

DO GRY
ZE
CTHULHU
1920

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE



NICK SMITH

M. Anderson, P. Anderson, Bjorksten,
Gillan, Hatherley, Jeffery, Kluskens, Love,
Morrison, Routt, Rowland, Smith, Willis



Przerażające podróże

Dziewięć mrozących krew w żyłach wypraw



H. P. LOVECRAFT 1890-1937

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE

WERSJA ORYGINALNA

TEKST:

Marion Anderson, Phil Anderson, Gustaf Björkstén,
Sean Branney, Geoff Gillan, Steve Hatherley,
Peter F. Jeffrey, Steve Kluskens, Penelope Love,
Mark Morrison, Liam Routt, Marcus Rowland

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE I MAPY:

Gustaf Björkstén, Chris Johnson, Martin Trengove

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Nick Smith

WERSJA POLSKA

PRZEKŁAD:

Marcin Stolarski, Kuba Żurek
(Sonety Szekspira w przekładzie Stanisława Barańczaka)

REDAKCJA:

Jarosław Grzędowicz

REDAKTOR WYDANIA:

Tomek Kreczmar

KOREKTA:

Elżbieta Szelest

OPRACOWANIE GRAFIKI:

Jarosław Musiał

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar

PRODUKCJA:

Wydawnictwo MAG



Fearful Passages is published by Chaosium Inc.

Wydanie polskie: Wydawnictwo „MAG”.

Fearful Passages is copyright © 1992 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1996 by Wydawnictwo „MAG”.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc., Wydawnictwo „MAG” is an authorized user.

This Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.

Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne.

Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 41-60-41, fax (022) 41-58-94

ISBN 83-86572-55-8

Cena detaliczna: 21 zł



Spis treści

Strach przed lataniem4	Tajemnica kanatu65
Marcus Rowland	Peter F. Jeffrey, Mark Morrison
Żelazny duch17	Pancerne anioły78
Geoff Gillan	Gustaf Björkstén
Szaleńcza jazda30	Z biegiem Indusu93
Penelope Love	Sean Branney, Lynn Willis
Podniebna eskapada44	Saneczkowy rajd105
Marion Anderson, Phil Anderson	Steve Kluskens, Liam Rout
Zanurzenie alarmowe56	Jak jeździć?127
Steve Hatherley	John B. Monroe, Lynn Willis

Wprowadzenie

PODRÓŻE KSZTAŁCA. Horror zniekształca. Zamierzam autorów tej książki jest umożliwienie podróżnikom grającym w **Zew Cthulhu** zaznania smaku obu tych rzeczy. W utrzymanym przez Ciebie podręczniku znajduje się dziewięć scenariuszy, których akcja, osadzona w latach dwudziestych, skupiona jest wokół różnych środków transportu.

Złota Era podróżowania przypada na lata 1880-1939. Groza drugiej wojny światowej zakończyła okres, w którym podróżowano bez pośpiechu, tylko dla przyjemności. Gdy wojna się skończyła i znów nadszedł czas odpoczynku, ludzie wybrali samoloty. Czas podróżowania zaczął się gwałtownie skracać, cel stał się ważniejszy od drogi do tego stopnia, że teraz dziwimy się, iż kiedyś mogło być odwrotnie.

W latach dwudziestych szczytem luksusu i przywilejem najbogatszych było podróżowanie *Orient Ekspressem*, czy transatlantykiem *Mauretania*. Współczesne odpowiedniki, samoloty Concorde, czy superszybkie pociągi we Francji i Japonii, niestety nie są godnym porównaniem. Elegancja i wdzięk zostały poświęcone na ołtarzu pogoni za szybkością. Być może jest coś w stwierdzeniu, że dawniejszy luksus i wygoda zastępowały pasażerom dzisiejszą prędkość.

Oto powrót do lat dwudziestych, kiedy podróże były długie, żmudne, luksusowe, mordercze, lecz zawsze pełne wydarzeń i niespodzianek. *Bon voyage!*

Scenariusze

□ Pierwsze trzy scenariusze przedstawiają klasyczne środki transportu: samolot, pociąg i samochód. Te przygody nie mają żadnych specjalnych wymagań,

można je rozpocząć w chwili, gdy Badacze skorzystają z odpowiedniego wehikułu, a Strażnik Tajemnic jest w odpowiednim nastroju, by zamienić ich podróż w koszmar.

□ Następne trzy scenariusze reprezentują nieco bardziej ekscentryczne sposoby podróżowania: sterowiec, skafander do nurkowania i barkę. Wypełnione wodorem sterowce zapewniały Badaczom transport od początku istnienia **Zewu Cthulhu**. Skafandry do nurkowania nie są zbyt popularnym urządzeniem, lecz tylko one pozwalają spenetrować głębiny oceanów. Takie umiejętności na pewno przydadzą się w wielu scenariuszach. Barki, popularne w Anglii i północnej Europie aż do XX wieku, nie pojawiały się często w USA. Warto jednak wspomnieć o podobnych łodziach (o szerokości nie ograniczonej rozmiarami śluz) występujących na drogach wodnych Mississippi-Ohio oraz wszechobecnym, współczesnym, prywatnym łódkach i jachtach.

□ Trzy ostatnie scenariusze opisują dość egzotyczne formy transportu. Samochody pancerne nie są być może zabawką na wakacje, lecz paranoiczni Badacze (i gracze) zawsze rozglądają się właśnie za czymś takim.

W końcu dziewiętnastego wieku i w latach dwudziestych słonie zapewniały w miarę szybki i wygodny sposób pokonywania dzikich obszarów Indii i południowej Azji. Równie popularnym sposobem podróżowania stały się sanie z końskim zaprzęgiem, których używa się w Ameryce Północnej na terenach wokół Zatoki Świętego Wawrzyńca, a na kontynencie euroazjatyckim od Szwecji i Niemiec aż po Syberię.

L.W., M.M.

Strach przed lataniem

Badacze stają się pionierami podniebnych lotów, świadkami wspaniałych widowisk, o których wcześniej mogli tylko marzyć. Dopiero potem dowiadują się, że nie wszystko, co zobaczą, jest prawdziwe.

LATANIE jest szybkim, wygodnym i bardzo nowoczesnym sposobem podróżowania. Jeśli musisz gdzieś trafić w naprawdę krótkim czasie, to jedyny sposób. Jednak w połowie lat dwudziestych podróżowanie samolotami zaczyna się dopiero rozwijać. Skonstruowano już wielkie, wielosilnikowe maszyny – podniebne linie, na pokładzie których może przebywać ponad dziesięciu pasażerów. Nie będzie im najwygodniej, ale też nie powinni narzekać. Badacze będą mieli okazję przelecieć się właśnie takim samolotem – skonstruowaną przez Brytyjczyków maszyną Tabor z dwunastoma miejscami siedzącymi. Obsługują ją trzy osoby.

Poniższy scenariusz może zostać wykorzystany jako oddzielna przygoda lub część większej kampanii. Jego akcja może toczyć się w USA bądź pomiędzy państwami leżącymi w Europie, czy Ameryce Łacińskiej. Regulame, transoceaniczne loty nadejdą dopiero w połowie lat 30. i będzie to już zupełnie nowa jakość.

W zasadzie *Strach przed lataniem* to kompletna przygoda, można jednak wykorzystywać jej elementy podczas następujących po sobie sesjach gry. Pozwala to podzielić scenariusz na epizody.

Przed rozpoczęciem scenariusza należy sprawdzić, czy któryś z Badaczy nie miał już wcześniej doświadczeń z lataniem i czy nie ma w związku z tym jakiś problemów z psychiką, np. lęku wysokości.

Źródła i podziękowania

W magazynie *White Dwarf* nr 72 opublikowano krótszą i trochę inną wersję tego scenariusza. Chciałbym podziękować Francoisowi Prins za diagramy i inne informacje zaczerpnięte z jego artykułu *Mister Tarrant's Tabor*, a także za nowe wiadomości z zakresu inżynierii powietrznej. Ewentualne nieścisłości w lotniczej terminologii, wyposażeniu i tym podobnych są wyłączną winą autora (i tłumacza), a nie pana Prinsa.

Pozostałe materiały, na których się oparłem, to między innymi: *Death in Clouds* (Śmierć w chmurach, Agatha Christie), *Diamonds In The Sky* (Diamenty na niebie, Pettifer i Hudson), *The World's Worst Aircraft* (Najgorszy samolot świata, James Gilbert), *Airliners* (Powietrzne linie, Robert Wall) oraz *Slide Rule* (Suwak logarytmiczny), *Stephen Morris* (Stephen Morris) i *So Disdained* (Tak pogardzany) wszystkie trzy autorstwa Nevila Shute'a.

Początki samolotów pasażerskich

Książki i filmy dotyczące okresu pierwszej wojny światowej w powietrzu koncentrują się głównie na widowskich myśliwcach i Zeppelinach. Rzadko jednak kiedy wspominają, iż obie strony konfliktu posiadały długodystansowe bombowce, potrafiące przemieścić tony bomb przez setki kilometrów. Po wojnie wiele z tych maszyn zostało zaadaptowanych do celów cywilnych.

W latach dwudziestych dominowały europejskie maszyny. Samoloty Handley-Page W8, Vickers Vimy i Bristol Pullman przenosiły od osmiu do czterdziestu pasażerów. Niewielkie odległości dzielące ważne, zachodnioeuropejskie miasta sprawiły, że transport lotniczy przynosił na starym kontynencie większe zyski niż np. w Australii.

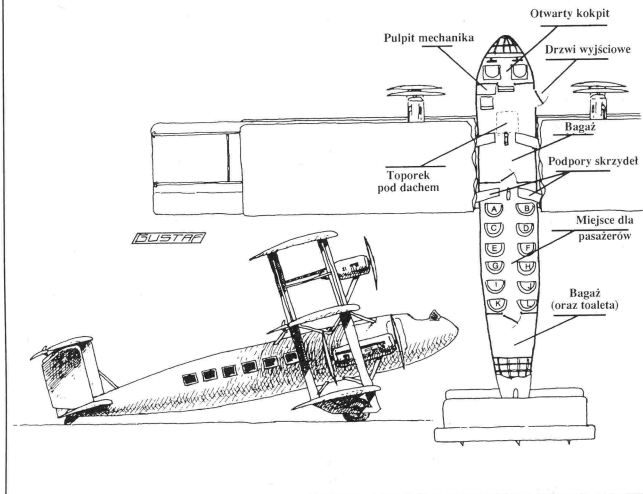
Stany Zjednoczone aż do połowy lat dwudziestych koncentrowały się na doskonaleniu myśliwców i lekkich samolotów. Z końcem dekady pustynie, góry czy śródziemne morza zaczęły przemierzać wielosilnikowe maszyny nowej generacji.

Nam warunki, w jakich w latach 20. podróżowano w powietrzu, wydają się dość prymitywne. W tamtych czasach budowano przede wszystkim dwu- i trójpłatowce zrobione z drewna i płótna, w których pasażerowie siedzieli w wiklinowych fotelach. Przy pomyślnym wietrze szybkość, jaką osiągały wynosiła 120-180 kilometrów na godzinę. Większość wczesnych modeli nie posiadała żadnych instrumentów nawigacyjnych z wyjątkiem kompasu i barometru. Niektóre maszyny były wyposażone w (zawodne zresztą) radio. Piloti ustalali swoją pozycję według rzek, linii kolejowych, dróg i kanałów – prawie tak samo niegdyś postępowali kapitanowie statków, którzy, bojąc się zgubić, płynęli blisko brzegu. Przelatując nad pustyniami czy rozległymi zbiornikami wodnymi piloti nie mieli takich punktów odniesienia i musieli zdawać się na intuicję i wyczucie.

Loty odbywały się w ciągu dnia. Złe warunki pogodowe automatycznie uziemiali samolot, jako że maszyny nie były w stanie ominąć sztormów ani się nad nie wspiąć. Gdy zła pogoda przedłużała się, pasażerowie często rezygnowali z lotu i w dalszą podróż udawali się pociągiem.

Jeśli chodzi o toalety, to panowały w nich iście spartańskie warunki. Podczas lotów jedzenie ograniczało się do kanapek. Czasem można było dostać butelkę brandy, którą podawano, zwłaszcza w USA, ukradkiem. Aż do lat trzydziestych nie było w samolotach osób zajmujących się wyłączanie obsługą pasażerów. Po prostu początkowo liczba podróżnych była tak niewielka, że nie istniała taka potrzeba.

Tarrant Tabor



Tarrant Tabor

CHOĆ MASZYNA Tabor Aerial Yacht nigdy nie istniała, oparta została na prawdziwym samolocie zaprojektowanym przez W. G. Tarranta. Miał on za zadanie skonstruować ciężki bombowiec o dużym zasięgu, spełniający zapotrzebowanie Royal Flying Corps (Królewskiego Korpusu Powietrznego). Pierwszy z dwóch prototypów rozbił się podczas startu, w listopadzie 1918 r. Obaj piloci zginęli na miejscu. Nieszczęścia można było z pewnością uniknąć; maszyna miała złe rozłożone obciążenie, silniki mniejszą niż pierwotnie zakładano moc, a piloci przekroczyli instrukcje i spróbowali wystartować podczas próbnego kołowania. W 1919 roku z projektu ostatecznie zrezygnowano, a ocalały prototyp poszedł na złom.

Tabor nie przypominał z wyglądu samolotów pasażerskich. Kadłub był szerszy od współczesnego Concorda, prawie bez obryscy i wsporników. Poza tym w założeniu miał przenosić na duże odległości ładunek o wiele większy niż samoloty pasażerskie z tamtego okresu. Na wyposażenie składało się radio i instrumenty pomagające

w nawigacji. Autorem projektu był W. H. Barling. Inżynier przeniósł się później do Stanów, gdzie uczestniczył w pracach nad bombowcem Barling, będącego dużej mierze repliką Tabora.

Struktura

Tabor jest ogromnym samolotem pasażerskim, zaprojektowanym jako bombowiec, lecz przy końcu wojny przystosowanym do działań pokojowych. Wersja pasażerska posiada cztery silniki *Rolls-Royce Condor*. Dwa z nich znajdują się pomiędzy środkowymi i górnymi skrzydłami, zaś dwa pomiędzy środkowymi i dolnymi.

Silniki otacza labirynt zaworów, rurek paliwowych i różnych kabli – wszystko po to, by maszyna funkcjonowała bezpiecznie. Większość części, poza oczywiście samymi silnikami, zrobiona jest z drewna, płótna i drutu. Kadłub zbudowano z podwójnej warstwy laminowanej sklejk, wzmocniono go ramą, obrczami i płataniną grubego, trzymającego wszystko razem drutu. Pozostałą powierzchnię pokrywają pokłady wzmocnionego płótna. Krawędzie skrzydeł oraz śmigła zrobiono z polerowanego drewna.

Podniebny liniowiec Tarrant Tabor

Maksymalny zasięg (normalne/maks. tankowanie)

6-8 godzin;

181 km na godzinę (6 silników) 1072-1440 km

9-12 godzin;

145,6 km na godzinę (4 silniki) 1296-1744 km

Silniki:

Rolls-Royce Condor 650 koni mechanicznych (x6)

Śmigła ciągnące (dwustronne):

średnica 2,7 m (x2)

Śmigła popychające: średnica 3,2 m (x4)

Rozpiętość górnych/dolnych skrzydeł:

25 metrów

Rozpiętość środkowych skrzydeł:

33,5 metra

Całkowita powierzchnia skrzydeł:

309 metrów kwadratowych

Całkowita wysokość: 9,47 m

Całkowita długość: 18,45 m

Maksymalna średnica kadłuba: 2,78 m

Odległość pomiędzy płaszczyznami nośnymi:

3,78 m

Ciężar: 3,86 m

Kąt nachylenia skrzydeł:

4 x na wszystkich skrzydłach

Powierzchnia lotek:

6,5 metra kwadratowego każda (x2)

Powierzchnia płetw sterowych:

2,62 metra kwadratowego każda (x2)

Powierzchnia steru:

1,93 metra kwadratowego (x2)

Powierzchnia skrzydeł ogonowych:

11,5 metra kwadratowego każde (x2)

Łączna powierzchnia dźwigarów:

13,5 metra kwadratowego

Rozpiętość skrzydeł ogonowych: 7,62 m

Odległość pomiędzy skrzydłami ogonowymi:

2,54 m

Koła:

średnica 1,27 m, szerokość opon 0,25 m (2 x3)

Maksymalna pojemność zbiorników paliwa:

7265 litrów

Typowy stan paliwa w zbiornikach: 5450 litrów

Maksymalny ciężar wraz z ładunkiem: 20100 kg

Maksymalny udźwieg pasażerów/towarów:

2050 kg

Prędkość startowa: 95 km na godzinę

Rozkład kadłuba

Na samym przodzie znajdują się instrumenty i balast. Dwóch pilotów siedzi obok siebie w otwartym kokpicie, osłonięci są jedynie małą owiewką. Obaj mają przed sobą identyczną, połączoną aparaturę sterowniczą, składającą się w większości z pedałów i rzadko wówczas spotykanych w samolotach pasażerskich wolantów.

Z kabiny pilotów prowadzi luk do pomieszczenia zajmowanego przez mechanika. Tu znajdują różnego rodzaju przyrządy, odbiornik i nadajnik radiowy, pistolet sygnałowy oraz duża gumowa tratwa. Tratwa zaopatrzona jest w nożną pompę i nie nadaje się do użycia jako zaimprovizowany spadochron. Przez pomieszczenie mechanika przebiega główne wejście do reszty samolotu. Stąd można się także dostać na skrzydła. Podczas startu i lądowania nie sposób używać radia, posiada ono bowiem bardzo długą

antnę, która zwisa pod kadłubem. Składa się ją podczas lądowania. W tym pomieszczeniu jest też trochę miejsca na bagaże. Umieszcza się w nim najcięższe skrzynie i walizy, by znajdowały się najbliżej punktu ciężkości maszyny.

Wąskie drzwi prowadzą do kabiny, w której znajdują się siedzenia dla dwunastu pasażerów. Zamocowano nad nimi siatki na bagaż ręczny oraz wieszaki na okrycia. Na końcu kabiny znajduje się przedział bagażowy, w którym może zmieścić się jeszcze około pół tony ładunku. Poza tym znajduje się tam dwanaście spadochronów, przeznaczonych dla podróżnych. Zbiorniki paliwa mieszczą się pod tą kabiną i pod pomieszczeniem mechanika.

Sterowanie

Założeniem twórców Tabora było, by maszyna dociełała z Anglii nad Berlin, zrzucała bomby i powróciła. Żadna jednak firma lotnicza nie zaryzykowałaby przewozić pasażerów na odległość, która prawie przekracza możliwości samolotu. Choć maszyna posiada ten sam udźwieg, co wersja wojskowa, zwykle tankuje 3/4 zbiornika, zwiększając w ten sposób liczbę pasażerów czy towaru kosztem zasięgu.

Samoloty pasażerskie lądują zwykle przed zachodem słońca. Wtedy następuje tankowanie, a załoga i podróżni mogą się przespacerować. Niezależnie od długości trasy, w samolocie pozostaje ta sama załoga. W latach 20. nie istniały jeszcze urzędowe przepisy ograniczające czas, jaki pilot może spędzić w powietrzu.

Piloci nie obsługują silników. Są one kontrolowane przez mechanika, który musi przez cały czas uważnie obserwować niezliczone wskaźniki, przewody i pompy paliwowe. Jeśli opuści on swoje stanowisko na dłużej niż kilka minut, może dojść do poważnych problemów, a nawet do katastrofy. Mechanik musi też czasami, nawet podczas lotu, wspiąć się na skrzydło i usunąć ewentualne niewielkie usterki silnika. Z wielu powodów jest to najważniejszy członek załogi.

Obsługa tak złożonego mechanizmu jak samolot jest bardzo skomplikowana. Za przykład niech posłuży uruchomienie silnika. Osoba, która nie miała doświadczenia w lataniu samolotem, będzie miała z tym kupę problemów. Śmigła są zbyt wielkie, by można je było wprawić w ruch ręcznie. Brak też odpowiedniego silnego elektrycznego startera, który mógłby tego dokonać. Zamiast tego Tabor wykorzystuje skomplikowany system Maybacha. Proces uruchamiania grozi eksplozją. Składa się na niego ręczne wpompowanie paliwa pod ciśnieniem, wypuszczenie eteru w zapłon silnika i detonacja tej mieszanki ręcznie sproszkowaną magnetyką. Bez szczegółowej instrukcji praktycznie niemożliwe jest pomyślnie wykonanie wszystkich tych czynności. W razie niepowodzenia, prawdopodobieństwo eksplozji jest ogromne.

Tabor posiada też nie znany większości osób defekt: góme silniki mają tendencję do wypychania dziobu samolotu w przód i w dół. Normalnie, gdy pracują dolne silniki, nie widać tego efektu i wszystko jest w porządku. Jeśli jednak jeden z dolnych silników przestanie działać, należy wyłączyć odpowiadający mu po przekątnej górną silnik.

By osiągnąć maksymalny zasięg, mechanik może wyłączyć dwa silniki. Prędkość maksymalna zostaje wtedy zredukowana, lecz zasięg wydłuża się o 240-320 kilometrów.

W służbie znajdują się dwie wersje Tabora, a RAF nadal używa wersji wojskowej. W kadłubie znajdują się zbiorniki paliwa, zaś pod skrzydłami podwieszane są bomby. Zbudowano też jeden model luksusowej wersji pasażerskiej. Może się w nim zmieścić sześć pasażerów, na pokładzie jest stewardesa, mała kuchnia, barek i inne wygody. To cuderko jest własnością pewnej brytyjskiej kompanii wydawniczej.

Streszczenie scenariusza

Z jakichś powodów Badacze muszą się szybko gdzieś dostać. Posiadają wystarczająco dużo pieniędzy na podróż samolotem, a pogoda jest sprzyjająca. Lot będzie jednak dość niezwykły i zapamiętają go na długo. Współtawarzysze podróży to między innymi gwiazda filmowa, istota ze świata Mitów Chulhuu, dwaj producenci broni oraz nieuczciwy prywatny detektyw.

Dawn Peachtree jest gwiazdą filmową. Hiram Holton, jej agent, stary znajomy Badaczy, dzwoni do Odkrywców dzień przed odlotem. Delikatnie proponuje, by otoczyli dyskretną opieką Dawn, tak by o tym nie wiedziała. Były kosmonaut, gangster Rico Galetti, został właśnie wypuszczony z więzienia i zaraz po tym zamordowany. Media wreszcie porzuciły związki łączące Dawn z kryminalistą. Nowe publikacje na ten temat mogą błyskawicznie zniszczyć jej karierę. Zresztą aktorka już i tak prawie zapomniana o swej dawnej miłości.

Jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za dobry pomysł, Dawn może znów zakochać się w kimś równie niestosownym – siedzącym naprzeciwko Badaczom.

Gerhardt Stumpff jest szwajcarskim przemysłowcem posiadającym holdingi zbrojeniowe prawie na całym świecie. Zaaranżował lot tak, by mógł z nim lecieć Ed Gillespie – amerykański potentat górniczy. Razem mają nadzieję dopracować szczegóły transakcji, która pozwoli Stumpffowi nielegalnie sprowadzać hel z szybów w USA, które są własnością Gillespie'ego.

Kolejną postacią jest bankier Alfred Clarke. W rzeczywistości jest to *Ssilitih*, wężowy człowiek ukryty pod działaniem zaklęcia „Upodobnienie” (jego opadziez w głównym podręczniku). *Ssilitih* ma pomysł na nową broń chemiczną, tak potężną, iż zmiołaby z Ziemi całą ludzkość. Potrzebuje do tego jednak dużego koncernu chemicznego, gotowego prowadzić jego badania. Wężowy człowiek ma zamiar zgładzić Stumpffa, zając jego miejsce i rozpocząć dalsze prace nad bronią. W chwili obecnej uważnie obserwuje przemysłowca, przygotowując się do późniejszego rzucenia zaklęcia „Upodobnienie”. Nie ma zamiaru rozpoczynać akcji podczas lotu.

Ostatnią komplikacją jest prywatny detektyw. Arthur Mallow został zatrudniony przez prawników jednego z dawnych wrogów Badaczy. W tym momencie posiada już wystarczające dowody nielegalnej działalności Odkrywców (włamanie, masakra kultystów, posiadanie broni bez zezwolenia itp.), by długie lata spędzić w więzieniu. Mallowa nie interesuje, czemu Badacze tak postępują, lecz co może zyskać szantażując ich.

Do których z tych wydarzeń dojdzie, zależy tylko od Strażnika Tajemnic.

Ustalanie uszkodzeń Tabora

Poniższe zestawienie jest jedynie propozycją tego, co może stać się z samolotem. Jeśli podliczasz punkty wytrzymałości maszyny, nie podawaj ich Badaczom. Staraj się raczej, by twój opis był dramatyczny i zaabsorbował ich uwagę. Stracone punkty wytrzymałości powinny zostać rozłożone na różne części samolotu. Pamiętaj także o modyfikowaniu aktualnej szybkości.

- Każdy silnik (wraz z należącymi do niego przewodami i rurkami) posiada 25 WT. Aby przestał działać, wystarczy, że straci tylko 13 z nich. Prędkość samolotu zmniejsza się o 15 kilometrów na godzinę za każdy wyłączony silnik. Zaś o 7,5 kilometra za każdy, który zaczyna wysiadać. Silniki można naprawić na ziemi lub w powietrzu wykonując (według uznania Strażnika Tajemnic) udany test odpowiedzialnej umiejętności.
- Skrzydła posiadają 150 WT. Za każde 10 utraczonych przez nie punktów, prędkość maszyny spada o 1k8 kilometrów. Tabor gaśnie i nie można nim sterować w chwili, gdy jego prędkość spadnie poniżej 65 kilometrów na godzinę. W odróżnieniu do silników, skrzydeł nie można naprawić w powietrzu.
- Kadłub samolotu zrobiony jest z laminowanej sklejki wzmocnionej żebrowaniami, tworzącymi rodzaj skorupy. Istnieje niewielka szansa, iż pocisk, który przebieje kadłub, trafi w inną część samolotu. Określenie jej pozostawiamy Strażnikowi Tajemnic. Na przykład, strzał prosto w przód kadłuba ma minimalne szanse na trafienie kogoś z załogi. Natomiast strzał w podłogę może również uszkodzić zbiornik paliwa i spowodować niebezpieczny wyciek lub eksplozję.

Kadłub ma 150 WT. Niestety, jeśli otrzyma więcej niż 20 punktów uszkodzeń, samolot zostanie niebezpiecznie osłabiony. W każdym takim przypadku wykonaj rzut 1k100. Jeśli wynik jest niższy od sumy punktów uszkodzeń kadłuba, rzuc 1k10 i odczytaj wynik w poniższej tabeli. Pociski, zadające 5 lub mniej punktów obrażeń, można traktować jakby przeleciały przez kadłub bez dalszych konsekwencji.

Tabela uszkodzeń kadłuba

1k10 Uszkodzenie

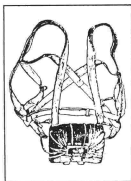
- 01-03 **Pękła sklejka!** Rzuć 1k100 w każdej następującej po tym wydarzeniu rundzie. Wynik niższy od sumy punktów uszkodzeń kadłuba oznacza dodatkową utratę 1k4 WT.
- 04-06 **Puszcza stalowa linka wzmacniająca!** Należy natychmiast zmniejszyć prędkość o 2k6 kilometrów.
- 07-09 **Odpadło górne wiązanie!** Kadłub traci 2k6 WT, prędkość należy zredukować o 3k8 kilometrów. Wykonaj kolejny test procentowy, by sprawdzić, czy nie nastąpiły jakieś inne uszkodzenia.
- 10 **Pękło główne wiązanie!** Samolot zaczyna się rozpadać. Należy natychmiast awaryjnie lądować.

Spadochrony

Na pokładzie Tabora spadochrony noszą obaj piloci, zaś mechanik pokładowy ma go zawsze pod ręką. Spadochrony dla pasażerów znajdują się w pomieszczeniu z bagażami. W razie niebezpieczeństwa rozdaje je Villiers lub wybrana przez niego osoba.

Spadochrony używane na pokładzie Tabora to bezpieczny, standardowy model armii USA (z 1919 roku). Wraz z plecakiem waży blisko dziewięć kilo. Podczas skoku główną część otwiera mały spadochron (system ten przetrwał do dzisiaj). Główna czasza ma średnicę 8 metrów i choć nie daje takich możliwości, jak analogiczne spadochrony w naszych czasach, dobrze spełnia swe zadanie. Prędkość spadania waha się od pięciu do ośmiu metrów na sekundę, w zależności od wagi skoczka, średnicy czaszy i gęstości powietrza.

Skoki spadochronowe wiąże się z czterema zasadami. Po pierwsze, otwarcie spadochronu powinno nastąpić z dala od samolotu. Po



Gotowy do użycia spadochron

drugie, czasza musi być odpowiednio złożona – tak by linki nie poplątały się. Po trzecie, spadochron jest skuteczny, gdy skoczek znajduje się co najmniej 50 metrów nad ziemią. Po czwarte, podczas lądowania należy wystrzegać się niebezpieczeństw w postaci skał, linii wysokiego napięcia i unikać zaplątania się w linki po upadku do wody.

Skakanie ze spadochronem nie jest proste. To, gdzie się wylądować, zależy w dużej mierze od miejsca, jakie na zrzut wybrał pilot, i sprzyjających prądów powietrznych. Nawet doświadczeni skoczkowie często łamią sobie kości. By skoczyć, Badacze nie muszą mieć specjalnych umiejętności. Strażnik Tajemnic może nakazać jednak wykonanie testu związanego ze strachem i paniką, bazującego na Poczłatności lub Szczęściu (w ten sposób można określić, czy Badacze zachowali zdrowy rozsądek i zimną krew).



W ten sposób lotnicy noszą spadochron

Pasażerowie i załoga

Współczynniki obsługi i pasażerów zostały podane na końcu scenariusza.

Tabor jest samolotem skonstruowanym w Wielkiej Brytanii. W tej chwili najlepsi piloci wielosilnikowych samolotów rekrutują się z byłych członków brytyjskich sił powietrznych. Jeśli nawet scenariusz rozgrywa się w USA, a maszyna należy do jakiegoś amerykańskiego przewoźnika (*Trans-National*), załogę i tak stanowią wyjątki Brytyjczycy. Oczywiście sytuacja ta diametralnie zmieni się w latach trzydziestych.

Kapitan James Sutton-Smythe (kokpit)

Sutton-Smythe służył w Królewskim Korpusie Powietrznym (RFC), poprzedniku Królewskich Sił Powietrznych (RAF). Został odznaczony Krzyżem Zasługi, po czym Niemcy zestrzelili go i wzięli do niewoli. Spędził sześć miesięcy w jednym z najgorszych obozów jenieckich. Sutton jest pierwszym pilotem Tabora i najlepszym pilotem lotniczego towarzystwa. Zawsze nosi ze sobą przynoszącą szczęście króliczą łapkę, dzięki której wrócił cały z wojny.

Peter Fincham (kokpit)

Fincham (drugi pilot) jest Kanadyjczykiem. On również służył w RFC, choć został zwolniony z powodów zdrowotnych. Podczas wojny został zmuszony do lądowania na arabskiej pustyni. Następnie schwytali go i torturowali wyznawcy Nyarlathotepa. Z rąk oprawców uratował go T. E. Lawrence, sławny Lawrence z Arabii. Peter spędził kilka tygodni w towarzystwie ludzi wyjętych spod prawa. Pilot ma przy sobie fotografię z autografem przedstawiającą Lawrence'a i dwóch uzbrojonych po zęby Arabów.

Harold Villiers (pomieszczenie mechanika)

Harold pochodzi z Wirginii. Jest jednym z tych obywateli USA, którzy po wybuchu wojny przyłączyli się do armii brytyjskiej. Po tym, jak do konfliktu włączyły się Stany Zjednoczone, został, jak wielu innych, wcielony z powrotem do wojsk amerykańskich. Większość wojny spędził w okopach. Do Korpusu Powietrznego wstąpił kilka tygodni przed jej końcem. Harold jest mechanikiem pokładowym.



Dawn Peachtree

Dawn Peachtree (miejsce B)

Panna Peachtree mieszka w Beverly Hills. Grała w trzech filmach epickich na podstawie Biblii i dwóch westemach. Dawn ma wyraźny, australijski akcent. Niestety, straciła popularność, gdy skończyła się era filmu

niemego. Peachtree uważa, że wielkie aktorki zawsze wyolbrzymiają swoje emocje. W związku z tym jej pospolity akcent tak silnie kontrastuje z egzaltowanym wyglądem i zachowaniem, że sprawia to, delikatnie mówiąc, śmieszne wrażenie. Poza tym Dawn jest dobra, odważna, uparta i wytrzymała jak dąb. Jeśli Strażnik Tajemnic ma ochotę, panna Peachtree zakocha się do szaleństwa w Badaczu, który siedzi najbliżej niej. Aktorka cierpi z powodu lekkiego łęku wysokości (nie omieszkaj powtarzać tego dosyć głośno).

Gerhardt Stumpff (miejsce C)

Stumpff jest bogatym przemysłowcem i właścicielem międzynarodowych holdingów. Interesuje się uzbrojeniem, na którym podczas wojny



Gerhardt Stumpff

zbił małą fortunę. Podczas światowego konfliktu, niemieckie fabryki Stumpffa zatrudniały do niewolniczej pracy jeńców wojennych. Wielu z nich zmarło z powodu ciężkich warunków i okrutnego traktowania. Od zakończenia walk przemysłowiec wielokrotnie otrzymywał liczne pogróżki, dwukrotnie organizowano też zamach na jego życie. Z tego powodu Stumpff zawsze chodzi

uzbrojony. Ostatnia próba zabójstwa ściągnęła na niego spore zainteresowanie opinii publicznej. Badacz, któremu powiedzie się Test Wiedzy, przypomni sobie o tym incydencie.

Ed Gillespie (miejsce D)

J. Edward Gillespie kontroluje część holdingów naftowych i wydobywczych, ważnych między innymi dla przemysłu zbrojeniowego. Chętnie doprowadziłby do zawarcia ze Stumpffem lukratywnego kontraktu na sprzedaż helu. Na tej transakcji zarobiłby o wiele więcej, niż na normalnej sprzedaży tego gazu rządowi USA. Znacząca większość istniejącego na świecie helu wydobywana jest w Stanach Zjednoczonych. Gillespie ma zamiar zbudować w tajemnicy swój własny zakład wydobywczy i potajemnie sprzedawać gaz zagranicznym kontrahentom Stumpffa. Gillespie jest niskim, dobrze ubranym mężczyzną. Pragnie wyrzucić duży wpływ na Stumpffie i wyciągnąć na tyle wysoką sumę, by zrehabilitować zdradę interesów własnego kraju. Nie przedstawiliśmy wizerunku Gillespie'ego.

Alfred (Ssiliith) Clarke (miejsce J)

Alfred jest wężowym człowiekiem, naukowcem i podróżnikiem w czasie. Pochodzi z ery prekambryskiej, skąd przez przypadek przenosił się w lata dwudzieste. Ssiliith jest zaskoczony dominacją ssaków na świecie i planuje stworzenie broni chemicznej, za pomocą której zmieni porządek rzeczy. Gdy to nastąpi, ocacali, zdegenerowani przedstawiciele ssaków służące będą nowej, wężowej rasie panów. Jako Alfred Clarke wygląda na jakieś pięćdziesiąt lat. Dokumenty wskazują, iż jest amerykańskim



„Alfred Clarke”



Arthur Mallow

bankierem. Alfred ma nieco problemów w kontaktach z ludźmi, lecz zawsze potrafi się obronić – zaczyna po prostu mówić o operacjach bankowych, przelewach itp. Wygląda na to, iż przebywa w tej chwili na urlopie.

Dzięki magii Ssiliith wygląda jak człowiek, choć cień zdradza jego prawdziwą postać. Dlatego też wężowy człowiek stał się mistrzem w ukrywaniu cienia.

Arthur Mallow (miejsce K)

Mallow jest byłym sierżantem Nowojorskiego Departamentu Policji (NYPD). Jakis czas temu musiał odejść ze służby, by uniknąć oskarżenia o korupcję. Obecnie śledzi Badaczy na zlecenie swego klienta. Mallow wygląda na zwykłego, typowego faceta. Ma kwadratową szczękę i rude włosy. Bez przerwy żuje gumę.

Informacje dla Badaczy

LOTNISKO składa się z trawiastego pasa startowego oraz kilku prostych budynków i namiotów. Widać także rękaw wiatrowy. Ważniejsze lotniska posiadają łączność zapewniającą informacje o przewidywanej

Dodatkowi pasażerowie

W samolocie znajduje się dwanaście miejsc. Badacze mogą zająć tyle pozostałych siedzeń, ile potrzebują. Jeśli masz ochotę zapłacić puste miejsca dodatkowymi pasażerami, skorzystaj z poniższych propozycji. Ci „wypełniacze” nie posiadają broni, czy specjalnych umiejętności, nie podajemy również ich współczynników. Choć nie mają kluczowego znaczenia dla sprawy, odegrają ich rolę z równą ekspresją, jak pozostałych pasażerów.

■ **Doktor Alex Phipps** – Angielski muzykolog. Alex jest przystojnym, nie do końca zniewieściałym homoseksualistą. Chętnie rozmawia na temat muzyki i sztuk pięknych.

■ **Letitia Templeton** – Atrakcyjna, bogata, kochająca zabawę Amerykanka na prostej drodze do alkoholizmu. Po wylądowaniu zaleje się w trupa.

■ **Jeannifer Pettigrew** i **Charles Pettigrew** – Brytyjskie młode małżeństwo spędzające właśnie miesiąc miodowy. Trzymają się za ręce, całują i nazywają wzajemnie „kochanie” i „kotku”. W czasie międzylądowań wciąż trzymają się za ręce i nie zwracają uwagi na pozostałych podróżnych. Po obiedzie znikają w swym pokoku.

■ **Oliver Colt** – Mówiący donośnym głosem, amerykański turysta, ubierający się w jaskrawe koszulki. Oliver chce wywrzeć wrażenie na sąsiadach w samolocie opowiadając, jak dużo zarabia pieniędzy i jak ważne zna osobistości. Podczas snu potwornie chrapie. Przy obiedzie bez przerwy opowiada o swych podróżach. Opisując miejsce, w którym Badacze nigdy nie byli, szkicuje osobliwe inskrypcje, jakie tam zauważył. Wygląda na to, iż mógł mieć jakiś związek z Mitami, szkic jest jednak zbyt niedokładny, by to potwierdzić.

podgozie i wiadomości dotyczące punktu docelowego. Często znajduje się na nich punkt meteorologiczny. Mniejsze lotniska zdają się na pośliniony palec pilota, rękaw wskazujący kierunek wiatru i obserwację nieba.

Największe lotniska mają łączność radiową, nigdzie jednak nie powstało coś, co dzisiaj nazywamy wieżą kontrolną. Nie istnieje również coś takiego jak ułatwiające lądowanie światła. Piloci mają więc pewne problemy ze znalezieniem lotniska nocą, nie mówiąc już o lądowaniu.

Bagaże oraz Badacze zostają zważeni. Każdy z poszukiwaczy musi podać BC swoją i swoich rzeczy, by określić, w jakim miejscu w samolocie będzie mógł siedzieć. Jest to związane z odpowiednim rozmieszczeniem ciężaru i zachowaniem punktu ciężkości. W praktyce oznacza to, iż Strażnik Tajemnic może ustalić, gdzie siedzi każdy z Badaczy.

Miejsca są oznaczone po to, by rozrzuć Badaczy po całym samolocie. Najprzystojniejszy z nich powinien usiąść na miejscu A. Reszta wolnych miejsc to E, F, G, H, I oraz L. Jeśli na końcu pozostaną jeszcze jakieś wolne miejsca, wypełnij je osobami z rezerwowej listy pasażerów.

Media interesują się podróżami lotniczymi. W pobliżu samolotu kręca się reporter i fotograf, którzy mają nadzieję na dobry temat do artykułu. Katastrofy lotnicze zajmują przecież czołówki gazet. Bankier Alfred Clarke trzyma się z tyłu i uważa, by nikt nie zrobił mu zdjęcia.

Na miejscu może także znaleźć się policjant, pilnujący, by jakiś poszukiwany kryminalista nie umknął sprawiedliwości. Długo i wnikliwie przygląda się wszystkim pasażerom. Jeśli jakieś osoby są nędznie ubrane i wyglądają podejrzanie, funkcjonariusz natychmiast je zrewiduje. Są to jednak tylko zwykłe procedury bezpieczeństwa. Jeśli lot nie jest zagraniczny, to nikt nie zostanie zrewidowany, zapytany o przewożoną broń lub inną kontrabandę.

Podróżni widzą samolot przez okna poczekalni. Maszyna jest potężnym trójpłatowcem, większym od domu i dłuższym od kilku samochodów. Mechanicy, którzy sprawdzają po raz ostatni silniki i tankują paliwo, wyglądają jak gromadka krasnali.

Minęło dziesięć minut od planowanego terminu odlotu. Mimo to pasażerowie wciąż czekają. Lot został opóźniony. Po piętnastu minutach pojawia się długa limuzyna wioząca pannę Peachtree, dwóch dziennikarzy i obładowanego bagażami szofera. Reporterzy dziko odpalają lampy błyskowe, gdy pojawia się potężna panna Dawn (łącznie z futrem z norek i biżuterią gwiazda waży prawie 70 kilogramów). Kolejną okazją do zrobienia zdjęć jest scena, w której Peachtree miota obelgi. Okazało się bowiem, iż większość bagaży musi pojechać pociągiem, gdyż samolot jest zbyt obciążony. Badacze, którzy widzieli tę aktorkę w niemych filmach, będą z pewnością zaskoczeni jej silnym, australijskim akcentem i jeszcze ostrzejszym językiem. Ostatecznie panna Dawn wybiera ze stosu dwie walizki, resztę zostawiając szoferowi. Jest wściekła, lecz po chwili rozgadana się na tyle, by opowiedzieć świński dowcip.

Na pokładzie

Silniki maszyny zaczynają głośno pracować. Seria głośnych trzasków wywołuje potok przekleństw z ust me-

chaników. Urzędnik zaczyna wywoływać nazwiska pasażerów i informować, które miejsce im przydzielono. (Na pokładzie samolotu, na każdym siedzeniu, znajduje się kartka z nazwiskiem podróżnego). Jest to dobry moment, by zapoznać Badaczy z nazwiskami, wyglądem i zachowaniem pozostałych pasażerów. Po chwili silniki milkną, zaś do maszyny zostaje podczepiona drabinka, po której schodzi załoga.

Kapitan Sutton-Smythe i drugi pilot, Fincham, wchodzą do poczekalni, by przywitać się z podróżnymi. Opisują trasę lotu, miejsca postojów i podstawowe zasady obowiązujące w samolocie (ubierz się ciepło, siedź na miejscu, nie otwieraj okna i nie wychylaj przez nie głowy). Piloci osobiście witają się z każdym podróżnym, dziękując za wybranie ich firmy, pozują do zdjęcia z panną Peachtree. W końcu prowadzą wszystkich do samolotu.

Podróżni opuszczają poczekalnię i kierują się po trawiastej murawie do maszyny. By dostać się do środka, należy wspiąć się po pięciometrowej drabinie, która przypomina dosyć strome schody. Ich szczyt dociera do otwartego luku, który prowadzi do pomieszczenia mechanika. Obsługa pomaga wspiąć się podróżnym na szczyt drabiny, zwracając szczególną uwagę na kobiety. Pomocnicy znajdują się na szczycie i dole schodów. Czekają, aż wszyscy znajdą się w środku.

W chwili, gdy pasażerowie wchodzą do środka, podbiega fotograf wołając: *Chwileczkę, poczekajcie!* Unosi aparat, by zrobić ostatnie zdjęcie. W tym momencie podcina go mechanik, wytrącając mu jednocześnie aparat z rąk. Jeśli Badacze zapytają o powód takiego postępowania, dowiedzą się, iż płonąca magnetyza z lampy błyskowej mogła spowodować wybuch unoszących się w powietrzu oparów benzyny.

Pomieszczenie mechanika pokładowego jest zawalone narzędziami i skomplikowanymi urządzeniami. Pod ochronną siatką znajduje się też sterta bagaży. Na ścianie wisi pistolet sygnałowy. Piloci, po kolejnej, mniejszej drabinie, wchodzą jeszcze wyżej, do kokpitu. Mechanik pokładowy koncentruje się na swych wskaźnikach i instrumentach.

Steward pomaga pasażerom zająć miejsca na ustawionych pod kątem, drewnianych, dość wygodnych siedzeniach. Brak przy nich pasów bezpieczeństwa, do ścian są jednak przymocowane specjalne, skórzane uchwyty. Pomocnik wręcza każdemu z podróżnych pled lub koc oraz zestaw podręczny: sześć torebek, bawełniane zatyczki do uszu, chusteczki do nosa, pamiętkowe mapy, gumę do żucia i słodycze. Jeśli następne lądowanie będzie miało miejsce po dłuższym czasie, w zestawie znajdzie się także paczka z zawiniętymi w woskowany papier kanapkami. Dzisiejszy posiłek to wołowina i sałatka z kurczaka. Następnie steward opuszcza maszynę (która nie jest w stanie unieść dodatkowej osoby) i zamyka luk. Obsługa lotniska odczepia drabinę.

Silniki powracają do życia. Ich ryk jest ogłuszający i denerwujący. Na dole obsługa odstrasza ptaki strzelając z dubeltówek. Samolot kołuje na pas startowy. W tym czasie załoga po raz ostatni sprawdza, czy wszystko gra.

W górę, w górę i naprzód

O PÓŹNIENIE STARTU nasiliło lęk u osób, które mają do tego skłonności. Ryk silników wzmacnia się i Tabor zaczyna mknąć głównym pasem startowym. Można wyjrzeć przez okno, a nawet je otworzyć. Jednak zimny wiatr, który dostanie się do środka, będzie przeszkadzał innym podróżnym, a oczy bardzo szybko zaczną łzawić.

Ostatecznie Tabor oderwał się od ziemi i, kołysząc się na boki, poszybował w górę. Niektórzy z podróżnych przygotowali już sobie brązowe, papierowe torebki, które dała im przewidywająca firma.

Maszyna wyrównała wreszcie lot, osiągając 1000 metrów. Pasażerowie, którzy podczas startu nie żuli gumy lub nie ssali cukierków, muszą teraz przełykać ślinę, by wyrównać ciśnienie w bębenkach uszu. Atrament z mocno wypełnionych wiecznych piór zaczyna wyciekać.

Jest zbyt głośno, by rozmawiać. Większość podróżnych skorzystała zatem z zatyczek do uszu. Wszyscy szybko odczuwają znudzenie, chyba że zainteresują ich szczególnie piękne widoki. Przeźnami pamiętali, by zaostrzyć się w krzyżówkę lub jakąś lekturę.

Pozostała część scenariusza została podzielona na części, odpowiadające kolejnym stadium podróży. Każda rozgrywa się w powietrzu, a postoje, oczywiście, na ziemi. To, jak wiele się wydarzy, zależy od odległości, jaką ma przebyć samolot. Na przykład lot z Nowego Jorku do San Francisco zajmie trzy lub cztery dni, w zależności od wybranej trasy. Lot z Londynu do południowej Afryki przez europejskie stolicę trwać może tydzień lub więcej. By uzupełnić zapasy paliwa, samolot musi lądować przed zmrokiem oraz kilkakrotnie w ciągu dnia.

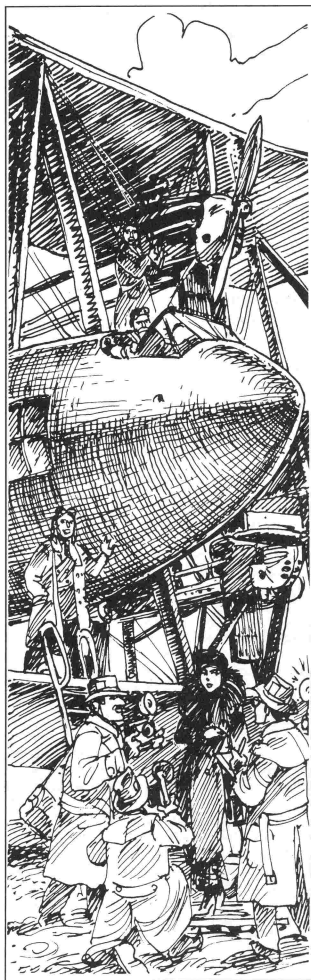
Część 1: Lot

Pierwsza część lotu przebiega bez zakłóceń. Maszyna startuje i kontynuuje lot przez kilka godzin. Tabor przelatuje nad jednym czy dwoma punktami nawigacyjnymi – mostem lub górami – nim maszyna wylądować ponownie. Podróżni są zżębnici, ogłuszeni i znudzeni.

W kabynie można się poruszać, jednak samolot przechyla się nieznacznie za każdym razem, gdy ktoś opuści swoje miejsce. Jeśli przemieszczają się więcej niż trzy osoby, przechył zaczyna grozić coraz większym niebezpieczeństwem. W takim przypadku do kabiny pasażerów wkracza Villiers i prosi, by wszyscy powrócili na miejsca. Jeśli osoby ignorują prośbę, samolot zaczyna się gwałtownie przechylać i tracić pułap. Po kilkuset metrach piloci wyrównują wreszcie lot, choć nie są zachwyceni

☐ Osoby siedzące blisko Stumpffa i Gillespie'ego widzą, że mężczyźni często pochylają się do siebie, krzyczą sobie coś prosto do ucha i żywo gestykują. Czasami przekazują jakiegoś zatłuszczonych dokumenty.

☐ Clarke bezustannie przygląda się Stumpffowi, by zapamiętać jak najwięcej szczegółów jego zachowania i sposobu bycia. Każdy, kto obserwuje Ssilitha i wykona udany Test Pomyślności, zauważy, że bardzo rzadko mruga powiekami.



- ☐ Przeglądając się Mallowowi mogą zorientować się, że wgląda na to, iż obserwuje on kogoś z Badaczy. Jednak nawet przytłapani na tym, udaje zaskoczenie i zemieszanie.
- ☐ Dawn Peachtree głośno opowiada, jak to „nigdy nie lubiła wysokości, ale lot jest fascynujący”. Jednocześnie aktorka kurczowo trzyma się uchwytu w ścianie i wyraźnie stara się nie patrzeć przez okno. Z tego powodu większość czasu spędza zagadując Badacza, który siedzi po jej prawej stronie. Skutecznie przeszkadza mu w podsłuchiowaniu toczącej się z tyłu rozmowy.

Po kilku godzinach Villiers opuszcza na chwilę swoje pomieszczenie i częstuje podróżnych lurowatą kawą (jeśli linia lotnicza jest brytyjska, mechanik będzie oczywiście częstował wszystkich lurowatą herbatą). Napój nalewany jest z termosu. Kawa smakuje jak gotowane mleko. Villiers będzie powtarza tę czynność jeszcze kilkakrotnie podczas lotu.

Pierwszy postój: Szczere pole

Jeśli lot ma być długi, po kilku godzinach samolot wylądowuje na polowym lotnisku. Tu zatankowane zostanie paliwo, a pasażerowie będą mieli szansę zjeść coś ciepłego i rozprostować nogi. Lotnisko znajduje się w szczerym polu. Po jednej stronie stoją namioty, kuchnia polowa, stoły, krzesła, prymitywne latriny (oddzielne dla mężczyzn i kobiet) i tym podobne, proste urządzenia. Postój trwa mniej więcej godzinę. Pasażerowie proszeni są o nieopuszczanie lotniska. Po ponownym wejściu na pokład samolotu, podróżni zajmują te same miejsca, co poprzednio.

Część druga: Katastrofa

Katastrofa nastąpi na godzinę przed ostatnim tego dnia lądowaniem. Samolot, lecąc nad dzikimi, bezludnymi terenami, wpada w gromadę dużych ptaków – albatrosów, gołębi, myszów, bocianów, sępów lub flemingów.

Paranoiczni Badacze zapewne zastanowią się, dlaczego ptaki leciały prosto na samolot. Ewentualnie, jeden czy dwóch Badaczy może przez moment widzieć coś potwornego, co skierowało ptaki prosto w śmigła maszyny. Odkrywczy tylko przez niewielką chwilę widzą zmieniającą się, ruszającą masę, więc utrata Pocztylności nie jest w tym przypadku konieczna. Lecąca masa przesuwa się pod samolotem i Badacze na zawsze tracą ją z oczu. Od tej chwili niektórzy z poszukiwaczy mogą zacząć bać się ptaków.

Z przodu samolotu dobiega dźwięk uderzenia i tłuczonego szkła. Słuchać też ostrzegawcze krzyki. Tabor niebezpiecznie przechyla się, choć po chwili sytuacja wraca do normy. Prawie natychmiast pojawia się Villiers i wskazuje na siedzącą najbliższą Badacza, krzycząc: *Potrzebujemy natychmiast twojej pomocy.*

W swoim pomieszczeniu szybko wyjaśnia sytuację. Zderzenie z masą ptaków rozbilo owiewkę, ogłuszyło drugiego pilota Finchama, ciężko ranilo Suttona-Smythe'a, uszkodziło kilka przewodów oraz płat skrzydła. Tabor powoli traci wysokość i prawdopodobnie nie dalej niż za dziesięć minut nastąpi zderzenie z ziemią. By temu zapobiec, Villiers musi wspiąć się na skrzydło i dokonać prowizorycznych napraw.

Niestety, wskaźniki silników nie mogą być pozostawione na dłużej bez kontroli. Ktoś musi ich przypilnować. Ponadto trzeba się zająć Finchamem (potrzebuje pierwszej pomocy), a Sutton-Smythe musi mieć pomocnika, który będzie wraz z nim kontrolował stery i uprzątnie rozbite szkło. Villiers gestykuluje i Badacze widzą, iż dłoń pokrywa mu krew. Na szczęście jest to krew ptaków, które pomógł usunąć. Pozwól Badaczom zorganizować akcję i każ im przynajmniej wykonać poniższe testy raz:

- ☐ Najlepiej, gdyby któryś z Badaczy był pilotem. W ostateczności Suttonowi-Smythe'owi może pomóc dosyć silna osoba. Tabor jest potężną maszyną, niepodobną do innych samolotów, a sterowanie nią wymaga przede wszystkim dużej siły i wytrzymałości. Aby pomóc pilotowi, trzeba pomyślnie wykonać następujące testy: S x3 i KON x3 na 1k100. Pilot stara się jak może, by utrzymać maszynę w poziomie i nie stracić nad nią panowania, ale przypomina to walkę z burzą.
- ☐ Villiers wyjaśnia, jak utrzymywać maszynę (obserwując wskaźniki i przełączniki i zachowując je w dotychczasowej pozycji) w porządku, sam zaś wspina się na skrzydło, by naprawić przerwany przewód paliwowy w jednym z silników. Krótko mówiąc, chwilę po wyjściu mechanika wskaźniki zaczynają wariować. Utrzymanie nad nimi kontroli wymaga udanego testu *mechaniki* lub INT x3 lub mniej na 1k100.
- ☐ Udany test *pierwszej pomocy* lub *medycyny* przywróci przytomność Finchamowi. Może on wtedy zmienić Suttona-Smythe'a, który jest w lekkim szoku, a jego pocięta twarz wymaga opatrzenia.

Nie karz za bardzo Badaczy za niepomysłne testy. W tym momencie najgorsze, co może im się przydarzyć, to przestraszenie pasażerowie i lekkie stłuczenia, a nie połamane kości czy śmierć.

Ostatecznie Tabor dociera do następnego lotniska. Samolot lądowuje z dużymi trudnościami, słychać nawet odgłos pękającej opony. Maszyna kołuje jeszcze chwilę po murawie i po chwili wreszcie staje. Podróżni są zmęczeni i zdenerwowani. Obsługa naziemna podjeżdża do samolotu, trzymając w pogotowiu wiadra wody. W końcu personel lotniska pomaga podróżnym opuścić pokład.

Drugi postój: Łowca

Jeśli jest to międzynarodowy lot, urzędnicy celni szybko sprawdzają dokumenty podróżnych. Nie sprawdzają bagaży, chyba że ktoś wygląda bardzo podejrzanie.

Pasażerowie zostają zaproszeni do samochodów z szoferami, które przygotowała kompania lotnicza. Załoga Tabora zostaje na lotnisku, by dopilnować naprawy samolotu. Podróżni zostają zaś przewiezieni do pierwszorzędnego, ekskluzywnego hotelu. Wszystko na koszt firmy.

Kolacja jest o ósmej. Goście siadają przy długim stole, wokół którego uwijają się kelnerzy, serwujący wyśmienite potrawy i wina (chyba że są to Stany Zjednoczone). W międzyczasie kwartet smyczkowy gra utwory Straussa i Mozarta.

Po kilku kieliskach wina prowadzona przez Mallowa rozmowa zaczyna krążyć wokół nie rozwiązanych zagadek, w które, oczywiście, zamieszani byli Badacze. Strażnik Tajemnic powinien sam zdecydować, czy kontynuować ten wątek. Jest prawie pewne, że czynni Badacze wielokrotnie łamali prawo. Mallow znacznie wywoływał w nich lekkie przerażenie, mówiąc na przykład od

niechcenia: *Słyszeliście może o tym zagadkowym pożarze, który w zeszłym miesiącu strawił pewien mały, dziwny kościółek w Bostonie?* Mallow może wyznać, iż jest detektywem – zasugeruje po prostu, że prowadzi oficjalne śledztwo. Nie wspomina natomiast o swych pracodawcach, ani o tym, że jest tylko prywatnym detektywem.

Dawn Peachtree stara się zbliżyć (i to bardzo) do Badacza, który był jej towarzyszem podróży i którego załoga maszyn poprosiła o pomoc. *Byłam dziś tak blisko śmierci* – mówi i dodaje: *– Jesteśmy teraz tak blisko siebie.* Zachowanie panny Peachtree zwraca na pewno uwagę wzmiarkowanego Odkrywcy Tajemnic i jest dość łatwe do przejrzenia. Pozwól Badaczowi zadziałać wedle własnej woli. Jeśli stanie się to, na co ma ochotę Dawn, Odkrywca wkrótce gdzieś o tym przeczyta.

Stumpff i Gillespie jedzą w milczeniu, co jakiś czas wymieniając się notatkami i sporządzonymi na strzępach serwetek obliczeniami. Typowy liścik brzmi mniej więcej tak: *Jeśli wylot standardowego cylindra zwiększy pochłózną zawór, to uszlachetnione właściwości trzęsącego sterowca powinny podnieść cenę jednostki. Zgadza się pan?* Stumpff siorbie zupe, a próby nawiązania konwersacji zbywa burknięciem. Gillespie jest trochę bardziej cywilizowany.

Ssilith-Clarke je niewiele, jako że menu nie przewiduje surowego mięsa. W razie czego wyjaśnia, iż był chory i ma problemy z trawieniem, wino zaś może podrażnić mu żołądek.

Pojawia się Villiers. Wyjaśnia, iż uszkodzenia były tylko powierzchowne i samolot jest już gotów do drogi. Lot będzie kontynuowany wedle planu następnego ranka.

Po kolacji Stumpff i Gillespie udają się do palarni. Po kilku minutach dołącza do nich Ssilith-Clarke. Mallow idzie do baru i dalej obserwuje Badacza.

Jeśli wieczorny postój ma miejsce gdzieś z dala od wielkich miast, pojawia się tylko jeden reporter z Reutera lub INS i przeprowadza wywiad z panną Peachtree. Tematem jest oczywiście powietrzny wypadek. Jeśli jednak podróżni znajdują się w dużym mieście, przybywa tłum reporterów i fotografów. *Blysk! Gwiazda filmowa unika pewnej śmierci!* Podczas wywiadu aktorka zwraca uwagę na niezwykłą odwagę wybranego przez siebie Badacza. Jeśli spędzą razem noc, w udzielanym rankiem wywiadzie doda, że spotkała „mężczyznę swych marzeń” i ma nadzieję, że „już wkrótce spotkają się przy ołtarzu”. Dawn nie wyjawia prasie, kto jest tym szczęśliwym wybrańcem, jednak od tej chwili wszyscy pasażerowie-mężczyźni narażeni są na towarzystwo wścibskich reporterów.

Mallow cały czas obserwuje Badacza, mając nadzieję na zebranie dodatkowych dowodów winy. Można mu jednak w tym przeszkodzić. Przeszukując pokój detektywa Odkrywcy natrafiają na teczkę, w której znajdują się dotyczące ich materiały: wycinki z gazet, kopie policyjnych raportów i wiele odbitych na kalce kopii notatek i uwag łączących dowody w całość. Jeżeli Badacze powiedzą o tym Mallowowi, detektyw z udanym zaskoczeniem wyjaśni, że jest zainteresowany ich przygodami. Uważa, że mogliby napisać całkiem niezłą powieść. Detektyw nie chce jednak powiedzieć, gdzie są oryginały notatek. Wyjaśnia tylko, że znajdują się w bezpiecznych rękach. Mallow sugeruje, że za kilka tysięcy dolarów dałby sobie z tym wszystkim spokój.

Morderstwo w ciemności

Ssilith-Clarke jest głodny. Nocą, ukradkiem wychodzi na dwór przez okno pokoju. Kilkaś metrów od hotelu łapie psa, zabija go i zjada. W czasie powrotu skręca jednak w złym kierunku i podchodzi do hotelu od drugiej strony. Przez otwarte okno wspina się do pokoju (który przez pomyłkę bierze za swój) i wchodzi do pomieszczenia, zajmowanego przez śpiącego Badacza.

Każ wykonać test *nastłuchiwania*. Jeśli wynik będzie niepomysłny, Badacz śpi dalej. Rankiem, zdumiony, ujrzy na dywanie ślady błota z butów, na kłamce smugi krwi, same zaś drzwi będą otwarte. Błotniste ślady kończą się gdzieś w połowie korytarza.

Jeśli Badacz wykona udany test *nastłuchiwania*, obudzi się, usłyszy ciche kroki w pokoju i stłumiony, świszczący oddech. Ssilith-Clarke podbiega do łóżka, zatyka Odkrywcy usta swą szponiastą dłoń i intonuje zaklęcie „Mesmeryzmu”. Badacz widzi jedynie ciemną, zamazaną postać o jarzących się oczach. Teraz należy porównać Moc Badacza z Mocą Ssilitha (korzystając z Tabeli Porównawczej).

Jeśli M Badacza zostanie przewycięzona, zaklęcie działa, a Ssilith-Clarke rozkazuje postaci po angielsku: „Śpij i zapomnij”. Jego głos przypomina raczej szep. Zaczarowany Badacz natychmiast zapada w głęboki sen. Po przebudzeniu widzi wymienione już ślady. Ponadto na policzku ma cztery niewielkie zadrapania. Zaklęcie może przestać działać po kilku tygodniach, wtedy Badacz przypomni sobie mgliste całe wydarzenie.

Jeśli czar nie zadziała lub angielski nie jest ojczystym językiem ofiary, Ssilith-Clarke będzie miał problem. Postanawia go rozwiązać zabijając niewygodnego świadka. Inni Badacze nie mogą przyjąć na ratunek, póki zaskoczony poszukiwacz nie wyswobodzi się z uścisku Ssilitha i nie narobi hałasu. Jeśli przybędzie pomoc, Clarke ucieknie przez okno. Obejdzie hotel i, nie zauważony przez nikogo, wróci do swojego pokoju.

Wężowy człowiek może być zmuszony do zabicia Badacza. W takim przypadku, jeśli będzie miał wystarczająco dużo czasu, zmasakruje zwłoki brzytwą, kryjąc w ten sposób ślady zębów i pazurów. Ponadto zabierze z pokoju Odkrywcy kilka cennych przedmiotów i wyjdzie przez okno. Ukradzione rzeczy rozrzuci po drodze wiodącej w przeciwną stronę niż hotel. Potem wróci do swego pokoju. Ssilith planuje podrzucić przy okazji brzytwę do walizki Mallowa.

Policja stwierdza, że ofiara została zamordowana przez jakiegoś lumpa zwabionego obecnością biżuterii panny Peachtree. Cały dzień trwają przesłuchania, spisywanie zeznań. Należy także podjąć decyzję o kontynuacji lotu.

Być może Badacze stwierdzą, że zabójcą był ktoś miejscowy, a nie jeden z współpasażerów. Jeśli więc postanowia zostać i dalej prowadzić śledztwo, nikt ich nie zatrzymuje. Później usłyszą tylko o katastrofie samolotu (patrz część 4).

Część 3: Burza

Pasażerowie zostają przewiezieni na lotnisko. Znow pojawiają się reporterzy, koncentrujący się oczywiście na pannie Peachtree. Niemalże zainteresowanie wzbudzą też

przyjaciele zamordowanego Badacza. Jeśli panna Peachtree i Odkrywca są już w bardzo „bliskiej” przyjaźni, Strażnik Tajemnic powinien pamiętać o odpowiednich komplikacjach.

Pasażerowie zajmują te same miejsca, co wcześniej. Samolot startuje bez problemów. Po jakiejś godzinie niebo zaczyna gwałtownie ciemnieć i zasnuwać się gęstymi chmurami. Piloci podejmują próbę wstąpienia się nad sztorm, przez co wszystkim pasażerom znów zatka uszy. Niestety, wkrótce okazuje się, że chmury burzowe są zbyt rozległe. Samolot musi się zniżyć. Wkrótce znajduje się pod warstwą szarych chmur, około trzystu metrów nad ziemią.

Zmodyfikuj pogodę w zależności od terenów, nad którymi znajduje się maszyna. Nad morzem będzie to morderczy sztorm tworzący wielkie fale, w które uderzają z grzmiotem pioruny. Nad lądem będzie to wichura albo kraniec burzy czy tornado. Samolot zalewają strugi deszczu, który przedostaje się przez niewielkie otwory do środka. Ściany maszyny zaczynają niebezpiecznie trzeszczeć. Kiedy w samolot uderzają podmuchy powietrza, rzuca nim w górę i w dół.

Podsumuj efekt sztormu, nakazując każdemu z Badaczy wykonać procentowy test poniższych współczynników:

- ☐ S x5 lub mniej albo Badacz zostaje wyrzucony z swego siedzenia i traci 1k3-1 WT.
- ☐ PP lub mniej albo Badacz traci 1k3 PP z powodu grozy i potworności wichury.
- ☐ KON x5 lub mniej albo postać jest osłabiona i przez resztę dnia wymiotuje.

Postacie, które udały się do przodu maszyny, widzą, jak Villiers zмага się z swoimi wskaźnikami i przełącznikami. Mechanik nakazuje powrócić im na miejsca, ostrzegając, że chodzenie po pokładzie powiększa utratę równowagi. Jeśli ktoś zostanie i zacznie się spierać, samolot ponownie zacznie nurkować.

Ostatecznie Tabor wychodzi cało z burzy i dociera do spokojnej strefy. Pojawia się Villiers, który oznajmia, że nie ma już gorącej kawy. Niestety, termos rozbił się, gdy samolot wpadł w dziurę powietrzną.

Postój trzeci: Odpoczynek

Zważywszy na wzrastające utrudnienia podczas lotu, firma, której własnością jest Tabor, postanowiła urządzić podróży bankiet. Na menu składają się dostępne w okolicy smakołyki: kawior, salami, zupa żółtowa, przepiórcze jajka, czekoladowy suflet (najgorsze, co można zjeść po powietrznej huśtawce), krew caramel, eklekry, przedenie wina i markowe wódki. Jednym słowem, przedstawienie niepotrzebne i wyjątkowo niewskazane dla osób, które ledwo żyją po spędzonej w powietrzu burzy. Większość podróżnych myśli raczej o czymś wręcz przeciwnym niż jedzenie i zadawała się miseczką zupy.

Wyjątkiem jest Dawn Peachtree, która zjada porządną posiłek komentując to słowami: *Nie ma to jak nieźla wyjerka. Po niej od razu jest lepiej.* Z całej siły próbuje przekonać swego nowego kochanka (Badacza), by też coś zjadł.

Przybywa coraz więcej fotografów. Zanim Ssilith-Clarke ma możliwość zejścia z pola widzenia, jeden z reporterów robi grupowe zdjęcie, które, jak wężowy człowiek wie, ujawni jego prawdziwą postać.

Ssilith wyczekuje momentu, w którym będzie mógł niepostrzeżenie zbliżyć się do pechowego fotografa. W momencie, gdy uwaga dziennikarzy skupiona będzie wokół panny Peachtree, Clarke niezauważalnie wypływa sobie na pazury trochę trucizny. Następnie podchodzi do fotografa, nieznacznie nakława jego ramię i idzie dalej. Sekundę później fotograf łapie się za niewidoczną ranę, mówiąc: *To chyba pszczoła.* W chwilę potem z łoskotem pada na ziemię. W czasie gdy świadkowie rzucają się na pomoc, Ssilith usłużnie podnosi aparat i wyjmując z niego kliszę, prześwietlając ją „przypadkowo”.

Udany test medyczny pozwolił stwierdzić, że reporter jest bardzo poważnie chory, a nie po prostu pijany. Jeśli istnieje taka potrzeba, gdzieś w okolicy może się akurat znajdować lekarz. Dobra diagnoza i skuteczne leczenie uratują fotografowi życie. W innym przypadku nieszczęśnik dostanie drgawek, wysokiej temperatury i umrze. Jedynym śladem będzie ranka na ramieniu oraz przedarte, otoczone bezbarwnymi włóknami płaszcz oraz koszula. Nie zidentyfikowano żadnej znanej trucizny.

W międzyczasie Sutton-Smythe jest już gotowy do startu. Stewardzi starają się skłonić podróżnych do zajęcia miejsc. Kapitan zgadza się opóźnić start o godzinę, jeśli jeden z Badaczy jest lekarzem i dogląda chorego reportera. Jeśli jednak zanoszą się na dłuższy postój, każe wsiadać albo szukać innego środka transportu.

Część 4: Kryzys na wysokości 900 m

Poniższa część scenariusza rozgrywa się nad dzikimi, bezludnymi terenami, na których nie sposób bezpiecznie wylądować.

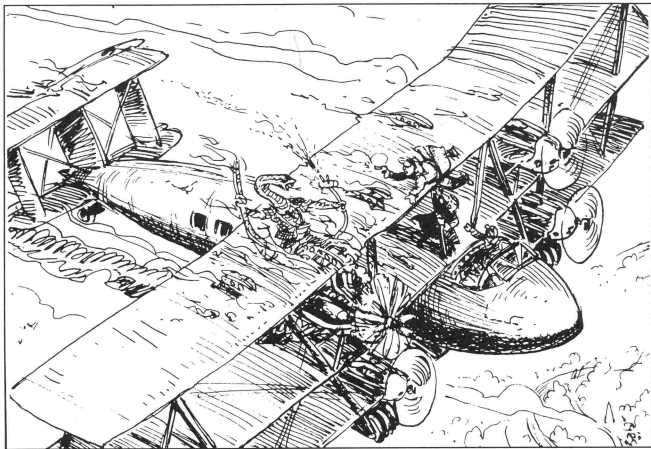
(Jeśli Badacze zostali gdzieś po drodze, nigdy nie dowiedzą się, co tak naprawdę zaszło na pokładzie samolotu. Dowiedzą się tylko, że maszyna zniknęła. Po kilku dniach odnaleziono wrak. Wśród ofiar nie było Stumpffa ani Clarke'a. Pozostałe ciała zostały straszliwie zmasakrowane, prawdopodobnie przez dzikie zwierzęta).

W chwili, gdy Villiers podaje popołudniową kawę, samolot wpada w turbulencje. Mechanik próbuje chwycić się oparcia siedzenia Ssilitha-Clarke'a. Niestety, nie udało mu się i przez przypadek dotyka głowy bankiera. Zamiast skóry i włosów czuje laski i przerażony cofa się. W tym momencie wylewa wrzącą kawę prosto na wężowego człowieka. Parzący płyn powoduje utratę jednego punktu Wytrzymałości – to wystarczy, by przerwać spożywającą Clarke'a czar. Od tej chwili każdy może zobaczyć prawdziwe oblicze Ssilitha. Podróżni zamierzają z przerażenia.

Mija kilka sekund, nim Clarke orientuje się, że jego kamuflaż przestał działać. Z początku stara się zachowywać normalnie – wyciera spodnie chusteczką i narzeka na oparzenie. Jednak Villiers cofa się i zaczyna krzyczeć. Ssilith orientuje się, że zakłęcie „Upodobnienie” przestało działać.

Wężowy człowiek wie, że nie ma szans na ponowne zamaskowanie się. Chwyta więc pannę Peachtree jako zakładniczkę, zastania się nią (godne uwagi jest to, że Dawn nie mdleje) i działa w jeden z następujących sposobów:

- ☐ Próbuje zabić wszystkich świadków, zmusić pilotów do lądowania, po czym ich również morduje.



Kłopoty z silnikiem

□ Wychodzi na skrzydło, tak jak to robił Villiers i, kiedy jest już tam bezpieczny, zmusza pilotów do lądowania (zagrozi przerwaniem przewodów paliwowych i wywołaniem eksplozji).

□ Wyskakuje na spadochronie.

□ Próbuje wynegocjować bezpieczne lądowanie i ucieknie z pułapki, jaką stał się samolot.

Badacze muszą zdecydować się, jaki jest ich plan. Jeśli wahają się, Ssilith-Clarke wybierze negocjacje i bezpieczne lądowanie. Na skok na spadochronie decyduje się mniej chętnie, nigdy bowiem tego nie robił. Z drugiej jednak strony, to ostatnie wyjście jest dość dobre. Skok na spadochronie jest na tyle niebezpieczny, że prawdopodobnie nikt nie uda się za nim w pogoń.

Wężowy człowiek nie kryje się już ze swym wyglądem. Opowieść pasażerów nie będzie poparta dowodami, on zaś może zawsze przybrać inny wygląd. Może nawet użyć „Mesmeryzmu” i zmusić paru świadków do opowiedzenia odmiennej historii.

Jeśli Ssilith-Clarke zostanie zmuszony do walki, będzie zabijał bez litości. Użyje „Mesmeryzmu”, by skierować pasażerów przeciwko sobie lub wykorzysta ich jako osłonę przed kulami. W tak ciasnym pomieszczeniu każdy niecelny strzał niesie za sobą groźbę trafienia przypadkowej osoby.

Akcja może skończyć się zniszczeniem Ssilitha lub jego ucieczką. Jeśli śmierć spotka go podczas próby zniszczenia silników, spada w dół i może nawet dostać się pomiędzy śmigła. Jeśli zostanie trafiony z sygnałowego pistoletu Villiersa, zacznie płonąć i być może wznici w kabinie pożar. Po śmierci ciała Ssilitha zostaje przeżarte

przez własny jad i po kilku godzinach zamienia się w kupkę kości i cuchnącej mazi.

Poszukiwacze na skrzydłach

Poruszanie się po skrzydłach Tabora nie jest prostą sprawą. Zmniejsz o połowę fizyczne współczynniki czyniących to Badaczy. Osoba, która otrzyma obrażenia równe przynajmniej aktualnej WT, traci równowagę i spada z samolotu. Pytanie, czy pechowiec pamiętał o zabranii spadochronu?

Zakończenie

Dalszy lot przebiega już bez zakłóceń. Istnieje natomiast kilka otwartych zakończeń, dających możliwość dalszego rozwinięcia.

Dawn Peachtree wciąż kocha jednego z Badaczy, tym bardziej jeśli wykazał się on odwagą podczas walki. Być może Odkrywcą zechce się jednak od niej odciąć.

Arthur Mallow zdobył kolejne materiały, które umieścił w swoim archiwum. Dla kogo naprawdę pracuje i co zrobi z obciążającymi Badaczy dowodami? Jeśli dojdzie do walki, jak się zachowa? Co stanie się z oryginałami notatek, jeśli Mallow zostanie zabity?

Być może do tej pory Badacze zorientowali się, kim jest Otto Stumpf. Wolny rynek helu może promować pokój, na pewno zaś sprawi, że podróże sterowcami będą bezpieczniejsze. Choć Stumpf nie jest wzorem cnót, stanowi dobre źródło tak osobliwych broni, jak taśma ze srebrnymi pociskami do broni maszynowej kaliber 50.

W końcu Badacze mają jeszcze przed sobą problem, z powodu którego wyruszyli w podróż. Opowieść o niebezpiecznym locie przyciąga uwagę mediów i Odkrywcę osiągają swój cel w świetle reflektorów i błyskach fleszów. Czy czeka ich powitanie, którego by sobie życzyli?

Nagrody

Jeśli Ssilitb został zabity lub w inny sposób pokonany, każdy z Badaczy otrzymuje do 1k6 PP. Nikt nie wierzy, że sprawcą całego zajścia mógł być ktoś inny niż szalony bankier. Jest to chyba najlepsze rozwiązanie.

Natomiast panna Dawn Peachtree jest piękna, bogata i ma wiele powizań. Jest ponadto uparta bardziej, niż na to wygląda.

Bohaterowie Niezależni

KAPITAN JAMES SUTTON-SMYTHE, 35 lat, brytyjski pilot

S 15 KON 13 BC 9 INT 11 MOC 11
ZR 13 WG 10 WYK 13 P 55 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: brak

Umiejętności: astronomia 35%, elektryka 35%, fotografowanie (w powietrzu) 25%, francuski 25%, karabin maszynowy Vickers 54%, mechanika 45%, nawigacja 44%, niemiecki 13%, pilotowanie samolotu 74%, rewolwer 35%.

PETER FINCHAM, 33 lata, kanadyjski drugi pilot

S 13 KON 11 BC 11 INT 12 MOC 15
ZR 14 WG 15 WYK 13 P 32 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3

Umiejętności: arabski 35%, elektryka 29%, karabin 30%, mechanika 40%, Mity Cthulhu 5%, nawigacja 23%, pilotowanie samolotu 51%, rewolwer 35%, uniki 35%.

HAROLD VILLIERS, 40 lat, amerykański mechanik pokładowy

S 17 KON 10 BC 11 INT 12 MOC 17
ZR 17 WG 11 WYK 10 P 85 WT 10

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pistolet sygnałowy 25%, obrażenia 1k10+1k3 od płomieni (1/2 strzału na rundę, bazowy zasięg 10 metrów), nóż sprężynowy 35%, obrażenia 1k4+mo

Umiejętności: elektryka 55%, karabin 25%, mechanika 75%, niemiecki 25%, obsługa ciężkiego sprzętu 65%, pilotowanie samolotu 8%, uniki 56%, wspinanie się 65%.

Miejsce: C

ED GILLESPIE, 47 lat, amerykański biznesmen

S 8 KON 10 BC 9 INT 15 M 13
ZR 10 WG 10 WYK 15 P 41 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: brak

Umiejętności: geologia 62%, hiszpański 35%, inżynieria wydobywcza 55%, perswazja 58%, rachunkowość 53%, targowanie się 80%, wiarygodność 84%, wiedza o ropie naftowej 74%, wstawianie 21%.

Miejsce: D

ARTHUR MALLOW, 38 lat, nieuczciwy amerykański prywatny detektyw

S 17 KON 10 BC 11 INT 12 MOC 17
ZR 13 WG 11 WYK 10 P 55 WT 10

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: rewolwer kal. .32 51%, obrażenia 1k8

pałka 42%, obrażenia 1k6+mo

chwyt 45%, obrażenia specjalne

Umiejętności: fotografowanie 27%, nasłuchiwanie 46%, otwieranie zamków 25%, prawo 51%, prowadzenie samochodu 30%, skradanie się 53%, spozostępowanie 75%, ukrywanie się 48%, uniki 46%, włoski 20%, wspinanie się 60%.

Miejsce: K

DAWN PEACHTREE, 22 lata, australijska aktorka filmowa

S 12 KON 18 BC 10 INT 10 MOC 12
ZR 15 WG 18 WYK 7 P 57 WT 14

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3

Umiejętności: jazda konna 55%, kłnięcie 55%, prowadzenie samochodu 45%, sztuka (aktorstwo) 19%, wiarygodność 65%, wstawianie 35%.

Miejsce: B

GERHARDT STUMPF, 55 lat, szwajcarski magnat zbrojeniowy

S 8 KON 8 BC 11 INT 15 MOC 6
ZR 10 WG 10 WYK 10 P 22 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: pistolet automatyczny 9 mm 30%, obrażenia 1k10

Umiejętności: angielski 23%, chemia 25%, francuski 65%, niemiecki 75%, prawo 45%, rachunkowość 65%, targowanie się 75%, włoski 60%, wiarygodność 87%, wstawianie 35%.

Miejsce: C

SSILITH-CLARKE, starożytny węzowy człowiek

(w nawiasach podano jego współczynniki jako Alfreda Clarke'a, bankiera na urlopie)

S 16 (12) KON 15 (15)
BC 11 (11) INT 23 (11)

MOC 19 (10) ZR 14 (10)

WG - (8) WYK 52 (15)

P 0 (50) WT 13 (13)

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 70%, obrażenia 1k8 plus trucizna o mocy 15

Ssilitb może też pokryć pazury mniejszą dawką trucizny. Jeśli zrani kogoś atakiem ręką (poziom umiejętności: 50%; obrażenia 1k2-1 plus trucizna o mocy 7), to trucizna zacznie działać.

Pancerz: łuski; 1 punkt

Umiejętności: angielski 85%, chemia 85%, Mity Cthulhu 61%, okultyzm 57%, pływanie 85%, skradanie się 80%, ukrywanie się 60%, ukrycie czegoś 55%, uniki 56%.

Czary: Deformacja kończyn, Mesmeryzm, Nawiazanie kontaktu z Yigiem, Upodobnienie, Wywołanie szaleństwa, Znak Voorish.

Utrata Pocztylności: widok Ssilitb w prawdziwej postaci powoduje utratę 0/1k6 PP

Miejsce: J

Żelazny duch

Gdy Badacze wsiądą do tego na pozór zwykłego pociągu, przekonają się, że zło przekracza wszelkie granice czasu i przestrzeni.

NIEZWYKLE często zdarza się, że Badacze, podążając śladami niezwykłych odkryć, odbywają podróże pociągami. Poniższy scenariusz stworzono z myślą o dopasowaniu i włączeniu go do innej przygody lub kampanii. Jeśli Badacze postanowią udać się w nocną podróż koleją, wszystkie wymagania zostaną spełnione.

Fabula scenariusza zakłada, że zakończenie nastąpi drugiej nocy spędzonej w pociągu, choć można ją zmienić tak, iż akcja będzie trwała tylko jedno popołudnie i wieczór. Podczas przygody Badacze znajdą się w wielu niezwykłych sytuacjach. Dużo będzie zależeć od ich zdolności kojarzenia faktów i sprytu.

Na następnych stronach znajdują się plany wagonów: sypialnego, salonu, trzypiętowego (uprzednio wagonu bagażowego), restauracyjnego oraz lokomotywy. Są to przedruki z przygody *Orient Express* – dzięki nim poznasz ogólny wygląd pociągu. Nie musisz wykorzystywać ich w całości, nie nie stoi na przeszkodzie, byś dokonał też swoich poprawek i zmian. Wagon na planie przedstawiono w takiej kolejności, jak w składzie pociągu, bazując na nim także pojawiające się w tekście inne wagony, przeznaczone do ewentualnego wykorzystania.

Polecamy

Być może Strażnicy Tajemnic zechcą dowiedzieć się czegoś więcej na temat podróżowania koleją w różnych epokach, choć scenariusz zapewnią wystarczający materiał. Na pewno warto skorzystać z dzieła Ludovica Kennediego *A Book of Railway Journeys (Księga podróżowania koleją)*. Książka ta jest godna polecenia wszystkim zainteresowanym tą tematyką. Szczególnie mocno zachęcamy do lektury pozycji Ludovica tych, których dopiero teraz wciągnął romantyzm kolei. *The Lore of the Train (Wiedza o pociągach)* Ellisa jest dziełem poświęconym historii kolei. Zawiera także rysunki wagonów i lokomotyw aż do współczesnych czasów. Wydany przez **Chaosium Inc.** produkt *Orient Express* zawiera sporą ilość informacji dotyczących pociągów i ich funkcjonowania, godnie uwagi są np. szkice wagonów i wnętrza lokomotyw z dawnych czasów. Polscy gracze mogą również sięgnąć po utwory Stefana Grabińskiego należące do cyklu *Demon ruchu*. Znajdą w nich nie tylko informacje o kolei w latach 20., ale również niesamowite pomysły).

Streszczenie

Badacze zignorują nieme ostrzeżenie widmowej postaci wylaniające się z mgły i wsiądą do pociągu. Szybko dojdą do niepokojącego wniosku, że dzieje się w nim coś złego. Jeśli bohaterowie przeprowadzą wnikliwe śledztwo, zorientują się, że w pociągu znajdują się pasażerowie pochodzący z różnych epok. Dla ułatwienia podajemy pięć przykładowych wymiarów czasowych, choć możesz ich stworzyć o wiele więcej. Gdy Badacze dotrą do trupów, przekonają się, jak koszmarny czeka ich los. Jeśli poszukiwaczom tajemnic uda się zniszczyć potwornego Maszynistę i zmienić kierunek biegu pociągu, będą w stanie powrócić do swego czasu. W razie niepowodzenia, dusze nieszczęśliwych pochłonę Azathoth.

Tło przygody

AZATHOTH – sultan demonów – trwa w swym przeklętym dworze, znajdującym się w centrum nieskończoności, a wszystkie korytarze rozbrzmiewają jego bezustannym, potępienym zawodzeniem. Słuchając Azathotha stworzyli pojazd, zbierający ofiary dla swego boga. Pociąg, *Który Był Zawsze* przemierza więc świat, wioząc nieświadomych ludzi ku zagładzie.

Pasażerowie, którzy wsiądą do niego, nie spostrzegą niczego niezwykłego. Nawet przez okna będą mogli obserwować wyglądającą najzupełniej naturalnie iluzję mijanych terenów.

Konduktorzy pociągu są dziwnymi istotami, tylko pozornie przypominającymi ludzi. Ich zadanie polega na przetworzeniu pasażerów w postać, którą Azathothowi łatwiej przyswoić.

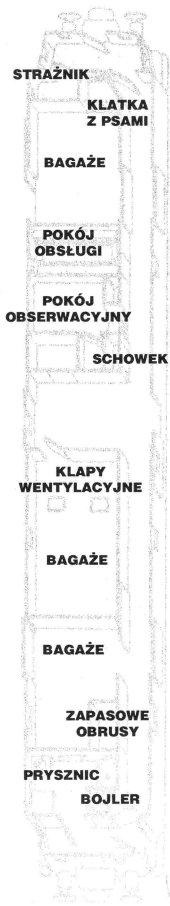
Niektórym potępienym duszom udało się zbiec z pociągu. Stworzyły one jedną istotę – Widmowego Wędrowca, który błąka się po opustoszałych peronach usiłując powstrzymać pasażerów przed piekielną podróżą. W tym przypadku Wędrowiec będzie próbował uratować Badaczy.

Wszyscy wsiadać, drzwi zamykać!

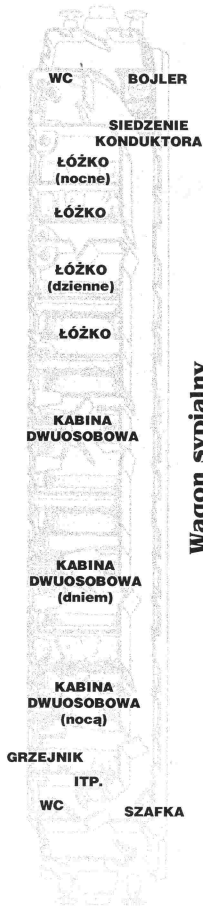
Z jakiegoś powodu Badacze zmuszeni są odbyć nocną podróż pociągiem. Stacja kolejowa może znajdować się



Lokomotywa i tender



Trupniarnia (wagon bagażowy)



Wagon sypialny



Salon



Wagon restauracyjny

Pociąg, Który Był Zawsze

(Lokomotywa i wagony z lat 20.)



Widmowy Wędrowiec

w jakimkolwiek miejscu. W zasadzie jednak powinien to być niewielki dworzec (np. w Arkham), co tłumaczyłoby Badaczom niewielką liczbę pasażerów.

Peron zaczyna ogamiać gęsta, fluorescencyjna mgła. Szybko otacza Badaczy, wypełniając ich serca i dusze przenikliwym chłodem. Z oparów wyłania się mroczna postać. Odkrywcy najprawdopodobniej zwrócą na nią uwagę i nie będą mogli obserwować innych wydarzeń, rozgrywających się na stacji. Przybysz nadchodzi z krawędzi peronu. Ma na sobie gruby płaszcz i ciężkie, zimowe buty – o dziwo nie słychać jednak odgłosu jego kroków – a głowie szeroki kapelusz. Istota ta to Widmowy Wędrowiec i chce ostrzec podróżnych przed Pociągiem, Który Był Zawsze. Twarz Wędrowca jest biała i niesamowicie gładka, niczym krucha, porcelanowa maska. Niezwykłość oblicza potęgują czerwone, jakby hermafrodytyczne usta i trupie policzki. Oczy Wędrowca jarzą się zielono i są przepelnione smutkiem.

Niezwykłe wysoka postać zatrzymuje się przed Badaczami. Oddycha głęboko, z widocznym wysiłkiem. Podróżni widzą, jak skryta pod płaszczem pierś istoty podnosi się i opada w ciszy. Po chwili z ust i nosa Wędrowca zaczynają wydobywać się zielonkawe opary. Badacze cofają się. Dym przybiera dający się rozpoznać kształt.

Badacze widzą niską, ładną kobietę ubraną w styl wiktoriański. Widmowa postać wypuszcza ponownie dym i tworzy kolejną osobę. Tym razem jest to mężczyzna w mundurze (udany test *historii* pozwoli zidentyfikować uniform jako brytyjski z 1910 roku). Następnie Widmowy Wędrowiec tworzy ostatnią postać – współcześnie ubranego chłopca w czapce z daszkiem.

Niezwykła postać wpatruje się w Badaczy, próbując przekazać im znaczenie swego widmowego przedstawie-

nia. Niewielkie postacie z mgły stoją cicho i bez ruchu, wydają się jednak przerażająco żywe, jak na stworzenia z gazu. Choć Widmowy Wędrowiec nie ma zamiaru skrzywdzić Badaczy, sam jego widok (a także jego twórców) powoduje utratę 0/1k4 PP.

