tuż przy przełączniku, siedział duży, włochaty pająk.

– Co, boimy się pajączków? – zadrwił Alfred i zabił owada książką zdejną z półki obok.

Rozejrzeli się po sali, w której stało około dziesięciu szpitalnych łóżek. Wszystkie były puste, choć widniały na nich ślady użytkowania. Epidemiolog wszedł do biura i zaczął nerwowo grzebać w papierach, szukając jakichś zapisków. Znalazł je i podczas gdy Ashley z Eliotem przeszukiwali szafki, przejrzał ich zawartość:

Cztery dni temu zachorowały dwie osoby, do których pod wieczór dołączyło kolejne dziesięć. Pierwsze objawy są podobne do objawów malarii: pojawia się silna gorączka i dreszcze. Po około dwóch godzinach pojawiają się halucynacje i depresja. Po

około dziewięciu godzinach skóra chorego zaczyna gnić, a z jego ust syczy się sok żółdkowy (pacjent wcześniej kilkakrotnie wymiotuje). Po kolejnych pięciu-siedmiu godzinach następuje zgon.

Alfred wyrwał kartkę i wrócił do sali, gdzie przebywali jego kompani.

– Znalazł pan coś? – spytał Scott.

– A wy? – odpowiedział pytaniem, kiwając przecząco głową.

– Kompletne zero. Żadnych zapisków. Nic, co by mogło nam pomóc.

– Może znajdziemy coś w innych budynkach?

– Mam taką nadzieję. Chodźmy.

Skierowali swoje kroki do domku ze sterzącą na jego dachu dużą anteną radiową. Oprócz stołu i stojącej na nim radiostacji, regału z masą segregatorów i map znaleźli też siedzącego na krześle mężczyznę. Był do nich ustawiony tyłem. Jego lewa ręka wisiała bezwładnie, dotykając podłogi. Scott podszedł do niego z prawej strony i w tym momencie druga ręka trupa ze sterzącym w niej rewolwerem wyprostowała się w stronę żołnierza. Scott błyskawicznie chwycił ją i skierował w przeciwną stronę. Pistolet wypalił prosto w głowę radiotelefonisty.

– Cholera! Wyglądało, jakby nie żył. – Ashley zrobił kilka fotek.

– Bo nie żył. – Alfred wskazał palcem na sterzący w brzuchu trupa nóż. – Komuś się nie podobało, że tu siedział.

– Dziwne – podsumował Scott, mierzając wzrokiem drewnianą rękojęść.

– Tu się robi co najmniej niebezpiecznie. Nie chcę tu umierać – powiedział nagle Ashley, pociągając z piersiówki i podniósł leżący na podłodze rewolwer. Zostało w nim jeszcze pięć nabo. Scott tymczasem odsunął zwłoki i zabrał się do radiostacji. Ustawił częstotliwość i połączył się z bazą, której zdał szczegółowy raport.

„Szukajcie dalej, ale gdy tylko znajdziecie zwłoki chorych, ewakuujcie się stamtąd. Bez odbioru” – usłyszał w odpowiedzi.

Spojrzeni po sobie smętnymi minami. Po krótkiej naradzie ustalili, że należy przeszukać resztę budynków, a gdy nikogo nie znajdą – pobliski pas drzew.

– Zaraz do was dołączę. Sprawdzę jeszcze, czy są tu jakieś zapiski. – Alfred zawrócił.

– Dobra, tylko się pośpiesz. Lepiej, abyśmy się nie rozdzielali. – ostrzegł go Scott i wraz z fotografem skierowali się w stronę pierwszego z brzegu domku.

Gdy stwierdził, że odeszli wystarczająco daleko, usiadł przed radiostacją i przekręcił gałką.

– Tu Caine. Albert zgłosił się.

– Witaj Caine – usłyszał spokojny, miękki głos.

– To nie jest dobra kryjówka. Musicie mnie stąd zabrać. Dzieją się tu dziwne rzeczy, które zagrażają mojemu życiu.

– ...

– Słyszysz mnie? Z kim mam się spotkać w Limie?

– Umieraj w spokoju.

Alfreda ogarnęła złość – „Wykiwali mnie. Wiedzieli, że to niebezpieczne miejsce i specjalnie mnie tu wysłali, bym już więcej nie wrócił, ale ja wrócę!”. Wstał i poszedł w stronę światła, które lustrowały jedną z chat.

Przeszukali wszystkie domki i nikogo nie znaleźli. Nie było żadnych zwłok, żadnych zapisków. Cała ekipa przepadła jak kamień w wodę. Gdy szli w stronę garażu, usłyszeli z tyłu brzęk tłuczonego szkła. Pobiegli w tamtą stronę, czyli do ambulatorium, gdzie na środku sali, między odłamkami szkła, leżał czarny kamień wielkości pięści dorosłego mężczyzny.

– Chyba nas tu nie chcą? – raczej stwierdził, niż spytał, Ashley.

– Jacy oni? – dopytywał się Scott.

– Nie wiem, jacy. Widziałem tylko ich ślady.



– Jakie ślady!

– Tam – wskazał na ścianę lasu. – Gdy szukaliśmy przewodnika, przypadkowo na nie wpadłem. Były jeszcze dość wyraźne, bo przechodziły pod daszkiem. Prowadzą w głąb dżungli.

Pobiegli tam, gdzie wskazywał fotoreporter, lecz ślady zdażyły się już rozplątać. Dostrzegli jednak wydeptaną w lesie ścieżkę, świadczącą o tym, że dosyć często tędy przechodzono. Wrócili do prowizorycznego szpitala. Przestał padać deszcz i chmury zrobiły trochę miejsca ciemniejszemu niebu. Zdjęli z siebie mokre płaszcze i usiedli przy wyjściu. Ashley oparł głowę o futrynę i patrzył w stronę drogi, gdzie za zakrętem stał ich samochód. Nagle odezwał się dość niepewnie.

– Może ktoś spojrzeć, bo ja mam chyba halucynacje.

– Nie, ja też to widzę – upewnił go Alfred.

Na ścianie drzew pojawiało się i znikало silne, żółte światło, które na pewno pochodziło z samochodu. Jak jeden wyskoczyli z budynku i pędem pognali w tamtą stronę. Gdy odnaleźli dżipa, był pusty. Obejrzel go dokładnie i z niechęcią stwierdzili, że samochód został pozbawiony całego ładunku, łącznie z benzyną i kablami zapłonu.

– No to, kurna chata jego mać, ładnie. – Wyrecytował Ashley, po czym złapał się za głowę i odkrzyknął buteleczkę. – I jeszcze mi się whisky skończyła. Szlag by to trafil! – Teraz już prawie płakał.

Z ponurymi minami wrócili do obozu, gdzie okazało się, że ktoś podłożył ogień w budynku radiotelegrafisty. Pognali w tamtą stronę, lecz nie byli już w stanie nic zrobić.

Siedząc w ambulatorium, patrzyli na dogasające resztki chaty, gdy nagle w drzwiach pojawiła się znana im, drobna sylwetka przewodnika. Dźwigał w ramionach worek różnorakich owoców. Nim zdążył się odezwać, Scott był już przy nim i przystawił mu do skroni lufę pistoletu.

– Dobra, bratku! Co teraz masz na usprawiedliwienie? Brzuszek cię bolał, co? – zakpił zgryźliwie.

– Moja przynieść trochę świeże owoc – wysunął ręce do przodu.

– Nie smuć głupot, kurduplasty palancie!!! – Scott krzyczał mu prosto w twarz. – Unieruchomiłeś nasz samochód, podpaliłeś chatę z radiostacją i to ty rzuciłeś tu ten kamień! Chcesz nas przstraszyć? Gadać!

– Ja niewinny. Ja nie wiem. Przyniosłem jedzenie – spokojnie tłumaczył, nie zwracając uwagi na złość porucznika.

– Scott, uspokój się, może rzeczywiście nie ma z tym nic wspólnego? – Ashley próbował go uspokoić.

– Czy mogę zamienić z tobą słówko na osobności, Scott? – spytał Alfred.

– Tak, Rex nie spuszcza z niego oka.

– Jasne. Czuję się, kurcze, jak w wojsku. Niech to – uśmiechnął się Ashley i poprawił rewolwer na pasem, patrząc jak Eliot z Alfredem przeszli do biura i zamknęli za sobą przeszklone drzwi.

Zostali sami – oparty o ścianę fotograf i trzymający worek Indianin, który nie wyglądał na specjalnie zmartwionego takim obrotem sytuacji. Wręcz przeciwnie uśmiechnął się i zbliżył do Ashley'a.

– Co chcesz? Nie pod... – zaniemówił, gdy zobaczył wystające z ust przewodnika trzecie oko, które emanowało dziwną, potężną energią, przenikającą jego zmęczony umysł. Nie minęła minuta, a stracił nad sobą kontrolę i całkowicie poddał się mistycznej mocy. „Zabij się. Już.” – poczuł przelatujące w jego umyśle polecenie, któremu w żaden sposób nie był w stanie się oprzeć.

Gdy tylko weszli do biura, Alfred zaczął:

– Słuchaj, to wszystko jest tylko mistyfikacją.

– Co? O czym ty mówisz? – nie bardzo rozumiał Scott.

– Może zacznę od początku. Nie jestem zwykłym epidemiologiem. Od kilku lat pracuję w FBI w sekcji X. Zajmujemy się dziwnymi rzeczami, o których lepiej, żebyś nie wiedział. Wykonując jedno z moich zadań, naraziłem się „pewnej osobie”, która najchętniej by mnie... – Alfred wykonał gest w okolicy szyi.

– Czy chcesz powiedzieć, że to wszystko jest po to, by cię wykończyć?

– Tak. Dlatego nie mamy tu czego szukać. Tu nie było żadnego obozu, ani tym bardziej naukowców. To wszystko to atrapy. Chcą mnie, a przy okazji i was, załatwić. Pomyśl, komu mogłeś się narazić?

Eliotowi argumenty Alfreda wydawały się logiczne, więc zaczął sobie przypominać kawałki jego przeszłości.

Nagle usłyszeli jakiś hałas i spojrzeli przez szybę. Na podłodze leżały rozrzucone w nieładzie owoce, lecz po ich właścicielu nie było śladu. Weszli do środka, wołając Ashley'a, którego dostrzegli dopiero po chwili. Stał przy ścianie, niezdarnie trzymając rewolwer przy skroni.

– Nie!!! – krzyknęli i rzucili się w jego stronę.

Padł strzał, na szczęście niecelny. Po kilku „policzkach” fotograf odzyskał kontrolę nad zmysłami

i wtedy nastąpiła w nim przemiana. Cały się trząsł w nerwach i nie mógł z siebie wydusić ani słowa. Dopiero, gdy Alfred wstrzyknął mu środek uspokajający, zebrał się i zaczął mówić:

– Ten cholerny Indianin to nie człowiek! Nie wiem, co to za diabeł, ale nie człowiek.

– Rex uspokój się i opowiedz, co się stało.

– Nie wiem. Wsunęło mu się z gęby trzecie oko i przyszło. Słyszycie?! On ma w ustach oko!!! – krzyczał, szarpiąc Alfredem.

– Musimy się stąd jak najszybciej wydostać. Musimy stąd wiać!

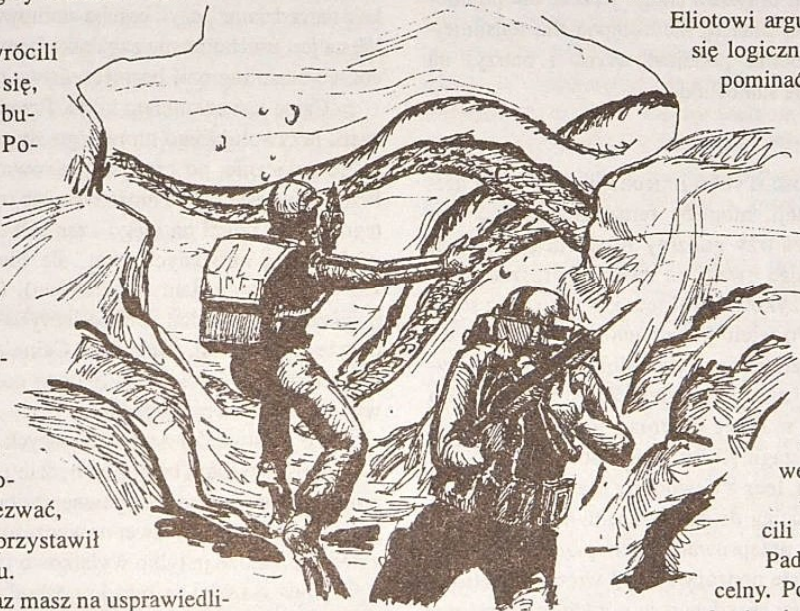
– Dobrze, ale najpierw musimy wiedzieć, w którą stronę. Dookoła jest dżungla, a my jej nie znamy – mówił spokojnie Alfred, uwalniając się z uścisku. – Moglibyśmy wrócić tą drogą, którą tu przybyliśmy, lecz to potrwa kilka dni.

– To chyba nie jest dla pana żaden problem? Kilka dni marszu jeszcze nikomu nie zaszkodziło.

– Nie boję się marszu, lecz tego, że możemy być ścigani przez niego lub nich, a noce to doskonała pora na atak. Ile nocy wytrzyma pan bez snu?

– Kilka wytrzymam – stwierdził odważnie Scott.

– Nie. Trzeba wymyślić coś innego.





– Nie przeszukaliśmy jeszcze garażu – odezwał się Ashley.

Spojrzeni na siebie porozumiewawczo i ruszyli pędem przez ciemność w stronę prostokątnego baraku stojącego przy jezioru. Kilka uderzeń kolbą karabinu w kłódkę sprawiło, że droga była otwarta. W środku stała niewielka łódź, a obok stary dzip, w którym znaleźli trochę benzyny. Po kilku minutach manipulacji elektryką udało się im go odpalić.

– Pojedziemy nim, ile się da, odstawiając pościg, a potem ile sił w nogach – ucieszył się Alfred.

Zepchnęli z drogi niesprawny pojazd i odjechali klekoczącym dzipem. Za ich plecami w ciemnej dżungli poruszały się mroczne postaci. Ich ruchy były sztywne, a oczy białe i puste niczym bezkresne dno oceanu. Maszerowali jeden za drugim, dźwigając czarne kamienie, które pochodziły z miejsca tak mistycznego i odległego od naszej rzeczywistości, iż było ono niepojęte dla ludzkiego, jakże małego umysłu. Głęboko w dżungli, wśród wijącej się zieleni wyrastała w niebo majestatyczna piramida, po której wspinały się szkaradne postaci jeszcze do niedawna uznawane za ludzi. Gdzieś wśród nich stała mała, drobna postać starego Indianina, który z rosnącym podnieceniem patrzył w głąb niesamowitej budowli. Znajdował się tam pojazd dwa tysiące lat temu czczony przez Inków jako dar niebios, obecnie miał posłużyć obcym istotom, których umysłów długo jeszcze nie pojmujemy, do powrotu na odległą planetę niedostępną dla najsilniejszych teleskopów. Przewodnik podniósł wzrok i patrzył na niknące w ciemności światła samochodu.

EPILOG

Paliwo skończyło się dość szybko i niechętnie zostawili dziupę. Gdyby nie spalili stacji, mogliby teraz zatankować. Do owego miejsca mieli jakieś trzy godziny forsownego marszu, lecz minęli je, nie zwracając uwagi na zwęglone resztki konstrukcji. Poszli dalej. Zaryzykowali i skręcili w las, chcąc skrócić drogę i udało im się. Po wielu godzinach tułaczki trafili do małego miasteczka Mojacar, gdzie w zapchlonym hoteliku wynajęli pokój i przespali w nim cały dzień. Złapali autobus do Limy, tam zaopatrzyli się w nowe ubrania i przeczytali prasę. Dowiedzieli się z niej, że zaginęli i prawdopodobnie nie żyją. Były też załączone zdjęcia, lecz z pewnością nie ich one przedstawiały. Dostali się na pociąg do Meksyku, tam udało im się znaleźć człowieka, który przeprowadził ich przez nielegalną granicę do Stanów. W czasie podróży Alfred wręczył Scottowi karteczkę z adresem pewnej rezydencji w górach, o której porucznik miał donieść odpowiednim władzom. Na niewielkiej stacji benzynowej kupili starą furgonetkę, którą dojechali do Los Angeles, gdzie wynajęli mały pokój w motelu. Gdy Scott poszedł zadzwonić do swoich przełożonych, spostrzegł, że zniknęła furgonetka, a wraz z nią Alfred. Później zrozumiał, dlaczego odszedł bez pożegnania. Wywołane zdjęcia z ich podróży obejrzał, obecnie już, pułkownik West, który rozpoznał na nich Caine'a vel Alfreda, poszukiwanego listem gończym w kilkunastu stanach. Zamknięto wszystkie granice w celu jego ujęcia, lecz na próżno.

Starą furgonetką Alfred przedostał się do Kanady, skąd poleciał do Australii. Zmienił nazwisko i rozpoczął organizację kultu, którego stał się przywódcą. Studiował tajemne druki i wkrótce napisał „Księgę Natana” będącą współczesną kwintesencją wiary w Starych Przedwiecznych. Nim zmarł, całą wiedzę przekazał swojemu uczniowi, chłopcu, którego kiedyś spotkał w rezydencji Alberta w Stanach. Po paru latach, kiedy naukowcy odkryli tajemnice podróży w czasie, następcą Caine'a z grupą współwyznawców powrócił do roku 2010, by wykonać powierzone mu zadanie i pokrzyżować plany swojego ojca...

Wskazówki, rady i informacje uzupełniające dla Strażnika Tajemnic:

1. Właśnie przeczytałeś trzy części scenariusza „Głębia”. Wszystkie trzy tworzą jedną, zwięzłą całość, lecz jeśli nie chcesz, nie musisz prowadzić ich wszystkich. Możesz zrobić tylko część pierwszą i drugą, a później trzecią jako zupełnie oddzielny scenariusz. Wszystko zależy od ciebie i twoich graczy.

2. Jeżeli część pierwsza zakończy się u ciebie podobnie, jak w opowiadaniu, to możesz przeprowadzić część następną, „cofając” nieco czas. Wystarczy kilka sekund. Zrobisz graczom niespodziankę, jeśli powiesz im, że jutro gramy część drugą. Przez całą noc będą główkowali, jak to możliwe, skoro zabił ich wybuch.

3. Ogólnie scenariusz przygotowany jest dla trzech osób: Adam, Caine, West, ale jeśli masz więcej chętnych, to mogą oni zostać np. członkami oddziału Westa.

4. West jest dowódcą oddziału fok, a co to jest, chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. W skrzyniach mają: CKM NATO 20mm „Guardian” [pudełko 100 nabo; obrażenia 3k20+5], dwa RKM RPK-99 [bęben 100 nabo; waga 6 kg; obrażenia 2k12+5; podwieszony granatnik], pięć pistoletów MAG wz. 2006 (12mm) [magazynek 15 nabo; obrażenia 1k12+2], 20kg C4 plus przeróżne zapalniki, „skrzynka z narzędziami”, czyli bomba atomowa o mocy 200 kT. Zadaniem Westa jest uruchomienie zapalnika bomby, jeśli w mieście znajduje coś, co może zagrozić bezpieczeństwu narodowemu.

5. Caine jest członkiem kultu. Przed wyprawą został nauczony czaru przywołującego morskiego sługę. Ta istota może wykonać jedno polecenie, po czym znika równie szybko jak się pojawia. Przez całą sesję Caine może wezwać trzy takie „stworki”. Oprócz tego kapłan rzucił na niego czar ochronny, który broni go przed większością mrocznych istot, ale nie wszystkich (decyzję, od których, pozostawiam Strażnikowi). Caine ma ukryty w szafce z jedzeniem pistolet: U.S. Military 14mm [rewolwer 6 nabo; obrażenia 1k12+6]. Zadaniem Caine'a jest niedopuszczenie, by wiadomość o mieście, jeśli ma ono coś wspólnego z Mitami, nie wydostała się na powierzchnię.

6. Co do stworów zamieszkujących zatopione miasto, to zapamiętaj dwie zasady: niech ich będzie jak najmniej i druga: walka z nimi nie ma sensu. Na pewno czytałeś Lovecrafta i wiesz jak potężne są to istoty. Nawet nowoczesna broń nie jest w stanie ich zgładzić, a może je tylko wyjątkowo rozłuszczyć.

7. Łódź o kształcie owada pochodzi z przyszłości. Jej załogę stanowią członkowie kultu Natana vel Alfreda vel Caine'a [jest o nich mowa w epilogu]. Przybyli, by zbudzić Wielkiego Przedwiecznego, którego tajemnice Nathan studiował przez wiele lat aż do śmierci.

8. Stary przewodnik z części trzeciej to kosmita, który przybrał postać ludzką, by dzięki niej móc swobodnie poruszać się między „nami”. Jest on „kuglarzem”, czyli potrafi za pomocą trzeciego oka sterować umysłami słabszych psychicznie ludzi (takich jak np. Ashley). Swojej mocy może również używać do kierowania poczynaniami „lalek”. Lalka to człowiek lub zwierzę, które zmarło wskutek choroby, nazywanej przez Indian Kar-ma-ra – i jest to oczywiście przypadłość, która zabiła członków obozu. „Lalki” były używane przez kosmitów do rozbiórki starej piramidy Inków, w której został ukryty pojazd kosmiczny. Zadaniem przewodnika było pilnowanie, by prawda o nim nie została odkryta przez Badaczy.

9. Teraz kilka słów o muzyce: w sumie wystarczy ścieżka, z którejkolwiek części ALIENS, lecz jeśli takowej nie posiadasz to użyj tego: PREISNER „Requiem dla mojego przyjaciela”, MUSIC FORM X-FILES „The Truth And The Light”, RAMMSTEIN, FEAR FACTORY „Demanufacture”, itd.

10. Bawcie się dobrze.



Tytuł *Martwy gospodarz*
Autor *Kukasz M. Posada*
Rodzaj *gra*

Start: Wszystkie czasy. Badacze umówili się na spotkanie z nieokreślonym bohaterem niezależnym, który zaprosił naszych bohaterów do siebie, do domu na przedmieściach, gdzie mieszka samotnie (lub na przykład tylko z jednym służącym). Niestety, Badacze po przybyciu stwierdzą, że nikt im nie otwiera. Z tych lub innych powodów w końcu wejdą do domu, gdzie znajdą świeżego, jeszcze ciepłego trupa gospodarza. W przypadkach 3. do 5. jest on nie tylko martwy, ale i pozbawiony głowy (uwaga, może być ślisko!). Przejdź do 1., 2., 3., 4. albo 5.

1. Trup nagle ożywa i chwytając za gardła nachylających się nad nim Badaczy („Hej, zobaczcie! On chyba jednak żyjijij-ghhhrrr...”). Ktoś albo niepostrzeżenie zmienił trupa w zombie, albo ktoś go animuje z ukrycia – w jednym i drugim wypadku jest możliwe, że badacze po uporaniu się z ożywioncem staną twarzą w twarz z kimś (czymś?) jeszcze gorszym. Może ich na przykład czekać przeprawa z wrogiem gospodarza, który przybył na miejsce najdalej kwadrans przed Badaczami i ugrzązł w domu po ich przybyciu. Przeciwnik nie jest skory do walki, ale nie ma jak uciec, więc spróbuje zająć Badaczy ożywioncem, po czym czmychnie, korzystając z powstałego zamętu. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

Badacze zostają wynajęci do jakiegoś zadania (niekoniecznie związanego z Mitami). Zleceniodawca (może nim być nawet któryś z Badaczy, jeśli Strażnik uzgodni to z graczem) chce skorzystać z usług kilku osób o bardzo konkretnych kwalifikacjach. Potrzebny jest tu krótki scenariusz, przykrojony dokładnie pod drużynę.

JeRzy

2. Sprawcy wciąż są obecni na miejscu zbrodni, a przynajmniej w obrębie budynku lub posiadłości, ukryci gdzieś w mrokach piwnicy lub ogrodu, dokąd zaprowadziły ich i skąd pozwolą im uciec ukryte przejścia. Przygoda wymaga szybkiej reakcji badaczy i sprawnej dedukcji, która ułatwi pościg. Ale to dopiero początek zabawy, bowiem niezależnie od wyników pogoni, Badacze pewnie zaczną się zastanawiać, dlaczego popełniono mord tutaj i na tej właśnie osobie. Możliwe, że mordercami byli kultyści, którym bohater niezależny wszedł nierozważnie w drogę. Można też wykorzystać wątek opisany w 5. (oczywiście zabójstwo popełnili ludzie na usługach Mi-Go).

3. Oprócz trupa Badacze odnajdą także dziwną obręcz z metalu, która w rzeczywistości jest portalem, przez który denat gdzieś się wybrał i, na swoje nieszczęście, chyba nie wrócił sam. (Szereg pomysłów związanych z takim urządzeniem można znaleźć w odrębnym grafie zatytułowanym „Pierścień”.) W czasie bliźszych oględzin trupa okaże się, że szyja zabitego jest pokryta świeżym, lśniącem i mieniającym się w świetle kożuchem czarnego śluzu (czy już wiecie, co tu przybyło?). Strażniku! Nie trać głowy i radź sobie sam!

4. Badacze w czasie oględzin trupa stwierdzą, że szyja gospodarza jest w dziwny sposób zarośnięta – tak jakby nigdy nie miał głowy. Gdy zaczną deliberować nad tym faktem, za ich plecami martwy człowiek podniesie się i rzuci do ataku. Bohater niezależny źle dobierał sobie lektury – oto nadszedł Y’gonolac! Strażniku! Teraz radź sobie sam!

5. Wchodzący do domu bohatera niezależnego ujrzą jego bezgłowe ciało i odczują dziwny zapach i bardzo lekkie, ale wciąż jeszcze wyczuwalne vibracje. Niezależnie jednak od szybkości reakcji Badaczy nikogo nie uda się im złapać, ani niczego zobaczyć. Za to z pewnością przeszukają dom. Patrz 6. lub 7.

6. Okaże się, że denat – niezależnie od swojej profesji – zajmował się amatorskimi badaniami nad Mi-Go. W końcu zwrócił na siebie uwagę grzybów, które postanowiły go zgładzić, wcześniej zachowując na wszelki wypadek jego mózg. Pośród papierów badacze mogą znaleźć informacje na temat bazy Mi-Go, którą mogą spróbować zniszczyć. Patrz 10.

7. Okaże się, że ofiara była członkiem Bractwa Żółtego Znak – bliższy opis tego stowarzyszenia można znaleźć w „Księdze Strażnika” (kto jeszcze tego nie ma?). Grzyby trafiły na ślady działalności bohatera niezależnego i postanowiły go przesłuchać – oczywiście najwygodniej było im zabrać sam mózg. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby współpracownicy zabitego nie dowiedzieli się o jego kontaktach z Badaczami, uznając naszych bohaterów za agentów Mi-Go, winnych śmierci ich towarzysza. Dalsze skutki przypadkowego kontaktu z Bractwem Żółtego Znak określono w 8. lub 9. Gdyby Badacze przetrzymali te ataki, kroi się gorsza przeprawa z Bractwem. Niezależnie od tego bezpośrednio lub wkrótce po przybyciu naszych badaczy do domu mogą nastąpić wydarzenia opisane w punktach 11. lub 12., ale najpierw zobacz 10.

8. Pewnego dnia Badacze mogą paść ofiarą służi Hastura, Byakhee, nasłanego na nich przez członków Bractwa – stwór ma za zadanie ich uśmiercić lub trwale unieszkodliwić. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

9. Członkowie Bractwa mogą na Badaczy nasłać najemnych morderców – wbrew pozorom zabójca ziemskiego pochodzenia może być bardziej skuteczny od wielu istot nadnaturalnych. W każdym razie, Strażniku, teraz radź sobie sam!

10. Jeśli dom zabitego jest położony w dzielnicy willowej – patrz 11. Jeśli posiadłość denata leży w jakiejś odosobnionej okolicy, przejdź do 12.

11. Przeszukujący dom Badacze pewnie nie zawiadomią od razu policji, uważając, że martwemu i tak to już nie pomoże, a tak będą mogli tu i ówdzie porozglądać się pierwsi. Jakże się zdziwią, gdy po paru minutach od ich wejścia do domu przybędzie policja, wezwana przez zaniepokojonych sąsiadów. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

12. Badacze raczej nie będą się spodziewali żadnych gości, więc zaskoczy ich zapewne nagłe pojawienie się jakiegoś samochodu (w najdawniejszym okresie: powozu) przed domem – to przybył jeden z agentów Mi-Go, który ma za zadanie pozbyć się ciała i zabrać dokumenty denata. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

Gracze lubią zbierać znaczki (albo kapsle, książki, komiksy, karty...). Może poznają się na zebraniu kółka filatelistycznego? Może ktoś da cynk graczowi A, że gracz B ma ciekawą kolekcję znaczków (może nawet do sprzedania?).

Joe Abrakadabra



Tytuł

Przerażające podróże
- metro

Autor

Jerzy Raynowski

Rodzaj

jakieś coś

Poniższa przygoda to typowa „jednostrzałówka”. „Zew Cthulhu” jest uważany za jeden z systemów, w którym żywot postaci jest najkrótszy (śmierć lub obłąd są tu bardzo częste). Ten scenariusz potwierdza ową tezę, Badaczom przyjdzie bowiem odbyć przerażającą podróż, z której raczej nie będzie już powrotu.

Najlepszym miejscem do osadzenia akcji przygody będzie Londyn. Tam w 1890 r. ruszyła pierwsza w historii, elektryczna linia metra. Dzisiaj londyńskie metro, zwane „the tube” („rura”) ma jedenaście linii, 273 stacje i jest jednym z podstawowych środków transportu miejskiego.

Skład drużyny nie ma znaczenia dla przebiegu scenariusza – ba, nie musi to być nawet drużyna. Jedyne niezbędne zadanie, spoczywające na barkach Strażnika Tajemnic, to wprowadzenie Badaczy do wagonu metra (zapewne nie wszyscy korzystają z niego na co dzień – część może mieć własny środek transportu). Część Badaczy może zwyczajnie jechać metrem, inni wsiadą z konieczności. Na przykład, policjant może ścigać groźnego przestępcę, ktoś inny popędzi za złodziejem, który wyrwał mu teczkę i pobiegł na peron, itp.

Komu wpadłoby do głowy, że wśród pracowników metra również trafiają się kultysty?

Starej stacji Lovecraft Road nie ma na planach metra. Oficjalnie, na jej miejscu znajdują się obecnie potężne podpory, gdyż ekspertyzy wykazały, że grunt nad stacją może w każdej chwili się zapaść. Nieoficjalnie, po prostu została wyłączona z użytku, nadal jednak istnieje, oddzielona od tunelu metra cienką ścianą, aby nie można jej było dostrzec przez okna wagonów. Na tej właśnie stacji od kilkudziesięciu lat spotykają się czciciele Wielkich Przedwiecznych, wśród nich kilkunastu urzędników i pracowników metra. Ich celem jest przebudzenie prastarej istoty spoczywającej pod Lovecraft Road – ma ona obdarzyć ich swymi łaskami (czyt. potęgą i władzą). Aby wyblagać przychyłność obudzonego Przedwiecznego, kultysty postanowili złożyć mu w ofierze jeden ze składów podziemnej kolei. Wraz z całą, niczego nie podejrzewającą zawartością.

Opisywane wydarzenia nastąpią późnym wieczorem. Wszyscy Badacze znajdą się w pierwszym wagonie metra, tuż za kabiną motorniczych. Ze względu na porę, oprócz nich w wagonie będzie tylko kilka innych osób – Strażnik Tajemnic może je dokładnie rozpoznać i wymyślić dodatkowe zdarzenia z ich udziałem – coś, co odciągnie uwagę Badaczy od mijanych stacji metra i od tego, co będzie się działo na zewnątrz (np. wspomniany przestępca weźmie Badaczy na zakładników, aby policjant nie mógł go pojąć). Wydarzenia w wagonie muszą na tyle odciągnąć uwagę Badaczy, aby dopiero w ostatniej chwili uświadomili sobie, że: od kilku stacji metro nigdzie się nie zatrzymało, ani razu nie otworzyły się drzwi od wagonów i żaden z motorniczych nie zainteresował się hałasami dochodzącymi zza drzwi.

Tuż po tym, jak Badacze zdadzą sobie sprawę z dziwnych okoliczności, głos informujący o kolejnych przystankach, powiadomi: „Następna stacja – Lovecraft Road. Chwała Przedwiecznym!”

W tym momencie Badacze mają mniej więcej dwie minuty na działanie. Muszą przez ten czas opanować sytuację w wagonie,

dostać się do pomieszczenia motorniczych, obezwładnić ich i zatrzymać skład (jeśli potrafią). Jest to praktycznie niemożliwe, dlatego oczom ich ukaże się lada moment potężna, pokryta słuzem paszcza, wypełniająca całe wnętrze tunelu. Wagony metra właśnie z pełną szybkością zmierzają do rozwartego pyska Wielkiego Przedwiecznego.

Chwilę później, pogrążony w absolutnej ciemności skład zjedzie do wnętrza prastarej istoty. Badacze, podobnie jak wszyscy inni pasażerowie, zostaną żywcem połknięci przez potwora.

Zanim wagony i ich zawartość przesuną się do miejsc wewnątrz Przedwiecznego, gdzie odbywa się trawienie, minie około pół godziny. Przez ten czas Badacze mogą się wydostać i wraz z pozostałymi ocalałymi pasażerami próbować się ewakuować.

Siedem minut po wylądowaniu w Wielkim Przedwiecznym, do pierwszego składu dołączy następny. Może się nie obejść bez ofiar w ludziach, gdy rozpędzone wagony wjadą do gardła potwora. Wzrastająca ilość ofiar utrudni ucieczkę. Ponadto Badacze nie wiedzą, ile jeszcze składów podąży drogą do zguby. Muszą zatem zapobiec dalszym nieszczęściom. O tej porze można się spodziewać kolejnych wagonów co siedem, osiem minut. Za każdym razem istnieje ok. 20% prawdopodobieństwa, że dany pasażer zostanie zmiażdżony lub okaleczony przez nadjeżdżający skład. Przy próbach ucieczki konieczne będzie obezwładnienie motorniczych, którzy postanowili złożyć się w ofierze Przedwiecznemu. Dysponują oni bronią palną i nie zawahają się jej użyć, gdyby coś poszło nie tak. Oczywiście pociski niecelnie wystrzelone w środku Przedwiecznego zranią go, co sprawi, że potwór zacznie zamykać pysk. Każdy strzał, który zrani monstrum, spowoduje stopniowe przymykanie paszczy (odczuwalne wewnątrz jako głucho pomruk i drżenie przebiegające cielsko Przedwiecznego). Po dziesiątym wystrale droga ucieczki przez pysk zostanie całkowicie odcięta. W tym momencie nie będzie już praktycznie szans na wydostanie się z Przedwiecznego – wszyscy pasażerowie, którzy pozostaną w jego wnętrzu, zostaną powoli wchłonięci przez organizm potwora.

Potwór jest ślepy, dlatego nie zwróci szczególnej uwagi na uciekinierów. Po zasyceniu się ofiarami i tak zakopie się znowu pod stacją, ignorując błagania kultystów, których Badacze, wspólnie z pasażerami powinni jak najszybciej złapać i unieszkodliwić, aby na przyszłość nie dopuścić do podobnych wydarzeń.

Jeżeli Badacze wydostaną się z wnętrza Przedwiecznego, mogą usiłować powiadomić o wszystkim władze. Sprawa zostanie przedstawiona w mediach jako tragiczne zaniedbanie, którego dopuścili się pracownicy metra. Paszcza potwora w przekazach okaże się obsunięciem ziemi. Dokładnej liczby ofiar nie da się ustalić. Wszystkie elementy nadnaturalne zostaną zatuszowane. Jeżeli Badacze będą chcieli zagłębić się w sprawę, mogą trafić na ślad grupy osób, którym szczególnie zależy na wyciszeniu całej historii. Dlaczego? To już opowieść na inny scenariusz...

(Spotkanie z Wielkim Przedwiecznym będzie kosztować Badaczy 1k10/1k100 PP.)

Moja minikampania do Cthulhu-Częstochowa sprowadza jednego gracza metodą starego przyjaciela, ale reszta dołącza się, kiedy podczas zwiedzania Jasnzej Góry słyszy przeraźliwy krzyk z biblioteki (tak, to NPC i gracz nr.1). Oczywiście wszyscy przybyli na pokazy pirotechniczne w Olsztynie, co doprowadza nas do kolejnego wciągnięcia w wydarzenia, kiedy gracze przybędą na imprezę/koncert/etc. i natrafią na coś nieoczekiwanego. Mogą zignorować, ale po co.

Wolvie



Tytuł

Moski.....

Autor

Jerzy Rzymowski.....

Rodzaj

szkielecik.....

Tło:

USA, współcześnie.
Wiadomo, że chińskie dzielnice nie należą do najbezpieczniejszych. Ciemne interesy Triady, nielegalni imigranci, starożytne obyczaje kulturowane w mrokach nocy. Małe Chiny na terenie USA, z całą ich egzotyka i często również z całym okrucieństwem. Policja często jest bezradna, nie potrafiąc się przebić przez zmnę milczenia i nie będąc w stanie pojąć specyfiki tradycji i kultury Chińczyków.

Tym gorzej sprawa wygląda, jeżeli na przestrzeni kilku lat, w chińskich dzielnicach kilku największych miast amerykańskich popełniono serię podobnych, wyjątkowo brutalnych morderstw, których sprawcy nigdy nie zostali pojmani. Zginęło ponad pół setki mężczyzn w wieku 17-30 lat – zostali rozszarpani na strzępy, a ich zwłoki wyrzucono gdzieś na śmietnik albo do rzeki. Nigdy nie znaleziono odcisków palców. Było jednak kilka śladów, które łączyły wszystkie zbrodnie. Po pierwsze: wszystkie ofiary odbyły tuż przed śmiercią stosunek seksualny. Po drugie: na ich ciałach wykryto ślady nieznannej substancji organicznej, której z jakichś przyczyn nie udało się poddać dokładnej analizie. Sprawca lub sprawcy co jakiś czas przenosili się do innego miasta; gdy w poprzednim mieli już na koncie kilkanaście zabójstw. Ta zbrodnia działała się rozwijała się zupełnie niezależnie od lokalnej przestępczości zorganizowanej, chociaż za każdym razem, gdy kolejne miasto stawało się jej celem, w miejscowych grupach przestępczych następowały nagle i niespodziewane zmiany. W poszczególnych miastach nie miały one jednak ze sobą nic wspólnego. Kilka razy wśród ofiar zabójcy znaleźli się młodzi przywódcy chińskich gangów.

Najpoważniejsze podejrzenia, jakie wysunięto w oparciu o poszlaki, były dwa. Jedno dotyczyło seryjnego mordercy, drugie działalności nieznannej, zbrodniczej sekty. Całe śledztwo, od chwili powiązania ze sobą morderstw, było ściśle ukrywane przed opinią publiczną – taka liczba niewyjaśnionych zabójstw stanowiła ogromny uszczerbek dla wizerunku stróżów prawa.

Podczas śledztwa wytypowano jednego podejrzanego – właściciela wędrownego tradycyjnego teatru chińskiego. Ustalono, że właściciel – Shang Lao występował ze swoim teatrem w każdym z miast, gdzie popełniono zbrodnie, dokładnie w czasie, kiedy następowały tragiczne wydarzenia. Przesłuchania i obserwacja Lao i jego współpracowników nie przyniosły żadnych efektów. Nie znaleziono żadnych dowodów obciążających, chociaż wykryto niejasne powiązania właściciela teatru z organizacjami przestępczymi.

A morderstwa trwały.

Przełomem w śledztwie zdawało się zaproszenie przez policję do współpracy młodego, kontrowersyjnego badacza kultury Chin, doktora Johna Tanga. Tang wysunął teorię, że morderstwa związane są z niemal zupełnie nieznanym kultem. Jego istnieniu zaprzecza środowisko naukowe, twierdząc, że dowody dostarczone przez Tanga zostały spreparowane. Policja zwróciła się do doktora Tanga, gdy opublikował on w jednym z pism naukowych opis dowodów istnienia tajemniczego kultu. Część informacji podanych przez etnologa pokrywała się z materiałami zebranymi podczas śledztwa. W ścisłej tajemnicy zwrócono się do Tanga z prośbą o konsultację.

Opisywany przez doktora kult czcił starożytnego demona, objawiającego się pod postacią kobiety w porcelanowej masce. Owemu demonowi składano ofiary z młodych mężczyzn, których ten posiadał, a następnie straszliwie masakrował. Swych wyznawców, w zamian za ofiary, demon obdarowywał władzą i mocą.

Za zgodą prokuratora, oficerowie śledczy w towarzystwie Tanga przeprowadzili rewizję w kolejnym miejscu zatrzymania teatru Shang Lao. Podczas przeszukania znaleziono wiele porcelanowych masek – niektóre z nich pasujące do opisu oblicza demona. Niestety nie były one wystarczającym dowodem – stanowiły tradycyjne rekwizyty wykorzystywane w teatrze.

Dzień po rewizji zostało popełnione kolejne zabójstwo.

Akcja:

Scenariusz przeznaczony jest dla drużyny policjantów. Założenie jest takie, że biorą oni od pewnego czasu udział w śledztwie dotyczącym morderstw w chińskich dzielnicach. Najlepszym momentem włączenia ich do prac śledczych jest czas tuż przed tym, jak do śledztwa włączono doktora Tanga – być może nawet któryś z Badaczy wysunie tę propozycję. Strażnik Tajemnic powinien zapoznać Badaczy z dotychczasowym przebiegiem śledztwa. Dokładna liczba znanych ofiar wynosi 57. Nie wiadomo, czy nie było ich znacznie więcej.

Ciała ofiar zostały rozdarte na strzępy ostrymi, wąskimi narzędziami. Układ ran wskazuje, że mogło to być coś w rodzaju stalowych szponów, nakładanych przez zabójcę na dłonie. Najwięcej ran pojawia się na plecach mężczyzn – biegną od okolic szyi, w dół aż do bioder i pośladków. Ciosy zadano z ogromną, niemal nieludzką siłą, a ciała zostały dodatkowo zmasakrowane już po śmierci.

Zadaniem Badaczy będzie oczywiście udział w śledztwie i doprowadzenie do jego pomyślnego zakończenia. Będzie to jednak wyjątkowo trudne, biorąc pod uwagę zmnę milczenia Chińczyków i przeciwnika, z jakim przyszło im się zmierzyć.

Strażnik Tajemnic zorientował się już zapewne, że demon z artykułu Tanga to Madam Yi, opisana w Xiędze Bestyj, na str. 28. Lao jest kapłanem Yi. Podróżując po miastach, pozyskuje jej nowych wyznawców – głównie wśród przywódców grup przestępczych. Oprócz wozów, którymi porusza się teatr Lao, istnieje jeszcze jedna ciężarówka, który uczestniczy w wędrowce, przemieszcza się jednak z niewielkim opóźnieniem w stosunku do całej grupy i w żadnym z miast nie zostawia praktycznie śladów swego istnienia. Wozem kieruje bliźniaczy brat Shanga, Deng Lao – nielegalny imigrant, wyposażony w kopię dokumentów brata, aby w ostateczności móc się pod niego podżyć. W ciężarówce urządzona jest świątynia Madam Yi, w której awatar Yidhry stale przebywa – tam też morduje swoje ofiary i płodzi dzieci o porcelanowych twarzach. Trójka dzieci – te, których Madam Yi nie wchłonęła z powrotem w siebie – również podróżuje w ciężarówce. Głównym zadaniem małych potworków jest pozbywanie się zwłok zamordowanych. Ciała, zawinięte w plastikowe worki, są przenoszone kanałami i wyrzucane z dala od ciężarówki.

Jeżeli Badaczom uda się wpaść na ślad dodatkowej ciężarówki – a to jest chyba najtrudniejsza część zadania, wymagająca uważnego śledztwa, mogą zauważyć, jak pod samochodem tajemnicze postaci wchodzą do kanału. Dzieci Yi da się wysledzić – kłopoty zaczną się dopiero przy próbie schwytania. Potworki są wyjątkowo sprawne i co gorsza szczególnie pomysłowe i wredne. Przy najgorszym dla siebie obrocie sprawy wezwą Badacza na litość, ale jeśli tylko nadarzy się okazja, spróbują ich okaleczyć, a następnie zabić.

Najcięższym zadaniem będzie starcie z Madam Yi i Dengiem Lao. Strażnik Tajemnic może go wyposażyć w parę nieprzyjemnych czarów, pasujących do charakteru jego pani. Do ostatniej chwili Deng będzie usiłował ukryć obecność Madam Yi w ciężarówce, gotów nawet przyznać się do wszystkich zbrodni. Czarami dysponuje również Shang i jeżeli dowie się o ujawnieniu sekretu teatru, nie zawaha się z nich skorzystać, aby uciec sprawiedliwości. Jeżeli Badacze zdecydują się skorzystać z pomocy doktora Tanga, sympatyczny naukowiec, półkrwi Chińczyk (matka była Amerykanką), również ma parę niespodzianek w zanadrzu, chociaż nawet o tym nie wie. Podczas swoich prac naukowych zetknął się z magią i zna formuły jednego lub dwóch przydatnych czarów. Nigdy ich nie rzucił, ani nie wierzył w skuteczność podobnych praktyk, ale spotkanie z Madam Yi może sprawić, że zweryfikuje swoje poglądy.

Przed Strażnikiem Tajemnic prowadzącym ten scenariusz stoi zadanie wczucia się w atmosferę chińskiej dzielnicy i wprowadzenia Badaczy w ten egzotyczny klimat. Warto zadać sobie nieco trudu – poczytać książki, czy ostatecznie obejrzeć „Wielką drakę w chińskiej dzielnicy”.



Tytuł *...Nie pije wody...*

Autor *Jerzy Rzymowski*

Rodzaj *szkielecik*

*„Żyję na własnych prawach,
Z moimi chciwymi żądzami.
Żyję bez litości,
Na moim szalonym żerowisku.
Żyję z moją nienawiścią,
Żyję z moją zawiścią,
W pełni świadom tego,
Że nie potrzeba mi nikogo,
Prócz mnie.
Nie pije wody –
Pełno w niej krwi.”*

– Dave Matthews Band, „Don't Drink The Water”;
(we własnym, swobodnym tłumaczeniu)

Zarys scenariusza powstał pod wpływem utworu „Don't Drink The Water” zespołu Dave Matthews Band, z albumu „Before These Crowded Streets”. Dobrze by było, gdyby Strażnik, który chciałby poprowadzić tę przygodę swoim Badaczom, poznał przynajmniej ten jeden utwór z płyty. Nie powinno być z tym specjalnych trudności, jako że jest ona dosyć łatwo osiągalna. A wsłuchanie się w „Don't Drink The Water” i poznanie całego tekstu utworu niewątpliwie pomoże bardzo szybko wczuć się w klimat nadchodzącej rozgrywki.

Przygoda przeznaczona jest specjalnie dla dwóch Badaczy, którzy zmęczyli Strażnika Tajemnic ciągłymi kłótniami. Takie niesnaski zdarzają się w drużynach, a poniższy scenariusz może je zakończyć... albo wykończyć obu Badaczy, jeśli nadal będą w stanie się pogodzić.

Anglia, koniec XVIII w. Dwaj bracia, Michael i Rupert Pickford, toczą między sobą spór o własność rodowej posiadłości. Michael jest pierworodnym synem, jednak po burzliwej kłótni z ojcem, Augustem Pickfordem, opuścił dom i zniknął na pół roku. Po powrocie w rodzinne strony przekonał się, że ojciec zmarł kilka dni po awanturze, zaś brat zajął posiadłość i nie ma zamiaru jej oddawać. Rupert twierdzi, że rozgniewany ojciec zamierzał wydziedziczyć Michaela i tylko nagła śmierć stanęła na przeszkodzie w spisaniu nowego testamentu. Michael początkowo próbuje załatwić całą sprawę polubownie, jednak wobec uporu Ruperta odwołuje się do sądu. Ponieważ Rupert nie ma świadków, którzy mogliby potwierdzić jego wersję wydarzeń, wydaje się, że starszy z braci ma wygraną w garści.

Niespodziewanie na procesie pojawia się nieznajomy, nazwiskiem Beaumont, który potwierdza zeznania Ruperta. Twierdzi, że był przyjacielem Augusta i uczestniczył w spisywaniu nowego testamentu, który powinien zostać odnaleziony w schowku, w gabinecie starego Pickforda. Testament rzeczywiście znajduje się w opisanym miejscu. Tak oto, w niejasnych okolicznościach, Rupert zostaje właścicielem posiadłości i całego majątku Pickfordów.

Stosunki między braćmi stają się coraz bardziej napięte, chociaż Michael cały czas stara się dojść do porozumienia z Rupertem. Ostatecznie młodszy brat wypędza starszego z rodzinnego domu. Za posiadany majątek Michael kupuje spory teren, sąsiadujący

z dobrami rodowymi Pickfordów, i buduje tam własny dom. Kolejne lata to bezustanna rywalizacja między braćmi – niekończące się spory i procesy o nawet najmniejsze drobiazgi. Częściej wychodzi z nich zwycięsko Rupert, głównie dzięki działaniom swego doradcy, którym stał się Beaumont. Kiedy obaj bracia są już starszymi panami, żonatymi i z dorosłymi dziećmi, spór trwa nadal. Wreszcie któregoś dnia dochodzi do tragedii.

Pewnej nocy w domu Michaela pojawia się jego młodszy brat i prosi o rozmowę. Opowiada historię, jak, kierując się zachłannością, zawarł umowę z tajemniczym Beaumontem – złym duchem wszystkich dalszych wydarzeń. Nie dostrzegł, jak znajomy ojca zaczyna nim manipulować i sączyć w jego serce coraz większą nienawiść. Winę za wszystko zrzucił pod jego wpływem na Michaela, nie zważając na to, że brat cały czas chciał zgody. Wszystko zmieniło się, gdy w czasie zbiegły się dwie sprawy. Po pierwsze, Beaumont zaczął podpuszczać Ruperta do zamordowania brata. Po drugie: Rupert znalazł w kufrze, na strychu, stary pamiętnik ich ojca, jeszcze z czasów jego młodzieńczych podróży po świecie. W pamiętniku August Pickford opisywał człowieka, z którym stoczył walkę, w bliżej niesprecyzowanych okolicznościach. Przedstawiał go jako diabła wcielonego, osobnika pozbawionego sumienia i w najwyższym stopniu niebezpiecznego. *Ostatecznie puściłem go wolno. Gdybym wówczas wiedział, jak niegodziwych czynów dokona po naszym spotkaniu, zabiłbym łajdaka bez chwili wahania. Szatan chcący przywdziać ludzką skórę, w nim znalazłby idealną powłokę* – tak podsumowane jest zeknięcie ojca braci z doradcą Ruperta.

Rupert błaga Michaela o wybaczenie i uzyskuje je. Pojednani bracia decydują się skończyć to, czego nie dokonał ojciec. Udają się do posiadłości Ruperta, aby raz na zawsze pozbyć się Beaumonta. Ten jednak jest przygotowany na nadejście braci. Gdy zbliżają się do domu, z jednego z okien pada strzał, który śmiertelnie rani Michaela. Beaumont w sobie tylko znany sposób ponownie podporządkowuje sobie młodszego brata. Zwłoki Michaela zostają wrzucone do studni na terenie jego posiadłości.

Gdy po niedługim czasie zbrodnia wychodzi na jaw, o morderstwo zostaje oskarżony Rupert, którego widziano tamtej nocy w domu brata. Beaumont znika z posiadłości i nie sposób go odnaleźć. Wkrótce Rupert Pickford zostaje powieszony.

W ciągu kolejnych kilku miesięcy na terenach obu posiadłości dochodzi do kolejnych zbrodni. Tak, jakby pierwsze morderstwo przerwało tamę, wszyscy członkowie rodu Pickfordów (z wyjątkiem potomków obu gałęzi, którzy opuścili rodzinne strony), bez względu na płeć i wiek, dopuszczają się okrutnych morderstw na sąsiadach i ich służbie. Wkrótce oba domy pustoszeją. Stopniowo popadając w ruinę, pozostają opuszczone do czasu, gdy rozgrywa się akcja scenariusza.

Dwaj Badacze z drużyny, ci, którzy są do siebie szczególnie nieprzychylnie nastawieni, dostają w niewielkim odstępie czasu wiadomość, że są spadkobiercami rodu Pickfordów i odziedziczyli sąsiadujące ze sobą grunty w Anglii. Jeden z nich dostanie tę wiadomość od człowieka nazwiskiem Beaumont, który określi się mianem prawnika rodziny. Beaumont zaoferuje Badaczowi swoje usługi.

Badacze nigdy nie słyszeli o rodzie – przez wieki nazwisko to zgubiło się w gęstym drzewie genealogicznym. Po dotarciu na miejsce okaże się, że obie posiadłości są opuszczone i zapuszczone od wieków. Nikt nie osiedlił się tam na dłużej, od czasów braci Pickfordów. Badacze nic nie wiedzą o przeszłości tych terenów. Jeżeli będą szukać jakichś wiadomości, w pobliskim miasteczku znajdą trochę zniszczonych dokumentów, zapiski sądowe z któregoś z procesów, które wytaczali sobie bracia i garść makabrycznych lokalnych legend, z których żadna jednak nie będzie na tyle dokładna, aby dać Badaczom jakiś punkt zaczepienia.



Z chwilą przybycia na miejsce, obaj Badacze zaczęli odczuwać do siebie coraz silniejszą niechęć, aż wreszcie przerodziła się ona w jawną wrogość. W miarę możliwości, Beaumont będzie się starał dolewać oliwy do ognia, wykorzystując dawne i nowe animozje między Badaczami do swoich celów. Strażnik wyjątkowo powinien w trakcie tej sesji podsycać konflikt i prowadzić narrację w ten sposób, aby coraz bardziej skłócić Badaczy. Oczywiście obaj będą wymagali od pozostałych członków drużyny opowiedzenia się po jednej ze stron.

Jednocześnie na terenie obu posiadłości Badacze będą świadkami zjawisk nadprzyrodzonych. Woda w studni na dawnych ziemiach Michaela zamienia się w krew, a w obu domach i ich okolicach pojawiają się duchy pomordowanych niegdyś osób. W pustych pokojach rozlegają się kroki i pełne cierpienia głosy. Wszystkie zjawiska sugerują straszliwe zbrodnie, jakie niegdyś zostały popełnione na ziemiach Pickfordów. Ciężko jednak jest odnaleźć jakiegokolwiek zapiski z tamtych czasów, potwierdzające podejrzenia Badaczy. Jeżeli drużyna wykaże się szczególną starannością i dociekliwością w poszukiwaniach, Strażnik Tajemnic może nagrodzić starania – wśród dokumentów sądowych, w archiwach, w pobliskiej miejscowości, znajdują się zapiski, gdzie obok Ruperta Pickforda pada nazwisko Beaumonta.

Prędzej czy później ktoś powinien sobie uświadomić, że cały ten teren jest wręcz przesiąknięty nienawiścią, która udziela się każdemu, kto postawi tam stopy. Najsilniejszy wpływ miejsce wywiera na potomkach rodu Pickfordów. Jeżeli eskalacja wrogości nie skończy się, może znów dojść do tragedii. Badacze podczas większej kłótni mogą stracić nad sobą panowanie i rzucić się sobie do gardeł.

Ziemie Pickfordów są przeklęte, o czym Badacze nie wiedzą. Jedyne sposobem na zdjęcie klątwy przelanej tam krwi jest zawarcie zgody między potomkami obu gałęzi rodu. Wiadomo, że Badaczom może być bardzo ciężko zapanować nad emocjami, ale jeśli raz rozsądek zwycięży, dalej może być łatwiej. Jeżeli Badacze pogodzą się i wybaczą sobie wyrządzone szkody, duchy przestaną nawiedzać posiadłości, a w studni znów pojawi się zwykła woda.

Oczywiście Beaumont zrobi wszystko, aby do tego nie dopuścić – w ostateczności posunie się nawet do zbrodni, chociaż wolałby, aby jego udział ograniczył się do podburzania wszystkich przeciw wszystkim. Decyzję o tym, czy i jak Badacze mogliby się od niego uwolnić, pozostawiam Strażnikowi Tajemnic. Z Beaumonta można bowiem uczynić na przyszłość stałego BN-a, złego ducha drużyny, ze szczególnym upodobaniem prześladowającego obu potomków rodu Pickfordów. Zwłaszcza jeżeli znów zaczną się ze sobą wadzić – jego ponowne pojawienie się może ich skutecznie połączyć przeciw wspólnemu wrogowi.

Kim w rzeczywistości jest Beaumont i dlaczego tak zaciekle prześladowa potomków rodziny Pickfordów, pozostanie na zawsze zagadką – chyba że Strażnik Tajemnic oprze na tym dłuższą kampanię.

Gdzieś w mieście stoi sobie stary, zarośnięty bluszczem dom, który nie daje Badaczom spokoju. Nie mają z nim nic wspólnego, a jednak śni im się po nocach, a bezcelowe spacerunki po mieście zawsze przypadkiem prowadzą w jego pobliże. Prędzej czy później Badacze postanowią sprawdzić, co ich tam tak ciągnie. A co się za tym kryje? To zależy tylko od Ciebie, Strażniku...

JeRzy

Tytuł

Kapcież konwencji
- mitologia Cthulhu i inne

Autor

Jerzy Rzykowski

Rodzaj

artykuł poglądowy

Rozgrywki w „Zewie Cthulhu” niejednokrotnie opierają się na tajemniczych odkryciach, głównie z dziedziny archeologii. Przeważnie odnalezione relikty przedstawiane są jako całkowicie niepodobne do czegośkolwiek, z czym zetknęli się Badacze.

Można jednak postąpić zupełnie inaczej i powiązać Mity Cthulhu z innymi znanymi już mitologiami. Wyobraźmy sobie taką sytuację: Badacze, związani ze środowiskami naukowymi, dostają list od zaprzyjaźnionego profesora. Ma on szansę dokonać epokowego odkrycia, dzięki znaleziskom, na które natrafił na terenach zasiedlonych niegdyś przez plemiona germańskie.

Kiedy Badacze docierają na miejsce, okazuje się, że profesor zaginął bez śladu. Ocalały jednak jego notatki, z których wynika, że legendary *skaldemjöd* (miód skaldów) z mitów germańskich jest miksturą o konkretnym, możliwym do uzyskania składzie. Kolejne ślady wskazują na to, że uczony przystąpił do warzenia owego miodu i właśnie te eksperymenty mogą być w jakiś sposób związane z jego zniknięciem. W rzeczywistości, o czym Badacze nie wiedzą, legendarny trunek, który wedle wierzeń ludów skandynawskich Odyn wykradł olbrzymom, jest kosmicznym miodem z Mitów Cthulhu. W ten oto sposób Badacze, idąc tropem jednej mitologii, w naturalny sposób trafią na inną – zupełnie obcą.

Rozpoczęta w ten sposób kampanię można ciągnąć dalej, naprowadzając Badaczy na kolejne ślady, sugerujące prastare korzenie rozmaitych wierzeń i mitologii. Imię wspomnianego już wcześniej Odyna mogło ulec zniekształceniu w przekazach, podczas gdy pierwotnie brzmiało Nodens. Od jednego do drugiego nie jest daleko. Opisywane w mitologii germańskiej straszliwe olbrzymy mogą być Wielkimi Przedwiecznymi, Wielki Wąż Jörmungand, opasujący swoim cielskim świat, może być wyobrażeniem samego Cthulhu. Wszak powiedziane jest, że kiedy nadejdzie Ragnarök – koniec znanego nam świata, Jörmungand wynurzy się z morza i zacznie siać spustoszenie. Nie sposób uniknąć porównania Ragnarök z przewidywanym w Mitach Cthulhu dniem, w którym „gwiazdy będą w Porządku”.

Kolejnym wątkiem prowadzonej w podobny sposób kampanii może być nawiązanie do mitologii greckiej, szczególnie w odniesieniu do boga snu, Hypnosa, który występuje zarówno w wierzeniach starożytnych Greków, jak i w mitologii Lovecrafta. Dzięki obecności tego bóstwa i tu, i tam, można wprowadzić do kampanii scenariusze związane z Krainą Snów.

Następnym punktem zaczepienia, podobnie jak w przypadku Hypnosa, jest pochodząca z mitologii starożytnego Egiptu bogini Bast (vel Bastet, Bubastis), patronka m.in. radości, zabawy i pociągu seksualnego.

Tak wygląda jedna strona monety: rozmaite postaci mitologiczne jako zmienione istoty z Mitów Cthulhu. Jest jeszcze inny sposób na wykorzystanie wierzeń starożytnych cywilizacji. Można z nich uczynić podstawę kampanii.

Przyjmijmy, że to nie Mity Cthulhu są osią wydarzeń w przygodach, ale np. mitologia grecka. Niech kultysty będą dla odmiany wyznawcami Hadesa. Pod Etną być może nadal żyje uwięziony stugłowy potwór Tyfon, którego bogowie lękali się tak, że przemienieni w zwierzęta uciekali do Egiptu. A może któryś z Badaczy, wyróżniający się wśród otoczenia, okaże się, na wzór starożytnych herosów, synem jednego z bogów, których istnienie uznano za część wymarłej przed wiekami cywilizacji? Może właśnie teraz, u schyłku tysiąclecia, przyjdzie Badaczom tworzyć nową mitologię?

(Warzenie kosmicznego miodu – p. ZC 5.1.1, str. 146; ZC 5.5, str. 210)

(Nodens – p. ZC 5.1.1, str. 110; ZC 5.5, str. 168)

(Hypnos – p. ZC 5.1.1, str. 103; ZC 5.5, str. 168)

(Bast – p. ZC 5.1.1, str. 91; ZC 5.5, str. 162)

Lektury: *Mitologia germańska* – A. Szrejter, *Mity Greków i Rzymian* – W. Markowska.



Tytuł

Hidalgowie i Nieśmierteli

Autor

Jakub T. Janicki i Tomasz Z. Majkowski

Rodzaj

scenariusz

Tekst poniższej przygody przygotowany został z myślą o Badaczach Tajemnic, którzy dość mają wiecznego ugania się za skrzydlatymi grzyboidami oraz Strażnikami, którzy dostają gęsiej skórki na myśl o kolejnej macce. Choć w kilku momentach może wydawać się inaczej, w całym scenariuszu nie pojawiają się żadne, nawet najmniejsze oznaki obecności Mitów i choć Badacze zmierzają się w nim najpewniej ze złowrogim stowarzyszeniem, nie oddaje ono jednak czci żadnemu z dawno zapomnianych bogów lovecraftowskich ani żadnych innych. Całość pomyślana została bardziej jako przygoda akcji niż horror, Badacze powinni więc czuć się nieco bardziej bezkarni niż zwykle.

„Hidalgowie i Nieśmierteli” są szkicem minikampanii, zawierającym tylko najpotrzebniejsze fakty i informacje – Strażnik, który zechce nadać jej prawdziwy blask, powinien spędzić trochę czasu, konstruując epizody, nie będące bezpośrednim, niezbędnym elementem fabuły, ale urozmaicające i dodające kolorytu odwiedzanym przez Badaczy miejscom.

PROLOG

KAŻDA RZECZ MA RAZ POCZĄTEK

Wkrótce po upadku imperium Inków, gdy królestwo Hiszpanii sięgnęło brzegów Pacyfiku a Srebrna Flota przewozić poczęła do Europy nieprzebrane bogactwa, do południowoamerykańskich kolonii ściągnęło czterech młodych i prężnych hidalgów [hidalgo, czyt. *idalgo* – członek niższej szlachty hiszpańskiej. Ten i następne przypisy – Miłosz]. Świetni: Miguel de Saavedra, Julio de Avellanda [czyt. *Hulio de Abejanda*, „v” czyta się jak „b”, a „j” jak „h” – dalej nie będę już dopisywał], Rosendo Juarez oraz Fabricio de Morel, zwabieni zostali marzeniami o przygodach i nieoszacowanym bogactwie, skrywającym się ponoć wśród andyjskich szczytów. Trwoniąc rodzinne skarby i zastawiając pozostałe w Hiszpanii posiadłości, zorganizowali własną ekspedycję i wyruszyli w region Andów, który współcześnie stanowi terytorium Republiki Ataguitanii. Nie znaleźli tam wprawdzie złota ni srebra, odkryli jednak coś po stokroć cenniejszego – legendarne Źródło Wiecznej Młodości, którego woda przywraca starcom dawno utracone lata i na nowo pozwala korzystać z uciech młodości.

Zazdrośni o swe odkrycie szlachcice wymordowali wszystkich pozostałych członków wyprawy, winę zrzucając na Indian. Uroczyście poprzysięgli sobie wieczne dochowanie tajemnicy i podzielili na cztery części sporządzoną naprędce mapę z zaznaczoną drogą do Źródła. Nim się rozeszli, każdy w swoją stronę, przybiecali sobie jeszcze, że nie spotkają się wcześniej niż za czterdzieści lat, gdy nieubлагany czas zmusi ich do powtórnego napicia się magicznej wody.

Los bywa jednak złośliwy – żaden z hidalgów nie dożył godzi-ny spotkania. Pierwszy zginął Saavedra, zabity w przypadkowej bójkę, gdy oczekiwał na statek powrotny do Hiszpanii. De Avellanda złożył głowę w pojedynku, pozostawił jednak dziedzica

i powiernika tajemnicy. Nie chcąc oddalać się od Źródła, Rosendo Juarez zajął się hodowlą bydła na niezmiernych przestrzeniach pampy – zginął w czasie napadu na jego hacjendę, sekret i fragment mapy przekazując najstarszemu synowi. Ostatni ze szlachciców, Fabricio de Morel, zmarł na malarię, zaś jego rodzina wyjechała na północ, na Florydę i po jakimś czasie zmieniła się w obywateli Stanów Zjednoczonych.

Choć wydawać by się mogło, że z czasem wiara w legendę o czterech hidalgach osłabnie, zarówno ród Avellandów jak i Juarezowie przez wieki nie szczędzili starań, by ponownie odkryć magiczne źródło. Pierwsi roztrwonili cały majątek, przetrząsając Andy skrawek po skrawku, aż w końcu bieda zmusiła ich do opuszczenia Hiszpanii. Nie chcąc przerwać poszukiwań, zgromadzili wokół siebie ludzi niezadowolonych z rządów królewskich i osiedli na stałe w Andach, z czasem zamieniając zasiedlony ich skrawek w Ataguitanię. Tam jeden z kolejnych Avellandów odnalazł Źródło i rozpoczęła się kariera tajemniczej sekty Nieśmiertelnych, ludzi dopuszczanych do Cudownej Wody przez potomków rodu. Juarezowie również nie szczędzili środków, lecz ich poszukiwania przyniosły mizerny rezultat.

Rodzina de Morel zmieniła nazwisko na Morell [podwójne „l” czyta się w hiszpańskim jak „j”, stąd też Amerykanie napotkali w przygodzie przeczytają to nazwisko zapewne jako *Morell*, hiszpanie zaś jako *Morej*, co z kolei Amerykanie zapiszą jako *Morey* – wszystko to może być niemalym utrudnieniem w jakimś momencie scenariusza]. Klan Morell niezmiernie wzbogacił się na łamaniu blokady konfederacji w czasie wojny secesyjnej. Po jej zakończeniu na zawsze wyniósł się z Florydy i zainwestował w przemysł stoczniowy w południowym Maine, mnożąc swoją fortunę podczas Wielkiej Wojny i spekulując terenami roponośnymi za prezydentury Hardinga. Ostatni jego potomek, A(bel) A(ston) Morell był więc człowiekiem opływającym we wszelkie dostatki i zasadniczo szczęśliwym – do czasu gdy nieublagana starość przykuła go do wózka inwalidzkiego. Wtedy przypomniał sobie starą, rodzinną opowieść o odnalezieniu Źródła Młodości i postanowił zaryzykować.

HISTORIA PEWNEJ EKSPEDYCJI

Wykorzystując Fundację Morella, stary milioner nawiązał kontakt z profesorem Allanem Hetfieldem, historykiem kultury z Uniwersytetu Miskatonic. Po ponad dwuletnich badaniach naukowiec odnalazł kawałek mapy, który należał do pchniętego nożem Saavedry i który wylądował w bibliotece w Buenos Aires, gdzie przechowywano go ze względu na rzadki i cenny papier. Hetfield zaczął korespondować z dyrektorem biblioteki i – mając jego poparcie i dwa z czterech fragmentów mapy – rozpoczął przygotowania do ekspedycji. Do wzięcia w niej udziału przekonał doktora Edmunda Ilseleya z Wydziału Antropologii, specjalistę od kultur przedkolumbijskich, doktora Morgana Dwighta z Wydziału Nauk Przyrodniczych, geografa i geologa, doktora Augusta Gifforda z Wydziału Języków Współczesnych, specjalistę od języków indiańskich oraz profesora Warrena Capwella z Wydziału Historii. Tylko Hetfield znał prawdziwy cel wyprawy, która oficjalnie miała zająć się badaniem współczesnych kultur indiańskich.

Ekspedycja wyruszyła 5 VII 1927 roku i po dwóch tygodniach dotarła szczęśliwie do Buenos Aires. Tam, przy wsparciu bibliotekarza, zrewidowano jej trasę, a Hetfield zdecydował się wtajemniczyć kolegów – naukowców. Ci przyjęli wynurzenia historyka ze zrozumiałą dozą sceptycyzmu, nie zrezygnowali jednak z udziału w wyprawie. Z początkiem sierpnia ruszyli więc do Ataguitanii.





Przebywając w Buenos Aires i godzinami rozprawiając o Źródle Młodości, amerykańscy uczeni rozbudzili przypadkowo dawno uśpione lichy – przypadkowo zwrócili na siebie uwagę ludzi Hortensja Juareza, mieszkającego pośród pampy potomka don Rosenda, który do tradycyjnego w swej rodzinie zajęcia – hodowli bydła – dołożył zyskowny interes – handel liśćmi koki. Juarezowie nigdy nie zapomnieli, dlaczego ich przodek osiedlił się w Ameryce, więc wieści o poszukującej Źródła ekspedycji, posiadającej w dodatku dwa z czterech fragmentów mapy, przypawiły Hortensja nieomal o zawał. Podniecony kazał swoim zbirom śledzić naukowców i, drżąc z podniecenia, czekał na rozwój wydarzeń.

Wyprawa dotarła do Ataguitanii wczesną jesienią i od razu przystąpiła do pracy. Nie minął nawet tydzień, gdy prezydent kraiku, Felippo de Avellanda, zaczął podejrzewać, że naukowcy kręcą się wokół jego bezcennego Źródła. Zwołał więc zebranie Nieśmiertelnych – organizacji złożonej z ludzi, którzy podobnie jak prezydent pili ze Źródła – i zdecydował, że naukowców należy wyeliminować.

Doskonały plan Avellandy nie powiódł się jednak w stu procentach – choć siepacze odwiedzili hotel, w którym nocowali naukowcy spotkali się w nim z ludźmi Juareza. Wśród ogólnej strzelaniny Hetfield i Gifford zdołali zbiec i dostać się z powrotem na terytorium Argentyny. Gubiąc pościg, dotarli do Buenos Aires, gdzie zdecydowali się poprosić o pomoc odpowiednie władze. Drżąc o swoje życie, Hetfield ukrył się na lewym brzegu La Platy, podczas gdy jego kolega zaczął zabiegać o ochronę.

Pech chciał, że naiwny językoznawca postawiony został przed ambitnym i pozbawionym skrupułów pułkownikiem Cortazarem. Ten wysłuchał uprzejmie zwierzeń uczonego, który opowiedział mu dokładnie historię poszukiwań Źródła i błagał o pomoc w odbiciu trzech kolegów, pozostających w Ataguitanii, po czym aresztował go pod zarzutem szpiegostwa. Na nic zdały się protesty – nieszczęsny Gifford trafił do wojskowego więzienia, gdzie elektrowstrząsami i biciem wymuszono z niego zeznania. Językoznawca wiedział bardzo niewiele, Cortazar rozpoczął więc poszukiwania wciąż ukrywającego się w Buenos Aires Hetfielda. Tymczasem ten powiadomił telegraficznie Morella, milioner uznał zaś, że te „przejęciowe trudności” nie powinny wpływać na jego plany i zaczął rekrutować członków ekspedycji ratunkowej. Jednocześnie Juarez zdecydował, że skoro sami naukowcy przepadli, powinien zrewidować ich badania, posłał więc do Arkham kilku opryszków pod wodzą swego rękodajnego, Ormianina Osipa Gergorowiusa. Tymczasem na arenę wydarzeń wkraczają nasi Badacze...

AKT I. NORTEAMERICA

KILKA SŁÓW NA TEMAT BADACZY

Jak się zapewne, sprytny Strażniku, domyślasz, w czasie tej niewielkiej przygody Badacze muszą rozwikłać opowiedzianą w prologu skomplikowaną historię. Oznacza to oczywiście, że wezmą udział w drugiej z organizowanych przez Morella wyprawie, której oficjalnym celem ma być odkrycie, co stało się z pierwszą. Wymaga to rzecz jasna Badaczy szczególnego typu, wszyscy bowiem powinni mieć powód, by opuścić ciepłe, domowe pielesze i tułać się po drogach i bezdrożach Ameryki Południowej, poszukując zaginionych uczonych. Jeśli chwilowo brak ci pomysłu na motywację, możesz uczynić któregoś z Badaczy krewnym zaginionego (nie musi być naukowcem, powinien po prostu gorąco kochać brata/wuja/stryja/kuzyna. Sam

wyberz, który z zaginionych jest jego krewniakiem), inny może być przedstawicielem uniwersytetu, kolegą naukowcem poszukującym zaginionych z polecenia rektora, prywatnym detektywem wynajętym przez rodzinę któregoś z uczonych czy zwyczajnym „technicznym”, kierowcą czy inżynierem wynajętym przez Morella.

Wyprawą kieruje asystent profesora Hetfielda – postać tę powinien otrzymać jeden z graczy, jeśli jednak nie ufasz nikomu na tyle, by powierzyć mu wszystkie ważne informacje, uczyn go bohaterem niezależnym. Asystent Hetfielda jest doktorem nauk humanistycznych, którego specjalizację możesz dopasować do zainteresowań gracza, pamiętając jednocześnie, że jego mentor był historykiem kultury. Statystyki pozostają w gestii Twojej lub gracza, którego zamierzasz postacią obdarować.

Asystent Hetfielda od dawna zdawał sobie sprawę z podejrzanym konszachcstwem swego pryncypała z A. A. Morellem, nie więc dziwnego, że to jemu zdesperowany milioner powierzył tajemnicę Źródła. Po zaginięciu ekspedycji zaoferował on uczonemu znaczną sumę pieniędzy w zamian za odnalezienie Hetfielda, mapy i Źródła, opowiedział mu legendę o czterech hidalgach i zdradził, że obiekt poszukiwań leży najpewniej gdzieś w Ataguitanii. Ani słowem nie wspomniął o bibliotekarzu (nie wie, kim jest kontakt Hetfielda) ani o telegramie (z sobie tylko wiadomych względów), dał mu jednak do zrozumienia, że profesorem w Buenos Aires „przyjaciela, od przepytania którego warto zacząć”. Zakazał mu również informować pozostałych o prawdziwym celu ekspedycji, przynajmniej dopóki nie stanie się to konieczne. Oczywiście Morell nie ma pojęcia, co działo się z ekspedycją w Ataguitanii – nie wie nic o Juarezie ani o Nieśmiertelnych.

POLONEZA CZAS ZACZĄĆ

Właściwa przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy wszyscy uczestnicy ekspedycji, zakwaterowani na koszt Fundacji Morella w hotelu Miskatonic, tuż obok kampusu, gromadzą się w gabinecie apartamentu prezydenckiego, zajmowanego przez samego Morella. Najpewniej widzą się po raz pierwszy w życiu, niektórzy z nich nigdy nie spotkali też żadnego z ludzi, którzy wyznaczili im tu spotkanie.

Gdy Badacze przybywają do apartamentu, ten jest jeszcze pusty – powinni mieć chwilę, by przyjrzeć się sobie, przedstawić i wymienić pierwsze uwagi. Dopiero gdy wszyscy zajmą już miejsca w fotelach, drzwi prowadzące w głąb apartamentu się otworzą i do pokoju wjedzie A. A. Morell. Milioner jest pulchnym staruszką o czerwonej twarzy, bujnej, siwej czuprynie i wypiełgnowanych dłoniach. Na serdecznym palcu lewej ręki nosi sygnet z herbem, który każdy Badacz, któremu powiedzie się test historii, może zidentyfikować jako hiszpański. Prawą ręką dzierży cybuch eleganckiej, porcelanowej fajki. Nie może poruszać się o własnych siłach – siedzi w eleganckim, nowoczesnym wózku inwalidzkim, który popycha sekretarz.

Pan Morell skinie uprzejmie głową każdemu, kto wyrazi szacunek, nie odezwie się jednak ani słowem. Sekretarz ustawi jego wózek pośrodku pomieszczenia i w imieniu milionera powita przybyłych, przedstawi ich sobie oraz swemu chlebobdawcy. Mniej więcej w połowie prezentacji dotrze ostatni uczestnik spotkania – doktor David Edmund, prorektor uniwersytetu, elegancki człowiek tuż po pięćdziesiątce.

Tymczasem sekretarz pana Morella wyrazi ubolewanie nad losiem poprzedniej ekspedycji i raz jeszcze podziękuje ludziom, którzy zgodzili się wyruszyć na poszukiwania. Zapewni, że Fundacja Morella pokryje wszelkie koszty. Przedstawi przybliżony



plan poszukiwań (który powinien ustalić zawczasu asystent Hetfielda) i przedstawi kierownika ekspedycji.

Gdy sekretarz skończy, głos zabierze doktor Edmund, zapewniający, że Uniwersytet Miskatonie chce ułatwić członkom ekspedycji zadanie, że dostarczy niezbędnego sprzętu wysokogórskiego, że umożliwi wgląd do akt i archiwów – ogólnie więc postara się być pomocny. W końcu pan Morell odezwi się, by osobiście życzyć wszystkim powodzenia i by nakazać sekretarzowi opiekę nad członkami ekspedycji. Następnie każe odwieść się do pokoju, twierdząc, że jest znużony.

