New RPG Order

Prezentuje

Monastyr – Gambit Złotego Króla



Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 46
Rozdzielczość...: 2290x3300
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u...: 2007.07.15

Opis:

Akcja przygody Gambit Złotego Króla ma miejsce w stolicy Cynazji, mieście Kindle. Gracze są świadkami morderstwa, a pozostawione przez mordercę tropy wskazują na istnienie sekretnego stowarzyszenia, byś może parającego się okultyzmem! Piekielnie trudne śledztwo prowadzi graczy ku przerażajacym tajemnicom Kindle i pozwala odkryć sekrety i tajemnice najwyżej postawionych osób, z ambasadorem Kordu, czy doradcą królowej Cynazji na czele!

Info :

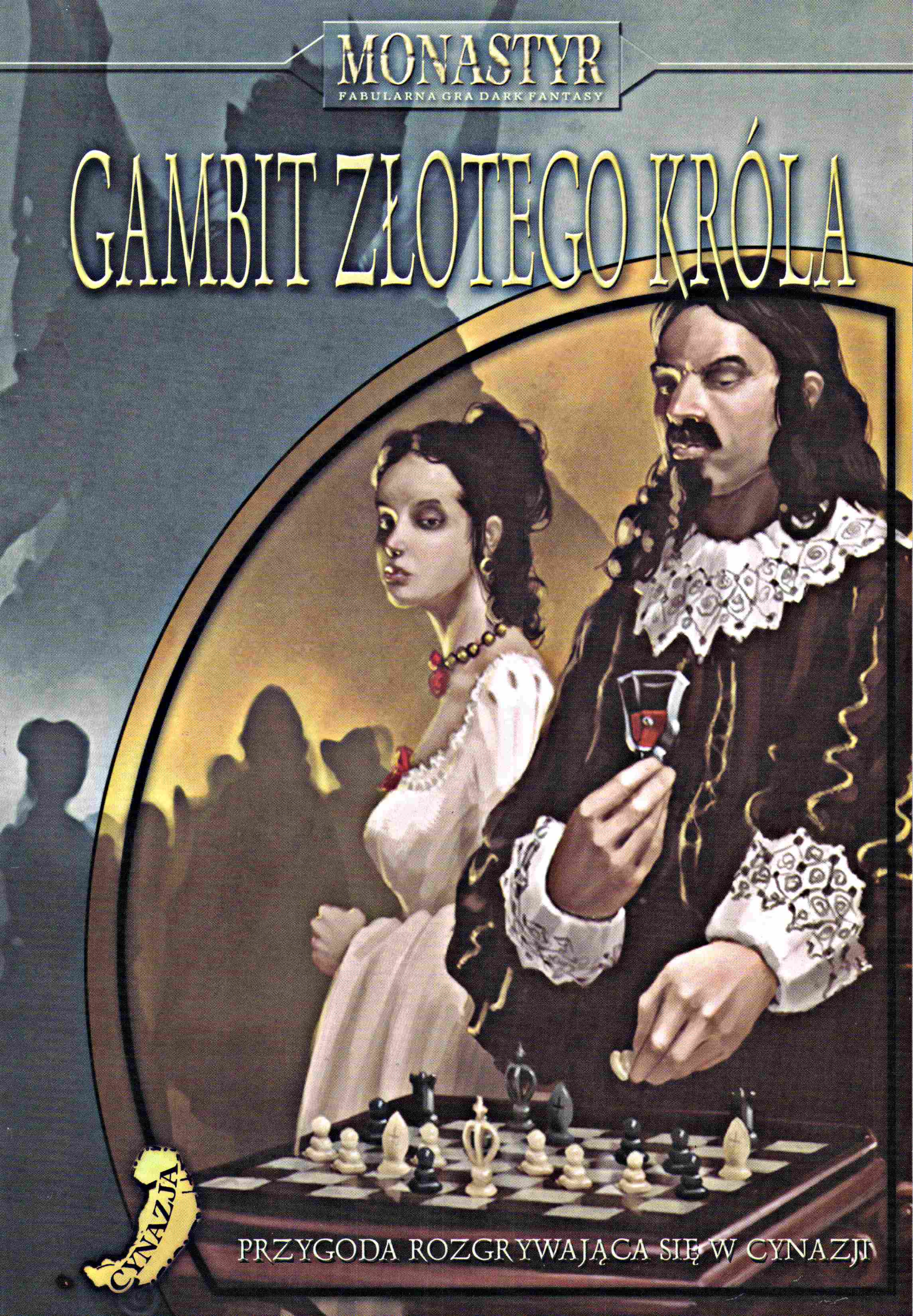
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

GAMBIT ZŁOTEGO KRÓLA



PRZYGODA ROZGRYWAJĄCA SIĘ W CYNAZJI

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Autorzy przygody:
Michał Oracz, Marcin Blacha

Pomoc:
Ignacy Trzewiczek

Ilustracje:
Sławomir Maniak

Mapy:
Michał „Zielu" Zieliński

Ilustracja na okładce:
Sławomir Maniak

Podziękowania:
Dla **Heretyka** i **Tyhagary** - za doskonały program komputerowy Monastyr: Karta Postaci, którego używaliśmy do tworzenia statystyk Bohaterów Niezależnych w niniejszej przygodzie.
Dla **uczestników konkursu na cynazyjską grę** - mimo, iż ostatecznie nadesłane projekty nie zmieściły się w niniejszej przygodzie i można je ściągnąć z oficjalnej strony Monastyru w postaci darmowego pdf, wraz z innymi dodatkowymi materiałami do przygody.

Spis treści

Wprowadzenie 2
Misterium Szachowe 3
Dzień I: Morderstwo w salonie 4
Dzień II: W pałacu Gellerów 9
Dzień III: Piwnice Hrabiny 12
Dzień IV: Wieczór w operze 16
Dzień V: Na Moście Karinego 22
Dzień VI: Finał w Katedrze 26
Detale 28
Punkty Doświadczenia 30
Bohaterowie i potwory 31

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:
Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
portal@wydawnictwoportal.pl

ISBN: 83-60525-00-5

WPROWADZENIE

Poniżej przedstawiamy krótkie omówienie fabuły przygody oraz propozycje i pomysły na to, jak wprowadzić w nią Bohaterów Graczy.

PRZEDSTAWIENIE HISTORII

Akcja przygody rozgrywa się w Kindle, stolicy Cynazji, na tydzień przed Dniem Świętej Ardy i następującym po nim trzydniowym karnawałem. BG goszczą w pałacu rodu Gellerów, poważanego w całym Kindle. Pewnego wieczoru udają się wraz ze swym gospodarzem na przyjęcie do hrabiny Harpburn, gdzie, ku zaskoczeniu i przerażeniu wszystkich zgromadzonych ma miejsce morderstwo. Śmiertelnie ranny mecenas Geller zostaje odwieziony do domu, lecz szanse na to, by przeżył są nikłe. Zamach został przeprowadzony w jednym z pokojów pałacu Hrabiny, przebite ciało Mecenasa spoczywało na krześle, tuż przed tajemniczą szachownicą...

Śmiertelnie ranny mecenas Geller zdoła przed śmiercią nakierować śledztwo na właściwy tor, nakazując, by przejrzeć jego zapiski i notatki. Wraz z synem Gellera, Henrykiem, BG rozpoczynają prywatne śledztwo, by wkrótce odkryć istnienie przeklętej gry zwanej Misterium Szachowym, w której zamiast pionków i szachowych figur zbija się i matuje żywych ludzi, a kolejni uczestnicy gry są stopniowo eliminowani.

Wśród podejrzanych o uczestnictwo w tej szalonej grze są goście Hrabiny, tak więc gdy następnego dnia odbywa się kolejne przyjęcie, BG ponownie udają się do pałacu Hrabiny, by dokładnie przyjrzeć się uczestnikom. Jeśli BG będą mieli dość odwagi, w piwnicach pałacu odkryją sekretne komnaty, a w nich przeklętą szachownicę. Nie będzie już żadnych wątpliwości, że Hrabina i jej goście zamieszani są w śmiertelną zabawę. Z każdą godziną śledztwo prowadzone przez Bohaterów będzie nabierało tempa, podobnie zresztą, jak to, prowadzone równolegle przez cynazyjską policję. W ręce graczy będą wpadały kolejne informacje, a uczestnicy Misterium zaczną ginąć, pozostawiając po sobie coraz więcej niepokojących śladów. Gra wymknie się spod kontroli, grzebiąc między innymi niewinnego, nie uczestniczącego w niej malarza Brenstera. W końcu i gracze staną się przeszkodą dla organizatorów Misterium i podczas wieczornej wizyty w operze zostanie przeprowadzony na nich zamach, a po nim, kolejnego dnia, jeszcze jeden. Pętla zaciska się coraz bardziej, a im więcej informacji będzie wymykało się z rąk uczestników Misterium Szachowego, tym więcej ludzi przypłaci to życiem. Każdy kolejny dzień zbliża nas do krwawego finału.

Wszystko zakończy się szóstego dnia, w Dniu Świętej Ardy, gdy reszta pozostałych przy życiu uczestników Misterium spotka się w świętych murach Katedry Chwały. Zakończenie ostatecznie wyjaśni wszystkie tajemnice, grzebiąc zarazem większość spośród uczestników Misterium.

BOHATEROWIE GRACZY

Zastanów się i ustal, w jaki sposób BG mogli się poznać jeszcze przed rozpoczęciem przygody, oraz jak zaprzyjaźnili się z rodziną Gellerów.

Ze względu na specyfikę przygody, zasugeruj graczom, by zagrali postaciami dostosowanymi do salonowego życia, nie zaś prostymi żołnierzami, którzy źle będą się czuli w operze czy teatrze. Jeśli gracz nie ma odpowiedniej postaci, powinien zagrać którymś ze swoich Sojuszników.

Jeśli BG jest **znaczącą personą**, posiada **niepospolity tytuł**, czy **wsławił się swoimi dokonaniami** lub **wiedzą**, będzie często zapraszany w gościnę. Niejeden arystokrata, zamożny urzędnik, towarzyski uczony będzie chciał zatrzymać gościa dla siebie, oferując gościnę i rozrywkę, i z jego udziałem organizować atrakcyjne wieczory dla swoich znajomych. Na potrzeby scenariusza założymy, że BG przyjął zaproszenie w gościnę właśnie u Mecenasa Gellera.

Jak wspomnieliśmy wcześniej, profesje **Żołnierza**, czy **Zwiadowcy** trudno wkomponować w ten dworski scenariusz. Jeśli gracz upiera się, by grać taką postacią, MG powinien dobrze przygotować powody, dla których Bohater zdecydował się na przebywanie w Kindle i uczestniczenie w salonowym życiu.

Jeśli BG jest **Artystą**, szczęście się do niego uśmiechnie i Valaris Geller zostanie jego mecenasem, ceniąc szczególnie sztukę BG. Zaprosi go do Kindle, sugerując, że tu może osiągnąć wszystko. Ma go przedstawić znaczącym ludziom świata sztuki, a droga ta może zaprowadzić nawet na dwór królewski. Mecenas Geller udostępnia artystom część swojej posiadłości, a jeśli BG przybywa z daleka, chętnie zaproponuje mu stałą gościnę. Bohater być może mieszka u Gellerów już od wielu tygodni!

Oficer, Emisariusz czy **Szpieg** mogą w przygodzie realizować dodatkowo cele własnych misji, uzgodnionych z MG, a u Mecenasa zagościć tymczasowo, poprzez listy polecające lub pośrednictwo przyjaciół i znajomych.

Osobę duchowną **(Ksiądz, Mnich, Inkwizytor)** może do Cynazji przyciągnąć sława Katedry Chwały, a także arcybogate księgozbiory i słynna publiczna biblioteka Akademii Królewskiej. A jaki czas byłby na wizytę lepszy, niż karnawał Świętej Ardy, które to święto jest tu w Cynazji obchodzone szczególnie barwnie!

W końcu warto dla ułatwienia założyć, że BG znają tu jedynie Gellerów, a resztę towarzystwa Hrabiny poznają dopiero w trakcie przygody. Jeśli MG zdecyduje inaczej, musi odpowiednio zmodyfikować przygodę.

Z BRONIĄ CZY BEZ?

Kindle jest miastem, gdzie o ile jeździ się karetami lub trzyma bogatych dzielnic centrum miasta, broń nosi się raczej tylko dla parady lub wcale. Jednak jest to również miasto pełne ciemnych uliczek i mrocznych dzielnic pełnych szubrawców, gdzie straż zagląda rzadko. Tam nie należy zbytnio wierzyć w cynazyjski spokój i porządek.

Podczas wizyt w salonach arystokratów, operach itd. broń zostawia się służącemu, który zajmuje się karetą, albo lokajowi – jak płaszcz i kapelusz, i wchodzi jedynie w uroczystym stroju. Opuszczając przyjęcie można na powrót przypiąć pas ze szpadą lub rapierem. Do szemranej dzielnicy nie zaszkodzi zabrać nawet pary nabitych pistoletów.

Doryjczyk lub **Gordyjczyk**, odziany w swoją odświętną zbroję będzie w Kindle ozdobą każdego przyjęcia. Taki gość natychmiast zostanie zaproszony w gościnę i założymy, że trafił do pałacu Gellerów.

Trzeba też wspomnieć, że **Nordyjczycy** cieszą się w Cynazji szczególnymi względami, a nigdzie indziej poza Cynazją nie są darzeni choćby cieniem sympatii ze strony krajowców. Od wieków jednak Cynazja i Nordia żyły blisko i między narodami wytworzyła się pewna więź.

Warto jeszcze dodać, że jeśli BG jest **Kordyjczykiem**, wcale nie podlega automatycznie jurysdykcji Ambasadora Kordu De Vendossy.

Sojusznicy

Trzeba pamiętać, że na przyjęcia, na które udają się BG, można dostać się tylko dzięki zaproszeniom. Sojusznicy nie będą tych zaproszeń dostawali, chyba że są osobami wyjątkowymi, równie ciekawymi jak sami BG. W większości przypadków będą musieli radzić sobie sami, mieszkając w gospodach i zajmując się sami sobą, gdy BG będą pławili się w dworskich zabawach. Absolutnie nie ma możliwości, by na przyjęcie do Hrabiny, czy wizytę w operze przybył BG ze świtą trzech czy czterech zbrojnych ludzi. To gafa, która zupełnie ośmieszy go w oczach elity. Jeśli gracz zdecyduje się na taki krok, na czas trwania przygody MG powinien przydzielić mu karę do wszystkich testów Wiarygodności, zależnie od wielkości popełnionej gafy od PT2 nawet do PT8! Jednak Bohaterowie mogą bez problemu zabrać na przyjęcie osobistego sługę.

Jeśli zbrojni Sojusznicy BG pilnują bezpieczeństwa domu Gellerów podczas nieobecności BG, opisane w przygodzie ataki demonicznego Andrew na Mecenasa oraz jego córki nie udadzą się.

Misterium Szachowe

W tym rozdziale znajdziesz szereg dokładniejszych informacji o przeklętej grze, z którą Bohaterowie zetkną się w niniejszej przygodzie.

Bywalcy salonu Hrabiny to ludzie zblazowani i spragnieni emocji. Dla dreszczyku podniecenia są skłonni posunąć się poza granice wytyczone przez normy moralne. Wielu za gładkimi słówkami i nienagannymi manierami kryje podłe intencje. U Hrabiny spotykają się nie tylko z powodu sztuki. Większość zgromadzonych bierze również udział w grze, zainicjowanej przez Hrabinę. Gracze podzieleni są na dwie drużyny – Złotych, prowadzonych przez Hrabinę, oraz Srebrnych, kierowanych przez Ambasadora. Gra polega na manipulowaniu ludźmi tak, by odzwierciedlić wszelkie ruchy i bicia na szachownicy. Każda figura i każdy pionek przypisany jest jednej konkretnej osobie.

Zasady Misterium Szachowego

Oczywiście w grze obowiązują dodatkowe reguły. Pierwszą jest zasada tajności całego przedsięwzięcia. Nikt postronny nie może się dowiedzieć o istnieniu ohydnej zabawy.

Królowie, czyli Hrabina i Ambasador, wiedzą o sobie nawzajem, ponadto król zna wszystkie swoje pionki i figury, zaś na bieżąco, podczas gry, dowiaduje się, kim są figury i pionki przeciwnika.

Ruchy bierek wykonują królowie, czyli Hrabina oraz Ambasador, na przemian, zgodnie z zasadami szachów. Zbicie bierki oznacza usunięcie z gry uczestnika z przeciwnej drużyny.

Figury (Hetman, Wieże, Gońcy i Skoczkowie) są świadome uczestnictwa w grze, ale nie znają tożsamości innych figur i pionków, chyba że poznają ich przez przypadek (np. współgraczy) lub otrzymują możliwość zbicia danego przeciwnika lub przeciwników - wtedy dowiadują się od swojego króla zawczasu, kim są potencjalne ofiary na możliwych liniach bicia.

Jeśli ruch wykonuje figura, zbijający musi znaleźć sposób na wykluczenie zbijanego z towarzystwa. Bawią się damy i dżentelmeni, więc uznanie znajdują metody finezyjne, jak szantaż i manipulacja. Postępowanie brutalne uważane jest za ruch prostacki i nie przynoszący chluby.

Pionki nie są nawet świadome uczestnictwa w grze.

Jeśli to pionek bije pionka lub figurę, sprawa jest trudniejsza - królowie muszą tak pokierować działaniem swojego pionka, żeby ten usunął zbijanego przeciwnika. Realizuje się to na przykład przez doprowadzenie do pojedynku, w którym zwycięstwo jest z góry przesądzone, choć jest to najprostsza i niezbyt wyrafinowana metoda.

Kto i kiedy ogląda szachownicę?

Każda figura ze strony wykonującej akurat ruch schodzi do piwnic Hrabiny w określony dzień tygodnia po to, aby zobaczyć układ planszy i sprawdzić, czy aby sama nie ma właśnie wykonać zadania zgodnie z ruchem na planszy. Dokładny plan zejść znajdziesz w cytowanych w przygodzie zapiskach Mecenasa.

Jeśli zbijającemu nie uda się w świecie realnym usunąć zbijanego, tamten i tak odpada z gry, ale nie dzieje mu się przy tym nic złego - dzięki swemu sprytowi może wyjść obronną ręką. Wielu graczy liczy właśnie na taką ewentualność.

Figura lub manipulowany przez króla pionek powinien wykonać swój ruch maksymalnie do tygodnia, dlatego też wśród grających normalną praktyką jest poszukiwanie zawczasu haczyków na wszystkich potencjalnych graczy, by w razie czego móc natychmiast wydobyć przygotowany wcześniej atut. Jeśli nie zdąży tego zrobić, podobnie jak w przypadku niepowodzenia, zbity pionek odpada z gry bez jakichkolwiek szkód. Jednak trzeba wiedzieć, że dla Cynazyjczyka taka nieudolność w przeprowadzaniu intryg jest bolesna niczym siarczysty policzek.

Gdy ruch zostanie wykonany, a zbicie ofiary w realnym świecie zostanie ostatecznie rozstrzygnięte, natychmiast pałeczkę przejmuje przeciwna strona. Król tej samej nocy wykonuje ruch, a od kolejnego dnia schodzą do piwnic figury grające po jego stronie.

Podobnie, jeśli wykonany zostanie ruch, który nie jest biciem, natychmiast inicjatywa przechodzi w ręce przeciwników.

Kary za złamanie reguł

Jeśli figura nie zechce wykonać swego zadania, albo zbuntuje się i wykona inny ruch niż zaplanowany przez króla, konsekwencje mogą być naprawdę tragiczne. Nie jest to niewinna zabawa, z której można się w każdej chwili wypisać. Łamiący reguły zostanie zbity przez innych graczy w realnym świecie, a na jego miejsce zwerbowany zostanie ktoś inny i gra toczy się dalej. Wchodząc do gry niektórzy z początku nie zdają

Śmiertelne postrzały

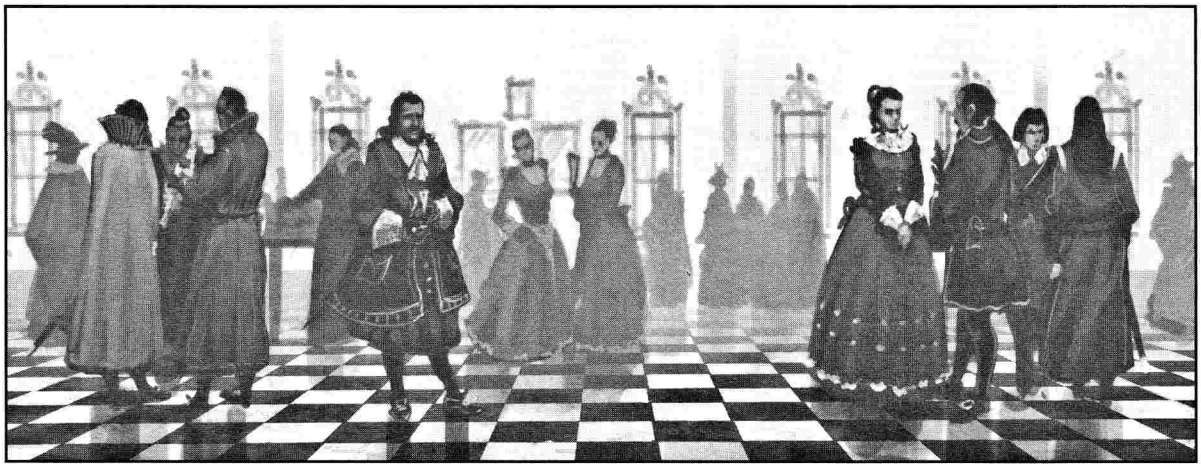
Przygoda jest detektywistyczna i salonowa, a broni palnej występuje w niej bardzo mało, można się więc pokusić o podniesienie śmiercionośnej mocy broni palnej. Jeśli tak, trzeba poinformować o tym graczy od razu.

Pistolety zadają rany Ciężkie, muszkiety Krytyczne, dodatkowo wyrzucenie na kości wyniku 1, 2 lub 3 zwiększa jeszcze obrażenia o poziom.

sobie z tego sprawy, iż drogi powrotnej nie ma, ale szybko się o tym przekonają.

Figury wiedzą o istnieniu tajemniczego strażnika Misterium Szachowego, kogoś tak potężnego i wpływowego, że dosięgnie i unicestwi każdego, kto spróbuje zniszczyć rozgrywkę lub zdradzić jej tajemnicę. Gracze wiedzą, że żaden zdrajca nie będzie bezpieczny i każda figura, a nawet król, może zostać wymieniony na kogoś innego.

Tożsamość tajemniczej szarej eminencji Misterium zna jedynie Hrabina. Inni próbują się domyślić, obstawiając różne potężne i wpływowe persony z otoczenia Hrabiny.



Dzień I: Morderstwo w salonie

Bohaterowie wraz z Henrykiem i jego narzeczoną uczestniczą w przyjęciu organizowanym przez Hrabinę Harpburn. Gdy przyjęcie ma się ku końcowi, niespodziewanie dochodzi do tragedii – zostaje zamordowany ojciec Henryka, Mecenas Geller. Na miejscu zbrodni BG odkrywają dziwaczny komplet szachów. Do posiadłości przybywa inspektor cynazyjskiej policji i przeprowadzone zostaje wstępne dochodzenie.

Wstęp

Tego wieczora, towarzysząc swojemu gospodarzowi, młodemu paniczowi Henrykowi i jego uroczej narzeczonej, Małgorzacie, Bohaterowie udają się na przyjęcie organizowane przez Hrabinę Harpburn, niezwykle bogatą i wpływową personę Kindle, jednocześnie przyjaciółkę Valarisa Gellera, ojca Henryka. W przyjęciu ma uczestniczyć wiele znakomitości, m.in. ekscentryczny bogacz Archibald Decabe oraz sam Ambasador Kordu Miguel De Vendossa. Hrabina urządza dla tego towarzystwa przyjęcia cyklicznie, przynajmniej raz w tygodniu. Oprócz stałych znakomitości i najbliższych przyjaciół Hrabiny (oczywiście, z wyższych sfer) zapraszani są ciekawi, niezwykli ludzie, przede wszystkim artyści. Tym razem przyjęcie uświetni sławny młody pisarz Irving Chariton.

Willa Hrabiny Harpburn

Spotkanie odbywa się w należącej do hrabiny rozległej starej willi, otoczonej wypielęgnowanym ogrodem, utrzymanym w modnym ostatnio stylu geometrycznym. Posiadłość zajmuje niewielki pagórek na zachód od wzgórza Brund na wyspie Lubra, największej z wysp Kindle.

Okolica: Pagórek i ogród znajdują się nad samym brzegiem wyspy, typowym dla Cynazji wysokim klifem, w dole fale morza rozbijają się o ostre skały. Posiadłość otoczona jest wysokim na dwa metry zdobionym murkiem. Po sąsiedzku, na lewo, znajduje się podobnych rozmiarów posiadłość przyjaciółki Hrabiny, Fiony Gello, a dalej stoją mniejsze wille oraz olbrzymie kamienice. Po prawej zaś kamienice dosłownie opierają się o willę Hrabiny. Na styku kamienicy i willi znajduje się brama i tunel, prowadzące na tyły posiadłości oraz na podwórze kamienicy. Karety skręcają tam w prawo i wjeżdżają na dziedziniec willi. Tam też znajduje się stajnia dla koni. Po drugiej stronie ulicy stoi rząd kamienic oraz wysoki niczym wieża budynek – siedziba celnika. Wszędzie tu ciasno, domy wysokie, uliczki wąskie i ciemne, z wyjątkiem głównej ulicy, która jest nieco szersza. Plan posiadłości znajdziesz na drugiej stronie okładki.

Ogród: Ogród Hrabiny to trochę drzew, trawy i przystrzyżonych ozdobnych krzewów, oraz skaliste urwisko z kutą barierką, skąd rozciąga się przepiękny widok na morze. Podobno w dole urwiska żył kiedyś duży skarpiak, ale jeśli to prawda, to i tak dawno już zdechł. Część ogrodu z tyłu willi zajmuje półkolisty marmurowy taras z dużym witrażowym wejściem bezpośrednio na salon. Przyjęcia zajmują zarówno salon, jak i taras, tworzące jakby jedno wielkie pomieszczenie, pół przykryte dachem, pół pod gołym niebem.

Willa: Willa Hrabiny zbudowana jest z białego kamienia, z tyłu ponad dach wystaje kilka wysokich, bujnych drzew. Oprócz parteru ma jeszcze dwa piętra, a większość budynku,

Inne szachy

Szachy cynazyjskie różnią się od klasycznych jedynie tym, że bierki nie są w nich czarne i białe, a złote i srebrne. Natomiast w komplecie szachów używanych w przygodzie w Misterium Szachowym wszystkie bierki są dodatkowo ponumerowane – na każdej wyryto jedno, dwa lub więcej oczek, niczym na kościach do gry. Mamy więc po każdej ze stron Pierwszą i Drugą Wieżę, Pierwszego Pionka, Drugiego, Trzeciego i tak dalej.

zarówno parteru, jak i przestrzeni pięter, zajmuje ogromny prostokątny salon, w którym odbywają się przyjęcia.

Salon: Posadzka salonu wykonana jest z polerowanych, barwnych tafli, zalanych w szkle. Na ścianach wiszą obrazy w złoconych, głębokich, rzeźbionych ramach. W centralnym miejscu wisi ogromny obraz w gigantycznej ramie, który zajmuje całą ścianę, a mnóstwo postaci na nim ukazanych jest w rzeczywistej wielkości. Tryptyk przedstawia bitwę morską pod Olburem, w której udział brał pradziad Hrabiny. W rogach salonu, w rzeźbionych, ciężkich wazonach rosną egzotyczne rośliny. Sufit salonu pokryty jest kasetonami, a w każdym rzeźbiarz przedstawił scenkę nawiązującą do legend Cynazji. Na długich łańcuchach wiszą kunsztowne żyrandole wykonane z poroża devońskich jeleni, złocone i oprawiane w klejnoty. Na środku salonu stoi przecudnie wykonany globus z mosiądzu, z zaznaczonymi brzegami Dominium, a także zarysami Valdoru, zaś reszta świata pokryta jest znakami, postaciami i symbolami astrologicznymi. Tu i ówdzie porozstawiane są głębokie fotele ozdobione narzutami z futer drapieżników z odległych krajów. Niewielkie stoliki na długiej, jednej podstawie, wyglądające jak wazony lub fontanny, pełne są owoców lub wina, stoją na nich tace z kielichami i jadłem. Na ścianie wisi kilka egzemplarzy ozdobnej broni oraz instrumentów muzycznych. Pod ścianami i w rogach, w cieniu wysokich roślin, schowano sofy okryte futrami i ozdobnymi draperiami. Salon jest bardzo wysoki, nie ma nad nim już pięter, a przez dwie ściany biegnie galeryjka z wyjściem na balkon, gdzie dostać się można z drugiego piętra.

Reszta willi: Na parterze znajdują się pomieszczenia służby, kuchnie, spiżarnie i hol. Pierwsze piętro zajmują pomieszczenia Hrabiny (większość zamknięta), a drugie pokoje dla gości. W tych ostatnich można odpocząć od zgiełku przyjęcia. Wyjścia z salonu oraz wiele przejść między korytarzami willi odgrodzonych jest ozdobnymi kotarami zamiast drzwiami. Na drugim piętrze są ponadto zamknięte na głucho drzwi prowadzące na korytarz sąsiedniej kamienicy.