Niestety, Widmowy Wędrowiec nie potrafi mówić. Po niemej prezentacji z powrotem wciąga w siebie gazowe postacie. Słychać już gwizd nadjeżdżającego pociągu. Wędrowiec stopniowo kurczy się, w miarę jak reflektory pociągu oświetlają peron. W chwili, gdy bliskie już światło przeszywa widmową postać, znika rozpylając się w otaczającej mgłę.

Ekspres „Rzeźnik”

Pociąg stoi na peronie. Tył pojazdu niknie we mgłę. Ze środka wyłania się konduktor. Jest to wysoka, lekko zgarbiona, biała postać. Spod mundurowej czapki wystają kosmyki przetłuszczonych włosów. By ułatwić pasażerom wejście, konduktor przyczepia do krawędzi drzwi metalowe schodki.

Zawiadowca stacji macha chorągiewką i daje gwizdkiem przeciagły sygnał. Jeśli Badacze natychmiast nie wsiadą do pojazdu, pociąg odjedzie bez nich. Po tym, jak poszukiwacze wsiadą do pociągu, konduktor odczepia schodki i zamyka drzwi.

Jeśli Odkrywcy zrezygnują z podróży, Pociąg, Który Był Zawsze może powrócić innym razem. W takim przypadku może mu już nie towarzyszyć Widmowy Wędrowiec. Strażnik może też zachować ten scenariusz na inną okazję. Ostatecznie, Badacze mogą usłyszeć o tajemniczym zniknięciu pewnych osób i do przekłętą pociąg zaprowadzi ich śledztwo.

Skład pociągu

Pociąg składa się z lokomotywy oraz wagonów: trupiarń, restauracyjnego, salonu i sypialnego. Nawet gdy Badaczom uda się przedostać do innej czasoprzestrzeni, skład pociągu będzie taki sam, choć zmianie ulegnie wystrój wagonów, ich przeznaczenie czy nawet liczba. Bieże się to stąd, że w każdym inny wymiarze pociąg jest tylko zmodyfikowaną projekcją niezmiennego „pociągu matki”, który mknie w nieznanym wymiarze poza naszą zdolnością postrzegania. Takich wtórnych projekcji mogą być setki, jeśli nie tysiące. Każdy z tych pociągów wiezie na rzeź ludzi z odmiennych czasów i epok.

Salon

Wejście znajduje się z przodu tego wagonu. Salon urządzony jest na najnowszą modłę – wygodnie i elegancko, choć bez zbędnego przepychu. W pomieszczeniu znajdują się wygodne fotele, stoliki i bar. Jeśli scenariusz rozgrywa się w Stanach Zjednoczonych, w ofercie napojów nie ma alkoholu (w końcu panuje tu prohibicja). Bez problemu można natomiast napić się kawy, herbaty czy bezalkoholowych napojów chłodzących.

Dziwnym zrządzeniem losu barman z wyglądu niezwykle przypomina konduktora. Niby mają różne twarze, jednak upodabniają ich do siebie te same, przetłuszczone włosy, owłosione dłonie, zgarbiona sylwetka i smętny wygląd.

Po sprawdzeniu biletów, konduktor wskazuje Badaczom ich przedział w wagonie sypialnym.

Pasażerowie

W salonie znajduje się pięć osób. Profesor Douglas Shank z Harwardu (filozof w tweedowym garniturze) siedzi zagłębiiony w dziełach Friedricha Nietzschego. Eileen O'Donnell, kobieta pod czterdziestkę, rozmawia ze swoimi dziećmi: Billem i Fran. Ponadto na jednym z foteli siedzi rozparty George Hooper – kasjer bankowy na urlopie. Żaden z pasażerów nie reaguje, gdy do salonu wchodzi Badacz.

Wagon sypialny

Wagon sypialny pierwszej klasy jest elegancki. Ściany wyłożono boazerią, ale nie widać zbytniego przepychu. W przedziałach znajdują po dwa piętrowe miejsca do leżenia. Pomieszczenie posiada też małą łazienkę lub przynajmniej bezpośredni dostęp do niej. Na planie wagonu w niektórych przedziałach dolne łóżko traktowane jest jako kanapa, a wtedy górną zostaje złożone i podczipione do ściany. Jest to typowe urządzenie przedziału na dzień, gdy potrzeba więcej miejsca.

W przedziałach można natrafic na jedną nietypową rzecz. Trzeba jednak wcześniej wykonać udany test *spo-*

strzegawczości. Mianowicie w drzwiach znajdują się małe płytki z brązu z wypukłymi, wykrzywionymi złośliwie twarzami przypominającymi gargoye. Ten element

pełnie nie pasuje do wystroju wnętrza i wydaje się nie spełniać żadnej funkcji.

Zapytany o to konduktor będzie milczał (jak zresztą przez cały czas). Wręcz Badaczom kartę dań na kolację. Ustalono w niej porę posiłku na 19.00. Następnie wycofuje się z przedziału.



Konduktor

Rozmieść Badaczy w przedziałach tak, jak zechcą. W jednym pomieszczeniu mogą spać dwie (maksymalnie cztery) osoby.

Wyjaśnił też, że w pociągu zajęte są jeszcze trzy przedziały. Poza Badaczami podróżuje tylko pięć osób – dość dziwny i tajemniczy fakt. Drzwi łączące wagon sypialny z trzupiącą są zamknięte, przy nich zaś znajduje się siedzenie, które nocą zajmuje konduktor.

Wagon restauracyjny

Drzwi na końcu salonu również są zamknięte. Prowadzą do wagonu restauracyjnego, a ich górna, częściowo przeszklona część jest raczej nieprzejrzysta. Jeśli Badacze spróbują otworzyć drzwi, profesor Shank zwróci uwagę,

Perspektywy podróżowania koleją

W latach 20. zaczął się już rozwijać system autostrad. Jednak w USA, wśród długodystansowych środków transportu jeszcze przez prawie dwie dekady prym będzie wiodła kolej.

W latach 50. wzrasta dostępność transportu powietrznego, a rozpoczęcie prac nad systemem stanowych autostrad zapowiada erę samochodów. Osoby, które nie miały okazji prowadzić samochodu przez trzy tysiące kilometrów wąską, dwupasmową drogą, zapewne nie zrozumieją, jak wielki zapowiadał się przełom.

W latach 90. pozostałości Amtrak'a są czasem przydatne, lecz w zasadzie w Stanach Zjednoczonych podróżowanie koleją jest raczej atrakcją turystyczną, czymś w rodzaju działającego zabytku. To prawda, że wciąż wysuwane są plany budowy superszybkich pociągów, na razie jednak nic z tego nie wychodzi.

W Europie, Indiach czy Japonii system pociągów inter-city ma się nadal dobrze. Odległości między miastami są bowiem mniejsze,

a obszary gęściej zaludnione. W Japonii i Francji szybkie koleje są nawet w stanie konkurować z komunikacją powietrzną, w niektórych rejonach są zaś nawet skuteczniejsze.

W latach 20. wszyscy podróżowali pociągami. Za cenę biletu pierwszej klasy można było spać każdego (choćby tylko w wagonie restauracyjnym) – milionera, senatora, śpiewaczkę operową, arcybiskupa, gwiazdę filmową, czyli ludzi pełniących rolę bogów i wyroczni w demokratycznym kraju. Nawet demokraci okazywali się zwykłymi ludźmi – tak jak wszyscy mieli swoje problemy, marzenia i wyzwywanie. Przebywanie z tymi osobami w prawie bezpośrednim kontakcie wpływało bardzo pozytywnie na ludzką psychikę. Obecność postaci z wyższych sfer w miejscach zwanych pierwszą klasą oraz pierwotna siła i pęd lokomotywy stały się źródłem tzw. *romantyzmu kolejowego*.

Jednak by podróżować pierwszą klasą, nie wystarczyło tylko, nie małe zresztą, pieniądze. Bez względu na posiadany majątek,

nikt w pierwszej klasie nie obsługiwał obdartego, śmierzdzącego lumpa. To samo dotyczy znanych kryminalistów oraz osób wyglądających na bandziorów, chorych (nawet jeśli są z opiekunem), szaleńców, czy tych, którzy mieli pecha urodzić się z kolorem skóry innym niż biały. Ci ostatni mogą korzystać z pociągów, nie mają jednak prawa wstępu do pierwszej klasy.

Sprzedawcy biletów i konduktorzy zawsze wyjaśniają, że nie chcą zakłócać spokoju podróżnych, jest to jednak tylko częściowo prawda. Tam, gdzie rzadzi pieniądź, nie liczy się nic innego. Jeśli zaś jakaś organizacja straci swą władzę osądzania i dyskryminowania, to straci wtedy również (na dobre i na złe) swą pozycję społeczną. Instytucje powstają po to, by dźwierz prawo sądenia i dyskryminowania. Jeśli mają ugruntowany status, posiadają siłę i władzę. Instytucje publiczne, takie jak koleje, sprzedają pozycję społeczną tworząc strefy (pierwsza klasa), do których dostęp utwierdza ludzi w przekonaniu o własnej wyższości.

że przyszedli za wcześnie. Wyjaśni, że w przerwach między posiłkami jadalnia jest zajęta przez obsługę pozostałych wagonów. Profesor poda Odkrywcóm druk dotyczący dostępnych usług w pociągu i wróci do swej lektury.

Druk to tak naprawdę czterostronicowy prospekt zawierający terminy odjazdów i przyjazdów pociągów, możliwości dogodnych przesiadek, kilka reklam i pory posiłków. Wszystkie posiłki wydawane są przez godzinę, a rozpoczynają się: śniadanie o siódmej, obiad o trzynastej, a kolacja o dziewiętnastej.

Badacze, którzy dość często podróżują pociągami, mogą wykonać Test Wiedzy i wykryć w drzwiach do jadalni pewien podejrzany szczegół. Zwykle kolejowe zamki mają dziurki na klucz w kształcie prostokątnym lub owalnym. Zamek w drzwiach do wagonu restauracyjnego ma natomiast kształt gwiazdy.

Badacze mogą spróbować podejrzeć, co dzieje się w zamkniętej dla nich jadalni, spoglądając przez trochę bardziej przejrzysty fragment szyby – znak firmowy linii kolejowej. Powodzenie tego działania zależy od testu *sposzrzegawczości*. Widok jest co najmniej dziwny – w jadalni znajdują się ludzie (mężczyźni, kobiety, dzieci) ubrani w europejskie stroje z końca wieku. Wystrój wnętrza jest z podobnego okresu.

Kolejny test *sposzrzegawczości* (lub ewentualnie test KON x3 lub mniej na 1k100 – sprawdzian wzroku) odkrywa następną niespodziankę. Widok przez okna wagonu restauracyjnego jest dosyć osobliwy: z rzadka porośnięta drzewami sawanna i ryczące lwy. Niezwykły widok powoduje utratę 0/1k3 PP. Za oknami salonu rozciąga się normalny krajobraz.

Po chwili, podglądających Badaczy zauważa kelner z wagonu restauracyjnego. Pochodzi do drzwi i opuszcza na przeszklony fragment zasłonek. W odchodzących od drzwi Odkrywców intensywnie wpatruje się barman z salonu. Nie odzywa się.

Kolacja

Wygląda na to, że ktoś nagle „włączył” głos konduktora-wi. Milczący dotąd typ wkracza do przedziałów Badaczy

i trzeszczącym głosem oznajmia, że wydawana jest kolacja. Następnie wyjmując z kieszeni marynarki duży klucz. Udany test *otwierania zamków* zwróci uwagę Odkrywców na jego podejrzany kształt. Konduktor wkłada klucz do zamka w kształcie gwiazdy, przekręca go zgodnie z ruchem wskazówek zegara i otwiera drzwi do jadalni. W chwili, gdy Badacze przekraczają próg pomieszczenia,



Kelner

czują nagle, choć chwilowo przyspyły młodości, tak jakby pociąg się silnie zakotłosał.

Wystrój jadalni pasuje do reszty pomieszczeń pociągu. Pasażerowie są obsługiwani przez dwóch kelnerów. Kuchnia jest oddzielona od głównego pomieszczenia. Jadalnia dzieli się na oddzielone wahałkowymi drzwiami sale dla palących i niepalących. W karcie dań znajdują się proste zestawy potraw z mięsa i ryb, salatek oraz kawa.

Badacze, którzy wcześniej zaglądali do tego pomieszczenia widzą, że wystrój i widok na oknem uległy drastycznej zmianie. Kelnerzy ograniczają się tylko do zadawania pytań dotyczących zamówienia i udzielania odpowiedzi na temat menu. Całkowicie ignorują inne pytania. Wszyscy kelnerzy są niezwykle do siebie podobni.

Posiłek przebiega bez zakłóceń. Po godzinie pasażerowie proszeni są o opuszczenie wagonu, który musi zostać posprzątany. Podróżni mogą udać się do przedziałów lub pozostać w salonie. Gdy wszyscy opuszczają wagon restauracyjny, konduktor ponownie wyjmując dziwny klucz i przekręca go w zamku w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Po jakimś czasie Badacze czują tak silny głód, jakby nic nie jedli. Wagon restauracyjny jest jednak zamknięty i nie zostanie otwarty aż do rana.

Pociąg, który Był Zawsze

POCIĄG oraz otaczająca go przestrzeń rządzą się swymi własnymi prawami. Poniższa część scenariusza ma za zadanie przybliżyć Strażnikowi Tajemnic niezwykle właściwości i rozkład pociągu. Wędrowni Badacze po pojeździe stanowią oś scenariusza, pozostawiając samodzielną dotrzeć im do rozwiązania zagadki.

Pociąg składa się z lokomotywy i czterech wagonów. Wiele jego części istnieje równocześnie w różnych wymiarach czasowych. Badacze mogą się o tym przekonać, przechodząc przez zamknięte drzwi z tyłu wagonu sypialnego z przodu wagonu restauracyjnego.

Bohaterowie, którzy przejdą przez któreś z tych drzwi, przeniosą się do innych czasów. W tekście zamieściliśmy ramki z pięcioma przykładami takich wymiarów. Pasażerowie są nieświadomi faktu, że z pociągami jest

O jadalni słów kilka

Jedzenie jest elementem łączącym wszystkie wymiary czasowe. Naturalne jest więc, że w wagonie restauracyjnym może najprawdopodobniej dojść do kontaktów pomiędzy podróżnymi z różnych czasów. Dlatego właśnie jadalnia została odcięta od reszty pociągu drzwiami z zamkiem w kształcie gwiazdy.

Linki bezpieczeństwa

Jak w każdym pociągu w USA i w tym znajdują się linki bezpieczeństwa, których pociągnięcie jest dla obsługi sygnałem do zatrzymania pojazdu. Normalnie hamulca bezpieczeństwa nie wolno używać bez wyraźnych powodów. W niektórych państwach powody te są tak mgliście określone, że linki znajdują się w mało dostępnych miejscach. Natomiast w tym pociągu, pociągnięcie linki oznacza tylko przywołanie konduktora, pojazd zaś nie zwalnia. Jest to więc sposób, by przyzwać obsługę pociągu. Sprytni Badacze będą potrafili ten fakt wykorzystać.

coś nie w porządku. Wszystkie wymiary czasowe są oddzielone od siebie drzwiami z zamkiem w kształcie gwiazdy. Przejszcie przez takie wrota powoduje u każdego Badacza utratę punktu magii. Obsługa nie ma powodu przez nie przechodzić, ponieważ już się w tych wymiarach czasowych znajduje.

Obsługa

Obsługa służy pociągowi i utrzymuje w porządku podróźnych. Osoby wykazujące zbytne zainteresowanie pojazdem otrzymują natychmiastową, bezpłatną wycieczkę do trupiami. To samo odnosi się do Badaczy, którzy zostają przyłapani w innym wymiarze czasowym niż rok 1920.

□ **Słudzy ekspresu** – Słudzy to podstawowa obsługa pociągu. Zaliczają się do nich konduktorzy i kelnerzy. Są to istoty, które potrafią przybrać ludzką postać. W pociągu znajduje się dwanaście sług. Sześciu zawsze siedzi w trupiami i tyłu obsługując podróźnych. Choć w różnych wymiarach czasowych pociągów jest wiele, istnieje tylko dwanaście sług. W sumie, czemu nie? Przecież każdy zestaw wagonów znajduje się chronologicznie wcześniej od sąsiada, a zarazem później od innego pociągu.

□ **Wampirze maski** – Gargole znajdujące się w przedziałach są żywe. W chwili, gdy podróżni pogrążą się we śnie, stworzy odwręca się od drzwi i bezgłośnie okryją twarz śpiącymi. Owe niezwykle istoty są fizycznie połączone z pociągami długim, elastycznym przewodem z chrząstek i kostek przypominającym kręgosłup węża. Głowa gargoli staje się miękka i elastyczna, delikatnie zakrywa usta i nos śpiącego, a następnie wysysa z ofiary Moc lub punkty magii (zostało to dokładnie wyjaśnione w dalszej części scenariusza). Odebrane punkty zasilają pociąg lub zostają przesłane prosto w niesamowite trzewia Azathotha. W każdym przedziale czasowym wampirze maski wyglądają inaczej.

□ **Buszujący na progu (łowcy)** – Te istoty przebywają poza pociągami. Przyciąga ich obecność ludzkich dusz. Najczęściej atakują desperatów, którzy wyskoczyli z pociągu lub wspięli się na dach wagonu. Jako istoty proteinowe, potrafią przybrać formę odpowiednią do okresu czasowego, z jakiego przybył (wyskoczył) podróżny.

□ **Maszynista** – Maszynista jest potworną istotą służebną napędzającą pociąg. Kreatura ta siedzi w kabinie lokomotywy skłaniając w nieskończoną obawą o rzeczy, które nigdy nie zostały nazwane. W tym czasie widmowy pociąg przemierza niesamowite obszary pokryte nieskończoną równiną. Gdyby spojrzeć z tej kabiny do przodu, można by zobaczyć, że nie ma szyn, podkładów ani nasyfów kolejowych. Niszcząc Maszynistę i zdobywając kontrolę nad pociągiem, Badaczę są w stanie ocalić siebie i pozostałych podróźnych.

Wymiary czasowe

Nie trzeba wyszczególniać wszystkich pasażerów pociągów ani podawać ich współczynników. Zdecyduj, czy ludzie ci są przyjaźni nastawieni do Badaczy, czy nie. W opisach wyszczególniono tylko tych pasażerów, którzy mają jakieś znaczenie dla scenariusza. Każdy z pociągów może oczywiście mieć większą liczbę podróźnych, a samych pojazdów w różnych wymiarach czasowych mogą być setki, jeśli nie tysiące.

Większość podróźnych nie widzi w swym pociągu nic dziwnego, czy podejrzanego. Opowieści o czającej się grozie i ponurej tajemnicy traktowane są jako wytwór chorej wyobraźni. Porządni pasażerowie z pewnością wezwą konduktora, jeśli będą napastowani przez grupę szalonych cudzoziemców (czyli Badaczy).

Eszelon spod Verdun, 1916

SALON: W drewnianym wagonie siedzą francuscy żołnierze wracający z bitwy pod Verdun. W ciągu dnia pomieszczenie wypełnia gwar rozmów i gesty dym z papierosów. Żołnierze siedzą na prostych ławkach, jeden obok drugiego, i grają w karty. Zmęczeni wojacą podbijają stawki papierosami i bez przerwy kłócą się między sobą.

Nocą salon jest prawie pusty, jako że większość żołnierzy drzemie w wagonie sypialnym. Ci, którzy pozostali w salonie, podzieliли się na dwie grupy i grają dalej. Choć mają tak zmęczone twarze, że przypominają zombie, nie przerywają rozgrywek. Szczęśliwych zwycięzców odgradzają od reszty, niczym fortyfikacje, kłęby papierosowego dymu.

Tylko oficerowie mają prawo nosić w pociągu broń. Konduktorzy mówią teraz po francusku.

Przez okna pociągu można zobaczyć tereny, przez które przetoczyła się wojenna zawierucha – kraterzy po pociskach upodabniających okolice do powierzchni Księżyca, szczątki machin wojennych i koni leżących w pokrytych wszystkim błocie.

PASAŻEROWIE: W pociągu znajduje się około pięćdziesięciu żołnierzy w błękitnych mundurach francuskiej piechoty i artylerii. Wszyscy powracają z bitwy pod Verdun, skąd zostali wysłani na odpoczynek, na południe Francji. Większość żołnierzy jest ranna. Niektórzy siedzą skuleni po kątach i bełkoczą sami do siebie. Inni wypływają płucą zanosząc się suchym kaszlem – pamiątka po gazie musztardowym, który zrujnował im zdrowie.

Pośród żołnierzy znajduje się Henri Montclair (przedstawiony dokładniej dalej, w części *Gość na śniadaniu*). Henri wita Badaczy i tłumaczy po francusku swym kompanom: *To ci zwariowali Amerykanie, o których wam opowiadałem*. Montclair chętnie zbada wraz z Odkrywcami pociąg, by dowiedzieć wszem i wobec, że wojna się wcale nie skończyła. Nie trzeba dodawać, że przegrywa zakład.

WAGON SYPIALNY: Wypełniają go rzędy trzypiętrowych prycz pokrytych grubymi, wojskowymi kocami. W ciągu dnia wagon jest pusty, tylko na jednej przyczle leży młody Francuz w gorączce. Żołnierz jest chory i nie zna angielskiego.

Nocą pomieszczenie wypełnia zapach tytoniu, potu i środków dezynfekujących. Wszystkie przycze są zajęte, słychać chrapanie, szepty, mamrotanie oraz jęki dręczonych koszmarami nieszczęśliwych.

Na każdej przyczli wisi maska gazowa. W pustych, owadzich oczach przedmiotu wydaje się zacić coś złowrogiego. W rzeczywistości są to wampirze maski, opisane w części *Pociąg, który Był Zawsze*.

ODPOWIEDNI ŁOWCA: Oddział niemieckiej piechoty wypełniający samobójczą misję.

Podróż

Podczas podróży będą miały miejsce trzy wydarzenia. *Noc lekkiej drzemki* jest pierwszą nocą, jaką Badacz spędzą w pociągu i służy pogłębieniu ich podejrzeń wobec pojazdu. Podczas śniadania spotkają postać z innego czasu. *Noc mrocznego snu* jest kolejną, finałową nocą, podczas której śpiący pasażerowie zostaną pozbawieni energii

Centralny Pacyfik, 1886

WAGON TRZECIEJ KLASY: Rodzaj pociągu bardzo popularny wśród imigrantów, udających się na Wielkie Równiny lub do Kalifornii. Nie mogąc pozwolić sobie na wagon sypialny, tłoczą się w niewielkim, drewnianym pomieszczeniu. Na szczęście sufit jest wysoko, co ułatwia wentylację, jest to jednak jedyne udogodnienie. Znajdują się tu jeszcze drewniane ławki, na których dzień i noc śpią zmęczeni podróżni. W porównaniu z wagonami, którymi podróżowano dawniej jest to i tak duży komfort.

Drewniane ściany wagonu są odrapane i pokryte sekami. Kryją się za nimi dziesiątki wykrzywionych twarzy. Są to oczywiście wampirze maski (na każdego z podróżnych przypada jedna). Przebywające w wagonie dzieci zabawiają się liczeniem tych strasznych twarzy, radośnie pokrzykując, gdy tylko odkryją nową. Dorosli z uśmiechem obserwują zabawę najmłodszych, nie zważając na sprawę z niebezpieczeństwa.

Pociąg przemierza prerię, której monotonie przerywają słupy telegraficzne, rzeka bądź też wieża ciśnień (czasem pociąg nabiera przy niej wody).

PASAŻEROWIE: W wagonie znajduje się blisko sześćdziesiąt osób. Większość mężczyzn ma przycięte po europejsku włosy. Większość podróżnych stanowią Niemcy i Skandynawowie.

Pośród pasażerów znajduje się Horst Van Temmen, holenderski jubiler. Jest to niski, chudy mężczyzna ubranym w luźny garnitur. Horst obserwuje wszystko z wyjątkową przenikliwością. Mimo podeszłego wieku zachował bystry umysł i zręczne palce. Holender ma pewne podejrzenia dotyczące pociągu i uważa, że „coś jest nie tak”. Wśród pozostałych podróżnych znajduje się też Brigid O'Malley, zatwardziała, skrzywdzona przez los, młoda, irlandzka wdowa. Towarzyszy jej dwójka dzieci: Patrick i Brenda oraz Jerzy Makarowicz – polski robotnik, który od dłuższego czasu zabiega o jej względy.

ODPOWIEDNI ŁOWCA: Kuguar lub stado wilków.

życiowej i jako puste zwłoki powędrują do trupiami (słuch pociągu też muszą dostać coś na ząb). Tej nocy Badacze są jeszcze w stanie ocalić własne życie, nie uratują już jednak żadnego podróżnego.

Niespokojne sny

Podczas pierwszej nocy, jaką Badacze spędzą w pociągu, wampirze maski przystąpią do swego diabelskiego dzieła. Postacie, które nie śpią, zostają zaalarmowane ogarniającym je otepieniem i dziwnym migotaniem wokół zamocowanych na drzwiach twarzy z brązu. Uszkodzenie gargolia lub zatkanie mu paszczy niszczy żyjącą maskę.

Wampirza maska wysysa ze śpiącego punkty magii: 1k3 punktów na godzinę, począwszy od północy do szóstej rano. Jeśli ofiara straci wszystkie punkty magii, traci przytomność i zostaje ponadto na zawsze pozbawiona punktu Mocy. Oczywiście punkty magii regenerują się w ciągu dnia. Nieprzytomni budzą się o ósmej, jakby specjalnie po to, by przegapić śniadanie.

Po przebudzeniu Badacze mogą zorientować się, że wszyscy mieli identyczny sen. Niezwykła, potężna istota, posiadająca wiele rąk i nóg, pędziła ich przez dziwne, szare przestrzenie. Wokół latały skórzaste istoty, wydając krzyki podobne do uderzeń cymbałów. Niebo było szare, a otoczenie przeszływał blask pocho-



Wampirza maska

dzący od dwóch dziwnych słońc. Spiczastą głowę istoty porastały grube włosy, zaś ciało pokrywały pękające wrzody. Na każdą z tych ropiejących ran nakładał się wzierunek szczepionych z bestii towarzyszy Badacza. Potwór pędził bezsilnych śniących aż opadł z sił i nie był już w stanie się ruszać. Wtedy istota wciągnęła ich w swą owrzodzoną pierś. Badacze budzą się wyczerpani, z potwornym bólem głowy – jest to sygnał, że coś się stało. Nieszczęśni nie mają jednak szans dowiedzieć się, że stracili tak wiele punktów magii.

Gość na śniadaniu

Śniadanie rozpoczyna się o 7.00. Po raz kolejny Badacze odczuwają niezwykle zawrót głowy i tracą punkt magii.

Tym razem posiłek podaje inny kelner, jednak złowieszczo podobny do pozostałych. Badacze mają do wyboru kilka standardowych zestawów śniadaniowych. Po skończeniu posiłku podróżni słyszą z kuchni odgłosy mycia naczyń. Udany test *nastu-chiwania* pozwala jednak usłyszeć coś jeszcze – dochodzący z jadalni jęk bólu. Pod jednym ze stołów leży mężczyzna. Trafiał w to miejsce poprzedniej nocy, kiedy to zwałił się kompletnie pijany pod stół i zasnął. Jego równie nietrzeźwi kompani zostawili go tam. Mężczyzna ubrany jest w niebieskoszary mundur i błękitny hełm – rozpoznawalny uniform francuskiej artylerii z czasów pierwszej wojny światowej.

Żołnierz nazywa się Henri Montclair i jest szeregowcem w batalionie artylerii. Oddział Henriego walczył ostatnio w bitwie pod Verdun. Montclair ma dwiętnaście lat – sędziwy wiek, jak na osobę służącą na froncie zachodnim. Jego szynel jest zniszczony i w wielu miejscach zaczerawiony, żołnierz ma też bandaże na głowie. Henri jest dość wątłej budowy, zaś jego galijską twarz pokrywa tygodniowy zarost. Całości wyglądowi dopełniają wąsy i gesty, kruczoczarne włosy. Skacowany żołnierz uważa, że znajduje się w pociągu wiozącym piechotę w głąb kraju na rekonwalescencję i zaślony odpoczynek na plażach Morza Śródziemnego.

Gdy Montclair wygramolił się spod stołu, kelnerzy wymienili ponurę spojrzenia. Jeden z nich natychmiast zniknął w kuchni.

Henri Montclair mówi łamanym angielskim. Jest wesołym kompanem, choć okropieństwa wojny zrobiły z niego cynika. Henri wyjaśnia Badaczom, że opuścił Verdun w momencie nasilenia walk. Nie potrafi uwierzyć w zapewnienia Odkrywców, że bitwa, jak i zresztą cała

wojna, dawno się skończyła, a Francja odniosła zwycięstwo. Ponieważ podróżni nie mają mundurów, Henri bierze ich za obsługę pociągu. Jeśli któryś z Badaczy jest Niemcem, młody artylerzysta stanie się podejrzliwy i odejdzie.

Po chwili do jadalni przez drzwi od salonu wchodzi konduktor. Proponuje Henriemu, że odprowadzi go do przedziału. Badacze mogą wykonać test *sposzregawczosci* lub test INT x3. Pozytywny wynik pozwoli im zorientować się, że konduktor to kelner, który przedtem poszedł do kuchni. Jest to oczywiście prawda – służba pociągu zmienił tylko uniform i chce jak najszybciej odebrać żołnierza do właściwego czasu. Henri zgadza się i po chwili obaj opuszczają jadalnię, przechodzą przez salon i wagon sypialny. Następnie konduktor otwiera drzwi z gwiaździstym zamkiem, które znajdują się przy końcu wagonu sypialnego. Badacze, którzy śledzili konduktora, widzą wylaniające się ze środka pomieszczenia smugi tytoniowego dymu. Wewnątrz można zauważyć jarzące się ogniki papierosów. Słychać też dochodzące stamtąd odgłosy przytłumionej rozmowy prowadzonej po francusku. W chwilę później drzwi zamykają się. Świadkowie tego zdarzenia tracą 0/1 PP.

Pięć minut później nadchodzi konduktor. Badacze nie zobaczą już niczego podejrzanego. Tymczasem śniadanie dobiegło końca. Jak zwykle, drzwi do jadalni zostają zamknięte na klucz w kształcie gwiazdy.

Noc mrocznego snu

Drugiej nocy wampirze maski zakończą swe dzieło. Widmowy Wędrowiec ponownie spróbuje ostrzec podróżnych, lecz w pociągu jego moc jest bardzo ograniczona. Przeniknie przez przedział Badaczy niczym zielonkawy cień, zbyt szybko, by ktokolwiek go zobaczył. Tylko ci Odkrywcy, którym powiedzie się test INT x3 lub mniej na 1k100, zauważą ducha. Wędrowiec wskaze na tóčka i ostrzegawczo pokiwa głową. Następnie przeniknie przez ścianę, by ostrzec innych podróżnych. Ci, którzy rozpoznają ducha z peronu, tracą 0/1 PP.

Po północy wampirze maski powrócą do życia. Z paszczy zacznie wyciekać im zielonkawa, trupia ektoplasma. Ohydny żel pokrywa śpiących i zaczyna przesączać

Brytyjski południowoafrykański Ekspres do Ugandy, 1903

SALON: Wagon zrobiono z drewna. Wnętrze przypomina pomieszczenie z 1920 roku. W salonie jest pianino, umilające pasażerom podróż. Bogaty, wiktoriański wystrój wagonu ostro kontrastuje z widocznym przez okna dzikim, afrykańskim krajobrazem. Pośród trawiastej sawanny można nawet czasem dostrzec lwa.

PASAŻEROWIE: W salonie znajduje się piętnaście osób: mężczyzn, kobiet i dzieci. Wszyscy są Brytyjczykami i należą do średniej i wyższej klasy. Niestety, fakt ten przeszkadza lub wręcz uniemożliwia wyjaśnienie im, że w pociągu dzieją się rzeczy tajemnicze i złowieszcze, ponieważ kłóci się to z ich uporządkowaną wizją świata.

Osobą godną uwagi jest uroczą panną Wanda Huntington, która (to skandal!) podróżuje sama. Młoda panna Huntington jest jednocześnie dziennikarką i sufrażystką (bojowniczką walczącą o prawa wyborcze kobiet – przyp. tłum.), nie widzi więc w fakcie podróżowania bez towarzystwa nic zdrożnego. Pośród pasażerów znajduje się także dzielný sir Cuthbert Clark, który pozuje na Wielkiego Białego Łowcę. Mężczyzna potrafi wybrnąć z każdej sytuacji i już zaczął domyślać się, że z pociągiem jest związana jakaś mroczna tajemnica.

WAGON SYPIALNY: Większość podróżnych kładzie się spać późno i woli długo siedzieć w salonie, pić i grać w karty. Ostatecznie pasażerowie udają się do swych luksusowych przedziałów z osobnymi łazienkami i komfortowymi posłaniami, aby odpocząć od trudów podróży. W każdym przedziale, na ścianie, wisí oprawiony portret króla Edwarda VII. Niepokojący jest dziwny uśmiech monarchy – w rzeczywistości jest to wampirza maska.

ODPOWIEDNI ŁOWCA: Lew pośród afrykańskiej sawanny.



Szer. Henri Montclair

się przez usta, nos itp. Pozwól każdemu z Badaczy wykonać Test Szczęścia. Od tego zależy, czy śpiący zdał sobie sprawę, że coś jest nie tak i obudził się pokryty lepka mazią. Gdy zielony śluz przeniknie wreszcie do wnętrza ofiary, wypiera jej esencję. Maski odbierają ją i niczym krew pompują pulsującymi arteriami pociągu, połączonego z ohydą lokomotywą.

W ciągu każdej rundy działania wampirzych masek ofiara traci 1 punkt Mocy. Gdy współczynnik ten osiągnie zero, następuje zgon. Po ofierze pozostaje pusta skóra – kości obciążone szarą, napiętą jak balon skórą. Osoby, które zobaczą obrzydliwe dzieło wampirzych masek, utracą 1/1k6 PP.

Maski posiadają po 15 WT. Jeśli stracą 8 WT, przestają funkcjonować. Gdy maska zostanie zniszczona, na zewnątrz wydostaje się zielonkawy gaz. Obecni przy tym Badacze muszą wykonać test KON x5 lub mniej na 1k100. Jeśli im się nie powiedzie, będą wymiotować i odczuwać nudności przez 1k10 rund. Zniszczenie wampirzej maski nie pociąga za sobą jednak innych, groźnych efektów.

W chwili, gdy maski pozbawia życia większość śpiących, służba pociągu pozbywa się ludzkiego przebrania. Ruszają na łowy żarzynając i porażając ocalałych pasażerów. Następnie zaciągają wysane ciała do trupiami. Tam następuje kolejna uczta, podczas której demoniczne służby konsumują do końca to, czego nie wysysały maski. Obryzione resztki zostają w końcu wyrzuczone z pociągu.

Transsyberyjski ekspres, 1901

SALON: Wagon pierwszej klasy transsyberyjskiego ekspresu jest kolejnym tworem George'a Nagelmackera – ojca *Orient Expressu*. Wspaniale ozdobione pomieszczenie zawiera wykończenia z kości słoniowej, boazerie z rzadkich drzew, kosztowne dywany oraz fisharmonie. W pękatom piecyku bzuje ogień (dym ulatuje przez specjalny otwór w suficie). Podróżni palą tytoń, grają w karty i piją ogromne ilości herbaty z wielkiego samowaru.

Na zewnątrz widać bezkresne zasy pniegu i syberyjską tajgę.

PASAŻEROWIE: Pociągiem podróżuje trzydziestu osób, pięknie ubranych w stroje z końca epoki wiktoriańskiej. Wszyscy są bogatymi arystokratami, poddani caru. Zgodnie z panującymi wtedy zwyczajami, większość podróżnych, poza rosyjskim, włada dość biegle francuskim.

Wśród pasażerów znajduje się carski szpieg. Jednooki hrabia Igor Varesniew właśnie powrócił z Mandżurii i śpieszy złożyć meldunek swemu władcy. Igor Varesniew ma około pięćdziesięciu lat i wojskowe maniery. W odróżnieniu od reszty, mówi trochę po angielsku.

WAGON SYPIALNY: Podróżni kładą się dość wcześnie – w łóżku jest o wiele ciepło. Luksusowe przedziały wyłożone są boazerią i posiadają eleganckie umywalki. Wampirze maski ukryte są pomiędzy pokrywającymi ściany przedziałów płaskorzeźbami.

ODPOWIEDNI ŁOWCA: Ussuryjski tygrys lub stado wilków.

pełnić obowiązki we wszystkich następujących po sobie wymiarach czasowych. Logiczne więc jest, że zabity we wcześniejszym czasie służa nie pojawi się już w następującym po nim wymiarze. Jest to jedynie sugestia dla Strażnika Tajemnic, który może ją zastosować lub nie.

Poruszanie się po pociągu

Pomiędzy wagonami znajduje się niewielkie, zamknięte przejście łączące różne części pociągu. Jest w nim o wiele głośniejsze niż w innych miejscach. Przy końcu każdego wagonu znajdują się także boczne drzwiczki, prowadzące na zewnątrz. One również są zamknięte (S 20). Jeśli Badacze je otworzą, mogą wysko-

czyć z pojazdu lub wspiąć się na dach.

Być może Badacze postanowią odłączyć któryś z wagonów wyjmując sworznie. Niestety, mimo że można zdjąć fragmenty podłogi, pod spodem znajdują się zielone, pulsujące arterie o niezwykłej wytrzymałości, które uniemożliwiają odłączenie wagonu. Udany Test Pomysłowości pozwala domyślić się, że odkryty organizm jest w jakiś sposób połączony lub kontrolowany przez lokomotywę.

Połączenie pomiędzy wagonem restauracyjnym a trupiarnią

Drzwi w lewym końcu kuchni i lewe drzwi trupiarni łączą się ze sobą wąską przejściem. Ponieważ pociąg porusza się tylko po linii prostej, przejście to, jak dotąd, nie sprawia sługom pociągu specjalnych kłopotów. Dzięki niemu udaje ludzi istoty nie muszą przechodzić do trupiarni po dachu.

Jeśli Badacze zauważą to przejście i przejdą przez nie, trafią nie do innego wymiaru czasowego (np. pociągu towarowego z 1934 roku), ale do trupiarni.

Wyjście z pociągu

Wyskakując z pędzącego pociągu Badacze muszą wykonać udany test *skakania*. W przeciwnym razie, podczas upadku zostają poturbowani, tracąc 2k6 WT. Wygląd otoczenia zależy od czasu, z jakiego pochodził opuszczony przez Badaczy pociąg. Jeśli więc podróżni wyskoczyli z rosyjskiego pociągu, krajobraz będzie przypominał zaśmieconą Syberię z 1901 roku.

Niezależnie od tego, jak wygląda otoczenie, jest to iluzja. Wskazuje na to np. dziwne migotanie horyzontu. Jak się okaże, teren, który przemierza pociąg, jest nieskończenie długi, płaską jak stół równiną.

Nie ma znaczenia, w którym kierunku wyruszą Badacze. Zawsze dochodzą do torów kolejowych i pociągu, który zbliża się w ich stronę. Jedynym sposobem opu-

Zwiedzanie

Poruszanie się między wymiarami czasowymi

Przejścia do pociągów znajdujących się w innych wymiarach czasowych oznaczone są zamkami w kształcie gwiazdy. Klucze do nich mają przy sobie konduktorzy. Zamek można ponadto otworzyć wykorzystując umiejętność *otwierania zamków* (być może z ujemnym modyfikatorem, jako że zamek nie jest ziemskiego pochodzenia). Nie więcej niż dwie osoby mogą je również spróbować wyważyć (należy porównać ich S z S 20 w Tabeli Porównawczej).

Abby przeniesie się w czasie do przodu (w stosunku do lat 20.), Badacze muszą przekroczyć drzwi prowadzące z kuchni w wagonie restauracyjnym do trupiarni. Jeśli warunek ten zostanie spełniony, postacie znajdą się w przyszłości. W tym scenariuszu opisano pociąg towarowy Południowy Pacyfik, z roku 1934. Właśnie do niego mogą się przenieść Odkrywczy.

By cofnąć się w czasie, należy przejść przez drzwi znajdujące się przy końcu wagonu sypialnego. W scenariuszu opisano cztery takie wymiary czasowe, bowiem Badacze najprawdopodobniej przede wszystkim tu będą prowadzić śledztwo.

Słudzy pociągu potrafią przenosić się do wybranych wymiarów czasowych. Odkrywczy nie mają jednak takiej możliwości i muszą przechodzić przez kolejne wymiary, prawdopodobnie aż do początków kolei w XIX wieku lub jej końca w nieznanej przyszłości. Jeśli jednak to ci się nie podoba, uznaj, że Badacze przenoszą się do losowo wybranych czasów (w końcu nie wszystko musi być tak dokładnie opracowane).

W pociągu znajduje się tylko dwanaście sług. Nie ma to zbytniego znaczenia, ponieważ mogą równocześnie

szczenia przeklętych równin jest ponowne wejście do pociągu lub śmierć z rąk potwornych łowców.

Te tajemnicze istoty patrolują równinę przybierając wygląd dra pieznika (czy też przeciwnika), odpowiedni do iluzyjnego krajo- brazu. Moc łowców jest jednak ograniczona i zawsze istnieje szcze gół zdradzający ich praw- dziwą naturę. Jeśli bestia przybie- ra wygląd jakiegoś zwykłego dra- pieznika (np. lwa czy tygrysa), jest większa lub bardziej potwor- na niż prawdziwe zwierzę. Jeżeli zaś kryje się pod postacią grupy istot (np. stada wilków), uważny obserwator zauważy cienką bło- nę, która je łączy.

Opisane wymiary czasowe za- wierają propozycje wyglądu amorficznego łowcy. Niezależnie od postaci, istota atakuje zawsze tak samo (patrz zamieszczone na końcu przygody współczynniki).

Poruszanie się po dachu pociągu

Można wejść na dach pociągu, choć nie jest to łatwe. Jest to naj- szybszy i najbezpieczniejszy spo- sób dostania się do trupiami i lo- komotywy. Dach każdego wago- nu zaopatrzony jest w przypomi- nające drabinkę uchwyty. Dzięki nim przejście przez dach nie spra- wia większego kłopotu. Żeby jednak dostać się na następny wagon, trzeba przeskoczyć nad przerwą wykonując test *skakania* lub ZR. Niepowodzenie oznacza upadek i utratę 3k6 WT. Strażnik Tajemnice mo- że zredukować obrażenia, prosząc o wykonanie Testów Szczęścia lub ZR.

Krajobraz na zewnątrz wygląda tak, jak spodziewają się tego Badacze. Zmiana następuje dopiero, gdy postacie dotrą do trupiami. Wtedy ujawnia się prawdziwe otoczenie – bezkresna, ciągnąca się w nieskończoność otchłań skryta szarym niebem, na którym wiszą dwa jarzące się słońca. Ten widok powoduje utratę 0/1k3 PP – po prostu Badacze zrozumieli, że znajdują się w innym wymiarze czasowym. Osoby, które spadną z dachu pociągu w tym miejscu, zo- baczą łowców w ich prawdziwej postaci – niezwykle, pta- kopodobne istoty z wieloma ustami (ten widok powoduje utratę Poczitalności w wysokości 0/1k6 punktów).

Trupiańnia

Ten wagon pełni funkcję spiżarni diabelskich sług pocią- gu. Do trupiami można dostać się przez boczne drzwi kuchni w wagonie restauracyjnym lub przez dach przed- wodem wentylacyjnym (S 25, lecz trzech Badaczy może wspólnie zsumować swą Siłę).

Południowy Pacyfik, 1934

WAGON TOWAROWY: Pusty, drewniany wagon towarowy jadący przez Ore- gon do Portland. Jedynie drzwi w wagonie są przesuwane i znajdują się po je- go bokach. Słudzy pociągu odwiedzają ten wagon tylko po to, by zabrać nowe ciała.

W kacie pomieszczenia leży podarta strona z portlandzkiego magazynu *Jo- urnal*. W zasadzie jest to jedynie urywek z datą. Resztę gazety, podobnie jak część desek ze ściany, użyto do rozpalenia niewielkiego ogniska. Daje ono nie- wiele ciepła w smagającym wiatrem, nieszczelnym wagonie. Przez szpary w ścianach widać wysokie, sosnowe lasy, które pociąg mija kierując się na za- chód z Chemult w stronę oregonskich Kaskad. Ziemia pokryta jest cienką war- stwą śniegu.

W wagonie znajdują się pasażerowie na gapę – włóczędzy. Dzień i noc sie- dzą lub leżą skuleni w półśnie, gotowi w każdej chwili wyskoczyć z wagonu. Je- śli tylko pociąg zbliży się do dworca lub zjawi się patrol kolejowej policji.

Bezdomni włamali się do jednej z znajdujących się w wagonie skrzyń. Były w niej puszkki z owocami. Teraz, na podłodze, wala się siedem pustych opakowa- ni. Na jasnych etykietach widnieje podobizna uśmiechniętego chłopca. Jest to wampirza maska.

PASAŻEROWIE: Włóczędzy mogą być nieprzyjaźnie nastawieni do obcych, którzy wślizgnęli się do środka tak niezauważalnie, że wygląda to na czary. Je- śli Badacze zachowują się aroganko i jednocześnie nie wykażą się umiejętno- ściami obronnymi, mogą zostać zaatakowani. Odkrywcę mogą też zostać nor- malnie przyjęci. Wystarczy, że wyglądają na silnych i sprawnych, zachowują się przyjaźnie i z humorem, czy też w kupią się w łaski włóczęgów odrobina jedze- nia. Tutaj nie ma jednak miejsca na przyjaźnię, każdy musi pilnować swojego interesu.

Frisco Jack wygląda na trzydzieści lat, ma nierówno przycięte brązowe wło- sy i cięty język. Jack jest wykształcony, inteligentny i błyskotliwy. Stanowi świ- adectwo ciężkich czasów, w jakich przyszło mu żyć. Dawniej zajmował się ak- cjami i giełdą, teraz bardziej interesuje go miska zupy.

Pociąg z przyszłości stanowi ponurą wizję tego, co ma nastąpić. Badacze, którzy zajmują się operacjami finansowymi, mogą wyciągnąć jakieś bliższe in- formacje od Jacka lub ze strzębów gazety. Może spróbują ochronić swój kapita- ł przed mającym nastąpić Wielkim Krachem.

ODPOWIEDNI ŁOWCA: Policjant kolejowy, uzbrojony w pałkę i rewolwer.

Wnętrze trupiami wygląda jak z koszmaru. Znajduje się tam sześć sług. Istoty nie są przemienione w ludzi i wyglą- dają dość potwornie: wysmukłe, pokryte chropowatą skórą humanoidy z cienkimi, jakby mrówczymi odnóżami. Ciało gdzieś niedzięgie porastają kępki szczeniastych włosów. Oczy jarzą się diwnym blaskiem, zaś szeroko rozwarłe paszce przypominają pysk ropuchy wypełniony ostrymi zębami.

Wnętrze wagonu wypełniają opuchnięte niczym balo- ny, wyspane włoki poprzednich ofiar. Co jakiś czas z ust trupów wypływają krople zielonkawego śluzu. To jest to, czego pokraczne służki pragną najbardziej. Z demoniczną rozkoszą wpijają się w zsiniałe usta i do końca wysysają pozostałość po wampirzych maskach lub zlizują ciecz z podłogi długimi, giętkimi językami. Wykorzystane do końca ciała zostają wyrzucone przez otwarte drzwi.

Przez wagon i przejście, tuż przy podłodze, w stronę lokomotywy biegną poskręcane, pulsujące, zielone arte- rie. Są takie same, jak te, które Badacze widzieli próbując odłączyć wagony. Arterie pulsują i wiją się w obłąka- nym rytmie zagubionych dusz.

Z sufitu trupiami zwisa ohydny żyrandol zbudowany z części ludzkich ciał. Świece umieszczone są w cza- skach, w których wybito odpowiednie otwory. Ten ma- kabryczny widok powoduje utratę 1/1k8 PP.

Schwytni Badacze nie spędzą w trupiarni zbyt wiele czasu. Świeże ciała są dla sług zbyt wielką pokusą, a ponadto można je wykorzystać do upiększenia żyrandola. Z drugiej strony, jeśli Badacze wyskoczą z pociągu, sługi nie będą ich gonić. Na widmowym pustkowiu znajduje się tylko pociąg i łowcy – sługi wiedzą, że uciekinierzy wrócą lub (co jest o wiele pewniejsze) zginą.

Lokomotywa

Jedzie przez otchłani lokomotywa, ciężka i mroczna, a śluz z niej spływa. Zielona para z kotłów jej bucha, smród jest okropny i dymi jucha.

Platforma lokomotywy wypełniona jest innymi opuchniętymi zwłokami oraz imitacją węgla. Jest to śliska, usuwająca się spod nóg, czarna substancja, ostra i twarda niczym obsydian. Każ wykonać test ZR z odpowiednim modyfikatorem. Niepowodzenie oznacza utratę punktu Wytrzymałości (rozcięcie ręki). Zapach krwi z pewnością zwróci uwagę Maszynisty.

Maszynista to różowawa, bulwiasta istota. Ma guzową głowę i malutkie jak rodzyнки oczy. Rozlewające się ciało formuje na środku lokomotywy jakby kałużę, z której wyrastają liczne macki różnej grubości. Za pomocą tych trzęsących się, oślizgłych odnóży istota kieruje pociągiem, operując dźwigniami i zaworami. (Oczywiście mechanizm różni się od tego, jakiego używa się w zwykłych, ziemskich lokomotywach. Udany test *obsługi ciężkiego sprzętu* pozwoli to stwierdzić).

Uwaga Maszynisty skupiona jest na wizjerze z przodu kabiny, przez który obserwuje on niezmierzony, szary krajobraz. Jeśli istota zostanie zaatakowana, nie przestaje zajmować się prowadzeniem pociągu, w stronę intruzów wyśle zaś kilka najsilniejszych macek.

Wijące się arterie, które scalają pociąg, kończą się w lokomotywie, w miejscu, które wydaje się być paleniskiem. Nad nim znajdują się cztery podniesione do góry dźwignie pulsujące w rozgrzanym powietrzu. Za ich pomocą można przenieść pociąg do odpowiedniego wymiaru czasowego. (Jeśli Badacze na to nie wpadną, pozwól im wykonać testy *obsługi ciężkiego sprzętu* lub INT x3).

Współczynniki Maszynisty wyraźnie wskazują, że może stawić skuteczny opór, lecz nie jest zbyt potężnym przeciwnikiem. Jedną z jego potencjalnych form ataku nie została jednak w nich opisana i Strażnik Tajemnic powinien sam zdecydować, czy z niej skorzystać.

Sercem pociągu i jego mocą napędową jest znajdująca się wewnątrz mikrokosmos. Wewnątrz paleniska są więc – galaktyki, kwazary, pętle czasowe, strumienie materii oraz centrum wszechświata, które ujawnia przerażającą prawdę o przekłętym, opętanym dworze Azathotha. Wszystko to, mimo dzielących lat świetlnych, doskonale widać pośród płomieni nieskończoności skończonej otchłani. Jeśli więc Maszynista otworzy drzwiczki paleniska, każdy z Badaczy, który w nie spojrzy, zobaczy bogą i straci 1k10/1k100 PP.

Gdy Badacze zabiją Maszynistę, zamienia się on w kupkę prochu i pyłu. Droga do maszynowni pociągu staje wtedy otworem.

Podsumowanie

Jeśli któryś z Badaczy dotknie dźwigni w lokomotywie, zostaje natychmiast porażony przez moc pociągu. W zasadzie nie sposób tego przewidzieć, chyba że Strażnik Tajemnic pozwoli wykonać test *Mitów Człuchli*, który ostrzeże przed niebezpieczeństwem. Ostrożni Badacze mogą użyć do tego celu pasków lub lin. Jeśli jednak ktoś dotknie dźwigni ręką, porównaj Moc pechowca z Mocą 12. Jeśli pociąg zwycięży, niebezpiecznik zamienia się w istotę, która przypomina dawnego Maszynistę i traci ludzką osobowość. Przemiana powoduje utratę 1k3/1k10 PP, zaś jej świadkowie tracą 0/1k6 PP. Jeśli nowy maszynista nie oszaleje, może sam kontrolować pociąg.

Jeśli przy porównaniu Mocy zwycięży Badacz, przez jego umysł przelatują informacje dotyczące prowadzenia opętanego pociągu. Funkcja dźwigni staje się jasna.

Gdy dźwignie zostaną przełączone, pociąg wyrwa się spod mocy i woli Azathotha. Z paleniska znika wizja wszechświata. Lokomotywy i wagony z różnych czasów wracają tam, gdzie być powinny. Jeśli w lokomotywie znajdują się wszyscy Badacze, robi się jeszcze bardziej tłoczno, bowiem jakby znikąd pojawia się nagle normalny maszynista i palacz. Wszędzie unoszą się obłoki pary.

Powrót

Badacze, którzy powrócili na ziemię, czują pod stopami znajomy odgłos pociągu – bum-bum, bum-bum, bum-bum... Na zewnątrz, za szybą zapada zmierzch. Drzwi otwierają się i Badacze wychodzą z pociągu. Orientują się, że powrócili do swych czasów, do miejsca, w którym to wszystko się zaczęło. Gdy ostatni z pasażerów opuści pociąg, pojazd zaczyna migotać, a potem zniknąć.

Wszyscy pasażerowie, w różnych wymiarach czasowych przeżywają ten sam problem. Czy wsiąść do pociągu, który *właśnie* wjeżdża na stację? Pewnie nie, choć jest to pojazd, na który czekali, bowiem od momentu wejścia do Pociągu, Który Był Zawsze nie minęły nawet sekundy.

Gdzieś blisko – zarazem wszędzie, jak i nigdzie – znajduje się też ciemna postać w szerokim kapeluszu. Ostatni raz wydmuchuje opary – strumień uśmiechających się ludzi, którzy znikają na wietrze. Wraz z ostatnim z nich postać upada i rozpływa się. Na ziemi pozostaje sterta starych ubrań z różnych epok – męskich, damskich i dziecięcych. Widmowy Wędrowiec jest wreszcie wolny.

Nagrody i ciąg dalszy

Jeśli Badacze przeniosą wagony do odpowiednich czasów, a atak wampiryzm masek nie nastąpi, otrzymają po 2k6+1 PP. Jeżeli z Pociągu, Który Był Zawsze powrócą tylko Odkrywczy i kilku innych podróżnych, nagroda będzie wynosić jedynie 1k6+1 PP.

Pociąg, Który Był Zawsze może przestać istnieć lub zacząć swą podróż od nowa, ze świeżą grupą sług. Pozwól Badaczom wierzyć w to, z czym będzie im najtrudniej żyć.



Współczynniki

WIDMOWY WĘDROWIEC, złożony z wielu postaci duch

INT 9 M 58

Umiejętności: gazowe przedstawianie 90%, przekazywanie symbolicznego ostrzeżenia 90%.

Utrata Pocztytalności: 0/1k4

HENRI MONTCLAIR, 19 lat, artylerzysta z czasów Trzeciej Republiki

S 11 KON 10 BC 12 INT 12 MOC 12

ZR 14 WG 13 WYK 12 PP 57 WT 11

Modyfikator obrażeń: + 0

Bron: uderzenie pięścią 54%, obrażenia 1k3

Umiejętności: angielski 15%, francuski 60%, karabin 36%, obsługa ciężkiego sprzętu 54%, uniki 43%, wmwawianie 48%, wspinanie się 61%, wyliczanie trajektorii pocisku 35%.

PRZYKŁADOWE WSPÓŁCZYNNIKI SŁUGI POCIĄGU

S 20 KON 15 BC 15 INT 9 MOC 10

ZR 10 WG 7 (0)* WT 15

* Zero, gdy istota ujawnia swój prawdziwy wygląd.

Modyfikator obrażeń: +1k6

Bron: pięść** 65%, obrażenia 1k3+mo

pazury 45%, obrażenia 1k4+mo
ugryzienie 40%, obrażenia 1k6

** Jest to jedyna bron, używana w ludzkiej postaci, choć w krytycznej sytuacji stwór może jeszcze gryźć.

Pancerz: pomarszczona skóra; 3 punkty.

Umiejętności: nasłuchiwanie 35%, przebranie się za człowieka 90%, skakanie 55%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 60%, wspinanie się 90%.

Utrata Pocztytalności: Widok stwora w oryginalnej postaci powoduje utratę 0/1k6 PP.

sluga	1.	2.	3.	4.
S	17	18	16	20
KON	13	17	15	16
BC	17	15	19	20
MOC	9	10	8	9
ZR	15	14	17	16
WT	15	16	17	18

sluga	5.	6.	7.	8.
S	18	18	17	19
KON	18	13	16	14
BC	16	17	16	18
MOC	11	9	7	9
ZR	16	16	18	17
WT	17	15	16	16
sluga	9.	10.	11.	12.
S	19	20	18	18
KON	14	16	13	18
BC	14	19	15	16
MOC	10	11	10	11
ZR	16	20	18	17
WT	14	18	14	17

WAMPIRZA MASKA, diabelskie urządzenie

BC 2 INT 13 MOC 15 WT 15

Umiejętności: wysysanie duszy 100%.

Każdemu z pasażerów przyporządkowana jest jedna maska.

BUSZUJĄCY NA PROGU, amorficzny towca

S 30 KON 20 BC 50 INT 8 MOC 15

ZR 12 WT 35

Modyfikator obrażeń: +4k6

Bron: atak *60%, obrażenia 1k10+mo

* Bron, jaką posiada istota, zależy od aktualnie przybranej postaci. Jeśli podzieliła się na kilka części, obrażenia wynikają z sumy oddzielnych ataków.

Pancerz: niezemska materia; 6 punktów.

Umiejętności: przebranie się 75%, spostrzegawczość 90%, tropienie 90%.

Utrata Pocztytalności: Widok stwora w prawdziwej postaci powoduje utratę 0/1k6 PP.

Śladem pociągu podążają dwaj identyczni łowcy, którzy chylają na potencjalne ofiary.

MASZYNISTA, bezkształtna istota

S 18 KON 20 BC 30 INT 2 MOC 16

ZR 8 WT 2

Modyfikator obrażeń: +2k6

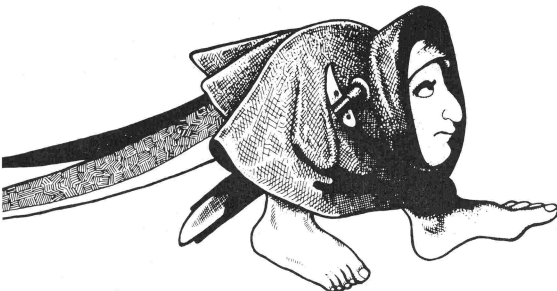
Bron: uderzenie macią 40%, obrażenia 1k8+mo

chwyt* 40%, obrażenia specjalne

* Pochwycony przeciwnik zostaje wyrzucony z lokomotywy. By się wyrwać, ofiara musi wygrać w pojedynku Sił (wynik określa się korzystając z Tabeli Porównawczej).

Umiejętności: prowadzenie lokomotywy 100%.

Utrata Pocztytalności: Widok stwora powoduje utratę 1/1k8 PP.



Szaleńcza jazda

Opowiadanie z akcentami motoryzacyjnymi, z którego Badacze dowiedzą się, że krew jest gęstsza od oleju, ale bardziej łatwopalna.

SAMOCHODY są niebezpieczne. Samochody zabijają. Samochody przemierzają ulice miast w poszukiwaniu swych ofiar. Kaszel ich silników zatrzuwa powietrze. Samochody rozchlapują kałuże na przechodniów. Chcą, aby ludzie stracili równowagę i upadli. Zgrzytają swymi metalowymi szczękami z nadzieją na schwytywanie niewinnych ofiar. Ich światła oślepiają, a szyby odbijają światła po zmroku, tak że nie sposób dostrzec na drodze przechodniów. Trzonek korby rozrusznika może z łatwością rozłupać czaszkę i wyrwać mózg. Samochody wpadają w poślizg. Hamulce zawodzą. Samochody są niebezpieczne. Samochody zabijają.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Rupert Putney jest fanatycznym kierowcą. Kiedy pędzi po szosach, zapomina o wszystkim, co dzieje się wokół. Ma jednak ku temu powody. Niedawno zmarła jego siostra, ma niegodziwego ojca oraz szkaradnego brata-bliźniaka. Potrzebuje Badaczy, by odnaleźli jego brata. Jeśli tego nie zrobią, Rupert Putney niechybnie zwariuje.

Pierwsze spotkanie Odkrywców Tajemnic z Rupertem nie będzie zbyt miłe. W gruncie rzeczy o mało ich nie zabije.

Koła się blokują, hamulce zawodzą

SAMOCHODY ZABIJAJĄ. Akcja przygody zaczyna się w maju w dużym amerykańskim mieście. Pierwszym zdarzeniem jest wypadek. Może on mieć miejsce kiedykolwiek, gdy Badacze jadą swoim samochodem. Mistrz Gry może również wkomponować to zdarzenie w inną przygodę.

Badacze jadą dość ruchliwą drogą. W pewnym momencie nadjeżdżające z przeciwka Bugatti przecina oś jezdni i kieruje się prosto na samochód Odkrywców. Test *sposzregawczości* pozwoli stwierdzić, iż kierowca gwałtownie kręci kierownicą, lecz Bugatti nadal nie skręca. Udany test połowy *prowadzenia samochodu* pozwala uniknąć kolizji z Bugatti. Jeśli rzut się nie uda, samochody się zderzą. Siła uderzenia obraca oba samochody

o 180 stopni. Przy okazji Bugatti ścina przydrożny hydrant przeciwpożarowy. Badacze muszą wykonać udany test *skakania* lub *uników*, by uniknąć straty 2k6 WT (udany test oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę). Kierowca samochodu Badaczy musi także wykonać Test Szczęścia, aby nie dopuścić do dachowania. Jeśli prowadzący pojazd nie opanuje auta, nie będzie się ono nadawać do użytku, chyba że ktoś przeprowadzi kosztowny remont.

Jeśli Badacze unikną zderzenia, Bugatti ładuje koło hydrantu przeciwpożarowego. Samochód Odkrywców z rumorem wypada z jezdni i ulega drobnym uszkodzeniom (pęknięta szyba, zadrapania).

Wypadek ma miejsce w dość tłocznych rejonach miasta. Wkrótce zbiera się tłumek żywo zainteresowanych gapiów oraz kilku policjantów.

Bugatti

Opisany model Bugatti pochodzi z 1926 roku. Silnik model 30 jest w stanie szybko rozpędzać auto do maksymalnej prędkości – 115 km/h. Czterookobowe nadwozie ma sportowo-turystyczny kształt. Samochód jest w kolorze nieba, listwy obić mają kolor błękitu królewskiego, siedzenia i szprychy są czerwone, a obręcze kół – błękitne. Łagodnie zaokrąglone wyściecia służą jako drzwi. Patrz rysunek na stronie 32.

Rupert Putney, kierowca Bugatti, jest lekko ranny. Pomimo tego wydstaje się z waku i przeprasza za wypadek. Zdaje się być nienaturalnie przygaszony. Udany test *psychologii* zdradza, że za maską spokoju czai się bezsilność i brak nadziei. Jedynie, czego Rupert pragnie, to wsiąść do innego samochodu i jechać dalej. Szybka jazda wyrwie go z depresji.

Rupert rozpoznaje twarz lub imię najbardziej doświadczonych spośród Badaczy, nie potrafi jednak powiedzieć skąd. Udany Test Wiedzy pozwoli Odkrywcom zorientować się, że Rupert znany jest z rubryki towarzyskiej lokalnych gazet. Tłum gapiów rozpoznaje Putneya i dodaje mu otuchy. Zrezygnowany policjant spisuje stan zniszczeń widać, że sprawa i tak nigdy nie dotrze do sądu.

Przy dokładnych oględzinach Bugatti okazuje się, że pękł przewód hamulcowy. Udany test *mechaniki* pozwoli stwierdzić, że przed wypadkiem ktoś manipulował przy kierownicy i hamulcach.

Rupert Putney

Rupert Putney jest krótko ostrzyżonym blondynem, z poraną bruzdami twarzą – jest to dosyć dziwne, jak na tak młodego człowieka. Jego czoło przecina głęboka blizna – najmniejsza z pamiątek, jakie zostawiła mu wojna.

Na pierwszy rzut oka Rupert jest czarującym człowiekiem, układnym, o nienaganych manierach. Cierpi jednak na poważne problemy psychiczne, widocznych dla każdego, kto zna go choć trochę lepiej. Rupert ma lęk wysokości (od czasu ciężkiego załamania nerwowego podczas wojny) i boi się wszelkich małych, włochatych stworzeń (pozostałość z dzieciństwa). Poza tym jest nieustraszony, czasem nawet nieroztropny.

Poniższe fakty o nim są ogólnie znane. Poszukiwacze, którzy mieszkają w tym mieście, mogą sobie przypomnieć każdą z pogłosek po udanym Teście Wiedzy. Gdziekolwiek ludzie się spotykają i plotkują, można do wiedzieć się, że:

- Rupert Putney jest teraz jedynym synem dobrze sytuowanego, starego Putneya. Był asem przestworzy podczas wojny, ale został zwolniony do domu po tym, jak rozbił się podczas lądowania.
- Złośliwie plotki donoszą, że jest uzależniony od narkotyków.



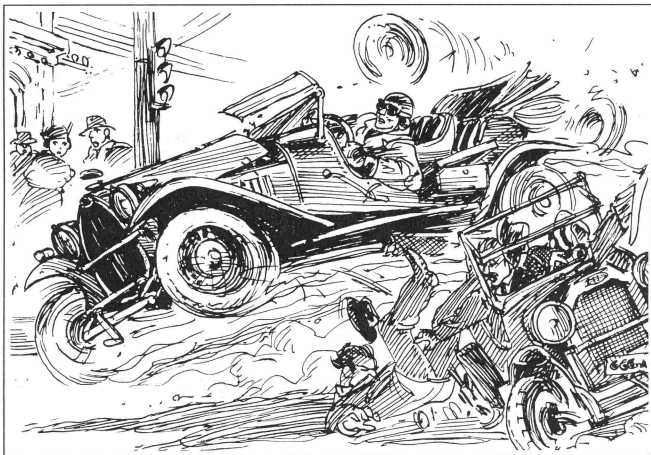
Robert Putney

- Jego siostra, Amy, zmarła 2 miesiące temu na, jak to nazwano, zapalenie otrzewnej, które było komplikacją ciężkiego zapalenia wyrostka robaczkowego.
- Stary Putney, ojciec Ruperta, jest emerytowanym producentem stali. Znany był z dobrego prowadzenia interesów i bezwzględności. Obecnie jego pieniądze są bezpiecznie ulokowane w akcjach amerykańskich producentów samochodów.

Posiadłość Putneyów

KILKA DNI po wypadku Badacz, którego Rupert rozpoznał, dostaje wiadomość. Młody Putney pisze, że dopiero teraz, gdy ochłonął po wypadku, skojarzył Odkrywców z doniesieniami prasowymi o ich dokonaniach. Chciałby im zaproponować pracę za „odpowiednią zapłatę”. Proponuje, by spotkali się z nim po południu następnego dnia. Ponieważ przypuszcza, że auto poszukiwaczy wciąż nie jest sprawne, przysłał po nich swój samochód. Przeprasza za nieszczęśliwy wypadek i ma nadzieję, że nikt nie doznał żadnych trwałych urazów. Uroczy list, prawda?

Pojazd, który następnego dnia przyjechał po poszukiwaczy, powinien ich rozczarować. Jest to bowiem toporny Chevrolet z 1919. Niemniej jednak każdy, kto posiada umiejętność *mechanika* na poziomie powyżej 50%, od



razu zauważył jego wspaniały stan. Jeśli Odkrywcy sprawdzają zawartość schowka, znajdują w nim zakurzone, damskie rękawiczki.

Gilbert Fleming, szofer Putneyów, jest wysokim mężczyzną, o staroświeckim wyglądzie. Etykieta nie pozwala mu odzywać się, kiedy nie jest pytany.

Dom Putneya nie jest zbyt okazały, ale jest dość duży i stoi w bogatej okolicy. Wyspana białym żwirem droga zwraca pod nowo wybudowanym garażem. Wokół rośnie trawnik. Za garażem stoi zaniedbany od dawna sad, który przypomina raczej puszcę nie przyciętych drzew porośniętą wysoką trawą, pnączami, chwastami.

Garaż i warsztat

Kiedy tylko samochód z Badaczami wjeżdża do garażu, zauważają oni, że umieszczono w nim duże ilości sprzętu i narzędzi. Są tam dwa inne samochody. Pierwszy to wrak Bugatti, nad którym pracuje mechanik. Drugi, to wyścigowy, nowy model tej samej firmy.

Dom

O dziwo, główne wejście jest umieszczone z tyłu budynku i wychodzi na garaż, co sprawia wrażenie, jakby rodzina odwróciła się do świata plecami. We „frontowych” drzwiach pojawia się służący, aby zaopiekować się Badaczami, ich okryciami i kapeluszami. Wnętrze robi takie wrażenie, jakiego należało oczekiwać po średnio zamoż-

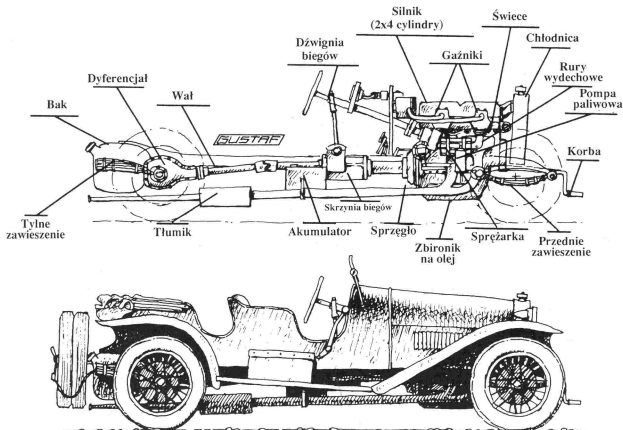
Chevrolet

Ten model Chevroleta jest tylko trochę mniej pakowny od zwykłego modelu T. Czterodrzwiowe nadwozie ma kolor oliwkowo-zielony. Obręcze szprychowych kół zostały wykonane z drewna. Maksymalna prędkość tego pojazdu to 70-90 km/h. Samochód wyposażony jest w rozrusznik, nie ma więc potrzeby używać korbki. Silnik ma małą moc i dynamikę, ale jest dość niezawodny i zdolny znieść niebadałe i nieumiejętne użytkowanie w większym stopniu niż Bugatti. Nie zamieszczamy jego rysunku, ale w tekście znajdziesz ilustrację przedstawiającą Rodneya w Chevroletcie.

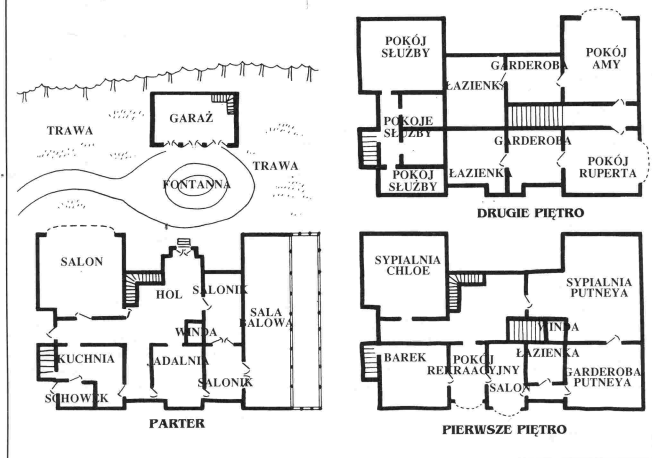
nej rodzinie. Atmosfera domu jest jednak ponura i nieprzyjazna. Ogrzewanie wyregulowano tak, że w pomieszczeniu panuje nieznosny żar.

Test nasłuchiwanie pozwala usłyszeć regularny pisk i pomruk niewyraźnego głosu. Na półpiętrze, naprzeciw Badaczy, kobieta w średnim wieku toczy wózek inwalidki ze starym mężczyzną do małej, ręcznie napędzanej windy. Staruszek jest owinięty kocami. Kobieta jest natomiast ubrana w przyciągającą wzrok kolekcję wieczorowych i domowych części garderoby, okazałych rozmiarów buty, absurdalny kapelusz i boa ze strusich piór. W zasadzie mówi bez przerwy, co i raz śmiejąc się z własnych dowcipów.

Bugatti 30



Posiadłość Putneyów



Salon

Służący wprowadza Badaczy do mieszczącego się na piętrze salonu i oddala się, by ich zaanonsować. Duże okna wychodzą na garaż i sad. Wielki pokój zapiera dech w piersiach. W palenisku niezależnie od pory roku pali się ogień. Błat pianina zastawiony jest fotografiami dwóch kobiet: starej oraz młodej. Ta starsza wygląda na przegadzoną i zmęczoną życiem, ale oczy tej młodszej wyrażają to samo, co czasem oczy Ruperta – cichą, strasliwą rozpacz.

Rupert pojawia się w piżamie i szlafroku. Wciąż kuruje się po wypadku z Badaczami. Odkrywcy mogą podczas trwania rozmowy ujrzeć przez krótką chwilę brzuch Ruperta, na którym widać dużą, starą bliznę. Przebiega ona przez całą szerokość brzucha. Po udanym teście medycznym lub pierwszej pomocy poszukiwacze stwierdzają, że jest ona zbyt stara jak na ranę wojenną. Musiała powstać w trakcie operacji, którą przeprowadzono, gdy Rupert był jeszcze dzieckiem.

Młody Putney nie ma najmniejszej ochoty rozmawiać o wypadku. Jeśli Badacze próbują mówić na ten temat, będzie ucinął dyskusję o Bugatti i zmieniał temat. „Zawody” – mówi krótko, sugerując, że przygotowuje się do wyścigów Indy 500, które mają się odbyć pod koniec miesiąca.

Zapytany o zdjęcia, wyjaśnia, iż przedstawiają jego siostrę Amy i matkę. Jego matka zmarła kilka lat temu,

spadając ze schodów. Natomiast siostra odeszła z tego świata dwa miesiące temu w wyniku infekcji brzucha i zapalenia otrzewnej. Byli ze sobą bardzo zaprzyjaźnieni, niemniej jednak jedną myślą o niej, do której chętnie wraca, jest wspomnienie wspólnej dziecięcej zabawy w sadzie. Chevrolet, który przywiózł tu Badaczy, należał właśnie do niej.

Umowa

Rupert ma zamiar wynająć Badaczy. Chce, aby odnaleźli rodzinną czarną owcę – Rodneya, który zniknął z domu podczas gdy on walczył we Francji. Teraz, gdy nie żyje ani jego matka, ani siostra, a ojciec przestał się czymkolwiek interesować i trudno z nim nawet rozmawiać, Rodney jest w zasadzie całą jego rodziną. Nasz młody bohater wojenny ma nawet ślad, który może pomóc znaleźć czarną owcę. W Detroit mieszka pewna kobieta, krewna, którą Rodney traktuje jak swą matkę. Prawdopodobnie nadal utrzymuje z nią kontakt. Rupert podaje Badaczom też inny trop, mniej konkretny. Tak jak i reszta rodziny, Rodney uwielbia samochody. „Mamy je we krwi” – mówi Rupert. Uważa, że jego brat zarabia na życie w sposób, który wiąże się z samochodami – w warsztacie, fabryce lub na torze wyścigowym.

Rupert podaje też przybliżony opis Rodneya – jest mały i niepozorny, ma ciemne włosy i zakrzywiony lewy kiel. Nagle Putney przypomniał sobie, że Amy trzymała

kilka fotografii zaginionego brata. Czym prędzej udaje się więc na górę, zapraszając Badaczy, aby poszli za nim.

Pokoje Amy mieszczą się na drugim piętrze, naprzeciw prywatnych pomieszczeń Ruperta. Drzwi jego pokoju są lekko uchylone, dzięki czemu Badacze mogą zauważyć blyszczący, czerwony kredens.

Pokoje Amy

Pokoje należące niegdyś do Amy są utrzymane w porządku. Wyglądają na prawie nie tknięte od czasu jej śmierci. Rupert pospiesznie przeszukuje pokój i w końcu znajduje oprawioną fotografię. Gdy tylko bierze ją w ręce, zmienia się wyraz jego twarzy. Na twarzy Putneya pojawia się znany z tysięcy stron sportowych i towarzyskich rubryk uśmiech, który przebija maskę smutku. Kiedy znika, po udanym teście *psychologii*, Badacze zauważają jak wielkie uczucie tłumi w sobie na co dzień. Rupert Putney nie jest do końca poczytalny i ukrywa coś przed Odkrywcami.

Fotografia ukazuje do połowy dwudziestokilkuletniego, ciemnowłosego mężczyznę. Widać, że ma on szorstką i poślizką skórę. Jego twarz jest spięta i poważna – prawdopodobnie jest to efekt wywołany światłem rtęciowej lampy błyskowej. Z tego, co widać na fotografii, można wnioskować, że jest to dobrze zbudowany człowiek. Ma zamknięte usta, nie sposób więc sprawdzić, czy ma wygięty ząb. Z wyglądu w niczym nie przypomina Ruperta.

Prawda o fotografii

Rupert chce odnaleźć swego prawdziwego brata-bliźniaka – pokurczoną kreaturę, która w rzeczywistości żyje na poddaszu. Jednak nerwy go zawodzi i nie jest w stanie wynająć Badaczy, aby szukali potwora. Zamiast tego posyła ich śladem Joego Flynna – starego mechanika i jedynej zaufanej osoby. W swym szaleństwie rzeczywistości uważa, że Flynn jest jego bratem. Ma nadzieję, że gdy wróci, wszystko znów będzie w porządku. Może nawet Amy będzie żyła i znów pobawią się razem w sadzie.

Pokoje Ruperta

Podczas gdy Rupert przeszukuje pokój Amy, Odkrywczy mogą się po cichu wymknąć i zbadać jego apartament. Oczywiście tego rodzaju działanie byłoby niegrzeczne, obraźliwe i skierowane przeciw interesom klienta.

W pokój Ruperta jest dużo rzeczy typowych dla młodego człowieka o jego zainteresowaniach. Ściany pokrywają zdjęcia momentów świetności i egzotycznych przegód, uwieczniające jego lotniczą i samochodową karierę.

Najbardziej przyciągającym oczy meblem jest chińskie biurko, przypominające trochę styllem szafy francuskie, ale polakierowane na czerwono i zielono. Jest zamknięte. Można je otworzyć wykonując test *otwierania zamków*. Jeśli się to nie uda, można spróbować otworzyć je siłą (S 10), ale nie uda się tego zrobić po cichu i w takim przypadku najpewniej natychmiast pojawi się Rupert.

W środku znajduje się sześcienna klatka-samoróbka, zrobiona w większości z siatki ogrodzeniowej. Jej drzwiczki są otwarte. Wewnątrz Badacze zobaczą kilka prymitywnych przedmiotów. Ich rozmiary świadczą

o tym, że są to raczej dziecięce zabawki. Jest tam na przykład sztyldo i coś, co po Teście Pomysłowości można zidentyfikować jako domowej roboty klucz francuski. Wnętrze biurka wypełnia zapach zwietrzałego, zaschniętego smaru.

Wszystko razem napelnia oglądających niezłym strachem (strata 0/1 PP). Powód: tajemniczy klimat okrywający te dziecięce zabawki oraz myśli, że ich twórca ześlizgnął się o jeden stopień w drabinie ewolucji i jest na poziomie, jaki ludzkość już dawno przeszła.

Rodney

Wnętrze biurka jest w takim stanie, w jakim Rupert znalazł je po powrocie z Francji. Jeśli buszujący Badacze udadzą się na poddasze (nie uwzględnione na planie posiadłości, ale dostępne przez każde schody z drugiego piętra), znajdą tam zapchane legowisko posród nie używanych mebli i starych ubrań. Jest tam wiele ręcznie wykonanych narzędzi, modeli samochodów domowej roboty, skradzione Rupertowi plakaty i kalendarze z pojazdami oraz unikatowa kolekcja korb do Bugatti.

Czasami w środku nocy, gdy zechce, Rodney wypuszcza się na przechadzkę do spiżarni, zaznajamiając się z ojcowską spuszcznią, którą, jak uważa, Rupert mu odebrał.

Rodney śpi w dzień, wieczorami zaś bawi się swymi modelami lub robi nowe. Z łałem nosi w sobie świadomość, że jego upiorny wygląd musi być ukrywany przed światem, wydaje mu się przy tym, że po części jest to też wina jego rodziny.

Zarówno stary Putney, jak Rupert i Chloe wiedzą o istnieniu Rodneya, jednak każde z nich ma swoje powody, aby ten fakt ignorować i ukrywać go.

Umowa stoi

Jeśli Badacze potwierdzą swą chęć udziału w sprawie, Rupert staje się weselszy. Oferuje dobrą zapłatę (stawka zależy od decyzji Strażnika Tajemnic) i jest skłonny do przesyłania przelewów na bieżące potrzeby poszukiwań. W zamian chce regularnych raportów.

Po pewnym czasie, spędzonym na rozmowie z Badaczami, Rupert zaczyna mieć skurcze żołądka i zalewa się potem. Zbliża się czas na zastrzyk z morfiny. Wykonując udany test *medycyny* Badacze domyślają się, iż są to symptomy narkotycznego głodu. W tym momencie służący anonsuje dr. Thane'a. Rupert nie zaprasza go jednak, dopóki układ nie zostaje zawarty. Wtedy poinstruuje służącego, żeby przygotował samochód dla Odkrywców i odwiózł ich do domów.

Dr Thane

Badacze spotykają dr. Thane'a na schodach. Ustupuje na bok, aby ich przepuścić. Podnosi przy tym swą czarną torbę lekarską i serdecznie się uśmiecha. Dr Thane jest pełnym energii, zadbanym grubaskiem. Wygląda tak dobrze i mówi w tak wypracowany sposób, że co wrażliwsze osoby dostają gęsiej skórki.

Sala balowa

Zamiast zaopiekować się okryciami i kapeluszymi Badaczy, służący prosi ich, aby udali się do sali balowej

i spotkali z panem domo. Przewadzi ich przez szereg pokoi na parterze do przestronnej, ale przesiąkniętej wilgocią sali balowej. Pokój jest pusty, jeśli nie liczyć dwu marmurowych kolumn z boku oszklonej ciepłarni. Ta oszklona część sali wydaje się być naprawdę długa, tym bardziej że pozbawiona jest roślinności. Po przeciwnej stronie Badacze widzą staruszkę na wózku inwalidzkim, przy którym stoi mówiąca cicho kobieta. Są to stary Putney i jego pielęgniarka, Chloe Bass.



Dr Nigel Thane

Chloe Bass

Chloe jest prawie czterdziestoletnią brunetką, dawną tancerką kabaretową, zniszczoną przez nadmiar ginu. Ma gardłowy kontralt (najniższy kobiecy głos) notorycznej pijaczki, ale jest silną, zdeterminowaną osobą, która chce za wszelką cenę kroczyć przez życie prostymi i łatwymi drogami. Jej zadaniem jest dogadzanie zachciankom i fanaberiom starego Putneya.

Chloe jest towarzyszką, pielęgniarką i niafką staruszką. Wypisuje za niego czek, opowiada mu plotki. Zawsze czujna, gotowa go czesać i głaskać. Ma mało czasu na zainteresowanie się Rupertem. Kiedy z nim rozmawia, mówi głośno i jest wyraźnie zniecierpliwiona. W odpowiedzi na jej zachowanie Rupert stara się ją ignorować, kiedy tylko może, a gdy nie może – rozmyślnie wyraża się niejasno i mgliście, aby ją rozdrażnić. Chloe nie wie nic o istnieniu Rodneya.

Pielęgniarka ubiera się w kombinację tanich sukien wieczorowych połączonych z ubraniami sztywnymi na miarę. Widoczne są na nich beztrasko i pośpiesznie dokonane przeróbki, dzięki którym Chloe może je na siebie założyć. Rupert jest zbyt daleko myślami, aby sobie tym zaprzątać głowę, a perwersyjnemu staruszkowi sprawia to radość.



Chloe Bass

Stary Putney

Putney jest inwalidą. Jego wysuszone, pokręcone ciało zwiecznione zbyt dużą głową spoczywa w wózku inwalidzkim niczym płód. Putney pachnie starzyzną, bandażami i lekami. Największe wrażenie robią oczy staruszkę – przernikliwe, lśniące blaskiem dawnej siły i świetności.

Stary Putney jest psychotykiem – człowiekiem, którego złą naturę skrywa jedynie podeszły wiek i choroba. Przed laty prowadził interesy z taką bezwzględnością i powołaniem, iż wielu mówiło, że ponoć podpisał pakt z diabłem. Putney wymaga, by w domu było zawsze bardzo ciepło. Uwielbia wysoką temperaturę. Jego wrogowie

mówią, że staruch z przyjemnością czeka na śmierć i na to, co po niej nastąpi.

Zło głowy rodziny przeniknęło wszystkim domownikom. Jego małżeństwo rozpadło się i zwiędło. Putney doprowadził swą małżonkę do takiego stanu, iż popełniła samobójstwo. Jego syn stał się desperatem mkącym po drogach w poszukiwaniu śmierci.

Putney jest obecnie wyniszczony, słaby i bliski śmierci. Rzadko rozmawia z Rupertem, chyba że chce go rozwścieczyć lub wpędzić w depresję.



Stary Putney

Wypiona umowa

Chloe pyta się Badaczy, jaki Rupert miał do nich interes. Jeśli odmawiają odpowiedzi, Bass zaniesie się złością, wściekłością, kłótnią i śmiechem. Jeżeli wyjaśnią o co chodziło, to (dzięki testowi psychologii) zorientują się, jakie zakroczenie i szok odmalowały się na twarzach Putneya oraz Chloe.

Putney zmusza się do wygłoszenia kilku zdań wyjaśnienia. Rupert nie ma brata. Jest to symptom choroby psychicznej, z powodu której został odesłany z frontu do domu. Od jakiegoś czasu było już z nim lepiej, lecz widocznie śmierć Amy spowodowała nawrót szaleństwa. Nie istnieje żaden brat. Następnie Putney przekazuje Chloe szepem jakieś instrukcje, a Badaczom pozwala odciec.

Podczas gdy Badacze idą do samochodu, podchodzi do nich Chloe i proponuje pieniądze – dwa razy tyle, ile obiecał im Rupert. Prosi, by nie robili, a przed młodym Putneyem udawali, że prowadzą poszukiwani. Rupert jest bardzo chory, a jego stan może się w każdej chwili pogorszyć, chyba że wcześniej zabije się w wypadku samochodowym. Chloe sugeruje, że po jakimś czasie można będzie wysłać Ruperta do sanatorium „póki nie wyzdrowieje”. Przez moment sprawia wrażenie, jakby naprawdę była zatroskana.

Jeśli Badacze pokażą otrzymaną fotografię, Chloe oświadczy, iż człowiek ten nazywa się Joe Flynn. Niedługo był mechanikiem Ruperta. Dom opuścił jakiś czas przed śmiercią Amy, zabierając ze sobą salate (pieniądze) i kamienie (biżuterię).

– Słuchajcie – mówi Chloe – nie ma żadnego brata. Rupert ma nierówno pod sufitem. Oszczędźcie swój czas i podeszwy. Wiecie, staruch ma kupę kasy. Wycycakajcie go.

Szofer

Fleming czeka przy samochodzie. Stłumione przekleństwa, jakie rzuca mechanik, dają się słyszeć nawet wewnątrz budynku.

Fleming również może zidentyfikować postać z fotografii – to Joe Flynn, były mechanik. Jego dobre wychowanie nie pozwala mu rozpoznać plotek, jednak jeśli graczom uda się go przekonać (test perswazji), że próbują pomóc jego pracodawcy, przytoczy kilka

przykładów świadczących o oplakanym stanie umysłu Ruperta.

Mówi, że młody Putney często udaje się na samotne przejażdżki i że miał wiele wypadków, z czego większość nigdy nie została zgłoszona na policję. Pewnego razu przejął kierownicę od Fleminga. Prowadził jak diabeł, aż do czasu gdy się skończyła benzyna. Wtedy zaczął się rozglądać wokoło w poszukiwaniu szofera: „jakby zapomniał, że siedziałem w samochodzie tuż obok niego”.

Fleming mówi też o wypadku, jaki miał miejsce w 1919 roku. W garażu pojawiła się zbiegła z cyrku lub z ogrodu zoologicznego małpa. Rupert uciekł w popłochu. Cała załoga warsztatu musiała się rozbiec po posiadłości, żeby złapać stworzenie, które też gdzieś uciekło. Jeszcze całe miesiące później mechanicy musieli codziennie sprawdzać cały garaż w poszukiwaniu małp. Dopiero wtedy Rupert wchodził do środka.

Gdy Badacze są gotowi, Fleming uruchamia Chevroleta i odwozi ich do domu.

Mechanik

Miles Tuck jest nowym mechanikiem rodziny. To typowy lizus, który nie potrafi utrzymać nerwów na wodzy. W tym właśnie momencie, kłnąc, szuka korby do Bugatti. To już trzecia, która zginęła w tym miesiącu, a nowe trzeba sprowadzać kurierskimi przesyłkami aż z Włoch.

Tuck podziela poglądy szofera co do stanu umysłu Ruperta. Jest jednak mniej taktowny. Mieszka w pokoiku nad warsztatem i wiele razy budziła go w środku nocy działająca obrabiarka. Kilka razy słyszał, jak silnik któregoś z samochodów został uruchomiony. Kiedy schodził na dół sprawdzić, co się stało, nikogo tam nie było. Uważa, że to głupi żart jego pracodawcy, cieszy się więc, że rodzina Putneyów nieźle mu płaci. Inaczej dawno już by zrezygnował.

Wydór

Poszukiwacze muszą zdecydować, czy podjąć się badania sprawy wbrew rodzinie i ich własnej ocenie poczynności Ruperta. Test *psychologii* sugeruje, że młody Putney pokłada duże nadzieje w ich poszukiwaniach. Jeśli Odkrywcy nie podejmą żadnych działań, Rupert może zupełnie postradać zmysły.

Jeżeli Badacze nie podejmą się śledztwa, stan Ruperta będzie się pogarszał. Po kilku tygodniach wezwie ich po raz ostatni do siebie. Z desperacją prosi, by jeszcze raz przybyli do jego domu. Przejdź wtedy do części zatytułowanej *Pokaz*. Badacze nie będą jednak wtedy znali faktów, na które natrafiliby podczas poszukiwań. Nie ma z nimi również Joego Flynna – sprzymierzeńca, który może być bardzo pomocny.