Badacze mogą spędzić w gabinecie dowolną ilość czasu, zaznajamiając się i czyniąc plany. Jeśli utkną w martwym punkcie, doktor Edmund może im zasugerować, by zbadali dorobek naukowy i odwiedzili rodziny zaginionych, by dowiedzieć się więcej o planach ekspedycji.

ZNIKAJĄCY NAUKOWCY

Badacze zechcą najpewniej dowiedzieć się jak najwięcej o planach zaginionej ekspedycji i o jej uczestnikach. Śledząc ich poczynania, powinniśmy mieć na uwadze, że równoległe śledztwo prowadzą ludzie Juareza, o których działaniach dowiemy się za chwilę. Poniżej znajdziesz informacje na temat naukowców, które zdobyć można w dziale kadr Uniwersytetu lub gdziekolwiek uznasz za stosowne. Nie wahaj się, by ubarwić je nieco, zależnie od informatora i osobowości danego uczonego – informacje podane przez sekretarkę różnić się pewnie będą od podanych przez kolegę z pubu czy żonę.

1. Profesor Allan Hetfield, 56 lat, wysportowany, aktywny człowiek o otwartym umyśle i niespożytej energii. Był powszechnie lubiany, ceniony za intelekt i wiedzę, znany z dowcipu i błyskotliwości. Miał wielu przyjaciół, jednak żadnej rodziny – mieszkał samotnie, wynajmując piętro w domu przy High St.

2. Doktor Edmund Ilseley, 34 lata, raczej zamknięty w sobie człowiek o naturze mruka i niesympatycznym, krótkowzrocznym spojrzeniu. Ceniono go za gigantyczną wiedzę i profesjonalizm, nie można jednak nazwać go popularnym. Powszechnie uznawano go za największego dręczyciela studentów. Mieszkał z równie niesympatyczną matką w domu na rogu Parsonage St i Saltonstall St.

3. Doktor Morgan Dwight, 30 lat, energiczny młodzieniec (jak na uniwersyteckie standardy) o niebezpiecznie liberalnych poglądach, kilkakrotnie ganiony przez władze uczelni za prezentowanie niewłaściwej, komunistycznej niemal postawy. Pochodził z małej miejscowości na północy stanu, w Arkham miał tylko narzeczoną, pannę Patricię Allen. Mieszkał na terenie kampusu. Znano go z pospolicowania się ze studentami i młodszymi asystentami.

4. Doktor August Gifford, 43 lata, żonaty, solidny mężczyzna bez dziwnych pomysłów, kompetentny, choć nieszczególnie błyskotliwy, chwalony przede wszystkim za pracowitość. Udział w wyprawie naukowej z prawdziwego zdarzenia miał być przygodą jego życia. Mieszkał wraz z żoną i dwuletnią córką w małym mieszkanku na French Hill. Był katolikiem.

5. Profesor Warren Capwell, 62 lata, akuratywny pedant o mentalności skończonego belfra. Stary kawaler, przekonany głęboko o własnej wartości, był dwukrotnie prodiękanem i raz dziekanem Wydziału Historii. Świącie wierząc, że młodszy pracownicy uniwersytetu, zwłaszcza rektor, uwzięli się na niego i robią wszystko, by zdyskredytować jego dokonania, zgodził się uczestniczyć w ekspedycji, którą nie kierował, tylko po to, by udowodnić swe możliwości. Długo protestował przeciwko uczestnictwu Morgana Dwighta.

GDZIE W TRAWIE PISZCZY?

Prowadząc śledztwo, Badacze dowiedzieć się mogą wielu, jeśli nie użytecznych, to przynajmniej ciekawych rzeczy o naszych zaginionych. Część informacji to ewidentnie fałszywe tropy, które powinny zapewnić uczestnikom rozgrywki trochę główkowania.

Strażnik musi pamiętać, że jednocześnie z poszukiwaniami prowadzonymi przez Odkrywców Tajemnic własne śledztwo prowadzi Osip Gergorowiusz i jego zbiry. Zapewne w pewnej chwili szlaki obu grup zaczną się krzyżować – plan zajęć Ormianina znaleźć można poniżej, w sekcji „Co słyszał u Osipa”. Strażnik musi jednak pamiętać, że to ludzie Juareza pierwsi dobiorą się do mieszkania Hetfielda, i odpowiednio modyfikować wydarzenia.

Poniżej znajduje się lista miejsc i osób użytecznych w badaniach.

1. Dział kadr – w dziale kadr uniwersytetu dowiedzieć się można większości informacji podanych powyżej, poznać rozkład zajęć i tytuły prac naukowych naukowców (Strażniku, bądź kreatywny).

2. Biblioteka – choć doktor Armitage wyraża się o wszystkich zaginionych jako o dobrych ludziach, świetnych naukowcach, często odwiedzających jego przybytek, rejestry biblioteczne ujawniają, że najrzadziej korzystał z biblioteki Capwell (ma własne zbiory), a najczęściej Ilseley, który spędzał w czytelnicy całe dnie. W kilku przypadkach na jego karcie zaznaczono wypożyczenie książki, nie ma jednak podanego tytułu ani autora. Zapytany o to Armitage przyzna niechętnie, że Ilseley studiował czasem dzieła, które nie są dostępne dla przeciętnych użytkowników biblioteki. Mimo nalegań nie podaje tytułów.

3. Biuro Capwella – odpowiednio dobrze potraktowana sekretarka przypomni sobie, że słyszała, jak tuż przed wyjazdem profesor mówił do kogoś przez telefon, że „będą się mieli z pyszną, gdy już wpadną w kłopoty, z których tylko ja będę ich mógł wyciągnąć”.

4. Campus – długie rozpytywanie i sprytne łapówki pozwolą stwierdzić, że w zeszłym roku doktor Dwight brał udział w redagowaniu podziemnej, komunistycznej gazetki „People's Tribune”. Wydawnictwo odkryły władze uczelni (informator wskazuje na Ilseleya lub Capwella, których nie lubi) i studenci zostali wydalen, a Dwight otrzymał naganę (nie umieszczono jej w aktach).

5. Stacja kolejowa – jeden z bagażowych pamięta, że kiedy naukowcy wsiadali do pociągu do Bostonu, jeden z nich, taki mały w okularach (Ilseley) targał ciężką walizę, w której coś grzechotało. Bagażowy chciał ją wziąć, lecz Ilseley gwałtownie ją wyrwał. Pachniało od niej substancjami chemicznymi i trupem. Pracownik stacji jest przekonany, że w walizce przewożono poćwiartowane zwłoki i tak właśnie ją opisał.

6. Mieszkanie Ilseleya – dom jest zamknięty na głucho i nikt nie otwiera. Wścińska sąsiadka twierdzi, że w noc przed wyjazdem dochodziły stamtąd potępienne wrzaski i że potem nikt nie widział matki Ilseleya. W rzeczywistości w nocy doktor klócił się z matką, która zaraz rano wyjechała do siostry do Kingsport, o tym jednak nikt nie wie. Jeśli był tu Gergorowiusz, sąsiadka poinformuje Badaczy, że w nocy kręca się tu podejrzane typki.

7. Narzeczoną Dwighta – dziewczyna jest roztrzęsiona i nie może wydobyć z siebie żadnej pożytecznej informacji, płacząc, że po powrocie Morgana mieli się pobrać i pokazując pierścionek zaręczynowy. Dobry psycholog może wydobyć z niej, że Dwight bał się Capwella i twierdził, że jego chorobliwa ambicja może narazić całą ekspedycję na szwank.

8. Pokój Dwighta – typowy pokój młodego kawalera. Na podłodze walają się butelki po piwie (imbirowym, oczywiście), kilka starych skarpetek i książki. Po przeszukaniu można tu

gą wielu, p
o naszym
e tropy, k
ówkowani
zukiwani
ledztwo p
ewnej sta
e Omnia
a". Stran
obiora się
rydarzeni
y badanie
wiedzieć
oznać m
zniku, b
wszystki
ukowani
bliotecz
ma wiaz
cale dno
ożyczeni
ytany o
em dzieł
bibliotek
wana as
wyjzden
ieli z py
będę i
pozwoła
i w red
s Trib
wkana
stali wy
aktach
kiedy na
aki ma
grzecho
je ją wy
em. Pra
wożona
no i nie
ed wy
nikt nie
tłócił się
ngspora
adka po
pki.
na i nie
placze
rścione
Dwight
noże nie
era. Na
wiście
ożna m





znaleźć kilka numerów lewicowych gazet oraz „Kapitał” z podkreślonymi cytatami.

9. Mieszkanie Gifforda – żona językoznawcy stara się nie rozklejać i udziela jak najbardziej rzeczowych odpowiedzi. Nie potrafi niestety pomóc Badaczom – jej mąż był zupełnie normalnym, nudnym naukowcem. Jeśli kobietę nachodził Osip, ta bezbłędnie rozpoznała w nim Ormianina i poinformuje o tym Badaczy. Nie ma pojęcia, jakie konszachty łączą jej męża z dziwnym Azjatą.

10. Mieszkanie Capwella – to pierwszy lokal, który odwiedzają ludzie Juareza, więc Badacze nie znajdują w nim niczego, poza straszliwym bałaganem.

CO SLYCHAĆ U OSIPA?

Równolegle do poczynąń Badaczy w Arkham trwa jeszcze jedno śledztwo, dotyczące bezpośrednio zaginionej ekspedycji. Wyślanik Juareza, Osip Gergorowiusz oraz jego czterech zbirów poszukują informacji o Źródle i wytrwale sprawdzają, jak wiele zaginięni naukowcy odkryli. Jak łatwo można się domyślić, są o wiele mniej delikatni od naszych Badaczy (jeśli to nieprawda, powinieś, Strażniku, poważnie zastanowić się nad postawą swoich graczy).

Poniższy grafik obejmuje działania Ormianina od momentu przyjazdu do Arkham (tego dnia ma miejsce spotkanie Badaczy z A. A. Morellem), Strażnik powinien go jednak dostosować do sprawności Badaczy i tempa ich poszukiwań. Najważniejsze, by Osip dotarł do mieszkania Hetfielda przed naszymi Odkrywcami.

Oczywiście ludzie nachodzeni przez zbirów Juareza mogą poinformować o tym Badaczy, ci szybko więc odkrywają, że nie tylko oni interesują się losem zaginionych.

Dzień 1

przedpołudnie – Osip przyjeżdża porannym pociągiem z Bostonu i wynajmuje pokój w pensjonacie pani Szymańskiej.

popołudnie – wizyta u Capwella – zbiry wyłamują drzwi i demoluja mieszkanie, zabierają też wszystkie książki, mające jakikolwiek związek z Ameryką Południową (nawet „Nostromo”).

Dzień 2

przedpołudnie – Osip samotnie odwiedza uniwersytet, gdzie natrączywie nagabuje współpracowników Capwella i poznaje personalia pozostałych naukowców.

popołudnie – Osip składa grzeczną wizytę u pani Gifford, rozprawiając przy herbatce o jej mężu.

noc – dwóch ludzi włamuje się do pokoju Dwighta na kampusie, demoluje go i zabiera wszystkie socjalistyczne publikacje, wychodząc z założenia, że skoro były ukryte, na pewno są ważne. Pozostała dwójka stara się włamać do domu Ilesleya, płoszy ich jednak sąsiadka. Osip osobiście przeszukuje mieszkanie Hetfielda, zabiera wszystkie notatki i całą korespondencję, nie może jednak odszyfrować informacji w notatniku.

Dzień 3

przedpołudnie – Osip ponownie nachodzi panią Gifford, tym razem prosząc o pomoc w odszyfrowaniu notatek Hetfielda. Ta zdecydowanie odmawia. Jeśli Badacze byli u niej wcześniej, poinformuje ich telefonicznie – w połowie rozmowy zbiry Gergorowiusza odetną kabel telefoniczny. Zanim jednak pani Gifford stanie się krzywdą, latynosów przepłoszy wezwana przez dzielną sąsiadkę policja.

popołudnie – ludzie Osipa jeszcze raz przeszukują mieszkania Capwella i Hetfielda w poszukiwaniu klucza do szyfru.

noc – Danny O'Bannon sprawia wszystkim uroczą niespodziankę, o tym jednak za chwilę.

ŁOWY NA ŁOWCÓW

Badacze powinni dość szybko zorientować się, że nie są jedynymi zainteresowanymi sprawą i że podejście ich konkurentów jest co najmniej nienaukowe. Być może zechcą też wziąć udział w zabawie, zasadzając się na przeciwników lub zawiadamiając policję. Bez większych trudności mogą zorientować się, że mają do czynienia z Ormianinem (jego akcent bezbłędnie rozpoznaje pani Gifford), skonfundować ich może jednak sprzeczna wiadomość podana przez sąsiadkę Ilesleyów, która zdecydowanie rozpoznała w niedoszłych włamywaczach Latynosów.

Badacze mogą zobaczyć swoich adwersarzy na własne oczy, o ile zasadzą się na nich w którymś z miejsc, które tamci zamierzają odwiedzić. Próba fizycznej konfrontacji może skończyć się tragicznie – zbiry są uzbrojone w noże i pistolety i wiedzą, jak ich używać. Amerykańskie prawo niewiele ich obchodzi, a zabicie człowieka mają za nic. Strażnik powinien przygotować ewentualne statystyki, zależnie od możliwości Badaczy.

Policja, jak to policja, spróbuje przeszkadzać Odkrywcom tak bardzo, jak to tylko możliwe. Początkowo błyskotliwi funkcjonariusze nie połączą włamań z zaginioną ekspedycją, potem zaś wykoncypują sobie, że to Badacze rozpytują wszędzie o naukowców. Dopiero po odcięciu telefonu u pani Gifford nabiorą podejrzeń i rozpoczną regularne śledztwo – wtedy zaś prowadzący je detektyw zdecydowanie odrzuci propozycję współpracy, twierdząc, że cywile będą mu tylko zawadzać.

Jeśli Badacze wpadną na trop Osipa, mogą spróbować ustalić, gdzie się zatrzymał i kim właściwie jest. Nagabnięty w miejscu publicznym zdecydowanie wyprze się wszystkiego i będzie twierdził, że zaszła jakaś pomyłka. Jeśli Odkrywcy spróbują mu zagrozić, zaczną gromko wzywać policję – nasi bohaterowie mogą zaś liczyć, że wieczorem odwiedzi ich kilku Argentyńczyków.

Śledzenie ludzi Gergorowiusza również nie jest łatwe – są bardzo ostrożni, kluczają i zmieniają taksówki – niezależnie od wysiłków Badaczy ich kryjówkę można odkryć dopiero, gdy znajdą ją ludzie O'Bannona. Jeżeli Badacze nie wykazali się jako detektywi, w sukurs mogą im przyjść komunizujący studenci, przyjaciele Dwighta, którzy mają ludzi Juareza na oku, odkąd włamali się do pokoju geologa. Niezależnie od wszystkiego feralnej nocy Badacze powinni sądzić, że zagadka prawie się rozwiązała.

WIZYTA ZGOŁA NIEOCZEKIWANA

W czasie, gdy Osip i Badacze podchodzą się nawzajem, do akcji wkracza niespodziewanie trzecia, niezwiązana z poszukiwaniami Źródła, siła. Danny O'Bannon, lokalny kingpin, obserwuje z rosnącym oburzeniem poczynania Gergorowiusza, w końcu zaś dochodzi do wniosku, że nie może sobie pozwolić, by byle przybłąda szargał jego autorytet. Gdy Latynosi odetną telefon Giffordów i sprawą zaczną interesować się policja, Irlandczyk stwierdza, że przybyłe zdecydowanie nie znają swojego miejsca w przestępczej hierarchii i tej samej nocy wyśle kilku chłopców, by nauczili ich manier.

Sześciu ludzi O'Bannona zaczęło się w wynajętym przez Osipa pokoju, odpowiednio intensywnie zastraszywszy pierwszej panią Szymańską. Kiedy Latynosi, zmęczeni ale szczęśliwi, wrócili po przeszukiwaniu mieszkań, zastraszaniu obywateli i myleniu pogoni, zbiry kingpina zapytały ich grzecznie, ale stanowczo, czy nie zechcieliby wynieść się z Arkham przy najbliższej nadarzającej się okazji. W odpowiedzi rozgorzała krótka, acz malownicza bójka na noże, w czasie której wyeliminowano czterech ludzi Gergorowiusza i trzech gangsterów. Sam Osip skorzystał z chwili nieuwagi napastników i wyskoczył przez okno



(to tylko pierwsze piętro). Wtedy jeden z Irlandczyków nie wytrzymał i oddał za uciekającym dwa strzały, trafiając go w plecy i budząc całą okolicę. Wprawdzie porządni ludzie nie otwierają okien, gdy trwają porachunki gangów, wielu widziało jednak ucieczkę Osipa, który nadludzkim wysiłkiem przebiegł niemal pół miasta i zasnął dopiero na bulwarze, wpadając w nurty rzeki Miskatonic. Jednocześnie nikt nie widział, z którego okna padły strzały.

Nocna strzelanina zwróciła nawet uwagę policji. Następnego ranka Badacze mogą zetknąć się z funkcjonariuszami badającymi dno rzeki w poszukiwaniu ciała – mimo wysiłków nie uda się go odnaleźć. Zwłoki Gergorowiusa zaczęły się o starą kotwicę, kilka kilometrów poniżej miasta. Jeśli jednak Badacze pomyślą, że mają do czynienia z Istotą z Głębin – tym lepiej.

Jeśli Badacze wiedzieli zawczasu, gdzie zatrzymali się ludzie Juareza, mogą przeszukać lokal – nie znajdą w nim niczego interesującego, a pani Szymańska boi się za bardzo, żeby coś powiedzieć. Wszystkie materiały zagrabione w czasie przeszukiwania mieszkań zabrały oprychy O'Bannona, o tym jednak Badacze nie wiedzą, mogą co najwyżej podejrzewać, że sprawą interesuje się trzecia siła.

DORWAĆ DANNY'EGO

Nie jest łatwo przycisnąć twardego przestępcę, zwłaszcza, gdy nie wie się nic o jego udziale w sprawie. Badacze powinni przeprowadzić kolejne miniaturowe śledztwo, by do starcia z gangsterem nie ruszyć bez broni.

Gdy Odkrywczy zorientują się już, kto stoi za nocną strzelaniną, prawdopodobnie spróbują spotkać się z gangsterem – jest on pulchnym, dobrze ubranym właścicielem firmy przewozowej „Czerolistna Koniczyna”, człowiekiem pełnym wymuszonego wdzięku i bardzo gadatliwym. Jeśli Badacze nie będą mieli mocnych argumentów, będzie wypierał się wszystkiego, gdy zaś zmuszą go do przyznania, że wszedł w posiadanie dokumentów (choć, jak twierdzi, jego ludzie działali samowolnie i zostali już ukarani), spróbuje wytargować najlepszą możliwą cenę.

Istnieje kilka sposobów zdobycia informacji i przyciśnięcia gangstera – Badacze mają wolną rękę. Poniżej prezentujemy kilka możliwych źródeł, z których Odkrywczy dowiedzieć się mogą o udziale Danny'ego w nocnej strzelaninie.

- Szpital św. Marii – nad ranem przywieziono dwóch ludzi pchniętych nożem. Jeden zmarł, drugi odzyskał przytomność i może rozmawiać – choć władze szpitala postarają się uniemożliwić wizytę. Rannym jest jeden z chłopców O'Bannona, trzeba go jednak mocno przecisnąć, by zaczął sypać.
- Pensjonat pani Szymańskiej – właścicielka jest wyraźnie przerażona i bez przerwy klepie różaniec. Słabo mówi po angielsku i jest niekomunikatywna, dobre argumenty mogą ją jednak przekonać, by przyznała, że w nocy w jej pensjonacie odbyła się walka i że Irlandczycy wybili w niej Latynosów. Pod żadnym pozorem nie pójdzie na policję.
- Doktor Małkowski – lekarz jest stałym mieszkańcem pensjonatu. Feralnej nocy wracał wyjątkowo późno i widział, że sprzed domu ruszała ciężarówka „Czerolistnej Koniczyny”. Nie wie, że załadowano na nią ciała.
- Ojciec Iwanicki – polski ksiądz z kościoła św. Stanisława jest jedynym powiernikiem pani Szymańskiej. Nie wyjawy wprawdzie tajemnic spowiedzi, może jednak przekonać kobietę do złożenia zeznań.
- Speakeasy – jeśli któryś z Badaczy jest Arkhamitą, prawdopodobnie wie (lub zna kogoś, kto wie), gdzie znajduje się tutejsze speakeasy. Do stałych klientów tego ukrytego w piwnicy

przybytku należą między innymi Irlandczycy O'Bannona, którzy po butelce czy dwóch robią się czasem wylewni. Odkrywczy muszą być jednak bardzo ostrożni – w to miejsce nie sięga prawo, i nawet jeśli przy kieliszku siedzi tu kilku policjantów, to z pewnością są po służbie.

Nawet jeśli Badacze dopną swego i niezbicie ustalą, kto położył rękę na wszystkich zgromadzonych przez Osipa materiałach, wyciągnięcie ich nie będzie łatwe. Danny O'Bannon jest wprawdzie człowiekiem interesu, jednak jego pozorna kultura ukrywa niepohamowaną brutalność i wybierający się na spotkanie z nim muszą liczyć się z niebezpieczeństwem. Badacze mogą oczywiście zapewnić sobie ochronę policji – zwłaszcza, jeśli udowodnią, że tajemniczy „topielec z Miskatonic” miał coś wspólnego z irlandzkim przedsiębiorcą. W obecności funkcjonariuszy O'Bannon wyprze się wszystkiego, chętnie odda materiały, które „przypadkiem wpadły w jego ręce”, po czym zostaną one zatrzymane jako dowód w śledztwie. Danny użyje wszystkich swoich wpływów, by zniknęły z posterunku, Badacze zaś mogą spotkać się wieczorem z kilkoma pijanymi zbirami.

Najlepiej, jeśli Badacze będą mieli w zanadrzu jakiś argument – osobę, gotową do składania zeznań, jeśli coś im się przytrafi, lub zwerbowanych w najbliższej włoskiej knajpcie własnych zbirów, którzy zapewnią im bezpieczeństwo. O'Bannon, który świeżo zakończył konflikt z Włochami, nie zechce rozpętywać nowej wojny dla kilku bezwartościowych papierków i znacznie negocjacje.

CO WIEDZIAŁ O'BANNON, CZYLI PODSUMOWANIE

Gdy Badacze i Danny dojdą do porozumienia, gangster wyda im w precyzyjnie zaplanowanych okolicznościach (każda próba oszukania kingpina skończy się tragicznie) zgromadzoną przez Osipa górę śmieci – książki o Ameryce Południowej Cawpella, komunistyczne druki Dwighta oraz część biblioteczki, notatnik i korespondencję Hetfielda. Tylko dwie ostatnie pozycje mogą się na coś przydać – naukowiec zabezpieczył się jednak przed wścibstwem, zapisując swój dziennik kodem, będącym kombinacją liter, cyfr i znaków graficznych. Nawet jeśli któryś z Badaczy złamie go, odkryje, że napisany jest w pewnym archaicznym narzeczu arabskim – słowem, nijak nie da się go odczytać.

Więcej informacji zawiera korespondencja – wśród wielu bezwartościowych listów i kartek wyróżnia się czternaście podłużnych, błękitnych kopert, opatrzonych znaczkami z Argentyny. Listy pisane są po hiszpańsku, oszczędnym, błyskotliwym stylem, znamionującym gigantyczną erudycję. Podpisany pod listami J. B. prowadził dla Hetfielda bliżej nie sprecyzowane badania, mające coś wspólnego z Andami, historią podboju Ameryki przez Hiszpanię i geologią. Czytając korespondencję, nie sposób co prawda określić, czego badania miałyby dotyczyć, można jednak ustalić, że argentyński informator przebywał w Buenos Aires (a przynajmniej przebywał podczas dwóch lat korespondencji) i często gości w tamtejszej Bibliotece, jest z nią bowiem fenomenalnie wręcz obeznany. Na listach nie ma adresu zwrotnego.

Podsumowując – po dramatycznym starciu z bandziorami Juareza oraz zwyczajnymi, amerykańskimi gangsterami Badacze, najpewniej wciąż nie znając prawdziwego celu swych poszukiwań, chwytają pierwszy trop, prowadzący do Biblioteki w Buenos Aires. Pora więc, by spakowali walizki i kupili bilety na statek do Argentyny, gdzie czeka na nich podstępny Akt II.





AKT II. BUENOS DIAS, BUENOS AIRES

Statek zawija do portu bezpiecznie, a podróż mija bez żadnych zawirowań. Badacze powinni pomyśleć o jakimś noclegu, zainstalować się tam i podążyć jedynym znanym im tropem – do Biblioteki.

PODRÓŻ LUDZI KSIĘGI

Bibliotekę odnaleźć nietrudno, także ze znalezieniem tajemniczego J.B. problemów być nie powinno. Wystarczy już na miejscu spytać o kogoś o tych inicjałach, pokazać charakter pisma czy w inny błyskotliwy sposób wywiedzieć się, o kogo chodzi. A chodzi o starszego bibliotekarza, opiekuna działu starodruków i rękopisów, pokój 309, tym korytarzem i w lewo, nie ma za co, tylko uważajcie państwo, on jest trochę... hmm... dziwny.

W pokoju 309 za zwaltem książek siedzą dwie osoby. Młody człowiek w binoklach na orlim nosie przy świetle małej lampki czyta na głos coś, co inteligentniejszy badacz rozpozna od razu jako „Pieśni Osjana” MacPhersona. Drugi człowiek, wyraźnie starszy, słucha uważnie z pochyloną głową. Gdy badacze wejdą do pomieszczenia, młodzieniec przerwie i zwróci się do starszuszka: „Mistrzu, jacyś goście”. Domniemany J.B. podniesie głowę i nie otwierając oczu, powie:

– Witajcie. Jak się panom podoba Buenos Aires? Mamy tu wspaniałe powietrze.

Badacze mogą przejść do wyluszczenia swoich spraw. Bibliotekarz, najwyraźniej niewidomy, wysłucha cierpliwie, co mają do powiedzenia. Gdy sam zacznie mówić, odkrywców zaskoczy jego sposób wyrażania – delikatny i przystępny, a zarazem konkretny i precyzyjny, tchnący niewiarygodną wprost erudycją.

Ze szczegółami opowie legendę o czterech hidalgach, przedstawi trasę poprzedniej ekspedycji, pokaże fragment mapy należącej do niego i kopię kawałka należącego do Morella (nakaże sekretarzowi skopiować je dla Badaczy). Wspomni też o niedawnej wizycie Gifforda, który prosił go o pomoc dla przyjaciół w Ataguitanii – bibliotekarz skierował go do stosownego ministerstwa.

O całej sprawie mówi raczej beznamiętnie, a na jego twarzy dostrzec można nawet wyraz lekkiej kpiny (cały czas zachowując nienaganne maniery). Gdy skończy, życzy im powodzenia i nakaże sekretarzowi wręczyć kopie obu kawałków i wrócić do lektury.

GDZIE JEST PUŁKOWNIK?

Kolejnym tropem jest więc Ministerstwo. Olbrzymi, barokowy gmach pełen jest śniadych oficerów i oficjeli i dowiedzieć się o cokolwiek jest bardzo trudno. Badacze przez dobre półtorej godziny odsyłani będą od biurka do biurka i dopiero gdy posmarują, komu trzeba, dowiedzą się, że doktor Gifford faktycznie odwiedził ministerstwo i, ze względu na charakter jego sprawy, odesłany został do stosownego departamentu. W departamencie urzęduje obecnie wyłącznie sekretarka, która zdaje się o niczym nie wiedzieć. Poprosi ona Odkrywców o zostawienie numeru telefonu i oczekiwanie na odzew pułkownika Cortazara, dyrektora departamentu.

Nieszczęśni Badacze zmuszeni są do oczekiwania na kontakt ze strony pułkownika Cortazara. Ten zadzwoni do ich hotelu dopiero drugiego dnia w południe. Bursztynowym głosem amanta wyjaśni, że Gifford faktycznie zwracał się do niego o pomoc, że jego sprawa jest na „dobrej drodze”, lecz że zmuszony był skorzystać z kilku kanałów pozadyplomatycznych i dlatego wolałby sprawę doktora omówić poza Ministerstwem. Zaproponuje godzinę 22 tego samego dnia w „Cafe Rosenda” w pobliżu La Platy. Na

pożegnanie doda jeszcze, że dobrze by było, gdyby Badacze przyprowadzili ze sobą profesora Hetfielda i, nie czekając na wyjaśnienia, odłoży słuchawkę.

POSZUKIWANY, POSZUKIWANA

Wieczorem nasi dzielni chłopcy sęczyć będą zapewne mate w „Cafe Rosenda”. Oprócz nich w lokalu siedzi tylko kilku mężczyzn, ktoś brzdąka na gitarze, jasne émy prują niespokojnie materię powietrza. We włączonym radio trwają wiadomości. Do uszu Badaczy docierają strzępy cichych informacji. „Napięcia na granicy argentyńsko-ataguitańskiej... Prezydent de Avellanda zapowiada zaostrzenie represji wobec rebeliantów... Departament... prowadzi poszukiwania szpiega i groźnego przestępcy Allana Hetfielda, podającego się za amerykańskiego naukowca. Ktokolwiek wie o miejscu pobytu...”. Znudzony barman zmienia stację na jakąś nadającą tango.

Punktualnie trzydzieści sekund później do „Cafe Rosenda” wpada kilku żołnierzy z karabinami w dłoniach. Szybko obrzucają wzrokiem pomieszczenie i z ostrzegawczym okrzykiem ruszają na Badaczy. Tych, oczywiście, dawno nie powinno tam być – wysłuchawszy radiowego komunikatu, mogą opuścić pułapkę tylnym wyjściem i zgubić ewentualną pogoń w płataninie nadbrzeżnych uliczek.

Jeśli jednak Odkrywcy zignorowali radiowe ostrzeżenie o zamiarach Cortazara, z dużym prawdopodobieństwem wpadną w ręce armii. Żołnierze zapakują ich do karetki i powiozą wprost do obszernego, zaciemnionego budynku, pełnego wijących się korytarzy i niewielkich cel bez okien. Każdy z Badaczy umieszczony zostanie w innej części gmachu, gdzie przez kilka godzin oczekiwać będzie na niepewny los. W końcu Cortazar spotka się z każdym z osobna w wyciszzonej, wyłożonej kafelkami sali i zada kilka bardzo konkretnych pytań, dotyczących Ataguitanii, de Avellandy, sekty Nieśmiertelnych (o której Badacze, nawet asystent Hetfielda, usłyszą zapewne po raz pierwszy w życiu), Źródła, hidalgów i profesora Hetfielda. Pytania powtarzane będą po wielokroć, za każdym razem towarzyszyć im będzie inna tortura – oprawcy Cortazara to prawdziwi artyści w swoim fachu. Słowem – jeśli Badacze dali się głupio zaaresztować, Strażnik powinien zaaranżować ich ucieczkę z karetki, na miłosierdzie dyrektora Departamentu nie ma bowiem co liczyć...

TYMCZASEM...

Podczas gdy Badacze uganiają się po stolicy Argentyny, Juarez nerwowo obgryza paznokcie, czekając na jakikolwiek znak życia od Osipa. Jednocześnie jeden z jego przyjaciół, zatrudniony jako niższy urzędnik w Ministerstwie, zupełnie przypadkowo natknął się na naszych bohaterów, gdy ci gorączkowo poszukiwali pułkownika – i nie omieszkiał donieść mu o tym drobiazgu. Do Buenos Aires przybyła natychmiast gromada ludzi przemytnika i – skontaktowawszy się z informatorem – pilnie wzięła pod lupę Badaczy, mając nadzieję, że doprowadzą ich do Hetfielda. Juarez nie brał pod uwagę problemów z armią, jego podwładni wykażą jednak minimum inicjatywy i jeśli Odkrywcom zagrozi naprawdę poważne niebezpieczeństwo, zareagują – Strażnik powinien zawsze trzymać kilku opryszków w odwodzie. Wróćmy jednak do przerwanego wątku...

W MROKACH BUENOS AIRES

Jeśli Badacze bezpiecznie wydostali się z „Cafe Rosenda”, znajdują się w zupełnie nowej sytuacji. Do tej pory byli w Buenos Aires gośćmi, przyjmowanymi z odpowiednimi honorami.



Teraz nagle stali się tu niepożądani – miasto powinno zmienić się w gigantyczną, powoli zamykającą się wokół nich pułapkę. Od momentu ucieczki z łap Cortazara do radiowego komunikatu dołączone zostaną nazwiska Badaczy (przynajmniej tych, którzy się Cortazarowi lub komuś w Ministerstwie przedstawiali), oskarżanych o szpiegostwo i działanie na szkodę Argentyny. Co jakiś czas zdążyć się może, że jakiś praworządny obywatel rozpozna w naszych bohaterach niebezpiecznych przestępców i doniesie na nich gdzie trzeba – poszukiwania profesora Hetfielda zostaną więc bardzo utrudnione.

Pierwszym problemem, przed którym staną Badacze, jest wydostanie rzeczy z hotelu – roi się w nim od wojska i policji, a obsługa bynajmniej nie zamierza współpracować – gracze muszą wykazać niemałą inwencję lub poprzestać na ekwipunku, który wzięli ze sobą na spotkanie z pułkownikiem. Odkrywcy nie mają gdzie spać, a próba zameldowania się w jakimkolwiek hotelu może skończyć się spotkaniem z władzami. Muszą więc tulać się po ulicach i uliczkach, dopóki nie wymyślą coś sensownego.

Jeżeli zechcą skorzystać z pomocy bibliotekarza, mogą odwiedzić go dopiero rano (wszak w nocy biblioteka jest zamknięta) – kiedy się tam jednak zjawią, w holu wpadną niemal na sekretarza J. B. Poprosi ich, by natychmiast wyszli – jego mentora przesłuchują właśnie wojskowi i sekretarz chce mu zaoszczędzić dalszych kłopotów. Poradzi Badaczom, by zaszyli się gdzieś na lewym brzegu La Platy, i zagrozi, że jeśli się tu jeszcze pokażą i spróbują wpędzić Mistrza w kłopoty, nie omieszką zawiadomić o tym Departamentu.

NA LEWYM BRZEGU

La Plata, której szerokie wody znajdują w Buenos Aires ujście do morza, dzieli miasto na dwie części. Prawy, południowy brzeg to obszar zaludniony przez żyjącą dostatnio i zadowoloną z życia elitę, której spokoju dobrze pilnuje wojsko i policja. Ludzie są tam kulturalni i serdeczni, choć zazwyczaj nieszczerzy i obłudni, całe noce trwają bale i rauty, podczas których słucha się delikatnej muzyki fortepianu i dyskutuje o sztuce i polityce.

Na lewym brzegu rozciąga się królestwo ludzi biednych, do którego nieczęsto zaglądną patrole policji i które rządzi się zupełnie innymi prawami. Wśród wąskich uliczek i małych, przytulonych do siebie domków dzień i noc wędruje nieprzerwany strumień ludzi – przyjezdni mieszkają się tu z miejscowymi, gauczowie ze swym honorem i porywczym charakterem spotykają śliskich miejskich oszustów, dziewczyny oddają się namiętnie i tanio, a rozbrzmiewające w niezliczonej ilości kafejek dzikie, porywające tango sprawia, że nigdzie nie kocha się ogniości i bardziej szaleńczo nienawidzi.

Ludzie niezbyt obeznani z lokalnym kolorytem – jak na przykład nasi Badacze – mogą mieć pewne trudności z zaaklimatyzowaniem się na lewym brzegu, zwłaszcza jeśli do tego chcą pozostać niezauważeni. Wszakże mogą nieświadomie urazić czyjąś godność i sprowokować pojedynek na noże, zaplątać się w walkę pomiędzy zwalczającymi się ugrupowaniami przestępczymi, których tu nie brakuje, zatańczyć tango z niewłaściwą kobietą – Strażnik powinien pogłodzić muzykę i sprawić, by jego gracze ani na moment nie poczuli się bezpieczni, z jednej strony mając na głowie pułkownika, z drugiej – całą społeczność lokalną, rządzącą się niepojętymi dla nich prawami.

Prędzej czy później (zależy to głównie od kreatywności prowadzącego) wojsko wpadnie jednak na właściwy trop – czy to za sprawą dobrze pojmującego swe obowiązki obywatela, czy też dzięki człowiekowi, któremu w jakiś sposób zależało za skórę.

Nagle patrole zaczną deptać im po piętach, sieć pułkownika Cortazara zacznie się zaciskać – to doskonały moment, by wyciągnąć do graczy rękę i w ostatniej chwili pozwolić im uciec z pomocą przyjaciół ich przyjaciela...

PROFESOR HETFIELD. JEŚLI SIĘ NIE MYŁĘ?

Ukrywający się w Buenos Aires naukowiec zorientował się, że pan Morell nie zapomniał o nim, gdy tylko usłyszał radiowy komunikat o poszukiwaniu Badaczy. Co szybko wysłał swych tutejszych przyjaciół, by odnaleźli naszych Badaczy – powinno to mieć miejsce w momencie, gdy aresztowanie wyda się nieuchronne – być może wybawcy dostarczyli Badaczom samochód, a może po prostu odwrócili uwagę żołnierzy? Koniec końców jeden z nich szepnie któremuś z Badaczy „Profesor Hetfield będzie dziś wieczór w lokalu „U Julii””, po czym nowi znajomi rozplyną się w mrokach nocy lub znikną w tłumie.

Lokal „U Julii” to duża kawiarnia, w której pija się wino i tańczy tango do białego rana. Gdy Badacze dotrą do niej, będzie już poważnie zatłoczona, pełna rozbawionych par i głośniejszej muzyki z gramofonu. Na widok naszych bohaterów barman pospiesznie zwolni jeden z okrągłych, nakrytych brudną serwetą stolików i poda mate i wino na koszt lokalu. Badacze mają chwilę dla siebie – dopiero gdy zaczną się porządnie niecierpliwie, z zaplecza wyjdzie człowiek, na którego czekają.

Profesor ubrany jest niechlujnie, w brzydki garnitur i wymięty kapelusz, na policzkach ma kilkudniowy zarost, jest wychudły i najwyraźniej przestraszony. Przywita się i szybkimi, urywanymi zdaniami zacznie mówić o swym żalosnym położeniu, o tym, że wciąż jest tropiony, o losie biednego Gifforda i o Nieśmiertelnych, którzy stanowią straszliwe niebezpieczeństwo (nie powie jednak, kim są ani skąd pochodzą). Potem wyjmie zza pazuchy dwa kawałki mapy, postawi na stole lampę i zacznie opowiadać, jak najlepiej trafić do Źródła.

Strażnik sam musi zdecydować, ile informacji chce przekazać ustami profesora Hetfielda – nim jednak uczony powie za dużo, za jego plecami jak spod ziemi wyrośnie człowiek z dystynkcjami sierżanta, który, mrucząc przekleństwa pod adresem szpiega, wpakuje mu kulę z pistoletu wprost w potylicę. Głowa Hetfielda rozprysnie się jak nadgniły arbuz (zaskoczeni Badacze powinni stracić 1/1k6 PP). Nim nadgorliwy wojskowy zdąży zagrozić Odkrywcom, dosięgnie go rzucony przez barmana nóż. Druga kula trafi wprost w lampę, zalewając stół i znajdujące się na nim fragmenty mapy płonąca naftą. Jak to dobrze, że Badacze mają jej kopie, prawda?

BITWA O LOKAL „U JULII”. CZYLI PODSUMOWANIE

W lokalu pełno jest wojskowych, nie brakuje też chętnych do bitki. W powietrzu latają kule, noże i wyzwiszka. Kobiety z piśkiem tłoczą się ku wyjściu. Bijatyka jest zupełnie chaotyczna, nie widać dobrze, kto bierze górę, Badaczom tymczasem zaczyna urywać się film.

Strażnikowi należy się oczywiście drobne wyjaśnienie. Znaczna część personelu została przekupiona przez Juareza – mieli zaprawić napitek Badaczy narkotykiem, a potem dostarczyć ich na zaplecze. Sprawę skomplikowało pojawienie się ludzi Cortazara, którym przebywające w lokalu zbiry przemytnika co szybko wydały bitwę. Tymczasem nasi Badacze, którzy pili wszakże wino i mate (a jeśli nie, zawsze można stuknąć ich kolbą), zaczynają jeden po drugim tracić przytomność, mgliście zdając sobie sprawę z tego, że zostali otruci, i nie wiedząc, jaki czeka ich los. Gdy ostatni z nich padnie na podłogę, dwóch ludzi



Juareza sprawnie przeniesie ich do czekającej na zapleczu ciężarówki i, korzystając z zamieszania, ruszy do swego mocodawcy, czekającego z niecierpliwością w swej hacjendzie pośród pampy. Na razie jednak, Strażnik, zbierz karty postaci i z chytrym uśmiechem zapowiedz zbliżający się wielkimi krokami Akt III.

AKT III. TELENOWELA ESKAPISTYCZNA Z PAMPĄ W TLE

W ten oto, nieco „deus-ex-machinowy” sposób Badacze znajdują się na pampie, w posiadłości „Tres Marias” należącej do samego Juareza. Gdy już otworzą swe zmęczone, przekrwione i na wpół jeszcze znarkotyzowane oczka, ukaże się im olbrzymi pokój, pięknie wystrojony i wygodnie urządzone, z którego widok rozciąga się na niezmierną wprost przestrzeń pampy. Sami leżą w łóżkach tak miękkich, że wstanie z nich wydaje się być niemożliwością. Po jakimś czasie do komnaty (bo inaczej się miejsca tego nazwać nie da) wejdzie wysoki, ogorzały, choć nieco otyły mężczyzna, o skroniach sprószonych siwizną i wyrazie twarzy kogoś, kto widział już wiele. Wraz z nim pojawi się dwóch rośliwych osiłków, ubranych niczym gauczowie z rewii w El Paso, każdy z dwoma rewolwerami o rękojeściach z masy perłowej. Mężczyzna bez zwłoki wyłoży swoje racje.

Wie, że jego „goście” (jak ich będzie cały czas, z lekkim przekąsem, określał) wiedzą coś o Źródle. Być może wiedzą więcej od niego, a na pewno – więcej niż powinni. On ma jeden kawałek mapy, oni mogą mieć drugi (nawet nie śmie podejrzewać, że mają kopie dwóch, i to przy sobie – po prostu nie przyszłoby mu to do głowy). Liczy na ich współpracę i ewentualne wspólne czerpanie ze Źródła. Na razie, przez okres miesiąca, ma zamiar traktować ich jako gości, by poznali jego wspaniałomyślność i słowność. Nie omieszka jednakże zaznaczyć, że po upływie miesiąca będzie zmuszony nieco skorygować swoje postępowanie wobec Badaczy, więc lepiej by było, by szybko zdecydowali się na dobrowolną współpracę.

Tak brzmi wersja oficjalna przedstawiona naszym bohaterom. W rzeczywistości Juarez nie ma oczywiście zamiaru dzielić się tajemnicą z nikim, a już zwłaszcza z jakimiś dziwnymi naukowcami z dalekiej północy. Jego zagranie wymuszone jest przynajmniej częściowo przez oczekiwanie na powrót „agenta” wysłanego do Ataguitanii w celu oceny tamtejszej sytuacji i szans na powodzenie większej wyprawy do Źródła. Gdy wysłannik wróci, Juarez ma zamiar już bez zbędnych uprzejmości wydusić całą prawdę z Badaczy – lecz póki go nie ma i nie wiadomo, czy można obecnie wyruszyć do Ataguitanii, lepiej nie plamić sobie rąk, zwłaszcza że Badaczy może ktoś poszukiwać.

Z tego też powodu nawet gdyby Odkrywczy zadeklarowali chęć współpracy (nieistotne, jakimi przesłankami powodowani), Juarez będzie wciąż odwlekał moment wyjazdu.

SOBIBOR, ALCATRAZ, PAMPA

Na początek istotna uwaga organizacyjna – hacjenda Juareza to w zasadzie rajskie więzienie. Nikt nie ma zamiaru zatrzymać Badaczy siłą, gdyby postanowili per pedes wyruszyć w pampę. Nie powinni mieć jednak wątpliwości co do tego, że byłaby to wyprawa samobójcza. Nie wiedzą, jak daleko i w którą stronę znajduje się najbliższe miasto. Ba! Nie wiedzą nawet dokładnie, na terytorium jakiego państwa się znajdują. Koni własnych nie posiadają (a te należące do gauczów są bardzo dobrze pilnowane), także o samochodzie nie ma co marzyć – jedyny w okolicy należy bezpośrednio do Juareza i jest bardzo starannie pilnowany. Oto więzienie bez krat i zamków.

PIĘĆ CÓREK, PIĘĆ DZIEWCZĄT, TYŚ JEDYNA...

Już podczas pierwszej kolacji Badacze będą mieli okazję poznać niezwykle ponętne potomstwo Juareza: pięć jego zdumiewająco pięknych córek. Są to, począwszy od najmłodszej: Izabela, Maria, Antonela, Esmeralda i Paulina, aktualnie wszystkie obecne w posiadłości. Ważne, by już na pierwszym wspólnym posiłku Strażnik zaczął swatać jednego z Badaczy z piękną Antonelą. Dalszy rozwój ich wypadków miłosnych zależy już od aktywności danego Badacza (dlatego ważne, by Strażnik odpowiednio go wybrał, można też zasugerować, że... hmm... poprawne stosunki z domownikami mogą wiele rzeczy ułatwić).

Poniższe informacje Badacze zdobyć mogą na dwa sposoby. Pierwszy, łatwiejszy, to wyznania Antoneli, drugi, to rozmowy z niektórymi gauczami i służbą z hacjendy:

Otóż panuje ostatnio w hacjendzie i w ogóle w majątku Juareza atmosfera podniecenia związana z niedawnym powrotem Pauliny, najstarszej córki signora [czyt. *sinjora*] i w związku z tym – dziedziczki jego majątku (nie doczekał on się bowiem synów, a żona jego zmarła przed mniej więcej rokiem). Paulina, buntująca się przeciw intelektualnemu ostracyzmowi panującemu na ranczu, wyjechała kilka lat temu z zamiarem studiów humanistycznych na Sorbonie. Przez te kilka lat nie dawała znaku życia, aż tu niedawno wróciła zupełnie odmieniona, pełna chęci do pomocy przy stadach i w pracach domowych. Jej siostry patrzą na tę przemianę podejrzliwie, lecz zdziwaczały ojciec potraktował ją jak „córkę marnotrawną”, przyhołubił i zapewne zdecyduje się na przekazanie w jej ręce całości majątku (o ile nie stanie się nieśmiertelny, dopowie dzieć mogą sobie Badacze).

SPRAWY SIĘ ZWYCZAJOWO KOMPLIKUJĄ

Mniej więcej w tym samym czasie, gdy Badacze zdobędą owe informacje, do jednego z nich (ale nie tego związanego romansem) zwróci się Paulina. Uwiedzie go podstępnie iłoży propozycję – za pomoc w zamordowaniu „papy” zaoferuje swą rękę oraz władanie i życie w majątku Juarezów. I jak z tego wybrnąć?

Ale to jeszcze nie koniec komplikacji. Druga w kolejności starszeństwa córka, Esmeralda, zwróci się do trzeciego Badacza z inną propozycją „nie do odrzucenia” – powinien on odnaleźć dowody obciążające w jakiś sposób Paulinę – tak, by straciła zaufanie ojca. Esmeralda zauważa w swej siostrze coś innego, nieznanego, jakby podejrzanego, lecz w żaden sposób wyjaśnić tego nie umie. W zamian oferuje pomoc w zorganizowaniu ucieczki z majątku.

Z obu tych propozycji jakąś wartość przedstawia dla Odkrywców tylko ta złożona przez Esmeraldę. Gdyby ów uwiedziony przez Paulinę nieszczęśnik chciał targnąć się na życie Juareza, przstraszy się ona swej decyzji i wyda go w ręce ojca. Konsekwencje pozostawiamy do obmyślenia Strażnikowi Tajemnic. Próba pomocy Esmeraldzie może za to zakończyć się nad wyraz korzystnie, i to dla obu stron, nie będzie jednak łatwa do zrealizowania.

W ŚLEDZTWIE

Jedynym prawidłowym tropem na początku jest stara służąca, pamiętająca narodziny wszystkich córek Juarezów. Potrafi ona wskazać starą kobietę, która odbierała poród Pauliny. Mieszka ona wśród innych ubogich wieśniaków w pobliżu rancza i można się z nią zobaczyć.

Ze starowinką trzeba już będzie się namęczyć. Właściwie tylko nastraszenie dziedzicem może przynieść rezultat, i to, powiedzmy sobie, dość zaskakujący. Okaże się mianowicie, że



Paulina miała... siostrę bliźniaczkę! Położną zastraszył jednak pewien tajemniczy człowiek, żądając od niej zatajenia przed matką faktu powicia bliźniaczek. Udało się to, a obcy zabrał jedną z dziewczynek. Jakiegolwiek próby wyciągnięcia ze staruszki dokładniejszego opisu tajemniczego kidnapera okazały się daremne, pamiętać będzie ona wyłącznie, iż mężczyzna, odjeżdżając, mruczał pod nosem „Zemsta, zemsta”...

Jeśli Badacze powtórzą tę historię Esmeraldzie, pełna szczęścia zapewni ich, iż zadba o wyrugowanie prawdopodobnej uzurpatorki i ułatwi im ucieczkę – w tym wypadku możesz przejść do tego miejsca aktu. Jeśli jednak Badacze zdecydują się sami pociągnąć Paulinę za język, ta pięknie dopiero w wyniku bardzo skomplikowanych zabiegów zastraszania, przymilania i przekupstwa. Wyjawi w końcu, że od młodości wychowywana była przez niejakiego... de Avellandę z Ataguitanii (sic!), by zająć miejsce swej siostry bliźniaczki i w ten sposób przejąć ojcowskie dla tamtego. Sama miała otrzymać kwotę rzędu 25% wartości majątku – i dlatego podjęła się tej misji.

Jeśli Badacze obiecują, że nie wydadzą jej, Paulina może zgodzić się na doprowadzenie ich do Avellandy. Opracowanie szczegółów wykradzenia mapy i wspólnej wyprawy pozostawiamy Strażnikowi – będzie ona o tyleż prostsza, że Paulina cieszy się specjalnymi względami starego Juareza. Przy takim rozwoju wypadków pamiętaj o ułatwieniach wynikających z doskonałych kontaktów fałszywej Pauliny z Avellandą, ale także o utrudnieniach, które niesie ze sobą konieczność podróży w jej towarzystwie. Generalnie, będzie to wymagało, sporego miejscami, zmodyfikowania kampanii, więc namyśl się Strażniku dobrze, nim pozwolisz na taki rozwój wypadków.

TO SPRAWA HONORU...

Gdyby jednak badacze nie chcieli pomóc Esmeraldzie, mają jeszcze jedną szansę na ucieczkę z rancza. Tym razem dopomoże w niej Antonela... A sprawa przedstawia się w ten sposób:

Na ranczu pracuje kilkudziesięciu gauczów, z czego w hacjendzie przebywa na stałe kilkunastu. Pech chce, że w czasie, gdy na dobre kwitnie romans między Antonelą i jednym z Badaczy, do hacjendy przybywa od lat zakochany w niej bez wzajemności porwyczy Felicio. Gdy dowiaduje się, jak się sprawy mają, wszem i wobec zapowiada, że rozprawi się z przybłądą. Antonela, chcąc ratować ukochanego, proponuje im szybkie opuszczenie rancza... rzadko używanym, prywatnym samolotem Juareza. Wymagać to będzie oczywiście choćby podstawowych zdolności pilotażu u jednego z Odkrywców, w dodatku mieszczą się w nim najwyżej dwie osoby. Jeśli znajdą się ochotnicy – bardzo proszę, droga do Aktu IV wolna. Jeśli jednak nie...

ON THE ROAD AGAIN...

Przed ewentualną próbą ucieczki Badacze będą musieli postarać się o należący do Juareza kawałek mapy. Na szczęście jego zdobycie nie powinno być zbyt trudne – Juarez bowiem często powtarza, że należące do niego drugie wydanie „Martina Fierro” to jego największy skarb. Bez wątpienia jest ono skarbem, a w dodatku kryje w sobie drugi skarb, a przynajmniej – receptę na jego znalezienie...

Sama ucieczka i związane z nią przygody to temat na osobny scenariusz – nie związany bezpośrednio z przewodnim wątkiem minikampanii i dlatego pozostawiony przez nas, przynajmniej na razie wyobraźni Strażnika. Pamiętaj o ciężkim położeniu Badaczy, ich wątpliwej znajomości języka i miejscowych realiach a także o pościgu dobrze uzbrojonych ludzi Juareza...

AKT IV. NO PASARANI ALBO NASZA MAŁA GUERRILLA

Ataguitania to niewielkie, kilkuset tysięcy państwko położone w Andach. Jego stolicą jest Antimuerte, miścina niewiele większa od Arkham. Do tej właśnie miściny dotrą w końcu zmęczeni, oskubani co do grosza przez różnorakiej maści przewodników i, być może, ranni Badacze. Nie mają wielkiego wyboru – w mieście jest tylko jeden hotel. Pozwól im się, strażniku, spokojnie zameldować, wypocząć po męczącej podróży i zacząć zastanawiać nad sposobem odnalezienia Źródła (do Ataguitanii prowadzą przecież wszystkie wskazówki, poczynawszy od historii bibliotekarza, a na ofercie Juareza skończywszy, wie o niej także asystent Hetfielda).

LONG TIME NO SEEN...

Gdy Badacze zdadzą sobie sprawę z tego, że nie bardzo wiedzą, co robić dalej, odnajdzie ich Warren Capwell. Starszy, dostojny pan, ubrany aktualnie w elegancki biały garnitur i panamę, wygląda na zadowolonego i ucieszonego przybyciem Badaczy. Szczególnie wylewnie przywita się ze znajomymi z uniwersytetu i następnie zaprosi wszystkich na obiad do najlepszej restauracji w mieście.

Na miejscu, po sutym posiłku, rozpocznie swoją opowieść. Oto po tym, jak na ekspedycję napadły tajemnicze zbiry, z pomocą przyszedł im prezydent Avellanda. Niestety, podczas tego starcia kilku jego przyjaciół zniknęło, a jeden (Ilseley) zginął. Całe to zdarzenie sprowokował zdrajca Dwigth, kumając się z miejscową partyzantką komunistyczną – i gdyby nie pomoc Avellandy, wszyscy pozostali członkowie ekspedycji bez wątpienia zginęliby z rąk czerwonych oprawców. Obecnie Dwigth ukrywa się gdzieś zapewne na terenie Ataguitanii wraz z innymi partyzantami, a on, Capwell, prowadzi badania pod kuratelą prezydenta i oczekuje na pomoc, która, jak widać, nadeszła.

Kończąc obiad, Capwell poinformuje ich, że prezydent Avellanda z chęcią spotka się z kolejnymi naukowcami ze Stanów i żeby wpadli do pałacu wczesnym wieczorem. Pożegna się nie mniej wylewnie, niż się przywitał, i odejdzie.

PERSONY NON GRATY

Jeśli Badacze wybiorą się wieczorem do Pałacu Prezydenckiego (a zapewne tak się stanie), Avellanda podejmie ich brandy i cygarami. Jest on młodym, tryskającym witalnością człowiekiem, odzianym w wymyślny mundur. Ma czarne włosy i także wąsy, a ponadto krótko przycięte bokobrody. Początkowo będzie gawędził z Badaczami dosyć serdecznie i uprzejmie, powoli jednak rozmowa przechodzić będzie w monolog. Prezydent podniesie głos, zacznie mówić o obcokrajowcach, którzy przybywają tu, by wydrzeć mu jego tajemnicę, o Nieśmiertelnych, o strasznym losie, który spotka wszystkich jego wrogów, zwłaszcza tych, którzy popierają rewolucję. Przecież panowie jej nie popierają, prawda?

Niezależnie od odpowiedzi Avellanda wpadnie w prawdziwy szal. Zacznie głośno wzywać straż, rozbije karafkę, wyjmie z szuflady pistolet i drżącą ręką wyceluje w Badaczy. Zanim ci zdążą zaprotestować, do gabinetu wpadnie zgraja osiłków, uzbrojonych w karabiny. Teraz szalony prezydent uśmiechnie się z triumfem. Powie jeszcze coś o przeklętym Juarezie, dybiącym na jego największy skarb, o przeklętych komunistach, o przeklętych Argentyńczykach...

Kończąc, de Avellanda będzie już zupełnie spokojny. Beznamiętnie każe natychmiast przetransportować więźniów do



obożu reedukacyjnego dla wrogów republiki w San Ireneo. Na odchodnym uściśnie każdemu z Odkrywców rękę i rozda im cygara, które strażnicy skonfiskują zaraz za drzwiami, wraz z całą resztą ich dobytku (w tym kawalkami mapy, jeśli mieli je przy sobie).

LENINA TEORIA ODBIĆ

Tak oto Badacze trafiają (być może powtórnie) do więziennej karetki, z perspektywy której ekspedycja wydaje się być definitywnie zakończona. Tym razem podróż nie trwa nawet pół godziny i bynajmniej nie kończy się w obozie. W pewnym momencie pojazd staje, z zewnątrz dają się słyszeć odgłosy i wystrzały. Strażnicy pilnujący Badaczy wybiegają i na oczach jeńców padają od kul. Do środka wskakuje zarośnięty drab z czerwoną chustką na głowie, niezrozumiale pokrzykuje coś do Odkrywców, wkłada im na głowy worki i brutalnie wypycha na zewnątrz. Popychani lufami karabinów Badacze wspinają się po zboczu jakiejś góry, słysząc jeszcze w pewnym momencie za swymi plecami głośnie eksplozję.

Po jakimś czasie marszu w milczeniu docierają do miejsca, w którym prowadzący ich ludzie zdejmują worki. Ich oczom ukazuje się ukryty wśród skał obóz, składający się z kilkunastu namiotów i tyluż samo strażników. Do oślepionych bohaterów podchodzi młody mężczyzna o potarganych włosach i rozbieganych oczach, o postawie kulturyisty i z papierosem w kąciku ust. Pracownicy uniwersytetu rozpoznają w nim Dwighta. Uśmiechając się, przywita ich z rezerwą i zaprosi do jednego z namiotów. Tam, przy świetle lampy do przesłuchań i kubku mocnej kawy, wyłoży swą historię.

Oto na ekspedycję napadły bandyckie wojska prezydenta Avellandy i gdyby nie interwencja miejscowych towarzyszy, niechybnie zamordowałyby wszystkich uczestników wyprawy. Dwight wraz z wybawicielami udał się w góry, pozostali naukowcy bądź zginęli, bądź uciekli, a pojmany profesor Capwell oszalał w wyniku tortur i przyłączył się do reżimowej junty Avellandy. Zacznie namawiać ich do pomocy przy rewolucji, gdy do namiotu zajrzy jeden z partyzantów, informując Dwighta, że przybył ché i że Dwight wraz z amerykańskimi comarados proszony jest do niejakiego Babeufa.

SOCIALISMOS O MUERTEI

W centralnie położonym namiocie Dwight i Badacze znajdują starszego pana, grubego, o wylupianych oczach i ogólnie dość obłej powierzchowności, siedzącego w otoczeniu kilku młodych ludzi w drucianych okularach, odpalających jednego papierosa od drugiego i suchotniczo kaszlących. „To Rada Rewolucji” – szepnie Dwight Badaczom.

Gruby Babeuf przymilnie uśmiechnie się do naszych dzielnych chłopców. Gestem ręki zaprosi ich, by usiedli, nakaże poczęstować wyjątkowo mocną kawą i papierosami. Spojrzy z szerokim uśmiechem i zapyta:

– Witajcie! Podobno przybywacie z Ameryki? Jak tam nasze sprawy? – Wyraźnie bierze ich za komunistów ze Stanów. – Słyszeliśmy tu o wyroku na towarzyszy Sacco i Vanzettiego. Zabicie tych dwóch niewinnych ludzi odbiło się szerokim echem w międzynarodowym ruchu komunistycznym! Mamy nadzieję, że podobnie jak my przygotowujecie się do rewolucji. A skoro o rewolucji mowa, jestem wam wdzięczny, że zgodziliście się na udział w misji. Ché poinformował mnie, że byliście w Pałacu Prezydenckim, a to może znacznie ułatwić dzieło wyzwolenia mas pracujących spod jarzma imperialistycznej doktryny wyzysku. Ale, oto i Ché...

Do namiotu wejdzie postawny mężczyzna pod trzydziestkę, przystojny, choć o dość głęboko osadzonych oczach, z bakami i gęstym, napomadowanym wąsem, ubrany w obszerny wojskowy szynel. Babeuf przywita się z nim kordialnie i przedstawi Badaczy:

– Oto nasi towarzysze ze Stanów, prawdziwi obrońcy robotników. A to ché, wielki przyjaciel naszej wspólnej sprawy.

– Buenos tardes – powie ché.

Rozpocznie się narada rewolucyjna, na której prym wiodą Babeuf, najwyraźniej przywódca partyzantki, Dwight i właśnie ché. Odkrywczy dowiedzą się, że przygotowania przebiegają sprawnie, znaczna część ubogiej ludności jest już zmobilizowana, także „posiłki” ze strony ché są już w drodze. W końcu Badacze z nieśmiałym zdziwieniem usłyszą też o własnym bohaterstwie.

– Nasi dzielni towarzysze ze Stanów – zwróci się Babeuf do reszty Rady – przeniknęli już raz do pałacu Avellandy, gdzie poznali jego rozkład i zwyczaje strażników. Dlatego to im w udziale przypadnie najzaszczytniejsze zadanie – zabijając prezydenta, dadzą hasło do rozpoczęcia rewolucji. Jutrzejszej nocy wrócą do Antimuerte, dostaną się do pałacu, a gdy Avellanda będzie już zimnym trupem, wystrzelą przez okno racę. Wówczas nasi żołnierze... – tu przywódca rewolucji przejdzie do zupełnie nieistotnych szczegółów ataku na stolicę.

Ché odzywa się z rzadka, lecz kiedy już to czyni, tembr jego głosu wydaje się naszym Odkrywcom podejrzanie znajomy – na razie jednak nie mogą sobie przypomnieć, gdzie go słyszeli (chyba, że sami na to wpadną). Strażnikowi należy się natomiast małe wyjaśnienie – tajemniczy przyjaciel rewolucji to nikt inny, jak nasz ulubiony pułkownik Cortazar, który zamierza wykorzystać zamieszanie w Ataguitanii, by zagarnąć Źródło dla siebie i z nim się nie podzielić.

Jeśli nasi bohaterowie nie czują w sobie powołania herosów rewolucji i zaczną protestować przeciwko swej zaszczytnej misji, Babeuf uśmiechnie się szeroko i powie:

– Socialismos, o muerte, comarades.

A jeśli Badacze obstawą będą przy swoim bez, wahania postawi ich przed Trybunałem Rewolucyjnym i w trybie natychmiastowym skaze na śmierć. Jeśli Odkrywczy wciąż będą protestować, odezwie się w nim jednak melodramatyczna nutka – rozkaże, by egzekucję wykonano o świcie, by skazani mogli po raz ostatni ujrzeć wstające słońce, i zaproponuje papierosa. O ile nie zdarzy się cud, w tym wypadku kampania kończy się przedwcześnie, choć jakże malowniczo...

SPRAWY SIĘ ZWYCZAJOWO WYJAŚNIAJĄ (CHOĆ NIE DO KOŃCA)

Po skończonej naradzie, w przypadku gdy Badacze zgodzą się na wzięcie udziału w misji, rozpromieniony Babeuf podziękuje im i proponuje, by zdrzemnęli się do popołudnia, kiedy to wprawdzie podzieli się z nimi pewnymi istotnymi informacjami, a później rozpoczną się przygotowania do misji. Z propozycji Babeufa śmiertelnie zmęczeni Badacze skorzystają zapewne z chęcią.

Około trzeciej po południu obudzi ich Dwight. Poczuje się szatanem i sucharami, po czym zaprowadzi do namiotu Babeufa. Przywódca rewolucji już na nich czeka. Przywita się swym tradycyjnym uśmiechem od ucha do ucha i zacznie mówić:

– Przed tym, jak spróbujecie dokonać tego wiekopomnego czynu, muszę o czymś wam powiedzieć. Otóż, mimo mego z francuska brzmiącego pseudonimu, jestem rodowitym Ataguitańczykiem. Pochodzę z tutejszej warstwy posiadaczy ziemskich i nim uświadomiono mnie klasowo, obracałem się w tak zwanych



wyższych sferach. Pewnie uznacie mnie za wariata, ale tu, w Ameryce Południowej, pewne rzeczy, gdzie indziej uznawane za niemożliwe, uchodzą za zgoła prawdopodobne. I wiercie mi, towarzysze, prezydent Avellanda nie jest zwykłym człowiekiem. To znaczy, jest normalny, ale dość stary. Liczy sobie ponad trzydzieści lat! Tak, tak, to on, wraz ze swoją kliką, tak zwanymi Nieśmiertelnymi, od lat kontroluje Źródło. Mami swoich wyznawców wizją nieśmiertelności, wprowadza w świat pseudoreligijnych obyczajów i rytuałów, a de facto trzyma ich wszystkich w szachu. Ale zbliża się kres tej religijnej dyktatury! I właśnie wy dzisiaj rozpoczniecie dzieło wyzwolenia Ataguitanii! Powodzenia, nie zawiedźcie nas – będziemy was obserwować. A gdy już zabijecie dyktatora, wystrzelcie przez okno racę. Rewolucja się zaczyna.

DZIEŃ SZAKALA

Wczesną nocą Badacze przetransportowani zostaną na przedmieścia Antimuerte. Miasto jest dziś wyjątkowo spokojne, ostatni, spóźnieni mieszkańcy spieszą do domów, właściciele zamykają ostatnie kafejki, ulicami snują się znudzone patrole. Odkrywcy nie powinni mieć większych problemów z dotarciem do pałacu prezydenckiego, w którym zgaszone są wszystkie światła, a dwóch zblazowanych strażników pali spokojnie papierosy.

Wartowników można bez większego problemu wywabić ze stróżówki, oszukać lub unieszkodliwić tradycyjnym ciosem w potylicę. Drzwi do pałacu są wprawdzie zamknięte, zamek nie jest jednak najlepszy – jeśli zaś wśród Badaczy nie ma biegłego włamywacza, można dyskretnie wybić szybę w jednym z dużych, sięgających niemal ziemi okien.

Pałac prezydencki jest obszernym budynkiem, który w większości jest nieużytkowany – Odkrywcy nie mają o tym pojęcia. Pozwól im, Strażniku, by z wypiekami na twarzy wędrowali po ciemnym gmachu, błędnie świadomi, że w każdej chwili mogą natknąć się na ochronę. W końcu jednak nasi bohaterowie wejdą do pomieszczenia, w którym natychmiast zatrzasną się drzwi i zapali światło. Oślepieni i zaskoczeni Badacze usłyszą głośnie wezwanie do poddania się. Pokój pełen jest uzbrojonych po zęby żołnierzy, którzy bez zmużenia oka, rozniosą opornych na bagnetach.

Gdy nasi dzielni chłopcy, mający właściwie tylko jedno wyjście, grzecznie się poddadzą, gwardziści zaprowadzą ich prosto do salonu, w którym oczekuje już ubrany w strój wieczorowy Avellanda, sączący brandy i słuchający z cicha patefonu w towarzystwie kilku cywilów i jednego tłusciutkiego duchownego. Avellanda na widok gości uśmiechnie się serdecznie, gestem dłoni nakaze jednemu z wojskowych podać sobie pistolet sygnałowy, mruknie pod nosem

– Obawiam się, że nie żyję...

I własnoręcznie wystrzeli przez okno. W oczekiwaniu na wybuch rewolucji poczęstuje Badaczy brandy i cygarami, przedstawi im pozostałych zgromadzonych (w tym księdza biskupa) i ogólnie – z pieczołowitością spełniać będzie honory gospodarza.

W tym miejscu należy się Strażnikowi małe wyjaśnienie. Otóż zimna krew prezydenta nie wynika tylko i wyłącznie z głupoty czy też fiksum-dyrdum. Został on po prostu o wybuchu rewolucji i planowanym zamachu na jego życie zawczasu poinformowany – i to nie przez kogo innego, jak naszego ulubionego pułkownika Cortazara, któremu szczerze zależy na tym, by komuniści wytłukli się z wojskiem i by sam mógł zapanować nad Źródłem. W całym Antimuerte roi się oczywiście od ukrytych

żołnierzy, których rozkazem jest osaczenie guerilli, gdy ta wkroczy do miasta.

COUP D'ÉTAS

Gdy rozpocznie się starcie, Avellanda zaprosi wszystkich na szeroki taras. Stamtąd Odkrywcy śledzić mogą przebieg walki. Oto w mieście wykwitają czerwone sztandary, na ulicach pojawiają się jakby spod ziemi oddziały partyzantów. Ze śpiewem (rewolucyjnym) na ustach ruszają oni w kierunku pałacu. Gdy zbliżą się na odległość kilkuset metrów, strzelać zaczną do nich snajperzy ukryci w zwykłych domach. Nieco już przetrzebiona, choć wciąż bardzo liczna partyzantka rusza na pałac. Prezydent z lubością zaciąga się cygarem. Na dole, tuż pod tarasem, grać zaczynają karabiny maszynowe – pierwsze szeregi rewolucjonistów padają niczym koszone zboże, pozostali rozpierzchają się na boki. Nad pałacem strzelają sztuczne ognie. De Avellanda prosi do środka – w salonie puszcza patefon, który zagłusza wystrzały i krzyki konających.

Nieco wymuszone przyjęcie trwa jeszcze dłuższą chwilę, służący podają przekąski i mate, prezydent zaś zdaje się wybornie bawić – dowcipkuje z członkami gabinetu i Badaczami. Nagle jednak powietrze rozdziera huk eksplozji – budynek drży w posadach, a z pękniętego sufitu sypią się okruchy tynku. De Avellanda z obrzydzeniem odstawia kieliszek, podchodzi do okna i gwałtownym ruchem odsłania story.

Sytuacja na zewnątrz uległ diametralnej zmianie. Teraz rewolucjoniści mają przewagę – a to za sprawą przybyłych, nie wiedzieć skąd, czołgów – to właśnie jeden z nich ostrzeliwuje pałac. Prezydent nie traci jednak rezonu:

– Czas na nas, panowie – rzuci pogodnie i pozwoli lokajowi narzucić na siebie pelerynę. – Jedziemy do Źródła, powinni panowie wyglądać odpowiednio – doda jeszcze, poprawiając jednemu z Badaczy krawat. W chwilę później gwardziści brutalnie wypchną ich z salonu. Tuż za ich plecami spada kryształowy żyrandol, miażdżąc krzesło, na którym jeszcze przed chwilą siedział de Avellanda. I gdy rewolucjoniści zajmują świeżo opuszczony pałac, nasza gromadka mknie już terenowymi samochodami w stronę gór.

PARADA ZŁOCZYŃCÓW

Tak oto w stronę Źródła wyrusza dziwny korowód. Na jego czele pędzi kilka ciężarówek z wojskiem, Avellandą, gabinetem i Badaczami. Tuż za nimi podąża... Juarez, który uznał, że najwyższy czas wkroczyć do akcji. Szczęśliwie trafił na rewolucję i, widząc uciekającego prezydenta, bez wahania podążył za nim. Na końcu na miejsce akcji zdąża Cortazar (czołgi to oczywiście jego sprawa) wraz ze swymi ludźmi.

Po dobrych kilku godzinach jazdy wąskimi, stromymi drogami Badacze docierają do małej górskiej kotlinki, w której znajdują się ruiny niewielkiej świątyni i zaniedbana, sypiąca się fontanna. Avellanda każe wszystkim wysiadać, zbliży się do fontanny i powie:

– Tak panowie. Oto Źródło. Źródło Wiecznej Młodości. Nieśmiertelności. Tak, jestem Nieśmiertelny. – Pozostali członkowie władz wraz z biskupem padają w tym momencie na kolana, lecz żołnierze nadal trzymają Odkrywców na muszce. – Władam tym państwem od dnia jego powstania, od 1673 roku. Nie ma rodu de Avellandów, to ja jestem tym rodem. Ale nieśmiertelność nie jest dla każdego, trzeba być wybranym. Trzeba stać się doskonałym, by być Nieśmiertelnym. Ci oto nieliczni panowie dostąpili zaszczytu przystąpienia do tego ostatecznego rozwiązania ziemskich problemów, lecz nie przyszło im to





łatwo. Zostać Nieśmiertelnym jest trudno. Wasz przyjaciel Capwell chciał nim zostać, ale okazał się zbyt słaby. Musiał umrzeć. No i co, znacie już prawdę? Zabierzcie ją do grobu...

– Nie tak prędko, Avellanda! – Rozlegnie się czyjś głos.

Rozpaleni w ekstazie Nieśmiertelni i zaafierowani Badacze nie zauważyli, jak na miejsce przybył konno Juarez wraz kilkudziesięcioma gaucezami. Juarez mierzy z pistoletu wprost w prezydenta, jego ludzie otaczają wszystkich kręgiem, mierząc strzelbami ze swych koni.

– Mam cię w ręku, psie! Nasza własność wraca do nas, koniec z przywłaszczeniem Źródła przez przeklętych Avellandów! Serdeczne dzięki za wskazanie mi drogi do Źródła, żaloszny uzurpatorze. Pomyśleć, że włożyłem w to tyle starań, począwszy od biednego Osipa, którego posłałem do Arkham, przez te nieszczęsne historie w Buenos Aires, skończywszy na ciągłym śledzeniu tych śmiesznych hombres ze Stanów. A teraz ty sam doprowadzasz mnie do Źródła! Czy ty myślałeś, że ja się nie dowiem, że to nie moja Paulina, tylko jakiś sobowtór?! Ty i te twoje żalosne kreatury! Nieśmiertelni, phi! Kule się was też nie mają? Zobaczmy. A na razie wy – tu wskazuje lufą Badaczy – podejdźcie do tego źródła i napijcie się. A nuż to jakaś pułapka. No dalej, chłopcy, jesteście mi to winni..

Odkrywcy chcąc nie chcąc (nie chcąc!?) będą musieli łyknąć wody z fontanny. Bez obaw, smakuje jak Kryniczanka. Delikatnie spływa podniebieniem, mile drażniąc gardło. Napęlnia organizm rześkością, niemal dostaje się do krwiobiegu. Jest euforyczna.

– Avellanda! – krzyknie przerażony Juarez – Czemu oni młodnieją?! Gadać, bo zastrzele jak psa!

– To nie działa w ten sposób, stupido! To nie odmładza, to konserwuje. Od 300 lat nie postarzałem się nawet o jeden dzień! Macie szczęście – rzuci jeszcze z rezygnacją Avellanda.

– Wątpliwe – rozlegnie się znajomy głos. Jeśli do tej pory Badacze mieli wątpliwości, już wiedzą. Ché to Cortazar! – Jeśli przyjrzą się panowie dokładniej okolicy, odkryją, że wręcz roi się w niej od moich ludzi, którzy gotowi są otworzyć w każdej chwili ogień – pułkownik wyłoni się z cienia z szelmowskim uśmiechem – O pardon, gdzie podziały się moje manie-ry... Dziękuję panom serdecznie za doprowadzenie aż tutaj. Muszę przy okazji przyznać, że od dawna nie bawiłem się tak pysznie. Cóż, nawet najlepsza zabawa ma swój koniec. Pora, by skierować losy Ataguitanii na jedyne słuszne tory, przy okazji organizując małą czystkę wśród elit zarówno rządzących, jak i rewolucyjnych. Nie chcę jednak zanudzać panów szczegółami. Ognia, chłopcy!

Wokół naszych dzielnych Badaczy rozpęta się prawdziwe piekło – ludzie Cortazara, Juareza i Avellandy prowadzą nieskładny ogień. Avellanda odrzucił pistolet Juareza i rzuca się nań z gołymi rękami. Pozostali Nieśmiertelni zdecydowani są bronić swego skarbu – porwają więc porzuconą tu i ówdzie broń i otaczają fontannę. Cortazar przygląda się wszystkiemu i sięga po pierścionek. Tylko biskup zachowuje na tyle przytomności umysłu, by podkasać sutannę i czmychnąć pospiesznie w stronę najbliższych zarośli. Porwani jego bohaterskim przykładem Badacze powinni również pomyśleć o pospiesznej ewakuacji.

PIERWSZY Z WIELKICH FINALÓW

Samochody, którymi Badacze dotarli na miejsce, stoją cokolwiek na uboczu głównego teatru działań – zachowując ostrożność i nie podnosząc zbyt wysoko głów, nasi bohaterowie mogą bez problemu do nich dotrzeć. Huk wystrzałów z pewnością zagłuszy odgłos silnika.

Gdy Odkrywcy usadowią się już bezpiecznie w jednym z pojazdów, do paki podbiegnie potargany Avellanda. Niezależnie od protestów rzuci się na szczupaka do samochodu. Jeśli Badacze zechcą go wyrzucić, zaoferuje im cygara, swe zgromadzone przez trzysta lat wyzysku skarby, samolot do Buenos Aires (to może się naprawdę przydać) i zaapeluje do solidarności Nieśmiertelnych. Kiedy przekona wreszcie swych niedawnych więźniów i samochód ruszy, porwany szaleem prezydent zerwie się na równe nogi i zacznie wygrażać walczącym:

– Wy mnie jeszcze nie znacie! Ja tu wrócę! Popamiętajcie mnie, śmiertelnicy! Nic mi nie zrobicie, ja nie mogę umrzeć! Ja jestem Calostro, ja jestem Saint-Germain, ja jestem Avellanda!... – W tym momencie pocisk trafia go w brzuch. Brocząc krwią, wali się na tył naczepy, pomiędzy Badaczy. Porusza ustami jakby chciał coś powiedzieć. Gdy któryś z Badaczy nachyli się, usłyszy wycharczane ostatkiem sił słowa:

– Bracie... nieśmiertelny... wróćcie tu... Źródło jest teraz... wasze... oni są niewarci... niegodni... nie zbrukają... świętej wody... pił ją Homer... ja piłem... wy... daj mi cygaro.