Przybycie

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy BG podjeżdżają karetą pod willę Hrabiny, razem z Henrykiem i Małgorzatą. Przyjęcie już trwa, kilka karet już stoi, woźnice plotkują. Dwóch lokajów wychodzi naprzeciw, witają gości, otwierają i zamykają za nimi bramę, pomagają wysiąść, wprowadzają do domu i w końcu do salonu, anonsując Hrabinie. Gości jest już sporo i większość nie od razu zauważy przybycie nowych. Henryk przedstawia BG Hrabinie, Hrabina swoim rozmówcom, a następnie krążąc po salonie BG poznają innych. Służba częstuje winem, pyta, czego BG sobie jeszcze życzą. Zaraz też któryś z gości ich porywa, sadza obok siebie i zagaduje.

Goście

Obecni na przyjęciu to osoby ze świetnego towarzystwa, choć na co dzień prześcigają się w złotogłowiach i kolorowych jedwabiach, to jednak na uroczyste spotkania preferują najelegantsze czarne aksamity i drogie pludry. Damy zaś wciśnięte są w ogromne dzwonowe suknie z bryklami, włosy postawione w wysokie koki. Henryk przedstawi i oplotkuje Bohaterom większość z gości (zapoznaj się z opisami postaci na końcu przygody; zaglądaj tam także w trakcie lektury, gdyż jest ich tak wielu, że trudno wszystkich spamiętać za pierwszym razem).

Oto centrum przyjęcia, **pisarz Chariton** otoczony damami i gośćmi, pięknie przemawia, opowiadając o historii romantycznych krajów Dominium, o Bardanii, Nordii, Matrze, Dorii. O współczesności i czasach, jakie nas czekają. O wspaniałościach nauki i jej wpływie na świat współczesnej sztuki. O tym, że artystycznym centrum Dominium jest dziś Cynazja. Towarzyszka Charitona, **Stella Jennings**, rzuca czasem krytyczną uwagę i dyskutuje ze słuchaczami. W dyskusji uczestniczy mecenas **Valaris Geller** (ojciec Henryka), **Veronika Rodry**, **malarz Rudolf Brenster** oraz służka Jedynego **Narcissa**.

Oto **Martin Thorp**, młody, zadziorny szlachcic, bratanek Hrabiny, zabawia damy popisami akrobatycznego picia wina z kieliszków ustawionych we wieżę. Co chwila włóczy się po salonie w towarzystwie dam i szuka ofiary do swoich docinków. Przysłuchuje się rozmowom, wtrąca się, choć mimo złośliwości zachowuje dobre maniery i nie przerywa rozmawiającym parom. Towarzyszy mu **Fiona Gello** oraz **Fay de Vendossa**, córka Ambasadora.

Oto narożnik starszych i poważnych: **Hrabina**, jej przyjaciółka **Cynthia Fogrekham**, ekscentryczny **Archibald Decabe**. Plotkują o wydarzeniach towarzyskich.

Oto **Ambasador** ze swym doradcą, **Manfredem Hopperem**, a także pozbawiony manier nowobogacki szlachcic **Burton de Rogg** oraz bogacz **Lambert Pitsmore** niezobowiązująco rozmawiają o ostatnich wydarzeniach politycznych. W rzeczy samej Ambasador chciałby się uwolnić od towarzystwa natrętnego de Rogga.

Przez salon przetacza się pstrokato ubrana starsza kobieta. To wróżka, **Hryzylda Bless,** zaczepia kogo się da, ciekawie opowiadając o czymkolwiek, co zwróci jej uwagę lub wywoła jakieś skojarzenia.

Na kolejnej sofie skromnie przysiadła **Isabel Glass** ze swoją nieodłączną dwójką dzieci, zabawia ją i adoruje młody i nieśmiały panicz **Lion Strato**.

Między uczestnikami przyjęcia uwija się służba Hrabiny, a także osobiści służący niektórych gości.

Z plotek szeptanych na ucho, od Henryka, Małgorzaty, czasem od innych gości, BG dowiedzą się kilku faktów o poszczególnych gościach, nie koniecznie ważnych dla przygody, ale sprawiających, że napotkane postaci staną się ciekawsze. Dowiadują się, że „Wdowy" (Hrabina, Cynthia i Fiona) pozbyły się swoich mężów w tajemniczy sposób, że Burton De Rogg kupił sobie szlachectwo, że sługa Cynthii, Laban, to typ spod ciemnej gwiazdy, że Cynthia i Fiona to bliskie i zaufane przyjaciółki Hrabiny, a Veronika to jej kuzynka itd.

MG powinien spojrzeć na poziom Etykiety i Plotek każdego z BG i odpowiednio zinterpretować jego zachowanie na przyjęciu oraz reakcję gości, zaś w szczególnych sytuacjach może kazać BG wykonać test tych Umiejętności.

Epizody

Małgorzata wita się szczególnie serdecznie z Archibaldem Decabe, okazuje się, że to jej wuj. Hrabina i Cynthia rozmawiają z Archibaldem o czymś nadzwyczaj tajemniczo i poważnie, nie śmiejąc się, posyłając tylko czasem sztuczne uśmiechy dla gości.

Henryk z Małgorzatą drepczą sobie z winem przez salon, zaczepieni wdają się w rozmowy, kolejno też (być może wspólnie z BG) przysiadają się na chwilę do każdej z dyskutujących grup.

Listy i pamiętniki

W przygodzie BG znajdują lub otrzymują wiele listów, notatek, pamiętników itd. Gra wiele zyska, jeśli przepiszesz je na osobne kartki, odręcznym pismem, i wręczysz graczom w odpowiednim momencie.

Teraz pora na kilka wydarzeń i scen, które zabawią BG przed głównym, niespodziewanym i szokującym wydarzeniem tego przyjęcia. Oto owe drobiazgi przed daniem głównym:

Martin Thorp spróbuje dobrać się do BG, badając ich podatność na docinki. Zależnie od reakcji BG ośmieszy ich przed swoimi towarzyszkami lub odpuści. Ponadto robi dwuznaczne uwagi Małgorzacie, narzeczonej Henryka, ale tak subtelnie że nie można mu nic zarzucić.

Malarz Rudolf Brenster co i raz zdejmuje kieliszek z tacy przechodzącego lokaja i duszkiem opróżnia. Rudolf podejdzie do Bohatera ubranego wystawnie lub prezentującego wielkopańskie maniery i przedstawi się jako uznany portrecista. Wyzna, że jego uwagę przykuły szlachetne rysy twarzy Bohatera i postawa zdradzająca pokrewieństwo z cesarzami Doru. Następnie zaproponuje wykonanie portretu. Brenster pochwali się, że jest pod mecenatem samego Archibalda Decabe, że ma w jego pałacu pracownię do portretowania zacnych klientów. Nasz szlachcic może umówić się na dowolny dzień i przyjść albo do obskurnego mieszkania Rudolfa, albo też po wcześniejszym umówieniu się do pałacu Decabe, gdzie po wyłożeniu dwudziestu kordinów zacznie pozować do obrazu. Henryk zna Brenstera poprzez swego ojca, który jest mecenasem sztuki. Kilka razy ich odwiedzał, a nawet portretował.

Wróżka Hryzylda Bless zaczepia BG, by zaproponować wróżbę. Jeśli się zgodzi, wróżka w ogólnikowy sposób przedstawi jego przeszłość i przyszłość. „Przepowiednia" zabrzmi jak bełkot, ale postaraj się, by kilka faktów z przeszłości Bohatera było z grubsza prawdziwych. Po „bliskości poszukiwanego celu" oraz „nieszczęśliwej miłości", a także nieśmiertelnej „dalekiej podróży", przepowiednia zakończy się stwierdzeniem: „Strzeż się wody, panie."

Ogród i skarpiak - Hrabina proponuje wyjście do ogrodu. Gdy BG i pisarz Chariton stają na brzegu skarpy, Hrabina opowiada legendę skarpiaka. Stary stwór miał na sumieniu co najmniej pięć żywotów i nigdy go nie złapano. Historyjkę o stworze może opowiedzieć któremuś z BG również któraś z dam na wspólnej przechadzce.

Gra w Rycerza - W końcu towarzystwo, z młodymi damami włącznie, zasiada do gry w Rycerza, najpopularniejszej rozrywki ostatnich miesięcy. Ta karciana gra opanowała całą Cynazję, od królewskich salonów po nędzne ulice dzielnic biedoty. Opis gry znajdziesz w rozdziale Detale.

Zmierzch przyjęcia

Za dwie godziny wybije północ. Część gości już opuszcza przyjęcie – m.in. dwie przyjaciółki Hrabiny, Cynthia i Fiona, a także Lambert Pitsmore. Młodzi zostają zabawiać damy, panicz Henryk też zostaje, więc BG też.

Schody na górę i pokoje gościnne stoją otworem przed gośćmi, nikt tam nikomu nie będzie przeszkadzał. Można się tam udać z którąś z dam na bardziej osobiste rozmowy.

Wielu uczestników przyjęcia pozaszywało się w zakamarkach domu, zabawia się ze służkami lub służącymi, ktoś wybrał się na romantyczną rozmowę czy flirty sam na sam. W salonie nie ma malarza, być może wyszedł do ogrodu. Martin Thorp też gdzieś zniknął. Narcissa udała się na chwilowy odpoczynek na górę. Nikt nie zwraca uwagi na służących.

Gdzieś także zgubił się Mecenas Geller.

Krzyk

Nagle, poprzez gwar rozmów, szum i hałas przyjęcia, przebija się dźwięk, który ucina wszystko i mrozi krew w żyłach. Z górnego piętra domu, prawdopodobnie z drugiego, dobiega przeraźliwy męski krzyk, jakby kogoś mordowano. Następnie zapada grobowa cisza. Przez chwilę każdy patrzy oniemiały na innych, oczy wytrzeszczone jak spodki, kieliszki zamarły w drodze do ust, a ciarki przeszły po plecach. BG także powinni zdać test Opanowania o PT2, by sprawdzić, czy zachowali jasny umysł (kara za nie zdany test to +2PT do najbliższych testów).

I w końcu wybucha zamieszanie, służący stają u boku swoich pracodawców, rozglądając się podejrzliwie wokół, co bardziej ciekawscy i odważniejsi podbiegają do schodów. Każdy przekrzykuje innych, lokaje pytają, co robić.

Po chwili do salonu zbiegają się pozostali goście. Z ogrodu przybiega roztrzęsiony malarz Rudolf Brenster, z korytarza od strony kuchni wpada Martin Thorp z rozchełstaną koszulą i jakaś służebna dziewka. Wbiega też Andrew, sługa Decabe.

Ktoś przyniósł biegiem świecznik, kilku uczestników stanęło u wejścia na schody, bo stamtąd właśnie, z góry, dobiegł krzyk.

W tym czasie przerażony malarz Rudolf Brenster chyłkiem wymyka się z domu (test Spostrzegawczości o PT8, chyba że BG zwraca baczną uwagę na to, kto i jak się w salonie zachowuje). Isabel Glass mdleje, Lion Strato natychmiast ją cuci. Pisarz Chariton i Stella Jennings z lekkim przestrachem odsunęli się w głąb salonu. Hrabina podniesionym szeptem kłóci się ze swym bratankiem, Martinem Thorpem, przez gwar nie można dosłyszeć, o co. Decabe spokojnie nalewa sobie wina i siada w fotelu, patrząc na rozwój wydarzeń. Rycerz Vinfrid staje niczym pies obronny u boku Fay de Vendossa, córki Ambasadora.

Dwóch służących Hrabiny, Henryk, Ambasador ze swoimi dwoma gwardzistami i sługą oraz szlachcic Burton de Rogg stają u schodów. Powoli, ostrożnie, w świetle świec wkraczają na stopnie... Czy BG idą z nimi, czy rozglądają się po salonie, by sprawdzić, kogo z gości brakuje? BG mają kilka sekund na decyzję.

Grupa, która postanowiła sprawdzić, co się stało na górze, wspina się po schodach. Przeciąg szarpie muślinowymi zasłonami, doczepionymi do słupków balustrady. Goście wchodzą na piętro, następnie na drugie. Korytarze toną tam w ciemności, jedynie niesione świece wyłuskują szczegóły, a przez otwarte drzwi jednego z pokojów sączy się słabe światło. Gdy w końcu służący zapala świeczniki na ścianach, można dostrzec leżącą na podłodze postać, a także otwarte drzwi na korytarz sąsiedniej kamienicy!

Postać – leżąca postać to ogłuszona Narcissa. Po ocuceniu mówi, że usłyszała krzyk i wybiegła na korytarz, gdy wtem jakaś postać w ciemności zdzieliła ją w głowę. Nic więcej nie pamięta. Ma solidnego siniaka na skroni.

Drzwi do kamienicy – w korytarzu kamienicy nie ma już nikogo, podobnie na klatce schodowej. Za to przez okno można dojrzeć, jak w oddali, w świetle latarń znika za zakrętem pędząca kareta. Za późno, by dogonić ją choćby galopem. Odjechała na południe.

Oświetlony pokój – Grupka podchodzi do uchylonych drzwi, z których sączy się słabe światło. W środku panuje cisza. Ktoś pchnął drzwi. Wchodzą...

Flirty

Kawalerowie mogą poflirtować na przyjęciu – opis ewentualnych obiektów ich zainteresowania znajdziesz na końcu. Wybór mają duży: różny wiek, różna skromność, wygląd i charakter, temperament. Zwróć uwagę na Fay de Vendossa, Fionę Fogrekham, Isabel Glass, Stellę Jennings, Veronikę Rodry i kapłankę Narcissę.

Jeśli BG zainteresuje się którąś z dam, możesz pociągnąć wątek i zwrócić na to uwagę w każdym z kolejnych rozdziałów, mimo że nie zostało to wspomniane. Okazje do spotykania owych dam będą właściwie każdego dnia przygody: kolejne przyjęcia, wspólne wyjścia do opery, a nawet na uroczystą mszę.

Miejsce zbrodni

...do małego pokoju gościnnego, urządzonego jak sypialnia z gabinetem. Jedno niewielkie okienko, stół, krzesła, komoda, wygodne łoże. Na nielicznych sprzętach porozstawiano wygasłe świece, pali się tylko jeden ogarek. W nikłym świetle widać starca bezwładnie siedzącego w fotelu. Na stole przed nim rozłożono małą szachownicę.

Starzec w fotelu to Valaris Geller. Henryk blednie. Wygląda na to, że jego ojciec, Mecenas, w trakcie przyjęcia udał się tu na fatalne spotkanie. Na piersi ofiary widnieje wielka plama krwi. Ambasador kładzie pokrzepiająco rękę na ramieniu Henryka. Nie pada ani jedno słowo. Jeden ze służących pędzi na dół poinformować Hrabinę o tragedii. Pozostali zaczynają się rozglądać.

Na miejscu zbrodni znajdą kilka śladów. Niektóre odkryją BG, inne pozostałe postacie.

Ofiara – Przede wszystkim okazuje się, że ofiara jeszcze żyje! Cios wygląda na śmiertelny, jednak można wyczuć tętno i słaby oddech. Natychmiast kolejny sługa popędził na dół zorganizować pomoc, nakazać, by wezwano medyka i przetransportowano ciężko rannego. Jednocześnie gwardzista Ambasadora, Zoltan, próbuje zatamować krew i pobieżnie opatrzyć ranę. Ciężko ranny Geller nie odzyska przytomności jeszcze przez długi czas.

Maska - Mecenas trzyma podartą złotą maskę, którą widocznie zdarł z twarzy zamachowca. Ciężko ją wydostać z zaciśniętej pięści.

Szachownica - Komplet szachów sam w sobie nie jest ciekawy, ot Złote kontra Srebrne. Szachownica należy do Hrabiny i stała w tym pokoju jako ozdoba. Zawsze była przygotowana do gry i prawdopodobnie to morderca lub ofiara ułożyli bierki. Ułożenie figur i pionków na szachownicy w gabinecie ściśle odpowiada ich ułożeniu w Sekretnej Piwnicy, gdzie odbywa się rytualna gra.

Klucz - Na stole leży sporych rozmiarów klucz. Otwiera on drzwi na korytarz kamienicy. Był bardzo rzadko używany, chowany zazwyczaj w szkatule przy wejściu w przedsionku. Ktoś go stamtąd wyjął.

List - Markiz ma przy sobie, w kieszeni, list z zaproszeniem, spisany na perfumowanej papeterii, eleganckim charakterem pisma:

Szanowny Markizie!

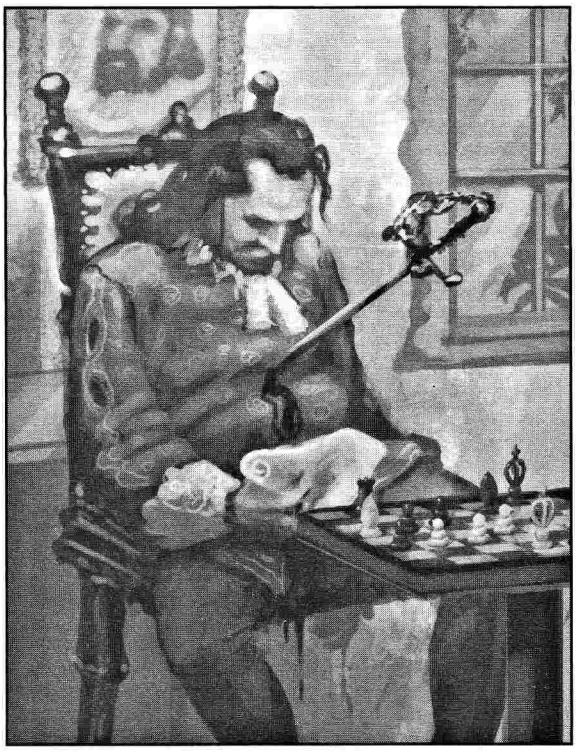
Kieruję do Ciebie te słowa z zakłopotaniem, ponieważ odkryłem, iż obracasz się w towarzystwie, które zagraża Tobie i Twojemu synowi. Gra, w której uczestniczysz jest niebezpieczna i powinieneś, Panie, wiedzieć, że groźba zawisła właśnie nad głową Twego syna. Zostanie on zbity jako trzeci pionek w tej samej grze, w której Tyś jest znaczącą figurą. Zniszczony zostanie jego honor, skreślona zostanie jego przyszłość, a kto wie, czy i nie ucierpi jego zdrowie, lub co gorsza, czy nie spotka go śmierć. Największą słabością Twego syna jest jego narzeczona, o której nie wiesz niestety wszystkiego. I to przez nią ma przyjść jego zguba, której może uda nam się wspólnie zapobiec.

Dysponuję spisem graczy przeciwnej strony, który to spis znacznie poprawi Twoją pozycję i umożliwi ratunek dla Henryka. Interesują mnie w zamian pewne korzyści polityczne. Obaj możemy skorzystać na wymianie. Oczekuję Cię, Panie, w gabinecie szachowym na piętrze, dwie godziny przed północą, podczas dzisiejszego bankietu.

Życzliwy

Co się wydarzyło naprawdę?

Geller przyszedł na spotkanie, ale okazało się, że to właśnie on ma zostać zbity, a nie jego syn – w ohydny sposób ma zostać zniesławiony i wyjechać ze stolicy. Wściekł się i sięgnął po broń, łamiąc reguły gry, zaś zdesperowany napastnik ubiegł



go, dźgnął, po czym uciekł. Kto to był? Na spotkaniu osoba ta siedziała zamaskowana, a obok niej stał tajemniczy służący – również zamaskowany. W rzeczywistości była to Cynthia Fogrekham, która przyszła „zbić" Gellera, szantażując go zniesławieniem syna. Jej kartą atutową była groźba donosu dotyczącego narzeczonej Henryka, która skrywa pewien okropny sekret. Gdy Mecenas rzucił się na szantażystkę i zdarł jej z twarzy maskę, wtedy służący Laban przeszył go sztyletem.

Przybywa Inspektor

Po około kwadransie do pałacu Hrabiny przybywa inspektor policji, Mortimer Caroll, z dwoma pomocnikami oraz medyk i dwóch krzepkich drabów pomagających przenieść rannego. Jednych i drugich wezwali słudzy Hrabiny, oczywiście za jej zgodą.

Śledczy prosi uczestników przyjęcia, by przez najbliższe kwadranse nigdzie nie wychodzili. Zebrani zgromadzili się w salonie i patrząc na siebie podejrzliwie wymieniają szeptem uwagi. Chociaż śledczy sili się na uprzejmość, nie imponuje wyszukanymi manierami.

Inspektor przystępuje do żmudnych oględzin miejsca zbrodni, a następnie do wstępnego przesłuchania świadków. Wpierw przepytuje wszystkich razem, potem zaś jeszcze każdego z osobna. Pyta o to, czy uczestnik widział coś podejrzanego, czy ktoś się dziwnie zachowywał na przyjęciu, czy pamięta, kto wcześniej opuścił przyjęcie, kogo nie było w salonie w momencie krzyku, a także, czy podejrzewa kogoś z towarzystwa, lub przychodzi mu do głowy jakiś motyw. Pyta także o uciekającą karetę, o służących, także o to, czy znaleziono coś jeszcze w miejscu zbrodni, czy coś zabrano, czy ktoś coś tam ruszał.

Dłuższą rozmowę urządza z Hrabiną, pytając o dom i klucze. Także więcej czasu poświęca Narcissie, która miała bezpośrednie spotkanie z mordercą. Cały czas notuje. Jeśli ktoś z zebranych zabrał list czy cokolwiek innego z miejsca zbrodni, Inspektor poprosi o zwrot. Śledczy będzie chciał także porozmawiać z Henrykiem, ale z oczywistych powodów nie w tej chwili. Umówi się z nim dopiero na jutrzejsze popołudnie.

To dopiero pierwsze, wstępne przesłuchanie. Śledczy wynotował wszystkich uczestników przyjęcia i jeszcze niejednokrotnie zechce się z każdym spotkać. Jakie ma prawa i co mu wolno, przeczytasz na końcu przygody w rozdziale Detale.

W końcu medyk stwierdza, że można podnieść rannego i przetransportować do karety, następnie zawieźć do domu markiza, gdzie zostaną przy nim medycy i opieka. Henryk jedzie z nimi, BG, jeśli zechcą, także, choć w osobnej karecie, z Małgorzatą. Inspektor puszcza już wszystkich. Zapowiada się na kolejne dni na kilka dodatkowych wyjaśnień.

Kto jest kim w sieci intryg?

Na tym etapie przygody MG powinien się już orientować, kto jest kim i jakie są jego prawdziwe cele. W tym celu należy dokładnie przeczytać opis postaci na końcu przygody.

Podsumowując, Hrabina (Złota Królowa) z przyjaciółkami (Cynthia, Fiona, Veronika) stoją po jednej stronie szachownicy, jako złote figury, po drugiej Ambasador (Srebrny Król), Mecenas (Srebrny Goniec) i nieświadomy Henryk jako srebrny pionek. Nad wszystkim czuwa szara eminencja Misterium Szachowego, Archibald Decabe, diabeł w ludzkiej skórze, który innego czarta – Małgorzatę – wprowadził do rodziny Gellerów.

Osobną frakcję stanowi zainteresowany powiązaniami Ambasadora wywiad kościoła, którego szpiegowi – Narcissie – udało się już jakiś czas temu wkręcić do salonu Hrabiny. Nieświadomie została także złotym pionkiem w grze.

W końcu w momencie morderstwa do gry intryg włącza się policja Kindle, z Inspektorem na czele.

Mamy więc z grubsza biorąc pięć stron: Złoci, Srebrni, Decabe, Kościół i Policja. I do tego dochodzą BG.

Podejrzani i poszlaki

Teraz pora zebrać wszystkie fakty i ustalić, kto co wie, kto wyszedł z przyjęcia wcześniej, kto opuścił salon w momencie morderstwa, kto ma alibi itd.

Śledztwo Inspektora lub własne śledztwo BG (bezpośrednie rozmowy z podejrzanymi lub Inspektorem, a także testy Plotek i Zbierania informacji) da następujące rezultaty:

Narcissa zmęczona i odurzona winem udała się na krótki odpoczynek na górę. Gdy usłyszała krzyk, wyszła na korytarz i została ogłuszona. Widziała postać w złotej masce, a padając dostrzegła jeszcze kobiece buty drugiej osoby wychodzącej z pokoju. Jednak w ciemności nie dostrzegła więcej szczegółów. Tyle powie. Jednak w rzeczywistości rozpoznała w drugiej sylwetce Cynthię. Kapłanka zachowała to dla siebie, ponieważ nie chce przez wydanie płotki spłoszyć grubą rybę, ukrytą w cieniu, stojącą za tym wszystkim.

Lambert Pitsmore opuścił przyjęcie wcześniej i kazał się zawieźć do domu schadzek dla zamożnych mieszkańców Kindle. Swoje pasje ukrywa przed domownikami, więc z początku będzie kręcił, budząc tym podejrzenia. Inspektorowi udało się z nim skontaktować dopiero rano.

Cynthia i Fiona udały się razem na dokończenie okraszonego winem wieczoru w posiadłości Fiony. Tym samym zapewniają sobie wzajem alibi. W rzeczywistości oczywiście obie kłamią, gdyż to właśnie Cynthia ze swym sługą Labanem spotkali się z Gellerem, co zakończyło się tragicznie, zaś Fiona, jej przyjaciółka i także złota figura, zapewnia jej alibi, przynajmniej na razie. O potrzebie alibi dla swojej przyjaciółki dowiedziała się kilka kwadransów po morderstwie, z liściku dostarczonego przez posłańca Cynthii. Zaś o samym morderstwie usłyszała dopiero rano.

Martin Thorp jako człowiek złośliwy, zacięty i uparty, będzie zbywał wszelkie pytania, odpowiadając na odczepnego i przy tym bezczelnie. W rzeczywistości jest całkowicie niewinny, poza zabawianiem się ze służkami Hrabiny.

Malarz Rudolf Brenster był w ogrodzie, gdzie jak powie policji, wyszedł się przewietrzyć. Jednak w rzeczywistości przechadzał się tam przerażony, czując, że jego dni są policzone i zdradliwa śmierć z szachownicy, wyrok Ambasadora lub co gorsza, śmierć pełznąca z samego piekła, może go dopaść w każdej chwili. Malarz, szpiegujący dla Ambasadora, od pewnego czasu donosił również wywiadowi Kościoła i jest pewien, że Ambasador już to odkrył. Brenster miota się w przerażeniu, szuka ratunku z którejkolwiek strony, lecz traci nadzieję, by ktokolwiek zdołał go uchronić przed przeznaczeniem.

Bohaterowie - Jeśli któryś z BG także opuścił salon w feralnym momencie, trafi na listę podejrzanych i będzie musiał dokładnie relacjonować, gdzie był i co robił.

Służba - Inspektor sprawdzi również i przepyta służbę osób z przyjęcia, lecz natrafi raczej na mur milczenia i zdawkowych odpowiedzi, gdyż niełatwo wydobyć cokolwiek z lojalnego służącego, nawet pod groźbą śmierci. Dodatkowo nic nie wydobędzie od Andrew, sługi Decabe, gdyż jest on niemową, w dodatku niepiśmiennym.

Istnieje w końcu także możliwość, że mordu dokonał ktoś z zewnątrz, całkowicie spoza towarzystwa. Jednak znaleziony list świadczy o tym, że istnieje jakiś motyw i ślady w końcu zaprowadzą do mordercy.

List – charakter pisma nie wskazuje na nikogo z towarzystwa. W rzeczywistości list został napisany przez służkę Cynthi.

Maska – jedyne, co można z niej wywnioskować, to że należała prawdopodobnie do kobiety (czuć jeszcze na niej zapach kobiecych perfum) i być może ma jakiś związek z szachami – była złota, jak złote pionki jednej ze stron.

Po powrocie z przyjęcia

Po powrocie do pałacu markiza ranny zostaje złożony na olbrzymim łożu z baldachimem, wokół niego natychmiast krząta się pobladła służba i medycy. Czuwa przy nim Henryk, także matka Henryka, cała we łzach. Za to chmara małych córek Mecenasa, młodszych sióstr Henryka, trzymana jest z dala pod opieką służby.

Zdaje się pewne, że Geller musiał widzieć swego zabójcę po zdarciu maski, lecz niestety, leży bez zmysłów i póki co nikogo nie wskaże. Można się także spodziewać (test Sprytu o PT2), że morderca będzie próbował dostać się do rannego i ostatecznie go uciszyć. Służba pod bronią pilnuje pałacu zewsząd.

Henryk co chwila siada i chowa twarz w dłoniach, to znów zrywa się i kroczy przez salon wymachując pięściami, woła o pomstę na przemian z popadaniem w rozpacz.

Zmęczeni wydarzeniami i przeżyciami, BG powinni udać się na spoczynek, w przeciwnym razie zaczną narastać kary za zmęczenie.

Sen

Śpiący BG muszą wykonać otwarty test Wiary. Bohater, który zdał najlepiej, zapamięta swój sen: *Jest na przyjęciu u Hrabiny, wokół niewyraźne rozmowy, szepty. Twarze gości zaczynają się wykrzywiać w fałszywych uśmiechach, ciała się deformują. Zebrani przemieniają się w kaleki, słowa zmieniają się w bełkot i szaleńczy chichot. BG dostrzega kroczącego między ludźmi diabła, który tańczy i podskakuje. Ze ścian spływa krew, spod podłogi wydobywa się dym, za oknem niebo ciemnieje i czerwienieje. BG opuszcza salon, ale korytarze wyglądają jak pod ziemią. Mrok, zewsząd dochodzą jęki bólu i rozpaczy. Wraca do salonu. Ciemne, odziane w łachmany postacie chodzą w koło kręcąc wielkim żarnem, wokół strumienie ognia, dym unosi się kłębami w szczelinach ścian groty...*

Dzień II: W pałacu Gellerów

BG wracają do willi Gellerów, gdzie na łożu zostaje złożony ciężko ranny Mecenas. Do posiadłości przybywa Inspektor, by dokładnie przesłuchać uczestników przyjęcia. Wieczorem ranny odzyskuje na chwilę przytomność i po krótkiej wymianie zdań umiera. Henryk i BG odnajdują pamiętnik ofiary, z którego dowiadują się o tajemniczej, przeklętej grze, zwanej Misterium Szachowym.