Jeśli jednak poszukiwacze zdecydowali, że ignorują dalsze wezwania Ruperta i ignorują całą sprawę, tracą 1k3 PP z powodu swych nieczyliwych na krzywdę ludzką serc. Później przeczytają w gazetach o tajemniczej tragedii rodziny Putneyów.

Poszukiwania

ABY ZNALEŹĆ Rodneya, Badacze muszą opuścić miasto. Rupert oczekuje od nich regularnych raportów. Może dostarczyć wskazówek, jeśli śledztwo stanie w miejscu. Przy okazji informuje Odkrywców o tym, co się dzieje, gdy nie ma ich w mieście. Pieniądże przesyła im za pomocą Światowej Sieci Telegraficznej.

Detroit

Kobieta, do której Rupert skierował Badaczy, jest matką byłego mechanika. Żyje w mieszkaniu w białym dwukondygnacyjnym bloku w Detroit, szczelnie ogrodzonym i otoczonym drzewami. Osobny wjazd do garażu prowadzi z ulicy na tył budynku. Gwar wielkiego samochodowego miasta jest tu przytłumiony.

Maggie Flynn

Maggie Flynn jest matką Joego. Urodziła się w Irlandii i wyraźnie słychać to w jej akcencie. Przybyła do Ameryki, aby zacząć wszystko od nowa i po cichu urodzić dziecko żonatego mężczyzny. Chłopiec wyrósł na porządne go mężczyznę: Joego Flynna.

Maggie jest sprytną kobietą, która odgrywa delikatną i wrażliwą mimozę, aby zbić poszukiwaczy z tropu. Często ich herbatą i ciastkami, usiłując przy tym wyciągnąć informacje, obawia się bowiem, że jej syn jest poszukiwany z powodu (słusznych zresztą) oskarżeń o kradzież. Udany test *sposzregawczości* zwróci uwagę któregoś z Badaczy na znajdujący się w pokoju elegancki zegar ścienny, nowe radio i chińską porcelanę.

Kobieta posiada zdjęcia syna, podobne do tych, które mają Badacze. Z uśmiechem potwierdza, że to jest jej syn, ale ma na imię Joe, nie Rodney. Nie utrzymuje żadnych kontaktów z Putneyami, nawet nigdy ich nie spotkała.

Maggie udaje, że nie ma pojęcia, gdzie jest jej syn. Jeśli Badacze przekonają ją, że Joe nie wpadł w tarapaty i wykonają test *perswazji*, podaje im adres warsztatu przy ulicy Benzynowej w Nowym Jorku, gdzie Joe obecnie pracuje.

Jeśli Badacze nie zapewnią jej o swych dobrych zamiarach, Maggie będzie się trzymać swojej wersji: nie wie gdzie jest Joe. Jednak 10 minut po wyjściu Odkrywców, uda się na pocztę i nada telegram. Badacze mogą poznać jego treść jedynie przekupując urzędnika (test *wmawiania*). Ponadto test *sposzregawczości* pozwala odkryć odciski na blacie ślad po formularzu telegramu. Widać adres nowojorskiego warsztatu, wiadomość ostrzegającą przed poszukiwaczami i streszczenie przebiegu wizyty.

Rozmowa z Rupertem z Detroit

Rupert jest bardzo zorganizowany i praktyczny. Uważnie wysłucha Badaczy, zasugeruje i zaproponuje nowe ślady. Jeśli przyznają się do porażki pyta: „Czemu nie śledziliście starszej pani, czy coś w tym rodzaju? Od czego macie oczy? Nie czytacie kryminałów? Za co wam płacę?” Sugeruje im też, aby poprosili ją o pomoc w skontaktowaniu się z jej synem.

Nowy Jork

Jeśli Detroit można określić mianem samochodowego miasta – ruchliwego i dumnego – to Nowy Jork jest drapieżnikiem, czyhającym i zawsze głodnym na pieniądze. Jego mieszkańcy zrobią wszystko, żeby zarobić. W powietrzu unosi się atmosfera chciwości.

Ulica Benzynowa wygląda jak żywcem wyjeta z filmu. Na horyzoncie widać drapacze chmur, a ulice wypełnione są samochodami. Pełno tu poruszających się niezdamie, umorusanych mechaników w za dużych kracastych czapeczkach.

Warsztat

Front garażu jest duży, a z wnętrza dobiega piekielny hałas. Przed warsztatem stoi wiele samochodów w różnym stanie, wszędzie poniewiera się mnóstwo narzędzi. W centrum warsztatu ustawiono dwa ręczne podnośniki. Na jednym z nich znajduje się samochód. Sprzęt i narzędzia zastępują w dużej mierze tablice informujące o tym, jak prowadzić diagnostykę pojazdów. Wszędzie widać plamy oleju i ropy. Z sufitu zwisają podciągarki i haki do wyjmowania silników. W garażu niepodzielnie panuje smród – kompozycja zapachowa olejów, farb, ropy i rozgrzanych metali.

W warsztacie jest dość dużo osób. Połowa z nich to pracownicy, a reszta to obijający się bezrobotni krewni właściciela, którzy przychodzą tu złapać fuchę lub po papierosa, zależnie od potrzeb.

Biuro

Na tyłach warsztatu znajduje się małe biuro. Wewnątrz stoi tani stół i rozlatujące się krzesło. Na górze szafki ktoś postawił flaszkę i dwa kieliszki. Górna półka jest po mistrzowski zapchana ładnymi aktami księgowymi. Druga zawiera prawdziwe rachunki i dane księgowe (różnica między nimi zostanie dostrzeżona przez Badacza, którym powiedzieć się test *księgowości*). Prawdziwe akta zawierają dane wszystkich pracowników, łącznie z Joem Flynnem, który mieszka w pobliżu, w wynajętym mieszkaniu.

Park maszyn

Za warsztatem rozciąga się wysoki na dwa metry, drewniany płot oddzielający go od jakiejś nieokreślonej fabryki. Przed murem stoją różne pojazdy, ale tylko jeden z nich jest na chodzie – motor jednego z pracowników.

Ten swoisty park maszyn wypełniony jest wszelkiego rodzaju samochodowym złomem, z którego mechanicy odzyskują części. Nad całością leniwie czuwają dżwigi. Wrak samochodu jest o wiele smutniejszy niż sprawny wóz. Przypomina ludziom o tym, że czas płynie nieubłaganie. Ku niebu wznoszą się stopy zardzewiałych i sprasowanych części, zaś ziemia pod nimi ułana jest kawałkami metalu i szkła. Samochody są niebezpieczne. Samochody zabijają.

Pytania

Jeśli Badacze pytają o właściciela, zostaną skierowani do jego biura. Tam będą musieli trochę poczekać. W międzyczasie podwładny będzie szukał szefa. Jest to dobry moment, by zająć się kontrolerem rachunków.

Jeśli poszukiwacze pytają o Flynna, muszą wykonać Test Szczęścia. Jeżeli się nie powiedzie, okaże się, że Joe gdzieś wyszedł (w takim przypadku ktoś poprosi Badacza, by nie przeszkadzał w pracy). Najpewniej na obiad do stołówki w pobliskiej fabryce. Za pół godziny wróci.

Udany test oznacza, że Flynn niespiesznie zbliży się na wezwanie, wycierając swoje wysmarowane olejem ręce w tłustą szmatę, przez co będą jeszcze bardziej pokryte mazią. Jest podejrzliwy, zwłaszcza jeśli matka wysłała mu ostrzeżenie. Gdy tylko Badacze wspomną o Putneyach, rzuci się do ucieczki.

Pościg

Flynn ma przewagę i dobrze zna okolice. Tylko Badacze posiadający lepszą ZR niż Joe, mają szansę schwytać go natychmiast po tym, jak zaczął biec. Jedyny sposób, aby go zatrzymać, to spróbować skoczyć i powalić go na ziemię w locie (wymagany test *skakania i pochwytywania*).

Wszyscy, którzy biorą udział w pościgu, muszą wykonać opisane poniżej testy. Osoba, której jeden z nich się nie powiedzie, przewróci się lub coś takiego. Dotyczy to też Flynna, co oznacza, że jego ucieczka może zakończyć się przy płocie lub trochę wcześniej.

□ Plamy oleju w warsztacie. Aby nie pośliznąć się na nich, trzeba wykonać udany Test Szczęścia. Osoba, której się nie powiedzie, przewraca się niszcząc ubranie i tracąc 1k3 WT. Udany test umiejętności *skakanie* lub *unik* chroni przed obrażeniami, ale nie zapobiega umazaniu się smarami i olejem.

□ Współpracownicy Flynna nie chcą się bezpośrednio wtrącać, ale będą ścigającym wchodzić „przypadkiem” w drogę. Popychają pod nogi prowadzących pościg wózki z narzędziami i rozrzucają łożyska. Udany test ZR x5 lub mniej na 1k100 pozwala uniknąć tego rodzaju przeszkód. Utrudnienia te nie dotyczą Flynna.

□ Flynn kieruje się do tylnych drzwi warsztatu, prowadzących do parku maszyn. Badacze muszą wykonać udany test KON x5 na 1k100, aby utrzymać się niedaleko za nim. Udany test *wspinania* pozwala podążać jego śladem na górę złomu. Nieudany sprawia, że Badacze spadają po zardzewiałych samochodach tracąc przy tym 1k3 WT.

□ Jako że Flynn jest wyżej niż Badacze, wspinając się straci na nich przypadkiem lawinę części. Potężny hak sturla się prosto na prowadzących pościg. Należy wykonać test *uników*. Osoba, której się nie powiedzie, zostanie uderzona hakiem i zsunie się w dół o jakieś 1k6 metrów, tracąc przy tym 1k6 WT. Udany test *skakania* obniża obrażenia o połowę. W tej sytuacji Flynn jest zupełnie bezpieczny. Zatrzyma się na chwilę i krzyknie: „Uwaga”.

□ Joe przeskakuje przez płot i znika w fabryce. Każdy, kto chce sforsować płot tak jak Flynn, musi wykonać test *skakania*. *Wspinanie* się jest mniej ryzykowne, ale trwa dłużej – dwie rundy.

Jeśli Flynn ucieknie, Badacze mają jeszcze dwie szanse na odnalezienie go. Pierwsze wyjście to poszukiwanie go na terenie fabryki pod warunkiem, iż wyko-

nają test *sportowawczyści*. Mają 10 minut nim wypatry ich strażnik. Prowadzi on regulami obchód i usuwa z terenu fabryki wszystkich, którzy przecho-
dzą tędy na skróty.

Flynn, gdy tylko znajdzie się w fabryce, stara się zbliżyć do wyjścia. Chce okolicznymi ulicami dostać się znów do warsztatu i zabrać z parku maszyn motocykl. Badacze, którzy zostali w warsztacie, mają ostatnią szansę, aby go pojąć lub śledzić aż do mieszkania.

☐ Jeśli Badacze złapią Flynna, przejdź do części *Gdzie się podział mechanik?*

☐ Jeśli Badaczom się nie powiedzie, muszą otrzymać adres Joego od kierownika warsztatu.

Właściciel

Właścicielem jest Milo Gasparini – dość szeroki w barach, nie za gruby, ale „jedynie” potężnie zbudowany. Jego wąsy i zarost sprawiają, że wygląda na skąpca. Brał niegdyś udział w zawodach wolnej amerykanki. Nie poda adresu Flynna, chyba że Badacze zagrażą doniesieniem na niego do policji podatkowej. Szczodra łapówka także może go rozmiękczyć.

Mieszkanie Flynna

Flynn mieszka w męskim hotelu w pobliżu warsztatu. Wypisuje się z niego tak szybko, jak to tylko możliwe i stara się złapać pierwszy przejeżdżający pociąg. Dojeżdża do Pittsburga i przesiada się, by dotrzeć do Indianapolis.

Rozmowa z dozorczynią z hotelu (okraszona testem *wymawiania*) pozwoli poszukiwaczom wejść do pokoju – przynęcającej nory ze skromną leżanką. Zachęcona kobieta (2\$) powie Badaczom, że przypadkiem „usłyszała”, jak wspomnian kolegom coś o Indianapolis.

Przeszukanie pokoju przynosi rezultat w postaci trzech znalezionych przedmiotów. Są to: wycinek z gazety mówiący o wycofaniu się Ruperta z najbliższych zawodów Indianapolis 500; wymięta gazeta z nekrologiem Amy; stary list, nigdy nie wysłany i wciąż trzymany w kopercie. Jego treść znajduje się poniżej.

Droga Amy,

Zawsze miałas złe w głowie, jeśli chodzi o te sprawy. Domyślałem się, że uważasz, iż jest zbyt wcześnie. Szczególnie po tym, co ci zrobił twój ojciec. Wciąż nie mogę uwierzyć, że musiałaś przez to przejść. Gdyby zrobiła to moja matka, nie byłoby mnie tutaj.

Kamiyki wyrzuciłem, więc nie mogę ci ich zwrócić. Przykro mi.

Niech Bóg ma cię w swojej opiece

Joe

Pomoc dla graczy: List Joego

Rozmowa z Rupertem z Nowego Jorku

Rupert prawie nie zwraca uwagi na to, co mówią do niego Badacze. Muszą wykonać udany test *perswazji*, aby wymusić na nim przesłanie przekazu lub uregulowanie ich rachunków. Rupert kilkakrotnie wspomina o „pokazie”, ale nie udaje się im wyciągnąć od niego żadnych szczegółów. Udany Test Pomysłowości pozwoli Badaczom domyślić się, że chodzi o wyścig Indianapolis 500.

Indianapolis

Indianapolis 500 to jedna z najważniejszych pozycji w kalendarzu amerykańskich wyścigów i jeden z tuzina najważniejszych i najszybszych torów wyścigowych na świecie. Tor jest wyłożony utrudniającą jazdę nawierzchnią z cegieł i ma kształt zbliżony do prostokąta o zaokrąglonych rogach. Dwie dłuższe proste mają około kilometra długości, zaś krótsze proste po około 200 metrów. Wyścig trwa, dopóki któryś z zawodników nie przebedzie 500 mil (800 kilometrów). W latach dwudziestych średnie prędkości zwycięzców wahały się w okolicach 160 km/h.

Wyścig przyciąga zawodników z całego świata. Jest to weekend żaru i kurzu, chóralnego wycia tłumów publiczności oraz zawodzenia silników. Pokazują się tu bogaci ludzie, przybywający głównie ze względu na przyjęcia organizowane po wyścigu. Wszystkie miejsca w hotelach są dawno zarezerwowane. Drogi dojazdowe blokują setki wozów. Bukmacherzy przyjmują zakłady, a ludzie tracą u nich fortuny, gdy na torze ginie któryś z faworytów.

Gdzieś w tym motoryzacyjnym piekle pracuje Joe Flynn. Znalazł fuchę w serwisie samochodu brytyjskiego kierowcy Arnolda Chapmana, który pojeździ zielonym Bugatti. Chapman jest źle wychowany i arogancki, a Flynn już żałuje, że się u niego zatrudnił.

Na trybunach i w stajniach poszczególnych zespołów przekazywane są plotki o tym, że na wyścigu nie pojawił się Rupert Putney. Jeśli Badaczom dopisze szczęście (udany Test Szczęścia) to jeden ze starych wyścigowych „wyjadaczy” wskaże im byłego mechanika Putneyów. W przeciwnym razie Odkrywczy muszą obejść garaże, nawdychać się spalin i wykonać udany test *sportowawczyści* – dopiero wtedy znajdą Flynna. Jeśli wpadną na pomysłu, by sprawdzić tylko samochodów Bugatti, to ich szanse wzrosną o 40%.

Flynn stara się sprostać surowym wymaganiom Chapmana. Nie zauważy zbliżających się Badaczy. Gdy podej-
dą, pomyśli o ucieczce, ale zaraz się podda. Wypuszcza z rąk narzędzia, mówi Chapmanowi, co może sobie zrobić ze swoimi iskrzącymi stykami i odchodzi wraz z Odkrywcami Tajemnic.

Rozmowa z Rupertem z Indianapolis

Rupert prawie zapominał o poszukiwaniach i zupełnie bez zainteresowania słucha raportu. Mówi, że jego ojciec jest chory jak pies, a Chloe nie odrywa ust od butelki. Nie robią nic innego, tylko siedzą i czekają na imprezę. Odb-
ywa się ona każdej nocy. Badacze powinni zostać na miejscu, skoro znaleźli jego brata.

Gdzie się podział mechanik?

Gdy Badacze wreszcie złapią Flynna, to mogą z nim chwilę porozmawiać. Badacze będą musieli wyjaśnić pa-

re rzeczy. Jeśli wydadzą się godni zaufania, Flynn z zadowalającą ochotą będzie skłonny im pomóc.

Joe Flynn

Flynn wygląda tak jak na zdjęciu. Jego zęby są błyszczące i białe, a włosy rude. Jest przyzwyczajonym facetem z rozwiniętym instynktem samozachowawczym. Ma też giętki język – mówi szybko i potrafi odpowiednio akcentować wypowiedzi.



Joe Flynn

Putneyowie zatrudnili go jeszcze przed wojną. Zupełnie nie rozumie sugestii, że mógłby być bratem Ruperta. Jeśli Badacze nalegają na rozmowę na ten temat, sugeruje, żeby sprawdzić akt urodzenia Putneya.

Amy została jego kochanką w 1917 roku. Wspomina ją z sympatią, ale i z pewną dozą irytacji. Wciąż udawała ofiarę. Gdy proponował, że ją zabierze z domu, odmawiała. Mówiła, że musi zostać, aby powstrzymać ojca od zniszczenia Ruperta. Mówiła też, że nigdy nie zostawiła by swojego brata – „nawet śmierć nas nie rozłączy”. Zwykle przeciągała wszystkie sprawy wystarczająco długo, by było za późno je załatwić. Gdy zasła w ciążę, poprosiła dr. Thane'a o dokonanie aborcji. Flynn nie popierał jej decyzji, ale nie powstrzymał jej. Odszedł i, jak się później dowiedział, Amy umarła. Teraz dręczą go wyrzuty sumienia, czuje się bowiem winien jej śmierci.

Ze szczegółami opisuje starego Putneya jako potwora. Cytuje pogłoski, które mówią, że podpisał on pakt z diabłem i dodaje, że prawie w nie wierzy. Kilka lat temu nagły atak posadził staruszkę na wózku inwalidzkim. Od tego czasu energię do życia daje Putneyowi jedynie czysta złośliwość.

Zna Rodneya, który jest związany z Rupertem, ale nie był to człowiek, lecz małpka lub coś podobnego. Wie, że młody Putney trzymał ją w swoim pokoju w dużej klatce. Joe nigdy nie podszedł do Rodneya wystarczająco blisko, by mu się przyjrzeć, a nikt z rodziny nigdy z nim nie rozmawiał na temat zwierzęcia. Pewnej nocy Amy przyszła zaplakana do pokoju Joe, mówiąc, że Rodney uciekł. Mimo że przeszukał wszystko kilkakrotnie, nie znalazł go. Było mu przykro z powodu zwierzaka Ruperta, ponieważ doszedł do wniosku, że uciekł na zewnątrz i zdechł z zimna. Małpy lubią ciepło, nieprawdaz?

Flynn wyraża gotowość powrotu do domu Putneyów, aby rozwiązać zagadkę. Badacze muszą go tylko zapewnić, że nie będzie o nic oskarżony.

Poszukiwania zakończone

Choć Badacze nie znaleźli brata Ruperta, znaleźli osoby odpowiadające postaci ze zdjęcia. Ich poszukiwania zakończyły się.

Po powrocie do miasta, w którym mieszkają Putneyowie, Badacze mogą rozstrzygnąć, czy odnaleziony człowiek to Rodney, zaglądając do archiwum metryki. Mogą też porozmawiać z dr. Thanem.

Metryki

Zbiory archiwum wskazują, że Putneyowie nie mieli innych potomków, tylko Ruperta i Amy. W obu przypadkach poród odbierał dr Nigel Thane.

Lekarz rodzinny

Dr Thane prowadzi dochodową praktykę w bogatej dzielnicy miasta. Nie ma ochoty łamać tajemnicy lekarskiej i rozmawiać o zdrowiu Putneyów. Ale hojna łapówka lub groźba wyjawienia dokonanych przez niego nielegalnych zabiegów aborcji sprawią, że zgodzi się wyjawić rodzinne tajemnice.

☐ Rupert urodził się z dziwną „naroślą”. Gdy dr Thane ją odcinał, ruszała się. Po operacji Rupertowi została ohydna blizna i długo nie mógł odzyskać sił. Stary Putney wymusił na doktorze utrzymanie tajemnicy istoty przy życiu. Putneyowi podobala się ta groteskowa sytuacja i bardziej dbał o zdrowie dziecka. Trzymał Rodneya w wolierze, w sypialni Ruperta. Zdegenerowany braciśzek uciekł podczas wojny. Nikt nie wie, gdzie się podział.

☐ Pani Putney została najprawdopodobniej zamordowana lub popełniła samobójstwo. Dr Thane zachował jednak tę wiadomość dla siebie, w świadectwie zgonu nazywając jej upadek wypadkiem.

☐ Śmierć Amy to naprawdę był wypadek, choć można było uniknąć jej śmierci, gdyby znalazła się w szpitalu. Była prawie w czwartym miesiącu ciąży – to zbyt późno na prostą operację. Gdy Rupert dowiedział się o jej śmierci, stracił przytomność na dobę. Jeszcze się po tym nie otrząsnął.

☐ Rupert od czasu wojny jest uzależniony od morfiny. Dr Thane co wieczór odwiedza go, aby nadzorować zastrzyki.

Doktor zaznacza, że zawsze robił tylko to, o co go proszono. Bogaci mają specjalne zachcianki i wymagania. Kimże on jest, aby im odmawiać?

Pokaz

POSZUKIWACZE docierają do domu Putneyów późnym popołudniem lub wczesnym wieczorem. W tym samym czasie przybywa tam dr Thane, który trzyma kurczowo swoją torbę, niczym lekarz ratujący życie.

Ślady kół prowadzą wielokrotnie wokół petli na końcu drogi do domu, kilka z nich prowadzi też do sadu i z powrotem poprzez trawnik. Chevrolet stoi w bramie garażu, pół samochodu na zewnątrz, pół w środku. Nigdzie nie widać ani Fleminga, ani Tucka.

Badacze, którzy zdecydowali się obejrzeć samochody rodziny, zobaczą, że Chevrolet zdaje się być w normalnym stanie, choć test *sposzeregawczości* pozwoli im zauważyć małe zadrapania na kierownicy i desce rozdzielczej. Bugatti jest w stanie nie nadającym się do użytku. Udany test *mechaniki* pozwala ocenić zniszczenia: uszkodzenia są liczne, silnik jest jednak w porządku, brakuje także koła.

Dom

Drzwi otwiera Rupert. Wita Badaczy z wielką radością i wilgotnymi oczami. Powrót Flynna dobrze na niego wpływa. Poszukiwacze, którzy są świadkami spotkania dwóch starych przyjaciół, zyskują 1k3 PP, niezależnie od dziwnych okoliczności spotkania.

W przedpokoju panuje nieopisany bałagan. Rupert prowadzi Badaczy wprost do salonu wyglądającego odrobnie lepiej niż reszta domu. Przynajmniej da się przejść pomiędzy meblami. Po podłodze walają się resztki jedzenia i opróżnione przez Chloe butelki.

Stary Putney siedzi w wózku. Na jego twarzy maluje się nie tyle cierpienie, ile kipiąca w nim złość. Chloe rozłożyła się na wersalce i rezolutnie stara się kryć w cieniu staruszka i nie rzucić na oczy.

Rupert zaprasza Badaczy, aby usiedli w salonie i czekali, „żeby zobaczyć pokaz”. Tłumaczy, że jest to nocna rozrywka całej rodziny. Co wieczór zbierają się w salonie, aby to obejrzeć. Nie podaje żadnych szczegółów.

– Poczekajcie to zobaczyć – mówi z uśmiechem.

Na zewnątrz, w nadchodzącym zmierzchu, jego brat, Rodney, przygotowuje się do występu.

Rodney Putney

Rodney to tępę stworzenie z prymitywnym mózgiem. Jest wzrostu dużej lalki i bardzo przypomina małpę. W przeciwieństwie do małp przez cały czas porusza się na dwóch nogach. Po dokładniejszym przyjrzeniu się zwierzęcej i zniekształconej twarzy, można odkryć uderzające podobieństwo do Ruperta. Nagie ciało sprawia wrażenie niedokończzonego. Jest pokryte gruzowatą, zrakowaciałą tkanką w kolorze orzechowym. Jego lewy kiel jest niezwykle okazały i sterczy z ust prawie do podbródka, zniekształcając twarz.



Rodney Putney

Rodney zdecydował się upomnieć o swoje dziedzictwo. Ma najmniejszą od brata wolę i zamiera pójść drogą ojca.

Podobnie jak cała rodzina, Rodney uwielbia samochody. To on jest odpowiedzialny za kradzieże korb i puscie Bugatti w nadziei, iż Rupert się w nim wreszcie zabije.

Rodney potrzebuje dziś w nocy samochodu. Jeśli ma wybór, woli użyć któregoś z samochodów Putneyów, gdyż zdążył je już poznać. Uwielbia Bugatti, ale łatwiej mu prowadzić Chevroleta. Jeśli Badacze będą mieli te pojazdy na oku, postara się wywołać w domu małe zamieszanie, aby odciągnąć ich od pojazdów. Jeśli jednak Badacze nadal pilnują wózów Putneyów, Rodney pojedzie samochodem jednego z nich lub dr. Thane'a. W najgorszym wypadku ukradnie pojazd z innej posiadłości. Przedstawienie musi trwać.

Przedstawienie rozpoczyna się

W chwili, kiedy wszyscy się tego spodziewali, pojawia się samochód, sunący niezbyt szybko wokół petli. Za kierownicą nie widać nikogo, kto wyglądałby na człowieka. Ten widok powoduje utratę 0/1k3 PP.

Przebywający w salonie dr Thane jest wyraźnie poruszony widokiem samochodu bez kierowcy, zwłaszcza jeśli jest to jego Chevrolet. Lekarz opadnie na krzesło. Myśli, że to mściwy duch Amy prowadzi auto. Słysząc to Flynn odchodzi od okien.

Stary Putney ogląda manewry ze zboczoną przyjemnością, co pewien czas się przy tym ślini. Chloe jest cały czas pijana. Jeśli zostanie zbudzona z „drzemki” przy użyciu *pierwszej pomocy*, wprawdzie będzie całą sytuację obracać w żart, potem oddali się w poszukiwaniu następnej butelki.

Rupert ogląda przedstawienie z niekłamną, kretynską przyjemnością. Mówi, że odkąd Badacze wyruszyli w poszukiwanie Joe, Chevrolet sam jeździ co wieczór. Początkowo posyłał za nim służbę. Ci jednak nigdy nikogo nie znaleźli, a później snuli domysły, że to duch Amy. Rupert zanichał więc puszczania pogoni w ślad za widmem. Nie obchodzi go, dlaczego samochód sam jeździ – po prostu mu się to podoba.

Skoro cała familia się zebrала w jednym miejscu, Badacze mogą oskarżać dr. Thane'a o morderstwo, starego Putneya o uczynione zło, a całą rodzinę o to, co Rupert trzymał w swoim pokoju. Być może Odkrywcę będą domagali się wytłumaczenia, dlaczego Rupert marnował ich czas. Jeśli odegrają to wystarczająco dobrze, staruszek każe opowiedzieć doktorowi lub Rupertowi całą prawdę o Rodneyu. Podczas opowieści Rupert stopniowo coraz bardziej traci humor. Zaczyna szlochać nad swoim losem i losem swojego brata.

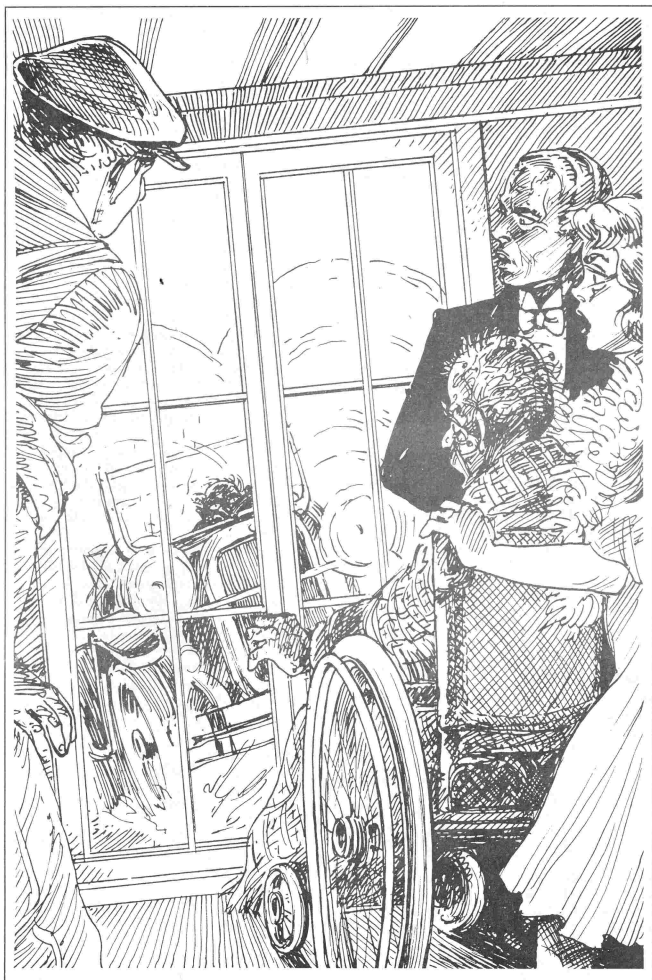
Dr Thane wpada w panikę, niezależnie od tego czy samochód prowadzi duch Amy, czy Rodney. Oboje mają powody, by nienawidzić zakłamanego felczera. Dlatego Thane stara się uciec. Badacze, którzy chcą zatrzymać uciekiniera, muszą go złapać, przywiązać do krzesła lub uspokoić jednym z medykamentów z jego torby (użycie *test farmacji*). Jeśli Thane wydoстане się na zdany, Rodney przejedzie go samochodem (widok ten powoduje utratę 0/1k4 PP), chcąc pozabawić go życia.

Pogoń

Badacze mogą wyjść na zewnątrz i gonić dziwny, widmowy wehikuł. Flynn zgodzi się wtedy do nich dołączyć. Jeśli jednak żadna pogoń nie wyruszy, Rodney pojedzie sobie przez jakiś czas i skieruje się w stronę domu – przejdź wtedy do części *Szaleńcza jazda*.

Najgorszą rzeczą w czasie pościgu jest to, że światła reflektorów nie pozwalają stwierdzić, kogo się goni. Dopiero po udanym teście połowy *sposrzegawczości* któryś z Badaczy zauważy wystający powyżej drzwi samochodu zarys sylwetki Rodneya.

Rodney nigdy nie wylącza pierwszego biegu – nie może, ponieważ jest zbyt mały, by jednocześnie manipulować przy pedałach i zmieniać bieg. Może jechać nawet 55 km/h, ale ponieważ robi to na pierwszym biegu, niszczy silnik. By zmieniać kierunek jazdy, musi skoczyć



i powiesić się na kierownicy lub stanąć na pedale gazu. Prowadzi więc niezbyt płynnie i bardzo łatwo może znaleźć się w trudnej sytuacji.

Rodney pragnie zabić – kieruje samochód na ścigających. Sprytni Badacze mogą, biegając pod ścianami warsztatu i domu oraz bawiąc się z Rodneyem w kotka i myszkę w sadzie, doprowadzić do tego, że pokraczny bliźniak się rozbije. Rodney musi wykonać test *prowadzenia samochodu*, zaś Badacze test *uników lub skakania*. Poszukiwacze, którzy chcą uciekać po prostej przed samochodem i nie zostać przejechanym, muszą wykonać test KON x5 lub mniej na 1k100. Uderzenie przez auto oznacza utratę 3k6 WT. Jeśli Rodney podczas jazdy nie wykona testu *prowadzenia samochodu*, rozbią się.

Poszukiwacze mogą wskoczyć do pedącego samochodu, ale nieudany test *skakania* oznacza, że śmiealek został przejechany przez Rodneya i traci 3k6 WT. Gdy Rodney zorientuje się, że ma pasażera, kieruje się w stronę drzewa. Jeśli Badacz wykona test *sposzregawczości*, wypatry małutkiego kierowcę. Wtedy najlepiej byłoby, by śmiealek szybko wykonał test *skakania* i wyładował w wysokiej trawie.

Po pierwszym wypadku auto zatrzymuje się. Rodney ucieka, ukrywa się i próbuje przedostać do innego pojazdu, pozostawiając ścigających przy wraku. Pierwsza osoba, która znajdzie się obok samochodu stwierdza, że wewnątrz nie ma nikogo. Zauważy natomiast benzynę, która cieknie na podłogę. Zapłon pracuje cały czas. Test *mechaniki zabezpieczenia silnik*, ale potrzeba na to 1k6 rund. Tymczasem eksplozja następuje w ciągu 1k10 rund. To może być nadmiar wrażeń, jak na jeden wieczór.

Jeśli samochód wybuchnie, poszukiwacze znajdujący się środkiem spłoną żywcem. Ci, którzy przeżyją, i będą to widzieć, tracą po 1k6 PP. Natomiast ci, którzy byli na tyle blisko samochodu, że mogli go dotknąć, muszą wykonać test *uników* albo stracić 1k6 WT i stać się żywymi pochodniami do czasu, gdy ktoś ich nie zgasi. Wybuch szybko zapala wysuszoną trawę, ta natomiast drzewa w sadzie. Ogień dostaje się do mieszkania i rozprzestrzenia po nim.

Szaleńcza jazda

Rodney powraca. Ryk kolejnego silnika przeszywa nocną ciszę i drugi samochód wyrusza w drogę. Auto zawraca i nabiera szybkości. Rodney prowadzi w kierunku oszklonej werandy. Z rozpędem wjeżdża do salonu, przełamując urok, jaki rzucił na resztę rodziny.

W powietrzu lata żwir, światła samochodu szeroko oświetlają ściany pomieszczenia. Latające wokół odłamki szkła i drewnianych futryn powodują obrażenia w wysokości 1k3 WT. Wszyscy pospiesznie zrywają się w poszukiwaniu kryjówki. Jedynie stary Putney nie może nic zrobić i jest wystawiony na niebezpieczeństwo zmiażdżenia przez samochód. Oznacza to okropną śmierć (obryzgni krwią i olejem Badacze tracą 0/1k4 PP). Ostatnie słowa Putneya to złorzeczenie Rupertowi i szept, że Rodney zawsze był lepszym synem.

Putneya można uratować – jeden z Badaczy musi go szybko do siebie przyciągnąć. Aby tego dokonać, musi zwyciężyć w teście – S przeciw BC wózka i inwalidy (10

(wynik ustal korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli mu się nie powiedzie, znajdzie się w niebezpieczeństwie. Jeżeli nie uda mu się test *uników*, traci 3k6 WT.

Uderzenie porusza wszystko w pokoju. Sofa zostaje zmiażdżona i gwałtownie łamie się wpół. Jedna jej połowa wpada na kominek i wyrzuca w powietrze kilka płonących polan, które zapalają zasłony. Jaskrawy blask zalewa pokój. Zapach benzyny jest wszędzieobecny.

Flynn skacze do samochodu, aby nie dopuścić do jego zapalenia. Załóżmy, że mu się to uda, ale na 1k6 rund jest wyłączony ze wszelkich innych działań.

Po chwili spokoju Rodney wyskakuje z samochodu przez lufcik i skacze wprost na swego zaskoczonego brata. Obejmuje go i zaczyna wierać się z powrotem w jego bok. Rupert wydaje z siebie przy tym ciągły agonalny krzyk i co rundę traci 1k6 WT. Widok tego upiornego spotkania braci powoduje utratę 1/1k6 PP.

Strzelanie do Rodneya, gdy ten uczył się brata, będzie również ranić Ruperta. Co więcej, ten ostatni będzie raniony także przez naboje, które przejdą przez ciało stwora. Chyba najlepszym rozwiązaniem jest ściąganie Rodneya z brata siłą. Potworek jest jednak mały i szybko staje się osłigły od zalewającej go krwi Ruperta. Ponadto tylko może go odrywać tylko jeden Badacz. Wymagany jest test *umiejętności chwyt*, by utrzymać wyrwywającego się Rodneya.

Następnie odważny Badacz musi przezwyciężyć w Tabeli Porównawczej Siłę Rodneya (13) swoją Siłą. Jeśli się to uda, potworek zostanie zdjęty z brata. Teraz jednak rzuci się na poszukiwacza i zacznie go gryźć. Gdy atakuje, jest zbyt blisko, aby ofiara mogła skorzystać z *umiejętności uniki*.

Badacz może cisnąć Rodneya w kierunku ognia. Jeśli tak zrobi, to obraz płonącego, do reszty zniekształconego ciała powoduje u obserwatorów stratę 1k3 PP. Choć dokonania Rodneya były obrzydliwe, jest oczywiste, że uczył się dobroci i humanitaryzmu od swojej rodzinki. Badacze nie okazali mu więcej litości niż ojciec.

Pokój rozpała się coraz bardziej. Płonie już cały budynek i samochody, które stoją w garażu. Dżwina zagłada rodziny Putneyów rozgrywa się sama. Ci, którzy przeżyli, patrzą ponuro na gorejący dom. Po chwili nadjeżdża straż pożarna.

Wyznania Chloe

Chloe mówi, że po swej ucieczce podczas wojny Rodney nigdy już nie został złapany. Zachowywał się na tyle poprawnie, że zaprzestano dalszych poszukiwań. Stareszek lubił gniebić Ruperta mówiąc, że Rodney jest lepszy, bo jest silny. Młody Putney miał poczucie winy, bo przynajmniej z wyglądu był normalny i tu miał przewagę nad swym bratem. Z drugiej strony, jego upośledzenie emocjonalne i psychiczne sprawiło, że bardziej widoczne ułomności Rodneya błakły. Ujęcie potwórka oznaczałoby dla Ruperta odkrycie kawałka samego siebie.

Chloe szybko nauczyła się, jak nie wchodzić tu nikomu w drogę. Po tym, jak pewnej nocy znalazła Rodneya w swoim łóżku, zamykała na noc pokój na klucz.

Podsumowanie

Badacze zyskują po 1k6 PP za pokonanie Rodneya. Jeśli Rupert przeżył, po wielomiesięcznym pobycie w sanatorium dochodzi do siebie, odzyskując sprawność fizyczną i umysłową. Wtedy Badacze zyskują kolejne 1k6 PP.

Oskarżenie o „Szaleńczą jazdę” może zostać wniesione zgodnie z brytyjskim „Kodeksem wykroczeń przeciwko obywatelom” z 1861 roku.

Bohaterowie Niezależni

RUPERT PUTNEY, 27 lat, demon prędkości

S 11 KON 10 BC 17 INT 12 MOC 8
ZR 16 WG 13 WYK 21 P 19 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: pilotowanie samolotu 53%, prowadzenie samochodu 83%, wiarygodność 65%.

STARÝ PUTNEY, 67 lat, zły ojciec

S 6 KON 7 BC 8 INT 14 MOC 18
ZR 6 WG 4 WYK 15 P 13 WT 8

Modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: brak

Umiejętności: olewanie rodziny 99%, perswazja 88%, rachunkowość 91%, targowanie się 90%, wiarygodność 85%.

CHLOE BASS, 35 lat

S 13 KON 14 BC 12 INT 11 MOC 10
ZR 9 WG 12 WYK 12 PP 50 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: kierowanie wózkiem inwalidzkim 60%, nasłuchiwanie 33%, pierwsza pomoc 37%, prowadzenie samochodu 32%, taniec 41%, wstawianie 40%

DR NIGEL THANE, 59 lat, amoralny lekarz domowy

S 11 KON 14 BC 13 INT 17 MOC 13
ZR 12 WG 16 WYK 24 P 65 WT 14

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: skalpel 62%, obrażenia 1k3

Umiejętności: farmacja 68%, medycyna 71%, perswazja 86%, pierwsza pomoc 65%, psychologia 34%.

JOE FLYNN, 33 lata, mechanik – wolny strzelec

S 16 KON 14 BC 15 INT 11 MOC 16
ZR 13 WG 14 WYK 11 P 80 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 63%, obrażenia 1k3+mo
chwyt 47%, obrażenia specjalne

Umiejętności: mechanika 83%, naprawa urządzeń elektrycznych 21%, skakanie 51%, uniki 49%, wspinanie 63%.

RODNEY PUTNEY, 27 lat, zły bliźniak

S 13 KON 16 BC 5 INT 6 MOC 17
ZR 18 WG 1 WYK 0 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

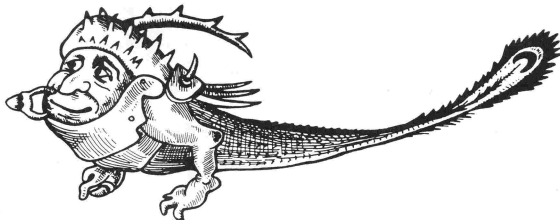
Broń: ugryzienie 80%, obrażenia 1k6*

* Osoby ugryzione muszą wykonać test KON x3 lub mniej. W przeciwnym razie odczuwają bolesne i obezwładniające zatrucie krwi, uniemożliwiające normalne funkcjonowanie przez 1k3 tygodnie. Ponadto po ugryzieniu pozostaje okropna blizna.

Pancerz: Brak, jednak Rodney jest tak niewielkim i ruchliwym celem, że osoby strzelające do niego z broni palnej otrzymują ujemny modyfikator -20%.

Umiejętności: elektryka 22%, mechanika 43%, otwieranie zamków 49%, prowadzenie samochodu 26%, skakanie 77%, skradanie się 98%, ukrycie się 99%, uniki 86%, wspinanie się 81%.

Utrata Pocztywalności: widok Rodneya powoduje utratę 0/1k4 PP.



Podniebna eskapada

O tym, jak Badacze Tajemnic podróżują sterowcem i spotykają pasażera, który ma nieciekawe zamiary.

STEROWIEC JEST wypełniony lżejszym od powietrza, łatwym do uzyskania z wody wodorem, co czyni go praktycznie latającą bombą. Zastąpienie wodoru obojętnym chemicznie helem nadal nie likwiduje poważnych ograniczeń. Po pierwsze, sterowce nie latają, lecz raczej płyną. Są do tego zdolne dzięki działaniu siły wyporu, wywoływanej różnicą ciśnienia na zewnątrz powłoki (powietrza) i wewnątrz (gazu nośnego). Im wyżej tym powietrze jest rzadsze. Z tego powodu maksymalny pułap sterowców znajduje się poniżej szczytów niektórych gór i jest dużo niższy niż wysokości, na których występują największe sztormy.

Sterowce osiągają stosunkowo małą prędkość. Przekrój kadłuba jest dość duży, dlatego trudno im przeciwstawić się porywistym wiatrom. W takich niekorzystnych warunkach meteorologicznych muszą wypuszczać całe paliwo, próbować awaryjnie wylądować i przeczekać lub też pójść na całość – zaryzykować lot w chmurach i zniesienie z kursu. Tak więc sterowce latają w optymalnych warunkach pogodowych. W przeciwnym przypadku mogą wystąpić znaczne opóźnienia w rozkładzie lotów.

W końcu trzeba także wspomnieć o tym, że sterowice najcięższej można uszkodzić podczas startowania i lądowania. Cumowanie w wietrzny dzień jest trudnym zadaniem i wiąże się ze sporym ryzykiem. Wciągnięcie go później do hangaru jest kompletnie niemożliwe, a wzmacniający się wiatr może sprawić, że szkielet rozpadnie się.

Jednakże w latach dwudziestych sterowce konkurują z samolotami i są o nich lepsze z kilku powodów. Po pierwsze: mają ogromny zasięg i charakteryzują się równym, spokojnym lotem. Po wtóre: oferują dużo większy komfort i luksus. Dopiero katastrofa *Hindenburga* w 1937 roku i powstanie w tym samym jeszcze roku międzykontynentalnych linii obsługiwanych przez wodnopłatowce, przesądziło o końcu kariery sterowców jako środków transportu. Jednego nie można im było odmówić – od początku do końca były poważnymi konkurentami samolotów. Mimo że inżynierowie i naukowcy zdawali sobie sprawę z ich wad, sterowce przyciągały i nadal przyciągają wzrok. W zasadzie przyjemnie jest na nie patrzeć, gdyż posiadają majestatyczną sylwetkę, stanowiącą o ich elegancji. Ich płynność i powolność stwarzają poczucie zaufania i bezpieczeństwa.

Dziś sterowce posiadają więcej zwolenników niż w latach dwudziestych i mimo że nie nie wskazuje na to, aby wróciła na nie moda, wciąż wykorzystywane są w reklamie, badaniach naukowych i jako specjalne środki transportu.

Kilka słów o sterowcach

W latach dwudziestych samoloty są drogie w eksploatacji, mają zbyt krótki zasięg i charakteryzują się małą ładownością. Mimo że świeżo powstała linie lotnicze oferują przewóz pasażerów i przesyłek pocztowych, to jednak za te usługi trzeba słono zapłacić i są dość zawodne. Dla porównania – lżejsze od powietrza sterowce potrafią pokonać odległe dystanse, osiągają dość przyzwoitą prędkość, i mogą przebywać w powietrzu latami. Ważniejsze jest jednak to, że mają dużo większą ładowność i zapewniają pasażerom komfort, o jakim nie mogło być mowy w samolotach.

Pod względem zastosowanych układów konstrukcyjnych, rozróżnia się trzy typy sterowców: szkieletowe, półszkieletowe i ciśnieniowe.

Sterowce ciśnieniowe składają się z wiotkiej powłoki, której kształt jest utrzymywany dzięki nadciśnieniu gazu nośnego, a podyktowane jest to specyfiką lotu.

Sterowce półszkieletowe składają się z elementów szkieletowych, umieszczonych w dolnej części, na całej długości statku, oraz z wiotkiej powłoki, w której utrzymywane jest nadciśnienie gazu nośnego. Pomieszczenia dla załogi, pasażerów, ładunku i osprzętu mogą być wbudowane w kadłub, bądź też jako gondola, zwisać pod powłoką.

Sterowce szkieletowe składają się ze sztywnego, cylindrycznego szkieletu o układzie kratowym z lekkich stopów, pokrytego tkaniną. Komory zawierające gaz (może ich być nawet 18) znajdują się wewnątrz szkieletu. Pomieszczenia dla załogi, pasażerów i ładunku stanowią konstrukcję sztywno zespoloną z kadłubem. We wszystkich trzech rodzajach sterowców silniki montowane są na zewnątrz, w oddzielnych gondolach, do których można się dostać za pomocą drabinek i kładek.

Jedną z największych zalet sterowca jest to, że w razie konieczności można w trakcie lotu wyłączyć silniki (w samolocie nie było to możliwe). Podczas długich lotów często wyłącza się pojedyncze silniki, aby poddać je przeglądowi lub konserwacji.

Duże sterowce posiadają komfortowe kabiny pasażerskie, bardziej przypominające hotel lub transatlantyk niż statek powietrzny. Sale jadalne, salony, parkiety taneczne i miejsca widokowe – wszystko to powoduje, iż podróż sterowcem należy do najprzyjemniejszych i najciekawszych atrakcji.

Pomimo że niektóre sterowce wypełnione były obojętnym chemicznie, lecz droższym helem, większość używa

dosyć wybuchowego wodoru. W rzeczywistości niebezpieczeństwo związane jest nie tyle z wybuchem gazu (który szybko ucieka do góry), ile z płonącymi resztkami szkiele-
tu, tkaniny i osprzętu, które, poskręcane, spadają na ziemię.

Terra Nova

Właz wejściowy umiejscowiony jest na prawej burcie gondoli sterowniczej. Prowadzi on bezpośrednio do jadalni dla załogi – pomieszczenia urządzonego łańcuchem po spartafisku. Służy także jako pomost obserwacyjny. Na przód sterowca prowadzi krótki korytarz, do którego przylegają: pokój łączności i kuchnia. Wciąż posuwając się do przodu natrafimy na pokój nawigatora i pokój sterowniczy. W tym ostatnim pomieszczeniu znajdują się takie przyrządy jak: ster kierunku (z przodu) i ster wysokości (po lewej). Nie ma tu żadnych siedzeń – załoga kieruje sterowcem stojąc przez cały czas.

Z pomostu obserwacyjnego (jadalnia załogi) prowadzą schody na górę, do korytarza, który biegnie przez całą długość sterowca. Pokoje dla pasażerów znajdują się po obu stronach przejścia, tuż za schodami. Kajuty załogi i małe pomieszczenia przeznaczone na ładunek położone są na rufie.

Od głównego korytarza odchodzi mniejszy, który prowadzi do gondoli lewego silnika. Analogicznie, przechodząc dodatkowo przez świetlicę dla załogi, dochodzimy do gondoli prawego silnika. Drabina, która znajduje się przy końcu rufy w przestrzeni ładunkowej, prowadzi do gondoli głównego silnika.

Większą część sterowca zajmuje siedem ogromnych komór gazowych. Każda z nich zawiera kilka, a czasem kilkanaście tysięcy metrów sześciennych wodoru. Komory te tworzą skomplikowaną, wieloczęściową nadbudówkę nad pokładem sterowca. Za pomocą drabin można poruszać się w kierunkach góra-dół, zaś małe korytarze ciągnące się wzdłuż poszczególnych komór służą do przemieszczania się w poziomie. Kilkanaście drabinek prowadzi do pomostu obserwacyjnego, znajdującego się na samym szczycie kadłuba.

Tło wydarzeń

ZJEDNYM z Badaczy kontaktuje się kanadyjski adwokat, Lucas Bothnall z Nelson (stan Kolumbia Brytyjska). Zaskoczony Odkrywcą dowiaduje się, iż został wyznaczony na wykonawcę woli Roberta Douglasa. Bothnall poprosi, aby razem udali się do Nelson, w celu dokonania odczytu testamentu i wykonania związanych z tym zobowiązań.

Ciało Douglasa znaleziono na brzegu polodowcowego jeziora. Wygląda na to, że spadł ze skarpy bądź rosnącego na niej drzewa i zmarł z powodu odniesionych obrażeń albo utonął.

Odwiedzony przez prawnika Badacz był bliskim przyjacielem Douglasa w okresie poprzedzającym lata dwudzieste. Być może chodzili razem do college'u. Douglas był towarzyskim i przyjaźnie nastawiony do wszystkich.

Interesował się wieloma dyscyplinami sportowymi. Ożenił się w 1919 roku i przeprowadził się do Kanady. Zerwał kontakt z Badaczem pod koniec 1921 roku, zaraz po wzięciu udziału w nieudanej próbie dotarcia drogą powietrzną do Północnego Bieguna Magnetycznego. Nie wiadomo, co było przyczyną tak długiego milczenia Douglasa.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

W 1921 roku grupa naukowców, lotników i badaczy postanowiła dotrzeć do Północnego Bieguna Magnetycznego.

Wybrane sterowce z lat dwudziestych

R38 (Wielka Brytania)

Sterowiec szkieletowy
Objętość: 73548 metrów sześciennych
Długość: 208,5 metra
Średnica: 25,7 metra
Silniki: 6 typu Cossack o mocy 350 KM każdy
Prędkość maksymalna: 112,9 km/h
Ciężar: 13000 kilogramów
Rok produkcji: 1921

R100 (Wielka Brytania)

Sterowiec szkieletowy
Objętość: 135000 metrów sześciennych
Długość: 212,7 metra
Średnica: 39 metrów
Silniki: 6 typu Rolls-Royce o mocy 700 KM każdy
Prędkość maksymalna: 132,8 km/h
Ciężar: 10500 kilogramów
Rok produkcji: 1929

Norge (Włochy)

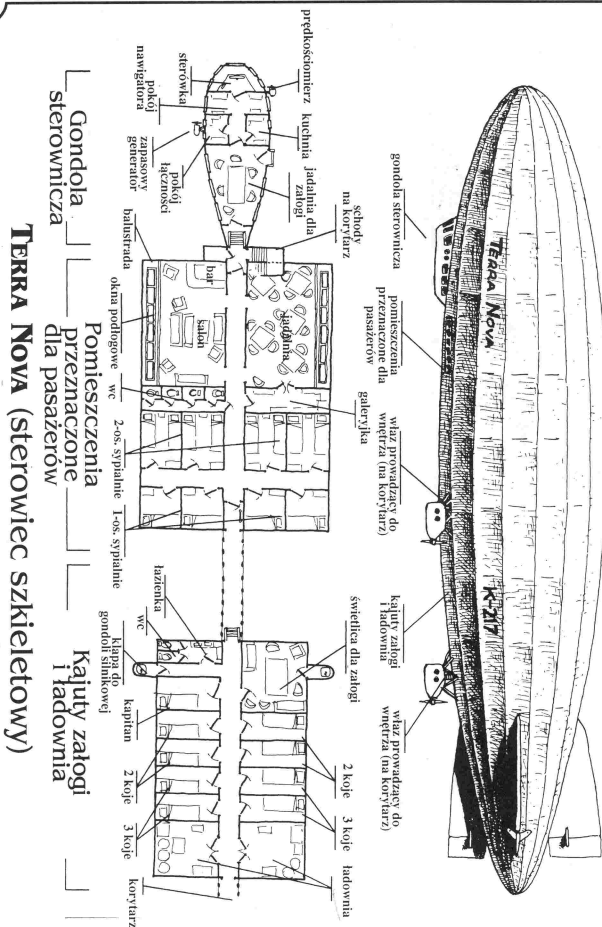
Sterowiec półszkieletowy
Objętość: 17658 metrów sześciennych
Długość: 104,4 metra
Średnica: 19,2 metra
Silniki: 3 typu Maybach o mocy 250 KM każdy
Prędkość maksymalna: 112,3 km/h
Ciężar: 14500 kilogramów
Rok produkcji: 1924

LZ126/Los Angeles (Niemcy)

Sterowiec szkieletowy
Objętość: 66736 metrów sześciennych
Długość: 197 metrów
Średnica: 27,1 metra
Silniki: 5 typu Maybach o mocy 400 KM każdy
Prędkość maksymalna: 108,8 km/h
Ciężar: 60000 kilogramów
Rok produkcji: 1924

Terra Nova (poprzednio Bellinghausen)

Sterowiec szkieletowy
Objętość: 17550 metrów sześciennych
Długość: 105 metrów
Średnica: 19,5 metra
Silniki: 3 typu Maybach o mocy 250 KM każdy
Prędkość maksymalna: 112 km/h
Ciężar samego sterowca: 14300 kilogramów
Udźwig: 4120 kilogramów
Załoga: 9 oficerów + 12 lotników (9 marionetek + Dho-Skrzek)



go na pokładzie sterowca. Start *Bellinghausena* (nowoczesnego sterowca szkieletowego) był wspaniałym widowiskiem. Z tą śmiałą wyprawą wiązano duże nadzieje. Niestety, miesiąc później sterowiec powrócił i okazało się, iż przedsięwzięcie nie udało się. W rzeczywistości *Bellinghausen* bez problemu dotarł nad miejsce przeznaczenia. Jednak nie poleciał tam, aby prowadzić badania naukowe. Wspierany materialnie przez niedawno założoną Fundację Chandlera, dowódca ekspedycji – Sheridan Moore – miał otworzyć Bramę pomiędzy dwoma wymiarami. Tylko oficerowie wiedzieli, jaki jest prawdziwy cel misji *Bellinghausena*.

Brama została otwarta, lecz Wielcy Przedwieczni nie przybyli, a kulciści nie osiągnęli stanu religijnej ekstazy. Zamiast tego pojawił się mały, kryształyczny przedmiot. Spodziewając się, iż jest to dopiero początek hojności Przedwiecznych, zabrali ze sobą kryształ i wrócili na pokład sterowca.

Bellinghausen powrócił bezpiecznie do Stanów Zjednoczonych. W zamian za milczenie wynajęta załoga otrzymała dużą zapłatę. Moore wraz z towarzyszami ukrył kryształyczny przedmiot w przetrzonym przez mole, starym sterowcu, który spoczywał w hangarze należącym do Chandler Aviation, w Seattle.

Mijały miesiące. Chandler przestał się interesować kryształem, skupił się na marzeniach o panowaniu nad całym światem. Kryształ zaczął się przeobrażać i zmienił się w dziwną istotę – Dho-Skrzeka. Stworowi udało się w przedziwny sposób namówić Moore'a, aby w zamian za informację i wiedzę, wydał swych towarzyszy. Wkrótce cała załoga stała się przedłużeniem końcówek zmysłowych Dho-Skrzeka.

Potwór, który rozrósł się do ogromnych rozmiarów, obecnie poluje na resztę pierwotnej załogi, przemianowanej na *Terra Nova*. *Bellinghausen* jest tylko przykrywką. Ukryty w jednej z komór gazowych, Dho-Skrzek może podróżować, gdzie tylko chce, szukając tych, którzy byli obecni przy jego narodzinach. Musi odnaleźć już tylko jednego...

Jak się dostać do Nelson

Pierwszy etap podróży do Nelson to dotarcie do Vancouver – najważniejszego miasta i portu w zachodniej części Kanady. W zależności od posiadania przez Badaczy listów uwierzytelniających, kanadyjscy celnicy mogą zarekwizować każdą zadeklarowaną broń palną z wyjątkiem strzelb i sztucerów. Myślni są mile widziani.

Druga część podróży jest dużo bardziej ryzykowna. Nelson jest osadą drwali i górników, położoną w samym sercu Gór Skalistych, około 560 kilometrów na wschód od Vancouver.

☐ Jadąc drogami trzeba pokonać dystans około 880 kilometrów. Podjazdy dla samochodów są już prawie ukończone, mimo to ten rodzaj podróży będzie cholernie uciążliwy.

☐ Można tam również dotrzeć za pomocą kolei: dwutorowa linia kolei *Great Northern* przecina Dolinę Okanagan. Obie linie – *GN* i *Canadian Pacific* – docierają do Nelson. Podróż koleją trwa czternaście godzin.

☐ Badacze mogą również pojechać pociągiem do Fraser River i wysiąść przy odnodze linii kolejowej. Następnie powinni

przejsięć się na barkę i przepłynąć nią jezioro Upper Arrow. W ten sposób trafią do miejsca, w którym można wsiąść do pociągu linii *Canadian Pacific*. Potem znów trzeba skorzystać się z barki i przepłynąć jezioro Kootenay. Taka podróż trwa okragłą dobę, lecz ma tę zaletę, iż cały czas pozostaje się na terytorium Kanady.

☐ Dużo szybciej można dostać się za pomocą sterowca, który przemierza trasę Vancouver – Nelson – Calgary. Koszt podróży jest taki sam, jak jazda koleją, lecz przelot trwa tylko od czterech do sześciu godzin. Dodatkową atrakcją jest zapewnienie zapierających dech w piersiach widoków mijającego po drodze wodospadu North Cascades.

Podróż sterowcem

Lotnisko znajduje się niedaleko Vancouver. Ranek jest mglisty i bezwietrzny – wysmienity na podróż sterowcem. Przedstawiciel linii lotniczej nadzoruje załadunek i pasażerów.

Sterowiec został wcześniej wyprowadzony z hangaru i czeka już w miejscu dokowania. Jest dość duży, posiada zatem komfortowe kabiny dla pasażerów. Po obu stronach kadłuba widnieje wielki napis: *Terra Nova*.

Znajdująca się na pokładzie strefa dla pasażerów sprawia imponujące wrażenie i aż się prosi, aby całą jej zwiedzić. *Terra Nova* posiada osiem kajut – cztery podwójne i cztery pojedyncze, jadalnię i salon. Te dwa ostatnie pomieszczenia posiadają mnóstwo okien.

Załoga jest grzeczna, uprzejma i niezbyt przejmująca się pasażerami. Wykonanie testu *psychologii* pozwoli stwierdzić, że czasem personel wydaje się być dziwnie oszołomiony. Wykonując ponadto udany Test Pomysłowości można zorientować się (i zdziwić), że jak na tak skomplikowaną łajbę, załoga jest dość nieliczna.

Podróż przebiega bez incydentów i późnym popołudniem sterowiec siada na trawiastym polu nie opodal leżącego u stóp Nelson jeziora. Następnego ranka *Terra Nova* ruszy do Calgary i powróci do Nelson za dwa dni. Oczywiście już teraz można nabyć powrotne bilety.

Współtowarzysz podróży

Niezależnie od tego, jaki środek transportu wybiorą Badacze, spotkają Martina Billera – księgowego, który amatorsko zajmuje się astronomią. Z wielką pasją opisuje on przesuwanie i rozstawianie ciężkiego urządzenia, korygowanie jego położenia – wszystko to po to, aby odpowiednio ustawić teleskop. Nie da się jednoznacznie opisać wyglądu Billera. Można tylko powiedzieć, że ma wiecznie rozczochrane włosy. Zdać się być rzeczywiście pochłonięty astronomią. Zawsze stara się dokładnie rozważać dane zjawisko i znaleźć jego logiczne wyjaśnienie.

Billor powraca do Nelson z Vancouver, gdzie pojechał po nowe szkła do swojego teleskopu. Dlaczego? Kilka tygodni temu zmieniło się nocne powietrze – jego zdaniem z powodu zamontowania nowego pieca w tartaku. Planuje również wybudowanie większego teleskopu, jednak chce go umieścić poza miastem, ponieważ ostatnie obserwacje astronomiczne nie były dość dobre. Uplynął jednak jeszcze tygodnie, zanim ukończy nowy teleskop i sprawdzi nowe szkła. Zaprosi Badaczy, aby wpadli do niego, kiedy będą w Nelson.

Nelson

NELSON liczy około sześciu tysięcy mieszkańców. Położone w połodowej dolinie miasto leży na zachodnim brzegu jeziora Kootenay. Z dwóch stron otaczają je zalesione góry. Czasami, podczas zimy, Nelson odizolowane jest od świata za sprawą lodu i śniegu. Przez resztę roku panuje tu przyjemny, umiarkowany klimat. Centrum miasta to trzy, cztery ulice. Większość budynków jest drewniana, posiada dwa lub trzy piętra i ma spadzisty dach, ułatwiający zsuwanie się śniegu. Poczynając od jeziora, droga idzie stromo pod górę, a niektóre ulice kończą się nawet na dość dużej wysokości.

Miasto, podobnie jak cały ten region, słynie z wyrębu drzewa, kopalni i sadownictwa. W Nelson znajduje się też siedziba Linii Kolejowej *Canadian Pacific* na Okręg Kootenay. Kolej można stąd dojechać do każdego miasta portowego.

Nad brzegiem jeziora leży mnóstwo bali drzewa, a podczas dnia przez cały czas z pobliskich tartaków dochodzi warkot pił. Ładowisko dla sterowców położone jest tuż za jeziorem, na północ od miasta.

W centrum miasta znajduje się wiele porządných hoteli, w których można się zakwaterować. Po obu stronach ulic, w tańszych domach mieszkają pracownicy tartaków. W sobotnie wieczory pracujący w okolicy drwale przybywają do miasta, by się zabawić.

Prawnik

Biuro Bothnalla znajduje się w centrum miasta. Mieści się w trzypiętrowym budynku, pomiędzy szkołą tańca (na górze) a kwiaciarnią (na dole). Ściany pokryte są boazerią, a wszędzie wiszą olejne obrazy przedstawiające okolicę Nelson. Spytany o nie, Bothnall nieśmiało przyzna, iż sam je namalował.

Prawnik prowadzi spokojne życie. Zrobił już całkiem niezłą karierę. Jest raczej pulchnym jegomościem, co sprawa, że ma lekko chłopięcy wygląd. Często pali cyprą.

Odczytanie woli zmarłego nastąpi zaraz po przybyciu wyznaczonego Badacza. Są przy tym obecni: Bothnall, Odkrywczy oraz była żona Douglasa – Ellen. Testament jest krótki. Cały majątek zapisany jest żonie. Kilka osobistych rzeczy otrzyma wykonawca woli, czyli wybrany Badacz.

Pogrzeb już się odbył. Grób znajduje się w dość nieszczygólnym miejscu na pobliskim cmentarzu, który mieści się na wzgórzu nie opodal Nelson. Rozpociera się stamtąd widok na jezioro i porośnięte iglastym lasem góry.

Gdy Badaczę będą pytać o drogę do miejsca spoczynku Douglasa zauważą, iż wiele osób знаło nieboszczyka. Wszyscy byli zaskoczeni wiadomością o jego nagłej śmierci. Równocześnie jednak tylko kilku znało go lepiej, gdyż Robert Douglas był samotnikiem.

Wdowa

Ellen Douglas nosi żałobę, a kasztanowe włosy związuje czarną wstążką. Mieszka na stałe w Toronto, ale przybyła do Nelson w celu uporządkowania spraw swego zmarłego męża. Jest silną kobietą, która zamknęła się w sobie

za sprawą nieudanego małżeństwa. Od 1921 roku (czyli od powrotu Roberta z wyprawy na Północny Biegun Magnetyczny) żyli w separacji, ponieważ Douglas stał się zupełnie innym człowiekiem – jakby cały czas coś ukrywał. Poradziła mu, aby odnalazł wewnętrzny spokój, wtedy być może wróci do niego.

Śmierć Roberta bardzo ją zasmuciła. Nie może uwierzyć, iż popełnił samobójstwo. Nie sądzi również, aby spadł z drzewa, ponieważ od czasu wyprawy na biegun miał lęk wysokości. Ellen namawia Badaczę, aby znaleźli prawdziwą przyczynę śmierci Roberta. Dopiero wtedy będzie mogła się uspokoić.

Paczka z osobistymi rzeczami Roberta

Na mniej więcej dzień przed śmiercią Douglas dostarczył prawnikowi zamknięte pudełko. Zawiera ono następujące rzeczy:

□ Całkiem pokaźną liczbę świeżych wycinków z gazet, zawierających doniesienia o nie rozwiązanych morderstwach, popełnionych na terenach obu Ameryk. Łączy je następujący fakt: zwłoki miały odcięte głowy, których nie odnaleziono. We wszystkich przypadkach ciała znajdowano na dosyć dużej wysokości (w miejscach takich jak dach, dzwonnica kościoła, wzgórze, urwisko). Spis ofiar znajduje się poniżej.

Imię i nazwisko	Miejsce znalezienia ciała
Roger Norton	Conception, Chile
Tex Wilson	Montevideo, Urugwaj
Andrew Green	Sucre, Boliwia
Simon Butterworth	Santiago, Kuba
Sam Glover	Waco, stan Texas
Stephen Dack	Springfield, stan Missouri
Fred Hocking	Rock Springs, stan Wyoming
Stan Krape	Akron, stan Ohio
Bruce Kennedy	Burlington, Vermont
Ed Smith	Cochrane, Ontario

□ Kilka fotografii załogi sterowca *Bellinghausen*. Składała się z dziewięciu oficerów, dwunastu lotników i jednego cywila. Twarze wszystkich lotników, z wyjątkiem dwóch, są zamazane czerwonym atramentem. Jedną z dwóch pozostałych należy do Roberta Douglasa, druga – nie wiadomo o kogo. Ta ostatnia obwieszona jest kółkiem. Twarze oficerów są nie tknięte, podobnie jak twarz mężczyzny ubranego po cywilnemu. Udany Test połowy Wiedzy pozwoli rozpoznać w cywila znanego filantropa, Edwarda Chandlera.

□ List do Douglasa nadany w Seattle około dwóch miesięcy temu. Patrz strona 49: *Podniebna eskapada – Pomoc nr 1*.

□ Książkę z sonetami Szekspira, dedykowaną Donaldowi Bamberemu. Kilka wersów jest podkreślonych. Znajdziesz je na następnej stronie: *Podniebna eskapada – Pomoc nr 2*.

Raport koronera

Z raportem koronera, dotyczącym śmierci Douglasa, można zapoznać się za pośrednictwem Bothnalla lub na miejscowym posterunku Kanadyjskiej Królewskiej Konnej Policji.

List zaadresowany do Douglasa

Drogi Robercie,

Mam nadzieję, iż po tych wszystkich latach dobrze się trzymasz i jesteś bezpieczny. Piśzę do Ciebie, gdyż obawiam się, że Ty i ja jesteśmy jedynymi pozostającymi przy życiu z całej załogi biorącej udział w ekspedycji. Rzeczy, które załączam do listu, powinny przekonać Cię, iż nie zwariowałem. Prawie rok wycinałem te fragmenty z gazet wydawanych w obu Amerykach. Robercie, coś podąża naszym tropem i obawiam się, że nic nie możemy na to poradzić. Jeśli chodzi o dzieło Szekspira, to dostałem te sonety kóregoś dnia za pośrednictwem poczty. Książka należała do Donalda. Nie wiem, gdzie on sam się znajduje, ale fragmenty, które zakreślił, napawają mnie przerażeniem.

Wysłałem Ci to wszystko, ponieważ jesteś zapewne w bezpieczniejszym miejscu niż ja. Nie lekceważ tego wszystkiego! Mów, gdzie jesteś tylko tym, którym ufasz. Najlepiej zasyj się gdzieś.

Uważaj na siebie,
Chester

Podniebna eskapada: Pomoc nr 1

Dom zmarłego

Dom, w którym mieszkał Robert Douglas, znajduje się na przedmieściach Nelson, nie opodal jeziora. Okolica jest prześliczna – mnóstwo drzew i kilka znajdujących się w pobliżu domków. Dom jest skromny, ale większy od tradycyjnej chaty – ma dwie sypialnie, pokój gościnny, kuchnię i łazienkę. Druga sypialnia została przekształcona w pracownię.

Wewnątrz domu nie ma nic ciekawego. Jednak osoba, która spojrzy na dach i wykona udany test *sposzregawczości*, zauważy, że kilka gontów zostało całkiem niedawno obluźowanych, jakby ktoś po nich chodził.

Raport koronera

Liczne złamanie kości. Za paznokciami drobiny gliny, żywicy i kory. W ubraniu denata znaleziono sosnowe igły. Liczne, rozległe obrażenia głowy, odniesione na skutek upadku. Nietypowe dla śmierci wywołanej upadkiem. U większości takich ofiar występują raczej urazy dolnej części ciała. Możliwe jest, choć mało prawdopodobne, że denat rozmyślnie próbował skoczyć z drzewa, by zanurkować w jeziorze, lecz źle ocenił głębokość wody.

Werdekt: Przypadkowy upadek w czasie wspinania się na sosnę, rosnącą na stromym brzegu lub klifie otaczającym jezioro. Śmierć nastąpiła na skutek utonięcia, spowodowanego rozległymi obrażeniami głowy, prowadzącymi do utraty przytomności jeszcze przed uduszeniem.

Podniebna eskapada: Pomoc nr 3

Zaznaczone fragmenty sonetów Szekspira

Sonet 18 – ostatnie dwa wersy:

*Póki tchu w piersiach ludzi, póki w oczach wzroku –
Wiersz żyw będzie i tobie nie da zginąć w mroku.*

Sonet 44 – pierwsze cztery wersy:

*Gdyby dwa mego ciała ospale żywioły
Były połotną myślą – coś wtedy przestrzenie?
Lotem, jakim się niosą w przestworzach sokoły,
Szybowałbym, by przerwać nasze rozłączenie.*

Sonet 50 – cztery pierwsze wersy:

*Niewolnik twój – coś w każdej godzinie i dobie
Mam czynić, jak nie czekać twego skینienia?
Czas mój jest wart coś, jeśli poświęcam go tobie;
Służby – jeśli ty żądasz ode mnie służenia.*

Sonet 61 – cztery pierwsze wersy:

*Czy z twojej woli staje przede mną jak żywa
Postać twoja i zasnąć nie daje nocami?
Czy twoją jest zachcianką, że z drzemki mnie zrywa
Ciebie, który podobieństwem do ciebie wzrok mam?*

Sonet 66 – pierwszy wers:

*W śmierć jak w sen odejść pragnę, znużony tym
wszystkim:*

Sonet 108 – połowa pierwszego wersu:

Czy jest w mózgu coś, (...)

Podniebna eskapada: Pomoc nr 2

Sąsiad

Najbliższym sąsiadem, a właściwie sąsiadką Douglasa, jest Jean Simpson, miejscowa nauczycielka. Jest dobrze zbudowana i zgrabna. Dużo podróżuje po świecie. Czasem ciężko jest nadążyć za jej tokiem myślenia. Interesuje się ornitologią i uwielbia piesze wędrówki. Nosi krótko obcięte, brązowe włosy i ma duże, jasnozielone oczy.

W czasie, gdy Badacze przetrzasują dom Douglasa, Simpson przyjdzie zobaczyć, co się tam dzieje. Jeśli zadowolą ja wytłumaczenie ich postępowania (test *perswazji* lub odpowiednie dokumenty), opowie Odkrywców o tym, kiedy widziała Douglasa po raz ostatni.

– Pan Douglas był skrytym człowiekiem o nienaganych manierach. Rozmawiałam z nim na dzień przed jego tragiczną śmiercią. Przez cały czas wydawał się być niespokojny. Powiedział, że od kilku dni źle sypia. Dodał, że śni mu się pewna wielka siła – coś na kształt ciemnej chmury, która kieruje się prosto na niego.

– To właśnie ja zidentyfikowałam jego ciało po tym tragicznym wydarzeniu. Przypuszczam, iż w całym mieście tylko ja znałam pana Douglasa na tyle, aby bez żadnych wątpliwości stwierdzić, że to było właśnie jego ciało. Widok był straszny, ale musiał umrzeć szybko i bezboleśnie. Rozpoznałam go po ubraniu i zrobionej z białego złota obrączce z wygrawerowanym napisem: „Zawsze kochająca Ellen”.

– Ostatnią rzeczą, którą powiedział w czasie naszego spotkania, było: „Dawne tajemnice... one zawsze dadzą o sobie znać”.

Astronom

Jeśli Badacze będąc w Nelson skontaktują się z Marinem Billerem, ten zaprosi ich na obiad. W trakcie posiłku

podzieli się swymi problemami związanymi z astronomicznymi fotografiami. Zdjęcia te, zrobione w różnym czasie, każde podczas innej nocy, przedstawiają różne części nieba. Wszystkie fotografie posiadają tę samą usterkę. Jednak udany test *astronomii* lub *fotografowania* pozwoli stwierdzić, że nie jest to błąd. Osoba, która go wykona, zauważy, że w zależności od zdjęcia, przedstawiony na nim obszar różni się pod względem wielkości i miejsca, skąd został sfotografowany. Z kolei test *fizyki* lub *astronomii* pozwoli stwierdzić, że ta wyraźnie oznaczona, przemieszczająca się dziwna chmura nie jest efektem nawet bardzo wyraźnej zmiany temperatury powietrza. Nowe szkła do teleskopu niczego tu zmieniają. Biller jest zdezorientowany:

– Co jeszcze może tam, w górze, być? – zada na głos pytanie i na moment przy stole zapadnie cisza.

Podróż powrotna

Badacze powinni już przypuszczać, iż śmierć Roberta Douglasa nie była przypadkowa. Być może są zadowoleni, że nie ma już nic do roboty w Nelson.

Jak to wynika z paczki, zawierającej osobiste rzeczy Douglasa, więcej o tym wszystkim wie człowiek, który zwie się „Chester”. Na podstawie stempla pocztowego można stwierdzić, że mieszka on w Seattle.

Terra Nova nie przylatuje planowo. Nawet bileter jest tym zaskoczony i za pomocą telegrafu wysła wiadomość do Calgary. Dostaje odpowiedź, że istniejące dotąd połączenie zostało niespodziewanie zlikwidowane. Bileter zwraca Badaczom pieniądze za bilety i gorąco przeprosza ich za kłopot. Odkrywcy muszą zatem wrócić do Vancouver pociągami, a najbliższy wyrusza dopiero następnego dnia po południu.

Kiedy dotrą na wybrzeże, okaże się, że *Terra Nova* już tu była, lecz odleciała. Agent kompanii w Vancouver poinformuje Badaczy, że sterowiec przybył tu trzy dni temu, zatrzymał się na niecały dzień i wyruszył do Seattle, aby wypróbować nowy, północno-zachodni szlak.

Poszukiwania

Dokładne poszukiwanie wiadomości na temat sterowców *Bellinghousen* i *Terra Nova* przyniesie wiele ważnych informacji. Wykonanie jednego lub kilku testów *korzystania z bibliotek* lub innych umiejętności należących do grupy *porozumiewanie się* pozwoli poznać podane niżej fakty. Strażnik Tajemnic powinien rozstrzygnąć, jak ciężko Badacze powinni pracować nad tym i czy któreś informacje zostaną przed nimi zatajone, jeśli nie wszystkie te sty się powiodą.

Bellinghousen

- ☐ Fotografia *Bellinghousena* – na jej podstawie można stwierdzić, iż jest bardzo podobny do *Terra Novy*. (Biblioteka lub archiwum prasowe).
- ☐ Odalenie pełnej listy członków ekspedycji. Dowódcą wyprawy był Sheridan P. Moore z Marynarki Stanów Zjednoczonych (obecnie na emeryturze). Oficerowie: Archer, Bambury, Bentley, Krantz, Lucas, Ross, Thompson i Wills. Lotnicy: Butterworth, Dack, Douglas, Glover, Green, Hocking, Kennedy, Krape, Norton, Smith, Whittle i Wilson. Po-

równując tę listę z listą nie wyjaśnionych zabójstw, można stwierdzić, iż nazwisko tajemniczego Chestera brzmi: Whittle. (Biblioteka lub archiwum prasowe).

- ☐ Od czasu wyprawy *Bellinghousena* w 1921 roku, w prasie nie pojawiły się żadne wzmianki dotyczące znajdujących się wtedy na pokładzie oficerów i naukowców. O wszystkich zapomniano. (Biblioteka, archiwum prasowe, naukowe lub lotnicze gazetki).
- ☐ Dane konstrukcyjne *Bellinghousena* i *Terra Novy* są identyczne. Są to zatem albo bliźniacze statki, albo ten sam sterowiec o zmienionej nazwie. (Rządowa agencja do spraw lotnictwa lub inna agencja rządowa).

Terra Nova

- ☐ W ciągu ostatnich dwóch lat sterowiec ten wykonał mnóstwo próbnych kursów, przewożąc znaczną liczbę pasażerów i ładunku na trasach przebiegających przez obie Ameryki. Najdłuższa próba trwała trzy miesiące, najkrótsza – cztery dni. Jeśli Badacze powiążą z tym uzyskane już wcześniej informacje, zauważy, iż *Terra Nova* przebywała zawsze w pobliżu miejsca każdego z nie wyjaśnionych morderstw. (Archiwum prasowe).
 - ☐ Sterowiec *Terra Nova* częściowo jest własnością Chandler Aviation. Drugim współdziałalcom jest kapitan sterowca – S. P. Moore. (Urzędowe akta lub rejestry działalności gospodarczej i komercyjnego rozwoju).
 - ☐ Nie podpisany artykuł w jednej z gazet zawiera informacje, że *Terra Nova* to nowa nazwa tego sterowca. Niestety, nie jest podano starej.
- Jeśli Badacze są na tyle tępi, iż nadal nie widzą powiązań *Terra Novy* z *Bellinghousenem*, pozwól im, drogi Strażniku, wykonać Testu Pomysłowości. Sukces pozwoli im uzmysłowić sobie związki pomiędzy tymi sterowcami.

Seattle

PODRÓŻ kolejną z Vancouver do Seattle zajmie kilka godzin. Seattle liczy około 350 tysięcy mieszkańców i wraz z San Francisco jest głównym portem USA na Pacyfiku. Miasto prowadzi wymianę handlową, przeważnie z Japonią i Alaską. Seattle jest także ważnym węzłem kolejowym i północnym końcem latającej wzdłuż wybrzeża Pacyfiku poczty lotniczej.

Jedyny, pozostały przy życiu członek załogi

Książka telefoniczna z Seattle zawiera nazwisko Chestera Whittle'a. Mieszka on w przytulnym mieszkanku z widokiem na jezioro Washington, całkiem niedaleko od miasteczka uniwersyteckiego należącego do *University of Washington*. Whittle nie jest zachwycony wizytą. Nie otwiera drzwi nieznanym, a na tych, którzy będą próbowali dostać się do niego siłą, czeka z naładowaną strzelbą. Badacze muszą wykonać udany test *perswazji*, aby udowodnić swą znajomość z Robertem Douglassem. Dopiero wtedy Whittle ich wpuści.

Chester Whittle ma włosy koloru rudawy blond i jest krępy, czterdziestoparoletnim mężczyzną. Jego twarz zdradza oznaki ciągłego napięcia. Dziwne jest, że nosi

Plan Dho-Skrzek

Dho-Skrzek musi już odnaleźć tylko jednego spośród tych, którzy byli obecni przy jego narodzinach. Pragnie, aby umysł Chestera Whittle'a stał się częścią jego ciała, tak jak to ma miejsce w przypadku żywych i martwych członków dawnej załogi *Bellinghausena*. Zaraz po uprowadzeniu Whittle'a, powróci na Północny Biegum Magnetyczny. Tam otworzy Bramę do innego wymiaru i opuści Ziemię, bogatszy o zdobytą na nasz temat wiedzę. W ten sposób zakończy się ważny etap jego życia.

A oto jak przedstawia się plan podróży sterowca:

Dzień 1	Opuszczenie Calgary.
Dzień 2	Przybycie do Vancouver. Moore zarządza powtórny lot do USA.
Dzień 3	Opuszczenie Vancouver, przybycie do Seattle.
Dzień 4	Lot na południe, do Portland (stan Oregon).
Dzień 6	Powrót do Seattle. Nocne polowanie na Whittle'a. Zmuszenie go, aby wszedł na wyżej położony teren.
Dzień 7	Whittle ulega przymusowi. Jeśli Badacze nie interweniują, Dho-Skrzek porwie go i natychmiast wyrusza na Północny Biegum Magnetyczny.

czame, lotnicze gogle, których nie zdejmuję nawet na chwilę. Czasem miewa trwające po kilka godzin okresy, podczas których jest bardzo niespokojny i zamyka się w sobie. Udany test *psychoanalizy lub medycyny* pozwolił stwierdzić, że są to bardzo rzadko zdarzające się wahania nastroju, jak na człowieka, który przekroczył już czterdzieści. Teraz Whittle miota się po pokoju: chce wyjść na zewnątrz, ale nie może sobie na to pozwolić. Cały czas jest przepełniony strachem.

Wykonanie testów *psychoanalizy i perswazji* pozwoli Whittle'owi zrelaksować się i otworzyć. Jeśli Badacze pozwolą mu odprężyć się, przekaże im wszystko co wie. Ma tak dużo do powiedzenia, iż Strażnik Tajemnic powinien pozwolić jego wypowiedź, aby gracie mogli ją słowo po słowie przeczytać. W tym celu użyj *Pomocy nr 4* ze strony 52.

Whittle nie wie, iż *Bellinghausen i Terra Nova* to ten sam sterowiec i przerazi się, gdy dowie się, że jest on już w Seattle. Usilnie błaga Badaczy, aby dowiedzieli się na ten temat jak najwcześniej i zawiadomili władze. Jest zbyt przerażony na to, aby wyjść z domu.

Zanim Odkrywczy wyjdą, Whittle zdjęnie gogle, ukazując nabiegłe krwią, jasnoszare oczy. Okulary wręczy jednemu z Badaczy, mówiąc:

– Przyszły pocztą kogoś dnia, tak samo jak książka Bambury'ego. Myślę, iż jest to ta sama para, którą nosił Moore na *Bellinghausenie*. Pamiętam, jak kiedyś Archer zapytał po co je nosi, a Moore odrzekł: „Dzięki nim niewidoczne staje się widoczne”. Przypuszczam, iż zawiera ją coś specjalnego. Możecie ich potrzebować.

Szklą gogli są dziwnie przyciemnione. Udany test *sposprzegawczości* pozwoli zauważyć umieszczony na oprawce znak fabryczny. Okulary zostały wyprodukowane w Niemczech.

Sterowiec

TERRA NOVA cumuje na lotnisku, na południu Seattle. Za dnia załoga jest aktywna: naprawia i dokonuje przeglądu wewnętrznych i zewnętrznych przyrządów i urządzeń sterowca. Nikt nie dowiekuje. Każdy pracuje intensywnie, godzina po godzinie, bez żadnych przerw. Obsługa uprzejmie prosi, aby obcy nie zbliżali się do Terra Novy. Zachowuje się przy tym sztywno i ozięble.

Jeśli będzie miało miejsce jakieś zamieszanie, kapitan Moore opuści swą kwaterę, aby sprawdzić co się dzieje. Jest to wysoki, szczupły mężczyzna o ciemnych oczach. Bacznie przypatruje się Badaczom, próbując ocenić, czy wiedzą więcej niż to wynika z ich wypowiedzi. Szorstko odpowiada na postawione mu pytania i usiłuje jak najszybciej pozbyć się natrętów. Jeśli Odkrywczy dostarczą mu jakiegokolwiek powodu do podejrzenia, zdecyduje, że jeszcze tego wieczoru sterowiec opuści Seattle.

Odkrywca, który nosi założone ciemne gogle, wyraźnie widzi ciemne, lekkie, pepowiny wydobywające się z podstawy czaszki każdego członka załogi (ujrzenie tego powoduje utratę 2/1k6 Punktów Pocztałości). Te żywe połączenia wiją się w górę, poprzez ściany i inne lite przedmioty, aż do wnętrza sterowca.

Moore jest jedynym członkiem załogi, który nie posiada takiej więzi i w rzeczywistości jest jedynym człowiekiem na pokładzie *Terra Novy*. Pozostali nie mogą odejść od sterowca na więcej niż 250 metrów. Moore zajmuje się rezerwacją biletów, zaopatrzeniem, tankowaniem, czyli innymi słowami prowadzi interes. Wierzy święcie, że to zaszczytne stanowisko to nagroda za dobrą służbę Dho-Skrzekowi. W rzeczywistości jest bardziej użyteczny dla potwora właśnie w ten, a nie inny sposób.

Jak w nocy dostać się na pokład sterowca?

Przez kilka godzin każdej nocy Dho-Skrzek pozwala odpocząć swym ludzkim towarzyszom. Właśnie wtedy jest szansa, aby niezauważonym wślizgnąć się na pokład *Terra Novy*. A można tam się dostać trzema drogami:

☐ **Poprzez gondolę sterownicą:** Główny wąż wejściowy znajduje się na prawej burcie. Wejście to jest zamknięte, ale udany test *otwierania zamków* szybko rozwiąże ten problem.

☐ **Przez gondolę silnikową:** Aby w ten sposób dostać się na *Terra Novę*, trzeba najpierw wejść na drabinę łączącą gondolę z kadłubem. Klapy wejściowe na pokład zbudowane są z drewna i zamykane na rygiel. Badacze mogą je otworzyć, pokonując 5 drzwi równą 20 swoją S (skorzystaj z *Tabeli Porównawczej*). Z silników droga wiedzie bezpośrednio do przestrzeni ładunkowej i kajut załogi. Jest to strefa znajdująca się dokładnie pod komorą gazową, w której przebywa Dho-Skrzek.

☐ **Poprzez powłokę pokrywającą kadłub:** Tkanina, okrywająca sterowiec, jest wytrzymała, ale stosunkowo cienka (by uniknąć zwiększenia ciężaru). W ten sposób Badacze mogą sobie wyciąć drogę wejściową (lub wyjściową). Panczer sterowca ma 4 punkty. Trzeba zadać ciete obrażenia o wartości przynajmniej 5 punktów, aby przerwać powłokę. Rozdarcie nie zaszkodzi komorom gazowym, lecz rankiem zostanie natychmiast zauważone. Udany test *wspinania się* pozwoli dostać się na korytarz we wnętrzu sterowca.

Opowieść Whittle'a

Bratem udział w ekspedycji Bellinghausena w 1921 roku. Próbowaliśmy dolecieć sterowcem nad Północny Biegun Magnetyczny. Wówczas o naszej wyprawie pisało na pierwszych stronach gazet. Nie udało nam się. Tak właśnie podzielił się dziennikarzem.

W czasie podróży kapitan Moore poinformował nas, że wykonujemy rządowe zlecenie. Musimy tylko zachować tajemnicę, a zostaniemy za to dobrze wynagrodzeni. Nikt z nas nie śmiał groszem, więc zgodziłem się.

Mieliśmy piękną pogodę i lot przebiegał planowo. Wszyscy byliśmy szczęśliwi, kiedy wylądowaliśmy na Biegunie. Porucznik Bambury uczył to otwarcie szampana. Byliśmy sławni! Wtedy kapitan powiedział, że nie będziemy mogli powiedzieć nikomu o naszym sukcesie. To nas zmartwiło.

Kilka godzin później Moore wraz z oficerami wyruszyli przeprowadzić jakieś pomiary. Wtedy nie zwróciłem na to uwagi, ale potem sobie przypomniałem, iż nie zabrali ze sobą wielu potrzebnych rzeczy. Jeszcze zanim odeszli, zauważyłem, że byli przewrażliwieni.

Tej nocy rozpetła się straszliwa burza. Niebo błyskało, a co jakiś czas z oddali dochodziły odgłosy uderzeń piorunów. Nie było jednak wiatru, nie padał też śnieg. Słowem – działo się coś niesamowitego. Powrócił następnego dnia, przynosząc ze sobą ten kamień. Powiedział, że to meteoryt z jakiegoś rzadko spotykanego metalu. Bambury nie wyglądał na zadowolonego, nie mówił jednak dlaczego.

W czasie drogi powrotnej sterowiec stał się dziwnym miejscem. Mógłbym przysiąc, że czasem miałem uczucie, jakby coś siedziało mi na plecach lub świdrowało w umyśle. Wróciłem do USA i każdy poszedł w swoją stronę. Nie zostaliśmy sławni, ale przynajmniej dobrze nam zapłacono. Trochę jeszcze podróżowałem, zanim zdecydowałem się przyjechać do Seattle i kupić ten dom.

To było jakiś rok temu. W jednej z gazet zobaczyłem artykuł, o tym, jak w jednym z chilijskich miasteczek znaleziono człowieka bez głowy. Był to jeden z moich dawnych kolegów z załogi Bellinghausena. Miesiąc później identyczna sytuacja wydarzyła się w Boliwii. Później były następne. Padaliśmy jak muchy. Wszyscy ci, którzy zostali wtedy zatrudnieni przez Moore'a, byli zabijani. Próbowaliśmy skontaktować się z Robertem Douglassem, gdyż tylko jego adres znałem. Jego żona powiedziała mi, że opuścił ją i przeniósł się do Nelson. Wysłałem mu przesyłkę zawierającą wycinki z gazet, książkę Bambury'ego i kilka innych rzeczy.