To będą jego ostatnie słowa. Ciężarówka nie niepokojona przez nikogo dotrze o świcie na argentyńską granicę.

EPILOG

Bez większych problemów Badacze powinni dotrzeć do Buenos Aires. Tu przekonają się, że oczyszczono ich z zarzutu szpiegostwa, a pułkownik Cortazar, który samowolnie podjął akcje zbrojną na terenie Ataguitanii, zginął w walce z wojskami chilijskimi, wysłanymi tam w celu przywrócenia porządku konstytucyjnego.

Do hotelu, w którym zatrzymają się w oczekiwaniu na statek do Stanów, dostarczony zostanie list następującej treści:

Szanowni Panowie! Choć podjęty przez Panów wysiłek przyniósł w istocie wiele dobrego, obnażając małoduszność i podłość adwersarzy Panów, z prawdziwą przykrością muszę Panów rozczarować. Wbrew opinii, której zapewne Panowie ulegli, odnaleziona przez Panów krynica nie była mitycznym Źródłem Wiecznej Młodości. Mogę jednak zapewnić Panów, iż takowe istnieje – nie znajduje się jednak na terenie Ameryki Południowej, którą tak szczerze ukochałem, lecz w mej prawdziwej ojczyźnie. Ufam, iż jeśli zachowają Panowie dotychczasową wytrwałość, z pewnością odnajdą wreszcie jego położenie. Jeśli zaś frapuje panów przyczyna rzekomej długowieczności prezydenta de Avellandy, pragnę Panów poinformować, że ród jego, od wielu set lat poszukujący Źródła obciążony był rodzajem dziedzicznego szaleństwa, które kazało im wierzyć, że są w istocie wcieleniami swych przodków. Ze swej strony życzę Panom serdecznie stałości i powodzenia w dalszych ewentualnych poszukiwaniach.

Szczerze oddany
J.B.

Statek odpływa następnego dnia. Gdy Badacze dotrą do portu, załatwią formalności i poczną ładować się na trap, na pokładzie odpływającej tuż obok jednostki pod grecką banderą ujrzą znajomą postać niewidomego bibliotekarza. Patrzy swymi niewidzącymi oczami gdzieś na północny wschód, zdając się zupełnie nie zwracać uwagi na dochodzące zewsząd hałasy. Po chwili grecki statek odpływa. Odkrywcy mają jeszcze szansę ujrzyć jego nazwę – brzmi ona „Hektor”.



Tytuł *Nawiedzona wieś*
 Autor *Tomasz Andrzejewicz*
 Rodzaj *sztukielecik*

Wprowadzenie: Badacze jadą pomiędzy kopulastymi, porośniętymi lasami wzgórzami Vermontu. Chcą zdążyć do miasta przed nocą, choć właściwie nigdzie im się nie spieszy. Otoczenie wprowadza nieokreślony niepokój; wydaje się, że grube, powykrzywiane drzewa, rosnące po obu stronach drogi, wyciągają gałęzie, by chwycić przejeżdżający samochód. Wtedy z zarośli przy szosie wyskakuje nagle człowiek w poszarpanym ubraniu, niemal wpadając pod koła. Gwałtowne hamowanie, balansowanie przez chwilę na granicy wypadku. Nieznajomy leży na ziemi, choć samochód zatrzymał się ponad metr od niego; odzież ma w strzępach, jest cały podrapany, jakby na oślep przedzierał się przez całe zagony kolczastych krzewów. Dyszy ciężko, jest bardzo wycieńczony, przewraca oczami przerażony, jest błądy, wstrząsa nim niekontrolowane drżenie. Niewiele będzie mógł powiedzieć, zanim zemdleje ze zmęczenia, widąc, że tylko pragnienie powiedzenia tego komuś trzymało go w przytomności. Wymamrocze: *Staruch z Lasu, przeklęty Martwy Czarownik się obudził... cała wieś... on ich pozabija...* – tu wskazuje ręką na las, przez który widać się ledwo widoczna ścieżka – *...nikt nie słyszał o nim przez czterdzieści lat, a teraz znowu... dlaczego nasi dziadkowie wygonili go, dlaczego spalili mu dom? Zginie wszyscy... zginie...* po czym straci przytomność i zapadnie w bardzo głęboki sen. Badacze upewniwszy się, że jego zdrowiu nic nie grozi, powinni położyć go w samochodzie i zastanowić się. Nawet jeśli nie wierzą w jego gadanie, to nie mogą zostawić go na środku drogi ani zabrać ze sobą do miasta – tak czy inaczej przed nimi kilkunastomilutowy marsz do wsi.

Zbliżali się do osady. Słońce chowało się za zalesione wzgórza; jego ostatnie promienie barwiły okolicę czerwonymi refleksami, a wieczorny chłód zaczynał dawać się we znaki, zapowiadając zimną i nieprzyjemną noc. Już chcieli odetchnąć z ulgą na widok spokojnych, jakby uśpionych domów, gdy powietrze rozdarł przeraźliwie wibrujący, piskliwy krzyk cierpiącego dziecka, który urwał się równie gwałtownie jak zaczął.

Sceneria i wydarzenia: Osada składa się z trzydziestu domów rozrzuconych bez jakiegoś widocznego porządku, których kamienne ściany porasta miejscami mech, a na wydeptanych w trawie podwórkach wala się gospodarski sprzęt i pordzewiałe narzędzia rolnicze. We wsi panuje zastanawiająca cisza, czasem tylko przerywana rżeniem koni czy zduszonym szczenięciem psa; nie śpiewają żadne ptaki, wiatr nie porusza gałęziami drzew. W oknach domów można dostrzec zatroskane oblicza mieszkańców, które na widok obcych reagują gwałtowną zmianą wyrazu twarzy z otępieniem na przerażeniem i zatrząskiwaniem okiennic. Z przewróconych skrzyń, spod ganków, z wnętrza krzywo zbitych bud wychylają się lękliwie pyski psów, które (co dziwne) warczą tylko, odsłaniając kły i błyskając oczami, a absolutnie nie kwapią się, by aktywnie bronić swojego terenu. Mieszkańcy osady za żadne skarby nie będą chcieli rozmawiać z Badaczami, jeśli ci będą dobijać się do jakiegoś domu, zabarykadują się wewnątrz, a w przypadku włamania zaatakują w rozpacz przy użyciu czegośkolwiek lub skulą się gdzieś w kącie i, jęcząc cicho, będą czekać, aż napastnicy sobie pójdą.

Badacze mogą usłyszeć zduszone krzyki, dobiegające z jednego z domów. Po pierwszej serii odezwą się następne, które przejdą w nieartykułowany, długi wrzask, zakończony charkotem. Zza rogu odległego domu wyskoczy ludzka postać, która machając rękami, jakby się przed czymś oganiała, ucieknie do lasu. Potem rozlegnie się głos rozkazujący, ale drżący jakby na granicy histirii, wypowiadając dziwnie brzmiące słowa, mogące zostać zidentyfikowane jako pochodzące z jakiegoś starożytnego języka (ale tylko, jeśli żaden z Badaczy nie posługuje się nim). Być może któryś z mieszkańców wsi wpadnie do studni i będzie się topił, łapiąc się za własne gardło i szarpając odzienie, zamiast chwycić się opuszczonego przez pomocnych Badaczy wiadra. Jakiś dom może stanąć w płomieniach od przewróconej lampy naftowej, a jego mieszkańców trzeba będzie siłą wyciągać ze środka. Ogólnie bohaterowie powinni być cały czas bombardowani sytuacjami, w których miejscowa ludność będzie całkowicie bierna i śmiertelnie przerażona, a oni muszą decydować, czy ratować ich przed nimi samymi, czy szukać źródła całego zamieszania.

Możliwe wytłumaczenia: Pierwsze rozwiązanie jest takie, że nie ma żadnego starca-czarownika w lesie, a dziwne zachowanie mieszkańców spowodowane jest przez zatrucie wyrabianym miejscowo alkoholem. We wsi jest dwóch bimbrowników, którzy nieustannie ze sobą konkurują; jeden z nich złamał niepisaną umowę i zaczął stałym konsumentom w ramach reklamy rozdawać małe, darmowe porcje. Drugi rozgoryczony tym, że wszyscy z łatwych do odgadnięcia pobudek zaopatrują się u jego konkurenta, sporządził gar wywaru z grzybów rosnących w lesie i dołął do samogonu swojego wroga. Efektami są zatrucia pokarmowe, gorączka, majaczenie, osłabienie czy halucynacje; ci którzy owe go trunku nie próbowali, pozamykali się w domach przerażeni niezrozumiałymi działaniami reszty lokalnego społeczeństwa. Jeśli Badacze wykryją sprawcę, będą musieli chronić go i wywieźć w bezpieczne miejsce – inaczej wszystko skończy się linczem (nieprzemyślane zatrucie alkoholu spowodowało śmierć bądź trwałe kalectwo kilku osób).

Druga opcja zakłada, że w pobliskim lesie rzeczywiście mieszka szalony staruch, który posługuje się magią duchów i przyrody i który po latach przypomniał sobie o tych, którzy niegdyś wypędzili go z domu. Teraz mści się, mieszając zmysły mieszkańców i doprowadzając ich powoli do śmierci. Jedynym wyjściem jest wytropienie czarownika, który z racji lat spędzonych w lesie zna wszystkie jego zakamarki, miejsca w których można zastawić pułapki czy ukryć się przed obławą. Dodatkowo czerpie magiczne siły z przyrody, co czyni walkę z nim w leśnym terenie trudną i niebezpieczną.

Trzecie wytłumaczenie jest takie, że w wiosce, do której przybywają Badacze, odbywają się właśnie egzorcyzmy. Jedno z dzieci zostało opętane przez zmorę – krzyki i jęki pochodzą od upiора wijącego się w ciele dziecka, quasi-hebrajski tekst to zaklęcia. Prowadzący rytuał ostrzegał mieszkańców osady, że zmora może próbować przenieść się do ciała kogoś innego z wioski lub materializować się w ludzkiej postaci – stąd paniczne reakcje na widok Badaczy. Dziwne zachowanie niektórych miejscowych to efekt częściowego zawładnięcia ich umysłami, to samo można powiedzieć o człowieku spotkanym we wstępie (opowieść o staruchu z lasu to tylko miejscowa legenda, która wydaje się szaleńcowi jedynym wytłumaczeniem). Egzorcysta jest za słaby, żeby pozbyć się upiора; ucieczkę umożliwi mu pojawienie się Badaczy. Prawdziwi bohaterowie opracują zapewne wraz z nim jakąś strategię i wrócą do nawiedzonej wsi, by uratować jej mieszkańców; ci, którzy stchórzą, narażą się na to, że gdy upiór zabije wszystkich w osadzie, ruszy ich śladem – w końcu miał okazję spojrzeć im w myśli i pamięć.



Tytuł ..Opalizujące jaszczurki.....

Autor ..Tomasz Andrzejewicz.....

Rodzaj ..szkiełko.....

Wprowadzenie: Badacze są na wakacjach w Ameryce Południowej, sprawy w ich rodzinnym mieście skomplikowały się na tyle, że ścigają ich nie tylko okultyści, ale także policja i Biuro Śledcze. Poza tym od czasu do czasu trzeba dać wytchnąć skołatanym nerwom. Jednak jako że kłopoty to ich specjalność, odpoczynek nie będzie długi.

Los styka ich z kimś, kto twierdzi, że jest europejskim archeologiem, który brał udział w wykopalskach gdzieś w dżungli. Nieznajomy jest na granicy załamania psychicznego, zdradza, że ściga go zorganizowana banda rabusiów grobowców, którzy współpracują ze skorumpowaną, miejscową policją i którzy po dokonaniu przez jego wyprawę poważnego odkrycia sterroryzowali uczestników, zabrali znaleziska i uwięzili wszystkich w kamiennej piramidzie, planując zażądanie za ich życie wysokiego okupu od europejskich ośrodków akademickich. Jemu udało się uciec; zabrał część wykopanych przedmiotów, porwał ciężarówkę i uszkodził pozostałe samochody, a także radiostację. Teraz musi część przedmiotów spieniężyć, żeby zapłacić za nielegalny transport do USA. Został rozpoznany w mieście przez przypadkowo spotkanego szefa policji, który swoją reakcją zdradził, że wiedział o planowanej przez rabusiów akcji; teraz zapewne każdy miejscowy stróż prawa szuka już archeologa. Brakuje mu jeszcze 200 \$ do opłacenia przetrzutu do Ameryki, może za te pieniądze zaoferować dwie figurki jaszczurek z nieznanego stopu metali o zielono-niebieskim połysku, z grzebieniami kołców na grzbietach i brzuchami pokrytymi rzędami nieznanymi symbolami. Trudno mu rozstawać się z częścią znaleziska, ale nie ma innego wyjścia; potem pokaże im mapę z zaznaczonym miejscem wykopalski, poprosi, żeby ją skopiowali i obiecał, że choćby zastanowią się nad próbą odbicia uczestników wyprawy. Napastników było nie więcej niż dziesięciu, a tylko czterech miało broń palną. Spotkanie należy przedstawić tak, żeby bohaterowie kupili figurki, nawet jeśli nie wierzą w ani jedno słowo nieznanego – ich wiedza pozwala sądzić niemal z całkowitą pewnością, że przedmioty są autentyczne, a ich realna wartość jest co najmniej kilkakrotnie wyższa.

Sceneria i wydarzenia: Scenerię pierwszych trzech dni jest miasto, w którym przebywają Badacze. Od chwili kupna figurek nasilają się wokół nich tajemnicze wydarzenia, męczą ich sny, przez które przewijają się kamienne piramidy wraz z uwięzioną wyprawą naukową, w nocnych majakach metalowe jaszczurki ożywają i okazują się wcieleniami demonów z innych, przerażających wymiarów. Wydaje się im, że każdy ich krok jest obserwowany, wszędzie czają się zamaskowani mordercy, którzy tylko czekają na moment nieuwagi. Na rozmowę może wezwać ich szef miejscowej policji, by wśród aluzji i niedomówień dać im do zrozumienia, że nie są tu mile widziani; w jego też biurze mogą zauważyć wystający ze sterty papierów fragment listu gończego z kawałkiem podobizny spotkanego na początku nieznanego. Inskrypcje na figurkach nie pochodzą z żadnego języka, który Badacze mogliby zidentyfikować. Jeśli któryś z nich podczas badania statuetek skaleczy się (kolce na grzbietach jaszczurek są ostre jak brzytwy), zapadnie w trwający dobę sen, podczas którego przeżyje koszmary kosztujące go 2/2k4 PP, w zależności od wyniku testu Pocztytalności.

Badacze powinni zorganizować wyprawę w dżunglę, choćby po to, by zorientować się w sytuacji; przy użyciu odpowiedniego samochodu dojechanie na miejsce nie powinno zająć więcej niż dwa dni (pieszo jest to trasa na około sześć dni, tak więc nawet jeśli po ucieczce archeologa natychmiast ktoś ruszył do miasta po pomoc, jeszcze tu nie dotarł). Może niepokoić fakt, że szef policji mimo zobaczenia zbiega nie zorganizował wyprawy, można to jednak wytłumaczyć faktem, że nie wiedział o uszkodzeniu pozostałych samochodów czy radiostacji i założył, że rabusie, z którymi współpracuje po ucieczce jednego z więźniów, przenieśli się gdzie indziej.

Jeśli Badacze pojadą w dżunglę, spotkają gdzieś na drodze idącego w stronę miasta człowieka, który na ich widok natychmiast zaszyje się w pobliskich zaroślach i przepadnie bez śladu. Dalsza podróż będzie przebiegać bez nadzwyczajnych niespodzianek (może poza bardzo intensywnymi snami podczas noclegu). Pod koniec drugiego dnia dojadą na miejsce; kamienne piramidy oplecione pnączami kryją wszystkie wyjaśnienia.

Możliwe wytłumaczenia: W obu wersjach tła wydarzeń figurki związane są z kultem Bokruga i dlatego oddziałują na sny tych, którzy znajdują się w ich pobliżu oraz wzmacniają później na jawie obsesyjne myśli; na tym jednak podobieństwo się kończy. Pierwsze wytłumaczenie jest takie, że napotkany nieznajomy jest członkiem bandy rabusiów, którzy napadli na obóz archeologów. Ulegli jednak ochronie wyprawy i zostali uwięzieni; jemu udało się uciec, zniszczyć samochody, radiostację, ukraść część przedmiotów i pojechać do miasta. Tu szybko spieniężył łupy, zanim ktokolwiek z członków wyprawy zdążył dotrzeć na pieszo do miasta (tego właśnie człowieka widzą Badacze na drodze gdy, ruszają sprawdzić, co się stało, tamten przekonany, że są posilkami bandytów, ukrywa się w dżungli) i wyniósł się jak najdalej. Szef policji stara się tylko wymusić na bogatych obcokrajowcach łapówkę – nie jest w żaden sposób związany ze sprawą. Dostrzeżony list gończy za spotkanym w wstępie nieznajomym jest uzasadniony – jest to znany w okolicy bandyta. Jeśli Badacze nie odkryją prawdy, tylko zaatakują archeologów, to albo w przypadku klęski dołączą do bandytów zamkniętych w piramidzie, albo jeśli zwyciężą i uwolnią więźniów, trafią tam razem z resztą pokonanych członków wyprawy.

Drugie wytłumaczenie jest takie, że w owych piramidach działa kult Bokruga, do którego należy spotkany nieznajomy. Zajmuje się on „naganianiem” obcokrajowców, którzy, wiedzeni troską o wymaganych archeologach albo chęcią szybkiego zysku, jadą w dżunglę, gdzie kończą jako ofiary składane Wielkiemu Przedwiecznemu. Kult zajmuje się sferą snów – taką magią mogą posługiwać się jego kapłani. Ofiary przez wiele dni przed śmiercią są pojone narkotycznymi substancjami, które zbliżają ich do Kraju Snów, a w końcu przenoszą dusze nieszczęśników przed oblicze Bokruga, który je pożera. Jeśli Badacze zostaną ujęci przez wyznawców, lecz uda im się zbiec, trzeba pamiętać o efektach uzależnienia od specyficznych roślinnych narkotyków. Szef policji nalenia do kultu i jego rozmowa z bohaterami ma popchnąć ich do wyprawy w głąb dżungli. List gończy jest spreparowany, człowiek spotkany po drodze jest miejscowym poszukiwaczem skarbów, który doskonale wie, że po tej drodze jeżdżą najczęściej samochody należące do kultu i nie ma najmniejszej ochoty na pogawędkę.

Żony Badaczy są kultystkami. Zazdrośni mężowie chcą się przekonać, czy prawdą jest, że ich małżonki aż do tak późna w nocy muszą siedzieć w pracy. A ten jej kierownik, cholera, wiesz – on chyba ma ją na oku. Chyba tam pójde i mu...

JeRzy



Tytuł Statua
 Autor Kłkasz M. Pogoda
 Rodzaj gra

Start: Jeśli Badacze znajdują się w przedwojennej Ameryce lat 20., to zalecamy punkt nr 2. Jeśli nasi bohaterowie są w Stanach, ale w innej epoce – patrz 1. Jeśli Badacze są w Europie, w dowolnych czasach – także patrz 1.

1. Badacze znajdują w piwnicy starego domu, krypcie lub innej nie użytkowanej od lat skrytce statuetkę człowieka naturalnej lub nadnaturalnej wielkości (pomieszczenie to powinno być słabo oświetlone lub wręcz mroczne). Patrz 3. lub 5. Jeśli Badacze znajdują się w Europie, możesz też wybrać 4.

2. W czasie podróży z jednego miasta do drugiego Badacze zatrzymują się na krótko (z powodu przesiadki lub dla odpoczynku) w małej miejscinie. Nudząc się, zapewne wybiorą się na spacer, w czasie którego natrafią na budy i namioty objazdowego teatryku osobliwości, który w tym samym czasie rozłożył się w miasteczku. W jednym z namiotów jest wystawiany skamieniały człowiek z epoki lodowcowej. Taka atrakcja powinna zwrócić uwagę bohaterów. Skamieniały człowiek po bliższych oględzinach okaże się czymś innym, to jednak nie powinno zmniejszyć zainteresowania Badaczy (o czym dalej, w punktach 3. lub 5.). Jeśli chodzi o pochodzenie figury, o co bohaterowie mogą wypytwać właściciela cyrku, to są dwie możliwości: właściciel mógł odnaleźć figurę przypadkiem na jakimś wysypisku śmieci, ale możliwe też, że odkupił ją od farmera, który odkrył statuetkę przypadkiem, orząc nowo zakupioną kawalek ziemi.

3. Figura okazuje się być marmurowym posągami. Kilka odpowiedzi Strażnika na docieklawe pytania Badaczy (lub ordynarny test Wiedzy) podpowie naszym bohaterom, że mają do czynienia ze sztuką hellenistyczną. Badacze po bliższych oględzinach zobaczą owiniętą wokół ramienia statuy mackę ośmiornicy. Test Szczęścia w nieszczęściu lub po prostu parę sugestii Strażnika może uświadomić graczom Mityczną istotę owej macki. (Ścisłe tajne: Statua jest fragmentem posągu przedstawiającego postać stojącą u stóp wielkiego Cthulhu lub innej istoty, która w „ojcowskim” geście kładzie swoje macki na ramionach zniewolonego? porządkowanego? ukochanego? człowieka.) Patrz 6., a jeśli Badacze są w Europie Zachodniej – najlepiej we Francji lub Wielkiej Brytanii – możesz wybrać także 7.

4. Figura okazuje się starą, pokrytą kurzem i pyłem postacią człowieka z gliny, na której czole widnieje hebrajski napis. Przez środek tekstu przebiega pionowa bruzda, ślad po strasznym cięciu, najpewniej siekierą lub toporem. Napis brzmi „emet” (prawda). „M” jest w połowie zatarte przez ślad po uderzeniu. Bohaterowie posiadający wiedzę okultystyczną, a w czasach współczesnych przynajmniej bogatą wiedzę ogólną zorientują się, że mają przed sobą golem. Nie martwego, ale i nieaktywnego. Jeżeli Badacze wymażą napis, to golem rozpadnie się w proch – wystarczy bowiem usunąć pierwszą literę, a wtedy powstanie słowo „met” (umarły). Jeśli nasi bohaterowie tekst uzupełnią – golem powróci do życia. O czym Badacze nie wiedzą, golemem poruszają siły astralne, które są wyzwalane tylko za dnia, dlatego po zmierzchu mają do niego dostęp złe moce, pod których wpływem golem przestaje być posłuszny i wpada w morderczy szal. Jego kreator w czasie pierwszej nocy z trudem go unieszkodliwił, a pozbawionego przytomności tak zostawił, być może mając względem niego jeszcze jakieś plany. Jednak z jakiegoś powodu golem został zapomniany, aż do dnia dzisiejszego. Jeśli ktoś będzie chciał lub musiał z golemem walczyć, to pamiętajmy, że jest on twardy, silny i głupi. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

5. Oblicze znalezionej rzeźby (przedstawiającej nagiego człowieka) przypomina kogoś bardzo znanego, kogoś, kogo można spotkać w salach towarzyskich. I przynajmniej jeden z naszych bohaterów już go spotkał. Możliwe też, że jest to ktoś dobrze znany Badaczom – jakiś znany naukowiec, antykwariusz albo kolekcjoner osobliwości. Są dwie możli-

wości: Pamiętając o podanych tu faktach, można podążać tropem ośmiornicy w punktach 3. i 6., można też przejść do pozycji nr 8.

6. Umiejętność Archeologia pozwoli ustalić, że to wyrób współczesny, raczej nie kopia, o czym świadczą – pomijając mackę – pewne niespójności w stylizacji. W każdym razie jej pochodzenie jest nieznane; być może znaki szczególne na rzeźbie coś graczom podpowiedzą. Wymowa statuy jest niepokojąca, może zatem rzeźba pochodzi z siedziby jakiegoś tajemnego bractwa? Można przyjąć, że właściciel figury (terenu, gdzie ją znalazł) był członkiem jakiegoś kultu, który rozwiązano, a jego świątynię zniszczono – pozostała po niej jedynie resztki ołtarza. Choć minęły od tego dnia długie lata, kultysty zapewne nie ucieszy wiadomości o odnalezieniu posągu przez Badaczy. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

7. Umiejętność Archeologia pozwoli ustalić, że jest to bardzo stary oryginał. Majętny przodek właściciela figury, podróżnik i zbieracz dzieł sztuki (w niektórych wypadkach mógłby to być nawet jakiś krewny jednego z naszych bohaterów) w czasie jednej ze swoich wypraw do Grecji, Afryki lub w okolice Morza Czarnego, która miała miejsce w połowie XVIII wieku, odkrył pozostałości nadmorskiej kolonii greckiej z czasów antycznych. O czym nie wiedział, uniknęła ona losu wielu innych starożytnych miejscowości Grecji czy też dawnych kolonii greckich i imperium rzymskiego, które po wiekach zaczęto wykorzystywać jako kamieniołomy tylko dlatego, że przed wiekami – to informacja tylko dla Strażnika – dochodziło tam do kontaktów ze zniechędzonymi istotami z głębin (podobnie jak w Innsmouth). Kolonia w końcu została zniszczona, jednak okoliczni ludzie przez dziesiątki lat unikali jej okolic, ciesząc się złą sławą, dzięki czemu wiele pięknych, choć niezwykłych rzeźb zachowało się w idealnym stanie. Ancestor-kolekcjoner co ciekawsze płaskorzeźby pełne motywów marynistycznych i przedstawień ryb, jak również kilka marmurowych posągów (w tym będącą częścią większej całości statuetkę, na którą trafili nasi Badacze) przestał do swojej posiadłości. Niestety, wkrótce po przybyciu ostatniego ładunku utracono z nim kontakt. Po pewnym czasie na jego poszukiwania wybrał się syn, który powrócił, dziwnie zmieniony, po trzech miesiącach, zniszczył część kolekcji ojca, a najcenniejszą rzeźbę – której już nie miał siły rozbić – ukrył, a potem bez słowa popełnił samobójstwo. Możliwe, że Badacze zainteresuje los starej kolonii i ostatnie losy znalazcy figury. Gdyby bohaterowie nie wyrażali chęci zajęcia się tą sprawą, któryś z potomków zbieracza postanowi zbadać okoliczności jego zaginięcia, a przy okazji pozostałości nietypowej i jakże tajemniczej kolonii i oczywiście ich wynajmie. Być może istot z głębin nie zniechęciło wypędzenie przed wiekami i powróciły na miejsce, możliwe też, że przybywają tam po dziś dzień. Może okolica wciąż kryje jakieś mroczne sekrety, które tak przyciągają skrzelowców? A może samców wciąż przyciągają wdzięki pięknych i gorących ludzkich kobiet? Co kryje się w mrokach przeszłości? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

8. Po bliższych oględzinach okazuje się, że rzeźba jest tak perfekcyjnie wykonana, podobizną, że odtworzono nawet zacięcie na policzku, jak i bliźnię na dłoni (lub jakkolwiek inny znak szczególny). Taka dokładność odwzorowania nie byłaby niczym dziwnym, gdyby przyjąć, że rzeźba nie przedstawia określonej osoby, lecz nią jest. Tyle, że zamienioną w kamień. I to jest prawidłowe rozwiązanie zagadki. Przerazający wydźwięk tej prawdy można podkreślić, przyjmując, że Badacze skamieniałą osobę widzieli całą i zdrową jeszcze kilka dni temu. Rodzą się jednak nowe pytania: Kto dokonał przemiany? Dlaczego? I jak? Patrz 9. lub 10.

9. Jednym z możliwych rozwiązań jest założenie, że wróg ofiary lub ktoś łasy na jej stanowisko pozbawił ją życia z pomocą jakiegoś strasznego czaru lub trucizny, a potem zajął miejsce zabitego (osobiście lub podstawiając zaufanego człowieka). Skamieniałe ciało zachowano na wzór dla sobowtóra. Przygoda oparta na tym pomysśle może mieć finał w czasie długiego przyjęcia w posiadłości zabitego, w czasie którego Badacze mogą próbować zdemaskować uzurpatora. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

10. Można przyjąć, że zamach był wynikiem jakichś walk w szeregach tajemnego bractwa, którego członkiem był skamieniały człowiek. Zabity przegrał i został skazany na straszną śmierć – zaprowadzono go przed lustro, pokazujące rzeczy i miejsca z różnych miejsc w czasie i przestrzeni, w którym między innymi odbija się oblicze Ghatanothoi. Nasi Badacze, chcąc poznać ostatnie chwile denata, będą musieli wkręcić się w szeregi kultystów. Możliwe, że w czasie swoich poszukiwań natkną się także na przekłete zwierciadło, a wtedy jeden tylko Nyarlathotep wie, co w nim zobaczą... Strażniku! Teraz radź sobie sam!



Tytuł Koi i garbusek
 Autor Mikosz
 Rodzaj scenariusz

Drugim Przełomem były narodziny bliźniąt. Jedno okazało się zupełnie zdrowym osobnikiem i po długiej naradzie postanowiono wysłać je na powierzchnię, jako strażnika tajemnicy Ciemna (miasta pod ziemią). Jako forpocztę Bram. Drugie z bliźniąt wyrosło na niemal bezrozumnego potwora. Szurga – tak ją nazwano – umknęła wkrótce po narodzinach, by, kryjąc się w zapomnianych chodnikach, nękać kłobuków, a także ludzi. Mieszkańcy Ciemna powiadają: „Kłobuki nie umierają ze starości. Zabiera je Szurga. Ona jest ostatecznością”. Dlaczego to robi – nikt nie wie. Szurga ma blisko trzy metry i jest prawdziwym monstrem przy swoich metrowej wysokości pobratymcach. Nikt żywy – ani człowiek, ani kłobuk – jej nie widział, wszyscy, którzy ją widzieli (nawet ci przy narodzinach) – zginęli z jej rąk.

Do trzeciego Przełomu jeszcze dojdziemy.

UWAGA: Badacze nie mogą dowiedzieć się o kłobukach – ich nazwie i tym, jak wyglądały – niczego, dopóki ich nie zobaczą! Stanie się to mniej więcej w 3/4 scenariusza. Musi to być pełne zaskoczenie.

Hrabia Jakub Konicki – bo takie nazwisko przyjął wysłannik kłobuków – szybko wzbogacił się na pracy i wiedzy swojej oraz swoich braci spod ziemi. Polska mafia polityczna i elity finansowe dwudziestolecia zepsuły go jednak i szybko okazało się, że począł nachalnie pragnąć pieniędzy. Szantażował kłobuki, zmuszając je do katorżniczej pracy na rzecz swojej posiadłości. Te zaś odmładzały jego ciało, wytwarzały nawozy na pola i prowadziły nawet wsobny chów koni (tzn. podpowiadały, które zwierzęta rozmnażać, żeby krzyżować tylko najlepsze).

Kłobuki – istoty naznaczone przez los, z natury pracowite i dobrotliwe – długo tolerowały wybryki hrabiego, licząc na poprawę sytuacji. Zarazem jednak ulegać musiały jego wciąż nowym zachciankom. Stworzyły mu nawet pomocnika – genetycznie wykreowanego Hermana – rosnącego niczym dąb i nieczulego na ból kamerdynera.

Pomoc przyszła jednak z bardzo nieoczekiwanej strony. Bo to właśnie Herman stał się prawdziwym pomocnikiem kłobuków. Wybudował sobie dom, około 10 kilometrów od posiadłości Hrabiego, i połączył go z Ciemnem. Herman uknuł też plan ukarania hrabiego za jego występki i przywrócenia spokoju w Ciemnie.

Przepowiednia kłobuków głosiła jednak, że kiedyś, gdy nadejdzie Czas, kłobuki będą musiały wynieść się z Ciemna. Zapobiegliwie, odnalazły już drogę – była nią podziemna rzeka. Rzeka, do której jedyne znane dojście kryło się w piwnicach pod młynem w okolicy posiadłości.

Hrabia Konicki zwiertzył jednak podstęp i po powrocie z jednego z wyjazdów do Warszawy zabezpieczył się niezwyklej testamentem. Herman podsłuchiwał jego treść, gdy Konicki dyktował ją swemu służącemu. Jeśli kłobuki miały żyć w spokoju, testament ten nie mógł zostać zrealizowany.

Hrabia następnego dnia został uprowadzony przez kłobuki. Na jego miejsce podstawiono biologiczną maszynę – składającą się z mięsistej tkanki kopię hrabiego, która miała doprowadzić całą sytuację do porządku. I wszystko przebiegało zgodnie z planem, póki nie doszło do trzeciego Przełomu Kłobuków: odlotu statku Insektów.

W momencie, gdy Insekty opuściły Ziemię, cała technologia kłobuków, oparta na darach od Insektów, przestała działać – stało się tak też z biomaszyną, kopią Konickiego. Okazało się też, że samice w Ciemnie stały się bezpłodne. Jedyną płodną samicą została Ewa – pierwsza, zrodzona jeszcze na powierzchni, kłobuczka. Kłobuki znów poczuły się oszukane.

Najgorsze w tym wszystkim jest jednak to, że wcześniej na arenie pojawiają się Badacze. Co gorsza, to oni mają być realizatorami testamentu hrabiego Konickiego!

Przygoda niniejsza rozgrywa się bazowo w Polsce, w styczniu 1926 roku, ale jak się zapewne przekonacie, akcja może toczyć się w dowolnym miejscu na Ziemi. Jedyne warunki jest to, by technika nie była zbyt zaawansowana. Czyli lata 20. są w sam raz.

PODZIĘKOWANIA

Testerami tego scenariusza byli m.in. Puszkina, Mefi100, Artur, DaGon, Remek i Maczuś, którym serdecznie dziękuję za wspólnie spędzony czas i krytyczne uwagi.

CAŁY SCENARIUSZ TYLKO DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Scenariusz niniejszy to dość skomplikowana intryga, którą najpierw trzeba dobrze zrozumieć. Przyczyna tego faktu leży w tym, iż gracze nie zawsze zachowują się tak, jak to opisano w tekście, a wtedy sam będziesz musiał wykombinować, jak zareagują uczestniczące w przedstawieniu osoby. Jedźmy więc od początku.

Okolo 1800 roku wylądował w okolicach Kocowa (fikcyjnej miejscowości pod Warszawą) statek Insektów z Shaggai. Pojazd lądował awaryjnie, ze względu na wyciek z reaktora atomowego, stanowiącego źródło energii dla napędu pojazdu. Insekty nie rzuciły się jednak na ludzi – jak ma to zwykle miejsce w opowieściach tego typu. Wręcz przeciwnie – mając Ziemian „w głębokim poważaniu”, zajęły się naprawą (może gdzieś im się spieszyło?). Nie wiedziały wtedy jeszcze, że doprowadzenie urządzeń do porządku zajmie im 126 lat.

Niestety organizm ludzki nie jest obojętny na dyskretnie działające promieniowanie z reaktora. DNA mieszkańców okolic Kocowa uległo przemożnej sile natury i zanim Insekty zrekonstruowały osłony reaktora, w ciągu roku zmarło około 50 osób.

Poza tym zaczęli rodzić się dziwnie zdeformowani ludzie. Istoty przypominające nieco korpus człowieka pozbawiony nóg. Łyse, z ogromnymi oczyma, poruszające się na rękach, które u dorosłych, wzmocnione warstwą stalowych mięśni, rosły się do monstrualnych rozmiarów. Ludzie wyparli się tych biedaków i, posądzając ich o wszelkie katastrofy nawiedzające okolicę, nocą, tłumnie przybyli pod okna ich siedziby, gdzie się ukryli – podpalając ją. Wydawało się, że wszyscy odmienicy zginęli. Kocowianie byli jednak w błędzie. Ofiary zbiegły. Nie odeszły jednak daleko. Wydrążyły sobie pod Kocowem ogromne miasto, gigantyczną podziemną metropolię, tworząc tam potężną populację.

W historii tejże populacji wydarzyły się trzy Przełomy:

Pierwszym Przełomem było natknięcie się kłobuków (bo tak mutantów nazwali ludzie) na wbity w grunt statek Insektów. Kłobuki, pomagając kosmicznym owadom w remontowych pracach, zdobywając surowce i obrabiając je, otrzymywały wynagrodzenie w postaci wiedzy wykraczającej poza poziom dostępny współczesnej nauce. Wiedzy medycznej zwłaszcza: umiejętności klonowania, transplantacji organów, przechowywania mózgu poza ciałem.



JAK SIĘ WSZYSTKO ZACZYNA?

Badacze poznają Konickiego w Warszawie – tuż przed jego pechowym powrotem do Kocowa. Oto moja sugestia, jak zacząć przygodę.

Badacze są na jednej z głównych ulic Warszawy (np. Nowy Świat) i nagle zostają zaczepieni przez młodą dziewczynę. Pyta ich ona, czy nie wiedzą, gdzie jest Opera Narodowa. Badacze wiedzą, więc odpowiadają. Dziewczyna dokładnie pyta o drogę. Uzyskawszy odpowiedź, uśmiecha się miło i mówi, że dla tak miłych panów/państwa (zależy od składu drużyny) opera zorganizowała promocję biletów i mogą kupić sobie teraz od niej za pół ceny wejściówki na koncert goszczącej w stolicy primadonny. Dwie rzeczy są ważne: Badacze powinni kupić bilety, a także zafundować jeden przemilej dziewczynie, która sprzedając bilety dorabia sobie tylko, bo nie stać ją na podręczniki (ach, ci biedni studenci). Teraz uwaga. W momencie, kiedy zapłacą i umówią się przed Operą, na 18.30, przejedzie powóz Konickiego (na koźle Herman) i doszczętnie ochłapie ich topniejącym śniegiem (to styczeń, pamiętacie?). Powozu nie da się dogonić ani zatrzymać. Herman – człowiek o głowie wielkości ogromnego melona – wyjrzy tylko do tyłu. Nie drgnie ani jeden mięsień jego twarzy.

Po dość nudnym koncercie grubej śpiewaczki, na poczęstunku wydanym na jej cześć Badacze i dziewczyna niespodziewanie spotkają Hermana z Konickim. Konicki przeprosi uniżenie za zniszczenie ubrań i zaproponuje wyjście do jakiejś lepszej restauracji, celem wynagrodzenia straty moralnej.

Teraz uwaga: ważne jest wrażenie. Herman musi zrobić wrażenie człowieka milczącego, choć niegłupiego, złego i silnego jak dziesięciu chłopów. Ma dłonie jak bochny i generalnie nie sprawia dobrego wrażenia. Konicki odwrotnie: przygarbiony staruszek (w końcu ma już ponad 100 lat – sam twierdzi, że prawie 70), o ogromnej wiedzy. Jednakowoż osoba przemila i za nic w świecie nie próbująca się wywyższać nad rozmówców. Anioł, nie człowiek.

No i ten anioł zaprasza Badaczy do restauracji w... „Bristolu”. Atmosfera się zagęszcza. Restauracja „top exclusiv”, Badacze i Julia Kochańska (czas wreszcie przedstawić dziewczynę) robią po spodniach, żeby nie wyszła im z butów słoma. Po przemilnym spotkaniu Konicki uznaje, że przeprosiny jeszcze nie skończone i że Badacze muszą pojawić się w jego posiadłości za trzy dni, na kryciu dokonywanym przez chlubę jego stajni – ogiera Huzara. Hrabia sponsoruje przejazd i pobyt u siebie. Badacze nie mogą odmówić.

Podczas całej wizyty w restauracji Herman siedzi na zewnątrz, na koźle powozu. Co warto dodać, zaczął padać śnieg, a Hermanowi nawet nie poczerwieniały dłonie.

Badaczom ma zostać po tym fragmencie: wdzięczność do Konickiego, niechęć i podziw dla Hermana. Reszta – jak np. stosunek do Julii Kochańskiej – nie ma znaczenia.

KOCOWO – CZYLI CO SIĘ BĘDZIE DZIAŁO

Prędzej czy później Badacze pojawią się w ogromnej posiadłości Konickiego. Jest tam około 200 gości. Budynek jest dworem przerobionym z pałacyku. Niech Badacze poczuć przepych i bogactwo Konickiego. Zadbaj o to. Wszędzie pałeta się służba – uczynna. O swoim panu wiedzą niewiele – znają go od urodzenia. Herman był z nim zawsze.

Pierwszego wieczoru, na uroczystej kolacji, Konicki przedstawi Badaczy licznym gościom, mówiąc o nich same dobre rzeczy i pokazując dokładnie całemu tłumowi. Po co to robi? Wkrótce się dowiedzą.

Następnego dnia odbędzie się krycie. Pamiętaj, że w nocy hrabia został podmieniony na biomaszynę.

Huzar – koń wielkości sporego pomnika (kłobuki wspaniale wyhodowały) prezentuje się nieprawdopodobnie. Kłacz pochodzi ze stadniny w Janowie. Przy padoku wystawiono ławki, więc widzowie siedzieć będą jak w kinie. W pobliżu kręci się Herman. Konicki zaprasza Badaczy do pierwszego rzędu i, każąc życzyć sobie szczęścia, idzie wygłosić mowę. Ledwie wypowie słowo, spojrzy ponad głowami tłumu i jego twarz rozjaśni jakieś dziwne światło, którego źródło mieści się gdzieś za plecami zebranych (w tym i Badaczy). Gdy badacze się obejrzą – nie zobaczą nic. Nikt nic nie widział.

Hrabia padnie na ziemię. Doktor Maciej Kołakowski, osobisty lekarz Konickiego, stwierdzi, że trup jest zupełnie zimny... jakby umarł kilka godzin temu!

Wiecie już, co się stało? Tak. Insekty z Shaggai właśnie opuściły Ziemię.

Zewłok zostanie przeniesiony do pomieszczenia (może Badacze pomogą – siedzą wszak w pierwszym rzędzie), gdzie dokładne oględziny wykażą, że dziwny trup ma zarośnięte gardło i brak mu wewnętrznych organów. Nie wiadomo, co się dzieje. A najmniej wiedzą Badacze.

ZACZYNA SIĘ COŚ DZIAĆ

Już po godzinie od zgonu pojawia się detektyw Janusz Holmsowski i zaczyna śledztwo. Z początku zakazuje opuszczania posiadłości, w końcu – po dwóch dniach – zacznie się wyraźnie gubić i zamknie sprawę. Zanim to się jednak stanie, troszkę podręczy Badaczy. Tajemnicze ciało zostanie przesłane do Warszawy, do pracowni naukowej.

Wśród gości tym czasem rozejdzie się wieść, że hrabia zostawił testament. Jest co rozdzielać, a hrabia nie miał żadnej rodziny, więc salonowe sępy czekać będą na uroczyste odczytanie dokumentu.

Przychodzi czas odczytania. Wszyscy zbierają się w wielkiej sali. Okazuje się jednak, że testament zaginął – prawdopodobnie został skradziony – tak mówi przynajmniej osobisty prawnik Konickiego, mecenas Remigiusz Kmiołek. Wszyscy są zaszokowani! Nikt nie ruszy się z posiadłości, póki nie odnajdzie się testament. Każdy ma szansę wygrać w tej loterii. A jest co.

Gdy zebrani opuszczają salę, podchodzi do Badaczy sługa hrabiego, Lisowski, i powiada, że on był przy zapisywaniu testamentu. I wie, kto był tam wspomniany. Wy też wiecie? Tak. Nasi Badacze. Lisowski da o tym dyskretnie do zrozumienia.

Teraz Badacze powinni zacząć szukać dokumentu. Lisowski powie jednak, że jeśli chcą wiedzieć więcej, niech spotkają się z nim na pierwszym piętrze pałacyku, w korytarzu, o pierwszej w nocy. Lisowski najwyraźniej się kogoś boi. Zrozumieją to także Badacze, gdy na widok Hermana umkną w tłum. „O pierwszej!” – sykną jeszcze szeptem.

SZURRRR, SZURRR...

Nocą, około pierwszej da się słyszeć na schodach szuranie. Ciężar o wiele większy niż zwykle wygnie stare drewniane schody i jakaś dziwna istota, zaczaiwszy się w kącie, rozerwie na strzępy ciało oczekującego na Badaczy Lisowskiego. Badacze, którzy otworzą drzwi, by wyjść na spotkanie, zobaczą wielki kontur cielska, które ledwie mieści się w korytarzu. Spraw, by nie odważyli się wyjść i zobaczyć, co to. To oblakana Szurga. Lisowski nic już nikomu nie powie, ale ziarno ciękałości zostało zasiane.

Szurga odejdzie w stronę jeziora, zostawiając za sobą głęboki ślad w śniegu. Tam rozbije łód i wejdzie do wody. Jest wielka, ale szybka. Badacze nie mogą jej zobaczyć. Jeszcze nie teraz.

że w tym
buki w
Klacz po
awki w
i się H
kaze i
powie
jakieś
mi z
zobacz
ski, co
mny, j
właści
może B
zie dok
ardio i
eje. A
usz. H
czania
różnie
troni
do W
ia zos
ej ro
czyt
wielki
odob
mik K
okowe
ę tes
ga hr
stamer
asi Be
sowi
taję s
erwaj
to tak
pierw
uranie
wniane
zerw
Bada
obacz
taru
blake
o ci
łpoki
ka, ale

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki

Wielki





„MIŁOŚĆ JEST SZTUKĄ OBIETNIC”

Od rana zacznie się piekło. Holmsowski podejrzewa Badaczy – pewnie narobią hałasu, jak znajdą trupa, więc będą podejrzani. Badacze podejrzewają Hermana. A Herman? Herman podko-
chuje się w Julii Kochańskiej, która jest tam przecież cały czas. Co ciekawsze – ze wzajemnością (ach, te kochliwe studentki).

Badacze będą chcieli zobaczyć pewnie, czy to nie Herman ukradł testament. Julia zgłosi się na ochotnika do wprośzenia się na kolację w posiadłości Hermana. Zadaniem badaczy będzie wszczęcie rabanu, jeśli dziewczyna nie wróci do obiadu następnego dnia. Daj do zrozumienia graczom, że Herman nie jest jej obojętny.

Julia wróci po obiedzie. W momencie, gdy Badacze postanowią zacząć wzmiankowany raban. Okaże się, że Herman ma pod łóżkiem skrytkę i tam chowa coś cennego. Więcej Julia nie wie. Co teraz zrobić muszą Badacze? Niestety. Wykraść ów Hermanowy skarb. A nóż to testament?

DOM NIEWOLNIKA SERCA

Dom Hermana wygląda jak wielka kamienica pośrodku lasu. Otoczona jest plotem (plot około 20 m od budynku). Wejście do Ciemna jest w piwnicy (pamiętacie jeszcze, że dom ma połączenie z Ciemnem), ale nie wpuszczaj tam Badaczy. Niech tylko ukradną szkatułkę (na ostatnim piętrze, w sypialni, pod łóżkiem).

W domu za dnia pojawia się 20 osób służby. W nocy nie ma nikogo, a domu pilnują ogromne jak świny (hodowane w Ciemnie), szkolone do zabijania, psy. Powodzenia. (Fragment ten dedykuję pamięci Michała „Puszkina”, którego postać pożegnała się z życiem za sprawą tychże psów).

W szkatułce znajduje się kartka następującej treści:

B:
W: h1, h8; K: d2; G: g2, b2; S: d4, b8;
H: d1; P: g3, g4, c2, b3, d5, b6, c7, f5;
Cz:
K: e5; W: a5; S: h7; H: e8; G: c8; P: f6;

Jest to, jak zapewne wiecie zapis sytuacji szachowej. Jeśli któryś z graczy gra w szachy, niech rozwiąże ją w realnym świecie. Jeśli żaden – rzuć Badaczom na Inteligencję. Rozwiązaniem jest: biały skoczek d4-b5.

O co chodzi? Ano o to, że Herman jest zapalonym szachistą. Na parterze domu ma nawet wielką szachownicę, z figurami wysokości 1,5 metra. Pod kilkoma z pól (które uformowane są z posadзки) znajdują się schowki. Nas interesuje ten pod polem b5. Jeśli Badacze na to wpadną, będą musieli zakraść się z powrotem do domu Hermana i spenetrować szachownicę. Płytką posadзки pozwoli się unieść zwykłym pogrzebaczem. W otworze Badacze znajdą...

Od tego momentu wchodzimy w nowy etap przygody. Holmsowski daje spokój Badaczom. Goście z wolna rozjeżdżają się do domów. Niektórzy jednak wciąż liczą, że coś „przytrafi się” przyjaciółom hrabiego. Kochańska tymczasem dowiaduje się wszystkiego o Hermanie i kłobukach, ale zatrzymuje to dla siebie, bo głupia nie jest.

Badacze muszą spalić młyn. Pewnie pójść tam nocą. Julia do końca, acz delikatnie będzie pragnęła dać im do zrozumienia, by nie niszczyli młyna. Będzie podsuwać im głupie rozwiązania (że np. można zbudować jakiś inny młyn i go zniszczyć itp.). Na pytanie, dlaczego to robi, powie, że jej się młyn podobą albo coś równie naiwnego. Żeby nie wiem co, nie wspomni o kłobukach.

Tak czy owak Badacze udadzą się do młyna, by go spalić.

Testament Konickiego

27 stycznia 1926 roku, Kocowo

Testament hrabiego Jakuba Konickiego

Notował Jan Lisowski

Świadkowie:

mecenas Remigiusz Kmiółek
doktor Maciej Kofakowski
pułkownik Paweł Nartowicz

Kochani!

Wiem, co czujecie w dniu, gdy odchodzę. Ale wybaczam Wam. Kieruję Wami żądza, z którą ludzie nigdy nie radzili sobie najlepiej. Choć umieram w dostatku, nie raz i nie dwa szarpała ona i moim sercem. Wiedźcie jednakowoż, iż skromnym byłem człowiekiem. Uczciwym. Nikt mi, kto szlachetny, nie był obojętny. A mimo iż serce złożyłem na ołtarzu honoru i pracy, padłem ofiarą spisku przygotowanego mi przez najdroższych znajomych. Rzecz chciałbym – przyjaciół. Świadom faktu, iż każdy z Was, którzy słuchacie tego odczytu, mógł spiskowcem być w stopniu jednakim, cały swój majątek – jak stoi – przekazuję poznanym i skrzywdzonym przeze mnie ostatnio w Warszawie obywatelom, których nazwisk i imion przez starość swą nie pomnę. Ich jedynie niewinności pewien jestem jak własnej.

Niechże jednak wiadomym będzie, iż stawiam warunek. Jeśli ludzie ci przez godzin 30 od odczytania tego tekstu nie zniszczą starego młyna w mej posiadłości, majątek cały rozdać trzeba na szpital w okolicy. Ostrzegam jednak – będą stać na drodze spadkobierców spiskowcy wzmiankowani. Dlatego całość cichaczem i w tajemnicy trzeba uczynić. Z chwilą zniszczenia młyna majątek przechodzi w nowe ręce. Gdyby jednak coś przytrafiło się i moim przyjaciołom – dobytek ruchomy rozdajcie moim gościom na przyjęciu ze stycznia 26 roku, nieruchomy zaś przeznaczcie na szpital.

Wykonawcą testamentu czynię mecenasa Remigiusza Kmiółkę.

Na koniec powiedzieć Wam chcę jedno: zło nigdy nie popłaci, a każda miłość sztuką jest obietnic.

Żegnam, pozdrawiam i wybaczam wszystkim
Jakub Konicki

MŁYN

Na drodze do młyna (około 7 km) Badacze zostaną ostrzelani przez trzech tajemniczych napastników. Po krótkiej walce okaże się, że napadli ich dwaj kawalerowie z Warszawy, którzy zanim umrą, zdążą powiedzieć tylko, że namówił ich ten trzeci. Niestety trzeci zwięwa i nie wiadomo kto to. My jednak wiemy – to Herman.

Może się zdarzyć, że Badacze nie zwiedzą młyna. Jednakowoż sprowokuj ich, żeby sprawdzili, co jest w środku. W młynie, pod piwnicami znajduje się wielka hala. Tu płynie podziemna rzeka. O tę rzekę chodzi kłobukom, Hermanowi i Julii, która już przyjęła oświadczyzny Hermana i teraz stoi po jego stronie. Po stronie dobra – przypominajmy.

Kłobuki potrzebują rzeki, żeby wynieść się z okolicy. Dwóch kłobucznych śmiałków niedawno wyprawiło się rzeką i wrócili z wieścią, że o kilka godzin w dół są cudowne podziemne groty, idealne do założenia miasta, bez bezpośredniego dostępu do powierzchni – jedynie za pomocą szybów tlenowych. Herman nie będzie bronił młyna za wszelką cenę (w końcu są inne metody transportu niż rzeka podziemna), ale sporo ponaprzykrza się Badaczom...

W hali za rzeką Badacze spotkają Konickiego. Prawdziwego Konickiego. Niestety – ma oberwaną dolną część ciała. Zdąży wycharzczyć tylko: „Do... Hermana... dom Hermana...” i umrze, wykrwawiając się. Amen.



W DOMU HERMANA CIEMNO

Gdy Badacze wreszcie spalą młyn, zaczną dręczyć ich poczucie winy po Konickim. Pamiętajcie – oni wciąż sądzą, że to Herman jest tym złym. Druga myśl przeciętnego Badacza to zdziwienie. Zapewne więc nasi dzielni Bohaterowie pójdą zwiedzić dom Hermana. Oczywiście będą musieli udać się cichaczem. Ty nakieruj ich na piwnicę. Tam znajdą dziwne mosiężne drzwi. A za nimi korytarze w głąb ziemi.

Powłócz ich trochę przez korytarze. Niech od strony domu zacznie ich ktoś śledzić – to powinno ich popchnąć dalej. Doprowadź ich aż do wiszącego mostu. Mostu, który wisi nad przepaścią pod ziemią. Niech poczują, że przestrzenie, które przemierzają, są ogromne. Teraz każ im wszystkim wleźć na most i... zwał w przepaść. Most nie wytrzymał.

Teraz uwaga – numer sezonu. Powiedz, że byli nieostrożni, przepros, podziękuj za grę i włącz światło. Tak jakbyś skończył przygodę. Pogadaj z nimi chwilę, popatrz na smutne miny graczy, a gdy pogodzą się z myślą, że zginęli...

Wyłącz światło, mówiąc: myśleliście, że nie żyjecie! Pożegnaliście się z życiem i nagle otwieracie oczy.

Jedziemy dalej.

Teraz Badacze nie mogą wrócić tak jak przyszedli. Zgubili się – o to chodziło. Czas na kłobuki.

Kłobuki zastępują im drogę. Badacze w strach – jakiś potwór mierzy do nich z pistoletu i gada ludzkim głosem. O dziwo do przodu wyskakuje Kochańska i zaczyna krzyczeć, że te wstrętne potwory wykorzystują Hermana, a on też chce mieć spokój, własne życie, jak tak mogą itp. Z mroku, zza pleców kłobuka z pistoletem wyjdzie Herman i powie Julii, żeby się uspokoiła. Ta rozjuszona rzuci się na kłobuka, a ten wpakuje w nią dwie kulki – reszta dostanie się Hermanowi, który spróbuje mu przeszkodzić. Szekspir się nie umywa.

Badacze powinni być nieco zdezorientowani. Herman nie żyje, oni trafiają do podziemnej celi. Kochańska, konająca, wrzuca ją razem z nimi. Julia leży nieprzytomna. Badacze dostają po kilku godzinach zgniłą cebulę. Drzwi są mocne – nie ma jak zwać.

Po kilku następnych godzinach drzwi uchylają się i do celi wpada poobijany kłobuk. Od razu wciska się w kąt. Boi się. Zagadnięty powie, że wrzucili go tu, bo chciał obronić Badaczy. Opowie o kłobukach, ich historii (dość ogólnie), powie, że Herman był tym dobrym, a oni i Konicki są źli. Opowie też, że gdy statek obcych odleciał, wszyscy zaczynają umierać. Że tylko pierwsza zrodzona Ewa ma w sobie pierwiastek obcych tak silny, iż podtrzymuje przy życiu wszystkich kłobuków. Działa jak ogniwo (dziś powiedzielibyśmy: bateria). Ale część kłobuków stwierdziła, że to koniec Ciemna i kłobuki muszą umrzeć. Porwali oni Ewę, kryjąc ją za wielkimi stalowymi wrotami, w głębi Ciemna. Teraz wszyscy umrą. Za kilka dni. Zostaną tylko fanatycy za bramą.

Daj jeszcze Badaczom pogadać, ale nie więcej nie podpowiadaj. I niech idą spać.

W nocy pod drzwiami przepętnie obłąkana Szurga, rozszarpując strażnika, który skonał, wydzierając się i błagając o pomoc. Kłobuk współwięzień opowie Badaczom o tym, że nikt nie wie, kim jest Szurga, ani jak wygląda. Szurga zabiera każdego. Na każdego przyjdzie pora. Badacze wciąż nie wiedzą, co to jest, u diabła. Nie martwcie się – dowiedzą się w swoim czasie.

MISJONARZE

Zabicie strażnika nie zmienia faktu, że wyjść z celi się nie da. Po kilku godzinach Badacze znów dostaną cebulę. Wtedy współwięzień kłobuk, nazwijmy go Józem, powinien wpadnąć na pomysł, że może wypuściliby ich, gdyby zabrali Kochańską i spróbowali porozmawiać z rebeliantami. Julia wiele pomogła przywódcy tamtych i ten bardzo ją cenił. Kochańska ledwo może podnieść głowę, ale gra jest warta świeczki.

Rzeczywiście. Badacze i Józ, jako żywa lektyka Kochańskiej, pod eskortą kłobuków podprowadzani są pod wielkie stalowe drzwi. Tu, po wymianie zdań z drugą stroną, przełazą przez próg. Kłobuki niepewnie patrzą na Józego, ale Badacze ich pewnie uspokoją, że to dobry kłobuk.

Doprowadzeni zostają przed oblicze Ewy. Ta – ogromna i nieruchawa, wita ich miło, lecz nagle...

Józ rzuca się na nią, przykładając do gardła nóż i krzyczy, żeby się wszyscy odsunęli. Na oczach tłumu porывa Ewę i wyprowadza za stalowe drzwi.

Kłobuki rebelianci spoglądają na Badaczy. To oni wprowadzili tu szpiega! To oni są winni! Zabić Zabić!

Oczywiście, nasi Badacze znów lądują w celi. Jednak po kilkunastu minutach zostają wypuszczeni. Wstawiła się za nimi Kochańska, która – o dziwo, stoi na nogach (medycyna Insektów, pamiętacie?; technologia zamarła, ale wiedza została). Kłobuki dadzą im szansę. Prawda – jak dowiedzą się teraz Badacze – jest bowiem zupełnie inna. Ewa nie jest potrzebna, by kłobuki żyły. Mogą i bez niej. Rebelianci z tamtej strony drzwi maltretują jednak Ewę i każą jej wciąż rodzić dzieci. Kłobuki z tej strony nie mogły już na to patrzeć – chciały pogodzić się z losem. Jeśli mają umrzeć, chcą to zrobić w spokoju. Jeśli świat ich nie chce – odejdą. Wybuchła rewolucja i kłobuki, które były za spokojnym odejściem z prądem rzeki, zostały uwięzione z Ewą w podziemniach, nie mających połączenia z powierzchnią. Druga strona rzekła zaś, że nie puści tych, jeśli nie oddadzą Ewy.

Badacze muszą teraz:

- Odbić maltretowaną Matkę Ewę (są zdani tylko na siebie – uderzenie armią kłobuków nie wchodzi w grę, niech wykażą się sprytem);
- Odkopać port, czyli wejście do podziemnej rzeki;
- Przeprowadzić kilkuset kłobuków przez dziesięciokilometrową trasę tak, by nikt ich nie widział, i spławić rzeką.

Jak to wszystko przeprowadzisz, Strażniku – zależy tylko od Ciebie. Wiedz jednak, że:

- Podziemia są wielkie, a Matka nieźle chroniona;
- Pamiętasz testament? Daj Badaczom do zrozumienia, że gdy będą próbować przeprowadzać kłobuki, mogą natknąć się na gości z przyjęcia, którzy chętnie widzieliby część „majątku ruchomego” Konickiego w swoich domach. A może wieśniacy też zaczną coś podejrzywać? Np. z cepami i pochodniami polują na Szurgę, która podusiła im krowy, więc trzeba lawirować między patrolami.
- Po spławieniu kłobuków (zrób z tego jakąś smutną scenę) czeka naszych Badaczy ostatni przeciwnik. Wiesz już kto? Ktoś, kto podręczy ich nieco, zabijając konie i trzodę w posiadłości, która teraz do nich należy. Ktoś, kto będzie uporczywie szurgał pod oknami, aż wreszcie spotkają się w ostatniej konfrontacji... Ona przychodzi po każdego.

Życzę strasznej zabawy!



Tytuł Pierścien

Autor Kukosz M. Pogoda

Rodzaj gra

Start: Badacze wchodzą w posiadanie dziwnego pierścienia, wykonanego z jakiegoś twardego, złotego metalu. Pierścien ma półtora metra średnicy i jest na całym obwodzie pokryty drobnymi symbolami. Urządzenie jest zasilane energią atomową i – jeśli Strażnik tak sobie zażyczy – nie jest ekranowany. Element ten można wprowadzić jako dodatkowe utrudnienie lub przyczynę jakże malowniczych, a w niektórych okresach niewyjaśnionych chorób Badaczy (takich, jak białaczka, nowotwory, zaawansowana choroba popromienna, wycieńczenie). Patrz 1. (wszystkie czasy) lub 2. (raczej lata 90.).

1. Pierścien jest wytworem obcej i wymarłej przed wiekami humanoidalnej cywilizacji obcych, której ostatni przedstawiciele tysiąc lat temu wylądowali na Ziemi, na terenach Ameryki Północnej. Ich ostatni potomkowie, zwolna wymierający i wegetujący w osamotnieniu, zostali napotkani przez pewne plemię indian północnoamerykańskich z kultury Pueblo w XI wieku. Po upadku kultury Pueblo na przełomie XIV oraz XV wieku plemię to, podobnie jak czczeni przez nich obcy, również wymarło, pozostawiając po sobie nieliczne pamiątki i kamienne miasto. Oraz oczywiście, dziwny artefakt. (Więcej na temat pradziejów Ameryki Północnej, opisy miast Pueblo i mnóstwo pomysłów na przygody w latach 20, mających związek z archeologią, można znaleźć w przystępnej książce „Pierwszy Amerykanin” pióra C.W. Cerama.) Przejdź do 3.

2. Urządzenie jest dziełem szalonego naukowca, który pozostaje pod mentalnym wpływem obcych lub bezpośrednio się z nimi kontaktuje (być może obcy ci należą do jednej z ras, które aż do czasów współczesnych nie kontaktowały się z ludźmi). Patrz 3.

3. Dziwny pierścien jest czymś w rodzaju teleportu lub portalu, który przenosi przechodzących przez niego ludzi do innych rzeczywistości. Może on działać na jeden lub wiele sposobów, z których kilka opisano w punktach 4., 5., 6., 7. oraz 8. To są oczywiście tylko przykłady, które można nawet łączyć ze sobą! Uwaga! Próby powrotu przez pierścien do poprzedniej rzeczywistości mogą skończyć się niepowodzeniem – przykładowe efekty opisano w 9. oraz 10. Warto także rozważyć kilka innych paradoksów związanych z użytkowaniem pierścienia. Założono tu, że artefakt ten o przejściu Badaczy pojawia się u celu podróży. Nasuwają się jednak następujące pytania: Czy tworzy on w innym miejscu swoją kopię, czy przenosi się razem z Badaczami? A może u celu znajduje się jego bliźniaczy odpowiednik? A jeśli pierścien na drugim końcu jest tylko czymś w rodzaju powrotnego „okna”? Dalsze rozważania tego problemu pozostawiamy Strażnikom.

4. Pierścien jest bramą do Krainy Snów. Strażniku! Teraz kup właściwą książkę i radź sobie sam!

5. Bohaterowie graczy, którzy przejdą przez pierścien, nie uważają żadnej różnicy. Przynajmniej w pierwszej chwili. Dopiero po jakimś czasie zorientują się, że historia zmieniła bieg, a stało się tak, gdyż znaleźli się w jednym ze światów równoległych, do których przenosi pierścien. Punkt, w którym rzeczywistości Badaczy i świata, do którego trafili, rozeszły się, musisz określić

sam – na dobrą sprawę od tego będzie zależało wszystko. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

6. Pierścien jest teleportem, który przerzuca przechodzących przez niego na inne planety (jak brama z filmu/serialu „Gwiezdne wrota”). Biada bohaterom graczy, jeśli Strażnik zadecyduje, że miejsce, do którego są przerzucani Badacze, co jakiś czas losowo się zmienia. Przykładowo, kto wróci na Ziemię i po jakimś czasie spróbuje dołączyć do kolegów, ten wyląduje zupełnie gdzie indziej. A jeśli dane miejsce jest pozbawione atmosfery? Strażniku! Teraz radź sobie sam!

7. Przechodzący przez pierścien tracą postać fizyczną i stają się duchami, rozpoczynając coś w rodzaju podróży astralnej. Oczywiście otoczenie w tym stanie może być postrzegane w zupełnie inny sposób, może Badacze będą zdolni – na przykład – widzieć dusze innych ludzi lub coś w tym stylu – wszystko zależy od inwencji Strażnika, który teraz musi już sobie radzić sam!

8. Badacze, którzy odważą się skorzystać z pierścienia, trafiają do innego wymiaru czy też dziwnej wersji swojej rzeczywistości – płaskiej jak kartka papieru. Pamiętacie żywy witraż z „Piramidy strachu”? Jeśli tak, to już mniej więcej wiecie, o co chodzi. Można przyjąć, że efekt ten dotyczy wszystkich elementów otoczenia, oprócz samych pomieszczeń – domy będą w miarę normalne, ale ich lokatorzy, drzewka dookoła lub samochody – nie. Oczywiście będzie to prowadziło do pewnych paradoksów, ale czego nie robi się dla efektu... Inne możliwe wariacje to: dziwne kolory otoczenia (przed prowadzeniem sesji pooglądajcie przez parę kwadransów barwne negatywy) albo niesamowita sztuczność – w tym wypadku pomocą będzie książka „Lato Muminków” i rozdział opisujący pierwszy kontakt Muminków z teatrem. Świat, w którym się znajdują, będzie światem formy pozbawionej treści, a może nawet iluzją powstającą ze wspomnień Badaczy – przeczytajcie mikropowieść Jeremiego Parnowa „Zbudź się w Famaguście” z „Fantastyki” nr 11-12/83. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

9. Badacze, próbujący przejść przez pierścien z powrotem do swojej rzeczywistości, trafią do jeszcze innej rzeczywistości – wybierz 4., 5. lub 6., albo wymyśl jeszcze coś innego. Strażniku! Teraz radź sobie sam!

10. Sposób działania pierścienia zależy od kierunku przechodzenia przez pierścien. Wyobraźcie sobie, że pierścien działa tylko wtedy, gdy przechodzi się od strony lewej na prawą. Ale jeśli obie strony wyglądają identycznie? Nieuważni Badacze przez przypadek mogą się zapętlić, trafiając wciąż w to samo miejsce, choć ich koledzy już dawno znikną. Dzieje się tak, gdyż cecha ta – zgodnie z prawem Murphy’ego – ujawniła się dopiero wtedy, gdy artefakt jest naprawdę potrzebny. Zanim gracze załapią, o co chodzi, zapewne sfrustrują się lub wpadną w szal, gdy ich bohaterowie po raz szósty lub siódmy bez skutku przepchną się przez obręcz, za plecami mając zbliżającego się shoggotha. Tekeli-li! Tekeli-li!

Książki? Graczowi A na gwałt potrzebny jest jakiś stary słownik. W bibliotece dowiadyuje się, że książka została pożyczona graczowi B spory kawał czasu temu i nie wróciła. Graczowi A się spieszy, więc łaska bibliotekarka podaje adres gracza B. A może spotkanie w czytelniku? Graczowi A potrzebne są pewne dokumenty. Bibliotekarka mówi, iż pożyczył je właśnie gracz B, po czym wskazuje stół przy którym B siedzi i stwierdza, że będą musieli się tymi materiałami podzielić.

Joe Abrakadabra



Tytuł Podwójny Grunt.....
 Autor Jerzy Rzymowski.....
 Rodzaj szkicek.....

Serdeczne podziękowania dla Kowala, który udostępnił mi swój pomysł do opisania.

Ten scenariusz w dużej mierze opiera się na znanych i wypróbowanych schematach. Jego siła tkwi w tym, że wykorzystuje je w nietypowy sposób, który może zmylić drużynę. Akcja rozgrywa się w czasach współczesnych.

Wszystko zaczyna się w momencie, kiedy Badacze dowiadują się o serii dziwnych morderstw, które miały miejsce na terenie budowy fragmentu jednej z amerykańskich autostrad. Kilka dni wcześniej znaleziono ciała trzech pracowników budowy. Sekcja wykazała, że zostali odurzeni narkotykami, a następnie zabici pojedynczym ciosem w serce. Wygląd miejsca zbrodni sugeruje przeprowadzenie jakiegoś obrzędu, najprawdopodobniej indiańskiego pochodzenia.

Widomo, że prace na tym odcinku autostrady spotykały się dotychczas z dużymi sprzeciwami tamtejszej społeczności indiańskiej. W miejscu, przez które ma przechodzić trasa, została niegdyś stoczona bitwa między dwoma tamtejszymi plemionami. W tej ziemi spoczęło wielu bohaterów indiańskich i jest ona uznawana za święte miejsce.

Niestety, biali rządzą się swoimi prawami i tereny nie zostały objęte ochroną. Wkrótce mają tu zostać zakończone prace nad skomplikowanym połączeniem autostrad i kilkunastu mniejszych dróg.

Sposób, w jaki Badacze zaangażują się w sprawę, nie ma znaczenia. Mogą zostać wynajęci jako detektywi czy poproszeni o pomoc przez znajomego nadzorcę budowlanego, który akurat tam pracuje, czy zjawić się na miejscu w dowolny inny sposób.

Po dotarciu na miejsce przekonają się, że spór między pracownikami budowy a miejscową społecznością indiańską nasila się. Ludzie z budowy oskarżają Indian o morderstwa, które miałyby wstrzymać prace. Indianie odwołują się do oskarżeń (słusznymi zresztą) o profanację świętej ziemi, w której spoczęli ich przodkowie. Sprawców morderstw dotychczas nie odnaleziono. Wszędzie wokoło kręci się policja, służby porządkowe i dziennikarze, którzy zwietrzyli sensację.

Zgodnie z wiadomościami, które uda się uzyskać Badaczom, rzeczywiście sposób popełnienia morderstwa i wygląd otoczenia wskazują na odprawienie mało znanego rytuału indiańskiego. Według ustaleń znawców kultury Indian, celem odprawienia tego rytuału mogło być przebudzenie potężnego złego ducha.

Jeden z ekspertów zwraca uwagę na następujący szczegół: rytuał ten można odprawić tylko w ściśle określonym czasie, ustalonym według układu księżyca i gwiazd. Dlatego wysuwa teorię, że okoliczności obrzędu (tzn. budowa dróg) nie miały znaczenia. Pracownicy budowy, według opinii tego eksperta, stali się ofiarami obrzędu tylko dlatego, że znaleźli się w niewłaściwym miejscu, w niewłaściwym czasie. Pozostali znawcy nie potwierdzają jednak tej teorii i są zgodni, że chodziło o doprowadzenie do wstrzymania budowy.

Niestety, ze strony Indian Badacze nie mogą raczej liczyć na żadną współpracę. Odnoszą się bardzo nieufnie, a ostatnio nawet czasami wrogo do przyjezdnych i trzeba by czegoś wyjątkowego, co wzbudziłoby ich przychylność. Okazja może się nadarzyć podczas pobytu w miejscowości, przy której trwa budowa. Kilku pijanych robotników napadnie tam młodego Indianina. Badacze mogą być świadkami całego zdarzenia – jeśli nie pomogą chłopakowi, może się to dla niego bardzo źle skończyć. Jeśli zdecydują się włączyć do bójki, zarobią może parę guzów i zrażą sobie część robotników, ale dzięki temu będzie im łatwiej dowiedzieć się czegoś od Indian. A jest czego się dowiadywać – rzeczywiście krążą legendy o potężnym duchu indiańskim, który skłócił ze sobą plemiona

i doprowadził do wspomnianej bitwy. Według opowieści, duch został uwięziony pod ziemią, na której powstaje droga. Indianie wiedzą, że rytuał, który został tu odprawiony, mógł służyć do uwolnienia złej istoty. Nie da się jednak wydobyć od nich wiadomości na temat tego, kto może być za to odpowiedzialny.

Prace trwają i wkrótce zostaną zakończone. Tymczasem wszystko wskazuje, że od dnia odprawienia rytuału nad budową zawisła jakaś klątwa. Nie ma dnia bez wypadku, a robotnicy opowiadają o dziwnych snach, które ich prześladowają. Krążą też opowieści o duchach indiańskich wojowników krążących po budowie. Jeżeli Badacze wyprawiają się w nocy na teren prac, będą mieli okazję na własne oczy przekonać się, że historie te są jak najbardziej prawdziwe. Niesamowite wydarzenia z każdym dniem przybierają na sile.

Jeżeli któryś z Badaczy zainteresuje się planami budowy – układem dróg na całym okolicznym terenie, zauważy być może rzecz, która dodatkowo zagmatwa sprawę. Być może to tylko zbieg okoliczności, ale kształt całej budowanej sieci skrzyżowań stanowi idealne odwzorowanie jednego z ważniejszych symboli okultystycznych. Symbol ten nie był stosowany przez Indian – był natomiast już od średniowiecza używany w Europie. Jego zastosowanie jest podobne do tego, jakie miał odprawiony obrzęd indiański – znak może zostać użyty do przywołania złego demona. Na planach budowy podano nazwiska czterech inżynierów, którzy zresztą są obecni na miejscu i nadzorują przebieg prac.

Każdy z zapytanych inżynierów zaprzeczy, jakoby wiedział cokolwiek na temat podobieństwa układu dróg do jakichś symboli. Zrzucą wszystko na zbieg okoliczności albo na bujną wyobraźnię Badaczy. Jeżeli bohaterowie będą się upierać przy swoim twierdzeniu, ich obecność na terenie budowy stanie się dosyć szybko niepożądana. Według obliczeń, prace drogowe zostaną zakończone za dwa dni – tym samym jest to termin, kiedy zostanie zamknięty symbol utworzony przez asfaltowe pasma.

Badacze, świadomi sytuacji, będą zapewne uważnie obserwować inżynierów. Zachowanie nadzorującej budowę czwórki nie będzie odbiegało od normy, aż do ostatniego dnia. Wieczorem, po zakończeniu prac, inżynierowie zbiorą się w miejscu, gdzie wypada środek wytyczonego przez drogi symbolu i faktycznie, zgodnie z podejrzeniami Badaczy, zaczną odprawiać jakiś rytuał. Tylko od reakcji drużyny zależy w tym momencie, czy okultystom uda się zrealizować ich zamierzenia, czy nie.

Prawda wygląda nieco inaczej, niż mogliby to sobie wyobrażać Badacze. Inżynierowie rzeczywiście zamierzają przywołać demona, jednak w zupełnie nietypowym celu. Wszyscy panowie od dawna znali historie związane z miejscem indiańskiej bitwy i wiedzieli, że co jakiś czas ktoś podejmuje próby uwolnienia uwięzionego tam złego ducha. Obdarzeni sporym talentem i pomysłowością, postanowili sprowadzić na te same ziemie drugiego złego ducha z zaświatów i doprowadzić do walki między nimi. W najlepszym wypadku demony wykończyłyby się nawzajem. A nawet jeśli nie poszłoby tak dobrze, zwycięska istota byłaby na tyle osłabiona, że zdolni okultyści mogliby ją zniszczyć. W ten sposób, za jednym zamachem uwolniliby świat od podwójnego zła.

Jeżeli Badacze dadzą się przekonać do wersji wydarzeń przedstawionej przez inżynierów, może nawet zechcą z nimi współpracować. Jeśli wszystko pójdzie po myśli okultystów, tej nocy nad autostradą rozpęta się straszliwa burza, jakiej okolica jeszcze nie widziała. Walka dwóch demonów zaowocuje serią najdziwniejszych zjawisk, które w ciągu nocy przetoczą się przez pobliskie tereny. Wreszcie wszystko się uspokoi, a inżynierowie przystąpią do wykańczania zwycięzcy. Jeżeli nikt im w tym nie przeszkodzi, starania zakończą się sukcesem. Lepiej nie myśleć, co się stanie, jeśli wydarzenia wymkną się spod kontroli. Któryś z duchów będzie tej nocy bardzo zdenerwowany...

Pozostanie wówczas już tylko kwestia znalezienia osób odpowiedzialnych za morderstwa na budowie i sprowadzenie pierwszego złego ducha. Tym Indianie zajmą się we własnym zakresie. Kiedy dowiedzą się, że świat został uwolniony od złych istot (a dowiedzą się tego od starszych), protesty z ich strony ustaną.

Za jakiś czas okoliczne drogi zostaną nieco przebudowane, aby zlikwidować znak, który tworzyły. Wszystko wróci do normy i cała historia się zakończy.



Tytuł Półmrok

Autor Jerzy Rzymowski

Rodzaj opowiadanie

Uciekaj, nim odnajdzie cię półmrok. Gnaj, ile sił w nogach; wynoś się jak najdalej stąd.

Oni wszyscy zostali zabrani. W jednej chwili stali przy mnie, zwiędali to... miejsce, a chwilę później, gdy odwróciłem wzrok, znikali jeden po drugim. Teraz nadszedł czas na któregoś z nas.

To... miejsce jest przeklęte. Nigdy nie gości tu słoneczny blask; nigdy nie pogrąża się w ciemności. Jest tylko ten cholerny półmrok. Wisi w powietrzu, niemal namacalny, jak niedopowiedziana groźba. Czuję go w sobie przy każdym oddechu, jakby powoli wsącał się we mnie. Coraz głębiej... głębiej...

Dlaczego mnie oszczędził? Może wcale nie zostałem oszczędzony? Może to tylko złudzenie, którego ofiarą padł każdy z nas? Teraz błakamy się wszyscy po tym... miejscu, nie widząc, nie słysząc siebie nawzajem; przekonani, że pozostaliśmy sami. Kręcimy się w kółko; bez końca wracamy do punktu wyjścia. A on karmi się naszym strachem, niepewnością, zwątpieniem. Później, gdy nasyci się, wypłuje nas z powrotem w rzeczywistość... albo zabije.