Przebieg dnia

Jeśli BG nie planują własnych działań, większość dnia należy streścić, robiąc cięcia i skróty, oddając jedynie targające domownikami emocje, żal i smutek, strach małych córek i żony Mecenasa, wściekłość Henryka, niepokój Małgorzaty. BG mogą się okazać silnym wsparciem dla młodego panicza w tych chwilach. Jeśli któryś z BG jest osobą duchowną, jest to moment, w którym powinien dać z siebie wszystko, by pomóc paniczowi i jego rodzinie przetrwać trudne chwile. Dzięki temu Henryka i BG połączą silniejsze więzy w dalszej części przygody. MG powinien zwrócić na to uwagę gracza i zasugerować, że duchowny nie może w tej sytuacji stać z założonymi rękami.

Pałac Gellerów

BG przebywają cały czas w gościnie u Henryka, ten zaś zamieszkuje z narzeczoną i służbą jedno skrzydło posiadłości swego ojca, Valarisa Gellera.

Posiadłość znajduje się na południowo zachodnim krańcu wyspy Lubra i podobnie jak pałac Hrabiny, wzniesiono ją nad samym klifem. Potężna mieszkalna wieża prawie zwisa znad skarpy, a dwa skrzydła budynku składają się niemal wyłącznie z samych balkonów, tarasów i krętych schodów. Całość budowli jest bajecznie rzeźbiona. Wciśnięta między sąsiednie rzędy wysokich kamienic i pałacyków, odcina od ulicy tylnią część posiadłości, obszerny ogród z ozdobnymi żywopłotami, pozbawiony drzew, ze sztucznym stawem, otoczonym posągami. Ściany budynków od strony ogrodu utworzone są przez rzędy arkad, pod którymi biegną otwarte korytarze. Wzdłuż ścian wiją się kręte schody, prowadzące także na wieżę. Jest tu również niewielki dziedziniec z fontanną. Krawędź wyspy zabezpieczona jest wysokim na około metr ozdobnym murem. Ogrody są piętrowe, z balkonami, schodami i tarasami. Plan posiadłości znajdziesz na trzeciej stronie okładki.

Po korytarzach pałacu Gellerów biegają trzy psy myśliwskie, warcząc, gdy tylko wyczują nieproszonych gości.

Posłańcy

Następnego dnia od samego rana do bram pałacu zakołata kilku posłańców od uczestników przyjęcia (najpierw od Ambasadora, potem kolejno od Hrabiny, Burtona de Rogga i Cynthi), pytając o stan Mecenasa i oferując wszelką możliwą pomoc.

Około południa przybędzie ponownie posłaniec Hrabiny z listem:

Drogi Henryku,

Wszyscy łączymy się z Tobą w tej dramatycznej sytuacji i wszyscy dołożymy wszelkich starań, by sprawca został schwytany i ukarany najsurowiej, jak to tylko możliwe. Chcemy Ci także pomóc w wyjaśnieniu, dlaczego miało miejsce to straszne wydarzenie i kto krył się za złotą maską. W tym celu, jutro wszyscy spotkamy się w gronie identycznym, jak na wczorajszym przyjęciu i odbędziemy szczerą rozmowę. Jeśli ktoś z nas skrywa tajemnicę, niechybnie ją mam nadzieję poznamy.

Oczywiście, jeśli nie zechcesz w tym uczestniczyć, rozumiemy to doskonale. Jednak Twoi szlachetni towarzysze powinni się stawić dla dobra sprawy.

Twój ojciec to twardy rycerz i z pewnością wyliże się z ran. Niech szybko wraca do zdrowia i jeśli sami nie zdołamy rozwikłać zagadki, on sam wskaże winnego.

Z wyrazami szacunku i współczucia, Hrabina i przyjaciele Twego ojca.

List jest szczytem obłudy i cynazyjskiego zakłamania, gdyż Hrabina doskonale wie, kto jest mordercą i w żadnym razie nie ma zamiaru niczego wyjaśniać. Jednak chce sprawować kontrolę nad tym, kto co wie, kogo podejrzewa, czego się domyśla i co zechce zrobić. Nie wie o tym jednak ani Henryk, ani BG.

Henryk ma zamiar zostać przy ojcu, czuwając przy nim i jednocześnie chroniąc przed ewentualnym mordercą. Jednak prosi BG, by udali się na przyjęcie i odkryli zabójcę.

Przesłuchanie

Wczesnym popołudniem podjeżdża powóz i do pałacu wkracza Inspektor z dwoma pomocnikami. Psy szczekają na nich, jakby chciały ich rozszarpać na kawałki, i tak będą na policjantów reagować już zawsze. Jako że policjanci są w domu ofiary, starają się zachowywać, jakby ich tu w ogóle nie było, mówią ściszonym głosem, przechadzają się przygarbieni, o wszystko proszą, za wszystko przepraszają. W końcu jednak Inspektor przechodzi do konkretów. Lokaj sadza ich w salonie, gdzie po chwili przychodzi Henryk z narzeczoną. Inspektor podkreśla, że może przyjść kiedy indziej, ale Henryk zgadza się odpowiedzieć na pytania. Śledczy rozmawia ze wszystkimi razem (także BG), jednocześnie bacznie się przyglądając, czy ktoś aby nie chce powiedzieć więcej, albo czegoś nie ukrywa. A dostrzeże sporo, gdyż jest w tej dziedzinie zawodowcem.

Śledczy pyta o przebieg wydarzeń na przyjęciu (można się przy okazji dowiedzieć co nieco o tym, kto z gości gdzie był w czasie morderstwa, bo Inspektor wiele faktów ustalił po dzisiejszych rozmowach z innymi gośćmi Hrabiny). Policjant pyta także, czy BG coś wiedzą o nietypowych szachach, gdzie wszystkie figury i pionki są znaczone, numerowane (chyba że BG dali mu list znaleziony przy ofierze, wtedy sprawa szachów jest dla Inspektora wyraźniejsza). Następnie kolejno pyta o opinie na temat każdego z uczestników przyjęcia.

W końcu Inspektor pyta, czy może zobaczyć gabinet Mecenasa. Henryk prowadzi go na górę.

Gabinet Valarisa Gellera

Gabinet Mecenasa urządzony jest bajecznie bogato, jak przystało na mecenasa sztuki. Jedyne ogromne okno stanowi mozaikowy jasny witraż, biurko przykryte jest aksamitnym suknem opadającym na kosmaty dywan. Fotele, krzesła i regały są rzeźbione w najbardziej przemyślne kształty. Biblioteczka ugina się od kolekcji cennych ksiąg. Mimo bogactwa wszystko tu do siebie pasuje i wszystko utrzymane jest w barwach brązu, złota i bursztynu. Duża mapa Cynazji wisi na ścianie, sporych rozmiarów wazy rozstawione tu i tam. Ozdobne egzemplarze broni, instrumenty muzyczne, butelka przedniego wina i kielich, rozłożone szachy, papiery, inkaust, pióra... Niedokończone listy, dawna korespondencja.

Inspektor przygląda się papierom, a jest ich mnóstwo – listy, notatki... Jest tego ogromna sterta, której lektura zajęłaby

co najmniej miesiąc. Inspektor pyta, czy może to zabrać. Henryk się waha, ale jeśli BG się nie wtrącą, zgodzi się w końcu. Inspektor zapewnia, że interesują go tylko i wyłącznie ślady dotyczące śledztwa, a nie prywatne sprawy Mecenasa i jego korespondentów oraz że wszystko zwróci, gdy tylko rozwiąże tajemnicę.

W końcu śledczy mówi, że na razie to wszystko, wróci jak tylko wynikną kolejne pytania lub będzie potrzebował dodatkowych wyjaśnień. Jeszcze raz przeprasza, zapewnia, że winny zostanie schwytany i wychodzi, a za nim jego dwaj pomocnicy.

Jeśli BG już wcześniej odwiedzili gabinet i przejrzeli papiery, wiedzą, że większość z nich to przeogromna korespondencja zarówno prywatna, jak i dotycząca spraw urzędniczych. Ponadto stosy kartek to notatki do pisanych przez Gellera „Pamiętników". Spraw ciekawych czy „podejrzanych" jest tu mnóstwo, więc póki co, trzeba by się skupić na czymś tylko i wyłącznie na tym, co wydaje się mieć związek ze sprawą. Znaleźć można ewentualnie pojawiające się tu i tam w ostatnich listach zapytania o pewne osoby, które jak podejrzewał Mecenas, biorą lub brały udział w Misterium Szachowym.

Śmierć Valarisa Gellera

Późnym popołudniem niespodziewanie Valaris Geller odzyskuje przytomność, ale mówi z wielkim trudem, zwalczając ból i co słowo ciężko łapie powietrze. Jego stan jest krytyczny i można podejrzewać, że raczej z tego nie wyjdzie. Mecenas z trudem wypowiada pojedyncze słowa: *„Mój... pamiętnik... w gabinecie... w biblioteczce"*. Tchu starczy mu oprócz tego jeszcze na kilka urywanych zdań. Odpowie w zależności od tego, o co zapytają go BG lub Henryk. Jeśli o mordercę, wykrztusi: *„Przeklęta... gra..."*. Zapytany raz jeszcze: *„Fogrekham... Goniec..."*. *„Ale... nie karzcie... figur..."*, *„Znajdźcie... ukrytego... gracza..."*. *„Albo... on... znajdzie... was..."*.

Chwyta Henryka za rękę: *„Coś... zagraża... Małgorzacie..."*. Nagle otwiera szeroko oczy ze zdumienia i szepcze: *„Lidia... Starren... Hominus... Wszyscy tu są..."*

I ostatecznie wyzionie ducha.

Henryk wpada w rozpacz, ale po chwili bierze się w garść. BG mają dwie informacje: że mordercą prawdopodobnie była Cynthia Fogrekham (z jakimś towarzyszem), oraz o pamiętniku Gellera.

Pamiętnik Gellera

BG są w tej chwili dla Henryka wsparciem i jedynymi solidnymi towarzyszami, którym może zaufać. Jeśli BG postanowią odszukać pamiętnik Mecenasa, Henryk zaprowadzi ich na powrót do gabinetu i wskaże na biblioteczkę. Tam, obok dziesiątek ksiąg oprawionych w skóry, nowych i starych, stoi także rząd czarnych tomów z okutymi narożnikami. Po wyjęciu można ujrzeć na ich okładkach numery, od 1 do 22. Są to „Pamiętniki" Valarisa Gellera. Ponadto za pamiętnikami leży gruby i mocny klucz (to klucz do jednego z wejść do piwnic Hrabiny, ale o tym BG mogą się ewentualnie przekonać dopiero w przyszłości).

Ostatnim tomem jest dwudziesty drugi i obejmuje okres dwóch lat wstecz. Nie ma tu opisów zwykłych dni, błahych spotkań czy wycieczek. Więcej jest rozmyślań nad polityką, sztuką, głośnymi wydarzeniami, krytycznych komentarzy, często bardzo odważnych i nigdy dotąd nie wyjawianych przez Gellera, jakby pisał te pamiętniki z myślą o przyszłych czytelnikach. Jednak na samym końcu tomu, za okładkę wepchnięty jest plik kartek, które zdają się być tym, czego szukają BG.

To informacje i notatki na temat tajemniczych szachów. Pisane szybkim, niedbałym pismem, jakby tylko dla siebie, a nawet jakby Mecenas bał się, że ktoś przypadkowy zechce to odczytać.

Na kartkach zapisane jest tylko to, co podano kursywą. Reszta to komentarze dla MG.

Misterium Szachowe
Srebrna strona:
Król Miguel
Hetman Starren (skreślone)
Pierwsza Wieża (podwójnie podkreślone)
Druga Wieża Hominus (skreślone)
Pierwszy Goniec Tabler (skreślone)
Drugi Goniec Saburian (skreślone)
Pierwszy Skoczek Pitsmore
Drugi Skoczek ??? (skreślone)
Pionek młody Strato (?)
Pionek ? (cztery razy)
I jeszcze trzy skreślone pionki, w tym dwa podpisane: Regi, Jonson.

Złota strona:
Królowa Maude (?)
Hetman Lidia (?) (skreślone)
Pierwsza Wieża ?
Druga Wieża (skreślone) - *kto? Wyprawa do Matry: lord Titusmore, lady Winter?*
Pierwszy Goniec ? (skreślone)
Drugi Goniec ?
Pierwszy Skoczek Cynthia (?)
Drugi Skoczek Bouron (skreślone)
Pionek Hryzylda
Pionek ? (trzy razy)
I skreślone cztery nie podpisane pionki.

Następne kartki to notatki dotyczące zasad, bardzo skrótowe i nieczytelne:

Sprawdzanie aktualnego układu planszy w piwnicy Złotej Królowej:
Król - noc liczona od północy, gdy zechce wykonać kolejny ruch
Hetman - sobota
Pierwsza Wieża - niedziela
Druga Wieża - poniedziałek
Pierwszy Goniec - wtorek
Drugi Goniec - środa
Pierwszy Skoczek - czwartek
Drugi Skoczek- piątek
Planszę ogląda tylko ta strona, której ruch ma zostać wykonany. Gdy figura zobaczy, jaki ruch ma wykonać, ma na to nie więcej niż tydzień.

Co zrobić z Cynthią?

Z ostatnich słów Mecenasa oraz z układu planszy wynika, że Mecenas został „zbity" przez Cynthię. Naturalnym impulsem jest pomścić go, sprawić by Cynthia zapłaciła za swój czyn. Z drugiej strony nieostrożne działanie może wszystko pokrzyżować, sprowadzić zemstę szarej eminencji, i przede wszystkim może ostrzec tych, którzy są w jeszcze większym stopniu odpowiedzialni za wszystko.

Jeśli BG doniosą na Cynthię Inspektorowi, ten zdecyduje jeszcze kilka dni ją obserwować, by zdobyć dowody oraz odkryć ewentualnych wspólników. Obserwowana Cynthia zacznie panikować i tracić pewność siebie.

A jeśli BG postanowią z Henrykiem odpłacić Cynthii bezpośrednio, używając brutalnej siły, nie naruszy to co prawda zbytnio scenariusza (choć oczywiście mogą za to zapłacić wysoką cenę), ale będzie karygodne i niedopuszczalne ze względu na specyfikę Monastyru - BG nie są byle kim i pewne postępowanie im nie przystoi i za nic się nie godzi. MG powinien ich na to szczególnie uczulić.

Anonimowości strzeże Złota Królowa, choć wejść do piwnicy jest więcej.

Figury muszą same wywiązywać się ze swoich zadań, nie zaś radzić się innych figur czy królowej lub króla.

Na kolejnej kartce Mecenas zanotował kilka swoich obaw i podejrzeń:

Kto jest nad królami??? Kto jest władcą życia i śmierci, którego lękają się nawet królowie? Czy to ktoś znany, czy też raczej szara eminencja? Kim jest ten, który pilnuje reguł gry, kto zabija każdego łamiącego zasady, przeszkadzającego w rozgrywce? Kto jest aż tak wpływowy, nietykalny, potężny i tak bezlitosny, by wyniszczać całe rodziny, nawet niewinne i niczego nieświadome dzieci?

Czy to któryś z dostojników Kościoła lub Inkwizycji? A może ktoś z otoczenia Królowej? Może jakiś potężny urzędnik Cynazji, może wpływowy polityk?

Ktokolwiek sprawi, iż tajność Misterium Szachowego zostanie zagrożona, będzie straszliwie ukarany. Gracze boją się nie tylko własnej śmierci, ale przede wszystkim śmierci i zemsty na swoich bliskich i rodzinach. Dlatego figury pokornie przyjmują swoją porażkę, zamiast ratować się ujawnieniem przeklętej gry. Przynajmniej ocalą bliskich...

Reszta kartek to zapisane kolejne fazy rozgrywki, aż do aktualnej sytuacji, a na marginesach przypuszczalne ruchy, potem kreślone. Na ostatniej z kartek znajduje się jeszcze notatka:

Zostanie zbity nasz pionek albo ja. Teraz naprawdę czuję emocje. Czy tego właśnie chciałem? Ale nie ma już odwrotu. Na szczęście wszystko wskazuje na to, że mniej ryzykowne dla Złotej Królowej będzie zbicie pionka...

Epilog dnia

Zależnie od tego, jak zareagują BG na zdobyte właśnie informacje, Henryk albo ostudzi ich zapał, albo odwrotnie, popchnie ich do działania.

Jeśli BG postanowią załatwić sprawę z kopniaka, pójść od razu na policję lub do władz Inkwizycji, albo na bezpośrednią i szczerą rozmowę z Hrabiną lub Ambasadorem, Henryk skoczy na równe nogi i pobladły ze strachu powstrzyma ich, przypominając o tajemniczym stróżu przeklętej gry. Henryk także chce poznać prawdę i pomścić ojca, ale ma również powody do lęku, i to nie tylko o własne życie, ale i Małgorzaty, młodszych sióstr, najbliższych...

Jeśli natomiast BG nie zechcą podjąć żadnego działania, Henryk poprosi ich, by pomogli mu rozwikłać sprawę, delikatnie, nie wzbudzając niczyich podejrzeń, nie ufając nikomu. Po nitce do kłębka. Dobrą okazją będzie jutrzejsza wizyta u Hrabiny. Subtelna pomoc dla policji też może być dobrym pomysłem, o ile sam Inspektor nie jest zamieszany w grę.

Ponadto Henryk może zwrócić uwagę, że z pamiętnika wynika, iż w piwnicy Złotej Królowej znajduje się szachownica oglądana przez figury. Jeśli Złotą Królową rzeczywiście jest Hrabina Maude, to na przyjęciu będzie okazja zobaczyć szachownicę na własne oczy. I oczywiście wywęszyć, kto jest za wszystko odpowiedzialny, kogo się strzec, komu można zaufać, kto jest szarą eminencją, w końcu sprawdzić, którym pionkiem na szachownicy jest Henryk i jaka jest jego sytuacja, w końcu kto jeszcze z bliskich jest zagrożony. I gdzie są wspomniane inne wejścia do sekretnej piwnicy.

Warto też z góry zaplanować, jak dostać się niezauważenie do piwnic podczas przyjęcia.

Henryk nie jest zdecydowany, czy sam również ma iść na przyjęcie. Waha się i wiele zależy tu od BG. Będzie musiał przygotować pogrzeb, zająć się rodziną i chronić swoją narzeczoną. Z drugiej strony rozpiera go żal i furia, chęć odwetu i działania.

Sen

Podobnie jak poprzedniej nocy, tak i tym razem śpiący BG wykonują otwarte testy Wiary i Bohater, który zdał najlepiej, zapamięta swój sen: *Figura szachowa, goniec, kołysząc się na boki przesuwa się do jakiejś krawędzi. To krawędź studni. Chwieje się, spada, leci bardzo długo, odbijając się od ścian, w końcu uderza w taflę wody i tonie, coraz głębiej i głębiej. To morska woda, zielona, słona... W końcu osiada na dnie. Leży tu też Małgorzata, śpi. Jej włosy unoszą się w mętnej wodzie...*

Gdy BG się przebudzi, jest zlany potem i nie może złapać tchu, krztusi się i dusi. Mija to dopiero po chwili, a BG orientuje się, że nie jest w studni, tylko w swoim łożu.



Skreślone nazwiska

Kilka nazwisk na liście Mecenasa zostało skreślonych. O skreślone figury BG mogą zechcieć popytać Henryka lub zasięgnąć języka gdzie indziej (testy Zdobywania informacji i Plotek). Poniżej podano, czego można się dowiedzieć o danej postaci. Na liście jest też sporo skreślonych pionków, ale były to tylko niewtajemniczone w grę ofiary. Skreślonych osób nie ma już w towarzystwie, każdy z nich albo wyjechał, albo podał się do dymisji, zbankrutował, popełnił samobójstwo, zginął w pojedynku, wyjechał w daleką misję, został zamordowany, zaginął...

Hetman Starren – ponad dwa miesiące temu pułkownik Lion Starren zginął w pojedynku z tajemniczym rębajłem z Ragady. Podobno pojedynek był sprowokowany, poszło jakoby o obrazę damy.

Druga Wieża Hominus – sławny cynazyjski uczony, znakomity umysł naszych czasów, badacz Katedr, długi czas spędził w Nordii. Oczywiście, także bywalec przyjęć. Zamordowany ponad miesiąc temu, podobno przez nordyjskich zabójców.

Pierwszy Goniec Tabler – legat papieski, przybył do Kindle dopilnować współpracy tutejszego Kościoła z kartińską Inkwizycją. Po około półrocznym pobycie wyszły na jaw jakieś jego osobiste brudy i opuścił Cynazję, jednocześnie tracąc swą dotychczasową pozycję. Niedługo potem zaginął.

Drugi Goniec Saburian – Tred Saburian de Monti, szara eminencja Kindle, bogaty baron ze sporymi powiązaniami, czerpał zyski zewsząd, zamieszany w brudne interesy i politykę, podobno działał na rzecz Kartiny. Trzy tygodnie temu temu z dnia na dzień podjął decyzję o opuszczeniu Cynazji i wyruszeniu z Kartińskimi posiłkami do Agarii.

Hetman Lidia – przyjaciółka Hrabiny, Lidia Ordini, dwa miesiące temu rzuciła się do rzeki z mostu Karinego. Nikt nie wie, dlaczego.

Druga Wieża - Wyprawa do Matry: lord Titusmore, lady Winter? – Rzeczywiście, dwa miesiące temu lord Henry Titusmore, bywalec przyjęć u Hrabiny, wraz z ozdobą towarzystwa, lady Marion Winter, nagle i bez zapowiedzi udali się razem w podróż do Matry. Plotka głosiła, że uciekli w amory, porzucili swe rodziny i posiadłości, jednak lady Winter zagarnęła też posag męża. Do dziś nie wrócili i nikt nie zna prawdy.

Drugi Skoczek Bouron – lady Alvia Bouron, natchniona kapłanka z Delli, która była ozdobą przyjęć przez wiele miesięcy, nagle porzuciła swoje ambicje zaistnienia na scenie Kindle i wróciła do kraju.

Dzień III: Piwnice Hrabiny

Odbędzie się drugie dla BG przyjęcie w pałacu Hrabiny. Przyjęcie ciche i pozbawione zabaw, gdzie uczestnicy chcą jakoby wszystko i szczerze ze sobą przedyskutować. BG z Henrykiem wybiorą się tam i korzystając z okazji spróbują dostać się do piwnic, by na własne oczy ujrzeć plugawą grę.

Przebieg dnia

Nastaje ranek, w willi Gellerów panuje przygnębienie. Ciało Valarisa obmywane jest przez starsze służące, następnie zostanie wystawione w poświęconym przez księdza pokoju. Palą się kadzidła, a na ścianach powieszono krzyże, bo nigdy nie wiadomo, czy jakieś czarty nie zechcą się zjawić. Jedna służąca cały czas czuwa przy katafalku, na zmianę z innymi, i w ciszy zmawia modlitwy. Za kilka dni, nie mniej niż trzy, odbędzie się pogrzeb w świętych katakumbach Kindle.

Co dalej? Zaproszenie na przyjęcie u Hrabiny zostało przysłane jeszcze przed śmiercią Mecenasa. Czy wysłać do nich informację o śmierci już teraz, czy zaczekać na przyjęcie, a może w ogóle odwołać swoją wizytę? Jest to rzecz do omówienia z Henrykiem.

Jedno pozostaje poza dyskusją – Henryk chce koniecznie, żeby spotkanie się odbyło i żeby BG tam byli. To szansa na zbliżenie się do prawdy.

Warto też wiedzieć, co tego dnia, przed przyjęciem, zamierzają inne kluczowe osoby zaangażowane w sprawę. Decabe zainteresuje się tymi, którzy zaangażowali się w śledztwo – pilnuje więc działań policji, zapewne BG i Henryka, a także Cynthii, której zaczynają puszczać nerwy. Hrabina spotka się dziś ze swymi przyjaciółkami, by omówić sytuację. Ambasador musi zająć się tego dnia służbowymi obowiązkami, mimo że śmierć Gellera nim także wstrząsnęła (o ile został powiadomiony). Malarz Brenster nie wróci do domu, ukrywa się u przyjaciół i w podejrzanych przybytkach, pijąc na umór. Jednak na spotkanie u Hrabiny ma zamiar pójść. Do tego pamiętajmy o wszędobylskich szpiegach każdej z zaangażowanych stron.

Narcissa

Przed południem do pałacu zawita pewien zakonnik, przynosząc liścik od Narcissy: *Spotkajmy się w parku Sarton, jak najszybciej! Będę tam czekać przez najbliższe dwie godziny. Ktoś nieustannie depcze mi po piętach. Musimy w spokoju porozmawiać, dla mojego i Waszego dobra. Narcissa.*

Park Sarton znajduje się na północno zachodnim krańcu wyspy i dotrzeć można tam karetą w kwadrans. Jeśli BG zdecydują się na spotkanie, bez przeszkód dotrą na miejsce.

Park Sarton to labirynt koncentrycznych ścieżek wyciętych w gęstym, brzozowym lesie, przetykanym niewielkimi polanami pełnymi barwnych kwiatów i ozdobnych krzewów. Dróżki są tu zadbane, a przy rozstajach lub polanach, pomiędzy drzewami dostrzec można porośnięte mchem posągi. Jest tu również mała ozdobna kapliczka, niewielki amfiteatr, fontanna, kamienne ławy, ukryte pośród drzew. Tu i ówdzie przechadzają się pary. W różnych zakątkach na sztucznych pagórkach lub korzeniach drzew siedzą lub wylegują się konwersujące grupki, przeważnie młodzieńców i młodych dam. Kilka libacji, głośnych zabaw, tuzin dziewcząt i dam w ogromnych dzwonowych sukniach siedzi na trawie, młodzieńcy z cytrami i fletami. Tu kilku bogato odzianych Cynazyjczyków powoli sunie na koniach, tam przejechała mała otwarta dorożka. Wszystko dzieje się powoli, w sennej atmosferze. Wszędzie spokój i cisza. Gdy tylko BG zbliżają się do zielonych wzgórz parku, naprzeciw wychodzi im Narcissa. Po przywitaniu prowadzi ich ku jednej z ław, stojącej pod wielkim posągiem satyra.

Wypytywanie – najpierw, zanim Narcissa przejdzie do sprawy, spróbuje subtelnie wypytać BG, co wiedzą, pod pretekstem sprawdzenia, co z Henrykiem i Małgorzatą. Zaoferuje też swoją kapłańską pomoc i podkreśli, że martwi się o nich.

O Cynthii i Ambasadorze – w końcu Narcissa przejdzie do sedna. Podobnie jak BG prowadzi własne śledztwo. Po pierwsze, nie jest tego pewna, ale zdaje się, że widziała więcej, niż z początku jej się wydawało. Opowie o drugim mordercy, którym prawdopodobnie była Cynthia Fogrekham. Jednak nie jest tego pewna, a poza tym nie wie, czemu miałoby służyć to morderstwo.

Następnie wypyta BG o Ambasadora, uważając, że to jedna z kluczowych postaci w tym wszystkim. Tylko jakie jest jego miejsce? Narcissa nie wyjawi BG, dla kogo naprawdę pracuje, raczej udaje zatroskaną i zaangażowaną, wspomni też, że ma jeszcze przyjaciółkę, która pomaga jej rozwikłać tę zagadkę.

O prześladowcy - kapłanka podzieli się z BG swoimi przeczuciami, że ktoś, a raczej coś złego nastaje na życie BG i na jej również. Ten ktoś nie chce, aby ktokolwiek drążył tę sprawę. Narcissa zdecydowała przez jakiś czas trzymać się z dala od posiadłości Gellerów czy Hrabiny.

Krzyże – w końcu Narcissa podaruje BG ciężkie i brzęczące zawiniątko. W środku znajdują się nieduże, srebrne wi-

Szpiedzy zewsząd

Od momentu, w którym BG rozpoczną śledztwo w sprawie morderstwa oraz tajemniczej gry, za ich plecami niczym cienie czyhać będą szpiegujące ich postacie:

Andrew, sługa Decabe - węszy przy wszystkich figurach Misterium Szachowego oraz osobach zaangażowanych w sprawę (w tym BG) i o wszystkim donosi swemu panu. Jednocześnie jest prawie nieuchwytny, jak cień, potrafi niemal zapaść się pod ziemię i zniknąć w mroku. I nie jest człowiekiem.

Szpiedzy Ambasadora - węszą przy figurach i pionkach przeciwników, szukając haczyków na ich ewentualne zbicie. Są ostrożni, bo ostatnie, czego chce Ambasador, to podejrzenie o szpiegostwo. Ambasador (Srebrny Król) także nie pozwoli na łamanie reguł gry. Szpiedzy Ambasadora to głównie doświadczeni ludzie z drużyny, z którą przybył do Kindle (około trzydziestu ludzi różnych specjalności, w tym kilku doskonałych szpiegów). Najbardziej zaufanym jest Manfred Hopper, „prawa ręka" Ambasadora.

Ludzie Hrabiny - podobnie jak szpiedzy Ambasadora. To kilku ludzi z jej domowej służby, dla których szpiegowanie nie jest już pierwszyzną. Także Martin Thorp i przede wszystkim najbardziej zaufany sługa, Gustaw.

Ludzie innych figur – także pilnują siebie nawzajem, szukając sposobu na przeciwników oraz zaangażowanych w intrygę. W aktualnej sytuacji, po morderstwie, szczególnie zainteresuje się Bohaterami i Henrykiem sługa Cynthii, Laban.