To Moore. Jestem tego pewien. Chce, abyśmy milczeli na wieki. Jednak nie mam pojęcia dlaczego...

Donald Bambury

Donald Bambury na razie nie znajduje się pod całkowitą kontrolą Dho-Skrzku. Ma silną wolę i czasami działa również samodzielnie, mimo że cały czas podłączony jest do tej bezlitosnej istoty. Tak jak reszta załogi, nie może zbyt daleko oddalać się od sterowca. Bacznie obserwuje z ukrycia wejście Badaczy na pokład, śledzi ich, a później ostrożnie się ujawnia.

– Nie powinniście byli tu przychodzić – szepcze zachrypniętym głosem. – Odejdźcie, póki jest jeszcze na to czas, albo dotychczascie do nas – żyjących trupów!

Badaczom uda się rozpoznać tego człowieka, jeśli tylko opowie im się test INT x3 – jest to Donald

Bambury, którego widzieli na zdjęciu Douglasa. Już nie jest tym pewnym siebie młodym człowiekiem. Wygląda dużo, dużo starszej. Jego czarne, falujące włosy przypomina już siwizna, a oczy przypominają oczy szaleńca.

Jeśli Badacze zaryzykują i ujawnią Bambury'emu cel swego przybycia, opowie im o strasliwym losie, który spotkał załogę Bellinghausena. Donald chce za wszelką cenę uwolnić się od Dho-Skrzku i zrobić wszystko, aby pomóc Odkrywcom.

Załoga

Mimo że Bambury jest po stronie Badaczy, to wciąż jest marionetką w rękach Dho-Skrzku. W ciągu kilku minut od jego spotkania z Odkrywcami, potwór dowie się o obecności intruzów. Cała załoga zostanie postawiona na nogi i wysłana z zamiarem unieszkodliwienia Badaczy. Nie posiadają zbyt dużego arsenału, tak więc będą używać narzędzi jako zaimprovizowanych pałek lub walczą o pięści. W sumie jest siedmiu członków załogi – wszyscy byli uprzednio oficerami na Bellinghausenie.

Jeśli ktoś z personelu umrze lub straci przytomność w wyniku upływu krwi bądź szoku, Dho-Skrzek nadal będzie kontrolował jego system nerwowy. Stanie się on marionetką bryzgającą na wszystkie strony krwią, która nadal będzie bezzmyślnie atakować (widok takiego zombie powoduje utratę 0/1k6 Punktów Pocztylności).

Bambury stanie po stronie Badaczy i desperacko będzie nawoływał swych towarzyszy niedoli, aby przeciwstawili się przewiercającemu ich mózgi przymosowi.

– Czy już zapamięналиście, co to znaczy być ludźmi?!

Niestety, działanie Bambury'ego nie przynosi żadnych efektów, a Dho-Skrzek ukarze go odrывая swą popowinę od kręgosłupa i wyrывая mu

przy tym głowę i szyję. Słychać będzie straszliwy krzyk, poleje się mnóstwo krwi i z nieszczęśnika zostanie tylko leżący na podłodze, bezkształtny, zakrwawiony tułów (widok tej sceny powoduje utratę 1/1k6 Punktów Pocztylności).

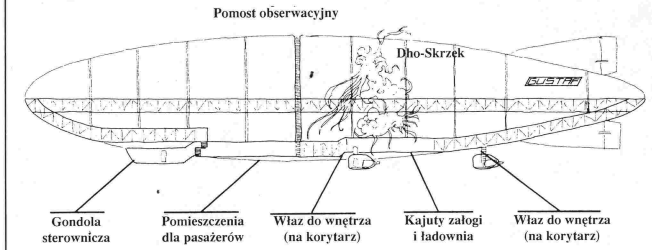
Na całym sterowcu wre walka. Dho-Skrzek wysłał część załogi, aby uruchomiła silniki i odcumowała Terra Nową. Łoskot silników słychać



Donald Bambury

Podniebna eskapada: Pomoc dla graczy nr 4

Umiejscowienie się Dho-Skrzeku



wszędzie na pokładzie. Badacze powinni szybko zjechać w dół po linach cumowniczych (testy wspinania się, skakania lub ZR), chyba że wolą znaleźć się na wysokości 240 metrów, na wznoszącym się coraz wyżej, opanowanym całkowicie przez wroga, sterowcu.

Kapitan

Kapitan Moore wybiegnie ze swej kabiny zaraz po tym, jak rozpocznie się walka. Jest groźnym przeciwnikiem, bo uzbrojony jest w rewolwer. Działania prowadzone przez Badaczy zagroziły wielu latom planowania i wiernej służby Dho-Skrzekowi, więc chce widzieć ich trup! Strzeli najpierw do osoby noszącej gogle. Bardzo uważaj, aby przez przypadek nie trafić w znajdujące się powyżej komory gazowe.

Dho-Skrzek

Rozpostarty wewnątrz ogromnej przestrzeni, jaką jest komora gazowa numer 4, Dho-Skrzek jest niewidoczny. Jedynie, co można wyczuć, to pewna „oleistość” powietrza. Przechodząc przez przestrzeń zajmowaną przez potwora, można odnieść wrażenie, że powietrze dziwnie zgęstniało. Właśnie to kilka nocy wcześniej sfotografował Biller nad Nelson.

Upiorną postać w całej okazałości widzą tylko noszący gogle Badacz i posługujący się magicznymi środkami, takimi jak „Proszek Ibn-Ghaziego”. Obrzydliwy Skrzek jest ogromny, ale nie ma określonego kształtu. Jego siwe, pulsujące ciało zmienia się i wibruje, zdaje się wykraczać poza znane nam trzy wymiary. Z jego środka wyrasta wijący się na wszystkie strony gąszcz przypominających białe witek. Wiele z tych macek przenika przez strukturę komory gazowej, szkielet sterowca, boazerię, a nawet przez ciała. Witki oddziałują tylko na te przedmioty, które wybierze sobie Dho-Skrzek – na przykład na podstawę czaszki każdego członka załogi... Dziesięć macek jest zakończonych czymś podobnym do gałek, które wydają nikielne, pełne dysonansu jęki. Widok Dho-Skrzku w pełnej krasie, powoduje utratę 1k3/1k20 Punktów Poczytalności.

Dho-Skrzek skieruje wałęsające się beczynne macki, aby wszczerpić je w podstawę czaszki każdego Badacza i w ten sposób przejąć nad nimi kontrolę. Może również zmusić ich do wyskoczenia z wzbijającego się w powietrze sterowca! Jeśli straci połowę Wytrzymałości lub gdy *Terra Nova* zacznie się palić, potwór opuści sterowiec. Członkowie załogi będą krzyczeć w agonii, kiedy Dho-Skrzek zacznie wrywać swe macki z ich czaszek. Badacze zostaną sami, nie licząc drgających jeszcze ciał. Pojawi się także problem – jak sprowadzić *Terra Novę* na ziemię?

Zniszczenie sterowca

Sterowce bardzo łatwo stają w płomieniach. Ogień będzie najlepszym sprzymierzeńcem Badaczy – czy to przypadkowo zaprószone, czy też celowo podłożony. Nic natomiast nie da strzelanie w komory gazowe. Spowoduje to tylko wyciek helu. Ogień może zostać podłożony w kajutach załogi lub w gondolach silnikowych. Warto przy okazji wykorzystać obfitą ilość wybuchowej benzyny lotniczej. Efekty tego mogą być doprawdy straszne! Czy na pokładzie są spadochrony? Wszystko zależy od Strażnika Tajemnic. Szkielet i powłoka wolno płoną, a wspinały sterowiec zaczyna rozpadać się na części. Wszyscy, którzy znajdują się na pokładzie, muszą co rundę wykonywać Test Szczęścia lub odnieść od płomieni i dymu 1k3 obrażeń.

Jeśli sterowiec spłonie w powietrzu, jego szczątki będą rozrzucone na powierzchni wielu hektarów. Poskręcone resztki zajmą 3 akry – poczemiałe belki i spojenia będą wyglądały jak szkielet pradawnego olbrzyma. Tu i ówdzie będą leżeć zwęglone szczątki załogi *Terra Novy*, których dusze w końcu osiągnęły wieczny spokój.

Następstwa

Badacze mają dwie możliwości pokonania Dho-Skrzku: albo zabijając załogę i niszcząc sterowiec, albo bezpośrednio zagrażając życiu potwora. W obliczu niebezpieczeństwa Skrzek opuści *Terra Novę* i skieruje się nad Północ-



ny Biegun Magnetyczny, aby opuścić nasz świat. Odchodząc, pozostawi leżący na ziemi krąg złożony z dziesięciu odciętych głów, których wybaluszone oczy spoglądają ku górze. Są to głowy ludzi zabitych nie więcej niż dwa lata temu w tak odległych krajach, jak Urugwaj czy Boliwia.

Za udarmienie uprowadzenia Chestera Whittle'a Badacze zdobywają 1k6 Punktów Pocztylności. Za doprowadzenie do zniszczenia sterowca otrzymują dodatkowo 2k6 Punktów Pocztylności.

W wyniku przeprowadzonego śledztwa Odkrywcy mogą zostać uwolnieni od odpowiedzialności za wypadek. Mogą również postąpić mądrze i po prostu opuścić ten stan, modląc się, aby przeprowadzona autopsja nie wykazała obecności naboju w resztkach ciała. Być może kapitan Moore przeżył katastrofę. Jeśli tak się stało, zaszyje się gdzieś. Nadal będzie wiernie służył mrocznym bogom, którym już dawno temu oddał duszę.

Bohaterowie Niezależni

LUCAS BOTHNALL, wiek 41 lat, prawnik

S 12	KON 10	BC 13	INT 15	MOC 11
ZR 14	WG 10	WYK 15	P 55	WT 12

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: brak

Umiejętności: korzystanie z bibliotek 61%, prawo 68%.

MARTIN BILLER, wiek 27 lat, astronom-amator

S 11	KON 12	BC 13	INT 10	MOC 10
ZR 12	WG 11	WYK 15	P 55	WT 13

Modyfikator obrażeń: +0

Bronie: brak

Umiejętności: astronomia 31%, księgowość 64%, mechanika 44%.

CHESTER WHITTLE, wiek 41 lat, były pilot sterowca, obecnie ukrywa się

S 14	KON 13	BC 14	INT 12	MOC 13
ZR 15	WG 12	WYK 13	P 47	WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+mo Karabin dźwigniowy kaliber .30 46%, obrażenia 2k6

Umiejętności: pilotowanie sterowca 20%, uniki 45%.

DONALD BAMBURY, pionek w mackach kosmicznego kosmaru

S 13	KON 12	BC 13	INT 18*	MOC 25**
ZR 14	WG 9	WYK 14	P 30	WT 13***

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: pilotowanie sterowca 40%, przeciwstawianie się Dho-Skrzekowi 15%, wygłaszanie płomiennych przemówień 11%.

PRZYKŁADOWY CZŁONEK ZAŁOGI TERRA NOVI, marionetka Dho-Skrzeka

S 15	KON 16	BC 13	INT 14*	MOC 25**
ZR 14	WG 15			

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: uderzenie pięścią 55%, obrażenia 1k3+mo nóż 40%, obrażenia 1k4+mo

narzędzie 505, obrażenia 1k8+mo

Umiejętności: pilotowanie sterowca 35%, wspinanie się 70%.

* Wartość inteligencji członka załogi, wtedy gdy Dho-Skrzek nie ingeruje. Tylko w tym czasie może liczyć na pewną niezależność.

** Nikt z załogi nie ma własnej Mocy. Zatem posłusz się tu Mocą Dho-Skrzeka. Większość czasu załoga jest niczym więcej jak tylko świadomymi zmysłami potwora. *** Gdy Wytrzymałość lotnika osiągnie zero, upadnie i przez rundę będzie leżał. Później zostanie ożywiony. W tym stanie jego INT ma wartość 0, ZR 7, a pozostałe współczynniki nie ulegają zmianie. Takiego zombiego trzeba rozzerwać na małe kawałeczki, aby przestał „żyć”.

lotnik	1.	2.	3.	4.
S	16	16	17	15
KON	13	15	16	18
BC	10	12	13	11
MOC**	25	25	25	25
ZR	11	12	10	13
WT***	12	14	15	15

lotnik	5.	6.	7.	8.
S	14	15	13	14
KON	15	14	11	10
BC	15	14	13	17
MOC**	25	25	25	25
ZR	12	14	14	13
WT***	15	14	12	14

SHERIDAN MOORE, wiek 52 lata, kapitan sterowca

S 12	KON 17	BC 16	INT 18	MOC 16
ZR 10	WG 9	WYK 15	P 0	WT 17

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: uderzenie pięścią 57%, obrażenia 1k3+mo rewolwer kal. .38 49%, obrażenia 1k10

Umiejętności: fizyka 40%, nasłuchiwanie 46%, pilotowanie sterowca 76%, spozstrzegawczość 72%, uniki 32%, wiarygodność 55%, wspinanie się 61%.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Yog-Sothothem, Otwarcie Bramy, Proszek Ibn-Ghaziego, Znak Voorish.

DHO-SKRZEK, młody Wielki Przedwieczny

S 50	KON 25	BC 50	INT 17*	MOC 25
ZR 15	WT 38			Szybkość 8/12 w locie

Modyfikator obrażeń: +5k6.

Bronie: wszczepienie macki 15%, obrażenia specjalne* mentalny rozkaz, zobacz poniżej**

* Dho-Skrzek zwiększa moc umysłu poprzez pochłanianie zmysłów i pamięci swych marionetek. Przejmuje kontrolę poprzez wszczepienie swej macki w rdzeń przedłużony wybranego osobnika. Jeśli ofiara broni się przed tym, Dho-Skrzek musi pokonać jej Moc swoją Mocą (skorzystaj z Tabeli Porównawczej). Marionetki, kontrolowane przez potwora w ten sposób, są jakby dodatkowymi organami lub zmysłami. Może za ich pośrednictwem wykonywać różne czynności, a także swobodnie mówić. Po wszczepieniu, gdy wyciągnie mackę z ofiary, ta natychmiast umiera w bolesnych mękach.

** Dho-Skrzek może również zapanować nad umysłem, nie podłączając się do ofiary. Jeśli pokona swą Mocą jej Moc, może kontrolować osobnika przez 1k10 rund. W ten sposób może opanować tylko jedną osobę.

Pancerz: Żaden, ale z powodu wielowymiarowości, broń nie zadajej tylko minimalne obrażenia.

Utrata Pocztylności: zobaczenie Dho-Skrzeka powoduje utratę 1k3/1k20 PP.

Zanurzenie alarmowe

O tym, jak Badacze uczą się nowej umiejętności i czują się bezpieczniej pod wodą niż na lądzie.

SCENARIUSZ TEN przybliży Badaczom uroki i niebezpieczeństwa nurkowania. Przypadkowy list od przyjaciela prowadzi ich na trop przedmiotu, który wydaje się mieć jakiś związek z Mitami Cthulhu. Niestety, rzecz ta znajduje się na dnie jeziora, gdzie w stanie Oregon. Aby ją zdobyć, trzeba się zamoczyć.

W scenariuszu nie czai się żaden potwór, nikt z przyjaciół nie zostanie pocięty na kawałki, nie traci się również Punktów Poczytalności. Jego celem jest wprowadzenie Badaczy w arkana sztuki nurkowania, praktykowanej w latach dwudziestych naszego wieku. Gdy tylko Odkrywczy nauczą się nowej umiejętności, będą mogli ją wykorzystać, kiedy tylko zechcą. Do tej przygody potrzebnych będzie co najmniej czterech Badaczy. Powód tego jest prosty: co najmniej dwóch musi obsługiwać ręczny kompresor powietrza, który dostarcza nurkom powietrza do oddychania i utrzymuje ich przy życiu. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby zatrudnić kogoś innego do tej niewdzięcznej roboty. Miejscowy, spragniony przygód młodzien, aż podskoczy z radości, gdy usłyszy o możliwości takiego zarobku. W rolniczym Oregonie, w latach dwudziestych, nie ma zbyt wielu atrakcji tego rodzaju.

Nurkowanie

OPISANE poniżej, krótkie zasady stworzyliśmy po to, aby możliwie najdokładniej odzwierciedlić złożoność procesu nurkowania. Nie są one dokładną symulacją prawdziwego badania podwodnych światów. Oczywiście Strażnicy Tajemnic posiadający większą wiedzę o nurkowaniu mogą pokusić się o dodanie szczegółów jeszcze bardziej urealnionych podwodną przygodą. Dla tych z nas, którzy wolą stąpać po twardym gruncie, przedstawione tu zasady, powinny okazać się wystarczające.

Nurkowanie, nowa umiejętność

Nurkowanie (00%): Dzięki tej umiejętności, Badacz zna się na spręcie do nurkowania i umie go używać. Znae mu są także wszelkie niebezpieczeństwa, związane z przebywaniem pod wodą. Potrafi również ich unikać. W spokojnych, normalnych warunkach test *nurkowania* można wykonywać z modyfikatorem od x2 do x4, zależnie od sytuacji. Normalny test wymagany jest przy zanurzeniu się, co pół godziny przebywania pod wodą i w końcu – przy wynurzeniu się. Nieudany oznacza pojawienie się małej usterki, takiej jak np.: zaczepienie o coś liną. Problem ten może zostać naprawiony za pomocą drugiego test *nurkowania*, z takim samym modyfikatorem, jak w przypadku pierwszego, nieudanego rzutu. Niepowodzenie z przedziału 96-100% oznacza poważ-

ną awarię – nieszczelny skafander, przeciekający hełm, przewrany przewód powietrzny lub też nieprawidłowe tempo zanurzania bądź wynurzania się.

W latach dwudziestych granica nieprzekraczalna dla normalnego nurka znajdowała się na głębokości 48-50 metrów. Nie przebywano pod wodą dłużej niż 40 minut. W nagłych sytuacjach można nurkować głębiej, lecz wiąże się to ze znacznie skróconym czasem przebywania pod wodą. I na odwrót – w strefie przybrzeżnej możemy znajdować się pod powierzchnią trochę dłużej. Rekordowa głębokość, osiągnięta w końcu tego dziesięciolecia, wynosiła 90 metrów. Dla porównania, polawiacze pereł zanurzają się na kilka chwil na głębokość dochodzącą do 36 metrów, jednak te niewątpliwie bohaterskie wyczyny możliwe są tylko dzięki wyszkoleniu i doświadczeniu.

Dla uproszczenia polecamy, aby co 10 metrów głębokości, wraz z przyrostem ciśnienia o jedną atmosferę, następowała faza zatrzymania się w wynurzeniu lub zanurzeniu. Przewody doprowadzające powietrze oraz liny ubezpieczające, standardowo będą miały zaznaczone te odległości, więc nie popełni się żadnego błędu. Takie założenie jest proste do zapamiętania, lecz oczywiście Strażnik Tajemnic może używać innego, bardziej dla niego dogodnego systemu.

Kostium nurka

Założenie kostiumu nurka wymaga dużo czasu, a także pomocy drugiej osoby. Sam ubiór składa się z trzech części: jednoczęściowego skafandra do nurkowania, napierśnika (zwanego także gorsetem) i hełmu. Najpierw zakłada się skafander, który zabezpiecza całe ciało z wyjątkiem szyi, głowy i dłoni. Zrobiony jest z wielowarstwowego diagonalu. Dodatkowo, środkowa warstwa zrobiona jest z czystej gumy.

Następnie zakłada się napierśnik. Spoczywa on na ramionach, przerzucając na nie wagę ciężącego na nim hełmu. Nadgarstki uszczelnione są elastycznymi mankietami, natomiast kołnier skafandra jest wciśnięty (i oczywiście uszczelniony) pomiędzy napierśnik a hełm. To właśnie hełm jest zakładany na samym końcu i przymocowywany do napierśnika.

Aby przeciwstawić się sile wyporu, dodano trochę obciążników w postaci ciężkich, ołowianych butów (każdy waży 8 kilogramów) oraz umieszczonych na brzuchu i na plecach ciężarków, ważących od 17 do 25 kilogramów. Ciężarki te przymocowane są za pomocą sznurków, zatem łatwo jest ich się pozbyć w niebezpiecznych sytuacjach. Nosząc ten diabelnie ciężki kostium, nurek ma zredukowany o połowę współczynnik żręczności, gdy znajduje się poza wodą. Z kolei przebywając pod wodą, trudno jest mu się zatrzymać i trudno ruszyć z miejsca.

Powietrze dostaje się poprzez zawory, znajdujące się w hełmie, przy użyciu ręcznie obsługiwanego kompresora.

Urządzenie to jest obsługiwane przez dwu- lub czteroosobowe zespoły. Oczywiście, dostępne są także automatyczne kompresory, lecz są one rzadkością, a poza tym są bardziej wadliwe niż dobrze wytrenowana załoga. Niezależnie od typu, każdy kompresor powinien być zdolny do obsługi dwu nurków. Chodzi o to, że dla lepszego ubezpieczenia z reguły nurkuje się w parach. Nurek kontaktuje się z tymi, którzy zostali na powierzchni, za pomocą liny przycumowanej do helmu lub napierśnika. Ostre szarpnięcia z którejkolwiek strony służą jako sygnały. Dzięki tej linie, nurek wciągany jest z wody za pomocą dźwigu. Załoga, znajdując się na powierzchni, musi bacznie przestrzegać tempa wciągania lub opuszczania nurka. Wszelkie zaniedbania kończą się naręką azotową lub chorobą dekompresyjną.

Porozumiewanie się między nurkami możliwe jest w dwójki sposób: poprzez gesty lub też przez zetknięcie się hełmami. Ten drugi sposób pozwala dźwiękom przechodzić przez metal i nurkowie mogą rozmawiać bez żadnych przeszkód.

Oczywiście, w tym okresie istniała także komunikacja telefoniczna i była standardowo używana we wszystkich okrętach na świecie. Prywatne firmy mogą, ale nie muszą, używać takiego sposobu łączności, ponieważ większość podwodnych robót jest bardziej niebezpieczna, ale nie bardziej skomplikowana niż identyczna praca na lądzie. Zazwyczaj jest tak, że pod wodą nie ma się zbyt wiele do powiedzenia, z wyjątkiem momentów, gdy dwaj nurkowie pogawędzą sobie od czasu do czasu. Widać więc, iż łączność telefoniczna jest prawie bezużyteczna.

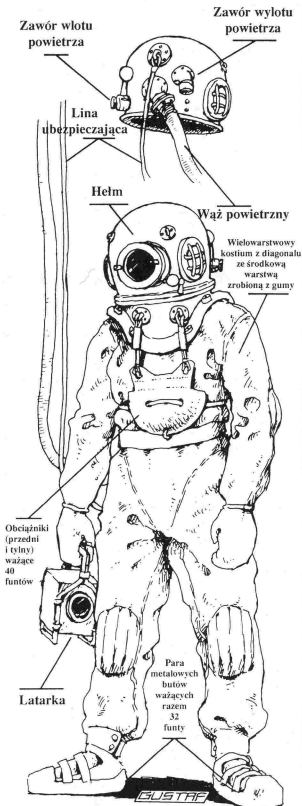
Nowy kostium nurka, taki sam jak opisany powyżej, kosztuje 900 dolarów. Używane stroje wątpliwej jakości mogą kosztować zaledwie 150 dolarów. Dołączyć do tego trzeba kompresory, węże doprowadzające powietrze, liny ubezpieczające i inny sprzęt – cena zwiększy się dodatkowo od 700 do 1500 dolarów, zależnie od jakości i wydajności.

Mimo iż w końcu lat dwudziestych do zadań specjalnych używano kostiumów z niezależnym mechanizmem służącym do oddychania, to standardowe skafandry z węzłem powietrznym używane były powszechnie aż do początku lat sześćdziesiątych. Wtedy to butle z tlenem, nowe kostiumy i automatyczne urządzenia wyparły na dobre stare metody nurkowania.

Używanie umiejętności pod wodą

- ☐ **Broń do walki wręcz:** Zmniejsz poziom umiejętności posługiwania się sztyltem i nożem o 10%, a możliwości posługiwania się innymi, używanymi w walce wręcz brzoiami zredukuj o 20%.
- ☐ **Broń palna:** Niestety, bezużyteczna pod wodą.
- ☐ **Fotografowanie:** Zredukuj poziom tej umiejętności o 30%. Wpływają na to: niezwykle oświetlenie i trudności związane z ochroną aparatu i filmu przed dostaniem się wody.
- ☐ **Mechanika:** Pod wodą można używać każdego ręcznego narzędzia, jakkolwiek wiąże się to z korozją. Umiejętność ta nie podlega modyfikacji, ale czas wykonania pracy zwiększa się od 25% do 50%.
- ☐ **Nasłuchiwanie:** Zredukuj poziom tej umiejętności o 20%. Pod wodą dźwięk porusza się bardzo szybko, równie szybko rozchodzi się i jest trudny do wyłapania. Ponadto odgłosy, które wydają kompresor i zawór wydychania, nie sprzyjają nasłuchiowaniu.
- ☐ **Pływanie:** Niemożliwe w przypadku noszenia pełnego stroju. Obniż poziom tej umiejętności o 20%, gdy nurek pływa w samym skafandrze.
- ☐ **Rzucanie:** Niemożliwe pod wodą.
- ☐ **Skakanie:** Niemożliwe pod wodą.
- ☐ **Spostrzegawczość:** Nie podlega modyfikacji, chyba żeby

Kostium nurka



Narkoza azotowa

Potocznie zwana jest także ekstazą głębin. Wywołana jest narkotycznym działaniem sprężonego azotu na centralny system nerwowy. Występuje na głębokościach większych niż 30 metrów (ciśnienie na tej głębokości wynosi 4 atmosfery). Narkozę azotową charakteryzuje stan ośpienia, kłopoty z kojarzeniem pojęć i koordynacją ruchów, utrata instynktu samozachowawczego i zdrowego rozsądku. Mogą również pojawić się wzrokowe i słuchowe halucynacje. Wielu nurków porównuje ją z działaniem alkoholu. W połączeniu z fobiami, narkoza azotowa może skończyć się nawet śmiercią!

Efekty narkozy azotowej nasilają się, gdy tempo zanurzenia zwiększa się. Aby zapobiec tej sytuacji, należy zanurzać się wolno i ostrożnie. Przy ciśnieniu równym 4 atmosferom i co każdą następną atmosferę, szybko zanurzający się nurek powinien wykonać test na KON z modyfikatorem x2. Jeśli mu się nie powiedzie, traci 1k3 rzeczywistych punktów INT. W przypadku, gdy ta wartość osiągnie zero, nurek traci przytomność. Przeprowadzenie Testu Pomysłowości z odpowiednim modyfikatorem, pozwoli sprawdzić, czy nurek wykonał daną czynność i nie zachowuje się w sposób narażający własne bezpieczeństwo.

Nurek, który pomyślnie przejdzie Test Pomysłowości i test umiejętności *nurkowanie*, zdaje sobie sprawę z występowania u niego objawów narkozy azotowej. Lokarstwem na nią jest wynurzenie się, aż do momentu, gdy jej objawy znikną, a następnie – zanurzenie się w sposób wolniejszy, bardziej ostrożny.

Ilość światła okazała się niedostateczna. Woda pochłania światło, zatem im głębiej się zanurzasz, tym jest ciemniej. Na 6 metrach głębokości nie można rozpoznać czerwonego koloru, a żółtego i pomarańczowego – na 12. Głębokość 30 metrów jest granicą, gdzie kończy się możliwość widzenia niebieskiego koloru. Również mętna woda (występowanie wodorostów, zanieczyszczeń bądź też zwyczajnego poruszenia dna morskiego) ogranicza widoczność – w najgorszych przypadkach nawet do mniej niż 4 metrów. Nurek może być zatem zdezorientowany lub nawet się zgubić. Kiedy oświetlenie jest niedostateczne, ręce norka muszą się stać jego oczami – obniżyć zatem umiejętności *sposrzegawczość* o połowę.

☐ **Uniki:** Pod wodą bardzo trudno jest się poruszać – zmniejsz poziom zdolności o połowę.

☐ **Wspinanie się:** Zmniejsze poziom tej zdolności o 20%, jeśli osoba wspinie się po rumowiskach lub w wrakach. Wiąże się to z tym, iż cały czas trzeba uważać, aby nie porwać skafandra lub nie przerwać któregoś z przewodów.

☐ **Zręczność:** Zredukuj o 2 punkty.

Krótką historia nurkowania

Pierwsze próby nurkowania, przeprowadzane były jeszcze w klasycyzmie za pomocą dzwonów nurkowych. Miały one kształt ogromnego kubka, przewróconego dnem do góry. Mogły utrzymać tylko niewielką ilość powietrza. Początki używania dzwonów nurkowych sięgają XVI wieku, kiedy to za ich pomocą ratowano dobytek z rozbitych i zatopionych przy brzegu statków. W roku 1616 koszty utrzymania dzwonów obniżyły się na tyle, że Jacob Johanson mógł specjalizować się w odzyskiwaniu kotwic z zatopionych wraków.

Pierwszą próbę stworzenia czegoś w rodzaju kombinizonu norka podjął John Lethbridge. Wymyślony przez niego kostium składał się z uszczelnionej, drewnianej beczki zawierającej dwa płócienne ramiona. Lethbridge twierdził, iż może przebywać na głębokości 18 metrów aż do 20 minut.

W 1819 roku, Niemiec Augustus Siebe wynalazł, jak to sam nazwał, „otwarty kombinizon norka”. Składał się on z hełmu szczelnie nałożonego na okcie. Ciśnienie zmniejszało powietrze do krążenia wewnątrz całego okrycia. Jednak, gdy nurek upadł – mógł nawet utonąć. To spostrzeżenie zmusiło Siebego do dopracowania swego wynalazku. Efektywny do głębokości 60 metrów kombinizon przetrwał bez żadnych przeróbek aż do dnia dzisiejszego. W drugiej dekadzie dwudziestego wieku najlepszy sprzęt do nurkowania produkuje firma: „Siebe-Gorman, Inc.”.

Podwodne niebezpieczeństwa

Większość problemów pojawiających się podczas nurkowania związana jest z narastającym w miarę coraz głębszego zanurzenia ciśnieniem. Wzrasta ono o 1 atmosferę co jakieś 10 metrów głębokości. Ciśnienie na powierzchni jest równe 1 atmosferze, na głębokości 10 metrów wynosi 2 atmosfery, na 20 metrach – 3 atmosfery, itd.

Kłopoty mogą się pojawić, kiedy uniemożliwiony jest swobodny przepływ powietrza przez płuca lub ucho wewnętrzne. Zjawisko to może wystąpić na skutek choroby bądź zranienia. Konsekwencją jest to, że wraz z wynurzeniem się zgromadzone w tych narządach powietrze zwiększa swą objętość! Zatem Badacze nie powinni nurkować, jeśli nie są całkowicie zdrowi, co sprawdza się wykonując test na KON x5. Nawet zapchany nos może być przyczyną wypadku.

Choroba dekompresyjna

Popularnie zwana jest *krzywizną*, bądź też chorobą kesonową. Azot rozpuszcza we się w krwi i płynach ustrojowych. Wzrost ciśnienia powoduje zwiększenie możliwości jego rozkładania się. Zatem wraz z upływem czasu przebywanego w zanurzeniu, ilość rozpuszczonego w organizmie azotu rośnie. Jeżeli wzrośnie ona poważnie (po długim nurkowaniu na dużej głębokości), to raptowne wynurzenie się na powierzchnię wywołuje wydzielanie się nadmiaru azotu w postaci bąbelków w tkankach i krwi. Pęcherzyki blokują naczynia krwionośne i przerywają krążenie krwi. Aby temu zapobiec, nurek powinien robić przerwy w wynurzeniu się – wtedy ciśnienie ciała wyrównuje się z ciśnieniem otoczenia. Na początku dwudziestego wieku John Scott Haldane (1860-1936), w wyniku przeprowadzanych przez siebie badań nad ciśnieniem, wyznaczył tabele dekompresji, zawierające głębokość i czas trwania przerwy w wynurzeniu. Im dłużej nurek przebywa na określonej głębokości pod działaniem danego ciśnienia, tym dłużej musi robić przerwy w wynurzeniu. Innymi słowy – niemożliwe jest szybkie wynurzenie się bez ryzyka zachorowania na chorobę dekompresyjną. Ścigany przez Potwory z Głębin, nie-~~szczęśliwy~~ nurek może uciekać na boki, lecz nie do góry, a jeśli już chce się wynurzyć – to nie w szybkim tempie.

Dla celów gry określ, czy na danej głębokości może wystąpić choroba dekompresyjna. Na 10 metrach pod powierzchnią wody nie trzeba stosować dekompresji. Poniżej tej głębokości, nurek nie stosujący się do zaleceń tabeli dekompresji traci 1k6 punktów Wytrzymałości za każdą atmosferę powyżej drugiej (czyli trzecią, czwartą itd.), zaokrąglając w górę. Obrażenia odnosi się stopniowo – każde 1k6 obrażeń otrzymywane jest w odstępach czasu równych KON x2 minut. W przypadku długiego przebywania pod wodą czy też niezwykle wysokiego ci-

śnienia odnoszone rany ulegają podwojeniu. Rekompreja (zanurzenie się z powrotem na określoną głębokość) zapobiega dalszej utracie zdrowia. Postoje podczas wynurzenia się najczęściej przeprowadzane są na głębokości 15 metrów lub nawet więcej. Sugerujemy robienie przerw 2-4-minutowych co każde 10 metrów głębokości. W przypadku wynurzenia się z naprawdę dużych głębokości radzimy odpowiednio wydłużyć czas postojów.

PRZYKŁAD: Edek (nurkowanie 43%) i Józek (nurkowanie 38%) badają podwodną świątynię, znajdującą się na głębokości 45 metrów (ciśnienie na tej głębokości wynosi 6 atmosfer). W wodzie panuje cisza i spokój. Po dwudziestu minutach, pochłonięty myślami o możliwości spotkania Shoggotha, Józek zdecydował się na wynurzenie. Test nurkowania z modyfikatorem x2 powiódł mu się i jest on wyciągany etapami. Tymczasem Edek odkrył coś, co przypomina swym wyglądem Shoggotha i wpadł w panikę. Odrzucił wszystkie ciężarki i jak strzelał pomknął ku powierzchni z coraz bardziej rozszerzającym się skafandrem. Graczowi prowadzącemu Edka nie powiódł się test nurkowania (w tych okolicznościach Strażnik Tajemnic nie przyznał modyfikatora) i biedny nurek stracił nad sobą kontrolę, mijając po drodze bezradnie obserwującego go Józka. Na powierzchni Edek (KON 14) otrzymuje 4k6 obrażeń, w 4 etapach po 1k6 co każde 28 minut.

Problemy ze skafandrem

Podarty skafander, nieszczelny wąż powietrzny lub też pęknięty hełm – wszystkie to nieszczeniście mogą być

Hipotermia

Głównym problemem nurków jest obniżona temperatura ciała. Rolę izolatora spełnia, noszona zwykle pod skafandrem, wełniana bielizna. Podczas nurkowania należy wykonać udany test na KON z modyfikatorem x2 lub traci się 1 punkt Wytrzymałości. Częstotliwość wykonywania tego testu zależy od temperatury wody.

rzeczywista temp. wody	częstotliwość wykonywania testu
15°C	co godzinę czasu gry
10°C	co 20 minut czasu gry
4°C	co 5 minut czasu gry
-2°C	co minutę czasu gry

Posiadanie nie uszkodzonego, szczelnego skafandra pozwala dodać 11° C do rzeczywistej temperatury wody.

rezultatem nieudanego testu nurkowania, którego wynik będzie z przedziału 96-00.

Przedziurawiony skafander nie zawsze musi wywołać katastrofę, gdyż ciśnienie powietrza chroni nurka przed utonięciem. Główny problem tkwi w tym, iż uszkodzony kostium może stać się przyczyną hipotermii. Przerwany wąż powietrzny lub pęknięty hełm – te uszkodzenia są stokrotnie groźniejsze. Jeśli nikt nie udzieli nurkowi natychmiastowej pomocy, prawdopodobnie utopi się.

Tło wydarzeń

PĘWNEGO letniego dnia, niespodziewanie, Badacz o największym poziomie umiejętności okultyzm otrzyma list od niejakiego J. Petera Fletchera (patrz *Zanurzenie alarmowe; Pomoc nr 1*). Nadawca listu jest znajomym z przeszłości, podejrzany antykwariuszem, prowadzącym swą działalność w San Mateo, niedaleko San Francisco w stanie Kalifornia. Jego niezwykle pojemny antykwariat znajduje się przecinnie dalej od torów kolei Southern Pacific, w podupadłej części miasta. Często składa mu wizyty miejscowa policja, podejrzewając go (zresztą słusznie) o uprawianie paserstwa.

Jego wysiłki podejmowane w celu obrócenia sposobu swego życia o 180 stopni – chęć zostania poważanym i godnym szacunku obywatelom oraz działania zgodnie z prawem – zawsze kończą się klęską. Dzieje się tak, ponieważ Fletcher jest kiepskim biznesmenem, a kradzież i oszustwo przychodzą mu zbyt łatwo. Jest za to dobrym paserem, łajdakiem i kanalią, posiadającym dar przekonywania i zdolność trafnej wyceny każdego przedmiotu, na który rzuci okiem. Wysłana przez niego poufna informacja jest naprawdę wartościowa.

Poszukiwanie

Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli zidentyfikować *Talerz Śnów* jako pomniejszą artefakt, związany z Krainą Śnów. Jest to urządzenie pozwalające na odnalezienie w normalnym świecie innych śpiących, ale może posiadać także inne, większe moce, takie jak sterowanie snami

Report o nurkowaniu w Cedrowym Jeziorze Stowarzyszenie Nurków z Seattle 414 White Orca Street Seattle, stan Waszyngton

Nasza opinia dot.: 174/JG/DxK

Szanowny Panie,

W odpowiedzi na Pańskie zapytanie mam przyjemność przekazać następujące informacje:

Data nurkowania: 23 marca

Miejsce nurkowania: Cedrowe Jezioro w pobliżu Winston w Oregonie, niedaleko od Stayton. Rozbity samolot Junkers F13 z dwoma pilotami i 3 pasażerami na pokładzie spoczywa w miękkim, znajdującym się na dnie mule, na głębokości 24 metrów. Miejsce to zostało oznaczone przez ostrzegawczą, boję.

Stan wraku: Kadłub samolotu jest rozerwany przy ogonie, a prawe skrzydło powyginane. Weszliśmy do wnętrza przez boczne drzwi. Ponieważ były zablokowane, otworzyliśmy je przy użyciu siły.

Użyty przy nurkowaniu sprzęt: Pan Taylor (Cedrowa Farma, Winston) wypożyczył nam małą barkę. Jednocześnie pracowało 2 nurków, a wspomagani byli czterosobową ekipą na powierzchni.

Dziękując za Pańskie zaufanie, polecamy się na przyszłość.

Z poważaniem,
John Gerrold

lub powtórnie ich odtwarzanie. Tę informację można tylko wydedukować.

Badacze mogą napisać, zatelefonować lub odwiedzić Jamesa Doyle'a w Holton Field (stan Washington). Osoba z jego rodziny poinformuje, iż Doyle zginął w styczniu w wyniku katastrofy lotniczej. Niestety, nie wiedzą, gdzie w tej chwili znajduje się antyk i żałują, że nie mogą w niczym więcej pomóc.

Udany test *korzystanie z bibliotek* pozwoli poznać szczegóły katastrofy. Samolot Junkers F13 napotkał na swej trasie niekorzystne warunki pogodowe. Przypuszczalnie pilot próbował wylądować na czymś, co przypominało pokryte śniegiem pole. Gdy samolot dotknął kołami podłoża, przebił cienką warstwę lodu i runął jak kamień w wodę Cedrowego Jeziora. Pilot, dwużył pilot i trzech pasażerów, wśród których znajdował się Doyle, zginęli na miejscu.

Miejscowy farmer był świadkiem katastrofy i potrafił według śladów określić miejsce wypadku. Szybko pobiegł po pomoc, lecz lokalne władze nie mogły już nic zrobić.

W marcu, kiedy zniknął łód, rodziny poszkodowanych wraz z lokalnymi władzami zleciły Towarzystwu Nurków z Seattle wyłowienie ciał w celu ich pochowania. Nie więcej nie wydobyto. Wysłanie listu, drugi lub rozmowa z przedstawicielem Stowarzyszenia Nurków z Seattle może zaowocować otrzymaniem szczegółowych

informacji, dotyczących wraku samolotu, jego stanu i położenia na dnie jeziora.

Jeśli rodzina Doyle'a nie posiada talerza i jeśli Mulligan nigdy go nie otrzymał, to jest prawdopodobne, że spoczywa on na dnie Cedrowego Jeziora. Nielatwo jest go stamtąd wydobyć. Natomiast rodzina szczęśliwym trafem skorzystała z wyceny talerza przeprowadzonej przez Doyle'a i zaoferuje Badaczom \$500 w zamian za odzyskanie antyku.

Cedrowe Jezioro

CEDROWE JEZIORO ma 6,5 kilometra długości, zaś jego szerokość nie przekracza tysiąca metrów. Wszędzie wokół małe pola przeplatają się z sadami, długie drewniane ogrodzenia kontrastują z jodłami Douglasa. Niefortunny pilot musiał sobie zdawać sprawę na czym lądował, nie miał jednak wyboru i podjął ryzyko.

Winston w stanie Oregon znajduje się 3 kilometry stąd. Na północ od jeziora leży ziemia uprawiana przez Billa Taylora. Mieszka tam przez całe życie i dokładnie pamięta zeszłoroczną katastrofę. Taylor jest przesiąkniętym alkoholem miejscowym prostakiem, który więcej mówi niż wie. Nie darzy zbyt dużym zaufaniem ludzi z miasta, a szczególnie „dzieciaków” z college'u. Jednak uspo-

List z informacjami

Antyki Fletcher
207 Sons of the Golden West Boulevard

5 Maja

Szanowny —,

Posiadam pewne informacje, które być może Pana zainteresują. Aby nie owijać w bawełnę, wspomnę tylko, że uczestniczyłem w wycenie majątku zmarłego Charlesa Mulligana (tak, tego nieprzyswoiczonego bogatego kolekcjonera średniowiecznych antyków!). Właśnie badałem autentyczny i posiadający dużą wartość pieniężną pignostwozyczny sekretarzyk, gdy mój wzrok padł na ostatnią korespondencję nieboszczyka. (Co za szkoda, że bogaci muszą umrzeć właśnie wtedy, gdy mają to, dla czego warto żyć! Uronilem tę, gdy usłyszałem o jego odejściu).

Cóż, nie myślałem już o tym więcej, dopóki nie wróciłem tego wieczoru do domu i nie odkryłem, że jeden z listów przypadkowo wpadł do mojej kieszki. Och, życie jest takie dziwne. Oczywiście, musiałem go przeczytać, aby dowiedzieć się do kogo on należał. I jako uczciwy obywatel, napisałem list do prawników zarządzających majątkiem, dołączając również przypadkowo zabraną korespondencję, wyjaśniającą moją pomyłkę. Zamierzam wystąpić jak najszybciej, jeśli nie zapomnę o kupnie znaczków pocztowych.

W międzyczasie, pamiętając o Panu jako zbieraczowi interesujących informacji i innych osobliwości, a także sądząc, że zmarłemu jest już wszystko jedno, dołączam kopię listu, o którym wcześniej wspominałem. Nie widziałem tego Talerza Snów wśród kolekcji Mulligana, ani w pudełku, w którym był trzymany. Sądzę, iż pan Doyle nadal go posiada.

Kiedy zaczniemy negocjacje, zapewnię obecność kilku powszechnie znanych panów, którzy będą służyć jako konsultanci.

Czekający z niecierpliwością,
JPF

Kopia listu

Farma Green Bough
Holton Field
Stan Washington

12 stycznia

Szanowny Panie Mulligan,

Ostatnio odziedziczyłem pewien przedmiot, pochodzący z epoki średniowiecza, który moim zdaniem może Pana zainteresować. Jest to cynowy talerz o średnicy 23 centymetrów. Jego powierzchnia jest pokryta zapisanymi w dziwnym języku znakami, których nie potrafiłem zidentyfikować. Na obwodzie talerza znajdują się trzy oddzielne, również cynowe podnóżki. Z powstałego w ten sposób trójnogu zwisa na nitce srebrna igła.

Do antyku były dołączone dokumenty. Można się z nich dowiedzieć, iż jest to Talerz Snów, którego igła powinna wskazywać „coś”. Nie wiem, czym to „coś” jest, bo kiedy ustawiłem talerz, nie odniosłem wrażenia, by działał.

Z notatek wyczytałem, iż talerz został zrobiony w trzynastym wieku. Skrzynka, w którym jest przechowywany, nożyki i igła są dużo młodsze, według mnie z początku dziewiętnastego wieku.

Talerz wraz ze skrzynką został wstępnie wyceniony na 500 dolarów. Oczywiście mam na uwadze Pańskie zainteresowanie takimi przedmiotami. Powinienem przytoczyć w interesach do San Francisco w dniu 29 stycznia. Zabiorę ze sobą talerz. Dla Pańskiej wygody możemy wówczas spotkać się i będzie Pan mógł dokładnie obejrzeć antyk. Jakkolwiek jego cena jest niewielka, obiecuję Panu, że z taką rzeczą nie miał Pan jeszcze do czynienia.

Z poważaniem,
James Doyle

sobienie wielu ludzi można łatwo zmienić za pomocą pieniędzy i Taylor nie jest tu wyjątkiem.

Taylor i jego krewni posiadają większość ziemi wokół jeziora. Często przychodzi nad wodę, aby wędkować i popijać pedzony przez siebie bimber. Uspokojenie Taylora jest jeszcze gorsze po wypiciu alkoholu. Wtedy nawet najmniejsza złośliwość na jego temat może skończyć się burdą. Raz na tydzień zaprzęga wóz i jedzie do miasta, by odnowić zapasy i pogawędzić.

Na początku Taylor traktuje Badaczy podejrzliwie. Zadają oni zbyt wiele pytań i aż bije od nich fala „urzędowości”. Udany test *psychologii* pozwoli poznać jego uczucie skrupowania. Natomiast po zakończonym powodem testem *wmawiania* zdobyć się jego zaufanie do momentu, gdy dowie się o wszystkim.

Taylor posiada nielegalny kocioł destylacyjny. Niepokości się, że rozbity samolot jest tylko przykrywką, a w rzeczywistości Badacze chcą się do niego dobrać. Nawet kiedy uzmysłowi sobie, że Odkrywczy są tymi, za których się podają, będzie bardzo powściągliwy w rozmowie na temat swojego zaopatrzenia w whisky.

Podejrzana oferta

Taylor posiada część wyposażenia do nurkowania, użytego przy wyłowieniu ciała, który nie wart był zabrania z powrotem. Zaproponuje wypożyczenie swojego sprzętu Badaczom. Robactwo i gryzonie wygryzły dziury w skafandrze, a hełm jest pełen słomy. Taylor udaje eksperta, lecz tak naprawdę wie tyle, ile wyniósł z obserwacji zawodowych nurków.



Bill Taylor

Omiatając przenikliwym spojrzeniem wielkomięskie ubrania Badaczy, proponuje wynajem swojego ekwipunku za 10 dolarów. Za tę samą cenę zgodzi się także udzielić „fachowych” porad. Taylor proponuje również nocleg i wyżywienie za jednego dolara za dobę oraz wynajęcie jedynej na jeziorze barkę po przystępnej cenie pięciu dolarów za dzień. Jeśli dojdzie do wniosku, że mu się to uda, to wprowadzi także „opłatę za nurkowanie” w wysokości pięciu dolarów, oklamując Badaczy, że jezioro stanowi jego wyłączną własność.

Jeżeli Badacze przyjmą ofertę Taylora, pierwszy nurkujący ma wspaniałą szansę utopienia się i prawie na pewno będzie miał problemy z dekompresją, gdyż o czymś takim Taylor w ogóle nie słyszał. Odkrywczy, którzy naprawdę chcą odzyskać artefakt, powinni poszukać pomocy gdzie indziej.

Ekwipunek i szkolenie

Może to zabrzmieć banalnie, ale, aby nurkować, Badacze potrzebują sprzętu i przeszkolenia. Najbliższą szkołą nurkowania jest „Podwodne Ratownictwo Walsha” w odalonym o trzy godziny drogi Portland. Szkolenie odbywa się pod czujnym okiem Jake’a Walsha (jak głosi wywieszka na jego drzwiach: „Króla Kolumbii i Magika z Willanette”). Kurs obejmuje pełne, pięciodniowe szkolenie i kosztuje 20

dolarów od osoby. Uczestnicy, kończący ten kurs, zdobywają umiejętność *nurkowanie* na poziomie 20%.

Walsh spędził większość swego życia „przy”, „na” lub „w” morzu. Dorastał wśród trawlerów i tak szybko, jak tylko mógł, zamustrował na statek handlowy. Tam nauczył się nurkować i to pochłonęło go całkowicie. Walsh jest wzbudzającym zaufanie, praktycznym oraz szczerym człowiekiem i straszliwie nie cierpi głupków.

Dowiedziawszy się o planowanym przez Badaczy nurkowaniu, Walsh proponuje, aby wynajeli eksperta, który mógłby nadzorować nurkowanie i czuwać nad ich bezpieczeństwem. Gotów jest sam podjąć się tego. Jego honorarium wynosi 30 dolarów tygodniowo plus ewentualne wydatki. Badacze nie muszą go wynajmować, lecz będzie dla nich lepiej, jeśli to zrobią. Walsh przedstawi plan nurkowania. Według niego, dwie osoby powinny penetrować wrak – jedna będzie go przeszukiwała, druga czuwała nad bezpieczeństwem. Wypożyczenie na tydzień dwóch kombinizonów kosztuje piętnaście dolarów, zaś sprzętarki – kolejne dziesięć.



Jake Walsh

Inne możliwości

Kombinezony nurków są najlepszym sposobem dotarcia do wraku. Jest stanowczo za głęboko i woda ma za niską temperaturę na nurkowanie bez kostiumów. Sprowadzenie nad jezioro dzwona nurkowego przez zdrowemu rozsądkowi, a użycie batysfery nie jest potrzebne.

Możliwe jest zastosowanie samego hełmu nurkowego, który był pierwowzorem kombinizonu nurka. To urządzenie podobne jest do hełmu i napierśnika pełnego kombinizonu, działa w ten sposób, że ciśnienie powietrza wewnątrz hełmu blokuje wodzie dostęp do twarzy nurka. Jednak kiedy nurek się przewróci, powietrze ucieknie i może on utonąć. Mimo tego ryzyka, hełm nurkowy jest często używany przy przybrzeżnym nurkowaniu w ciepłych wodach. Pozwala na większą swobodę ruchów, ponieważ nurek zamiast niezgrabnego kombinizonu nosi tylko kostium kąpielowy.

Na farmie

Dom znajdujący się na farmie Taylora zapewniła niski komfort. Podłoga jest zaśmiecona, jedzenie jest trzymane w brudnych pudłach pokrytych workami, nie ma też elektryczności. Meble są albo niewygodne, albo połamane. Taylor mieszka tylko ze starym, wyleniałym kundlem i kilkoma zapchłonymi kotami.

Od samego początku Walsh i Taylor czują do siebie niechęć. Billy’ego denerwuje szeroka wiedza Jake’a na temat nurkowania. Natomiast Walsh z pogardą patrzy na wiecznie pijanego, czającego farmera. Jeśli Badacze nie wmięszają się – dojdzie do rękoczynów i Jake odejdzie, jeśli wcześniej Taylor go nie wyrzuci. Dzięki przyjacielskiej namowie i w zamian za małą prowizję, obaj panowie poprzestają tylko na kpiących spojrzeniach i zjadliwych komentarzach. Na razie zakopali topory wojenne.

Kłopoty pojawiają się, gdy Taylor będzie nalegał, aby to on sterował barką. Nikt nie będzie mógł mu tego wyperswadować – jest nieugięty, bowiem jego barka jest jedyną jednostką pływającą w okolicy, nadającą się do celów Badaczy.

Na jeziorze

Walsh zaproponuje wstępne nurkowanie w celu poznania dna jeziora oraz sprzętu. Kolejne zejścia pod wodę mogą mieć miejsce w następnych dniach. Taylor może precyzyjnie określić miejsce rozbitego samolotu. Jego pozycję wyznacza pozostawiona w tym miejscu boja.

Następny dzień jest ciepły i bezchmurny. Walsh przestrzega Badaczy przed zakładaniem skafandrów, zanim nie zakotwicie. Powód jest prosty: jeśli ktoś wypadnie za burtę, to nie będzie mógł pływać w kombinie. Jezioro jest spokojne, lecz nurkowanie samo w sobie jest niebezpieczne, a należy bezwzględnie unikać niepotrzebnego ryzyka.

Za kolejne trzydzieści dolarów Walsh weźmie udział w pierwszym nurkowaniu. Poprosi jednego z Odkrywców, aby mu towarzyszył. Dwóch następnych Badaczy musi pozostać na łajbie i obsługiwać kompresor. Być może w drugim nurkowaniu któryś z Odkrywców zechce zastąpić Walsha, po tym jak ekspert zbada miejsce katastrofy. Może też tak się zdarzyć, że dwóch Badaczy będzie nurkowało razem. Zdecyduj sam, Strażniku, co będzie właściwsze dla Twoich graczy. Dalsza, trwająca dwa dni wstępna penetracja to wspólne wyprawy Walsha i jednego z Badaczy. W tym czasie Taylor w niczym nie pomaga, lecz wciąż sugeruje, by „Jake lepiej przykładł się do pracy”.

Po rzuceniu dwóch prowizorycznych kotwic, Walsh i jeden z Odkrywców wkładają kombinizony i powolutku zanurzają się w wodzie. Zawieszeni na linie raz jeszcze sprawdzają ekwipunek. Wszystko funkcjonuje poprawnie. Najpierw Walsh, potem Badacz zanurzają się w jeziorze. Z powierzchni unoszą się bąbelki, a fale na wodzie powoli znikają.

Pierwsze nurkowanie

Udany test *nurkowania* pozwala Badaczom bezpiecznie zanurzać się, cały czas kontrolując pływalność, poprzez umożliwienie swobodnego przepływu powietrza. Nieudany test wywołuje efekt „zgniecenia nurka” – zbyt szybki wydech przyczynia się do powstania ujemnej pływalności i zanurzenie odbywa się w tempie dużo większym od bezpiecznego. Oznacza to, że nurek coraz szybciej opada na dno. Gdyby wrak spoczywał dużo głębiej (głębiej niż 30 metrów), mogłoby wystąpić ryzyko narkozы azotowej. Niemniej jednak tempo zanurzania jest określone przez nawodną załogę popuszczającą linę, poza tym Walsh solidnie ich wytrenował – „zgniecenie” będzie znaczyło, iż nurek zwiększy swój nacisk na linę.

Gdy dwóch śmiałków wytrwale opuszcza się na dno, woda staje się coraz ciemniejsza. Na głębokości 24 metrów panuje ciśnienie wynoszące 3

atmosfery, zaś temperatura oscyluje w granicach 4° C. Pośród niebieskozielonego pejzażu można zobaczyć zarys rozbitego samolotu. Widoczność jest ograniczona do 9 metrów. Gdyby nie umieszczona nad tym miejscem boja, wraku można by szukać latami.

Zniszczony samolot spoczywa na glonowo-wodorostowym kobiercu, pośród znajdującego się na dnie mułu. W większości jest nie naruszony. Opiera się na lewym skrzydle. Ma rozcięte poszycie ogona. Stało się to prawdopodobnie na skutek zaczepienia przy lądowaniu ogonem o ziemię. Gdzieś niedaleko można natrafić na pozostałości po marcowym nurkowaniu. Poruszając się po dnie, nurkowie co chwilę wzniciają tumany pyłu, zmniejszając widoczność do minimum.

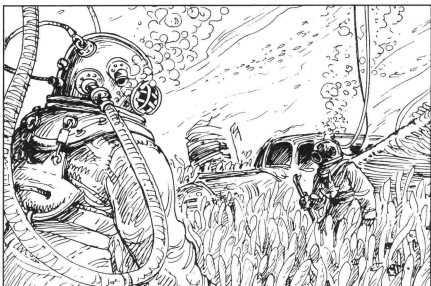
Walsh bada wrak samolotu, pozostawiając Odkrywcę, aby obserwował i przystosował się do nowego otoczenia. Kiedy ten już się zaaklimatyzuje, zrozumie, iż niektóre umiejętności inaczej działają pod wodą.

Trzydzieści minut później Walsh skończy i da sygnał do wynurzenia się. Według jego opinii, wrak wydaje się być stosunkowo bezpieczny i poszukiwania można zacząć już jutro. Podczas wynurzenia się nieudany test *nurkowania* pociąga za sobą dużo poważniejsze skutki – powoduje „nadmuchiwanie” (przeciwnieństwo „zgniecenia”), co objawia się chorobą dekompresyjną. Niestety, w tym przypadku nawodna załoga jest beznadziejna.

Spędzanie czasu pod wodą

Samotność płata figle ludzkiemu umysłowi. Czy to kamień, czy też czekający w ukryciu Shoggoth? A może to inny nurek bądź zaskoczona podwodna, oślizgła kreatura? Czy tam się coś rusza, czy to tylko wędrują cienie? Czy wąż powietrzny tylko się zaciął, czy też coś próbuje go przeciąć? Nurek musi się zmierzyć z figlami, płatami przez umysł, oraz z realnymi zagrożeniami płynącymi z wrogiego środowiska.

Co 15 minut każdy nurek musi wykonać udany Test Szczęścia – inaczej doświadczy podwodnej przygody. Rzuć, drogi Strażniku, 1AK i znajdź odpowiadające rzutowi wydarzenie w podanej obok tabeli. Możesz również wybrać najbardziej dramatyczną możliwość, którą, Twoim zdaniem, najlepiej pasuje do sytuacji.



Drugie nurkowanie

Na drugi dzień do Walsha i towarzyszącego mu wcześniej Badacza mogą dołączyć kolejne dwaj Odkrywczy. W ten sposób można stworzyć dwie podwodne grupy poszukiwaczy. Jeśli pierwsza niczego nie znajdzie, wtedy do akcji ruszy druga. Celem poszukiwań jest *Talerz Śnów* bądź też pudełko, w którym był przewożony

Do wraku samolotu można się dostać poprzez odsunięcie drzewi lub też przez uszkodzony ogon. Ciała uczestników katastrofy wyciągnięto z wraku, dostając się do nich przez drzwi.

Wzrokowe poszukiwania szybko okazały się niemożliwe, a to za sprawą unoszącego się dennego osadu. Poziom umiejętności *sposzrzegawczość* ulega obniżeniu o połowę i test na nią może być wykonywany przez każdego nurka co pół godziny czasu poszukiwań. *Talerz Śnów* znajduje się w swoim pudełku pod ogonem samolotu. Podczas lotu znajdował się wśród pozostałego bagażu, lecz podczas lądowania został odrzucony do tyłu. Teraz spoczywa w mule, przytłoczony rdzewiejącymi już walizkami.

Nurkowanie trwa. Zimno przenika kostium, a przed oczami latają nieskończone ogniki. Dźwięki stychać wyraźnie, ale trudno jest dostrzec, z którego punktu wychodzą. Widoczność jest ograniczona i łatwo stracić poczucie czasu i zgubić się.

Zabawa na powierzchni

Osobom znajdującym się na barce, czas się duży. Pompowanie powietrza dla nurkujących jest monotonnym zajęciem i praktycznie nie ma nic do roboty, z wyjątkiem kontrolowania lin i przewodów. Taylor obija się i w niczym nie pomaga. Za to przez cały czas opróżnia flaszke.

Dwadzieścia minut po rozpoczęciu drugiego nurkowania Billy'ego zaczyna suszyć. Sięga więc po kolejną butelkę, lecz ta jest już pusta. Wyklinając wszystko, na czym tylko świat stoi, i zataczając się dociera do znajdującego się na rufie starego silnika motorowego. Odpala go i po chwili barka zaczyna płynąć w stronę brzegu z prędkością czterech węzłów.

Trzech lub czterech pozostających na arce Badaczy może łatwo obezwładnić Taylora i wyłączyć silnik, ale jak w tym czasie obsługiwać kompresory powietrza? Czy zostanie zerwana kotwica, czy też silnik nie uciągnie i barka pozostanie w bezruchu? Czy przewody pozostaną sprawne, czy też zapchają się lub, co gorsza, zostaną urwane? Pozwól najpierw, drogi Strażniku, aby Badacze zareagowali na tę sytuację, a dopiero później ustal, jakie skutki spowodowało zachowanie Taylora.

Któryś z Odkrywców, uczestniczący w kursie prowadzonym przez Walsha, może zapytać, jakie działanie jest odpowiednie w tej sytuacji. Wtedy uznaj, że Badacze z pewnością nie spanikowali. Przypomnij im, że w przewodach i kombinezonie jest wystarczający zasób powietrza, a zawory w hełmie powstrzymują wodę przed dostaniem się do węża powietrznego i utopieniem się nurka.

Skutki

Do nurków znajdujących się 24 metry niżej dociera niespodziewany odgłos, zwiastujący mające się wydarzyć nieszczęście. Wykonując udany Test Pomysłowości, Badacz skojarzy dźwięk, ale Walsh rozpoznaje go natych-

miast. Zaczyna działać, lecz jest już za późno – gwałtowne szarpnięcia ciągnie go do tyłu i uderza hełmem o framugę drzwi. Całe szczęście, że hełm nie pękł. Mimo to Jake traci przytomność. Leży na zewnątrz wraku i ma rozdartą nogawkę kombinezonu.

W przypadku, gdy Badacz również znajdował się we wnętrzu wraku, udany test umiejętności *uniki* pozwoli

Podwodne przygody

❶ Nurek słyszy dziwny dźwięk. Mogą to być odgłosy i pobrzękiwania dochodzące z łodzi lub też dźwięne, dobywające się z głębin pomruki. Czy to bulgot Potwora z Głębin czy też kwilenie Shoggotha? Udany Test Pomysłowości poprawnie zidentyfikuje źródło dźwięku.

❷ Nurek widzi cień lub tajemniczy kształt. Podążający za nim cień może być wywołany tylko grą światła lub też okazać się ławicą ryb. Przeróżający kształt może być niczym więcej niż tylko kamieniem, bądź leżącym na dnie dziennikiem pokładowym zatopionego w tym miejscu okrętu.

❸ Niespodziewany prąd lub wir spowodował, iż nurek stracił równowagę. Udany test umiejętności *uniki* lub *nurkowania* pozwoli utrzymać się na nogach. Nieudany oznacza przewrócenie się. Niepowodzenie z przedziału 96-00 oznacza, że nurek ma przeciekający wąż powietrzny lub nawet przedarty skafander. Prądy i wiry występujące w oceanach są dużo groźniejsze od tych w Cedrowym Jeziorze.

❹ Nierówne dno powoduje, że nurek potrąca kamienie bądź zapada się w mule. Udany test *uników* lub *nurkowania* pozwoli nieszczęślikowi wydobyć się z opresji. Mui jest największą przeszkodą zchyłającą na nurkujących w Cedrowym Jeziorze.

❺ Nurek zaplata się w znajdujące się na dnie wodorośli. Jest unieruchomiony i może się uwolnić za pomocą noża w przeciągu 1AK minut.

❻ Miejscowa fauna zainteresowała się nurkiem. W przypadku Cedrowego Jeziora może to być kilka ryb lub węgorz. W innych wodach może to oznaczać wężę morskie, rekiny lub delfiny.

❼ Nurek zauważył małą podwodną jaskinię. Zbadanie jej jest ryzykowne, gdyż wiąże się z możliwością podarcia na ostrych krawędziach kostiumu lub węża powietrznego. Istnieje też ryzyko zasypiania jaskini, co spowoduje uwięzienie badającego ją nurka.

❽ Ostre przedmioty mogą przedziurawić lub podrzeć skafander. Mogą to być kawałki postrzępionego metalu lub też korzenie o ostrych krawędziach. Udany test *sposzrzegawczości* pozwoli zidentyfikować niebezpieczeństwo. Jeśli jednak nurek nie zorientuje się, dopiero udany Test Szczęścia pozwoli uniknąć uszkodzenia kombinezonu. Niepowodzenie oznacza niewielkie rozcięcie, przenikanie zimnej wody z jeziora i wymaga natychmiastowego wyrzucenia się na powierzchnię.

❾ Kombinezon niepoprawnie funkcjonuje. Udany Test Szczęścia pozwala wykryć małą usterkę – hełm jest źle założony i zaczyna obcierać ciało, przednia szybka zasłża parą, przecieka wąż powietrzny. Niepowodzenie oznacza dużo poważniejszy problem – przeciekające uszczelki w hełmie lub odpicie się ubezpieczającej liny.

❿ Udany test *sposzrzegawczości* pozwoli zauważyć coś niezwykłego. Może to być dziwaczna kupka kamieni, stara moneta lub przedmiot zrobiony z gliny.

uniknąć losu Walsha (i otrzymania 1k6 obrażeń). Jeśli był na zewnątrz samolotu, to jest ciągnięty po dnie. Jeżeli wykonau udany Test Szczęścia, to na tej części dna, po której jest ciągnięty, nie ma żadnych przeszkód. Trzeba przeprowadzać ten test co sześć rund walki, która ma miejsce na powierzchni (na brzo). Nieudany test oznacza, iż należy wykonać test *nurkowania*, aby uniknąć na przykład kamienia, zatopionego drzewa, nagle pojawiającej się skały. W takim przypadku Badacz odniesienie 1k6 obrażeń, a jeśli wynik będzie z przedziału 96-00, to 2k6 obrażeń, a ponadto będzie miał pęknięty hełm, rozdarty kostium, czy też przerwaną wąż powietrzny.

Oczywiście z Walshem dzieje się coś niedobrego. Powietrze ucieka przez dziurę w jego skafandrze, a on sam jest nieprzytomny. Dostanie się do niego wymaga udanego testu *nurkowania*. Utrzymanie hełmu powyżej rozdarcia zabezpieczy biedaka przed utonięciem. Miejmy nadzieję, iż barka wkrótce się zatrzyma. Jeśli nie – to cóż, do brzegu jest dobre dziesięć minut.

Badacz może rozważać odrzucenie ciężarków i podjęcie ryzyka choroby dekompresyjnej. Na tej głębokości panuje ciśnienie 3 atmosfer i taki nieszczęślik odniesie 2k6 obrażeń, jeśli się na to zdecyduje. Niestety, Walsh nie będzie mógł decydować o sobie, a w stanie, w którym się znajduje, choroba dekompresyjna może go nawet zabić.

Jeśli jednak Badacz zdecydował się na wyrzucenie, Walsh straci 2k6 punktów Wytrzymałości (trzeba pamiętać o obrażeniach, z powodu których stracił przytomność). Orażenia otrzymuje się co pewien czas i jeśli Taylor zostanie powstrzymany, można będzie przywiązać parę obciążników i powrócić na dno. Azot rozpuści się po wotwie w krwi i może zostać przeprowadzone właściwe wynurzenie.

Ponieważ barka płynie z prędkością większą od spacerowej, to najbezpieczniejszą rzeczą byłoby wynurzenie się po linie bezpieczeństwa na tyle, żeby znaleźć się nad powierzchnią wody, a potem pozwolić się wlec. Pamiętaj jednak, że przejrzystość wody nie pozwala na ocenienie szybkości barki. Każdy Badacz, który nie spanikuje w takiej sytuacji, jest naprawdę twardy. To dobry moment, aby nabyć nową fobie.

Kryzys trwa dalej

Na powierzchni, na barce, Taylor będzie walczył z tymi Badaczami, którzy będą starali się go powstrzymać. Ci, którzy zostaną przy sprężarce, będą w rozterce – czy odejść od urządzeń i obezwładnić Billy'ego, czy też może poczekać i łudzić się, iż zatrzyma on łajbę.

Farmer musi stracić przytomność lub zostać siłą powstrzymany. Dopiero wtedy barka może zostać zatrzymana, a nurkowie wyciągnięci. Walsh, jeśli się nie utopił, będzie poważnie ranny i niezdolny do dalszego nurkowania w najbliższym czasie. Jego skafander jest uszkodzony i wymaga naprawy. Teraz Badacze są zdani wyłącznie na siebie.

Taylor domaga się, aby Odkrywczy opuścili jego teren. Bezustannie wrzeszczy, miota się i grozi. Jego zachowanie wywołuje duże wrażenie, ale farmer przede wszystkim błąfuje. Poczynienie przez któregoś z Odkrywców zmiany o „whisky i policji” sprawia, iż Taylor milknie.

Pozwoli Badaczom pozostać tak długo jak zechcą, ale on nie chce mieć z nimi do czynienia ani na lądzie, ani na wodzie. Mogą sobie nurkować bez żadnych przeszkód.

Trzecie nurkowanie

Trzecie nurkowanie przebiega bez żadnych incydentów i prawdopodobnie wtedy zostanie odnaleziony *Talerz Snów*. Jest mokry, ale nie naruszony. Znajduje się w przemokniętym na wskroś pudełku. Po odnalezieniu artefaktu Badacze mogą się pożegnać z Walshem i Cedrowym Jeziorem. Mają teraz nową zabawkę, którą pewnie zechcą wypróbować.

Badacze opuszczają jezioro, posiadając więcej niż tylko *Talerz Snów*, czeka ich bowiem nowy sposób dokonywania poszukiwań. Zatopione wraki mogą nagle stać się źródłami wiedzy i skarbów. Naturalne piękno raf koralowych i przerażające okrucieństwo atakującego rekina – to wszystko można zobaczyć na własne oczy. Odkrywczy mogą również badać świątynie potworów z głębin i ich miasta oraz spotkać Shoggothy za rogiem podwodnej ulicy.

Zakończenie

Jeśli Badacze nie uczynią nic, Walsh (jeśli przeżyje) pojedzie do Winston do szeryfa i oskarży Taylora o próbę morderstwa. Rozpocznie się rozprawa sądowa, z udziałem Badaczy jako świadków koronnych. Wyjdzie na jaw, iż Taylor groził śmiercią połowie mieszkańców ze swojej okolicy. Zostanie uznany zatem za winnego i pójdzie do więzienia na 20 lat.

Za ukończenie tej przygody Badacze nie dostają Punktów Poczytalności, ale zdobyli przecież *Talerz Snów*. Mogą go zatrzymać lub też zwrócić rodzinie Doyle'a. Wraz z talerzem znajdował się nieprzemakalny woreczek, zawierający dokumenty i notatki. Po paru miesiącach studiowania ich można zauważyć, iż zapisany jest w nich czar „Lokalizacja śniącego”.

Talerz Snów

Talerz Snów stwarza możliwość odnalezienia w realnym świecie śniącej osoby. Musi być użyty w połączeniu z czarem „Lokalizacja śniącego”. Inskrypcje, znajdujące się na talerzu (napisane są w nieznanym i niemożliwym do odszyfrowania języku), jedynie pobieżnie opisują efekt i praktycznie nie mają żadnego znaczenia. Za to rozmiary i użycie do wytopu metal mają istotne znaczenie i są potrzebne do rzucenia czaru.

Lokalizacja śniącego

Istotne jest, aby rzucający czar spotkał już ofiarę w realnym świecie lub w czasie podróży po Krainie Snów. Recytując zaklęcie trzeba skoncentrować się na wybranej postaci. Następnie należy wykonać szereg czynności, w następującej kolejności: wykonać szkielet osoby, spalić go, poświęcić jeden Punkt Magii i zaciągnąć się dymem z palącej się kartki. Cały ten zabieg powoduje utratę 1 Punktu Poczytalności. W czasie, gdy szkielet płonie, igła przeszuwa się i wskazuje cel. Intensywność płomieni jest tym większa, im bliżej znajduje się poszukiwana osoba. Udane rzucenie czaru i odpowiednie zastosowanie trygonometrii pozwolą dokładnie zlokalizować cel.

Bohaterowie Niezależni

BILL TAYLOR, lat 49, farmer i bimbrownik

S 14 KON 17 BC 14 INT 11 MOC 9
ZR 7 WG 10 WYK 8 P 60 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: uderzenie pięścią 59%, obrażenia 1k3+mo
strzelba 12-gauge (blokowo-słizgowa) 60%, obrażenia
4k6/2k6/1k6

Umiejętności: destylacja whisky 62%, elektryka 50%,
historia naturalna 53%, mechanika 60%, nurkowanie 4%,

obsługa ciężkiego sprzętu 45%, picie whiskacza 88%, pi-
lotowanie łodzi 30%, pływanie 41%, targowanie się 43%,
uprawa ziemi 65%.

JAKE WALSH, lat 35, zawodowy nurek

S 11 KON 15 BC 13 INT 13 MOC 14
ZR 13 WG 10 WYK 13 P 75 WT 14

Modyfikator obrażeń: brak.

Bronie: uderzenie pięścią 59%, obrażenia 1k3

nóż 47%, obrażenia 1k6

Umiejętności: księgowość 27%, mechanika 63%, nastu-
chiwanie 54%, nawigacja 38%, nurkowanie 92%, obsłu-
ga ciężkiego sprzętu 49%, opowiadanie zabawnych hi-
storyjek 77%, pierwsza pomoc 62%, pilotowanie łodzi
61%, pływanie 70.

Tajemnica kanału

Przygoda, w której podróżujący brytyjskim kanałem Badacze Tajemnic, przenoszą się w odległą przyszłość – w czasy, w których rządzą nekromanci...

W ANGLII już od XVIII wieku używano łodzi do przewożenia towarów szlakami śródlądowymi. W latach dwudziestych ich rolę przejął transport samochodowy i kolejowy. Od tego czasu barki i pracujący na nich ludzie pomалу odchodzili w przeszłość. Mimo to wciąż można było trafić na osoby, które wybierały ten sposób podróżowania (przede wszystkim ze względu na ciszę i spokój). W tym scenariuszu Badacze zaokrętuja się na łodzi, nad którą ciąży krawa i mroczna tajemnica. Jej właścicielem jest bowiem pewien angielski okultysta.

Choć akcja przygody toczy się w Anglii, część Badaczy może wyruszyć z Ameryki Północnej. W takim przypadku popłyną statkiem pasażerskim do portu w Southampton. Jeśli jednak Odkrywcy znajdują się na kontynencie europejskim, przylgną do Dover. Istnieje również połączenie powietrzne, dzięki któremu można z większości głównych miast Europy dotrzeć na aerodrom Crydon.

Akcja scenariusza może również rozgrywać się we wschodniej części Stanów Zjednoczonych, północnej Europy, graniczących z morzem regionach Chin lub wszędzie tam, gdzie system kanałów jest wystarczająco rozwinięty.

Strażnicy, którzy zechcą poprowadzić tę przygodę w latach 80. XIX wieku, będą musieli dokonać niewielkich zmian.

kamienne bloki Nilem niż drogą lądową. Od tego czasu statki i barki stały się najpopularniejszym środkiem transportu na całym świecie. Niestety, niewiele nie uregulowanych rzek można wykorzystać w tym celu. W większości przypadków ich głębokość zależy od pór roku i pogody. Rozwiązaniem tego problemu są śluzy. Pełnią one rolę wrót pozwalających łodziom pływać po kanałach o różnym poziomie wody.

Eksperymentowano z różnymi odmianami śluz, między innymi dźwigiem osiowym, ruchomą pochylnią i śluzą zaporową. Najbardziej popularna jest jednak śluza przegrodowa. W jej skład wchodzi przede wszystkim przegroda długości i szerokości łodzi. Z obu stron śluzy znajdują się wrota, dzięki którym można poruszać się w dwie strony. Specjalne zawory pozwalają wpuszczać i wypuszczać wodę za przycięnięciem guzika.

Zanim otworzy się wrota śluzy, trzeba wyrównać poziom wody z obu stron. Różnica nawet kilku centymetrów wywołuje nacisk wielu ton wody, co uniemożliwia otwarcie przejścia. W większości krajów zawory podnosi się i opuszcza mechanicznie. W Anglii używa się do tego celu specjalnych urządzeń zwanych kołowrotami.

Rozległy system kanałów śródlądowych w Stanach Zjednoczonych różni się od angielskiego pod wieloma względami. Po pierwsze, w Ameryce można przepłynąć wiele kilometrów, nie napotykać po drodze żadnej śluzy. Natomiast w Anglii spotyka się je średnio co kilometr lub dwa, a w niektórych miejscach nawet co pięćset metrów! Ponadto amerykańskie kanały budowano z myślą o okrętach pełnomorskich. Niestety, w Anglii nie mogą nimi pływać nawet kutry rybackie. W tym przypadku bliższe amerykańskiemu odpowiednikowi są kanały na kontynencie europejskim i w Szkocji.

Łodzie i kanały

Transport wodny jest bardzo oszczędny. Już starożytni Egipcjanie rozumieli, iż łatwiej jest przewozić wielkie

Barki

Typowe kanały w Anglii przystosowane są do łodzi o następujących wymiarach:

Długość: 20 metrów

Szerokość: 2,5 metra

Zanurzenie: 1,25 metra

Wysokość: 2,5 metra

Dwa i pół metra wysokości (czyli odległości od poziomu wody do najniższego punktu mostów) oznacza, iż sternik, który ma 1,80 metra wzrostu, spokojnie przepływie pod każdym mostem. Przerzucone nad kanałami wiadukty spotyka się bardzo często. Na terenach rolniczych stoją średnio co pięć kilometrów, są jednak przeznaczone przede wszystkim dla farmerów, a nie zwykłych podróżników.

Niewielkie rozmiary łodzi sprawiły, że częstym elementem kanałów stały się mroczne i wilgotne tunele. Zazwyczaj nie ma w nich miejsca, by zacumować i wyjść na ląd. W ramach oszczędności nie budowano również w tunelach ścieżek, które ułatwiały holowanie łodzi. Dawniej konie pociągowe przeprowadzano górą, zaś załoga utrzymywała prędkość systemem „zapieraczki” (odpychania się stopami od ścian). Do końca dziewiętnastego wieku niektóre z dłuższych tuneli wyposażono w specjalne holowniki. Zazwyczaj były napędzane energią elektryczną i rozświetlały mrok błękitnymi iskrami wyładowań. Kiedy zaś konie pociągowe zastąpiły silnikami motorowymi, holowniki odeszły w niepamięć, choć niektóre wykorzystywano jeszcze w latach dwudziestych.

Transport wodami śródlądowymi jest wyjątkowo wolny. Zwiększając prędkość łodzi („dodawanie gazu”), wzrost mocy silnika powoduje realny spadek prędkości. W angielskich kanałach za niezłe osiągnięcie uważa się poruszanie z prędkością pięciu kilometrów na godzinę i przechodzenie przez służę w dziesięć minut. Tak więc np. podróż odnogą Wormleighton do Oksfordu zajmuje około 16 godzin (57,5 kilometra).

W wielu miejscach szerokość kanałów jest mniejsza niż długość łodzi, co skutecznie utrudnia manewrowanie. Zawracać można tylko przy odnogach lub w szerszych miejscach, tzw. spiralach.

Barki nie posiadają hamulców. Aby się zatrzymać, należy włączyć wsteczny bieg. Nie da się jednak płynąć do tyłu przez dłuższy czas.

Sterowanie zwalnającą barką jest bardzo uciążliwe, ponieważ potrzeba dużej prędkości, aby pióra steru dobrze działały. Sterujący obraca łódź wokół jej środka ciężkości, który znajduje się zazwyczaj w dwóch trzecich jej długości (patrzak od rufy). Tak więc, kiedy dziób idzie w jedną stronę, rufa obraca się w przeciwną dwa razy szybciej.

W angielskich barkach ster umieszczony jest na rufie. Być może nie jest to najwygodniejsze, lecz dzięki temu sternikowi łatwiej jest ustalić kurs. Jest to o tyle ważne, iż przepływając pod mostami ma się zazwyczaj zapas jedynie jakichś dziesięciu centymetrów, trzeba więc bardzo uważać. Sternik musi cały czas wiedzieć, gdzie płynie.

Proponowane lektury

Część scenariusza, która dotyczy alternatywnego świata, zainspirowała twórczość Clarka Ashtona Smitha. Jego historie opisują Zothique, czyli Ziemię w przyszłości, którą zamieszkują nekromanci, a władają nią straszliwe bóstwa.

Clark Ashton Smith był rówieśnikiem H. P. Lovecrafta. Twórca Yog-Sothotha wysoko sobie cenil niezwykle historie i poetyckie opowieści przyjaciela. Lovecraft włączył do swego świata niektóre elementy z opowieści Smitha, który w zamian zamieszczał w swych historiach Tsathogguę, Abhotha oraz księgę noszącą tytuł *Book of Eibon*.

Choć kieszonkowe wydania prozy Smitha już się nie ukazują, dostępna jest jego książka, którą wydał Arkham House. Nosi ona tytuł *Rendez vous in Averroigne's* i zawiera dziesięć opowiadań osadzonych w realiach Zothique. Polecamy to dzieło wszystkim miłośnikom przerażających historii.

Tło wydarzeń

THATHMUOR i Valchrek to pochodzący z odległej przyszłości lub alternatywnego świata nekromanci.

W ich rzeczywistości słońce powoli gaśnie. Niedługo współpracowali ze sobą, obecnie zera ich nienawiść. Wszystkie potrzeby nekromantów zaspokajają liczne – magicznie ożywione zmrłoty. Spopielała, rodząc skażone plony glebę posiadłości Thathmuora i Valchreka uprawiają mumie i szkielety. Ożywione istoty pływają butwiejącymi łodziami po cuchnących kanałach i ryją ziemię w poszukiwaniu minerałów o nieznanym przeznaczeniu.

Nekromanci spędzają czas prowadząc eksperymenty związane z prawną wiedzą tajemną. Podczas jednego z takich doświadczeń Thathmuor stworzył wir czasowy łączący świat przyszłości z dwudziestowiecznym tunelem na kanale.

Przejście przez magiczny wir pochłania ogromne ilości punktów magii. Są one zaklęte w podobnych do jajka przedmiotach. Wir niszczy je wyzwalając punkty magii, dzięki czemu grupa osób może przenieść się z jednej epoki do drugiej. Po jaju pozostaje jedynie obrzydliwy zapach oleistego szlamu, który znajduje się w jego wnętrzu.

Thathmuor wysłał kilka liczy, by przeszły przez wir. Choć udało im się dotrzeć do dwudziestego wieku, ożywieńcy zmrłoty natychmiast po przybyciu. Jedno z tych zmumifikowanych, pływających w angielskim kanale ciał odnalazł okultysta Marcus Raven i spadkobierczyni milionera Alina McClusky. Odkrycia dokonali zupełnie przypadkowo, szukając miejsca na świeżym powietrzu, chcieli bowiem spokojnie pobarszkować. Oprócz ciała, Marcus oraz jego towarzysząca znaleźli także jajo, które pozwala przenieść się z powrotem do czasów Thathmuora. Następnie nieświadomie przeszli przez wir czasowy i dzięki wspomnianemu przedmiotowi znaleźli się w świecie nekromantów, gdzie szybko schwycił ich Thathmuor.

Poprzez magiczne lustro Thathmuor obserwował śmierć swych wystanników. Postanowił więc sprawdzić, czy zabitych i przemienionych w licze ludzi z dwudziestego wieku czeka ten sam los.

Nekromanta przesłuchiwał jeńców. Raven blefował, iż jest potężnym czarownikiem, a nawet zaczął straszyć nekromantem zemstą. Ostatecznie Thathmuor zgodził się go uwolnić, zatrzymując jednak w charakterze zakładnika Alinę. Miała ona zostać wymieniona na grupę akitów Ravena. Uwolniony okultysta został ponadto zaopatrzony w dwa jaja – jedno, by dostać się do swego czasu, a drugie, by powrócić z obiecanyimi akitami.

Po przybyciu do Anglii Raven został oskarżony o zamordowanie Aliny. Brytyjskie prawo karne nie wymaga w takich przypadkach przedstawienia głównego dowodu, to jest ciała. Raven musi więc uwolnić swą kochankę, by oddalić oskarżenie. Potrzebuje do tego osób, które mógłby podstępnie wydać Thathmuorowi. Skąd jednak je wziąć? Niestety, rozwiązywanie tajemnic w towarzystwie Marcusa Ravena to bardzo niebezpieczne zajęcie. Tak się składa, że wszyscy jego poprzedni współpracownicy są obecnie w kaftanach bezpieczeństwa albo głęboko pod ziemią... w trumnach.

Informacje dla Badaczy

Badacze otrzymują nagłą zaproszenie na rozmowę z bogatym nowojorczykiem, Haroldem J. McCluskim, który ciężką pracą dorobił się milionów na holdingach, transporcie morskim i ropie naftowej. Po śmierci żony jedyną jego spadkobierczynią jest córka Alina. Harold McClusky to postawny mężczyzna, który mówi dosyć głośno. Uwielbia drogie cygara.

Milioner usłyszał, że Badacze są ludźmi znającymi się na okultyzmie i archeologii. Podczas spotkania zada im najpierw kilka pytań związanych z tymi zagadnieniami. Gdy przekona się, iż Odkrywcę nie są laikami, zapyta, czy słyszeli o Marcusie Ravenie. Każdy z Badaczy, który wykona pozytywny test *okultyzmu* przypomni sobie, że Raven to medium o barwnej przeszłości.

McClusky wyjaśni, że jego córka zadawała się ostatnio właśnie z Marcusem. Milioner jest zresztą pewien, iż manipulując uczuciami dziewczyny chciał wyciągnąć z niej jak najwięcej pieniędzy. Od kiedy zaczęli być razem, Alina brała udział we wszystkich szalonych przedsięwzięciach medium, w tym w niedawnym odnalezieniu egipskiej mumii w angielskim kanale.

Dwa tygodnie temu Alina zniknęła. Policja przesłuchiwała Ravena, lecz niewiele się dowiedziała. McClusky zlecił pewnej londyńskiej firmie detektywistycznej zajęcie się tą sprawą, jest jednak pewien, że również ta metoda odkrycia prawdy zawiedzie. Chce, by ludzie o podobnych do Ravena zainteresowaniach porozmawiali z medium. Być może w ten sposób wpadną na jakiś trop lub nawet dowiedzą się, co stało się z Aliną. McClusky oferuje Badaczom opłacenie kosztów podróży do Anglii i proponuje wielce kuszące wynagrodzenie za informację, jakie zdobędzie.

Wynajęta przez milionera londyńska firma to Agencja Detektywistyczna Lloyd. Jej biuro mieści się w północno-zachodnim Londynie, przy ulicy Eversholt 52, dokładnie naprzeciwko stacji Euston. Tam Badacze mogą zasięgnąć informacji dotyczących aktualnego miejsca pobytu Ravena.

Kilka faktów na temat Marcusa Ravena

Kariera Marcusa Ravena, którego uznaje się za brytyjskiego mistrza wiedzy tajemnej, jest powszechnie znana. Ten bardzo przystojny, tajemniczy i ekstrawagancki mężczyzna to medium i detektyw, który posiada znaczną wiedzę antykwaryczną. Współredaguje także poświęconą parapsychologii kolumnę w *Daily Mirror*.

Jego nazwisko często pojawia się w angielskich gazetach, zwykle wraz z różnymi tajemniczymi zdarzeniami. Badacze mogą odnaleźć dwie najświeższe publikacje, wykonując udany test *korzystania z bibliotek*. Pierwszy z artykułów dotyczy odnalezienia pływającego w kanale mumii (patrz *Pomoc nr 1*) i pochodzi sprzed miesiąca. Kolejny, sprzed dwóch tygodni, opisuje tajemnicze zniknięcie Aliny McClusky w Warwickshire. Policja przesłuchuje Ravena i podejrzewa się, że zostanie on niesłusznie oskarżony o morderstwo.

Agencja detektywistyczna

Agencja Detektywistyczna Lloyd mieści się naprzeciwko stacji Euston, która jest oddalona 5 kilometrów od stacji Waterloo. Za kilka pensów można się tam dostać metrem lub pociągowym autobusem kompanii London General. Oba te środki lokomocji mogą łatwo zmylić osoby nie przyzwyczajone do londyńskiego publicznego transportu.

DRYFJĄCA MUMIA W OKSFORDZKIM KANALE

Tajemnicze odkrycie specjalisty
w dziedzinie parapsychologii

Znalezisko stulecia!

LONDYN – Dziś przedstawiciele policji oraz specjaliści z British Museum badali znalezione w Kanale Oksfordzkim koło Fenny Compton zmuflikowane ciało.

Niezwykłego odkrycia dokonał okultysta, Marcus Raven. Pan Raven twierdzi, że zauważył ciało podczas żeglugi kanałem w kierunku Leicester. Wraz z nim na łodzi znajdowała się panna Alina McClusky, dwudziestoletnia córka nowojorczyka, Harolda J. McCluskiego.

Pan Raven, pytany czy ma jakąś teorię dotyczącą znalezionej ciała, odparł:

– Nietrudno określić, iż pochodzi ono z odległej przeszłości. Jednak moim zdaniem równie dobrze może to być odległa przyszłość.

Ze względu na wiek znaleziska policja nie prowadzi dochodzenia dotyczącego morderstwa, nie wyklucza jednak, że może to być mistyfikacja

lub żart. Sierżant Wilcox ze Scotland Yardu wyjaśnił to w ten sposób:

– Obecnie nie badamy przyczyn śmierci, od tego są naukowcy. Nas bardziej interesuje, w jaki sposób mumia znalazła się w kanale.

W związku z powyższym, trwa przesłuchanie pana Ravena.

Rzecznik British Museum, pan Eric Randolph, entuzjastycznie nazwał mumię „odkryciem stulecia”. Dodał ponadto, iż:

– Wstępne badania potwierdziły autentyczność mumii. Jej ciało zostało poddane nie znanemu na Wyspach Brytyjskich ceremonialnemu pogrzebowemu. Nieznany jest też język odkrytych na bandażach inskrypcji. Otworzył się przed nami nowy etap brytyjskiej historii.

Mumia została określona w British Museum jako „Człowiek z Fenny Compton”. Natychmiast przewieziono ją do Uniwersytetu Oksfordzkiego, w celu przeprowadzenia dalszych badań.

Przybycie do Anglii

Wszystkie liniowce, które płyną do Anglii, cumują w Southampton, gdzie odbywa się odprawa celna pasażerów. W Wielkiej Brytanii obowiązują restrykcyjne prawo dotyczące posiadania broni palnej. Nielegalne jest jej przywożenie, choć nie zawsze celnicy ją znajdują.