A może już jesteśmy martwi?

Jak tu trafiłem? Nie wiem. Już niczego nie jestem pewien. Ile dni tu spędziłem? Kiedy straciłem z oczu pozostałych? A może w ogóle nie było ich ze mną? Może w tym piekle samotności, wyobraziłem ich sobie, by wytrwać parę chwil dłużej; by odwleć moment, gdy ostatecznie wpadnę w obłęd?

Czy ciebie też sobie wyobraziłem?

Nie znikaj, proszę. Muszę pamiętać, aby nie odwracać od ciebie wzroku. Jeśli to wyobraźnia, nie gorzej mi się udać. Wyglądasz sympatycznie i... całkiem realnie. Masz nawet ten wyraz zagubienia w oczach. Też zapewne widzisz to w moim spojrzeniu. Chyba, że wyziera z niego już tylko obłąkane, zaszczute zwierzę.

Wiesz, już nawet nie mrugam oczami. Między jednym a drugim mgnieniem mogłoby się coś znowu zdarzyć. On wciąż trwa, niezmiennie identyczny. A jednak, w mgnieniu oka, na krawędzi spojrzenia...

Myślałem, żeby obciąć sobie powieki. Ha! Wtedy nie mrugnąłbym ani razu. Każdy sposób jest dobry. Tyle, że boję się bólu. Jak na razie, w tym... miejscu nie spotkało mnie nic bolesnego. No, może trochę dokucza mi głowa. Nie spałem, sam nie wiem od kiedy. A przecież nie mogę nawet mrugać oczami. Czy zdajesz sobie sprawę, jak taki cholerny drobiazg potrafi być kuszący? Chwilami wyobrażam sobie, że mrugnąłem. Przywołuję w pamięci krótki moment ciemności...

Błogosławiona niech będzie noc. Łaskawie kryje przed nami wszelkie demony, których obecności jesteśmy świadomi. Błogosławiony niech będzie dzień, gdy wszystko widać i każdy lęk ma oczywistą przyczynę. Tu nic się nie kryje i nic nie jest oczywiste. Istnieje tylko półmrok.

Może jeszcze masz szansę wydostać się stąd? Może jeszcze nie tkwisz tu dostatecznie długo? A może to właśnie ja trzymam cię tutaj w niewoli moim zmęczonym spojrzeniem? Przecież wiem doskonale, że gdybym odwrócił wzrok, zniknąłbyś bez śladu. Ileż pytań narodziło się w mej głowie przy spotkaniu z tobą... Jeśli jednak faktycznie jesteś więźniem mojego spojrzenia, wybacz, że cię nie puszczę. Tylko ty mi pozostałeś w tej chwili. Gdyby nie to,

że tak rozpaczliwie potrzebuję twojej obecności, mógłbym już dawno zamknąć oczy.

Ciekawe, czy mnie jeszcze widzisz? Nie odzywasz się od pewnego czasu. Błądzisz zdumionym wzrokiem po ścianach... Właściwie nie robi mi to różnicy. Najważniejsze, że jesteś ze mną.

Gdybym chociaż mógł cię dotknąć. Jednak boję się podejść i sprawdzić, czy istniejesz naprawdę. Pod mym dotknięciem mógłbyś rozwiać się w dym, a tego bym nie zniósł. Jakże cenny nagle mi się stałeś. Jakże cenny...

Nieustannie czuję na sobie jego wzrok. Aż mnie swędzi między łopatkami. Znasz to uczucie? Swędzi cię, więc zaczynasz się denerwować i drapać. Ze zdenerwowania wszystko zaczyna cię swędzieć jeszcze bardziej, więc jeszcze bardziej się denerwujesz i drapiesz. Swędzi cię jeszcze bardziej, więc drapiesz się jeszcze silniej, póki ból nie zagłuszy swędzenia, póki nie poczujesz krwi pod palcami... Błędne koło! Perpetuum mobile swędzenia, zdenerwowania i drapania! A wszystko przez to, że on ciągle na mnie patrzy! Rozumiesz?! ON CIĄGLE NA MNIE PATRZY!!!

Spokojnie... Tylko spokojnie...

Tak naprawdę nie umiem ci powiedzieć, kogo mam na myśli, mówiąc „on”. Może to sam półmrok, obdarzony jakąś piekielną świadomością, wpatruje się we mnie? A może to ktoś podobny do mnie, uzależniony od mojej obecności tutaj; potrzebujący jej, jak ja potrzebuję ciebie?

Mogą nas tu być dziesiątki, setki niewidzialnych potępieńców, uwięzionych cudzą rozpaczą. Każdy przykuwa do siebie następnego i modli się, by ten za jego plecami zmęczył się, zasnął albo zdechł. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że pewnego dnia mój stróż przymknie na chwilę oczy...

Czy kiedykolwiek uda mi się stąd uciec?

Jak długo, w otchłani półmroku, przyjdzie mi czekać na zmartwychwstanie światła?

PÓLMROK – STARSZA ISTOTA

Czym dokładnie jest Półmrok, trudno określić, nie jest znane także jakiegokolwiek jego imię. Niepodważalnym faktem jest, że jest istotą o potężnej świadomości, której obecność odczuwa każdy, kto znajdzie się w jego obecności.

Półmrok najczęściej zasiedla stare domy w okolicach większych skupisk ludności. Charakterystycznym znakiem jego obecności jest specyficzne rozświetlenie miejsca, gdzie przebywa – od tego właśnie pochodzi jego jedyna nazwa. Osoby, które znajdują się w zasięgu Półmroku, stają się zagubione i zdezorientowane. Półmrok łączy się z ich zmysłami i uniemożliwia im odnalezienie wyjścia, skazując swe ofiary na długotrwałe błądzenie i kręcenie się w kółko. Stara się je również całkowicie odizolować od innych ofiar, które mogłyby przebywać w domu. Później zaczyna się odżywiać ich emocjami, doprowadzając przebywające w swym zasięgu osoby do rozpacz i obłędu (tak, jak zostało to przedstawione w powyższym tekście). Tylko od jego kaprysu zależy, czy swoim działaniem do końca pozbawi ofiarę zdrowych zmysłów, czy też wcześniej uwolni ją, nasycony wyssanymi uczuciami.

Jedynym widocznym dowodem obecności Półmroku jest... półmrok – nienaturalny i utrzymujący się z niezmienną siłą bez względu na zewnętrzne, czy wewnętrzne źródła światła. Istota nie ma określonych współczynników. Przebywanie w jej zasięgu powoduje utratę 1/1k10 PP za każdą godzinę. Osoby pod wpływem Półmroku błakają się coraz bardziej zdezorientowane po nawiedzonym miejscu, niezdolne do jakiegokolwiek czynności wymagających koncentracji.



Tytuł

Ta straszna Technika

Autor

Maciej Jurewicz, Jerzy Rzymowski, Michał Stubiński

Rodzaj

proza



Wielu graczy nie lubi rozgrywek w ZC we współczesnych czasach. Jednym z najczęściej podawanych powodów jest stopień zaawansowania techniki. Zdaniem graczy, mając oparcie w zaawansowanej technologii, ciężiej jest się skupić na odgrywaniu postaci. Ponadto technika, a zwłaszcza komputery, pozbawiają walkę z potwornościami Mitów Cthulhu wyrazistości i nastroju.

Tym wszystkim, którym nowoczesna technologia sprawia trudności w grze w ZC, dedykujemy ten artykuł – zbiór pomysłów na zastosowanie zdobyczy techniki do budowania nastroju i przerażania graczy.

Światło

Najprostszym sposobem na zaniepokojenie Badacza jest zesputy wyłącznik światła. Postać wchodzi do ciemnego pokoju, przełącza go i... nic. Ciemność. Idzie po latarkę, włącza ją... Nic. Wysiadły baterie? Prąd w domu i baterie w latarce jednocześnie? Już robi się nieprzyjemnie.

Ewentualnie w chwili włączenia światła następuje silny błysk i żarówka z charakterystycznym cmoknięciem przepala się. W chwili jasności Badacz zdąży dostrzec pokraczną sylwetkę w pokoju. A teraz znów jest ciemno i wzrok, po błysku, musi się na nowo przyzwyczaić do mroku. Tylko czy jest na to czas?

Kolejny sposób to wykorzystanie oświetlenia jarzeniowego, które potrafi płatać drobne figle. Światło jarzeniówek nie jest miłe dla oka, szczególnie jeśli są już nieco zużyte – lampy włączają się z opóźnieniem, migoczą i przygasają. Nieprzyjemne wrażenie potęguje towarzyszące jarzeniówkom uciążliwe bzyczenie, mogące denerwować nieprzyzwyczajone osoby.

Teraz z kolei pomysły na oprawę sesji. Jeżeli Strażnik Tajemnic nie prowadzi sesji przy świecach, a ma ochotę wzmocnić nastrój, niech wymieni żarówkę w pokoju, gdzie odbywa się sesja na jedną ze słabszych (np. 45 lub 60 W). Do tego można zrobić prowizoryczny żółty klosz, aby światło w pokoju stało się jeszcze słabsze i nabrało nieprzyjemnego odcienia. Można też pokusić się o wyprawę do sklepu elektrycznego i kupienie jednej z następujących rzeczy: kolorowej żarówki (np. zielonej) albo żarówki imitującej świeczkę (takiej z przeskakującą iskrą).

Urządzenia domowe

a) lodówka – ma zwyczaj włączania się co jakiś czas i robi przy tym sporo hałasu. W cichym domu, w środku nocy, nagłe włączenie się lodówki za plecami może spowodować chwilę grozy (i odwrócić uwagę Badacza od czegoś ważniejszego).

b) kuchenka mikrofalowa – motyw różnych dziwnych zdarzeń związanych z wyświetlaczem kuchenki pojawiał się już tu i ówdzie. Patrząc na wyświetlacz (znów najlepiej w ciemnej kuchni), a tu ni stąd, ni zowąd pojawiają się na nim dziwne napisy, albo licznik, który zaczyna coś odliczać, chociaż w kuchence nic się nie podgrzewa. Co w takim razie odlicza?

c) telewizor – nagle włącza się sam z siebie. Chwila napięcia, a później ulga – Badacz usiadł na pilocie i niechcący włączył odbiornik. Telewizor nie daje się jednak wyłączyć, a na ekranie pojawia się dziwna, groteskowa postać. Przełączanie kanałów nic nie daje, a postać wypełnia stopniowo cały ekran. Wyłączenie telewizora z gniazdka również nie przynosi rezultatu. Z głośników wydobywa się dziwna niepokojąca pieśń w obcym języku...

d) magnetowid – niespodziewanie włącza się i zaczyna coś nagrywać. Po chwili przestaje, aby ponownie włączyć się kilka minut później i nagrać coś z innego kanału. I znów, i znów, i jeszcze raz... Po sprawdzeniu okazuje się, że cała kasetka jest pełna makabrycznych scen: przemocy, katastrof i ludzkich tragedii, które urządzenie samoistnie nagrało z różnych stacji.

Inna sytuacja – jakieś wydarzenie związane z Mitami (np. rytuał) zostało utrwalone na kasecie wideo. Po obejrzeniu okazuje się, że kasetka nie daje się wyciągnąć z magnetowidu, przewija się sama do początku i cała zawartość jest pokazana od nowa. I tak w kółko. Można to połączyć z dziwnymi wybrykami telewizora.

e) radio – nagle samo zaczyna się dostrajać do jakiejś częstotliwości i po chwili zaczyna nadawać dziwną muzykę w rodzaju tego, co grał Erich Zann. Później okazuje się, że to samo odbierane jest na wszystkich częstotliwościach (podobnie, jak z telewizorem). Warto pamiętać też, że muzyka może nieść ze sobą jakiś zakodowany przekaz, którego pełnię poznaje się dopiero po odtworzeniu danego utworu od tyłu. W sam raz coś dla Badacza – melomana...

f) książki – jak wiadomo, jest to jedno z podstawowych źródeł informacji, którymi posługują się Badacze. Pewnego razu jeden z nich może otrzymać tajemniczą przesyłkę z małą książeczką. Jej tytuł i treść właściwą będziesz musiał, Strażniku, dopasować do rozgrywanej przez Ciebie przygody. Oto przykład: gdy bohater będzie się zastanawiał, kto jest nadawcą paczki, i otworzy tom na dowolnej stronie, przeczyta: „nadał mnie ktoś, kto pragnie się z tobą pilnie skontaktować”. To chyba jakiś żart, myśli sobie Badacz i przewraca kartkę. „To nie jest dowcip, żart ani pic”, czyta. „Oto w twoje ręce dostaje się przedmiot najbardziej ze wszystkich pożądanym”. Rozumiecie? Skoro tylko w głowie Badacza rodzi się jakieś pytanie lub wątpliwość, wówczas książka od razu udzieli mu na nie wyczerpującej odpowiedzi – nieważne, na którą stronę lub jej fragment padnie wzrok czytającego. Cel takiego dialogu zależy również od założeń Strażnika.

g) alarmy – mają zabezpieczać dom, ale wiadomo, że przed tym, co naprawdę zagraża, Badaczy nie ostrzegą. Postawią ich za to na nogi przy dziesiątkach nieszkodliwych drobiazgów: zabłąkanym kocie, gołębiu w kominie itp. No i jest jeszcze oczywiście alarm przeciwpożarowy, który w najbardziej nieodpowiednim momencie włączy się i uruchomi spryskiwacz tak, aby szum tryskającej spod sufitu wody zagłuszył kroki nadchodzącego po Badaczy potwora.

h) kanalizacja – jeden z elementów, którymi najprościej można wpędzić graczy w nerwową chorobę. Nieszczelne rury bądź niedokręcone zawory potrafią wydawać z siebie dźwięki, o jakich niedokręcone zawory potworom nie śniło, a zatkany zlew się nawet najstraszniejszym potworom nie śniło, a zatkany zlew zapewni bukiet „czarownych woni”. Na ostatek wyobraź sobie, Strażniku, wyjątkowo okropne i straszne Coś, poruszające się kanałami i wychodzące np. przez zlewozmywak albo muszlę klozetową. A niech jakiś Badacz akurat będzie na niej siedział...



I znów pomysły dla pracowitego Strażnika Tajemnic. Są dostępne specjalne zegary, które ustawia się tak, aby włączały lub wyłączały urządzenia elektryczne w określonym czasie. Można się zaopatrzyć w coś takiego (ceny są różne, ale urządzenie tak czy inaczej jest przydatne w domu, niezależnie od wykorzystania go w grach), aby zainscenizować podczas sesji dziwne zachowanie jakiegoś urządzenia. Na przykład: w domu nie ma nikogo oprócz graczy, a tu nagle, podczas sesji, w sąsiednim pokoju włącza się na cały regulator magnetofon albo telewizor. W podobnym celu można wykorzystać urządzenia domowe zaopatrzone w dobrego pilota, którym można dyskretnie się posługiwać.

Samochód

Pierwsza i podstawowa sprawa to uszkodzone hamulce. Szaleńcza jazda bez możliwości zatrzymania się dostarczy Badaczom mnóstwa wrażeń.

Niesamowite wrażenie robi samochód, w którym oszalała elektryka. Samochód nagle staje. Światła zaczynają zapalać się i gasnąć w nieskoordynowany sposób, trąbi klakson, chodzą wycieraczki, szyberdach otwiera się i zamyka, podobnie jak elektrycznie otwierane okna. Alarm wyje jak oszalały. Centralny zamek więzi Badacza w środku.

A zastanawialiście się kiedyś, jak zareagowałby Badacz, którego nagle zaczęłyby dusić... pasy, he, he, bezpieczeństwa? Albo w połowie jazdy pole widzenia wypełniłaby mu poduszka powietrzna, która z jakichś przyczyn akurat zechciała się uruchomić?

Nigdy też nie możemy być do końca pewni, co siedzi w bagażniku – szczególnie jeśli zaczynają dochodzić z niego dziwne odgłosy. Ewentualnie samochód nie daje się uruchomić i Badacz postanawia zajrzeć pod maskę. Czy może być pewny, że znajdzie tam wyłącznie części samochodowe?

A gdyby woda w spryskiwaczach do szyb nagle zamieniła się w krew lub inną mało przyjemną substancję? Badacz włącza spryskiwacz i wycieraczki. Nagle widzi, jak przednia szyba pokrywa się, równomiernie rozsmarowywaną piórami wycieraczek, ciemną czerwinią.

Internet

Pole do popisu zarówno dla graczy, jak i dla Strażnika. To przede wszystkim olbrzymie źródło wiedzy o Mitach, księgach, w których można odnaleźć cenne wskazówki, ale również narzędzie do nawiązania kontaktu z innymi Badaczami lub sektami, które wierzą w nadejście Wielkich Przedwiecznych. [Mało tego. Ponoć np. Nyarlathotep ma już swoją „internetową” formę. On jednak kocha podróżować. – Miłosz] Dzięki szybkiemu przesłaniu światłowodem do rąk graczy może nagle dostać się zeskanowany fragment oryginalnego Necronomiconu lub informacja, której szukali od dawna. Niestety, wiadomości pochodzące z Internetu są zwykle trudne do zweryfikowania, przez co „oryginalny” Necronomicon może nagle okazać się jakąś dziwną mieszaniną zapożyczeń bez żadnego użytku praktycznego (lub, co gorsza, z efektem przekraczającym najśmielsze oczekiwania – to dla tych, którym marzy się Wielki Cthulhu na smyczy). Jeśli Strażnik zechce, jakiś wyjątkowo dociekliwy Badacz może znaleźć w Sieci adres nodens@infinitedeep.net; gdy drżącymi palcami wystuka wiadomość, okaże się, że to tylko program zarządzający listami dyskusyjnymi uniwersytetu w Arkham (tzw. mailer-demon).

Przez Sieć można również sprawdzić różne dane, np. wydatki interesującej nas osoby. Niestety, działa to w obie strony: kiedy gracze będą śledzić przepływ gotówki jakiejś paskudnej organizacji lub demonicznego milionera, ktoś może obserwować, co i gdzie kupuje właściciel karty Visa o numerze 173743-283746-27652, która przypadkiem należy do jednego z Badaczy.

Pamiętaj, Strażniku, że nie tylko gracze mogą porozumiewać się pocztą elektroniczną. Oto przykład małego ostrzeżenia: Badacz otrzymuje e-mail z jakąś dziwną i niepokojącą wiadomością. Nie będzie mógł jej skasować ani zrestartować komputera. Gdy zdesperowany wyrwie wtyczkę z gniazdka, tajemnicza przesyłka będzie dalej widoczna na ekranie. W pewnym momencie monitor eksploduje i nieco uszkodzi naszego gracza.

Urządzenia pomiarowe

Np. licznik Geigera, urządzenie do pomiaru natężenia pola elektromagnetycznego i temu podobne sprzęty, których gracze naoglądali się na filmach. Tak naprawdę, Badacze podświadomie zabierają je ze sobą właśnie po to, aby zarejestrować odchylenia od normy. Stosujemy cztery podstawowe zagrania. Pierwsze: podane wartości makabrycznie przekraczają normę; ew. są w normie i na oczach Badacza wskaźnik nagle zaczyna szaleć, jakby właśnie w tej chwili coś niepokojącego pojawiło się na miejscu. Drugie: nie ma żadnych odchyśleń, wszystko jest w absolutnym porządku (to potrafi wzbudzić jeszcze większe zaniepokojenie). Trzecie: uzyskane wyniki pomiarów z jakichś przyczyn mieszczą się zdecydowanie poniżej ustalonych norm, co już zupełnie dezorientuje Badaczy, jako że zazwyczaj coś takiego się nie zdarza. Czwarte: kolejne pomiary dają zupełnie różne, pozbawione jakiegokolwiek sensu wyniki.

Urządzenia nasłuchowe

Badacz nakłada słuchawki, a tu zamiast odgłosów, których mógłby się spodziewać, bezbarwny, wyprany z emocji głos opowiada mu, co mógłby z nim zrobić i jak bardzo by go to bolało. Obojętnie informuje, jak amputowałby kolejne części ciała Badacza, obdzierał ze skóry, posypywał solą itd. Nie wiadomo, czy to głos, jak dostał się na tę częstotliwość i skąd wie, że Badacz go słucha. Ze słuchawek dochodzić może również dziwny, hipnotyzujący śpiew, który po dłuższym czasie odbiera Badaczowi wszelką chęć do działania, wpędza go w odrętwienie i bezwład. Do takich scen znakomicie nadaje się np. wysampłowany przez Strażnika przekaz z filmu „Ukryty wymiar” albo mantrę z „Bliskich spotkań III stopnia”. Kto wie, może nawet usłyszą, co mruczy przez sen Wielki Cthulhu?

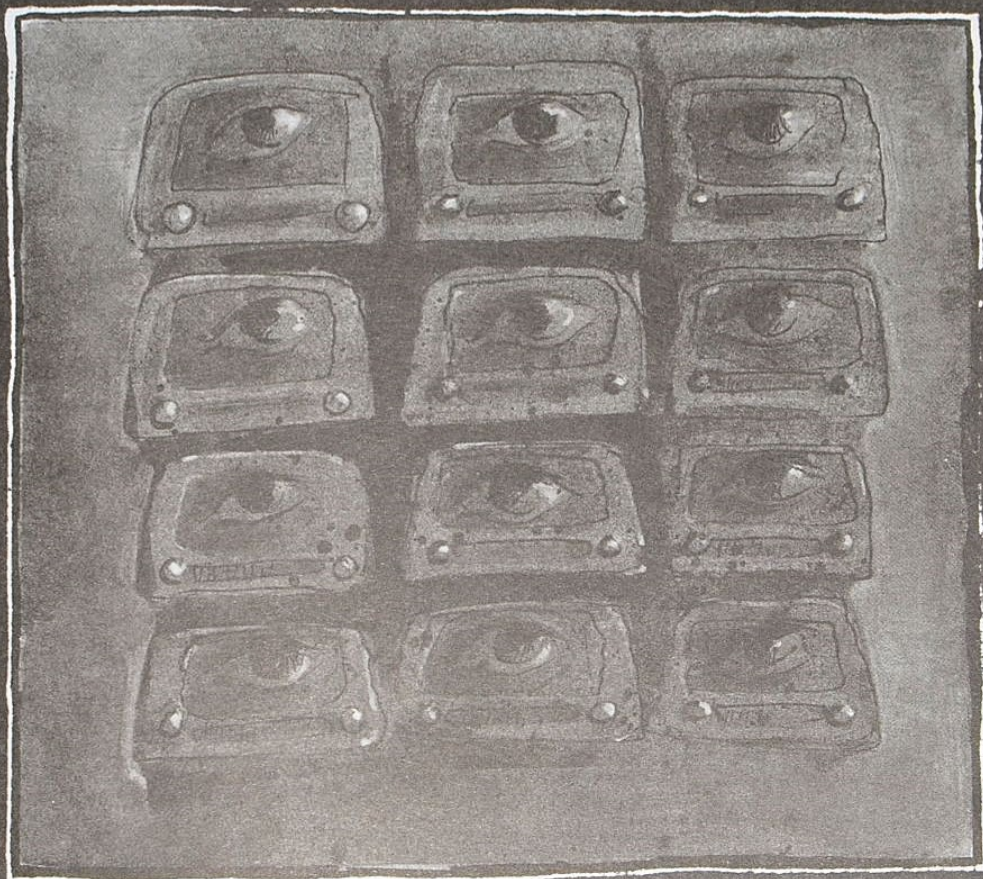
Podobne historie mogą być związane z telefonem.

Systemy wizyjne

One również stanowią pole do popisu (przypomnijcie sobie choćby „Obcego”). Zamontowane na hełmach kamery niczego właściwie nie wyjaśniają, tylko powiększają liczbę niewiadomych. Gdy ktoś ginie, na ekranie widać tylko jego fragment (np. rękę z rozczapierzonymi palcami, nogę, ewentualnie wykrzywioną w przerażeniu twarz), jakiś rozmazany cień, który trudno zidentyfikować i... w tym miejscu zapis się urywa. Wykrywacze ruchu wykazują pojawiającą się znikąd dużą grupę potworów, której gracze nie są w stanie zobaczyć, dopóki nie zaatakują.

Noktowizor może ukazać twarz jakiejś tajemniczej istoty, którą widać tylko w podczerwieni, natomiast w ogóle nie widać

Ł



..ta straszna technika "ty..."

Ł

WIERZ 99



w świetle normalnym. Gdy uposażeni w najnowszą technologię Badacze włączają swoje cudowne zabawki, mogą ujrzyć rzeczy, których wcale nie chcieliby oglądać. [Tu dodam wspaniały pomysł Maćka, który nie wiedzieć czemu nie został tu wspomniany: Badacz wchodzi do ciemnego pokoju i nagle czuje, że ktoś stoi obok niego. Wokół jednak panuje ciemność, więc maca ręką. Nic. Zakłada noktowizor i nagle widzi tuż przed swoją twarzą wielkie, zdziwione oczy – Strażnik może nagle sam zbliżyć się do twarzy gracza, celem ilustracji zjawiska. Badacz zdejmując noktowizor – znów ciemność i pustka... – Miłosz]

SZLACHETNE ZDROWIE...

Zwykle ta kwestia zaczyna interesować graczy dopiero w momencie, gdy ktoś lub coś wywierciło im dziurę w jakiejś części ciała albo przypało o chorobę umysłową. Tymczasem i tutaj można naszych bohaterów nieco postraszyć.

Jeśli ktoś z graczy posiada przeszczep bądź sztuczną kończynę, mogą one niespodziewanie obrócić się przeciwko właścicielowi. Wyobraź sobie, że oto proteza ręki zaczyna żyć własnym życiem, szklane oko przesyła obrazy rzeczy spoza naszego wymiaru, a aparat słuchowy zaczyna odbierać dziwne odgłosy (patrz zagrywki z radiem czy telefonem). Dzięki temu, chcąc nie chcąc, właściciel nieposłusznego elementu robi to, czego normalnie nie uczyniłby za żadne skarby świata.

Być może, gdy bohaterowie widzieli już za dużo, dla zachowania psychicznej równowagi uciekną się do stosowania rozmaitych pigułek uspokajających. Poza uzależnieniem, leki mogą (nieświadomie dla Badacza) ułatwić zażywającemu wizję lub mentalny kontakt z istotami spoza tego świata. Podobna sytuacja może się zdarzyć, jeśli gracze otrzymają (np. jako dobrowolne lub przymusowe ofiary eksperymentu) jakiś środek, znajdujący się dopiero w stadium prób.

Jedną z przypadłości, najczęściej występującą wśród Badaczy, są najrozmaitsze choroby umysłowe. Nie zawsze jednak dziwne zachowanie postaci musi być efektem postępującego obłądzenia: może właśnie ktoś przejął nad nią kontrolę? Takie zawładnięcie może odbywać się stopniowo lub od razu. W każdym wypadku ofiara będzie świadoma (lub nie) tego, co się z nią dzieje. Momenty i czas trwania „kontaktu” mogą być zależne od Strażnika. Pewne środki (alkohol, niektóre leki, a przede wszystkim narkotyki) mogą ułatwić go bądź utrudnić. Ostatecznie można doprowadzić do tego, że drużyna nie będzie w stanie określić, czy ich towarzysz jest w danym momencie sobą, czy nie.

WIELKA, WIĘKSZA I NAJWIĘKSZA GIWERA

Jednym z najczęściej spotykanych objawów manczkinizmu wśród graczy jest zabieranie ze sobą (w dowolnej epoce) jak największej ilości broni o możliwie dużym kalibrze. Prowadzi to do sytuacji, że niektórzy Badacze (zwłaszcza ci powiązani z wojakiem) noszą ze sobą arsenał umożliwiający zlikwidowanie małej rebelii lub dysponują siłą ogniową plutonu czołgów. Jak wykorzystać to przeciwko graczom? Najprostszy sposób to sprawić, by kule nie miały się naszego przeciwnika lub omijały go szerokim łukiem, godząc np. w strzelających (jak w *Manitou G. Mastertona*). Broń może zaczynać się w najmniej odpowiednich momentach, a pociski okazywać niewypałami. Inna metoda to wyposażenie przeciwnika drużyny w broń jeszcze lepszą od tej, którą ona dysponuje. Strumień napalmu z miotacza lub rozblysk

towarzyszący eksplozji granatu może ukazać zarysy potwornej sylwetki, której Badacze znów wcale nie chcieliby oglądać. A gdyby cała energia wystrzeliwanych przez graczy pocisków zamiast osłabiać potwora, wzmacniała go? W takiej sytuacji nasi bohaterowie pomyśleliby kilka razy, zanim pociągnęliby za spust. Niestety, Cthulhu nie da się poparzyć prądem czy utłuc z bazooki.

NA WŁADZĘ NIE PORADZĘ

Wszędzie piszemy „potwór”, lecz wcale nie musi on oznaczać Insektów z Shaggai lub Yog-Sothotha we własnej osobie. Istotom z Mitów również należy się odpoczynek; kim może być przeciwnik naszych graczy? Grupką nawiedzonych maniaków, którzy pragną obudzić Wielkiego Cthulhu, samotnym badaczem niezwykłości lub magiem, który jakimś cudem dotarł do tajemniczych zapisków. Wiek dwudziesty dodaje nam kolejnych przeciwników. Ot, choćby tajną nazistowską organizację, która pragnie uczynić z *Necronomiconu* swoją Wunderwaffe. Najpotężniejsze agencje wywiadowcze posiadają swoje komórki, zajmujące się „sprawami niewyjaśnionymi” (do tego odwołuje się *Delta Green*, o której mieliście już okazję czytać w „Magii i Mieczu”). Oprócz nich pojawić się może nawet... mafia. Wyobraź sobie, że oto jeden z capo zostaje mecenasem, pokrywającym badania pewnego szalonego okultysty. Dziwne? Skąd, to tylko wspólnota celów: ów okultysta, a w rzeczywistości mag, stara się opracować sposób na zawładnięcie tłumami.

IGRASZKI Z CZASEM

Jeden z ulubionych motywów wszelkich opowieści grozy; zwykle bohaterom czas wydłuża się lub skraca, czasami mają oni wrażenie, że ktoś „ukradł” im kilka minut życia (jak to zdarza się np. osobom porwanym przez UFO). Najczęściej ofiary nie wiedzą, co się z nimi w takim momencie dzieje; wszystko przypomina sobie dopiero pod hipnozą. Lecący samolotem Badacze mogą nagle wpaść w mgłę i zostać przeniesieni do innego wymiaru, w przeszłość lub przyszłość (jak w *Langolierach* Stephena Kinga). Kiedy indziej bohaterowie mogą zaplanować akcję, która wymaga rozdzielenia się. Aby wszystko rozpoczęło się w jednej chwili, konieczne jest zsynchronizowanie zegarków. Tymczasem dosłownie na kilka sekund przed rozpoczęciem działań czasomierz każdego z Badaczy zaczyna wskazywać inną godzinę, wskutek czego cały plan bierze w łeb (może się to zdarzyć zwłaszcza wtedy, gdy bohaterowie mają do czynienia z Insektami z Shaggai).

NA ZAKOŃCZENIE

Opisane przez nas elementy to zaledwie nieliczne przykłady. Nie traktujcie ich jak wyroczni, lecz raczej wskazówki, które mają pomóc wam stworzyć klimat lovecraftowskiej grozy w końcu naszego stulecia. Miłego straszenia!

Znali się rodzice Badaczy, zajmujący się Mitami. Teraz zainteresowania przeszły z ojców na synów. W tej metodzie Badacze startowo mają do dyspozycji więcej danych na temat Mitów Cthulhu (dorobek poprzedniego pokolenia), mogą też szukać pomocy u któregoś z żyjących rodziców (Strażnik Tajemnic może pod ich postacią pokazać Badaczom, jak będą wyglądać za kilkanaście lat).

JeRzy



Tytuł ..Resztki z pańskiego stółu..
Autor ..Tomasz Andrzejewicz..
Rodzaj ..scenariusz..

WSTĘP

Scenariusz, który macie przed sobą, napisany został dla trzech Badaczy. Można oczywiście zmienić ich liczbę, ale nie wydaje się to dobrym pomysłem – większa grupa da zbyt duże poczucie bezpieczeństwa, a mniejsza pozbawi rozgrywkę elementu dyskusji przy podejmowaniu trudnych wyborów (co jest jedną z ważniejszych płaszczyzn tej historii). Wydarzenia nie stawiają właściwie żadnych wymagań co do specjalnych umiejętności czy wiedzy Badaczy, choć dobrze byłoby, gdyby prowadzący ich gracze mieli pewien zasób doświadczeń wyniesionych z gier w *Zew Cthulhu*.

Akcja rozgrywa się w Concord (stolica stanu New Hampshire) w roku 1924, choć nie ma żadnych powodów, by nie przenieść jej w odmienne geograficznie i czasowo miejsce. Wszystkie zastosowane mechanizmy fabuły wydają się być dość uniwersalne i jedyną korektą potrzebną przy rozgrywaniu scenariusza w innych realiach jest zmiana tła, tak by budowało odpowiedni nastrój.

Tematem przewodnim opowieści jest strach przed czymś obcym, nieznanym, niezrozumiałym, który podsycony odpowiednimi wydarzeniami i brakiem możliwości konfrontacji podejrzeń powinien przerodzić się w zdecydowane działania o wątpliwych czy wręcz szkodliwych następstwach. Wyzwaniem stojącym przed Strażnikiem Tajemnic jest takie przedstawienie faktów, by Badacze podejmowali decyzje emocjonalne, nie poparte żadnymi jasnymi dowodami, a jedynie wrażeniem wyrosłym z ich własnej, mrocznej fantazji oraz wyimaginowanego poczucia globalnego zagrożenia. Prowadzący grę powinien uważać, by nie przekroczyć pewnej granicy i nie popaść w postawę wyjaśniania wszystkiego ciągami nieprawdopodobnych zbiegów okoliczności, dlatego (choć zachęcam do dodawania własnych pomysłów i modyfikowania przedstawionych) doradzam ostrożność i umiar. Główną osią scenariusza jest po prostu obsesyjny lęk przed istotami z Mitów i ich ludzkimi poplecznikami – zjawisko obserwowane u olbrzymiej większości Badaczy, którzy przeżyli już jakieś przygody – stąd propozycja, by nie prowadzić gry dla zupełnie początkujących graczy.

CZEŚĆ PIERWSZA: PODEJRZENIA

WIECZÓR PIERWSZY, GDZIE WSZYSTKO SIĘ ZACZYNA

Zakładam, że Badacze tworzą mniej lub bardziej zgraną grupę. Jeśli są to nowo stworzone postaci, proponuję przeprowadzić dla nich jedną lub dwie krótkie przygody (na przykład umieszczone w podręczniku), a dopiero później zająć się niniejszym scenariuszem. Szkoda tu miejsca na budowanie ich znajomości, która nie musi być w żaden sposób nadzwyczajna; wolę wykorzystać naszą cierpliwość na przedstawienie właściwych wydarzeń.

Wszystko zaczyna się w willowej dzielnicy Concord, w posiadłości Mary-Ann Snow: feministki, trzydziestopięcioletniej panny, spadkobierczyni pokaźnego majątku, architekta i miłośniczki horoskopów w jednym. Mało istotne jest, skąd Badacze znają

pannę Snow, równie dobrze może to być efekt rozegranych wcześniej przygód, więzów rodzinnych jak i zauroczenia jednego z bohaterów; ważne, że znaleźli się tam późnym wieczorem. Mary-Ann jest „kobietą wyzwoloną”, dlatego wcale nie przeszkadza jej siedzenie w bibliotece z mężczyznami i rozmawianie przy Scotch'u o koniach, koniunkturze czy fali imigrantów. Rozmowa toczy się gładko i przyjemnie, tak że uczestnicy nie zdają sobie sprawy z upływu czasu.

Warto stworzyć żartobliwą atmosferę, tak by nadchodzące wydarzenia wyraźnie kontrastowały z nastrojem wieczoru; aby to osiągnąć, proponuję opowiadanie ustami panny Snow zabawnych historyjek o damach mieszkających w okolicy, które gorszą się na widok panny z krótkimi włosami, ubranej w jedwabną koszulę, bryczesy i buty do jazdy konnej, kilka opisów samej Mary-Ann (bardzo wysokiej, szczupłej, chłopięcej) i jej zachowania po wypiciu pewnej ilości mocnego alkoholu czy dyskusji nad różnymi systemami układania horoskopów i astrologii Dalekiego Wschodu (którymi gospodyni spotkania bardzo się interesuje). W pewnym momencie (gdy poczujesz, że wszyscy w pełni uczestniczą w rozmowie, a zanim ktoś się znudzi) odezwie się stojący pod ścianą zegar i uczestnicy spotkania ze zdumieniem stwierdzą, że jest już 22:00. Wielki, nieco kiczowaty i sztucznie postarzany chronometr zacznie odtwarzanie pozytywki z bliżej nie określonej piosenką francuską. Gdy wybrzmia ostatnie dźwięki, nakaz wszystkim wykonanie rzutów na *nastuchiwanie*; jeśli żaden z Badaczy go nie zda, zwróć słowami Mary-Ann uwagę, na jakieś ciche, świszczące czy chrzęszczące odgłosy. Rzeczywiście, coś słychać. Pozwól zastanowić się bohaterom przez chwilę, wysnuć własne teorie (mechanizm zegara? drewniane schody na ganku? niedomknięta okiennica?), a potem, być może po teście Pomysłowości, wskaż, że dźwięki dochodzą spoza domu. Powinno być to na tyle intrygujące, by Badacze (razem z podekscytowaną panną Snow) zerwali się z foteli i pobiegli do drzwi. Gdy je otworzą, nie zobaczą nic; dziwnym trafem wszystkie latarnie w okolicy nie palą się, a jedynym źródłem światła jest rozgwieżdżony nieboskłon – oczy nie przyzwyczajone do ciemności będą potrzebowały kilku chwil, by zacząć odróżniać kształty drzew, schodów czy ogrodzenia. Szelesty i skrzypienia są dużo wyraźniejsze, dochodzą chyba z drogi biegnącej między posiadłościami i oddalonej o trzydzieści metrów od miejsca, w którym stoją. Po chwili da się słyszeć skrzekliwy pisk i Badacze wyczują w powietrzu jakiś ruch, jakby coś się do nich zbliżało – fala zimnego wiatru uderzy w ich twarze, a na głowy posypią się kryształki lodu. Podmuch i nieoczekiwany opad znikną równie szybko, jak się pojawiły; zapadnie ciężka cisza.

To były Byakhee; właśnie przywiozły pasażerów (którymi się zaraz zajmijemy) z międzygwiazdnej podróży, stąd bijące od nich zimno, chrzęszczenie stawów i deszcz okruchów lodu mimo ciepłej, wczesnojesiennej nocy. Nie pozwól jednak Badaczom zidentyfikować stworów; przedstaw tylko zamazane obrazy, które być może później zostaną odpowiednio zinterpretowane. Możesz nakazać, spowodowany ich obecnością, test Poczytalności (0/1 PP). Bardzo ważne jest, by scenę powyższą odmalować odpowiednio mocno, by zagrało na emocjach graczy. Okoliczności zewnętrzne są niemal idealne (noc, alkohol, nagła zmiana otoczenia z ciepłej, jasnej i bezpiecznej biblioteki panny Snow na ciemną, otwartą przestrzeń) – w takich warunkach można by równie dobrze przstraszyć się kota buszującego w krzakach.

Wróćmy do Badaczy i panny Snow, którzy zapewne podejść do źródła dźwięków. Na środku drogi, wśród czterdziestocentymetrowych śladów szponów, leżą dwaj nadzy mężczyźni. Poruszają się powoli i niezbyt wprawnie, jęcząc cicho, tak jakby właśnie odzyskiwali przytomność po długim odrętwieniu, mają



bardzo zimne ciała, są oszronieni, wokół nich leży sporo drobnych kawałków lodu, mają rozbiegane oczy, nie mogą się na niczym skoncentrować a już na pewno nie są w stanie sensownie odpowiadać na jakiegokolwiek pytania. Mary-Ann rozpozna jednego z nich i wyrazi zdziwienie: „Ależ to Jasper Bishop!”, potem dotrze do niej, że nie powinna oglądać nagich mężczyzn (feminizm feminizmem, ale coś z rodzinnego domu wyniosła); odskoczy jak oparzona i pobiegnie do domu. Zatrzyma się w drzwiach, odwróci i z bezpiecznej odległości krzyknie: „Wnieście ich do środka, już dzwonię po lekarza!”, po czym zniknie we wnętrzu.

Badacze zechcą się zapewne zająć leżącymi; gdy pochylią się nad nimi, dotrze do ich uszu warkot silników samochodowych. Na uliczkę wjadą trzy fordys (trzeba pamiętać o oślepiającym blasku reflektorów), podjadą do bohaterów, zatrzymają się, a ze środka wyskoczy dziesięciu rosyłych facetów w długich płaszczach i kapeluszach głęboko wciśniętych na głowy. Wszyscy są uzbrojeni, dwóch trzyma Thompsony gotowe do strzału, trzeci dwa aparaty fotograficzne; ich twarze są milczące i zacięte. Potraktują Badaczy dość obcesowo (choć na kilku szturchnięciach się skończy), zrobią dokładne zdjęcia okolicy (poświęcając co najmniej połowę naszym bohaterom), podniosą leżących, nagich ludzi, owiną ich w koce i zapakują do samochodów. Zanim odjadą, jeden z nich pogrzebie przez chwilę w kieszeni, po czym rzuci bohaterom pod nogi wypchaną kopertę i powie: „Pan Bishop chciałby wam bardzo podziękować, ale niestety źle się czuje. Jeśli to wam nie wystarczy, zgłoście się jutro do jego domu przy Silver Lane 1. Dobranoc”.

Zatrzymajmy się na chwilę przy tych wydarzeniach. Zobaczenie nagich, oszronionych mężczyzn z pewnością wyda się podejrzanym, tym bardziej że panna Snow rozpoznała w jednym z nich lokalnego biznesmena o fatalnej reputacji, ale za to oszałamiających dochodach. Na to nałoży się bandycka akcja bliżej nie określonych osobników – pamiętaj, by przy opisie zrezygnować z rzucania suchych faktów na rzecz rozwinięcia poczucia zagrożenia (oślepiające snopy światła nadjeżdżających aut, czarne i zimne lufy Thompsonów, zacięte, pozbawione emocji twarze gangsterów). Najważniejszą częścią powyższych wydarzeń jest robienie zdjęć przez jednego z napastników. Na początku możesz opisywać wyłącznie szczypiące w oczy błyski flesza, zaznaczając że celem są jeżdżący, nadzy mężczyźni. Potem stopniowo pokazujesz zmianę obiektów fotografowania – Badaczom zaczyna się wydawać (całkiem słusznie zresztą), że coraz więcej klatek jest im poświęconych. Teraz światło uderza błyskawicami bezpośrednio w ich oczy, a poczucie zagrożenia wywołane otaczającymi ich gangsterami i bronią automatyczną sprawia, że nie mogą nawet zaprotestować. Najlepiej opisać któreś z ostatnich zdjęć dokładnie, na przykład: „Sprawnym ruchem wymienił lampy, wypalone wsuwając do kieszeni płaszcza. Gwałtownie podniósł aparat do twarzy i błysnął – świat zatrzymał się w miejscu, poczułeś, że oblewają cię oślepiające promienie, które zdzierają wszystko. Tak jakbyś nagi stanął na scenie przed tysiącem psychiatrów, jakby każdy z nich widział nie tylko fizyczne ułomności bezlitośnie ujawnione przez brak odzień i setki reflektorów, ale także wszystkie najtajniejsze myśli, najgłębiej skrywane pragnienia, wszystko, czego się wstydzisz lub przed czym uciekasz. Usłyszałeś rozciągnięty w czasie chrzęst mechanizmu aparatu i pomyślałeś, że zdjęcie to będzie przedstawiać ciebie, takiego jaki jesteś naprawdę, tak jakby światło flesza ujawniło duszę, a aparat złapał ją i uwięził na zdjęciu”.

Aparaty fotograficzne, którymi posługuje się gangster, nie są oczywiście żadnymi artefaktami kradnącymi jaźń; zaproponowane przeze mnie subiektywne wrażenia, które można wmówić Badaczom, wynikają z całości atmosfery tych kilku chwil, od mo-

mentu wyjścia z domu panny Snow. Dlatego bardzo istotne jest, by nie używać sformułowań określających fakty, a tylko opisujących odczucia. W przedstawionych początkowych scenach najważniejsze jest światło – to ono tworzy całą atmosferę – trzeba posługiwać się nim z rozwagą.

Badacze zostali sami na środku drogi; po chwili panna Snow ukaże się w drzwiach i zakomunikuje, że lekarz już jedzie, oraz zapyta, co to za hałas. Od graczy zależy, jak zakończy się ten wieczór; najlepiej byłoby chyba powiedzieć Mary-Ann, że przypadkowo spotkany kierowca zabrał przemarzniętych ludzi do szpitala, a lokalny opad śniegu to rzadka, ale zdarzająca się, mała anomalia pogodowa. W kopercie znajduje się 200 \$ w używanych banknotach. Jeśli Badacze chcą jeszcze tej samej nocy zidentyfikować ślady szponów, zauważonych przy znalezionych mężczyznach, pozwól im wyciągać z łóżek znajomych orientujących się nieco w świecie Mitów czy przerzucać własne notatki i zakazane książki. W końcu zapewne pójdą spać; do świtu nie zdarzy się nic istotnego dla naszej opowieści.

Sporo powiedzieliśmy o emocjach, teraz podsumujmy fakty i wyjaśnijmy całe tło wydarzeń. Jasper Bishop, właściciel sieci nielegalnych barów, jaskiń hazardu i domów rozpusty oraz szef grupy szmuglującej alkohol z Kanady, dostał się w obszar zainteresowań Hastura. Znajomy antykwariusz Bishopa okazał się jednym z kultystów – pod pozorem świetnej okazji na lokatę kapitału podsunął mu „Króla w Żółci”, przerażające dzieło, które otworzyło w umyśle Jaspiera drogę dla Nieopisywalnego. Powody kierujące Wielkim Przedwiecznym pozostaną dla nas tajemnicą, zresztą nawet gdyby były znane, nie miałyby większego znaczenia. Ważne jest tylko to, że pod wpływem zsyłanych na niego majaków sennych przemyślnik zgodził się na odbycie międzygwiazdowej podróży i stanięcie przed wysłannikiem Nieopisywalnego – zgodnie z ustaleniami został zabrany (podczas spaceru) przed tygodniem wraz ze swym odźwiernym (Jeffreyem Robsonem), którego zdrowie psychiczne zostało złożone w ofierze w trakcie ich pobytu „tam”. Teraz obaj przylecieli w szponach Byakhee w to samo miejsce, z którego wyruszyli, a gangsterzy pracujący dla Bishopa odwieźli ich do jego posiadłości (zgodnie z poleceniami stali wraz z samochodami w pewnej odległości, żeby żaden z nich nie ucierpiał na widok latających bestii). Jasper nie chciał zaczynać podróży zbyt daleko od własnego domu – do Silver Lane 1 jest niecała mila – ani na własnym podwórku, gdzie mógł być rozpoznany przez sąsiadów czy służbę. Wybrał okolicę domu panny Snow, gdyż przed tygodniem tu właśnie wymieniano żarówki latarń, oraz postarał się, by przymusowe ciemności zdarzyły się także w czasie jego powrotu (drobna łapówka dla elektryka). Gangsterzy byli odpowiednio wyposażeni na wypadek spotkania przypadkowych osób; posiadali broń, pieniądze na łapówki, aparat służący do zrobienia zarówno dokumentacji powrotu, jak i zdjęć pozwalających na późniejszą identyfikację ewentualnych świadków. Wszystko skończyłoby się dobrze dla Jaspiera Bishopa, gdyby świadkowie nie odczuli obecności Byakhee lub byli normalni – pech chciał, że trafili się Badacze, którzy z pewnością mają na punkcie wszystkiego, co związane z Mitami obsesję, manię czy paranoję.

Jeffrey Robson, odźwierny Bishopa, który razem z nim odbył podróż przez kosmiczną pustkę, oszalał. Większość dziwnych czy niepokojących zdarzeń, które spotkają Badaczy, będzie powodowana pośrednio lub bezpośrednio właśnie przez niego, stał się bowiem bardzo wrażliwym „odbiornikiem” i „wzmocniaczem” szaleństwa. Nie chodzi tu o fakt, że Przedwieczny kieruje każdym jego krokiem, patrzy jego oczami czy steruje myślami; odźwierny znajduje się po prostu w takim stanie, w którym może czerpać i używać sił należących do domeny Hastura.





PIERWSZE ODWIEDZINY U JASPERA BISHOPA

Następnego dnia Badacze powinni udać się do domu przy Silver Lane 1; zapewne targają nimi przecucia i podejrzenia, które choć sprzeczne, zgodnie prowadzą do posiadłości Jaspera. Zanim się tam wybiorą, pozwól im dyskutować o całej sprawie; choć burza mózgów nie może doprowadzić ich do żadnych konkretnych wniosków i skończyć się może tylko spekulacjami (wciąż za mało danych – kluczowe pytania są jak na razie bez odpowiedzi), to warto przy tej okazji posłuchać, czego się spodziewają czy obawiają – cały scenariusz opiera się na podsycaniu ich niepokoju. „Czy Bishop został poprzedniej nocy porwany przez uzbrojonych gangsterów, czy działali oni z jego polecenia?”, „Co łączy go z tajemniczymi śladami (być może zidentyfikowanymi jako tropy Byakhee)?”, „Kim był drugi nagi mężczyzna, także zabrany przez bandytów?”, „Co kryje się za całą sprawą, a więc po co zdjęcia, silna grupa napastników z bronią automatyczną i tak duża łapówka dla przypadkowych świadków?” – to pytania, wokół których powinny kręcić się myśli Badaczy w drodze na Silver Lane.

Gdy bohaterowie przekroczą bramę i podejść bliżej, zobaczą odźwiernego (Jeffreya Robsona) w pretensjonalnej libeii, zupełnie nie licującej z jego wiekiem (powinni bez trudu zidentyfikować go jako drugiego, oprócz Jaspera Bishopa, nagiego mężczyznę znalezionego poprzedniego wieczoru), który właśnie wynosi przed frontowe drzwi drabinę. Robson rozpozna ich, gdy tylko spotkają się ich spojrzenia, rzuci wszystko na ziemię i podrepcze w ich kierunku. Chce im coś powiedzieć; ważne jest, by zdania artykułowane pod wpływem szaleństwa mieszać z normalnymi, dzięki temu nabiorą pozorów realności lub chociaż wprowadzą nieco zamętu w myśli Badaczy. Oto co odźwierny może powiedzieć, zanim zaprowadzi ich do środka i każe poczekać w salonie na Jaspera: „Witam panów, pan Bishop spodziewał się wizyty. Ale uważajcie, oni są wszędzie, śledzą nas, obserwują. Czy piją panowie tak wcześnie kawę? Może podać brandy, koniak albo szkocką? Zaraz zaprowadzę panów do salonu, a sam pobiegę po pana Bishopa. Tylko ostrzegam, proszę uważać na kolekcję porcelanowych figurek i za nic w świecie nie otwierać drzwi do sypialni – tam mieszka Władca Węży i Pająków. Proszę, proszę, mogę wziąć od pana płaszcz? Piękny, czarny płaszcz, jak czarne skrzydła bogów w pustce rozgwieżdżonego nieba. Tak, to tam w prawo, proszę popchnąć drzwi, mocno, czasem się zacinają, ale cóż się w dzisiejszych czasach nie zacina? Chyba tylko Smith&Wesson, ale gdzie jest, jak nadchodzi potrzeba? Nikt nie zna dnia ani godziny, że tak powiem, a godzina akurat piękna na odwiedzin, nieprawdaż? Tylko nie każde odwiedzin są dobre, na przykład jak ktoś przychodzi niezapowiedziany i po nocy w dodatku, to mogą być kłopoty. Proszę spocząć w fotelach, już biegnę po Niego...”

Odźwierny powinien zasypać Badaczy potokiem słów tak, że by nie mogli zadawać pytań, a jeśli nawet jakieś padną, on zignoruje wszystkie. Znajduje się we własnym, zamkniętym i obłąkanym świecie, który w najbliższych dniach stanie się także udziałem bohaterów – jeśli chcesz do scenariusza dodać jakieś własne wydarzenia, najlepiej zasygnalizować je tutaj. Podczas monologu wszyscy przejdą do salonu, gdzie Jeffrey zostawi ich na chwilę. Po dwóch minutach (podczas których Badacze będą zapewne z zainteresowaniem notować w pamięci wszystkie szczegóły wyglądu salonu – zadbaj, by mieli co zapamiętywać) Robson przyjdzie do nich i, przepraszając oraz płacząc się we własnych słowach, zakomunikuje, że pan Bishop źle się czuje i przyjmie ich, jeśli się zgodzą, w bibliotece na górze w stroju nieco nieprzystającym do podejmowania gości, czyli w szlafroku. Zapewni też, że kawa (czy co tam bohaterowie sobie zażyczyli)

zaraz zostanie tam podana. Wprowadzi bohaterów na górę, zastuka do ciężkich drzwi, a gdy usłyszy ciche „proszę”, otworzy je i niemal wepchnie wszystkich do środka, a sam oddali się dość szybko.

Badacze znajdują się we wnętrzu biblioteki (a właściwie pomieszczenia stylizowanego na klub: kilka szaf z książkami, stoliki, skórzane fotele i kanapy; brak tu atmosfery przytłaczającej wiedzy setek woluminów). Ciężkie zasłony są do połowy zaciągnięte, przy jednym ze stolików siedzi odziany w szlafrok Jasper Bishop. Na blacie stoi filiżanka nie dopitej kawy, popielniczka wypełniona resztkami cygar, rozrzucone zdjęcia. Mężczyzna wygląda na chorego lub bardzo zmęczonego: podkrążone oczy, powolne ruchy, wypieki na policzkach, lekko drżące ręce. Na widok Badaczy uśmiechnie się słabo i jakby przepraszająco, spojrzy potem na zdjęcia na stole i zacznie rozmowę od: „widzę, że panowie w komplecie”, „czy na kogoś jeszcze czekamy” albo „pana chyba jeszcze nie widziałem”, w zależności od tego, czy przyjdą wszyscy sfotografowani świadkowie.

Bishop nie zamierza wyjaśniać, co robił nagi, w środku nocy obok domu panny Snow, jeśli Badacze będą naciskać, wymyśli dowolną historijkę, która nawet nie musi nosić znamion prawdziwości. Nie zamierza dać bohaterom ani centa więcej, może przekazać im to w jakiejś grzecznej formie (np.: „mam nadzieję, że mój pracownik nie obraził panów wciśnięciem łapówki, on po prostu ma inny styl bycia i pochodzi ze środowiska, w którym jest to normalne. Proszę zapomnieć o tych pieniądzach i nie pogłębiać mojego wstydu, oddając mi je; ja wymazałem ten incydent z pamięci i mam nadzieję, że panowie zrobią to samo”). Odda im także zdjęcia, możliwe że wśród nich zaplącze się fotka np. nagiego i pokrytego szronem odźwiernego, leżącego na ziemi. Jasper nie będzie przeciągał rozmowy; jest wyraźnie chory (lub doskonale udaje), więc po wypiciu kawy da do zrozumienia, że mogliby już iść. Przeprosi, że nie odprowadzi ich do drzwi – zadzwoni na pokojówkę, która się tym zajmie.

Ostatnią ważną sceną tej części jest wyjście Badaczy z domu Jaspera. Po otworzeniu drzwi ujrzą przed sobą rozstawioną drabinę, tak by dało się obok niej przejść, lecz by zwróciła uwagę. Na jej szczycie, ponad trzy metry nad ziemią, stoi odźwierny; trzyma w jednej dłoni puszkę z farbą, w drugiej pędzel i, paląc papierosa, maluje coś nad wejściem. Aby zobaczyć, co to jest, trzeba odejść kilka kroków (żeby gzyms nie zasłaniał i żeby nie trzeba było zadzierać głowy) – nie znam graczy, których postaci po paru metrach nie odwróciłyby się. Jeffrey Robson maluje nad drzwiami Żółty Znak – właściwie miał tylko zamalować zaciek, który ranił poczucie estetyzmu gospodarza, ale przybycie gości przypomniało mu ze szczegółami całą wyprawę odbytą na Byakhee, obrzęd, w którym brał udział jako ofiara, „Króla w Żółci”, księgę bezpośrednio odpowiedzialną za całkowitą zmianę jego życia – wyciągnął więc inną farbę i poddał się fali szaleństwa. Gdy Badacze patrzą na dzieło, odźwierny właśnie je kończy – ostatnie pociągnięcie pędzlem ożywia znak i daje początek bardzo szybkiej serii wydarzeń: wokół symbolu pojawiają się opary, które następnie formują się w powykrzywiane i zmieniające się twarze o ustach rozszerzonych bezgłośnym wrzaskiem, bohaterowie czują powiew lodowatego wiatru, czują, jak ich spojrzenia zostają złapane przez łukowate ramiona Znak i przykute do centralnego punktu, wyobrażenia zaczyna podsuwać im przerażające obrazy zimnych, martwych pustkowi wypełnionych bezosobowymi jękami i chichotami. Wtedy Robson pochyla się w kierunku symbolu jakby ciągnięty niewidzialną ręką i zasłania go na chwilę własnym ciałem, bohaterowie czują się uwolnieni, a odźwierny po sekundzie odskakuje, jakby odepchnięty, traci równowagę i spada do tyłu z drabiny. Zanim doleci do zie-



mi, chmury żywych oparów zostaną wchłonięte przez symbol, który wyraźnie zblaknie; przed uderzeniem głową o schody zdąży jeszcze krzyknąć – jego głos zleje się z trzaskiem pękających kręgow szyjnych (cała sytuacja – Żółty Znak i nagła śmierć – wymaga testu Poczytalności 0/1k6 PP). Dobrze by było, gdyby któryś z Badaczy (najlepiej wszyscy) rzucił się na pomoc odźwiernemu, wtedy w jego gasnących oczach dostrzeże płomień szaleństwa i wyda mu się, że usta szepczą: „Wróć... muszę...”. Spojrzenie umierającego, nawiedzonego wariata powinno bardzo głęboko zapisać w pamięć bohatera, który będzie najbliżej – gorejące oczy zapowiadają coś strasznego, nieznanego, bliskiego. Z domu wybiegnie pokojówka zaalarmowana krzykiem, gdy zobaczy drgające w śmiertelnych skurczach ciało, zacznie krzyczeć; zbiegnie się cała służba, powiadomi policję, a bohaterowie zostaną zapewne, by zgodnie zeznać, że Robson poślizgnął się i spadł z drabiny.

Tu kończy się pierwsza część scenariusza. Dotychczasowe wydarzenia przedstawiałem chronologicznie i dokładnie, teraz jednak muszę z tego zrezygnować. Druga odsłona składa się z epizodów, które mają realizować konkretny cel, a nie odzwierciedlać wyraźne ciągi przyczynowo-skutkowe, dlatego trzeba podkreślić, że kolejność ich opisywania nijak się nie ma do porządku ich odgrywania. Może się zdarzyć, że nie wszystkie uda ci się zastosować albo będziesz musiał niektóre z nich rozwinąć czy wręcz wymyślić własne, tu bowiem wszystko zależy od Badaczy.

Istotą scenariusza jest takie przekazanie początkowych wiadomości i rozgrywanie epizodów drugiej części, by bohaterowie cały czas podejrzewali Jaspera Bishopa o spowodowanie wszystkich dziwnych czy niepokojących wydarzeń lecz wciąż nie mieli ewidentnych dowodów na jego winę. Musisz stworzyć atmosferę ledwo wyczuwalnego zagrożenia i tajemnicy kryjącej się w mroku, aby wciągnąć uczestników w poszukiwanie prawdy. Czy Jasper jest winny? Proponuję wyrobić sobie opinię o tym na podstawie poniższych epizodów – tym łatwiej będzie wam kierować scenariuszem i naprowadzać lub zwodzić Badaczy. Moją wizję całości przedstawię w części trzeciej, gdzie podsumuję możliwe zakończenia.

CZEŚĆ DRUGA: ŚLEDZTWO

GRÓB JEFFREYA ROBSONA

Jako pierwszą zajmijmy się grupą wydarzeń dotyczących pośmiertnego życia odźwiernego, który efektownym upadkiem zakończył wstępną część scenariusza. Fizyczna śmierć nie powstrzymała go od działania, wręcz przeciwnie: zdejmie tylko bariery, jakie dotychczas go ograniczały i wpędzi ducha w otchłanie czystego szaleństwa. Co powoduje, że Robson nie chce spokojnie odejść w zapomnienie, że wraca, szkodzi, niszczy? Otóż ma on jedno właściwie pragnienie, dostać się tam, gdzie stracił zdrowie psychiczne – do niepowtarzalnej Carossy, do miejsca, które całkowicie go przebudowało i sprawiło, że postrzegany był po powrocie jako wariat – nie wie jednak, jak tam trafić. Był zaledwie ofiarą (Hastur nie przejmuje się resztkami po uczcie, więc i na niego nie zwrócił większej uwagi) i wie tylko tyle, że znalazł się tam za sprawą swego pracodawcy. Nie chce zniszczyć Bishopa, nie kieruje nim chęć zemsty, odwetu, nie ma w nim złośliwości – czuje po prostu, że tylko jeśli sprawi, żeby Jasper stał się taki jak on, będą mogli razem podążać ku przeznaczeniu. Są jeszcze Badacze, którzy byli przy jego powrocie na Ziemię i towarzyszyli mu w ostatnich chwilach życia; oni także znajdują się w obrębie jego zainteresowań, choć nie tak blisko, jak jego byłymi pracodawcami.

Opisywane wydarzenia mają miejsce kilka dni po pogrzebie Robsona (na którym mogli być bohaterowie, choć nie musieli) –

jednemu z Badaczy, a dokładniej temu, który najgłębiej popatrzył w oczy umierającemu odźwiernemu, przyśni się przerażająca wizja:

„Idziesz pchany jakąś nieznaną siłą po pustych, ciemnych ulicach miasta. Coś cię przyzywa, zmusza do działania, choć nie wiesz jeszcze, dokąd zmierzasz. W pewnym momencie, gdy na końcu ulicy zamajaczy brama z żeliwnych prętów i podobne ogrodzenie, zrozumiesz, że nogi wiodą cię na miejski cmentarz. Chcesz zawrócić, uciec, ale nie możesz, twoje ciało słucha cię tylko wtedy, gdy idziesz w kierunku nekropolii. Przechodzisz przez bramę i podążasz w głąb, mijając groby opowiadające historię Concord; niemal wyobrażasz sobie zwłoki tych, którzy należą do świata przeszłości. Podchodzisz do domku dozorczy-grabarza i bierzesz postawiony pod ścianą kilof, gdy dotykasz jego chropowatego styliska, w przeblysku intuicji dociera do ciebie, co tu właściwie robisz. Te oczy, płonące źrenice odźwiernego, on przecież nie mógł umrzeć! Była w nim taka pasja, pragnienie, że niemożliwością jest, by zszedł z tego padolu leż w tak przypadkowy sposób; wydaje ci się teraz, że to sumienie każe ci sprawdzić, czy nie pochowano go przedwcześnie. Znajdujesz jego grób, świeża ziemia i tabliczka z nazwiskiem mówią, że się nie pomyliłeś; natychmiast bierzesz się do pracy – każda chwila może być decydująca. Jak szalony rozkopujesz ziemię, praca wręcz pali ci się w dłoniach; już po chwili docierasz do trumny. Aby przez przypadek jej nie uszkodzić, odkładasz narzędzie i rękami rozgarniasz cienką już warstwę gleby, łapiasz za pierwszą deskę i dziwnie łatwo ją wyłamujesz. Widzisz jeden but zmarłego i nagle słyszysz za plecami krzyk przerażenia; odwracasz się gwałtownie i widzisz oddalonego o kilka kroków grabarza, który przygląda ci się zastygły w panice. Dociera do ciebie, że jest w szoku, że musisz go z niego wyciągnąć, wytłumaczyć wszystko, zanim zrobi coś nieprzewidywalnego; wyskakujesz z wygrzebanego dołu, a twoja dłoń sama zaciska się na kilofie, na który akurat trafiła. Mężczyzna w tym momencie zrywa się do ucieczki, bełkocząc coś niezrozumiałe, a ty skaczesz za nim; jest bardzo szybki, widać strach dodaje mu sił. Lawiruje między grobami, cały czas się oddala, a ty mimo krańcowego wysiłku i determinacji nie możesz za nim nadążyć. W geście rozpaczysz rzucasz kilofem, próbując trafić mu pod nogi, żeby przewrócił się lub chociaż na chwilę zatrzymał, nie trafiasz jednak i narzędzie odbija się od pobliskiego nagrobka, nieznacznie obtłukując płytę, po czym upada gdzieś w cień. Zbliżasz się do ogrodzenia cmentarza, grabarz dopada do płotu i wspina się z wyraźnym trudem, ty, widząc w tym ostatnią szansę, pokonujesz ostatnie metry dwoma skokami, wbiegasz na płytę jakiegoś grobu, odbijasz się od kamiennego krzyża i rzucasz się na uciekającego tak, by go złapać i przycisnąć do prętów płotu; plan powodzi się połowicznie, twoje palce zaciskają się na jego łydce. Zderzenie z twardym ogrodzeniem wyciska ci powietrze z płuc i powoduje pojawienie się czerwonych plam przed oczami, opadasz na ziemię, trzymając wciąż nogę grabarza, słyszysz trzask rozzdzieranego ogrodzenia i bolesne stęknienie przerażające się w dziwny bulgot. Gdy odzyskujesz ostrość widzenia, dostrzeżesz nieruchomego uciekiniera wiszącego na płocie, gdy go złapiesz, przeszedł już do połowy przez ogrodzenie i szarpiąc w dół, nabieś go na ostre zwieńczenia prętów! Jeden z nich, zakrawiony i do połowy zakryty strzępem płaszcza, sterczy teraz z pleców niedoszłego zbiega (rzut na Poczytalność – utrata 0/1k4 PP)! Ruszasz z powrotem w głąb cmentarza, serce wali ci jak oszalałe, przez głowę przebiegają tabuny myśli: Czy ktoś mnie widział? Czy zostawiłem jakieś wyraźne ślady? Może iść na policję? Ale kto uwierzy, że to był wypadek? W takim nastroju dobiegasz do grobu Robsona, twoim oczom ukazuje się strzaskana trumna – w środku nie ma ciała. Odzyskujesz nagle moc decydowania



o swoim działaniu, czujesz, że nic już cię nie determinuje. Lodo-wata ręka strachu chwyta cię za gardło; uciekasz do domu. Zrzucasz zabłocone ubranie, zwijasz je w kłęb i ukrywasz w piwnicy, długo myjesz ubrudzone ziemną ręce. Cały czas drząc, bierzesz środki nasenne i kładziesz się do łóżka, jednak nie możesz w pełni zasnąć. Powieki ci ciążyą, lecz gdy tylko zbliżasz się do granicy nieświadomości, jakiś szmer powtórnie przywraca stan czuwania. Męczysz się tak do świtu, w pewnym momencie słyszysz walenie w drzwi i donośny krzyk: „Otwierać w imieniu prawa! Policja!”. Budzisz się i nie wiesz, czy wszystko, co widziałeś, było senną wizją, czy zdarzyło się na prawdę. Czekasz z obawą, że krzyk od drzwi się powtórzy; na razie jest cicho...”

Zlany potem Badacz obudzi się we własnym łóżku; pozwól mu sprawdzać kolejne poszlaki, nie dając żadnych konkretnych dowodów – trzymaj go w niepewności. Niech zauważy, że pod paznokciami ma nieco brudu, niech znajdzie w piwnicy ubranie, którego używa do pracy w ogródku, z dość świeżymi śladami ziemi. Pomóż mu dostrzec, że wycieraczka do obuwia, leżąca przy drzwiach wyjściowych, jest zabłocona. Pozwól na wyprawę na cmentarz – przy ogrodzeniu spotka tłumek ludzi i policję szukającą jakichś świadków oraz zobaczy zakrwawione pręty płotu. Niech usłyszy plotki o kradzieży ciała i brutalnym morderstwie grabarza, a potem przeczyta w popołudniówce o całym zdarzeniu wraz z pobieżnym rysopisem wyznawcy Zła, który się tego dopuścił (rysopis jest całkowicie zmyślony, gdyż żadnych świadków po prostu nie było; jest na tyle ogólny, że pasuje do połowy męskiej populacji Concord – w tym także do Badacza). Niech wraz z tabunem ciekawskich chodzi po cmentarzu, niech znajdzie obłutą płytą nagrobną (tą, w którą we śnie trafił kilofem), lecz niech uszkodzenie wygląda na stare.

Uwaga: jeśli wiesz, że kilkuminutowa przerwa w grze nie wpłynie negatywnie na pozostałych graczy, senną wizję opowiedz osobie prowadzącej tę postać na osobności, pozwalając mu zdecydować, czy podzieli się nią z resztą, czy zachowa dla siebie, jeżeli jednak nie jesteś pewien reakcji innych, przeprowadź ją w ich obecności – tracisz wtedy szansę na podejrzliwość między Badaczami, ale lepsze to, niż żeby cała rozgrywka straciła dynamizm.

Bohater przedstawionych wyżej scen nie jest winny; wszystko, co widział, było połączeniem odczuć grabarza przyciąganego siłą Robsona i zmuszonego do odkopania trumny oraz obrazów oglądanych przez ożywionego szaleństwem odzwierne, który pogonił za swym przerażonym wybawcą i zabił go, nadziewając na pręty cmentarnego ogrodzenia – wszystko zgrabnie zapakowane przez umysł trupa i przesłane podczas snu jednemu (jak mu się wydaje) z przyjaciół – komuś, kto patrzył mu z żalem w oczy w ostatnich chwilach życia.

Ożywiony Jeffrey Robson będzie od tego czasu aż do końca scenariusza trzymał się blisko albo Bishopa, albo naszych bohaterów. Jeśli dojdzie do konfrontacji (a tej będzie starał się unikać) i w jej efekcie straci swe martwe ciało (które zostanie na przykład rozerwane na strzępy serią z Thompsona lub zamknięte w płonącym budynku), będzie pojawiał się w „wersji” eterycznej, niematerialnej. Powinieneś jednak zadbać o to, żeby działał z ukrycia i nie dał się osaczyć – wystarczy, że pewne poszlaki będą wskazywać na niego i pośrednio obciążać (takie przynajmniej wrażenie powinni odnieść przewrażliwieni Badacze) Jaspera Bishopa.

BANKIET W HOTELU „PREZYDENCKIM”

Jedną z nielicznych okazji do kontaktu z Jasperem może być wyprawiane przez niego przyjęcie; Bishop należy do grupy wspierającej finansowo obecnego burmistrza i mówi się nieoficjalnie, że sam ma ochotę na intratną posadę w Radzie Miasta, by móc je-

szcze bezkarniej szmuglować z Kanady alkohol. Na bankiet zaproszono około dziesięciu naprawdę wpływowych gości, ze trzydziestu takich, którzy zbyt wiele nie znaczą, lecz mogą się potencjalnie przydać: artystów, naukowców, bogaczy oraz kilku dziennikarzy poczytnych lokalnych gazet i magazynów. Impreza będzie mała, jak na finansowe możliwości gospodarza, ale za to bardzo elitarna – Bishop pragnie pokazać, że stać go na wszystko w najlepszym gatunku, lecz nie chce kłuć w oczy swych przyszłych wyborców „marnotrawieniem” wielkich pieniędzy, próbuje zaprezentować się jako ktoś szanowany, bogaty i wpływowy, rozumiejący jednak i pochwalać wartości biedniejszych od siebie.

O przyjęciu będzie głośno na tyle wcześniej, by Badacze mogli przy pomocy przekupstwa czy namowy uzyskać zaproszenia, gdy zaś swoim przybyciem postawią Bishopa przed faktem dokonanym, nie posunie się on do wyproszenia ich z imprezy, by nie stać się powodem skandalu towarzyskiego; w końcu przybyli przypominają jedynie o wydarzeniach, które próbuje zapomnieć, i nie są (miejmy nadzieję) jego otwartymi wrogami.

Przebieg przyjęcia nie jest dla nas ważny poza dwoma momentami. Pierwszym jest mowa Bishopa, w której chwali burmistrza, lecz pokazuje ogrom społecznej pracy, jaki trzeba wykonać, by wszystkim mieszkańcom Concord żyło się lepiej. Jest to typowe przemówienie przygotowujące do kampanii wyborczej – jeśli ktoś miał wątpliwości co do politycznych planów Jaspera, teraz powinny się rozwiać. Musicie sami zdecydować, co powiecie Badaczom na ten temat, proponuję, byście streścili im główne (zupełnie dowolne) prospołeczne tezy wystąpienia. Jedynym elementem, który powinien pojawić się w trakcie i o którym trzeba bohaterom wspomnieć, bo być może nabierze wkrótce innego znaczenia, jest postulat udostępnienia prawdziwych, uduchowionych, mistycznych i przepełnionych nieśmiertelną sztuką klasycznych przedstawień teatralnych normalnym ludziom. Według Bishopa należy z kasy miasta fundować wielkie i darmowe przedstawienia sceniczne, zapraszać najlepszych aktorów, najsławniejszych reżyserów, by rozwijać społeczeństwo przy pomocy Prawdziwej Sztuki.

Drugim ważnym elementem jest jedzenie, to ono nada temu epizodowi całą siłę. Ważne jest, by między plotkami, słuchaniem muzyki, nieudanymi próbami rozmowy na osobności z Bishopem (na którą zapewne mają wielką ochotę) nieustannie bombardować Badaczy opisami kolejnych podawanych przystawek, napojów, zup czy przekąsek. Trzeba rozbudzić w nich uczucie głodu i przez częste zaznaczanie tematu przyzwyczaić ich do rozmów o jedzeniu, by potem zbyt szybko nie nabrali podejrzeń (jaki jest tego cel? – zaraz zrozumiecie). Wiele rozmów będzie właśnie dotyczyło jedzenia, Bishop, podbudowany nieustannymi komplementami, będzie z chęcią rozповідаł, że na to przyjęcie wynajął specjalnie świetnego kucharza Chińczyka – który przez lata szkolił swoje umiejętności w Europie. Może to dać pretekst do nieco rasistowskich żartów na temat miejsca Chińczyków w Ameryce, ale lata dwudzieste to właśnie taki czas. Gdy pomęczysz już Badaczy natłokiem towarzyskich plotek (namieszaj im przy okazji w głowach, ile chcesz – to doskonała okazja do wplecenia własnych wątków), pokaż kulinarne zwieńczenie wieczoru. Kelnerzy zaczętną wносить i rozdawać dania główne, które powinny rzucić wszystkich na kolana.

Tu warto porozmawiać z rodzicami, zajrzeć do książek kucharskich czy przestudiować menu, które dobre restauracje wystawiają czasem w gablotkach przed wejściem. Zaproponuj kilka różnych potraw; może to być coś w stylu: pieczone, krótkie żeberka z zieloną cebulką duszoną w winie i sherry, z hiszpańskim ryżem i kaparami czy *chateaubriand* z pieczonym ziemniakiem, szpara-





nico
rzywi
ności O
po czy
wiczne
czowi
przed t
wdrapa
ne
odwiew
zu z z
W tym
spadną
a bohat
sui po
w ten sp
porwól
bezku
i rzeczy
w stroju
włokam
wra. U
władkie
nal uciec
nie wy
tak, ora

PODR
Ten m
ucie w t
in, co ta
niej nie
i Bada
Jednego Z
W środ
nich (naj
Gdy
aby opus
zarwiał
watem m
nia wlas
nieo
nia, obu
gawia sie
mozes
ta bolesn
czności b
pogrzeb
Motany p
pukim, do
nie kiane
te w bib
i wacach
czego) i z
czyta k
cią cza
stają n
pordziej
tak, ale rac
pochłona
oraz ka
wiece



nico rozkładającą się postać odźwiernego Robsona, który zakrzywionym pazurem rysuje szybę (cała scena to test Poczytalności 0/1k4 PP). Trup uśmiechnie się diabolicznie, pomacha ręką po czym zachwieje się i zacznie padać do tyłu – nawet błyskawiczne otwarcie okna i wyciągnięcie ręki (zakładając, że Badaczowi przyszkolby coś takiego do głowy) nie powstrzyma go przed upadkiem z drabiny, po której niespodziewany gość się wdrapał. Lot i zetknięcie z ziemią powinny być ludzko podobne do wydarzeń z początku scenariusza, w wyniku których odźwierny stracił życie – jedyną różnicą będzie to, że po zderzeniu z ziemią trup wstanie i, chichocząc, zacznie się oddalać. W tym momencie wszystkie latające w sypialni przedmioty spadną na podłogę, jakby grawitacja znów zaczęła na nie działać, a bohater będzie musiał podjąć szybką decyzję, czy zejść tak jak stoi po drabinie i pognać za oddalającymi się zwłokami (tylko w ten sposób ma szansę je dogonić). Jeśli tak właśnie postąpi, pozwól mu dopaść odźwiernego i próbować wydobyć z niego (bezsukcesywnie) jakąkolwiek odpowiedź, a potem skonfrontuj z rzeczywistością: oto stoi na opustoszałej ulicy w środku nocy, w stroju zupełnie nieprzystającym do okoliczności i potrząsa zwłokami, z których zaginięciem wiąże się fakt morderstwa grabarza. Użyj zdrowego rozsądku i postrasza jakimś przypadkowym świadkiem, który zacznie wzywać policję – Badacz będzie musiał uciec do domu. Na szybie okna dostrzeże coś, co przy dużej dozie wyobraźni może być wzięte za koślawo wydrapany Żółty Znak, oraz napis: „Po ciebie też przylecą”.

PODRÓŻ ASTRALNA

Ten mały epizod powinien zostać rozegrany jakiś czas po bankiecie w hotelu „Prezydenckim” – na tyle krótko, by wciąż wszystko, co tam się wydarzyło, było żywym wspomnieniem, lecz najlepiej nie bezpośrednio po nim. Opiera się na połączeniu Bishopa z Badaczami przez szalony umysł Robsona, opętany symbolem Żółtego Znak.