Policjanci – obserwują wszystkich podejrzanych, ludzi z towarzystwa Hrabiny.

Szpiedzy Kościoła - na usługach arcybiskup Berenix de Conte, której zależy na odkryciu powiązań Ambasadora. Arcybiskup nie chce pozwolić, by kordyjski ambasador związał się z kimś, z kim dla dobra Cynazji nie powinien. Jej najlepsze służki, Narcissa i Deborah, wkraczają do akcji tylko w wyjątkowo trudnych i delikatnych sytuacjach.

siory z krzyżami na rzemieniu. Jeden dla każdego BG, jeden dla Henryka i jeden dla jego narzeczonej. Narcissa poleci im nie rozstawać się z nimi dopóki sprawa się nie rozwiąże. Założony krzyż daje bonus +4 do testów Wiary przeciwko magii.

W końcu kapłanka pożegna się i poprosi, by w razie czego podzielili się z nią zdobytymi informacjami, a ona z pewnością zrobi to samo.

Wizyta Inspektora

Inspektor zawita ponownie do Gellerów i gdy dowie się o śmierci Mecenasa, po słowach współczucia wyraźnie sposępnieje. Widać, że bardzo mu to komplikuje sprawę. Powie, że chciał zadać BG i Henrykowi kilka pytań, ale w takiej sytuacji przyjdzie kiedy indziej.

Henryk jednak zaprosi go do środka. Inspektor powie, że przejrzał już część listów i zauważył, że wielu z kręgu znajomych Mecenasa w ostatnim czasie zginęło lub zaginęło. Zapyta kolejno o wybranych korespondentów lub ludzi wymienianych w listach Mecenasa. Okaże się, że większość z tych, którzy interesują Inspektora, to skreślone figury szachowe z notatek Mecenasa.

To, ile BG wiedzą na ten temat, zależy od ich wcześniejszych działań, ewentualnego śledztwa, jakie przeprowadzili, zaś ile powiedzą Inspektorowi, zależy od ich decyzji.

Henryk bardzo obawia się informowania o wszystkim Inspektora, mając w pamięci szarą eminencję i groźbę wiszącą nad swoją rodziną i Małgorzatą.

Po skończonej rozmowie Inspektor wraz ze swoimi pomocnikami pożegna się i odjedzie. Myśliwskie psy warczą dopóki drzwi się nie zamkną, a gdy któryś z policjantów próbuje je obłaskawić, dostają wprost furii.

Spotkanie u Hrabiny

Jeśli BG nie mają już w planach niczego przed wieczornym spotkaniem u Hrabiny, można zrobić cięcie i przenieść akcję wprost do willi Hrabiny.

BG znowu są w salonie, tyle że tym razem nie znać tu zabawy, nie słychać muzyki, jest nawet jakby ciemniej, a goście ubrani są mniej wyzywająco. Zamiast głośnych rozmów słychać tylko szepty, zamiast żywo dyskutujących grup widać szepczące pary przy kielichach. Szepty, szepty, szepty. W powietrzu czuć napięcie, jakby każdy podejrzewał tu dziś każdego. O ile BG i Henryk nie zataili informacji o śmierci Mecenasa, Henryk przyjmuje kondolencje. Hrabina prosi o uwagę i wygłasza przemówienie, w którym nawołuje wszystkich do zaangażowania się w wyjaśnienie tego haniebnego i tragicznego wydarzenia.

Na przyjęcie to również wprosi się Inspektor, bez swoich pomocników, przepraszając za najście, wytłumaczy się, że to okazja do porozmawiania z każdym, kto może coś wiedzieć. Hrabina zaprosi go bez słowa. Inspektor postara się zmieszać z gośćmi, a w trakcie będzie chciał pomówić z każdym z uczestników. Można wyczekać na taką chwilę, gdy zajmie rozmową Hrabinę (ta zaprowadzi Inspektora do gabinetu na piętrze, a jej słudzy pójdą pilnować prywatności rozmowy i czekać na rozkazy). Wygląda na to, że przez jakiś czas BG mają spokój. Zgodnie z zapiskami Mecenasa żadna z figur dziś nie schodzi do piwnicy, więc piwnica powinna być pusta. Mimo wszystko przed graczami stoi zadanie opracowania planu, jak się dostać do piwnic nie wzbudzając podejrzeń i niczyjej uwagi.

Rozmowy i wieści

Na przyjęciu będzie można uzyskać kilka informacji oraz porozmawiać z kluczowymi dla sprawy postaciami.

Ambasador – jako że BG i Henryk prowadzą śledztwo, Ambasador czując się zagrożony i pamiętając o szarej eminencji, na początek zechce wybadać, ile już wiedzą, czy dowiedzieli się o Misterium Szachowym, a jeśli tak, przejdzie do subtelnych gróźb i szantażu (nawet jeśli jeszcze nie tu i teraz, to w najbliższej przyszłości). Albo osobiście, albo przez swego doradcę, Manfreda, da BG do zrozumienia, że igrają ze śmiercią, i że to nie on sam im zagraża, ale ktoś o wiele potężniejszy, ukryty w cieniu.

Hrabina ze szczególną uwagą i troską zajmuje się Henrykiem, okazując mu współczucie. Wypytuje, czy czegoś mu potrzeba, czy może jakoś pomóc.

Martin Thorp w tych wyjątkowych okolicznościach zachowa się dobrze, będzie trzymał język za zębami i traktował Henryka szczególnie życzliwie, wprost nie można go poznać.

Cynthia jest niespokojna, gdyż powoli traci grunt pod nogami. Jednak na zewnątrz zachowuje doskonale pozory spokoju, tylko trudny test Postrzegania emocji (PT6) coś pokaże.

Fiona tym razem jest smutna, cicha, przygaszona. Zapewniła Cynthii alibi nie wiedząc o morderstwie. Rozmowa z nią się nie klei, jest skryta i nic nie powie, przynajmniej jeszcze nie teraz.

Decabe – ten zdaje się niczego nie świadomy. To w końcu arcymistrz kłamstwa i żaden test nie zdradzi jego prawdziwych uczuć czy myśli.

Inspektor przypatruje się uczestnikom uważnie, na boku rozmawia z wybranymi osobami, zadając przy tym wciąż pytania.

Tragiczne konsekwencje lekkoduchostwa

Jeśli mimo obaw Henryka i ostrzeżeń wyczytanych w zapiskach Gellera BG postanowią nie przejmować się niczym i pójdą z całą sprawą do najwyższych władz Kościoła lub urzędów królewskich, wtajemniczą ich w Misterium Szachowe albo pokażą listę nazwisk figur i pionków, poinformują o sekretnej piwnicy Hrabiny, konsekwencje okażą się tragiczne. Podobnie, jeśli nie uczulą Inspektora na wagę dyskretnego działania.

Z początku scedowanie sprawy na wyższe władze wyda się bardzo dobrym ruchem – sprawa nabierze wiatru w żagle, do intrygi wkroczą zawodowcy, jednak nie ujdzie to uwadze ukrywającego się w cieniach, węszącego Andrew. Czart wróci do swego pana, a ten zdecyduje się na krwawą odpowiedź.

Gdy BG i Henryk wrócą ze spotkania u Hrabiny, zastaną wyjące z rozpaczy służki, omdlałą i prawie nieżywą ze zgrozy i żalu matkę, przygnębionych i pobladłych służących...

Henryk zblednie, zacznie szarpać sługi, pytając co się stało. W końcu któryś wskaże ręką drzwi jednego z pokojów. Henryk wchodzi... Na jednym wielkim łożu leżą małe ciałka, całkowicie przykryte ciemnymi zasłonami. Drżącą ręką Henryk szarpie zasłonę. To ciała jego małych sióstr, trzy z ośmiu leżą martwe. Uduszone lub utopione.

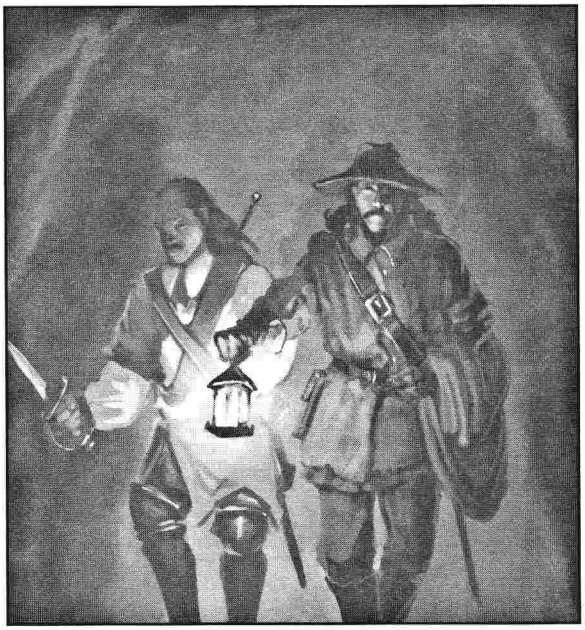
Po awanturze, w której Henryk zniszczy meble, sprzęty, rozbije wazy, wytłucze okno, w końcu po ochłonięciu zacznie pytać łamiącym się głosem, jak to się stało.

Naocznym świadkiem jest jeden sługa, który został przy tym straszliwie zraniony i właściwie umiera. Głęboka rana jak od noża biegnie przez brzuch aż do szyi. Stracił tyle krwi i jest tak straszliwie okaleczony, że nie ma szans tego przeżyć. Słabym głosem mówi o jakimś czarcie, który utopił trzy dziewczynki w stawie z tyłu domu. Jedną ręką topił dziewczynki (były tam wtedy trzy z sióstr, grając w jakąś dziecięcą grę), a drugą odganiał się od służącego, który z przerażenia nie mógł dobyć z siebie głosu. W końcu natarł na czarta i wtedy otrzymał straszliwą ranę od pazura lub noża, nie pamięta.

W stawie pływają jeszcze zabawki – drewniany ptak, który pod wpływem wiatru porusza skrzydłami oraz latawiec.

To co się stało jest następstwem działań BG, oni ponoszą za to też odpowiedzialność, o czym Henryk wie i nigdy im tego nie zapomni.

To wszystko może się stać, jeśli jednak BG rozegrają intrygę z szachmistrzami subtelnie, arcydiabeł i czartowski sługa nie wkroczą jeszcze do gry.



Malarz Brenster pije na umór, przyglądając się wszystkim podejrzliwie. Jest burkliwy, nieprzyjemny i najwyraźniej czegoś się obawia.

Fay, niczego nie świadoma, zadurzy się w jednym z BG (wybierz gracza, który jest w stanie odegrać przelotny romans). Warto podkreślić, że Fay może być dla BG cennym sojusznikiem, w końcu Ambasador to jej ojciec.

Pisarz Chariton jest nieświadomy rozgrywających się wokół intryg, na tym przyjęciu zajmuje go rozmową głównie **Veronika**.

Wróżka Hryzylda nie przybyła, podobno miała wypadek podczas kąpieli i omal nie utonęła. Inspektor podejrzewał zamach, ale nic na to jednak nie wskazuje.

Zejście do piwnic

W Cynazji wielu bogaczy posiada ogromne piwnice, kilometry podziemi obok rozbudowanych kanałów, zapieczętowane, zabezpieczone bramami i kratami, zamurowane korytarze... Czy piwnice Hrabiny są takimi właśnie ogromnymi podziemiami? Niedługo się okaże.

W końcu nadarzy się okazja do wymknięcia i zejścia do piwnic. Z korytarza o rzeźbionych ścianach szerokie schody prowadzą w dół. Wejście wygląda jak starożytny świątynny portal, zniszczone, ale kiedyś ozdobne, ma pewnie z kilkaset lat. Wprawiono tu mocne drzwi, również trochę ozdobione, choć topornie. Wygięły się, jakby jakaś potężna siła na nie napierała od środka. Pewnie to wilgoć. Mosiężna klamka owinięta jest szmatą.

BG schodzą, otacza ich ciemność, chyba że wzięli ze sobą pochodnie lub latarnie (wiszą także na ścianach piwnicy). Można je zapalić, ale trzeba będzie zgasić, gdy ktoś nadejdzie.

Sklepienie podziemnych korytarzy zawieszone jest wysoko, ściany co chwila wzmocnione grubymi kolumnami, pomieszczenia znajdują się na różnych poziomach, raz wyżej, raz niżej. Sporo tu schodów, w ścianach wnęki, widać też na nich pozostałości po ozdobnych freskach, a w pomieszczeniach podesty po posągach i wyżłobione rynienki w posadzce. Jest tu nawet stary basen wysadzany polerowaną kostką. Wszystko to jest bardzo stare, ale kiedyś w tych podziemiach musiała być część pałacu, w zamierzchłych czasach musieli tu normalnie mieszkać ludzie. Główna spiżarnia nie jest oddzielona ścianą, a jedynie arkadami o solidnych kolumnach. Na ścianach wiszą lampy oliwne. Im głębiej, tym bardziej czuć stęchliznę i wilgoć. Co chwila kolejna część korytarza oddzielona jest kratami, jednak żadne z przejść nie jest zamknięte. Plan piwnic i podziemi znajdziesz na drugiej stronie okładki.

Nie wiadomo, w jakim celu powstały te podziemia, dużo starsze niż dom i prawdopodobnie starsze niż Dominium. Zapewne odkrył je pierwszy właściciel domu, można sądzić, że był miłośnikiem tajemnic i zafascynowało go starożytne miejsce, nadające odpowiednią oprawę każdemu sekretnemu zgromadzeniu.

Piwnica emanuje nieokreśloną grozą, coś niepokojącego wisi w powietrzu, a światło latarni zdaje się gubić w tańcu cieni, nie oświetlając zakamarków i kątów. Spod nóg uciekają szczury, na posadzce porozrzucana jest słoma pomieszana z pyłem i piachem. Korytarz, który prowadzi w głąb podziemi, odcięty jest mocnymi kratami, wisi na nich potężna kłódka, ale również otwarta. Wisi tu również krzyż na ścianie... Krzyż w piwnicy, hmm. BG wchodzą...

Pomieszczenie z szachownicą

Korytarz kończy kolejny rzeźbiony i niski portal, trzeba się schylić, by przejść na druga stronę. Kolumny to dwie koszmarne istoty o rybiej łusce, nad głową złowroga uśmiechnięta paszcza. Rzeźby wyglądają na starożytne. W momencie, gdy BG przekraczają bramę, czują na plecach dreszcz zimna.

Po drugiej stronie znajdują się schody prowadzące w dół, wiją się wzdłuż ściany okrągłego pomieszczenia i prowadzą aż na dno komnaty. Na ścianach wiszą lampy oliwne w łańcuchach. Pomieszczenie jest okrągłe, w ścianach, pomiędzy wspierającymi strop olbrzymimi posągami nagich ludzi z rybimi głowami, zieją otwory tuneli i bramy korytarzy. Łącznie jest ich sześć, dwa największe to te, którym weszli BG oraz podobne naprzeciw, po drugiej stronie.

Centralną część pomieszczenia zajmuje miniaturowy amfiteatr. W migotliwym świetle latarni można dostrzec, że na kamiennym postumencie przykrytym starym i brudnym, czerwonym aksamitem ułożono białe i żółte kafle, tworząc wielką szachownicę. Na szachownicy ustawiono półmetrowe kukły, symbolizujące figury i pionki szachowe. Wokół postumentu stoją kamienne posągi ludzi pokrytych rybią łuską, zwrócone na zewnątrz, koliście otaczają postument. Po bliższych oględzinach dostrzec można rynienkę na krew. Postument był kiedyś ołtarzem ofiarnym.

Rolę bierek pełnią metrowej wysokości lalki, wykonane przez prawdziwego mistrza i odziane w ubrania znakomitej jakości. Niektóre z uniesionymi rękami, tak jakby gestykulowały w zażartej dyskusji. Inne z opuszczonymi rękami i skromnie zwieszonymi głowami. Głowy laleczek są idealnie gładkie, i pokryte cienką, złocistą lub srebrzystą blachą.

Z układu planszy oraz informacji uzyskanych z pamiętnika Gellera wynika, że Trzeci Srebrny Pionek, czyli panicz Henryk, ma zostać zbity przez Pierwszą Złotą Wieżę, zaś gracz kierujący tą wieżą przyjdzie zobaczyć swoje zadanie jutro.

Przestawianie pionków

BG mogą wpaść na pomysł, by przestawić pionki tak, aby wieża biła inny pionek. Gracze kierujący figurami znają dotychczasowy układ na planszy, więc nie można przestawić ich dowolnie, trzeba wybrać możliwy ruch z przedostatniej fazy gry. Na szczęście akurat istnieje taka możliwość – wieża mogła zbić zarówno trzeciego pionka (Henryka) jak i piątego, anonimowego pionka (w rzeczywistości jest to Burton de Rogg). Aby podmiana nie wydała się zbyt szybko, należałoby zmienić układ tuż przed zejściem wieży do piwnic, i odmienić zaraz po jej wyjściu. Dzięki temu nie zorientuje się w tym królowa, gdyby akurat zeszła do piwnic. Z drugiej strony, dopóki ruch nie zostanie wykonany, królowa raczej nie ma po co tam schodzić.

Inne wyjścia

Z komnaty z szachownicą prowadzi kilka wyjść. Najbliżej wejścia, którym dostali się tu BG, po prawej, widnieje duży otwór i nieregularne, starte schody w dół. Dalej szeroki korytarz prowadzi do drewnianej ścianki maskującej wyjście. Po jej odsunięciu wchodzi się do zagraconego pomieszczenia piwnicy, zamkniętego na klucz. Wszyscy uczestnicy Misterium Szachowego posiadają klucz do tych drzwi (to właśnie klucz znaleziony w biblioteczce Mecenasa), a za nimi znajduje się korytarz piwnic należących do sąsiedniej kamienicy.

Kolejne wyjście z okrągłego pomieszczenia to znajdujące się na prawo drzwi zamknięte na klucz. Za nimi korytarz ciągnie się aż do krętych korytarzy piwnic i kanałów miejskich. Ten klucz posiada Decabe, który również bezbłędnie zna drogę. Wyjść jest z nich sporo, do różnych piwnic, zrujnowanych podwórzy, kościelnych podziemi, jakiegoś ogrodu, a nawet na cmentarz.

Dwa wyjścia po lewej, na różnych wysokościach schodów, są zamurowane. Za nimi znajdują się korytarze Minionów.

Naprzeciw duży portal ze schodami w dół prowadzi do kolejnej, mniejszej sali, położonej jeszcze niżej.

Druga sala - W drugiej sali na środku pomieszczenia znajduje się tajemnicza studnia. Gdzieś na jej dnie, setki metrów niżej, prawdopodobnie jest woda. Lepiej nie myśleć, co jeszcze może się tam kryć. Z pomieszczenia tego prowadziły niegdyś trzy kolejne wyjścia, lecz dwa z nich zostały zamurowane. Trzecie prowadzi bardzo długimi korytarzami z zamurowanymi odnogami (ponad pół godziny błądzenia) aż do zamkniętych stalowych i rzeźbionych wrót. Za nimi znajdują się podziemia pod pałacem Ambasadora.

Wszystkie zamurowane wejścia zapieczętowane są ledwo widocznymi okultystycznymi znakami.

Dzięki poznanym innym wyjściom z podziemi, BG będą mogli w przyszłości dostać się tutaj inaczej niż przez dom Hrabiny.

Cienie w mroku

W sali z szachownicą BG spotkają się oko w oko z istotą pochodzącą z głębokich mroków. W pewnym momencie któryś z BG zauważy, że coś dziwnego porusza się po sklepieniu, około 15 metrów powyżej. Gdy się przyjrzą, nagle część sklepienia ożyje i humanoidalna, patykowata postać niczym pająk przyczepiona do sufitu ucieknie do jakiejś dziury w sklepieniu (Groza 1). Istota czatuje tu często w ukryciu, to szpieg Decabe.

Powrót na górę

Jeśli BG zdecydują się na powrót do willi, opuszczając korytarze odczuwają ulgę jakby wydobywali się z dusznej otchłani. Przy wyjściu natkną się na Gustawa, sługę Hrabiny (test Spostrzegawczości o PT2, jeśli BG nie deklarowali nasłuchiwania). O ile będą ostrożni, nic się nie stanie, zaczekają aż ten sobie pójdzie i wtedy wyjdą niezauważeni.

Jeśli nie, wpadną na niego, a ten zaskoczony ich wyjściem stanie jak sparaliżowany. BG muszą podjąć decyzję błyskawicznie – albo wszystko się wyda, albo natychmiast uciszą sługę Hrabiny. Każdy z wyborów może mieć nieciekawe konsekwencje.

Jeśli Gustaw ucieknie i opowie Hrabinie o eskapadzie BG, Hrabina będzie odtąd świadoma, że BG wiedzą o piwnicy i Misterium Szachowym. Pozornie nic się nie zmieni, ale zarówno Hrabina, jak i Ambasador będą na nich bacznie uważać, nie dadzą się podejść, a nawet wydadzą na nich cichy wyrok.

Jeśli BG uciszą Gustawa, będą mieli na sumieniu bezbronnego człowieka, poza tym muszą go gdzieś ukryć. Zniknięcie Gustawa będzie kolejną zagadką dla Inspektora.

Dalszy ciąg przyjęcia

BG wracają na przyjęcie. Co rusz któryś z uczestników wchodzi lub wychodzi, część spaceruje w ogrodzie i nikt się nie zorientuje, że kogoś przez chwilę nie było. Inspektor i Hrabina jeszcze nie wrócili. Można się na powrót włączyć w rozmowy, jak gdyby nigdy nic.

Można zauważyć (test Sprytu o PT10), że malarz Brenster unika Ambasadora, a gdy ten podchodzi, malarz spłoszony czmycha.

Zaproszenie do opery - Podczas przyjęcia lokaj wręcza gościom zaproszenia do opery, na jutro, na godzinę 18-tą. Hrabina wraca na dół i wyjaśnia, że opera ta nosi tytuł „Valaris i Arimanda". Tym sposobem zechciała raz jeszcze uczcić pamięć brakującego wszystkim Valarisa Gellera. Zaproszenie dla BG i Henryka jest o tyle ważne, że ponownie zgromadzi się tam całe towarzystwo.

Malarz Brenster - W pewnym momencie malarz Brenster zaczepia BG, dosyć pijany, ale widać, że też zlękniony i zmęczony. Coś od dłuższego czasu nie pozwala mu spać spokojnie. Malarz bełkocze niewyraźnym szeptem, że musi przekazać BG ważne informacje o tym wszystkim, o sekretach i spiskach. Umawiają się z BG na jutro, na południe. Podaje im adres swego domu i podkreśla, żeby odwiedzili go nie u Decabe, a w jego domu.

Przekleństwo

Przy postumencie dostrzec można (test Spostrzegawczości o PT2), że do jednego z posągów uwiązana jest jakaś stara szmata. Przy bliższych oględzinach okazuje się, że to zawiniątko uwiązane włosami do kamiennej ręki, szmata jest nasączona czymś cuchnącym, a w środku znajduje się ludzki ząb.

Każdy z BG musi wykonać test Wiary o PT5. Jeśli BG nie zdał testu, dopada go moc tego złego miejsca i otrzymuje karę +5PT do wszystkich testów, oraz co gorsza zaczyna doznawać halucynacji. Słyszy szum wichury, opętańczy śmiech i wycie, ściany korytarza pulsują, oddychają. Skurcze i bóle zaczynają targać BG, a z nosa sączy się krew. Potyka się, a podłoga zdaje się rozmiękać pod nogami, czuje zimno, niemal mróz. Nagle wyda mu się, że jakaś blada postać, duch, kroczy razem z nimi. MG powinien dawkować te złudzenia stopniowo, przez cały czas przebywania pod ziemią, co chwilę dodając nowy element, nie zaś opisać wszystko na raz i na tym zakończyć.

Czym prędzej trzeba wydostać się z podziemi. Im bliżej komnaty z posągami, tym gorzej, im zaś dalej, tym bardziej wszystko przechodzi. Staje się jasne, że piwnice te to przedsionki piekła i brnąć głębiej jest kuszeniem losu. Po wyjściu na zewnątrz doznania ustają, ale postać jest wstrząśnięta i wyczerpana – kara +3PT do wszystkich testów będzie malała stopniowo, o 1 co godzinę.

Pałac Ambasadora

Ambasador zamieszkał w Kindle kilka miesięcy temu, na miejscu biskupa, który umarł podczas zarazy. Zaraza owa przetrzebiła całą dzielnicę, a przybyła poprzez okręt wracający z dalekiego wschodu. Wszyscy żeglarze także zmarli.

Ów biskup, Lurmien, był uprzednim Srebrnym Królem, jednak złamał zasady i chciał przerwać grę, więc został wyeliminowany. Wyrokiem zajął się sam diabeł, Archibald. On zaaranżował spotkanie Biskupa z wracającymi z Kordu szpiegami, którzy, jak wiedział, przynoszą ze sobą również zarazę z jednej z wysp dalekiego archipelagu. Biskup umarł, ale przy okazji również wszyscy domownicy, słudzy i kilkuset innych mieszkańców, bo zaraza rozniosła się dalej. Nowym Srebrnym Królem został Ambasador, wtajemniczony przez Hrabinę. Osiedlił się w wyniku intryg Archibalda w pałacu Biskupa i tam posiada własne wejście do piwnicy z rytualną szachownicą.

Nagle w salonie wiatr otwiera jedno z witrażowych okien, malarz spogląda w nie, po czym niemal ucieka z przerażeniem.

W końcu goście się rozjeżdżają, a BG wracają do posiadłości Gellerów.

Sen

Kolejna noc i kolejny test Wiary. Bohater, który zdał najlepiej zapamięta swój sen: *W okrągłym pomieszczeniu piwnicy Hrabiny, na środku, na szachownicy tańczą uczestnicy przyjęcia, a wśród nich w koszmarnym tańcu uwija się śmiertka, wybierając swoje ofiary. Szuka kogoś, kto wnet zginie.*

Wydarzenia w nocy

W nocy BG wykonają jeszcze test Nasłuchiwania o PT4. Kto zda test, przebudzi się, słysząc w odległym skrzydle pałacu ujadające psy. Ktoś lub coś tam jest. Jeśli żaden z BG nie zda testu, nikt się nie zorientuje aż do rana.

W pokoju z ciałem coś buszowało. Babcia pilnująca ciała leży martwa, a na jej twarzy zastygł grymas przerażenia. Okna otwarte, wiatr targa zasłonami. Czuć jakby swąd spalonego ciała. Na ziemi leży strącony krzyż. Ciało Valarisa leży nienaruszone. BG powinni zdać test Lęku o PT2 (kara za nie zdanie +1PT do wszystkich testów).

Co się tu stało? Andrew, sługa Decabe, czart w ludzkiej skórze, zakradł się do pokoju, by sprawdzić na własne oczy, co z Mecenasem. Gdy przebudziła się służąca i ujrzała koszmarnego gościa, zmarła z przerażenia. Czart strącił srebrny krzyż, który spowodował jego poparzenie i wyskoczył przez okno, uciekając w noc.

Po tych wydarzeniach rodzina szybko podejmie decyzję o przeniesieniu ciała do kaplicy kościelnej, gdzie będzie bezpieczne przed czartami. Wynika z tego, że Mecenas musiał być zamieszany w jakieś bardzo mroczne sprawy.

Dzień IV: Wieczór w operze

BG udają się na spotkanie z malarzem Bresnterem. Gdy docierają na miejsce, informator już nie żyje, jednak sprawca nadal jest na miejscu. BG odkrywają zapiski malarza oraz tajemniczy obraz, zaś po powrocie czeka ich spotkanie z Inspektorem oraz Narcissą. Gdy nadchodzi wieczór, BG udają się do opery i tam trafiają w przygotowaną przez Cynthię pułapkę, stając oko w oko z trzema nieludzkimi napastnikami.

Przebieg dnia

Spotkanie z malarzem ma się odbyć w południe. Dla BG pozostaje reszta dnia na ewentualne spotkania i działania. W tym czasie inni oczywiście także działają:

Hrabina spotyka się z **Ambasadorem,** by przedyskutować, na ile partia „szachów" wymyka im się spod kontroli, i na ile dzieje się tak z powodu Henryka i BG, a także zaangażowania śledczego, który jest nad wyraz dociekliwy. Zgadzają się, że Cynthia załatwiła sprawę bardzo niewłaściwie, doprowadzając do wypadku z Mecenasem, który był przyjacielem obojga szachistów. Zostawiła także sporo śladów wskazujących na dziwną tajemnicę (liścik, szachy na miejscu zbrodni itd.). Hrabina zaczyna obawiać się ruchu ze strony szarej eminencji (ze strachu nie zdradzi jednak Ambasadorowi, o kim mowa).

Cynthia, pamiętając o tajemniczej groźbie wiszącej nad nieudolnymi figurami Misterium Szachowego, postanawia za wszelką cenę zapanować nad sytuacją. Przede wszystkim planuje skuteczny zamach na węszących BG. Laban, który doskonale porusza się w stołecznym półświatku, dociera do jednej z najgroźniejszych grup bandytów w Kindle i wynajmuje ich. Przygotowują zasadzkę na BG na dziś wieczór, w operze.

Decabe czuje, że zbyt wiele puzzli układanki dostaje się w niepowołane ręce i tajemnica Misterium jest narażona. Postanawia usunąć niebezpieczne osoby, na początek Cynthię oraz być może BG (niedługo okaże się, że również Fionę). Posyła Andrew, by korzystając ze swych zdolności obserwował działania najbardziej niebezpiecznych dla Misterium osób.

W domu Rudolfa Brenstera

Brenster mieszka w ubogiej dzielnicy na wyspie Soh, w kamienicy należącej do starej i gderliwej wdowy. Na obskurnej ulicy bardzo rzadko widuje się damy i kawalerów, więc jeśli Bohaterowie chcą zachować dyskrecję powinni zrezygnować na czas wizyty z eleganckich strojów, powozów i służby.