Z Southampton regularnie kursuje pociąg do stacji Waterloo w Londynie (potocznie nazywa się go okrętowym). Czas odjazdów kolejki jest zsynchronizowany z przybyciem do portu liniowca. Bilety kosztują szesnaście szylingów i pięć pensów (pierwsza klasa) lub dziewięć szylingów i dziesięć pensów (trzecia klasa). Brytyjskie koleje zrezygnowały z drugiej klasy pod koniec XIX wieku. Podróż do Waterloo trwa godzinę i dwadzieścia minut.

W roku 1923 większość brytyjskich kompanii kolejowych połączyła się w cztery duże przedsiębiorstwa. Przedtem linia z Southampton do Waterloo była obsługiwana przez *London and South Western Railway* (L&SWR), następnie zaś przez *Southern Railway*. Jednak już po połączeniu, jeszcze przez kilka lat na biletach, pieczętkach, a nawet wagonach funkcjonowała stara nazwa. Zmieniała ją powoli i dość chaotycznie.

Większość długodystansowych brytyjskich pociągów posiada wagony z tzw. przedziałami przechodnymi. Oznacza to, że do przedziałów można było wejść przez drzwi z korytarza. Istniał też drugi typ wagonów z oddzielnymi, nie połączonymi ze sobą przedziałami, jednakże stosowano je na krótszych trasach. Badacze będą nimi podróżować także na odcinku od Southampton do Waterloo. Powód jest prosty: L&SWR nie posiada zbyt dużo wagonów z „przedziałami przechodnymi”. Nad każdymi drzwiami do przedziału wisi jakiś czarny zwany *linką bezpieczeństwa*. Aby zatrzymać pociąg, wystarczy za niego pociągnąć. Z wiadomych względów można robić to tylko w przypadkach niebezpieczeństwa. Nieuzasadnione użycie hamulca obciążone jest pięciopuntową karą. Na kilku przedziałach widnieje napis „tylko dla pań”.

Alternatywą pozostają taksówki – staromodnie wyglądające pojazdy. Zgodnie z zaleceniami Scotland Yardu mogą one zabierać tylko dwóch lub trzech pasażerów jednocześnie.

Biuro jest niewielkie i dość zakurzone. Sekretarka apatycznie wystukuje coś na maszynie. Poza nią w agencji znajduje się jeszcze mężczyzna w nadgryzionym przez mole garniturze. Siedzi rozparty, trzyma nogi na biurku i przegląda wyniki końskich gonitw. Na widok potencjalnych klientów zrywa się i natrętnie wita ze wszystkimi. Jest to Edmund Abel – wyjątkowo upierdliwy osobnik.

Przed wyjawieniem danych dotyczących Marcusa Ravena zażąda od Badaczy okazania dowodów tożsamości. Usatysfakcjonowany, wyjaśni oschłym tonem, iż Raven znajduje się aktualnie na swej łodzi – *Omphale* – i płynie na północ kanałem Grand Junction (w 1929 roku nazwę kanału zmieniono na Grand Union). Informacja jest pewna, ponieważ właśnie przed chwilą Edmund rozmawiał przez telefon ze śledzącym Marcusa detektywem. Zapewne Raven zacumuje przy pubie *The New Inn*, a więc koło Long Buckley w Northamptonshire. Edmund nie udzieli Badaczom więcej informacji. Wciąż ma nadzieję, że uda się jego firmie rozwiązać sprawę i nie podobają mu się

mieszający się w nią obcy. W obecności Badaczy wygłosi kilka złośliwych komentarzy na temat „głupich Amerykańców”, które tylko pozornie dotyczą Aliny McClusky.

Long Buckley

Pociągi do Long Buckley odchodzą ze stacji Euston. Przewoźnikiem jest *London and North Western Railway* lub, po połączeniu w roku 1923, *London Midland and Scottish Railway*. Cena biletów jest podobna do tej, jaką Badacze musieli zapłacić za pociąg z Southampton do Waterloo. Podróż do Long Buckley trwa godzinę i czterdzieści pięć minut. Wszystkie wagony posiadają oddzielone od siebie przedziały.

Odległość ze stacji Long Buckley do *The New Inn* wynosi cztery i pół kilometra. Można jednak podjechać tam bryczką, która pełni funkcję taksówki. Wąska droga biegnie wśród niewielkich pól, odgrodzonych od siebie żywopłotami z głogu. W oddali wylaniają się łagodne, zielone wzgórza.

The New Inn położona jest obok służby w kanale Grand Junction. Gospoda to sympatyczny, dwupiętrowy budynek z białego kamienia, zwieńczony zielonym dachem. W XIX wieku uważano go zapewne za nowoczesny, teraz jednak już nikt tak o nim nie pomyśli.

Przy brzegu kanału cumuje wiele łodzi. Większość z nich to typowe barki transportowe. Z przodu kryte są brezentem, zaś z tyłu, przy sterze, znajduje się długa na trzy metry budka przewoźnika. Wszystkie łodzie mają około dwudziestu metrów długości i dwóch szerokości. Na burtach wymalowano nazwy: *Barondale*, *Vulcan*, *Buffalo*, *Gadfly* i inne. Udanę test *sportrzegawczości* pozwoli odszukać *Omphale* – łódź Marcusa Ravena. Różni się ona dość znacznie od pozostałych. Pokład, który zazwyczaj służy do przewożenia towarów, został zadaszony, przez co więcej jest przestrzeni mieszkalnej. Barka Marcusa pomalowana jest na czarno, wygląda więc trochę złowieszczo.

The New Inn

The New Inn to elegancki pub, w którym serwowane jest domowe jedzenie i *ale* – tradycyjne, angielskie piwo. W menu można znaleźć pasterski pasztecik, stek i nerekę. Sałę ogrzewa kominek, przy którym siedzą plotkujący i popijający piwo mężczyźni. Wiele z nich jest przewoźnikami i niedługo chętnie opowie za kufel piwa historię o duchach kanałów. Barmanka nazywa się Florie Clarke i z przyjemnością podzieli się z Badaczami miejscowymi ploteczkami, wplatając w niektóre tajemniczą postać Marcusa Ravena.

Marcus Raven

Raven siedzi w kącie pomieszczenia i przynębniony sączy drinka. Wygląda na przestraszonego, zresztą ma powody. Marcus jest typowym badaczem tajemnic. Odbywa wyprawy w nie zbadane sfery egzystencji nie po to, by zwalczać zło czy zdobywać bogactwa. Pożąda rzeczy i odczuć niezwykłych i dziwnych, karmi nimi swą dumę. Chce być pierwszym człowiekiem, który naprawdę czegoś doświadczył. Opowiadając swe przeżycia zarabia na całkiem niezłym życie. Jest romantykiem, uwiecznionym w niewesołej rzeczywistości. Czasem publikuje artykuły w przeróżnych gazetach. Bardzo łatwo mu się przychochlebiać, ale również łatwo go znudzić.

Badania Ravena często przybierają niebezpieczny obrót. W takich przypadkach Marcus potrafi bez skrupułów poświęcić swych współtowarzyszy. Sam za wszelką cenę ratuje własną skórę.

Niestety, Raven ma teraz poważny problem. Wciąż wierzy, iż kocha Alinę. Nie może również odsunąć od siebie obrazu triumfalnego wkroczenia do przerażającego świata nekromantów. Jak na razie, pragnie zrobić wszystko, aby z powrotem sprowadzić swą ukochaną.

Raven odmówił rozmowy na temat Aliny McCluskey twierdząc, iż wszystko, co wie, powiedział już policji. Ożywi się natomiast, gdy Badacze rozpoczną dyskusję na temat okultyzmu lub Mitologii Cthulhu. Jego nagła przemiana w sympatycznego, przyjacielskiego kompana jest nieprzypadkowa. W głowie Marcusa zaczęła bowiem kłówać myśl, aby przekonać Thathmuora, że nie podejrzewający niczego Badacze są akolitami – może uda się manipulować głupkami tak, by wymienić ich na Alinę?

W trakcie pogawędki wypyta Odkrywców Tajemnic o ich dotychczasowe osiągnięcia, choć zachowa władczy, kategoryczny ton. Raven uważa się za eksperta w omawianych dziedzinach i da to odczuć Badaczom. Po pewnym czasie zaproponuje im gościnę na łodzi. Okultysta zapewni, że miejsca starczy dla wszystkich, a jemu przyda się pomoc przy przekraczaniu śluz. Cel podróży to Banbury, gdzie w stoczni Tooley łódź zostanie poddana remontowi. Raven zasugeruje, iż podczas rejsu będzie mógł porozmawiać z Badaczami szczerze i prywatnie, bez niepotrzebnej widowni, która przygląda im się z zaciekawieniem z drugiej strony baru.



Marcus Raven

Podwójny ogon

Marcus Raven zauważył, iż w pubie obserwuje go dwóch mężczyzn. Pierwszym jest postawny funkcjonariusz – detektyw, sierżant Scotland Yardu, Willcox. Jeżeli ktoś spyta go o cokolwiek innego niż pogoda czy godzina, odpowie zdawkowo i wymijająco.

Drugim osobnikiem obserwującym Ravena jest Richard Coates – detektyw z agencji Lloyd'a. Jest to blondyn z popsutymi zębami, który podaje się za handlowca sprzedającego nawóz lokalnym farmerom. Richard został już poinformowany przez Abła o obecności Badaczy i przypatruje się im z pogardą.

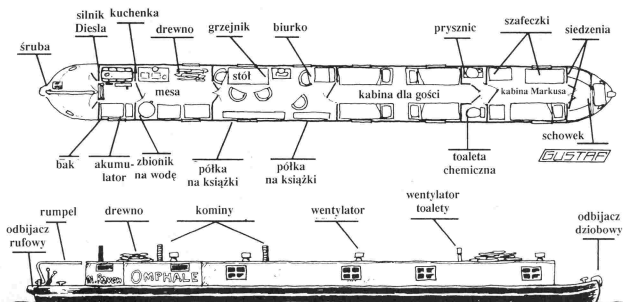
Omphale

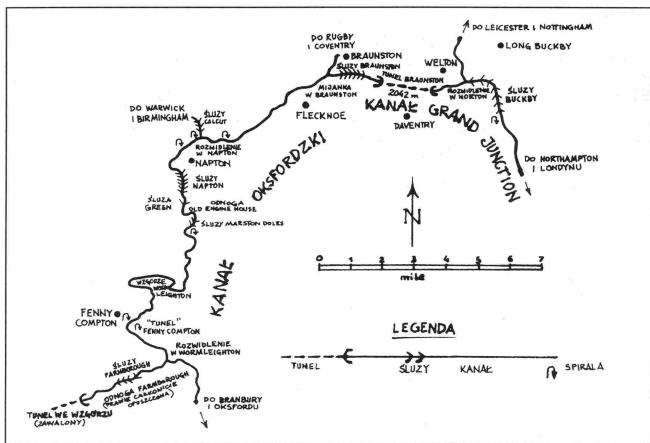
Omphale to dość wygodna łódź, choć wydaje się raczej ponura i zabałaganiona. W porównaniu ze zwykłymi, pływającymi po kanałach barkami ma wyjątkowo dużo pomieszczeń. Wszystko to dobitnie świadczy o niezwykłych upodobaniach i zajęciach właściciela.

STER: Silnik diesla jest mało skomplikowany w obsłudze. Raven może poinstruować każdego z zainteresowanych Badaczy, jak się z nim obchodzić. Po kilku dniach pływania, uczeń zyska nową umiejętność: *pilotowanie barki*, która na początku będzie na poziomie 20%. Postacie, które posiadają już umiejętność *pilotowania łodzi*, mogą po takim samym czasie zwiększyć ją o 1k10 punktów. Raven zgodzi się, by każdy chętny pomógł mu sterować łodzią.

MESA: Marcus jest tak zaabsorbowany tropieniem wielkich tajemnic, że w kuchni staje się bezradny. Jego wkład w przygotowanie posiłku ogranicza się do otwarcia puszek i podgrzania zawartości. Najczęściej zresztą spożywa posiłki w lokalach na lądzie. Jeśli jednak któryś z Badaczy potrafi gotować, Raven będzie z przyjemnością jadł,

Omphale (barka)





wychwalając kucharza i domagając się dokładki. Marcus nie potrafi (czy raczej nie chce) zmywać naczyń.

GŁÓWNA KABINA: Jest to niskie, ciasne pomieszczenie udekorowane pamiętkami z licznych wojaży Ravena. Afrykańskie maski sąsiadują z indiańskimi bożkami, zaś spory, olejny portret złowieszczonego Alistaira Crowleya wisi naprzeciwko małej akwareli Milesa Shipleya (młodego londyńskiego malarza-wizjonera). Na małym taborecie stoi elegancki, wikowy stół *ouija*, który służy do okultystycznych praktyk. Sufit jest szczerbawy od dymu świec.

Na półce z książkami znajduje się interesująca kolekcja woluminów. Można znaleźć wśród nich kilka opowiadań Aliny. Dzieła Jane Austen i sióstr Bronte sąsiadują z rozprawami rosyjskiej teozofki Madame Blawatsky, a *Nameless Cults* w edycji Golden Goblin jest wciśnięte obok *Kanałów i rzek zdanych do żeglugi w Anglii i Walii* Rudolpha de Salis.

KABINA DLA GOŚCI: W tym pomieszczeniu znajdują się cztery koje, niestety, bez pościeli. Pod jedną z nich leży dobrze ukryta skrzynka z łaskami dynamitu, lontem i zapalnikami.

KABINA RAVENA: W prywatnej kabinie Ravena wszystko jest czarne. Nawet okna zostały zamalowane. Czarne są również ściany, podłoga, sufit, a nawet pościel. Bez światła (lub udanego testu *sposzregawczości*) niewiele można dostrzec w tym pokoju. Garderoba zawiera (w większości czarne) ubrania Ravena, a także sporo damskich ciuszków (za małych na Ravena – to rzeczy Aliny). Na górnej półce leży pudełko, a w nim opalizujący przedmiot w kształcie jajka. Choć wygląda delikatnie i krucho, jego cienka skrupka wytrzyma nawet uderzenie młotkiem.

W innej skryzeczce można znaleźć cały zbiór amuletów, talizmanów, kamyk z wrytym „Znakiem Starszych Bogów” i tym podobne. Oprócz tych przedmiotów, w skrzynce znajduje się także wysuszona, zmumifikowana dłoń pokryta czarną skórą z połamanymi, niebieskimi paznokciami, które przypominają pazury. Udany test *okultyzmu* pozwoli zorientować się, iż jest to *Dłoń Zaświatów* o określonych nekromantycznych zastosowaniach.

W nogach łóżka stoi szafka, w której znajduje się niekompletny i nie podpisany pamiętnik Marcusa. Autor opisuje w nim nawiedzone domy, egzorcyzmy oraz niektóre okultystyczne eksperymenty, w tym wywoływanie duchów. We wszystkich doświadczeniach Ravenowi pomagało wielu pomocników, jednak pamiętnik najczęściej przestaje nagle o nich wspominać lub następuje stwierdzenie, iż ktoś „zachorował”. Udany test umiejętności *prawo* pozwoli zidentyfikować jedno z wymienionych nazwisk jako ofiarę zagadkowego i nie wyjaśnionego morderstwa. Dokładne zapoznanie się z manuskrypcem Ravena zwiększa o 2% do znajomości *Mitów Cthulhu* i powoduje utratę 1k4 PP.

Ostatnie strony pamiętnika opisują Alinę, którą Marcus poznał podczas seansu spirytystycznego w Londynie. Raven zachwyca się pięknem kobiety i jej inteligencją, zaś o bogactwie tylko napomyka. Alina przyłączyła się do niego, by odbyć wycieczkę łodzią.

Na przedostatniej stronie Raven opisuje znalezienie mumii, która dryfowała niedaleko tunelu we wzgórzu Edge. Tekst zawiera jednak dwa szczegóły, których okultysta nie ujawnił uczonym i prasie. Po pierwsze, przy ciele znajdowała się trzecia, zaplątana w bandażach pod szyją, dłoń, która z pewnością nie była jego częścią. Marcus nie wspominał

również o tym, że mumia nie była jedynym znaleziskiem. Oprócz niej w wodzie znajdował się sferyczny przedmiot w kształcie jajka, którego pochodzenie jest nieznane.

DZIÓB STATKU: Na dziobie statku znajduje się kilka dość twardych ławek. W tym miejscu Raven poleci stać jednemu z Badaczy, gdy będą płynąć przez tunel. Na samym przodzie, w małej kabinie, umieszczono sześć korb, które służą do otwierania słuz. Dwie z nich są oznaczone czerwonymi kropkami i nie pasują do żadnych, napotkanych podczas rejsu kołowrotów.

Podróż kanałem

Raven ma zamiar dobić do Fenny Compton już następnej nocy. Aby tam dotrzeć, trzeba pokonać 32 kilometry i 15 słuz. Jeśli podróż będzie odbywać się bez przerw, nie zajmie to więcej niż dziewięć i pół godziny. Marcus wypłyne o świcie i steruje łodzią cały dzień, nie robiąc przerw nawet na posiłki. W tym czasie Badacze mają możliwość przeszkucia łodzi.

Odkrywcy mogą również zadać Ravenowi kilka niewygodnych pytań (on zresztą zrobi to samo). Okultysta niewiele powie na temat znalezionej mumii, dodając, iż jeśli Badacze mają ochotę, mogą po drodze wstąpić do Oksfordu i sami się jej przyjrzeć. Ponadto patrz *Pomoc nr 2* poniżej.

Tunel Braunston

Podróż tym tunelem zajmuje około dwudziestu minut. Podczas jego budowy napotkano wiele przeszkód, między innymi lotne piaski. Lepiej więc nie wypadać w tym miejscu za burtę. W tunelu znajduje się także zakręt i w pewnym momencie widać oba jego końce. W kilku miejscach ze sklepienia tryska woda, zwłaszcza w okolicy dwóch szybow wentylacyjnych. Pod każdym z nich widać kręgi jaśniejszej wody, której kolor zmienia się z czarnego w szary. Osoba, która spogląda w głąb szybow z dołu, czuje się tak, jakby patrzyła z dna głębokiej studni. Podczas przeprawy można dostrzec też kilka głębokich, mrocznych nisz, nie można w nich jednak przycumować. Tunel jest na tyle szeroki, że mogą się w nim wyminąć dwie łodzie o szerokości nie większej niż dwa metry.

Śluz Braunston

Śluzy są dość szerokie – mogą się w nich zmieścić dwie stojące koło siebie łodzie. Należy nałożyć korbę na trzpień i przekreślić. Obrótowy rygiel z brzękiem zaskoczy w zapadkę. Niewątpliwie jest to ciężka i nużąca robota.

Mijanka Braunston

Jest to bardzo ruchliwe skrzyżowanie dróg wodnych. Cumuje tu wiele łodzi. Raven zatrzyma się na chwilę przy rogatkach, po czym *Omphale* opuszcza kanał Grand Junction i wpływa do Kanału Oksfordzkiego.

Napton

Omphale opuszcza uczęszczaną trasę z Londynu do Birmingham zagłębiając się w spokojny, południowy odcinek Kanału Oksfordzkiego. Krajobraz zdominowany jest przez wiatrak stojący na wzgórzu Napton. Wszystkie śluzy (jest ich dziewięć), które znajdują się po drodze z Napton do Marston Doles, są bardzo wąskie – mają trochę ponad dwa metry szerokości. Łódź Ravena przeciska się przez nie z trudem.

Na południe od Marston Doles

Prowadzący przez ten obszar stary (ukończony w 1790 roku), nie modernizowany kanał jest przykładem tego, co nazywa się „kanałem konturowym”. Wije się on bowiem dokładnie wzdłuż naturalnej rzeźby terenu. Oba brzegi porasta gęsta roślinność, nie widać też śladu siedlisk ludzkich. Wygląda na to, iż *Omphale* zagłębiła się w niezamieszany i jakby nierealny obszar.

Wzgórze Wormleighton

Kanał opływa dookoła masywne wzniesienie, co wywołuje dezorientację u płynących tędy osób.

Fenny Compton

Wieczorem Raven cumuje łódź u nadbrzeży Fenny Compton, w pobliżu gospody *Jerzy i Smok*. Badacze mają więc do wyboru nocleg na łodzi lub w wynajętych pokojach. Pośród klientów znajdują się sierżant Willcox i detektyw Coates. Obaj mają nadzieję, że wydobędą z Odkrywców Tajemnic jakieś informacje na temat ich współtowarzysza podróży.

Raven śpi mocno przez całą noc aż do rana. W południe rozpoczyna się dalsza część podróży.

„Tunel” Fenny Compton

Początkowo był to długi, liczący sobie 1138 metrów tunel. W 1838 roku odkupiła go kompania kanałowa, która dokonała pewnych modyfikacji. Wyburzono strop i w ten sposób powstał posępny, wycięty głęboko w skałę kanał.

Co Raven powie na temat zaginięcia Aliny

Po zgłoszeniu znaleziska spędziliśmy jakiś czas przeszukując kanał w nadziei na dalsze odkrycia. Wpłynęliśmy do tunelu we wzgórzu Edge. Wiedzieliśmy, że jego część zapadła się, więc zamknęliśmy go dla żeglugi. Dlatego też po pewnym czasie zaczęłam cofać się, co wcale nie było łatwe. Niestety, kiedy wypłynęłam na światło dzienne, zorientowałam się, że na pokładzie brakuje Aliny.

Ponownie zanurzyłem się w mroczną otchłań tunelu i bezskutecznie szukałem jakiegokolwiek śladu. Poinformowałem zresztą o tym policję, która nurkowała w tym miejscu i dokładnie je przeszukała. Bez rezultatu. Łatwo było przewidzieć, że wszystkie podejrzenia padną, oczywiście nieustannie, na mnie. Zhańbiłem się zresztą wystawiając ją na takie niebezpieczeństwo. Zrozumie jednak, że nie miałem żadnego powodu, by wysłać na tamten świat tak cudowną istotę. Teraz marzę tylko o tym, żeby ją odzyskać.

Czy pomożecie mi jeszcze raz zbadać tunel? Byłbym wam bardzo wdzięczny. Być może wasze bystre i doświadczone oczy dostrzegą szczegóły, które umknęły tym zidiociałym wieśniakom z policji.

Rozwidlenie w Wermleighton

Na kolejnym skrzyżowaniu szlaków wodnych Raven zapyta Badaczy, dokąd chcą teraz płynąć: zbadać tunel we wzgórzu Edge, ruszyć, jak było ustalone, do Banbury, czy też udać się do Oksfordu obejrzeć mumie. Oczywiście przebiegły okultysta ma nadzieję, iż Badacze wybiorą się z nim do tunelu. Jeśli tak zadecydują, Raven obrała kurs na Odnogę Farnborough.

Oksford

Jeżeli Badacze zechcą zbadać mumie, Raven skieruje łódź w stronę sławnego uniwersyteckiego miasteczka. Odkrywczy zobaczą ciało, jeśli uda im się wzbudzić zaufanie u licznych profesorów, muszą więc wykonać udany test *archeologii*. Ewentualnie taką zgodę może wymęczyć wygadany Raven, który (jak zapewne Badacze się zorientowali) czerpie swą sławę z manipulowania innymi i wykorzystywania ich osiągnięć jako własnych. Zgoda pracowników uniwersytetu oznacza, że Odkrywczy mogą obejrzeć pilnie strzeżonego „Człowieka z Fenny Compton”. Oglądający znalezisko Badacze będą pilnowani, by niczego nie zniszczyli.

Niewątpliwie mumia jest starożytna i wygląda na egipską. Jednak język, w jakim napisane są inskrypcje na bandażach, nie pochodzi z Niliu, ani zresztą żadnego innego miejsca na Ziemi. Ciało jest dość dobrze zachowane – wszystkie organy wewnętrzne znajdują się na miejscu. Ciekawy jest fakt, że okrywające szyję bandaża są w nieładzie. Wygląda to tak, jakby jakieś małe zwierzątko uwiło sobie w nich legowisko. Udany test *sposzrzegawczości* ujawni, iż obszar ten dokładnie odpowiada rozmiarom ludzkiej dłoni.

Zadziwiające jest, że stawy mumii są bardzo giętkie, a świeże otarcia na nich sugerują, iż być może ktoś niedawno poruszał ciałem. Do podobnego wniosku doszli naukowcy z Cambridge, co utwierdziło ich w przekonaniu, że sensoryczne znalezisko może stanowić mistyfikację lub rodzaj wyrafinowanego żartu. Ci z Badaczy, którzy domyślą się, że mumia niedawno sama się poruszała, tracą 0/1 PP.

W dokach Banbury

Jeżeli Badacze postanowią popłynąć do Banbury (jak się zresztą umawiali z Ravenem), wypełnią swoje zobowiązania wobec Harolda McClusky. Mogą mu wyjaśnić motywy postępowania Marcusa, choć w dalszym ciągu nie wiedzą, co tak naprawdę stało się z jego córką.

Kilka dni później w Odnodze Farnborough pojawią się dwa kolejne ciała – wynik dalszych eksperymentów nekromanty. To wydarzenie wywoła ogólne zdziwienie i konsternację. Ponadto Marcus Raven zacznie poszukiwać Badaczy. Tym razem niczego nie ukrywa i przedstawia Badaczom prawdziwą wersję zdarzeń, w tym opowieść o innym, przerażającym świecie.

Teraz Badacze mogą wyruszyć z okultystą jako pełnoprawni partnerzy. Ponadto mają możliwość zawsze przygotować się do czekającej ich konfrontacji. Znajac



Wspaniałe pola starej Anglii

niebezpieczeństwo, mają szansę poradzić sobie z Thathmuorem. Niestety, bez względu na to, czy Badacze będą przygotowani, czy nie, Alina będzie martwa i potępiona.

Tunel we wzgórzu Edge

Jeśli Badacze wraz z Ravenem od razu wyruszą Odnogą Farnborough, tak jak prawdopodobnie dalej będzie grał na dwie strony. Marcus świadomie zaryzykuje poświęcenie życia i dusz Odkrywców Tajemnic, byle tylko potwierdzić swą wyższość.

Odnoga Farnborough jest na wpół opuszczona i prowadzi do częściowo zawałonego, słabo widocznego tunelu we wzgórzu Edge. Podróż ciągnie się w nieskończoność. Co chwila łódź uderza o brzeg i trzeba ją odpychać bosakiem. Tempo jest naprawdę powolne – półtora kilometra na godzinę. Przeprawa przez trzy słuzы odnogi jest dosyć trudna, bowiem maszyny nie jest w najlepszym stanie, a wrota są przegniłe. Przejście przez każdą z nich zajmuje aż pół godziny. Przepłynięcie sześciu kilometrów i przeprawienie się przez trzy słuzы zajmie pięć i pół godziny.

Tunel we wzgórzu Edge jest wąski i mroczny. Z ciemnego otworu wejściowego wydobywa się mdły zapach mułu i pleśni. Zapadnięty strop znajduje się jakieś sto metrów w głąb tunelu. Raven zapala lampy na łodzi i *Omphale* wpływa w mrok tunelu. Marcus płynie bardzo wolno prosząc, by Badacze badali mijane ściany. Test *sposzrzegawczości* nie pozwoli znaleźć żadnych śladów.



Obrzydliwe pola innego świata

wolno prosząc, by Badacze badali mijane ściany. Test *sposzregawczości* nie pozwoli znaleźć żadnych śladów.

Trzydzieści metrów przed zawałoną częścią tunelu znajduje się niewidzialny i niewyczuwalny wir czasowy. W chwili przejścia przez niego Badacze są zdeorientowani i czują mdłości. Kiedy dotrze do nich smród z roztrzaskanego jaja, będzie im jeszcze gorzej.

Niespodziewanie znika zwałisko kamieni, które zagradzało dalszą drogę. Z dala zaczyna się szczyt przytłumione światło. Raven chwytą za ster i łódź rusza naprzód.

Inny świat

Dotarli do oświetlonego olbrzymim, bursztynowym słońcem świata. Ziemia, na której stali, była sucha, spękana i pokryta mialkim pyłem. — Clark Ashton Smith

PO WYPEŁNIĘCIU z tunelu oczom Badaczy ukazał się głęboki, wykuty w skałę kanał, który prowadzi na południe. Na niebie świecą gwiazdy — o wiele jaśniejsze niż te, które znają Odkrywcy. A przecież do tunelu wpływali, kiedy wysoko na niebie świeciło słońce... Połączenie tych faktów kończy się dla Badaczy utratą 0/1k4 PP.

Nawet po udanym teście *astronomii* nikt nie jest

w stanie odnaleźć na niebie znajomych konstelacji, a oglądane gwiazdy są dziwne i nieznajome. Nie widać też Wenus, Marsa, Jowisza czy Saturna. Badacze mogą zechcieć poczekać na wzejście księżyca. Po kilku godzinach pojawi się na niebie — dwa razy większy niż zwykle, jakby nadgrzyziony, biały jak kość kręgowa.

Zapoznaj się z mapą „Drogi wodne innego świata”, która znajduje się na następnej stronie. *Omphale* płynie dalej na południe, po drodze mijając prowadzące na wschód rozwidlenie, które kończy się tunelem. W tym miejscu Raven zatrzyma się na moment i oświetli latarką rozgałęzienie. Jeśli ktoś zapyta go, czemu to zrobił, odpowie, że wydawało mu się, iż coś zobaczył.

Trochę dalej drogę zagradzają dwie dziwaczne, przedrzeźniające i powyginane słupy. Otwiera się je za pomocą korb oznaczonych czerwonymi kropkami. Mechanizm otwierający wrota głośnie skrzypi ze starości.

Podczas przeprawy przez drugą służbę, zbudowaną wyżej niż wykuta droga wodna, oczom Badaczy po raz pierwszy ukazuje się wiszące nisko na wschodzie słońce. Jest większe niż na Ziemi, ma ciemniejszy, przytłumiony, pomarańczowy kolor i świeci o wiele słabiej. Podejrzenie, że może to być gasnące, ziemskie słońce powoduje u każdego z Badaczy utratę 1/1k6 PP.

Brzegi kanału porastają zwarte, ciemiste krzewy, których kolce wbijają się w ciało nawet przy delikatnym dotknięciu.

Omphale miją po drodze płynącą z północy łódź. Jej kadłub jest wyraźnie przegniły, a ładunek stanowią minerały i rudy. Całością steruje nieidentyfikowana, szkieletowata postać. Udany test *historii naturalnej* pozwoli się domyślić, że składa się ona z mieszaniny różnych kości. Jest to liczą, który w ogóle nie zwraca uwagi na mijającą go łódź Ravena.

Po chwili gęste zarośla ustępują miejsca polom uprawnym. Zbierane rośliny są szare i wyglądają tylko trochę zdrowiej od uprawiających je liczy. Wszyscy, którzy obserwowali upiorną łódź Thathmuora i jego pracujące w polu służki, tracą 0/1k4 PP.

Nagle Raven zaczyna wyjaśniać Badaczom, że przenieśli się w odległą przyszłość. Oświadcza, że wiedział o wirze czasowym i magicznym jaju. Przeprasza swych towarzyszy podróży i stwierdza, że zrobił to z desperacji — bardzo chce uwolnić ukochaną Alinę z łap groźnego, miejscowego czamoksięznika. Dodaje, że Badacze są

Pasażerowie na gapę

Mozesz, Strażnik Tajemnic, uznać, że tego samego ranka Willcox i Coates postanowili połączyć siły i zakradli się na pokład, by wybadać co się da. Ukryli się w kabinie sterowej na rufie statku. Dość szybko zorientowali się, że popełnili straszliwy błąd. Nim Badacze dotrą do wieży Thathmuora, detektyw i sierżant spędzą w ukryciu sporo ponurych godzin. Tylko od Ciebie zależy, czy w ogóle ujawnią się i co ewentualnie przekażą swym szefom.

zmuszeni mu pomóc, ponieważ bez kolejnego jaja nie będą w stanie powrócić do swego świata. Na pocieszenie mówi, że zrozumie i przebaczy, jeśli zapewniwszy sobie bezpieczny powrót do domu, Odkrywcy Tajemnic postanowią wyrzucić go za burtę.

Wieża Thathmuora

Tuż przy kanale, pośród pól pokrytych konającą roślinnością, stoi opasła wieża. Raven pokazuje na nią i mówi, że w niej uwięziona jest Alina. Wręcza również Badaczom amulety, które mają chronić przed chodzącymi trupami (wyjmuje je ze swego pudełka). Sam zabiera z sobą inne pudełko.

Dziwną budowlę wykonano z granitu i bazaltu. Tylko gdzieś tam widać małe, wąskie okna, tak jakby celowo uniemożliwiano promieniom słonecznym przeniknięcie do wnętrza. Wieża posiada tylko jedno wejście – popękaną, lekko wygiętą na zewnątrz bramę. Wrota są zamknięte i żadna siła czy umiejętność (łącznie z *otwieraniem zamków*) nie jest w stanie ich otworzyć. Tajemnicza magia chroniąca drzwi zmusza Badaczy, by zapukali.

Otwiera im służący – licz – i bezgłośnie wskazuje, by podążali za nim. Na parterze budowli znajdują się pomieszczenia, które zostały przesycone wonią skarbów z tysięcy grobów. Migające płomienie, dochodzące z wysokich, srebrnych mis, oświetlają sterty poczemiałych złotych monet, starożytne figurki i czary wypełnione rytualnymi, pogrzebowymi kosztownościami. Oprócz liczy w wieży znajdują się trzy postacie.

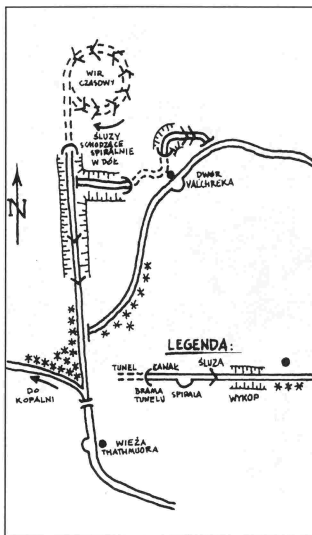
Thathmuor

Thathmuor to bogato ubrany nekromanta. Jego skóra jest tylko trochę mniej wyschnięta niż skóra mumii. Czarnoksiążnik wygląda nienaturalnie staro. Pomarszczona skóra przywodzi na myśl pergamin, a trzeszcząca mowa –

Licze

Istoty te różnią się od zwykłych zombich przynajmniej z trzech powodów:

- Licze zachowują połowę Mocy, jaką posiadali za życia. Dzięki temu mają trochę wspomnień z przeszłości. Czasem może nawet dojść do buntu liczy przeciw nieuwzględnianym nekromantom. W takim przypadku ożywienicy wpięć mszczą się na czarowniku, a potem udają się do swych grobów na wieczny spoczynek. Licze odczuwają emocje, bardzo jednak przytłumione i słabe.
- Licze nie zawsze mają gnijące ciało, które pokrywa ich kości. Te starsze, dawno zmarłe, wyglądają jak mumie lub szkielety.
- Części ciała poszatowanego na kawałki licza pozostają ożywione. Głowa skacze odbijając się od ziemi, dłonie poruszają się na palcach niczym pająki, zaś ręce i nogi wiją się jak węże. Najlepszym sposobem na ich zniszczenie jest ogień lub materiały wybuchowe. Strzały z broni palnej pogarszają tylko sytuację, powodując powstawanie jeszcze większej ilości magicznie ożywionych kawałków ciała. Obserwowanie tego procesu powoduje u świadków utratę 0/1k4 PP.



odgłos wiatru niosącego piasek między grobowcami. W złotych oczach czai się diabelski intelekt.

Tsai

Tsai to przysadzista istota, wysoka i szeroka na jakiś metr. Na oko przypomina bezwłosą, antropoidalną małpę, jednak z bliska widać pokrytą węzowymi łuskami skórę. Pewne cechy jego zachowania i poruszania się przywodzą na myśl plaza. Tsai jest przede wszystkim kucharzem Thathmuora.

Pojmani

Nekromanta uważnie obserwował przybycie *Omphale* i przygotował zasadzkę. Wśród rozrzuconych bogactw, w cieniu, przyczaiło się kilka liczy. Reszta pozostaje na widoku i pozoruje wykonywanie typowych domowych czynności. W samym centrum tej sieci jest Thathmuor – siedzi rozparty na tronie z nefrytu i poźółkłej kości słoniowej. Przy jego boku kuca Tsai.

– Czy to są twoi akolici? – Thathmuor zwraca się do Ravena.



Thathmuor



Tsai

– Tak – odpowiada okultysta i dodaje: – Przybyłem po Alinę, tak jak się umawialiśmy.

– W takim razie powinien się ją otrzymać – stwierdza z uśmiechem Thathmuor. Alina występuje z mroku. Wzrok zebranych odruchowo kieruje się w jej stronę. W tym momencie liczne rzucają się na zaskoczonych Badaczy.

Thathmuor posiada wiele liczy oraz zna zaklęcie „Ujarmienia”, nie będzie więc chyba miał problemów z pojmaniem nie

przygotowanych przeciwników. W wszystkich amuletów Ravena działa tylko zмумifikowana dłoń, która ożywa i szybko kryje się w pęknięciu w ścianie.

Jeśli Thathmuor zostanie zabity, liczne zaprzestają walki i idą szukać grobów na długo oczekiwany odpoczynek. Badacze mogą bez przeszkód zbadać więź szukając jaja i wrócić bezpiecznie do Anglii. Jeśli jednak to oni zostaną pokonani i schwytani, patrz poniżej.

Piwnice

Osoby pojmane przez licze zostaną poprowadzone w głąb podziemi więzi. Znajduje się tam siedem pomieszczeń. Trzy z nich to laboratoria Thathmuora. W pierwszym nekromanta prowadzi studia nad magią. Komnata wypełniona jest zakurzonymi księgami, symbolami i rozpajającymi się mapami.

Drugie pomieszczenie to laboratorium alchemiczne. Stoł tam duży stół zastawiony retortami i butelkami pełnymi różnych komponentów, płynów i mikstur.

Ostatnie laboratorium Thathmuor poświęcił sztuce nekromancji. Pomieszczenie pełne jest pozostałości po ohydnych eksperymentach. W wielkich słojach znajdują się na wpół żywe mutanty: kłapiące zębami, pozbawione mięsia szczęki; wolno wirujące części rąk i nóg; ławice palców, które przypominają rojowiska larw. Okropieństwa zebrane w tym pokoju powodują utratę 0/1k4 PP. W jednym z kątów pomieszczenia leżą galaretowate, na wpół rozłożone szczątki liczy. Po udanym teście *sposrzegawczości* Badacze mogą odkryć znajdujące się w wiszącym koszu trzy jaja, które pozwalają na przejście wiru czasowego. Jeśli bohaterowie ich nie zauważą, być może uda się to Ravenowi. Wykorzystał on znalezione przedmioty do przekonania Badaczy, by pozwolili mu bezpiecznie powrócić do dwudziestego wieku.

Pomieszczenia czwarte, piąte i szóste są mniejsze i puste. Ostatnia komnata przypomina ciasny, mroczny grobowiec. Tam, za żelaznymi drzwiami, zostaną uwięzieni Badacze. Zasuwaając rygiel Thathmuor sztych z nich: „Zdychajcie w ciemności głupcy, podczas gdy ja pomyśle jak najlepiej wykorzystać wasze ożywione zwłoki przeciwko memu wrogowi, Valchrekowi. Być może powinienem przysłać tu waszą panienkę ze światem, byście mogli ją podziwiać”. W oddali cichnie echo jego kroków.

W ciemnościach więzienia niewątpliwie pojawią się podejrzenia o zdradę. Załamany Marcus wyjawia Badaczom całą prawdę. Czy na jego miejscu postąpiliby inaczej? Wszyscy potwierdzają, że tak. Raven, oczywiście,

Magia w przyszłości

Prawdopodobnie Badacze dojdą do wniosku, że znajdują się na Ziemi, w dalekiej przyszłości. Nie musi to być wcale prawda. Świat czarnoksiężników może znajdować się równie dobrze w innej przestrzeni. Strażnik Tajemnic nie musi więc trzymać się w tym świecie ustalonych reguł, ani go racjonalizować.

Dlatego więc magia może tak działać w krainie nekromantów, jak sobie, Strażnik Tajemnic, zażycczys. Jeśli chcesz, zaklęcia Mitów mogą w ogóle nie działać lub korzystanie z nich może wymagać oddzielnego testu.

W związku z tym, zaklęcia, z których korzysta Thathmuor, nie muszą być Badaczom objaśniane, z wyjątkiem stwierdzenia, że nigdy się z nimi nie zetknęli. Nowe zaklęcia zostały zawarte w opisie Thathmuora. Jeśli zajdzie taka potrzeba, może się nimi posłużyć także Valchrek.

dalej twierdzi, że miał specjalne powody i był zmuszony do oszustwa.

Jakiś czas później przybywa Alina, przynosząc uwięzionym płonący kaganek oraz dodatkowy olej. Porusza się powoli, jakby była pozbawiona życia i ekspresji. Kiedy podchodzi bliżej, wszyscy zamierają. Wygląda na to, że Alina została zamordowana, a następnie magicznie powołana do życia. Jej ciało, częściowo już zdeformowane, rozpada się powoli, a ubranie dziewczyny pokrywa pleśń.

Widok tak potwornie zmienionej ukochanej powoduje u Ravena utratę 1/1k6 PP. Badacze tracą ich mniej, jeżeli w ogóle. Już wcześniej widzieli licze, nie ich nie łączyło z Aliną i w zasadzie nie mają specjalnych powodów, by

współczuć Marcusowi.



Alina po przejściach

Głos Aliny jest zrozumiały, choć nienaturalnie zniekształcony. Kobietka prosi o szybką śmierć. Mimo że Thathmuor nie posiada nad nią całkowitej kontroli, jest jednak w stanie zapobiec samobójstwu nieszczęsnej dziewczyny. Alina oblewa się więc olejem do kaganka i błagalnie spogląda na Ravena. Ten raz w życiu zachowuje odwagę i przytyka do ukochanej płonący kaganek. Alina może wreszcie odejść w niebyt. Niestety, widok jej straszliwej, męczeńskiej śmierci dobita butnego niegdyś okultystę. Raven wrzeszczy „Nigdy więcej!” i pada na ziemię kompletnie obłąkany. Jeśli Strażnik Tajemnic nie ma co do niego dalszych planów, Raven nie jest już w stanie normalnie funkcjonować. Jeżeli Badacze mają zamiar go ratować, muszą sami wynieść go z budynku i prowadzić jak dziecko. Pomieszczenie, gdzie wzięli się Badacze, rozświetla teraz blask płonącej Aliny. Na szczęście drzwi do celi pozostały szeroko otwarte.

Ucieczka

Ucieczka

Badacze mogą teraz zakraść się na górę i skonfiskować z laboratorium nekromanty magiczne jaja. Następnie, dzięki udanemu testowi *podstuchiwania*, usłyszą dochodzące z pomieszczenia nad nimi odgłosy szmatotania.

Nowe zaklęcia

W poniższych czarach nie podano ewentualnej utraty punktów poczytalności, jako że zna je tylko dwóch czarnoksiężników.

Stworzenie licza

Zaklęcie to wprowadza dowolne szczątki zmarłej istoty w charakterystyczny dla ożywieńców stan półżycia. Koszt: jeden Punkt Magii.

Kontrolowanie licza

Zaklęcie to zmusza ożywionego licza do podporządkowania się rozkazom nekromanty. Istnieje kumulatywny 1% szansy na każdy punkt M powyżej 10 (jaką posiadał licz za życia), że czar nie zadziała. Koszt zaklęcia to jeden Punkt Magii.

Wysśanie energii licza

Za pomocą tego czaru możliwe jest wysśanie ze stworzonych liczy magicznej energii i zaklęcie jej w specjalnym jaju. Poddany takiemu procesowi licz zostaje zniszczony i na zawsze martwy. W taki sposób można zakląć w jaju nie więcej niż 999 Punktów Magii.

Stworzenie wiru czasowego

Dzięki długiemu i skomplikowanemu rytuałowi nekromanta tworzy bramę czasową, przez którą jest w stanie przenieść się w inny okres historyczny. W czasie tego procesu należy poświęcić tysiące Punktów Magii oraz setki punktów Mocy.

Petryfikacja nóg

Nekromanta zamienia nogi ofiary w kamień, musi jednak zwyciężyć w pojedynku Punktów Magii (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Pozostałe części ciała są w stanie dalej normalnie funkcjonować. Koszt czaru to punkty Mocy i 1k10 PM. Ofiara traci 1/1k8 PP.

Przemiana człowieka w krzak

Zaklęcie to również wymaga przezwyciężenia PM żywej ofiary. Pozytywny dla czarnoksiężnika wynik oznacza zamianę nieszczęśliwego w przerażającą hybrydę człowieka i rośliny. Choć ofiara zachowuje swą świadomość, zaczyna dosłownie wypuszczać korzenie. Koszt rzucenia czaru to punkty Mocy i 1k10 PM. Ofiara traci 1/1k8 PP.

Porozumiewanie się

Porożumowanie poddane działaniu tego zaklęcia mogą porozumiewać się z sobą, mimo że mówią innymi językami. Zaklęcie kosztuje 1 PM za godzinę rozmowy.

Stworzenie magicznego lustra

Zaklęcie to przekształca zwykłe lustro w magiczny przedmiot, w którym znajdujący się w transie nekromanta może obserwować zdarzenia odległe w przestrzeni i czasie. By czar zadziałał, należy poświęcić dwa punkty Mocy i Punkt Magii za każdą minutę obserwacji.

Ujarmienie

Czarnoksiężnik wykonuje kulistą ruch dłońmi i poświęca Punkt Magii. Ofiara zaklęcia musi w tym momencie usiąść i nic nie robić przez 1k10 rund, niezależnie od tego, jakie miała wcześniej zamiary. W obrębie posiadłości nekromanty czar ten jest zawsze skuteczny. W innym miejscu czarownik musi zwyciężyć ofiarę w pojedynku Punktów Magii (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej).

Na parterze wszystko rozegrało się zgodnie z ustalonym wcześniej planem Ravena. Magiczna dłoń podpełzła jak pajak do wrót wieży i przekreśliła klucz w zamku. Chwilę później do budynku bezgłośnie wtargnęła horda liczy Valchreka. Rozgorzała walka. Licze poczęły rozrywać się nawzajem na strzępy. Ciszę tej morderczej walki przerywały tylko szaleńcze okrzyki Thathmuora w momentach, gdy szala zwycięstwa przechylała się na jego korzyść lub odwrotnie. Ohydna bitwa trwa dalej, nawet wtedy, gdy wszystkie licze zostają posiekane na kawałki. Podłoga ożywa zapeliając się wijącymi, walczącymi szczątkami.

By wydostać się z wieży, Badacze muszą przebić się przez kłębowisko walczących. Na szczęście, opętane żądzą niszczycielską licze ignorują ich. Widząc ucieczkę swych więźniów, Thathmuor wydaje krzyk wściekłości. Nekromanta zbyt jednak jest zajęty odpieraniem ataku armii Valchreka, by im w tym przeszkodzić.

Na zewnątrz cumuje nie naruszona łódź Marcusa. Rolę sternika musi jednak przejąć jeden z Badaczy, bowiem Raven nie nadaje się już do niczego. *Omphale* musi zostać odwrócona, jako że nie da się sterować łodzią płynącą do tyłu. Ustawieni w pożądanym kierunku Badacze bez problemów dopłyną do wiru czasowego.

Powrotna podróż

Odnoga łącząca kopalnię z kanałem pełna jest oddziałów liczy, które płyną na ratunek swemu panu – Thathmuorowi. Drogą wiodącą z rezydencji Valchreka nadciągają barki pełne ożywionych przygotowanych do dalszego szturmu wieży. Obie strony atakują jedynie siebie nawzajem i kompletnie ignorują wycofujących się Badaczy. Słuszny są wolne, a przecież przez nie nie nastąpiła wielu trudności.

Niestety, w odnodze kanału prowadzącej do siedziby Valchreka czai się łódź z oddziałem liczy, które mają za zadanie schwytwać Badaczy. Valchrek nie widzi przeszkód, by kontynuować eksperymenty Thathmuora i zamierza pojmać Odkrywców Tajemnic żywcem. Na łodzi napastników znajduje się około tuzina ożywionych, Badacze są jednak sprytnymi przeciwnikami. Pomocny może okazać się dynamit schowany pod kają w *Omphale*, która zresztą jest szybsza od łodzi liczy.

Wysłannicy Valchreka mają za zadanie pojmać Badaczy żywych. Nekromanta chce przeprowadzić na nich swe eksperymenty. Schwytane osoby zostaną przewiezione do rezydencji Valchreka, który z radością przemieni ich w żywe kamienie lub inteligentne drzewka.

Tunel

To, czy Badacze przeżyją powrót, zależy od posiadania magicznego jaja. Bez niego są, niestety, straceni.

Przeróżająca przeprawa

Wpłynięcie do tunelu bez jaja powoduje pojawienie się przed Badaczami schodzących spiralnie w dół trzydziestu siedmiu słuz. Słuz 1-12 pozwolą przedostać się obok liczy, które wydobywają minerały ze ścian tunelu. Po nich następuje spiralne przejście w dół. W słuzach 13-24 nie ma liczy, kłębią się tam natomiast obrzydliwe bestie – pomiot Abthotha. Po dwudziestym czwartym słuzie następują kolejne spiralne zejście. W słuzach 25-36 jest jeszcze więcej potworów. W słuzie 36 można dodatkowo spotkać

samego Abhotha. W takim przypadku nie ma już kolejnych przejść w dół, tylko Abhoth i znajdująca się za nim 37. śluz, która prowadzi do podziemnej rzeki tak rwącej, że nie poradzi sobie z nią nawet motor *Omphale*. Po pięciu kilometrach raka kończy się wysokim na kilometr wodospadem, w którym Badacze kończą życie.

Bezpieczna przeprawa

Posiadając magiczne jajo Badacze bezpiecznie powrócą do dwudziestego wieku. Objawy przejścia przez wir – nudności i oszołomienie – są takie same jak poprzednio. Pojawia się też przykry zapach zniszczonego jaja. *Omphale* wypływa spod wzgórza Edge, raz jeszcze przenosząc się z powrotem do starej, dobrej Anglii. Badacze odzyskują 1k6 PP za szczęśliwy powrót, a także dalsze 1k3 PP, jeśli wysadzą tunel, na wieki pieczętując wir czasowy.

Choć zagadka została rozwiązana, Alina pozostaje zaginiona. Co powie Badacze na ten temat policji, detektywom i Haroldowi J. McCluski? Na pewno nie prawdę. Dla osób bredzących o wirach czasowych, nekromantach i chodzących trupach społeczeństwo ma odpowiednie zakłady.

W jednym z takich zakładów zostanie osadzony Raven. Jego oczy pozostały mroczne i ogromne, a jedyne słowa, jakie wypowiada to *Nigdy więcej* lub, jak wolisz Strażnikui Tajemnic, *Alina*. Badacze mają więc możliwość oskarżenia Marcusa o popełnienie zarzucanego mu wcześniej czynu. Raven nie będzie się w stanie bronić, a zaspokoi to śluzi tak zwanej sprawiedliwości. Los zamkniętego u czubków okultysty spoczywa w rękach Strażnikui Tajemnic. Czy Raven odzyska rozum? Czy pisana jest mu śmierć w zakładzie dla obłąkanych? Być może zniknie pewnej nocy, w czasie burzy, by pojawić się w przyszłych scenariuszach i znów nękać Badaczy.

Bohaterowie Niezależni

DETEKTYW WILLCOX, lat 36, sierżant Scotland Yardu

S 16	KON 16	BC 14	INT 11	MOC 10
ZR 12	WG 10	WYK 14	P 55	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: gumowa pałka 51%, obrażenia 1k6+mo

Umiejętności: nasłuchiwanie 47%, prawo 83%, prowadzenie samochodu 49%, psychologia 70%, spostrzegawczość 56%, tropienie 62%.

RICHARD COATES, lat 26, prywatny detektyw

S 15	KON 17	BC 13	INT 12	MOC 11
ZR 14	WG 9	WYK 10	P 55	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 56%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: fotografowanie 40%, maskowanie 38%, nasłuchiwanie 72%, otwieranie zamków 44%, prowadzenie samochodu 60%, skradanie się 33%, spostrzegawczość 35%, ukrywanie się 55%, wspinanie się 61%.

MARCUS RAVEN, lat 32, badacz Cthulhu

S 12	KON 14	BC 13	INT 17	MOC 18
ZR 16	WG 17	WYK 15	P 21	WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: antropologia 71%, archeologia 65%, astronomia 63%, korzystanie z bibliotek 71%, łacina 70%, Mity Cthulhu 34%, okultyzm 94%, pilotowanie łodzi 73%, senna wiedza 58%, skakanie 50%, skradanie się 65%, śnienie 67%, ukrywanie się 59%, uniki 48%, wspinanie się 63%.

Zaklęcia: Wstrząśnienie, Znak Voorish, Znak Starszych Bogów.

OŻYWIIONA DŁOŃ

S 14	KON 17	BC 11	MOC 4
ZR 13	WT 9		

Broń: pazury 60%, obrażenia 1k4

THATHMUOR, starożytny nekromanta

S 11	KON 23	BC 13	INT 18	MOC 26
ZR 14	WG 7	WYK 50	P 0	WT 18

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: brak

Umiejętności: alchemia 63%, nasłuchiwanie 69%, nekromancja 98%, okultyzm 99%, spostrzegawczość 73%
Zaklęcia: Kontrolowanie licza, Porozumiewanie się, Stworzenie licza, Stworzenie magicznego lustra, Stworzenie wiru czasowego, Ujarczanie, Wyssanie energii licza.

TSAL, wiek nie znany, pomoc domowa Thathmuora

S 36	KON 30	BC 20	INT 9	MOC 8
ZR 12	WG 4	WYK 0	P 10	WT 25

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: nóż 85%, obrażenia 1k6+mo

Umiejętności: pieczenie roślinnego szlamu i zapiekanki ze ślimaków 95%, włożenie się bez celu 46%, spostrzegawczość 26%.

ALINA MCCLUSKY, lat 21, licz

S 10	KON 24	BC 12	INT 17	MOC 26
ZR 15	WG 8	WYK 48	P 0	WT 18

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: uścisk 20%, obrażenia 1k4

Umiejętności: posłuszeństwo nekromancie 90%, wspomnienia z poprzedniego życia 40%.

VALCHREK, starożytny nekromanta

S 13	KON 24	BC 12	INT 17	MOC 26
ZR 15	WG 8	WYK 48	P 0	WT 18

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: nekromancja 99%, okultyzm 91%, perswazja 84%, ukrywanie się 76%.

Zaklęcia: Kontrolowanie licza, Porozumiewanie się, Przemiana człowieka w roślinę, Petryfikacja nóg, Stworzenie licza, Stworzenie magicznego lustra, Ujarczanie.

LICZE – milcząca dwunastka

	1.	2.	3.	4.
S	12	11	12	12
KON	18	15	17	16
BC	14	15	13	16
MOC	6	8	7	9
ZR	10	9	11	8
WT*	16	15	15	16

reszta współczynników na następnej stronie

LICZE, ciąg dalszy

	5.	6.	7.	8.
S	11	13	12	13
KON	16	15	14	18
BC	14	15	16	12
MOC	7	6	5	8
ZR	12	9	10	10
WT*	15	15	15	15
	9.	10.	11.	12.
S	14	12	15	13
KON	16	16	14	13
BC	14	16	13	14
MOC	7	7	5	6
ZR	11	8	10	11
WT*	15	16	14	14

* Licz z wytrzymałością sprowadzoną do zera przemienia się w ożywione części ciała. Patrz poniżej.

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: kościana pałka 70%, obrażenia 1k6+m; uchwyt 60%, obrażenia 1k4+m

Umiejętności: sny o życiu 1%, życie po śmierci 50%, posłuszeństwo nekromancie 99%.

CZĘŚCI CIAŁA

DŁOŃ

S 10 KON 12 BC 1 ZR 13 WT 7

Broń: pazury 35%, obrażenia 1k4

RĘKA

S 10 KON 12 BC 2 ZR 10 WT 7

Broń: uścisk/duszenie 30%, obrażenia 1k4 co rundę

NOGA

S 12 KON 12 BC 3 ZR 9 WT 8

Broń: kopnięcie 35%, obrażenia 1k6

KORPUS

S 4 KON 12 BC 6 ZR 3 WT 9

Broń: uderzenie 25%, obrażenia – test na ZR x5 lub upadek

GŁOWA

S 5 KON 12 BC 2 ZR 5 WT 7

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k3

Pancerne anioły

Badacze ocierają się o kolebkę cywilizacji i korzystając z najnowszych, wojskowych wynalazków ratują swych kolegów po fachu.

ZAPEWNE każdy Badacz niejednokrotnie pragnął znaleźć się w bezpiecznym miejscu, podczas gdy atakowały go zaślinione, mackowate potwory. Cóż może nam zapewnić większe bezpieczeństwo, jak nie wóz pancerny? Pokryty ochronną warstwą stalowego pancerza, z wmontowanym w wieżyczkę ciężkim karabinem maszynowym typu Vickers i potężnym silnikiem Rolls-Royce'a? No, z takim sprzętem można czuć się pewnie w każdej sytuacji!

Każdy gracz skazany na „pomysłowego” Strażnika Tajemnic zdaje sobie sprawę, że granica dzieląca zwycię-

stwo od porażki jest bardzo wąska. Rozumowanie, że kilka działek więcej lub lepsze opancerzenie może ułatwić zadanie jest w tym przypadku jak najzupełniej zrozumiałe, chociaż mija się ono z celem.

Pancerne anioły to scenariusz, który z powodzeniem może być pierwszą przygodą początkujących graczy. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że mogą oni wyrobić sobie błędną opinię na temat *Zewu Cthulhu*. Prawda jest, że ta przygoda niesamowicie wciąga i łączy w sobie elementy drobiazgowego śledztwa, pełnej niespodzianek jazdy samochodem i strzelaniny. Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio wyważyć te proporcje.

Dla doświadczonych graczy scenariusz ten stanowić będzie realizację najskrytszych marzeń: pędzić na złamanie karku trzymając w jednej ręce kierownicę, a drugą opierając na spuście karabinu maszynowego. Niech „Potwory z Zaświatów” pocują gorzki smak dwudziestego wieku! Doświadczenia wyniesione z tej konfrontacji wylecą z tych, którzy przeżyją mimo nadmiernej zuchwałości i brawury.

Z historycznego punktu widzenia najbardziej odpowiednim czasem dla przeprowadzenia scenariusza jest rok 1925. Nic nie stoi na przeszkodzie, by rozegrać go w okresie późniejszym bądź wcześniejszym. Z pewnością nikt nie zauważy kilku dokonanych zmian. Tabelki i zasady dotyczące prowadzenia i uszkodzeń samochodu pancernego nie są niezbędnym rozszerzeniem zasad

List

Szanowni Państwo,

Dowiedziałem się, z wiadomych mi źródeł, że jesteście Państwo wybitnymi uczonymi w dziedzinie tajemnych Mitów ze szczególnym uwzględnieniem Najstarszych i Zewnętrznych Bogów.

Ja i, oczywiście, cała ludzkość pilnie potrzebujemy Waszego doświadczenia i pomocy przy badaniu niezmiernie ważnego odkrycia archeologicznego w Iraku.

*Z wyrazami szacunku,
prof. Lawrence Powell*

Zewu Cthulhu i nie będziesz musiał z nich korzystać w innych scenariuszach. W *Pancernych Aniołach* też nie musisz ich używać. Jeśli sądzisz, że są przydatne – wykrzystaj je lub zmodyfikuj wedle uznania.

Mile złego początku...

ZACZYNAJMY od tego, że Badacze słyszą pukanie do drzwi. Po otworzeniu ze zdumieniem patrząc na nieoczekiwanego gościa. Jest nim oficer RAF-u (Royal Air Force to wojskowe lotnictwo Wielkiej Brytanii), ubrany w jakby dopiero co zdjęty z wieszaka mundur i wypastowane na połysk oficerki. Z nesesera przymocowanego kajdankami do nadgarstka wyjmuje jakąś kopertę. Jest ona zaadresowana do Badaczy. W środku znajduje się list (patrz *Pomoc nr 1*).

Jeśli akurat zdarzy się, że Badacze znajdują się w Anglii, to kapitan Gilbert Kimley (oficer, który doręczył przesyłkę) poprosi, aby za godzinę byli gotowi do drogi. Na pobliskim lotnisku będzie bowiem czekał na nich przerebiony na transportowiec bombowiec Vickers Vimy. Kingsley doda, że rząd brytyjski hojnie ich wynagrodzi za okazaną pomoc.

Jeśli Badacze są w Stanach Zjednoczonych – Kingsley wręczy im bilety na *Mauretanię*, gdzie zarezerwowano dla nich kajuty w pierwszej klasie. Statek wyruszy w rejs do Anglii zaraz po tym, jak Badacze wejdą na jego pokład w Nowym Jorku. Jeżeli zaś Odkrywcy Tajemnic znajdują się w Europie, to na najbliższym lotnisku będzie na nich czekał samolot transportowy. Niezależnie od miejsca, z którego Badacze rozpoczną podróż, Strażnik Tajemnic musi dać graczom do zrozumienia, że rządowi Wielkiej Brytanii bardzo zależy na dostarczeniu ich do Iraku.

Podróż z Anglii do Iraku

Najprostszym i najbardziej pożądanym sposobem dostania się do Iraku jest lot transportowcem RAF-u. Uzbrojona wersja tego dwusilnikowego dwupłatowca została zaprojektowana z myślą o dotarciu do Berlina, zrzuconiu bomb i bezpiecznym powrocie. Vickers Vimy pozwala dotrzeć do miejsc odległych o około 2700 kilometrów. Prędkość, którą może osiągnąć samolot, wynosi około 150 km/h. Tak więc dotarcie do odległych celów trwa dosyć długo.

Strażnicy Tajemnic muszą określić miejsca, w których samolot będzie lądował, aby uzupełnić paliwo. Jedną z możliwości jest trasa Londyn-Marsylia-Malta-



-Aleksandria-Hajfa-Kirkuk, uwzględniająca sytuację polityczną tamtego okresu i zachowującą odpowiednie odległości pomiędzy poszczególnymi etapami (pamiętajmy o zasięgu bombowca!). Podróż kończy się na lotnisku RAF-u w Kirkuku, na terytorium Iraku.

Zamiast samolotem, Badacze mogą dotrzeć z Europy do Stambułu Orient Expressem, potem dowolnym pociągiem (jadącym w stronę Bagdadu) do Mosulu, a stamtąd autobusem lub ciężarówką do punktu docelowego. W przypadku transportu wodnego, należy wysiąść w Hajfie, skąd, samolotem lub pociągiem, można dostać się do Mosulu. Można także zejść z pokładu w Basrze lub w mieście Kuwejt i stamtąd polecieć samolotem do Kirkuku.

Irak w latach dwudziestych

W listopadzie 1914 roku Anglicy zajęli południowo-wschodnią część Imperium Osmańskiego (tereny wokół dzisiejszego Kuwejtu). Z końcem I wojny światowej kontrolowali już większość tego terytorium, z którego później powstał Irak. Mocą traktatu zawartego w San Remo (25 kwietnia 1920 r.) Irak utworzono z trzech prowincji: Bagdadu, Basry i Mosulu. Został on przez ówczesną Ligę Narodów uznany za terytorium mandatowe Wielkiej Brytanii.

Anglicy wybrali na króla Faysala (syna Sharifa Husayna z Mekki), marionetkę, która stanęła na czele hipotetycznego, demokratycznego rządu. W praktyce przedstawiciele Jej Królewskiej Mości mówili władzom Iraku co i jak robić. Tak więc władza spoczywała w rękach brytyjskiego pełnomocnika rządu Anglii i lokalnego dowódcy RAF-u.

Pierwsze archeologiczne odkrycia w Iraku, lata 20.

nazwa miejsca współczesna (starożytna)	okres badania	narodowość ekip archeologicznych
Jemdet Nasr (Kid Nun)	1925-1926, 1928	Anglicy, Amerykanie
Niffer (Nippur)	1923-1933	Anglicy, Amerykanie
Tell Obaid (Tell Obaid)	1919-1924	Anglicy
Tell Maqajir (Ur)	1922-1934	Anglicy, Amerykanie
Jorgan Tepe (Nuzu)	1927-1931	Anglicy

W latach 1922-1929 na równinie, w odległości kilkuset kilometrów na północ od Kirkuku znajdowały się: lotnisko i Baza Zaopatrzenia K1, które należały do XXX Eskadry RAF-u. W jej skład wchodziły myśliwce SE5a, bombowce DH9 i samoloty rozpoznawcze R.E.8.

Nawet w latach dwudziestych głównym powodem zainteresowania się Irakiem była ropa naftowa, której złoża znajdowały się na obszarze tego kraju. W 1925 roku angielsko-francusko-amerykańskie konsorcjum (Iracka Kompania Naftowa) otrzymało koncesję na eksploatację irackich pól naftowych.

W okresie angielskiego zwierzchnictwa na terenie Iraku dokonano wielu archeologicznych odkryć. Do *Pancerzy aniołów* dołączono spis miejsc, w których prowadzono wykopaliska.

Dzisiaj setki z tych nigdy ważnych miejsc pozostają tylko punktami na mapie. Co najmniej jedno starożytne miasto (znajdujące się na północy) czeka na odkrycie. W przebiegu 5000 lat leżący na skrzyżowaniu szlaków handlowych biegnących przez Azję Mniejszą Irak wielokrotnie najeżdżano, płądowano i odbudowywano.



A. G. Cabell

Kirkuk

VICKERS Vimy podchodzi do lądowania w Kirkuku, na terytorium Iraku, po południu. Spoglądając przez boczne, podobne do bulajów okna Badaczę spostrzegają zapiaszczony pas startowy. Naokoło niego stoją zabezpieczone workami z piaskiem budynki w kolorze khaki, baraki i namioty. Tu i ówdzie widać sterty zapasów. Cały teren otoczony jest drutem kolczastym. Samolot dygocze, gdy jego koła dotykają ziemi. Na powitanie przyszybczone rusza grupka złożona z personelu lotniczego.

Nawet pustynne powietrze jest ulgą po ciasnym, miontym przeciągami wewnątrz bombowca. Nareszcie Badaczę mogą rozprostować nogi.

W końcu przedstawiają się na tyle, na ile im ich zmęczone umysł pozwalają. Dowódca eskadry, A. G. Cabell, wita ich oschle i prowadzi do kantyny oficerskiej. Jeśli któryś z Badaczy zapyta o profesora Powella, Cabell spokojnie oznajmi: *Nie ma go w tej chwili.*

Wprowadzenie

Kiedy wszyscy już siedzą wygodnie przy stoliku z drinkami w rękach (Amerykanów zapewne przerazi brak kostek lodu!), dowódca rozpocznie pogawędkę. Zapyta Badaczę o wrażenia związane z lotem, ich samopoczucie, ostatnie nowinki pochodzące z ich rodzinnych stron itp.

Kiedy Odkrywcę Tajemnic po raz kolejny wspomną o Powellu i jego liście, Cabell nie będzie miał wiele do powiedzenia. Stwierdzi, że ekipa profesora powinna wrócić z miejsca wykopalisk już kilka dni temu, ale na razie nie pojawiła się. Cabell wysłał samolot, który miał za-

zadanie obserwować ciągnącą się przez około 150 kilometrów drogę oraz zataczać nad obozowymi koła. Poprosi, aby Badaczę pozostali w Kirkuku dopóki nie powróci patrol. Na pewno będą chcieli wykopać się, odświeżyć i zjeść coś dobrego. Samolot wróci przed zachodem słońca.

Jeśli ktoś przycisnie Cabellę, wyjawí on skład brakującej ekipy. Tworzyli ją: profesor Powell, dr Kenneth Chesterton, Edith Rose Alexander, sierżant Potts wraz z oddziałem strzelców i dziesięciu irackich robotników.

Cabell nie wyjawí, że obawia się, iż wszystkich zabili partyzanci. Taki obrót sprawy stałby się tematem na główków w prasie, a także postawiłby pod znakiem zapytania skuteczność sił okupacyjnych.

Raport patrolu

Późnym popołudniem samolot ląduje. Pół godziny później Cabell wzywa Badaczę do siebie, aby sami mogli porozmawiać ze zwiadowcami. Dwóch młodych lotników wchodzi do pokoju dowódcy i przedstawia się Odkrywcom. Obaj są wstrząśnięci tym, co im się przydarzyło. A oto co mają do powiedzenia:

Niebo było bezchmurne, a widoczność doskonała. Lecieli zgodnie z rozkazem wzdłuż ciągnącego się na północny-zachód, w stronę gór, starożytnego szlaku, wypatrzyli ekipy Powella, bądź jakiegokolwiek śladu, takiego jak np.: spalone pojazdy. Utrzymywali stałą wysokość – 300 metrów, obniżając się czasami, w celu dokładnego zbadania terenu. Nic niezwykłego nie zauważyli. Jeden z pilotów mimochodem wtrącił swą opinię na temat pozbawionej drzew okolicy: *Cały teren widać jak na dłoni.* Zbliżając się do miejsca wykopalisk zeszli na wysokość 150 metrów. Wtedy zdali sobie sprawę, że coś jest nie tak. Ich nozdrza podrażnił jakiś nieprzyjemny, przesiąknięty wilgocią i chłodem zapach.

Oprócz dźwięku dobywającego się z silnika R.E.8, usłyszeli dziwne odgłosy – coś jak powiewające na wietrze płótno. Równocześnie do ich uszu dotarł brzęczący pomruk, który początkowo wzięli za dźwięk daleko przelatującego samolotu.

Krążąc nad miejscem wykopalisk zwrócili uwagę na wyrastającą z ruin, kłębiącą się masę roślinopodobnej substancji.

Natychmiast sięgnęli po aparat fotograficzny, lecz nie zdążyli zrobić zdjęcia. Pojawił się jakiś obiekt – podobny do „gigantycznej muchy” – uderzył w ich samolot, po czym wolno zaczął się przemieszczać w przeciwnym kierunku. Kiedy aeroplan odleciał kawalek dalej, spostrzegli, że owa „muchy” odzyskała pełną kontrolę ruchów. Siedzący z tyłu lotnik wziął ją na cel i puścił serię z karabinu maszynowego. Obaj zwiadowcy nie zauważyli jednak, aby odniosło to skutek.

Zaraz po tym, jak stracili „obiekt” z oczu, zaobserwowali przecinające powietrze obok nich pociski smugowe, wystrzeliływane z rejonu wykopalisk. Czym prędzej wzbili się na wysokość 900 metrów. Z tej wysokości zrobili cztery zdjęcia i obrali kurs z powrotem na lotnisko.

Cabell wspomni, że zdjęcia są właśnie wywoływane. Pozwoli Badaczom na zadawanie nurtujących ich pytań. Jeśli Odkrywcy będą prowadzić rozmowę inteligentnie i trzeźwo myśleć, Cabell natychmiast zdecyduje się udzielić im pomocy. Jeśli będą zadawać idiotyczne i chaotyczne pytania, poczeka na instrukcje z Bagdadu. Ponieważ będą one nakazywać ścisłą współpracę, od raportu z patrolu do następnych wyderzą minie najwyższy jeden dzień.

Opinie i śledztwo

Od chwili, gdy dowódca eskadry zacznie współpracować z Badaczami, czas znacznie będzie naprawdę szybko. Cabell może czekać na rozkazy z Bagdadu. W takim przypadku Odkrywcy mogą w międzyczasie zdobywać informacje.

Dowódca eskadry zdaje sobie sprawę ze swej pozycji, znacznie więc kompletować zbrojną grupę, która będzie wystarczająco silna, by pojechać Kizzah i, co najważniejsze, wrócić.

Informacje, które posiada Cabell

Powell jest genialny, choć ekscentryczny. Wysoki, energiczny człowiek równie szybko się czymś zachwyci, jak zniechęca. On i Cabell nie są przyjaciółmi, lecz przyzwyczajali się do siebie.

Powell przybył tutaj pod koniec 1923 roku, po tym jak odkryto starożytne ruiny leżące na północny wschód od Kirkuku. Wcześniej, od 1920 roku, pracował w Tell Obaid i Niffer.

Powell przekonał wpływowych ludzi, że jego archeologiczne badania w tym rejonie „mają szczególne znaczenie, tak dla Wielkiej Brytanii, jak i dla całej ludzkości”. Zdaniem profesora „przyczynia się do tego, że człowiek radykalnie zmienia sposób myślenia o pewnych rzeczach, a nauka poszerzy swe horyzonty”. Archeolog miał znajomości w Londynie i nie tylko. Na jego wezwanie z różnych stron świata przybywali do Iraku różni dziwaki i nawiedzeni (Cabell nie będzie mówił o takich ludziach bardzo źle, gdyż Odkrywcy Tajemnic też do nich należą). Cokolwiek Powell odkrył, wywarło to duże wrażenie na rządzie lub przynajmniej na pewnej, związanej z profesorem, grupie ludzi.

Uczony często zmienia nastroje, jest introwertykiem i pracoholikiem. Nigdy się nie zdarzyło, aby przyłączył się do pijących w kantine oficerów. Z kolei, w całej okolicy słyszeć było dochodzące z jego kwatery pijackie okrzyki, wznoszone w nieznanym, jednostajnym języku.

Składał różne dziwne zamówienia. Za pierwszym razem zacytował sobie, aby mu przysłał do Kizzah zioła, kadzidła i żywe zwierzęta. Potem zachciało mu się pół tuzina ogromnych drzew, transportowanych razem z korzeniami („Mówię wam – to jest dopiero robotar!”). Całkiem niedawno Powell sprowadził z British Museum starożytne relikwie („To było niewiarygodne – wszyscy dziwili się, że znalazziska wędrują w przeciwną stronę!”).

Cabell nie ma zielonego pojęcia, dlaczego Powell zaprosił Badaczy. Zwróci jednak uwagę, że odpowiedź na to pytanie mogą znaleźć w kwaterze naukowej.

Kwatura Powella

Jeśli Odkrywcy Tajemnic skorzystają z jego sugestii, Cabell da im nieoficjalne pozwolenie na przetrząśnięcie baraku profesora. Położony jest on z dala od lotniska, poza krąg kwatery oficerskich, na terenie Bazy Zaopatrzenia K.I. Jest to jednopokojowa, krucha konstrukcja. Drzwi są zamknięte, ale Cabell posiada zapasowy klucz. Przez małe okno we wschodniej ścianie nic nie widać, ponieważ zasłona jest ściśle zaciągnięta.

Wnętrze baraku wygląda dosyć niechlujnie. Powell zabronił komukolwiek (łącznie ze służbą) sprzątaną, a nawet wchodzenia do środka. Łóżko jest rozgrzebane, a na ziemi leżą stopy brudnej bielizny. Najwięcej miejsca zajmują zwałowane różnymi rzeczami biurko. Pod łóżkiem stoi kufer, w którym znajdują się osobiste rzeczy profesora,

między innymi: mydło, brylantyna do wąsów, paszport i kilka fotografii. Z kolei na biurku leżą: kalamarz, pióra do pisania, bibuła, pliki kartek z obliczeniami i kilka zacytanych książek.

Książki

Na blacie porożrzucane są następujące tomy:

- *The History of Architecture: Vol. I, Earliest Times – 2000 BC* (Historia Architektury: Tom I, Najdawniejszy okres – 2000 lat p.n.e.). Pierwszy tom serii redagowanej przez dr. Hatherleya. Zawiera ogólne informacje.
- *Geology (Geologia)* autorstwa Archibalda Geikie. Standardowy podręcznik uniwersytecki.
- *Stela of the Vultures, and Other Historical Documents of Sumer* (Stela z Sępów i inne historyczne pozostałości po kulturze sumeryjskiej). Redakcja G. Ruperto. Jest to raczej suche i nudne tłumaczenie oraz interpretacja zwykłych oraz heroicznych wydarzeń z okresu starożytnej Sumerii.
- *Divine Myths of Mesopotamia* (Mitologia Mesopotamii), wydane pod redakcją H. Warnekie. Opisuje życie i czyny dokonane przez bogów i ich kapłanów. W książce zawarte są informacje o Enlil, Anu, Enki, Utu – Bogu Słońca, Nannie – Bogini Księżycy, Innin (Istar) – Bogini Miłości, Ningirsu, Tammuzie – Władcy Świata Zmarłych, i o innych, bardziej tajemniczych, mrocznych kultyach.
- *Dynasty I of Lagash, a Concise History* (Krótka historia pierwszej dynastii Lagash), autorstwa Geofreya Mordena. Opisuje walkę o władzę pomiędzy autokracją a kapłanami. Okres ten obejmuje rządy Umashe, jego syna Eannatuma, wnuka – Entemena, króla-kapłana – Ugalanda, Urukagina Uzurpatora i kończy się na Lugalzaggisi z Ummy. Na marginesie znajduje się napisane ręką Powella zdanie: „*zob. Beschluss von Verehrung Gemass Lugalzaggisi*”.

Notatki profesora

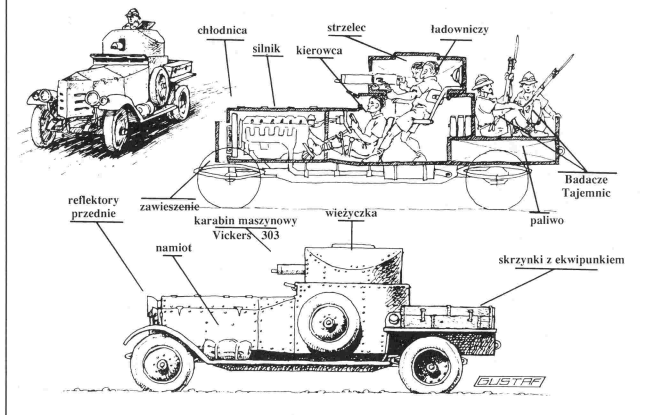
Wartując notatki i wyliczenia Powella, Odkrywcy powoli poznają zarys prowadzonych przez uczonego badań. W tym celu posłuż się fragmentem tekstu oznaczonego jako *Pomoc nr 2*.

Fragment notatek Powella

Jeśli jest tak, jak przypuszcza Krumme, kapłani z Kizzah byli pochłonięci obliczaniem tego wszystkiego. Jeden z nich wywnioskował, że przewodniki muszą drgać w chwili, gdy będzie znany wynik równania. Przy pomocy równania z Kizzah można wyliczyć zagęszczenie czasoprzestrzeni w gwiazdnym tunelu. Wynik równania jest z przedziału od zera do sześciu metrów! Osobiście podejrzewam, że dystans ten będzie bliższy zera. A więc możliwe jest przeniesienie się pomiędzy gwiazdami, istnieją wrota, które będą prowadzić wprost do celu kosmicznej podróży.

... Do połączenia z końcem międzygwiazdowego tunelu należy użyć bliźniaczego przewodnika. Ma to zapobiec pozostaniu lub zanurzeniu podróżników w eteralnej sferze egzystencji. Do jakiego więc miejsca dociera drugi przewodnik? Kto lub co czeka na tamtym końcu? Dlaczego potrzebowaliśmy drogi prowadzącej na naszą Ziemię? Nie mam o tym pojęcia. Wiem jedynie tyle, że zaledwie garść ich naukowej wiedzy stokrotnie przekracza cały nasz dorobek naukowy. Podróż tam, gdzie nie było jeszcze żadnego człowieka, pozwoli zdobyć szeroką wiedzę, potrzebną całej ludzkości.

Samochód pancerny Rolls-Royce



Samochód pancerny Rolls-Royce Typ A (1920)

Waga: 3,8 tony	Długość: 420 cm
Prędkość max.: 68 km/h	Szerokość: 160 cm
Wysokość: 195 cm	Silnik: Rolls-Royce o mocy 50 koni mech.
Zasięg: 270 km	Uzbrojenie: karabin maszynowy Vickers
Amunicyja: 1500 pocisków kalibru .303 w taśmach po 250 naboju każda	

Zasięg obrotu wieżyczki: 360 stopni

Samochody mogą w każdej rundzie walki przyspieszać z prędkością 7 km/h, a hamować z prędkością nawet 22 km/h. Jeśli się nie dodaje gazu, ani nie naciska na hamulec, pojazd sam zwalnia z szybkością 15 km/h. Widoczność z samochodu jest beznadziejna. Kierowca i strzelec widzą drogę poprzez niewielkie otwory w opancerzeniu. Aby zauważyć nawet oczywiste przeszkody lub przedmioty, należy wykonać test *sposzregawczości*. W praktyce, aby mieć lepsze pole widzenia, strzelec lub ładowniczy wygląda przez kłapę w wieżyczce. Niestety, osoba ta jest dość łatwym celem dla strzelców wroga.

Wadą samochodów pancernych jest prawie całkowity brak łączności pomiędzy poszczególnymi wozami. Nie ma radiostacji, flag sygnałowych bądź też innej formy sygnalizacji. Ryk potężnego silnika Rolls-Royce'a zagłusza wszelkie wrzaski. Badacze mogą wymyślić pewne proste, łatwe do rozpoznania i dobrze widoczne sygnały, które znajdą zastosowanie podczas wykonywania misji.

Od każdego typu ataku, skierowanego przeciwko pojazdowi, odejmuje się 18 punktów uszkodzeń. Pozostałe punkty znajdują się wewnątrz przedmiotów lub osób. Wniosek nasuwa się sam: większość broni ma zbyt małą siłę przebicia, aby zaszkodzić samochodowi pancernemu.

Z pojazdu nie można usunąć opancerzenia, należy je więc uwzględnić przy każdym, skierowanym przeciwko Rolls-Royce'owi ataku. Kiedy jednak zdarzy się, że pancerz zostanie przeбит, trzeba sprawdzić, jaki efekt wywołały pozostałe punkty uszkodzeń.

Rzuć 1k100 i sprawdź wynik w *Tabeli trafień w wóz pancerny*. Odejmiij od wytrzymałości określonego przedmiotu pozostałe po przebiegu punkty uszkodzeń (obrażeń). Jeśli wytrzymałość spadnie do zera, urządzenie ulega zniszczeniu. Należy wówczas sprawdzić, jaki to ma wpływ na pojazd. Można się o tym dowiedzieć z ostatniej kolumny *Tabeli trafień w wóz pancerny*.

Tabela utraty panowania nad pojazdem

Rzut k100 Powtórz w każdej rundzie, aż do zatrzymania się pojazdu.

01-10	Ostry skręt w lewo, 50% szans na to, że pojazd wywróci się
11-25	Skręt w lewo
26-75	Pojazd podąża prosto
76-90	Skręt w prawo
91-00	Ostry skręt w prawo, 50% szans na to, że pojazd wywróci się

Karabin maszynowy Vickers 1

Jeden z najlepszych karabinów maszynowych dwudziestego wieku, chłodzony wodą. Tego modelu używała brytyjska piechota w latach 1912-1968.

Jego precyzyjne wykonanie decydowało o wysokiej cenie. Jednak był jej wart – odznaczał się bowiem dużą niezawodnością. Mówi się, że jeden Vickers, zużywając kilka łuf i pochłaniając niezliczone ilości wody, wystrzelił ponad milion pocisków w bitwie pod Somą. A potem długo jeszcze funkcjonował bez zarzutu.

Jeśli Odkrywca Tajemnic pełniący funkcję ładowniczego nie jest najlepiej obeznany z karabinami maszynowymi, pojawiają się prawie niezauważalne przerwy w strzelaniu z Vickersa. W tym przypadku strzelec powinien zapamiętać nad sytuacją, a niefortunny Badacz – wyjąć swojego Lee-Enfielda i zawzięcie strzelać!

Zderzenia

Jeśli nastąpi zderzenie, to uszkodzenia samochodu i innych obiektów zależą od prędkości pojazdu i od wytrzymałości przeszkody. Ustalając uszkodzenia, które nastąpiły podczas kolizji, nie powinno się korzystać z *Tabeli trafień w wóz pancerny*.

Strażnik Tajemnic powinien decydować o kolejności uszkodzeń, które zależą od sytuacji. Dla przykładu, przy uderzeniu przodem w ścianę, na pierwszy ogień idą koła, potem w kolejności: zawieszenie, przednie reflektory, pancerz, chłodnica, silnik, kierowca itd.

Tabela zderzeń

szybkość w km/h	uszkodzenia samochodu:		uszkodzenia przeszkody
	przedmioty: twarde	miękkie	
0-8 km/h	brak	brak	brak
9-23 km/h	1k4	brak	1k4
24-38 km/h	1k4+1k6	1k4	1k6+1k4
39-53 km/h	1k4+2k6	1k4	2k6+1k4
54-68 km/h	1k4+3k6	1k4	3k6+1k4

*Twarde przedmioty: zrobione są z metalu lub z kamienia;
Miękkie przedmioty – na przykład ciało.*

Tabela trafień w wóz pancerny

k100	Przedmiot	PO	WT	Effekt towarzyszący zniszczeniu tego przedmiotu
01-02	przednie reflektory	0	2	Konieczność jazdy po ciemku, odejmij 10% od umiejętności prowadzenia samochodu.
03-04	zawieszenie	0	15	Prędkość maksymalna zredukowana o 9k8 km/h.
05-07	kaem Vickers	18	10	Samochód nie może strzelać.
08-12	kierowca	18	IWO	Wykonaj rzut na Tabelę utraty panowania nad pojazdem.
13-17	zbiornik paliwa	18	5	Rzuć k100: 00-05 Eksplozja, każdy pasażer otrzymuje 3k6 ran, pojazd ulega zniszczeniu. 06-30 Samochód zaczyna się palić. 31-00 Paliwo wyleknie w ciągu 4k10+10 tur.
18-27	chłodnica	18	10	Silnik przegrzeje się w ciągu 4k6+4 tur.
28-54	silnik	18	30	Rzuć k100: 01-15 Pojazd zaczyna się palić. 16-00 Samochód powoli zwalnia i zatrzymuje się.
55-74	koła	0	40	Wykonaj test prowadzenia samochodu. Jeśli się nie powiodł, wykonaj rzut na Tabeli utraty panowania nad pojazdem. Jeśli się nie powiodł, to maksymalna prędkość ulega zmniejszeniu o 9k8 km/h.
75-84	ekwipunek	0	5	Utrata narzędzi, namiotu, wody, apteczki i zapasowych kół.
85-89	ładowniczy	18	IWO	Strzelec musi sam obsługiwać Vickersa. Zawodność karabinu wzrasta do przedziału 91-00
90-94	strzelec	18	IWO	Strzelanie jest niemożliwe, dopóki ładowniczy nie przejmie funkcji strzelca. Zawodność karabinu wzrasta do przedziału 91-00
95-96	mechanizm wieżyczki	18	10	Wieżyczka nie może się obracać. Kąt ostrzału zmniejsza się do 45 stopni. Odejmij 10% od umiejętności karabin maszynowy.
97-98	hamulce	18	6	Brak hamulców. Samochód może się zatrzymać tylko dzięki samoczynnemu zwalnianiu.
99-00	Kierownica	18	10	Rzuć k100 i odczytaj wynik z Tabeli utraty panowania nad pojazdem.

PO – punkty opancerzenia – ilość obrażeń, która jest pochłaniana przez pancerz pojazdu.

IWO – indywidualna wytrzymałość osobnika.

2400 lat p.n.e. w starożytnej Sumerii, w rejonie Kizzah, narodził się mroczny kult. Jego członkowie wierzyli, że Kizzah to miejsce, które bogowie wybrali na swą siedzibę. Wyznawcy sądzili, że oddając cześć i składając ofiary zyskają ich przychylność i zdobędą wielką moc. Swe obrzędy odprawiali w wybudowanej w tym miejscu świątyni w kształcie ziguratu.

Kilka lat później rozpoczęła się walka o władzę pomiędzy wojownikami, którzy byli władcami Sumerii, a kapłanami. Większość mrocznych kapłanów z Kizzah poparła Lugalzaggisi – człowieka o wielkich ambicjach, który zdawał sobie sprawę z tego, jaką moc niesie ze sobą religia. Wspierany przez członków kultu został królem Sumerii. W zamian za udzieleną mu pomoc próbował (nieskutecznie) wprowadzić mroczne obrzędy z Kizzah jako obowiązującą, powszechną religię.

W 2350 roku p.n.e. Sargon Pierwszy Akkad podbił Mezopotamię. Członkowie kultu z Kizzah zostali wycięci w pień, kapłani zabici, a zgromadzone w świątyni skarby zrabowano. Nie zamieszkały zigurat zaczął z wolna popadać w zapomnienie.

W 1923 roku lotnik RAF-u zauważył dziwny, niespotykany kształt, który wyrastał z powierzchni ziemi. Pilot powrócił w to tajemnicze miejsce, aby je sfotografować. Powell pracował wtedy w rejonie Niffer i to właśnie do jego rąk trafiły zdjęcia. Po uzyskaniu przychylności brytyjskich pełnomocników, zebrał grupę archeologów i skierował się do Kirkuku, chcąc zbadać Kizzah.

Wśród jego notatek znajdują się różnorakie faktury i papiery, zawierające nakaz wydania eksponatów z British Museum. Dokumenty te są podpisane przez najwyższego pełnomocnika rządu Anglii w Iraku.

Prywatne akta profesora

Szuflada biurka jest zamknięta na klucz, który leży na podłodze, pośród sterty brudnych spodni. W jej wnętrzu znajdują się starannie opisane teczki z aktami. Na kilku z nich widoczne są nazwiska: dr Kenneth Chesterton, Marcus Raven, prof. Hank Maxwell, dr Hugo Hertz, ojciec John Smith i pięć innych (są to nazwiska Odkrywców Tajemnic).

Każda teczka zawiera takie informacje, jak wygląd, wykształcenie, zawód, miejsce zamieszkania, osobowość, nawyki, umiejętności, możliwości oraz ocenę Powella co do przydatności w nowej wyprawie.

- ☐ Dr Kenneth Chesterton, brytyjski archeolog, *przydatny*.
- ☐ Marcus Raven, brytyjski okultysta i badacz, *nieprzydatny*. Powell zanotował, że z osobą Ravena wiąże się tajemnicze zniknięcie lub śmierć 24 osób.
- ☐ Prof. Hank Maxwell, amerykański archeolog, *nieprzydatny*. Powell wspomina, że Maxwella niedawno spalił jego dwaj przyjaciele, którzy schwytali archeologa pod postacią wilka.
- ☐ Dr Hugo Hertz, austriacki okultysta, *przydatny*. W jego aktach Powell zanotował, że ten tchórz odmawia wzięcia udziału w wyprawie.
- ☐ Ojciec John Smith, amerykański duchowny, *nieprzydatny*. Jego adres został zmieniony na: Sanatorium Matki Boskiej Nieustającego Miłosierdzia, Providence, Rhode Island.
- ☐ Wszyscy Badacze uznani zostali za *przydatnych*.