W środku dnia, gdy bohaterowie będą przebywali razem, jeden z nich (najlepiej ten z najniższą wartością Mocy) straci przytomność. Gdy pozostali chwycą jego osuwające się ciało, on poczuje, jakby opuszczał fizyczną powłokę; wzniesie się w górę i zobaczy „z zewnątrz” jak mdleje. Nie będzie potrafił nawiązać kontaktu ze światem materialnym, stanie się wyłącznie obserwatorem bez poczucia własnej formy czy kształtu; zanim wymyśli cokolwiek, poczuje nieodpartą siłę ciągnącą go gdzieś. Wypełnią go dziwne odczucia, obudzą się dodatkowe zmysły. Sceneria nabierze głębi, pojawiają się kolory przedtem nie widziane. W zależności od potrzeb możesz dodać wrażenie mentalnego chłodu, niepokoju, niemal bolesną percepcję rozpalonych promieni słońca czy zimna i ciemności bijących od miejsc takich jak cmentarz, szpital czy zakład pogrzebowy.

Miotany przez burzę nowych bodźców Badacz, zredukowany do punktu, dotrze w końcu do miejsca przeznaczenia. Przeniknie przez ścianę domu Jaspiera Bishopa, przemknie korytarzem i znajdzie się w bibliotece – tam zobaczy siedzącego przy dopalających się świecach (ciekawe, dlaczego nie włączył oświetlenia elektrycznego) i zasłoniętych oknami gospodarza, który kończy właśnie czytać książkę w czarnych, skórzanych okładkach. Nad jego głową krążą tabuny eterycznych zjaw, które dla człowieka zapewne pozostają niewidzialne, natomiast dla bohatera powinny być jak najbardziej realne i przerażające, choć może nie sprawiają tego wyglądu, ale raczej bijąca od nich siła i złośliwość. Widać, że lektura pochłonęła Jaspiera całkowicie i spędził nad nią nieprzerwanie noc oraz kawałek dnia – kałuża wosku i zdeformowane ciepłem świece leżące na stole świadczą o tym, że nawet nie

odwracał spojrzenia, gdy kończyło mu się źródło światła i na ślepo zapalał kolejny knot.

Z głośnym westchnieniem Jasper zakończy lekturę i zamknie księgę; na okładce Badacz ujrzy Żółty Znak palący spojrzenie, psychiczny ból wpędzi go w panikę i da tyle sił, że po krótkiej walce z trzymającą go mocą błyskawicznie powtórzy całą przebytą drogę i z powrotem znajdzie się we własnym cieple (utrata 1k6 PM).

Bishop czytał właśnie „Króla w Żółci” – pozycję, od której zaczęły się wszystkie jego kłopoty z domeną Hastura – jeśli bohaterowie nie spotkali się z nią, z pewnością zaczęną szukać ludzi, którzy mogliby ją zidentyfikować. Gdy zrozumieją, jakie treści zawiera, powinno im się przypomnieć przemówienie Jaspiera na bankiecie i uwaga o organizowaniu wielkich, darmowych przedstawień teatralnych...

PAN WĘŻY I PAJĄKÓW

Scenariusz zbliża się do nieuchronnego końca, gdy Badacze jasno określą swój stosunek do Bishopa lub podejmą próbę wycisnienia z niego całej prawdy. Myślę, że najlepiej by było, gdyby przed scenami finałowymi wtargnęli do domu przy Silver Lane 1; tam dowiedzą się, że Jasper wyjechał gdzieś wraz ze swoimi ludźmi. Powinna zapanować konsternacja, gdy ich (zapewne koronkowo dopracowany) plan legnie w gruzach. Śladem ostatecznie kierującym do finału może być cokolwiek – proponuję, by był to brudnopis listu znaleziony w koszu i adresowany do zastępcy szefa policji czy innego ważnego stronnika Bishopa, a zawierający prośbę o spotkanie tego samego dnia, późnym wieczorem, np. w ruinach spalonego browaru, znajdujących się dziesięć mil za miastem. Przed wyjściem Badaczy z budynku (lub wcześniej, jeśli zadeklarują dokładne przetrząśnięcie każdego kąta, ale już po znalezieniu wskazówki) zainteresuj ich (nakaż rzuty *nastłuchiwanie*, w razie samych porażek powtarzaj co jakiś czas aż do skutku) dziwnymi dźwiękami dobiegającymi z nieużywanej, jak twierdzi służba, sypialni. Po wejściu do środka stanie się oczywiste, że to z dużej szafy dochodzą podejrzane chroboty, szelesty, chrząszczanie. Bohaterowie ustawią się zapewne przed szafą, wyciągną broń i, posługując się żywą gestykulacją, ustalą plan działania – ważne, by wydawało im się, że w środku siedzi jakiś potwór, którego muszą pokonać.

Gdy któryś z nich szarpnie za drzwi, ze środka szafy wyleje się czarna fala małych, bardzo szybkich pająków, które błyskawicznie się rozbiegną, oblażąc przy okazji Badaczy. Opisz żywe potoki opalizującego obrzydlistwa, które, wciąż ocierając się o siebie nawzajem i skrzypiąc chitynowymi pancerzykami, zalewają bohaterów, dostają się pod ubranie, wdrapują się na ramiona i twarz, do uszu, nosa, pod powieki, zapychają usta. Niech Badacze krztuszą się nimi, niech się na nich ślizgają, przewracają, zanurzając między nie twarze, niech bezustannie czują ich łaskoczące odnóża na niemal całej powierzchni ciała. Jeśli tylko odpowiednio planistycznie odmalujesz całą sytuację, zapewniam, że gracze sami wezmą kostki i będą chcieli rzucać testy Poczytalności (sprawdzone w praktyce). Straty PP zależą od stopnia strachu, jakie wywołasz; jeśli Badacze (a przy okazji i gracze) będą przerażeni, możesz określić je nawet na 1/1k6+1.

Powodem zgromadzenia pająków w szafie jest Robson; jako dziecko był straszony Panem Pająków i Węży, a teraz, po śmierci, zyskał możliwości realizacji tej fobii. Pamiętajcie, jak ostrzegał Badaczy przed zaglądaniem do tej sypialni przy pierwszym spotkaniu w domu Bishopa? Nie ważne jest, jak technicznie tego dokonali; jeśli potrzeba ci jakiegoś wytłumaczenia, załóż, że martwy



odźwierny dostał w darze umiejętność rzucania czaru Wezwanie-Na-Prawdę-Dużej-Ilości-Pajaków-I-Wepchnięcie-Ich-Do-Szafy. W tej scenie liczy się wyłącznie efekt i klamra tematyczna spinająca z początkiem.

CZEŚĆ TRZECIA: ŚMIERĆ LUB SZALEŃSTWO

Finał całej historii rozgrywa się nocą w dowolnym miejscu za miastem. Proponuję opuszczone i wypalone ruiny browaru, choć inna sceneria może równie dobrze służyć za tło. Sprawa wygląda tak: spanikowany Jasper Bishop, doprowadzony do granicy szaleństwa przez prześladowania Robsona, sny zsyłane przez Hasturę i ponowną lekturę „Króla w Żółci” postanawia na zawsze opuścić Concord. Przed wyjazdem chce jeszcze załatwić sprawę swego „spadku” w postaci organizacji przestępczej, wpływów i kontaktów; zaprasza więc znajomych gangsterów i popleczników na spotkanie. Zjeżdżają się wszyscy wezwani i sporo nieproszonych gości, którzy zachwieją delikatną równowagą sytuacji i doprowadzą do niekontrolowanej eskalacji wydarzeń. Gdy pojawiają się Badacze, zobaczą krąg samochodów z zapalonymi światłami i negocjacje prowadzone wewnątrz koła przez mafiosów obstawionych goryłami gotowymi na wszystko (zaraz się okaże, że jednak nie na wszystko). Chwilę po tym, jak bohaterowie zajmą jakieś strategiczne miejsca, okaże się, że cały teren otoczony jest przez mundurowych pod bronią – to zastępca szefa policji poczuł się oszukany i opuszczony przez Bishopa – próbuje więc własnymi środkami ratować stanowisko czy wolność brawurową akcją. Zaczyna się szaleńcza strzelanina, w środku której znajdują się Badacze, wszyscy strzelają do wszystkich, bo każdy chybotliwy cień, niespodziewanie wyrastający przed oczami, może oznaczać gwałtowną śmierć. Po pierwszych chwilach oświetlenie zostanie zredukowane niemal do zera (księżyc w nowiu i gwiazdy); pierwsze zdechną reflektory samochodów, wyłączone przez przytomnych kierowców lub rozstrzelane przez bandytów, policyjne lampy także długo nie wytrzymają – przestępcy dysponują zbyt dużą siłą ognia. Wśród crescendo Thompsonów, szczeknięć rewolwerów, ogłuszającego huku .45, mnogości błysków wystrzałów kłębią się dziesiątki ludzi sprowadzonych do paniki i instynktu przeżycia oraz autonomicznego układu mózg-ręka-spust, działającego odruchowo i próbującego wyeliminować jak najwięcej potencjalnych wrogów. Nikt już tego nie kontroluje: w palbie, zawodzeniu rannych, nie słychać żadnych rozkazów, często policjant z bandytą stają plecy w plecy i sieją dookoła ołowiany deszcz, ochraniając się nawzajem. Wtedy pojawia się kolejny element, który przenosi wydarzenia na jeszcze bardziej nierealny poziom; wśród morza szaleństwa pojawia się Robson w niematerialnej postaci, która świeci coraz silniejszym blaskiem. Widać, że odźwierny karmi się ekstremalnymi emocjami, pławi się w nich, rośnie. Jaśniejącą zjawę szarpia na wszystkie strony ogniska paniki, śmierci, nadziei, a ona przeskakuje między walczącymi, upijając się strachem i napędzając jeszcze bardziej młyn całkowitego zamieszania. Duch Robsona zaczyna w pewnej chwili zbliżać się do Badaczy (którzy już od dłuższego czasu powinni leżeć bez ruchu na ziemi, modląc się, by nie dosięgła ich zbłąkana kula) i wykrzykiwać jakieś niezrozumiałe, ale pogłębiające przerażenie słowa. Na niebie nad nimi pojawiają się dwa Byakhee, a zjawia rozbłyśnięcie osłepiającym blaskiem. Wszyscy znieruchomieją zaskoczeni nagłą zmianą widoczności, lecz nikt nie wykorzysta tego do dalszej walki – oczy zwracają się albo na przybywające potwory, albo na ducha. Robson wykrzyknie coś tryumfalnie i wskaże ręką kogoś obok bohaterów – to Jasper Bishop siedzi na ziemi, za-

ciskając palce na przestrzelonym ramieniu. Teraz przyszedł czas na działanie Badaczy, którzy chyba jako jedyni mogą coś zrobić (test Poczytalności na widok latających stworów odłożymy na później – cała sytuacja jest tak mało realna, że prawdziwe zrozumienie i ewentualne straty przyjdą wtedy, gdy uczestnicy wyjdą ze stanu szoku). Jakże widzę wersje zakończenia?

1. Jeśli Badacze zaczną strzelać do Byakhee, to wszyscy zebrani również zwrócą lufy w bestie, które po kilku chwilach spadną martwe na ziemię, duch odźwiernego rozwieje się z przerażającym wrzaskiem, a ogólna strzelanina zacznie się na nowo (bohaterowie zapewne przeżyją, choć mogą trafić do więzienia, jeśli uznasz, że siły policyjne ostatecznie przeważą; proponuję sumaryczną utratę 1/1k10 PP)
2. Jeżeli Badacze nie robią, potwory porwą Jaspersa, który najpierw zacznie krzyczeć: „Nie! Nie!!!”, a potem nieartykułowanym wrzaskiem oznajmi światu przekroczenie bram szaleństwa, duch Robsona zawtóruje mu i cała czwórka oddali się w stronę gwiazd (bohaterowie powinni wtedy zrozumieć, że Bishop cały czas się bronił); w takim przypadku niemal wszyscy obecni uciekną z szaleńczymi wrzaskami i nie będzie komu kontynuować strzelaniny (można założyć, że takie zakończenie to utrata 5/2k8 PP)
3. Badacze zabijają Bishopa – duch albo rozwiewa się, albo atakuje ich mentalnie, Byakhee również szarżują na bohaterów, ogólna strzelanina trwa dalej (bohaterowie mają raczej nikłą szansę na przeżycie, ale gdyby im się udało, to 3/2k6 PP i ewentualne więzienie)

Nie ma sensu rozliczać podczas finału pojedynczych kul, najważniejsza jest atmosfera totalnego chaosu i tak wielkie tempo wydarzeń, że nic nie powinno być kontrolowane z poziomu intelektualnego. Zmusz Badaczy do podjęcia najważniejszej decyzji całego scenariusza zupełnie odruchowo.

Mam nadzieję, że powyższym opisem udało mi się przybliżyć wam nastrój finału: całkowitej nierealności, braku jakiejkolwiek kontroli, uczucia uczestniczenia w czymś, lecz niepanowania nad wydarzeniami. Istotne dla właśnie opowiedzianych scen jest poczucie wplecenia ludzkiego losu w gigantyczną maszynę, która raz puszczona w ruch nie da się zatrzymać w żaden normalny sposób i od której toru zależy życie wielu.

PODSUMOWANIE

Scenariusz, który właśnie kończycie czytać, stawia sobie dość ambitny cel – stara się pokazać, że manipulacja ludzkim działaniem nie musi odbywać się na poziomie wydarzeń tylko ich interpretacji. Typowe dla ZC zagrożenie zewnętrzne, kosmiczne, zostało przeniesione na osobistą płaszczyznę lęków postaci i choć zaczyna się i kończy na Byakhee, kręci się wokół Żółtego Znaku, a w odległym i zamazanym tle ma Hasturę, są to tak na prawdę tylko symbole, dzięki którym mniej trzeba wyjaśniać.

Przyznaję, że poprowadzenie opisanych wyżej wydarzeń nie będzie rzeczą prostą, tym bardziej że zamiast podać od A do Z, co trzeba zrobić czy powiedzieć, opowiadał jedynie o celach i założeniach oraz pokazuję niektóre narzędzia. Niestety, nie potrafię napisać jasnego konspektu przygody opartego na zastosowanym tutaj pomysle, a może inaczej: potrafiłbym, tyle że zajęłoby to pięć razy więcej miejsca i boję się, że byłoby sztywne, a przez to zupełnie nieprzydatne w większości przypadków. Dlatego zostawiam was z tym, co mogłem zrobić; mam nadzieję, że zdołałem was zachęcić do idei scenariusza; życzę twórczych zastosowań własnych koncepcji.



Tytuł Psychopata(T)ka
 Autor Jerzy Rzymowski
 Rodzaj jakiejś coś

Nie trzeba pradawnych bóstw i bluźnierczych obrzędów, żeby wywołać atmosferę grozy. Wystarczy jeden człowiek – psychopata, który postanowi sobie, że zmieni życie Badaczy w koszmar. Może to być szeregowy kultysta, któremu kiedyś Badacze weszli na drogę, zbiegły z więzienia seryjny morderca, do którego posadzenia przyczynił się właśnie ktoś z drużyny (policjant albo świadek).

W literaturze i filmie mamy wiele przykładów na budzącą grozę rolę psychopatów. *Milczenie owiec*, *Psychoza*, *Przylądek strachu*, *Kołysanka*, *Misery*, *Portret zabójcy* – to zaledwie parę przykładów, na których można się oprzeć, tworząc taką postać na potrzeby scenariusza. Poniżej znajdziecie garść sposobów na umieszczenie szaleńców w kampanii, w dużej części opartych właśnie na pomysłach z książek i filmów.

a) Seryjny zabójca, działający według określonego schematu. Jeden z Badaczy pasuje do wizerunku przeciętnej ofiary psychopaty. Wkrótce ktoś usiłuje go zamordować, jednak w jakiś sposób plany przestępcy zostają pokrzyżowane. Niedoszła ofiara wie jednak, jak wygląda złoczyńca, potrafi go opisać policji i rozpoznać w przypadku konfrontacji. Automatycznie znajduje się w śmiertelnym zagrożeniu i trafia pod stałą opiekę policji. Czy jednak ta opieka wystarczy?

b) Badacz poznaje kobietę swoich marzeń, która – o radości! – gorąco odwzajemnia jego uczucie. Po pewnym czasie okazuje się jednak, że jej miłość płonie nieco za mocno – ukochana staje się zaborcza i chorobliwie zazdrosna. Jej zachowania wymykają się spod kontroli. W napadzie szału niszczy ubrania ukochanego. Gdy ten, wystraszony jej zachowaniami usiłuje ją od siebie odsunąć, wszystkie hamulce puszcza i wielką miłość przeradza się w jeszcze większą nienawiść. Zagrożony jest sam Badacz i wszystkie kobiety w jego życiu, które mogą zostać uznane za rywalki – sprawczynie rozstania.

Badacze siedzą nad brzegiem jeziora i łowią ryby. Nagle jeden wyciąga coś ciekawego (w mojej przygodzie był to fragment trupa z podwójnym kompletem narządów wewnętrznych). Co tu robić?

Miłosz

c) Badacz jest odpowiedzialny za uwięzienie maniackalnego mordercy. Ten po latach wychodzi na wolność z jednym pragnieniem, które staje się motorem jego działań: zemsty na sprawcy niedoli. Przestępca zdaje sobie jednak sprawę z tego, że czujna policja nie spuszcza go z oka. Dlatego rezygnuje z bezpośrednich ataków, a w zamian próbuje sterroryzować Badacza i jego rodzinę samą swoją obecnością. Głuche telefony w środku nocy, znająca postać za oknem, przy szkole córki itp. Próbuje nawet odwrócić rolę – aranżując wydarzenia tak, aby paść ofiarą napaści ze strony Badacza. W tym momencie przedstawi siebie jako pokrzywdzonego i odwróci od siebie uwagę. Stopniowo, bardzo powoli będzie się posuwał coraz dalej. Wreszcie stanie się jawnym

zagrożeniem dla życia całej rodziny. Nikt już jednak nie zwraca uwagi na przerażonego Badacza. Przecież najwyraźniej niejednokrotnie pomylił się w ocenie zdarzeń i nic mu nie zagraża ze strony wracającego na łono społeczeństwa przestępcy...

d) Badacz jest świadomym lub mimowolnym sprawcą nieszczęścia, które spotkało bliską szaleńcowi osobę – może właśnie to doprowadziło psychopatę do obecnego stanu umysłu. Sam maniak jest jednak człowiekiem zupełnie Badaczowi obcym. Pozwala mu to swobodnie wkroczyć w życie przyszłej ofiary, nawet stać się jej przyjacielem. Badacz nie jest świadomy faktu, że jego domniemany przyjaciel z zimną krwią planuje kolejne posunięcia, które wkrótce zrujnują go i uczynią jego życie najgorszym koszmarem. Kiedy to sobie uświadomi, może już być o wiele za późno.

Badacze są wiernymi kibicami tej samej drużyny sportowej. W wolnym czasie noszą barwy ukochanego klubu, jeżdżą na mecze rozgrywane na wyjeździe. Przygoda może zacząć się właśnie podczas jednego z takich wyjazdów.

JeRzy

e) Maniakalny przestępca z sobie tylko znanych powodów dopada i więzi jednego z Badaczy. Pozostali członkowie drużyny muszą jak najszybciej wpaść na ślad porywacza i jego ofiary, aby uwolnić Badacza, póki jest jeszcze co z niego zbierać.

f) Badacz jest znaną postacią, szczególnie uzdolnioną w jakiejś dziedzinie. Jego prześladowca również para się tą dziedziną, jednak ze znacznie gorszymi efektami. Chorobliwa zawiść i rywalizacja doprowadza mniej zdolnego osobnika na krawędź szaleństwa.

g) Badacz jest policjantem, który ściga psychopatę. Ten traktuje starania detektywa jako wyzwanie i czyni go partnerem w swojej grze w kotka i myszkę. Podrzuca mu ślady, posuwa się nawet do tego, że zapowiada kolejne zbrodnie (np. w formie łamigłówek). Stara się zaimponować swoją inteligencją, zdyskredytować poczynania przeciwników.

h) Jeden z Badaczy pod wpływem silnego wstrząsu emocjonalnego staje się obłąkanym zbrodniarzem. Kiedy prawda wyjdzie na jaw? Co powiedzą na to pozostali Badacze? A może właśnie oni padną pierwszymi ofiarami swego kompana?

To zaledwie kilka przykładów, a już widać po nich ogromne możliwości kryjące się za postaciami szaleńców i psychopatów. Są to bowiem bardzo często osoby obdarzone wyjątkową inteligencją, szczególnie przebiegłe, ostrożne i trudne do schwytania. Dodatkowym szczegółem jest fakt, że są to ludzie tacy, jak my i możemy się na nich natknąć w każdym momencie. Zauważcie bowiem, że opisałem dotąd tylko sytuacje pozbawione jakiegokolwiek elementu nadprzyrodzonego – materiał na przygody czysto sensacyjne. Ich akcja toczy się najczęściej wokół śledztwa policji bądź prywatnego dochodzenia Badaczy.

Można oczywiście ze zbrodniarza uczynić opętanego kultystę czy wręcz wcielonego demona i powiązać go ściśle z Mitologią Cthulhu. Może się również zdarzyć, że Badacze będą mieli do czynienia np. z duchem straconego przestępcy. Dobrym przykładem na połączenie wątku seryjnego zabójcy z motywami nadnaturalnymi jest cykl filmów *Laleczka Chucky*, w którym dusza zbrodniarza zamieszkała w zabawce i stamtąd zaczęła nieść śmierć kolejnym ofiarom. Sytuacja z nadprzyrodzonymi zbrodniami jest o tyle trudniejsza, że nie zostawiają one raczej oczywistych śladów swojego istnienia, a ponadto przyjęcie do wiadomości ich udziału w przestępstwie będzie dla wielu osób (szczególnie z policji) bardzo trudne.



Tytuł *Scenerie pełne grozy.....*

Autor *Jerzy Rzymowski.....*

Rodzaj *powieść.....*

Rzeczą oczywistą jest, że każdy scenariusz musi się gdzieś rozgrywać. Miejsce lub miejsca akcji stanowią jej nieodłączną część, jednak możliwości w nich tkwiące nie są wystarczająco wykorzystywane. Tymczasem „Cthulhu tkwi w szczegółach” i przy odrobinie wysiłku można umiejętnym opisem otoczenia doskonale wspomóc tworzenie nastroju.

Poniżej podane są opisy miejsc, gdzie przygody mogą zaprowadzić Badaczy. Stanowią one przykład na wykorzystanie elementów scenarii do tworzenia odpowiedniego klimatu.

Biblioteka

Pierwszą rzeczą, która uderza człowieka przebywającego w bibliotece, jest panująca tam cisza. Rozpraszają ją jedynie odgłosy szurania filcowych podkładek lub szmatek podkładanych pod buty, aby nie nanieść brudu do środka, szelest przewracanych stron. Odgłos przesuwanego krzesła, kaszel – dźwięki, na które normalnie nie zwraca się uwagi, tutaj brzmią jak wystrzał i skupiają na hałasującym pełne dezaprobaty spojrzenia czytelników. Strażnik powinien przy opisie biblioteki ściszyć głos, spowolnić i uspokoić jego brzmienie tak, aby ten niemal świątynny nastrój udzielił się graczom.

Powietrze w bibliotece jest lekko suche, unosi się w nim zapach kurzu i starego papieru. Z boku, przy wejściu ustawione są szufladki z katalogami. Dalej widać kawałek wolnej przestrzeni przy biurku bibliotekarki, a wszędzie wokół zaczynają się długie szeregi regałów i półek. Książki są sklasyfikowane według działów, a w działach ułożone alfabetycznie, według nazwisk autorów. W odnalezieniu potrzebnego dzieła niezbędne może się okazać skorzystanie z katalogu. Wśród regałów przemijają się pojedyncze sylwetki. Czytelnia mieści się w osobnym pomieszczeniu – nie ma tam zbyt wielu osób. Ktoś szuka czegoś na półkach, inna osoba, otoczona stosem książek, notuje coś zapamiętałe w zeszycie. Skrzywienie długopisu o papier wyraźnie słychać w panującej wokół ciszy. Gdzieś jest jeszcze jedno pomieszczenie, gdzie bibliotekarze oprawiają i sklejają książki, sporządzają karty katalogowe, prowadzą księgi inwentarzowe. Na stole leży parę książek – część z nich ułożona jedna na drugiej. Ta na samym dole, co widać miała świeżo doklejany grzbiet – reszta przyciska ją, aby klej dobrze związał. Słoiczek z klejem stoi tuż obok, a na nim leży mały pędzelek.

Pamiętaj, że jeżeli Badacz nie korzystał jeszcze z danej biblioteki, musi się do niej zapisać (z dowodem tożsamości). Część książek dostępna jest tylko w czytelni – niektóre biblioteki w ogóle nie wypożyczają książek do domu i ze zbiorów można korzystać tylko na miejscu.

Muzeum

Duże sale, z wielkimi oknami i silnym sztucznym oświetleniem, aby każdy eksponat był jak najlepiej widoczny. Świeżo pastowana posadzka (drewniana lub kamienna) i znów filcowe nakładki na buty. Wilgotność powietrza na bieżąco kontrolują rozstawione w pomieszczeniach urządzenia. Znowu charakterystyczny zapach – trudna do określenia mieszanka: stare drewno, pasta do podłogi, może jeszcze formalina... Na jasnych ścianach wiszą obrazy, zdjęcia lub tablice informacyjne. Pod ścianami i na środku rozmieszczone są gabloty z eksponatami. Wokoło rozlegają się przyciszone głosy zwiedzających, dzielących się wrażeniami. Z innej sali dochodzą odgłosy wycieczki szkolnej, której starasz się uniknąć, aby w spokoju móc podziwiać wystawę. Wśród gwaru i śmiechów dociera do ciebie rzeczowy głos przewodnika. Niektóre drzwi i schody są zastawione barierkami – za nimi znajdują się biura i pracownie. Całość bez przerwy monitorują małe kamery podwieszone pod sufitem – masz ochotę do nich pomachać. Twoją uwagę przykuwa jeden z eksponatów. Nachylasz się nad nim i ze skupieniem zapamiętujesz szczegóły. Nagle

zza twoich pleców dochodzi zmęczony głos strażnika muzealnego: „Proszę nie dotykać eksponatów”.

Antykwariat

Wąskie, drewniane drzwi z szybą i karteczką „Otwarte”, a obok witryna z wystawionymi maleńkimi bibelotami. Kiedy wchodzisz, podwieszony nad drzwiami dzwoneczek informuje właściciela, że pojawił się klient. Pomieszczenie jest ciemne, rozjaśnione tylko dziennym światłem wpadającym przez drzwi i okno wystawowe. Po lewej ręce znajduje się lada, a za nią szereg półek. Wszystko wykonane z ciemnego, lakierowanego drewna. Na ladzie i wszędzie dookoła porostawiane są najróżniejsze starocie. Książki, szkatułki, porcelanowe figurki, manekin ubrany w starą suknię z koronkami, stara maszyna do pisania „Continental”, śmieszny dziadek do orzechów – wszystko uporządkowane według schematu, który zna tylko antykwariusz. Rozmieszczenie stwarza wrażenie chaosu. Odruchowo zaczynasz się ostrożnie poruszać, masz bowiem wrażenie, że w każdej chwili możesz coś zrzucić lub przewrócić drobnym, nieopatrzynym gestem.

Czujesz się tutaj, jakby czas nagle przestał mieć znaczenie. To niezwykle miejsce – tu spoczywa pamięć o codziennym życiu naszych przodków. Tu ich obecność staje się niemal namacalna, dzięki starym pocztówkom, maszynie do szycia napędzanej pedałem, pięknej broszy o egzotycznych kształtach... Tu również ukryte są najdziwniejsze tajemnice, schowane w niepozornych przedmiotach, czekające na człowieka gotowego je odkryć. Może właśnie na ciebie.

Warto, aby przy opisie pobytu Badaczy w antykwariacie Strażnik ograniczył oświetlenie pokoju, gdzie odbywa się sesja. Jeżeli będzie to miejsce istotne dla scenariusza, może nawet zainscenizować antykwariat, wypełniając pokój rozstawionymi w przypadkowych miejscach książkami i różnymi drobiazgami, które ma pod ręką. Znowu warto trochę ściszyć głos i dodatkowo włączyć jakąś dyskretną muzykę w tle (polecam *Edwarda Nożycorękiego Elfmana*).

Laboratorium

Pomieszczenia dobrze oświetlone, z dużymi oknami i silną lampą na jednym biurku, przydatną, jeśli prace przeciągną się do późnej nocy. W kącie wieszak, na którym wiszą białe fartuchy, poplamione i miejscami przeżarte przez chemikalia. Obok stoi ludzki szkielet, wykorzystywany przez któregoś z naukowców jako stojak na kapelusz. Na białych ścianach wiszą tablice ze wzorami, układ okresowy, portret wybitnego naukowca – może kogoś, kto prowadził badania w tym laboratorium. W powietrzu unosi się ostry zapach chemikaliów. Plamy po barwnikach i żrących substancjach w mniejszym lub większym stopniu zdobią wszystko, od sufitu po podłogę (aż wypaczyła się od nich klepka).

Pod ścianami stoją biurka i oszklone szafki. W jednej ustawione są różnej wielkości kolby, rurki i menzurki. W drugiej znajdują się słoje, w których, zanurzone w żółtawym płynie (formalina), unoszą się wypreparowane szczątki ludzi i zwierząt. Na którymś biurku stoją mikroskopy, na innym leżą grube bruliony z obliczeniami i wynikami badań oraz książki naukowe o skomplikowanych tytułach. Obok walają się porozkładane w pośpiechu notatki, dalej stoi zakorkowana kolba z jakąś żółtą cieczą. Do siedzenia służą tylko dwa metalowe stołki, z regulowaną wysokością i krzesło. W najdalszym kącie sali stoi ogromna, ciężka, stalowa szafa z chemikaliami. Jest zamknięta na klucz, aby nikt niepożądany nie dostał się do trujących odczynników. Na jednej ze ścian zamontowany jest poobijany, metalowy zlew.

Największy chaos panuje na stole na środku pracowni. Skomplikowana aparatura – sieć rurek, kolb, palników zajmuje prawie cały stół. W wolnych miejscach leżą notatki sporządzane na luźnych kartkach, dalej stoją słoiki i butle z odczynnikami, dozowniki i zakraplacze. Na brzegu stołu, na serwetce leży niedojedzona kanapka. Jej właściciel najwyraźniej zapomniał o istnieniu świata – wpatruje się w termometr wstawiony w kolbę zamontowaną na uchwycie nad palnikiem i co parę chwil notuje coś na jednej z karteczek, których jest tu pełno. Słychać ciche bulgotanie wrzącej w kolbie mieszaniny.

Podane opisy to tylko przykłady – Strażnik, zależnie od miejsca, gdzie rozgrywa się akcja, powinien przygotować własne wizje otoczenia. Po może to Badaczom wczuć się w atmosferę miejsca, w klimat całej rozgrywki. Bogate opisy zainspirują ich do zwracania uwagi na szczegóły, w których można zresztą ukryć ważne dla scenariusza wskazówki.



Tytuł Szkoła.....

Autor Jerzy Rzymowski.....

Rodzaj szkicek.....

WPROWADZENIE:

Wszystko zaczęło się od wypadku, w którym zginął młodszy brat czternastoletniego Jeremy'ego Pearla, Eddie. Chłopiec został potrącony przez samochód i zmarł w drodze do szpitala. Nie było świadków, którzy mogliby opisać pojazd sprawcy. Jeremy jednak wiedział, kto mógł nim być. Widział pełne współczucia spojrzenia nauczycielek, ciekawość w oczach uczniów. Wzrok jednego człowieka wyrażał coś innego. *Niepoko*j i satysfakcję.

Eddie i Jeremy zawsze sprawiali trudności nauczycielom i byli wielokrotnie zawieszani w prawach ucznia. To zresztą nie była ich pierwsza szkoła. Najbardziej obaj chłopcy zaleźli za skórę matematykowi, panu Stone'owi. Nie było lekcji, przed którą na tablicy nie pojawiłby się jakiś złośliwy obrazek... no, może jedna, kiedy Eddie wysmarował całą tablicę w sali matematycznej psią kupą. On zawsze ich gnębił i nazywał śmieciakami, a oni przy każdej okazji odpyskiwali mu i drażnili się z nim. Wiadomo było, że ma kłopoty z alkoholem, więc kiedyś wrzucili mu do szuflady biurka kilka znalezionych na śmietniku butelek. Innym razem, kiedy matematyk wyszedł z klasy, Eddie zalał jego teczkę wyniesionym z domu piwem. Cała klasa śmiała się za plecami pana Stone'a.

A teraz miał wreszcie spokój, kiedy Eddie zginął, a Jeremy przycichł i uspokoił się po śmierci brata. Z każdego kroku matematyka przebiegało zadowolenie. Jeremy nie mógł pozwolić na to, żeby morderca jego brata pozostał bezkarny. Upewnił się, że się nie myli, gdy spojrział w oczy pana Stone'a, po tym, jak na tablicy pojawił się kolejny rysunek: mały chłopiec rozjechany przez pijanego kierowcę...

Nie miał już wątpliwości.

FAKTY:

Najpierw szkołą im. T. Roosevelta wstrząsnęła wiadomość, że dziesięcioletni uczeń Eddie Pearl zginął potrącony przez samochód. Sprawcy nie udało się ustalić.

Półtora tygodnia po pogrzebie, jeden z nauczycieli Eddiego, matematyk Sundance Stone, powiesił się w swoim domu. Zostawił po sobie list pożegnalny, w którym przyznał się do spowodowania po pijanemu wypadku, w którym zginął Eddie. Niektóre okoliczności podważały tezę o samobójstwie – analiza grafologiczna wykazała, że list był pisany pod przymusem, a na ciele Stone'a znaleziono ślady szamotaniny. Nie wykryto jednak żadnych śladów obecności drugiej osoby w domu matematyka.

Szkoła nie zdążyła jeszcze ochłonąć po tragediach, kiedy zginął kolejny nauczyciel – Ted Williams. Chemik przebywał w pracowni z jednym z uczniów, który za karę miał zostać w szkole po lekcjach. Ciężka szafa z odczynnikami przewróciła się na niego i zmiażdżyła mu nogi. Reszty dopełniły rozlane chemikalia. Ciało zostało nadżarte przez kwas, a dodatkowo Williams nawdychał się oparów amoniaku z rozbitego naczynia. Szkoła musiała zostać zamknięta na jeden dzień, aby straż usunęła skutki wypadku. Uczeń znalazł się w szpitalu, z objawami szoku i lekkiego zatrucia oparami chemikaliów. Jest jedyną osobą, która mogłaby wyjaśnić, jak stabilna, ciężka szafa przewróciła się na nauczyciela, nie sposób jednak niczego się od niego dowiedzieć. Podczas śledztwa wyszły na jaw poszlaki wskazujące na to, że Williams był pedofilem.

Cztery dni później dwóch uczniów, na oczach całej klasy i nauczyciela, dokonało makabrycznego samookaleczenia na zajęciach w pracowni technicznej. Jeden zmarł w szpitalu, na skutek urazów czaszki, po tym, jak zaczął bić się ciężkim młotkiem po głowie. Drugi, w tym samym czasie, włożył prawą rękę w imadło i zaczął ją sobie odcinać piłą do drewna. Gdyby nie szybka interwencja nauczyciela, prawdopodobnie dokończył-

by dzieła. Rękę udało się przyszyć. Obaj uczniowie byli członkami szkolnego gangu i wymuszali pieniądze od słabszych kolegów. Po odzyskaniu świadomości, ocalały uczeń nie umiał wyjaśnić, co popchnęło go do takiego zachowania.

Kolejną ofiarą tragedii, tydzień później po wypadku na zajęciach technicznych, stał się szkolny woźny, John McAbee. Jedną z uczennic znalazła jego ciało zmiażdżone i wtłoczone z ogromną siłą do środka swojej szafki. Oględziny wykazały, że woźny jeszcze żył, kiedy sprawca zamykał szafkę. McAbee był w szkole znany ze złego odnoszenia się do uczniów.

W szkole zapanowała histeria. Duża część rodziców przestała posyłać dzieci na lekcje, inni posunęli się jeszcze dalej i przepisali swoje pociechy do innych szkół. Z pracy w szkole odeszła też trójka pracowników: fizyk (zastępca dyrektora), historyk (który pracował w szkole zaledwie od paru miesięcy) i nauczycielka angielskiego.

JAK DO TEGO DOSZŁO:

Jeremy Pearl nie mógł podzielić się swoimi przypuszczeniami z rodzicami – dwoje alkoholików nigdy nie przywiązywało uwagi do tego, co mówił. Zwierzył się zatem ze swoich podejrzeń jedynej osobie, do której miał zaufanie – nowemu historykowi, Leroy'owi Burnswi. Wiedział, że nie ma dowodów, ale musiał komuś o tym powiedzieć – poza tym bał się, że Stone może zabić także jego.

Burns opowiedział Jeremy'emu, że zna sposób na wymierzenie sprawiedliwości zabójcy Eddiego. Wszystko musiało jednak zostać zachowane w ścisłej tajemnicy. Historyk pokazał chłopcu stary obrzęd magiczny, przywołujący istotę zwaną Justiciar (dawnie określenie angielskiego sędziego). Przywołujący opisuje istocie krzywdy, jakich doznał, i posyła ją, aby ukarała winowajcę. Jeremy pod okiem nauczyciela odprawił rytuał i wysłał Justiciara, aby ten wykonał wyrok na matematyku.

Kiedy Stone popełnił samobójstwo, Jeremy zdradził tajemnicę rytuału paru swoim najbliższym kolegom. Jeden z nich, wykorzystywany seksualnie przez Williamsa, odprawił obrzęd i wysłał Sędziego po chemika.

Szybko wiadomość o obrzędzie zaczęła zataczać wśród uczniów coraz szersze kręgi. Na kolejne ofiary nie trzeba było długo czekać – wielu uczniów ma swoje żale, a dzieci nie zdają sobie sprawy z konsekwencji swych czynów. Nienawiść, frustracje, porachunki – Burns znalazł dobry grunt do działania. Ofiar będzie jeszcze więcej, jeśli Badacze nie wezmą sprawy w swoje ręce. Tymczasem Burns opuścił szkołę, pozostawiając za sobą chaos i śmierć. Kim był? Tego prawdopodobnie nigdy nie uda się dowiedzieć – jego dokumenty zostały sfalszowane, a prawdziwy historyk Burns jest emerytem, ma 86 lat i nic nie wie o kimś, kto mógłby się pod niego podpisać.

Zadaniem Badaczy w scenariuszu jest określenie przyczyny tajemniczych wydarzeń w szkole im. Roosevelta. W tym celu muszą dotrzeć do sekretu krążącego wśród uczniów – im więcej osób o tym wie, tym łatwiej jest go wykryć, jednak liczba ofiar Justiciara będzie systematycznie rosła. Wkrótce cała sprawa wyjdzie poza granice szkoły. Dlatego konieczny jest pośpiech.

Badacze mogą być policjantami, detektywami czy kimkolwiek, kogo łatwo można wprowadzić w akcję. Któryś z nich może być nawet rodzicem dziecka uczęszczającego do Roosevelta – może nawet jego syn lub córka jest odpowiedzialna za któreś z zabójstw. Do Strażnika Tajemnic należy decyzja, w którym momencie wprowadzi Badaczy do akcji.

W posiadaniu Jeremy'ego Pearla znajduje się oryginalna książka opisująca rytuał – kopie krążą wśród uczniów. W księdze i tylko w niej znajduje się również instrukcja dotycząca odprawienia Justiciara, na kartce wklejonej w oprawę okładki (trzeba się zorientować, że coś tam jest schowane). Tajemnicę przywołania istoty zna już piętnastu uczniów.

Justiciar wyglądem przypomina człowieka, jest jednak znacznie wyższy – ma prawie trzy metry. Chodzi w czarnej szacie, podobnej do habitu, z kapturem zasłaniającym twarz. Istota jest niematerialna, do oddziaływania na otoczenie wykorzystuje potężną moc telekinetyczną. Przed wykonaniem wyroku, głuchym, obco brzmiącym głosem wymienia zbrodnie skazanego. Od wykonania wyroku na ofierze nie może jej odciągnąć nawet przywołujący – jedynym sposobem na pozbycie się Justiciara jest odesłanie go drugim rytuałem.



Tytuł *Sprawa węzowych światel*

Autor *Jerzy Rzymowski*

Rodzaj *szkielecik*

Akcja tego scenariusza rozgrywa się w Anglii, pod koniec XIX wieku. Zadaniem Badaczy jest odnalezienie przyczyn tajemniczych wydarzeń, które wywołały grozę na wiejskich terenach Northumberlandu (płn. Anglia).

W sierpniu 1889 r., z miejscowości Warwick-upon-Tweed zniknęło w niewyjaśnionych okolicznościach dwóch szanowanych członków miejscowej społeczności. Byli to dziennikarz miejscowego czasopisma „Warwick News”, Nigel Carruthers i Wilbur Banks, doktor nauk przyrodniczych, pracujący podobno nad książką o florze północnej Anglii. Mieszkańcy miasteczka nie zorganizowali poszukiwań na własną rękę, postanowili jednak zwrócić się o pomoc osób, które mogłyby dotrzeć do przyczyny zniknięcia i głośnego w okolicy zjawiska zwanego „węzowymi światłami”.

W jaki sposób dojdzie do tego, że mieszkańcy Warwick zwrócą się właśnie do Badaczy, zależy od Strażnika Tajemnic i od składu drużyny (jakie profesje są w niej reprezentowane). Przedstawiciel lokalnej społeczności, zastępca burmistrza, Mycroft Weatherby, specjalnie wybierze się do Badaczy i zaproponuje im wynajęcie do zbadania zagadkowego zniknięcia. Oferowane wynagrodzenie będzie całkiem godziwe, a oprócz tego Badacze mają zapewnione wyżywienie, nocleg i pokrycie kosztów przejazdu. Aby zainteresować drużynę sprawą, Weatherby pokaże notatnik doktora Banksa, znaleziony w jego domu przez miejscowego konstabla, który szukał śladów prowadzących do wyjaśnienia sprawy.

Oto fragmenty notatnika, które są istotne dla scenariusza.

17 VII 1889 r.

Wydaje się, że tajemnicze zjawisko, którym od pewnego czasu tak bardzo pasjonuje się Edward, nie jest wyłącznie wytworem jego imaginacji. Chociaż jestem sceptykiem, muszę przyznać, że zastanawiająco wiele szczegółów pokrywa się z wydarzeniami z Indii (parę lat temu opowiadał mi o nich M. — on zawsze lubował się w takich ciekawostkach). Nie wiem, czy jest sens dłużej się nad tym zatrzymywać, szczególnie, że miałem zamiar wreszcie nieco wypocząć. Zresztą nie mam nawet sprzętu, z którym można by cokolwiek tu zdziałać. Zjawisko prawdopodobnie wkrótce minie i cała sprawa pójdzie w niepamięć.

Policja (lub jakaś inna organizacja) zbiera ludzi, których chcą wykorzystać jako konsultantów z zakresów różnych dziedzin. Gracze A, B, C i D wchodzią w skład tej grupy.

Joe Abrakadabra

29 VII 1889 r.

Sprawa „węzowych światel” (jak określił je Edward w swojej gazecie) niespodziewanie przyciągnęła uwagę całego Warwick. Ku memu zdumieniu, a także po trosze zniesmaczeniu, przekonałem się, że spora część moich sąsiadów to ludzie nadzwyczaj zabobanni i ów wybrzyk natury urosł do rangi nie lada problemu. Oczywiście nie przyjmują do wiadomości moich wyjaśnień, że może to być anomalia atmosferyczna, albo coś na podobieństwo spalania gazów bagiennych. Wszystko musi być diabelską sprawką. Zabawne, co wyłazi z ludzi, gdy staną w obliczu spraw choćby odrobinę wykraczających poza ich sposób pojmowania świata.

4 VIII 1889 r.

Wczoraj wieczorem Ed Carruthers niespodziewanie zmarł na zawał serca. Począwszy od zjawienia się nam wrośniętą w serca przez te długie lata. Teraz gazetę będzie prowadził Nigel. Pogrzeb Carruthersa odbędzie się w czwartek.

7 VIII 1889 r.

Podczas stypy po starym Carruthersie znów miałem okazję nasłuchiwać się historii o „węzowych światłach”. Nigelowi zdaje się udzielać niezdrówna fascynacja tą sprawą. Piękne wzgórze w południowej części doliny zupełnie apustoszały. Nastrój podsyca jeszcze Jim Winklesstar, który jak zwykle ma na podorędziu tuzin niesamowitych opowieści, z których przynajmniej jedenaście jest wyssanych z palca. Powalił nadchodzi mnie ochota na wycieczkę krajoznawczą. Namawiam na nią Weatherby’ego, ale zdaje się, że na samą myśl o nadprzyrodzonych zjawiskach nie-szczęśliwie paraliżuje strach.

11 VIII 1889 r.

Dziś w nocy miałem okazję po raz pierwszy ujrzeć owe legendarne „węzowe światła”. Zaskoczyła mnie siła tego zjawiska — przypuszczałem, że jest ono widoczne znacznie słabiej. Na wzgórze wybrałem się z Nigelem Carruthersem. Błędem było proponowanie mu udziału w tej wycieczce, gdy chciałem podejść bliżej i ujrzeć źródło światła, nie dopuścił do tego i w swych protestach niemal mnie ogłuszył, aby, jak twierdzi, „ratować mi życie”. Muszę wykorzystać z chłopaka te zabobony.

Kompas nadaje się do wyrzucenia.

13 VIII 1889 r.

Dzisiaj idę z młodym Carruthersem na południowe wzgórze. Raz na zawsze położymy kres absurdalnemu plotkom. Może przy okazji znajdę dobry temat do pracy naukowej. Czas już chyba wrócić do robienia kariery.

Na tej dacie zapiski doktora się kończą.



Warwick-upon-Tweed jest niewielkim miasteczkiem w Northumberlandzie, nad rzeką Tweed (jak sama nazwa wskazuje). Miejscowość jest położona w niewielkiej dolinie, otoczonej wzgórzami. „Wężowe światła” zaobserwowano na wzgórzach, dwie mile na południe od miasteczka. Znajdzie się kilkunastu świadków, którzy widzieli zjawisko, jednak nikt nie odważył się podejść. Na temat światła najwięcej może opowiedzieć miejscowy woźnica Jim Twinklestar, jednak jego historie będą mocno ubarwione, a przy okazji Badacze poznają całą masę innych opowieści, które tak dobitnie scharakteryzował doktor Banks w swoich notatkach.

W okolicy wzgórz, gdzie widziano światła, prowadzi mało uczęszczana polna dróżka. Zanim zaczęły się tam dziać niesamowite rzeczy, południowe wzgórza były jednym z ulubionych miejsc spacerów i pikników mieszkańców Warwick. Teraz nikt nie wyprawia się tam nawet w ciągu dnia.

Jeżeli Badacze zdecydują się na wyprawę na wzgórze, do zmięzchu nie zobaczą nic ciekawego, chyba że trafią na skałki, gdzie znajduje się wejście do jaskini. Przy wejściu, nawet w ciągu dnia widoczne jest dziwne, nienaturalne rozświetlenie.

Jeśli drużyna znajdzie się na wzgórzach po zachodzie słońca, już z odległości ok. ćwierci mili będzie miała okazję zaobserwowania słynnego zjawiska.

W pobliżu wzgórza kompasy zabrane przez Badaczy zaczną wariować i nie zdadzą się już na nic. „Wężowe światła” widoczne są ze znacznej odległości, po części dlatego, że największe ich natężenie występuje na szczycie wzgórza. Wyglądem przypominające nieco zorzę, długie, mieniące się wszystkimi barwami tęczy smugi pełzną po niebie i ziemi na odległość ok. pięćdziesięciu jardów. Smug jest kilkanaście i przy uważnej obserwacji można zauważyć miejsce, gdzie występują w szczególnym zagęszczeniu. Jeżeli Badacze postanowią wejść w zasięg światła, prędzej czy później któraś ze smug prześlizgnie się po nim. Odczucie będzie niemal namacalnie i zupełnie przyjemne – delikatne ciepło rozchodzące się od dotkniętych miejsc, po całym ciele. Im bardziej Badacze będą się zbliżać do miejsca, skąd wydobywają się smugi (wspomniana wyżej mała jaskinia wśród skał), tym częściej będzie im się to przytrafiać, a przyjemne uczucia będą powracały ze stopniowo wzrastającym natężeniem. Strażnik Tajemnic powinien bardzo ostrożnie (żeby nie wzbudzić nadmiernych podejrzeń graczy) zasugerować Badaczom, że nie ma się czego obawiać i można z czystym sumieniem iść coraz dalej w kierunku źródła światła. Jeżeli Badacze postanowią się wycofać, Strażnik znów musi delikatnie wywołać u nich żal z powodu tej decyzji i chęć powrotu lub zmiany decyzji.

Jeżeli Badacze wejdą do jaskini, po kilkunastu krokach splątane smugi światła zaczną się łączyć, aż wypełnią całą objętość korytarza i zupełnie otoczą bohaterów. Gdy Badacze zostaną całkowicie spowici światłem, nieświadomie zostaną zdezorientowani – niezależnie od starań będą stale podążać do wnętrza jaskini,

Gracz A dostaje kopertę z adresami graczy B, C i D. Pozostali gracze otrzymują podobne koperty (oczywiście z pewną różnicą; gracz B otrzymuje adresy A, C i D itd.). Kto stoi za tymi listami? Co one oznaczają? Odpowiedzi na te pytania pozostawiam MG.

Joe Abrakadabra

Moją przygodę o Egipcie mam zamiar zawiązać zniknięciem przewodnika na wycieczce w której uczestniczą Badacze. Oczywiście biuro stanie na głowie, aby zapewnić im nowego, ale co stało się ze starym, hmmm...

Wolvie

a przyjemne doznania znów się spotęgują. Badacze z narastającą ekstazą ruszą dalej, aż w którymś momencie tracą nad sobą kontrolę i biegiem rzucą się w głąb korytarza. Wreszcie, wcześniej czy później organizm Badacza nie wytrzyma natężenia emocji. Postać umrze z powodu niewydolności serca (pocieszające, że będzie to wyjątkowo przyjemna śmierć – Badacz nawet nie poczuje bólu).

Aby zapanować nad potężnymi emocjami targającymi Badaczem, musi on podjąć świadomą próbę opanowania się, a następnie wykonać test Mocy w Tabeli Porównawczej, przeciwko Mocy 23 (taką Mocą dysponują „wężowe światła”). Jeżeli test się powiedzie, z dużym wysiłkiem postaci uda się przywołać do porządku. Podobny test należy wykonać przy próbach przeciwstawienia się dezorientacji lub dostrzeżenia czegoś oprócz światła. Tylko jeżeli ten test się powiedzie, Badacz może zdecydować, w którą stronę chce iść.

Na końcu podziemnych korytarzy znajduje się duża jaskinia, w której leży źródło tęczy smug. Wygląda ono jak pulsująca, gładka, przezroczysta masa czegoś pośredniego między śluzem a galaretą. Owalny kształt ma średnicę około czterech jardów i w nim biorą początek „wężowe światła”. Wewnątrz galaterowatego kształtu spoczywają dwie wysuszone, skurczone postacie – kiedyś byli to Nigel Carruthers i Wilbur Banks. Ich uczucia sprowadziły na nich śmierć.

Istota spoczywająca w jaskini nie ma ludzkiej nazwy, ponieważ dotąd żadnemu człowiekowi nie udało się przeżyć spotkania z nią. Pochodzi z tego samego miejsca, z którego wywodzi się opisany w podręczniku do ZC Kolor z Przesławy. Ofiary wabi do siebie niesamowitymi doznaniem, które w końcu stają się zbyt silne i zabijają nieszczęśników. Stwora można zranić tylko ogniem i tylko używając go na galaretowanej części (macki są niematerialne), która w chwili przypalenia zbrazowieje, zacznie skwierczeć i wydzielać mdłą zapach. Wydzielana substancja zapachowa jest bardzo silnym feromonem i każde zachłyśnięcie się nią przy wdechu powoduje konieczność testu Mocy Badacza przeciwko Mocy istoty (równej 23). Jeśli test nie powiedzie się, nagłe uderzenie emocji zabije Badacza na miejscu. Istota ma 30 Punktów Wytrzymałości i SZ 1 (kiedy pełnie po zabite ofiary).

Jeżeli Badaczom uda się zniszczyć istotę, śluz rozplynie się i wsiąknie w grunt, a smugi światła zbledną i zgasną. Jedynym śladem pozostałym po minionych przejściach będą szczątki dwóch śmiółków, którzy zapuścili się do jaskini. „Wężowe światła” nie pojawiają się już w okolicy.

Ujrzenie opisywanej istoty (ciekawe, jak nazwą ją Badacze?) powoduje utratę 0/1k4 PP. Ujrzenie ofiar stwora powoduje utratę 1/1k6 PP. Przejścia podczas walki ze stworem i doznania, na jakie narażeni są Badacze, to utrata 1k3/1k6 PP. Najbardziej prawdopodobnym objawem choroby psychicznej, na jaką może zapaść Badacz pod wpływem spotkania, będzie niezdolność do okazywania jakichkolwiek ludzkich uczuć (postać stanie się socjopata).



CH 22 90



Ty
 cjalna
 liżkę
 mem
 przy
 się m
 Rusza
 nbran
 cimy
 Od
 Przez
 pas O
 drobno
 już da
 magia
 poki m
 zboczy
 w 467?
 blask p
 Nasza
 anywni
 ta ochw
 wysilać
 ja w upi
 iak milo
 iemów.
 gi i bole
 wkońskie
 Miedzy w
 oście. A
 hi adtryfu
 nie istnieją
 w czasie, p
 Tylko b
 Lubi, Kto
 mnej lub
 północie d
 mzenia,
 wszystko si
 i ludzkość
 pkiywa
 Ale czemu
 nasz nas
 nazy odołał
 archiwieci
 i nie w
 ołnie ten n
 z ich s
 się na
 rozprzajac
 co rusz



Tytuł

Wolizka Marka Edwarda Morrisona:
Z dala od Ziemi, z dala od konwencji

Autor

Lukasz M. Pogoda

Rodzaj

specjalny poradnik

Tym razem nie będzie ramki fabularnej. To jest wydanie specjalne. Dzisiaj wybierzemy się na przejażdżkę. Weźcie swoją walizkę pełną sekretów i chodźcie, nie ma się czego bać. Tuż za domem, koło śmietnika leży stara łódka. Nie, nie wiem, kto ją tu przyniósł... czy to ważne? Weźmiemy ją. Wsiadajcie. Trzymajcie się mocno, bo będziemy lecieć szybko. Trzy... dwa... jeden... Ruszamy! W górę! Szybciej! Niech zimny wiatr szarpie nasze ubrania. Ach, jakie zimne i wilgotne są chmury! Nic to, i tak lecimy dalej. Dużo dalej.

Oderwijmy się od Ziemi. Popędźmy gdzieś daleko. Daleko. Przez kosmos, za orbitę przeklętego Plutona. Przelećmy przez pas Oorta. Niech muskają nasze policzki kawałki lodu. Niech drobne okruchy dziurawią naszą łódź. Drewno naszego koraba już dawno popękało na skutek nagłych zmian temperatury i tylko magia uchroniła je od spalania w atmosferze. Lećmy szybciej, póki mamy czym! I dalej. Za Xoth. Ku centrum galaktyki. Albo zboczmy w górę od płaszczyzny ekliptyki. W górę – a może w dół? W dal. Przez zimną, zimną próżnię, aż stracimy z oczu blask pomniejszych słońc.

Nasze serca nie biją już tak dawno. Popatrzmy na nasze zesztywniałe i pokryte szklistym lodem palce, kurczowo zaciśnięte na uchwytach wioseł. Uśmiechnijcie się do mnie! Nie musicie się wysilać – wasze krusze jak szkło i poszarpane wargi już odslaniają w upiornym grymasie szerniałe dziąsła. Zimno tu. Ale za to jak miło i cicho. Tak daleko od Ziemi. I naszych codziennych problemów. Już nie rozboli nas głowa od gderania starej cioci, starego i bolejącego nad upadkiem wartości księdza na katechezie czy wścibskiej teściowej. Osiągnęliśmy spokój. Wieczny jak kosmos. Kiedyś wszystkie gwiazdy pogasną. Skurczą się i zapadną w głąb siebie. A my rozsypimy się w pył, trafieni jakimś odłamkiem, albo zdryfujemy w nieznane, przyciągani polami grawitacyjnymi nie istniejących jeszcze czarnych dziur. I tam zatrzymamy się w czasie, przez wieczność spadając do piekła.

Tylko bogowie przetrwają. Aż do końca rzeczy, gdy pewien Ktoś, Kto wynajął ten kawałek przestrzeni tym wszystkim mniej lub bardziej szalonym bogom, zabierze swoje zabawki i pójdzie do innej piaskownicy. Lecz wtedy nikt nie będzie miał znaczenia, ani ja, ani wy, ani oni, bowiem gdy nadejdzie czas, wszystko się skończy, nawet istnienie. Ale zanim to nastąpi, cała ludzkość będzie już od eonów martwa. Jakże przyjemna perspektywa.

Ale czemu teraz uciekać? To przecież stanie się dopiero jutro, a już nasz następny posiłek jest bardzo, bardzo odległy... Czemu mamy oddalać się od naszego kochanego, cichego zakątka we wszechświecie? Ze strachu? Kogo mamy się bać? Tych kilku wielkich i niewychowanych stworów, które wyjątkowo upodobały sobie ten nasz mały i skromny kątek? Taak, to bardzo nieuprzejmie z ich strony. Tyle miejsca we wszechświecie, a wszyscy pchają się na nasze małe podwórko. Tak to bywa, kiedy akurat tu są sprzyjające warunki, a gwiazdy ustawiają się jak trzeba. A po za tym co rusz jakiś kretyn dostaje zamiast książki kucharskiej

magiczną książkę kucharską i przypomina całemu światu o naszym istnieniu.

A mogło być tak miło. Czy mróz za oknem, czy lato, siedzimy sobie w wygodnych domowych pieleszach i zastanawiamy się, kto tak hałasuje za oknem? Proszę, bądźcie cicho. Przyjdźcie jutro. Wkrótce umrę, to jeszcze tylko kilkadziesiąt lat, co to dla was. Dajcie mi ciepłą posadkę, dajcie znośną emeryturę. Każdy tak mówi, ale cóż... Przykro nam bardzo. Minął termin wypowiedzenia. Drogie robaczki, to jest eksmisja, żegnajcie! Mieszkańców zastępczych nie przyznajemy.

Tego się boicie? W kosmicznej skali to detal, który nam urasta do problemu wielkiego jak pryszcz na nosie (albo pewnej niewymownej części ciała). Wszyscy – z wyjątkiem kilku świętych – jesteśmy po trosze egoistami i zazwyczaj wolimy, aby obdarty pan, zbierający na swoje poranne wino, zaczął nie nas, tylko naszego sąsiada z kolejki po chleb. Martwią nas detale, a problemów globalnych nie dostrzegamy, jak mrówka nie widzi słonia, tylko wielkie, ogromne szare drzewo, będące jego nogą.

Mistrz z Providence napisał: „Najstarszym i najsilniejszym uczuciem człowieka jest strach, a najstarszym i najsilniejszym rodzajem strachu jest lęk przed nieznanym”. Tak naprawdę brak nam albo wyobraźni, albo – paradoksalnie – odwagi, aby bać się kosmosu. Aby czerpać satysfakcję z gry lub lektury, w czasie której jesteśmy w ten czy inny sposób straszni, musimy umieć stawiać czoło przedstawianym lękom. Ludzie bez wyobraźni nie znają strachu, jak bezmyślni robotnicy, którzy nie przestrzegają zasad BHP, bo im po prostu do głowy nie przychodzi, że pracując bez zabezpieczeń, mogą stracić oczy, palce lub całą rękę. Nieznane, którego nie możemy w prosty sposób ogarnąć swoim umysłem, mówiąc „to tylko gra”, albo „to tylko kot w śmietniku” tak nas przeraża, jak potwór pod łóżkiem dziecka. Ale nie mamy z nim bezpośredniego kontaktu, więc możemy je po prostu wypchnąć ze swojej pamięci, jak wszystko, co przeszkadza nam w wygodnym życiu. Bardziej nas poruszają problemy międzyludzkie i konflikty wewnętrzne, gdyż zmuszeni jesteśmy z nimi i pośród nich żyć, ale obce gwiazdy i odległe światy mogą pozostać takimi, jakie są – co tłumaczy sukces całej serii Storyteller, czyli Wampira przede wszystkim, Upiorka czyli Wraitha i innych gier kładących przede wszystkim nacisk na horror wewnętrzny.

Dla prowadzącego, który naprawdę pragnie nam dopiec, straszanie Mitami przypomina strzelanie z armaty do komara. Dziś zabawa w kosmiczny horror i gumowe potwory nie ma takiej siły, jak przed laty. Oczywiście Mity nadal mają swoich amatorów – w końcu nie każdy przepada za grzebaniem się w cudzych duszach – ale kiedyś opowiadki te były czymś oryginalnym i miały swoją moc, a dziś wszystkie granice lęków, zbrodni czy dobrego smaku przesunięto o wiele dalej. Obecnie już niewiele rzeczy pozostaje tabu.

Jednak, na co warto zwrócić uwagę, jakoś nikt nie grzebie w nieznanym. A przecież Mity są tylko pokrywką dla niepojętej tajemnicy, przed którą lepiej od razu uciec w chłód kosmicznej otchłani albo w niebyt czy też szaleństwo. Tajemnicy wszechświata, której nikt z nas nie jest w stanie ogarnąć swoim umysłem.

Nigdy nie poznamy prawdy, choćby wszyscy uczeni na Ziemi poświęcili się temu problemowi. Rojenia naukowców to tylko jedna z metod na racjonalizację nieznanego. Może świat jest iluzją? A może wszystko, czym jesteśmy, to tylko rojenia wszechpojętego, ale chyba chorego umysłu? W pewne sprawy lepiej nie wnikać, dlatego zakończmy te rozważania i przejdźmy do konkretów. Dziś w programie będzie o łamaniu konwencji.



Zapewne uważni czytelnicy, a nie wątpię, że mam tylko takich czytelników, już zaczęli się zastanawiać, jaki związek z łamaniem konwencji mają lęki przed nieznanym – uprzedzę ich zatem i powiem, że takie zależności istnieją, a niektóre z nich jeszcze omówimy. Ale zanim przejdziemy do konkretnych przykładów, zastanówmy się nad samym pojęciem „konwencja”. Według trzatomowego *Słownika języka polskiego* PWN konwencja to „każda umowa normująca, regulująca jakieś sprawy; umowność”. Nie wiele, jeśli pominiemy drugie znaczenie, oznaczające międzynarodową umowę. Przyjmijmy może, że mówiąc o konwencji, mamy na myśli wszystkie stereotypowe elementy, które bez wątpienia odwołują się do otoczki Mitów. Takie, które zawsze występują razem lub wybiórczo we wszystkich pastiszach i naśladownictwach z gatunku Mythos Fiction. To jest oczywiście umowność, ale przecież cała konwencja Mitów opiera się na umowności. W końcu nikt nie tworzył żadnej definicji Mitów, które powstały jako wypadkowa twórczości HPL oraz jego przyjaciół i naśladowców.

W każdym razie do konwencji Mitów zaliczamy między innymi: Niepojęty, kosmiczny horror i lęk przed nieznanym – to chyba jasne i już o tym wspominaliśmy. Inne wymiary, które zamieszkuje mroczni i odlegli nam bogowie. Tajemne kultury. Magię i moce tak nam obce, że wpędzające w szaleństwo. Tajemne księgi, w których to wszystko opisano. No i oczywiście Cthulhu we własnej osobie – czyli Wielkich Przedwiecznych.

To oczywiście nie wszystko, ale pewne składniki, które również można zaliczyć do konwencji, od razu pominiemy w naszych rozważaniach. Są to wszystkie elementy stylistyczne, które nijak się mają do gier. Prawdą jest, że Lovecraft kojarzy się nam między innymi z mnogością obcych inwokacji, głupotą bohaterów, którzy zawsze po czytelniku orientują się, o co chodzi, a za tym mnóstwem zwrotów w stylu: „Wszedłem tam... Ach, gdybym wiedział wtedy to, co wiem dziś o bluźnierczych... nigdy, przenigdy moja stopa...” (przyznam, że to nie moje spostrzeżenia, tylko Miłosa, który zwrócił mi na to uwagę, gdy odpytywałem go z Mitów). Jednak każdy z was, prowadząc, czyni to na swój własny sposób, więc pierwotny styl zostaje zatracony lub przetworzony, zaś głupota bohaterów zależy od głupoty graczy, a nie od głupoty Strażnika. Pominiemy też wszelkie kwestie związane z meta-grą, czyli, jak prowadzić, aby było strasznie, a nie śmiesznie, gdyż nie mają one żadnego znaczenia dla literatury.

Jak to zwykle bywa, po tych zabiegach zostaje nam niemal wyłącznie scenografia. Jednak scenografia jest jednym z nierozdzielalnych składników przygody i jednym ze środków wyrazu, służących budowie odpowiedniego nastroju. Dlatego, zmieniając scenerię w nietypowy sposób, możemy nieco odświeżyć schematy, do których wszyscy się już przyzwyczaili. Samymi schematami też się zajmujemy, ale o tym dopiero za chwilę.

Wracając do scenerii, trudno znaleźć miejsce, w którym nie rozgrywałaby się jakaś znana nam historia – z Mitami mieliśmy kontakt i na biegunie, i w upalnych okolicach równika, na pustkowiu i w gęsto zaludnionym mieście, pod ziemią i na morzu. Trudno o oryginalność, prawda? Niezależnie od tego, od scenerii wiele może zależeć. Weźmy chociażby takie przeciwieństwa, jak pustkowienie i gęsto zaludnione miasto – to pierwsze jest nam świetnie znane z utworów HPLa, gdzie osamotniony człowiek lub nieliczna grupa stawia czoło kosmicznemu horrorowi (vide „W Górach Szaleństwa”). Sama pustka i brak oparcia ze strony nawet obcych ludzi może budzić w nas lęk. Miasto zapewnia nam bezpieczeństwo – jakkolwiek iluzoryczne – i świadomość, że jak-

by co, to nie jesteśmy sami. Oczywiście jest w tym dużo fałszu, ale nasi gracze przyszli grać, a nie teoretyzować, więc możemy nimi w miarę łatwo manipulować, pamiętając, że najciemniej jest zawsze pod latarnią. Wielkowiejska dżungla może kryć mnóstwo strasznych tajemnic, a ciche podwórka domów w sąsiedztwie skrywają niewypowiedziane koszmary... Tyle miękkich ciał wołoko, tyle bijących serc, które można złożyć w ofierze...

Taaak. Zapewne zastanawiacie się, jaki związek z łamaniem konwencji ma ta gonitwa w poszukiwaniu ciekawych plenerów? A czy ciasne miasta lat dziewięćdziesiątych, pełne biedaków bez perspektyw, satanistów lub kultystów nie są jakąś odchyłką od klasycznej konwencji? Skoro jesteśmy przy czasach współczesnych, nie sposób nie zauważyć suplementu Delta Green. Włączone do klasycznych Mitów zielone ludziki i różne inne zmiany to przecież jawne przykłady łamania konwencji – Lovecraft tego nie wymyślił.

Oczywiście nasze czasy już są trochę wyeksploatowane – mamy jeszcze Świat Ciemności, KULT i tak dalej, ale przecież jest mnóstwo innych możliwości. Mroczni bogowie są starsi niż ludzkość, starsi niż nasza nauka i nasz gatunek. Wiekowe księgi zakazane informują nas, że w dawnych czasach także można się było natknąć na przerażające istoty rodem z Mitów. Możemy zatem akcję naszej gry przenieść do czasów starożytnych albo nawet do średniowiecza! Wyobraźcie sobie na przykład egzorcyzmowanie demonów przez średniowiecznego biskupa, demonów w istocie będących obcymi. Czy wiara biskupa w czymś mu pomoże? Co uczynią gracze, którzy powinni pamiętać o odmiennych uwarunkowaniach epoki? Frapujące pytania.

Przy okazji, są dwie możliwości: w pierwszym wypadku Badacze mogą być „importem” z innych czasów – co dodatkowo utrudni im zabawę, gdyż trudno im będzie się odnaleźć. Z drugiej strony gracze mogą wcielić się w mieszkańców danego czasu, co postawi przed nimi kolejne wyzwanie i zmusi ich do naśladowania mentalności ludzi z tego okresu.

Skoro zatem możliwe jest starcie z Mitami w przeszłości, to czemu nie mielibyśmy sięgnąć do przyszłości? Spróbujmy na przykład połączyć konwencję Mitów z Science Fiction. Nie ze star operą – space opery są zbyt radosne, zbyt dużo tam się kręci wesolutkich, humanoidalnych obcych, z którymi człowiek się świetnie rozumie. „Kapitan Pickard versus Cthulhu” to by było chore połączenie. Lepiej sięgnąć po sztafaję „twardej” fantastyki naukowej (hard SF), mieszającej różne teorie naukowe z fikcją i charakteryzującej się wysokim stopniem (pseudo)prawdopodobieństwa. Pełno techniki, żadnych obcych cywilizacji, żadnych supertechnologii na granicy magii, żadnych bitew w kosmosie, żadnych wyjących statków kosmicznych. Nuda, rutyna, dużo roboty, mało zabawy. Pamiętając o tych uwarunkowaniach, wyobraźmy sobie spotkanie twardo stojącego na stalowych płytach pokładu człowieka, ufającego technice i prawom fizyki, z obcymi z dalekich otchłani kosmosu. Z istotami o nadnaturalnych właściwościach. Z magią. Jak twardogłowy kosmonauta, wyszkolony jak żołnierz, zachowa się w obliczu tak nieprzewidywalnych niebezpieczeństw?

Dobrym przykładem spotkania w tym stylu była pewna historia przedstawiona jakiś czas temu w jednym z odcinków serialu „Outer limits” (polskiej nazwy serii nie zapamiętałem, bo jak zwykle była jakoś nieudolnie przetłumaczona). Pierwsze sceny rozgrywały się na stacji kosmicznej, której załoga zaczęła doznawać dziwnych wizji – jeden z członków zobaczył swojego synka, drugi jakiegoś dawnego wroga z przeszłości i tak dalej. Nie byłoby w tym nic groźnego, gdyby nie to, że ich wizje zabijały, na



przykład dziecko zwabiło swojego tatusia bez skafandra do służby i wykrwawiło w próżni i tak dalej. W końcu kapitan i jedna pani oficer ewakuowali się promem ratunkowym. Po pewnym czasie na stację została wysłana ekipa, która – ku zaskoczeniu dowódcy – niczego nie znalazła. W takiej sytuacji kapitan został oskarżony o dezercję, postawiony przed sądem i uznany za niepoczytalnego. I wtedy uratowana przez niego pani oficer odsłoniła przed nim swoją prawdziwą naturę – w rzeczywistości jej miejsce zajął obcy, który do perfekcji opanował sztukę mimikry. Historia się kończy tak, że dowódca wędruje do więzienia, a „pani oficer” wraca na stację. Pyszne, nieprawdaż? Doprawdy, ucieczka w szaleństwo wydaje się jedynym sensownym wyjściem w sytuacji, gdy jesteś jedyną osobą, która zna prawdę i która mogłaby coś zrobić, a nikt nam nie wierzy i na dodatek nie mamy żadnej możliwości działania.

Ale nawet jeśli nie przepadamy za mieszaniną gatunków, to musimy pamiętać, że zachodzi ono niemal zawsze, ale w sposób ukryty i w mniejszym stopniu. Przecież nader często wprowadzamy do przygód jakieś wątki detektywistyczne albo przygodowe w stylu Indiany Jonesa, aby jakoś przepchać Badaczy od jednej historii do drugiej. Czasem jesteśmy już tak znużeni codziennością, że musimy się oderwać, aby gdzieś wyjechać i odpocząć – nasza wycieczka na obszary fantastyki naukowej może w podobny sposób odświeżyć nasze spojrzenie na horror. W czasie zabawy konwencjami można sobie nawet wyobrazić Cthulhu na wesoło (pamiętam, że kiedyś na łamach „Magii i Miecza” próbowano czegoś takiego). Ja osobiście nie wychodziłbym poza granice groteski, gdyż szarżujące zombie z wybaluszonymi, zezującymi oczyma i tym podobne motywy nigdy nie powinny stawać się codziennością. Od czasu do czasu można sobie na taki wybrzyk pozwolić, ale z umiarem, w końcu to jest horror, a nie gra TOON.

W porządku, skoro zakreśliśmy już sceną obrotową i przedstawialiśmy dekoracje, to teraz możemy pobawić się schematami. Takim schematem jest na przykład założenie, że bohaterami graczy są dobrzy Badacze, którzy z poświęceniem walczą o przyszłość dla naszego świata. Element ten nie należy do konwencji Mythos Fiction, a do schematów związanych z grą Zew Cthulhu, ale o niej przecież mowa. Spróbujcie zatem ten schemat odwrócić, przyjmując, że Badacze są kultystami, przy czym niekoniecznie muszą oni od razu należeć do jakiejś grupy – chodzi tu tylko o założenie, że Badacze są nastawieni do Mitów pozytywnie. Podobnie, zastanówmy się, czy wszystkie obce istoty muszą być nam wrogi? Trochę mierzą mnie miłe istotki z filmów „Bliskie spotkania Trzeciego Stopnia” i „Ochłani”, ale na przykład można sobie wyobrazić obcych, którzy, uciekając przed kosmicznym kataklizmem lub gniewem potężniejszych od siebie istot, przypadkiem zahaczają o Ziemię i wpadają na Badaczy (tych dobrych).

Gdy policja usiłuje pojmać wyjątkowo niebezpiecznego bandytę, Badacze stają się jego zakładnikami. Muszą spędzić ze sobą sporo czasu, gdy trwają negocjacje z przestępcą – poznają się w sytuacji kryzysowej i wiedzą na przyszłość, czego się po sobie spodziewać.

JeRzy

Krainy Snów także łamią klasyczną konwencję prozy z kręgu Lovecrafta, ja jednak za tym światem nie przepadam i nikomu nie mógłbym go z czystym sumieniem polecić. Proszę jednak z góry się nie uprzedzać, gdyż mimo ogromnych ilości odrzucających mnie bajkowo-fantastycznych elementów i różnych stworków, które aż się proszą o idiotyczną tabelkę losowych spotkań, kraina ta daje nam kilka godnych uwagi możliwości – pozwala między innymi zderzyć zwyczajnych Badaczy z nieznanym (czemu jeszcze kilka słów poświęcę poniżej). Przy odrobinie pracy można z *Krainy Snów* uczynić bardzo przerażające miejsce, czego świetnym przykładem jest przygoda „Uczeń Pickmana”, zawarta w podręczniku do *Krainy Snów*, która akurat mnie się bardzo podobała [Ja wręcz uważam ją za wspaniałą! – Miłosz]. Jeśli warto po coś wybrać się do świata za murem snu, to tylko na spotkanie z Ghadamonem... Jednak wspomniany scenariusz nie rozgrywa się w całości w Krainie Snów, co moim zdaniem wskazuje, że należy ją traktować jedynie (podkreślam, JEDYNIE!!) jako poszerzające horyzonty grozy uzupełnienie świata realnego, a nie jego zamiennik.

Kiedyś w Internecie spotkałem także lekki chore, ale dość niesamowite opracowanie pod tytułem „Jezus Cthulhu” (tekst ten można znaleźć przeglądając witrynę „The Web Mysteriis” prowadzoną przez Laurenta Alquier). Dziełko to sugeruje, że kult Cthulhu przyczynił się także do powstania chrześcijaństwa – weźmy chociaż ot, takie zbieżności, jak: Cthulhu jest bogiem, który zmarł i wciąż żyje, teraz i na zawsze, a wkrótce powróci w chwale, zaś na jego powrót czekają całe rzesze czcicieli. Chrześcijanie także wyczekują powtórnego nadejścia Chrystusa. Oba te wydarzenia ma zwiastować wojna, śmierć i chaos, oba są związane z prorocत्वami astronomicznymi i oba poprzedzą niezwykle istoty (przed Chrystusem ma nadejść Apokaliptyczna Bestia, a przed Cthulhu – Nyarlathotep). Inne przykładowe skojarzenia: Większość cudów Jezusa miała związek z wodą – zamiana wody w wino, rozmnożenie chleba i ryb, chodzenie po wodzie i tak dalej. A przecież większość istot kojarzonych z Cthulhu i wiele jego sług to stwory wodne lub ziemnowodne. Poza tym Chrystus przyrzekł uczynić apostołów „rybakami ludzi”, co należy potraktować jako błąd skryby, gdyż niewątpliwie chodziło tu o „ryboludzi”, czyli istoty z głębin (!).

W opracowaniu sprytnie wyjaśniono brak odniesień do Cthulhu w obecnym chrześcijaństwie. Jak wiemy, znaczącą rolę w upowszechnianiu nowej wiary odegrał św. Paweł, nie był on jednak jednym z pierwszych apostołów. Możliwe zatem – jak tłumaczy autor – że nie przekazano mu pełnego objawienia i oszczędzono mu, jako osobie z zewnątrz, wstrząsających umysłem szczegółów, przez co źle zinterpretował otrzymane nauki i rozpoznał je w zniekształconej (!) wersji.

Oczywiście Cthulhu w roli Jezusa albo Mesjasz Cthulhu to fikcja i czysty absurd, więc nie namawiam nikogo do zmiany wiary, ani do rewidowania swoich poglądów religijnych. Mam również nadzieję, że niczyja wiara nie doznała uszczerbku w trakcie lektury powyższego, a jeśli ktoś poczuł się urażony, to bardzo przepraszam. Pozwoliłem sobie jednak przedstawić ten pomysł, aby wam uświadomić, jak daleko można się posunąć w czasie zabawy schematami.