BG docierają do domu malarza. Drzwi są otwarte i zdaje się, że ktoś jest w środku (test Nasłuchiwania o PT4). BG mogą oczywiście pomyśleć, że to po prostu sam malarz przechadza się po swoim mieszkaniu. Jeśli BG zapukają lub wejdą nie zachowując ciszy, intruz wymknie się przez okno i spróbuje umknąć (BG muszą zdać test Spostrzegawczości o PT2, następnie Wysportowania o PT2, by dopaść zabójcę). Jeśli ostrożnie wejdą do środka, zastaną tu intruza w błękitnej masce, kapeluszu i ciemnym płaszczu. Ten za wszelką cenę spróbuje się wyrwać i umknąć, ale w tej sytuacji jest to już niemożliwe. Jeśli BG uda się obezwładnić zabójcę nie raniąc go (napastnik dobywa szpady), schwytany i przyparty do muru ujawni się i zechce rozmawiać. Kątem oka BG dostrzegą leżące w drugim pokoju zwłoki malarza (jeśli BG spóźnią się na spotkanie i przyjdą kilka chwil później, zabójcy już nie będzie i znajdą jedynie stygnącego trupa).

Zabójca to Manfred Hopper, prawa ręka Ambasadora, najbardziej zaufany z jego ludzi. Wyjaśni, że to on kontaktował się zawsze z Brensterem, a tym razem spotkał się z nim i zagroził mu, próbując odzyskać dokumenty oczerniające Ambasadora, w których posiadanie wszedł i którymi go szantażował (w rzeczywistości malarz nie szantażował Ambasadora, ale faktycznie zgromadził obciążające go zapiski, które ukrył w swojej pracowni u Decabe). W trakcie szamotaniny malarz zginął (trochę to naciągane, bo Brenster ma poderżnięte gardło). Co BG zrobią z zabójcą? Oddadzą w ręce Inspektora lub straży? Wypuszczą? Hopper tłumaczy, że zamiast dokumentów znalazł jedynie garść zapisków, więc malarz mógł blefować. Szlachcic zgodzi się oddać je BG (patrz rozdział Zapiski Brenstera). W końcu Manfred pyta: *W takim razie, co teraz? Jak zakończymy tę sprawę? Może wyjaśnimy wszystko w obecności Ambasadora dziś w operze?*

Od BG zależy, jak się ta sytuacja ostatecznie zakończy. MG może nakazać otwarty test Sprytu. Przy 2PS zwróci uwagę, że Manfred zbyt łatwo oddał zapiski, skoro ich tak poszukiwał, i być może nie są to wcale właściwe dokumenty. Przy 4PS przypomni, że Brenster miał jeszcze swoją pracownię u Decabe.

Teraz można się przyjrzeć mieszkaniu. Pokój Brenstera jest zabałaganiony. Poza siennikiem, stołem i dwoma stołkami nie ma tu żadnych sprzętów. Są za to obrazy, raczej mierne. Łachmany, barłóg w kącie, puste flaszki i garnki na barwniki, rozrzucone, wylane farby, zniszczone sprzęty. Ciało Brenstera leży w pracowni, na przewróconym blejtramie. Krew z poderżniętego gardła spływa po czystym jeszcze białym płótnie, tworząc abstrakcyjny obraz.

Pośród sterty szkiców znaleźć można szkice portretów wielu spośród uczestników przyjęć Hrabiny oraz jeszcze więcej nieznanych twarzy. Są to szkice do portretów uczestników Misterium Szachowego, zarówno tych jeszcze żyjących, jak i zbitych figur i pionków. Osoby te Decabe polecił namalować Brensterowi, nie wtajemniczając go w szczegóły.

Zapiski Brenstera

Garść zapisków dotyczy obserwacji Decabe przez malarza i wygląda na notatki czynione w różnych odstępach czasu. Jest ich mało, bo zazwyczaj wszystko oddawał na bieżąco Ambasadorowi. To jest najnowsza ich partia. Nigdzie w nich nie jest wymienione żadne imię ani nazwisko, więc do końca nie będzie wiadomo, o kim mowa. Malarz miał pisać dosłownie wszystko, co zobaczy, nawet jeśli będzie przekonany, że tylko mu się wydawało:

Posiada wiele portretów Hrabiny z różnych okresów, nawet gdy była całkiem jeszcze młoda i piękna.

Widziałem u niego przerażający obraz, który utkwił mi w pamięci w każdym szczególe. Przedstawia demona i mnicha grających w szachy.

Piwnice zamyka na klucz. Drzwi są mocne, okute, zamek dobry i też mocny. Nie mam szans tam zajrzeć.

Czasem nie zachowuje się w ogóle jak człowiek, ale jak jakiś obcy stwór o zupełnie niezrozumiałych celach i myślach. Mimo że na co dzień można go uznać za wzór manier i źródło życzliwości.

Zwróciłbym baczniejszą uwagę na jego sługę. Ten to dopiero indywiduum! Przysiągłbym, że widziałem, jak biegł korytarzem na czworakach!

Dziwny obraz

Jedno ze świeżo zagruntowanych płócien stojących na sztalugach przyciąga uwagę BG. Jeśli ktoś przyjrzy się bliżej, spostrzeże, iż podkład nałożono w pośpiechu, raczej niestarannie. Na dodatek świeża warstwa pokrywa starsze dzieło. Żeby usunąć świeżą warstwę, wystarczy odszukać w bałaganie terpentynę i w miarę czystą szmatkę, po czym delikatnie wytrzeć płótno. Zamalowany obraz przedstawia salon i siedzącą na sofie Małgorzatę, jednak wydaje się, że głównym tematem dzieła jest wielki obraz wiszący na ścianie za Małgorzatą. Ten obraz w obrazie jest odwzorowany nadzwyczaj dokładnie. Przedstawia mnicha grającego w szachy z diabłem. Mnich trzyma latarnię, a demon klucze. Demon zamiast skóry ma złote łuski, niczym złota ryba oraz krwawiącą ranę w brzuchu, przedstawioną symbolicznie. Poniżej postaci mnicha i demona namalowano wstęgi z imionami: Enok oraz Igen Ittu. W tle za owymi graczami rozciąga się apokaliptyczny krajobraz: łuna ognia, czerwone, zachmurzone niebo, czarne ziemie z jeziorami krwi, zniszczone domy, kikuty spalonych drzew oraz ścierające się ludzkie armie, odziane w antyczne zbroje. Morze włóczni, tarcz i mieczy rozciąga się falami aż po horyzont.

Obraz jest wyraźnie lepszy od innych, chociaż jego autorem był Brenster - widocznie wzniósł się na wyżyny talentu, lub zainspirowała go tajemna siła.

Jeśli BG spytają Małgorzatę, czy poznaje ten obraz, powie ona, że faktycznie pozowała kilka razy do portretów Brenstera, ale nigdy w takim salonie.

BG mogą zasięgnąć języka lub zdać test Historii albo Okultyzmu o PT10 (dla Cynazyjczyków PT4), by poznać legendę złotego demona. Szczegóły znajdziesz w rozdziale Detale.

Spotkania

Detektyw zechce się spotkać jak najszybciej z BG w sprawie morderstwa malarza, by wypytać ich o podejrzenia oraz o to, gdzie byli i co robili w tym czasie. Tego dnia śledczy znajdzie i przepyta wszystkich. Jeśli BG powiedzą prawdę o Manfredzie, śledczy zasępi się, próbując wymyślić, co z tym fantem zrobić. Ambasador byłby zbyt potężnym wrogiem jak dla Inspektora, w dodatku pozostaje całkowicie poza jego zasięgiem, więc sprawa nie jest prosta.

Narcissa również koniecznie chce się spotkać z BG w sprawie morderstwa Brenstera. Zapyta ich, czy na miejscu znaleźli jakieś zapiski (o ile byli tam w sercu wydarzeń). Narcissa zasugeruje też, że coś więcej może wiedzieć Decabe, który był mecenasem malarza. Brenster miał u niego swoją pracownię i malował dla niego portrety ludzi z towarzystwa Hrabiny (w rzeczywistości Narcissa wie jeszcze, że malarz szpiegował Decabe dla Ambasadora, ale nie wie, jaki był powód; nawet sam malarz nie wiedział, czemu służy to szpiegostwo).

Wizyta u Decabe

Jako że mecenasem malarza był Archibald Decabe, jednocześnie jeden z gości Hrabiny, BG mogą w dowolnym momencie gry postanowić go odwiedzić i zadać mu kilka pytań. Innym możliwym powodem odwiedzin może być chęć przyjrzenia się tutejszej pracowni malarza Brenstera oraz popytanie Decabe o denata.

Decabe mieszka w przedziwnej posiadłości. Trzypiętrowy, bardzo stary pałac, pokryty jest płaskorzeźbami przedstawiającymi walczące ze sobą starożytne postacie. Zamiast dachu budynek wieńczą złote kopuły, niczym świątynię. To wyjątkowa, zabytkowa architektura. Z tyłu pałacu znajduje się ogromny, otoczony białymi posągami amorów basen wyłożony marmurowymi płytkami, woda jest w nim brudna, nieprzejrzysta, po powierzchni pływają lilie wodne, ściany porośnięte są wodnym zielskiem.

Archibald Decabe powszechnie cieszy się sławą człowieka gościnnego i podejmując Bohaterów nie zaprzeczy powszechnej opinii. Wyzna, że wizyty policji zmęczyły go, nadal jednak znajduje dosyć energii, żeby podjąć gości, szczególnie tak miłych.

Decabe będzie zachowywał się bardzo przyjaźnie i szczerze (jest niezrównanym mistrzem kłamstwa), zaprosi BG do salonu, poczęstuje winem, pochwali się kilkoma seriami obrazów (gromadzi sztukę od bardzo dawna). Oczywiście, nie pokaże swoich „tajnych" galerii.

O malarzu - Zapytany o Brenstera, na wieść o jego śmierci, mocno się zasępi. Stracił właśnie jednego ze swoich podopiecznych. Doda, że ostatnimi czasy malarz odwiedzał go

Dlaczego Brenster zginął?

Ambasador podejrzewał, że Decabe jest zamieszany w Misterium Szachowe mocniej niż się wydaje. Dlatego też De Vendossa zwerbował na swe usługi malarza Brenstera, gdyż ten malował dla Decabe portrety wszystkich graczy i często przebywał u niego w posiadłości, mając tam własną pracownię. Miał więc okazję do powęszenia, co też robił znakomicie. Jednak z czasem okazało się, że szpieg działa na dwa fronty, gromadząc także informacje o Ambasadorze dla kogoś nieznanego (w rzeczywistości dla arcybiskup Berenix). W końcu ludzie Ambasadora zorientowali się, że malarz kręci się po posiadłości, podsłuchuje, podgląda i węszy, baczniej mu się zatem przyjrzano. Gdy zaczął tracić nerwy, stał się zbyt niebezpieczny i nieobliczalny, by mógł dalej żyć. Ambasador domyślił się, że malarz prowadzi zapiski ze swoich podejrzeń i obserwacji, identycznie jak robił to dla Ambasadora. De Vendossa postanowił odzyskać je za wszelką cenę. Wyrok zapadł.

Ambasador postanowił usunąć niewygodnego szpiega. Manfred Hopper, najbardziej zaufany człowiek Ambasadora, który zawsze w jego imieniu spotykał się z Brensterem, spotkał się raz jeszcze, jednak tym razem zasztyletował niepewnego sojusznika. Gdy przetrząsał dom w poszukiwaniu zapisków, na miejsce przybyli BG.

rzadziej, więcej pił i staczał się. Pytany o powód, nie chciał o tym rozmawiać.

Pracownia Brenstera - BG mogą się rozejrzeć po pracowni, w której Brenster często pracował. Tam, w jednym z pudełek z farbami, znajdą zwitek zapisanych kartek. To właśnie poszukiwane przez Manfreda zapiski obciążające Ambasadora i jednocześnie rodzaj testamentu albo pamiętnika. Brenster oczernia w nich Ambasadora, wskazuje jego szpiegów i zainteresowania. Informacje są na tyle konkretne, że zawierają nazwiska i można je zweryfikować:

Nie jestem jedynym szpiegiem ambasadora. Podsłuchałem pewnego razu, jak spotykał się on ze swoimi ludźmi, a ci zdawali mu raporty. Wynikało z tego, iż pod jego obserwacją jest kilka ze znacznych osobistości Kindle, poczynając od samej arcybiskup, przez innych dostojników kościoła, na urzędnikach straży miejskiej i sędziach w dzielnicach portowych kończąc. Usłyszałem też o ludziach, którzy już w tej chwili posłuszni są Ambasadorowi i służą mu swoimi stanowiskami. De Vendossa coś planuje, wszystko to do czegoś zmierza, wiąże się i składa w jedną wielką machinę, a w centrum jego zainteresowania zdaje się tkwić szacowna pani arcybiskup Berenix de Conte.

Dalej następuje spis nazwisk i funkcji. Te informacje są niepodważalnym dowodem, że Ambasador stworzył siatkę szpiegowską w Kindle. I jeszcze jedna kartka:

Przyzwyczaiłem się żyć w cieniu wielkich tego świata, jak piesek pokojowy przemykam się pod ścianami, gdy oni plotkują. Nikt mnie nie zauważa, nikt nie bierze mnie na poważnie. Jak długo to potrwa? Tym razem usłyszałem więcej niż plotki i strach o bezpieczeństwo przeradza się w panikę. Bardzo źle z moimi nerwami, bardzo źle. Czy zdołam kiedyś zebrać się na odwagę i wykorzystać tę wiedzę? Na zawsze wyrwałbym się z nędzy.

Królowa jest zatem bezwolnym narzędziem w rękach obcych sił. Ta Nordyjka omotała ją i odsunęła od wpływu na władzę. Diablica przejęła kontrolę nad wszystkim, do niej także trafiają raporty generałów. Trudno uwierzyć w to, co widziałem - władczyni najświatlejszego królestwa zachowuje się jak niewolnica przy surowej i władczej guwernantce. Królowa jest więc marionetką! Z jakiego powodu? Jakaż straszliwa tajemnica stoi za tym szantażem!

O włamaniu - Dodatkowo Decabe poinformuje BG, że miał próbę włamania (zbiry Ambasadora szukały pamiętnika), lecz udało mu się to udaremnić. Nikogo jednak nie udało mu się złapać ani chociażby zobaczyć.

Inne tematy - Odpowiadając na pytania nie powie nic więcej ponad plotki. Pan Decabe zapewni, że uruchomił wszystkie swoje kontakty i próbuje odnaleźć winnych na własną rękę, niezależnie od działań policji. Z wdzięcznością przyjmuje ewentualne starania Bohaterów.

Gdy Bohaterowie pożegnają się z gospodarzem, a ten będzie ich odprowadzał do wyjścia, przez uchylone drzwi gabinetu dostrzegą wiszący tam obraz – oryginał, według którego malował Brenster. Wówczas mogą paść następne pytania. Zaskoczony i zaintrygowany szlachcic odpowie na każde z nich grzecznie. Decabe jest mecenasem sztuki, mówi o malarstwie ze znawstwem. Obraz ma około 150 lat i został namalowany tutaj, w Kindle. Archibald, który żywo interesuje się sztuką, kupił go na aukcji. Dzieło zatytułowane jest „Szachiści" i stanowi alegorię zmagań pomiędzy człowiekiem i deviria. Latarnia w rękach mnicha, prawdopodobnie symbolizującego Proroka, oznacza duszę. Demon, być może alternatywne przedstawienie Złotego Króla, trzyma klucze, czyli dostęp do tajemnicy i sekretów nieznanych człowiekowi. Imiona malarz zapożyczył ze starych cynazyjskich legend.

Problemy z Małgorzatą i krzyż

Gellerowie ani Decabe nigdy nie byli świętoszkowaci, w ich pałacach trudno znaleźć na ścianie krzyż, chyba że jako ozdobne i cenne dzieło sztuki. Stąd też Małgorzata, wychowywana przez Decabe, teraz żyjąca u Gellerów, nie musiała z tym symbolem zbyt często obcować. Tym razem sytuacja jest inna, Henryk i Małgorzata ostrzeżeni przez Narcissę postanowili nosić podarowane przez nią poświęcone krzyże.

I właśnie wtedy, gdy Małgorzata zakłada święty symbol i nosi go na szyi od rana do wieczora, zaczyna się z nią dziać coś bardzo niedobrego. Śpi więcej niż zazwyczaj, występują na niej poty jak przy gorączce, jest nieustannie zmęczona, czuje duszności i zawroty głowy, jej ciało zdaje się być skrajnie wyniszczone, jakby wysychała w oczach. Z początku trudno skojarzyć fakty, jednak gdy Henryk odkryje na jej ciele niemal wypaloną ranę od świętego talizmanu, zadrży ze zgrozy.

Małgorzata szlochając zdejmie wisior. Nie wie, co się z nią dzieje i dlaczego święty symbol ją rani. Henryk zrobiłby wszystko, by ochronić ukochaną, jednak tym razem jest bezradny. Komu można o tym powiedzieć, u kogo zasięgnąć rady i szukać pomocy? Czy można zaufać BG? Narcissie? A może to ona spreparowała w jakiś sposób ów talizman?

Henryk raczej nie zdecyduje się zwierzyć z problemu BG, jednak oni sami mogą coś zauważyć. Któryś z BG może zwrócić uwagę na to, że Małgorzata przestanie nosić krzyż (test Sprytu o PT5). Ponadto, w pewnym momencie BG niechcący wejdzie do pokoju, w którym przerażony Henryk i szlochająca Małgorzata toczą cichą dyskusję. Małgorzata jak oparzona zasłoni się szczelnie narzutką, ale BG może zdążyć dostrzec (test Spostrzegawczości o PT3) zaczerwieniony, niemal wypalony ślad po zawieszanym na szyję krzyżu Narcissy. BG może udawać, że niczego nie zauważył, w przeciwnym razie Henryka i BG, a być może i Małgorzatę czeka bardzo trudna i szczera rozmowa.

W rzeczywistości to nie tyle sam krzyż rani Narcissę, a materiał, z jakiego jest wykonany, gdyż syreny (a do tego gatunku należy nieświadoma niczego Małgorzata) są bardzo wrażliwe na srebro. Tego jednak BG dowiedzieć się mogą dopiero w dalszej części przygody.

Wieczór w operze

Na przedstawienie Bohaterowie dotrą w powozie oddanym do ich dyspozycji przez Henryka (lub razem z nim, zależnie od rozwoju sytuacji). Powóz zatrzymuje się przed gmachem opery, BG wysiadają, a stangret wjeżdża na dziedziniec i tam zaczeka na ich powrót.

Imponujący budynek zdobiony jest motywami kwiatowymi i rzeźbami przedstawiającymi legendarnych bohaterów w chwilach wytchnienia lub zabawy. Wielkie dwuskrzydłowe drzwi otwierają się i drużyna wchodzi do przedsionka, w którym służący odbierają zbędne okrycia, a potem do wielkiej okrągłej sali, gdzie oczekuje się na spektakl. Dookoła ciągnie się panoramiczna płaskorzeźba przedstawiająca epickie zmagania w Valdorze, a sufit zdobi słynny fresk, zatytułowany „Natchnienie" i przedstawiający Jedynego zamyślonego nad globem symbolizującym świat. Poniżej, jak w olbrzymim amfiteatrze, rozciągają się arkady lóż, których jest ponad setka. Wejście do każdej loży zasłonięte jest grubą aksamitną kotarą. Jeszcze niżej znajdują się rzędy ław pozostałej części widowni.

Powszechnie wiadomo, że przedstawienie jest tylko dodatkiem do wizyty w operze. W rzeczywistości chodzi o spotkanie towarzyskie i wyprodukowanie plotek na najbliższy tydzień, a może nawet miesiąc. Bohaterowie są zatem świadkami powitań starych znajomych, pocałunków zawieszonych na długość dłoni od policzka, nieszczerych uśmiechów, a przede wszystkim obgadywania. Nawet jeśli specjalnie nie przysłuchują się rozmowom, usłyszą, że pani C. przyszła na premierę z młodszym o dwadzieścia lat mężczyzną, a jako że jej problemy finansowe są powszechnie znane, musi to być kuzyn z daleka, do którego się nie przyznaje, albo nawet gołodupiec, który za miskę zupy dał się przebrać w dobre ubranie, a kto wie co będzie musiał zrobić w zamian za kolację. Z kolei baron F. wydaje się być w bardzo złym nastroju, co z pewnością jest wywołane kłopotami syna. Ów młody człowiek został wyzwany na pojedynek przez jednego z największych rębaj-

łów w Kindle, a kto za tym stoi można się domyślać - tu padają różne przypuszczenia. Syn barona najpewniej poczuje nagłą potrzebę wyjazdu za granicę, co z kolei urazi hrabiego K., z którego córką jest po słowie. Ach, spójrzcie na panią W! Najwidoczniej minął okres jej żałoby, bo zrzuciła czerń. No cóż, tydzień to aż nadto, chociaż patrząc na tę suknię... lepiej byłoby, gdyby pozostała w swoim „całunie".

Bohaterowie lub ich Sojusznicy, którzy inwestowali w umiejętności z grupy Dwór mogą włączyć się w rozmowy, nawiązać nowe znajomości i zdobyć mnóstwo nieprzydatnych wiadomości. Każdy plotkarz znajdzie się w swoim żywiole. Ponieważ nikt nie kojarzy członków drużyny z Gellerami, ci mogą swobodnie dyskutować na temat morderstwa, które jest jednym z tematów plotek. Wymyśl kilka mniej lub bardziej prawdopodobnych historyjek na temat motywów morderstwa i osoby zabójcy. Rozmowa nie powinna jednak trwać zbyt długo, ponieważ już za chwilę oczy wszystkich zwrócą się w stronę sceny.

Na przedstawienie przybyli oczywiście także goście przyjęć u Hrabiny. Można z nimi porozmawiać, nawet dosiąść się do loży wybranych osób.

Hrabina wydaje się być poruszona śmiercią malarza, podkreśla, że zbyt wiele złego się dzieje i być może sama wyjedzie, bo zaczyna lękać się o własne życie. W loży Hrabiny zasiada także **Veronika Rodry** oraz **Lambert Pitsmore**. Za plecami Hrabiny w cieniu oczekuje na każde skinienie sługa **Gustaw**.

W sąsiedniej loży zasiada **Martin Thorp** trzymający się dziś blisko z **Isabelą Glass**. Dwoje dzieci Isabeli odziane na biało siedzą sztywno niczym lalki.

W osobnej loży zasiada **Decabe** z **Burtonem de Rogg** i jakimś starszym, bogato odzianym jegomościem.

Również w osobnej siedzą **pisarz Chariton** i **Stella Jennings**, a wraz z nimi zasiada z towarzyszką równie znany mistrz pióra, Kornell Divinnio, także członek Akademii Królewskiej.

W kolejnej zasiada **Ambasador** ze swym doradcą **Manfredem**. Co chwila lożę odwiedza inny gość - korzystając z wizyty w operze niejeden zechce załatwić z nim swoje interesy. Oczywiście, owi goście to tylko i wyłącznie bardzo znaczące persony miasta. Loża jest strzeżona przez dwóch nieodłącznych **gwardzistów** Ambasadora.

Fiona i **Fay** (milczący rycerz **Vinfrid** przybędzie dopiero na zakończenie opery) zechcą przyłączyć się do BG i Henryka. Fiona zdaje się niespokojna, cicha i pogrążona w głębokiej depresji, lecz nie zechce o tym mówić.

Młody **Lion Stratto** siedzi samotnie wśród ludzi w dole, można zauważyć, że zasępiony co chwila ukradkiem spogląda w stronę Isabeli.

Osobno od reszty towarzystwa zasiada także **Cynthia.** Nie jest skora do rozmowy i dość niegrzecznie wyprosi każdego ze swojej loży, którą zajmuje wraz z dwiema zaprzyjaźnionymi starszymi damami, równie opryskliwymi i nieprzyjaznymi (w rzeczy samej to kompanki Cynthii w mrocznych sprawkach okultyzmu). To, w jakim stanie przybędzie Cynthia, zależy od rozwoju sytuacji, na ile zaciska się wokół niej pętla policji i węszących BG.

Spotkać można także wróżkę **Hryzyldę**, która nie zasiądzie w żadnej z lóż, jednak zaczepiona przed przedstawieniem, szepnie na ucho: Czuję śmierć, panie... Strzeż się dziś.

Do opery nie przybędzie **Narcissa**, która właśnie w tej chwili ma poważne kłopoty z **Andrew**, demonicznym sługą Decabe.

Ze znaczniejszych gości w operze znajdzie się dziś kilku stołecznych książąt, wielu markizów i znanych osobistości świata prawniczego i finansowego stolicy, a także sama arcybiskup Kindle - Berenix de Conte, tajemnicza nordyjska doradczyni królowej, ubrana w czerń i srebro, z krzyżem na szyi, otoczona królewską strażą.

Rozmowa z Ambasadorem

W pewnym momencie Fay podejdzie i poinformuje, że jej ojciec chce z BG porozmawiać i zaprasza do swojej loży.

Są tam i Ambasador i Manfred. Ambasador zacznie temat ostrożnie, mówiąc, iż ma swoich ludzi, pewne kontakty, „że tak powie" oczy i uszy w różnych miejscach. Zaproponuje wymianę informacji. Teraz, gdy giną wspólni przyjaciele i bliscy, nikt nie może się czuć bezpieczny. Dawni przyjaciele przestają sobie ufać, każdy podejrzewa każdego. Ambasador słyszał, że BG i Henryk coś mają, wpadli na jakiś trop. Czy mogą coś na ten temat powiedzieć?

Podobno z tego też powodu zagraża im niebezpieczeństwo. Nie może na razie powiedzieć nic więcej, dopóki się nie upewni, bo może oskarżyć kogoś niewinnego. Ale niech się pilnują i lepiej nie drążą niektórych spraw.

Jeśli BG mają już zapiski malarza dotyczące Ambasadora, zorientują się, że Ambasador nie jest szczery, a co więcej, w subtelny sposób po prostu im grozi.

Możliwe, że BG zdecydują się odkryć część kart, na przykład mówiąc o zapiskach, jakie posiadają i zawartych w nich rewelacjach, które mogą pogrążyć Ambasadora. De Vendossa zachowa nienaruszoną maskę obojętności i w ten sam subtelny sposób zasugeruje, że on może bez żadnego wysiłku pogrążyć Henryka, a dokładniej jego ukochaną Małgorzatę, za którą młodzieniec oddałby życie. Pewne osoby czekają tylko na potknięcie Henryka, byłyby wdzięczne za informację, że Małgorzata ma pewne bardzo niezręczne problemy zdrowotne... A może raczej problemy ze swą wiarą?

Jeśli BG w jakikolwiek sposób zachowają się ordynarnie albo agresywnie, do loży natychmiast wkroczą dwaj gwardziści, a w razie czego także strażnicy opery. Nieuzasadnione podniesienie ręki na Ambasadora będzie miało tragiczne skutki, o czym trzeba graczy ostrzec - wtrącenie do lochu na długie miesiące na początek.

Warto też dodać, że chociaż zapiski świadczą o szczególnych zainteresowaniach Ambasadora, jednak wydaje się, iż działa on bądź co bądź we wierze w wyższe dobro wszystkich ludzi, zaś BG wplątali się w kontakty z deviria i walkę po ich

Zbicie pionka

Pamiętajmy, że dziś właśnie jest dzień, w którym Złota Wieża (Veronika) schodziła do piwnic Hrabiny, by zobaczyć układ planszy i ujrzała, że oto zaplanowano dla niej ruch - zbicie pionka.

Jeśli BG nie zmienili jej ruchu na planszy, ofiarą będzie Henryk. Jeśli zaś wskazali drugi z możliwych ruchów, czyli zbicie innego pionka, ofiarą będzie Burton de Rogg. Od tego też zależy zachowanie Veroniki podczas wieczoru w operze.

Zbicie Burtona. Jeśli padnie na Burtona, Veronika rozpocznie z nim flirty i uwiedzie go, co jest o tyle łatwe, że wodziła go za nos od dawna, przygotowując taką właśnie jak dziś sytuację. Zachęcony Burton pozwoli sobie na zbyt wiele. Veronika uda oburzoną, rozpęta się awantura i z pomocą przyjdzie jej Martin Thorp, wyzywając Burtona na pojedynek. Pojedynek odbędzie się jeszcze dziś, przy świetle latarni, w Parku Ocrasso, obok ruin niewielkiej kapliczki. Obaj pałają wściekłością. Walka okaże się trudna i męcząca dla obu, wpierw zostanie zraniony Thorp - w gardło, od którego straci na pewien czas głos, następnie otrzyma jeszcze silny cios pięścią w oko, które straszliwie spuchnie, jednak w tym samym momencie przeszyje szpadą brzuch Burtona. Ten ciężko ranny, wyzionie ducha nazajutrz rano... Leżąc we krwi powie jeszcze do Veroniki: „Wybacz pani..., że cię... uraziłem... swoim zachowaniem... Myślałem, że ty i ja...". W tym momencie Veronika ujrzy całe zło, jakie uczyniła.

Zbicie Henryka. Jeśli ma zostać zbity Henryk, Veronika nie może bawić się z nim w podchody. Henryk jest zdesperowany i nieobliczalny, więc trzeba to załatwić ostrożnie. Veronika spróbuje nawiązać rozmowę z nim, z Małgorzatą oraz z BG, szukając punktu zaczepienia dla jakiegoś sposobu na dobranie się do Henryka. Jeśli bicie padło na Henryka, nie stanie się to jeszcze dziś.

stronie. BG mogą ujawnić zapiski o Ambasadorze, Ambasador zaś rewelacje o Małgorzacie. Wychodzi na to, że chwilowo jest wzajemny pat.