Opinia Cabella

Kiedy Odkrywczy zakończył przeszukiwanie rzeczy Powella, Cabell zapytał ich, czego się dowiedzieli. Spróbujcie ocenić, jak wiele niebezpieczeństw może napotkać wysłany przez niego patrol. Od jego decyzji zależy to, czy Badacze wezmą udział w patrolu. Jeśli ich odpowiedzi brzmiały uspokajająco i logicznie, będzie należał, aby wzięli udział w wyprawie. W takim przypadku Strażnik powinien od razu przejść do części zatytułowanej *Odprowa*.

Jeśli zaś Badacze będą zachowywać się jak obłąkami, a ich wypowiedzi będą bojaźliwe lub nieudolne, pierwszy patrol wyruszy bez nich i zostanie zmasakrowany. Wtedy Cabell wyśle kolejną wyprawę, do której Odkrywczy Tajemnic mogą się zgłosić na ochotnika. Dowódca zgodzi się na to po tym, jak wysłucha sprawozdania ocalłych z pierwszego patrolu.

Odprowa

Jest wczesny poranek i daleko jeszcze do wschodu słońca. W pokoju odprow odbywa się narada. Oficerowie, ziewając z niewyspania, zastanawiają się dlaczego zostali wezwani w środku nocy. Wszyscy badawczym wzrokiem lustrują wchodzących właśnie Odkrywców. Cabell przemierza pokój długimi krokami, przedstawiając znane mu fakty. Odbywa się główna część narady, na której dowódca XXX Eskadry przedstawia opracowany przez siebie plan działania.

Coś złego zdarzyło się w Kizzah, w okolicy wykopalisk. Najwyraźniej partyzanci przejęli kontrolę nad tym miejscem. Są uzbrojeni i niebezpieczni. Cabell przypuszcza, że uciekli, po tym jak samolot zwiadowczy odleciał.

Oficer chce za wszelką cenę dowiedzieć się, co do diabła tam się stało. Pragnie przywrócić brytyjską kontrolę nad Kizzah i uratować tych, którzy przeżyli.

W tym celu zamierza wysłać trzy samochody pancerne i dwie ciężarówki (te ostatnie zabiorą ocalłych). W międzyczasie zgromadzi większe siły i rozprawi się z pozostającymi na tym terenie partyzantami. Oczywiście siły XXX Eskadry służyć będą lotniczym wsparciem. Cabell nie zapomni przy tym wspomnieć, że właśnie lotnictwo odniosło ogromne sukcesy w walkach z irackimi partyzantami, co stanowi powód do dumy.

Porucznik Lofting, mianowany krótko przed operacją kapitanem, będzie dowodził na ziemi. Najbardziej doświadczony lub dysponujący największą wiedzą Badacz zostanie wyznaczony na jego zastępcę i doradcę. Cabell zwróci uwagę na to, że Odkrywczy Tajemnic mają większe doświadczenie w pewnych nadzwyczajnych sytuacjach.

Dowódca eskadry wymieni sprzęt wojskowy, który zabrała do Kizzah grupa Powella: dziesięć karabinów Lee Enfield kaliber .303, dwa karabiny maszynowe Lewis kaliber .303, moździerz kaliber 50 mm, rewolwer kaliber .32, dziesięć bagnatów i kilka granatów.

– Szczerze powiedziawszy – wtrąci Cabell – nie mamy zielonego pojęcia, czy teraz znajdują się tam siły partyzantów. Tego wy musicie się dowiedzieć.

Cabell pokaże cztery zdjęcia lotnicze. Na pierwszym z nich widać górski szlak, który prowadzi do miejsca wykopalisk. Brak na nim śladów ludzi, zwierząt, czy

Co wydarzyło się w miejscu wykopalisk

Kiedy tylko Powell wydobyl na światło dzienne zasypianą świątynię, zaczął pojmować jej mroczne przeznaczenie. Bogowie starożytnych kapłanów istnieli naprawdę, a świątynia jest zamkniętą drogą do ich astralnych siedzib. Zasiepieną szansą badania innych światów, grą z siłami, które później go zniszczyły.

Powell na nowo otworzył Bramę. W tym celu użył wyrytych w kamieniu magicznych formuł, które, wraz z innymi zagrabionymi rzeczami, wywieziono z Kizzah w 2350 roku p.n.e. Profesor odnalazł je w British Museum. Dzięki inskrypcjom uczony rzucił starożytne czary i otworzył drogę na Yuggoth. Tak jak przed eonami, szkaradny odzwierciwny powrócił w swej odrzucającej chwale, aby znów nie przepuścić istot ludzkich przez Bramę. Wysiłek Powella został udermiony. Niestety, uczony nie miał wiele czasu, by ubolewać nad swoją pomyłką.

Mi-go szybko zauważyły otwartą Bramę i przeszły przez nią. Bez kłopotu pokonały przerażonych ludzi i zabrały się do realizacji swych planów.

Jeden mi-go, Brazzuk-Khzzul, skorzystał ze sposobności użycia mózgowi ekipy Powella, podłączając je jako serwomechanizmy do ludzkich narzędzi (głównie karabinów). Ożywiając te przedmioty, Brazzuk-Khzzul stworzył eksperymentalną sieć obronną, z którą będzie musiał się zmierzyć nadciągający patrol.

Samochody pancerne w akcji

Naszkicuj lub powiel plan miejsca wykopalisk. Przez cały czas kontroluj sytuację każdego pojazdu. Notuj takie rzeczy, jak jego prędkość, uszkodzenia i ilość amunicji. Sugerujemy także użycie flamastarów lub figurek, w celu oznaczenia aktualnej pozycji samochodów. Ważne jest również to, co znajduje się wokół pojazdów, szczególnie w przypadku, kiedy wyminą się spod kontroli lub eksplodują. W ten sposób zarówno gracze, jak i Strażnik Tajemnic będą mieli jasną sytuację i uniknie się niepotrzebnych nieporozumień.

jakichkolwiek umocnień obronnych. Pozostałe trzy przedstawiają obraz samego wykopaliska i jego odsoniętych krawędzi. Na jednej z fotografii widać serie pocisków smugowych, wylatujących z miejsca, które wygląda jak umocniona workami z piaskiem pozycja obronna, znajdująca się na zachód od świątyni. Na wszystkich trzech zdjęciach występują dość niezwykle drzewa, które sprawiają wrażenie świeżo posadzonych na świątynnym dziedzińcu.

– To są te chołdne drzewa, które musieliśmy z takim mozołem tam przewieźć – komentuje Cabell.

Jeśli ktośreus z Badaczy uda się wykonać test *spostregawczości*, to zauważy, że drzew jest siedem, a nie sześć. Dokładnie na środku dziedzińca rośnie coś przypominającego pozbawiony liści baobab.

W skład patrolu wchodzi specjalnie wyznaczeni kierowcy i strzelcy. Badacze mogą służyć jako ładownicy Vickersów, jechać z tyłu samochodów pancernych bądź w ciężarówkach.

Cabell chce, aby patrol wyruszył tak szybko, jak to będzie możliwe, nie później jednak niż o wschodzie słońca. Wyprawa powinna dotrzeć do Kizzah w ciągu trzech, czterech godzin.

Nadszedł moment, w którym mechanicy dokonują ostatniego przeglądu, oficerowie sprawdzają podręczne mapy, synchronizują zegarki i wydają odrębnie napisane rozkazy pobrania amunicji i ekwipunku.

Uzbrojony znaczy groźny

Każdy Badacz, jeśli chce, może poprosić o przydzielenie mu następującego ekwipunku: helmu, karabinu Lee-Enfield kaliber .303, bagnetu, rewolweru Webley kaliber .32, raketnicy, amunicji, torby, plecaka itp. Jeżeli któryś zechce taszczyć ze sobą dodatkowego Vickersa, nikt mu tego nie zabroni. Nawet wtedy, gdy jego umiejętności *karabin maszynowy* wynosi 15%. Trzeba jednak pamiętać, że Vickers wraz z płynem do chłodzenia i trójnogiem waży 22,5 kilograma. Do tego dochodzi ciężar taśmy z amunicją (250 sztuk naboju) – dodatkowo 6 kilogramów.

Karabin, który wezmą Badacze, będzie jedynym zdolnym zestrzelić latającego w górze mi-go (jest to jedyna dostępna broń, która ma dostateczną siłę ognia i którą można skierować prawie pionowo ku górze).



William Lofting

Podróż

Chłodna noc ma się już ku końcowi, gdy kolumna warczących pojazdów opuszcza Kirkuk. Światła reflektorów wyrabiają sobie jasną ścieżkę pośród mroku. Podążając słabo widocznym szlakiem, patrol początkowo sunie po równinie, potem zaś przemierza posępne, wydłupione góry. Panując wokół cisze zakłóca jedynie odgłos silników, pracujących na wysokich obrotach.

Podczas podróży Badacze mogą spróbować nauczyć się obsługiwać nabytą przez nich broń. Wielu z nich na pewno też nie przepuści okazji, aby bliżej poznać zamontowane w samochodach pancernych Vickersy. Po udanym Teście Pomysłowości każdy gracz może o 5% zwiększyć swą umiejętność *karabinu maszynowego*, podnosząc ją do minimum 20%. Badacze muszą być również, jak obracać wieżyczkę, jak ładować karabin maszynowy, odblokowywać go po zacięciu itp.

Od czasu do czasu widać przelatujący pomiędzy szczytami gór klucz myśliwców SE5. Co jakiś pół godziny samolot rozpoznawczy R.E.8 zniża się nad jadącą kolumnę i zrzuca wiadomość dla Loftinga. Jest ona zawsze identyczna i brzmi następująco: *Nie zauważono żadnych sił nieprzyjaciela. Powodzenia, chłopaki.*

Lofting jedzie w pancernym wozie na czele patrolu. Wyglądając przez wieżyczkę, bacznie lustkuje najbliższą okolicę, raz za razem unosząc do oczu lornetkę. Świeżo mianowany kapitan jest młodym, przystojnym i ambitnym oficerem. Podczas narady otwarcie sprzeciwiał się, aby cywilne żołtodzioby (mowa tu o Badaczach) brały udział w misji. Na szczęście tylko jeden lub dwóch Odkrywców będzie musiało z nim jechać i wysłuchiwać sztyderstw.

Człowiek, który przeżył

W miarę jak szlak prowadzi pod górę, droga staje się coraz bardziej stroma i wąska, a prędkość poruszania się patrolu maleje. Kiedy konwój znajduje się w odległości mniejszej niż 8 kilometrów od Kizzah, Lofting zauważa

w oddali poruszającego się chwiejnym krokiem człowieka.

Jest to brytyjski żołnierz – zwykły szeregowiec, nękany przez głód i pragnienie. Upada dokładnie na drodze pierwszego pojazdu. Jest wychudzony i ma zapadnięte oczy. Patrzy pustym wzrokiem na swych wybawców, szepcze załamującym się głosem: *dzięki Bogu...* i mdleje ze zmęczenia.

Lofting spróbuje użyć umiejętności *pierwsza pomoc*, lecz nie przynosi to rezultatu. Jeśli któremuś Badaczowi uda się test *pierwszej pomocy* lub *medycyny*, żołnierz oknie się, zdąży szepnąć: *Zbyt wielu... wciąż tam...* Potem znów straci przytomność.

Lofting będzie lepiej traktował Badaczy, jeśli ocuca ocalałego szeregowca. Rozkaze położyć go na ciężarówce. Kolumna rusza dalej, zachowując określone odstępy i wypatrując zasadzki.

Wszystkie samoloty wycofują się, bowiem dowódca nie chce powiadomić wrogów o przybyciu patrolu. Zostaje tylko jeden – rozpoznawczy – który czeka na sygnał od Loftinga (oficer nada go za pomocą heligrafu). Przyczajone myśliwce i bombowce de Havilland zostaną wezwane tylko wtedy, gdy dowódca da sygnał do ataku.

Bitwa

POZOSTAWIAJĄC ciężarówki w tyle, samochody pancerne muszą dotrzeć do miejsca wykopalisk od strony zachodniej. Wszyscy jednak czekają, by słóście stanęło wysoko na niebie. Pozwól, Strażniku, by Badacze prowadzili wszystkie samochody (oczywiście z wyjątkiem pojazdu Loftinga) i strzelali z działek. Może kierowcy zostali pierwszymi ofiarami? Idea przegrydy jest prosta – żołnierze powinni wyszkołić Badaczy, po czym zniknąć, pozostawiając po sobie spręt.

Jeden z Odkrywców może strzelać z Vickersa z ciężarówki. Jeśli Badacze nie zabrali tego karabinu, zrobił to

za nich Lofting. Pamiętaj, by zmianą na posterunkach nie zmniejszyły tempa akcji. Badacze powinni brać udział w walce od samego jej początku. Akcję mogą przyspieszyć wysyłane przez Loftinga sygnały lub jego okrzyki.

Odgłos silników zaalarmuje obcych. Sześciu mi-go wzbije się w powietrze, chcąc sprawdzić, co jest źródłem hałasu (widok tej straszliwej eskadry powoduje utratę 6 Punktów Poczytalności). Warkot pobudzi do działania także mrocznego młodego: jego czarne maski wystrzęła z ruin ziguratu. Stwór sprawdza w ten sposób, czy w powietrzu nad świątynią nie się nie unosi (osoby, które zorientują się, że te falujące konary są żywe, tracą 1/16k Punktów Poczytalności).

Łecząc w kierunku samochodów pancernych mi-go szybko zorientują się, że przeciwnik posiada znaczną przewagę ogniową. W ciągu pierwszy rund walki kilka grzybów z Yuggoth zostanie zabitych, chyba że krążyły one nad samochodami, gdzie nie dosięgnął ich ogień z wieżyczek. Jeśli Badacze wzięli ze sobą Vickersy, to zabicie mi-go pójdzie im jak z płatką. W każdym przypadku wstrząśnięty Lofting zawsze może wysłać sygnał do R.E.8, który wciąż krąży nad doliną. Kiedy tylko rozlegnie się szum silników myśliwców i jęzgot ich karabinów maszynowych, pozostałe przy życiu mi-go uciekną przez Bramę. Powrócą jednak po godzinie wraz z posiłkami, chyba że przejście zostanie zamknięte.

Mroczny młody wciąż macha w powietrzu swymi macakami, nie wyrządzając nikomu żadnej krzywdy. Jeśli jednak stwór zostanie zraniony, zacznie wyć i wycofa macaki z powrotem do świątyni, z dala od raniących go istot.

Umocniony punkt ogniowy (północny)

Za linią ułożoną z worków z piaskiem ustawiono karabin maszynowy Lewis. Nie widać obsługujących go ludzi. Gdy samochody pancerne zaczną się zbliżać, Lewis zacznie strzelać, oczywiście samorzutnie. Wspomagany jest ogniem karabinu Lee-Enfield.

Obie bronie są psychicznie połączone z pozbawionymi ciał mózganymi szeregowca nr 1 i robotnika nr 1. Oba umysły

Nowy czar: Panowanie nad mózgiem

Zaklęcie pozwala zawiądnąć materiałom przedmiotom. Korzysta się przy tym z życiowej energii lub duszy jakiejś istoty. Mi-go są ekspertami w trzymaniu „żywych” mózgów. Dla ich chirurgów wykreślenie niepożądanego części i pozostawienie pokornego mózgu-niewolnika jest zwykłą formalnością. „Panowanie nad mózgiem” ujarzmia i manipuluje energią życiową „mózgu-niewolnika” – podporządkowując go rozkazom wydanym przez rzucającego czar.

Wypowiedzenie słów zaklęcia zajmuje pięć rund, a samo jego rzucenie kosztuje 3 Punkty Magii i powoduje utratę 16k Punktów Poczytalności za każdy mózg. Każdy umysł może spełniać tylko jedno zadanie.

Mózg, który znalazł się pod wpły-

wem zaklęcia, zachowuje połowiczną świadomość, ma pewną zdolność myślenia, ale nie jest zdolny do wykonywania działań nie objętych rozkazami. Taki umysł może interpretować instrukcje, które otrzymał od swego pana, i wykonywać je trochę inaczej, niż należałoby się spodziewać – wszystko zależy od sytuacji.

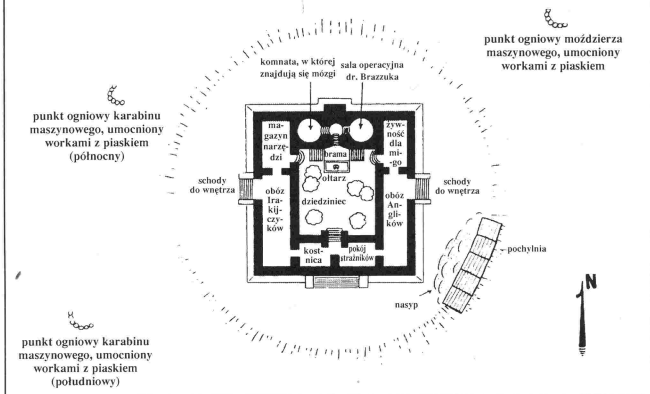
Rozkazy mogą zostać wydane mózgom tylko w czasie rzucania czaru. Po zakończeniu obrzędu nie mogą być wyznaczane dalsze instrukcje, chyba że zaklęcie zostanie powtórzone. Umysł jest związany z przedmiotem, nawet jeśli osoba, która rzuciła czar, nie żyje. Mózg będzie wtedy wypełniał powierzone mu zadanie.

Życiowa energia mózgu może zostać przekształcona w fizyczną siłę

(wartość tej siły wynosi tyle, ile Moc mózgu), która objawia się w postaci pchnięcia. Nie można za jej pomocą chwycić, obejmować lub trzymać przedmiotów. Jej działanie można porównać do popychania różnych przedmiotów rączką mioty.

Mózgi nie słyszą, nie odczuwają zapachu i smaku, a nawet nie widzą w zwyczajny sposób. Mogą za to wysłać swoją energię na odległość półtora kilometra. Ponadto widzą i czują w ten sam sposób, co ich stwórcy, czyli mi-go. Polega to na skupianiu wszystkich źródeł energii, które znajdują się w promieniu 15 metrów, i tworzeniu „obrazu” sytuacji. Tak więc mózgi mogą „widzieć” poprzez mgłę, w ciemności, przez ściany itp. Niestety, rezultaty takiego patrzenia nie są najlepsze.

Miejsce wykopalisk w Kizzah



znajdują się w świątyni, w Komnacie Mózgów. Mają za zadanie strzelać do wszystkich ludzi, niezależnie od tego, czy znajdują się oni w pojazdach czy nie. Ci, którzy zorientują się, że nikt nie obsługuje tych karabinów, tracą 0/1k3 Punkty Pocztyalności. Broń można zniszczyć trafiając ją pociskiem z moździerza lub granatem, bądź też taranując ją samochodem pancernym. Ostrzelanie zwykłymi pociskami nie przyniesie żadnego efektu. Oczywiście, kiedy karabiny, w których skończył się magazynki, zamkną, bowiem nijak nie mogą się same załadować.

Umocniony punkt ognioowy (południowy)

Znajdują się tutaj: karabin maszynowy Lewis (połączony z mózgiem szeregowca nr 2) oraz Lee-Enfield (połączony z mózgiem robotnika nr 2). Sposób działania i unieszkodliwienia tego posterunku jest identyczny, jak w przypadku północnego punktu obronnego. Utrata Pocztyalności związana z faktem, że nikt nie obsługuje tych karabinów, jest taka sama, jak poprzednio i wynosi 0/1k3 Punkty.

Umocniony punkt ognioowy

Moździerz kalibru 5 cm został połączony z mózgiem kaprała. Wspomagają go ponadto umysły robotników nr 3, 4 i 5. Znajduje się tu proste urządzenie, które pozwala wystrzelić z moździerza 12 pocisków jeden po drugim. Kapral będzie prowadził ostrzał rampy, która znajduje się koło świątyni. Dwa karabiny Lee-Enfield kaliber .303 służą za wsparcie. Sposób działania i unieszkodliwienia tego posterunku jest identyczny, jak w przypadku północnego punktu obronnego. Także i w tym przypadku zaobserwowanie, że karabiny i moździerz strzelają samoczynnie, kosztuje utratę 0/1k3 Punktów Pocztyalności.

Na linii ognia

Aby zamknąć Bramę i pokonać obcych, którzy z niej korzystają, Badacze muszą w pewnym momencie wysiąść z samochodów pancernych. Zachęci to Brazzuka do zaatakowania Odkrywców. Czarownik mi-go ma już 6 gotowych mózgów, przygotowanych do połączenia z nowymi urządzeniami.

Khzzul potrzebuje pięciu rund na rzucenie swego czaru, który będzie go kosztował 18 Punktów Magii. Najpierw skoncentrować się na samochodzie z najmniejszą liczbą osób. Rozkaze trzem mózgom przejąć kontrolę nad pojazdem. Umysły będą starały zająć się kierownicą, pedałem gazu i karabinem maszynowym.

Niech jedno zadanie przypada na jeden mózg. Aby przejąć kontrolę nad poszczególnymi częściami samochodu, umysły muszą zwyciężyć w pojedynku Moc kontra Siła człowieka, który obsługuje dane urządzenie (wynik ustal korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli mózg wygra, to przez jedną rundę może robić z mechanizmem, co zechce. Dla przykładu: jeżeli udało mu się przejąć kierownicę, będzie próbował wrzucić samochód do dołu, w którym znajdują się wykopaliska, bądź też usiłuje przejechać bezbronnego i zaskoczonych Badacza. Przedmiot, w który nagle wstąpiło życie, jest dość przerażający – świadkowie tego przebudzenia tracą 1/1k6 Punktów Pocztyalności. Załoga, której nie powiedzie się test Pocztyalności, opuści pojazd, choć mogą zdarzyć się sytuacje, kiedy nie będzie to możliwe. W następnej rundzie Badacze lub żołnierze mogą spróbować odzyskać kontrolę nad pojazdem – porównaj ich Siłę z Mocą mózgu (skorzystaj oczywiście z Tabeli Porównawczej).

Mózgi, które przejmą kontrolę nad przeróżnymi urządzeniami, będą się starali przede wszystkim zabić znajdujących się poza samochodami Badaczy i żołnierzy. Kiedy pozbawia życia wszystkich przeciwników, zaczną niszczyć samochody pancerne. Pamiętaj Strażniku o tym, że działania poszczególnych mózgów nie są skoordynowane ze sobą; kierownica może skręcać pojazdem w jedną stronę, natomiast cekaem może strzelać w zupełnie inną.

Niespodziewana pomoc

Część płatów czołowych Powella niepoprawnie zidentyfikowano i nie zostały one odciete. W ten sposób jego mózg może w pewnym stopniu kwestionować rozkazy mi-go i nie do końca wypełniać ich intencje.

Mózg profesora ma za zadanie przejąć kontrolę nad kierownicą pierwszego samochodu pancernego. Podczas każdej rundy, w której Powell panuje nad układem kierowniczym wozu, rozrzuca 100. Jeśli wynik jest mniejszy niż podwojona Moc umysłu, u profesora pojawiają się przebliski świadomości. Wtedy w mózgu rodzi się następująca myśl: *Myślę, więc jestem profesorem Lawrence'em Gilbertem Powellem i muszę zapłacić ludzkości za moją głupotę.*

Zrezygnuje on wtedy z kontrolowania kierownicy, natomiast zacznie mrugać przednimi światłami, nadając trzy krótkie serie, trzy długie serie i później znów trzy krótkie – jest to oczywiście sygnał SOS. Na końcu nada Morsem litery LP, czyli skrót od „Lawrence Powell”. Potem znów będzie posłuszny rozkazom mi-go

Wykopaliska

Wykopaliska to tak naprawdę dół o średnicy 30 metrów i głębokości 6 m. Jest to okrągły obszar, który znajduje się na mapie. W samym środku kręgu stoją ruiny ziguratu, które nie są wyższe niż 6 metrów. Zewnętrzna ściana świątyni składa się z dwu warstw. Cały budynek został pokryty dachem. Wyjątkiem jest otwarty, znajdujący się na środku dziedzińiec. Badacz może skoczyć w dół, na teren wykopalisk, nie odnosząc żadnych obrażeń. Jednak wyostanie się z powrotem nie będzie już takie łatwe. Usunięta przy odkopywaniu ziemia składowana jest w postaci pryzm, leżących kilkaset metrów dalej, na północnym wschodzie.

Mroczny młody może wychylić swe „gałęzie” z dziedzińca i zaatakować osoby, które poruszają się pośród wykopalisk. Nie może jednak wyssać sił swoim ofiarom. Oczywiście wysunięte macki są narażone na pociski, a mroczny młody nie zamierza ich stracić. Dlatego też wycofa się, gdy straci połowę swej wytrzymałości, co nie jest trudne przy zmasowanym ogniu. (Mroczny młody ma również w zanadrzu kilka czarów. Parę proponowanych zaklęć znajduje się przy opisie jego cech).

Dalsza część przygody jest poświęcona opisowi świątyni.

Pochylnia

Pierwotny dostęp do miejsca wykopalisk gwarantowała wykopana lekko w ziemię równia pochyla. Niestety, kiedy Powell próbował po raz pierwszy otworzyć Bramę, wstrząs spowodował, że trochę się obsunęła. Nad wyłotem zostały położone deski. Większość ziemi, która się obsunęła, została ubita, tworząc prowizoryczny pomost. Jadąc samochodem pancernym bardzo trudno jest to

zauważyć (wymagany jest udany test *sposzrzegawczości*), a jeszcze trudniej zidentyfikować tę „prowizorkę”. Kiedy jeden z wozów pancernych (najlepiej, by był to samochód, w którym jedzie Lofting) będzie przejeżdżał po rampie, ta z głośnym hukiem złamie się i pojazd ugrzęźnie w ziemi. W wyniku tego Lofting straci przytomność, a mroczny młody przystąpi do ataku. Od tej chwili wszystko będzie zależało od Badaczy.

Obózowisko Anglików

Po całym pomieszczeniu walają się złożone łóżka polowe, kocy, naczynia kuchenne i rzeczy osobiste. Leżąc na podłodze latarka włącza i wyłącza się sama, na pół oświetlając wchodzących Badaczy. Widok tego opawanego przez nieznaną siłę przedmiotu powoduje utratę 0/1 Punktów Poczytalności. W rzeczywistości jest to rezultat pierwszego eksperymentu Brzasku-Khzzula – latarka jest połączona z mózgiem szóstego robotnika.

Test umiejętności archeologia pozwoli ustalić, że ekspedycja założyła obóz właśnie w tym miejscu, a nie na

Ostatnia strona pamiętnika Powella

... i dzięki temu skończyłem recytować starożytną formułę. Nagły wiatr, który pojawił się jakby znikąd, przyniósł ze sobą kakofonię dźwięków, podobnych do tych, jakie wydają małpy. Później, z tych strasznych drzwi spłynął strumień czysty, popędzający przed sobą dźwięki i duszący wszystkie jego pozostałości. Poczułem moc chaosu – nieposkromioną, rozprzestrzeniającą się, przepelnioną nienawiścią.

Wejście nad otarłem wypełniło się lśniąca fosforescencją. Brama do odległego Yuggoth, zamknięta przez ponad 4000 lat, stała przede mną otworem. Wszystkie moje myśli ogarnęło podniecenie – ach, czekają na mnie nie zbadane światy, obce formy życia, ich kultura i technologia. Już miałem zrobić krok naprzód, gdy ogarnęło mnie przerażenie.

Skąd to przyszło – nawet nie mam odwagi się zastanawiać. Czym to jest – boję się zgadywać. Jak to wyglądało – tego wołę sobie nie przypominać. Miało postać pokrytego ropiejącymi strupami, trawionego przez choroby, gigantycznego pajaka, wypelzającego właśnie z podziemnego grobowca, w którym przebywał przez wieki. Towarzyszył mu smród tysiąca otwartych grobów, który sprawił, że wielu z nas zaczęło wymiotować. Wtedy właśnie pozbyłem się złudzeń...

Tuż za tą kreaturą przybyła horda demonów, latająca na błoniastych skrzydłach. Widać było, że działają inteligentnie, biorąc jeńców spośród tych, którzy przeżyli. Sądzę, że Haleycowi udało się uciec w góry. Niestety, kiedy sprowadzi pomoc, dla nas będzie już za późno. Trzymajmy nas w dość dalekiej, znajdującej się na wschodzie komnacie. Moi towarzysze niedoli są wyprowadzani jeden po drugim przez demony. Czasem słyszę agonalny krzyk kogoś z nich.

Nagle latarka zaczęła się sama poruszać. Słyszę wokół siebie szepty umarłych. Czekają mnie piekło i koszmar. Wkrótce przyjdą i po mnie...

Notatka Powella*Skrócony opis obsługi Bramy***ABY OTWORZYĆ:**

- a) zapal kadzidło, umieść ziola itd.
- b) zaintonuj rytualne zaklęcie (strona 229, paragrafy 4 i 6)
- c) złoś zwierzęta w ofierze
- d) zaintonuj rytualne zaklęcie (strona 235, paragraf 7)
- e) w modelu świątyni, naciśnij stopnie frontowych schodów w następującej kolejności: 1, 9, 2, 6, 3, 5, 7, 9, 9, 1, 6. Najniższy stopień to 0, a najwyższy – 9.

ABY ZAMKNAĆ:

- f) zaintonuj rytualne zaklęcie (strona 251, paragrafy 2-9)
- g) zaintonuj rytualne zaklęcie (strona 304, paragrafy 3-6)
- h) wyłącz Bramę, używając sekwencji: 9, 0, 1, 9, 4, 2, 0, 1
- i) zaintonuj rytualne zaklęcie (strona 238, paragraf 2)

Pancerne anioły: Pomoc nr 4

zewnątrz świątyni. Takie postępowanie dowodzi zupełnego zlekceważenia archeologicznej wartości ziguratu i potwierdza, że Powellem niekoniecznie kierowała chęć poznania przeszłości świątyni.

Szybkie przeszukanie ujawni ciężki, pokryty skórą tom – jest to prawie w całości zapisany pamiętnik Powella. Obejmuje wydarzenia z ostatnich dwóch lat życia profesora. W tej chwili najbardziej interesująca jest ostatnia strona. Aż piski prowadzone były w coraz większym pośpiechu, a pod koniec są prawie nieczytelne. Skorzystaj z *Pomocy nr 3*.

Magazyn żywności dla mi-go

W tej komnacie znajdują się sterty lśniących kul z czystego srebra. Średnica każdej z nich wynosi 15 centymetrów. Są to wykonane z sietciopodobnej substancji pojemniki. Każdy z nich zawiera obrzydliwe, pozaziemskie jedzenie, które spożywają grzyby z Yuggoth.

Komnata straży

Jeden mi-go przyczał się tutaj, czekając, aż napastnicy wejdą do świątyni. Korzystając z ograniczonej przestrzeni, będzie atakował z bliska. W takich warunkach strzał z broni palnej ma taką samą szansę trafić w przyjaciela, jak i w grzyb. Nagły atak nie powoduje utraty Punktów Poczitalności, chyba że będzie to pierwszy mi-go widziany przez Badaczy.

Kostnica

Wchodząc tutaj czują unoszący się w powietrzu zapach śmierci. W tym pomieszczeniu znajduje się osiemnaście pokrwawionych ludzkich ciał. Piętnaście z nich zostało chirurgicznie „skróconych” – pozbawione są wierzchu czaszki i mają usunięty mózg wraz z częścią rdzenia.

Są też oznaki innych obrażeń – pozostałe trzy głowy, należące do umundurowanych mężczyzn, zostały starte na proch. Mimo tego można zidentyfikować niektóre ciała. Jedno z nich zapewne należało do jakiegoś archeologa (na nogach krótkie spodnie typu safari), sześć do angielskich żołnierzy, dziesięć do Irakijszyków. Na podstawie noszonych znaków szczególnych, Odkrywczy zidentyfikują ciało w spodenkach jako należące do Powella. Badanie ciała powoduje utratę 1/1k6 Punktów Poczitalności.

Jakiegokolwiek poruszenie ciała spowoduje wzbicie się roju brzęczących much. Pod nadętą skórą trupów wiją się poskręcane robaki. Przeszukiwanie w takich warunkach poszczególnych ciał przyprawia o mdłości (utrata 0/1k3 Punktów Poczitalności), ale przynosi korzyść. Wraz ze znajdującym się w kieszeni dowodem tożsamości Powella, Badacze odnajdują złożoną kartkę papieru. Posłuż się *Pomocą numer 4*.

Instrukcje profesora oraz udany test umiejętności *Mity Cthulhu* pozwoli wysunąć tezę że aby otworzyć Bramę, trzeba kogoś wykorzystać, ale nie jest to konieczne. Przypomina to trochę składanie ofiar ze zwierząt – członkowie mrocznego kultu przyzwyczaili się do tego, chociaż nie jest to niezbędne.

Obóz Irakijszyków

W tej komnacie znajdują się słomiane sienniki, koce i osobiste rzeczy kilkunastu osób.

Magazyn z narzędziami

W tym uporządkowanym miejscu zebrane są: sita, kilofy, łopaty, dwie taczki, lampy naftowe, sześć załadowanych karabinów Lee-Enfield, tandetne kanistry z wodą, trochę konserw i inny ekwipunek. Kilofy i łopaty są doskonałą bronią do walki wręcz.

Dziedzinec

Mimo że jest w całości odslonięty i widać nad nim jasne, poranne niebo, to znaczną jego część skrywa cień. Przyczyną tego stanu jest sześć dość wysokich drzew, których korzenie wciąż znajdują się w użytych do ich transportu workach. Nie należy zapominać, że stoi tu również mroczny młody – potworny, pelen perwersji stwór. Stąpa po dziedzińcu na swych nogach zakończonych czarnymi kopytami. Z jego pomarszczonego, ogromnego otworu gębowego ścieka zielony śluz. Każdemu jego ruchowi towarzyszy przytłaczający, przyprowadzający o wymioty smród zgnilizny. Widok potwora powoduje utratę 1k3/1k20 Punktów Poczitalności (od wyrzuconej liczby odejmij tyle punktów, ile Badacze już utracili w wyniku spotkania z mrocznym młodym).

W północnej ścianie dziedzińca znajduje się bogato ozdobione wejście. Wypelnia je wijąca się zasłona słabego światła. To osławiona Brama na Yuggoth, do której, z dwóch stron, prowadzą schody. Przed wrotami znajduje się potężny, kamienny ołtarz. Stoi na nim groteskowa złota figura przedstawiająca nadęte kłębawisko macek, perwersyjnie siedzące okraciem na ziguracie.

Nie opodal ołtarza leży jedna z książek Powella. Od czasu otwarcia Bramy nikt jej nie tknął. Pokryty cuchnącym szlamem tom da się jeszcze przeczytać. Jest to *Beschluss von Verehrung Gemass Lugalzaggisi* – wykonane przez Wilhelma Krummha tłumaczenie starożytnego tekstu, napisanego w roku 2360 p.n.e. przez króla Lugalzaggisi. Książka opisuje teologiczne wyobrażenia i myśli władcy. Przestudiowanie jej zwiększy umiejętność *Mity Cthulhu* o 4%. Księga posiada wskaźnik czarów x3 i o 2k4 zmniejsza PP każdego, kto ją przeczyta. Lugalzaggisi opisał mroczne rytuały, w które włączone są następujące czary: „Otworzenie Bramy (na Yuggoth)”, „Przywołanie mrocznego młodego”, „Śpitanie mrocznego młodego” i „Nawiązanie kontaktu z grzybami z Yuggoth”.



Zamknięcie bramy

Badacze mogą osiągnąć cel różnymi drogami:

- Zabijając mrocznego młodego i zamykając w dogodnym dla nich czasie Bramę. W tym celu będą musieli wykorzystać notatki Powella i księgi *Beschluss von Verehrung Gemass Lugulzaggisi*. Jednak zabicie mrocznego młodego nie jest łatwym zadaniem, szczególnie wtedy, gdy stwor wie, że ktoś chce go zniszczyć. Seria uporczywych ataków może zmusić go do wycofania się przez Bramę.
- Zamykając Bramę na zawsze, używając notatek Powella i księgi *Lugalzaggisi*, podczas gdy inni Badacze będą odwracać uwagę strażnika lub z nim walczyć. Nie polecamy tego sposobu Odkrywców o słabych nerwach, bowiem trzeba stanąć twarzą w twarz z potworem.
- Strzelać, zniszczyć lub inaczej rozprawić się z inskrypcjami, dzięki którym Brama stoi otworem.
- Zabezpieczyć Bramę za pomocą „Znaku Starszych Bogów”, powodując, że przestanie ona działać.

Aby przejść do dalszych pomieszczeń, w których ukrywa się Brazzuk-Khzzul, Badacze muszą zamknąć Bramę.

Siedziba Brazzuk-Khzzula

Do tych komnat można wejść dopiero po pokonaniu mrocznego młodego i zniszczeniu kosmicznego portalu. Kiedy tylko opadnie pył, oczom Badaczy ukaże się ciemny, wąski korytarz. Bierze on swój początek u przerażających drzwi, znajdujących się nad ołtarzem, i prowadzi w dół.

Udany test *archeologii* pozwoli ustalić, że ta część ruin jest starsza od wybudowanego nad nią ziguratu.

Komnata, w której znajdują się mózgi

W tym okragłym pomieszczeniu znajduje się płatani-na odkrytego drobną, delikatną siateczką drucików i przewodów sprzętu obcych. Pośrodku tej sieci stoi piętnaście metalowych cylindrów. Każdy zawiera mózg członka grupy Powella. Ujrzenie umysłów, które zostały w ten sposób zachowane, powoduje utratę 0/1 Punktu Pocztałości. Zniszczenie mózgów lub podtrzymującego ich działanie systemu uwalnia przejęte samochody i inne narzędzia spod działania czaru Brazzuka.

Sala operacyjna dr. Brazzuka



Brazzuk-Khzzul

W tej małej, okragłej komnacie prześiaduje Brazzuk-Khzzul. Ci Badacze, którzy jeszcze nie spotkali mi-go, tracą na jego widok 0/1k6 Punktów Pocztałości. Niedoceniony przez nikogo, młody talent chirurgiczny unosi się na swych błoniastych skrzydłach, przygotowując drogę powrotną na Yuggoth. Na podłodze leżą dwa ludzkie ciała i kilka „walizek” zrobionych z grubej, sieciopodobnej substancji. Pojemniki zawierają narzędzia chirurgiczne obcego,

metalowe cylindry, druciki oraz przewody.

Ciała należą do doktora Kennetha Chesterton i pani Edith Rose Alexander. Na szczęście oboje jeszcze żyją. Chesterton znajduje się w stanie chemicznie wywołanej śpiączki. Alexander żyje, pomimo że zdjęto z niej skalp. Jest przygotowana do usunięcia górnej części czaszki i wyjścia mózgu. Ujrzanie Edith w takim stanie powoduje utratę 0/1k2 Punktów Pocztałości. Jeśli Strażnik Tajemnic zechce, kobieta może być przytomna i drzeć się w niebogłosy.

Jej skalp leżał już dość długo i komórki obumarły. Jeśli Alexander nie umrze, będzie oszczędna do końca swego życia. Kenneth i Edith mogą stać się zakładnikami w rękach mi-go: czy piloci krążący nad miejscem wykopisk, będą wspianiatomyślni – to zależy od Strażnika Tajemnic. Zamiast tego Brazzuk może po prostu sam stworzyć sobie Bramę, przejść przez nią i zniknąć.

Zakończenie

W tym scenariuszu porażka wiąże się ze śmiercią lub odmłodzeniem. W przeciwieństwie do innych Odkrywanych Tajemnic, tutaj nie sprawdza się przenikliwe i chytne planowanie. Badacze stają twarzą w twarz ze Stworzeniami świata Mitów i jeśli chcą przeżyć, muszą

Dostępna broń

broń (umiejętność)	wartość początkowa (początkowa liczba punktów umiejętności)	obrażenia zadawane przy ataku	podstawowy zasieg	liczba ataków na rundę	pojem- ność maga- zynka	wytrzy- małość broni	zaw.
Lee-Enfield kal. 0.303 (karabin)	25	2k6+4	110 m	1/2	10	12	98
Bagnet do Lee-Enfielda* (bagnet)	15	1k6+1+mo	dotyk	1	-	15	-
Vickers kal. .303* (karabin maszynowy)	15	2k6+3	150 m	seria	250	12	99
Lewis kal. 0.303* (karabin maszynowy)	15	2k6+3	150 m	1/2 lub seria	47	12	96
Rewolwer Webley kal. 0.38* (pistolet)	20	1k10	15 m	2	6	8	00
Pistolet sygnałowy** (Strzelba)	25	4k6+2/1k8	1,5/3 m	1/2	1	11	00
Granat Mills (granat)	<i>Rzucanie</i>	3k6/3 m	<i>rzucanie</i>	1/2	tylko 1	5	99
Móździerz kal. 5 cm*** (móździerz)	00	4k6/3 m	60/300 m	1/2	oddzielne	15	00
Kilof* (kilof)	25	1k6+1+mo	dotyk	1	-	15	-
Łopata (łopata)	25	1k6+mo	dotyk	1	-	12	-

* – Tą bronią można dokonać przebiccia.

** – Magazynek taki sam jak w strzelbach.

*** – Przebiecie następuje w wyniku bezpośredniego trafienia w cel. Wystrzelywane z tej broni pociski poruszają się po tuku. Minimalny zasięg wynosi 60 metrów, zaś maksymalny – 300.

Karabiny maszynowe – strzelają seriami po 1k8+2 pocisków. Karabin maszynowy Vickers obsługiwany tylko przez strzelca zawodzi na 91-00.

zapomnieć o swych osobistych urazach. Najlepszym dla Odkrywców sposobem obrony jest rozprawienie się z każdym napotkanym przeciwnikiem, z całkowitą, niczym nie skrepowaną bezwzględnością.

Jeśli Badacze zamkną Bramę, każdy z nich otrzyma 1k10 Punktów Poczytalności. Przyznaj także dodatkowe 1k4 punkty za zabicie Brazzuk-Khzzula. Zniszczenie mózgow jest dość nieprzyjemną rzeczą, ale niesie ze sobą zdobycie jednego PP. W przypadku uratowania Chestertona i Alexander przyznaj dodatkowo 1k4 Punkty Poczytalności.

Kiedy Badacze wrócą do Kirkuku, brytyjscy wojskowi zaproszą ich na „małą pogawędkę”. Będą się starali utrzymać całe to zamieszanie w tajemnicy i nie zważają się użyć gróźb lub też przekupstwa, aby zapewnić sobie milczenie Odkrywców Tajemnic. Najwyższe władze w Iraku dyskretnie napiszą listy polecające, a RAF wyśle je tam, gdzie tylko nasi Odkrywczy będą chcieli.

Bohaterowie Niezależni

A. G. CABELL, wiek: 40 lat, dowódca eskadry

S 10 KON 9 BC 14 INT 15 MOC 17
ZR 13 WG 14 WYK 14 P 65 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: rewolwer Webley 65%, obrażenia 1k10

Umiejętności: antropologia 12%, francuski 38%, księgowość 40%, nawigacja 30%, niemiecki 24%, perswazja 66%, pilotowanie samolotu 92%, psychologia 43%, spostrzegawczość 60%, wiarygodność 55%.

POR. WILLIAM LOFTING, wiek: 28 lat, dow. patrolu

S 13 KON 14 BC 16 INT 12 MOC 13
ZR 8 WG 7 WYK 12 P 45 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: rewolwer Webley 60%, obrażenia 1k10

karabin maszynowy Vickers 45%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: mechanika 44%, nasłuchiwanie 46%, nawigacja 32%, prowadzenie samochodu 54%, rzucanie 47%, spostrzegawczość 65%, targowanie się 21%, ukrycie czegoś 45%, wspinięcie się 63%, wykonywanie rozkazów 61%.

ŻOŁNIERZE WCHODZĄCY W SKŁAD PATROLU

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: rewolwer Webley 45%, obrażenia 1k10

karabin maszynowy Vickers 35%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: prowadzenie samochodu pancernego 80%, spostrzegawczość 65%.

	McMillan	Paltock	Reid	Rosten
S	13	15	13	14
KON	13	13	11	11
BC	13	12	13	12
ZR	13	15	17	11
MOC	10	10	11	13
P	50	50	55	65
WT	13	13	12	12
	Sullivan	White	Wilkins	Yarnock
S	12	15	17	13
KON	14	13	11	13
BC	16	15	13	13
ZR	12	14	13	15
MOC	11	12	11	15
P	55	60	55	75
WT	15	14	12	13

MROCZNY MŁODY SHUB-NIGGURATH

S 41 KON 20 BC 50 INT 4 MOC 19
ZR 20 WT 35 Szybkość 8

Bronie: macki (4 at./rundę) 80%, obrażenia 4k6 + wysysanie S trawienie 80%, obrażenia 6k6

Czary: Nawiazanie kontaktu z Shub-Niggurath, Odbicie ciosów – lub inne, dowolnie wybrane przez Strażnika Tajemnic

Pancerz: Żaden, ale ponieważ stwór budowany jest z substancji pochodzącej nie z tego świata, dlatego wszystkie bronie palne zadają mu tylko jeden punkt obrażeń. Jeśli jest to broń przebijająca, odniesie on 2 obrażenia. Wyjątek stanowią strzelby (broń śrutowa), które zadają minimalne obrażenia w zależności od rodzaju. Broń taka jak pałki, szpadel lub ogień wywołuje normalne rany.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności

BRAZZUK-KHZZUL, chirurg mi-go

S 12 KON 14 BC 17 INT 15 MOC 23
ZR 17 WT 16 Szybkość 7/9 w locie

Modyfikator obrażeń: +0.

Bronie: szczypce 30%, obrażenia 1k6 + chwyt.

Pancerz: Żaden, ale bronie przebijające zadają minimalne obrażenia.

Umiejętności: angielski 55%, astronomia 99%, biologia 99%, chemia 99%, chirurgia 99%, farmacja 99%, fizyka 99%, Mity Cthulhu 50%, pozaziemska nauka 99%.

Czary: Nawiazanie kontaktu z Nyarlathotepem, Otwarcie bramy, Panowanie nad mózgiem, Przywołanie/Spełnienie mrocznego módo

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności

SIEDEM GRZYBÓW Z YUGGOTH

Modyfikator obrażeń: +0.

Szybkość: 7/9 w locie

Bronie: szczypce 30%, obrażenia 1k6 + chwyt.

Pancerz: Żaden, ale bronie przebijające zadają minimalne obrażenia.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
S	11	11	14	14	12	7	13
KON	11	13	18	16	13	9	18
BC	11	8	10	9	12	12	11
ZR	15	14	18	14	19	18	16
MOC	12	12	11	14	18	16	11
WT	11	11	14	13	13	11	15

MÓZGI – niewolnicy Brazzuka-Khzzula

prof. Powell: MOC 15, Mity Cthulhu 33%, prowadzenie samochodu 55%.

kapral Potts: MOC 13, moździerz kaliber 5 cm 20%

Sześciu szeregowców: MOC 11, prowadzenie samochodu 25%, karabin maszynowy 25%

Ośmiu Irakijczyków: MOC 11, prowadzenie samochodu 10%, karabin 25%

DR KENNETH CHESTERTON, wiek: 44 lata, archeolog

S 12 KON 16 BC 14 INT 16 MOC 15
ZR 13 WG 11 WYK 16 P 56 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: brak

Umiejętności: alfabet mezopotamski 65%, antropologia 15%, arabski 40%, archeologia 77%, fotografowanie 40%, geologia 55%, historia 68%, historia naturalna 24%, Mity Cthulhu 19%, odczytywanie hieroglifów 56%, okultyzm 33%, spostrzegawczość 54%, wiarygodność 41%.

EDITH ROSE ALEXANDER, wiek: 26 lat, asystentka

S 10 KON 12 BC 10 INT 15 MOC 10
ZR 8 WG 12 WYK 14 P 41 WT (11) 2

Modyfikator obrażeń: +0

Bronie: brak

Umiejętności: alfabet mezopotamski 30%, archeologia 36%, greka 25%, historia 37%, korzystanie z biblioteki 48%, księgowość 23%, perswazja 21%, pierwsza pomoc 56%, włoski 30%.

Z biegiem Indusu

Tu i ówdzie Badacze spotykają niezwykle istoty i doświadczają na własnej skórze, że Półwysep Indyjski aż roi się od różnorodnych religii.

MIASTO Bahktapur leży w Indiach – kolebce starożytnej wiedzy. W przeszłości armie najeźdźców wielokrotnie plądrowały ten kraj. Za każdym razem zwycięzcy zmieniali dotychczasową tradycję powodując, że osiągną coś nowego i równocześnie tracono część starych obyczajów.

Slonie były chwytywane i wykorzystywane przez ludzi od wieków. Te potężne zwierzęta nie mają sobie równych pod względem siły, wytrzymałości i niezawodności. Dla tych, którzy wśród nich nie dorastali, słonie są przejawem egzotyki i uosabiają całą dzikość przyrody.

Nie ma pewnie na świecie dziecka, które nie kochało by słoni. Niniejsza przygoda pozwoli poznać te wspaniałe zwierzęta dość blisko, a niektórzy Badacze poznają je nawet bardzo blisko.

Kilka słów o słoniach

Już około 2000 lat p.n.e., w Indiach, udomowiono słonie. Przez cały ten czas zwierzęta te kiepsko rozmnażały się w niewoli. Tak więc, jak Azja długa i szeroka, młode słonie porywano się i porywa ze stada i trenuje się do różnych prac. Najczęściej są używane w przemyśle drzewnym, gdzie ich zdolności operowania balami drewna po stokroć przerastają możliwości współczesnych maszyn.

Nie tylko trąba jest organem chwytym. Słoni azjatycki posiada małe, trójkątne zakończenie trąby, które służy do chwytania niewielkich przedmiotów, podobnie jak ludzki kciuk (ich afrykańscy kuzyni mają dwie takie wypustki i to decyduje, że są bardziej zręczni).

Używając głowy jako tarana i wspomaganą przez swą masę, dorosły słon potrafi przewrócić drzewo o wysokości ponad 15 metrów i średnicy 1 metra.

Pomimo grubości, skóra słonia jest wrażliwa na ukąszenia owadów i często pęka, gdy wystawiona jest na dłuższe działanie promieni słonecznych. Zwierzęta chronią się przed tym zażywając regularnych kąpiel. Niestety, nie zawsze jest to możliwe w niewoli. W tym przypadku poganiane natłuszczają im skórę.

Slonie mają dość dobrą pamięć, ale potrzeba prawie dwudziestu lat, aby w pełni wytrenować je do wykonywania skomplikowanego zadania. Poganiane słonia to *mahout*, często pracujący z jednym zwierzęciem przez większość swego życia. Zwykle jest tak, że wyznacza się młodych chłopców, którzy spędzają większość czasu ze

slonikami, kąpiąc je, bawiąc się z nimi i zaznajamiając je z ludźmi.

Siodło, które zakładane jest na słonia, nazywane jest *charjama*. Natomiast drewniana balustradka, którą zakłada się na wierzch, to *howda*.

Slonie mają duży mózg, ale nieproporcjonalny do wagi swego ogromnego ciała. Okazuje się, że doświadczają one bardziej złożonych emocji niż inne zwierzęta. Prawie każdy słon posiada wyraźną osobowość i bardzo specyficzne, indywidualne cechy zachowania. Pomimo swych rozmiarów, są łagodnymi i wrażliwymi zwierzętami, które reagują bardzo dobrze na kontakty z ludźmi.

Mają niezbyt dobry wzrok, ale za to bardzo czuły węch. Dorosły słon indyjski waży przeciętnie sześć ton, zaś jego wysokość wynosi od półtora do trzech metrów. Codziennie zjada około 250 kilogramów trawy i wypija od 90 do 180 litrów wody. Objuczony lub pracujący słon porusza się z prędkością około 6 kilometrów na godzinę. Na wolności, stado może przemieszczać się z szybkością 15 kilometrów na godzinę. Dość często zdarza się, że stado wędruje nawet 150 kilometrów w ciągu dnia. Kiedy słon jest przerażony bądź zdenerwowany, potrafi osiągnąć szybkość dochodzącą do 40 kilometrów na godzinę.

Slonie lubią wodę – zwałszcza indyjskie są doskonałymi pływakami. Pomimo ogromnej masy nie toną, gdyż pobierają w płuca ogromną ilość powietrza.

Indyjski czy też azjatycki słon różni się od swego, lepiej znanego w Stanach Zjednoczonych, afrykańskiego kuzyna. Słon indyjski *Elephas maximus* jest trochę niższy i ma mniejsze uszy, które pokrywają dokładnie oba boki głowy, lecz nie zachodzą na ramiona. Poza tym samce tej odmiany mają kły, tak jak ich afrykańskie odpowiedniki, natomiast samice ich nie mają.

Słon indyjski może być rozpoznany także po tym, że jego kręgosłup ma kształt wznoszącej się, poczynając od głowy, linii. Dla porównania – słon afrykański ma lekko obniżony zad. Indyjski ma cztery palce z paznokciami na przednich nogach, zaś pięć palców, również z paznokciami – na tylnych.

Mimo że ich naturalne środowisko nie było jeszcze zagrożone w latach dwudziestych naszego wieku, to być może ta przygoda nauczy graczy szacunku dla słoni. Graczy, którzy żyją w okresie, kiedy to niszczenie ich środowiska naturalnego przez człowieka zagraża przyszłości tych wspaniałych zwierząt.

Tło wydarzeń

DLA POTRZEB scenariusza wymagane jest, aby Badacze występowali Indiach w roli gości lub jako mieszkańcy tego zaludnionego rejonu. Pomyślowy Strażnik Tajemnic może wymyślić mnóstwo sposobów, dzięki którym Odkrywcy dotrą do Indii. Najprościej będzie, jeśli założymy, że są tu tylko przajeźdem.

Formalna prośba lokalnych władz spowoduje, że Badacze przeniosą się do odległej części Indii, gdzie podróżując na słoniach będą podążać tropem tajemniczego Czarnego Człowieka. Nagłe pojawienia się tej istoty przerażają miejscową ludność i wyprowadzają z równowagi chłopów, robotników i władze prowincji. Nie podamy żadnego wytłumaczenia ukazywania się intruza – ma to pozwolić graczom na badanie zagadki, która nie może zostać rozwiązana. Tak jak w przypadku religii, Badacz może wybrać takie wytłumaczenie, które mu najbardziej odpowiada. Identycznie może postąpić Strażnik Tajemnic.

List

Komendant Królewskich Strzelców Indyjskich Bahktapur, Sind

Szanowni Państwo,

W imieniu mieszkańców i swoim pragnę powitać Was w Indiach. Wierzę, że Wasz pobyt jest udany. Proszę zatem o wybaczenie, że Państwa niepokoję. Gdyby potrzeba nie była nagle, nie pisałbym.

Mój przyjaciel, Thomas Wilcox z Biura Imigracyjnego powiadomił mnie o Państwa przybyciu. Z niecierpliwością chciałbym zasięgnąć Waszej opinii. Sytuacja przerasta mnie i potrzebuje niekonwencjonalnej pomocy. Powinienem być odwiedzić Państwa osobiście, niestety, zatrzymały mnie pewne służbowe sprawy.

Fakt (nie mogę o nim nic napisać) jest jednym z tych, które, sądząc po Państwa reputacji, zainteresują ich.

Czy przybędziecie do Bahktapuru? Będziecie mogli zobaczyć na własne oczy potężny Indus i skorzystać z oferowanej przez nasz posterunek gościnności. Kilku lokalnych właścicieli ziemskich zgodziło się na pokrycie Waszych wydatków i zapłatę za wszystko, co będzie Państwu potrzebne. Proszę, pomóżcie nam. Oczekuję na Waszą odpowiedź.

Z poważaniem,
Major David Sineon, Komendant

PS. Ten krótki fragment pozwoli przedstawić Państwu mojego zaufanego i pomysłowego, młodego służącego, Bahmouda. Wysłałem go w przeświadczeniu, że odnajdzie Was i poprowadzi do Bahktapuru. Bądźcie pewni, że posłuszenie wypełni każde Wasze polecenie.

Postanienie

Gdy Badacze popijają popołudniową herbatę w swoim hotelu, przychodzi do nich wiadomość. Doręczycielem jest czternastoletni chłopak, służący jednego z brytyjskich urzędników. Nosi źle dopasowaną czapkę marynarską, wycofaną z użycia jakieś dwadzieścia lat temu. Po potwierdzeniu tożsamości Badaczy, młodzieniec wręczy im kopertę. Znajduje się w niej krótki list, który znajdziesz poniżej (patrz *Pomoc nr 1*).

Telegram nadany do Bahktapuru potwierdza wszystko, co zawiera list. Chłopak, Bahmoud, oznajmia, że jest dla niego zaszczytem bycie przewodnikiem Badaczy. Mimo że nie zna treści listu, daje głowę, że chodzi o niezwykle ważną sprawę. Ponagla Badaczy, aby spakowali swoje rzeczy i nazajutrz, o szóstej rano, spotkali się z nim na stacji kolejowej. Z teczki, w której trzymał list, wyciąga i wręcza im bilety w pierwszej klasie. Jeśli list nie przekonał Odkrywców, Bahmoud błaga ich, zadręcza, przymila się, niepokoi i w ogóle jest strasznie upierdliwy, dopóki się nie zgodzą. Opuści ich dopiero wieczorem, kiedy w końcu poddadzą się jego naleganiom.

Bahmoud wydaje się być kompetentny, a jego intencje i możliwości łatwo można wyczuć po wykonaniu udanego testu *psychologii*. Tymczasem niektórzy Badacze będą zażenowani jego ostentacyjną pobożnością i skrupulatnym odmawianiem tradycyjnych muzułmańskich modlitw bez względu na okoliczności.

Bahktapur

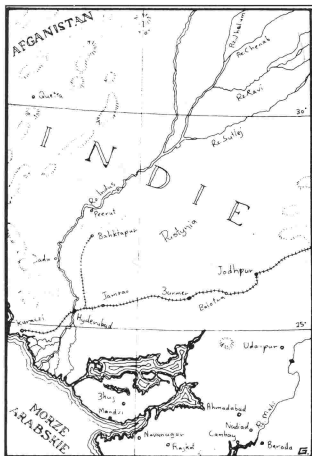
Nawet bardzo wczesnym rankiem miejsce, w którym czeka się, by wejść do wagonów trzeciej klasy, jest zatłoczone. Ludzie przemierzają się we wszystkich kierunkach, przepychają się i trącają łokciami. Każdy za wszelką cenę usiłuje dostać się do wagonów – całe rodziny, dobytek i plody rolnie rozkładane są na dachach. Gdy tylko pracownicy kolei oczyszczą dachy, znowu się zapelniają.

Bilety należące do Badaczy są biletami pierwszej klasy. Wagony te są przeważnie puste i nie potrzeba się tak spieszyć, jak to ma miejsce w przypadku trzeciej klasy.

Bahmoud czeka przy bramie prowadzącej do wagonów pierwszej klasy,



Bahmoud



niecierpliwie wypatrując swych podopiecznych. Jeśli dotychczas nikt nie zajął się bagażem Badaczy, sam tego dopilnuje. Pakunki bez przeszkód znajdują się w pociągu. Bahmoud przeprosi, że nie może zostać i dotrzymać towarzystwa wielkim Odkrywcóm. Dołączy do nich w Hyderabadzie, gdzie przesiadają się do pociągu zmierzającego do Bahktapuru. Chłopak jedzie w trzeciej klasie. Abyjechać wraz z Badaczami, potrzebowałby biletu pierwszej klasy i ubrania.

Podróż ekspresem trwa prawie cały dzień. Pomimo panującego na zewnątrz gorąca, w wagonie jest dość przyjemnie. W Hyderabadzie Bahmoud będzie przez cały czas pilnować bagażu, dopóki nie nadjedzie pociąg do Bahktapuru.

Pociąg przybędzie do Bahktapuru późnym popołudniem. Gdy Badacze wysiadają z wagonu, usłużny Bahmoud nadzoruje wynoszenie ich bagażu. Zauważa także dwa samochody i żołnierzy-kierowców, wystanych na powitanie Odkrywców. Po chwili Badacze siedzą już wygodnie w pojazdach, które wiozą ich do odległego o kilkaset metrów garnizonu. Bahmoud biegnie przez całą drogę za samochodami.

Tak jak wszystkie miasta w tym rejonie, Bahktapur jest otoczony murem. Większość budynków zbudowana jest z gliny i ma nie więcej niż trzy piętra. Uliczki są kręte, podziurawione i wyłożone przez koleiny. Czasem przejdzie stado wychudzonego bydła, rozganiając grupy ludzi i roztaczając stragan. Dziwny, ostry zapach unosi się w powietrzu. Bahmoud opowiada o każdej rzeczy godnej uwagi: nowym meczecie, sklepie piekarza Sentera, świątyni bogini Kali, ziemianki, w której mieszka

jego wujek, itp. Wprost kipi energią i entuzjazmem wracając do miejsca, które dla Badaczy przedstawia żałosny widok.

Garnizon znajduje się zaraz za murami. Widać przygotowane pozycje obronne, z których nigdy jeszcze nie korzystano. Obóz łąni czystością. Budynki i plac apelowy są większe niż potrzeby podrzędnego garnizonu. Biuro komendanta mieści się w białym, zwyczajnym pokoju. Na jednej ścianie wisi duża stara litografia królowej Wiktorii, na przeciwnej – obraz króla Jerzego. Pomiędzy nimi znajduje się duże, drewniane biurko, a na ścianie za nim – trzecia litografia, przedstawiająca obecnego wicekróla. Większą część podłogi zajmuje niewiarygodnie stary dywan z Baktrii.

Major Singeon jest czterdziestoparoletnim mężczyzną. Ma rude, siwiejące już włosy i piegawatą, ogorzałą twarz. Zdejmuje okulary i początkowo zagadkowo, a za chwilę już z zachwytem, przygląda się Badaczom. Prosi przybyłych, aby usiedli, odświeżyli się i rozpocznij rozmowę, w trakcie której zaspokajają ich ciekawość.

Najwięcej doniesień o spotkaniu Czarnego Człowieka pochodzi z rejonu położonego na północ od Bahktapuru, w sąsiedztwie Peerut – wioski odległej o 70 kilometrów.

Tylko jeden Anglik utrzymuje, że widział tę istotę. Jest nim porucznik Bixby, tymczasowy dowódca kompanii artylerii, dołączoney do batalionu Singeona. Bixby właśnie wraca do zdrowia po poważnych obrażeniach nogi.

Singeon doda, że nikt nie zgłosił, aby tajemnicza postać wyrządziła jakieś szkody, ale wszyscy uważają, że zakłóca ona porządek. Udany test psychologii pozwoli zauważyć, że komendant również obawia się Czarnego Człowieka. Jest to fakt, który Singeon pragnie zataić. Prawdą jest bowiem, że on sam nie wie, dlaczego boi się tej mrocznej istoty.

Drogi są w oplakanim stanie i niemożliwe jest dojechanie do Peerut samochodem. Major proponuje zatem podróż wierzchem na trzech słoniach, które mogą zabrać sześciu Badaczy. Zwierzętami opiekować się będą trzej poganiacze. Towarzyszyć im będzie także kilku służących roztawiających, namioty i przygotowujących posiłki.

Jeśli będzie to odpowiadało Badaczom, Singeon zaproponuje, aby wyruszyli pojutrze. Do tego czasu zdążą odpocząć po męczącej podróży koleją.

Kwatery nie wyróżniają się niczym szczególnym, za to służący są szybcy i gorliwi. Bahmoud w szczególności chce zabłysnąć przed Badaczami i zwykle znajduje się w pobliżu, czekając za drzwiami ich pokoju, bądź chodząc za Odkrywcami, gotów spełnić ich najmniejszą zachciankę.



Major David Singeon

Porucznik Bixby

Porucznik Bixby przyjmuje Badaczy leżąc w łóżku. Jego lewą nogę skrywają bandaże. W pokoju unosi się nieprzyjemny zapach i pelno w nim much. Na małym stole, stojącym przy łóżku, znajduje się butelka Pimms.

Alkohol pozwala uśmierzyć ból. Udany test *medycyny* pozwoli zauważyć obecność niezwykłej infekcji, trawiającej nogę Bixby'ego. Drugi test na tę samą umiejętność wykazuje, że jeśli infekcja nie będzie się szybko przemieszczać, porucznik ma jeszcze szansę na amputację chorej kończyny. Jeśli któryś z Badaczy zapyta Bixby'ego o nogę, ten odwinie opatrunki i opowie, co mu się przydarzyło.

Podróżował na słońcu na północ, do Dadu, wioząc ze sobą pociski artyleryjskie. Na południe od Peerut zauważył coś dziwnego, stojącego w rzece, w miejscu, w którym zwykle kąpią się słonie. Kazał poganiaczowi zatrzymać się i sięgnął po lometkę.

Zobaczył, że stoi tam Czarny Człowiek. Opisuje go jako człowieka o czarnej, błyszczącej skórze, zrobionej jakby z gumy lub kamienia, i długich, prostych, również czarnych włosów. Porucznik nakazał poganiaczowi podjechać bliżej, ale gdy tylko mahout zobaczył do kogo się zbliżają „zaczął krzyczeć, trząsć ze strachu gaciami i wściekle tłuc słonia młotkiem”. Zwierzę wpadło w panikę i Bixby spadł na ziemię. Upadł tak nieszczerliwie, że jego noga została przebita przez ostrą gałąź pobliskiego

drzewa. Przy okazji skreślił kolanem, a jego piszczał pękł jak zapalka. Musiał czołgać się wzdłuż ścieżki, dopóki poganiacz nie zawrócił i nie pomógł mu.

Udany test *psychologii* pozwolił zauważyć, że Bixby nie mówi całej prawdy. Jeśli Badacze spróbują zaprzysiężnić się z porucznikiem, uisząc przy nim i wspólnie dokończyć butelkę Pimmsa, poprosi ich o wykonanie testu *wmawiania*. Gdy się powiedzie, Bixby opowie im, co naprawdę mu się przydarzyło.



Porucznik
Roger Bixby

Prawdziwa opowieść

Kiedy zobaczył Czarnego Człowieka na brzegu rzeki, postać dała mu znak, aby się zbliżył. Mimo protestów poganiacza, Bixby nakazał mu, aby podjechał bliżej. Nagle Czarny Człowiek podniósł rękę. Porucznik zdecydował, że właśnie teraz trafia się wymieniana okazja, aby uwolnić świat od tego ciemnoskórego zagrożenia. Uniósł zatem swój karabin i wycelował go w Czarnego Człowieka. Naciśnął spust i była to ostatnia rzecz, którą pamięta.

Od tego czasu Bixby jest co noc dręczony przez koszmary. Gdy któreś z Badaczy powiedzie się test *psychologii* lub kiedy wzbudzi zaufanie porucznika, Bixby zdradzi szczegół swego snu.

Sen Bixby'ego

W swoim śnie Bixby bierze udział w obfitej, hinduskiej biesiadzie. Spoczywa na poduszkach w pozycji półleżącej i zjada wspaniały posiłek serwowany przez gospodarza, którym jest Czarny Człowiek. Uczta jest wymieniona i gdy ma się już ku końcowi, Czarny Człowiek daje Bixby'emu prezent. Jest to małe, błyszczące, złote lustro, mistrzowsko wykonane dawno temu. Ma dziwny kształt, a zdobią je trzy szlachetne kamienie.

Bixby siada na poduszkach i ogląda pływającą dziewczętą. Przepiękna tancerka tańczy *Taniec Słoni*, lubieżnie kręcąc biodrami. Porucznik odśladania także bardziej intymne przeżycia! Oto bowiem tancerka zbliża się do niego i składa swe jedwabiste usta do pocałunku... Ale spomiędzy jej warg wyskakuje przeraźliwy, krwawy język. Ochlapuje on Bixby'ego ciepłą krwią i kaleczy jego twarz swym ostrym końcem. Porucznik próbuje uciec, ale czuje, jak nogi wrastają mu w ziemię. Budzi się wtedy krzycząc przeraźliwie i ma

Wypowiedź majora Singeona

Sprawa, z którą musimy się zmierzyć, jest dosyć tajemnicza. W ciągu ostatnich sześciu tygodni przynajmniej dziewięć razy widziano tę niezwykłą postać. O tej porze roku słońce mocno świeci i wszyscy, wliczając w to mnie, są opaleni. Jednak TEN człowiek, jak wynika z opowiadań, jest czarny jak węgiel, błyszczący jak obsydian, a jego oczy polyskują jak diamenty lub reflektory (zalety kto opowiada). Kształtem przypomina człowieka, ale jest coś nieludzkiego w jego wyglądzie. Chodzi kompletnie nagi.

Jego ciągłe pojawianie się odbierane jest zarówno przez Muzułmanów, jak i Hindusów jako zapowiedź nadchodzącego nieszczęścia. Dzieje się tak, gdyż kiedy Czarny Człowiek się pojawia, ktoś zostaje okaleczony lub zabity. Ludzie są przerażeni i w całym regionie przetrwano pracę. Wszyscy obawiają się, że będą musieli opuścić swe domy. Jednak wolą raczej zginąć z głodu, niż zmierzyć się z demonem.

Jeśli ten facet jest szarlatanem lub kimś takim, musimy go zdemaskować. Jeżeli zaś jest demonem, to – nie okłamujemy się, proszę Państwa – ktoś lepiej sobie z nim poradzi niż Wy?

Właściciele ziemscy i sklepikarze mają szczególny powód do zmartwień, ponieważ zbliża się czas płacenia podatków, a ich możliwości finansowe ograniczone są przez to, co kryje się pod pojęciem strajku generalnego. Jest mało prawdopodobne, że za tym wszystkim stoją hinduscy nacjonalści.

Nasze własne poszukiwania okazały się bezowocne. Podejrzewam raczej, że większość naszych ludzi nie jest zachwycona poszukiwaniem tego faceta, kimkolwiek lub czymkolwiek on jest

Skierowana do Was wiadomość zawierała informację, że wpływowi ludzie wspomogą Państwa finansowo. Proszę mi wierzyć, że są oni na tyle zdesperowani, iż wynagrodzą Was po królewsku.

Nasz garnizon pomoże w odnalezieniu przewodników, tłumaczy i załatwi Państwu środki transportu, zaś podatnicy zapłacą za Wasze poszukiwania. Czy zgadzacie się?

przedziwne uczucie, że znajduje się wewnątrz lustra i pozostanie tam na zawsze. Żaden test nie potrafi wyjaśnić jego snu.

Jeżeli Bixby nie wyjawia swego sekretu, co noc będzie tracił 1k3 Punkty Pocztylności. Należ będzie całkiem prawdopodobne, że kiedy Badacze powrócą do Bahktapur, Bixby będzie obłąkany. Ponadto, będzie to ostatnia chwila na dokonanie amputacji.

Poszukiwania

Major Singeon wymieni nazwiska dwóch poważanych w mieście osobistości ze świata nauki. Są to dr Divinda i Muomar Mądry. Być może oni potrafili powiedzieć więcej na temat Czarnego Człowieka niż komendant. Bahmoud zaprowadzi do nich Badaczy i, jeśli zajdzie taka potrzeba, będzie tłumaczem, jakkolwiek obaj poważani obywatele mówią płynnie kilkoma językami. Jeśli Odkrywcze zapytają o coś jeszcze, Singeon wspomni o „Wiadomościach Bahktapur” – czterostronicowym dzienniku, który jest jedyną gazetą wydawaną po tej stronie Hyderabadu. Na koniec major proponuje Badaczom przejrzanie swych akt.

Dr Divinda

Nie posiada wykształcenia medycznego, ani nie jest członkiem akademii. Jego tytuł wziął się z tego, że zawsze chodzi zadumany i w komiczny sposób spogląda zza okularów w złotej oprawie. Nawet jeśli Badacze powołają się na majora Singeona, nie zrobi na nim żadnego wrażenia. Aby dowiedzieć się czegoś od doktora, trzeba wykonać udany test *wiarygodności* lub *perswazji*.

– Tak, tak... Czarny Człowiek! Osobiście go nie spotkałem, ale ci, którzy mieli taką przyjemność, twierdzą, że nie jest on człowiekiem – tu uśmiecha się do siebie. – Jesteśmy zawsze tacy pewni siebie. Któż to naprawdę może wiedzieć? Miejscowi ludzie mówią też, że bynajmniej nie jest człowiekiem. Jeśli rzeczywiście jest ktoś taki, jak Czarny Człowiek i jeśli robi takie rzeczy jak powiadają, to sądzę, że mają rację. Lecz ludzie wprost uwielbiają myśleć jak jeden mąż, więc zawsze są zgodni. Nie trzeba się tak bardzo bać. Mówią: raczy waszą się zająć w ten i tylko ten sposób. Być może historie opowiadane przez chłopów należą do tej kategorii. Po prostu zwykłe opowieści.

Dr Divinda wydaje się być zdeklarowanym sceptykiem, mimo iż żyje w tak tajemniczym i pełnym rozmaitych wierzeń kraju. Przypomniał mi się trafnie dobrany cytat napisany w sanskrycie i pobięgl, aby go przynieść. Znajduje się on w starożytnym, pozbawionym tytułu manuskrypcie znanym jako *Sen Wisnu*. Dr Divinda wyrecytował zdanie w sanskrycie, a później je przetłumaczył:

W wieku złotym, przybyła tu postać z ciemności, jednakowoż mniej lub więcej, była jak klejnot nieoświecony.

Skończywszy, doktor rozkłada ramiona, a później łączy razem dłonie poniżej brody i lekko się kłania. Nie więcej już nie powie. Wciąż uśmiechając się i trwóżyliście spoglądając zza okularów, odprowadzi swych gości do drzwi.

– Chciałem zaspokoić waszą, panowie, ciekawość, ale nie wiem, czy to mi się udało. Niestety, tylko wy możecie to wiedzieć.

Muomar Mądry

Ma sokoli wzrok, jasne oczy, z których można wyczytać jego płomienną wiarę. Nosi długą, wspaniałą brodę – symbol swej pobożności – która pokrywa jego pierś niczym zbroja.

Gdy Badacze będą chcieli go wypytać, okaże się, że to on jest bardziej zainteresowany w wypytywaniu ich. Chciałby się dowiedzieć, jakimi są ludźmi: zwyczajnymi poszukiwaczami sensacji, monotematycznymi burokratami, a może uczonymi z uprzedzeniami, czy też ludźmi o bardziej subtelnych zainteresowaniach. Jeśli któryś z Badaczy jest mużulaninem, bądź żarliwie wyznaje jakąś inną religię, będzie bardziej skłonny otworzyć się przed nimi. Aby Muomar zaakceptował Badaczy, muszą wykonać udany test *wiarygodności*. Jeśli mdrzec przekona się, że są wartościowymi ludźmi, powie im wszystko, co chcą wiedzieć. Siedząc w ogrodzie i popijając kawę, patrząc jak owady krążą nad skapaną w promieniach słonecznych sadzawką.

– Tak, wiem o tym demonie. Szanowani powszechnie przez mieszkańców Peerut ludzie trzy razy mi o nim opowiadali, a i na bazarze, i w kawiarniach często się rozmawia na temat Czarnego Człowieka.

– Wierzę, że ten demon pojawił się wicki temu, gdy Wielki Chan zwyciężył i ocalił ten wspaniały kraj od plugawych obrzędów, które go osłabiły. Stwierdził, że wiemy, lecz został pokonany, nie wiem, w jaki sposób, ale faktem jest, że nie mógł zostać zabity.

Tak jak dr Divinda, Muomar Mądry pójdzie do swej biblioteczki i wróci stamtąd niosąc przepięknie napisaną arabską księgę. Jest to *Sahih* autorstwa al-Hajjaja – książka opisująca islamskie tradycje, sprzed około tysiąca lat. Nie są ważne oryginalne, natchnione słowa, lecz napisane później na marginesie zdanie. Muomar znajduje je po kilku minutach wertowania księgi. Rozpromienia się i czyta:

*Walczyliśmy ze złym Dżinem z Peerut
za pomocą naszej jasnej wiary,
nie prosiłszy nikogo o pomoc,
mimo że ponieśliśmy duże straty.*

– Ten fragment jest tylko przykładem. Komentarz kwestionuje wyobrażenia innego autora. Ten ostatni upiera się, że od czasu przebywania Prorokana Ziemi, Allah przykazał swym wiernym, że człowiek najczystszygo sumienia może wstąpić w związek małżeński tylko z tymi, którzy również podążają drogą Proroka.

Tu Muomar Mądry zaczyna opowiadać, jak to wyobrażenie przeczy obowiązki każdego wiernego – mianowicie rozgłaszaniu Słowa Bożego. Szybko jednak się opamięta i powraca do przerwanego tematu.

– Widzicie więc, że wieśniacy mają prawo obawiać się tego demona. Zabijał on już wcześniej, odkąd ludzie zaczęli liczyć czas, a pewnie i wcześniej. Chciałbym służyć wam magiczną tarczą lub magicznym mieczem, ale takie rzeczy można tylko znaleźć w kobiecych bajkach i umysłach tchórzy. Niech wiara będzie waszą bronią, walczyć jak mężczyźni i zadowolić się tym, że jeśli zginiecie, wasz Bóg wynagrodzi waszą prawdość i męstwo.

„Wiadomości Bahktapur”

Redakcja mieści się w dwóch pokojach: dziennikarskim i pomieszczeniu składu, w którym stoi rzeźbą cały czas, stara prasa drukarska. Pomimo że „Wiadomości Bahktapur” drukowane są po angielsku, linotyp jest nie-

miecki i czasem w tekście pojawiają się litery i umlauty, które dziwią angielskich czytelników i nadają niesamowity wygląd poszczególnym kolumnom.

Redaktor Madnipravit wita przybyłych. Z radością opowie o Czarnym Człowieku, którego widok mrozi krew w żyłach nawet najodważniejszym.

Pomijając chronologię pojawiania się (zaczęło się to jakieś trzy tygodnie temu) i poszczególne daty, które na pierwszy rzut oka nie mają ze sobą nic wspólnego, akta dziennika nie zawierają dużo informacji. Wszyscy są przekonani, że widzieli Czarnego Człowieka i powiązali go z dziwnymi zdarzeniami, wypadkami na polowaniach, tajemniczymi zniknięciami. Jednak nikt bezpośrednio nie widział go w czasie, gdy coś takiego się wydarzyło i nikt nie wie, czy coś jeszcze wiąże się z Czarnym Człowiekiem oprócz jego pojawiania się, dziwnych obrażeń i zgonów.

Z wyjątkiem przypadku porucznika Bixby'ego, nie istnieją żadne dane osób, które widziały Czarnego Człowieka. Być może zostały zlekceważone, bądź też niczego się o nich nie dowiedziano lub po prostu nie istnieją.

– O, nie, nie, nie, panowie! – upomina Badacz Madnipravit. – Wasze wielkie dzienniki, gazeta rządowa „New Delhi”, londyński „Times” – dlaczego one nie wysłały swych reporterów, aby rozejrzeli się po okolicy i zadawali pytania? Tutaj jestem tylko ja jeden. Jeśli pojadę w teren – kto będzie pisał artykuły i zajmie się korektą?

Madnipravit musi również dbać o swoje zdrowie. Kiedy jest chory, drukarz po prostu drukuje przychodzącą do gazety korespondencję, z której zazwyczaj nie można się dowiedzieć nic nowego.

Dobry redaktor i wydawca zdobywa wiadomości za pośrednictwem wysyłanych przez swych korespondentów listów, często także od tymczasowych, okolicznych informatorów, z doniesień lokalnych władz, w czasie wieczornych przechadzek po ulicach Bahktapur. Mimo że może mówić godzinami o lokalnych plotkach i wydarzeniach, w rzeczywistości nie wie nic na temat Czarnego Człowieka.

– Być może, kiedy tu wrócicie, spotkamy się, abym mógł opisać waszą wyprawę?

Zapewne Badacze nie będą zbytnio o to zabiegać, niezależnie od tego czy powiedzie się ich misja, czy też nie.

Akta majora

Major Singeon prowadzi dziennik, w którym zapisuje swe działania i spotkania. Uprzejmie pozwoli Badaczom skorzystać z tego źródła informacji. Udostępni także swe akta z listami, lecz dość wybiórczo, ponieważ niektóre korespondencje mają charakter osobisty lub są tajne, bądź mogą prowadzić do zdobycia przewagi na rynku.

Tym niemniej Odkrywcy nie zobaczą nawet połowy tego, co komendant zaoferował im, gdyż już po kilku minutach zrozumieją, dlaczego Singeon prosił ich o pomoc. Listy i telegramy od sklepikarzy, plantatorów, kierowników bezczłowieków przewożących piwo, magazynierów, pracowników hyberbadzkiej kolei i polityków zawierają tylko jedno: strach i plotki paraliżują ludzi i życie gospodarze na tym terenie.

Mimo że raporty jasno mówią o ubytkach i stratach mienia, żaden z nich został napisany przez osobę, która widziała Czarnego Człowieka. Robotnicy, którzy go zau-

ważyli, opowiadają o tym swemu majstrowi, wieśniacy swemu sołtysowi, który z kolei posyła swój raport do białych urzędników.

Godne uwagi i denerwujące jest to, że wszędzie w Bahktapurze znajdują się tylko strzępki dowodów i informacji. Jeśli Badacze chcą naprawdę uzyskać jakiegoś konkretnego dane o Czarnym Człowieku, muszą pojechać gdzieś indziej. Kontynuowanie zbierania informacji w tym mieście nie wniesie nic nowego, ale niech sami Odkrywcy postanowią, że chcą pojechać na północ.

Do Peerut

KTÓREGOŚ ranka Bahmoud zbudzi Badaczę przed wschodem słońca, proponując im herbatę i obfite śniadanie. Na placu miejskim czekają na nich trzy słonia wraz z poganiaczami. Namioty i zapasy żywności zostały już załadowane na juczne słonia. Bahmoud dumnie wymienia imiona słoni: Noghta, Padam i Howra, a później przedstawia *mahoutów* (poganiaczy): Kimba (ten od Noghty), Karikal (od Padama) i Ritsar (poganiacz Howry, słonia juczne). Symbolicznym dowódcą grupy jest Al'heesk – cichy mężczyzna w średnim wieku. Pracuje tak sprawnie, że nikt nie zauważa jego obecności. W przeciwnieństwie do Al'heeska, Bahmoud wciąż dowiekuje, próbując dać ujście swej energii. Odkąd młodzieniec stał się ulubieńcem Singeona, inni służący dają mu pewną swobodę, pod warunkiem, że Anglicy lub Badacze znajdują się w pobliżu.

Bahmoud wspina się po uchu Howry i staje na ułożonym na słoniu siodle. Ritsar kładzie wszystkie bagaże przed słońcem i wykrzykuje do niego kilka słów po hindusku. Za pomocą trąby Howra podnosi wszystkie rzeczy i podaje Bahmoudowi, który przymocowuje je do siodła.

Badacze mogą wejść na słonia w sposób dystyngowany, a mianowicie za pomocą drabiny lub też komicznie – zostać podniesionym trąbą aż do samego siodła. W tym drugim przypadku każdy Odkrywca musi wykonać test Pocztylności – inaczej straci zimną krew i będzie próbował wyrwać się z uścisku trąby. Zachęcające okrzyki wydawane przez gawiedź nie pomagają Badaczom w zachowaniu spokoju. Ci, którzy już znajdowali się w objęciach macek, będą mieli pewne opory i zapewne postanowią wsiąść na słonia z najbliższego balconu. Towarzyszyć temu będzie ogólna wesołość tłumu. Taki Badacz będzie miał na czas pobytu w Bahktapurze o połowę zmniejszoną poziom umiejętności *wiarygodności*.

Słonie mają ostry, charakterystyczny zapach. Najbardziej jest on odczuwalny podczas jazdy. Badacze, którzy przyzwyczaili się do jazdy na koniu lub wielbłądzie, natychmiast zauważą ogromną różnicę. „Siodłem” nazywana jest drewniana, długa na półtora metra i szeroka na prawie metr platforma pokryta cienką skórą i kilkoma używanymi derkami. Wzdłuż krawędzi platformy biegnie wysoka na trzydzieści centymetrów balustradka, chroniąca pasażerów przed wypadnięciem. Platforma znajduje się na wysokości 2,5-3 metrów. Mimo że nie jest to dużo,

patrząc w dół ma się wrażenie, iż do ziemi jest daleko. Tak więc nawet odważny człowiek pomyśli dwa razy zanim z niego zeskoczy. Strażnik Tajemnic powinien pamiętać, że gdy któryś z Badaczy jest zestresowany i zamierza wykonać jakąś skomplikowaną czynność, musi wykonać test na ZR x5. Nieprowodzenie będzie oznaczało wypadnięcie z platformy i znalezienie się na ziemi, tuż przed nogami ogarniętego paniką zwierzęcia.

Mahout jeździ na szyi słonia, obejmując ją nogami. Porozumiewa się ze zwierzęciem na dwa sposoby: za pomocą młotka lub głosu. Jedni poganiacze głośno wykrzykują komendy, zaś inni wolą pochylać się i mówić prosto do ucha słonia.

Aby zabezpieczyć się na wypadek, gdyby ustne rozkazy nie zostały wykonane, każdy *mahout* nosi przymocowany do nadgarstka duży młotek. Używa go do uderzania słonia w głowę, wydając mu w ten sposób polecenia. Walnięcie takim młotkiem w ludzką głowę skończy się prawdopodobnie śmiercią lub też ogłuszeniem, ale czaszka słonia jest na tyle mocna, że amortyzuje ciosy.

Uważny Badacz szybko zrozumie system komunikowania się. Uderzenie młotkiem w prawą stronę głowy nakazuje skrócić w prawo. Analogicznie jest przy skręcie w lewą stronę. Dwa szybkie uderzenia w środek głowy sygnalizują zatrzymanie się, zaś trzy szybkie ciosy i komenda słowna to rozkaz ruszenia w drogę.



Kimba i Noghta

Kimba jest już doświadczonym *mahoutem*, który bardzo delikatnie obchodzi się z Noghtą. Dość sporadycznie używa młotka. Wydając polecenia łapie się ucha Noghty, pochyla się i mówi prosto do ucha zwierzęcia. Jeśli któremuś z Badaczy powiedzie się test *nastuchiwania*, zda sobie sprawę, że Kimba prawie bez przerwy mówi sam do siebie.

Kimba Wykonanie udanego testu *języka hinduskiego* pozwoli zauważyć,

że poganiacz zadaje dziecinne zagadki swemu słoniowi! Kimba przerywa swój szczebiot, gdy inni Hindusi znajdują się w zasięgu słuchu.

Noghta jest najstarszy i największy spośród tych trzech słoni. Niestety, jest tak posunięty w latach, że ma słaby wzrok. Mimo to Noghta posiada najlepsze z całej trójki manieri.

Karikal i Padam

Karikal jest zręczliwy. Nadużywa młotka, a kiedy słoń nie robi dokładnie tego, czego od niego oczekuje, klnie jak szewc, wyzywając biedne stworzenie od ostatnich. Udany test *języka hinduskiego* pozwala zauważyć, że prawie stale używa wulgaryzmów. Często ma zły humor i grzyzta ze złości zębami, gdy mu się przeszkadza. Nawet gdy



Karikal

Badacze nakazą Bahmoudowi zatrzymać słonie, aby mogli udać się na stronę lub coś sprawdzić, Karikal przesyła ich pełnym wściekłości wzrokiem.

Padam jest niewiarygodnie silnym samcem. Kiedy Karikal jest w dobrym humorze, czasem chełpi się zdumiewającą siłą swego podopiecznego.



Ritsar

Ritsar i Howra

Ritsar często zachowuje się tak, jakby był nieprzytomny. Udany test *antropologii* pozwoli zauważyć, że jest bardzo religijnym Hindusem i swe myśli, zamiast na pracy, koncentruje na odmawianiu modlitwy i medytowaniu. Od czasu do czasu Bahmoud wydziera się na niego, aby patrzył, co robi. Chłopak mógłby przysiąc, że Ritsar jest najbardziej zacofanym człowiekiem na świecie.

Aby odeprzeć ten argument, Ritsar oznajmia tamana angielszczyznę, że nie jest zacofany, lecz po prostu wierzy, że stare sposoby są najlepsze. Bahmoud lekceważy to, lecz nie podważa argumentu poganiacza.

Słoniem należącym do Ritsara jest Howra. Jest dwudziestoletnią, żwawą, choć bojaźliwą, posłuszną samicą. Spełnia rolę jucznego słonia i podąża na końcu. Howra bez pomocy *mahouta* wędruje za Noghtą, dzięki czemu Ritsar ma dużo czasu na swe rozmyślanie i medytację.

Na szlaku

Na początku Badacze mogą nie móc powstrzymać się przed kurczowym ściskaniem ochronnej balustradki. Jednak chód słoni jest rytmiczny, więc pasażerowie dość szybko nauczą się przewidywać ich ruchy i nie zwracać uwagi na ciągłe kołysanie się z lewa na prawo. W odróżnieniu od jazdy na koniu bądź na wielbłądzie, prawie nie występuje ruch po osi góra-dół. Badacz, któremu nie udał się test na KON x5, doświadcza nudności i choroby lokomocyjnej, trwającej przez 26 godzin jazdy. Bahmoud wykrykuje z grzbieta Howry słowa odwagi i otuchy – całkowicie nieskuteczne w takim przypadku.

Grupa kieruje się z Bahktapuru do Jodhpuru. Droga jest na tyle szeroka, aby napotkane wozy swobodnie wymijały idące słonie. Po obu stronach kolumna znajdują się malutkie poletka. Po upływie godziny, *mahouci* kierują zwierzęta na nieco bardziej stronną drogę, prowadzącą na północ przez pokryte lasami wzgórza. Bahmoud wyjaśnia, że droga wznosi się, a po wielu kilometrach obniża i wychodzi nad brzeg Indusu, by później cały czas aż do Peerut podać wzdłuż rzeki.