Jak pamiętacie, wspominałem, że lęki przed nieznanym, o którym tyle powiedzieliśmy we wstępie, mają związek z łamaniem konwencji. A to dlatego, że zmieniając konwencję, konfrontujemy Badaczy z nieznanym albo przynajmniej niespodziewanym. Za każdym razem, gdy siadamy do gry jako Badacze, zaczynamy się zastanawiać, czym jeszcze może nas Strażnik



poczęstować – szalonym Shanem, marynowanymi podgrzybkami z Yuggoth czy jakimś innym paskudztwem? Czasem pojawiają się jakieś duchy lub ożywieńcy, ale co to za odmiana. Z drugiej strony Strażnik ma podobny problem. To już było, tamto też... Co tu począć? I wtedy nadchodzi objawienie – może trzeba sięgnąć do innej beczki? Może trzeba skonfrontować Badaczy z czymś, czego się nie spodziewają?

Wcale nie musimy przeprowadzać ryzykownych eksperymentów z mieszaniami gatunków, ani nie musimy zamieniać bohaterów graczy w upiory, aby rozegrać jeszcze jedną dobrą przygodę. Możemy przecież nasze postaci postawić wobec wyznań *Krainy Snów* albo – jeszcze lepiej – wystarczy po prostu rozszerzyć naszą kartę dań, posilując się ingrediencjami z innych horrorów i opowiadań grozy, umieszczonych w odmiennych światach literackich. Oczywiście powinniśmy przy tym starać się ominąć półmiski pomysłów o wątpliwej świeżości, jak mumie, wampiry i tym podobne. Lepszy efekt osiągniemy, sięgając po bardziej przyziemne źródła strachu, na ogół niedoceniane lub na pierwszy rzut oka mniej efektowne od kosmicznych monstrów.

„Gazeta Wyborcza” w numerze z 6 marca 1996 przedrukowała tekst Stephena Kinga z poradami dla autorów powieści grozy, w którym ten żywy klasyk horroru opisał źródło swoich pomysłów. Jak się dowiadujemy, najlepszą pożywką dla jego wyobraźni są różne całkiem zwyczajne, powszechne, a nawet infantylne fobie i lęki. I pomysł ten można świetnie zaadaptować do gier fabularnych. Po pierwsze dlatego, że pamiętając o tak prostych fobiach, jak (przykłady według Kinga) lęk przed czymś lepkim, lęk przed ciemnością czy lęk przed zamknięciem, będziemy mogli łatwo pogłębić obawy graczy, czekających na coś bardziej niesamowitego.

Po drugie, fobie mogą kształtować główne wątki lub motywy waszych przygód, stając się motorami dla akcji. Przyjmując za punkt wyjścia tylko trzy wspomniane „wilki” (trzy z 10, jakie opisał King), już możemy stworzyć piekielną przygodę. Korzystając z tej metody, możemy najbardziej banalne sytuacje uczynić przerażającymi. Przykładowo wyobraźcie sobie, że wasi Badacze zostali wtrąceni lub sami wpadli do jakiejś piwnicy, lochu czy innych podziemi. Nie wiedzą, gdzie jest wyjście, a na dodatek nie mają światła albo najwyżej kilka pudełek zapalek (które szybko się kończą), więc muszą działać po omacku, kierując się tylko dotykem i ciągami powietrza. Czy gracze nie poczują obrzydzenia i lęku, gdy zaczną macać coś lepkiego... przywierającego do rąk... dziwnie pachnącego... nic nie widać... co to, u licha jest... chyba w to wdepnąłem... ale miękkie... jakieś grudki? Błeeee! Chcemy stąd wyjść!!

W pewien sposób zatoczyliśmy koło, gdyż strach przed kryjącymi się w ciemnościach niespodziankami, których nie można racjonalizować, jest tylko jedną z wersji lęku przed nieznanym. (Podobny strach był udziałem na przykład głównego bohatera opowiadania „W domu robaka” George R.R. Martina, które można znaleźć w zbiorze „Piaseczniki”). A przecież nasze lęki są tylko i wyłącznie produktem wyobraźni. Gdy stykamy się w mroku z czymś lepkim, czego pochodzenia nie znamy, nasza wyobraźnia

zaczyna nam podpowiadać kolejne niepokojące rozwiązania, a każde następne jest gorsze od poprzedniego, nawet jeśli są to tylko powidła babci.

Zmieniając plenery i odświeżając schematy, może warto też popracować nad drobnymi detalami. Spróbujcie uzupełnić swoją rek wizytornię o własne, niecodzienne elementy – nowe bóstwo z kręgu Mitów, nowy awatar Nyarlathotepa (do tego rozwiązania uciekli się twórcy „Horroru w Orient Ekspresie”, tworząc Bezskórego) albo coś innego. Niech to będzie na przykład telewizor, który pokazuje transmisje ni to z kosmosu, ni z mózgu Cthulhu. Dla porządku zaznaczę, że pomysł ten narodził się w Krakowie niezależnie od warszawskiego artykułu „Ta straszna technika”, gdzie można znaleźć niemal identyczny koncept.

Wyobraźcie sobie zatem taką scenkę: Badacze przychodzą do kogoś mieszkającego w bloku. Nagle jednemu ze stojących na korytarzu bohaterów mignie w uchylonych drzwiach mieszkania obok ekran jakiegoś telewizora, na którym fikają kankana istoty z głębin. Przywidzenie? Po chwili obraz się zmieni – ukażą się Mi-Go, które zaczną monotonnym, brzęczącym głosem coś wykladać, na przykład krótką teorię magii. (Nawet sobie nie wyobrażacie, jak się bawiłem, wymyślając to z Mi-chałem Madejem.)

Na dodatek odbiornik działa bez prądu, bez anteny, bez połowy części w środku i, co ma znaczenie w latach 20., chwilami jest kolorowy (pamiętajcie, że telewizja zaczęła się upowszechniać dopiero w latach 30!). W nocy ukazuje się sygnał kontrolny – mroczna, dziwnie krzywa, cyklopowa wieża z czarnego bazaltu, na tle której po ekranie przewijają się napisy ułożone z glifów z R’lyeh. Jak myślicie, czy to wszystko jest jakąś narkotyczną wizją, iluzją czy też snem? Czy dziwne programy widzą wszyscy Badacze, czy tylko jeden z nich, podczas gdy dla pozostałych telewizor pokazuje to, co zwykł pokazywać – telenowelę „Esmeralda”? Jeśli prawdziwa jest druga możliwość, to czy jeden z naszych Badaczy oszalał, czy też padł ofiarą insektów z Shaggai? A co z dotychczasowym właścicielem dziwnego odbiornika? Możliwe, że jego szczęśliwy posiadacz jest zapluty żulem, który wygrzebał go na śmietniku i cieszy się, że nadal działa, choć w rzeczywistości już nie powinien (w innej sytuacji jeden z naszych Badaczy mógłby dostać telewizor po kimś w spadku – w tym wypadku można wprowadzić dodatkowy wątek dziadka-wynalazcy/kultysty). Może na dodatek telewizor jakoś od siebie uzależnia? Jak sami widzicie, możliwości i kombinacji jest bardzo wiele, nawet w wypadku tak idiotycznego konceptu. Motywem przewodnim przygody opartej o ten pomysł może być lęk przed szaleństwem.

Powyższym pomysłem zamknijmy nasze rozważania. Na koniec, jako lekturę pomocniczą do niniejszego tekstu, polecam jeszcze „Gry fabularne, mistyfikacje i ty” Gregory Detwilera z MiM numer 12 (60)/98, z którego dowiecie się, jak robić graczy w balona i jak ich sprytnie oszukiwać – bowiem nie zawsze trzeba zmieniać wszystko, aby napędzić im strachu. Czasami wystarczy tylko udawać, że coś się zmieniło.

A teraz już muszę się pożegnać, bowiem zaraz Miłosz napuści na mnie jakieś monstrum, gdyż już po raz kolejny przekroczyłem pierwotną wycenę objętości tekstu... Czas lecieć. Gdzie jest ta łódka...

Któryś z Wielkich Przedwiecznych postanowił wykorzystać potencjał tkwiący w Badaczach i wpuścił ich na trop Mitów, aby stopniowo przekabacić ich na swoją stronę.

JeRzy

Artykuł ten jest chroniony Znakiem Starszych Bogów.
[Którego za przekroczenie objętości nie wstawiam!
Niech Gwiazdy Będą w Porządku!!! – Miłosz, który
korzysta z tego, że ma ostatnie słowo, hihi.]



Tytuł *Tajemnicze puebl*.....
 Autor *Tomasz Andrzejewicz*.....
 Rodzaj *szkielecik*.....

Wprowadzenie: Badacz (najwyżej z jednym towarzyszem) zostaje wynajęty przez dużą kompanię kolejową do wykonania rozpoznawczego zadania w Arizonie, gdzie jej ekipa buduje przecinającą góry linię kolejową. Otóż cztery godziny wcześniej urwał się w dość dziwnych okolicznościach radiowy kontakt z grupą; w ciągu tego czasu ktoś powinien dojechać samochodem do najbliższego telefonu, ale tak się nie stało. Bohater jako jedyny dysponuje przebijającym w tej chwili na płycie miejscowego lotniska sprawnym samolotem (oczywiście to scenariusz dla Badacza posiadającego samolot – to jednak nie problem, dwupłatowiec z demobilu kosztuje 300 \$). Kompania może nawet aeroplan odkupić, ale zapewne bohater nie będzie się chciał rozstać z maszyną – zaproponowana cena jest uczciwa, ale nie wysoka, w przypadku nie dojścia do porozumienia, zleceniodawcy wolą poczekać dwie godziny na powrót samolotu prowadzącego opryski pól i dogadać się z jego pilotem.

Po negocjacjach wynagrodzenia szybko okaże się o co chodzi, otóż ostatni komunikat brzmiał: „...góry... atak... uszkodzony...” i skończył się hukiem jakby strzału; tyle przynajmniej przez ciągły szum i zalew trzasków zrozumiał operator, zanim nadajnik zamilkł. Pogoda w interesującym nas rejonie jest dobra, więc zakłócenia muszą mieć inne źródło. Kompania chce dowiedzieć się dokładnie, czy stało się coś poważnego i jeśli tak, to co, by odpowiednio zareagować; nie chcą jeszcze powiadać władz, bo jeśli się okaże, że wszystko jest w porządku, a to był tylko fałszywy alarm, uszkodzenie radiostacji czy coś podobnie błahego, to robienie z tego paniki nikomu nie wyjdzie na dobre (głównie ich reputacji). Jeżeli rzeczywiście miała miejsce jakaś mniejsza lub większa tragedia, to warto wysłać kogoś jak najszybciej, bo może uratować to komuś życie, a poza tym (co dla firmy pewnie ważniejsze) można wcześniej przygotować odpowiednie argumenty dla opinii publicznej i działania ratujące pieniądze kompanii.

Jeśli rozgrywasz tę historię dla jednego Badacza, poleci z nim pracownik kompanii (doświadczony ochroniarz budowy kolei z przeszkoleniem w zakresie pierwszej pomocy). Przed startem zasugeruje delikatnie bohaterowi, żeby wziął na wszelki wypadek broń.

Sceneria i wydarzenia: Samolot Badacza doleci do Arizony; zatrzyma się, by zatankować paliwo przed wyruszeniem na właściwy zwiad nad układaną linię kolejową. Pogoda jest idealna na latanie i nie nie wskazuje na to, że popsuje się w najbliższym czasie. Poszukiwacze ła-two znajdują nitkę torów, po której dotrą do miejsca budowy; szlak wije się między skalistymi szczytami i wymaga od pilota pewnej koncentracji, ale sprzyjające warunki atmosferyczne sprawiają, że nie ma żadnego niebezpieczeństwa.

Obóz budowniczych kolei wygląda z góry jak rozsypane zabawki; wizoryczne szopy postawione byle gdzie, między nimi stoją dwie ciężarówki, ręczne dźwigi wiszą nad stosami podkładów, na końcu toru tkwi rząd towarowych wagonów przyczepionych do małego parowozu. Widać, że ekipa trafiła na ciężki do zgrzyzenia orzech – linia musi opasać górujący nad okolicą szczyt, ale najpierw przeskoczyć ze stoku, na którym się znajduje nad wąską doliną i wgrzyźć się trochę w zbocze po przeciwnej stronie, by zmieścić się zakręt. Obserwatorów najbardziej zacieka fakt, że na dole nie widać żadnych znaków życia; nikt nie pracuje, ani nawet nie spaceruje – nie widać po prostu nikogo.

Kolejny nawrót ujawni, że dolina, przez którą trzeba przetrząść tory i w której zaczęto już wiercić otwory pod filary wiaduktu, ma na jednej ze ścian jakieś dziury i dość duże gładkie powierzchnie, które wyglądają trochę tak, jakby było tam kiedyś pueblo (co w sumie w tym rejonie Arizo-

ny nie powinno dziwić), choć stopień jego zrujnowania jest tak duży, że od bardzo dawna jest to sprawa dla archeologa, a nie etnografa. Ostatnią rzeczą, jaką z powietrza mogą dostrzec zwiadowcy, jest częściowo zasłonięty regulamy otwór w skale, o kształcie (to sugeruje widoczny fragment) kolistym i średnicy około pięciu metrów, przykryty do połowy przez popękaną, kamienną płytę, znajdujący się u stóp hipotetycznego puebla. Jako że obserwacje powietrzne nic na razie nie wyjaśniają, padnie propozycja wylądowania i przyjrzenia się obozowi z bliska. W miarę płaski teren znajduje się właśnie w dolinie z pueblem, oddalony od niego o około półtora kilometra i niecały kilometr od bazy budowniczych. Najbezpieczniej chyba byłoby, gdyby pilot został na razie przy maszynie, a druga osoba przeprowadziła rekonesans.

Możliwe wytłumaczenia: Obie proponowane przeze mnie wersje są zgodne co do tego, że podczas wiercenia otworów pod filary wiaduktu natrafiono na przykrytą kamienną płytą studnię. Rozkuto połowę pokrywy, która osypała się do środka i kiedy określono, że otwór jest głęboki i pionowy, postanowiono tylko przesunąć projektowany wiadukt, a dziurę po prostu zasypać, dostarczając materiału lawiną z wysadzenia części puebla. Tu jednak podobieństwa się kończą.

Pierwsza możliwość jest taka, że pracujący ciężko robotnicy zbuntowali się z powodu nie wypłacenia obiecanej premii, rasistowskich zachowań ze strony ochrony budowy czy czegośkolwiek innego. Praca w trudnych warunkach, ciągle niebezpieczeństwo, rygor, odcięcie od rodzin, to wszystko z pewnością stwarza odpowiednie warunki, w których byle iskra powoduje wybuch. Bezpośrednim powodem stało się zatrzymanie wysadzenia puebla przez młodego szefa robót, w którym zagrała żylka odkrywcy i postanowił obejrzeć od środka znaną studnię, zanim zostanie zawalona. Zabrał ze sobą swego zastępcę i szefa ochrony (to dla bezpieczeństwa), po czym zszedł na dół. W tym samym czasie na powierzchni wybuchła jakaś sprzeczka robotnika z ochroniarzem, gdy doszło do rękoczynów, ochroniarz nie mogący liczyć na pomoc swojego przełożonego, który zawsze potrafił takie zajścia załagodzić, stracił głowę i zaczął strzelać; potem nie dało się zatrzymać wydarzeń i skończyło się na trzech trupach. Reszta ochrony i radiooperator (próbujący połączyć się przez postrzelony sprzęt) poddali się i zostali opuszczeni na dno studni do pozostałych. Robotnicy zabrali zapasy żywności, broń i nieco sprzętu, po czym się rozdzielili. Część uciekła w górę, a pozostali zabrali dwie ciężarówki i odjechali w nieznanym kierunku. Zadaniem Badacza (Badaczy) będzie odnalezienie uwięzionych w studni (ciekawe co, się stanie, jeśli wrzuci do środka duży kamień, żeby sprawdzić głębokość) i wytropienie grupy uciekającej w górę – samolot może być bardzo przydatny, a czas jest ważny.

Innym wyjaśnieniem jest to, że kamienna studnia była schronieniem Latającego Polipa, którego skruszenie pokrywy wytrąciło z letargu. Otwór jest zbyt mały, żeby mógł wydostać się na zewnątrz, dlatego postanowił zniszczyć intruzów podstępem. Najpierw dzięki magii opętał umysły trzech z nich (szefa prac i dwóch ochroniarzy), by potem przy ich użyciu ściągnąć wszystkich na plac przed studnią i zacząć masakrę. Radiooperator na widok potwora wpadł w przerażenie i szaleńczo popędził do obozu wezwać pomoc; gdy dobiegł na miejsce, był tak roztrzęsiony, że przewrócił się na nadajnik, uszkadzając go częściowo. Potem podczas nerwowego bełkotania w mikrofon dotarła do niego cała potworność tego, co zobaczył – nie wytrzymał napięcia i strzelił sobie w głowę; jego zwłoki leżą w namiocie radiostacji. Reszta ekipy dzieli się na trzy grupy: część zginęła i została wciągnięta do studni dzięki kontrolowaniu przez potwora wiatru (patrz: opis w podręczniku podstawowym), inni uciekli w górę, a nieliczne jednostki ukryły się w pueblu. Prawie połowa z tych, co przeżyli, jest mniej lub bardziej szalona. Jest sporo rannych.

Nic z tego, co mogli zabrać ze sobą bohaterowie scenariusza, raczej im się nie przyda w tej sytuacji. Jedyną rzeczą, która mogłaby wyrządzić Latającemu Polipowi krzywdę, jest dynamit porzucony w bazie. Najbezpieczniej rzucić jakieś wielkie ilości z samolotu unoszącego się ponad sto metrów nad doliną, wtedy jednak trudno będzie trafić w otwór studni, a niecelny rzut może uwolnić bestię lub zagrazić tym, którzy ukryli się w pueblu. Na niższym pułapie potwór może przy użyciu wiatru strącić samolot. W tej wersji scenariusz jest naprawdę zabójczy.



Tytuł W

Autor Jerzy Rzymowski

Rodzaj szkice

Ten scenariusz przeznaczony jest dla drużyny Badaczy związanych z policją, agencją detektywistyczną lub rozmaitymi agencjami rządowymi.

Od paru miesięcy cała policja została postawiona w stan najwyższej gotowości. Toczy się śledztwo w sprawie serii rytualnych morderstw. Oto, co zostało dotychczas ustalone:

- każde następne zabójstwo zostaje popełnione w dniu, kiedy księżyc wchodzi w kolejną fazę;
- dotychczas do schematu pasuje trzynaście przypadków;
- morderstw dokonano ostrym, wąskim narzędziem – mikroślady na ranach dają powody do przypuszczeń, że ostrze było wykonane z kamienia;
- ciała ofiar zostały upozowane po śmierci i pomalowane w dziwaczne wzory, które nie dają się skojarzyć z żadną powszechnie znaną religią bądź mitologią (osoba dysponująca wiedzą na temat Mitów Cthulhu może skojarzyć niektóre symbole – odnoszą się one najprawdopodobniej do Nyarlathotepa);
- szczegóły wskazują na udział w morderstwach więcej niż jednego sprawcy – nie wiadomo jednak, ile dokładnie osób bierze udział w zbrodni;
- ofiary przypuszczalnie znali sprawców – na drzwiach i oknach nie ma śladów włamania;
- we krwi zamordowanych wykryto obecność silnej substancji odurzającej pochodzenia roślinnego – nie wiadomo, czy przyjęły ją z własnej woli, czy zostały do tego zmuszone;
- ślady walki w miejscach przestępstw są bardzo niewielkie – ofiary stawały wyjątkowo mały opór (możliwe, że w wyniku odurzenia);
- mieszkania wszystkich zamordowanych zostały starannie przeszukane, chociaż nie widać tego na pierwszy rzut oka – zostało to zrobione tak, aby nie dało się zauważyć;
- wiek, płeć, rasa i pochodzenie społeczne wydają się nie odgrywać żadnej roli dla zabójcy;
- wszystkie ofiary to ludzie mieszkający samotnie (choć część z nich miała rodzinę), w mniejszym lub większym stopniu zainteresowani sprawami okultyzmu bądź parapsychologii;
- połowa zabitych korzystała z pomocy psychologa lub psychiatry – dwoje nawet leczyło się u tego samego lekarza;
- w każdym przypadku na miejscu zbrodni co najmniej jedna ściana pomieszczenia została świeżo odmalowana – analiza chemiczna wykazała pod świeżą farbą obecność barwników fluorescencyjnych;
- u dwóch ofiar znaleziono schowane ulotki Kościoła Kosmicznego Ładu, sekty, która od około roku działa w mieście – ustalono, że do sekty należy psycholog, do którego zwracała się jedna z ofiar (odmawia zeznań, zasłaniając się tajemnicą lekarską).

Taka ilość zebranych materiałów dała policji powód do podjęcia obserwacji Kościoła Kosmicznego Ładu. Tylko w tym mieście liczbę członków sekty określa się na około trzy i pół tysiąca osób. Mogą to być jednak dane zaniżone. Organizacja posługuje się typowymi dla sekt metodami werbunku. Podczas śledztwa ustalono, że jednym z założycieli sekty jest Lyndon Chapman, sześćdziesięcioletni przestępca, który zaledwie parę lat wcześniej został wypuszczony z więzienia po odsiedzeniu czterdziestu dwóch lat za zabójstwa (młodo zaczął). Chapman, początkowo skazany na dożywocie, został wypuszczony po kilkudziesięciu apelacjach, wielokrotnych badaniach psychiatrycznych, dzięki rekomendacji pastora Gabriela M. Richardsa. Richards, wcześniej duchowny ewangelicki, wyrzekł się swojego kościoła i stał się kolejnym założycielem sekty. Trzecim z „ojców

założycieli” Kościoła Kosmicznego Ładu jest egipski archeolog, Rahman Gupta. Egipcjanin, ma kartę stałego pobytu w USA. Poza podstawowymi danymi, nie wiadomo praktycznie nic o jego przeszłości.

Sekta podejmuje wszelkie możliwe kroki, aby uniemożliwić policji wejście do jej siedziby – dwupiętrowego domu na terenie posiadłości należącej do Richardsa. Zakrojona na szeroką skalę obserwacja domu (pełniącemu również funkcję świątyni) i członków sekty ujawni, że wśród pomocników Chapmana są jeszcze dwaj byli (?) przestępcy, Todd Kincaid i Jed Rodman, skazani wcześniej za napady z bronią i inne brutalne przestępstwa. Od dwóch lat żaden z nich nie wszedł w najmniejszy konflikt z prawem.

Przez parę następnych dni obserwacja nie da żadnego punktu zaczepienia. Wreszcie nadejdzie dzień, kiedy księżyc wejdzie w kolejną fazę. Tego dnia Kincaid i Rodman znikną z oczu oficerom śledczym. Poszukiwania okażą się bezcelowe, jednak rano obaj ponownie pojawiają się na terenie posiadłości. Dwa dni później zostanie znaleziona kolejna ofiara rytualnego mordu. Policja będzie usiłowała aresztować obu zbirów jako podejrzanych o morderstwo, jednak Richards nie wypuści oficerów na teren posiadłości. Sam zaś uda się na posterunek i złoży zeznanie gwarantujące alibi obu swoim ludziom.

Następnego dnia wyjdzie na jaw, że jeden z policjantów uczestniczących w śledztwie potajemnie należy do Kościoła Kosmicznego Ładu i dostarcza Chapmanowi informacje na temat przebiegu dochodzenia. Odpowiednio przyciśnięty, policjant wyzna, że ukrył kilka dowodów – wśród nich ulotki sekty z dwóch miejsc zbrodni. Wyjaśni również, że sędzia, który sprzeciwił się wydaniu nakazu rewizji posiadłości, ma powiązania z Rahmanem Gupta. Szybkie śledztwo wykaże, że znaczna część funduszy sekty była przesyłana różnymi kanałami właśnie z konta sędziego. Drugi sędzia, do którego zwróci się policja, od ręki wyda zgodę na wejście na teren posiadłości i rewizję.

Na wieść o szykanach ze strony policji, członkowie sekty z całego miasta przybędą na teren posiadłości, aby bronić dostępu do niej, nawet z narażeniem życia. Rozpęta się regulama bitwa sił policji z trzema tysiącami wyznawców Kościoła Kosmicznego Ładu, którzy pojawili się na miejscu. Kiedy wreszcie policji uda się opanować sytuację, okaże się, że w panującym zamieszaniu Gupta i Chapman opuścili teren posiadłości i zniknęli bez śladu – zostaną za nimi rozesłane listy gończe.

W piwnicy domu zostanie odnaleziona sala, gdzie odbywały się obrzędy – policja znajdzie tam liczne ślady krwi (podczas rytuałów wyznawcy w transie okaleczali się). Za tym pomieszczeniem zostanie znalezione jeszcze jedno, doskonale zamaskowane – wszystko wskazuje na to, że uciekający założyciele sekty właśnie stamtąd starali się desperacko usunąć wszystkie możliwe ślady. Przy okazji, z sobie tylko znanych powodów zabili na miejscu Gabriela Richardsa – jednym ciosem w serce (kamienny nóż nadal tkwi w ranie).

Pomieszczenie jest puste, z wyjątkiem szczątków stłuczonej lampy ultrafioletowej na podłodze. Po dokonaniu oględzin, oficer prowadzący śledztwo zażąda dostarczenia na miejsce podobnej lampy, aby ustalić, do czego służyła (wyjaśniłoby to również ślady farby fluorescencyjnej w miejscach morderstw). Całe pomieszczenie jest pomalowane na seledynowo, część użytej farby różni się od reszty.

Gdy nowa lampa UV dotrze na miejsce, zostanie natychmiast włączona. Pod wpływem promieniowania ultrafioletowego oczom zebranych ukażą się pokrywające wszystkie ściny i sufit dziwaczne symbole. Centralne miejsce na jednej ze ścian zajmuje sporych rozmiarów krąg otoczony mistycznymi znakami. Chwilę później rozlegnie się dziwny dźwięk, a krąg zacznie szybko ciemnieć i falować. W momencie, gdy symbole na ścianach zaczęły świecić, jednocześnie zostały uaktywnione. Za chwilę z kręgu wypłynie ciemna, smolista substancja – co wydarzy się dalej, zależy od Strażnika Tajemnic i szybkości działania Badaczy. Szybkie wyłączenie lampy może sprawić, że istota przywołana znakami będzie osłabiona i nie uda się jej do końca przedostać do tego świata. W przeciwnym razie odesłanie jej będzie niemożliwe i jest mało prawdopodobne, aby ktokolwiek, kto znajdzie się w pobliżu, uszedł z życiem.

Gracz A ma kłopoty. Znajomy radzi mu, by poszedł do gracza B, który owymi kłopotami się zajmuje.

Joe Abrakadabra



Tytuł

Wakacje geologów.....

Autor

Tomasz Andrzejewicz.....

Rodzaj

szkielecik.....

Wprowadzenie: Badacze wybierają się do Vermontu na wakacyjny obóz studentów geologii (jeden z nich jest kierownikiem obozu). Kompletują odpowiedni sprzęt, przygotowują się teoretycznie i jadą na miejsce. Docierają do spokojnej doliny, tam rozbijają obozowisko; pierwsze dni mijają na planowaniu prac, rozdzielaniu zadań i integrowaniu się z miejscową ludnością. Nieopodal znajduje się stara kopalnia, w której od lat mieszkający okolicznych terenów wydobywali sól. Pokłady są na tyle ubogie, że nigdy żadna kompania górnicza nie zainteresowała się nią, ale też na tyle bogate, by dać skromne wyżywienie dziesięciu górnikom wraz z rodzinami. Stosowane metody nie zmieniły się od pół wieku, fach przekazywany jest z ojca na syna; górnictwo stało się dla nich stylem życia, a nie tylko metodą zarabiania pieniędzy. Chodniki kopalni są ciasne i pozakręcane, drążone od tylu lat zapętają się, przecinają, kończą ślepyimi zaułkami albo urywają przy naturalnych rozpadlinach. Zabezpieczenia ścian i stropu są stare i słabe, dlatego mimo zapewnienia miejscowych (a może dzięki nim, kogo bowiem przekonać stwierdzenie:

„panie, te stemple trzymają od sześćdziesiątych lat”), szef obozu nie powinien zgodzić się na głębokie jej eksplorowanie w celach poznawczych.

Miejscowi górnicy bardzo szybko zaprzyjaźniają się ze studentami, wyczuwając w nich ten sam zapal, który ich popchnął kiedyś do osiedlenia się tutaj i związania swojego życia z kopalnią. Zaczynają się wieczorne spotkania przy ognisku i długie godziny górniczych opowieści o duchach podziemia, które odpowiednio traktowane mogą wskazać przebiegającą w pobliżu żyłę srebra albo ostrzec przed niebezpieczeństwem zawału. Pojawi się także opowieść o autentycznej historii sprzed dwudziestu lat, mówiącej o tym, jak całą okolicę nawiedziło lokalne trzęsienie ziemi, które spowodowało zasypanie trzeciej części chodników w kopalni soli; narosłe wokół tego wydarzenia legendy mówią o gniewie podziemnych bóstw na zachłanność górników i nieszanowanie przez nich ich prywatności.

Badacze zechcą uczestniczyć w badaniach geologicznych struktur okolicy; wraz z pozostałymi będą odłupywać fragmenty skalne, wiercić otwory, kłócić się o znaleziska. Wtedy wydarzy się tragedia.

Sceneria i wydarzenia: Nagły wstrząs ziemi przeraził wszystkich; po nim nastąpiło jeszcze kilka mniejszych, które wydawały się gasnącymi echemi pierwszego. Skąły zazgrzytały, spod stóp dało się usłyszeć dudnienie. Szybkie spojrzenie dookoła

pozwoili się upewnić, że nikomu nic się nie stało, że nie otworzyła się żadna rozpadlina. Uczestnicy obozu zaczęli się już niepewnie uśmiechać, co dowodziło, że strach i zaskoczenie mijały; gdy wśród żartów i docinków zaczęli podnosić upuszczone w panice narzędzia, jeden z Badaczy przypomniał sobie o kopalni soli i poczuł, że robi mu się duszno. Tam było co najmniej dziesięciu ludzi!

Z wnętrza kopalni kurzyło się trochę; z tego, co było widać, niektóre podpory popękały, ale główny chodnik wydawał się nie zasypany. Wszyscy stali, niepewnie zerkając na kierownika obozu, który gorączkowo zastanawiał się co, mogło spowodować drgania – czy zawalił się jakiś chodnik, wzbudzając lokalną falę? Czy przesunęły się pokłady, których chwiejną równowagę naruszyły górnicze prace? Cała okolica była sejsmicznie stabilna i wszystkie powody tak dużego drgnięcia, jakie mógł wymyślić były mniej lub bardziej naciągane. Zanim podjął jakieś decyzje, na miejsce przybiegły kobiety z osady, niosąc pęki lin, manierki z wodą, środki opatrunkowe. Widać było, że są przygotowane na taką okoliczność i chcą podjąć natychmiastową akcję ratunkową, w końcu to ich ojcowie, mężowie czy synowie są tam pod ziemią. Tu powinien włączyć się Badacz kierujący obozem – ma

najprawdopodobniej największe doświadczenie wśród zebranych w pracach pod ziemią i jego działania będą mniej skazane emocjami, a przez to będą miały większą szansę powodzenia. Od tąpnięcia minęło już prawie dwadzieścia minut i nie nastąpiły następne drgania, więc chyba czas zacząć ratunkową ekspedycję, bo każda minuta może decydować o życiu lub śmierci. Badacz powinien wziąć kilka osób do pomocy – oczywiście jest, że uczestnicy jego obozu

będą bardziej rozważni niż rodziny górników, ale nie może bez troski ryzykować ich zdrowia i życia. Może wziąć ze sobą małą grupę studentów, z którymi się rozumie i niejedno razem robili (pozostali Badacze), wraz z przewodniczką ze wsi, znającą trochę kopalnię i, być może, jednym dodatkowym studentem (NPC). Po zrobieniu prymitywnych masek filtrujących zapyłone powietrze, weszli do kopalni. Po kilkudziesięciu krokach brnięcia przez zasypany odłupanymi od ścian odłamkami tunel znaleźli pierwszego górnika – był poraniony ale żywy, choć nieprzytomny. Ślady krwi na ziemi wiodły do bocznego korytarza, widać doczołgał się aż tutaj i zemdlął z wyczerpania.

Badacze, wraz z pomocnikami, wyniosą rannego na zewnątrz, a potem wrócą do kopalni sprawdzić boczny tunel. Po kilku

Badacze z jakiegoś powodu lądują w tym samym czasie, w tym samym budynku (najlepszy pod tym względem jest chyba urząd podatkowy). Wsiadają do windy, która nagle grzęźnie między piętrami. Światło gaśnie, a z szybu dochodzą dziwnie zniekształcone odgłosy. Wszyscy kombinują, jak się wydostać. Tymczasem może lepiej byłoby zostać w środku. Krążą opowieści, że urzędy podatkowe wymyślili kultuści...

JeRzy

Gracze A, B, C i D poznają się na sieci (a choćby na liście dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg). W pewnym momencie gracz A wysyła graczom B, C i D e-maila z rozpaczliwą prośbą o pomoc. Tak więc B, C i D spotykają się w prawdziwym świecie, by odnaleźć i pomóc A.

Joe Abrakadabra



zakrętach i częściowo zasypanych syfonach dotrą do rozpadliny, do brzegu której przywiązana jest lina oznaczona śladami krwi. Droga wiedzie w dół.

Możliwe wytłumaczenia: Opcja pierwsza opiera się na założeniu, że drgania w kopalni były w pełni naturalne. Górnicy szukali właśnie nowego złoża, opuszczając się na dno rozpadliny i badając wypłukane naturalnie w skale korytarze, gdy nastąpiło tąpnięcie odcinające ich (oprócz jednego) od świata zewnętrznego. Od wysiłków, pomysłów i szybkości działań Badaczy zależy, kogo jeszcze uda się ocalić i czy ekipa ratunkowa nie poniesie żadnych strat. Jeśli nie wiesz nic na temat niebezpieczeństw w zawalonej kopalni, jeśli speleologia jest dla ciebie czarną magią, nie przejmuj się – twoi gracze (o ile wybierzesz ich odpowiednio) też nie wiedzą nic na ten temat. Kieruj się zdrowym rozsądkiem, a tam gdzie trzeba wymogami budowania napięcia – jeśli zabawa będzie dobra, nikt nie będzie potem sprawdzał, czy nie popełniłeś przez przypadek jakichś pomyłek merytorycznych. Ja, przyznam się szczerze, też nic właściwie o tym nie wiem, co wcale nie przeszkadza mi zaproponować tego tematu jako pomysłu na scenariusz.

Drugim możliwym wytłumaczeniem jest to, że na dnie rozpadliny łączącej się z kopalnią soli znajduje się początek tuneli innej kopalni, dużo porządniejszej, bezpieczniejszej i cenniejszej, której złoża eksploatują międzygwiezdne potwory – grzyby z Yuggoth. Jeden z górników opuścił się na dno z jakiegoś błahego na pozór powodu (na przykład spadł mu pierścionek zaręczynowy, który od tygodnia chciał dać swojej ukochanej, ale wciąż się wahał, bojąc się odmownej odpowiedzi), odkrył przy okazji początek tuneli i zawołał pozostałych. Cała grupa zeszła na dół i zaczęła posuwać się odkrytymi tunelami. W centralnym miejscu znaleźli kilkumetrowy, metalowy sześcian (patrz: *Zew Cthulhu* 5.5, *Technologia Obcych*), będący górniczym urządzeniem Mi-Go. Nie był używany od prawie dwudziestu lat (opowieść o trzęsieniu ziemi) – wtedy wydźwignięto z jego pomocą bardzo duże i bogate złoża, które nadal jest po kawałku wynoszone na powierzchnię i w tajemnicy transportowane poza Ziemię. Przy sześcianie cały czas wartę pełni jeden z przybyszów; na jego widok górnicy wpadli w panikę i zaczęli uciekać, Mi-Go uruchomił urządzenie i próbował zawalić ludziom strop na głowy; udało się to tylko częściowo – górnicy rozproszyli się po tunelach, a jeden z nich dotarł niemal do wyjścia kopalni soli. Celem Badaczy jest odnalezienie pozostałych i wyprowadzenie ich na zewnątrz; aby tego dokonać, muszą wcześniej zlikwidować grzyba z Yuggoth, który prędzej zawali całą kopalnię, niż pozwoli im uciec. Mi-Go jest sam; pozostali transportują właśnie skałę, gdy tylko wrócą i znajdą zwłoki swego pobratymca obok plam ludzkiej krwi, zasypią przy użyciu swojego aparatu całą rozpadlinę łączącą ich z kopalnią soli.

Na oczach Badaczy, zupełnie przypadkowych obserwatorów, zostaje popełnione przestępstwo. Badacze są świadkami wydarzeń i policja zwraca się do nich o złożenie zeznań. Ponieważ jednak grozi im niebezpieczeństwo (sprawca nadal jest na wolności), świadkowie zostają ulokowani w obokornym motelu pod całodobową opieką policji. Być może będą musieli wspólnie stawić czoła bandycie (bandytom).

JeRzy

Tytuł

1 Międzynarodowy Dzień
Poległych Żołnierzy czyli mój
wymarzony gracz w *Zew Cthulhu*

Autor

Tanek Andrzejewicz

Rodzaj

prolog

Tytuł artykułu mówi wszystko: będzie to zbiór luźnych uwag na temat cech, które uważam za pożądane u osoby prowadzącej postaci Badaczy w *Zewie Cthulhu*. Nie będę silił się na ogólność; nie chcę tworzyć instrukcji, jak zostać ulubionym graczem Strażnika Tajemnic, a tylko podzielić się własnymi doświadczeniami i pobawić się w materializację idei idealnego uczestnika prowadzonych przeze mnie scenariuszy. Część wizerunku owego supergracza powstanie przez piętnowanie cech negatywnych; mam nadzieję, że nikogo przez to nie urażę, a narzekanie zostanie potraktowane jako kontrast do malowanego obrazu.

1. ZAUFANIE

Gracz powinien darzyć mnie zaufaniem; nie chodzi oczywiście o rzeczy ogólne, a tylko fikcję sesji. Cecha ta jest niezmiernie ważna i nie bez powodu pojawia się na samym początku, kiedy bowiem scenariusz, wszystko jedno, jak dobrze przygotowany, popsuć może jej brak. To Strażnik Tajemnic zastępuje uczestnikom zabawy zmysły, tworzy cały świat, w którym osadzona jest przygoda. Bez zaufania nie istnieje zaskoczenie, bo skoro gracz i tak nie wierzy w to, co dzieje się dookoła, to albo od razu odrzuci sytuację, która ma go zaskoczyć, albo jej odmienność potraktuje jako dowód na to, że prowadzący oszukiwał go do tej pory. Brak zaufania tworzy wzmacniające się sprzężenie zwrotne w grze opartej o strach, badanie nieznanego, tajemnicę. Przez specyfikę używanych narzędzi fabularnych każde kolejne zbliżenie się do zagadki, każda nowa interpretacja może podsyćć efekt odrzucenia wizji Strażnika.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której Badacze na początku scenariusza spotykają bezdomnego starca belkocącego coś o potworach, którego (tak zakłada scenariusz) mają wyratować ze szponów koszmarów sennych sprowadzanych przez „Coś”. Założmy też dla uproszczenia, że gracze wykrzykną od razu: „Aha! To na pewno nasz główny przeciwnik! Oddajmy go w ręce psychiatrów, ale najpierw wyciągnijmy, ile się da”, po czym zabiorą się do przesłuchania. Założmy też, że niczego konkretnego się nie dowiedzą; przejdą bez zrozumienia całą przygodę, starca opęta Istota ze snów i biedny człowiek rzuci się na nich w finale z pianą na ustach. Gracz, nie darzący nas zaufaniem, wykrzyknie triumfalnie: „A nie mówiłem? Od początku wiedziałem, że to nasz przeciwnik, ale za szybko byśmy rozwiązali zagadkę i prowadzący nie pozwolił nam się niczego dowiedzieć, chociaż zdałem trzy testy psychologii pod rząd. Dlaczego wszyscy Strażnicy oszukują?”. Co z tego, że taki gracz się myli? Jak mu wytłumaczyć, że nie udało im się i sami są winni takiej sytuacji? Bez zaufania nie przyjmie po prostu naszej wersji, biorąc wszelkie tłumaczenia za kolejny dowód naszej nieczystej manipulacji, dowód pogłębiający jego brak zaufania.

2. ZROZUMIENIE

Kolejnym elementem jest wzajemne zrozumienie, jakieś pokrewieństwo sposobów myślenia, które pozwala w ważnych momentach scenariusza pojmować intencje i opisy w pół słowa,



podążać w wyobraźni dokładnie w chcianym kierunku. Do tej kategorii zalicza się sprawne posługiwanie się moimi (bo to w sumie moje pobożne życzenia) metodami komunikacji, bezbłędne rozumienie mimiki, gestykulacji, znanie werbalnych i niewerbalnych nawyków. Dużo łatwiej prowadzić scenariusz, gdy można opowiadać tak, jak się umie i lubi, bez zbędnego zastanawiania się, czy wszyscy zrozumieli, i bez ciągłego myślenia, jak opisać Azathotha (który w sumie nie jest zbyt podobny do czegośkolwiek), nie nadużywając przymiotników: Błuznierczy, Bezmyślny, Przeróżający czy Niewyobrażalny.

Pół biedy, jeśli sceny są statyczne, spokojne, wyważone i mamy sporo czasu na kombinowanie, ale gdy zaczyna się pościg, walka, ucieczka czy coś równie dynamicznego, nie można sobie po prostu pozwolić na przestoje. Gdy gracz nas nie rozumie, stajemy przed wyborem mniejszego zła: albo godzić się na zniekształcenie odbioru (co prowadzi prostą drogą do utraty zaufania), albo niszczyć atmosferę sceny przez zatrzymanie ruchu i tłumaczenie wszystkiego po kolei.

3. ODMIENNOŚĆ

Ha! Patrząc na powyższy punkt i tytuł, łatwo zauważyć, że chciałbym mieć wszystko naraz. No cóż – nie mówiłem, że będę miał łatwe do zrealizowania marzenia. Wróćmy do tematu.

Wymarzony gracz powinien na złożone problemy patrzeć inaczej niż ja, powinien wносить powiew inności w sesję. Kisznie się we własnym sosie może i jest przyjemne, ale bez odmienności poglądów jest mało rozwijające. Uważam, że nie istnieje ostateczny poziom zrozumienia, do którego Strażnik Tajemnic może dojść i na nim poprzestać; każde RPG powinno pobudzać i zmieniać, żeby wciąż mogło być ciekawą rozrywką. To nie jest jeden punkt w czasie i przestrzeni przemyśleń, który odkrywa jakąś Prawdę i kończy swoją rolę. Prowadzący nie tworzy stałej wartości, którą można potem do znudzenia odtwarzać na konwentach dla innych osób. Brak odmienności zabija dokładnie wszystkie elementy horroru, bo czego się bać, skoro po wstępie dokładnie wiadomo, co będzie treścią? Gra staje się wtedy ludzko podobna do układania pasjansa, gdzie od początku do końca znane są ograniczenia i zasady, a jedyną niepewnością jest kolejność kart w jeszcze zakrytej kupce i cały wysiłek polega na optymalizowaniu zysków. To dobra metoda rozwijania zmysłu strategicznego czy taktycznego, ale ze straszaniem ma naprawdę mało wspólnego. Nawet książki czy filmy są tak konstruowane, żeby nie były od początku do końca oczywiste, choć brakuje im interakcyjności. No właśnie, dotykamy już tematu następnego punktu...

4. AKTYWNE UCZESTNICTWO

Każdy gracz nie tylko jest animatorem Badacza, który kończy jako pożywienie potwora, pensjonariusz zakładu dla obłąkanych czy bohater; jest jeszcze współtwórcą całej zabawy. Na nic jego zaufanie, zrozumienie, odmiennosc poglądów, jeśli nie włączy się do procesu kreacji. Wszystko jedno jak dobrzy gracze ucze-

stniczą w grze; jeżeli siedzą i z rozdziawionymi ustami słuchają, co im opowiadasz, a nie biorą czynnego udziału w sesji, to równie dobrze mógłbyś grać sam, gadając do lustra. U korzeni RPG, a więc i Zewu Cthulhu leży interakcja, wymienianie się opiniami, wzajemne „napędzanie się”, zaskakiwanie i odnajdowanie elementów wspólnych. Dotychczas mówiliśmy o wewnętrznych cechach graczy, ale żeby się one do czegoś przydały, muszą prze-

stać należeć wyłącznie do sfery ich możliwości, a zacząć charakteryzować ich zachowanie. Krótko mówiąc, gracze muszą po prostu gadać.

Gadanie, żeby nie było zbyt prosto, nie może być ani zbyt intensywne, ani za oszczędne. Musi być rzeczowe, wyskakujące w sferę zupełnych marzeń tylko wtedy,

gdy przyda się to do scenariusza. Nie powinno przerażać się w gadulstwo, a więc uczestnictwo w interakcji dla samej przyjemności współdziałania, bo wtedy łatwo stracić z oczu cele, którym ma służyć. Podsumowując: gracz powinien mówić dużo lub mało, kwieciste lub sucho, na temat lub nie; wszystko zależy od okoliczności i oceny sytuacji. Mojej oceny, żeby było już wszystko jasne.

5. PLEĆ

Na koniec zostawiłem ciekawostkę. Zabrzmiało to zapewne dziwne, ale wcale bym się nie pogniewał, gdyby w Zew Cthulhu grały same kobiety. Być może wynika to z tego, że stanowią one zjawisko raczej w mniejszości – nieważne. Mam po prostu takie przeczucie, choć nie będę się kłócił z nikim udowadniającym coś przeciwnego, że lepiej prowadzi się postaci kobiece odtwarzane oczywiście przez kobiety. Zamiast intelektualnych tłumaczeń powiem kilka słów o pewnej rozgrywce, która głęboko zapadła mi w pamięć.

Konwent. Jakiś czas temu (dwa lata? nie pamiętam). Pięćoro graczy, w tym trzy kobiety. W scenariuszu pojawia się problem i pierwszy strach. Dwóch graczy (mężczyzn) porywa jedyny środek transportu w okolicy i ucieka, kończąc swój udział w grze; oczywiście – urodzeni egoiści – zapominają o powiadomieniu kogokolwiek. Pozostały czas sesji to wspaniały Zew Cthulhu: zaskakuje mnie to, że żadna „graczka” nie podważa moich decyzji i nie sugeruje, że mi nie wierzy, jestem całkiem dobrze rozumiany, widzę bardzo mocną odmiennosc poglądów i podejścia, uczestniczki biorą czynny udział w tworzeniu całej przygody. Była to chyba najlepiej rozegrana wersja owego scenariusza, który zdarzało mi się prowadzić zarówno wcześniej, jak i później. I jeszcze jedno; nigdy im wcześniej nie prowadziłem RPG. Jeśli mi teraz powiecie, że to tylko przypadek, to chętnie pogram w ZC z kobietami, żeby zdarzył się ponownie.

I to tyle; zdaję sobie sprawę, że mój wymarzony gracz, określony powyższymi punktami, wygląda jak potwór (oczywiście piękny, ze względu na pleć) pozlepiany z niekoniecznie pasujących do siebie części. Mam tylko nadzieję, że dzięki lekturze tego artykułu zadacie sobie pytanie: „Co mogę zrobić, żeby mojemu Strażnikowi lepiej się prowadziło, a przez to mnie lepiej się grało?”. Cóż, do pełnego sukcesu nie trzeba wiele więcej.

Ktoś chciał usunąć gracza A. Gracz B był tego świadkiem. Teraz nieznajomi polują także na B. Problem w tym, że nie ma żadnych dowodów i nikt mu nie wierzy... oprócz gracza A.

Joe Abrakadabra

Badacze czekają w poczekalni u psychoterapeuty i nagle zaczyna się coś dziać. Nie dość, że ciekawe miejsce, to do końca Badacze nie będą sobie ufać („Ty głupi psycholu!”)

JeRzy



Tytuł Wielka gra

Autor Donat Szyller

Rodzaj scenariusz

Był wściekły.

Nienawidził zimy, nienawidził zatłoczonych autobusów, nienawidził siebie, a przede wszystkim nienawidził ludzi.

Znów ktoś go potrącił, znów ktoś nadepnął, mamrocząc coś cicho.

Autobus zarzucił na zakręcie, jeszcze bardziej wbijając go w ludzką ciżbę.

Tłok, ścisk – wszędzie wokół niego – odór dawno niemytych ciał, smród tanich dezodorantów i tak, smród czosnku!

Po cholerę te stare grzyby żrą tyle czosnku!

Otoczające go, załzawione, otłuszczone twarze starych trzęsących się ludzi.

Pomarszczone usta pełne pozótkłych zębów, kaszlące bez żenady prosto w jego odslonięty kark.

Co za gówno!

Bezmyślne, sapiące, kaszlące, śmierdzące czosnkiem gówno!!!

O Boże! Ależ oni są wstrętni! Są wszędzie dookoła! Otaczają go ściśle ze wszystkich stron, zabierają mu każdy cal przestrzeni.

Powietrza!!!

Zabierają mu cenny tlen, w zamian zionąc w niego odorem swych zgrzybiałych gardzieli.

Czosnek i bakterie grypy.

Zaraz porzyga się na nich wszystkich. Wyrzyga swoje obrzydzenie, swoją nienawiść, swój ból.

Ależ on nienawidzi ludzi!

I wtedy w jego umyśle ponownie zabrzmiały słowa Pana.

Słowa prawdziwe i słuszne.

Pan wie, On zna jego bolączki, jego problemy. Pan zna na nie odpowiedź.

Odkąd się pojawił, świat stał się lepszy. Pan zdjął wszelkie zahamowania. Pan powiedział mu, co robić.

Tak! Zrobi to, o czym rozmawiał z Panem podczas długich, cichych wieczorów.

Tak!! Podda się swoim instynktom!

Tak!!! Wyzwoli swą nienawiść!

Powolnym ruchem odchylił poły płaszcz. Były tam – dwa, cudownie chłodne, owalne kształty.

I śmiejąc się głośno, patrząc z pogardą w oczy przerażonej tłuszczy, szybko wyciągnął obie zawleczeni...

WSTĘP

Akcja niniejszej przygody toczy się we współczesnej Polsce, w końcu lat dziewięćdziesiątych. Umieściłem ją w Warszawie, lecz nie stoi na przeszkodzie, byś po drobnych, kosmetycznych zmianach przeniósł ją do dowolnego większego miasta.

Nie ukrywam, że poprowadzenie niniejszej opowieści wymagać będzie od Strażnika dobrego przygotowania. Zanim zaczniesz prowadzić, zapoznaj się dokładnie z tekstem przygody, przeczytaj ją kilka razy, aż ułożysz sobie w głowie wszystkie wydarzenia.

Pisząc ten scenariusz, starałem się o to, by można go było przeprowadzić w prawie każdej grupie, jednakże z tego powodu Ciebie, Strażniku, czeka więcej pracy. Musisz zastanowić się, co zachować, co wyciąć i co dokleić, by ta opowieść pasowała do

Twojej drużyny. Ale do tego chyba jesteś przyzwyczajony, prawda?

Wprowadzenie

Wczesną zimą 1998 roku w Warszawie rozpoczęto budowę kolejnego biurowca.

I oczywiście nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie jeden przerażający przypadek. Gdy wielkie maszyny ryły zmarznąłą glebę, kopiąc fundamenty, ziemia się obsunęła. Nic poważnego. W kilka dni uporano się z problemem i budowa została wznowiona.

Jednak osuwający się grunt zbudził Coś, co od wieków spoczywało w uśpieniu w podziemnym korytarzu. Zbudził przerażającą istotę, ogromnego Wiję, złe, pradawne stworzenie o irytująco wysokiej inteligencji.

Przeciwnik, czyli Ten Zły

Wij jest istotą, którą wielu z nas mogłoby nazwać Demonem. Lecz nie jest on istotą nadprzyrodzoną i nie pochodzi z Piekła. Pochodzi z Ziemi, jest przedstawicielem starej rasy, która była już tutaj, gdy człowiek po raz pierwszy zaczął używać narzędzi. Rasa ta, mimo iż istnieje tak długo, jest bardzo nieliczna.

Wij z wyglądu przypomina ogromną, kilkunastometrową gąsienicę okrytą twardym, chitynowym pancerzem. Posiada niezliczoną liczbę ruchliwych, chwytnych odnóży i olbrzymie, ostre szczęki wyrastające ze ślepej głowy.

Przedstawiciele tej rasy spędzają długie wieki, śpiąc w swych podziemnych korytarzach. Podczas snu zapadają w fantazyjne, niepojmowalne przez ludzki umysł marzenia, w czasie których ich jaźń łączy się z umysłami innych śniących pobratymców, w niesamowitym tańcu spajającym w jedno ich świadomości. Sen jest ich stanem naturalnym, to podczas niego naprawdę żyją, w pełni odczuwając obecność innych, im podobnych istot. To podczas niego rozwijają się intelektualnie, emocjonalnie i fizycznie.

Wytrąceni ze snu, czują się nieco zagubieni, osłabieni, samotni. Jednak nie oznacza to, że nie umieją przystosować się do życia na jawie. Wiedzą, że po pewnym czasie znów zapadną w cudowny sen i połączą się ze swymi współbraćmi, więc czas, który spędzają w realnym świecie, starają się wykorzystać tak, by zapewnić sobie maksymalną dawkę przyjemności.

Czym dla nich jest przyjemność? Ludzki umysł nie może pojąć wszystkich jej aspektów, jednak najbliższymi zrozumiemy dla obu stron pojęciami będą Władza i Manipulacja.

Wij uwielbia, gdy ktoś oddaje mu cześć. Gdy ktoś uważa go za swego władcę. Idealni do tego celu są ludzie. Wiele razy w historii ludzkości Wiję były wielbione jako Demony lub Bogowie. Ludzie składali im hołd, modlili się do nich, spełniali ich żądania...

Jednak większą przyjemność niż władza nad ludźmi sprawia Wijom manipulacja nimi. Lubują się w niszczeniu zastanego porządku, uwielbiają burzyć ustanowione przez ludzi prawa. Wiję używają ludzi jak pionków w Grze, w której szachownicą jest ludzka cywilizacja. Wiele przewrotów i rewolucji społecznych w dziejach ludzkości odbyło się za sprawą podszeptów Wiję.

Potęga ich umysłu, choć osłabiona w stosunku do okresu śnienia, jest niewspółmiernie wielka w porównaniu z ludzką. Wiję potrafią czytać w ludzkich mózgach z łatwością, z jaką antykwariusz czyta stary pergamin. Poznają ludzki umysł od strony ich najskrytszych pragnień, lęków i fobii. Potrafią też pokierować ludzkie myśli tak, jak one sobie tego życzą. Potrafią wyzwolić najgłębsze instynkty, sprawić, by człowiek odrzucił wszystkie zahamowania, nałożone na niego przez wychowanie, edukację i lata cywilizacji.

zwyklej
to budowa
ajnego, gó
maszyn
obsunęła
i budowa
wieków
dził prze
nie o i
6 Dem
dzi z Pa
stora by
narzędzi
a.
metrowy
siada na
zymie, un
ieki, sp
u zapad
marz
ch śni
jedno
dczas
trach, z
elektr
eni, sm
się do
odną w
czas, k
tak, by
e m
um
wzaga
ry w
gowa
i z
mi spr
stan
rawa
owia
po
w W
okre
alka
d strony
poko
i wy
e, e





I taką właśnie istotę zbudzili ludzie, kopiąc fundament pod nowy szklany biurowiec...

Wij podnosząc łeb z trwającego wieki letargu, ze zdziwieniem stwierdził, że te śmieszne dwunogie istoty zdołały rozwinąć potężną cywilizację. Czuł je wszędzie, kroczące po powierzchni, przemieszczające się ponad jego głową w dziwnych metalowych maszynach, czuł je, gdy drażyły ziemię. Jego ziemię, ziemię, w której zamieszkał, gdy dwunogi tworzyły dopiero swe pierwsze skupiska.

Przez pewien czas Wij nasłuchiwał, dostrajając się do ludzkich myśli, poznając ich słabe i mocne strony. Poznając ich pragnienia i lęki. Był zdumiony tym, jak bardzo zmienili się ludzie, odkąd ostatni raz ich odczuwał.

Spodobała mu się pasja, z jaką gonili za tym śmiesznym przedmiotem, który nazywali Pieniądzem. Rozbawiły go ich próby osiągnięcia magicznego stanu zwanego przez nich Sukcesem. Zaniepokoiły go cechy o imionach Miłość, Poświęcenie, Przyjaźń... Na szczęście nie u wszystkich rozwinęły się jednakowo. Niektórzy z nich jakby byli na nie odporni. Szczególnie polubił tych młodych, obiecujących ludzi lubujących się w Agresji.

Uznał, że Agresja to zdecydowanie najprzyjemniejsza z ludzkich cech. To na niej, na Zazdrości oraz na Nienawiści oprze cały plan swojej Gry. Podeprze się jeszcze Dewiacją, Chciwością i Kłamstwem. Wymiesza to z Próżnością oraz Strachem.

Tak, te zabawne dwunogi dostarczą mu wiele przyjemności.

Czas przystąpić do działania.

Badacze, czyli Ci Dobrzy

Proponuję rozegrać tę przygodę świeżymi postaciami, nie mającymi wiele wspólnego z Mitami.

Dlaczego? Ponieważ ważnym jest, by postacie Graczy były ludźmi o silnej, odpornej psychice. Badacze o słabej Poczytalności (a przecież wszyscy wiemy, jak zszarganą psychikę mają doświadczeni Badacze) byłiby zbyt łatwym kąskiem dla Wija. Postacie silne psychicznie zdołają oprzeć się wpływowi głównego przeciwnika i ich osobowość zbyt wcześnie nie ulegnie niepożądanym zmianom. Nie znaczy to oczywiście, że Wij nie będzie miał nad nimi żadnej władzy – przeciwnie, będzie on mieć Badaczy tak samo, jak innych ludzi. Badacze również będą mieli wizje, będą widzieli nieistniejące obrazy i słyszeli głos niewidocznych ust. Jednak, jak nadmienilem, ich osobowość nie ulegnie zbyt szybkiej metamorfozie. Oczywiście z czasem i to się zmieni, jednak nie uprzedzajmy faktów...

Huk eksplozji przetoczył się nad miastem. Rozpędzony autobus ogarnęły płomienie. Wirujące kawałki osmalonej blachy z brzękiem uderzyły w asfalt ulicy. Asfalt mokry od deszczu, błota i ciemnej krwi. Mokry od ludzkich szczątków wyciekających z dymiącego wraku. W nagle zapadłej ciszy ludzie zatrzymywali się, by obserwować bezgłośnie agonię kobiety. Kobiety przytrzymującej dłońmi poszarpany brzuch. W milczeniu patrzyli na jej oświetloną płomieniami twarz. Patrzyli na krew przeciekającą jej przez palce. Patrzyli na dziesiątki zmasakrowanych, otaczających ją ciał.

Roman zatrzymał się również. W pierwszym odruchu chciał podbiec, pomóc rannym, wyciągnąć ich z płonącego autobusu. Jednak zaraz ogarnęło go wątpliwość – Po co? Podchodzić do płonącego wraku? Samemu? Nie warto...

Stał więc i patrzył. Kobięcie udało się przepelznąć parę metrów. Jej wykrzywiona, pokryta krwią i popiołem twarz zwróciła się w stronę Romana. Oszałamie z bólu oczy wpiły się w niego, poszarpane usta złożyły się w bezgłośnie prośbę. Ze wstrętem odwrócił wzrok, lecz nadal czuł na sobie błagalne spojrzenie. Nie podobało mu się to. Dlaczego wgapia się właśnie w niego?

Niech zdechnie wreszcie i zostawi go w spokoju, głupia suka. Jej wzrok przeszkadzał. Palil niczym piekielny ogień. Zawahał się. Dlaczego jej nie pomaga? Dlaczego inni też stoją, patrząc zimno i obojętnie? Dlaczego? Potwory, a on pośród nich. Nieczuły. Podły. Dosyć!

Zaczął biec w stronę rannej. Ukląkł, podtrzymał jej głowę. Kaszlnęła, z jej ust wyciekła struga krwi. – Pogotowie! Wezwijcie karetkę! – krzyczał, patrząc w gasnące oczy kobiety. Od tłumu odbiło się kilka pogardliwych chichotów. – Nie przyjadą – parsknął wyrostek w skórzanej kurtce. – A bo to im kto zapłaci? No, tak. Roman przypomniał sobie, że cała służba zdrowia strajkuje. Wszyscy co do jednego. Nikt już nie niesie pomocy. Na przesłrzeni ostatniego miesiąca wszystko zmieniło się, zwyrodniało. Nawet on. Wszyscy jesteśmy źli – myślał, patrząc na buchający ogniem autobus – niedługo powybijamy się nawzajem. Rozszarpiemy się na kawałki zębami własnej goryczy. Każdy z nas jest katem. Oprawcą.

Ludzie rozchodzili się powoli. Lejące się z nieba strugi deszczu gasiły płomienie. Widowisko skończzone. Ulica pustoszała i nikt już nie zwracał uwagi na samotnego człowieka tulącego do pierśi poszarpane zwłoki. Miłosierny deszcz zmył smugi krwi z jego twarzy. Zmył również łzy. Łzy człowieka, który zrozumiał.

AKT I

W tej części przygody (oczywiście nie tylko w tej) będziecie ostro grać na uczuciach Graczy. Nie krępuj się. Z premedytacją wykorzystuj swą wiedzę o nich. O ich lękach i słabościach. Gdy skończysz ten rozdział, ich postacie będą albo załamanymi psychicznie szmatami (tego chyba nie chcemy, chociaż z drugiej strony może to być ciekawe...), albo porządnie zdeterminowanymi bojownikami, za wszelką cenę chcącymi przywrócić dawny ład i chwałę Dobra. Przynajmniej taką mam nadzieję.

Zacznij od przedstawienia Graczom ich codziennej egzystencji. Dom, praca, ich zwykłe rozrywki – po prostu życie. Daj im czas na wczucie się w postać. Następnie podkoloryzuj trochę ich codzienne sprawy – nad wyraz czuła, kochająca żona, spełnienie w dającej przyjemność pracy etc. Wszystko powinno układać im się jak po maśle. Przyjemne życie szczęśliwego człowieka. Jednym słowem sielanka. Powinieneś też położyć szczególny nacisk na kontakty z osobami z najbliższego otoczenia Badaczy. Niech zapamiętają ludzi, z którymi się stykają jako miłe i sympatyczne osoby. Postaraj się o to. Im więcej dasz im teraz, tym dotkliwiej odczują stratę, gdy im to zabierzesz później. Gdy już ustabilizują się w roli, gdy będą przepełnieni optymizmem, przejdź krok dalej.

I jeszcze jedno – mała podpowiedź. Ustaw wydarzenia tak, by dzień przebudzenia się Wija był datą łatwą do zapamiętania. Na przykład drugi lutego. Łatwo zapamiętać, prawda? Dlaczego mówię o tym w tym miejscu? Otóż dlatego, że będzie to ostatni normalny dzień w życiu Badaczy. Mówię to również dlatego, że będzie to ważne w dalszej części przygody. Po to, żeby Badacze mogli skojarzyć później datę obsunięcia fundamentów z datą kiedy zaczęło dziać się coś niedobrego. Dlatego uczyni ten dzień szczególnym dla któregoś z Badaczy. Prostim wybiegiem jest na przykład rocznica ślubu wypadająca w tym dniu. Gdy odpowiednio zaakcentujesz datę, Gracz na pewno ją zapamięta. Zwłaszcza, gdy uczynisz ten dzień bardzo przyjemnym. Romantyczna kolacja przy świecach i wyjście do teatru na arcyciekawy spektakl zapadną w pamięć. Badacz dobrze to zapamięta, jeśli odpowiednio przesłodzisz klimat. I postarasz się, aby następnego dnia po przebudzeniu Badacz zauważył znaczną zmianę. Zmianę na gorsze. Znacznie gorsze...

Teraz czas na to, by przedstawić Badaczom Warszawę manipulowaną przez Wija. Miasto zmieniło się, a raczej zmienili się



ludzie. W ich sercach i umysłach zaczęły brać górę, głęboko dotąd skrywane, negatywne uczucia.

Na początku zmiany były niedostrzegalne, ludzie stali się drażliwi, niemili dla siebie nawzajem. Ot, ktoś pokłócił się z przyjaciółmi i zdumiony ich nieco inną od zwykłej, agresywną postawą powiedział kilka niemiłych słów. Komuś podłożono świnie w pracy – złożono donos do szefa czy skasowano pliki w komputerze, ot tak z zawiści. Kogoś zwymyślał taksówkarz, który na żądanie wydania reszty obrzucił klienta stekiem wyzwick i odjechał, ochlapując błotem nowe spodnie. Policjant z drogówki przyczepił się i ot tak, z czystej złośliwości znalazł dziesiątki powodów do wystawienia mandatu. A może ktoś spędził cały dzień w ZUS-ie, zmagając się z biurokracją i upierdliwymi urzędnikami? Niech będzie pewny, że jutro wezwą go tam ponownie. W domu też niewesoło – dzieci pyskują, teściowa zrzędzi, żona narzeka, mąż pije...

Niektórzy powiedzą – normalka, po prostu ciężki dzień. I bardzo dobrze. Bo to jest ciężki dzień. Jeden z pierwszych ciężkich dni, które czekają mieszkańców miasta. A po nich przyjdą kolejne, jeszcze cięższe i będą przybierać na wadze, aż ludzie ugną się pod nimi. Aż pękną im kręgosłupy. Aż wypłyną na brudny bruk wszystkie tłumione dotąd złe emocje. Aż odsłonią swe mroczne alter-ego. Wtedy ciężkie dni skończą się, a zaczną się dni chaosu.

Tvoja w tym głowa, Strażniku, abyś uchwycił klimat postępującej dewaluacji pozytywnych zachowań. Stopniowo, dzień za dniem, opisuj Badaczom ich codzienne, nudne życie. Tak, właśnie nudne. Bo ono przecież takie jest. Takim właśnie zaczynają je widzieć. Wlokąca się, nieustająca w swej rutynie codzienność, te same szare i zakurzone poranki, ten sam brudny błotnisty śnieg, te same zatłoczone ulice pełne denerwujących dupków. Ta sama praca, stająca się zniechęcającym obowiązkiem. Wegetacja. Nuda. Wtórność. A do tego jeszcze ci wkurzający, upierdliwi ludzie, na każdym kroku robiący coś wstrętnego, szarpiącego skołatane nerwy...

Sam znasz najlepiej swoich Graczy i wiesz, czego nie lubią najbardziej. Wykorzystaj to. Niech każdy z kim się zetkna – nawet ludzie dotąd im znani, ba, zwłaszcza oni – ujawni okropną cechę, której Twój Gracz nie cierpi. Jednocześnie nie dawaj Graczom krzty rozrywki (wiem, że brzmi to dziwnie, ale właśnie o to tu chodzi). Spróbuj doprowadzić ich do granic wytrzymałości. Zaczną mieć dość. W końcu przyszedł na sesję po to, by od codzienności się oderwać, by zabawić się, zagłębić w wartkiej akcji przygody, a Ty od godziny (a może dłużej?) opisujesz im kolejny, taki sam dzień. Nie, nawet nie taki sam. Bardziej nudny, bardziej denerwujący od poprzedniego. Uwierź mi, że swoje zniechęcenie automatycznie przeleją na prowadzoną postać. Ona również będzie już u kresu sił, będzie podenerwowana i właśnie o to chodzi! Wuj zaczyna na nich oddziaływać! Niech kłóć się zawzięcie ze wszystkimi, niech robią byle co, nawet rzeczy złe, byle by coś robić! Uważaj jednak, by nie przesadzić – nie chcemy przecież kompletnie zniechęcić Graczy, prawda? Po pierwszych oznakach znudzenia daj im coś – krótką kłótnię z żoną, starcie z kierowcą, który stuknął im wóz, obojętnie, byleby mieli namiastkę akcji. Zresztą zaraz im ją odbierzesz, kontynuując nudną codzienność ich życia. I tak w koło Macieju. Aż do momentu, gdy uznasz, że są już dość znudzeni i podenerwowani, aby dać im coś więcej...

Zniechęcenie ustępuje, znudzenie mija. Ale nie ma się z czego cieszyć. Wszak zastąpione zostaje cechami o wiele szkodliwszymi. Wuj uznał, że należy wydobyć na światło dzienne gorsze cechy. Ludzie stają się po prostu źli. Nie, jeszcze nie ganiają z siekierą po ulicy, oni są źli mocą wychodzącą ze skrajnego egoizmu. Do celu po trupach! Tak brzmi hasło dnia.

Z dnia na dzień Badaczy zaczynają otaczać obcy ludzie. Rodzina, przyjaciele zamienili się w stado wygłodniałych hien. Nie są to już te same osoby, które Badacze znali. O których myśleli, że je znają. Ukochana, czuła do tej pory żona przeistacza się w heterę. Wstrętną egoistyczną poczwarę, której nie obchodzi nic, co masz jej do powiedzenia. Przyjaciele wykorzystują dawnych kumpi jak mogą. Nie liczy się już nikt inny. Szefa już nie obchodzi to, że masz na utrzymaniu rodzinę. Że jesteś chory. Myślisz, że gdy gówniarz w dresie kradnie Ci portfel, policjant stojący na rogu pomoże? Po co? Co on z tego ma? Takie właśnie dni czekają Badaczy.

My zostaje pozarte przez Ja. Nikt nie pomyśli o bliźnim. Po co? Ja! Ja! Ja!

Przedstaw tę część przygody w sposób agresywny. Szybki. Dynamiczny. Niech będzie to przeciwieństwo dotychczasowej nudy i rutyny. Wyrwij Graczy z apatii. Daj do zrozumienia, że coś jest nie tak, że to nie jest normalne. Przecież niemożliwe jest, żeby prawie każdy, z kim się zetkna, okazał się podłą świnia. Daj im to do zrozumienia, szczególnie nacisk kładąc na przemianę osobowości ludzi, których znają – zwłaszcza rodziny.

Gdy Badacze będą już pewni, że coś jest nie w porządku, gdy na każdy atak będą odpowiadali agresją, gdy będą po prostu gotowi podjąć działanie, przejdź do następnej części Gry Wija.

Podszedł do okna. Miał już dość. Włączony telewizor przemawiał głosem spikera.

– Czternaście osób... krwawa ofiara... poszukuje się świadków...

Zapalił papierosa. Co porobiło się z tym światem? Co porobiło się z nim? Przecież jeszcze kilka godzin temu stał i patrzył, jak kona kobieta. Nie pomógł jej. Nikt jej nie pomógł.

Czy wszyscy poszaleli? Wystarczy wyjrzeć przez okno. Dziki tłum pładujący co się da. Kilka sklepów już płonie. Straż pożarna oczywiście nie przyjedzie. O, tam leży człowiek. Martwy. Zatłuczony na śmierć. Za co? A czy to ważne? Zawsze jest jakiś powód. Inny kolor skóry, wyznanie, wyraz twarzy. Może po prostu miał zera? I to się komuś nie spodobało?

Albo tam. W tej bramie. Właśnie gwałcą kobietę. Ona krzyczy, wyrwa się. Dostaje w twarz. Upada. Ten wyższy zadziera jej sukienkę. Rozpina spodnie. Ten mały ją trzyma. Potem się zmienia.

Jak to jest, że wszyscy powariowali? Przecież ludzie się tak nie zachowują. Nie wszyscy. Z dnia na dzień miasto ogarnęło zbiorowe szaleństwo. Na początku policja próbowała przeciwdziałać. Tłumić zamieszki. Były ofiary śmiertelne. Po obu stronach.

Może powinien coś zrobić? Wyjść? Stanąć w czyjejs obronie? Choćby tej kobiety?

Wyższy już skończył. Ona leży. Cicho płacze. Teraz kolej na małego. Ile on może mieć lat? Czternaście? Pewnie to jego pierwsza kobieta. Będzie się później chwalił kolegom.

Kobieta próbuje uciekać. Ten wysoki kopie ją. Obaj ją kopią. Skąd w nich tyle nienawiści? Tyle agresji? Pewnie obaj chodzą do dobrych szkół. Rodzice są z nich dumni.

Spiker w telewizorze głupio się uśmiecha. Przewraca kilka kartek.

Rząd przeniósł siedzibę do Krakowa. Warszawa nadal pozostaje terenem zamkniętym. Na drogach wylotowych są wojskowe blokady. Mają rozkaz strzelać do każdego, kto chce wyjechać z miasta. W końcu to stan wyjątkowy. Jajogłowi badają wszystko – powietrze, wodę, jedzenie. Mówią, że to epidemia. Używają wielu mądrych słów, wysuwają dziesiątki hipotez. Ale oni głównie wiedzą.

To nie powietrze i nie woda. To człowiek.

Powolnym ruchem wsunął rękę do kieszeni. Wyciągnął z niej białego, szachowego pionka. Znalazł go rano, zaraz po przebudzeniu. Co to może znaczyć? Pionek. Zwykły pionek.



Kobieta znowu pada. Mały kładzie się na niej. Śmieje się. Wysocki daje mu wskazówki.

Mocniej.

Szybciej.

Ofiara nawet już nie płacze.

AKT II

Wij postanowił wybrać sobie przeciwnika. Zawsze musi być ktoś siedzący po drugiej stronie szachownicy. Gra bez oponenta jest przecież nieciekawa, prawda? Jak słusznie się domyślasz, wybór padł na Badaczy. Dlaczego? Może być milion powodów, dla których Wij wybrał właśnie ich. Może po prostu mają silne umysły? Może ich wcześniejsze dokonania wzbudziły w Wiju pewien rodzaj szacunku? A może po prostu wylosował ich spośród tłumu innych?

Jako że człowiek jest niczym wobec potęgi Wija, ten postanowił dopomóc trochę swym przeciwnikom. Gra ma być emocjonująca, a co to za wyzwanie grać z kimś, kto jest o wiele gorszy od nas? Wij poprowadzi Badaczy za rękę, podpowie im to i owo, by zapewnić im lepszy start. Lecz później, niech troszczą się sami o siebie.

Na razie dał im znak, że zostali wybrani. Badacze znajdują w swych kieszeniach białe szachowe pionki. Każdy po jednym. Taki mały symbol, oznaczający, że są już na szachownicy i biorą udział w Grze.

Na początek Badacze powinni dowiedzieć się o „Nowym Świecie”. Jest to drugi aspekt zabawy Wija. Jak już zostało wspomniane, Wij uwielbia, gdy ludzie oddają mu cześć, lubi być przedmiotem kultu. „Nowy Świat” jest organizacją religijną, stworzoną przez ludzi, którzy w znacznym stopniu znajdują się pod wpływem Wija. Stali się oni jego wyznawcami. Wspomniana wyżej organizacja jest po prostu sekta, której członkowie zbierają się codziennie, by modlić się i wychwalać swego nowego Pana. Ich wiara w Wija nie pochodzi z nich samych, jest im narzucona przez samego zainteresowanego, lecz Wijowi to nie przeszkadza. Ważne jest, że oddają mu cześć, a to, że nie robią tego z własnej woli, nie jest dla niego istotne.

Badacze dowiedzą się o „Nowym Świecie” w bardzo prosty sposób. Ktoś ze znajomych bądź członków rodziny zaprosi któregoś z Badaczy na małe spotkanie organizowane właśnie przez „Nowy Świat”. Cała impreza odbędzie się w jakimś nie budzącym podejrzeń miejscu – w klubie osiedlowym, domu kultury lub czymś podobnym. Takie spotkania są zarówno przykrywką dla nowego kultu, jak sposobem na zwerbowanie nowych członków. Odbývają się one w bardzo miłej atmosferze, gdzie grupa osób, racząc się ciastkami i herbatą, rozmawia na aktualne tematy. Prowadzący spotkanie jest człowiekiem wtajemniczonym, mającym kierować rozmową tak, by jego goście otworzyli nieco swe wnętrza, pozwalając mu zdecydować, kogo należy wprowadzić na pierwszy stopień wtajemniczenia. O czym konkretnie się rozmawia? Oczywiście o końcu wieku, o znieczulicy społecznej, o gospodarce, o polityce, o marzeniach..., czyli na wszystkie tematy mogące pomóc w poznaniu rozmówcy. Prowadzący spotkanie będzie wygłaszał tezy prowokujące, mające na celu zmuszenie rozmówców do przyjęcia jednoznacznej ideowo postawy. Za albo przeciw...

Prowadząc to spotkanie, szczególną wagę przywiąż do postaci prowadzącego, staraj się wciągnąć Badaczy w dyskusję, wyłapując ciekawe elementy ich wypowiedzi. Porozmawiaj z nimi na wszelkie tematy, wyciągając z nich ich wizję idealnego świata i panującego w nim porządku. Podeprzj się postaciami innych osób będących na spotkaniu – stwórz kilka z nich jako przeciwników w dyskusji, mających poglądy poważnie różniące się od zapatrywań Badaczy. Być może uda Ci się

wywołać nawet małe starcie słowne pomiędzy samymi Badaczami. Podpuszczaj ich, prowokuj do rozmowy. Niech nie będą tylko biernymi obserwatorami. Niech zwrócą na siebie uwagę prowadzącego.

Spotkanie to jest ważne z dwóch powodów. Pierwszym z nich jest poprowadzenie Graczy krok dalej, danie im punktu zaczepienia w postaci „Nowego Świtu”.

Drugim powodem jest możliwość wtajemniczenia Badaczy w sprawy sekty. Być może ich poglądy spodobać się prowadzącemu. Stanie się tak wówczas, gdy Badacze wygłaszać będą tezy rewolucyjne, gdy nie będą zadowoleni z aktualnego wyglądu świata i, co ważniejsze, będą sprawiać wrażenie, że są gotowi do czynu. W takim wypadku, gdy spotkanie dobiegnie końca, prowadzący zaprosi Badaczy na kolejne spotkanie. Zaznaczy, że uważa ich za jednostki wybitne, rozumiejące potrzebę zmian. Chciałby podyskutować z nimi i z innymi podobnymi im ludźmi. W jego oczach zapłonie ogień fanatyzmu. Powie, że ich pragnienia mogą się ziścić, że on i grupa jego przyjaciół zna sposób na naprawę świata. Wyznaczy termin spotkania i pozostawi pełnych podejrzeń i domysłów Badaczy.