Valaris i Arimanda

Chociaż to przedstawienie jest premierowe, miłość narodowego patrona, Valarisa, do bohaterskiej Arimandy jest chyba najczęściej pojawiającym się tematem w całej cynazyjskiej sztuce. Rozsławiony przez dzieła wybitne, jak poemat „Śmierć Arimnady", czy znakomity obraz Perrego „Valaris i zabójcy", upowszechnił się i został powielony przez dużo gorszych twórców. W co drugiej sypialni wiesza się obecnie scenkę z dwojgiem kochanków, można ich nawet zobaczyć jako marionetki w wędrownych teatrzykach! Opera, którą oglądają bohaterowie jest bardzo dobra i nieźle wystawiona (można wysunąć zarzuty wobec wokalu sopranistki), ale zaszokuje każdego, kto nie podziela miejscowych gustów i posiada przyzwoitą wiedzę historyczną.

To, że bohaterowie z pierwszych wieków ubrani są we współczesne stroje i zachowują się jak dworzanie, może zdziwić najwyżej Doryjczyka lub Karyjczyka. Uderza natomiast jaskrawe przeinaczenie faktów historycznych. Według libretta opery krucjata jest cesarską delegacją, która przybyła, żeby osobiście zobaczyć sławne wspaniałości Cynazji i zalety mieszkańców tego kraju. Cesarz jest urzeczony, a jego ulubiony rycerz, Valaris, zakochuje się w cynazyjskiej królewnie. Ponieważ nie jest jej godny, w porozumieniu z władcą wymyśla podstęp i zaleca się udając Cesarza. Na dwór przybywa także Berenger, „zły i dziki król z południa", który chce pod światłą kuratelą Cynazyjczyków zawrzeć sojusz z Kordem lub pozbyć się Cesarza, gdyby ten zamiar nie został zrealizowany. Berenger zakochuje się jednak w Arimandzie, a widząc w Cesarzu (którego udaje Valaris) swojego rywala od razu postanawia zgładzić go skrytobójczo.

Szlachetny doryjski rycerz spędza z ukochaną słodkie chwile, a gdy przychodzą zamachowcy ta osłania go własnym ciałem przed ostrzem sztyletu. Ponieważ w operze kona się długo, przed śmiercią Arimanda słyszy prawdę o prawdziwej tożsamości oblubieńca i zapewnia, ze jej uczucie jest nawet silniejsze. Valaris poślubia zakochaną w nim młodszą siostrę Arimandy, chociaż w jego sercu jest miejsce tylko dla tej, która już odeszła. Zostaje królem i wespół z Cesarzem wydaje wojnę Berengerowi. Dziki południowiec i Valaris giną zadawszy sobie śmiertelne rany w bitewnym pojedynku, a Cesarz zwycięża. Składa hołd miłości, po czym wraca do siebie.

Zamach na BG

Oto i moment, w którym BG powinni zapłacić za swoje węszenie, rozpytywanie, nachodzenie i ewentualne grożenie. Cynthia postanowiła się ich za wszelką cenę pozbyć, bo wie, że dopóki oni węszą, ona nie ma szans wywinąć się z dokonanego morderstwa. Na ostateczne rozwiązanie problemu BG wybrała moment, gdy ci będą prawdopodobnie bezbronni: wieczór w operze.

W operze czeka zamaskowany Laban wraz z grupą wynajętych i sowicie opłaconych szermierzy. To jedna z najbardziej morderczych ekip w Kindle, a najgorsi złodzieje i bandyci szepczą o nich ze strachem. Nikt nie wie, kim tak naprawdę są, gdyż zawsze noszą maski. Za sowitą opłatą zabiją każdego wskazanego.

Ubrany w szaty służby młodzieniec z operowej obsługi w trakcie trwania opery dostarcza BG na tacy liścik:

Panowie,

Jeśli chcecie rozwiązać tajemnicę niezwykłych wydarzeń, w których macie okazję uczestniczyć, spotkajmy się natychmiast. Czekam w sali balowej w północnym, zamkniętym skrzydle opery.

Życzliwy

Czy BG zdecydują się pójść na spotkanie? Z jednej strony trudno zignorować szansę na uzyskanie jakiejś informacji w sprawie, z drugiej może to być zwyczajna pułapka. Rozsądnie będzie zaopatrzyć się na wszelki wypadek w jakąś broń: posłać po sługę, by przyniósł rapiery z karety, albo przynajmniej zdjąć kilka z ozdobnych egzemplarzy szpad, rapierów i mieczy, wiszących na ścianach korytarzy opery.

Północne skrzydło rzeczywiście jest zamknięte z powodu przebudowy. W tej chwili korytarze i sale są tam puste i ciemne, ściany odrapane, a na posadzce walają się śmieci, gruz i pył. BG przekraczają łańcuchy i zaczynają błądzić po opuszczonych korytarzach. W pewnym momencie słyszą szmer w jednej z sal, jakby ktoś się tam przechadzał w tę i z powrotem. Sala jest sporych rozmiarów i tonie w mroku. Oprócz dwóch wejść jest w niej również wiele drzwi, a jedną ze ścian tworzą sporych rozmiarów witrażowe okna. Strop podtrzymywany jest kilkudziesięcioma kolumnami. To sala balowa. Obrazy i płaskorzeźby wiszące na ścianach przysłonięte są kotarami, podobnie jak stojące w rogach pomieszczenia i pod ścianami rzeźby i meble.

W ciemności można dostrzec samotną postać, która wychodzi zza jednej z kolumn. Czeka. Na twarzy ma złotą maskę, ubrana jest w czarny płaszcz. Postać mówi donośnym głosem, który niesie się echem przez wielką salę:

Jak obiecałem, panowie, dowiecie się dziś i tutaj, kto zabił szanownego mecenasa. Jednak za tę informację musicie zapłacić. Interesuje mnie tylko jedna zapłata. Wiecie o czym mówię?

Po krótkiej pauzie dokończy: *Wasze życie, głupcy!*

I w tym momencie do sali swobodnym krokiem wkracza jeszcze jedna odziana w czarny płaszcz postać, w białej masce, z obnażoną szpadą i lewakiem w drugiej ręce. Powiało dziwnym chłodem, a włosy na karku same się jeżą (test Lęku o PT2, kara za nie zdanie +1PT do wszystkich testów). Szybkim krokiem, bez słowa, idzie prosto na BG. Następny zamaskowany bandyta z krótkim czarnym ostrzem wychodzi z drzwi za Życzliwym i rusza cicho niczym cień, jak jakieś drapieżne i dzikie zwierzę. Trzeci, prawdziwy olbrzym, odcina BG ewentualną drogę ucieczki, taszcząc potężny rapier. Już po ruchach, po krokach można poznać, że to urodzeni szermierze. Wszyscy mają na płaszczach wyhaftowany dziwy symbol (test Plotek o PT8, dla Cynazyjczyków o PT4, na rozpoznanie tej niesławnej grupy najmitów). Otaczają BG i bez zbędnych zapowiedzi szarżują.

Jeśli BG przygotowali się w jakiś sposób na ewentualną pułapkę, powinni zostać teraz za to nagrodzeni, w przeciwnym razie mogą przypłacić to swoim życiem.

W sytuacji, gdy BG nic nie wymyślili i zdecydowali się po prostu na walkę, po sześciu turach (bez względu na to, ilu BG zginie w walce) do sali wpada Inspektor ze swoimi dwoma pomocnikami, każdy w jednej ręce dzierżąc szpadę, w drugiej pistolet. Krzyczą: *Stać!*

Jeśli napastnicy nadal mają przewagę, zaatakują także policjantów. Huknią pistolety, jeden z zamaskowanych zostanie zraniony (Olbrzym), jeden zmieciony na amen (Szermierz). Młody policjant Darsey pada przeszyty lewakiem (wbity lewak pozostanie w sercu). Od tego momentu dalsze wydarzenia ponownie zależą od działań BG.

Jeśli zamaskowani zostaną przetrzebieni, wycofują się, a człowiek w złotej masce ucieka w jedno z wyjść.

Olbrzym biegnie i z rozpędu uderza w jeden z witraży, rozsypując z hukiem kolorowe szczątki. Znika w ciemności nocy na zewnątrz. Można go dojrzeć, jak biegnie dachami i pewne jest, że to nie człowiek.

BG mogą rzucić się w pogoń za Życzliwym lub drugim z uciekających napastników (Cieniem), o czym poniżej.

BG mogą też przyjrzeć się powalonemu. Pod maską odkryją przerażającą gadzią twarz pokrytą tatuażami. Kula trafiła stwora niemal prosto w oko i jest on całkiem martwy. Niczym wyciągnięty z zapomnianych legend satyr, leżący na podłodze opery stwór, odziany w cynazyjskie szaty i ściskający cynazyjską szpadę, budzi dziwny niepokój i grozę.

Pogoń za uciekinierami

BG mogą rzucić się w pogoń albo za Życzliwym, albo za Cieniem, gdyż każdy z nich uciekł innym wyjściem.

Cień – Ostatni z zamaskowanych bandytów znika w jednym z ciemnych wyjść. Gdy BG wpada tam za nim, widzi jedynie korytarz i otwarte okno, ale po uciekinierze ani śladu. Zniknął jak duch.

Życzliwy - Aby dogonić człowieka w złotej masce, BG muszą zdać dwa testy Wysportowania, pierwszy (otwarty) określi, który z BG wysforował się do przodu. Drugi (PT6) wykona tylko ten z BG, który pędzi jako pierwszy (czyli ci, którzy biegają gorzej, lepiej niech w ogóle nie przeszkadzają).

Jeśli BG nie zda testu, Życzliwy wbiega z korytarza w drzwi i zatrzaskuje je za sobą. Drzwi są mocne, a dodatkowo uciekinier barykaduje je od środka i umyka innym wyjściem. Wyważenie drzwi wymaga sporo czasu, więc z dalszego pościgu nici.

Jeśli BG zda test, dogania Życzliwego. Uciekinier pędzi w kierunku schodów wiodących ku wyższym kondygnacjom za sceną. Potem wielkimi susami przesadzi stopnie, spoglądając wstecz tylko na łagodnym zakręcie schodów. Na piętrze na oślep przemknie przez korytarze i drzwi, aż wreszcie on i Bohater znajdą się na pomoście biegnącym ponad sceną. To szeroka na półtora metra belka z kołowrotami, przez które przewieszono grube liny, druga taka biegnie po prawej, metr wyżej. Przymocowane do nich kołowroty służą do podnoszenia kurtyny i zmieniania dekoracji. Dla Bohatera i jego przeciwnika będzie to sceneria pojedynku, bowiem zabójca dobył sztyletu, widząc, że dalsza ucieczka byłaby trudna.

Walkę urozmaicą dodatkowe wydarzenia: właśnie rozpoczęła się kolejna scena przedstawienia i uwertura zagłusza odgłosy zmagania, ponadto zwisające i przesuwające się liny mogą wpływać na liczbę zgromadzonych Punktów Przewagi. Jeśli Życzliwy wygra, uda się mu umknąć w drugą stronę (reszta pościgu zobaczy tylko, jak znika na dole, by po chwili wmieszać się w tłum. Jeżeli przegra, w trakcie wyjątkowo dramatycznego występu primadonny osunie się z belki i zaplątany w jedną z lin zawiśnie ze skręconym karkiem, niewidoczny dla publiczności. W tym przypadku okaże się, iż zamaskowany to Laban, sługa Cynthii.

Wyjaśnienia

Jeśli Laban uciekł, BG nie dowiedzą się, kto stał za przygotowaniem tej niehonorowej zasadzki. Jeśli zaś dopadli uciekiniera, po ściągnięciu ciała na dół i zdarciu maski, odkryją, że to sługa Cynthii. Inspektor jest zziajany, mruczy pod nosem, że stracił jednego ze swoich najlepszych ludzi. Pyta, czy BG wiedzą, dlaczego Laban mógł chcieć ich śmierci. Sprawą wyjaśnień ze strażą i zarządcą opery zajmie się już śledczy osobiście.

Powrót do loży

Jeśli BG zechcą się jeszcze spotkać z towarzystwem Hrabiny i opowiedzą o tym, co właśnie zaszło, część przerazi się o własne życie (Fiona zamknie się w sobie, Isabel niemal mdleje, Lion szarpiąc pozostałych pyta, kto może być tym nikczemnym mordercą, Lambert trzęsie się i poci), część zdaje się nabrać jeszcze większych podejrzeń do pozostałych (Ambasador, Cynthia, Hrabina, Veronika, Burton), część słuchać będzie z niezdrowym zaciekawieniem (pisarz Chariton i Stella słuchają uważnie opowieści i zadają rzeczowe pytania, Decabe przysłuchuje się z życzliwą obojętnością, wróżka Hryzylda powtarza, że to przewidziała).

Jeśli wcześniej doszło do kłótni z Ambasadorem, ten na boku szeptem zapewni BG, iż mimo wszystko to nie jego sprawka, że mimo różnicy zdań i sytuacji on by tego w ten sposób nie załatwił.

Na koniec Hrabina i przyjaciele umawiają się na jutro na uroczystą mszę z okazji wigilii Dnia Świętej Ardy. Zdecydowali, by pojechać do samej Katedry Chwały. Dla BG będzie to okazja zarówno do spotkania z podejrzanymi osobami, jak też do obejrzenia wnętrza tej słynnej na całe Dominium katedry, i to w szczególny, uroczysty dzień.

Liścik od anonima

W pewnym momencie do BG podchodzi Fiona i Fay, odciągając na bok i wręczają złożony w małą kostkę liścik. Podobno ktoś podrzucił im go, nawet nie wiedzą kiedy. Adresowany jest do BG i Henryka, więc ten ktoś liczył na to, że im go przekażą. Złożony kawałek papieru jest z zewnątrz zaadresowany: do Sz.P. Henryka Gellera i (tu wymieni co znaczniejsi z BG).

Drodzy Panowie!
Dosyć tego. Nie mogę już dłużej milczeć. Zbyt wiele złego się wydarzyło. Jeśli chcecie poznać PRAWDĘ spotkajmy się o świcie pod Mostem Karinego, po stronie Wyspy Lubra.
Zatroskany

Cóż, sytuacja niemal identyczna, jak kilka godzin temu. Czy można zignorować zaproszenie? Raczej nie, za to koniecznie trzeba przygotować się na wszystko, choćby tylko po to, by ująć ewentualnych zamachowców, jeśli okaże się to kolejną pułapką.

Jeśli jednak BG dopadli uprzednio Labana i rozpoznali w trupie sługę Cynthii, prawdopodobnie, o ile wspólnie nie opracują innego planu, śledczy postara się otrzymać pozwolenie na uwięzienie Cynthii, a wcześniej oczywiście jej dom podda nieustającej obserwacji. Stąd można przypuszczać, że uprzedni organizatorzy zamachu nie są już groźni, chyba że wynajęci bandyci sami zechcą dokończyć to, co zaczęli.

Podsłuchana rozmowa

Tłum zapełnia korytarze, towarzystwo zaczyna się rozchodzić, każdy z widzów ma coś do powiedzenia swoim towarzyszom, więc powstaje straszny harmider. Przez zupełny przypadek jeden z BG podsłuchuje dziwną wymianę zdań między Hrabiną i Lambertem. Lambert łamiącym się głosem prosi o coś Hrabinę: *Chcę się wycofać, Maude. Za dużo trupów, to już koniec... Proszę, pozwól mi się wycofać. Inaczej wszyscy zginiemy. A ja nie chcę tak umierać.*

Hrabina odpowiada uspokajająco: *Rozumiem, Lambercie, doskonale cię rozumiem. Cóż, gdybym mogła, sama bym się wycofała. Ale musisz zniknąć, usunąć się w cień aż wszystko się skończy. Znam kogoś, kto zajmie twoje miejsce na szachownicy...*

Lambert wzdycha z ulgą i serdecznie żegna się z Hrabiną, po czym lekkim krokiem oddala się rozdając ukłony i uśmiechy, jakby właśnie odmieniło się całe jego życie.

Jeśli BG zignorowali liścik

Jeśli BG nie poszli na spotkanie z Życzliwym, wtedy zetkną się z wynajętymi Igen przy innej dogodnej sytuacji. Jednak wpierw Igen będą musieli ich przez pewien czas obserwować, by wybrać moment, gdy BG nie będą przygotowani.

Powrót

Przedstawienie skończyło się, a BG prędzej czy później wracają do posiadłości Gellerów (jeśli w trakcie przygody któryś z BG zaprzyjaźnił się bliżej z jedną z dam, ta poprosi go o eskortę w drodze powrotnej). Powrót odbywa się w nocy, a powóz jedzie głównymi ulicami bogatych dzielnic. Wzdłuż drogi palą się latarnie gazowe. Ich dyskretne światło nie sięga jednak daleko, więc ciemne sprawki Kindle pozostają w ukryciu, przynajmniej dopóki nie wzejdzie słońce.

Dziś już nic się nie wydarzy, chyba że BG sami zaplanują jakąś nocną eskapadę.

Sen

Jak co noc, BG wykonują otwarty test Wiary. Kto zda najlepiej, zapamięta swój sen: *Bohater znów jest w piwnicach Hrabiny. Gdzieś nad głową słychać szum morza, w powietrzu czuć fetor śniętych ryb i gnijących ciał. Na posadzce zalega szlam, wodorosty, kości... Nagle do korytarzy wdziera się woda, zalewa wszystko, BG czuje, że tonie, nie może złapać tchu. W tym momencie budzi się zlany potem.*

Dzień V: Na Moście Karinego

O świcie BG udają się na spotkanie z anonimowym informatorem. Okazuje się, że jest nim Fiona. Gdy ta przekazuje BG informacje, zaczyna się magiczne widowisko i Bohaterowie muszą po raz drugi walczyć o życie. Po walce czeka ich spotkanie z Inspektorem oraz kapłanką Deborah. BG dowiadują się o istotach zwanych Zjadaczami Dusz. Wieczorem udają się na uroczystą mszę w Katedrze Chwały, zaś po powrocie okaże się, że w willi Gellerów doszło do straszliwej tragedii.

Spotkanie na moście

Most Karinego łączy bogatą wyspę Lubra z ubogą Soh. Aby dotrzeć tam o świcie na piechotę, trzeba wyruszyć około kwadrans wcześniej. Z początku miasto spowite jest jeszcze mrokiem i gęstymi porannymi mgłami, a rozświetlane jedynie mdłym, żółtym światłem latarń. W ciemnych uliczkach co rusz widać poruszające się cienie, gdzieś daleko słychać urwany krzyk, w nocnych karczmach przytłumione śmiechy i gwar, a na ulicach nawoływania strażników. To właśnie Kindle, mimo ciemności miasto tętni życiem.

Gdy BG docierają w końcu na miejsce, na niebie powoli pojawia się krwawa łuna świtu, lecz przy ziemi panuje jeszcze mrok i wszystkie ciemne kształty zlewają się w jedną czarną masę - głazy, krzaki, budynki, a może ukryci zabójcy? Na moście Karinego stoją cztery sporych rozmiarów budynki, niegdyś stanowiące filary bram celnych. Gdzieś w pobliżu słychać pijackie śpiewy, wtóruje mu śpiew z wybrzeża. Okolica nie wygląda na bezpieczną, a trzeba będzie poczekać kilkanaście minut w bijącym od morza chłodzie. Życzliwy spóźnia się nieznacznie, lecz oto jest. Idzie w towarzystwie dwóch rosłych towarzyszy i rozgląda się niepewnie. Wydaje polecenie jednemu z nich, ten z trudem zapala małą latarnię, na przekór wiatrowi.

Dwóch towarzyszy zostaje w pewnej odległości, a niska zakapturzona postać podchodzi do Bohaterów niepewnie. Okazuje się, że tajemniczym Zatroskanym jest Fiona. Odzywa się drżącym głosem:

Panowie, wybaczcie porę i miejsce, ale czuję, że jestem obserwowana i boję się, że wydano już na mnie wyrok. Dzisiejszej nocy nie spędziłam już u siebie, a w ukryciu. Ja pomogę wam, a wy mam nadzieję mnie. Sprawy zaszły za daleko, więc wyrzekam się tajemnicy i nie chcę dłużej milczeć...

Czy wiecie, że wszystkie morderstwa dotyczą przeklętej gry? ...w której ja sama na nieszczęście uczestniczę. Gra ta nosi nazwę Misterium Szachowego...

Zależnie od tego, co powiedzą BG, wyjaśni tyle, ile wie, jąkając się i ostrożnie dobierając słowa. Następnie kontynuuje: *Gracze zaczynają ginąć bez względu na grę. Dziś w nocy zginął Lambert Pitsmore...*

BG wczoraj słyszeli, jakoby Lambert miał się wycofać. Fiona wyrzuci z siebie w końcu także prawdę o morderstwie.

To ja zapewniłam Cynthii alibi, ale skłamałam. Chciałam chronić przyjaciółkę, a gdy dowiedziałam się o morderstwie, było już za późno, bałam się do wszystkiego przyznać. Bałam się też zemsty tego, kto ucisza zdrajców...

BG mają okazję zapytać jeszcze o kilka rzeczy. W końcu następuje chwila ciszy, a Fiona decyduje się zdradzić swoje podejrzenia co do tożsamości tajemniczej szarej eminencji Misterium Szachowego.

Wszyscy milczą, bo lękają się śmierci. Strasznej śmierci przeznaczonej dla zdrajców. Lękają się kogoś... nieznanego. Nawet Hrabina, królowa misterium, jest przerażona... Ale wydaje mi się, że wiem, kim on jest... Wydaje mi się, że to... Że to jest...

Zaczyna się dziać coś dziwnego. Fiona nie potrafi wymówić imienia. Próbuje, ale dławi się, krztusi. Nagle z jej gardła wydobywa się bulgot, a ona pada na kolana i morski szlam wypływa jej z ust.

W tym momencie BG słyszą jakby odległy cichy śpiew anielskiego chóru, ktoś sięga ręką do nosa i wyczuwa krew. Głowy ściska ból, przed oczami ciemnieje, któryś zaczyna wymiotować słoną morską wodą, innemu uginają się kolana...

Bitwa na moście

To kolejna sytuacja w przygodzie, w której BG naprawdę mogą zginąć. Na początek wykonają otwarte testy Wiary. Każdy BG otrzymuję karę do wszystkich testów +15PT, zmniejszoną o osiągnięte w teście Wiary PS.

Jedni leżą w konwulsjach, zatykając uszy, inni wymiotują, pełzną na czworaka, chwytają za broń... Pewnie niewielu z BG potrafi w ogóle ustać na nogach. Fiona jest martwa, z jej ust wypełza niewielki krab. Dwaj ochroniarze są w podobnej sytuacji co BG. Zamglone bólem oczy dostrzegają jeszcze jedną ciemną sylwetkę, która wkracza na most. Zakapturzony obcy idzie pewnym krokiem w kierunku ofiar dzierżąc w ręce okutą pałkę. W oddali widać pędzącą karetę, a o wiele dalej biegnących strażników miejskich.

Zakapturzony obcy nie zjawił się, by pomóc BG. Nie zatrzymując się, z całej siły kolejno uderza leżących w głowy, najpierw jednego służącego, potem drugiego, następnie dobija Fionę, by bez wahania ruszyć w stronę BG.

W tym momencie kareta dopada mostu, drzwi się otwierają i na zewnątrz wybiega dwóch żołnierzy z muszkietami i krzyżami na piersi oraz wychyla się kobieta w kapłańskich szatach. Żołnierze padają podobnie jak BG, zaś kobieta słaniając się na nogach ściska oprawiony w klejnoty krzyż i z trudem recytuje jakąś modlitwę. Jeden z muszkieterów wypala. Kula trafia zakapturzonego egzekutora w stopę. Trafiony zostaje dosłownie ścięty z nóg, lecz natychmiast dźwiga się i na czworakach, brocząc krwią, pełznie w stronę BG.

Dopada pierwszego z Bohaterów. Widać koszmarne, diabelskie rysy twarzy przeciwnika, wykrzywione w potwornym grymasie nienawiści i zła (test Przerażenia o PT2). Niemal żółte ślepia, sącząca się ślina jak u wściekłego zwierzęcia. Jednak z trudem można dopatrzyć się rysów twarzy ...Andrew, sługi Archibalda Decabe? Czarne pazury, cuchnąca krew z postrzałowej rany, przedziwny sztylet... Obaj walczący są w opłakanym stanie, więc walka będzie pełna desperacji (użyj reguł walki w Zwarciu). Inni BG mogą spróbować pomóc kompanowi, lecz ledwie sami mogą się poruszać. Jeśli strzelą do napastnika, mogą trafić także BG. Ten pojedynek na śmierć i życie zostanie stoczony do końca.

Zraniony Andrew otrzymuje karę +5PT do testów. Gdy jeden z walczących w końcu zginie, kapłance uda się przepędzić złowieszczą magię, która paraliżuje BG i żołnierzy. Jednak w tym momencie rozlega się huk strzału, a błysk i obłok dymu pojawiają się w jednym z okien budynków na moście. Kapłanka z bolesnym jękiem pada wypuszczając z rąk krzyż, a krew zalewa kapłańską szatę. Oberwała w brzuch.

Jeśli zakapturzony stwór przeżył walkę i ubił BG, teraz widząc, że reszta powstaje z trudem na nogi, rzuci się ostatkiem sił do kamiennej balustrady i skoczy do morza. Zupełny pech sprawi, że uderzy w przęsło kilka metrów niżej, łamiąc się straszliwie i zostanie tam konając. Nie dane mu było ukryć się w morzu.

Z każdą minutą BG odzyskują siły (co minutę kara PT zmniejsza się o 1). Mogą już normalnie działać. Jeśli podejdą do kapłanki, rozpoznają w rannej Narcissę. Kula trafiła ją w brzuch, z ust cieknie jej strużka krwi.

Test Nasłuchiwania o PT4 pozwoli usłyszeć jęki dobiegające z przęsła.

Jeden z żołnierzy, ledwie przytomny, plując co chwila krwią, klęka przy Narcissie, drugi pędzi do drzwi budynku, skąd padł strzał i kopie w nie raz za razem z całej siły, jednak drzwi nie ustępują.

Wysłuchaj dokładnie deklaracji BG: kto podbiegnie do Narcissy, kto do drzwi budynku, pomóc żołnierzowi, kto do barierki mostu, sprawdzić jęki. To ważne, bo w tym momencie do mostu dobiegają strażnicy...

Druga runda

Czterech strażników wpada na most z obnażoną bronią. Jednak nie! Strażników jest tylko dwóch, a pozostali dwaj to jakiś obszarpaniec oraz człowiek wyglądający na kupca. Strażnicy dobyli szpad, kupiec ma w ręce deskę, a obszarpaniec ściska długi sztylet.

W tym momencie pora na otwarty test Sprytu lub Spostrzegawczości (dowolnie), by odkryć grozę sytuacji. Zdany test powie, że coś z nimi jest nie tak, 5PS pozwoli na odkrycie, że przybyli z biegu zamierzają zaatakować! Przy 10PS Bohater z przerażeniem dostrzeże, że cała czwórka ma wykrzywione w grymasie nienawiści twarze, a z ich ust cieknie ślina. Ci ludzie są opętani...

Pierwszym, który za późno zorientuje się w sytuacji, jest żołnierz wyważający drzwi. Zostaje przekłuty szpadą, a następnie przywalony przez kupca. Pozostali dopadają do drugiego z żołnierzy i rannej kapłanki. Rozwój wydarzeń zależy od tego, w którym miejscu znajduje się każdy z BG i od wyników wcześniejszych testów Sprytu lub Spostrzegawczości. Być może ktoś zdąży ochronić Narcissę lub pomóc zaatakowanemu żołnierzowi.

Rozpęta się walka, która bardziej przypomina krwawą rzeź. Atakujący walą na oślep i nacierają jak wściekłe zwierzęta. Są łatwymi celami, ale agresja i brak strachu czynią z nich mordercze bestie. Atakują nawet ze straszliwymi ranami: wykłute oko, odcięte palce, stopy nie są w stanie ich zatrzymać.

Gdy walka dobiega końca, ciemne moce pętające napastników ustępują, a ci nagle czują cały ból swoich ran i widzą zakrwawioną broń w swoich rękach. Gdyby nie szok, który sprawia, że patrzą na siebie nie reagując na nic, co się wokół dzieje, dałoby się od nich wyciągnąć, iż nie pamiętają nic...

Po walce

Zmęczeni i zszokowani Bohaterowie rozglądają się wokół. Być może któryś z napastników przeżył. Może Narcissa, choć ciężko ranna i nieprzytomna, jeszcze żyje. Sami BG wszystkiego mają już dość.

Widać w oddali, jak kilku obszarpańców prowadzi strażników, pokazując rękami na most. Jakiś kupiec, który właśnie miał przejechać na drugą stronę z wozem załadowanym kilkoma beczułkami, zatrzymuje się przerażony. Wszędzie krew i ciała. Z okien budynków wystaje kilka głów gapiów.

Z pewnością nie ma się co bać oskarżeń o mord, bo wygląda na to, że walka nie odbyła się bez świadków, a każdy zaświadczy, kto i w jaki sposób zaatakował.

Wstaje świt. Niebo staje się jaśniejsze, czerwona łuna zmienia się w złocistą, ciałem wstrząsa chłód. Czuć zapach morskiej bryzy, słońce skrzy się na falach, słychać szum morza. Miasto budzi się do życia. Pieją koguty, na odległej wieży kościelnej odezwał się dzwon, lampiarze gaszą lampy, gdzieś w oddali piekarze taszczą kosze, rybacy odbijają od brzegów ciągnąc sieci, wieśniacy prowadzą bydło na pastwiska za miastem, a tajemnicze postacie wracają z nocnych eskapad.