Z początku szlak przecina równiny pokryte trawą, później roślinność staje się coraz obfitsza, by w końcu zamienić się w leśną gestwinę, w którą wchodzi karawana. Gęste, tropikalne lasy odznaczają się dużą różnorodnością flory. Bahmoud opowiada Badaczom o tym, że w tej okolicy wciąż żyją drapieżne zwierzęta, takie jak tygrysy lub dhole. (Jeśli Odkrywczy zapytają o te ostatnie, wyjaśni, że dhole to dzikie psy polujące w stadzie). Jeszcze jedną zaletą słoni,

zauważy z uśmiechem Bahmoud, jest to, że ani tygrysy, ani dhole nie zwracają na nie i na ich pasażerów uwagi.

W miarę jak karawana przemieszcza się przez zalesione wzgórza, Bahmoud wykorzystuje każdą chwilę, aby zadawać mnóstwo pytań na temat ojczyzny Badaczy. Szczególnie interesuje go wszystko, co ma związek z Anglią, choć nie wie dokładnie, gdzie ona się znajduje. Cały czas ma nadzieję, że kiedyś tam pojedzie. Jego nieustające pytania są zarówno irytujące, jak i uroczne.

W ciągu dnia podróżnicy pokonają kilka wzgórz i dojdą do szczytu, za którym znajduje się dolinka. Daleko stąd potężny Indus przecina tę ziemię.

Obóz

Zapada już zmierzch, gdy karawana dociera do dość dużej dolinki. Miejsce to od dawna używane jest jako obozowisko przez wszystkich przejeżdżających. Służący rozkładają obóz zadziwiająco szybko, a *mahouci* prowadzą słońce do pobliskiego strumienia. Po powrocie pętają grubym łańcuchem przednie nogi swych podopiecznych. W ten sposób słońce mogą dreptać, aby znaleźć sobie najsmaczniejszą trawę, lecz nie odejdą zbyt daleko.

Specjalnie dla Badaczy został rozstawiony ogromny namiot. Służba położy się, gdzie będzie chciała. Na wieczorny posiłek składa się curry z ryżu, kurczaka i ostrej papryki, do tego aromatyczne indyjskie piwo. Na deser podawane są świeże, soczyste owoce. Wszyscy kładą się spać zadowoleni i najedeni.

W nocy odległe wycie zbudzi każdego, kto wykona udany test *nasłuchiwania*. Któryś ze służących szepnie: „Dhole”. Skowyt dochodzi z daleka, ale tak dziwnego szczenia Badacze nie słyszeli u żadnych psów.

Zbliża się koniec nocy, gdy świdrujący w uszach ryk wyrwa wszystkich ze snu. Odepływały wzrok, zarówno Odrywców, jak i służących kieruje się na Al'heeska. Ten wymawia parę słów po hindusku, które Bahmoud tłumaczy na angielski:

– Tygrysi! Jest daleko. Nieważne, kładźmy się.

Oczywiście, nikt się nie zdziwi, jeśli Badacze zdecydują, że nie będą dłużej spać.

Rzeka

Ranek następnego dnia jest dość chłodny, lecz z czasem ociepla się. Po czterech godzinach przedzierania się przez gęstą dżunglę szlak wychodzi na dolinę, którą płynię rzeka. Indus płynię kilkadziesiąt metrów na zachód od podążającej szlakiem karawany. Bahmoud informuje Badaczy, że zrobią krótki postój w miejscu, gdzie rzeka poszerza swe koryto. Tam właśnie słońce mogą się wykąpać i napić.

Po jakimś kwadransie podróżni docierają nad brzeg. W tym miejscu Indus ma szerokość około półtora kilometra. Woda płynie wolno i widać zamulone dno. Kamienie i piasek pokrywające dno stanowią dobre oparcie dla słoń. Jeśli któremś z Badaczy powiedzie się test umiejętności *geologia*, prawie podświadomie zauważy charakterystyczną linię brzegową i towarzyszącą temu płyciznę w miejscu, w którym rzeka jest szersza. Indus, tak jak wszystkie wodne drogi, zmienił swój bieg wielokrotnie. Osady, które niesie, zostają na brzegu podwyższając go i w ten sposób powodują, że płynie nad otaczającym go terenem. Kiedy Indus wylewa, co następuje dość często, towarzyszy temu

wielka powódź. Ostatnia wielka zmiana miała miejsce pod koniec osiemnastego wieku, gdy rzeka zmieniła swe koryto przenosząc się wiele kilometrów na zachód od Sukkur.

Bahmoud poprosi wszystkich o zejście ze stoni, zaś *mahouci* zaczną zdejmować bagaże i siodła. Zwierzęta wydają się być podniecone czekającą je kąpielą. Gdy tylko któryś słoń zostaje rozsiadany, natychmiast podąża do rzeki. Wkrótce wszystkie kąpią się w Indusie, polewając się nawzajem wodą.

Bahmoud też wskazuje do rzeki, pływając i chlapiąc się wespół ze słońcami. Zachęca Badaczy do pójścia w jego ślady. Tymczasem poganicze siedzą na brzegu i obserwują wodne igraszki. Z tego miejsca jest już niedaleko do Peerut.

Peerut

SAMA wioska to czterdzieści, może pięćdziesiąt lepiank, zbudowanych wśród rozłożystych drzew. Peerut leży w niewielkiej odległości od rzeki. Mieszkańcy wioski zaczynają się gromadzić, gdy tylko zobaczą nadchodzącą karawanę. Życie tu, w Peerut, jest proste: rozmowa, narodziny, praca, małżeństwo i śmierć. Czasem cała wioska udaje się na obchodzone w okolicy święto, ale i tak rozrywek jest mało. Dziwni nieznajomi jadący na słońcach – to wprost lawina powodów, dla których można na chwilę zapomnieć o pracy w polu. Wszyscy uważnie obserwują przybyśzy, wymienianając z sąsiadami poglądy na ich temat. Bahmoud zarozumiale występuje naprzód i oznajmia przybycie bardzo ważnych osobistości. Tymczasem Al'heesk odnalazł już przywódcę wieśniaków i właśnie go prowadzi. Jest to starszy mężczyzna. Bahmoud występuje w roli tłumacza.

Stary Patil z radością odpowie na wszystkie pytania zadawane przez Badaczy. Rzeczywiście, jego czwarty syn, młodzieniec o imieniu również Patil, widział Czarnego Człowieka. Tak, wielu jeszcze go widziało, lecz tamci mieszkają w innych wioskach, bądź byli tu tylko przejazdem.

Możliwe odpowiedzi

Młody Patil nieśmiało stoi z boku, nie ważąc się podejść do tak znanych im osobistości. Gdy ojciec przywołuje go sknieniem ręki, podchodzi niechętnie. Jego opowieść przedstawiona jest dalej. Jeśli w międzyczasie Badacze zaczną się dopytywać o inne informacje dotyczące Czarnego Człowieka, stary Patil odpowie na trzy podstawowe pytania.

□ Powszechnie wiadomo, że pojawienie się Czarnego Człowieka symbolizuje wielkie zmiany. Z całą pewnością jest on kolejnym objawieniem boga Wisnu. Jego ukazywanie się udowadnia mędrcom, że wybranie drogi prowadzącej do uzyskania szczęścia na ziemi jest bez znaczenia dla Kregu Egzystencji. Teraz sądzimy, że Czarny Człowiek pojawia się u schyłku wieku podporządkowania. Tak więc wkrótce Anglicy odejdą. To bardzo proste.

□ Pojawianie się Czarnego Człowieka wzbudza w ludzkości panikę, ponieważ potwierdza nadejście okresu śmierci i nienawiści. Z tego właśnie powodu i z powo-



W drodze

du jego niezwykłego wyglądu, ci którzy go widzą, trzęsą się ze strachu. Czasem w panice biegają przed siebie, przewracając się i okaleczając. W tym właśnie leży przyczyna opowieści o krzywdach wyrządzanych przez Czarnego Człowieka. Ludzie są głupi, ci którzy widzą Czarną Postać mierzą się z częstką czegoś nieuniknionego. Każdemu z nas zdarza się napotykać tego rodzaju rzeczy codziennie.

- Czarny Człowiek pojawia się nie opodal Peerut, ponieważ to właśnie ta wioska jest środkiem świata. Ci, którzy tu mieszkają, powiadają, że to miejsce zostało stworzone jako pierwsze. Oczywiście, każdy o tym wie.

O tym, co się przydarzyło młodemu Patilowi

Młody Patil jest nieśmiały i wstydliwy. Badacze, podobnie jak i Czarny Człowiek, wzbudzają w nim lęk. Zawsze pozostaje w cieniu ojca. Nieudany test *psychologii* oznacza, że Odkrywcem nie powiodło się oszłodzić młodego Patila i powtórzył jedynie to, co już powiedział jego ojciec. Mimo to, udany Test Pomysłowości pozwoli przypuszczać, że młodzieniec byłby skłonny powiedzieć więcej na osobności lub kiedy indziej, gdy spotykają się z nim powtórnie.

Gdy test *psychologii* powiedzie się, młody Patil, nawet w obecności ojca, opowie całkiem inną historię. Właśnie szedł łowić ryby w jakimś cichym zakolu Indusu, gdy zobaczył coś srebrnego, poblyskującego

w wodzie tuż przy brzegu. Jest taka przypowieść, często powtarzana w tych okolicach, że Krishna zgubił nóż lub amulet. Poszukiwał go bezowocnie i kiedy skończył żałować swej zguby odkrył, że w gruncie rzeczy nie nie stracił. Na wół pamiętając o skarbie, młody Patil zbliżył się, aby zobaczyć, co tak błyszczy.

Już pochylał się nad wodą, gdy nagle wyczuł chłodną ciemność, znajdującą się za jego plecami. Zanim zdolał się odwrócić, zdał sobie sprawę, że bezgłośnie wszedł do rzeki i patrzył w górę, w stronę Czarnego Człowieka – błyszczącego i nieruchomego jak statua.

Młodzieniec próbował wydostać się z wody, lecz jego kończyny odmawiały posłuszeństwa i nie mógł wyjść na brzeg. Przestraszony, z trudem łapiąc powietrze, próbował odpłynąć w innym kierunku, lecz czuł, że nie może się oprzeć i musi pozostać w miejscu. Nagle Czarny Człowiek wrzucił do wody ohydny, białego węża, który zaczął płynąć w kierunku młodego Patila. Młodzieniec próbował krzyczeć i całkiem niespodziewanie znalazł się znów na brzegu rzeki, suchy i cały. Czarny Człowiek odchodził, przedzierając się przez wysoką trawę i chwilę później już go nie było.

— Cały drżałem i byłem przerażony. Czarny Człowiek próbował doprowadzić mnie do szaleństwa! Nie dziwię się wcale, że tak wielu ludzi zostało za jego sprawą poranionych lub zniknęło! Czym prędzej więc odwróciłem się i, najszybciej jak mogłem, pobiegłem w stronę wioski.

Czarny Człowiek

JAKO Strażnik Tajemnic nie pozwól Badaczom na zadawanie dalszych pytań. Powinny wiedzieć tylko tyle, że Czarny Człowiek najczęściej pojawia się nad brzegiem Indusu. Musisz także zwracać uwagę na to, aby Odkrywczy nie zapomnieli o wykonaniu zlecenia.

Tak więc prędzej czy później podróżnicy skierują swe kroki nad brzeg rzeki. Filozofowie porównują działły wód i brzegi rzek do życia i taki pogląd jest tu jak najbardziej na miejscu. Brzegi rzek są też miejscem ulubionym przez słońce, które są uważane przez Hindusów za archetyp mądrości.

Młody Patil określi w przybliżeniu miejsce, w którym przeżył straszną przygodę, ale nigdy już tam nie wróci. Jego obronne gesty mówią chyba same za siebie. Badacze po wykonaniu udanego testu umiejętności *tropienie* mogą znaleźć na piasku ślady, należące zapewne do młodego Patila. Początkowo kierują się one w stronę rzeki, lecz zaraz zwracają i prowadzą w przeciwną stronę. Tak jak mówił młodzieniec – nie ma śladów, które pozostawiłyby inne stopy.

Lecz jest tam coś jeszcze. Wzdłuż przeciwnego brzegu rzeki podąża ciemna postać, błyszcząca i migocząca jak klejnot w słońcu. Jeśli któryś z Badaczy sięgnie po łódkę lub lunetę, zauważy, że wyglądałby postaci pasuje do opisu Czarnego Człowieka.

Spotkanie

Przypuszczalnie, Badacze zaczną polować na Czarnego Człowieka. Słońce mogą bezpiecznie przepłynąć rzekę, nawet z pasażerami na grzbietach, o ile się ich zbytnio nie obciążą. Pozostał też ekwipunek i zapsay. Tak więc cała służba, oczywiście z wyjątkiem poganiaczy, zostanie w obozowisku po tej stronie rzeki, nie uczestnicząc w pościgu i będąc z tego powodu bardzo szczęśliwa.

Co do reszty dnia, to może być ona streszczona przez Strażnika Tajemnic w krótkich, żołnierskich słowach lub też rozegrana. Złapanie Czarnego Człowieka okaże się niemożliwe. Jest gorąco i sucho. Co jakiś czas trzeba napoić słońce. Po drodze napotyka się zarośla, parowy i gaiki, przez które zwierzęta z trudem przedzierają się lub też wcale nie mogą przejść. Czarny Człowiek pozostaje cały czas na widoku, jakkolwiek wydaje się, że nigdy Badacze go nie dogonią. Jest jak złudzenie. Odkrywczy zaczynają podejrzewać, że rzeczywistość jest to coś nadprzyrodzonego, tak nieuchwytnego, że nigdy nie zostanie doścignięte. Naturalnie, wszystkie okrzyki kierowane w jego stronę nie przynoszą efektu. W pewnym momencie *mahouti* spstrzegają, że słońce już znika za horyzontem i nie jest już wystarczająco widno, aby wrócić na przeciwny brzeg, do obozowiska. Wszyscy spędzą wieczór narzekając na głód, chłód i moskity.

Wraz z nastaniem kolejnego dnia, poganiacze ustalili między sobą, że będą błagać Badaczy, aby nie musieli uczestniczyć w ich pogoni za Czarnym Człowiekiem. Są bowiem przerażeni i uważają, że ten niełudzki stwór może zabić ich najbliższych. A tego na pewno by nie chciał Wielki Angielski Żołnierz – major Singeon. Są tylko prostymi *mahoutami*. Poczekają na Wielkiego Badaczy

w Peerut. Tymczasem Odkrywczy mogą całkowicie poświęcić się pościgowi.

Niezależnie od tego, czy Badacze zgodzą się na odejście słońca czy też nie, zapewne będą chcieli powtórnie przekroczyć rzekę, aby zjeść śniadanie. Kiedy grupa znajdzie się tuż nad brzegiem rzeki, niech każdy wykona test *spostzegawczości*. Udany pozwala zauważyć jakiś przedmiot błyszczący w wodzie.

Niedługo po tym, jak zaczęto prowadzić pierwsze zapiski historyczne, Aleksander Wielki przybył nad Indus. Podobno towarzyszył mu, jak powiadał, bardziej hinduski niż grecki filozof – Heraklit. Mijały tysiące lat, a Indus nieprzerwanie wpadał do morza – wciąż ta sama rzeka wraz z innymi, mniejszymi z nią powiązanymi – z milionami istnień ludzkich, które rodziły się i umierały. W sumie stanowi to ogromny, pojedynczy strumień życia: rzeki i ludzi, wzajemnie ze sobą powiązanych. Dziś ten strumień na chwilę zmienia kierunek.

Zmiana

Zapewne Badacze zbliżą się nad brzeg rzeki, zamierzając zanurkować, aby zobaczyć, co tak błyszczy w wodzie. Jednocześnie część z nich, pomna przygody młodego Patila, będzie obserwować nadbrzeże, wypatrując Czarnego Człowieka. Migoczący przedmiot trudny jest do odnalezienia w wodzie, zaś łatwo go zobaczyć stojąc na brzegu. Nagle blask znika, ponieważ za Badaczami pojawia się Czarny Człowiek.

Jest to czarna jak węgiel postać o ludzkim kształcie, połyskująca w słońcu jak obsydian. Porusza się płynnie, lecz jej spojrzenie jest martwe. Przypomina zombie. Wykluczone, aby to był Człowiek.

Badacze nie mają szans na dokładne przyjrzenie się. Czarny Człowiek wykonuje nieznaczny ruch ręką i wszystko zmienia proporcje i kształty.

Każdy Odkrywca przechodzi inną zmianę świadomości. Jeden staje się sepem, krążącym wysoko na niebie i poszukującym padliny. Drugi (podobnie jak roztrzęsiony młody Patil, w stronę którego Czarny Człowiek rzucił węże) zamieni się w rybę, poszukującą cichej zatoczki, gdzie będzie mogła sobie drzeć. Trzeci Badacz stanie się motylem, lecącym wzdłuż brzegu, próbującym znaleźć odpowiedni liść do złożenia jaj. Inny zamieni się w małą jaszczurkę, marzącą o samiecze, z którą rozpocznie cykl godowy. Piąty zostanie mrowką, nieprzerwanie gromadzącą zapasy, itd. Lecz jeden z Badaczy, ten z najmniejszą Poczytalnością lub ten, który najlepiej będzie umiał wczuć się w nową postać, poczuje, że spogląda wielkimi oczami, mając pośrodku wielgachny nos. Jednym słowem, stanie się on słońcem – Padamem!

W krótkich słowach przedstaw każdemu z graczy sytuację, podając stosowną do tego ilość szczegółów. Umożliwi im to ustalenie ogólnego zachowania i intencji ich nowego wcielenia. Nowa świadomość jest jasna, wyraźna i szczegółowa (wspomagana również doskonałymi fizycznymi odczuciami) i ma za zadanie wyposażyć Badaczy w całkowite zaufanie do swego obecnego kształtu.

W tym samym czasie zostają zatrzymane przebylski ludzkiej świadomości. Ich imiona wciąż mają dla nich znaczenie, a kiedy patrzą w górę lub w dół (zależnie od

nowej postaci) na swe zwiotczałe i trzęsące się ciała – które jedno po drugim obdarzane są zupełnie inną mentalnością: ryby, mrowki czy też sępa – czują lekki żal i zaniepokojenie. Jednak równocześnie są zachwyceni tym, co mają za chwilę zrobić.

Jako Strażnik Tajemnic możesz uznać, że *mahouci* z wyjątkiem Ritsara, a włączając w to Bahmouda także zostają przemienieni.

W czasie, gdy płyną lub latają czują, jak gasną ich ludzkie uczucia, zupełnie jak nucona coraz ciszej melodia.

Decyzja Strażnika Tajemnic

Teraz, Strażniku, musisz zdecydować i wybrać albo łagodne zakończenie przygody, albo pełne przemocy i zabójcze. Możesz uznać, że Badacze wrócili w swe ciała, bądź żądać od nich wykonania testu Poczitalności. Jeśli komuś się nie uda – cóż taki Odkrywca pozostanie w ciele zwierzęcia przynajmniej do czasu, gdy modlitwa Ritsara odniesie skutek. Jednakże Badacz może w nowej postaci popaść w obłęd i już nigdy nie powrócić do ludzkiej kształtów.

Jeśli Badacz-Padam popadnie w obłęd, pozwól oszalelemu zwierzęciu zaatakować bezbronne, zwiotczałe ludzkie ciała. Każdemu Odkrywcę szybko wróci świadomość na tyle, aby wykonał test umiejętności *uniki* i oczywiście obronił się przed straszliwą szarżą. Wszyscy powinni odczuwać, że zostali zaatakowani przez coś, co kiedyś było jednym z nich. Uświadomienie sobie tego pociąga za sobą, przewidzianą w takich sytuacjach, utratę Punktów Poczitalności.

Powrót do normalności

Kiedy słoń przestanie już atakować i wiadomo, co z każdym Badaczem się stało, ekspedycja powtórnie zobaczy czamą, nagą postać. Zacznie ona szywno i niezrozumiale gestykulować, tak jakby chciała powiedzieć: „Dosyć”. I tak nagle, jak się pojawiła, zniknie w wysokiej trawie rosnącej nie opodal rzeki. W miejscu, gdzie stał Czamy Człowiek zostały ślady na piasku. Prowadzą w zarośla i coraz trudniej je zauważyć. Test *tropienia* pozwoli podążać po śladach – wiodą one przez zarośla i nagle znów prowadzą nad rzekę. W tym miejscu, na brzegu, zalega poddany erozji osad, który opuszcza się na długość sześciu metrów i zsuwa się prosto do rzeki. Ślad zbliża się do brzegu i tu się zatrzymuje. W płytkiej, przybrzeżnej wodzie widać znajomy blask, który błędnie i znika. Czamy Człowiek odszedł.

Mahouci i Bahmoud wstają na nogi. Każdy jest jeszcze oszołomiony i pełen niepokoju. Wyjątek stanowi Ritsar, którego oczy wyrażają radość z powodu powrotu swych towarzyszy do normalności.

– Oszaleliście – wyjaśnia. – Przestraszyliście słońce! Długo się za was modliłem!

Za każdym razem, gdy Badacze będą myśleć o tym, co im się przytrafiło, uznają, że właśnie Ritsarowi zawdzięczają powrót do swej normalnej postaci. Być może niektórym nie powiodło się całkowicie, bowiem wpadli w obłęd. Ale wszyscy powinni powrócić do ludzkiej postaci, gdy Czamy Człowiek powiedział: „Dosyć”.

Niestety, nie mogą sobie przypomnieć, co mówili mędrcy z Bahktapuru. Prawda i fikcja, związane z tym zajęciem, zlały się w jedną całość. Przynajmniej są szczęśliwi, że udało im się odyskać swe prawdziwe kształty.

Zawładnięty Padam

Kiedy Badacz usiłuje poznać jak funkcjonuje to związane tönę cielsko, Padam staje dęba i ryczy.

W tym czasie przestraszony Noghta cofnie się i będzie usiłował biec, zrzucając na ziemię zamienionego w mrowkę Kimbę. Howra odwróci się i skuli ze strachu w wysokiej trawie. Ritsar krzyknie, aby ostrzec wszystkich, ale jego słów nikt nie zrozumie. Padam wciąż będzie siał pólach. Być może nagle skróci do rzeki i zacznie biec pod prąd, zaraz jednak przestraszy się wody i znów ruszy w kierunku ludzi. W charakterystykach Bohaterów Niezależnych odnajdziesz dodatkowe informacje dotyczące Padama. Pamiętaj jednak, że pozostający przy zdrowych zmysłach Badacz-Padam zachowuje się zgola inaczej niż ten obłąkany, którego umysł powoduje, że myśli on tylko o sobie.

Atak Padama, jeśli w ogóle nastąpi, powinien w miarę szybko się skończyć.

W czasie trwania ataku powinien dać Badaczom trochę czasu, aby mogli wymyślić jakiś plan. Być może mają ze sobą strzelby, jakkolwiek nie te na słońce? A jeśli zdecydują się skoczyć do rzeki? A może Padam boi się ognia lub Badacz-Padam powróci do zmysłów?

Zakończenie

Badacze wypełnili swą misję: spotkali Czarnego Człowieka, który po tym zjściu nie pojawi się już nigdy więcej. To zjedna im szacunek okolicznych właścicieli ziemskich, kupców, brytyjskich i hinduskich urzędników, lecz nie wieśniaków. Ci ostatni wiedzą bowiem, że przerażenie mija, niezależnie od tego, co ktoś uczynił.

Słyszac opowieści Badaczy, Muomar Mądry odsuka Ritsara i zaprzyjaźni się z tym dzielnym, wierzącym człowiekiem. Wiara jest bowiem dobrą drogą do lepszej przyszłości Indii. Jednak tolerancja też jest ważna – niestety kraj ten zapomni o niej na długo.

Biorąc na swe barki odpowiedzialność za pozbycie się Czarnego Człowieka, każdy Badacz powiększy swą Wiarogodność o 1k10 punktów.

Jeżeli Odkrywcę musieli zabić któregoś ze swoich towarzyszy, aby samemu się uratować, to każdy z nich traci 1k6 Punktów Poczitalności.

Jeśli Bahmoud przeżył, to Badacze zyskują wdzięcznego aż po grób przyjaciela. Nie warto tego lekceważyć, gdyż później będzie piał się po szezeblach kari politycznej w Hinduskim Kongresie Narodowym.

Niestety, duchy mają także swoje własne zamiary. Stary Patil, który dorastał wśród legend i opowieści wierzy, że Czamy Człowiek jest czymś nieznanym. Gracze wiedzą, że po drugiej wojnie światowej Brytyjczycy w pokojowy sposób wycofali się z Indii. Był to czas, gdy imperium wysłało żywciele postrzeganie przez Hinduosów idei cywilizacji.

Przeżył, którego doznali Badacze nad brzegiem Indusu, podało w wątpliwość ich świadomość. Odkrywcę mogą zrozumieć, że w ten sposób oświecili ich ostatni prawdziwi władcy tego półwyspu. Ci Badacze, którym teraz udało się wykonać ostatni już w tej przygodzie test Poczitalności, mogą uzyskać 1k6+1 PP. Oznacza to, że w końcu osiągnęli spokój duszy, niezależnie od tego, jak przegoda się zakończyła.

A Czamy Człowiek nie pojawi się w pobliżu Peerut, dopóki pamięć ludzka o tym zdarzeniu nie zaniknie.

Kim był Czarny Człowiek?

Dla celów tego scenariusza, który głównie eksponuje elementy egzotyki, nie ma znaczenia, kim on był. Być może zagadka Czarnego Człowieka poczeka na rozwiązanie jeszcze jakiś czas, a może nigdy nie zostanie wyjaśniona.

Jeśli jego wygląd ma nawiązywać do mitów, to bez dwóch zdań jest on awataram Nyarlathotepa – wysłannikiem, który musi wykonać jakieś zadanie, na przykład otworzyć Bramę i strzec jej. Oczywiście Czarny Człowiek jest związany z błyszczącym w wodzie przedmiotem. Przeprowadzone badania mogą dowiedzieć, że każdy musiał najpierw zobaczyć migoczący przedmiot, a dopiero chwilę potem – Czarnego Człowieka. Być może ta rzecz to jakby Brama lub coś jeszcze bardziej interesującego.

Zresztą, na tym świecie nie wszystko może mieć jakikolwiek związek z Mitami Cthulhu. Jak na Strażnika Tajemnic przystało – wybór należy do Ciebie.

Bohaterowie Niezależni**Bahmoud, wiek 14 lat, przyjaciel i przewodnik**

S 8 KON 11 BC 9 INT 11 MOC 11
ZR 17 WG 10 WYK 5 P 55 WT 10

Modyfikator obrażeń: 0

Bronie: brak

Umiejętności: angielski 45%, czyszczenie przedmiotów w zamian za drobniaki 73%, hinduski 76%, opowiadanie dowcipów 26%, parzenie wyśmienitej herbaty 69%, uniki 64%, urdu 55%.

Major David Singeon, wiek 44 lata, komendant garnizonu w Bahktapurze (Sind)

S 12 KON 13 BC 9 INT 12 MOC 7
ZR 6 WG 13 WYK 11 P 35 WT 11

Modyfikator obrażeń: 0

Bronie: rewolwer Webley kal. .38 41%, obrażenia 1k10
Umiejętności: dowodzenie wojskiem 54%, perswazja 62%.

Porucznik Roger Bixby, wiek 36 lat, dowódca Drugiego Oddziału Bangalorskiej Artylerii

S 9 KON 14 BC 11 INT 8 MOC 12
ZR 7 WG 12 WYK 8 P 21 WT (13) 7

Modyfikator obrażeń: 0

Bronie: rewolwer Webley kal. .38 49%, obrażenia 1k10
karabin Lee-Enfield kal. .303 33%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: picie Pimms 89%, Miły Cthulhu 3%, obsługa artylerii polowej 68%.

Karikal, wiek 22 lata, nieznośny i pełen przemocy mahout

S 11 KON 13 BC 16 INT 12 MOC 10
ZR 11 WG 14 WYK 8 P 50 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: młotek 57%, obrażenia 1k6+2+mo
uderzenie pięścią 73%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: kierowanie słońcem 67%, przyrządzanie posiłków podczas postojów w podróży 73%, wmawianie posłuszeństwa nad niewinnymi zwierzętami 50%.

Padam, silny samiec słońa

S 62 KON 34 BC 59 MOC 17
ZR 11 WT 47 Szybkość 11

Modyfikator obrażeń: +6k6

Bronie: trąba 50%, pochwytywanie naskok tyłem 25%, obrażenia 8k6+mo
tratowanie 25%, obrażenia 4k6+mo
uderzenie kłem 25%, obrażenia 6k6+mo
rzucanie dużymi przedmiotami 40%, obrażenia 1k10+6k3
Może atakować tylko raz w rundzie walki. Ofiara może zostać pochwycona trąbą. Jeśli chce się uwolnić, musi pokonać połowę S słońa swoją S (skorzystaj z Tabeli Porównawczej). Pochwytywanie trąbą nie powoduje obrażeń, ale w każdej następnej rundzie słoń może zaatakować taką osobę w inny sposób, odwołując automatyczny sukces.

Pancerz: Skóra, 8 punktów.

Umiejętności: instynktowne wyczuwanie (np. zagrożenia) 90%, nastuchiwanie 75%.

Kimba, wiek 38 lat, miły i uprzejmy mahout

S 14 KON 10 BC 13 INT 14 MOC 7
ZR 8 WG 11 WYK 5 P 35 WT 10

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bronie: młotek 31%, obrażenia 1k6+2+mo

Umiejętności: kierowanie słońcem 79%, zadawanie śmiesznych zagadek 8%, zadawanie zagadek 93%.

Noghta, stary samiec słońa o słabym wzroku

S 48 KON 30 BC 62 MOC 12
ZR 10 WT 46 Szybkość 9

Modyfikator obrażeń: +6k6

Bronie: trąba 40%, pochwytywanie tratowanie 40%, obrażenia 4k6+mo

Pancerz: Skóra, 8 punktów.

Umiejętności: nastuchiwanie 80%, instynktowne wyczuwanie (np. zagrożenia) 95%.

Ritsar, wiek 43 lata, rozsądny i bardzo religijny mahout

S 13 KON 9 BC 7 INT 15 MOC 12
ZR 17 WG 16 WYK 2 P 58 WT 9

Modyfikator obrażeń: 0

Bronie: młotek 10%, obrażenia 1k6+2

Umiejętności: gorliwe modlenie się 93%, kierowanie słońcem 57%, rozbijanie namiotu 71%.

Howra, młoda i uparta samica słońa

S 50 KON 26 BC 58 MOC 14
ZR 6 WT 42 Szybkość 10

Modyfikator obrażeń: +6k6

Bronie: trąba 50%, pochwytywanie tratowanie 50%, obrażenia 4k6+mo

Pancerz: Skóra, 8 punktów.

Umiejętności: nastuchiwanie 65%, instynktowne wyczuwanie (np. zagrożenia) 80%.

CZARNY CZŁOWIEK

S 11 KON 13 BC 12 INT 22 MOC 22
ZR 22 WT 13

Modyfikator obrażeń: 0

Bronie: brak

Pancerz: brak, ale jest odporny na magię i ataki fizyczne
Czary: żadne

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Czarnego Człowieka powoduje utratę 0/1k3 Punktów Pocztywalności. ■

Saneczkowy rajd

Podczas długiej podróży Badacze przemierzają Syberię w poszukiwaniu zaginionej rasy i spotykają ludzi o sercach bardziej złodowaciałych niżl mroźne przestrzenie.

WWIEKSZOŚCI miejsc na świecie konie zostały zastąpione przez nowoczesne, lśniące samochody. Istnieją jednak tereny, w których nazwy Ford czy Peugeot są tylko plotkami. Jednym z takich obszarów jest Syberia. Przez stulecia jedynym środkiem transportu przez te bezkresne, zaśnieżone przestrzenie były sanie ciągnięte przez konie. W latach 20. pozostają nadal najbardziej praktycznym sposobem podróżowania po nieprzejazdnych, mroźnych obszarach Syberii.

Na Syberię przywiedzie Badaczy starożytna, antropologiczna zagadka. By ją rozwiązać, odbędzie podróż frachtowcem, koleją, saniami i zaprzęgiem reniferów. Niebezpieczeństwa zimy i wszechobecność sowieckiej tajnej policji czynią wyprawę chyba najbardziej przerażającą, a zarazem najbardziej godną uwagi z całej tej książki. Jeżeli Badacze przeżyją, mogą zechcieć dłużej odpocząć w swych ciepłych i przytulnych domostwach. Scenariusz osadzony jest w połowie roku 1926. Bez problemu można rozegrać go także w innym okresie, na przykład po opuszczeniu Syberii przez wojska interwencyjne. Może to być także czas, gdy trwa inna okupacja. Wtedy będziesz mógł ustalić, Strażniku Tajemnic, kto kogo okupował i dlaczego.

Poniższy scenariusz należy do najdłuższych w tej książce. Jeśli więc wykorzystasz wszystkie zawarte epizody, do ukończenia go potrzebne będą co najmniej dwie sesje gry.

Sytuacja

Plemię zamieszkujące dzikie tereny centralnej Syberii opowiada o bóstwie zimy, które włada ośnieżonymi kniejami. Bóstwo to pomaga miejscowym w czasie najgorszych zamieci i burz, wymaga jednak w zamian specjalnej daniny.

Pod ziemią, w wielkich jaskiniach rozłożonych na pradawnej Tarczy Angary, mieszka plemię potężnych, owłosionych humanoidów. Przeczekują oni zimę, żywiąc się jademł dostarczonym przez ludzi. Ci zaś myślą, że splacają daninę bogu i zapewniają sobie w ten sposób pomyślność. Prawda jest jednak bardziej złowieszcza. Żyjące w jaskiniach wielkie istoty muszą w zamian splacać trybut mrocznemu i mściwemu bóstwu z podziemi. Zadowolają go zaś tylko regularne ofiary z ludzi, członków jakuckich plemion.

W nadchodzących miesiącach Badacze i doktor Chan- ce dotną na te niebezpieczne tereny i zmierzają się z grozą- nąjąca humanoidów od tysiącleci.

Tło wydarzeń

DR BROEPHYLE E. CHANCE pełni w scenariuszu rolę katalizatora wypadków. Jeden lub dwóch Badaczy powinno go znać z dzieciństwa, szkoły bądź z czasów studenckich. Natkną się nań ponownie podczas spotkania dawnych uczniów szkoły średniej, naukowego wykładu, czy konferencji poświęconej okultyzmowi. Choć minęły długie lata od ostatniego spotkania, Chance wita się z Badaczami tak jakby widzieli się przedwczoraj. Stary znajomy niewiele się zmienił. Nadal z oczu bije mu energia, pozostał ciężki chód. Chance przypomina mały reaktor atomowy.

Minione lata dr Chance wspomina jako długie położenie mające zakończyć się rychłym sukcesem.

— A wy? Co żeście zdziałali przez ten czas? — pyta. Słuchając wyjaśnień sprawia wrażenie jakby Badaczy oceniał. Nagle doktor przerywa rozmowę i szybko żegna się, mówiąc: — Muszę już lecieć! Niedługo się do was odezwę. Jest coś, co może was zainteresować!

Wybrane lektury

Malcom Burr. *In Bolshevik Siberia: The Land of Ice and Exile (Pośród bolszewickiej Syberii: Kraina Lodu i Zesłańców)*. Londyn: H.F. & G. Witherby, 1931.

Glenn C. Conroy. *Primate Evolution (Ewolucja naczelnych)*. Nowy Jork: W.W. Norton and Company, 1990.

John G. Fleagle. *Primate Adaptation and Evolution (Ewolucja i adaptacja naczelnych)*. San Diego: Wydawnictwo akademickie, 1988.

Lionel F. Gowing. *Five Thousand Miles in a Sledge: A Mid-Winter Journey Across Siberia (Pięć tysięcy mil saniami: Zimowa podróż przez Syberię)*. Nowy Jork: D. Appleton and Company, 1890.

Allan Monkhouse. *Moscow 1911-1933 (Moskwa 1911-1933)*. Boston: Little, Brown and Company, 1934.

A. Rado. *Guide-Book to the Soviet Union. (Przewodnik po Związku Radzieckim)*. Stosunki kulturalne Związku Radzieckiego z innymi krajami. Nowy Jork: International Publishers Company, 1928.

Jonas Stadling. *Through Siberia (Poprzez Syberię)*. wyd. F. H. H. Guillemard. Westminster: Archibald Constable and Company, Ltd, 1901.

Dr Broeophyle E. Chance

Chance nigdy nie używa swego pierwszego imienia, sączą się tylko nieeliczne przyjaciela. Jest gwałtowny i niezwykle energiczny. Ma 186 centymetrów wzrostu, potężne bary, muskularne ramiona i gesty, zmierzwiłą, czarną brodę. Chance jest w takim samym stopniu profesorem, jak i dyletantem. Rzadko kiedy wyklada, polegając bardziej na swych własnych, dość dużych zasobach finansowych. Nieznośny entuzjazm i skłonność do logicznego wyjaśniania podejrzeń (a nie dowodów) sprawiły, że odkad zaczął publikować stał się wyznikiem pośród społeczności akademickiej. Od dłuższego już czasu poważnie przewodził naukowe nie zamieszczając nawet jego monografii. Chance wydaje je więc sam w niewielkim nakładzie.



doktor Broeophyle
E. Chance

Nie lubiany przez kolegów-profesorów jest jednak kimś więcej niż tylko entuzjastą. Chance opętany jest ideą, zaprzatającą wszystkie jego myśli. Jego życiowa misja polega na udowodnieniu istnienia *Dryopithecus giganteus*, nazywanego przez innych *yeti*. Oczywiście doktor marzy też o tym, by dokonując niezwykłego odkrycia ujawnić głupotę swych ograniczonych umysłowo, akademickich kolegów. Poszukiwaniu człowieka śniegu są więc dla niego także kwestią honoru.

Paszporty i wize

Jeśli Badacze mają zamiar udać się poza granice ojczyznanego kraju, potrzebują oczywiście paszportów. Otrzymanie wizej uprawniającej do podróżowania na terenach ZSRR jest niemożliwe, takie zezwolenie można załatwić sobie dopiero na samej granicy. Wiąże się to zwykle z kilkudniowym postojem, związanym z rozpatrywaniem wniosku. Podanie o wize musi zawierać dokładny cel i powody podróży. Wszyscy obokrajowcy znajdujący się na terenie ZSRR są bacznie pilnowani i obserwowani.

Badacze posiadający kontakty z przemysłnikami lub kontrewolucjonistami dowiedzą się, że można odwiedzić Kraj Rad podając się za pracownika zagranicznych kompanii działających na Syberii. W tym celu niezbędny jest też kontakt z fałszerzem, który zaopatrzy Badaczy w odpowiednie kanadyjskie, brytyjskie czy amerykańskie paszporty i lewe dokumenty potwierdzające zatrudnienie w Standard Oil czy General Electric.

Badacze mogą też dowiedzieć się, że trudno jest wrócić do Stanów, mając wbiłą w paszporcie sowiecką pieczęć graniczną. Istnieje szansa, że dokument ten zostanie unieważniony. Czujny Departament Stanu wciąż obawia się nadejścia Czerwonej Wścieklizny, tj. komunizmu. W USA wyznaje się w zasadzie teorię wolnego podróżowania, jednak od czasu pierwszej wojny światowej narasta w Stanach tendencja do ograniczania tej możliwości dla obywateli obcych państw i trwa do dzisiaj. Stanowi to niewątpliwie wyjątek pośród państw należących do Paktu Północnoatlantyckiego (NATO).

Spotkanie z Chance'em

Kilka tygodni po tym przelotnym spotkaniu, Badacze otrzymują od Chance'a wiadomość. Przygotowuje on pewną wyprawę i szuka zaufanych współtowarzyszy. Czy mogliby się z nim spotkać i porozmawiać o tym? Miałoby się to odbyć w kawiarni odwiedzanej przez artystyczną cyganerię.

Dr Chance bardzo serdecznie i wylewnie wita się z wszystkimi przybyłymi. Od razu przechodzi do tematu. Stwierdza, że dokonał niezwykle ważnego odkrycia i cel jego poszukiwań jest już prawie w zasięgu ręki. Trzeba tylko działać szybko, by nie uprzedził go ktoś inny.

– Zostaliśmy zmyleni i jak głupcy zajmowaliśmy się tylko Himalajami. Tam rzetelne poszukiwania są już niemożliwe, a obecność wszelkiej maści oszołomów, błaznów i poszukiwaczy skarbów z pewnością przepłoszyła naszą ofiarę.

– Oczywiście, że mówię o *yeti*, przeróżającym śnieżnym człowieku, wielkiej stopie – nazwach nadanych mu przez tych, którzy znają go najlepiej. Mam na to dużo dowodów. Prawdziwych i niepodważalnych!

Chance sięgnął za pazuchę i wyciągnął jakiś przedmiot. Trzyma go z tak nabożną czcią, jakby to była co najmniej relikwia św. Antoniego. Wyjęty przedmiot wyglądał jak ludzki trzonowy ząb, ale że jest dziewięciokrotnie większy.

– *Dryopithecus giganteus* – zaintonował Chance. – Znaleźliśmy ząb i kość udową sprzed sześciu milionów lat. Ta pradawna rasa obserwowala nas od samych narodzin. Teraz my dokonamy odkrycia, bowiem ona wciąż istnieje! Mogę to w każdej chwili udowodnić! Już niebawem wyprowadzimy ludzkość z łańka, a ona nigdy nam tego nie zapomni!

Chance odnalazł ząb u pewnego chińskiego aptekarza. Szczęście mu sprzyjało – gdyby przybył dzień później, cenny dowód zostałby zmieciony i dodany do jakiegoś afrodyzjaku. Doktor dokładnie zbadał znalezisko. Archeologiczne, biologiczne i medyczne testy potwierdziły teorię: ząb jest autentyczny i wygląda zadziwiająco świeżo. Jest to dla doktora dowód, że monstra przedstawiane na kamiennych nie wymarły. Zamiast tego ewoluowały, być może za sprawą własnych, brutalnych waśni, czy też nagłego naporu ludzkich plecion. Chance jest pewien, że pewna liczba tych istot przetrwała do dziś pośród bezkresnych przestrzeni Syberii.

– Ubijemy jednego i przywieziemy go z powrotem!

Doktor wymaga całkowitej dyskrekcji: – Przysięgnijcie, że nie powiecie o tym nikomu! – Zdenerwowanych Badaczy zapewnia zaś, że wszystko jest tak zaplanowane, że nie będzie problemów z dostaniem się do ZSRR. – Mam w Rosji wpływowych przyjaciół, którzy wszystko dokładnie opracowali.

Chance ma nadzieję, że wyprawa będzie mogła dojść do skutku już za kilka miesięcy.

– Musimy wykorzystać zimę, bo tylko wtedy *giganteusy* zmuszone są zejść z gór w poszukiwaniu pożywienia.

(Doktor nie wspomina o trudnościach związanych z powrotnym przekroczeniem granicy Stanów, choć być może nie zdaje sobie z tego sprawy. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w podsumowaniu).

Chance pragnie, by Badacze towarzyszyli mu w wyprawie.

– Nasze spotkanie, panowie, nie było dziełem przypadku. Kieruje mną przeznaczenie i pisane jest nam wspólnie odnaleźć *giganteusa*! Powiedźcie, że się zgadzacie.

Jeśli Badacze przyjmą propozycję, Chance cały promienieje i gorąco ściska dłonie zebrany. Wychodząc, rozlewa kawę i zakłada przez pomyłkę czyszą czapkę.

– Wkrótce się do was odezwę. Szykujcie paszporty. Do zobaczenia!

Poszukiwania

Badacze, którzy nieco pospierzają, dowiedzą się kilku ciekawych rzeczy na temat Chance'a i międzynarodowego polowania na ohydnygo człowieka śniegu (w Azji powszechnie znanego pod nazwą *giganteus*). Chance próbuje wytropić tę istotę już od przeszło dziesięciu lat. Niestety, nie osiągnął żadnego sukcesu. Źródła naukowe ignorują wszelkie teorie doktora, uznając je za bełkot i brednie. Inne osoby zajmujące się poszukiwaniem legendarnego *yeti* również nic nie wskazywały. Nikt z nich nie wspomina także o Syberii i Jakutach. Badania prowadzone są o wiele dalej, na południu.

Człowiek śniegu

Dryopithecus giganteus jest podobną do małpy istotą nazywaną tak przez dr. Pilgrima w roku 1910. Znalazł on wtedy tajemniczy ząb w Indiach, w Siwalik Range. W tym samym miejscu odkryto jeszcze więcej zębów, kości (prawdopodobnie rąk) i niewielką, kamienną statuetkę, którą opisywał Badaczom Chance. Literatura naukowa nie wiąże jednak tych znalezisk z wciąż żyjącym mitem *yeti*.

Azjatyckie poszukiwania

Wśród tropicieli badających Azję znajduje się Jonas Stadling – człowiek, który w 1900 roku podróżował po Syberii. Poza kilkoma aluzjami w tekście nie ma wzmianek na temat *giganteusów*. Więcej na temat ludzi śniegu można natomiast znaleźć w nie publikowanych pamiętnikach Stadlinga. Niestety, na całym świecie istnieje tylko kilka kopii.

Odjazd

Chance dzwoni do Badaczy po kilku tygodniach. Wszystko jest gotowe, pociąg do San Francisco odjeżdża w piątek. Doktor, już z biletami, będzie oczekiwał Badaczy na dworcu.

W San Francisco podróżnicy zaokrętuja się na linowie kursujący do portu Jokohama w Japonii. Podczas rejsu nic się nie dzieje i jest wyjątkowo nudno.

Chance spędza większość dnia w kabinie, przeglądając notatki. Bardzo entuzjastycznie odnosi się do wyprawy, jest też pewien jej powodzenia. Potrafi godzinami tłumaczyć, jak niezwykle cennym znaleziskiem stał się odkryty trzonowy ząb. Pożyczy Badaczom zapiski Stadlinga i zachęci, by przestudiowali zamieszczone tam szkice, dzięki którym rozpoznają ślady poszukiwanych istot. Ponadto doktor będzie nakłaniał współtowarzyszy, by poznali podstawy dialektu Jakutów. Sam z chęcią będzie nauczył. Każdy z Badaczy, poświęwszy kil-

„Notatki z Syberii”

Rękopis został ukończony przez Jonasa Stadlinga w 1900 roku. Ostatecznie tekst został opublikowany w Anglii jako książka nosząca tytuł „Poprzez Syberię”.

Notatki z Syberii zawierają nie publikowany maszynopis zapisków, jakie Stadling zebrał po powrocie z krainy wiecznej zimy. Tylko kilka stron zostało skopiowanych przed wydaniem dzieła przez siostrę Stadlinga. Są to głównie mapy, szkice i opisy plemion zwracające uwagę na język, technologię oraz mitologię. Nie najlepszą cechą tekstów Stadlinga jest jego mentorski ton, przywiera typowa dla ludzi w tym wieku. Niezależnie od tego, Stadling był bardzo ważnym obserwatorem.

Stadling poświęcił Jakutom – ludziom zamieszkującym Syberię od wieków – kilka rozdziałów. Mieszkańcy jednej z wiosek wyznawali Tabbę, bóstwo ochraniające od czającego się zimą zła. Stadling nie był na Syberii podczas tej pory roku, nie widział więc ceremonii składania daniny Tabbie. Informacje o tym pochodzą z drugiej ręki. W swych rękopisach zamieszczał za to szkice kilku rytualnych przedmiotów kultu Tabby. Wśród nich znajduje się między innymi płaszcz w kształcie siedmioramiennych gwiazdy z wyszytymi podobiznami bóstwa. Tabba przedstawiony jest jako wielki, owłosiony humanoid i przypomina opisywanych wymarłych przedstawicieli *Dryopithecus giganteus*.

ka godzin dziennie w czasie rejsu na lekcje języka, nauczy się go z bazową szansą procentową INT x1.

Kabina Chance'a

Kabina Chance'a jest zawsze zamknięta. W środku doktor przechowuje tajemnicze przedmioty w ogromnym, czarnym kufrze z kiepskim jednak zamkiem. Do otwarcia go wystarczy udany test *otwierania zamków* z dodatnim modyfikatorem +20%. Oto co znajduje się w środku:

- ☐ Wśród naukowych książek znajduje się słownik angielsko-rosyjski, kopia nie publikowanego pamiętnika Stadlinga oraz „Notatki z Syberii” tegoż autora.
- ☐ W zalakowanej kopercie znajdują się dokumenty stwierdzające, że Odkrywcą są pracownikami koncernu Standard Oil i jadą na inspekcje prac badawczych prowadzonych na Syberii. Pośród dokumentów znajduje się także paszport ze zdjęciem doktora, wystawiony na nazwisko Douglasa Smitha. Obok leży prawdziwy paszport Chance'a.
- ☐ Tomy notatek z dotychczasowych wypraw Chance'a. Nawet pobieżne przejrzanie ujawnia skalę obsesji doktora dotyczącą oczywiście człowieka śniegu.
- ☐ Niewielki plan kolei transsyberyjskiej i spora mapa z oznaczoną drogą do wioski, w której gościł Stadlinga.
- ☐ Wyliczenia dotyczące wielkości *giganteusa*. Po udanym Teście (połowy) Wiedzy Badacze zorientują się, że nabażragane obliczenia dotyczą wielkości trumny, w jakiej zmieściłaby się taka istota.
- ☐ Niejasne notatki dotyczące jakiegoś środka nasennego. Udany test *farmacji* wykazuje, że chodzi o bardzo silny środek nasenny. Dawka, jaką opisał Chance, sprawia wrażenie ekstremalnej.

- ☐ Kufer wypełnia także ekwipunek – na przykład gogle, statyw, aparat fotograficzny, kompas, ciepłe ubrania i świecidełka na podarki dla Jakutów.
- ☐ Trzy ampułki bezwonnego i bezbarwnego płynu. Każdy z pojemników zawiera kwartę środka nasennego. Jeśli któryś z Badaczy wypije ten specyfik, może się poważnie zatruci. Jeśli nierozważna osoba wykona udany test KON x4, czuje się tylko przez chwilę oszołomiona. Jeśli zaś test się nie powiedzie, zapada na 2k6 godzin w niebezpieczną śpiączkę.
- ☐ Na samym dnie kufra leży kiepsko ukryty pod ubraniami, rozłożony karabin myśliwski. Udany test umiejętności *karabin* pozwala ujawnić fakt, że broń została przystosowana do strzelania strzałkami. Magazynek zawiera zaś kilka niezwykle dużych strzałek oraz strzykawki.
- ☐ W zimowych butach Chance'a ukryte są 4000 dolarów w złocie.

ZSRR

PODCZAS przesiadki w Jokohamie Chance wyjawia Badaczom, w jaki sposób dostaną się do ZSRR. Stary, zaufany przyjaciel doktora – Dymitr Żurkow – przygotował dla Odkrywców dokumenty, dzięki którym mogą podać się za inżynierów filii Standard Oil z Kalifornii, New Jersey, czy też Indiany. Jeśli któryś

ZSRR w roku 1926

Komunizm jest światłem przewodnim klasy robotniczej na całym świecie. Słowa Lenina są święte. Stalin umacnia władzę, ale czasy świętości jego i jego policji dopiero się zaczynają.

W połowie lat 20. USA pozostały ostatnim liczącym się państwem, które nie uznało rewolucji bolszewickiej z 1917 roku. Taki stan dodatkowo gmatwa procedurę wjazdową (dwa kwestionariusze ze zdjęciami, pierwszy w dwóch kopiach, drugi w trzech), i tak już nieznośnie skomplikowaną. Obokrajowcy odwiedzają młode państwo z różnych powodów. Są to turyści, pracownicy zagranicznych kompanii, którym zezwolono eksploatować dzikie rejony republiki, wreszcie ideowcy chcący doświadczyć nowego, wspaniałego porządku. Ci ostatni trafiali natychmiast do obozów pracy (łagrow) oskarżeni o szpiegostwo.

Wszyscy przybyśle oraz, oczywiście, obywatele sowieccy byli pilnie obserwowani przez OGPU (Obiediniennoe Gassudarstwiennoe Politiczeskije Uprawlenie – Zjednoczony Państwowy Zarząd Polityczny, później przemianowany na NKWD), tajną policję. OGPU kojarzyła się potocznie z Łubianką, główną siedzibą i okrytym ponurą sławą więzieniem w Moskwie. Ma za zadanie ochronę komunizmu przed kontrrewolucyjnymi spiskami i kontrolę nad każdym przejawem życia codziennego obywateli. OGPU ma najsłabsze wpływy we wschodnich republikach, które trafiły pod moskiewskie panowanie dopiero w 1922 roku. Znajdują się tam też nadal nieliczne grupy oporu, nierzadko pokonujące oddziały OGPU na otwartej przestrzeni.

Oficjalny kurs wymiany to 1,94 rubla za dolara (1 rubel to 100 kopiejek). Czasem można uzyskać lepszy kurs, jednak czarny rynek nie jest jeszcze dostatecznie rozwinięty.

z Badaczy zna się lepiej od Chance'a na geologii (doktor ma 10%), może rozmawiać z urzędnikami imigracyjnymi na sowieckiej granicy.

Dr. Chance pomógł bratu Żurkowa i jego rodzinie wydostać się z Rosji w 1918 roku. Figuruje więc prawdopodobnie w kartotece moskiewskiej policji. Z tego powodu musiał zaopatrzyć się w fałszywy paszport. Chance jest pewien, iż nie będzie z tym żadnych problemów, jako że od ostatniej wizyty w Kraju Rad znacznie zmienił swój wygląd. Nie chce się jednak zgodzić na odwiedziny Żurkowa w Rosji, słusznie uważając to za niebezpieczne.

Niewygodna łódź dowozi Badaczy z Jokohamy do Władywostoku. Z redy dojeżdżają do nadbrzeża saniami, jako że zimą wody portu zamarzają.

Radzieccy oficerowie celni są restrykcyjni i poważni. Noszą ciemne, oliwkowe mundury z charakterystycznymi, czerwonymi gwiazdami na naramiennikach.

Urzednicy bez mrugnienia okiem akceptują informacje, że Badacze są gómkami spieszącymi do pracy. Zanim jednak nastąpi dalsza część procedury, podróżni muszą czekać kilka godzin, aż wszyscy zostaną odprawieni. Poczekalnia to chłodny, obskurny pokój z twardymi, niewygodnymi krzesłami. Oprócz Badaczy w poczekalni jest jeszcze kilku innych cudzoziemców, mających nadzieję na pozwolenie wjazdu do ZSRR.

Gdy nadchodzi kolej Badaczy, urzędnik celny zadaje im kilka pytań dotyczących ich samych i celu podróży. Następnie dokładnie przeszukują wszystkie bagaże. Wcześniej Chance wyjął z kufra rozłożony karabin i wszystkie części ma przy sobie. Choć jest to ryzykowne, rzadko zdarzają się rewizje osobiste. Celnicy pytają także o książki, broń i duże sumy pieniędzy. Wszystkie przedmioty, których przeznaczenie wzbudzi podejrzenie urzędników, są konfiskowane. Podczas tego przesłuchania Chance przez większość czasu milczy i kryje twarz w cieniu kapelusza.

Ostatecznie Badacze dostają pozwolenie wjazdu. Do paszportów wbite zostają odpowiednie stemple. Dostają wizę i pozwolenie na pobyt we Władywostoku. Zostają też uprzedzeni, że jeśli zechcą wyruszyć dalej, muszą na miejscu uzyskać kolejne zezwolenie w urzędzie powiatowym.

Tak jak to czyni się w ZSRR z godnymi uwagi podróżnymi, za Badaczami udał się jeden z szeregowych członków OGPU. Będzie ich śledził, obserwując czy nie są szpiegami lub kontrrewolucyjnymi agentami.

OGPU

Niektórzy funkcjonariusze są byłymi wojskowymi, inni przychodzą ze szkół milicyjnych i uniwersytetów. Ich podstawową bronią jest strach – obusieczne narzędzie, które sprawia, że agenci OGPU muszą być poza wszelkimi podejrzeniami. Wszyscy funkcjonariusze są oczywiście członkami partii i to nierzadko na wysokim szczeblu. Na terenach Syberii nie działa ich wielu, lecz dzięki zastraszaniu i wymuszeniom wielu mieszkańców jest tajnymi informatorami.

Funkcjonariusze OGPU ubierają się po cywilnemu, najczęściej w niepozorne płaszcze. Podczas dużych operacji, jak na przykład patrolowanie granicy, mają do dyspozycji całe dywizje Armii Czerwonej z charakterystycznymi, czerwonymi wyłogami na mundurach i czerwonym otokiem na czapkach.

Władywostok

Władywostok jest ostatnim zamarzającym portem w Zatoce Złotego Rogu, na sowieckim dalekim wschodzie. Jest stolicą regionu, miastem ważnym pod względem strategicznym i przemysłowym. Mieszka w nim prawie 100000 osób. Miejsca godne uwagi to: Departament Administracji, biuro OGPU, kilka banków i teatrów, uniwersytet oraz chińska dzielnica handlowa. Popularne hotele to: Wersal (trzygwiazdkowy), Złoty Róg (dwugwiazdkowy) i Centralny (jednogwiazdkowy). W każdym hotelu sprawdzane są paszporty i zezwolenia na pobyt. Władywostok to duże, lecz nieprzyjemne miasto. Większość zabudowań jest zniszczonych i chyli się ku upadkowi. Podobne wrażenie można odnieść patrząc na mieszkańców posępnego miasta.

Plan podróży dr. Chance'a wygląda następująco: dojechać koleją transsyberyjską do Czity (190 godzin drogi), a następnie udać się saniami wzdłuż rzeki Witim do wioski Jakutów. W związku z tym Chance kupuje bilety na najbliższy pociąg. Otrzymał wizy i pozwolenia na pobyt umożliwiające bezproblemowy zakup. Mimo to Badaczce powinny odczuwać zdenerwowanie i napięcie za każdym razem, gdy pokazują swe dokumenty. Znajdują się przecież w policyjnym państwie poniekąd nielegalnie.

Kolej transsyberyjska

Ośmiiodniowa podróż do Czity przebiega Badaczom bardzo miło i przyjemnie. Dzieje się to głównie za sprawą pomocy ze strony Grigorija Borysowicza Abramowa, radzieckiego agenta teatralnego podróżującego w interesach do Irkucka. Jego umiarkowana grzeczność i znośny angielski są pomocne podczas sprawdzania biletów, w kłopotach ze znalezieniem właściwych miejsc i przedziału, a także w kontaktach z pracownikami pociągów, żołnierzami i nieprzychylnie nastawionymi do obcokrajowców podróżnymi.

Abramow jest oczywiście funkcjonariuszem OGPU i próbuje delikatnie wybać zamiary Odkrywców. Swą prawdziwą tożsamość utrzymuje naturalnie w tajemnicy. Jeśli jednak jeden z Badaczy wykona udany test skradania się i pójdzie za nim podczas jednego z przystanków, zauważy, jak Grigorij rozmawia z dwoma żołnierzami w uniformach z czerwonymi wyłogami. Zapytany o to Abramow odpowie, że funkcjonariusze przepytują go na temat pracy teatralnej i skwituje to słowami:

— Wiecie, chłopaki wykonują odpowiedzialną pracę, więc muszą być podejrliwi.

Kapitan Grigorij Borysowicz

Abramow ma niewielką brode i ubiera się dość elegancko. Jest człowiekiem o kulturalnej wymowie. Cechuje go ponadto patologiczna wręcz podejrzliwość. Zadaniem agenta jest ustalenie, czy Badaczce rzeczywiście są tymi za kogo się podają i czy nie nawiązują kontaktów z kontrrewolucjonistami. Abramow po trafi spokojnie czekać, wykorzystując podróż jako rodzaj urlopu.



Kapitan
Grigorij Borysowicz



Syberia

Walizka Grigorija nie jest zamknięta, bacznie ją jednak obserwuje. Poza ubraniami i przedmiotami codziennego użytku znajdują się w niej: pistolet Tokariewa (popularna Tetetka), mały sztylet, legitymacja OGPU (Abramow resztę dokumentów nosi przy sobie), arszenik, biografia Czapaiewa oraz pamiętnik napisany szyfrem, którym pisze oficjalne raporty.

Syberia

GDY pociąg dojeżdża wreszcie do Czity, Badaczce odczuwają ulgę. Mają już dość monotonnego jedzenia, niewygodnych przedziałów, wszechobecnych samowarów i powszechnego pijarstwa. Nie minie jednak tydzień, a warunki te wspominać będą jako szczyt luksusu.

Czita

Miasto od ponad wieku ma ponurą sławę punktu zbiorczego rosyjskich zesłańców. Liczba mieszkańców wynosi około 57 000. Miejsca godne uwagi to: Departament Administracji (w którym Badaczce muszą uzyskać nowe zezwolenia), kilka banków, teatr i muzeum regionalne. Najważniejszymi gałęziami miejscowego przemysłu są: transport drewna, kopalnie oraz zaopatrzenie i zarządzanie okalającymi miasto obozami przymusowej pracy. Stanowią one niewielką część systemu nazwanego po latach Archipelagiem Gulag.

Choć mieszkańcy Czity są, tak jak miasto, posępni i ponurzy, Chance zachowuje się, jakby nie zauważał



otaczającego go nieszczęścia i grozy. Zaprzątnięty jest raczej robieniem niezbędnych zakupów – prowiantu i przedmiotów na wymianę. Wszystko to pakuje do przypominającej dużą trumnę skrzyni o wymiarach identycznych z pojemnikiem na wymarzonego *giganteusa*.

Od tej pory Badacze ruszają w drogę saniami. Zwykle podróżny posiada własny pojazd, bohaterowie muszą więc dokonać odpowiedniego zakupu. Jedne sanie kosztują mniej więcej 280 rubli. Ich liczba zależy od Odkrywców, warto jednak wiedzieć, że w jednym pojeździe wygodnie mieszczą się tylko dwie osoby. Bez problemu można natomiast znaleźć woźniców, którzy znają drogę w wybrane przez Chance'a miejsce.

Ślizgiem na północ

PIERWSZA część podróży wiedzie wzdłuż rzek Kirenga i Górnego Szyłka i ciągnie się przez trzy długie dni. Przewodnik grupy zmusza konie do galopu i pędzi mijając słupy telegraficzne, przecina drogę i przekracza zamazniętą rzekę Szyłka. Trasa jest dosyć uczęszczana. Co pewien czas mijają się nawet słupki odmierzające odległość.

Stary mienszewik

Pod koniec drugiego dnia Badacze są zmęczeni i rozdrażnieni. Pociuszający jest więc fakt, że stróż kolejnego punktu pocztowego – małej chatki – mówi płynnie po angielsku.

Piotr Botin jest zesłańcem. Samotny, zgorzkniały, zapijaczony, choć wykształcony, patrzy na Badaczy jak na objawienie. Jeśli podróżni zechcą, wda się z nimi w inteligentną dyskusję trwającą do późna w nocy. Piotr jest spragniony wiadomości z zewnątrz, opowieści o nowych książkach. Chce poznać aktualną sytuację polityczną, nie pogardzi nawet zwykłymi plotkami. Już od miesięcy nie miał możliwości porozmawiania z kimś inteligentnym. Zwykle musi stykać się tylko z woźnicami o mentalności i rozumie wieprzy.

Piotr Botin nie chce opowiadać o swej przeszłości. Jeśli jednak któryś z Badaczy wykona udany test *perswazji*, zesłańca zacznie się zwierzać. Nienawidzi bolszewików i próbuje przekonać do tego także Odkrywców. Jeśli uwierzy, że nie darzą sympatii komunistów, a jeden z rozmówców wykona kolejny test *perswazji*, Piotr aluzjnie wspomni o miejscowym kontrrewolucyjnym ruchu oporu. Botin marzy o wyemigrowaniu z ZSRR, jest jednak stary i jako były więzień, nie ma zbyt wielu możliwości.

Pod koniec wieczoru Piotr jest już kompletnie pijany. Jeśli Badacze byli dla niego uprzejmi, życzy im dobrej drogi, a także



Piotr Botin

Syberyjski system transportu saniami

Mimo ukończenia kolei transsyberyjskiej, transport saniami pozostaje nadal najważniejszym sposobem przewożenia Sybiraków podczas zimy. Jest to system przypominający sieć dyżansów na amerykańskim Dzikim Zachodzie. Przewożeni ludzie i towary też są narażeni na bandyckie napady i niesprzyjającą pogodę.

Zwykle konie zmieniane są na każdej stacji (co 30-45 kilometrów). W ciągu dnia pokonuje się średnio 160 kilometrów. O wiele rzadziej zmieniają się powożący saniami. Niewielkie opóźnienia mogą być spowodowane np. okuliwaniem konia. Dłuższe i poważniejsze powoduje słaby lód lub zameć śnieżna.

Tam, gdzie jest to możliwe, jako drogi wykorzystuje się zamrożone rzeki. Jedzie się po nich szybko i wygodnie, czego nie można powiedzieć o rojących się od komarów, powolnych parowcach kursujących rzekami przez pozostałe pory roku.

Osoby podróżujące saniami mogą na każdej stacji odpocząć, przepasać się lub coś zjeść. Choć warunki zakwaterowania są wyjątkowo podłe, a jedzenie nieopisanie obrzydliwe, są jednak zawarte już w cenie przejazdu. Stacje znajdują się często w dawno opuszczonych wartowniach i składają się zwykle ze stajni i jednej, dobrze ogrzanej izby, w której oprócz zakwaterowanych mieszka także kierownik wraz z rodziną. Gdy istnieje możliwość częstej zmiany wierzchowców, podróży mogą jechać także nocą. Panujący mróz (-25° C w nocy i około -10° C w dzień) utrudnia jednak sen, a czasem nawet czyni go niebezpiecznym.

Podczas opłacania drogi, jako punkt docelowy można podać (choćby następną) stację lub określone miejsce. Cena wynosi średnio 12 kopiejek za półtora kilometra za pasażera, lub około 12 rubli za dzień drogi na osobę. Dokumenty i rachunki podróżynych są sprawdzane na każdej stacji, choć na kierownikach tych placówek większe wrażenie robi wysoka *wiarygodność*. Oczywiście niektórzy z nich są na usługach OGPU i mogą złożyć na podróżyne donos.

Sanie pocztowe

W Rosji występują wszelkie typy sań, najpopularniejsza jest jednak wersja pocztowa. Sanie tego typu używane są do transportu pasażerów i, jak sama nazwa wskazuje, poczty. Pojazd ciągnięty jest przez trójkę koni z zawieszonymi dzwoneczkami. Sanie pocztowe przypominają dwukolową dorożkę. Pasażerowie siedzą pod daszkiem z nogami na bagażach, mając przed sobą woźnicę.

Dobre sanie mogą przebyć cały kontynent i znieść wszelkie naprawy i usterki. Właściwie w saniach tylko płoty są metalowe, a i te można naprawić w byle wiosce.

Prowadzenie sań pocztowych to ciężka praca. Już samo przygotowanie pojazdu może być trudne, odpowiednie ustawienie rzemieni i linek wymaga udanego Testu Pomysłowości. Badacze, którzy uważnie, przez cały dzień obserwowali sztukę jazdy saniami, mogą do tego wykorzystywać umiejętność *prowadzenia powozu* lub próbować zapanować nad wierzchowcami korzystając z *jeździectwa* (test wykonuje się na połowę umiejętności). Taka znajomość kierowania saniami nie zawiera jednak specjalistycznej wiedzy na temat lodu, śniegu, rzek, pogody, tras itp.

Podobną, nielatwą sztuką jest załadunek sań. Żle ułożony bagaż lub zbyt obciążenie mogą skończyć się wywrotką. Ponieważ sanie osiągają na lodzie dużą prędkość, często zaopatrywane są w uchwyty uniemożliwiające

liwiąjące wypadnięcie pasażerów. Saniami pocztowymi często przewozi się złoto lub duże sumy pieniędzy przeznaczone na wypłaty. Najczęściej pasażerowie sań nie wiedzą o tym, bowiem dobra te są dobrze ukryte i najczęściej zostają zabrane gdzieś po drodze przez kierownika stacji.

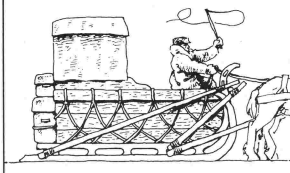
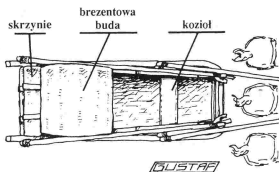
Woźnice

Większość woźniców stanowią Buriaci — ludzie, w których żyłach płynie rosyjska i mongolska krew. Buriaci od dawna zamieszkują południową Syberię i stanowią w tym rejonie trzon klasy robotniczej. Prawie wszyscy mówią po rosyjsku, choć starają się jednocześnie nie zatracić własnej, odrębnej kultury i języka. Większość woźniców mówi we własnym dialekcie i zna wystarczająco dużo rosyjskich słów i innych dialektów umożliwiających dogadanie się z mieszkańcami Syberii.

Woźnice najczęściej podróżują przez wiele stacji, zmieniając się w wioskach, w których mogą zatapać się na kurs powrotny. Nie wtrącają się do interesów swych pasażerów, które mało ich obchodzą, a jeśli już, to tylko kwestie związane z napiewkiem, tzw. na czaj, czyli „na herbatę”. Bardziej popularnym trunkiem jest jednak wódka, zaś wolny czas woźnice spędzają grając w karty. Ponieważ wielu kierowców sań lubi wypić, butelka wódki (około czterech rubli) jest najlepszą zachętą do przyspieszenia jazdy.

Podczas jazdy woźnice opatulają się grubymi futrami. Nie istnieje jakiś typowy wiek dla powożących saniami. Jedni są starzy, inni osiągnęli ledwie pełnoletność. Podobno o doświadczeniu woźnicy świadczy liczba blizn po odmrożeniach twarzy.

Trojka (rosyjski zaprzęg)





Poprzedz śnieg

upewnia się, czy konie są w dobrej formie i czy podróźni mają dość jedzenia. Prosi, by w drodze powrotnej Badacze ponownie zatrzymali się w jego chatce.

Piotr Botin

Botin nigdy nie wspomina, że niegdyś był zwykłym młodzieńcem, spadkobiercą bogatego właściciela ziemskiego. Upadł bardzo nisko, a świadomość tego wywołuje ból, którego nie może uśmierzyć nawet wypijanej wódki. Mimo swego wieku jest silny i niezwykle wytrzymały. Jeśli Badacze zabiorą go ze sobą na wyprawę, będzie przydatnym i wyjątkowo lojalnym towarzyszem. Botin ubiera się jak miejscowi (waciak, walonki), podobnie prosto umeblowana jest jego chata. Jedyłą rzeczą łączącą go z utraconą przeszłością jest ukryta szafka pełna starych książek.

Wypadek i ucieczka

Pod koniec trzeciego dnia podróży przybędą do miejsca, gdzie Kirenga wpada do znacznie większej rzeki – Witim. Tutaj rozpoczyna się drugi etap podróży, który potrwa około tygodnia. Badacze muszą pokonać jeszcze 1150 kilometrów. Coraz częściej mijają skupiska dużych, niskich budynków znajdujących się niedaleko zamrożonej rzeki. Są to baraki obozów pracy. Karawana w milczeniu mija ponure zabudowania.

Po południu drugiego dnia, pijany i nierozważny woznica drugich sań próbował wyprzedzić pojazd przed nim i pierwszy dojechał do kolejnej stacji. Pijacka bra-

wura zakończyła się wywróceniem sań w śnieg i uszkodzeniem pojazdu. Badacze znajdujący się w tych saniach muszą wykonać test *skakania* lub tracą 1k6 WT.

Na szczęście uszkodzenia nie wyglądają poważnie. Po chwili nadszedł kierownik stacji i po krótkiej kłótni z doktorem udał się po pomoc do małej wioski leżącej w pobliżu. Jakiś czas później pojawiła się grupa wynędzniałych mężczyzn w różnym wieku, prowadzona przez uzbrojonych strażników w mundurach. Udany Test Pomysłowości pozwala zorientować się, że w rzeczywistości wioska jest kolejnym obozem pracy.

Wyniszczeni, wychudzeni i obdarci więźniowie zabierają się do odkopywania sań. Jeśli Badacze zechcą im pomóc, zostaną powstrzymani przez strażników i kierownika stacji.

Jeśli chcesz, Strażniku Tajemnic, uczynić tę sytuację moralnie jasną, jeden z więźniów korzystając z chwili nieuwagi strażników wdrapie się na konia i spróbuje uciec. Strażnicy natychmiast zastrzelą zarówno człowieka, jak i wierzchowca, chyba że zostaną powstrzymani. Kierownik stacji narzeka na papierkową robotę, jaką musi wykonać, by wydać Badaczom nowego konia, nikt natomiast nie zwraca uwagi na konającego więźnia.

Jeśli Badacze przeszkodzą strażnikom, zostaną zatrzymani i ostro przesłuchiwani aż do zmroku. Więźni i tak zostanie zabity, jednak kości ocaleją.

Gdy sanie zostaną naprawione, Badacze mogą udać się w dalszą drogę.

Purga!

Rzeka Witim stała się szersza, a pokrywający ją lód cieńszy. Gdzienigdzie widać nawet szczeliny powstałe w miejscach poprzecznych tras podróży.

Rankiem piątego dnia od wyruszenia z Czity wiatr niespodziewanie przybiera na sile. „Purga” – wyjaśnia jeden z woźniców i zatrzymuje się przy starej, opuszczonej chałupie. Trudno jest znaleźć angielskie (czy polskie) słowo dobrze oddające sens wyrazu „purga”.

Doktor Chance znacznie jednak dyskutować z obsługą sań: – Ten głupek jest zalany. Mówi, że śnieg *pożre* nas, zanim dotrzemy do następnej stacji! Myślę, że po prostu chodzi o jakąś tutejszą śnieżycę.

Woźnice ze stoickim spokojem uwiązali konie przy chałupie i nakazali, by wszyscy zebrali jak najwięcej drewna na opał.

Purga to syberyjska śnieżycza, która trwa nieprzerwanie przez trzy dni. Zniszczono piec kaflowy zużywając dużo drewna, a większość ciepła ucieka przez komin. Chałupa skrzypi i drży pod naporem potężnej wichury. Woźnice przez większość czasu śpią, a jeśli są przytomni, piją wódkę i grają w karty. W szczytowym momencie zjawie wprowadzają do izby kilka koni, a wtedy robi się trochę ciepiej.

Po 36 godzinach zamieci czas zaczyna nienaturalnie wolno płynąć. Upiorny wiatr niesie z sobą niezwykle dziwaki: wydaje się, że słychać fragmenty Mozarta, muzyki ludowej, Wagnera, kołysanki, przeraźliwe krzyki. Znajome głosy nawołujące z oddali i nieziemskie szepty wyrwywają podróżnych ze snu. Uwalniają się wszystkie tłumione lęki, powracają dawne koszmary. Wszyscy muszą wykonać test Poczytalności – niepowodzenie oznacza utratę IPP spowodowaną odcięciem od świata w „białym piekle”.

Wyjście na zewnątrz wymaga asekuracji liną i ogranicza się do odwiedzenia toalety, karmienia koni, czy zebrania dodatkowego drewna. Każde przypomina przeniesienie się do innego świata, w którym białą, huraganowy wiatr smaga ostrym śniegiem z zapierającą dech mocą.

Podróżni w chacie drżą i gorączkują, ci zaś, którzy wychodzą na zewnątrz, doznają halucynacji. Pośród zasp uwijają się obdarci zesańcy, z oszalałą zawiej spoziera wynędzniała twarz Piotra Botina. Widać konie, wzgórza, najbliższych znajomych, pola kończyń, znaki drogowe, nieludsko zdeformowane istoty, powykręcane szkielety, widmowe dźwięki – wszystko jest białe, a białą jest barwą śmierci! Nęcące omamy kuszą i nawołują, by rozwiązać linę bezpieczeństwa i zbliżyć się do nich. Każda przebywająca na dworze osoba musi wykonać test Poczytalności (0/1k3), by zorientować się, że zjawy są tylko halucynacjami. Jeśli wynik jest niepomyślny i nie zostanie wykonany udany Test Pomysłowości, postać odwiązuje się i odchodzi w śnieżną otchłań.

Nielatwo przeżyć w samym sercu *purgi*. Badacze, którzy nie są połączeni liną z chatą mogą wykonać test Mocy x1. Jeśli się powiedzie, uda im się odnaleźć drogę do domku, zanim osłabną i pozostaną w śniegu (ilość możliwych prób równa jest Kondycji Badacza). Ci,

którym się nie powiedzie, padają w śnieg i muszą co 10 minut (w grze) wykonywać test KON x2. Każdy niepomyślny wynik oznacza utratę punktu Wytrzymałości z powodu hipotermii (oziębienia organizmu), a także punktu Kondycji w związku z odmrożeniami.

Jest bardzo mało prawdopodobne, że zaginiony Badacz zostanie odnaleziony przed zgonem. W takim przypadku za każdy tydzień leczenia odmrożeń powraca utrata punktu Kondycji. Musi jednak za każdym razem zostać wykonany test KON x5. Jeżeli będzie on nieudany, to postać traci na zawsze punkt Kondycji, a ponadto musi zmniejszyć o 1k3-1 swój Wygląd.

Burza ustaje dopiero po trzech dniach. Śnieg rzeczywiście „zjadł” wszystko, pokrywając nawet zamarniętą rzekę. Woźnice spokojnie wsiadają na sanie i podróżni ruszają dalej, w dół rzeki Witim.

Starożytna medycyna

Gdy *purga* już minie, nakaz każdemu z graczy wykonać test KON x3 lub mniej na 1k100. Nieudany rzut oznacza, że Badacz zaraził się złośliwą odmianą grypy – chorobą, która, jak przypominają sobie podróżni, zabiła już na świecie miliony ludzi. Każdy z Odkrywców podróżujących saniami z chorą osobą musi codziennie wykonać test KON x3 lub mniej lub również się zarazi. Chorzy mają ciężką gorączkę i dreszcze przez 18 dni. Tracą ponadto 1k6 WT.

Gdy prowadzący karawanę woźnica dowie się o chorobie, zaprowadzi wszystkich do małej, stożkowej chatki stojącej jakieś pół godziny drogi od następnej stacji. Zapytany, o co chodzi, spróbuje wyjaśnić w swym dialekcie, że mieszkająca tam kobieta jest uzdrowicielką.

Uzdrowicielka to bardzo stara kobieta nazywana Ina. Kontynuuje szamańskie tradycje przodków. Woźnica wie o jej niezwykłej mocy i mądrości. Potrafi jednak powiedzieć tylko to, że jest dobra, bardzo dobra.

Ina zaprasza wszystkich do środka i każe umieścić chorych w ciepłej leczniczej izbie. Przez wszystkie dni gorączki i majałów stara kobieta opiekuje się pacjentami. Mówi tylko w archaicznym dialekcie Buriatów – ma ciepły, matczyzny głos. Jej troskliwa opieka uspokaja nawet najbardziej sceptycznie nastawionych Badaczy.



Ina – mądra kobieta

Większość Buriatów to chrześcijanie, choć nadal po staremu oddają cześć Buddzie i różnym ludowym duchom. Ina jest najpotężniejszą uzdrowicielką wśród Buriatów, ponieważ, jak twierdzi, nie zanieczyściła swego domu i myśli żadną nową wiarą. Czy jest to mądre i słuszne, pozostawiamy do uznania Strażników Tajemnic.

Ina Ina potrafi sporządzać doskonałe lekarstwa, czerpiąc z wiedzy

o roślinach zbieranych przez jej lud od tysięcy lat. Metody Iny są inne od stosowanych przez Jakutów. Uzdrowicielka pomaga wszystkim, którzy zwrócą się o pomoc.

Wiele osób omija jednak z daleka jej chatę, uważając ją za wiedznię.

Ina wygląda na starą, porusza się jednak wyjątkowo szybko i sprawnie. Jej obciążoną pomarszczoną skórą głowę wieńczy kępki potarganych, białych włosów. Nosi prostą białą tunikę. Taki ubiór w zupełności jej wystarcza, bowiem w dusznej chacie jest wyjątkowo gorąco. Poza przedpokojem mieszkanie Iny składa się tylko z jednej izby, wypełnionej dymem kopcących świec wydzielających dziwny, nierozpoznawalny zapach.

Dar Iny

Jako zapłatę za pomoc Ina godzi się przyjąć tylko jedzenie. Sama natomiast ma podarunek dla Badacza z najwyższym współczynnikiem Moccy. Jest to prosty wisiorzek w kształcie pięści ulepiony z mieszaniny gliny, kawalczków kości i opilków kości słoniowej. Medalion zawieszony jest na rzemieniu, można go więc nosić na szyi.

Jedynym sposobem przekonania się, co jest wewnątrz wisiora, jest rozwarcie glinianej pięści. Jeśli ktoś tego dokona, przedmiot natychmiast straci swą moc. Wewnątrz medalionu znajduje się gęsta pasta z niedźwiedziego sadła, szpiku z kości renifera, pewnych jagód i specjalnej mikstury, której kociołek zawsze bulgocze na ogniu w rogu izby uzdrowiczelek.

Woźnica zrozumie na tyle przemowę Iny, że wytłumaczy Badaczom, że talizman będzie ich chronił przed „wielkim złem”. I rzeczywiście, każdy kto nosi talizman przez co najmniej godzinę, zostaje wyleczony z wszystkich syberyjskich chorób.

Kąpiel w przeręblu

Następnego dnia po ponownym wyruszeniu w drogę, w przednich saniach zasiadł młodszy woźnica, znający rzekę nie tak dobrze jak inni. Jakichś czas później łód zalał się pod nimi i sanie Chance'a ześlizgują się do wody. By wyskoczyć z tonących sań na lód, należy wykonać rzut ZR x5. Postacie, które wpadły do wody, mają tyle rund na działanie, ile wynosi ich Kondycja. Później szok spowodowany zetknięciem się z przeraźliwie lodowatą wodą zupełnie je obezwładni. By wyostać się z przerębla na lód, należy wykonać testy pływania i wspinania się. Niedoszli topielcy muszą natychmiast założyć suche ubranie i ogrzać się. Dodatkowo muszą wykonać udany test KON x3 lub mniej na 1k100 lub stracić z powodu oziębnienia i odmrożeń 1k4 WT. Nieudany test oznacza ponadto pojawienie się malowniczych blizn po odmrożeniach. Talizman Iny zapobiega co prawda chorobom, nie chroni jednak przed hipotermią i odmrożeniami.

Szybkie, zręczne użycie liny i wspólny wysiłek mogą zaowocować wyciągnięciem sań. Postacie biorące w tym udział muszą wykonać pozytywny test S x5. W innym przypadku wpadną do przerębla. By wydobyć sanie, konieczny jest udany test S przeciwko BC 42.

Ekwipunek i żywność znajdujące się na saniach są kompletnie przemrożone i szybko pokrywają się otoczką lodu. Niektóre przedmioty zostają przy tym zniszczone. Chance nerwowo upewnia się, że ma przy sobie karabin, a środki nasenny znajduje się na innych saniach.

Jeśli Badaczom nie udało się uratować pojazdu i zapasów, można je nabyć w następnej wiosce – kilka dni drogi od miejsca, w którym się znajdują.

Bodajbo

Po kolejnych dwóch dniach ponownie pojawiły się słupy telegraficzne. Zaś pod koniec trzeciego sanie osiągnęły zabudowania Bodajbo. Jest to centralne miasto tutejszego powiatu i rozwija się wraz z wyrębem lasów i wzrostem wydobywania złota, miedzi oraz innych minerałów. W tym miejscu Badacze muszą uzyskać kolejne zezwolenie na dalszą podróż. Spędzimy prawie dwa tygodnie bez ciepłej wody i normalnych łóżek, poszukując z pewnością jedynego miejscowego, obskurnego hotelu za prawdziwy raj. W mieście można też bez problemu nabyć nowe sanie i niezbędne zapasy. Ceny są jednak dość wygórowane.

W Bodajbo kradzieże są na porządku dziennym. Wszystkie sanie muszą być cały czas pilnowane, inaczej zostaną ograbione z cenniejszych przedmiotów. Wszą także plakaty obwieszające nagrodę za schwytanego żywcem rozbójnika. Pod każdym obwieszczeniem widnieje podpis pułkownika Iwana Ratzula. Wygląda na to, że to on dowodzi miejskim gamizonem.

Opóźnienia

Półtora dnia drogi od Bodajbo wyprawa staje. Świeże konie z następnej stacji zostały już zarezerwowane. Badacze muszą czekać cały dzień, aż wypoczną poprzednie wierzchowce. Wynajmowanie prywatnych koni jest nielegalne i bardzo kosztowne. Tej nocy razem z Badaczami będzie kwaterował na stacji officer z sześcioma uzbrojonymi po zęby żołnierzami.



*Pułkownik
Iwan Ratzul*

Pułkownik Iwan Ratzul (uniform OGPU) jest odpowiedzialnym człowiekiem. Pyta Badaczy, czy mieli bezpieczną podróż. Jeśli któryś z Odkrywców był chory, Iwan wie o tym i zapyta o zdrowie. Pułkownik kreuje się na typowego, socjalistycznego filozofa i oczekuje, że przynajmniej jeden z wykształconych Badaczy spędzi z nim noc potakując i pijąc wódkę. Iwan Ratzul mówi tylko po rosyjsku.

Dowódca oddziału żąda także podania powodów i celu podróży Badaczy. Nie jest jednak podejrzliwy, chyba że usłyszy wyjątkowo nieprawdopodobne lub pokrętnie wyjaśnienia. Po prostu uważa, że cudzoziemcy są jak dzieci i nietrudno przejrzeć ich zamiary.

Głównym zadaniem Iwana Ratzula jest tropienie i likwidowanie bandytów napadających na podróżnych jadących drogą Bodajbo – Witimsk (jest to miasteczko pół dnia drogi stąd na północ). Iwan stwierdza, że mężczyzna powinien raz na jakiś czas sprawdzać się na polu walki.

Jeśli Badacze raczą pułkownika odpowiednią porcją pochlebstw i cierpliwie znoszą jego wyrody, wypisze każdemu zezwolenie na posiadanie broni.

– Kupcie karabiny w Witimsku. Tylko żeby były dobre. Uważajcie tam jednak na siebie. Niejednemu z Jakutów obrobiły wasze sanie, zanim zdążylibyście mrugnąć okiem! Na podkreślenie swych słów strzelił palcami i zaręchocze, widząc wytrzeszczone oczy cudzoziemców.

Pułkownik Iwan Ratzul

W odróżnieniu od Borysowicza, Ratzul został funkcjonariuszem OGPU z mianowania, a nie ambicji. Przed rewolucją był oficerem carskiej armii. Natychmiast jednak przyłączył się do bolszewików, co zapewniło mu ochronę. Po zakończeniu wojny domowej i odejściu interwencji Iwan na ochotnika zgłosił chęć pomocy przy podbijaniu bezkresnych przestrzeni Syberii. Tam, jego zdaniem, leży przyszłość socjalizmu. Podbudowany ideologicznie wykonuje swe zadania z oddaniem i bezinteresownie.

Ratzul uważa się za inteligenta i jest nieustraszoną dyskusantem. Jednak jego argumenty opierają się wyłącznie na ideologii marksistowsko-leninowskiej. Iwan uważa, że cudzoziemcy nie są w stanie zaszkodzić rewolucji, za to mogą szerzyć ideologię komunistyczną („jedyna prawdziwa i słuszną”) na całym świecie.

Ratzul przez trzydzieści lat służył w armii i nie interesuje się specjalnie życiem innych ludzi, mimo że zobowiązują go do tego insygnia OGPU.

Tajemnicze spotkanie

Następnego poranka Iwan wraz ze swym oddziałem odjeżdża zabierając zareserwowane konie. Do stacji przyjechały natomiast kolejne, lżejsze sanie. Okazuje się, że trzy wypoczęte konie Badaczy mają zostać przekazane tajemniczemu przybyszowi. Nie pomagają próby przekupstwa ani groźby. Kierownik stacji nie chce też powiedzieć kim jest tak uprzywilejowany podróżny. Jednak w południe, skruszony, przeprasza i przyprowadza wierzchowce z powrotem. Nie udziela żadnych wyjaśnień, nie widać też nigdzie tajemniczego właściciela sań. Jest nim Grigorij Borysowicz, który śledzi Badaczy, lecz nie zamierza się jeszcze z nimi spotykać.

Jeśli Badacze będą zdecydowani dowiedzieć się, kto jest właścicielem sań, mogą wykonać zmniejszony

o połowę test umiejętności *sposztergawczości* lub *podsluchiwanie*. Wynik pozytywny oznacza, że udało się podejrzeć Abramowa lub podsluchać, jak ktoś wypowiada jego imię. Nie sposób jednak zorientować się, co oznacza jego obecność w samym sercu Syberii. Wkrótce Badacze znów ruszają zamrażającą rzeką.

Witimsk

W miejscu, gdzie krzyżują się rzeki Witim i Lena, na lodzie tworzą się masywne muldy. Naprzeciw, na drugim brzegu, leży miasteczko Witimsk. Od stuleci jest to ważny punkt zaopatrzenia na Lenie.

Osoby mające pozwolenie na broń wydane przez Iwana Ratzula mogą nabyć karabiny łukowo-obrotowe i dwururki. Amunicja jest droga i drugiej jakości, należy więc dodać +3 do *zawodności broni*, jeśli używa się pocisków kupionych w Witimsku. Wszystkie ceny ekwipunku są dwa razy wyższe, niż napisane jest w podręczniku podstawowym **Zew Cthulhu**. Butelka wódki lub dwie mogą je jednak odpowiednio obniżyć.

Bandyci na rzece Lena

Z Witimska Badacze ruszają w dół Leny – mają przed sobą jakieś 200 kilometrów. Droga jest populana i uczęszczana, więc podróż przebiega szybko i sprawnie. Dzieje się to także za sprawą opętańczego wysiłku pomiędzy kierowcami sań jadących z Witimska. Sanie podskakują i kołyszają się we wszystkie strony, gdy woźnice szaleńczo lawirują pomiędzy zdrażliwymi muldami.

Pod wieczór ekspedycja mija mniej szczęśliwych podróżnych. Na drodze leżą przewrócone sanie. W promieniach zachodzącego słońca blyszczą resztki połamanych płóc. Samotny mężczyzna próbuje zatrzymać nadjeżdżające sanie Badaczy. Test *sposztergawczości* zwraca uwagę na zdumiewający fakt, że nie ma żadnych śladów obrażeń. Osoby, które rozglądają się i wykonują udany test *sposztergawczości* lub INT x3, zauważają odbijające się od łuf karabinów promienie słońca – ukryci pod saniami bandyci trzymają broń w pogotowiu.