Gdy Badacze będą wracać do domów, zauważą, że są śledzeni. Podążać za nimi będzie, owinięta długim płaszczem, postać. Czyni to, wcale się nie kryjąc, jakby chciała zostać dostrzeżona. Jest wszędzie – w tramwaju, na ulicy, na klatce schodowej. Na nic zdadzą się wszelkie szpiegowskie sztuczki. Badaczom nie uda się zgubić ogona. Im bardziej będą starali się uciec, tym natchalniej będą śledzeni. Nawet jeśli rozdzielią się, postać podąży za każdym z nich. Będzie zawsze w zasięgu ich wzroku. Zawsze niedaleko. Zakapturzona, milcząca. Będzie pojawiać się wszędzie, dokądkolwiek pójda, jakby znała ich myśli. Badacz skręca za róg? Postać już tam czeka, Badacz wycofuje się i pędzi w stronę autobusu? Postać już czeka na przystanku. Wsiada do samochodu i odjeżdża? Mija swego prześladowcę na każdym skrzyżowaniu. Jak to możliwe? Otóż tajemnicza postać jest fizycznym wytworem umysłu Wija. Jest jego Posłańcem. Poprzez niego Wij pragnie zwrócić na siebie uwagę Badaczy, spowodować ich do działania. Postać będzie nieustępliwie podążać za nimi. Gdy Badacze będą już wystarczająco podenerwowani, Posłańiec zacznie do nich przemawiać. Oczywiście nie w zwykły, artykułowany sposób. Będzie mówił poprzez ich umysły. Będzie mamił je rozmaitymi halucynacjami. Poprzez wizję da im do zrozumienia, że muszą przystąpić do działania, muszą zniszczyć zło. Zło, czyli jego.

Urocze, nieprawdaż?

Opiszę tu kilka scen, które mogą rozegrać się przed oczami Badaczy. Jednak, powinieneś je dostosować do swoich Graczy. Ty znasz ich najlepiej. Wiesz, czego nie lubią najbardziej. Ja mogę tylko zgadywać, opierać się na ogólnych lękach. Ty, zmodyfikuj je, dodaj to, czego nie lubią Twoi Badacze. Każdy ma swe własne lęki, swoje własne małe fobie. I nie mówię tu tylko o podręcznikowych fobiach, które nabywa z czasem każdy Badacz. Mówię o zwyczajnych, ludzkich lękach. Twój Gracz boi się głębokiej wody? Zafunduj mu kąpiel. Boi się wysokości? Zrzuć go z dachu. A może boi się ludzi? Gwałtu? Okaleczenia? Na pewno. Tego boi się każdy. Daj mu ten strach. Otocz go. Osacz.

Niech nagle ulica opustoszeje. Przechodnie znikną gdzieś za rogiem. Samochody skręca w boczną uliczkę. Nawet miejskie gołębie odlecają w niewiadomym kierunku. Nastanie bezruch i cisza. Badacz zostanie sam, pośród oświeblonej nielicznymi latarniami nocy. A na latarniach kołysać się będą wisielcy. Opuchnięte, wykrzywione w śmiertelnym grymasie twarze. Wytrzeszczone oczy nieruchomo wpatrzone w Badacza. Tłuste, brzęczące muchy,

y samymi B
. Niech nie b
na siebie uw
ierwszym z
punktu zaci
czenia Biał
ją się prow
taszać będą
alnego wyg
że są gotow
nie końca p
c. Zaznaczy
potrzebę mi
ymy im lub
że ich prap
zna spowid
ostawi pęty
a, że są ślic
zczem, pos
ć dostrzeż
schodowy
Badaczom
uciec, tym
postać pod
roku Zwa
wać się wa
Badacz śpi
e się i pę
u. Widać
e na kapi
postać jest
cem. Popy
y, sprowo
odżać na
wowani. Pe
e w zwyk
umysły. B
wirze d
muszą m
i oczami B
Gracy. T
iej. Ja nap
zmodyfik
swe wia
o podpr
lacz. Mów
je głębi
go z dła
no. Tego





spacerujące po wysuniętych szyderczo językach. I mała, może sześciolatnia dziewczynka siedząca na środku ulicy, w starym, zdezelowanym wózku inwalidzkim. Dziewczynka o mongoidalnym wyrazie twarzy.

– Pobawisz się ze mną?

Nie czekając na odpowiedź, dziewczynka odwraca wózek i odjeżdża w mrok. Po chwili dojedzie do Poślańca, dobrze już Badaczowi znanej postaci. Ten weźmie dziewczynkę na ręce, podniesie z wózka, po czym splunie jej w twarz. Szybkim ruchem dłoni skreśli jej kark.

– I co? Powstrzymasz mnie, człowieku? – Popatrzy beznamiętnie na bezwładne ciało dziewczynki. – W moim nowym świecie nie ma miejsca na takich, jak ona. Wybrakowane egzemplarze. Buble. Tylko przeszkadzają. – Podniesie głowę i zanieś się obrzydliwym, szyderczym śmiechem. Zasalutuje Badaczowi, zwinie połą płaszcz i rozplynie się w powietrzu.

I znowu pojawiają się ludzie. Znowu zawarczą silniki samochodów. A leżąca na mokrym asfalcie dziewczynka będzie wpatrywać się w Badacza szklistymi, martwymi oczyma. Oczyma ofiary, która domaga się od Badacza, by powstrzymał jej oprawcę.

Badacz z piskiem zatrzyma swój samochód. Drogę tarasuje zatrzymany na środku skrzyżowania tramwaj. Siedzący w środku, widoczni przez szyby ludzie zachowują się tak spokojnie. Zupełnie nie zwracają uwagi na chodzącą wewnątrz, otuloną w długi płaszcz postać. Poślaniec, powoli i z wyrachowaniem szlachtuje kolejną osobę. Podchodzi do następnej. Zanurza wykrzywione palce w jej oczodołach. Przez chwilę bawi się okrwawionymi gałkami ocznymi. Obraca je w palcach. Ogląda, wacha. Odrzuca je i przechodzi dalej. Ostrym jak brzytwa, długim szponem rozcina krtań młodemu chłopakowi. Ciemna, tętniąca krew spływa po szybie.

Wszystko dzieje się tak powoli.

Wyrwana ze stawu ręka szybuje w powietrzu. Jak na zwolnionym filmie.

Poślaniec zbiera krwawe żniwo. Systematycznie, bez pośpiechu, wgrzyza się w czaszkę siwowłosej staruszce. Ociera usta i łapie za włosy dziewczynę w granatowym płaszczku. Pociąga. Silnie. Dziewczyna nawet nie krzyczy. Zafascynowana wpatruje się w Poślańca. Ten odrzuca wyrwaną z fragmentem skóry garść włosów i przyciąga dziewczynę do siebie. Przytula ją mocno. Ostrymi zębami przegryza jej gardło.

Powoli. Spokojnie.

Krople krwi leniwie płyną w powietrzu.

Badacz próbuje podbiec do tramwaju. Chce pomóc szlachtanym ludziom.

We wszystkich samochodach stojących na skrzyżowaniu otwierają się drzwi. Jednocześnie.

Wychodzą z nich ludzie, którzy skutecznie blokują Badacza. Otaczają go ciasnym, beznamiętnym murem. Ponad ich głowami Badacz dostrzega Poślańca. Trzyma on w dłoni przesiąkniętą ciemną krwią, granatowy płaszcz. Kreśli coś w powietrzu. Krople krwi układają się w słowa.

Powstrzymasz mnie?

Potrąfisz?

Badacz skręca w boczną uliczkę. Nagle otaczają go krzyże. Dziesiątki krzyży. Stary, zaniedbany cmentarz ciągnący się aż po tonący w mroku horyzont.

Przecież codziennie skręcał w tę ulicę. Przecież codziennie szedł tędy do domu. Nigdy nie było tu żadnego cmentarza.

A ten jest taki... nienaturalny. Suche, martwe, wykrzywione gałęzie drzew. Zmurszałe, zaniedbane nagrobki. I cisza. Ta wszechogarniająca cisza.

Chociaż nie...

Coś słychać. Jakby zgrzyt. Zgrzyt odsuwanej płyty nagrobnej. Całkiem blisko.

Upiorny dźwięk powtarza się. Złowróżbny chrobot wielu otwieranych grobów. Eksplodujące brudnym piaskiem cmentarne doły. Ogryzione z mięsa dłonie wystrzeliwujące na powierzchnię. Ku powietrzu. Ku światłu. Ku żywym.

Otoczające badacza żywe trupy. Większość z nich to obciążone pergaminową skórą szkielety, lecz niektóre zwłoki są całkiem świeże. Te są bardziej przerażające. Ogromny, tłusty mężczyzna. Jego oczodoły są puste, wyjedzone przez cmentarne robactwo. Twarz opuchnięta, obrzmiała.

A tam, młody, długowłosy chłopak wykrzywiony w upiornym grymasie. Zbliża się, wyciągając do przodu uwalane czarną ziemią dłonie.

Za plecami słychać ciche kwilenie. Malutkie dziecko wygrzebuje się ze swej mogiły. Płacze, bo jest głodne. Jego długie kły lśnią w blasku księżyca.

Otoczają Badacza ciasnym kręgiem. Jednak się nie zbliżają. Czekają na coś. Na kogoś? Mruczą cicho. Charkot ich martwych gardzieli brzmi jak... melodia?

I rzeczywiście, do upiornych pomruków dołączają trele fujarki. Z początku ciche i niemrawe, z czasem bardziej melodyjne, głośniejsze. To Poślaniec siedzi na jednym z nagrobków i dmie w kościany flet. Ponad nim wznosi się marmurowy posąg Anioła. Anioł rozłożył swe piękne skrzydła i zapłakał. Krwawymi łzami.

Szalona melodia unosi się nad pogrążonym w mroku cmentarzem. Oprócz niej nie słychać nic. Nawet ptaki umilkły, chowając się w swych gniazdach.

Otoczające Badacza żywe trupy zaczynają się kołysać. Trudno w to uwierzyć. One... tańczą? Powoli dobierają się w pary i w blasku księżyca, czy żalosnych zawodzeniach fletu, zaczynają upiorny taniec. Kawałki mięsa odpadają im od kości. Obnażone zęby szczerzą się w pośmiertnym uśmiechu. A one tańczą. Ich ruchy są pełne gracji, doskonale współgrają z melodią.

I nagle Badacz zaczyna dostrzegać wśród nich znajome twarze. Tam tańczy jego żona. Nadal piękna, choć martwa. Tam jego przyjaciel. Tam brat. Sąsiad. Cóрка. Matka. Ojciec.

Poślaniec przerywa grę i odwraca twarz w kierunku Badacza. Tancerze zamierają w bezruchu.

– Widzisz? To ja mam flet. Oni tańczą jak im zagram.

Przykłada instrument do ust. Dmucha mocno. Z fletu wydobywa się głośny, piskliwy dźwięk. Tancerze padają na ziemię jak przewrócone kłody. Już się nie poruszają. Są po prostu martwi.

– Mogę z nimi zrobić, co zechcę. Ze wszystkimi ludźmi. Masz coś przeciw?

Powstrzymaj mnie.

Poślaniec znika. Zmrok zakrywa cmentarz. Otula też Badacza, tulącego do piersi zwłoki ukochanej żony.

Po tych ciężkich przejściach Badacz powinien wreszcie dotrzeć do domów. Na pewno są roztrzęsieni. Nie mogą uwierzyć w to, co widziały ich oczy. Lecz przecież nie były to halucynacje. Śmierć tych ludzi była prawdziwa. Tak jak prawdziwa była ich krew. A więc On... ta postać.. też był rzeczywisty? Chciał, by go powstrzymać. Lecz jak to zrobić? Czy to, co dzieje się z ludźmi, jest Jego winą? Czy On za tym stoi? W jaki sposób mają się Mu przeciwstawić? Są przecież tacy słabi. Zbyt słabi na walkę z kimś



tak potężnym. Ale czasem nawet zwykły pionek może zbić króla. Więc może jest jakaś nadzieja?

Pogrążeni w myślach i ciemnościach nocy Badacze czekają na sen. I sen nadejdzie. Lecz nie będzie on odpoczynkiem, tylko dalszym ciągiem koszmaru.

Badacze będą śnić o wielkich wojnach, masakrach, rewolucjach. Na własne oczy zobaczą najkrwawsze rozdziały historii człowieka. Będą czuć ciepło stosów Inkwizycji. Usłyszą strzały w wietnamskiej dżungli. Zobaczą opadające ostrze okrwawionej gilotyny rewolucji francuskiej. Pochwyćą błysk słońca na maczetach Czerwonych Khmerów. Poczują zapach gazu w Oświęcimiu. Posłyszają cichą modlitwę arabskiego fanatyka uzbrajającego bombę. Ubrudzą się we krwi spływającej po stopniach azteckiej świątyni. Usłyszą krzyk dziecka nabijanego na bagnet Serbskiego żołnierza. Zmrozi ich ostry wiatr wpadający przez dziurę w syberyjskim baraku. Poczują radioaktywny podmuch wiejący od Hiroszimy. Usłyszą szloch gwałconej przez lisowczyków kobiety. Zobaczą wszystko to i jeszcze wiele innych podobnych obrazów. Cierpienie. Ból. Strach. Krew i popiół. Świsł kul. Brzęk mieczy. Huk eksplozji. Upadające imperia. Ulice spływające krwią. Rzęzenie konających. Płacz ofiar. Śmiech oprawców. Chrząst miażdżonych kości.

Właśnie takie obrazy przyniesie im noc.

Następny dzień przywita ich suchym, telewizyjnym komunikatem. Stan wyjątkowy.

Tej nocy miasto ogarnęły zamieszki. Skończyły się nad ranem, pozostawiając na ulicach swe smutne pozostałości. Wypalone wraki samochodów. Rozbite witryny sklepów. Kilka leżących na bruku ciał. Opuszczonych, samotnych. Całe szczęście, że Badacze spędzili tę noc w domach. Spali tak mocno, zatopieni w koszmarach, że nie obudził ich przetaczający się ulicami wściekły tłum. Nie obudził ich także policyjne wystrzały. Obudził ich nad ranem zwykły dzwonek telefonu. Dzwoni człowiek ze stowarzyszenia „Nowy Świt”. Rzeczowym, spokojnym głosem informuje, że pragnie spotkać się z Badaczami. Podkreśla, że w zaistniałej, trudnej sytuacji „Nowy Świt” zbiera ludzi, którzy pragną zaprowadzić w mieście porządek. Nie udzieli żadnych szczegółowych informacji. Wszystkiego dowiedzą się na spotkaniu.

Pamiętaj, że ulice miasta przestały być bezpieczne. Chociaż zamieszki już się skończyły – zmęczeni ludzie wrócili do domów – wciąż jeszcze grupki szaleńców blakają się po mieście. Ubrojeni w palki, metalowe rury, siekiery, a nawet w zdobytą na policji broń. Nawet pojedynczy przechodzień może okazać się wrogiem. Miasto jest teraz pełne szaleńców. Pozostali przy zdrowych zmysłach ludzie zabarykadowali się w swych mieszkaniach. Na zewnątrz można spotkać tylko śmierć.

Zafunduj Badaczom barwny opis zniszczonego miasta. Wyłudnione, zaśmiecone ulice. Zdemolowane sklepy. Płonące budynki. Niech samochód Badaczy będzie jedynym poruszającym się po ulicy pojazdem. Niech mijane, nieliczne postaci zatrzymują się i wodzą za nimi martwym wzrokiem. Niech obrzuca ich pojazdy kamieniami. Niech wystrzelą za nimi, rozbijając w pył tylną szybę. Niech koła samochodu przetoczą się po leżących na środku ulicy zwłokach. A może ulica będzie zablokowana? Kilka pojazdów stojących na środku skrzyżowania? Przewrócony autobus? Sklecona pospiesznie barykada? Badacze mogą być zmuszeni do pokonania pewnego dystansu pieszo. Czy się odważą? Jeśli tak, to niech nie zawahają się użyć wszelkich pomocnych umiejętności. Niech przekradają się pomiędzy samochodami. Niech chyłkiem przebiegają ulicę. Niech szukają wszelkich możliwych osłon. Bo miasto jest teraz dżunglą. Kto wie czy gdzieś na dachu nie czai się snajper? Kto wie czy z najbliższego rogu nie wyłoni się grupka uzbrojonych osiłków?

Może za załomem muru ktoś zastawił pułapkę i czeka, aż wpadnie w nią zwierzyzna? Być może Badacze będą zmuszeni uzbroić się. Może stoczą jakąś walkę. W każdym razie droga przez miasto będzie ciężka. Pozwól im jednak dotrzeć na miejsce w miarę bezpiecznie. Nie chcesz chyba, aby Badacze zginęli na tym etapie przygody? Myślę, że wystarczy, jeśli najedzą się trochę strachu i zarobią kilka sińców.

Docierając na miejsce spotkania, zobaczą, że z dachu budynku zwisa olbrzymi czarny transparent z czerwonym napisem „Nowy Świt”. W kilku oknach stoją ludzie z gotową do strzału bronią. Przed budynkiem usypana jest spora barykada, składająca się z mebli, zwalów gruzu i kilku samochodów. Członkowie sekty musieli pracować nad tym całą noc. A może już byli przygotowani? Zanim zaczęły się zamieszki?

Przed barykadą Badacze zostaną zatrzymani przez strażę. Lu-fy karabinów skierują się w ich stronę, szorstki głos zapyta o cel przybycia. Jeśli Badacze opowiedzą się i podadzą nazwiska, jeden ze strażników wydobędzie gruby zeszyt, sprawdzi w nim ich dane, po czym Badacze zostaną wpuszczeni do budynku.

Wewnątrz budynku kręcą się ludzie. Niektórzy odbijają na kserokopiarce rewolucyjne ulotki, inni rozmawiają, przenosząc ciężkie skrzynie i naręczą papierów. Są wśród nich zarówno ludzie młodzi, jak i starsi, dobrze ubrani biznesmeni i obszarpani żebracy. Taki mały przekrój przez społeczeństwo. Co ciekawe, każdy z nich nosi na lewym ramieniu czarno-białą opaskę. Już na pierwszy rzut oka widać, że ludzie ci pracują jak jedna, dobrze naoliwiona maszyna. Nikt nie stoi beczynnienie, każdy ma jakieś zajęcie. Po chwili Badacze zostaną zauważeni. Podejdzie do nich niski mężczyzna o wyglądzie zaaferowanego urzędnika.

– Jesteście nowi? Chodźcie za mną.

I nie czekając na odpowiedź, ruszy w głąb korytarza. Doprowadzi badaczy do małego pokoju, gdzie z szuflady biurka wyjmie kilka opasek na ramię. Poda im je i zaczeka, aż je założą. Potem poprowadzi ich dalej, wszystkie pytania zbywając suchym: „Za chwilę wszystkiego się dowiecie”.

Wprowadzi ich do dużej auli, częściowo już zajętej przez rozglądających się ciekawie ludzi. Usadzi Badaczy na miejscach i szybko odejdzie.

Sala powoli się zapelnia. Nagle gasną wszystkie światła. Z ukrytych głośników zagrzmią dźwięki poważnej, nastrojowej muzyki. Snop pojedynczego reflektora oświetla małą mównicę i stojącą za nią postać, ubraną w długie czarne szaty. Jej twarz tonie w cieniu obszernego, obramowanego na białą kaptura.

– Bracia! Miałem dziś sen! Sen, w którym Pan przemówił do mnie...

Drogi Strażniku, może Cię zdziwię, ale to już koniec. Koniec mojego tekstu i koniec mojej pomocy. Dlaczego przerywam w tak niespodziewanym momencie? Otóż dlatego, że lubię otwarte zakończenia. Kończąc w tym miejscu, daję Ci przecież tyle możliwości. Czy po wysłuchaniu przemowy kapłana Badacze przystąpią do sekty? Może „Nowy Świt” z pomocą Badaczy zaprowadzi w Warszawie nowy porządek, może wprowadzi nowe prawa? Może jednak Badacze postanowią przywrócić stary ład? Zagłębią się w sektę, by poznać jej sekrety? Czy znajdą leżę Wija? A jeśli, tak to co? Może Go tam wcale nie zastaną? Może Wj po prostu się znudzi i zakopie się głęboko w ziemi, by dalej śnić? A jeśli nie? Jeśli będzie na nich czekał? Stoczą z nim walkę? Wygraną czy przegraną? Jeśli wygrają, to w jaki sposób? I kosztem czego?

Ach, ile pytań, ile odpowiedzi, ile możliwych dróg...

Już rozumiesz? Wszystko zależy od Ciebie i twoich Graczy. Ja dałem Ci tło, zarys wydarzeń, pośród których poprowadzisz swą opowieść. Mam nadzieję, że dałem Ci również natchnienie. Reszta należy do Ciebie...



Tytuł Voodoo

Autor Jerzy Rzymowski

Rodzaj jakiś coś

Voodoo – jeden z najbardziej zagadkowych kultów na świecie – pojawia się w RPG stosunkowo rzadko. Tymczasem można wokół niego stworzyć wyjątkowo ciekawą i malowniczą kampanię.

Voodoo pochodzi z Afryki, ale najbardziej rozwinęło się na Haiti. Stamtąd przywędrowało m.in. do Stanów Zjednoczonych (sama nazwa voodoo wywodzi się z dialektu z Louisiany). Jest to religia murzyńska, chociaż nieliczni biali pojawiają się nawet wśród kapłanów. Chociaż oficjalnie większość Haitańczyków to katolicy, kult nadal rozwija się, a nawet tworzy specyficzną mieszankę łączącą elementy voodoo i religii chrześcijańskiej. Zasięg i wpływ kultu na życie mieszkańców Haiti jest nieprawdopodobny. W latach 60-tych tamtejszy dyktator Francois Duvalier, zwany „Papa Doc”, wykorzystywał voodoo jako narzędzie terroru. W 1994 r., przed amerykańską inwazją na Haiti, członkowie wojskowych elit rządzących odprawiali rytuały czarnej magii. Aby przebłagać złe duchy, które miały nie dopuścić do inwazji, składano nawet ofiary z ludzi. Zamordowanych zostało trzysta osób, w tym ciężarna kobieta.

Kult voodoo opiera się na wierze w duchy przodków i w bóstwa związane z żywiołami, zwane *loa*. W nich właśnie objawia się Stwórca – *Le Gran Maitre*. Rytuały voodoo dzielą się na odprawiane prawą ręką (biała magia) i lewą ręką (czarna magia). Obrzędy białej magii, przywołujące życzliwe duchy *rada loa*, są odprawiane powszechnie i składa się w ich trakcie ofiary z kwiatów, żywności i mleka. W ukryciu odprawiane są również rytuały lewej ręki, sprowadzające złośliwe duchy, aby wyrzadzały krzywdę upatrzonym ofiarom. Do obrzędów rzucania klątwy trzeba już co najmniej ofiar ze zwierząt (najczęściej kur). Jednym z najpotężniejszych złych duchów jest Petro, który wymaga od swych wyznawców ślepego posłuszeństwa i krwawych ofiar (nawet ludzkich) i okrutnie mści za sprzeniewierzenie. W wielu haitańskich domach stoją ołtarzyki poświęcone loa – najczęściej potężnemu Baronowi Samedi, wcieleniu śmierci. W rytuałach wierny, w którego ma wstąpić Baron Samedi, ma pomalowaną połowę twarzy na białą i nosi cylinder.

Obrzędy voodoo zaczynają się od nakreślenia *veve* – symbolu ducha, który ma wstąpić w wybranego wyznawcę. Na symbolu rozstawi się świece i dary dla ducha. Następnie zaczyna się rytualny taniec przy akompaniamencie bębnow. Stopniowo rytm staje się coraz szybszy, a wierni wpadają w hipnotyczny trans. Wreszcie loa wstępuje w jednego z wyznawców, który staje się *hounsis* – nawiedzony.

Jednym z elementów voodoo, wokół którego narosło nawięcej opowieści, są *zombie* – żywe trupy, w które przemienia się zwyczajnych ludzi. Tajemnicę zombie najdokładniej zbadał antropolog amerykański Wade Davies (na podstawie jego wspomnień powstał film „Wąż i tęcza” Wesa Cravena – to trzeba obejrzeć, jeśli Strażnik Tajemnic chce wprowadzić voodoo do swojej kampanii). Za pomocą specjalnego proszku, *coup poudre*, kapłan czarnej magii, *bokor*, wprowadza ofiarę w stan nierozróżnialny od śmierci. W skład proszku wchodzi ludzkie szczątki i mieszkanka truciźn pozyskiwanych z roślin, ryb i jadowitych ropuch. Dawka specyfiku jest zawsze obliczona z największą precyzją – drobne przedawkowanie skończyłoby się zgonem. Nieszczęśnik jest w pełni świadomy tego, co dzieje się wokół niego, i przeżywa pochowanie żywcem. Najpóźniej kilka dni po zatruciu proszkiem (aby mózg uwięzionego w trumnie nie obumarł z niedotlenienia) bokor wykopuje ofiarę i podaje jej antidotum – tzw. „ogórek zombie”, który przywraca ją do życia, czyni z niej jednak żywego trupa. Tak potraktowanym człowiekiem można łatwo

manipulować i uczynić z niego niewolnika. Mózg zombie powoli obumiera i po pewnym czasie, nawet jeśli ofiara powróci do normalności, może już nigdy nie odzyskać sprawności umysłowej. Zaklęcie można podobno zdjąć, jeśli bokor odpowiedzialny za klątwę zginie albo jeśli zombie nakarmi się solą. Ludzie boją się zombie i przypisują im moc sprowadzania nieszczęść. Aby uniknąć przemiany w zombie, wiele haitańskich rodzin przed pogrzebem uciną głowy zmarłym albo przebija serce nieboszczyka kołkiem.

Kolejnym znanym elementem voodoo są wspomniane już klątwy, sprowadzające na ofiary pasmo nieszczęść, choroby, a nawet śmierć. Kapłanom voodoo, jako wybrańcom duchów i loa, przypisywane są potężne moce nadprzyrodzone, które m.in. umożliwiają im właśnie rzucanie i odczynianie uroków. Jednym z najczęściej spotykanych sposobów sprowadzania nieszczęść na ofiarę są słynne laleczki voodoo, wykonane np. z wosku z domieszkami różnych magicznych substancji. Laleczki są najsukuteczniejsze, jeśli do ich wykonania użyte są drobne fragmenty ciała ofiary: włosy, ścinki paznokci, parę kropel krwi itp. Podczas rytuału lalce nadaje się cechy wyglądu przeklętej osoby, np. nakleja się zdjęcie twarzy na główkę, robi się kucielce fryzurę z włosów ofiary. Lalka podczas przygotowania zostaje związana magicznie ze swoim żyjącym odpowiednikiem. Wszelkie uszkodzenia kucielki (np. najbardziej powszechne wbijanie igieł) odbijają się na samopoczuciu ofiary – cierpi ona straszliwy ból, traci wzrok, kończyny ulegają zniekształceniu, a wszystko to dzieje się bez żadnego naukowego uzasadnienia. Medycyna jest wobec skutków klątwy bezradna. Może się to zakończyć nawet śmiercią ofiary.

Malowniczym elementem kultu jest jego symbolika. Ołtarzyki zdobione czaszkami i piórami, malowane krwią ostrzeżenia, obcięte kurze łapki podrzucane ofiarom klątwy itp. Wpływ voodoo na wiernych jest tak potężny i straszny, że nieistotny dla postronnej osoby drobniak może wywołać u wyznawcy atak paniki. Wyznawcy voodoo twierdzą zresztą, że to, czy ktoś wierzy w moc duchów, czy nie, nie ma wpływu na działanie magii.

Kiedy już dysponujemy choćby tak skromną wiedzą na temat voodoo, można się podjąć próby wprowadzenia tajemniczego kultu do kampanii „Zewu Cthulhu”. Akcja niekoniecznie musi mieć miejsce na Haiti, chociaż tam oczywiście sama skala zjawiska potęguje niesamowity efekt. Jeżeli kampania rozgrywa się w USA, dobrym punktem zaczepienia jest Nowy Orlean, w którym również voodoo bardzo się rozwinęło. Jako jedną z lokacji, wokół których rozgrywają się scenariusze, można wprowadzić sklep z artykułami potrzebnymi do obrzędów. Scenariusz związany z kultem najlepiej wtrącić jako wątek poboczny. Badacze mogą nawet początkowo nie zdawać sobie sprawy, że mają do czynienia z voodoo – będą raczej przypuszczali, że to sprawa istot związanych z Mitami Cthulhu. Oto parę pomysłów na wprowadzenie voodoo do ZC:

- Wśród miejscowej czarnej ludności ma miejsce seria tajemniczych wydarzeń – zniknięć i zabójstw. Sprawcami morderstw są ludzie zmienieni w zombie, wykorzystywani przez bokora, który niedawno pojawił się w mieście, do podporządkowania tutejszej społeczności.
- Badacze nieświadomie narażają się bokorowi i zostają przeklęci. Trzeba znaleźć sposób na zdjęcie klątwy.
- Jeden z Badaczy ginie. Jakiś czas później okazuje się, że został zmieniony w zombie, w celach znanych tylko kapłanowi voodoo. Pozostali Badacze muszą znaleźć sposób na wyrwanie przyjaciela spod kontroli bokora i odkrycie motywów, które kierują kapłanem.
- W mieście toczy się bezlitosna walka kultystów jednego z Wielkich Przedwiecznych z wyznawcami voodoo. Badacze, w poszukiwaniu tajemnic, wpadają w sam środek wojny prastarych magicznych mocy. Kto zwycięży: Wielcy Przedwieczni czy loa?

(Informacje o voodoo oparte głównie na artykule z czasopisma „Faktor X” #9. Filmy: „Wąż i tęcza”, „Harry Angel”, „Żyj i pozwól umrzeć”).





Tytuł Zrobić To sam
 Autor Jerzy Rzymowski
 Rodzaj poradnik

W Mitologii Cthulhu roi się od pradawnych potęg kosmicznych, starożytnych istot i stworzeń rodem z kosmosu lub dziwnych baśni. Spora część z nich jest już doskonale znana bardziej doświadczonym graczom w ZC czy dzięki przeżyciom ich postaci, czy choćby dzięki styczności z podręcznikami do systemu. Wiadomo jednak, że same Mity Cthulhu kryją jeszcze niezliczoną ilość tajemnic. Nie znamy pełni możliwości Wielkich Przedwiecznych i sposobów, dzięki którym mogą przeniknąć do naszego świata. Nie potrafimy ogarnąć ich sposobu myślenia i działania, co czyni walkę szczególnie trudną, ponieważ kolejne posunięcia są (czy przynajmniej powinny być) dla Badaczy całkowicie nieprzewidywalne. Ale także, z takich czy innych przyczyn, nie znamy tak naprawdę wszystkich istot Mitów. I tu Strażnik Tajemnic ma ogromne pole do popisu – na potrzeby powstającej kampanii może powołać do istnienia pełną gamę zupełnie nowych istot, o których gracze nie będą mieli zielonego pojęcia. Taka zabawa w majsterkowicza – wymyśl swoje własne Mity Cthulhu.

Jak się do tego zabrać?

Na początek trzeba ustalić, jakiego rodzaju istota jest nam potrzebna w kampanii. Czy ma to być Wielki Przedwieczny lub Bóg Zewnętrzny (jeden więcej nie zaszkodzi – tylu się ich już namnożyło), czy Starszy Bóg? Czy potrzebna jest nam w kampanii aż tak potężna istota, czy wystarczy jakaś Większa lub Mniejsza Rasa obdarzona odpowiednią inteligencją i możliwościami? Można oczywiście obie rzeczy połączyć: wybrać bóstwo i stworzyć służącą mu rasę. Trzeba to oczywiście jakoś ładnie nazwać – zadbać o odpowiednio obce, nieprzyjemne brzmienie imienia lub nazwy rasy, wybrać jakiś przydomek itp.

Przydomek oczywiście wiąże się w mniejszym lub większym stopniu z etosem bóstwa lub specyfiką rasy – dotyczy jakiegoś charakterystycznego szczegółu. Wywołuje on ponadto wrażenie, że istoty są znane komuś, kto je tym przydomkiem podsumował (jeżeli jest to pierwszy kontakt bóstwa/rasy z ludzkością, może sami Badacze wymyślą jakieś odpowiednie określenie). Przy okazji można się zastanowić, czy w jakichś zakazanych księgach istnieje opis wymyślonych przez nas istot – a jeśli tak, to w jakich (czy już istnieją, czy też je wymyślimy)?

Dalej potrzebny jest rys psychologiczny: etos, dążenia, główne zajęcia. Może, a nawet powinien on być egzotyczny, trudny do zrozumienia dla człowieka – zupełnie inne zajęcia dostarczają satysfakcji obcym rasom niż ludziom. Wyobraźmy sobie na przykład rasę, której dążeniem jest opanowanie świata. Z pozoru trywialne, ale niezwykle jest sposób, w jaki rasa realizuje swój cel. Dąży ona mianowicie do przeistoczenia wszystkich żyjących istot na swoje podobieństwo. Owa rasa dysponuje daleko zaawanso-

waną inżynierią genetyczną i wykorzystuje ją do zamiany fizycznej i psychicznej innych stworzeń w podobne do siebie. Sposób o tyle paskudny, że przemieniona istota przejmując tryb myślenia swojej nowej rasy i również zaczyna się angażować w te działania. I nie jest istotne, czy nową postać przyjmie człowiek, małpa, jaszczurka czy karczoch.

W przypadku bóstwa trzeba od razu obmyślić pasujące do charakterystyki opisy jego kultu – obrzędy, symbolika, szaty itp. Jak prezentuje się przeciętny kultysta? Czy istnieją podobieństwa między tym kultem a innymi wyznaniem Mitologii Cthulhu? Czy Badaczom będzie łatwo dotrzeć do śladów bóstwa?

Kolejnym krokiem jest wymyślenie wyglądu. Tu panuje całkowita dowolność, czego żywym przykładem jest podręcznik do „Zewu Cthulhu” (może jestem sceptykiem, ale na widok Tsathoggu, przynajmniej na rysunku w podręczniku, Poczytalność można stracić chyba tylko ze śmiechu). Warto sobie wcześniej przygotować jakiś ładny opis, który później będzie można podać graczom. W przypadku bóstwa można się od razu zastanowić, czy ma ono jakichś awatarów i jak oni wyglądają. Część ataków opisywanej istoty zależy od jej budowy anatomicznej (jeżeli w jej przypadku można akurat o czymś takim mówić). No i oczywiście wygląd ma znaczący wpływ na utratę Punktów Poczytalności Badaczy. Kolejnym zagadnieniem jest kwestia, czy nasz stwór przebywa w innym wymiarze (i czeka na przywołanie i, he, he, spętanie), przebywa gdzieś w ukryciu już tutaj, a może perfekcyjnie zamaskowany podszywa się pod sąsiada Badacza. Tego, który podkrada mu poranną prasę z trawnika.

To już stare. Większość moich graczy robi notatki z sesji w formie pamiętnika. Co jeżeli takowy dostanie się w ręce przypadkowej osoby/osób, które nagle zaczną się interesować tym co niezbadane.

Wolvie

No właśnie – trzeba się zastanowić, jak wygląda walka w wykonaniu stworzonej istoty. Co ma do dyspozycji w swoim arsenale: truciznę, zaraźliwą zgniliznę, grzybicę czy łupież? Potężne macki, paraliżujące spojrzenie czy czary (też trzeba je dopasować do specyfiki obmyślonego stwora)? A może po prostu polyka przeciwników w całości (znakomita oszczędność rzutów kostkami)? Można wymyślić jakiś zupełnie nowy rodzaj ataku albo uzbroić istotę w obcy artefakt (który może później przejść w posiadanie drużyny i przysporzyć jej nowych kłopotów). I tak dalej...

Czy aby na pewno jednak istota będzie chciała walczyć z Badaczami? Większość stworów z Mitów Cthulhu jest wroga wobec ludzkości, część jednak najzwyczajniej nie zauważa ludzi albo umiejętnie nimi manipuluje i jawna wrogość nie byłaby w ich interesie.

Krok po kroku nasz stwór nabiera kształtów. Ma wiele zalet: znamy go jak własną kieszeń, pasuje do obmyślanej kampanii (został wymyślony na jej potrzeby), zaskoczy Badaczy i pozwoli nam poćwiczyć wyobraźnię. Później nadchodzi pora końcowych maźnięć pędzla (może nawet dosłownie: warto spróbować go narysować). Cały opis na wszelki wypadek warto przeczytać jeszcze raz i sprawdzić, czy nie ma w nim sprzeczności, ew. czy sprzeczności, które są, da się rzucić na jego obcość i niezrozumiałość dla ludzi. Później trzeba jeszcze dorobić do tego całą cyferkologię – najlepiej na podstawie już istniejących istot Mitów, aby umiejscowić naszego stwora od razu w jakimś przedziale wartości i możliwości, jakimi dysponuje. I wreszcie można go napuścić na Badaczy i z satysfakcją obserwować, jak borykają się z nowym orzechem do zgryzienia.

Na lotnisku, gracze A i B przez nieuwagę zamieniają się walizkami. Na każdej z nich widnieje adres właściciela.

Joe Abrakadabra



Tytuł *Zegar wuju*

Autor *Tomasz Andrzejewicz*

Rodzaj *szkielecik*

Wprowadzenie: Do antykwariatu Badacza przychodzi nieco zakurzony i pomarszczony gość, ściskający pod pachą spory pakunek. Zachowuje się trochę nerwowo, rozglądając się na boki i przestępując z nogi na nogę; wygląda na onieśmiałego i niepewnego. Zapytany o powód przybycia przedstawi się jako Harold Turner, sklepikarz, i zacznie trochę nieskładnie opowiadać o swoim zmarłym, dość ekscentrycznym wuju, który zamiast pieniędzy (te nakazał oddać przytulnikowi dla psychicznie chorych) zapisał mu w spadku złe działający zegar. Przybysz był już z nim u kilku zegarmistrzów, którzy na widok mechanizmu pukali się w głowy, twierdząc, że może on robić różne rzeczy, ale na pewno nie poprawnie odmierzając czas; stąd też przyszedł do Badacza, bo słyszał, że sprzedawane przez niego przedmioty są czasem jeszcze dziwniejsze...

Powiedziawszy wszystko, co miał do powiedzenia, mężczyzna odwinie papier i postawi chronometr na stole; oczom Badacza ukaże się prostokątna drewniana szafka, z przeszkloną przednią ścianką, o wymiarach około 50x30x30cm. Tarcza jest pokryta znaczkami podobnymi nieco do astrologicznych, które rozsiane są po całej powierzchni, a nie tylko na obwodzie, posiada cztery wskazówki różnych długości, a dodatkowo znajdują się w niej łukowate wycięcia (niektóre się przecinają), z których wystają na stalowych nóżkach małe blaszki z wyrytymi symbolami. Wahadło jest krótkie i kończy się ciężarkiem uformowanym w złośliwie uśmiechnięty księżyc w nowiu, unoszący do góry palec. Pod zegarem jest szufladka z kluczykiem włożonym do zamka, w środku znajduje się kilka pergaminowych kartek, wyglądających na bardzo stare i zniszczone, pokrytych zwartymi rzędami liter. Przybysz powie, że to ma być instrukcja nakręcania, ale jest nieczytelna, po łacinie, i jak twierdzi znajomy prawnik, który próbował to odcyfrować, zupełnie bez sensu.

Gość chce sprzedać zegar za dwieście dolarów – myślę, że nie jest to zbyt wygórowana cena. Po dobiegu targu pożegna się szybko i wyjdzie z antykwariatu.

Sceneria i wydarzenia: Badacz zapewne weźmie się za oględziny zegara. Mechanizm jest w bardzo dobrym stanie, tak jakby był niedawno konserwowany i rzeczywiście nie bardzo przypomina te, które zobaczyć można w normalnych chronometrach. Pergaminy są za to w stanie fatalnym, część napisów jest nieczytelna, a tworzywo wręcz dopomina się odgrzybienia.

Antykwariusz, wiedziony ciekawością, prędzej czy później spróbuje przeczytać instrukcję ustawienia przyrządu, tym bardziej że działający z pewnością ma większą wartość, niż prezentowana przez unikatowy, ale do niczego nieprzydatny mechanizm. Tekst jest napisany dość koszmarną łąciną z częstymi wtrąceniami słów niemieckich; po odarciu z zawitych stylistycznych figur i przenośni oraz po zaopatrzeniu się w słowniki astrologiczne tłumaczące terminologię sprzed dwustu lat, Badacz zacznie pozwolić rozumieć, o co chodzi. Istotą jest ustawienie przy pomocy „wskazówek”, będących tak naprawdę rodzajem pokręteł czy synchronizatorów, ruchomych symboli na tarczy. Ich właściwe położenie w zależności od daty i godziny, kolejność i sposób przesuwania opisują tabele dołączone do dokumentu. Wszystko wygląda dość jasno, więc pewnie dojdzie do uruchomienia. Przy tej czynności potrzeba dużej dokładności i każdy błąd powoduje, że trzeba zaczynać od samego początku. Instrukcja nakazuje odczekiwanie pewnych interwałów czasowych między niektórymi fazami; Badacz może ocenić, że bezbłędne ustawienie zajmuje co najmniej dzień czasu – jemu, który kilka razy będzie zaczynał od początku, dopisze szczęście, jeśli skończy w tydzień. Przez cały ten czas przed antykwariatem i w jego okolicach będą gromadziły się koty; bohater może na początku nie zwrócić na nie uwagi, ale w połowie ustawiania rzuci mu się w oczy przymrużone ślepie czworonogów, obserwujących go z parapetów kamienicy stojącej po przeciwnej stronie ulicy.

Gdy usłyszysz po wykonaniu przedostatniej czynności dźwięk gongu dobiegający ze środka i drżącymi z podniecenia rękami sięgnie po instrukcję, by odczytać, co należy zrobić, „by wszystko zakończyć”, powietrze wokół niego zgęstnieje. Jest późny wieczór, za oknem zawodzi wiatr, napierając na szyby. Zegar zachrzęści, a wahadło niespodziewanie zacznie się kiwać, umieszczone wewnątrz mechanizmu dzwonki odezwą się, składając dźwięki w atonalny ciąg, powodujący mrowienie w kręgosłupie. Wtedy Badaczowi pociemnieje przed oczami (utrata 10 PM), za oknem pojawi się smolista chmura, z której zacznie się formować coś przerażającego.

Możliwe wytłumaczenia: Obie proponowane przeze mnie wersje mówią, że zegar jest magicznym przedmiotem, umożliwiającym rzucenie pewnego czaru, na tym jednak kończą się wspólne elementy. Pierwsze wyjaśnienie jest następujące: człowiek, który sprzedał Badaczowi zegar, był złodziejem, który ukradł go pewnemu magowi. Ustawienie chronometru synchronizuje go z astrologicznymi źródłami energii i przy ich wykorzystaniu „rzuci” w imieniu nastawiającego czar *Przywołanie/Spętanie Kroczącę Między Światami*. Pochłania 10 PM, by maksymalnie zwiększyć prawdopodobieństwo sukcesu (jeśli chcesz, nakaz Badaczowi rzut 1k100; wynik 96-00 to porażka). Koszt w PP jest taki sam, jak przy klasycznej wersji czaru, a więc 1k3. Stwór przybywa już spętany (pamiętaj o teście 0/1k10 PP). Można założyć, że nawet przy minimalnych stratach poczytalności bohater będzie co najmniej zaskoczony i przez moment niezdolny do podjęcia jakichkolwiek kroków. Kroczący wejdzie do pomieszczenia i, nie doczekawszy się rozkazu (poczeka tylko tyle, ile musi), zabierze zegar, który go tu przywołał, i po prostu wyjdzie. Dopóki nie zostanie i nie wykona zlecenia lub zaklęcie nie zostanie przerwane (to ostatnia sekwencja ustawień dziwnego chronometru), jest związany z Ziemią i nie może opuścić okolicy. Na razie nie przeszkadza mu to i chce się rozejrzeć; będzie się pojawiał co noc o tej samej porze i przez pół godziny spacerował po pobliskich uliczkach z zegarem w dłoniach, wywołując zbiorową panikę, akcje wojskowe czy coś podobnego. Znudz mu się po dwóch tygodniach i sam przyniesie mu zegar, teren jego uwięzienia jest dość mały, a jego mieszkańcy reagują nuząco podobnie, pytanie tylko czy do tego czasu wojsko nie użyje artylerii i ile osób oszaleje w sposób trwały. Najbezpieczniejszym dla nerwów Badacza rozwiązaniem jest znalezienie osobnika, który sprzedał mu artefakt, wyciągnięcie z niego komu go ukradł i skontaktowanie się z czarownikiem. Mag poinstruuje wtedy bohatera, że wystarczy spojrzeć Kroczącemu w oczy i tonem nie znoszącym sprzeciwu krzyknąć na przykład: „Oddaj zegar” – to powinno rozwiązać problem.

Jeśli Badacz nie dotrze do prawowitego właściciela chronometru, po dwóch dniach w lokalnych gazetach ukaże się ogłoszenie na pół strony „Zaginął astrologiczny czasomierz. Uczciwego znalazcę proszę o kontakt pod adresem...” – to czarownik po panice w mieście domyślił się wszystkiego i próbuje ratować sytuację. Po ewentualnym szczęśliwym zakończeniu mag może okazać się sympatycznym człowiekiem; kto wie, może nawet polubi się z naszym bohaterem?

W drugiej wersji wydarzeń zegar służy do rzucenia czaru *Przeniesienie Jaźni*. Do antykwariatu chronometr przyniósł okultysta, który postanowił wymienić starzejące się już ciało Harolda Turnera, w którym mieszkał przez ostatnie 30 lat. Zanim to zrobił, rzucił przy obecności mechanizmu połowę zaklęcia, synchronizując się z nim, potem sprzedał go i wyjechał dwieście kilometrów dalej, żeby czekać na ruch Badacza. Bohater, nastawiając zegar, wykonał drugą część (także płacąc 10 PM); diaboliczność czasomierza polega na tym, że ponieważ robił to zupełnie dobrowolnie, okultysta nie musi sprawdzać PM przeciw PM ofiary, aby dokonała się wymiana. Chmura wisząca za oknem uformowała się w wykrzywione chorą radością oblicze niedawnego klienta, to a także utrata 1k20 PP (tak jak przy klasycznej wersji zaklęcia) i zrozumienie, co się stało, pozbawiło Badacza przytomności. Obudzi się daleko od swojego domu, leżąc w kałuży krwi z rewolwerem w dłoni i rozoraną przez kulę skórą na czaszce. A co gorsza w nie swoim ciele. Czarownik czekał na wymianę z lufą broni przystawioną do skroni; chciał się śmiertelnie ranić na moment przed przeniesieniem jaźni, żeby jego ofiara od razu umarła i potem nie przeszkadzała. Jednak zbyt późno nacisnął spust – stało się to już wtedy, gdy częściowo tracił kontrolę nad mięśniami, więc tylko uszkodził ciało znane jako Harold Turner. Celem Badacza staje się odzyskanie władz psychicznych, przeżycie poniesionych ran, powrót do domu, przekonanie przyjaciół, że on to nie on, i znalezienie metody na ponowną zamianę. Uwaga: ta wersja jest raczej mordercza – odradza się stosować ją przy Badaczach ze skłonnościami samobójczymi.





Tytuł

Skrót do Rlyeh
→ Inkwizycja. Specjalne

Autor

Milosz

Rodzaj

specjalny poradnik

He Ia!

Do napisania Skrótu o tej tematyce przymierzałem się już od dawna. Ale pomyślałem, iż jest tak specyficzny, że można go włądować tylko do tego *Labo*. Proponuję Wam bowiem dzisiaj rozmowę o absolutnej kuchni RPG, o czym generalnie w publicystyce poświęconej RPG się zapomina, a mianowicie o tej części gry RPG, która z RPG nie ma jeszcze nic wspólnego.

Enigmatyczne, nieprawdaż?

A chodzi mi o to, że graczy i Strażników traktuje się w publikacjach dotyczących RPG bardzo ogólnie. Piszcie się: „najlepszy nastrój robi świeczka i ciemny pokój”, „najlepiej gracze bawią się, kiedy Strażnik zaangażowany jest w rozgrywkę całą gębą”, „jak nie masz handoutów, na sesji to baba jesteś albo mięczak”, itd., itp. Gwóźdź dzisiejszego programu leży natomiast w fakcie, że każdy gracz jest inny. I każdy Strażnik jest inny. Pomyślcie o swojej sesji w takich kategoriach: „dzisiaj, w tym pomieszczeniu znajdzie się „X” osób i choć wszyscy chcą się dobrze bawić, to faktycznie każda przyjdzie tu w innym celu. Po co? Ano jeden – żeby nie siedzieć w domu, drugi – żeby nie jechać z rodzicami na działkę, trzeci – żeby spotkać się z kumplami, czwarty – żeby się pobać, piąty – żeby zdobyć trochę punktów doświadczenia albo żeby zobaczyć, jak dobrym jesteś MG... Być może na szarym końcu dopiero – pobawić się w RPG, odegrać postać, przeżyć przygodę.

I najgorsze jest w tym wszystkim to, że jako Strażnik masz około pół godziny czasu, żeby połapać się, po co kto przyszedł.

Weźmy sobie taki przykład. Ostatnio, jadąc tramwajem, rozmawialiśmy sobie z moim kumplem, Puszkinem, o prowadzeniu horrorów w ogóle. O tym, że przeciętny horror to kryminał, a wcale nie musi nim być, o tym, że gracze trafiają się tacy to, a owacy. I tu właśnie tyknęliśmy oś: co zrobić z kolesiem, który, przychodząc do Ciebie na sesję, całym swoim jestestwem krzyczy: „Słyszałem, że jesteś niezły. No dobra, stary – weź mnie dzisiaj przestrasz. No dawaj. Już. No? I co? Jakoś ciągle siedzę”. Ciężko będzie, zwłaszcza, gdy ktoś nastawia się na taki tryb gry, że cały czas będzie pilnował, czy aby go nie straszysz i czy aby nie robisz nastroju. Czy da się go przestraszyć? Pewnie, że się da. Najpierw jednak trzeba przekonać go, że przyszedł się pobawić, a nie sprawdzić. Przyznać mu, że wygrał, że nie przestraszysz go, choćbyś szczeł – powiedzieć mu to przez sposób, w jaki prowadzisz grę, lub bezpośrednio. A gdy on się zrelaksuje – dopiero zaczynaj zabawę. Jeśli podejdziesz do sprawy ambicjonalnie i zaczniesz prowadzić straszne momenty specjalnie pod tego zakatowego gracza, okaże się, że ani on się nie boi, ani reszta drużyny nie bawi się dobrze. Figa z sesji. Nie dość, że jesteś słabym Strażnikiem, bo nie straszysz, to jeszcze nie umiesz prowadzić.

Sęk zaś w tym, że takich „szefów” trzeba podczas sesji od razu wyłapać. Jeśli bowiem nie zrobisz nic (nie wyłapiesz kolesia, bądź nie będziesz chciał się z nim użerać), a potem stworzysz podczas sesji jakąś kluczową sytuację i nastrój postawisz na tę postać, to może się okazać, że spapra Ci ona równo wszystko.

Przykład: niech Badacz tego „szefa” ma otworzyć drzwi do jakiegoś domu. Drużyna zrobiła wywiad u sąsiadów, dom jest nawiedzony... Chcesz sprowokować atmosferę niepewności, ciszy... Dom

jest zupełnie normalny, ale właśnie wyobraziłeś sobie miny graczy, gdy ich postaci przemierzają mroczne kondygnacje... ciemność... wciąż nic nie wiedzą... No fajnie. Ale jeszcze stoją przed drzwiami. Te drzwi mają być bramą, progiem do początku mrozącej krew w żyłach sceny penetracji domu. Nikt nie chce otworzyć i wejść pierwszy. Wszyscy się boją. Nie boi się tylko jeden. Zgadnijcie kto. Jasne – postać naszego „szefa”, który spreparował ją sobie odpowiednio tak, by zawsze mieć wymówkę, że się nie boi i właśnie naciska klamkę, żeby pokazać Ci, że kiepas z Ciebie, a on „szef”.

Tu rodzi się wątpliwość. Bo w ten sposób, to co? Odważne postaci są do niczego, a Ci, co lubią odważnych, to nadęte dmuchawce? W żadnym razie. Mówimy o dmuchawcach bez względu na to, jaką postać wylosują, a to tylko jeden z przykładów. Złożę się o trzy tony śluzu, że każdy z Was miał do czynienia z takim graczem, więc wiecie, o czym mówię. Mylę się? Szkoda czasu na strzępienie macek – wróćmy do tematu.

Gracz może popsuć taką scenę także niecelowo. Po prostu – źle się czuje, zasnął, nie „podszedł” mu scenariusz i nie wie specjalnie, jak się zachować. Tu także musisz uważać i zaraz takiego gracza przechwycić. Sprowokuj sytuację, by nasze przysłowiowe drzwi otwierał ten, który przygodę „załapał”. W ten sposób posłużysz się jego Badaczem jako elementem choreografii – pomoże Ci on wywołać nastrój. A to przecież miło, gdy widzisz, jak gracze łapią, o co chodzi w scenariuszu, jak grać... To jest trochę jak wspólne śpiewanie albo taniec – jeden pokazuje mniej więcej (to Strażnik) i reszta akceptuje jego piosenkę (Badacz), która staje się przebojem wieczoru. Nasze drzwi będą więc „zwrotką Badacza” ułożoną do naszej melodii.

Skoro już jesteśmy przy graczach, którzy się starają, warto zauważyć, że takie powierzanie im niewralgicznych elementów przygód jest dla nich swoistą nagrodą. Nagrodą, na którą zasługują. No dobra. Ale taki gracz też popełnia błędy. Czasem gdzieś wdepnie, coś przestawi i... zginie. Dajemy mu powtarzać rzuty, ułatwiamy... nic. Po prostu los tak chce. Zostawienie go do końca sesji z boku stołu albo wysłanie do domu uważam za najgorszą rzecz, jaką można w tym momencie zrobić. Opcje są dwie: albo kazać mu losować nową postać (wiele zajmuje to czasu i nie każdemu się chce, bo wychodzi płytki Badacz), albo wsadzić go w jednego z NPCów. Osobiście, co szczerze polecam, staram się w przygodach zawsze o „NPCa towarzysza”, który lezie za drużyną tylko po to, żeby podpowiadać albo użyć swojej osoby pierwszemu graczowi, którego postać zginie w środku przygody. Taki gracz przez tę sesję prowadzi sobie owego NPCa, by po niej albo zostać z tą postacią na stałe, albo wylosować sobie nową. Metoda ta nie wydaje się może zbyt odkrywcza, ale zadziwiająco często korzystają z niej gracze. Zwłaszcza, gdy NPC jest ciekawy. Gracz dostaje wszakże gotową matrycę zachowań, którą obserwował od początku sesji. Wie, kiedy się bać, kiedy nie. Może sobie pobyć kimś, na losowanie kogo przed sesją nigdy by się nie zgodził (np. wsiowym głupkiem albo inwalidą wojennym) – nie martwcie się, że gracz nie będzie dbał o tę postać. Będzie, jeśli tylko wyraźnie określiliście jej charakterystykę za pomocą jej zachowania wobec dotychczasowego scenariusza. Niedoprowadzenie do końca tego, co Wy zaczęliście, będzie gracza jakimś dyshonorem – pokazaniem, że nie potrafi. Każdy z nas tak by się zachował, więc korzystajmy z tego.

Odejźmy jednak na chwilę od graczy, którzy się starają i którzy się nie starają. Spójrzmy na drużynę niejako z lotu ptaka. Oto mamy kilku znajomych, z których każdy mieszka gdzie indziej, ma inne oceny w szkole, nieco innych znajomych, lubi co innego. I nagle musimy zabawić ich wszystkich w jak najbardziej przybliżonym stopniu. Najlepiej byłoby, żeby ustalić kilka patentów, które trafiają do wszystkich i traktować drużynę „matrycowo”, a scenariusze produkować wtedy po trzy dniennie. I – z grubsza



rzecz biorąc – są takie matryce. Świeczki, kadzidelka, zgaszone światła – Mistrzowie Gry całego świata przeganiają się w pomysłach, jak tu wpływać na drużyny, żeby wywoływać nastroj. Jednakowoż uważam, że najważniejszym pytaniem jakie, zadać sobie powinien mój Mistrz Gry, nie jest pytanie, jak zabawić drużynę, ale: jak zabawić dziś Miłosa? Jaki ma humor? Co lubi? Gdzie go wypchać jako pierwszego, a gdzie jako ostatniego?

Panie i Panowie, oficjalnie przechodzimy do studiów dla zaawansowanych. Otóż zapomnijcie o tym, że prowadzicie drużyny. De facto jest inaczej – organizujemy wspaniałe czas kilku różnym osobom. W rezultacie – wszystkim naraz, ale faktycznie każdej z osobna!

Opowiem Wam teraz o sytuacji, która zrodziła u mnie takie podejście do graczy. Stałem sobie otóż w sklepie spożywczym, żeby kupić jogurt i bułki (nie zdążyłem zjeść w domu śniadania). Przede mną tylko jedna osoba – starszy pan. Za mną nikt. W sklepie jeszcze tylko dwie ekspedientki. Ów starszy pan jest już w bardzo podeszłym wieku, ale stara się być miły i generalnie budzi współczucie. Niespecjalnie widzi i nie może zapakować produktów, które kupił. Kupił ledwie dwie kajzerki, parówki i masło, a jedna z pań ekspedienteń, odkroiwszy wspomniane parówki, przeszła aż na drugą stronę lady, by pomóc dziadkowi w pakowaniu rzeczy. I nagle widzę, jak wchodzi do sklepu kolejny mężczyzna. Ma jakieś 60 lat. Staje w progu i nie postępuje ani kroku dalej. Patrzy na ekspedientkę, która pakuje bułeczki do siatki. Stoi. I w pewnym momencie odzywa się cicho – tak cicho, że słyszę tylko ja – osoba najbliższa wyjścia – „Czy może pani schować ten nóż? Bardzo proszę.”. Patrzę na ekspedientkę (która oczywiście nie usłyszała) i widzę, że po ukrojeniu parówek zabrała ze sobą na tę stronę lady nóż, na który ja nie zwróciłem uwagi, a który wywołał tak drastyczną reakcję o klienta w progu. Położyła go na półce obok, ale to wystarczyło. Co powstrzymało tego pana? Może przeżył coś w czasie wojny? Może ktoś go napadł? Może jego bliskich? Nie wiem. Pomyślałem jednak wtedy o rzeczach, na które zwracają uwagę tylko niektórzy, a dla innych są to zupełnie neutralne elementy krajobrazu.

Przenosząc to na RPG, takie „picie do” jednego z graczy, puszczanie do niego oczka „my obaj wiemy co się dzieje” jest rzeczą bardzo przez graczy lubianą i dodającą wiele miodu do sesji. Przykład? Ot choćby zamieszczony w tym *Labie* „Koń i Garbusek” – mój scenariusz. Bohaterami są tam m.in. Remigiusz Kmiołek, Maciej Kołatkowski i Paweł Nartonowicz. Wszyscy trzej to moi znajomi: pierwszy studiuje prawo, drugi medycynę, a trzeci zawsze ubezpieczony na sesjach w karabiny i granaty kojarzy mi się z żołnierzem. Toteż pierwszego z nich uczyniłem mecenasem, drugiego lekarzem, a trzeciego żołnierzem. Ich zdziwienie na sesji było niemałe, ale radochy kupa, gdy rozmawiali ze sobą, a ja jeszcze parodiowałem ich metody postępowania. A co powiecie na NPCa w stylu dyrektora Waszej szkoły? Albo wspólnej znajomej, która choć w życiu zimna jak gład, w Waszym scenariuszu stanie się najbardziej kochliwą istotą wszechświata? Niby nic, ale oczko do graczy puszczane i wszyscy świetnie się bawią. Ewidentna technika na graczy, nie ich postaci.

System ów ma jednak znaczącą wadę. Scenariusz taki nie jest uniwersalny. I wydawać by się mogło, że to źle. Ale powiem Wam tak: ile macie drużyn? Czy nie da się w takim razie dokonać przed sesją dla każdej z drużyn drobnych korekt, żeby i ona dobrze się bawiła? Zakładam tu, że Wasza odpowiedź brzmi: dwie lub więcej – co i tak rzadko się zdarza w świecie RPG. A po wtóre: nie ma uniwersalnych przygód i jeśli uważacie, że przygody, które tworzycie, są uniwersalne, to grubo się mylicie. Dlaczego bowiem nie wykorzystuje się scenariuszy wprost z podręcznika? Dlaczego nie da się „na żywca” poprowadzić scenariusza bez choćby drobnych poprawek? Otóż nie będzie zabawnie. Autor

każdego scenariusza pisze pod siebie. Pod swoją drużynę. On i jego grupa, bawią się świetnie. Żeby bawiła się Twoja grupa potrzebne są przeróbki. Moje scenariusze pisane są ewidentnie pod drużyny. Mam kilka drużyn, które znam i prowadzę nieregularne sesje, plus drużyny zupełnie nowe – tu zabawę opieram raczej na schematach. Do nowych drużyn wrócimy za chwilę, bo teraz mam jeszcze jedno słowo à propos zagrywek na graczy. Znów przykład z „Konia i Garbusek”. Ilość przykładów z tego scenariusza nie jest przypadkowa – ostatnio przeżywałem okres utrudniania sobie sesji, więc wymyślam coraz dziwniejsze przygody i trudniejsze do straszenia, a w tym scenariuszu mnóstwo jest technik na graczy. Najfajniejsze jest zaś to, że mi nie wychodzi i muszę jeszcze sporo popracować. Ale wracając – oto cytat ze wspomnianego scenariusza:

Doprowadź ich [Badaczy] aż do wiszącego mostu. Mostu, który wisi nad przepaścią (...) Teraz każ im wszystkim wleźć na most i... zwał w przepaść. Most nie wytrzymał.

Teraz uwaga – numer sezonu. Powiedz, że byli nieostrożni, przeproś, podziękuj za grę i zapal światło. Tak, jakbyś skończył przygodę. Pogadaj z nimi chwilę, popatrz na smutne miny graczy, a gdy pogodzą się z myślą, że zginęli...

Wyłącz światło, mówiąc: myśleliście, że nie żyjecie! Pożegnaliście się z życiem i nagle otwieracie oczy.

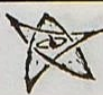
Jedziemy dalej.

Oto znów typowa zagrywka „na graczy”. Jak dla mnie genialnie oddaje problem „żegnania się z życiem” umierającej osoby. Gracze nie wierzą w to, co się stało, zastanawiają się nad tym, co przeszli z tą postacią, co mogliby jeszcze zrobić, jakie miała szanse, współczynniki... Efektem tej zagrywki jest – oprócz zdziwienia – to, że gracze zaczynają bardziej dbać o swoje postaci. Moment ten daje niepowtarzalną okazję postawienia się w sytuacji straty swojego Badacza (przyznajcie sami, że rzadko zastanawiacie się, co by się stało, gdyby Wasza postać zginęła), sytuacji bardzo nieprzyjemnej i gracze nie będą chcieli przeżywać tego raz jeszcze – tym razem naprawdę.

Ale, ale...

Mimochodem zaczęliśmy mówić o różnicy między drużynami nowymi a starymi. I wydawać by się mogło, że stare drużyny prowadzi się lepiej, bo znamy już ich wybiegi, wiemy co lubią i można zagrywać bezpośrednio na graczy bez ryzyka utraty kontroli nad sesją. A tu – o czym wszyscy pewnie doskonale wiedzą – fi-ga z makiem. Okazuje się, że o wiele przyjemniejsze, „GM friendly”, są drużyny, które przy naszym stole gościmy po raz pierwszy. Odpowiedzi na pytanie „dlaczego?” jest kupa. Bo się boją nieznanego Strażnika, bo nie wiedzą, co on lubi, bo każdy MG ma swoje sztamperki scenariuszy i drużyna, która liżnie wreszcie czegoś nowego, jest z założenia wniebowzięta, bo zobaczy się wreszcie jakieś nowe gesty i miny, bo... można tak miesiącami. Generalnie nowe drużyny są na sesjach uważniejsze, bardziej się starają i przeważnie nie przychodzą po to, żeby przypatrywać się każdemu naszemu ruchowi, celem krytyki po sesji, tylko po to, żeby się zabawić. I na przykład, kiedy podczas decydującego dla scenariusza pościgu samochodowego przypadkiem przejadą przechodnia, nie będą marudzić, że owszem w życiu to się zdarza, ale tu mamy RPG i cel przygody, więc nie można przerywać go jakimś głupstwami, tylko przyjmą ów fakt „na wiarę” – tak po prostu się zdarzyło.

A co to dla nas wszystko oznacza? Ano to, że nie trzeba na siłę desantować do scenariusza technik na gracza, żeby zabawa była świetna. Mało tego – czasami jest to niewskazane! Zwłaszcza wśród nowych drużyn takie metody są ciężkostrawne – ludzie nie za dobrze się znają, a Wy nie znacie ich. Nie znacie także relacji między nimi – z kogo można sobie pożartować, z kogo nie. Czasem można przez to palnąć takiego kwasiora, że nie pozbieracie



się do końca sesji, a Wasza kariera jako ST tej drużyny stanie pod wielkim znakiem zapytania. Jeśli ktoś ma przewisko, dajmy na to „Koziołek Matołek Smrodzący Wciąż w Stolek” i wsadźcie to zamiast głównej inkantacji, która oryginalnie brzmi: „Ia! Ia! Kozia z Lasów o Tysiącu Młodych! Ia! Ia! Hrrrrr! Grrrrr! X' FRTZ'xvll!” to wcale nie znaczy, że drużyna łyknie to jako fajny motyw. Reasumując: musicie poznać swoje drużyny, zanim zaczniecie bawić je technikami bezpośrednimi.

Jak dotąd, zajmowaliśmy się głównie jednym rodzajem „zagrywek na gracza” – technikami bezpośrednio skierowanymi do danych osób. Jednakowoż można stosować metody ogólne – na wszystkich. Przykładem takiej techniki jest most z „Konia i Garbuska” – wiązanie założone na całą drużynę graczy, nie ich Badaczy, skuteczna nawet bez znajomości danej drużyny.

Grupa tych technik jest jednakże o wiele liczniejsza, niż się Wam wydaje. Proporcjonalna do wielkości jest także jej popularność. Znow przykład, tym razem z filmu „Matrix”. Bohaterowie są w rzeczywistości wirtualnej, do złudzenia przypominającej nasz świat. I nagle jeden z nich ma dęja vu (czyli wrażenie, że daną sytuację już kiedyś przeżywał). Okazuje się, że przeciwnicy naszych bohaterów majstrują coś przy rzeczywistości wirtualnej, żeby im przeszkodzić, a dęja vu jest reakcją programu na te „nachalne” machinacje (przepraszam miłośników „Matrixa” za pobieżne opisanie tej sceny – nie chciałem psuć zabawy tym, którzy być może jeszcze filmu nie widzieli). Gdzie tu kruczek? Ano w samym dęja vu! Technika założona na odbiorców filmu! Jeśli teraz po wyjściu z kina kiedykolwiek odczujecie dęja vu, od razu pomyślcie dla zabawy: „acha! Jestem w rzeczywistości wirtualnej, a Oni coś zmienili! Zaraz mi się coś nie uda!”, albo – jeśli podzielicie się tym z towarzyszem – posypiać się dowcipy kolegów. Skojarzy Wam się film. Analogicznie buduje nastrój Stephen King. Kiedy w książce „Talizman” główny bohater znajduje pudełko po kawie, nie jest to byle jakie pudełko. To kawa „Maxwell House”. I nikt nie płacił Kingowi i Straubowi (bo to ich książka) za wykorzystanie akurat tej kawy. Czytelnik, który ma w domu tę kawę, zaraz sobie o niej pomyśli, utożsamia się z bohaterem... Mało tego! Ilekroć będzie pił tę kawę, pomyśli o tej właśnie książce! Tak samo z Nokią we wspomnianym już „Matrixie”, tyle że Nokia zapłaciła grubą kasę za wykorzystanie jej telefonu – chwała reżyserom Wachowskim, że wyszło to składnie. Jeśli chcecie zobaczyć kwas sezonu – obejrzyjcie „Operację Samum” – czasu nie straciecie, bo film fajny, ale piwo reklamowane jest tam skrajnie bądziwnie i nachalnie. Będziecie wiedzieć, czego unikać. Ale nie dzielmy macki na czworo i lepiej przejdźmy na pole RPG.

Co stosować i jak? Można wykorzystać wspomniane już dęja vu. Można także wymyślić np. jakiegoś kosmitę, który przypomina bezwzględnie Ziemianina, ale musi co jakiś czas pić „cośtam”, bo produkt jest produkowany przez Obcą korporację na Ziemi i pomaga Obcym przeżyć, zawierając „Koks dla Kosmitów”. Przykładem może być tu słynna polococta z filmu „Kingsajz”, Machulskiego – piły ją krasnoludki, które się powiększyły. Jak nie piły, to małyły z powrotem. Zabawa polega na tym, że w czasie kręcenia filmu polococta dostępna była w sklepach i wyobraźcie sobie teraz faceta w sklepie, który wynosi koszyk pełen polococty. Wszyscy ryczą ze śmiechu (no, może trochę przesadziłem...). Krótko mówiąc – stosując jakiś ewidentny, charakterystyczny element świata rzeczywistego, wywołacie wśród drużyny graczy (nie Badaczy) efekt miłego zaskoczenia i spowodujecie, że za każdym razem, kiedy później w realnym życiu natkną się na daną scenę/produkt, przypomną sobie Waszą przygodę. Cwaniactwo, nie? Owszem, przez wielkie „C”.

Stosowanie takich technik spod kurtyny nie jest rzeczą prostą. Trzeba mieć wyczucie, czy drużyna zrozumie nasze intencje. Należy uważać, by nie stworzyć permanentnego powodu do śmiechu

– wtedy mutacje Twojego dowcipu pojawiać się będą do końca sesji w najbardziej niespodziewanych momentach, psując czasami atmosferę. Inna sprawa, gdy drużyna rzeczywiście przyszła na sesję się pośmiać – nie możesz im wtedy psuć zabawy i powinienes zrobić wesołą pogrywkę. Czas na wykrycie nastroju drużyny jest jednakże bardzo krótki i jeśli zorientujesz się dopiero pod koniec scenariusza, że niespecjalnie trafieś – możesz być pewien, że gracze nie będą zadowoleni.

Ale i tu jest kruczek. Bo – o czym zaraz pewnie pomyślą czytelnicy tego tekstu – drużyna zaczynająca we wspaniałym nastroju, wcale nie musi skończyć przygody w dobrym humorze. Doskonałym przykładem są scenariusze prowadzone na działkach u kumpli. Gra się pierwszą noc, trochę w dzień pośpi, a potem znow sesja. Można mieć niemal stuprocentową pewność, że drużyna padnie, gdy tylko zacznie się ściemniać na dworze. Taka już biologia ludzkiego organizmu. Dla Strażnika obserwującego załamanie drużyny jest to jeden z najważniejszych sygnałów do zmiany strategii postępowania. Przede wszystkim powinien sobie stać zadawać pytanie: czy jest jeszcze sens prowadzić, czy kazać drużynie iść spać i spotkać się następnego dnia.

Druga z wymienionych możliwości jest oczywiście o wiele mniej przyjemna, jednakowoż lepiej chyba zagryźć wargi i pogonić drużynę do wyra, niż zmarnować najlepsze patenty i momenty przygody przez niewyspanie graczy. Nie po to chyba ślęczeliście wieczorami, by się przygotować, żeby w kulminacyjnym punkcie programu budzić swoje audytorium, prawda?

Jeśli jednak przygoda nie ma jakichś niesamowitych fajerwerków i nie szkoda jej Wam albo drużyna koniecznie chce grać, musicie pamiętać o tym, że gracze nieświadomie wyszukiwać będą teraz każdej sposobności do zaśnięcia. Gdy drużyna się rozdzieli i dwóch zostanie „gdzieśtam”, a ty zajmiesz się resztą – możesz być pewien, że ta dwójka zaraz zaśnie, czekając na swoją kolej. Niestety – w momencie, gdy cała drużyna nieświadomie szuka sposobności do odpoczynku, Ty musisz zachować wzmąconą czujność i wciągać do gry każdego przymierzającego się do odpłynięcia śpiocha. Jeśli widzisz więc, że ktoś się zaczyna pokładać, szybko znajdź mu zajęcie. Raz się spóźnisz i po Tobie. Ciężko dobudzić kogoś, kto już raz na sesji zasnął – chyba, że pozwolimy mu pospać godzinę.

Organizm w takiej początkowej fazie zmęczenia wywołanego brakiem snu reaguje w ten sposób, że stymuluje mózg do zapadania w tzw. mikrosny – 2–3-sekundowe okresy dekoncentracji i bezmyślności, celem odpoczynku. Widać to czasem, gdy ktoś zaczyna mówić, a nagle gubi wątek. Potem zachowuje się, jakby się zastanawiał, i mówi dalej. Jeśli taki objaw wystąpi u graczy, zacznij myśleć o wysłaniu ich do sypialni. Choćbyś szczeł, nie zmusisz wtedy drużyny do koncentracji i podejmowania ciekawych decyzji. Możesz więc oszczędzić sobie także trudnych zagadek i ciężkich zadań. Gracze pod koniec nocnej sesji nastawieni są raczej na konsumpcję, niż produkcję. To też jedna z wielkich wad nocnych pogrywk. Ale cóż – naturę trudno oszukać.

Generalnie całe RPG opiera się na działaniu na graczy: robi się im handouty, puszcza muzykę, daje do rąk kości. W większości przypadków jednak robi się to samo dla całej drużyny. Nie ważne, kto znajdzie list od zaginionego przyjaciela, nie ważne, kto otworzy drzwi. Otóż wyższą szkołą jazdy, niejako Oxfordem Strażników, jest nauka umiejętności postrzegania drużyny nie jako grupy, a każdego gracza z osobna. Od początku sesji do samego jej końca. W takim przypadku odpowiedź na pytanie, komu dać list i kogo sprowokować do otwarcia drzwi, ma znaczenie kluczowe. Kiedy dojdziecie do wprawy, zorientujecie się, w jaki niesamowity sposób potraficie wymanewrować graczy tak, żeby straszili i zaskakiwali się sami. Z Waszą niewielką tylko pomocą, a nie – jak dotąd – górniczym nakładem pracy. O tym właśnie był ten „Skrót...”.



Tytuł

Tajemnica czarnych płytek

Autor

Tomek Kreczmar we współpracy z Andrzejem Miskurką

Rodzaj

złoty, ze szkła

Opowieść ta rozpoczyna się w czasach, gdy na tronie Francji zasiadał król Ludwik XIV, choć jej korzenie sięgają daleko głębiej. Bohaterem jest Saint-Germaine – postać tak niezwykła, jak i tajemnicza. O jego dokonaniach opowiadano niestworzone historie; był ponoć alchemikiem, który poznał tajemnicę kamienia filozoficznego; czarnoksiężnikiem, który zgłębił sekret nieśmiertelności; przerażającym wampirem, który żywił się ludzką krwią. Żadna z tych opowieści nie była jednak prawdziwa. A właściwie – w każdej krył się tylko okruszek prawdy. Trochę to pokrętna logika, ale w przypadku Saint-Germaine'a nic nie było proste.

Jedno jest jednak pewne – Saint-Germaine zrobił zawrotną karierę na dworach francuskich arystokratów; osiągnął status, którym tylko niewiele mogło się poszczycić. A potem nagle zniknął bez śladu, bez słowa pożegnania. Jeszcze przez długi czas markizy i hrabiowie zastanawiali się, co też przytrafiło się ich ulubieńcowi. Po miesiącach, a może latach wszelkie spekulacje ucichły i nikt już nie pamiętał ani o Saint-Germaine, ani o jego sekretach. A właściwie nikt poza jedną osobą, która rozumiała więcej niż inni... Człowiek ów nazywał się... To mało istotne. Miał tak dużo imion, że mało kto by je wszystkie spamiętał. My jednak, dla potrzeb tej historii, nazwijmy go Panem Nikt.

Tak więc Pan Nikt doskonale zdawał sobie sprawę, że hrabia Saint-Germaine nie zginął, nie zapadł się pod ziemię. Wiedział, co było powodem jego tajemniczego zniknięcia. To on, a raczej poszukiwania, które prowadził, zmusiły Saint-Germaine do usunięcia się ze sceny. Czego zaś szukał Pan Nikt? Pewnej rzeczy, która była dla niego cenniejsza niż wszystkie skarby świata. Rzeczy, która tylko dla niego miała wartość. Dla niego i dla Saint-Germaine'a. Owym obiektem pożądanym była szkatułka z kości słoniowej, w której ukryto siedem czarnych niczym noc płytek z alabastru, zapisanych dziwnym pismem, nie należącym do tego świata. Gdyby trafiły one w ręce Pana Nikt, stałyby się rzecz straszna. Saint-Germaine nie mógł do tego dopuścić. Wiedział, że prędzej czy później jego wróg natrafi na ślad płytek i podąży nim niczym dobrze szkolony pies myśliwski. Pozostało mu tylko jedno wyjście – coś, co już dawno powinien zrobić, a co odkładał, licząc, że Pan Nikt nigdy nie nadejdzie. Płytki musiały zostać rozdzielone, wysłane w świat jak najdalej od siebie i jak najdalej od Pana Nikt. Hrabia wiedział, że w ten sposób nie zwycięży, ale dawało to mu sto, może dwieście lat na przygotowanie do ostatecznej konfrontacji.

Tak jak to Saint-Germaine przewidział, Pan Nikt wyruszył w podróż po świecie, poszukując alabastrowych płytek. Każdy upływający dzień zbliżał go coraz bardziej do upragnionego celu.

WYJAŚNIENIA SŁÓW KILKA

Owe siedem tajemniczych płytek to klucz do Wrót, ale nie byle jakich wrót. Kiedy zetknie się je ze sobą, otworzy się brama do niezwykłego świata – domu Pana Nikt i Saint-Germaine'a. Mieszkańcy tej krainy, gdy chcą, fizycznie przypominają ludzi, ich moce są jednak znacznie większe. Wielu z nich potrafi np. zaprzeczać porządkowi przyczynowo-skutkowemu. Inni mogą przemieniać materię, jeszcze inni – modyfikować całą rzeczywistość.