Andrew - Jeśli któryś z Bohaterów sprawdzi, co z kreaturą, która skoczyła z mostu i roztrzaskała się o przęsło, okaże się, że zdycha i gnijąc rozpada się na oczach BG. Nawet nie wiadomo, czy to rzeczywiście był Andrew...

Przybycie Inspektora

Strażnicy domagają się wyjaśnień i zdają się nie pojmować tego, co tu zaszło. Przy okazji okazuje się, że nie tylko na moście ktoś ucierpiał, ale w ogóle w całej dzielnicy, w domach stojących niedaleko, ludzie leżą nieprzytomni, zakrwawieni, wymiotując morską wodą, a wielu z nich zmarło.

W tym momencie na miejsce dociera powóz Inspektora. Choć dotychczas niemal nieustannie pilnował działań BG, tym razem nie starczyło mu ludzi, by upilnować ich w nocy. Pokazuje glejt strażnikom i BG przestają być zamęczani żądaniami wyjaśnień, przynajmniej ze strony strażników.

Po zajęciu się Narcissą i rannymi, śledczy każe wezwać Towarzystwo Katakumbników, by zajęli się ciałami, następnie odwieźć BG do posiadłości Gellerów i wezwać im medyków. Zapowie, że gdy tylko zrobi tu na miejscu porządek, przybędzie do nich i wypyta o wszystko, co zaszło na moście.

Zbliża się święto...

Zbliża się Dzień Świętej Ardy, święto, w którym zgodnie z ludowym zwyczajem każdy jest równy przed obliczem Jedynego i każdemu, nawet najwyższemu dostojnikowi, wypomniane zostają jego grzechy. Karnawał zacznie się jutro i będzie trwał przez trzy dni. Zdawać się będzie, że całe miasto oszalało, na ulicach trwają wtedy zabawy, ludzie noszą maski i kukły, przebierają się w przedziwne stroje, wystawiają tradycyjne przedstawienia, śpiewają piosenki, tańczą, występują cyrkowcy i arlekini. Na rzece i w ogrodach królewskich zostaną odpalone sztuczne ognie. To święto ma miejsce głównie na ulicach, nie w kościołach.

Już dziś trwają przygotowania, ludzie są podekscytowani, zjeżdżają się handlarze z dalekich miast, kupcy przygotowują stragany, pchają wózki pełne towarów, beczułek wina, na budynkach pojawiają się ozdoby, plecionki roślin, szyte są stroje, karczmarze przygotowują specjalne dania, szlachetnie urodzeni i bogaci planują własne ekstrawaganckie atrakcje. Zdaje się, jakby za chwilę to wszystko miało eksplodować.

Deborah

Gdy tylko BG docierają do pałacu Gellerów, stoi tam już bogata kareta, a w środku, w salonie, w towarzystwie lokajów (oraz Henryka, o ile nie podróżował z BG) oczekuje ich kapłanka wyższej rangi. Służący kapłanki, który również jest woźnicą, czeka tu także.

Przesłuchanie – Kapłanka przedstawi się jako Deborah, pokorna służka Jedynego, i wypyta o to, co stało się na moście z siostrą Narcissą. Wyjaśni, że Kościół dba o swoje sługi i chce wiedzieć, co zaszło. Zdany test Etykiety lub Postrzegania emocji o PT4 pokaże, że Deborah wydaje się być zaangażowana w tę sprawę osobiście, a nie tylko przysłana przez przełożonych. Kapłanka zachowuje się trochę wyniośle, choć widać, że ma to raczej we krwi i aktualnie stara się to nawet ukryć. Na wszelkie próby wymigania się od odpowiedzi reaguje zniecierpliwieniem. Jeśli BG zdołali uratować Narcissie życie, Deborah szorstko podziękuje. Cóż, taki ma charakter.

O Narcissie i misji - W końcu Deborah odkrywa kilka kart. Ostrożnie dobierając słowa, informuje, iż Narcissa nie była zwykłą kapłanką, a zaufaną służką samej arcybiskup i miała do wykonania specjalne zadanie. Wygląda na to, że już go nie wykona i ona, Deborah, będzie musiała zająć jej miejsce. Jest zmuszona prosić o pomoc BG, by ją wprowadzili w towarzystwo i zdradzili jej wszystko, co powiedzieli Narcissie. Należy się to Narcissie, gdyż została śmiertelnie raniona niosąc pomoc BG. To prawda, że śledziła ich ruchy, ale w krytycznej chwili okazało się to dla nich ratunkiem, więc nie powinni mieć o to pretensji.

O celu misji - Jeśli BG będą uparcie pytać o cel owej misji, kapłanka najpierw zażąda przysięgi na Jedynego, gdyż to nie jest prywatna sprawa, a zależy od niej być może stabilność życia w Kindle i nie tylko. Gdy zostaną zaprzysiężeni, Deborah wyjaśni, że Arcybiskup podejrzewa, iż ktoś próbuje zniewolić Ambasadora, wplątując go w bardzo niekorzystne układy. Narcissa miała odkryć, kto zastawia sidła i rozwiązać ten problem. Nie ma czasu do stracenia. Winny w każdej chwili może uciec i ukryć się. Albo spróbuje uderzyć jeszcze raz.

O syrenach - Jeśli BG zapytają o to, co stało się na moście, co mogło ich zaatakować, Deborah odpowie, że wygląda to tak, jakby ktoś sprowadził z morskich odmętów legendarne istoty, zwane przez żeglarzy Zjadaczami Dusz lub syrenami. Ludzie umierają od ich śpiewu, ich dusze spowija mrok, wszelki diabelski pomiot wyciągany jest na powierzchnię, a świat wokół zmienia się w piekło. Podobne wydarzenia miały już miejsce w Kindle nawet w ostatnich dekadach, a podobno i wcześniej, wieki temu kroniki o tym wspominają. Jeśli BG zechcą, mogą odwiedzić bibliotekę i zapytać o sławną księgę „Legend i bajek Półwyspu Pazura". Tam znajdą wiele opowieści o syrenach i ich władcy, Igenusie, Panu Morza.

Deborah przejdzie w końcu do ustalenia planu, w jaki sposób BG wprowadzą ją w pobliże Ambasadora i jego prywatnych przyjaciół, Hrabiny, Fiony, Decabe itd. Gdy zostanie to ustalone, kapłanka uśmiechnie się zimno i skinie na sługę, by przygotował powóz.

Powrót Inspektora

Inspektor przybędzie do pałacu Gellerów po dwóch godzinach. Wypyta dokładnie o wszystko, po czym nie pozostając dłużny, także podzieli się z BG kilkoma informacjami.

O domu na moście - Dom, z którego padł strzał, który dosiągł Narcissę, został przeszukany. Mieszkała tam rodzina kupca handlującego zbożem, na piętrze w mniejszych mieszkaniach szewc z rodziną oraz żak studiujący prawo, a na ostatnim uboga wdowa po stolarzu oraz jakiś łotr. Oprócz żaka, którego nie było w nocy w domu, wszystkich mieszkańców znaleziono martwych, bez śladów ran. Łącznie w okolicy naliczono trzydzieści siedem trupów.

O Narcissie - Ranna Narcissa (lub jej ciało, jeśli nie przeżyła walki na moście) została zabrana przez wysłanników Kościoła i wyglądało to tak, jakby wcale nie była pierwszą lepszą kapłanką. Inspektor kazał sprawdzić, dokąd kareta ją zabrała. Okazało się, że do ...siedziby samej arcybiskup Berenix de Conte w dzielnicy królewskiej!

O Lambercie – Dziś nad ranem Lambert Pitsmore został znaleziony w swoim łożu. Ktoś lub coś urwało mu głowę.

Nowi gracze

Tego dnia zginął Lambert. Chciał wyjechać, jednak nie zdążył, w nocy podczas snu dopadł go Andrew. Nowy Srebrny Skoczek to ...pisarz Chariton. I trzeba dodać, że bardzo mu się to podoba. Zaś Stella jako nowy Złoty Goniec zastąpi Fionę.

Przebieg dnia

Biblioteka - BG mogą jeszcze dziś udać się do biblioteki, by znaleźć informacje o syrenach i Igenusie. Do wyboru mają Bibliotekę Akademii Królewskiej, która udostępniona jest dla każdego, bibliotekę Munarich, rodu, który również udostępnił swój potężny księgozbiór, oraz setki prywatnych bibliotek

Działania Decabe

To, co stało się na moście, to dzieło szatańskich mocy Decabe. Stworzenia z rasy mu posłusznej, zwane w legendach syrenami, koszmarne stwory żywiące się także ludzkimi duszami, zostały wezwane i swoim śpiewem sprowadziły mrok na całą dzielnicę. Więcej o syrenach przeczytasz w rozdziale Detale.

Na miejscu był też śledzący Fionę Andrew, który wykonał na niej wyrok za zdradę, gdy tylko nadarzyła się okazja. Ponadto najgorsi z ludzi objętych działaniem mroku zostali opętani i rzuceni przeciwko BG i Narcissie.

Co teraz zrobi Decabe? Wiele zależy od działań BG. Może zdecyduje się usunąć ślady prowadzące do niego: Cynthię, Ambasadora, być może nawet Hrabinę. Reszta i tak nic nie wie. Być może nawet spróbuje pomóc BG dopaść ich przeciwników: Ambasadora, Cynthię. W końcu sam Decabe cały czas teoretycznie ma czyste ręce.

Przede wszystkim jednak Decabe postanowi ukryć się, przeprowadzić w inne miejsce, tłumacząc się ewentualnie poczuciem zagrożenia, gdyż wszyscy wokół giną. Nieobecność Andrew wytłumaczy właśnie jego podróżami w sprawie nabycia nowej posiadłości.

Pojedynek

Jeśli wczorajszego dnia odbył się pojedynek Thorpa i Burtona, to teraz, przy pierwszym spotkaniu z kimkolwiek z towarzystwa Hrabiny, BG dowiedzą się nowej rewelacji. Otóż dziś rano odbył się kolejny pojedynek Thorpa, tym razem z młodym Lionem Strato.

Liona do pojedynku pchnęła Isabel, zakochana w Thorpie. Biorąc wcześniejsze flirty Thorpa za poważniejsze zamiary, nie mogła wybaczyć mu wczorajszej zdrady, gdy stanął z Burtonem do walki o Veronikę. Lion, zadurzony w Isabel, bez wahania zabrał rapier i poszedł odszukać Thorpa. Ten, mimo poważnych ran, zareagował równie impulsywnie i po chwili rozpętała się zaciekła walka. Lion nie miałby żadnych szans z doświadczonym szermierzem, ale pomogła mu desperacja i zła kondycja przeciwnika. Thorp zaś nie spodziewał się natarcia z taką furią i w efekcie obaj nadziali się na klingi, jednak Lion Strato tego nie przeżył, a Thorp, choć z trudem, wywinął się śmierci, zyskując kolejną potężną ranę.

Na wieść o śmieci Liona Isabel zamknęła się w domu i nie chce widzieć nikogo. Podobnie jak Veronika, przeklęła samą siebie.

i księgozbiorów (niektóre słynne i bardzo specjalistyczne), gdzie trzeba wpierw poprosić właściciela i wyjaśnić sprawę, aby uzyskać zaproszenie, a najlepiej skorzystać z pośrednictwa znajomych.

W tym czasie inne postacie także działają:

Inspektor – od rana ma pełne ręce roboty w związku z masakrą na moście, która w bezpośredni sposób łączy się z jego sprawą. Ponadto stara się cały czas w miarę możliwości mieć na oku wszystkich pozostałych podejrzanych, wiedząc, że każdy może być następną ofiarą. Jeśli BG powiedzieli Inspektorowi o swoich podejrzeniach dotyczących Decabe, Inspektor szczególnie bacznie przyjrzy się jego posiadłości.

Hrabina – gdy tylko dowiedziała się o masakrze na moście, zaczyna się poważnie bać. Do śmierci Lamberta sama przyłożyła rękę, donosząc Decabe o decyzji Pitsmora. Teraz Hrabina prawie przez cały czas siedzi w kościele, a gdy musi gdzieś się udać, jeździ w tajemnicy i z solidną obstawą. Z jednej strony umknęłaby demonowi w święcone mury i obstawiła się krzyżami, z drugiej jest zbyt przerażona, by go drażnić i prowokować.

Ambasador – po pierwsze, jego ludzie będą obserwować BG i posiadłość Gellerów, szukając sposobu na odzyskanie lub wytargowanie od BG zapisków Brenstera. Po drugie Ambasador próbuje zbadać, dlaczego gracze giną niezgodnie z regułami gry.

Deborah – stara się wprowadzić w życie plan ustalony wspólnie z BG. Jeśli BG podzielili się swoimi podejrzeniami dotyczącymi Decabe, spróbuje także ostrożnie powęszyć w pobliżu jego posiadłości, a także zasięgnąć języka co do jego osoby.

Decabe – jako że stracił Andrew, a na przygotowanie nowego szpiega i zabójcy nie ma wystarczająco czasu, musi korzystać głównie z pomocy zwykłych ludzi, w ten czy inny sposób od niego uzależnionych, jednak nie tak zaufanych jak Andrew (zwykła służba, dłużnicy, zależni od niego strażnicy, urzędnicy, ciemne typki, a także korespondenci). Może także w razie czego użyć swoich mocy. Węszyć samemu, jak szpieg, nie będzie. Ponadto Decabe przygotowuje się do przeprowadzki (chce się wymknąć i ukryć w nieznanym miejscu). W końcu także planuje uciszyć ewentualnych zdrajców tajemnicy. Nad Hrabiną się waha, bo ta cały czas jeszcze go nie zdradziła, Ambasador niewiele wie, ale co do BG i Henryka nie ma już wątpliwości.

Msza w Katedrze Chwały

Gdy zobaczysz Katedrę Chwały w biały dzień, przyznasz, że majestatyczna budowla zapiera dech w piersi. Jednak gdy ujrzysz ją o świcie, skąpaną we mgle i złotym blasku budzącego się słońca lub wieczorem, gdy kładzie się na niej czerwona łuna zachodu, będziesz pewny, że po prostu śnisz. Zdaje się, że to pałac z niedosiężnych niebios wyłonił się na moment oczom zwykłych śmiertelników, by pokazać przedsmak tego, co czeka u krańca drogi.

Jest tu dziś i Królowa, i Książęta, i wszystkie znakomitości Kindle. Oprócz pięciu głównych zatłoczonych naw otwartego dziś ramienia południowego, są tu jeszcze trzy poziomy arkadowych galerii, których kolumny przedstawiają świętych, także specjalne ławy za stojącym w centrum ażurowym chórem i inne wyraźnie wyróżnione miejsca, gdzie zasiadają największe znakomitości. Nawet tu, w katedrze, a może szczególnie tutaj, widać jak na dłoni hierarchię i podziały społeczności Kindle.

Główną i najważniejszą część uroczystości prowadzi arcybiskup Berenix de Conte, ubrana w liturgiczne czarne szaty z czerwoną szarfą ze słowami Proroka. Wydaje się maleńka przy olbrzymim ołtarzu przedstawiającym triumf człowieka nad diabłem. Tradycyjne kazanie wigilii Dnia Świętej Ardy traktuje o równości ludzi w obliczu Jedynego i w walce z Ciemnością. Gdzie jak gdzie, ale w Cynazji, gdzie niepodobna pomyśleć, iż chłop i arystokrata idą do tego samego raju, równość i tak pozostanie utopią. Dlatego też Berenix mówi raczej o wspólnym działaniu ludzkiego mechanizmu w jednej misji, gdzie każdy ma swoje określone zadanie do spełnienia. To jest cynazyjska równość. Jednak kazanie wygłasza tak porywająco, że każdy biedak przez kilka dni będzie się z pasją godził na ciężką pracę dla każdego arystokraty w imię jedności ludzi.

Podczas mszy spotkać można towarzystwo Hrabiny. Niektórzy trzymają się razem i co chwila wymieniają szeptem uwagi, bynajmniej nie związane z liturgią, zaniepokojeni, wręcz wystraszeni ostatnimi wydarzeniami. Zależnie od działań BG i ostatnich rozmów z Ambasadorem, być może ten zechce jeszcze raz zaszantażować Bohaterów, zagrozić im lub przemówić do rozsądku. Na mszy oczywiście nie ma Decabe.

Śmierć Małgorzaty

Małgorzata tego dnia, od rana, jest bardzo chora, nie może ustać na nogach, nie chce nic pić ani jeść i prawie cały czas śpi. Musi więc pozostać w domu, nie ruszając się z łoża. Henryk postanawia zostać przy niej.

Pod nieobecność BG (albo gdy odwiedzali Bibliotekę, albo gdy byli w Katedrze Chwały) i (Henryka, który nie trwa przy jej łożu przez cały czas) wydarzy się tragedia, która ostatecznie złamie Henryka. Małgorzata nie wytrzyma rozpaczy, która nią targa na myśl o parzącym krzyżu i innych oznakach przekleństwa i skutecznie targnie się na swoje życie. Rzuci się z wieży pałacu w odmęty wody.

Służba i Henryk zorientowali się o chwilę za późno, że dzieje się coś niedobrego i widzieli tylko, jak dziewczyna balansuje na tarasie, po czym spada. Henryk bełkocze bez ładu i skła-

Do arcybiskup Berenix de Conte

Jeśli BG zechcieliby spotkać się z samą Arcybiskup, Deborah postara się wybić im to z głowy.

Berenix ma tysiąc ważnych spraw każdego dnia, niechętnie pomaga i dzieli się informacjami, za to jej trzeba mówić wszystko, a co ona z tym zrobi, to jej sprawa, bo i prowadzi przecież swoje różne gierki i nie zawsze postępuje tak, jakby się wydawało, iż powinna. Znajomość z nią wiele kosztuje i jest bardzo ryzykowna, to zbyt ważna figura, więc łatwo się przy niej poślizgnąć i spaść w przepaść. Teoretycznie Arcybiskup jest po „dobrej" stronie i BG mogliby się spodziewać pomocy, jednak Berenix mimo to jest niebezpieczna i nie zawaha się przed wykorzystaniem ich do własnych celów.

Donos na Decabe lub na Cynthię

Jeśli BG w jakiś sposób domyślili się już, że tajemniczym sprawcą wszystkich nieszczęść jest Decabe, mogą o tym powiedzieć Deborah lub Inspektorowi. Bez względu na brak dowodów, ani kapłanka, ani śledczy nie zignorują tej informacji i postanowią przyjrzeć się mu bliżej. BG powinni ostrzec, by zachowali szczególną ostrożność, bo mogą mieć do czynienia nawet z podstępnym i potężnym deviria.

Bezpośrednia konfrontacja z Decabe przyniesie opłakane skutki, bo nikt nie spodziewa się, z jak potężnym deviria ma do czynienia. Mimo to Decabe tylko w ostateczności ujawni swoje moce, bo prowadzona przez niego gra wymagała usypiania ludzkich podejrzeń i czujności przez wieki. Nie może wszystkiego zaprzepaścić jednym nieostrożnym ruchem. Jednak sama obserwacja przyniesie ciekawe spostrzeżenia. Decabe się przeprowadza, a jego sługa, Andrew, zniknął.

Jeśli BG donieśli na Cynthię, lub dodali do oskarżeń słowa Fiony, Cynthia zostanie dziś uwięziona, o czym również poinformuje Inspektor.

du, mówiąc, iż widział, jak roztrzaskała się o skały w dole, a jej ciało gnije i rozpada się podobnie, jak Andrew na moście... Henryk może w tym momencie oszaleć i rzucić się na każdego z tym, co ma pod ręką. BG muszą go unieruchomić. Uspokoi się w końcu, ale rano obudzi się zupełnie siwy.

Sen

Kolejna noc, kolejny test Wiary i sen: *BG stoi na krawędzi klifu, w dole morze krwi zapełnione topielcami, tysiące wijących się ciał, fale rozbijają się o wysokie białe skały. Morski arcydemon zasiada na tronie z potężnych głazów oblepionych ślimakami, glonami, morskimi stworzeniami bez nazwy. Ze Skały Straceńców spadają ciała na żer dla stworów z głębin. Z wody wyłania się armia w barwach Kordu, pułki Kartiny, konnica Kary, strzelcy z Ragady, pikinierzy z Eliaru, straszliwe oddziały z Agarii. Po drugiej stronie, na brzegu, stoją uzbrojeni po zęby Cynazyjczycy i Nordyjczycy. To krucjata Dominium przeciw dwóm krajom Półwyspu Pazura. Nad wojskami krucjaty unosi się sam Cesarz. Za jego plecami majaczą cienie potężnych demonów, Władcy Mórz, Astrologa i innych...*

Dzień VI: Finał w Katedrze

Akcja od samego rana nabiera tempa. Przybywa Deborah, Henryk próbuje wyrwać się z bronią na zewnątrz, zjawia się także Inspektor, by natychmiast zabrać wszystkich do Katedry Chwały. Tam schroniła się Hrabina, tam też pędził Ambasador. Na miejscu BG trafiają na patową sytuację. Wszystko się dziś rozstrzygnie, tu i teraz, bez diabłów, bez Jedynego, bez Ciemności. Tylko ludzie i ich grzechy...

Wszystko zmierza ku końcowi

Ranek, ostatni dzień przygody. Gdy BG wchodzą do salonu, siedzi tam już osiwiały Henryk, czyszcząc i ładując muszkiety i pistolety. Obok leży szpada i skórzane rękawice do szermierki. Nie reaguje na nic, jakby zupełnie stracił kontakt z otoczeniem. W końcu cedzi przez zęby: *Dziś wszyscy mordercy zapłacą za swe zbrodnie. Zacznę od Cynthii i Labana* (jeśli jeszcze żyją, a jeśli nie – od Hrabiny).

Gdy BG próbują przemówić do niego, słychać kołatanie do drzwi i po chwili lokaj anonsuje kapłankę Deborah. Zależnie od tego, co wcześniej ustalili z nią BG, Deborah przybędzie po pomoc lub dodatkowe informacje. Jeśli miała się przyjrzeć posiadłości Decabe, mówi, że widziała wozy pełne dobytku, które jechały drogą na północ, ale Decabe nigdzie nie było. Jednak jeden wóz pojechał gdzie indziej: do portu.

Nie dane będzie skończyć tej rozmowy, bo wtem Henryk zrywa się i wychodzi dźwigając swoją broń. BG dopadną go dopiero na ulicy. Tam ledwo uskoczą przed pędzącą karetą, która zatrzymuje się tuż obok bram pałacu. Z wnętrza wychyla się Inspektor.

Pędząca kareta

Inspektor nakazuje BG pośpieszyć się i wsiadać jak się da najszybciej, gdyż sprawa jest paląca. Trzeba jak najszybciej dostać się do Katedry Chwały. Śledczy potrzebuje koniecznie obecności kogoś z otoczenia Hrabiny, by mógł z nią porozmawiać. Hrabina została dziś w nocy zaatakowana i ostatecznie ukryła się w świętym miejscu, pragnąc wszystko zakończyć. Oszalała ze strachu za nic już nie opuści błogosławionych murów. Podobno coś strasznego działo się dziś w posiadłości Hrabiny, w jej domu prawie cała służba leży martwa, bez żadnych śladów ran, wszędzie morska woda i krew, jak podczas jatki na moście. Ale Hrabina przeżyła i umknęła zawczasu.

Inspektor był też u Ambasadora, ale ten chwilę wcześniej również popędził co koń wyskoczy do Katedry Chwały.

W karecie z BG siedzą Inspektor z pomocnikiem Killianem, Deborah i Henryk (chyba, że ten pojedzie osobno). Woźnica popędza konie jak tylko można. W drodze Inspektor wygłasza jeszcze jedną świeżą rewelację: otóż tej nocy Cynthia (uwięziona, o ile jeszcze dotąd żyła), nie doczekała sądu. Choć to niedorzeczne, znaleziono ją utopioną w celi...

Ulice są zatłoczone, a im bliżej katedry, tym trudniej przebijać się przez tłum. Przez okna widać gąszcz mijanych postaci, kostiumy, maski... Co chwila zdaje się, że wśród tłumu przemyka jakaś szczególnie podejrzana postać. Zamaskowani zabójcy Igen, diabły, znajome postacie...

Spotkanie w Katedrze

Kareta zatrzymuje się w pobliżu ogromnego gmachu katedry. BG z towarzyszami wyskakują na ulicę i przeciskają się przez pstrokaty tłum, aż do jednych z pięciu głównych wrót południowego skrzydła katedry. Wokół kolorowy tłum: kuglarze, mnisi, żacy, bogacze, żebracy, straże, damy... Szaleństwo, ryk, huk i szum. BG wchodzą do ogromnego przedsionka, wysoko w górze widać olbrzymie witraże i posągi, na ścianach freski. Dalej kolejne potrójne wrota do przyprawiającego o zawrót głowy pięcionawowego południowego skrzydła katedry, w końcu główna hala, zwieńczona wysoko w górze ogromną kopułą. Uroczystość jeszcze się nie zaczęła, ale ludzie już czekają, szepczą, widać przechadzających tu i tam księży, grupy mnichów i wyższych kapłanów. Będąc w Katedrze Chwały można dostać zawrotu głowy, gdy tylko spojrzy się w górę albo gdy wodzi się wzrokiem po wszechobecnym złocie, setkach rzeźb, obrazów, wiszących wysoko ambon, witraży, ażurowych chórów, galerii itd. Samych bocznych kaplic jest tu ze sto. Gdzie w tym wszystkim szukać Hrabiny?

Nagle można ją dostrzec. Daleko w górze, po drugiej stronie hali, na jednej z galerii we wnętrzu głównej kopuły, widać, jak szybkim krokiem przesuwa się kilka maleńkich postaci, w których można rozpoznać Hrabinę, Charitona, Ambasadora i pozostałych.

Dzień Świętej Ardy

Rano na ulicach odbywa się procesja Króla i Żebraka. Dwie tytułowe postacie idą ramię w ramię, za nimi tłum w strojach i maskach znanych postaci z legend Cynazji i kościelnych świętych, patronów, a także inne symboliczne postacie. Są tu nawet diabły – przebrani za czartów młodzieńcy, którzy biegają wokół i kuszą lub porywają dziewki. Procesja zmierza do Katedry Chwały, a gdy tam dotrze, w różnych kościołach rozpoczną się uroczyste kazania najpopularniejszych kaznodziejów. Gdy część kościelna zakończy się, eksploduje święto. Dźwięk piszczałek i śmiechów, muzyka poniesie się ulicami, poleje wino, rozpocznie handel i atrakcje... Strażnicy będą mieli pełne ręce roboty, bo wielu zechce dziś na tym zamieszaniu skorzystać.

Aby się tam dostać i nie zgubić ich, trzeba niemal biegiem wrócić do południowego skrzydła, przedostać się do przedsionka, na korytarz, odnaleźć drzwi do jednej z bocznych wież i po niezliczonych schodach wspiąć się na górę. Tutaj o wiele trudniej kogoś spotkać, jedynie czasem BG mijają kilku mnichów lub załatwiającego jakieś swoje sprawki arystokratę. W końcu są na górze, wychodzą na korytarz, następnie na galerię. Gdy spojrzeć przez balustradę, daleko w dole widać niezwykłe, barwne wzory posadzki i grupki ludzi, małych jak mrówki. BG pędem kierują się tam, gdzie zmierzała Hrabina z towarzyszami. Z galerii przez kolejne wrota wychodzą na korytarz, a tam w końcu słyszą znajome głosy w jednej z sal. Dopadają drzwi.

Pat i piekło

Sala ma około dziesięć na dziesięć metrów, na dwóch ścianach znajdują się witrażowe okna, są tu też klęczniki i kilka ław, w ścianie płytka nisza, a w niej posąg świętego Savko. Posadzkę tworzą kafle, przywodzące na myśl szachownicę. Postacie stoją jak sparaliżowane, niczym figury szachowe.

BG wkraczają do sali i trafiają na kłótnię Hrabiny z Ambasadorem. Więcej niż kłótnię, bo zebrani dzierżą broń, wycelowane w siebie nawzajem pistolety, obnażone szpady. Gustaw mierzy z pistoletu do Ambasadora i jego gwardzistów, ranny Thorp z obnażoną szpadą w jednej ręce i pistoletem w drugiej, gwardziści Ambasadora trzymają po dwa pistolety każdy, wycelowane w Hrabinę i jej pomocników. Gdy tylko do sali wkraczają nowo przybyli, część luf kieruje się w ich stronę. Natychmiast, niemal instynktownie, Inspektor i Killian także dobywają broni. Napięta sytuacja zawisa na włosku. Jeśli ktoś teraz kichnie, wszyscy zginą. Jeśli BG zrobią coś głupiego, agresywnego, wtedy na pewno ktoś wystrzeli i rozpęta się piekło.

Po krótkiej pauzie Hrabina i Ambasador, a także inni wracają do wymiany zdań. To chwila na cedzone przez zęby słowa, załatwienie porachunków między Ambasadorem a BG, Henrykiem a tym, kogo uważa za winnego, Deborah a Ambasadorem i tak dalej. Nikt już tu nie ufa nikomu.

Jeśli BG nie wtrącą się, wymiana zdań przebiegnie mniej więcej tak:

Hrabina chcąc ocalić własną skórę, a być może także duszę, krzyczy: *To Decabe! Decabe! On jest wszystkiemu winien!* Ambasador parska drwiącym śmiechem. Henryk wykrzykuje*: Nie wierzę ci, wiedźmo! Mojego ojca zamordowała Cynthia, a winna jesteś ty i Vendossa! Zapłacicie za to teraz, życiem!* Ambasador wtrąca, że to nie prawda, że był przyjacielem Mecenasa. Hrabina wyśmiewa go, mówiąc, że znał reguły i to on go wystawił na zbicie. Inspektor podniesionym głosem próbuje zapanować nad sytuacją: *Odłóżcie broń, porozmawiamy.* Nagle wtrąca się Veronika, mówiąc, że to wszystko jej wina, że przez nią zginęło najwięcej osób, a ona kierowała szachami dla Hrabiny, złotej królowej...