Woźnice Badaczy nie zatrzymują się, jeśli jednak podróżni nie odkryli wcześniej schowanych napastników, sanie znajdują się nadal w pułapce. Pierwszy strzał wymierzony jest w wierzchołka ciągnącego sanie dr. Chance'a.

Pod zniszczonym pojazdem ukryło się dwóch bandytów, każdy z karabinem .30-06. W pobliżu schowanych jest jeszcze trzech napastników. Jeden z bandytów leżących pod wrakiem posiada rewolwer kalibru .45, podobnie uzbrojony jest mężczyzna zatrzymujący sanie podróżnych.

Wszyscy woźnice mają schowane pod siedzeniami nie nabite strzelby i woreczki z amunicją. Bandyci zabijają tylko tyle koni, żeby wszystkie sanie się zatrzymały. Strzelają także do pasażerów, u których widać broń. Jeśli Badacze się poddadzą, bandyci rozstrzelają prowadzącego woźnicę i zaczęną przesłuchiwać resztę. Zabierają złoto, pieniądze i wszystkie potencjalnie cenne lub przydatne przedmioty. Badacze biorą jako zakładników i za pośrednictwem woźników przesyłają do banku w Witimsku list z żądaniem okupu. Bandyci mają niedaleko ukryte dwa konie, dużo amunicji i trochę złota.

Jeśli Badacze dostaną się do niewoli, spędzą dwa dni w zimnie i niewygodzie. Potem uwolni ich Ratzul

Bandyci

Trudno żyć na Syberii w sposób łatwy i wygodny, lecz bandyci czający się przy zamrażających rzekach wybrali chyba najtrudniejszy i najmniejbezpieczniejszy z nich. Znajdując się pod ciągłym naporem Armii Czerwonej, rozbójnicy muszą cały czas przenosić swe niebezpieczeństwo. Coraz trudniej jest też dostać się do miast, które znajdują się pod silną „opieką” OGPU. Z drugiej strony, rozwijający się przemysł i handel sprawiają, że bandyci zgarniają coraz większe łupy. Dzieje się tak szczególnie wzdłuż rzeki Witim.

Rosnące wykorzystywanie naturalnych zasobów Syberii sprawia, że kursuje coraz więcej sań pocztowych wiozących wypłaty, zaopatrzenie i złoto z pobliskich kopalń. Rozwój miasta sprawił, że pojawiło się więcej bogatych podróżnych i miejsc, w których można upłynić zarobowane im rzeczy.

Syberyjscy bandyci to desperaci, zabijający bez zmużenia oka. Schwytani zostają natychmiast rozstrzelani lub torturowani w celu wyciągnięcia informacji. Zaboistwo nie stanowi więc dla nich już żadnej różnicy. Niekiedy z rozbójników są zbiegłymi więźniami, zesłańcami lub dawnymi członkami ruchu oporu. Inni są wygnanymi Jakutami lub Buriatami szukającymi łatwego zarobku. Życie bandytów jest krótkie i intensywne. Rabując sanie zwracają taką samą uwagę na ubrania i dobre jedzenie, jak na złoto czy konie.

z oddziałem żołnierzy. Pułkownik, szarżujący z góry na obóz bandziorów z szabłą w jednej ręce i wielkim pistoletem Mausera w drugiej wyglądał jak heros.

Ratunol ponownie zatrzymuje Badaczy i zabiera ich z powrotem do Witimska, by odpoczęli i uzupełnili zapasy.

Przewodnik

Kontynuując podróż, Badacze docierają do małej stacji leżącej przy ujściu niewielkiego dorzecza Leny. Wioska Jakutów, o której wspominał Stadling, leży 250 kilometrów w górę tego dopływu. Droga nie prowadzi już więc przez szeroką, rzeczną trasę. We wspomniany rejon nie docierają żadne regularne dostawy. By dostać się do wioski, Badacze zmuszeni są czekać dwa dni na przybycie wysoko cenionego przewodnika, którego zna kierownik stacji. Jest to Jakut o imieniu Taksa. Przybywa wraz z reniferami i jakuckimi woźnicami, gotowymi zawieźć Badaczy daleko na północ.

Taksa

Taksa jest tylko półkrwi Jakutem. Dzieli więc nieszczyśny los wszystkich mieszkańców – nikt mu nie ufa. Taksa mieszka samotnie. Pracuje jako tłumacz, przewodnik i tropiciel dla Rosjan, a kiedy trzeba jako woźnica. Jego dobra reputacja rozprzestrzeniła się szybko w dorzeczu Leny i Witim, jest więc godnym zaufania przewodnikiem, choć wcale nie tanim.



Taksa

Taksa pamięta jednak, jak łatwo można umrzeć i woli raczej zdradzić niż zginąć. Jest ponadto na tyle sprytny, że potrafi wyciągnąć korzyści materialne z wielu sytuacji, często nie licząc się z innymi. Jeśli więc Badacze znajdują się w poważnych tarapatkach, Taksa niepostrzeżenie zniknie w nocy.

Był przewodnikiem tropiącym okolicznych bandytów, ma więc pozwolenie na noszenie broni, z którą nigdy się nie rozstaje.

Jakuci

DROGA jest trudna i mimo pomocy przewodnika podróż ciągnie się w nieskończoność. Rzeka płynie pomiędzy polami dziewiczego i nie ubitego śniegu. Także renifery wydają się mieć mniej siły i wytrzymałości niż rosyjskie konie.

Przy pomocy Taksy, który tłumaczy język rosyjski na dialekt Jakutów, położenie szukanej przez Badaczy wioski zostaje szybko określone. Nazwy wiosek biorą się od imion mieszkających w nich szamanów. Choć w odwiedzanym przez Stadlinga osiedlu stary szaman już umarł, mieszkańcy nadal pamiętają brytyjskiego podróżnika. Nowy szaman nazywa się Kiutl. W czasie odwiedzin Stadlinga był jeszcze małym dzieckiem.

Po dwóch dniach sanie zajeżdżają na środek wioski Jakutów, leżącę tuż przy rzece. Chance wskazuje na półokrąg maleńkich chatek wystających spod śniegu, zagrodę dla reniferów, gromadzących się mieszkańców i oświadcza:

– Jesteśmy na miejscu.

Wioska Kiutla

Półowa chat spełnia rolę magazynów. Kiutl wraz z rodziną mieszka w największym budynku, w którym odbywają się również zebrania. Pozostałe budynki są dwa razy mniejsze, a w każdym mieszka jedna rodzina. Gdy dzieci osiągną wiek dojrzały, wyprowadzają się i własnoręcznie budują sobie nowy dom. Mieszkańcy wioski są w różnym wieku, od noworodków do starszków. Radę Starszych stanowią trzy kobiety, pilnujące dochowania tradycji wioski.

Typowy zimowy dzień w wiosce przebiega wolno i spokojnie. Mieszkańcy spędzają czas karmiąc renifery, zbierając opał, bawiąc się z psami, paląc fajki, rozmawiając i zabawiając się – odpoczywają po trudach jesieni.

Choć wioska Kiutla leży na kompletnym odludziu, nawet tutaj sięgła długa ręka Moskwy. Oficjalną walutą jest rubel. Żaden z Jakutów nie może posiadać broni bez zezwolenia. Taksa ostrzega Badaczy, że naruszenie tego prawa karane jest śmiercią.

Jakuci są niskimi, pracowitymi ludźmi podobnymi do Aleutów czy innych szczepów zamieszkujących północ. Polują i koczują na stepach i w północnej tajdze oraz centralnej Syberii. W ich życiu najważniejsze są jednak renifery. Zwierzęta te zapewniają mleko, mięso, skóry na ubrania i skórę jako środek transportu. Systematyczny, przemysłowy wyręb lasów oraz napór Rosjan i Buriatów pozwał Jakutów większej części dawnego terytorium.



Kiutl

Kiutl

Kiutl jest młodym następcą szamana, z którym zaprzyjaźnił się Jonas Stadling. Jego zadaniem jest utrzymanie mieszkańców wioski w dobrej formie, zarówno fizycznej, jak i psychicznej. Można powiedzieć, że Kiutl jest władcą wioski. Egzystencja mieszkańców zależy od jego modłów do Tabby i innych duchów natury i pół roku. Taka odpowiedzialność zrobiała z Kiutla wytrawnego negocjatora i mistrza kompromisów, próbującego pogodzić ofiary dla Tabby i wtrącanie się Rosjan z potrzebami mieszkańców oraz własny autorytet ze podtrzymującymi tradycję staruchami.

Badacze są dla niego cennym nabytkiem. Ich obecność, siła i szacunek obniżają niebezpieczeństwo ze strony innych przybyszów. W związku z tym Kiutl jest nastawiony do nich przyjaźnie i spróbuje nawet pomóc przełamać niechęć mieszkańców do obcych. Należy jednak pamiętać, że młody szaman zawsze na pierwszym miejscu stawia dobro wioski.

Zimowe ubranie Kiutla, podobnie jak innych Jakutów, zrobione jest z grubej skóry karibu. Wyróżnia go jedynie wysztyt na anoraku znak krzyża z ostrymi zakończeniami – symbol cyklu natury i wszechświata.

Serdeczne przyjęcie

Szeroki uśmiech Chance'a i wyjaśnienie, że był bliskim przyjacielem Stadlinga oraz duża liczba prezentów wynoszonych z sań sprawiają, że Badacze zostają w wiosce serdecznie przywitani. Zachowanie Jakutów jest zgola odmienne od podejrzliwości zamieszkujących ten region Rosjan. Wszystkie dziewiętnaście osób żyjących w wiosce wyszło z domostw, by zobaczyć przybyszów i ich wielkie sanie.

Zaciekawieni tubylcy zaspują Badaczy potokiem zdań po jakucku. Komentują pogodę, pytają o ubrania, oferują pomoc przy rozbijaniu obozu, z ciekawością oglądają ekwipunek, a nawet nieśmiało próbują flirtować z młodszyimi uczestnikami wyprawy. Dzięki pomocnym mieszkańcom i użyciu płótna, sanie zostały przetrzebione w prowizoryczną chatkę, a renifery odprowadzono do zagrody.

Domki Jakutów są głęboko wkopane w ziemię. Zrobiono je z żerdzi obciążonych warstwami skór. W największej chatce odbędzie się spotkanie Badaczy i ich woźniców z mieszkańcami wioski. Oprócz ludzi chatę wypełnia także intensywny zapach reniferów, potu i fajkowego dymu. Szaman Kiutl rozpoczyna rozmowę, choć wygląda na to, że trzy starsze kobiety mają równą mu władzę.

Po formalnym wstępie, Badacze zostają przywitani w wiosce podarunkiem jedzenia. Przyjęcie jest bardzo serdeczne. Widać, że Badacze-cudzoziemcy cieszą się większą sympatią niż Taks, czy pochodzący z odległych plemion woźnice. Podczas spotkania snuje się opowieści. Relacja Chance'a z wyprawy, jaką odbyli, zostaje włączona do zbioru historii i legend opowydanych zimowymi nocami przez Jakutów.

Późną nocą staruchy rozpoczynają opowiesć o dawnych dziejach tej niewielkiej wioski. Ich historia eksytuje Chance'a i osoby podzielaające jego zainteresowania, lecz najpewniej znuży woźniców i być może Badaczy. Osoby, które wołały wyjść z chaty, muszą wykonać test *nastuchiwania*. Pozytywny wynik pozwala usłyszeć ryk jakiejś dzikiej bestii, dochodzący z oddali. Osoba, która wykonała udany test *historii naturalnej* stwierdzi, że odgłos przypomina ryk wielkiej małpy. Po okrzyku, szybko następuje odzew. Potem nie słychać już innego odgłosu niż szum i zawrodoenie wiatru. W pewnych momentach przypomina on nawet nawoływania nieznaných istot.

Bóg Zimy

Następnego dnia woźnice wracają do swych wiosek, zabierając ze sobą kilka reniferów. Zostawiają Badaczom tylko tyle zwierząt, by zdołali wrócić saniami. Taks pozostaje, dalej pełniąc rolę tłumacza i przewodnika.

Doktor Chance spędza prawie cały dzień na wypytaniu Kiutla i starych kobiet o miejscowe wierzenia. Najbardziej interesuje go Tabba, Bóg Zimy. Mimo to staruchy tłumaczą najpierw, co to jest słońce, księżyc i tym podobne proste rzeczy. Dopiero później mówią, kim jest Tabba.

Tabba jest Obroncą, synem gwiazd, który odpędza Trzy Wiatry i Mocne Niebo, walczy ze złem w Białym Czasie. Jest tym, który łechc sńięzną Słepotą, pomaga za-

gubionemu odnaleźć drogę do domu i przywraca zmarłych łowców. Charakter Tabby jest jednak złożony. Bóg ten jest obrońcą, ale nie jest przyjacielem.

Badacze obecni podczas tych wywołów zauważą dziwne zachowanie staruch, gdy Kiutl opowiada o Tabbie. Udaue testy *sposrzegawczości* lub Pomysłowości, a następnie *psychologii* wyjąwią, że kobiety boją się Boga Zimy i uważają, że Kiutl mówi o nim za dużo.

Ceremonia złożenia darów dla Tabby odbywa się dzień przed pełnią księżyca. Do tego czasu pozostał jeszcze tydzień. Kiutl zaprasza Badaczy do uczestnictwa w ceremonii, która odbędzie się w wiosce. Po niej, dary zostaną przeniesione w pewne miejsce poza wioską i tam złożone pod świętym drzewem.

Ślady na śniegu

Chance bardzo prosi Kiutla, by ten pokazał mu drzewo, pod którym składane są ofiary dla bóstwa. Ostatecznie szaman wyraża zgodę i zabiera doktora na małą przejażdżkę. Chance ma nadzieję znaleźć jakieś dowody istnienia sńiężnych bestii i prosi Badaczy, by mu towarzyszyli.

Podróźni mają do wyboru jechać na reniferze lub iść piechotą. Badacze z BC większą niż 15, w tym sam Chance, są za duzi, by jechać i muszą iść używając prymitywnych rakiet sńiężnych. Drzewo znajduje się jakieś półtora kilometra od wioski. Uświęczone miejsce jest zwykłym, grubym drzewem w smaganym wiatrem lesie.

Kiutl zastrzega, że nikomu nie wolno podchodzić do drzewa na bliżej niż dziesięć kroków. Jedynym wyjątkiem jest noc składania darów. Poza tym zastrzeżeniem, Badacze mogą rozejrzeć się wszędzie dokoła. Udaue test *sposrzegawczości* pozwala zauważyć ślady zadrapań na świętym drzewie. Test *biologii* lub *historii naturalnej* wykaze, że prawdopodobnie zostawiły je lapy jakiejś małpopodobnej istoty.

Obok drzewa widać kilka małych kopczyków sńiegu. Kiutl wyjaśnia, że są to pozostałości po ostatnio złożonych darach. W niektórych miejscach sńięg odsłonił drobne błyskotki i kości. Większość darów została rozdeptana.

Chance prosi, by Badacze dokładnie przeszukali dostępny teren dokoła drzewa i wypatrywali śladów tropionego *giganteusa*. Trwa to co najmniej godzinę. Poszukiwacze, którym powiódł się zarówno Test Szcześcia, jak i test *tropienia* lub *sposrzegawczości*, odnajdują ślady. Choć są one prawie zupełnie przykryte sńiężą warstwą sńiegu, jest pewne, że nie pozostawiły ich ludzkie stopy, ani buty tubylców. Udaue test *biologii* lub *historii naturalnej* wykazuje, że są to ślady dużej istoty dwunożnej o stopach podobnych do stóp małpy.

Ślady są, niestety, zatarte przez sńięg i wiatr i trudno zorientować się, gdzie dokładnie prowadziły. Udaue Test Pomysłowości pozwoli jednak wysnuć przypuszczenie, że kierują się w stronę przeciwną do wioski, na wzgórze.

Poszukiwacze wracają do wioski o zmierzchu. Doktor Chance jest wyjątkowo podekscytowany odkryciami (czymkolwiek by były) mijającego dnia i reszcie czasu spędza na rozmowach z Kiutlem i Taksą. Jeśli któryś z Badaczy zaproponuje sekretną nocną wyprawę do świętego drzewa, Chance kategorycznie sprzeciwi się temu.

Jeszcze więcej śladów

Trzy noce przed dniem ceremonii cała wioska zostaje obudzona przez wściekle ujadające psy. Osoby wyskakujące mimo mrozu z namiotu na zewnątrz powinny wykonać test *sposzregawczosci*. Pozytywny wynik oznacza, że dostrzegli dwóch oddalających się szybko na piechotę mężczyzn. Jeśli Badacze ruszą w pościg, postacie dośiadać uwiązanych niedaleko koni i szybko odjadą. Wszystko, co Odkrywczy zdają zobaczyć, to błyski metalu i nietypowe dla Jakutów ubranie. Wewnątrz chat słychać tylko szczerkanie psów. Mieszkańcy wioski są zbyt obojętni, by zdążyć zobaczyć uciekających.

Ranekmi udany test *tropienia* ujawnia ślady dwóch ciężkich, wojskowych butów, podobnych do noszonych przez żołnierzy Armii Czerwonej. Pięć kolejnych udanych testów *tropienia* pozwala Badaczom podejść aż do samego obozu Grigorija Borysowicza, znajdującego się dwie godziny w dół rzeki. Jeśli Badacze podążają tropem, pozwól im wykonać test *sposzregawczosci*. Pozytywny wynik oznacza, że zobaczyli Abramowa, zanim on ich dostrzegł. Adjuant agenta OGPU uzbrojony jest w pistolet automatyczny, karabin .30-06 i wygląda na wyjątkowo bezwzględny.

W ciągu dnia poprzedzającego ceremonię zdychają wioskowe psy. Test *medycyny* wykazuje, że zostały otrute arszenikiem. Jasne jest, że musieli zjeść zatrute mięso, nie wiadomo tylko, gdzie je znalazły. Jest to oczywiście robota Borysowicza, dzięki temu łatwiej będzie mu szpiegować wioskę.

Jeśli uważasz to, Strażniku Tajemnic, za stosowne, nie nie jest w stanie uratować umierających psów. Jednak udany test *historii naturalnej* lub *medycyny* może pozwolić Badaczom zminimalizować cierpienia zwierząt i zyskać szacunek wśród zrozpaczonych Jakutów. Ewentualnie słabsze psy są tylko chore, wymiotują i zdrowieją, natomiast silniejszym nie się nie dzieje.

Niektórzy mieszkańcy wioski oskarżają Chance'a i Badaczy. Uważają, że to zły znak, gdy dzień przed wioskową

ceremonią dzieje się straszna rzecz. Jedni żądają, by Badacze opuścili wioskę, inni otwarcie okazują wrogość. Ostatecznie Kiutł zwołuje powszechne zebranie. Taksa wygląda na bardzo zdenerwowanego. Uważa, że tubylcy, którzy nie darzą go zresztą sympatii, stali się niebezpieczni.

Podczas zgromadzenia zostają przedyskutowane wszystkie warianty, łącznie z dołączeniem Badaczy do ofiarowywanych Tabbie darów. Na szczęście ten pomysł zostaje szybko odrzucony. Niezbędny jest natomiast test *perswazji*, by powstrzymać Chance'a od ataku furii, a Jakutów od zaatakowania poszukiwaczy. W końcu Kiutł proponuje kompromis. Chance z Badaczami mogą zostać, pod warunkiem jednak, że staną się pełnoprawnymi członkami ceremonii, tj. ofiarują bogu liczne dary. Jednak Taksa, nie będąc ani tubylcem, ani honorowym gościem musi odejść. Przewodnik jest zbyt szczęśliwy, by narzekać i natychmiast opuszcza wioskę.

Danina dla Boga Zimy

Po południu mieszkańcy wioski zbierają się ponownie w chacie Kiutla. Zebrani ustawiają się wokół dużego kawałka skóry, wyciętego w formie siedmioramiennej gwiazdy. Na niej złożone zostały dary: jedzenie, świecidełka i wszystkie podarunki od Badaczy. Ceremonia łącznie się aż do zachodu słońca. Wtedy skóra zostaje złożona i tworzy rodzaj wielkiego worka. Pokazują się też liczne, niezrozumiałe symbole wyszłe z drugiej strony gwiazdy. Wiele z nich przedstawia Tabbę – dwunożną istotę, prawie ośmiokrotnie większą od przedstawionych tamże ludzkich postaci.

Skrórzany worek zostaje zawieszony między dwa niferami. W stronę świętego drzewa prowadzi je dwóch młodzieńców.

Chance jest pewien, że *giganteusy* zjawiają się po odbiór daniny. Aby pojąć tak długo poszukiwaną istotę, rusza z Badaczami w stronę drzewa, gdy tylko zapadnie zmrok. Droge oświetla intensywny blask księżycy. Ciężkołasy wiatrem drzew sprawia dziwne wrażenie. Chance ma przy sobie karabin załadowany usypiającymi nabojami i dodatkowe strzałki. Ma zamiar uspić bestię, obłożyć ją lodem, wsadzić do największej skrzyni i, najlepiej żywą, dowieźć do Stanów.

Oczekiwanie pod drzewem to ciągnące się nie skończoność dwie godziny. Do przemarniętych Badaczy powracają posępne wspomnienia purgi.

Człowiek śniegu w księżycowej poświacie

Do drzewa zbliżyła się gigantyczna, biała postać ciągnąca prymitywne sanki lub rodzaj nosidła. Nie zwraca najmniejszej uwagi na Badaczy, nawet jeśli są kłopotliwi. Gdy uwaga poszukiwaczy skupia się na tajemniczej istocie, kolejny *giganteus* bezszelnie pojawia się za nimi i wtapia w otaczający wszystko cień. Zanim Chance zdola wystrzelić, drugi *giganteus* pojawia się za nim – niczym żywa góra śniegu. Powietrze rozdrze mrozący krew w żyłach ryk i bestia zaatakuje. *Giganteus* ma trzy metry wzrostu, potworną



Biel to kolor śmierci

paszczę wypełnioną bladymi, krwistymi kłami i szeroko rozwarte ramiona.

Przerażony Chance upuszcza karabin. Na moment strach paraliżuje go całkowicie. Chwila ta wystarczy bestii. Straszliwa istota chwytając doktora swymi potężnymi łapami za głowę i przekręca ją z ohydnyim trzaskiem. Bestia odrzuca ciało jak zabawkę i odwraca się w stronę Badaczy.

Przytomni Badacze mają szansę pochwycić usypiającego karabinem nie zaatakującego ich *giganteus*. W tym celu muszą wykonać udany test ZR x5. Człowiek śniegu trafiony strzałką ze środkiem nasennym walczy jeszcze przez 2k4 rund, jednak jego umiejętności maleją z każdą rundą o 5%.

Pierwszy potwór porzuca sanki i także rusza z rykiem w stronę Badaczy. Ranione bestie uciekają, wtapiając się w śnieg, otaczające drzewa i mrok.

Chance nie żyje

Reakcja Badaczy na śmierć Chance'a i to, ile stracą Po czytalności, zależy od tego, jakie były ich wcześniejsze związki z doktorem. Czy są smutni, zagubieni, zrozpaczeni, przerażeni, a może czują ulgę? Czy postanowią kontynuować badania, czy ich pierwszym odruchem będzie ograbienie ciała i ucieczka z ZSRR?

Gdy bestie śniegu zostaną pokonane lub odpędzone, przenikliwy chłód nocy zmusi Badaczy do powrotu do wioski. Jeśli postanowią zabrać uspiętego lub martwego *giganteusa*, muszą zwyciężyć wspólną Siłą Budową Ciała bestii (wynik ustal korzystając z Tabeli Porównawczej).

Prawdopodobnie Badacze postanowią zabrać także ciało Chance'a, by urządzić mu normalny pochówek. Ciała – człowieka czy potwora – które zostaną pozostawione na noc przy drzewie, znikają.

Jeśli Badacze otwarcie przyciągną do wioski ciało *giganteusa*, mieszkańcy będą przerażeni, nieprzychylni i prawdopodobnie agresywni. Odkrywcę mają do wyboru albo uciec pozostawiając cały swój dobytek, albo wy mordować całą wioskę, jako że mieszkańcy walczą do ostatniego dziecka.

Aresztowanie albo rozstrzelanie

W pobliżu wioski ukrył się Grigorij Borysowicz, wraz z pomocnikami. Czekają oni na powrót Badaczy. Wcześniej schwytali odjeżdżającego Takse i wyciągnęli z niego wszystko, co wiedział.

Borysowicz aresztuje Badaczy z zaskoczenia, czekając aż znajdą się w zasięgu strzału. Bez litości zastrzeli każdego, kto spróbuje sięgnąć po broń lub w inny sposób przeciwstawi się aresztowaniu. Wszyscy Badacze zostają zakuci w łańcuchy. Zarzuty przeciw nim są liczne: prawdopodobnie niezarejestrowanie się w urzędzie powiatowym w Bodajbo, przekroczenie granicy państwowej w zbrodniczych zamiarach, spiskowanie przeciwko klasie robotniczej, współpracowanie z kryminalistami, podżeganie do buntu przeciwko władzy ludowej, uprawianie kontrowalucyjnej agitacji, działania mające na celu wystawienie na szwank władzy sowieckiej, szpiegostwo, opór stawiany funkcjonariuszom podczas zatrzymania i tym podobne. Jeśli Abramow odnajdzie ciało Chance'a, do oskarżenia dojdzie także morderstwo.

Po prawie 5000 kilometrów drogi i tygodniu oczekiwań spędzonych w śniegu, Borysowicz pragnie natych-

Przetransportowanie giganteusa

Przewiezienie martwej istoty nie stanowi większego problemu, jeśli tylko ciało jest dobrze zamrożone. Transport żywej wymaga trochę więcej uwagi ze strony Badaczy.

Chance posiada wystarczającą ilość środka nasennego (ok. 2000 cm³), by utrzymać nieprzytomnego *giganteusa* przez miesiąc. Niestety ampułki z narkotykami są nie oznakowane. By ustalić odpowiednią dawkę, należy wykonać test farmacji. W swych notatkach Chance pisał, że istocie wsadzonej do lodu należy podawać 10 centymetrów sześciennych co 8 godzin. Łód opóźnia krążenie (a także krwawienie), więc *giganteus* potrzebuje podwójnej dawki, jeżeli nie będzie nim zabezpieczony. Wielkie strzykawki Chance'a mają pojemność 50 centymetrów sześciennych.

Zbyt duża dawka powoduje śpiączkę, uszkodzenia mózgu, a nawet śmierć. Zbyt mała ilość środka nasennego powoduje powolne odzyskiwanie przez bestię świadomości. Proces ten zaczyna się 12 godzin po ostatniej pełnej dawce. W takim przypadku *giganteus* może uciec lub wpadć w morderczy szal.

Zanik mięśni powoduje zmniejszanie się Siły i Wytrzymałości bestii o jeden punkt na każdy dzień uśpienia. Współczynniki te nie mogą jednak spaść poniżej 25% początkowej wartości. Proces ten postępuje dwa razy szybciej, jeśli istota nie jest przechowywana w lodzie.

miast poznać prawdę. Zajmuje chatę Kiutla i przystępuje do pracy. Dokładnie rewiduje wszystkie rzeczy zatrzymanych. Każdy z Badaczy jest osobno przeszukiwany, bity, kopany i straszony rozstrzelaniem. Oczywiście, jeśli Odkrywca ujawni spisek i powie, dlaczego knuł przeciw władzy radzieckiej, męczarnie się skończą.

Przemoc i szok spowodowane torturami zarówno fizycznymi, jak i psychicznymi powodują u Badaczy utratę 1/1k4 PP i 1k3 WT. Nieudany test Po czytalności oznacza ponadto, że postać załamała się i przynajmniej się do wszystkiego, czego tylko zażył sobie bezwzględny śledczy. Borysowicz posiada już podpisane przez Takse zeznania dotyczące kontrowalucyjnej działalności grupy i chce uzyskać podobne oświadczenie od każdego z oskarżonych Badaczy.

W chwili, gdy odpowiednie materiały dowodowe zostaną zgromadzone, Grigorij Borysowicz rozpocznie przygotowania do zabrania Badaczy wraz z dobytkiem do Bodajbo. Tam czeka ich więzienie i dalsze przesłuchania. Jeśli Badacze mają ze sobą ciało *giganteusa*, Abramow po namyśle oświadcza, że muszą pożegnać się ze swym trofeum. Dziwnym trafem bierze bowiem białe, włochate cielsko za małego niedźwiedzia polarnego.

Z deszczu pod rynnę

Niezależnie od tego, gdzie Badacze się znajdują – jadą w dół rzeki, czy przebywają nadal w wiosce, zostają tej nocy wytopieni przez osiem *giganteusów*. Bestie, uzbrojone w wielkie paki, zakradają się w środku nocy i atakują. Ich zamiarem jest schwytanie jak największej liczby ludzi, więc przede wszystkim ogłaszają ich swoją bronią. Uzbrojenie należące do ludzi zostaje połamane i odrzucone. Nie dotyczy to jednak broni znajdującej się na saniach.

Podczas napasli mogą być obecni Abramow i jego ludzie. W takim przypadku tracą oni życie podczas

walki, otoczeni kłębowiskiem monstrualnych, białych istot. Sanie Badaczy (wraz z zawartością i zwierzętami pociągowymi) posłużą do uprowadzenia pojmanych gdzieś w mrok. Wszelkie próby ucieczki kończą się fiaskiem. Tylko długie i potężne nogi bestii są w stanie szybko poruszać się po głębokim śniegu. Ciała lub fragmenty *giganteusów* zostają natomiast pochowane z honorem.

Ohydna podróż wśród odoru i chrapliwych wrzasków śnieżnych istot kończy się pół dnia drogi od wioski Kiutla. Przez noc ludzie są bacznie obserwowani i pilnowani. Mogą jednak skorzystać z zapasów jedzenia zgromadzonych na sianach. Niezwykłe istoty porozumiewają się między sobą prymitywnym językiem, składającym się z chrząknięć. Rano bestie ruszają w bok. Droga nie prowadzi już w górę rzeki, lecz w głąb dziewiczego lasu.

Jaskinie Angary

PO PÓŁGODZINIE drogi od rzeki konwój dociera do jaskini. Mroźna i śnieżna pustynia zmienia się w bezwietrzną, mroczną czeluść.

Tuż przy wejściu czekają strażnicy – *giganteusy* – gotowi pomóc swym braciom lub rozszarpać więźniów. Sanie i zwierzęta zostają na zewnątrz. Badacze zaś są brutalnie wepchnięci do środka. Korytarz wyraźnie prowadzi w dół i po jakimś czasie jeńcy czują ciepło. W jaskiniach panuje bowiem temperatura ziemi, jakieś 11° C. Naturalne tunele oznaczone są płonącymi pochodniami, umieszczonymi na skrzyżowaniach. Badacze znajdują się na obszarze Tarczy Angary, jednym z najstarszych miejsc ziemi. To właśnie w ten rejon w 1908 roku uderzył potężny meteoryt.

Podróżnicy zostają uwięzieni w bardzo prosty sposób. Jeńcy zostają wepchnięci do ślepej groty, przy wejściu

zaś staje dwóch strażników uzbrojonych we włócznie z kościanymi grotałami. Jeśli Badacze pochywono poza wioską, w jaskini znajduje się już większość mieszkańców, łącznie z Kiutlem. Niektórzy Jakuci są ranni, inni nieprzytomni, większość zaś modli się i jest przerażona. Jeżeli mieszkańcy wioski Kiutla nie ma akurat w więzieniu, znajdują się tam inni, nieznanymi Badaczom Jakuci.

Trudno zbadać grote służącą za więzienie, jest bowiem oświetlona jedynie światłem kopających pochodni umieszczonych w korytarzu. Na końcu jaskini znajduje się szczelina w ścianie. Udany test *nastuchiwania* pozwala usłyszeć stłumione jęki.

Przy próbach ucieczki z zaimprovizowanej celi strażnicy ruszają do ataku. Jeśli uciekinierom uda się ich pokonać, na drodze do wyjścia spotkają jeszcze co najmniej jedną bestię, nie licząc oczywiście dwóch strażników przy wyjściu na zewnątrz.

Bóstwo bóstw

Po ośmiu godzinach uwięzienia ciszę przerywa zduszony, falujący ryk. Początkowo usłyszenie go wymaga udanego testu *nastuchiwania*. Później dźwięk wzmacnia się aż do momentu, gdy dotrze do uszu wszystkich. Pojawia się blask pochodni, wypowiedziane zostają tajemnicze słowa i do jaskini wkracza *samica* w krwistoczerwonej opończy. Podchodzi do każdego więźnia, oświetla mu twarz pochodnią i uważnie wpatruje się w oczy. Jej włosy są w idealnie białym kolorze śmierci. Długie paznokcie kobiety są ostro spiluowane, a w jej oddechu czuć śmierć i bluźnierstwo. Monstrum ocenia jakby każdego z więźniów i wybiera najstarszą osobę w grupie (jest to jakułka kobiet). Z szatańskim uśmiechem wskazuje strażom, by wyprowadzili nieszczęsną staruszkę.

Jakiś czas po odejściu kapłanki, wibrujący, zawadający ryk wzmacnia się, choć nadal nie sposób określić do czego może należeć. W chwili, gdy przechodzi w demoniczny wrzask, do groty wkracza sześciu uzbrojonych we włócznie strażników. Osoby próbujące wyrwać się bestiom, zostają obite (jeśli trzeba, to do nieprzytomności). Więźniowie są prowadzeni tunelami w głąb mrocznych korytarzy, aż zostaną wepchnięci do jarzącej się na czerwono komnaty.

Pomieszczenie jest dość szerokie i wysokie. Wypełnia je gęsty, purpurowy dym pochodzący z ognisk palących się w siedmiu narożnikach. W chwili, gdy więźniowie wchodzą, odzywa się przerażający, ludzki wrzask. Wydaje go stara Jakutka znajdująca się w centrum ohydnej ceremonii. Otacza ją krąg około czterdziestu, ogłuszająco ryczących, podekscytowanych *giganteusów*. Obok nieszczęsnej staruszki stoi potworna kapłanka z włosami umazanymi krwią i z szeroko rozwartymi ramionami. Naprzeciw niej znajdują się okrwawione *giganteusy*, z którymi walczyli Badacze. Ranne bestie kłęczą, zaś nieprzytomne i martwe leżą na drewnianych marach. Widać, że zmasakrowane ciała współplemieńców zostały starannie doprowadzone do takiego wyglądu, jaki miały przed śmiercią. Udany test *okultyzmu* wyjaśni, że jest to ceremonia uzdrawiania i zemsty.



Na środku pomieszczenia znajduje się sięgający podłogi wirujący kamienny słup. Jego powierzchnia pokryta jest mieszaniną gęstego śluzu, krwi i fragmentów ciała.

Usługujący *giganteus* wybiera ofiary najwidoczniej na podstawie wieku. Przez krąg wyznawców zostaje doprowadzona do kapłanki druga w kolejności najstarsza, jakuką kobieta. Kapłanka wlecze nieznacznie tuż przed kamienną kolumnę. Natychmiast rozlega się następny, wibrujący szaleńczo ryk. Staruszka zamiera i z grozą spogląda w środek wirującej skały. W tym samym momencie z centrum tajemniczego wiru wystrella macka i zagłębia się w korpus ofiary. Kapłanka i stojący obok zostają obryzgnięci krwią i wnętrznościami. Pojawiają się kolejne macki i zaczynają wysysać z trupa resztę krwi. Z kamiennego wiru wylania się łeb wielkiego, dorosłego *cthoniana*. Wszystkie widzące to osoby tracą 1k3/1k20 PP.

Straże blokują wyjście i pilnują, by żaden człowiek nie uciekł w strachu przed zbliżającym się monstrem. Dzikie oczy kapłanki rozszerzają się, gdy z nieludzkim wrzaskiem wskazuje na ofiarowywanych monstrem ludzi.

Podarunek uzdrowicieli

W chwili, gdy rozwiera się paszcza *cthoniana*, Badacz posiadający amulet od Iny powinien wykonać test Mocy x5. Pozytywny wynik zwraca uwagę na fakt, że talizman stał się gorący w dotyku i jakby lekko pulsuje. Test INT x5 pozwala domyślić się zdesperowanemu Badaczowi, że ten przedmiot może stanowić ochronę przed bestią.

Jeśli amulet zostanie pokazany *cthonianowi* i powiedzie się test MOC x5 lub noszący go Badacz zostanie przez bestię pożarty, przedmiot eksploduje w bliskim sąsiedztwie, srebrzystego światła. Efekt jest natychmiastowy. *Cthonian* rzuci się na przeciwną ścianę, tak jakby próbował uciekać. Bestia znacznie się bezskutecznie odbija od ścian kamiennego wiru. Pomieszczenie będzie się trząść od potężnych uderzeń.

Gdy *cthonian* zaczyna szaleć, zarówno ludzie, jak i *giganteusy* rzucają się do panicznej ucieczki. Powietrze przecinają odpryski granitu. Aby uciec z groty i nie zostać trafionym przez kawałek walącego się stropu (zadaje on 1k8 punktów obrażeń), należy wykonać udany test ZR x4.

Księżyc, który jest coraz bliżej pełni, wisi nad wyjściem z jaskini niczym latarnia wskazująca Badaczom kierunek ucieczki. Sanie stoją nienaruszone. Tuż obok czekają splecione renifery. Jedno ze zwierząt zostało nieestetycznie.

Jedna z śnieżnych istot ruszyła w pogoń.

Ucieczka z Angary

Badacze posiadają więc sanie, renifery i resztki zapasów. Muszą jeszcze coś zrobić z atakującym *giganteusem*. Jeśli uda się im go pokonać lub zabić, mają dość czasu na ucieczkę, odpoczynek i decyzję, co robić dalej.

Ślady, jakie zostawiły pojazdy Badaczy osiem godzin temu, są jeszcze widoczne. Ocalale renifery mogą pociągnąć sanie, jeśli tylko nie są zbyt przeładowane. Mając szczęście lub jakukiego przewodnika uciekiniery są w stanie znaleźć wioskę oddaloną o dzień drogi na południe. Wioska Kiutla leży co prawda bliżej, jest jednak

zniszczona i pozbawiona reniferów. Następnie, jadąc rzeką, już po trzech dniach docierają do Leny, chyba że Badaczom towarzyszy doświadczony woźnica.

Mijające trzy dni są niezwykle spokojne. Po utracie bóstwa *giganteusy* popadły w kompletne otępienie. Oczywiście Badacze nie zdają sobie z tego sprawy i co noc z obawą obserwują dziwne cienie, pnie wysokich drzew, wsłuchując się w tajemnicze zawodzenie wiatru. Ci, którzy zdołają zasnąć, na nowo przeżywają koszmarnie wydarzenia. W ciągu dnia ślady arktycznych zajęcy wydają się być odciskami stóp śnieżnych bestii.

Powrotna droga

PO PRZESZŁO tygodniu spędzonym w tajdzie porażająca szerokość rzeki Leny i dobrze już znane ślady sąs są dla Badaczy uspokajającym widokiem. Kierownik stacji, w której podróżnicy poznali Takkę, wygląda na nieco zaskoczono ich widokiem. Na Badaczy czekają jednak woźnice i wypoczęte konie. Do Witimska jest stąd tylko dzień drogi. Podróż do Czity będzie trwać jeszcze dwanaście dni, nie licząc opóźnień. Niezależnie od tego, w jaki sposób poszukiwacze mają zamiar opuścić Syberię, najlepszym rozwiązaniem jest powrót saniami do Czity. Jeżeli zaś wolą ominąć to miasto, dwutygodniowa podróż zamazniętą Leną zawiezie ich do Irkucka – „Paryża Syberii”. W mieście tym istnieje podobne możliwości wyjazdu z nieprzyjaznej krainy, jak w Czicie.

Być może Badacze zapamiętają Piotra Botina, kierownika stacji. Udany Test Pomyślności pozwoli im przypomnieć sobie o zesańcu. Piotr zapewniał, że ma dobre znajomości wśród przemytników i może załatwić wszystkim Badaczom nielegalne opuszczenie kraju. Odkrywczy mają niewielkie szanse przejść odpraw graniczną we Władywostoku po raportach, jakie zdążył wysłać Borysowiec swym przełożonym w centrali OGPU.

Kolejna jazda rzeką Witim

Podróż przebiega szybko i sprawnie aż do Bodajbo. Tam kierownikowi stacji jest agent OGPU. Przegląda się Badaczom podejrzliwie i zadaje masę pytań. Nie wysłę jednak obciążającego raportu, jeśli podróżni będą opowiadani i zachowają zimną krew.

Po dwóch dniach podróży od Bodajbo droga zwęża się i prowadzi w dół. W tym miejscu woźnice nagle skręcają i kierują się w bok. Pytani o powód zmiany kursu nie odpowiadają, tylko się dziwnie uśmiechają. Po 50 metrach woźnice zniknają wyciągając rewolwery kal. 45. Mają zamiar obrabować podróżnych i odjechać z ich dobytkiem. Okradzeni Badacze muszą czekać na mrozie trzy godziny, nim o zmroku przejeżdżać będą następne sanie. Należy wykonać testy na odmrożenia i hipotermię. Istnieje możliwość wytopienia i złapania złodziei, zajmie to jednak sporo czasu.

Dziewiczy krajobraz drogi do Bodajbo zastępuje ponura szarzysta łągor. Piotr Botin jest uradowany przybyciem Badaczy i natychmiast wyciąga wódkę. Prze-

konany, że podróżni są w stanie przemycić go poza obszar Czity, z zapalem planuje wspólną ucieczkę z kraju. Stara droga dla sań prowadząca na wschodnie wybrzeże jest pod baczna obserwacją OGPU.

Ucieczka saniami zajmuje prawie miesiąc, pociągi roją się od funkcjonariuszy tajnej policji i trudno uniknąć kontroli dokumentów. Jeśli jednak Badacze będą w stanie dotrzeć do wybrzeża, Piotr zna przemysłników, którzy prawdopodobnie załatwią bezpieczną ucieczkę do Jokohamy.

Czita i warianty podróży

Rzeka Szylka przepływa prawie przez środek Czity. Nie ma możliwości omińnięcia miasta w sposób nie zwracający uwagi i podejrzenia służb bezpieczeństwa. Piotr Botin musi zostać zamaskowany w jednym z pojazdów – wymagany

Podróż koleją transsyberyjską

Wśród pasażerów pierwszej klasy są między innymi gadatliwy żydowski inżynier kopalnięy i rodziną, rosyjski inspektor zaopatrzenia z sekretarką, trzech agentów OGPU po cywilnemu i oficer Armii Czerwonej z kochanką.

Drugą klasę zajmują kilku niemieckich biznesmenów, pięciu chińskich studentów oraz żołnierze pod dowództwem oficera, który jedzie pierwszą klasą. Wójcy zachowują się głośno i ordynarnie, grają w karty i ukradkowo próbują nabyć wodkę. Można ich z łatwością oszukać lub niepostrzeżenie okraść.

Powodzenie pierwszego etapu podróży zależy od opanowania Badaczy w czasie tradycyjnych pytań funkcjonariuszy OGPU i sporadycznych zaczepek żołnierzy. Poza postojem na naprawę pociągu nic specjalnego się nie dzieje.

Trzeci nocy pociąg wjeżdża w strefę niezwykle silnej burzy śnieżnej i musi się zatrzymać. Po raz kolejny *purga* nawiedza podróżnych. Wszyscy żołnierze przepadają na zewnątrz – wyszli szukać zagubionego towarzysza, który odśnieżał tory. Potężny wiatr rozbił szyby, wiatr wdziera się do środka i powoduje śmierć wielu pasażerów. Widmowe postacie zesłańców przechadzają się korytarzami, a otaczające ich zimno jakby wysysa światło. Barykady i ogień są w stanie ochronić podróżnych przed śniegiem, nikt nie przeciwstawia się jednak upiornym wołaniom duchów. O śniecie wiatr oczyszcza tory ze śniegu, a ocalsi mechanicy uruchamiają pociąg i kierują go w stronę pasma gór, opuszczając Syberię.

Zniszczone wagony zostają zmienione dopiero szóstego dnia, gdy pociąg osiąga Chabarowsk. Jest to ważne strategicznie miasto i centrum dywizji Armii Czerwonej na Dalekim Wschodzie. Do pociągu wsiada nowa obsługa, zaś pośród nowych pasażerów znajduje się wielu agentów OGPU badających incydent związany z *purgą*.

Do Badaczy przyłącza się nowicjusz, Wasyl Wasylewicz. Pięć godzin przed osiągnięciem Władywostoku wyciąga rewolwer i chce przeszkukać ich bagaże. Wasyl pragnie po przybyciu na miejsce zaprowadzić Badaczy do kwatery głównej OGPU, jednak Odkrywcy mają jeszcze dość czasu, by się go pozbyć. Jeśli Wasyl zniknie, dopiero po dwóch dniach ktoś powiąże jego los z podróżnymi z zagranicy. Wtedy tropem Badaczy ruszą żołnierze.

jest udany test *ukrywania czegoś*. Jeśli wynik będzie niepomyslny, sytuacja może się pogorszyć. Piotr to były przestępca i nie ma prawa znajdować się w mieście, ani w pobliżu innych stacji kolejowych. Miejsceowo biuro OGPU ma grubą teczkę dotyczącą Botina. Paszportowe zdjęcie dziarskiego Chance'a w niczym nie przypomina zesłańca.

W mieście panuje spokój i porządek. Jakis czas temu powiedzono dwóch mężczyzn za kradzież jedzenia z samochodów dostawczych. Ciężka złodziei kołyszą się na wietrze tuż za komendą milicji. Jakis szaleniec podbiega do Badaczy, spogląda w twarz i belkocze w podnieceniu:

– Odejdźcie stąd. Odejdźcie, póki jeszcze możecie.

Z Czity Badacze mogą pojechać do Władywostoku saniami (28 dni) lub wsiąść w kolej transsyberyjską (8 dni, 142 ruble pierwsza klasa, 97 rubli druga klasa). Pociągiem można dostać się także do Chin, jednak Stacja Mandżuria jest z obu stron granicy silnie obsadowa przez strażników. Podróż na zachód jest jeszcze bardziej niebezpieczna – im bliżej gniazda szerszeni w Moskwie, tym więcej czerwonogwiazdzystych służb bezpieczeństwa.

Podróż pociągiem jest opisana w ramce obok. Jazda saniami jest o wiele dłuższa, lecz bezpieczniejsza i ten właśnie sposób podróżowania zaleca Piotr Botin.

Saniami do Władywostoku

Droga do Władywostoku była nigdyś pełna konwojów ciężarówek i sań. Obecnie transport ten przejęła kolej transsyberyjska. Jednak dla wielu mieszkańców tego regionu bilety są zbyt drogie i nadal korzystają z sań. Opóźnienia są częste, można jednak wypożyczyć prywatne konie i mało kogo interesują oficjalne, państwowe zezwolenia. Prowadząca do granicy droga otoczona jest słupami telegraficznymi i licznymi wioskami.

Podróż rzeką Szylką po sześciu dniach doprowadza Badaczy do rzeki Amur, granicy pomiędzy Chinami a ZSRR. Wąska droga dla sań wije się pomiędzy spiętrzoną wodą przy zbiegu dwóch rzek, woźnice kierują się jednak na bliższy brzeg. Ich celem jest niewielka, stara kamienna kapliczka otoczona osłoniętymi drzewami.

Woźnice oczyszczają ołtarzyk ze śniegu i pograżają się chwilę w cichej modlitwie. Na środku ściany Badacze widzą małą, pustą niszę. Kierowcy sań wyjaśniają: „To dla naszej pomyślności i bezpieczeństwa”. Udany test *antropologii* identyfikuje ceremonię jako zbliżenie miejscowych wierzeń i buddyzmu. Korzenie tych rytuałów sięgają siódmego wieku naszej ery.

Łudzie mieszkający wzdłuż czarnego, skalistego brzegu Amuru są w większości z pochodzenia Mongołami i prawie w ogóle nie mówią po rosyjsku. Drugiego dnia podróży przez te rejony sanie Badaczy zostają otoczone przez tłum wygłodzonych miejscowych. Wychudzeni ludzie żebrzą lub próbują wymienić swój dobytek na żywność. Kierownik stacji, Rosjanin, odpędza ich strasząc pistoletem. Zdumionym Badaczom wyjaśnia krótko:

– Oczywiście, że nie mają jedzenia. Ci ludzie nie powinni się tutaj znajdować. Na miejscu tej wioski powstała linia kolejowa.

Pozostawione bez straży sanie zostaną w nocy ograbione. Przyniesie to jednak Badaczom pewną korzyść. Pojazdy zdobiono tajemniczymi znakami, a podróżnicy zostali pobłogosławieni. Sanie niecułych na Łudzką

krzywdę. Badaczy zostały inaczej oznaczone. Jest to rodzaj przekleństwa, które będzie nad nimi ciążyć do chwili opuszczenia Syberii.

Po dwóch dniach podróży Amurem zakwaterowanie staje się coraz prymitywniejsze. Zimne, kamienne podłogi i przenikający do środka wiatr zastępują wcześniejsze, ciepłe, drewniane stacje. Trzy następujące po sobie nieprzyjemne i niewygodne stacje nazywane są „Siedem grzechów głównych”. Podróżni docierają do nich przypadkowo, w czasie niezwykle dużych opadów śniegu.

Woźnice stają się nerwowe. Test *psychologii* ujawnia, że obawiają się padającego śniegu. Wczesnym wieczorem, w chwili gdy podróżni widzą już pasmo Chingan (granice obszarów, na których leży Syberia), śnieg zaczyna wirować. Po raz kolejny nadchodzi *purga*.

Duchy zesłańców

Gdy woźnice próbują przebiec się przez oślepiającą śnieżycę, wokół sań pojawiają się widmowe ludzkie postacie. Jeden z kierowców sań spogląda w stronę duchów i przerażony krzyczy: – Strażnicy!

Postacie są całkiem realne i każdy może je zobaczyć pośród płatków śniegu. Otaczają sanie i przybliżają się. Dobrze widać ich umęczone, wychudzone twarze. Wiatr niesie ich szepcący pełen pragnienia zemsty, nienawiści i mroźnej agonii. Widma są zesłańcami osadzonymi na Syberii. Ich umęczone dusze nagromadziły się przez stulecia panowania zarówno carów, jak i komisarzy ludowych. Są sługami syberyjskiej zimy i śniegu. Mroź i śnieg dociera wszędzie tam, gdzie trafia ich mroźne dotknięcia.

Jeśli Badacze mają błogosławieństwo głodujących wieśniaków, wiejący wiatr zdaje się odgrażać duchy skazańców od sań.

W innym przypadku, nienawistne szeptu przerażają się w ogłuszającą kakofonię, a sanie i podróżnych zaczynają przykrywać warstwy śniegu. Białe puch wdziera się wszędzie i zamraża podróżnych. Szeptyczący żądają, by żywi przylączyli się do nich. Ta przerażająca scena powoduje utratę 0/1k3 PP.

Woźnice i podróżni muszą wykonać test KON x2 na 1k100 lub stracić 1 WT na skutek hipotermii i 1 KON z powodu odmrożeń. Utracona Kondycja powraca po tygodniu leczenia i udanym teście KON x5 na 1k100. Jeśli test się nie powiedzie, ubytek jest stały, a ofiara traci ponadto 1k3-1 WG.

Po pewnym czasie, kierując się wpół zagrzebanymi w śniegu słupami telegraficznymi, strzeżone przez widma sanie docierają do kolejnej stacji. Zapada już zmrok, zaś woźnice są ledwo żywi. Na stacji nie ma prowiantu ani kierownika. Dogasające palenisko sprawia jednak, że pomieszczenie wydaje się Badaczom rajem, w porównaniu z grozą na zewnątrz. Rankiem zjawia się zdziwiony kierownik stacji. Do opuszczenia Syberii wystarczy tylko jeden dzień drogi.

Nie ma śniegu

Droga z pasma Chingan do miasta Błagowieszczeńsk stanowi kontrast z syberyjskimi trasami. Coraz więcej tu kawałków nagiego, pozbawionego śniegu gruntu. Co gorsza, nie sposób podróżować także rzeką – Amur rozszerza się, a prąd wody jest jeszcze silniejszy. Za odpowiednio dużą opłatą sanie zostaną załadowane na

furmanki. Mijają trzy dni nim Badacze dotrą do terenów, po których mogą poruszać się saniami.

Chabarowski

Po dalszym tygodniu drogi Badacze docierają do Chabarowskiej. Jest to miasteczko leżące tuż obok głównego obozu wschodniego garnizonu Armii Czerwonej. Ominięcie tej przeszkody wymaga sprytu i ostrożności, wszędzie bowiem kręca się żołnierze, mający nadzieję na awans. Droga do Władywostoku prowadzi na wschód, wzdłuż rzeki Ussuri. Podróż przebiega szybko i spokojnie.

Wyjazd z ZSRR

Pod koniec piątego dnia od czasu opuszczenia Chabarowskiej, Botin zbacza z głównej drogi i kieruje Badaczy niewielką odnogą rzeki na wschód. Po trzech dniach jazdy w kierunku gór podróżni docierają do niedużej osady. W tym miejscu Botin wesoło stwierdza:

– Koniec ze stacjami.

Podróżni spędzają następne trzy dni na doprowadzaniu do porządku koni i próbach naklonienia woźniców, by zabrali Badaczy w dół, nad Pacyfik. Tym razem podróż odbywa się łądem. Kiedy Odkrywcy dotrą do celu, zobaczą pod sobą czarną kiplę oceanu zwieńczonego szarym niebem. Znad oceanu dmie przenikliwy, zimny wiatr.

Obóz zostaje rozbity niżej, na zboczu góry, pośród karłowatych drzew i krzaków. Tej nocy Badaczy dręczą wspomnienia doświadczonych na Syberii okropieństw. Wszystkie drzewa oraz krzewy trzeszczą i szumią złowieszczo. W powietrzu rozchodzą się obrzydliwy zapach – smród przypominający jaskinie Angary. Kręcące się wokół obozu zwierzęta wydają odgłosy przywodzące na myśl skradające się olbrzymy.

Następnego dnia podróżni docierają do nadbrzeżnego miasteczka zwanego Zatoka Olgi. W tym miejscu Piotr Botin nagle, bez wyjaśnień, opuszcza grupę.

– Poczekajcie – mówi. Wracą po dwóch godzinach i zwięźle oznajmia: – Odpływamy dziś w nocy.

Po zmroku Botin prowadzi Badaczy niedaleko doków, gdzie czekają na nich podejrzliwi przemysłowcy. Po półgodzinnej jeździe saniami podróżni docierają do kresu zamarniejszej zatoki. Czekają tam już zaciemniony statek, który po godzinie zawija do Jokohamy.

Odprawa celna we Władywostoku

Wydotasienie się tą drogą wymaga szczęścia i gładkich słów. Nie ma jednak żadnej możliwości, by przewieźć przez granicę ciało *giganteusa* lub zabrać z sobą Piotra Botina. Od Strażnika Tajemnic zależy, jak wiele zdążył przekazać zwierzchnikom Grigorij Borysowicz i jak szczegółowo będą pytania dotyczące zaginięcia jego oraz *Douglasa Smitha*. W każdym przypadku przesłuchanie jest długie, a pytania podchwytliwe. Jeśli Badacze wpadną, mogą zacząć planować ucieczkę z potwornego obozu koncentracyjnego leżącego gdzieś przy rzece Kirenga. Jeśli zaś Badaczom uda się wyjść z przesłuchania cało, nagród ich sceptycznym spojrzeniem, uściskiem dłoni i słowami:

– Dziękujemy za wizytę w Związku Radzieckim.



Powrót do domu

Z Jokohamy odpływa wiele okrętów do San Francisco i Badacze bez problemu mogą się którymś z nich zabrać. Trudności wynikają wtedy, gdy poszukiwacze zabrali ze sobą ciało *giganteusa*. Muszą negocjować, by zwłoki zostały umieszczone w okrętowej chłodni. Z chwilą, gdy podróżnicy staną na amerykańskim brzegu, kończy się ich wyprawa.

Przynaj każdemu ocalałemu 1k6 PP za bezpieczny powrót. Jeśli Badacze zabrali ze sobą Piotra Botina, dostają dodatkowo po 1k3 PP za umożliwienie staremu człowiekowi nowego życia.

Jeśli poszukiwaczom udało się dowieźć całego *giganteusa* (żywego bądź martwego), sukces jest oczywisty. Po przybyciu do Stanów, amerykański Urząd Celny separuje Badaczy wraz ze znaleziskiem i sprowadza dziesiątki specjalistów z różnych dziedzin. Mimo to natychmiast pojawiają się przecieki i media bardzo szybko dowiadują się o wszystkim. Wkrótce Badacze otaczają reporterzy i mikrofony, wszędzie oświetlają ich błyski fleszów, co chwila mają konferencje prasowe, wszyscy chcą podpisywać z nimi kontrakty na książki i wywiady radiowe itp. Jeśli Strażnik Tajemnic ma wątpliwości co do historycznych realiów, ciało *giganteusa* zostanie skradzione jakiś czas po fali masowych publikacji na jego temat. W takim przypadku dziennikarze szybko przestaną nękać Badaczy, jednak zainteresowanie grupą utrzyma się jeszcze przez długi czas. Jeśli Odkrywczy prowadzą poszukiwania dla pieniędzy, to ich interesy wejdą w okres prosperity.

Jeżeli Badacze przywieźli tylko głowę lub inną część ciała bestii, albo dokumentację fotograficzną, normalnie przechodzą odprawę celną. Prasa codzienna wykazuje podobne zainteresowanie, jak w przypadku całego *giganteusa*. Z powodu naukowych kontrowersji („zmutowany goryl”, „nic nie wskazuje na to, że istota była dwunożna”) wydarzenie to pomijają wkrótce poważne gazety i periodyki. Mimo to Badacze staną się obiektem żywego (zbyt żywego?) zainteresowania, a ich interesy rozkwitają.

W przypadku, gdy Odkrywczy po prostu powrócą z ZSRR żywi, mogą mieć kłopoty. Osoby, które mają w paszportach sowieckie stemple graniczne są dokładnie badane i przesłuchiwane. Z jakich powodów pojechali do ZSRR? Czy są lub kiedykolwiek byli członkami partii komunistycznej? Czy przywieźli ze sobą książki lub inne materiały propagandowe? Czy wierzą w rewolucyjne obalenie rządu Stanów Zjednoczonych? I tak dalej, i tak dalej. Badacze mogą próbować zamieścić swoją opowieść w gazetach, jednak wydawcy nie chcą mieć do czynienia z osobami podejrzanymi o komunizm.

Mając niezłe powiązania z emigracją białych Rosjan, Botin może dostać się do USA. Jak na ironię, obecność Piotra pomoże zaświadczyć o niewinności Badaczy.

Niewykluczone jest także, że pojawi się osobnik z kilkoma pytaniami dotyczącymi zniknięcia dr. Broephyle'a E. Chance'a, którego szczątki zostały skonsumowane przez *giganteusów*.

Bohaterowie niezależni

DR BROEPHYLE E. CHANCE, 48 lat, profesor

S 16 KON 12 BC 15 INT 17 MOC 11
ZR 11 WG 13 WYK 19 P 52 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Bron: karabin 20%, obrażenia 1k3 + środek nasenny Mocy 25.

Umiejętności: antropologia 73%, archeologia 31%, dialekt jakucki 17%, geologia 24%, język francuski 40%, język niemiecki 30%, język rosyjski 45%, korzystanie z bibliotek 82%, nawigacja 70%, perswazja 29%.

Kapitan GRIGIGIJ BORYSEWICZ ABRAMOW, 39 lat, OGPU

S 14 KON 15 BC 12 INT 14 MOC 10
ZR 13 WG 15 WYK 13 P 50 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bron: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3+mo nóż 35%, obrażenia 1k4+mo rewolwer kal. 0.45 66%, obrażenia 1k10+2

Umiejętności: język angielski 40%, język chiński 10%, język francuski 35%, kamuflaż 62%, nasłuchiwanie 55%, perswazja 61%, psychologia 33%, skradanie się 77%, spozregawczość 74%, tropienie 48%, ukrycie się 83%, uniki 66%.

PIOTR BOTIN, 67 lat, rosyjski zestawiec

S 11 KON 13 BC 10 INT 14 MOC 8
ZR 8 WG 9 WYK 16 P 31 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Bron: rapier 24%, obrażenia 1k6+1 karabin .30-06 12%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: język angielski 50%, język francuski 50%, perswazja 54%, prowadzenie samochodu 29%, rachunkowość 32%, skradanie się 24%, targowanie się 47%, ukrycie się 41%, wmawianie 38%.

INA, 104 lata, buriacka uzdrowicielka

S 8 KON 16 BC 7 INT 11 MOC 19
ZR 10 WG 9 WYK 6 P 95 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Bron: brak.

Umiejętności: chemia 71%, farmacja 72%, geologia 33%, historia naturalna 84%, medycyna 88%, Mity Cthulhu 3%, okultyzm 44%, pierwsza pomoc 97%, śpiewanie 23%.

PUŁKOWNIK IWAN RATZUL, 54 lata, Armia Czerwona i OGPU

S 14 KON 16 BC 11 INT 13 MOC 16
ZR 13 WG 12 WYK 12 P 80 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bron: uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+mo szabla 60%, obrażenia 1k8+1+mo karabin .30-06 80%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: antropologia 16%, jeździectwo 64%, perswazja 39%, pierwsza pomoc 54%, tropienie 52%.

TAKSA, 41 lat, jakucki przewodnik

S 13 KON 14 BC 10 INT 12 MOC 13
ZR 10 WG 14 WYK 9 P 65 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Bron: nóż 53%, obrażenia 1k4+2 karabin .30-06 60%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: dialekt buriacki 80%, jeździectwo 56%, język jakucki 80%, język rosyjski 60%, pierwsza pomoc 54%, prowadzenie sań 77%, rzucanie 62%, targowanie się 63%, tropienie 55%.

KIUTL, 27 lat, jakucki szaman

S 12 KON 13 BC 9 INT 12 MOC 17
ZR 14 WG 14 WYK 9 P 85 WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Bron: brak.

Umiejętności: astronomia 31%, farmacja (syberyjska) 69%, historia naturalna 66%, jeździectwo 80%, medycyna 38%, okultyzm 24%, perswazja 42%, pierwsza pomoc 73%, śpiewanie 32%, targowanie się 47%, tropienie 36%.

BURIACCY WOŹNICE

Modyfikator obrażeń: +1k4

Bron: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo nóż 40%, obrażenia 1k4+mo bicz 35%, obrażenia 1k4+mo strzelba 12 gauge 40%, obrażenia 4k6

Umiejętności: jeździectwo 40%, język rosyjski 50%, nasłuchiwanie 50%, pierwsza pomoc 40%, prowadzenie sań 60%, rzucanie 40%, targowanie się 20%, tropienie 20%, wmawianie 30%.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
S	15	12	15	14	13	14	13	14
KON	16	16	15	12	13	14	13	14
BC	10	13	10	16	12	11	12	11
INT	11	10	12	10	9	11	10	10
MOC	10	10	16	12	11	5	9	10
ZR	11	8	11	13	12	11	12	11
WT	13	15	13	14	13	13	13	13

SYBERYJCYSI BANDYCI

Modyfikator obrażeń: +0

Bron: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3 uderzenie głową 30%, obrażenia 1k4 nóż 50%, obrażenia 1k6 rewolwer kal. 0.45 25%, obrażenia 1k10+2 karabin .30-06 35%, obrażenia 2k6+3

Umiejętności: jeździectwo 80%, rzucanie 35%, skakanie 40%, skradanie się 25%, tropienie 25%, ukrywanie się 25%, ukrycie czegoś 40%.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
S	11	11	13	9	12	11	12	11
KON	14	13	10	14	12	12	12	12
BC	13	10	8	15	9	8	9	8
INT	11	11	11	9	8	10	10	11
MOC	10	10	16	12	10	8	12	13
ZR	10	13	8	11	14	12	11	12
WT	14	12	9	15	11	10	11	10

JAKUCI**Modyfikator obrażeń:** +0**Broń:** Mężczyźni: nóż 30%, obrażenia 1k4
luk 70%, obrażenia 1k6+1

Kobiety: nóż 30%, obrażenia 1k4

Umiejętności:

Kobiety: historia naturalna 25%, jeździectwo 50%, perswazja 20%, pierwsza pomoc 60%, skradanie się 30%, spostrzegawczość 40%, ukrycie czegoś 40%, ukrycie się 30%.

Mężczyźni: historia naturalna 25%, jeździectwo 60%, nasłuchiwanie 40%, perswazja 20%, pierwsza pomoc 50%, rzucanie 60%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 40%, ukrywanie się 50%.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
S	13	11	9	12	10	11	10	11
KON	12	13	11	13	12	11	12	11
BC	10	9	9	8	9	7	9	7
INT	10	8	9	7	10	11	10	11
MOC	12	9	11	10	12	14	12	15
ZR	9	10	12	10	11	12	11	12
WT	11	11	10	11	11	9	11	9

AGENCI OGPU**Modyfikator obrażeń:** +1k4**Broń:** uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3+mo
chwyt 40%, obrażenia specjalne
rewolwer kal. 9 mm 50%, obrażenia 1k10
karabin .30-06 40%, obrażenia 2k6+3**Umiejętności:** język angielski/francuski/niemiecki 40%,
nasłuchiwanie 50%, perswazja 30%, spostrzegawczość 50%, tropienie 25%, ukrywanie się 30%.

	1.	2.	3.	4.
S	13	15	14	13
KON	12	13	14	12
BC	12	11	13	12
INT	12	13	14	12
MOC	14	8	16	14
ZR	12	11	12	12
WT	12	12	14	12

DRYOPITHECUS GIGANTEUS. *Giganteus* przypomina człowieka. Posiada jednak potworną paszczę wypełnioną kłami i długą, gęstą sierść pokrywającą całe ciało. Jej barwa oscyluje pomiędzy brudnobiałą a ciemnobrazową, w zależności od pory roku. *Giganteusy* różnią się wzrostem w zależności od miejsca występowania. Istoty zamieszkujące Chiny i Syberię uważane są za największe, osiągają 2,7 metra wzrostu i 325 kilogramów wagi. Bestie te znane są pod nazwą *Gigantopithecus giganteus* lub *Gigantopithecus blacki*.

Naukowcy oceniają, że rasa *giganteusów* pochodzi sprzed 6 000 000 lat. Żeby istot wskazywać, że były one wszytkożerne. Prawdopodobnie zagustowały w mięsie, gdy ich tereny uprawne stopniowo kurczyły się pod naporem ludzi. Dodatkową przyczyną wycofania się *giganteusów* w niedostępne rejon były systematyczne profanacje ich grobów przez naukowców i chińskich farmaceutów (żęby trzonowe *giganteusów* są wysoko cenione jako składnik eliksirów długowieczności).

Dryopithecus jest dalekim potomkiem *Voormisów*, inteligentnej rasy zamieszkującej ziemię długo przed ludźmi. *Voormisi* zbudowali wspaniałe miasta na kontynencie zwanym obecnie Grenlandią. Wraz z upadkiem ich cywilizacji zaczęła się rozwijać rasa ludzka. Dawni wład-

cy ziemi znaleźli się osamotnieni w niewielu odizolowanych od reszty miejscach. Resztki *Voormisów* zdegenerowały się z czasem i istoty te zaczęły bardziej przypominać zwierzęta niż członków dumnej niegdyś rasy.

DRYOPITHECUS GIGANTEUS

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+12	26
KON	4k6	14
BC	4k6+12	26
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+4	11
Szybkość 9		WT 20

Średni modyfikator obrażeń: +2k6**Broń:** pałka 50%, obrażenia 1k6+mo
uderzenie głową 20%, obrażenia 1k4+mo
chwyt 60%, obrażenia specjalne
ugryzienie 40%, obrażenia 1k8**Pancerz:** trzy punkty grubej skóry i futra.**Umiejętności:** nasłuchiwanie 80%, perswazja 40%,
rzucanie 70%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 40%, ukrycie czegoś 60%, ukrywanie się 80%.**CZTERECH GIGANTEUSÓW****Modyfikator obrażeń:** +2k6**Broń:** pałka 50%, obrażenia 1k6+mo
uderzenie głową 20%, obrażenia 1k4+mo
chwyt 60%, obrażenia specjalne
ugryzienie 40%, obrażenia 1k8**Pancerz:** trzy punkty grubej skóry i futra.**Umiejętności:** nasłuchiwanie 80%, perswazja 40%,
rzucanie 70%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 40%, ukrycie czegoś 60%, ukrywanie się 80%**Utrata Poczucia:** 0/1k8 za ujrzenie *giganteusa*.

	1.	2.	3.	4.
S	24	23	29	30
KON	15	20	12	8
BC	25	28	22	25
INT	7	6	8	5
MOC	10	12	9	11
ZR	9	11	7	13
WT	20	24	17	17

RENIFER, Rangifer tarandus. Renifery mają średnią półtora metra wysokości. Jak na taki wzrost, są to zwierzęta nadzwyczaj silne i wytrzymałe. Są z natury spokojne, trudniej więc niż konie wpadają w panikę i nie są szkolone do walki. Zwierzęta te są wyjątkowo uparte, niełatwo więc na nich jeździć, choć Jakuci opanowali tę sztukę do perfekcji.

RENIFER

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+12	19
KON	2k6+6	13
BC	2k6+12	19
MOC	3k6	11
ZR	3k6+6	17
Szybkość 12		WT 16

Średni modyfikator obrażeń: +1k6**Broń:** ugryzienie 05%, obrażenia 1k6
kopnięcie 15%, obrażenia 1k6+mo
szarża 50%, obrażenia 2k6+mo
cios głową 05%, obrażenia 1k8+mo**Pancerz:** jeden punkt skóry.

Jak jedziesz baranie, czyli samochodowe pościgi

Czy Zew Cthulhu i pojazdy mechaniczne pasują do siebie?

Niektórzy sądzą że nie, ale są i tacy, których uraduje wizja pasjonującego pościgu...

Předstawione poniżej zasady dotyczą samochodowych pościgów i związanej z tym walki. Znacznie prostszą metodą jest dokonanie zwykłego porównania umiejętności *prowadzenie samochodu* ścigającego, korzystając z Tabeli Porównawczej. Który sposób jest lepszy? Trudno tak jednoznacznie rozstrzygnąć – wybierz tę metodę, która bardziej Ci odpowiada.

Same zasady nie są oddzielną grą i mimo swej złożoności nie rozpatrują tych sytuacji, w których biorą udział więcej niż dwa pojazdy. Oczywiście w razie potrzeby możesz je zmniejszyć, a nawet bardziej rozbudować. Eksplozje, szaleńcza jazda nad przepaściami – to, co wydarzy się podczas pościgu zależy tylko od Strażnika Tajemnic i fanów motoryzacji!

Sposób postępowania

W każdej rundzie walki kierowca może wykonać jedną z trzech czynności. W przypadku przyspieszania do szybkości oznaczonej jako *ryzykowna* lub w czasie wykonywania manewru, należy wykonać test *prowadzenia samochodu*. Pamiętać należy o uwzględnieniu wszelkich modyfikatorów związanych z manewrami, bądź znajdujących się w Tabeli kłopotów.

Przykładowe pojazdy z lat dwudziestych

pojazd	PRĘDKOŚĆ				kier. + pas.
	bezpieczna	ryzykowna	łatwość prowa- dzenia	WT	
	Test	wymagany P/H			
motocykl Norton	0-20	21-50	30/19	+30 14	1 (+1)
Hispano-Suiza H6	0-30	31-40	15/20	+10 30	4 +DR*
M-Benz SSK	0-35	36-55	25/27	+20 20	2 +DR*
Ford Model A	0-20	21-25	10/15	+5 25	5 +DR
Ford Model T	0-15	16-20	7/8	0 21	5 +DR
Packard Straight 6	0-23	24-35	12/17	-10 40	6 +DR
ciężarówka 6-tonowa	0-12	13-20	5/8	-20 70	3 w kabinie
samochód pancerny	0-15	16-25	7/9	-15 110	maks. 4
powóz konny	0-4	5-10	2/2	-25 25	2 na siedzeniu

Przykładowe pojazdy z lat dziewięćdziesiątych

pojazd	PRĘDKOŚĆ				kier. + pas.
	Test		łatwość prowadzenia	WT	
	bezpieczna	ryzykowna			
	nie wymagany	wymagany P/H			
M-Benz sedan	0-40	41-65	30/24	15	45
Masseratti	0-20	21-90	45/30	30	15
mini furgonetka	0-40	41-50	28/26	+17	35
GMC pickup	0-37	38-55	30/25	+15	40
Geo	0-38	39-50	27/25	+20	30
TIR(18-kolowy)	0-30	31-45	10/17	-20	60
wydłużona limuzyna	0-35	36-45	25/15	0	25
Humvee	0-30	31-40	25/20	+5	60
M1A1 Abrams	0-20	21-30	10/13	-15	75-50pan.

* **DR** – Pojazdy z lat dwudziestych mają dwie dodatkowe rampy. Jeden lub dwóch pasażerów może w nich siedzieć. W latach dziewięćdziesiątych samochody nie posiadają czegoś takiego.

Bezpieczna prędkość – Nie wymaga wykonywania testu *prowadzenia samochodu*. Każdy, kto posiada tę umiejętność, może prowadzić auto z tą prędkością.

Ryzykowna prędkość – W czasie pierwszej rundy, w której jedziemy z tą prędkością, należy wykonać test *prowadzenia samochodu*. Dodatkowe testy mogą być wymagane w przypadku pewnych zdarzeń.

P/H – Przyspieszanie/hamowanie; jeśli samochód może przyspieszyć lub zahamować w trakcie rundy. Te wartości mogą się obniżyć, ale nigdy nie wzrosnąć.

Łatwość prowadzenia – Wartość, o którą należy zwiększyć lub zmniejszyć *prowadzenie samochodu*. Motocykl prowadzi się łatwo, zaś ciężarówka kłopotliwie się manewruje.

WT – wytrzymałość pojazdu

Kier.-pas. – liczba osób, która zmieści się w pojeździe

W rundzie walki można wykonać tylko jedną czynność związaną z prowadzeniem pojazdu. Kolejność wykonywania manewrów zależy od ZR poszczególnych kierowców. Ich efekty rozpatrujemy na końcu rundy, po uprzednim uporządkowaniu ZR i przeprowadzeniu fazy strzelania. Jeśli w danej sytuacji bierze udział więcej niż jeden pojazd i kolejność wykonywanych akcji jest ważna – przeprowadź dodatkowy test *prowadzenia samochodu*. Pierwszeństwo ma wówczas ten, który osiągnął niższy wynik.

Wykaz możliwych dla kierowcy czynności

Kierowca prowadzący samochód musi wybrać jedną z poniższych czynności w rundzie walki:

- Zwiększenie, zmniejszenie lub utrzymanie aktualnej prędkości pojazdu;** akcje te nie wymagają przeprowadzenia testu.
- Strzał z broni lub rzucenie jakimś przedmiotem i równoczesne zmniejszenie prędkości pojazdu o 10;** w tym przypadku również nie ma potrzeby przeprowadzać testu.
- Wykonanie jednego z przedstawionych niżej manewrów.** W tym celu należy wykonać test *prowadzenia samochodu*. Jeśli się nie powiedzie, przejdź do tabeli kłopotów.
- Obrót o 180 stopni:** Samochód wpada w poślizg, obraca się w przeciwnym kierunku (tam gdzie był przód obecnie znajduje się tył) i jedzie z prędkością 15 kilometrów na godzinę. Wymagany jest test *prowadzenia samochodu*. Ten manewr nie jest możliwy w przypadku jazdy ciężarówką.
- Uderzenie:** Uderzając w nieruchomy cel, pojazd odnosi 1k3 uszkodzeń na każde 10 BC przeszkody. Cel odrzuca obrażenia równe połowie Wytrzymałości samochodu plus 1k3 uszkodzeń na każde 10 Szybkości pojazdu (lub ulamek teje prędkości). Identyczne obrażenia otrzymują pasażerowie. Do przeprowadzenia tego manewru wymagany jest test *prowadzenia samochodu*.
- Nagle hamowanie:** Zmniejsza prędkość pojazdu o 10 Szybkości. Wymaga wspomnianego wcześniej testu.
- Skret przy dużej prędkości:** Po wykonaniu danego testu *prowadzenia samochodu*, pojazd skręca zachowując dotychczasową prędkość.
- Zwycięski skret:** W czasie tej rundy Szybkość pojazdu musi zmniejszyć się o 10. Jeśli samochód zwolni – skret nie będzie wymagał przeprowadzenia testu.
- Zderzenie czołowe lub typu „przód-bok”:** W tym manewrze uczestniczą dwa pojazdy. Każde auto odnosi obrażenia równe połowie Wytrzymałości tego drugiego plus 1k3 uszkodzeń na każde 5 Szybkości (lub jej ulamek), z jaką poruszał się przeciwnik. Pasażerowie odnoszą takie same obrażenia. Wymagany jest test *prowadzenia samochodu*.
- Uderzenie typu „bok-bok”, „przód-tył”, spychanie z drogi:** Każdy pojazd odnosi uszkodzenia równe 1/10 Wytrzymałości tego drugiego plus 1k3 obrażeń na każde 10 różnicy pomiędzy Szybkościami obu pojazdów. Pasażerowie odnoszą identyczne obrażenia jak pojazdy.
- Skret w celu zrobienia uniku:** W ciągu każdej rundy po wykonaniu danego testu *prowadzenia samochodu*, kierowca może uniknąć jednego z następujących: zderzenia, uderzenia typu „bok-bok”, rzucenego w jego kierunku przedmiotu, wspięcia się lub skoczenia na niego, a także strzału.

Uszkodzenia pojazdów

Każdy samochód posiada określoną Wytrzymałość. Ilość otrzymywanych uszkodzeń zależy od akcji kierowcy. Gdy pojazd straci połowę swej Wytrzymałości – zredukuj jego *ryzykowną szybkość* o połowę. W przypadku, gdy auto posiada Wytrzymałość równą zero, odmawia posłuszeństwa (przestaje działać).

ciąg dalszy na następnej stronie

DIAGRAM WZAJEMNYCH ODLEGŁOŚCI – posługuj się żetonem lub paskiem papieru w celu zaznaczenia kategorii

1	2	3	4	5	6
bardzo bliski zasięg	podstawowy zasięg ataku	zwiększony zasięg	w polu widzenia	poza zasięgiem wzroku	ucieczka

Wzajemna odległość pomiędzy pojazdami

Odległość pomiędzy pędzącymi samochodami zmienia się z sekundy na sekundę. W tym celu określ ten dystans w kategoriach charakterystycznych dla strzelania.

Jest sześć takich kategorii:

1. **bardzo bliski zasięg**
2. **podstawowy zasięg ataku**
3. **zwiększony zasięg**
4. **w polu widzenia**
5. **poza zasięgiem wzroku**
6. **ucieczka**

W każdej rundzie, na każde 10 Szybkości większej niż prędkość przeciwnika, pojazd może się przesunąć (zbliżyć lub oddalić) o jedną kategorię. Mimo że ułamki tejże prędkości można dodawać do siebie, to jednak pozwól kierowcom na popisanie się swymi umiejętnościami. Dla zobrazowania sytuacji posługuj się diagramem wzajemnej odległości, umieszczonym powyżej.

W czasie trwania pościgu samochód może zgubić jadącego za nim przeciwnika, osiągając kategorię *ucieczka* i utrzymując ją w następnej rundzie. Być może ścigany nadal będzie uciekał w tym kierunku lub skręci gdzieś w boczną drogę, a ścigający go przeciwnik nawet tego nie zauważy.

Modifikacja i wykorzystanie umiejętności w czasie jazdy samochodem

WSPINANIE SIĘ: Osoba nie kierująca pojazdem może wyjść na zewnątrz swego pojazdu lub skoczyć na inny samochód. Jeśli Strażnik Tajemnic nie określi żadnych dodatkowych utrudnień, umiejętności *skakanie* i *wspinanie się* należy obniżyć o połowę. Nieudany test oznacza upadek. Taki nieszczyśnik otrzymuje 1k6 obrażeń na każde 10 Szybkości, z którą poruszał się pojazd.

UKRYCIE CZĘGOS: Przydaje się przy akcjach typu: ukrycie samochodu za przydrożnymi krzakami, niezauważalne dla przeciwnika skrócenie w boczną drogę, wygaszenie tylnych świateł lub zmiana tablic rejestracyjnych.

Informacje dla Strażnika

Strażnik Tajemnic powinien opisać drogi i kierować jednym z pojazdów. Nie rysuj mapy jezdni, chyba że Badacz często nią jeździ i zna ją na pamięć. Staraj się w sposób opisowy przedstawiać sytuację.

W latach dwudziestych ulice miast są dwukierunkowe i mają po jednym pasie ruchu w każdym kierunku. Drogi podrzędne nie posiadają chodników i mają tylko jeden pas. Na ważniejszych skrzyżowaniach ruch reguluje policjant. Sygnalizacja świetlna jest jeszcze nie znana. Pojawiają się pierwsze parkometry, choć powszechnie będą używane dopiero po drugiej wojnie światowej. Główne drogi są wąskie, kręte, chociaż mają dwa pasy (po jednym dla każdego kierunku). Często w porach popołudniowych i pod wieczór można natknąć się na lotne patrole policji na motocyklach. Nie ma dokładnie wyznaczonych poboczy. Czasem na wąskich odcinkach zdarzają się miejsca oczekiwania na przejazd pojazdu jadącego z przeciwnej strony, a i niektórzy kierowcy są w gorącej wodzie kąpani. Drogi podrzędne to prawdziwy horror – są kręte, popękane i zarosnięte. Mosty mają szerokość jednego pojazdu. Skrzyżowania są nie oznaczone, bez znaków „Stop” lub „Pierwszeństwo przejazdu”. Drogowkazy są umieszczane sporadycznie. Często na drogach spotyka się zwierzęta z pobliskich gospodarstw lub konne powozy.

W latach dwiędziesiątych ruch samochodowy objął całe Stany Zjednoczone. Mówi się nawet, że to raczej motoryzacja wpływa na społeczeństwo niż społeczeństwo na motoryzację. Strażnik powinien ustalić, czy dana społeczność to elita, zwykle mieszczańska czy członkowie subkultury lub zwykli tancerzowie z ubogich dzielnic. Ważne jest również opisanie rodzajów pojazdów, którymi się jeździ w danej okolicy, stan i wygląd okolicznej sieci dróg.

Modifikacje do umiejętności Prowadzenie Samochodu

Wszelkie modyfikatory kumulują się.

Typ niebezpieczeństwa	procentowy wpływ na umiejętność	
uderzenie typu bok-bok, itp.	-15	ulewa
śnieg	-10	gałęzie drzew, kamienie
mgła	-5	skręt przy dużej prędkości
deszcz	-5	droga będąca ułtą ziemią
podrzedna droga	-5	obrót o 180 stopni
plamy oleju, oblodzona jezdnia	-10	stromy zjazd
zwir na drodze	-5	noc
wiatr	-5	łatwość prowadzenia auta

każde 5 Szybkości lub ułamek tejże prędkości powyżej szybkości 20 – odejmij 5%
każde 5 Szybkości lub ułamek tejże prędkości poniżej szybkości 16 – dodaj 5%

SKAKANIE: Osoba nie kierująca pojazdem może skoczyć na inny samochód, który musi się znajdować w *bardzo bliskim zasięgu* i poruszać się z tą samą prędkością. Nieudany test powoduje odniesienie 1k3 obrażeń na każde 10 Szybkości.

UMIEJNOŚĆ BRON I RZUCANIE: W czasie jazdy, z wyjątkiem specjalnych sytuacji, można używać tylko pistoletów, strzelb i pistoletów maszynowych. Umiejętności te nie są modyfikowane przy małych prędkościach. Przy szybkościach *ryzykownych* zredukuj ich poziom o połowę.

MECHANIKA: Udany test przywraca samochodowi 1k6-4 punkty Wytrzymałości co godzinę czasu gry lub też w całości reperuje dany pojazd – wybór należy do Strażnika Tajemnic. Może on uznać, iż do niektórych napraw może być potrzebny test umiejętności *elektryka*.

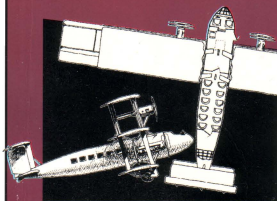
Tabela kłopotów

Wybierz jeden z rezultatów (lub rzuć 1k10) na każde 20 procent lub ułamek tejże wartości, o którą został przekroczony test *prowadzenia samochodu*. **Przykład:** Jeden z Badaczy ma umiejętność *prowadzenia samochodu* równą 46%. Wykonując test wyrzucił 76, zatem różnica wynosi 30 procent. Gracz rzuci 1k10 x2 i odczytuje rezultat, znajdujący się w poniższej tabeli, nie uwzględniając dodatkowych procentów. Wyniki powyżej dziesięciu należy traktować tak jak dziesięć. W sytuacji, gdy któryś z efektów ma wpływ na następną rundę walki, to nie można wykonać żadnego specjalnego manewru z wyjątkiem *zwykłego skrętu*.

1. **ŻŁAPANIE GUMY** – Zmniejszenie prędkości do 8 Szybkości lub kompletne zatrzymanie pojazdu. Samochód wymaga wymiany ogumienia.
2. **USZKODZENIE SILNIKA** – Auto zwalnia co rundę o 10 Szybkości do czasu wykonania udanego testu *prowadzenia samochodu* lub zatrzymania się pojazdu. Jeśli samochód stanie, aby go uruchomić, należy wykonać test *mechaniki*.
3. **PRZEDZIURAWIENIE ZBIORNIKA Z PALIWEM** – Brak efektu dopóki nie zostanie przedziurawiony powtórnie. W takim przypadku pojazd zwalnia co rundę o 10 Szybkości, aż do całkowitego zatrzymania się.
- 4-6. **LEKKI, NIEGRÓZNY POŚLIZG** – Zmniejsz w następnej rundzie poziom umiejętności *prowadzenie samochodu* o 5%. Udany test przywraca kontrolę nad autem
7. **POŚLIZG** – Zmniejsz w następnej rundzie o 10% poziom umiejętności *prowadzenie samochodu*. Udany test przywraca kontrolę nad autem.
8. **NIEBEZPIECZNY POŚLIZG** – Odejmij w następnej rundzie 15% od umiejętności *prowadzenie samochodu*. Rzuć jeszcze raz i dodaj 2 punkty do otrzymanego rezultatu.
9. **ZABÓJCZY POŚLIZG** – Odejmij w następnej rundzie 15% od *prowadzenia samochodu*. Rzuć jeszcze raz i dodaj 4 punkty do otrzymanego rezultatu.
10. **Dachowanie** – Pojazd koziołkuje raz na każde 10 Szybkości, z jaką się porusza. Każdy obrót powoduje, iż auto odnosi 2k3 obrażeń, zaś pasażerowie – 1k3. W filmach, po ostatnim kłopotach, samochód staje w płomieniach.

Dziwięć
niezależnych
przygód,
które mogą
wejść
w skład
kampani.

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE



„Samolot zastaliśmy w najlepszym porządku. Danforth bez trudu uruchomił silnik i gładko wystartował, wznosząc się nad koszmarnie miasto... Kiedy zbliżyliśmy się do strzelistych szczytów, ponownie dobiegł nas dziwny, świergotliwy szum wiatru i zauważyłem, że spoczywające na sterach dłonie Danfortha zaczęły drżeć. Byłem wprawdzie pilotem-amatorem, ale w tej chwili doszedłem do wniosku, że będzie o wiele lepiej i bezpieczniej, jeśli to ja poprowadzę maszynę przez przesmyk między turniami. Kiedy zaproponowałem Danforthowi, że zamienię się z nim na miejsca i przejmę stery – nie zaprotestował...”

—H. P. Lovecraft
„W Górach Szaleństwa”
tłum. Robert Lipski

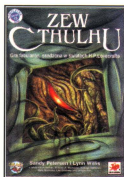
Zew Cthulhu i suplementy do tej gry zdobyły dziesiątki najważniejszych dla gier fabularnych nagród. Wydano je w wielu językach, między innymi po francusku, niemiecku, japońsku, hiszpańsku oraz... po polsku.

Na pokładzie

Tarren Tabor jest potężnym trójpłatowcem, większym od domu i dłuższym od kilku samochodów. Pasażerowie siedzą na ustawionych pod kątem, drewnianych, dosyć wygodnych siedzeniach. Brak przy nich pasów bezpieczeństwa, do ścian są jednak przymocowane specjalne skórzane uchwyty. Kapitan i drugi pilot opisują trasę lotu, miejsca postojów i podstawowe zasady, obowiązujące w samolocie: ubierz się ciepło, siedź na miejscu, nie otwieraj okna i nie wychylaj przez nie głowy. Silniki budzą się do życia. Ich ryk ogłusza i denerwuje. Na dole obsługa odstrasza ptaki, strzelając z dubeltówek. Samolot kołuje na pas startowy. W tym czasie załoga po raz ostatni sprawdza, czy wszystko gra.

**Samoloty • Pociągi • Automobile • Sterowce
Kombinezony do nurkowania • Barki
Samochody pancerne • Ślonie • Rosyjskie trojki**

Złota era podróżowania przypada na lata 1880-1939. W tych latach czas podróżowania zaczął się gwałtownie skracać, cel stał się ważniejszy od drogi do tego stopnia, że teraz dziwimy się, iż kiedyś mogło być odwrotnie. **PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE** to zbiór dziewięciu przygód, których akcja toczy się w latach dwudziestych, kiedy to wyprawy były długie, niesamowite, fascynujące i intrygujące, a prawie zawsze pełne niebezpieczeństw.



ZEW CTHULHU to gra fabularna, oparta na pracach H. P. Lovecrafta, w której zwyczajni ludzie stykają się z przerażającymi istotami i siłami rodem ze świata mitów. Gracze wcielają się w postacie badaczy rzeczy nieznanych i nienazwanych.

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE to zbiór dziewięciu przygód z siłami, których nasz rozum nie potrafi objąć. Każda z nich związana jest z jakimś środkiem lokomocji.



This edition of *Fearful Passages* is copyright © 1992 by Chaosium Inc. All rights reserved.
Polish Translation is copyright © 1996 by Wydawnictwo MAG.
Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.
Wydawnictwo MAG is an authorized user.

This Polish edition of *Fearful Passages* is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry *Zew Cthulhu* oraz dodatków do niej na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

ISBN 83-86572-55-8

ZCPOP

cena 21 zł