Przed wiekami te tajemnicze istoty podzieliły się na dwie frakcje. Pierwsza z nich pragnęła rozwoju i eksploracji innych światów. Druga była bardziej wstrzemięźliwa i proponowała ciche przypatrywanie się z boku. Przez dziesiątki lat frakcje te nie mogły dojść do porozumienia; dyskusje przeradzały się w spory, spory – w kłótnie, a kłótnie – w walki.

Pośród wstrzemięźliwych prym wodził osobnik, który w naszym świecie nazwał się Saint-Germaine. Charyzmatyczny przywódca namawiał swych braci i siostry do opanowania. Prosił, by pochoinnie nie popełniali błędów. Kiedy wreszcie zrozumiał, że jego słowa coraz częściej natrafiają na próżnię, postanowił poczynić niezwykle radykalny krok. Zamknął swój rodzinny świat na inne krainy i sprawił, że wszyscy jego mieszkańcy powoli zapominali o przeszłości i pragnieniach. Tylko w ten sposób mógł być pewien, iż nie zdołają przełamać stworzonej przez niego bariery. Nie był jednak istotą wszechpotężną, a w każdym zakłębieniu (tak my nazwalibyśmy jego moce) są słabe punkty. W tym przypadku były nimi tajemnicze płytki – klucz do Wrót.

Saint-Germaine nie przewidział również jednego – że poza nim ktoś opuści obcy nam świat. W końcu jednak odkrył, iż jego tropem podąża Pan Nikt. Już niedługo – gdy dojdzie do ostatecznej rozgrywki – odkryje, iż jest to jego rodzony brat...

PLYTKI

Zimne w dotyku, owalne płytki o osiach 15 i 20 centymetrów, a grubości 3 wyglądają na wykonane z alabastru. Są czarne niczym noc, a w ich mrocznym obliczu odbija się cień otoczenia. Na powierzchni wytrawiono niezwykle znaki, których w żaden sposób nie da się zidentyfikować. Kiedy jednak płytki ułoży się w odpowiedni sposób, jedna na drugiej, symbole na ich krawędzi się rozjarzą, a Wrota do innego świata zostaną otwarte.

Jak wiemy, Saint-Germaine – nie mogąc zniszczyć płytek – dla zyskania czasu rozdzielił je i „wysłał” w różne strony świata. Przez lata przechodziły one z rąk do rąk, na zawsze odmieniając swych posiadaczy. Niektórzy z nich stali się wielkimi osobistościami; inni byli zbyt słabi, by unieść ciężar otrzymanej „wiedzy”. W zależności od epoki, w jakiej Strażnik gustuje, ich „właścicielami” mogli być:

Lewis Carroll – Tego wspaniałego pisarza płytka obdarzyła niezwykłymi wizjami, które przelewał na papier. Jego historie z pogranicza jawy i snu są odbiciem świata, do którego chwilami potrafił zajrzeć i który jawił mu się jako kraina baśni.

Esher – Ten wspaniały rysownik przedstawiał niezwykle, obcy świat. Strażnik może oprzeć się na jego ilustracjach, by w pełni i z polotem opisać wykreconą krainę. Płytki dała mu wgląd w inny świat i obdarzyła niesamowitymi wizjami.

Markiz de Sade – Ten osobnik płytce zawdzięcza niezwykle charyzmę i polot w kontaktach z płcią przeciwną. Oraz, hm..., pewne dodatkowe możliwości.

Fermat – Ten siedemnastowieczny francuski prawnik zastąpił przede wszystkim jako matematyk i twórca tzw. „Wielkiego twierdzenia Fermata”. Jego geniusz daleko przekraczał epokę, w której żył, co potwierdza choćby dowód wspomnianego twierdzenia, powstały dopiero w ostatnich latach. Płytki obdarzyła Fermata przenikliwością i matematycznymi wizjami.

Kuba Rozpruwacz – Jeden z różniczkowych przykładów na „opętanie” przez płytkę. Słynny *Jack the Ripper* był zbyt słaby, aby oprzeć się negatywnym mocom artefaktu.

Fryderyk Nietzsche – Niemiecki filozof, który niezastąpienie zasłynął jako twórca podstaw nazizmu. Jego teorie o nadludziach i niewolnikach, o braku związku przyczynowo-skutkowego i kreowaniu rzeczywistości to po prostu opis mieszkańców innego świata i porównanie ich z nami. Zsyłane przez płytkę wizje w końcu doprowadziły Nietzschego, jak i wielu innych „właścicieli”, do szaleństwa.

AKCJA

Pierwsza część scenariusza powinna toczyć się w naszym świecie i przypominać kryminalne śledztwo. W ręce Badaczy lub ich przyjaciela trafia jedna z płytek (być może na zakończenie wcześniejszej przygody lub nieco wcześniej) i powoli zaczyna na nich wpływać. Objawy to, na początku, niezwykle sny o tajemniczej krainie i jej mieszkańcach (warto posłużyć się tekstami Nietzschego czy Carrolla, wspierając o ilustracje Eschera). Potem powinny się w nich pojawić dwie tajemnicze postaci – Pan Nikt i Saint-Germaine. Wpierw jako tło, ledwie cień; później już jako główni bohaterowie. Niech „na oczach” śniących Badaczy Pan Nikt zdobywa kolejne płytki. Niech bohaterowie czują, że powinni go wyprzedzić. I niech temu przypatruje się tajemniczy Saint-Germaine, który w pewnym momencie włączy się do akcji, „nakazując” Odkrywców działać. Pokaże im, że we śnie też mogą działać, a nie być jedynie biernymi obserwatorami wydarzeń.

Oto propozycje miejsc, w których mogą się znajdować płytki: muzeum, prywatna kolekcja, u spadkobierców jednego ze wspomnianych „właścicieli”, w miejscu spoczynku któregoś z opętanych „posiadaczy”, u czczących je kultystów...

Pierwsza część musi zakończyć się rzeczywistym spotkaniem z Saint-Germainem. Badacze powinni mieć dwie-trzy płytki i Pana Nikt na karku. Tuż przed „wizytą” tego ostatniego może ich odwiedzić Saint-Germaine i opowiedzieć część przedstawionej powyżej historii. Saint-Germaine wspomni też, że jest tylko jeden sposób pokonania Pana Nikt – w obcym świecie, zanim zdoła zniwelować działanie mocy sprzed wieków. Teraz bohaterowie muszą wykazać się niezwykle sprytem i przebiegłością: czeka ich podsunięcie Panu Nikt płytek, przetrwanie ew. spotkania z nim w naszym świecie, dostanie się przez Wrota do obcej krainy i tam – u boku Saint-Germaine – pokonanie przeciwnika. To ostatnie będzie dodatkowo utrudniała moc, powodująca powolny zanik pamięci (umysły ludzi są znacznie słabsze niż owych niezwykle istot i szybciej zapomną o swej misji). Tylko od Strażnika zależy, jak rozegra ostateczne starcie. Osobiście radzę walkę umysłową. Saint-Germaine wpierw osłabi brata (ginąc przy tym), a bohaterowie będą musieli wykorzystać chwilową słabość przeciwnika.



Tytuł

Polskojęzyczne zasoby internetowe o Zewie Cthulhu

Autor

opracował: Mikas

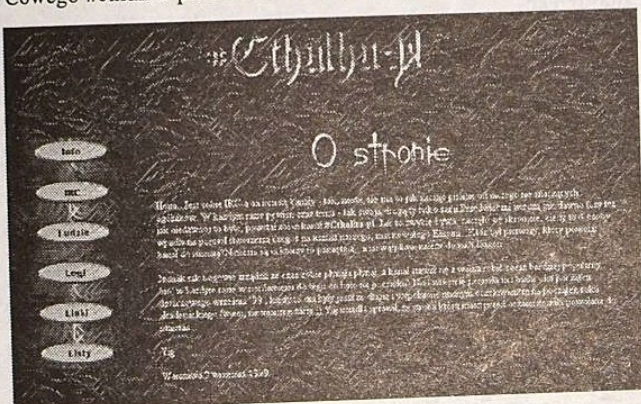
Rodzaj

Jakieś

1) [<http://rpg.valhalla.com.pl/zc/>] – Początek Oficjalnego Ringu Polskich Stron Zewu Cthulhu i za razem Oficjalne Polskie Strony Zewu Cthulhu. Chcecie powiększyć liczbę odwiedzających Wasze strony? Kopiujcie bannery i przylaczajcie się do polskiego WebRingu Cthulhu!

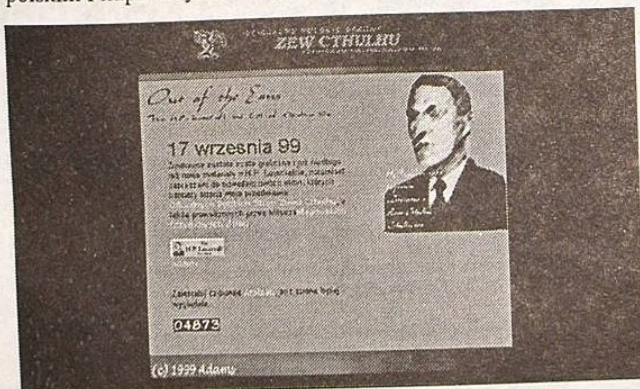


2) [<http://www.cthulhu-pl.w.pl/>] – Oficjalna strona kanału IRCowego #cthulhu-pl. Info o ludziach i nieco linków.



3) [<http://www.zamoyski.edu.pl/~jercyzew-cthu/>] – Tu możecie poczytać o tematach jakie podjęto na liście mailowej (patrz pkt 17).

4) [<http://www.strefa.com/cthulhu/>] – prężny site Adamsa poświęcony światu Mitów, grze Zew Cthulhu i Lovecraftowi. Sporo fajnych materiałów, linków i „klub” członków listy dyskusyjnej Cthulhu. Ponadto oceny dodatków do Cthulhu w języku polskim i kupa innych rzeczy.



5) [<http://www.free.com.pl/cthulhu/>] – fajowskie-cthulhowskie strony RiddleRa. Trochę oryginalnego materiału (okładki dodatków, małe tabletki broni, rozszerzenia zasad i informacji, itp). Poza tym największa krajowa galeria ilustracji do Zewu Cthulhu, a ponadto Necronomicon i rytuał przyzywania Yog-Sothotha! Ech... na tym internecie to już wszystko można znaleźć. Fajna sprawa.

6) [<http://www.kki.net.pl/szy/horror/>] – Strona niejakiego Szy. Nastrojowa i zawierająca kupę treści – powiem uczciwie, trafiła w moje gusta idealnie. Graficznie skromna, ale tekstowo bogata. Są nawet opowiadanka HPLa w oryginale! A co jeszcze? Sprawdźcie!

7) [<http://friko7.onet.pl/sk/homaar/>] – Strona HomaAra, poświęcona oczywiście Naszemu Wspaniałemu Systemowi. Większość materiału o Cthulhu RPG: nowe profesje, czary, scenariusze.

8) [http://www.strefa.com/bigger/index_zc.html] – Strona autorstwa Marcina Kawalerowicza (Biggera), a na niej opis mrocznego artefaktu i – uwaga – artykuł o tworzeniu scenariuszy w konwencji horroru! Szczepie polecam tę lekturę!

9) [<http://www.free.com.pl/thomson/hpl.htm>] – Strona Thomsona, na której znajdziecie opowiadanka HPLa po polsku i w oryginale.

10) [<http://corcoran.if.uj.edu.pl/~luk/zew/zc.htm>] – Strona LUKa, a na niej bank pomysłów do ZC, spis wszystkich przygód do ZC jakie ukazały się w Magii i Mieczu, kilka przykładowych postaci do Naszego Systemu.

11) [<http://free.polbox.pl/b/bizley/>] – Fanzin RPGowy, a na nim stronka o Zewie Cthulhu. Scenariusz i nowy generator postaci. Odnośnik do strony głównej fanzinu, bo ślicznie zrobiona. ;)

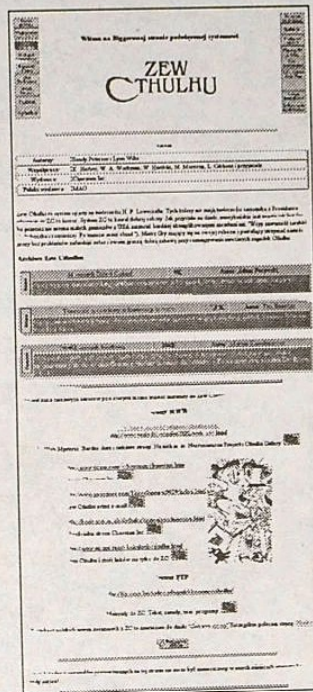


12) [<http://www.pdi.net/~yacoob/rpg/cthulhu.html>] – Małutka strona yacooba, a na niej angielskojęzyczne wersje Necronomiconu (internetowego, rzecz jasna). Mimo wszystko w polskich linkach. A co?...

13) [<http://www.free.com.pl/coyote/coyote/zc.htm>] – Strona Coyote'a, a na niej kilka uwag do metod wprowadzania nowych postaci w grze, a także metod rozpoczynania przygód w systemie Zew Cthulhu.

14) [<http://www.polsl.gliwice.pl/~niziol/cthulhu.htm>] – Strona Studenckiego Klubu RPG Nizioł, a na niej, podstrona o Cthulhu. Przyznać trzeba – ciekawie i dojrzałe zrobiona. I teksty rzeczywiście na poziomie.

15) [<http://friko4.onet.pl/wa/wargret3/>] – Strona Wargreta poświęcona Lovecraftowi jako pisarzowi – bibliografia, nawiązania w filmach, muzyce, itp.





16) Wydawnictwo MAG o Zewie Cthulhu [http://www.mag.com.pl/gryf/zew_cthulhu/] – katalog dodatków,

zapowiedzi, konkursy, linki do stron z całego świata, archiwum cthulhowych artykułów z „Magii i Miecza” – przystanek obowiązkowy.

17) Oprócz jednak stron WWW, o których już zaraz sobie poczytacie, mamy też Polską Mailową Listę Dyskusyjną o Cthulhu. Aby dostawać maile od dyskutantów wypowiadających swe zdanie i ZC należy:

- a) napisać maila na adres, a w temacie napisać: subscribe zew-cthu. Po otrzymaniu potwierdzenia zapisania...
- b) ...wziąć czynny udział w korespondencji wysyłając swoje odpowiedzi i listy na ten sam adres. Na liście spotkasz ludzi, którzy tak jak Ty uważają, że o Cthulhu gadać można bez końca!

18) A jeśli masz ochotę pogadać z nami na IRCu – szukaj na serwerach: wroclaw.irc.pl; warszawa.irc.pl; poznan.irc.pl; krakow.irc.pl; lublin.irc.pl kanału #cthu-lu-pl. Kogo tam znajdziesz?

Nas, oczywiście! Cthulhuralnych Cthultystów!

Ilustracja autorstwa Joe Abrakadabra. Więcej ilustracji tego autora, a także dzieła innych autorów zobaczyć możecie w dziale „Sztuki Fanów” (czyli FanArtów) na stronach Cthulhu Wydawnictwa MAG.



134

25



26

27



Tytuł *Sekret Kralitzów*
 Autor *Henry Kuttner*
 Rodzaj *opowiadanie*

Opowiadanie to pochodzi ze zbioru Henry'ego Kuttnera pt. „Księga Ioda”, dostępnego nakładem Wydawnictwa MAG.

Obudziwszy się z głębokiego snu, zauważyłem dwie, stojące tuż obok postacie spowite w czerni. Ich twarze jaśniały w mroku rozmazaną bielą. Zamrugałem gwałtownie, żeby spędzić sen z oczu, a wtedy jedna z nich skinęła niecierpliwie. W tej samej chwili zrozumiałem, co było powodem nocej wizyty. Oczekiwałem jej całe lata, od czasu, gdy mój ojciec, baron Kralitz, zdradził mi sekret i kłtwę ciążyącą nad naszym starym rodem. Wstałem bez słowa i poszedłem za milczącymi postaciami, w głąb smętnych korytarzy zamku, który od urodzenia był mi domem.

W czasie wędrówki wspominałem surową twarz ojca, w uszach zabrzmiały mi uroczyste słowa, którymi opisywał legendarną kłtwę rodu Kralitzów, tajemnicę, jaką we właściwym czasie z pokolenia na pokolenie powierzano najstarszemu z synów.

— Kiedy? — spytałem ojca, gdy leżał na łożu śmierci, walcząc z narastającą słabością.

— Gdy zdołasz pojąć — odparł. Patrzył na mnie uważnie spod zmierzwionych białych brwi. — Byli tacy, co doświadczyli tego wcześniej niż inni. Od pierwszego barona Kralitza przekazywano sekret...

Przycisnął dłoń do piersi i przerwał. Upłynęło pełne pięć minut, zanim na tyle zebrał siły, by na nowo przemówić dźwięcznym, władczym głosem. Żadnych jęków, ni wyznań czynionych wrywanym szeptem. Był Kralitzem.

— Franz... — odezwał się w końcu. — Znasz ruiny starego klasztoru w pobliżu wioski. Pierwszy baron kazał go spalić, a mnichów posłał pod topór. Opat zbyt często sprzeciwiał się kaprysom wielmoży. Jakies dziewczę szukało schronienia w klasztorze i opat nie zgodził się jej wydać. Baron stracił cierpliwość — słyszałeś opowieści, jakie wciąż o nim prawią — zabił opata, spalił klasztor i wziął dziewczynę. Opat przed śmiercią przeklął swego zabójcę i wszystkich męskich potomków następnych generacji. I tak narodziła się tajemnica, dotycząca naszego rodu.

Nie mogę zdradzić, czym jest kłтва. Nie próbuj szukać wyjaśnienia na własną rękę. Czekać cierpliwie, a we właściwym czasie strażnicy mroku poprowadzą cię schodami do podziemnej jaskini. Tam poznasz sekret Kralitzów.

Z ostatnim słowem ojciec wyzłonił ducha i surowe rysy jego posępną twarz zastygły na wieki.

Zatopiony we wspomnieniach nie zwracałem uwagi gdzie idę, ocknałem się dopiero, gdy ciemne sylwetki posłańców zamarły tuż przed szczeliną w kamiennej posadzce, odsłaniając zejście, którego nie widziałem w czasie wcześniejszych wędrówek po zamku. Stopnie wiodły w głąb podziemi. Gdy zaczęliśmy schodzić, zauważyłem, iż tunel był oświetlony — wąta, fosforyzująca poświata płynęła z nieznanego źródła i skłonny byłem uwierzyć, że to moje oczy przywykły do półmroku, niż że mam do czynienia z prawdziwym blaskiem.

Szliśmy już bardzo długo. Sztolnia skręcała i wiała się w litej skale, i tylko dwie ruchome postacie przede mną rozpraszały monotonię tej smutnej wędrówki. Wreszcie, głęboko pod ziemią, dotarliśmy do końca schodów i zerknąwszy nad ramionami moich towarzyszy, dostrzegłem ogromne drzwi, zagrządzające dalszą drogę. Były topornie wykute z jednego glazu i pokryte dziwnie niepokojącym wzorem, ułożonym z nieznanymi mi znaków. Po chwili stanęły otworem. Wszedłem i zatrzymałem się tuż za progiem, wbijając wzrok w siwy ocean mgły.

Stałem na łagodnym zboczu, które tonęło w oparach, a z dali dobiegały stłumione pohukiwania i wysokie, piskliwe wrzaski, przywodzące na myśl obsceniczny śmiech. Mroczne, niewyraźne kształty tańczyły i znikwały za szarą zasłoną, a ogromne cienie szybowały na gigantycznych skrzydłach nad moją głową. Tuż obok mnie stał długi, prostokątny stół z kamienia, przy którym siedziało dwudziestu mężczyzn, wlepiających we

mnie martwo połyskujące spojrzenia głęboko osadzonych oczu. Dwaj przewodnicy w milczeniu zajęli miejsca wśród pobratymców.

Nagle, gruba zasłona mgły zaczęła rzędnąć. Chłodny powiew zmiotł resztki oparów. Zobaczyłem tonący w mroku odległy koniec jaskini i zniechęconym, w potężnym uścisku strachu, pomieszanego z równie silnym, nieskończone podniecającym uczuciem rozkoszy. Część umysłu pytała: „Co to za koszmarny?”, druga zaś podpowiadała szeptem: „Znasz to miejsce!”

Nie. Nie widziałem go nigdy. Gdybym wiedział, co kryją podziemia zamku, nie mógłbym zasnąć, owładnięty obsesyjną bojaźnią. Podczas gdy tak stałem, targany sprzecznymi falami zgrozy i ekstazy, wokół mnie klebił się tłum upiornych mieszkańców owego świata.

Diabły, demony, nienazwane monstra! Koszmarny kolos przemknął przez mrok z głuchym rykiem, a szare, bezpostaciowe stwory, niczym olbrzymie ślimaki wędrowały na słupowatych nogach. Strzępy miękkiej, bezkształtnej masy, upstrzone, niczym mityczny Argus, tysiącami gorejących oczu, wierciły się i kręciły w złowrogią poświacie. Uskrzydłone bestie — nie były to nietoperze — z łopotem i szumem latały w ciężkim powietrzu i syczały coś szeptem — całkiem ludzkimi głosami.

W dali, u stóp zbocza, na którym stałem, zobaczyłem chłodny błysk wody skrytego przed promieniami słońca jeziora. Stwory, na szczęście niewidoczne w mrocznej oddali, z wrzaskiem, burzyły taflę zatoki, której wielkości i kształtu mogłem się ledwie domyślać. Latające monstrum zwiesiło błoniaste skrzydła niczym namiot nad moją głową, zerknęło na mnie palącym spojrzeniem, po czym pomknęło dalej, niknąc w cieniu.

Przez cały czas, choć drżałem z przerażenia i wstrętu, towarzyszyło mi owo uporczywe poczucie radości — głos, który szeptał: „Znasz to miejsce! Stąd przecież pochodzisz! Czy to źle wrócić do domu?”

Obejrzałem się. Wielkie drzwi zatrzasnęły się cicho, odcinając mi drogę ucieczki. Pomocne okazało się poczucie dumy. Byłem Kralitzem. A żaden Kralitz nie okaze strachu nawet przed obliczem diabła!

Postąpiłem krok naprzód i popatrzyłem na postacie, które nadal siedziały za stołem, z napięciem wpatrując się we mnie płonącymi oczyma. Odepchnąłem straszliwą myśl, że oto stoję przed zgromadzeniem bezcielesnych szkieletów, podszedłem do szczytu stołu, gdzie wznosił się prymitywny tron, i przyjrzałem się z bliska milczącej sylwetce po prawej stronie.

Zamiast nagiej czaszki, moim oczom ukazało się upiornie blade, brodate oblicze. Pełne, zmysłowe usta błyszczały szkarłatem, niczym uszminkowane, a martwe żrenice nieruchomo patrzyły w moją stronę. Ślad nieludzkiego cierpienia wrył głębokie piętno na białej twarzy, a w zapadłych oczach czaiła się męka. Żaden opis nie oddałby wrażenia niezmięskiej obcości, jaką odczuwałem równie mocno, jak młdacy smród grobu, bijący z ciemnej szaty. Strażnik skinął spowitą w czerni ręką w stronę pustego miejsca na szczycie stołu. Usiadłem.

Upiorne odczucie nierzeczywistości! Wydawało mi się, że śnię, że ukryta część mojej jaźni z wolna wkracza z krainy marzeń do realnego świata, aby przejąć władzę nad moim zachowaniem. Stół był zastawiony starożytnymi pucharami i półmiskami, jakich nie używano już od stuleci. Na półmiskach leżało mięso, zdobne klejnotami kielichy były pełne czerwonego wina. W nosie wiercił ciężki, przytłaczający zapach, pomieszany z trupim odorem mych towarzyszy i spleśniałą wonią mokrej, pozbawionej światła piwnicy.

Wszystkie wyblakłe twarze zwróciły się w moją stronę, twarze, które nie wiedzieć czemu wyglądały dziwnie znajomo. Niemal identyczne, o krwistych, pełnych ustach, naznaczone niebawym cierpieniem. Czarne, gorejące oczy wpatrywały się we mnie niczym niezgłębiona otchłań Tartaru, aż poczułem, że włos zjeżył mi się na karku. Mimo wszystko — byłem Kralitzem! Wstałem i dumnym głosem przemówiłem archaiczną niemiecką, która jakoś bez trudu popłynęła przez moje usta:

— Jestem Franz, dwudziesty pierwszy baron Kralitz. Czego ode mnie oczekujecie?

Pomruk aprobaty przetoczył się nad stołem. Zapanowało poruszenie. Z drugiego końca uniósł się brodaty olbrzym z okrutną blizną, która zmieniła mu lewą stronę twarzy w przerażająco biały strzęp z trudem zagojenego rany. Znowu odniosłem znajome wrażenie — gdzieś już widziałem tego człowieka — choć panujący półmrok uniemożliwiał mi dokładną identyfikację.

— Witaj, Franz — odezwał się olbrzym starym, gardłowym, germańskim narzeczem. — Witaj, baronie Kralitz. Pozdrawiam cię — i wszystkich członków twojego rodu!

Podjął kielich ze stołu i uniósł go wysoko. Spowite w czerni postacie wstały z krzeseł i poszły za jego przykładem, wznosząc bogato zdobione puchary i powtarzając słowa toastu. Każdy pociągnął głęboki łyk zacnego trunku. Złożyłem stosowny ukłon.

— Pozdrawiam was, strażników tajemnicy Kralitzów — powiedziałem niemal bezwiednie. — Pozdrawiam i przepijam do was.



Wokół, nawet w najdalszych kątach mrocznej jaskini, zapanowała cisza. Umilkły szepty, pohukiwania i natrętny szelest latających stworów. Postacie, zgromadzone wokół stołu, wyczekująco patrzyły w moją stronę. Uniosłem kielich i wypilem. Trunek był mocny, orzeźwiający, o lekko słonawym smaku.

Nagle pojawiłem się, czemu cierpiętnicza, szpetna twarz mego gospodarza wydawała mi się dziwnie znajoma. Po wielokroć miałem okazję oglądać ją wśród portretów przodków. Poprzez mrok gigantycznej sali spoglądała ku mnie groźna i zniekształcona postać pierwszego z rodu Kralitzów. Ten sam jasny błysk zrozumienia pomógł mi rozpoznać resztę biesiadników, których wizerunki również widywałem na płótnie. Ale jakże wielka zaszła w nich zmiana! Piętno wiecznego zła, niczym niewidzialna zasłona, przylgnęło do ich umęczonych twarzy, do tego stopnia deformując rysy, że nie byłem do końca pewien, czy dobrze odgaduję tożsamość danej osoby. Wydawało mi się, iż jedno z bladych, sardonicznych oblicz należało kiedyś do mego ojca, choć uległo tak monstrualnej przemianie, że mogłem polegać wyłącznie na domysłach.

Uczutowałem z własnymi przodkami – z domem Kralitzów!

Nadal trzymałem puchar. Opróżniłem go aż do dna, spodziewając się równie smętnego rozwiązania. Dziwny żar wypełnił mi żyły i wybuchnąłem głośnym śmiechem, wywołanym okrutną radością. Zawtórowali mi inni – gardłowymi rechotem, przypominającym warczenie wilków. Bolesny śmiech ludzi rozpiętych na kole tortur, opętańczy chichot mieszkających piekieł! Z mrocznej groty doleciał jagot diabelskiego pomiotu. Olbrzymie cienie, wysokie na parę pięter, chwiały się wśród grzmiących ryków, w górę, z chytrym piskiem, zawirowały skrzydlate stwory. Gigantyczna jaskinia huczała straszliwą uciechą, aż wpół ukryte monstra z czarnego jeziora odpowiedziały rozdzierającym uszy wrzaskiem, a echo zadudniło pod niewidocznym sklepieniem.

Śmiałem się razem z nimi, śmiałem do rozpuku, w końcu beznamiętnie opadłem na fotel i popatrzyłem na oszepeconą postać po drugiej stronie stołu.

– Godzien jesteś naszej kompanii i biesiady przy naszym stole – przemówił baron. – Wspólny toast uczynił cię jednym z naszych. Jedźmy razem.

I tak się stało. Jak stado wygłodniałych bestii rwałismy soczyste białe mięso, leżące na zdobnych półmiskach. Usługiwały nam dziwne stwory, w pewnej chwili, poczułem zimny dotyk na ramieniu, odwróciłem się i ujrzałem jak dolewa mi wina okropna, purpurowa postać, wyglądająca jak dziecko odarte ze skóry. Straszna, straszna i nieskończenie bluźniercza była to uczta. Wrzaski, śmiech i młaskanie wypełniały ciemną jaskinię, a wokół nas harcowały piekielne hordy. Zaiste, było piekło pod zamkiem Kralitzów, a tej nocy diabeł urządził karnawał.

Potem odpiewaliśmy dziką, pijacką pieśń, wymachując do taktu kielichami. Stara to była pieśń, ale obce słowa nie sprawiały mi żadnej trudności; wymawiałem je równie gładko, jakbym słuchał ich już w dzieciństwie, usadowiony na kolanach matki. Myśl o matce sprawiła, że zadrżałem i owładnęła mnie nagła słabość, lecz szybko ją przepędziłem nowym łykiem ciężkiego wina.

Długo, długo okrzyki, pieśni i żarty krążyły po ogromnej grocie, aż wreszcie odeszliśmy od stołu i wąskim, łukowato wygiętym mostem podążaliśmy na drugi brzeg jeziora. Nie opowiem, co tam zastałem ani nie podam imion wszystkich istot, jakie mi przyszło oglądać. Wspomnę tylko, że usłyszałem o nieziemskich grzybach, zamieszkujących odległy, zimny glob Yuggoth i o cyklopowych stworach, czuwających nad rozbudzonym Cthulhu w podmorskim mieście. Dowiedziałem się o dziwnych rozkoszach, dostępnych wyznawcom oślisłego Yog-Sothotha i poznałem niewiarygodny kult, jakim w innych galaktykach otoczony jest Iod, Źródło. Zanurzyłem się w najczarniejszej otchłani piekła i wróciłem stamtąd ze śmiechem. Byłem jednym z czarnych strażników i wspólnie z nimi szalałem w upiornych saturnalniach, aż ponownie przemówił baron o przeciętej bliznie twarzy.

– Nasz czas mija – oświadczył. Oszepecone, brodate lico połyskiwało w półmroku niczym pysk chimery. – Wkrótce się rozstaniemy. Ale ty, Franz, jesteś prawdziwym Kralitzem i czeka nas jeszcze niejedna wspólna uczta. Będziem pić i weselić się dłużej niżli myślisz. Ostatni toast!

Chwyciłem kielich.

– Za ród Kralitzów! Oby trwał wiecznie!

Wówczas opadła mnie dziwna niemoc. Wraz z innymi odwróciłem się tyłem do groty pełnej roztrzęsionych, jęklących i pelzających cieni i wyszedłem przez kamienny portal. Szliśmy po schodach, w górę, wciąż w górę, aż dotarliśmy do dziury ziejącej w posadzce, a potem dalej, milczącą, smętną kompanią, w głąb równie smętnych korytarzy. Z wolna zacząłem rozpoznawać otaczające mnie mury. Już wiedziałem, gdzie jestem.

Znaleźliśmy się w wielkim lochu pod zamkiem, gdzie z uroczystym ceremoniałem składano zwłoki kolejnych baronów. Każdy z rodu spoczywał

w kamiennym sarkofagu, w oddzielnej krypcie, a każda z krypt przylegała do następnej, niczym paciorki naszyjnika. Szliśmy od tyłu, od najstarszych grobów, w stronę nie zajętych jeszcze pomieszczeń, gdyż od zarania wieków część krypt stała pusta, w oczekiwaniu na chwilę, w której kamienna trumna, opatrzona odpowiednią inskrypcją, trafiła na swoje miejsce. Nic dziwnego, że tu właśnie ukryto tajemnicę Kralitzów.

Nagle spostrzegłem, że z moich towarzyszy pozostał tylko najstarszy, ten o przeciętej blizną, brodatej twarzy. Pochłonięty myślami, nie widziałem dokąd odeszli pozostali. Mój przewodnik uniósł czarno odzianą rękę i nakazał mi stanąć. Popatrzyłem nań pytającym wzrokiem.

– Muszę cię już opuścić – wyjaśnił dźwięcznym głosem. – Wracam do siebie.

Wskazał w stronę, z której nadeszliśmy.

Skinąłem głową, gdyż wiedziałem, kim byli moi współbiesiadnicy. Domyśliłem się, iż każdy baron Kralitz, spoczywający w kamiennym grobie, wstaje jako nieziemski stwór, ni to martwy, ni to żywy, aby zejść do podziemnej jaskini na demoniczne saturnalia. Pojąłem także, że wraz z nadejściem świtu musieli wracać na swe zimne leże i czekać w przypominającym śmierć transie, aż zmierzch przyniesie im krótkie wyzwolenie. Studia nad okultyzmem, jakie uprzednio prowadziłem, sprawiły, że umiałem rozpoznać oznaki upiornej przemiany.

Pokłoniłem się czarno ubranej postaci i już chciałem ruszyć dalej, w górę rejonu zamku, gdy mój towarzysz zagroził mi drogę. Z wolna potrząsnął głową, a jego blizna błysnęła bielą w skąpej poświacie.

– Za wcześniej, bym odszedł? – spytałem.

Spojrzał na mnie zbolalym, gorejącym wzrokiem, oczami, które nieraz patrzyły w głąb piekła i wskazał w dół, a wówczas w nagłym przeblasku przerażenia odkryłem sekret klątwy Kralitzów. Myśl ta zmieniła mi umysł w rozpaczliwą pustkę, w której już po wsze czasy miały wirować krzyczące strzępy ciemności. Pojąłem, kiedy każdy baron Kralitz zawierał braterstwo krwi. Wiedziałem – wiedziałem – że żadna trumna nie trafia pusta do podziemnej krypty, a na leżącym u mych stóp kamiennym sarkofagu mogłem odczytać wyrok losu. Moje własne imię: „Franz, dwudziesty pierwszy baron Kralitz”.

Opowiadanie to zamieszczamy w Labiryncie nie bez kozery. Z jednej strony dość krótkie, z drugiej klimatyczne i otwierające przed każdym Strażnikiem wrota do bezkresnych pól obsianych pomysłami na scenariusze. Można bowiem wykorzystać ów scenariusz na bardzo wiele sposobów. Oto kilka przykładów:

- a) drużynę można postawić w roli Badaczy dziwnych głosów wśród jaskiń w pobliżu zamku Kralitzów;
- b) Badacze mogą zostać wynajęci jako tropiciele dziwnej „nieumarłej istoty”, i natknąć się na ich całe gniazdo – co wtedy zrobią? Zwłaszcza, że „istoty te są członkami poważanej w okolicy rodziny;
- c) jeden z Badaczy, bądź przyjaciół może okazać się członkiem rodu Kralitzów już na początku scenariusza i chce odnaleźć odtrutkę na owo „przekleństwo” – trzeba zatem poszukać źródeł klątwy;
- d) Badacz może poszukiwać wraz z drużyną swoich korzeni, a tu nagle okazuje się, że jest potworem i czuje się dumny (jak bohater opowiadania) – trzeba więc teraz wymanewrować całą drużynę, żeby nie zabiła jego przodków w imię „krucjaty przeciw diabłu”, bądź...
- e) Badacze szukają potworów, a – ku swojemu zdziwieniu – sami okazują się nimi być;
- f) można też cofnąć akcję do momentu „zbrodni pierwszego Kralitza” – Badacze zbroją coś przez przypadek, ktoś ich przeklinie i trzeba szukać „odtrutki”.

Przykłady można mnożyć w niemal w nieskończoność. Po wtóre jednak opowiadanie to jest źródłem doskonałych opisów mrocznych miejsc: zwłaszcza jaskiń. Narracja wspaniale oddaje atmosferę tajemniczości i wreszcie przemysłu głównego bohatera, który nie wiadomo skąd czuje się podobny do „potworów”. Doskonały to przykład na to jak Strażnik może wmówić pewne rzeczy graczom, żeby pomogli mu nieco budować atmosferę scenariusza. Np. mówicie wszystkim, że jest ciemno, strasznie, itp., a jednemu graczowi: „Czujesz, jakbyś tu był już kiedyś! Jakbyś stąd pochodził!... Ale czy na pewno... Na razie boisz się o tym komukolwiek powiedzieć...”.

I tak można rozpracować każde opowiadanie.

Milosz



Tytuł

Spis Cthulhowskich artykułów
z Magia i Miecz oraz Labiryntów

Autor

Przygotował Miłosz

Rodzaj

jak sam Tytuł wskazuje

Blisko dwieście artykułów, blisko tysiąc stron maszynopisu – oto bi-lans podboju Cthulhu w magazynach RPG w tym kraju. Żaden z syste-mów nie miał tytułu artykułów instruktażowych dla Mistrzów Gry, żaden nie wylansował tytułu scenariuszowych przebojów. Oto przed Wami wszy-stko, co do tej pory napisano o ZC w pismach RPG w Polsce.

Zasada odczytywania spisu:

[numer kolejny]. [symbol periodyku: L#3 = Labirynt nr 3, MiM#6(66)99 – Magia i Miecz nr 6(czerwcowy), 66 w ogóle, z 1999 roku] * [strony, na których zawarto materiał] * [autor] – [tytuł]. [ogólnie o czym jest]

LABIRYNT:

1. L#3 *s.48-59* Maciej Kocuj – *Podróż do Grecji*. Scenariusz, w którym Badacze wyprawiają się do starego monastynu, by przypadkiem być świadkami uwolnienia... czegoś złego.
2. L#3 *s.76-89* Chris Klepac – *Wszystkie grzeczne dzieci*. Scenariusz o pozytywnym wpływie literatury dziecięcej na migrację Mitów między światami.
3. L#4 *s.42-57* John Tynes – *W Tobie, bez Ciebie*. Scenariusz o tym, jak to miasteczko z przeszłości zagraża przeszłości, teraźniejszości i przyszłości zarazem.
4. L#4 *s.58-71* John Tynes – *In Media Res*. Całkiem ostry scenariusz nie dla dzieci. Co ciekawsze, z instrukcjami, jak odegrać go w *Cthulhu LIVE!*.
5. L#6 *cały!* Najlepsi krajowi autorzy zebrali swe siły, by złożyć hołd Wielkiemu Przedwiecznemu i jego ziomkom.

MAGIA I MIECZ:

5. MiM#5(10)94 *s. 6-8* Artur Marciniak – *Call of Cthulhu*. Prezentacja systemu. Pierwsza wzmianka na rynku.
6. MiM#6(18)95 *s. 62-64* H.P. Lovecraft – *Pies*. Opowiadanie, rzecz jasna.
7. MiM#7-8(19-20)95 *s. 11-12* Paulina Braiter – *Cthulhu fhtagn*. Info o Lovecraftie i Jego twórczości.
8. MiM#7-8(19-20)95 *s. 13* Artur Marciniak – *Zakon Sfinksy*. Źródłowy tekst do kreowania własnych zakonów kultystów w latach dwudziestych.
9. MiM#7-8(19-20)95 *s. 57-60* H.P. Lovecraft – *Model Pickmana*. Opowiadanie HPLa.
10. MiM#9(21)95 *s. 22-30* Maciej Kocuj i Jacek Brzeziński – *Pamiętka z Podróży*. Scenariusz o tajemniczej świątyni i ciekawskich Badaczach.
11. MiM#10(22)95 *s. 16-19* John H. Crowe III – *Długie ramię sprawiedliwości*. Artykuł o zasadach funkcjonowania prawa wykonawczego w latach 20. w USA.
12. MiM#10(22)95 *s. 20-23* H.P. Lovecraft – *On*. Opowiadanie.
13. MiM#11(23)95 *s. 18-27* Anders Olausson i Jonas Hedkvist – *Odrodzenie*. Mroźny scenariusz o ludziach bez serca.
14. MiM#11(23)95 *s. 28-29* Maciej Kocuj – *Fabularny Horror*. Artykuł źródłowy o tym, czym różni się prowadzenie horroru w RPG od przygód w innych realiach.
15. MiM#12(24)95 *s.23* Jacek Brzeziński – *Czas Mroku*. Wstęp do numeru poświęconego miksowi ZC i Cyberpunka2020.
16. MiM#12(24)95 *s. 24-28* Peter Christian – *Od mrocznej przyszłości do gotyckiego horroru*. Tekst na temat konwersji współczynników z ZC do CP2020 i odwrotnie.
17. MiM#12(24)95 *s. 29-33* Peter Christian – *Mroczne kultury*. Opis kultów z XXI wieku.
18. MiM#12(24)95 *s. 34-41* Chris Hockabout – *Polityka bólu*. Całkiem niezły scenariusz do CP2020 i ZC, miksujący konwencje.
19. MiM#12(24)95 *s. 50-51* Mark Morrison – *Walizka*. Artykuł poglądowy na temat błędów Badaczy i tolerancji Strażnika.
20. MiM#1(25)96 *s. 50-51* Penelope Love – *Ostatnia sprawa Marka Edwarda Morrisona*. Artykuł poglądowy o momentach kulminacyjnych w przygodzie.
21. MiM#1(25)96 *s.52-59* Chris Klepac i John Tynes – *Parodia*. Scenariusz o wpływie Stańczyka na legendy staroindiańskie.
22. MiM#1(25)96 *s. 60-71* John H. Crowe III – *Dom przy Stratford Lane*. Scenariusz o tym, co Mi-Go trzymają w słoikach.
23. MiM#1(25)96 *s. 72-73* Duke Janus – *Nietypowe umiejętności*. Zestaw głupawych umiejętności dodatkowych dla Badaczy.
24. MiM#1(25)96 *s. 82-85* Robert E. Howard – *Potwór na dachu*. Opowiadanie, bynajmniej nie o kominiarzach.
25. MiM#2(26)96 *s. 51-59* Graham Staplehurst – *List z dalekiego kraju*. Scenariusz do WFRP, Śródziemia i ZC.
26. MiM#2(26)96 *s. 60-61* Penelope Love – *Walizka Marka Edwarda Morrisona – fakty*. Artykuł o fenomenie „krewnych i znajomych” w ZC.
27. MiM#2(26)96 *s. 62-64* Carl Sergeant – *Fobie w grze Zew Cthulhu*. Zestaw fobii dla każdego.
28. MiM#3(27)96 *s. 54-57* Rafał Nowocień – *Nowe Profesje*. Zestaw nowych profesji do ZC.
29. MiM#3(27)96 *s. 58-67* Tomasz Andruszkiewicz – *Sanatorium*. Scenariusz o tym, że w sanatorium nie każdemu się poprawia.
30. MiM#5(29)96 *s. 78-80* Łukasz M. Pogoda – *Walizka Pełna Przygód*. Łukasz Pogoda wreszcie nie wytrzymuje i zaczyna pisać do ZC. Tym razem o niebezpieczeństwach czyhających na Badaczy.
31. MiM#6(30)96 *s. 32-35* Graeme Davis – *Trylogia Grozy*. Trzy szkielety scenariuszy do ZC.
32. MiM#6(30)96 *s. 66-87* Tomasz Kreczmar i Andrzej Miszkurka – *Proroctwo Nathaniela*. Scenariusz do KC, AD&D i ZC przy okazji.
33. MiM#7-8(31-32)96 *s. 56-59* Rafał Nowocień – *Nowe Profesje – przelot XIX i XX wieku*. Tytuł mówi sam za siebie.
34. MiM#7-8(31-32)96 *s. 60-63* Rafał Nowocień – *Tajemnicze przekazy i zakazane księgi*. Kilka nowych ksiąg Mitów i nie tylko, do kompletu.
35. MiM#9(33)96 *s. 31-33* Łukasz M. Pogoda – *Walizka pełna Snów*. Artykuł poglądowy o *Krainach Snów* w ZC.
36. MiM#9(33)96 *s. 34-35* Oblakany Joe – *MYTHOS*. Opis karcianego systemu, opartego na Mitach Cthulhu.
37. MiM#9(33)96 *s. 75-81* H.P. Lovecraft – *Poprzez bramę Srebrnego Klucza*. Opowiadanie.
38. MiM#10(34)96 *s. 64-67* Łukasz M. Pogoda – *Ostatni skład*. Artykuł poglądowy dotyczący tego, jak wiele z atmosfery HPLa przeniosło się do RPG.
39. MiM#10(34)96 *s. 68-75* Tomasz Andruszkiewicz – *Wyprawa*. Scenariusz. Pierwsza część trylogii o niezupełnie szalonych kultystach.
40. MiM#10(34)96 *s. 76-78* John Tynes – *Tworzenie i korzystanie z ksiąg wiedzy tajemnej*. Poradnik, jak samemu wymyślić księgę Mitów.
41. MiM#11(35)96 *s. 58-65* Tomasz Andruszkiewicz – *Dwie wieże*. Scenariusz – druga część trylogii.
42. MiM#12(36)96 *s. 72-78* Tomasz Andruszkiewicz – *Kingsport – nadejście Króla*. Scenariusz Trzecia część trylogii.
43. MiM#1(37)97 *s. 62-64* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 1*. Artykuł poglądowy o filozofii bycia Strażnikiem.



44. MiM#1(37)97 *s. 66-68* Łukasz M. Pogoda – *Czarna Książeczka*. Artykuł poglądowy o książkach Mitów i odgrywaniu ich wpływu na psychikę.
45. MiM#2(38)97 *s. 54-56* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 2*. Artykuł poglądowy o sztuce mówienia jak trzeba.
46. MiM#2(38)97 *s. 57-64* Miłosz – *Wersja Kaspera Ghostlinga cz. I*. Scenariusz, w którym potwory są bardziej ludzkie od ludzi.
47. MiM#3(39)97 *s. 26-28* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 3*. O tym, jak prowadzić potwory w scenariuszach.
48. MiM#3(39)97 *s. 58-62* Miłosz – *Wersja Kaspera Ghostlinga cz. II*. Druga część scenariusza o dobrych potworach i złych ludziach.
49. MiM#4(40)97 *s. 44-47* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 4*. Tym razem o pomocach użytecznych w czasie pogrywy.
50. MiM#5-6(41-42)97 *s. 62-64* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 5*. Ciąg dalszy o pomocach.
51. MiM#7-8(43-44)97 *s. 52-57* Marcus L. Rowland – *Szczypta soli*. Artykuł o wykorzystaniu zombich w ZC.
52. MiM#7-8(43-44)97 *s. 58-61* Łukasz M. Pogoda – *Czy Cthulhu marzy o elektrycznym budziku*. Rozważania Łukasza o wynalazkach i technice w ZC.
53. MiM#7-8(43-44)97 *s. 62-64* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 6*. O graczach i ich postaciach – „skrót” dla graczy.
54. MiM#9(45)97 *s. 50* Miłosz – *Spiritus Rector*. Bohater do wynajęcia do Cthulhu.
55. MiM#9(45)97 *s. 62-64* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 7*. O tym, jak zabrać się do pisania scenariuszy.
56. MiM#10(46)97 *s. 29* Yossa – *Dr George J. Hagedy*. Bohater do wynajęcia do Cthulhu.
57. MiM#10(46)97 *s. 50-54* Clark Ashton Smith – *Powrót Czarnoksiężnika*. Opowiadanie.
58. MiM#10(46)97 *s. 62-64* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 8*. O prowadzeniu i odgrywaniu postaci chorych psychicznie.
59. MiM#10(46)97 *s. 65-70* Andrzej Łukasiak – *Kiedy nadejdzie upragniony koniec*. Scenariusz. Znow o kultystach.
60. MiM#11(47)97 *s. 57* Steve Hatherley – *Lęk przed spadaniem*. Scenariusz na jedną stronkę. Dla tych, co nie lubią samolotów.
61. MiM#11(47)97 *s. 58-62* Tomasz Andruszkiewicz – *Magazyn*. Scenariusz dla tych, którzy mają klaustrofobię i brzydzą się owadów.
62. MiM#12(48)97 *s. 49-51* Sandy Petersen i Lynn Willis – *Najmoralniejszy z systemów*. Wywiad z autorami ZC, przeprowadzony przez Miłosza specjalnie dla MiMa.
63. MiM#12(48)97 *s. 52-56* Graeme Davis – *Widmowy Szakal zabija*. Scenariusz detektywistyczny.
64. MiM#1(49)98 *s. 61-62* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 9*. Nadrabianie zaległości konkursowo-informacyjnych.
65. MiM#1(49)98 *s. 63-66* Łukasz M. Pogoda – *Był sobie raz na zawsze wielki Cthulhu*. Czyli o schematach fabularnych w ZC.
66. MiM#2(50)98 *s. 50-53* Tomasz Z. Majkowski – *Walizka pełna butelek kanadyjskiej Whisky*. Czyli artykuł źródłowy o prohibicji.
67. MiM#2(50)98 *s. 54-46* Jakub T. Janicki – *Może partyjkę wista, sir?* Rozważania o wieku dziewiętnastym w ZC.
68. MiM#3(51)98 *s. 33-37* Jerzy Rzymowski – *Maria i Bestia*. Scenariusz o Marii i bestiach... Albo o Mariach i bestii. Jak kto woli.
69. MiM#3(51)98 *s. 54-56* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 10!* Sztuka opisu.
70. MiM#4(52)98 *s. 52-54* Jakub T. Janicki – *Perła w koronie*. Czyli o Indiach jako kolonii brytyjskiej, do ZC słów kilka.
71. MiM#5(53)98 *s. 33-38* Jakub T. Janicki – *Trup doskonały młode wino pije*. Scenariusz o tajemniczej wiosce i tajemniczym zastrzyku.
72. MiM#5(53)98 *s. 58-59* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 11*. Dysputa o Mitach Cthulhu.
73. MiM#6(54)98 *s. 72-73* Ed Gore – *H.P. Lovecraft w systemie Zew Cthulhu*. Skodyfikowanie osoby HPLa do użytku Strażnika.
74. MiM#6(54)98 *s. 73-80* Tomasz Z. Majkowski – *Marzenia o głębinie*. Wspaniały scenariusz Tomka, który przeszedł już do historii RPG.
75. MiM#7-8(55-56)98 *s. 52-56* Tomasz Andruszkiewicz – *Wycieczka na wieś*. Scenariusz dla spragnionych świeżego powietrza.
76. MiM#9(57)98 *s. 59-63* Jakub T. Janicki – *Tupelo*. – Scenariusz o tym, że gdy chce się mieć w domu plagę egipską, wystarczy bardzo chcieć.
77. MiM#10(58)98 *s. 35-39* Kuba „Cubus” Grabowski – *Kopalnia*. Pierwszy scenariusz osadzony w realiach PRL-u. Pewnie jeszcze nie widział, jakiego dokona zamieszania.
78. MiM#10(58)98 *s. 57-59* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 12*. O tym, jak uczyć się obcych przygód.
79. MiM#11(59)98 *s. 27-30* Donat Szyller – *Krzyż oświęcimski*. Scenariusz. Kolejny hit. Donat Dedbutant zaskoczył wszystkich. Klasyka polskiego Cthulhu.
80. MiM#12(60)98 *s. 44-47* Jakub T. Janicki – *Towarzystwo*. Nie wierz we wszystko, co widzisz!
81. MiM#12(60)98 *s. 48-50* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 13*. Ciąg dalszy kącika kujona z nru 58.
82. MiM#1(61)99 *s. 31-38* Tomasz Andruszkiewicz – *Misjonarz cz. I*. Pierwsza część najlepszej kampanii, jaka ukazała się na łamach MiMa.
83. MiM#2(62)99 *s. 32-34* Przemysław Socha – *Delta Green*. Przybliżenie tego wspaniałego dodatku do ZC.
84. MiM#2(62)99 *s. 34-35* Miłosz – *Delta Green z lotu ptaka*. Komentarz branżowy do fenomenu DG.
85. MiM#3(63)99 *s. 39-44* Tomasz Andruszkiewicz – *Misjonarz cz. II*. Druga część wspaniałej kampanii.
86. MiM#3(63)99 *s. 79-80* Jakub T. Janicki – *Po tamtej stronie*. Artykuł przybliżający *Krainy Snów*.
87. MiM#4(64)99 *s. 45-49* Tomasz Andruszkiewicz – *Misjonarz cz. III*. Trzecia część kampanii o kulcie Cthulhu.
88. MiM#5(65)99 *s. 23-26* Tomasz Andruszkiewicz i Miłosz – *Miedzy młotem a kowadłem*. Dyskusja redakcyjna nad sensem miksovania ZC i Wampirów: Maskarady.
89. MiM#5(65)99 *s. 54-56* Miłosz – *Skrót do R'lyeh nr 14*. „Skrót” o *Krainach Snów*.
90. MiM#6(66)99 *s. 33-40* Tomasz Andruszkiewicz – *Misjonarz cz. IV*. Ostatnia część megakampanii.
91. MiM#6(66)99 *s. 40-42* Adam „Wolvie” Wieczorek – *Dotyk Czarnego Faraona*. Czyli felietony podróżnicze o ZC w Egipcie i odwrotnie.
92. MiM#7-8(67-68)99 *s. 26-31* Tomasz Z. Majkowski – *Z archiwów Wydziału X*. Opracowanie o tajnej organizacji cthulhystycznej w PRLu.
93. MiM#7-8(67-68)99 *s. 31-33* Adam „Wolvie” Wieczorek – *Dotyk Czarnego Faraona cz II*. Felietonów ciąg dalszy.
94. MiM#7-8(67-68)99 *s. 34* Miłosz – *Labirynt nr6 FAQ*. Informacje dotyczące Cthulhowego Labiryntu.
95. MiM#7-8(67-68)99 *s. 78-80* Wolvie i Joe Abrakadabra – *H.P. Lovecraft w komiksie*. Czyli przegląd komiksów zachodnich, czerpiących z tradycji HPLa.
96. MiM#9(69)99 *s. 24-26* Adam „Wolvie” Wieczorek – *Dotyk Czarnego Faraona cz III*. Czyli gry i zabawy w Egipcie.
97. MiM#10(70)99 *s. 26-28* Adam „Wolvie” Wieczorek – *Dotyk Czarnego Faraona cz IV*. Wszyscy już wiedzą, o co chodzi.
98. MiM#10(70)99 *s. 29-30* Bartek „Edgar” Fabiszewski – *Pies wujka Mateusza*. Scenariusz o zdrowych i chorych. I psie, który wcale nie jest ważny.
99. MiM#10(70)99 *s. 11* Miłosz – *Dziadek do orzechów*. Szkielecik scenariusza o niesfornym chłopczyku.
100. MiM#10(70)99 *s. 12* Miłosz – *Awantura o Basię*. Szkielecik słynnej przygody, na początku której Badacze otrzymują paczkę z Basią.

PORTAL:

101. P#1(01)99 *s. 32-33* Devlish – Teoria Spisku. Artykuł-list tajemniczego jegomościa, w którym autor stara się rzucić światło prawdziwej prawdy na kilka zdarzeń z historii współczesnej.



Tytuł *Plotki*
 Autor *autorach*
 Rodzaj



AUTOR: Tomek Andruszkiewicz. Urodzony w 1974 roku, żonaty, jedno dziecko. W ciągu dotychczasowego życia z różnymi efektami bywał: skrzypkiem, studentem, dramaturgiem, chórzystą, programistą, autorem scenariuszy RPG, saksofonistą, tłumaczem, redaktorem, poetą, punkiem, roleplayowcem, brydżystą i jeszcze pewnie kimś innym. Ma szerokie zainteresowania i źle się czuje, gdy w jakąś nową dziedzinę nie wepchnie rąk. Robi za dużo na raz, nie dotrzymuje terminów, jest leniwy i ma brzydkie zęby, ale przynajmniej jest zabawny i towarzyski. Nie cierpi fanatyzmu pod wszystkimi postaciami i koperku do młodych ziemniaków. Lubi kobiety (od czasu ożenku tylko z teoretycznego punktu widzenia), Monthy Pythona, futurizm, muzykę we wszelkich przejawach (no, może oprócz wiecie czego), piwo, no i oczywiście (fanfary!) *Zew Cthulhu*. Chciałby kiedyś napisać do *Nowej Fantastyki*, ale opowiadania wychodzą mu kiepskie, a poza tym i tak by nic nie wzięli, bo nie zdążyłby na umówiony termin. Chodzą plotki, że zamierza spóźnić się na własny pogrzeb.

AUTOR: Miłosz Marcin Brzeziński. Urodziłem się 10 stycznia 1977 roku we Wrocławiu. Od tamtego czasu mieszkam w kilku miastach – Kołobrzegu, Koszalinie by wylądować w Warszawie.

Właściwie zainteresowań mam kupę – wystarczająco dużo, żeby cały czas coś robić. Zacząłem od prób gry na różnych instrumentach: m.in. pianinie, gitarze, organkach – niewiele mi z tego do dziś pozostało. Właściwie tylko gitara. Próbowalem sił w fotografii – zwłaszcza makrofotografii przyrody, jako członek drużyny piłkarskiej... ech było tego sporo. Skończyłem jako dziennikarz (na stałe pracuję w *Magii i Mieczu* oraz *Neo Plus*), przyrodnik amator i miłośnik sztuk walki (trenuję Aikido i Taekwondo).



Dlaczego ZC? Bo po pierwsze jest prosty. Jest jednym z najprostszych systemów RPG w ogóle. Po wtóre jest pojemny. Obejrzyjcie tego *Laba*. Są tu przygody SF, fantasy, kryminały, scenariusze przygodowe...

Każdy pomysł, jaki wpadnie Ci do głowy, możesz zapakować w ten system. Po czwarte: ZC nie aspiruje do bycia niczym innym, jak grą RPG.

Ogólnie ZC zajmuje tylko niewielką część mojego życia. Cthulhowe pomysły przychodzą mi do głowy, kiedy robię coś zupełnie innego. I to jest moja metoda na ciekawe życie i dobrą zabawę. Wspecjalizować się zawsze zdąży. Teraz mogę się jeszcze pobawić i dać nieco radochy innym.

AUTOR: Jakub T. Janicki. Zgryźliwy tetryk, równolatek porozumień sierpniowych, obecnie na tzw. „życiowym rozdrożu”. W jednej czwartej Lwowiak, w jednej czwartej Wielkopolek, w jednej czwartej Warszawiak i w jednej czwartej syn Kielecczyzny – zatem pełną gębą Krakus od urodzenia i bez widoków na zmianę tego stanu. Miłośnik surrealizmu i dadaizmu, za pierwszego Mistrza Gry uważa Cervantesa, pierwszego gracza zaś – Don Kichota. Od fantastyki mimo wszystko

woli dobry kryminał (Agata Christie, Raymond Chandler). Prowadzi rubrykę humorystyczno-publicystyczną VARIA'kowo w *Gamblerze*, pisuje też do *Dziennika Polskiego*, *Przekroju* no i oczywiście do *Magii i Miecza*, gdzie zaczynał od „Krainy Goblinów” i *Dzikich Pól*, by prześiąć się na *Zew Cthulhu*. Do Lovecrafta ma stosunek umiarkowanie sceptyczny (zwłaszcza pod względem warsztatu), *Zew Cthulhu* jednak to jego ulubiony (obok *Deadlands*) system, szczególnie w wydaniu wiktoriańskim.

Leń, teoretyk i praktyk „tumiwizmu”, zgorzkniały cynik, a zarazem ekstrawertyczny bon vivant, ponad wszystko ceni sobie dobrą postmodernistyczną książkę, niezły film (w nieskończoność może oglądać „Casablanca”), tradycyjny jazz nowoorleański i avvocato z krewetkami. Z rzeczy przyjemnych, choć niekoniecznie zdrowych – gauloisy bez filtra i dżin Bolsa, wszystko to w dużych ilościach.

AUTOR: Tomasz Z. Majkowski. Urodził się w piątek, trzynastego stycznia 1978 w Krakowie, w którym od tego czasu mieszka i opuszcza go nie ma zamiaru. Wytrwale studiuje filologię polską na Uniwersytecie Jagiellońskim, gdzie już od dwóch lat odnosi same sukcesy na drugim roku. Ma też za sobą bogate doświadczenie zawodowe jako nierób, pasożyt i dłużnik.

W życiu prywatnym jest pogodnym ekstrawertykiem z napadami ponurego introwertyzmu, wrażliwym, inteligentnym i czarującym człowiekiem o niewątpliwiej charyzmie, zaskakującym poczuciu humoru i wielkiej skromności. Zazwyczaj wie wszystko, a jeśli czegoś nie wie, na pewno się do tego nie przyzna. U innych ceni sobie szczerość, otwartość i podziw dla swojej osoby.

Od dawna czytuje wszystko, co mu w ręce wejdzie, choć szczególny nacisk kładzie na fantastykę. Lubi – rzecz jasna – Lovecrafta, Borgesa, Cortazara, Dicka, Pratchetta i wielu innych, na wymienienie których nie starczyłoby miejsca. Nie słucha techno i disco polo, poza tym nie ma żadnych przedzeń muzycznych. Nie znosi ciężkiego kina psychologicznego, w szczególności Bergmana.

W gry fabularne grywa od niecałych dziesięciu lat, od zawsze woli prowadzić, niż grać. Brał się za wiele systemów, aktualnie pozostaje jednak wierny *Zewowi Cthulhu* (w którym bawią go szczególnie klimaty lat dwudziestych) oraz *Deadlands* (jako stary miłośnik westernu). Z wydawnictwem MAG współpracuje od 1997 jako autor tekstów i tłumacz. Za największy sukces uważa umieszczenie fragmentu jego tłumaczenia jako hasła miesiaca w numerze 5/99.



AUTOR: Łukasz M. Pogoda. Łukasz niechętnie o sobie opowiada i stara się nie przechwalać, znając swoje skłonności do megalomani. W efekcie, choć jest straszny gadułą, nic nie można się o nim dowiedzieć. Jest spod znaku Bliźniąt i urodził się w Krakowie, gdzie mieszka do dziś (podobno stało się to 698 lat po bitwie pod Stolicem). Zadebiutował 27 lat po lądowaniu ludzi na Księżycu w *Magii i Mieczu*. Ma na koncie kilkanaście artykułów i grę-widmo pod tytułem *Stalker* (grubaśny rękopis wciąż leży u niego na półce). Zainteresowania: Gry, literatura fantastyczna, język angielski, Macintosh i Ewa. Dwie ostatnie pozycje na liście walczą wciąż o pierwszeństwo w jego sercu. Ulubieni pisarze Łukasza to: Zelazny, Lovecraft i Wolfe, choć nie zapomina też o Montague Rhodes Jamesie, Wagnerze, Sterlingu i Gregu Bear. Z polskich autorów lubi Lema, Zajdla i RAZA. Ulubione gry: *Zew Cthulhu*, *Ars Magica* i *Pendragon*, poza tym chętnie kolekcjonuje różne inne dziwaczne RPG. Ulubieni bohaterowie: Cthulhu, Cubitus i Garfield. Listy możecie kierować na adres: fgdg@hotmail.com.





AUTOR: Jerzy Rzymowski (JeRzy) – ur. 1975 r. Debiutował trzy razy: przygodą „Klasztor Obrazów” (Labirynt #2), artykułem „Wróżbiarstwo” (MiM 4/95) i opowiadaniem „Dobry uczynek” (Fenix 7/97). W '97 r. był redaktorem czasopisma *Kruk*, a od czerwca '98 r. redaguje dział łączności *Magii i Miecza*.

Swoj pierwszy podręcznik do „Zewu Cthulhu” wygrał zajmując pierwsze miejsce w konkursie wiedzy o horrorze – nie przeczytał wtedy jeszcze żadnego opowiadania czy książki z tego gatunku, a obejrzał zaledwie parę filmów – to wystarczyło. Bliższy kontakt z horrorem zawarł podczas swojej pracy w *Kruku* (dlatego też z niej zrezygnował). Z całego gatunku najbardziej odpowiada mu klimat grozy gotyckiej.

Zew Cthulhu ceni za uniwersalność, wygodę i przejrzystość mechaniki. Jego ulubioną epoką do systemu są lata 1890-te. Większość przygód jego autorstwa nie ma związku z Mitami (lub traktuje je z dużą swobodą). Najchętniej pisze scenariusze detektywistyczne.

Interesuje się m.in. fantastyką, literaturą, filmem i muzyką. Jest twórcą filozofii pesymizmu realnego i Pierwszego Prawa Jerzego, które brzmi: „Twierdzenie <Gorzej być nie może> jest objawem braku wyobraźni”.

AUTOR: Donat Szyller. Nie rabuję cmentarzy. Nie zabijam staruszek. Nie podpalam kościołów i urzędów. Nie strzelam na ulicy. Nie rzucam granatami w przechodniów. Nie spałem z Cindy Crawford. Nie jestem pokreconym wyznawcą Boga – Krokodyla czy innego Eteryicznego Guru. Nie biorę narkotyków. Nie jestem chory psychicznie. Nie odwiedzają mnie Istoty z Głębin. Miałem dość normalne dzieciństwo i nie przechodziłem młodzieńczego okresu buntu.

Sensacji więc nie będzie.

Jestem 22 letnim człowiekiem na stałe mieszkającym w Warszawie. Wykształcenie... Hmm... Skończyłem Studium Reklamy i właśnie zastanawiam się nad wyborem kierunku mojej dalszej edukacji. Aktualnie pozostaję bez pracy (to taka mała aluzja do ewentualnych pracodawców, zachwyconych moim ekhm... talentem).

Czym się interesuję?

Oczywiście, między innymi, RPG. Głównie gram w Warhammera, rzadziej w *Zew Cthulhu*, jeszcze rzadziej w Wampira. Inne systemy jakoś mi nie leżą. Lubię mrok, grozę i horror. Lubię błoto traktów Starego Świata, lubię wilgotne, portowe miasteczka w ZC, lubię gotyckie katedry Świata Mroku.

No i gram głównie dla dobrej zabawy. Rozrywka. Tym jest dla mnie RPG. Żadnym „sprawdzeniem własnych możliwości”, „dotarciem do najgłębszych pokładów osobowości”, a już najmniej „sposobem na życie”. Gram dla czystej radochy. Nic więcej.

Poza tym oczywiście literatura i filmy (które lubię też kręcić). Starczy?

GRAFIK: Piotr Wyskok. Na świat przyszedłem 21 listopada 1977 roku w Lublinie (coż to był za rocznik). Teraz mam 22 lata, a tymczasem stworzyłem kilka obrazków i rysunków. Przez dwa lata studiowałem w rodzinnym mieście, a obecnie los mnie rzucił do stolicy. Horror mnie zawsze pociągał. Fascynowało mnie wszystko, co miało choćby znikomy posmak fantastyki. Czytałem Weinbauma, Kuttnera, Lema, Żelaznego. Chłonałem ilustracje w starej *Fantastyce*, a potem zainteresowałem się sztuką, odkrywając, ile magii ma w sobie. I tak mi zostało. Jeśli chodzi o *Cthulhu*, to wolę prozę Lovecrafta niż system RPG.

A dlaczego mi odpowiada?

Chyba chodzi o jakiś stopień pokrewieństwa w organizowaniu teatru grozy. Różnymi środkami formalnymi, a jednak w pewien sposób pokrewnymi.

Jakich twórców poza tym lubię? Teraz już stricte plastyków.

Huh, to dość różnorodna menażeria.

Począwszy od Hieronima Boscha, poprzez Michała Anioła, Rembrandta, Rodina, Toulouse-Lautreca, kończąc na takich nazwiskach jak Tepies, Starowieyski, Hasior, Giger, Beksiński, Bisley i Locke.

I to by było na tyle, w telegraficznym skrócie.

PS Piotr prosił, żebym dopisał, iż jest członkiem PESMu – właśnie to zrobiłem. Miłośz



Pokirowanie dla wpłacającego		Pokirowanie dla posiadacza rachunku		Pokirowanie dla poczty		Pokirowanie dla banku	
zł	wpłacający	zł	wpłacający	zł	wpłacający	zł	wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel	podpis przyjmującego	stempel	podpis przyjmującego	stempel	podpis przyjmującego	stempel	podpis przyjmującego
zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł
pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę	

KATALOG DOSTĘPNYCH PRODUKTÓW DO GRY ZE W CIEŁU

przygotował Miłosz

Wypełniając kupon specjalny znajdujący się z boku strony, otrzymacie 15% zniżkę na wszystkie dodatki. Uwaga: promocja *Almanachu Potworów* - z tym samym kuponem możecie kupić AP z 20% zniżką!

Do zamówienia prosimy także doliczyć kwotę kosztów wysyłki wynoszącą 5 zł.

Promocja kończy się 30.11.1999 r. Promocji nie można łączyć z żadnymi innymi.

podręcznik podstawowy: ZEW CTHULHU EDYCJA 5.5

autorzy: Sandy Petersen, Lynn Willis

format: A4, miękka oprawa, 288 stron c-b.

cena: 72,00zł

kod: #ZCW55

Podręcznik zawierający wszystko co potrzeba, by zagrać w **Zaw Cthulhu**. Poszczególne rozdziały opisują metody prowadzenia sesji RPG, generowanie postaci, opisy potworów, charakterystykę epok historycznych, czary, opisy magicznych ksiąg. Podręcznik stanowi źródło nieograniczonej zabawy. Możesz spokojnie poprzestać na jego zakupie, ale jeśli system Cię wciągnie - patrz niżej.

podręcznik źródłowy: KRAINY SNÓW

autorzy: Chris Williams, Sandy Petersen

format: A4, miękka oprawa, 176 stron c-b, mapa.

cena: 59,00 zł

kod: #ZCKRS

Nareszcie. Właściwie dopiero po wydaniu *Krainy Snów* można mówić o kompletności polskiej edycji **Zewu Cthulhu**. *Krainy Snów* są bardzo istotną częścią świata opowiadań Lovecrafta i jego następców. Magia, baśniowe istoty, zapomniane królestwa, niezbadane ziemie, tajemnica, spisek, groza, krwawe rządy tyranów – oto drugie imiona *Krainy Snów*. Ten dodatek bez wątpienia pozwoli Wam urozmaicić sesję o elementy i zjawiska, które wyjaśnić można działaniem snów i istnieniem krainy jak ta. Poza tym... *Krainy Snów* są szansą dla graczy, których Badacze umarli...

kampania: MASKI NYARLATHOTEPÄ

autorzy: Larry DiTillio, Lynn Willis i inni

format: A4, miękka oprawa, 224 strony c-b.

cena: 79,00 zł

kod: #ZCMAN

Najlepiej sprzedająca się kampania do **Zewu Cthulhu**. Zawiera serię przygód dziejących się na różnych kontynentach, gdzie Badacze postawieni zostają do walki z demonami i mrocznymi siłami Istot Mitów przemawiających ustami ludowych bóstw. Dość nowatorskie rozwiązania w budowie scenariuszy i arcyciekawe pomysły kazały przyznać niemal wszystkim recenzentom, że *Maski Nyarlathotepa* sięgnęły geniuszu scenariuszy *Horroru w Orient Ekspresie* - kampanii wszech czasów.

podręcznik źródłowy: PODRĘCZNIK BADACZA TAJEMNIC

autorzy: Keith Herber i in.

format: A4, miękka oprawa 128 stron c-b

cena: 35,00 zł

kod: #ZCPBT

Podręcznik zawierający kilkadziesiąt profesji, opisujący lata 20: modę, trendy społeczne, działania władz, a także podający szereg kruczków: „jak przechrzyć Ministra Gry”. Rzec by można, że jest to jedyny podręcznik do ZC, który pomaga graczom i Badaczom. Czy wiecie co zrobić aby postać była praktycznie nieśmiertelna? A może potrzebna Wam jest lista specjalistów z różnych dziedzin, jacy

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
30.11.99				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10%				
(Niko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

[illegible][illegible]

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuki)	Suma (nowa zła)
30.11.99				
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10%				
(Właż przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				



żyli w USA w latach 20., żeby wysłać do nich telegram z prośbą o przetłumaczenie ze staroarabskiego prostej formuły? A może chcecie dowiedzieć się, gdzie spotkać najlepszych informatorów? Wszystko to znajdziecie w Podręczniku Badacza. Pamiętajcie, że po stronie Strażnika stoi cały bestiariusz i tony podręczników. Teraz i Badacze będą mieli oręż. Jest nim ten właśnie podręcznik.

A od siebie dodam jeszcze: kiedyś na łamach MiMa wymieniałem trzy najlepsze dodatki Chaosium do ZC. Były to: podstawka, Orient Ekspres i właśnie Podręcznik Badacza. Naprawdę warto go mieć.

podręcznik źródłowy: CTHULHU 1990

autorzy: Gregory Rucka i in.

format: A4, miękka oprawa, 72 strony c-b.

cena: 17,00 zł

kod: #ZCDZI

Podręcznik do prowadzenia Zewu Cthulhu w latach dwudziestych. Dokładniej od podręcznika podstawowego opisuje lata współczesne pod kątem Mitologii Cthulhu. Zawiera charakterystyki ekwipunku, broni, informacje o świecie i dodatkowe zasady.

podręcznik źródłowy: KSIĘGA STRAŻNIKA

autorzy: Keith Herber i in.

format: A4, miękka oprawa, 80 stron c-b

cena: 16,00 zł

kod: #ZCKST

Podręcznik zawierający rozszerzenia zasad i dokładny opis starych manuskryptów, a także krótkie biografie ich autorów. Wzbogacony o nowe księgi magiczne, informacje o obcych rasach, egzotycznych miejscach i tajemnych kulturach.

podręcznik źródłowy: KSIĘGA BESTYJ

autorzy: Scott Aniolowski

format: A4, miękka oprawa, 64 strony c-b

cena: 15,00 zł

kod: #ZCXIB

Nowe potwory do gry Zew Cthulhu, zaczerpnięte z opowiadań H.P. Lovecrafta i jego kontynuatorów.

kampania: HORROR W ORIENT EKSPRESIE

autor: Geoff Gillan i in.

format: zestaw zawiera: 5 kolorowych planów A3, kolorową mapę A2, zwoje A3, czarno białe biuletyny zawierające przygody: 32 strony, 64 strony, 64 strony, 64 strony, 32 strony pomocy do gry, 32 strony opisów bohaterów niezależnych, plakat kolorowy A3, 4 oryginalne paszporty kolorowe (A4) dla graczy i kilka innych atrakcji.

cena: —brak możliwości kupienia—

kod: #ZCORX

Fenomenalna kampania, która zdobywała liczne nagrody wśród wydawców i na konwentach. Zbierająca zawsze maksymalne oceny w recenzjach wydawniczych. Uznana za najlepszy dodatek, jaki kiedykolwiek ukazał się do jakiegokolwiek systemu RPG. „Horror w Orient Ekspresie” to kampania, w której gracze zmuszeni będą odbyć podróż ekskluzywnym Orient Ekspresem przez najpiękniejsze miasta Europy (Paryż, Wenecję, Lozannę, Zagrzeb itd.), aż do Konstantynopola. We wszystkich miastach spotkają się z folklorem, miejscowymi mitami i zabobonami. Wszędzie czekają zagadki i niebezpieczeństwa. Zabawa na długie tygodnie. Jest to bez wątpienia najbardziej ekskluzywny scenariusz wydany w Polsce.

scenariusze: PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE

autorzy: Marion Anderson, Phil Anderson i in.

format: A4, miękka oprawa, 128 stron c-b.

cena: 21,00 zł

kod: #ZCPOP

Dziewięć niezależnych przygód związanych ze środkami lokomocji lat 20-tych, które dokładnie opisano w osobnych rozdziałach (zeppelin, samolot, wóz pancerny). Przygody mogą wejść w skład kampanii lub być wykorzystane osobno.

kampania: SERCE GROZY

autorzy: Sheldon Gillett

format: A4, miękka oprawa, 80 stron c-b.

cena: 27, 00 zł

kod: #ZCWSG

Wielowatkowa kampania, której akcja rozgrywa się w Kanadzie w latach dwudziestych naszego wieku, i w której okazuje się, że więcej jest prawdy w ludowych podaniach, niż mądrościach nauki.

podręcznik źródłowy: Almanach Potworów

autorzy: Scott David Aniolowski i in.

format: A4, miękka oprawa, 110 stron c-b.

cena: 45,00 zł

kod: #ZCALP

Kolejny, po Investigator's Companion (Księga Badacza Tajemnic) i Keeper's Companion (Księga Strażnika) podręcznik z serii „companionów”. Kompendium wiedzy o potworach, rasach ich intergalaktycznej kulturze i społecznościach jakie tworzą. Rzecz wydaje się niezbędna dla każdego, kto pisze własne przygody i chce zachować spójność z Mitologią stworzoną przez pisarzy tworzących w Świecie Mitów.

numer kwartalnika RPG: LABIRYNT NR 6

autorzy: Miłosz i in.

format: A4, miękka oprawa, 112 stron c-b.

cena: 39,00 zł

kod: #LB6

Coś czego jeszcze nie było i o czym nawet nie marzyliście! Cały Labirynt o Cthulhu! Scenariusze, artykuły źródłowe, kruczki dla Strażników i Badaczy – wszystko to na 112 stronach gęsto zasianych drukiem. A z resztą – trzymasz go właśnie w ręku. Hihi...

kampania: DZIEŃ BESTII

autorzy: Keith Herber

format: A4, miękka oprawa, 128

cena: 45,00 zł

kod: #ZCDBE

Jedna z pierwszych kampanii do Zewu Cthulhu. Dawniej pod tytułem Fungi from Yuggoth, teraz Dzień Bestii. Potężny kawał przygodyciągającej graczy po całym globie. M.in. USA, Anglii, Peru i Egipcie.

zbiór opowiadań: KSIĘGA IODA

autorzy: Henry Kuttner i in.

format: b5, miękka oprawa, 192 strony.

cena:

kod:

Miliony lat temu, kiedy gwiazdy znajdowały się we właściwym położeniu, Cthulhu władał naszym światem ze swego mrocznego domu w R'lyeh. Później, kiedy zmieniło się ustawienie gwiazd, R'lyeh zatonięło, a Cthulhu zapadł w wieczny sen. Lecz nawet wtedy komunikował się ze swoimi wyznawcami na ziemi, od czasów prehistorycznych aż do dzisiaj, przygotowując ich na swoje przebudzenie.



TO JUŽ KONIEC



Już nie znajdziesz kryjówki!

Nadchodzi

**ALMANACH
POTWORÓW**

**ZEW
CTHULHU**
Edycja 5.5