Wtem do sali wbiega Fay, a za nią rycerz Vinfrid. Fay płacząc, biegnie do ojca, ten każe jej się odsunąć. Następnie Fay podbiega do Gustawa lub Thorpa, którzy celują do jej ojca i próbuje przemówić im do rozsądku, ciągnąc ich za szaty. Nagle zniecierpliwiony Gustaw (lub Thorp) uderza ją. Ambasador widząc to nie wytrzymuje i skacze do przodu. Pada strzał. W tym momencie strzelają wszyscy.

Gdy tylko padnie pierwszy strzał, rozpocznie się kanonada, rozpęta się piekło. Na pewno wielu ze zgromadzonych zginie. Reszta poraniona, sięgnie po szpady i rapiery, podłogę zaleje krew, niczym w rzeźni... Czy ktoś to przerwie?

Od działań BG zależy, czy zginą tu dziś tylko dwie osoby, czy więcej. Jeśli zachowywali się agresywnie, część pistoletów skierowała się na nich. Jeśli oskarżali kogoś szczególnie, więcej luf mogło skierować się w tę stronę. Jeśli całkowicie odsunęli się w cień, mogą ocalić własną skórę. W innym wypadku wygląda to tak:

Gustaw wypala do Ambasadora (rana Ciężka) i Zoltana (rana Ciężka) lub BG.

Thorp do Ambasadora (rana Śmiertelna).

Zoltan strzela do Hrabiny (rana Śmiertelna) i Gustawa (rana Ciężka) lub BG.

Smaragd do Inspektora (rana Ciężka) i Killiana (rana Ciężka) lub BG.

Inspektor do Smaragda (rana Krytyczna).

Killian do Zoltana (rana Ciężka).

Henryk strzela do Ambasadora lub Hrabiny, ale nie trafia, za to rani Veronikę (rana Ciężka).

Manfred (o ile żyje) strzela do BG.

Jeśli któryś z gwardzistów przeżył, rzuca się na BG. Nagle za jego plecami pojawia się Deborah, dzierżąc sztylet, i wprawnym ruchem podcina mu gardło.

Kurtyna opada

Gdy tylko przebrzmi echo strzałów, bez względu na to, ile będzie trupów, wszystko się kończy. Ranni leżą jęcząc, zabici zaś bezwładnie jak podziurawione kukły. Krew zbryzgała kafle posadzki, ściany, figurę świętego Savko...

Fay patrzy oniemiała, rzuca się do ojca, szarpie go... Rycerz Vinfrid przyklęka wsparty na mieczu przy martwym Ambasadorze, oddając mu salut. Thorp pada na kolana, ostatkiem sił podczołguje się do Hrabiny, lecz ta już nie żyje. Pisarz i Stella pobladli ze zgrozy przykucają pod ścianą. Słychać tupot stóp, w drzwiach staje zdyszany diakon i patrzy z przerażeniem...

Kto czego chce?

W chwili, w której wszyscy do siebie mierzą, a czas się niemal zatrzymał, każdy może powiedzieć kilka słów, które echem odbiją się w pomieszczeniu. Każdym tu kieruje chęć rozrachunku, strach o własne życie, duszę, przyszłość. Oto, co kieruje każdym z przybyłych:

Henryk pełen żądzy zemsty, zdesperowany, nie dba o siebie, chce jedynie rozprawić się z każdym, kto przyczynił się do jego tragedii. Są to między innymi wszyscy uczestnicy Misterium Szachowego.

Hrabina modli się o swą duszę i ocalenie od demona, za nic nie wyjdzie z katedry. Oszalała ze strachu, wie, że Decabe już ją skreślił i że to jej koniec. Nie chce sama dźwigać brzemienia i wydając Decabe rozciąga swoje nemezis także na innych.

Gustaw, o ile żyje, i ranny **Thorp** będą wierni Hrabinie do samego końca.

Ambasador od śmierci Małgorzaty nie ma już atutu przeciwko BG i ci mogą ujawnić obciążające go zapiski. Dobrze byłoby załatwić tę sprawę tutaj i teraz. Ponadto za wszelką cenę chce się dowiedzieć, kto jest szarą eminencją, czy to faktycznie, jak podejrzewał, Decabe.

Dwaj **gwardziści** mierzą do każdego, kto zagraża Ambasadorowi.

Inspektor z pomocnikiem **Killianem** przede wszystkim chcą zapanować nad sytuacją, jednak jest już na to za późno. Chcą by zebrani opuścili broń, a wszystko na spokojnie omówią. Ale takiej opcji niestety nie ma.

Pisarz Chariton i Stella stoją z boku, patrząc na rozgrywający się dramat, starają się nawet głośno nie oddychać ani nie drgnąć.

Veronika stoi obojętna. Poprzedniego dnia ostatecznie coś w niej pękło, bo dotarło do niej, że zbyt wielu przez nią zginęło.

Decabe

Decabe postanowił ostatecznie zatrzeć ślady, atakując Cynthię i Hrabinę, jednak Hrabina przeżyła. Dopóki ukrywa się ona w Katedrze Chwały, nie dosięgnie jej tak łatwo swoją mocą, musiałby przygotować inny sposób, najlepiej posłużyć się ludźmi.

Epilog

I to już koniec przygody. Pora na epilog, by rozwiać wszelkie dotychczasowe wątpliwości. I zasiać nowe...

Pogrzeb w katakumbach - Dziś odbędzie się pierwszy pogrzeb: Mecenasa Valarisa Gellera. Wiele jeszcze będzie następnych w kolejnych dniach. Pogrzeb w Cynazji to scena nietypowa i barwna, gdyż odbywa się w katakumbach. Korytarze przygotowane są na uroczystość wcześniej, na ścianach zapalone kadzidła i latarnie, a mnisi z zakonu Katakumbników uwijają się w bocznych salach. Niosący trumnę Katakumbnicy, także kapłani, rodzina, przyjaciele zmarłego oraz murarze kroczą korytarzami, w końcu docierają do dużej sali, wspartej kolumnami. Na ścianach freski. Kilkanaście otworów tuneli. Tu odbywa się uroczyste pożegnanie. Następnie Katakumbnicy biorą trumnę i niosą do jednego z tuneli, by w końcu zatrzymać się w pewnym momencie i złożyć ciało w jednej z nisz ukrytych w ścianie. Teraz do pracy przystępują murarze.

A Chariton pisze... - Gdy cała historia się zakończy, Chariton, bezpośredni świadek, a nawet uczestnik tych niezwykłych wydarzeń, zabierze się za pisanie nowej książki, w której wszystko to opisze, zmieniając jedynie niektóre fakty i oczywiście wszelkie nazwiska. Jest niezwykle sławnym pisarzem, więc BG staną się bohaterami poczytnego dzieła z przesłaniem.

Pamiętniki Gellera - Innymi książkami, które mogą ujrzeć światło dzienne, są dwadzieścia dwa tomy „Pamiętników" Gellera. Pisane przez niego w ciągu wielu lat, z myślą o późniejszej publikacji, stanowią niezwykły zbiór traktatów i refleksji wybitnego erudyty naszych czasów. To prawdziwy skarb i zmarnowanie go byłoby dowodem bezmyślności tych, którzy ocaleli.

List

BG otrzymają jeszcze jeden, ostatni list w tej przygodzie. Znajdą go pod drzwiami posiadłości Gellerów lub gdziekolwiek, gdzie zatrzymają się na dłużej.

Wiem, że Małgorzata nie żyje. Moje serce również cierpi. To prawda, nie była Człowiekiem, ale była bardziej ludzka niż większość z Ludzi. Zabiły ją uprzedzenie i strach, wpajany Ludziom od dziecka. Czyżby Ludzie i Inni nigdy nie mogli żyć obok siebie? To prawda, że wielu Innych to wcielone zło, ale czy z Ludźmi jest inaczej? Małgorzata nie miała w sobie zła innego niż jej pochodzenie. Jednak strach i uprzedzenie są tak wielkie, że można zabić nawet samego siebie, za to tylko, kim się jest. Człowiek, którego można nazwać dobrym, nigdy nie zagra w grę śmierci, jednak to tylko jeden z niezliczonych sposobów na umieranie. I ja odchodzę i więcej się nie zobaczymy. Nie szukajcie mnie, niektórych rzeczy lepiej nie spotykać nigdy.

Archibald Decabe

Sen

Tej nocy po raz ostatni BG wykonają testy Wiary i jeden z nich zapamięta swój sen: *Bohater znajduje się w pałacu Archibalda Decabe, podziwiając galerię jego obrazów. Galeria portretów przedstawia Hrabinę, Ambasadora, Mecenasa, Cynthię, Fionę i wszystkich uczestników Misterium Szachowego. BG spogląda dalej, a galeria ciągnie się i ciągnie. Na ścianach wisi wiele podobnych serii portretów, tylko starszych, coraz starszych i starszych...*

Ostatni sen

Zaś wszystkim śni się Kindle. Zniszczone, sponiewierane ruiny miasta, zupełnie opuszczone, starte przez czas, zasypane piaskiem. Słychać jedynie wiatr. I tylko diabeł przechadza się ulicami, patrząc na swe dzieło zniszczenia. Diabeł z symbolem krzyża. Diabeł ...albo człowiek.

BG nie jadą

Jeśli BG nie zechcą udać się do Katedry Chwały, tym samym po prostu przegapią zakończenie przygody. Rozegra się tam straszliwa jatka, być może Hrabina umknie przed Decabe i wszystkim co jej zagraża, Ambasador zginie, a Decabe zniknie na dobre i nic więcej BG już nie wskórają.

Plan dni przygody

Dzień 1: Czwartek
Szachownicę dziś ogląda Pierwszy Złoty Skoczek (Cynthia)
Złoty Skoczek (Cynthia) zbija Srebrnego Hetmana (Mecenasa)
(ruch był wykonany kilka dni wcześniej, ale dziś w końcu został wprowadzony w życie)

Dzień 2: Piątek
Srebrny Król (Ambasador) wykonuje ruch bez żadnego bicia, zasłania pionkiem (Henrykiem) figurę
Szachownicę powinien dziś oglądać Drugi Srebrny Skoczek, lecz nie ma już go, wykreślony z listy, nie wiadomo, kto to był.
Spotkania na dziś: Po południu do Gellerów przybędzie Inspektor

Dzień 3: Sobota
W nocy Złota Królowa (Hrabina) wykonuje ruch: Pierwsza Złota Wieża (Veronika) ma zbić pionka (Henryka)
Szachownicę powinien dziś oglądać Złoty Hetman (Lidia Ordini), ale już nie żyje, została zbita wcześniej i wykreślona z listy.
Spotkania na dziś: Po południu spotkanie u Hrabiny

Dzień 4: Niedziela
Szachownicę dziś ogląda Pierwsza Złota Wieża (Veronika)
Spotkania na dziś: Około południa spotkanie z malarzem Brensterem
Wieczorem wizyta w operze

Dzień 5: Poniedziałek
Jeśli został zbity pionek Burton, Srebrny Król (Ambasador) wykonuje ruch (już dowolny), a szachownicę oglądać dziś miała by Druga Srebrna Wieża (uczony Hominus, który jednak już wcześniej odpadł z gry).
Jeśli ma zostać zbity pionek Henryk, tego dnia nic się jeszcze nie wydarzy, Veronika szuka sposobu na przeprowadzenie bicia, a szachownicę miała by oglądać Druga Złota Wieża (która jednak również została zbita już wcześniej).
Spotkania na dziś: O świcie spotkanie z Zatroskanym na Moście Karinego
Wieczorem msza wigilijna w Katedrze Chwały

Dzień 6: Wtorek
Szachownicę powinien dziś oglądać Pierwszy Goniec, lecz bez względu na to, czyja strona wykonuje ruch, Pierwsi Gońce po obu stronach został zbite już wcześniej.

Detale

Gra karciana Rycerz

Z talii kart wybiera się same figury (4 Walety, 4 Damy, 4 Króle i 4 Asy, łącznie 16 kart).

Im mocniejsza karta, tym większe szanse na zwycięstwo: najsilniejszy jest As, potem Króle, Damy, i na końcu Walety. Również te same figury mogą być mocniejsze lub słabsze, zależnie od koloru, kolejno: pik (liść), karo (serce), kier (poduszka), trefl (żołądź).

Aby wejść do gry, każdy z graczy wykłada na środek ustaloną pulę pieniędzy (każdy tyle samo, np. po10 kordinów), zwaną Wkładem.

Następnie każdy gracz ciągnie jedną kartę i sprawdza ją w tajemnicy przed innymi.

Jeśli gracz uważa, że jego karta jest zbyt słaba, po wyłożeniu na środek dodatkowego Wkładu może pociągnąć dodatkową kartę. Jeśli nadal nie jest zadowolony, po dołożeniu dwóch dodatkowych Wkładów ciągnie kolejną. W końcu za kolejne trzy Wkłady może dociągnąć jeszcze jedną i na tym koniec.

W tym czasie inni gracze mogą się nie zgodzić na dokupywanie przez niego kart. Wykładając na środek dodatkowy Wkład, gracz blokuje dociągnięcie karty przez przeciwnika. Jeśli zablokowany chce mimo wszystko ją dociągnąć, musi zapłacić ponownie koszt dociągu tej karty i nie może zostać już zablokowany.

Jeśli któryś z graczy uważa, że nie ma w danym rozdaniu szans na wygraną, może się wycofać z gry, odzyskując połowę z wyłożonych w grze własnych Wkładów, a resztę zostawia na stole (jeśli wyłożył nieparzystą ilość Wkładów, na stole zostaje więcej).

Gdy nikt już nie chce dociągać dodatkowych kart ani spasować, każdy pokazuje swoje karty. Wszystkie leżące na środku Wkłady zgarnia ten, który posiada najsilniejszą kartę.

Gra jest prosta, ale wciągająca i popularna, a jej sekret polega na przyglądaniu się reakcjom przeciwników i ukrywaniu własnych, oraz oczywiście blefowaniu i podpuszczaniu.

Podczas sesji gdy BG grają w Rycerza, MG gra za wszystkich przeciwników. Można testować Postrzeganie emocji albo zdać się na sądy samych graczy.

Biblioteka: o Igenusie

BG mogą odwiedzić jedną z bibliotek lub zdać test Historii albo Okultyzmu o PT10 (dla Cynazyjczyków PT5), by poznać legendę złotego demona, Władcy Morza, utożsamianego przez niektórych ze Złotym Królem (stąd symboliczna rana brzucha na obrazie), przez innych z Igen, pradawną boginią krain dzisiejszej Cynazji.

Igenus, zwany też Igen Itti, starożytny demon morza i potężny niegdyś władca Ciemności, Geniusz Kłamstwa i Intrygi, żył w Cynazji setki lat temu, według jednych legend jeszcze w czasach przed Prorokiem, według innych aż do trzeciego wieku i krucjaty Sardusa. Niegdyś kłaniali się mu królowie, ginęły przez niego całe narody, opętany kraj toczył wojnę z sąsiadami, krew zalewała ziemię, a pożoga trawiła krainy. Lecz pewnego dnia wszystko się skończyło, a demon zniknął.

Istnieje legenda, według której Igenus został pokonany przez jednego mnicha bez walki, a z użyciem sprytu i poświęcenia. Mnich o imieniu Enok przybył pewnego dnia przed oblicze Władcy Morza i zasiadł z nim do partii szachów. Demon zgodził się na grę, w której stawką było życie misjonarza, a wynik był przesądzony z góry, gdyż nikt nie mógł równać się sprytem i mądrością z Igenusem. Mnich przegrał i został pochłonięty przez morze, jednak dobrze wykorzystał czas rozgrywki i osiągnął swój cel. Pomiędzy ruchami na planszy mnich pytał Igenusa o wiele rzeczy, pozornie błahych, lecz nagle okazało się, że odpowiadając na pytania mnicha Igenus zobaczył siebie zupełnie inaczej, niż dotychczas. Mnich zapłacił życiem, ale odmienił bestię.

Odpowiadając na podchwytliwe pytania mnicha, Igenus odkrył, iż jego życie i działanie wcale nie podlega jego własnej woli, a wypływa z demonicznej natury bóstwa. Wszystkie wojny, jakie wywołał, wszyscy ludzie, którzy w jego imię ginęli, wszystko to tylko i wyłącznie naturalny, wrodzony instynkt, a nie wola Igenusa. Tak jak wilk nie zastanawia się nad sensem polowania na jagnięcia, jak człowiek musi codziennie jeść i pić, tak natura demona każe mu siać zniszczenie i śmierć.

Igenus zapragnął zapanować nad swoją zwierzęcą częścią, wyzwolić się z niewoli swej natury, przysiągł to sobie, nie mnichowi. Swoją moc okiełznał i choć nie mógł całkowicie zaprzestać tego, co zawsze czynił, gdyż zginąłby jak człowiek bez chleba i wody, to jednak ukierunkował ją na czynienie jak najmniejszego spustoszenia. Nie miało to żadnego związku z moralnością czy wyrzutami sumienia, a raczej z dumą i pogardą dla bezmyślnej zwierzęcej natury. Niczym asceta zadowalający się sucharami, Igenus odsunął się w cień i choć nadal ginęli przez niego ludzie, cały kraj odetchnął z ulgą i odzyskał swą wolność.

W książce BG nie znajdą odpowiedzi na pytanie, czy wieki temu Igen Itti ukrył się w świecie ludzi i w naszych czasach przybrał imię Archibald. Archibald Decabe. Ciężko osądzić, czy Decabe może być rzeczywiście legendarnym Igenusem, albo czy jest jego potomkiem.

Znaleźć można przy okazji jeszcze inną legendę, według której to właśnie z czasów pogańskich wywodzi się rytualna kara śmierci w Kindle – zrzucanie do morza ze Skały Straceńców. Podobno wprowadzono ją za czasów Igenusa, gdy arcydemon panoszył się w Cynazji i Kindle, karmiąc w ten sposób syreny.

Biblioteka: o syrenach

Według legend oraz pewnych badań prowadzonych przez przyrodników, syreny są wiecznie głodnymi stadnymi stworami, zamieszkującymi morskie głębiny. W pierwotnej formie niemal nie mają kształtu, jednak w miarę jak pochłaniają wszystko, co tylko nadaje się do pożarcia, zaczynają nabierać kształtów i inteligencji, a nawet świadomości pożartych istot. Ich wygląd zaczyna przypominać wynaturzone ryby, kraby lub splątane węże. Legendy opowiadane przez marynarzy mówią także o Zjadaczach Dusz, syrenach, które upodobały sobie polowanie na ludzi. Te stwory ponoć z czasem zmieniają się niemal w ludzkie istoty, nadal jednak pozostając wewnątrz wygłodniałymi bestiami.

To właśnie Zjadacze Dusz posiadają przedziwne moce, dzięki którym w większej grupie potrafią sprowadzać zło i Ciemność na swe ofiary, a także chorobę, ból, osłabienie i śmierć. Od wieków mniej więcej co kilkadziesiąt lat, czasem częściej, kroniki notują podobne zjawiska, które dotknęły zarówno pływające po oceanie statki, jak i dzielnice portowych miast.

Z księgi „Legend i bajek Półwyspu Pazura" można się dowiedzieć, jakoby syreny były szczególnie wrażliwe na srebro, a także szkic historii, z której wynika, iż żyli niegdyś potężni Zjadacze Dusz, którym kłaniali się nawet władcy gadziego ludu Igen.

Cynazyjska policja

Urząd cynazyjskiej policji powołano po to, by lepiej kontrolować niechciane zjawiska w tak ogromnym mieście, jakim jest Kindle. Przywileje policji wcale nie zostały dokładnie sprecyzowane i do dziś większą część swoich wysiłków urząd wkłada w walkę o rozszerzenie swoich wpływów i możliwości. W całym mieście istnieje kilkadziesiąt innych organizacji i urzędów, których kompetencje krzyżują się z misją policji Kindle. Wiele dzielnic posiada własną jurysdykcję (dzielnice książęce, enklawy kościelne, cechowe, tereny gildii itd.) i własne więzienia, także spora część arystokracji lub urzędników oraz większość duchowieństwa na mocy swoich praw lub tradycji nie podlega zwyczajnym sądom. Jest to prawdziwy labirynt i poruszanie się w nim wymaga od inspektorów nie lada kunsztu, cierpliwości i uporu.

Głównym zadaniem policji, w odróżnieniu od straży miejskiej czy sądów, jest nie tyle karanie za zbrodnię, co zapobieganie jej. Policja ma być „niewidzialną" siłą, działającą w ukryciu i znającą wszystkie sekrety ciemnej strony miasta. Do innych jej zadań należy także rozwiązywanie tajemnic zbrodni szczególnie trudnych do rozwikłania.

Prawa policji mają moc nakazów królewskich, ale inspektorzy nie mogą przekraczać swych kompetencji. Nie mogą używać siły bez uzasadnienia ani obrażać szlachetnie urodzonych. Gdy proszą o współpracę, pokazują królewski glejt, a w razie odmowy wnoszą skargę, by oporni zostali odpowiednio ukarani. Do współpracy obowiązany jest każdy, kto przebywa w Kindle, nie tylko rodowici Cynazyjczycy. Dzięki glejtowi inspektor może także rozkazywać strażnikom miejskim, chyba że strażnik otrzymał wyraźny rozkaz, który to uniemożliwia. Gdy inspektor będzie musiał przesłuchać szczególnie ważną personę (np. ambasadora, biskupa, hrabiego itd.), a tamten odmówi, musi starać się o specjalne polecenie współpracy mające moc królewskiego nakazu. Zależnie od rodzaju sprawy i osoby, której dotyczy, śledczy otrzyma go w terminie od kilku dni do miesiąca.

Inspektorzy korzystają ze swoich uprawnień bardzo ostrożnie i starają się być uprzejmi nawet wobec ewidentnych przestępców. Niejednokrotnie podejrzani mają rozległe koneksje polityczne i przyjaciół albo patronów na wysokich szczeblach władzy. W Cynazji o wyrokach sądowych nierzadko decydują względy polityczne, a nadgorliwy albo zbyt pewny siebie policjant łatwo może popaść w kłopoty.

O cynazyjskiej policji przeczytasz także w podręczniku podstawowym na stronie 170sc / 148hc.

Punkty Doświadczenia

Po każdej sesji MG powinien przydzielić graczom określone ilości PD, zaś po rozegraniu całej przygody BG będą mieli możliwość zdobyć także nowych Sojuszników. Szczegóły zaprezentowano poniżej.

Podział PD

Po każdej sesji gracze powinni otrzymać przeciętnie około 150 PD, tak by po rozegraniu całego scenariusza każdy z graczy otrzymał w sumie około 300 do 600 PD. MG powinien uwzględnić zarówno aktywność danego gracza na sesji i jego sukcesy na poszczególnych etapach scenariusza (intrygi w salonie, zdobywanie informacji oraz kontakty z potencjalnymi sojusznikami), jak i odgrywanie przez niego postaci oraz zebrane doświadczenia samej postaci (przeżycia w piwnicy Hrabiny, rozmowy z Ambasadorem, spotkanie z Igen w operze czy Zjadaczami Dusz na moście). Informacje dotyczące przydzielania PD znaleźć można w podręczniku podstawowym Monastyru. Poniżej podane są najważniejsze elementy, za które BG powinni zostać nagrodzeni w niniejszej przygodzie:

- Natychmiastowe udanie się na miejsce zbrodni w willi Hrabiny: 20 PD dla każdego gracza
- Własne śledztwo dotyczące zbrodni (przepytanie uczestników przyjęcia itd.): 20 PD dla aktywnych graczy
- Zorganizowanie ochrony dla rannego Mecenasa: 10 PD dla aktywnych graczy
- Lektura pamiętników Mecenasa: 10 PD dla każdego gracza
- Duchowe wsparcie dla Henryka i rodziny: 20 PD dla aktywnych graczy
- Własne śledztwo dotyczące skreślonych nazwisk z listy uczestników Misterium Szachowego: 10 PD dla aktywnych graczy
- Udanie się na spotkanie z Narcissą w parku: 10 PD dla każdego gracza
- Wyprawa do piwnic Hrabiny: 30 PD dla każdego gracza
- Przestawienie pionków na szachownicy, tak by Henryk nie został zbity: 20 PD dla aktywnych graczy
- Zbadanie innych wyjść z piwnic: 10 PD dla aktywnych graczy
- Spotkanie z zabójcą w domu malarza: 10 PD dla każdego gracza
- Śledztwo w sprawie imion odkrytych na obrazie: 10 PD dla aktywnych graczy
- Wizyta u Decabe: 10 PD dla każdego gracza
- Rozmowy z podejrzanymi w operze: 10 PD dla aktywnych graczy
- Przygotowanie się na ewentualną pułapkę przed spotkaniem w sali balowej: 20 PD dla aktywnych graczy
- Spotkanie na Moście Karinego: 30 PD dla każdego gracza
- Pomoc Narcissie i zaatakowanym żołnierzom, wczesne rozpoznanie opętanych: 10 PD dla aktywnych graczy
- Odwiedzenie biblioteki i poznanie legend o Igenusie i syrenach: 20 PD dla aktywnych graczy
- Ostatnie spotkanie w Katedrze Chwały: 20 PD dla każdego gracza + dodatkowe 20 PD dla aktywnych graczy
- Starania o wydanie "Pamiętników" Mecenasa: 20 PD dla aktywnych graczy

Ponadto BG mogą otrzymać dodatkowe PD za swoje zachowanie w trakcie trwania całej przygody:

- Aktywność w rozmowach i zabawach salonowych: 20 PD
- Odpowiednie, dostojne, zgodne z etykietą zachowanie podczas spotkań i rozmów: 30 PD
- Okazywanie szacunku duchowieństwu, starszym oraz osobom o wybitnej pozycji (Ambasador, Hrabina): 20 PD
- Duże zaangażowanie w śledztwo: 20 PD
- Współpraca z Inspektorem, Narcissą i Deborah: 20 PD
- Ostrożność w działaniach, nie narażanie innych: 30 PD
- Wspieranie tych, którzy potrzebują wsparcia duchowego w trudnych chwilach, poszanowanie żałoby: 10 PD

Sojusznicy

Po zakończeniu przygody gracze mogą przeznaczyć PD, by zdobyć następujących Sojuszników:

Henryk Geller, dziedzic fortuny Gellerów

Choć Henryk w wyniku wydarzeń niemal postradał zmysły i jest wrakiem człowieka, jednak nadal dysponuje ogromną fortuną, znaczącą pozycją w świecie salonowym Kindle i jest wdzięczny BG za pomoc i zaangażowanie (chyba, że ci doprowadzili do tragedii jego sióstr).

Reguła specjalna: Bezterminowa pożyczka – Jeśli BG będą w trudnej sytuacji, mogą wysłać do Henryka list z prośbą o wsparcie finansowe, uzasadniając to odpowiednio. Mogą liczyć na łączną pożyczkę (w trakcie kolejnych sesji lub jednorazową) w wysokości 10 Pierścieni. Henryk nie będzie się upominał o spłatę w terminie ani o żadne procenty zysku.

Irving Chariton, sławny cynazyjski pisarz

Chariton przeżył wspólnie z BG niezwykłe wydarzenia i z pewnością zapamięta ich na zawsze. O ile BG nie wyrządzili mu podczas przygody krzywdy, nie obrażali go, może on zostać ich przyjacielem. Jako członek Akademii Królewskiej i niezwykle popularny pisarz, będzie dla BG niezwykłym sojusznikiem na terenie Cynazji, a nawet poza jej granicami.

Reguła specjalna: Wszystkie salony Cynazji – Chariton jest w stanie zorganizować spotkanie dla BG z niemal każdą osobistością wyższych sfer Cynazji (siegając nawet niektórych książąt), o ile dana osoba interesuje się sztuką i ceni Charitona.

Deborah, kapłanka i agentka Arcybiskup Berenix

Mimo, że Deborah absolutnie nie jest dyspozycyjna, wiecznie wypełniając misje dla swej pani, może ona pomóc BG w sprawach związanych ze strukturami Kościoła na Półwyspie Pazura. Co prawda, Deborah nie jest ani teologiem, ani szczególnie świątobliwą kapłanką, ani też nie zorganizuje dla BG audiencji u Arcybiskup, jednak posiada dużą wiedzę polityczną i ma dojście do wielu tajnych informacji szczególnie dotyczących stolicy Cynazji oraz oczywiście do wielu bibliotek. O ile dana informacja nie jest objęta szczególną tajemnicą, może dostarczyć je BG.

Reguła specjalna: Źródło informacji - Deborah może spróbować uzyskać dowolną informację dotyczącą Kościoła lub Cynazji, tak jakby miała Umiejętność Zdobywania informacji, Plotek, Okultyzmu, Historii lub Teologii na poziomie 6.

Mortimer Caroll, inspektor policji w Kindle

Podobnie jak Deborah, Inspektor jest wiecznie zabiegany i za nic w świecie nie może opuścić stolicy, jednak w niektórych sytuacjach może się okazać niezwykle użytecznym Sojusznikiem. Może być dla BG doskonałym źródłem informacji, a także wspomóc ich w przypadku problemów z prawem na terenie Kindle.

Reguła specjalna: Szemrane plotki – Inspektor może spróbować zdobyć informacje dotyczące światka przestępczego lub świata intryg salonowych Kindle oraz innych miast Cynazji tak, jakby miał Umiejętność Zdobywanie informacji lub Plotek na poziomie 6.

Bohaterowie i potwory

Gellerowie

Panicz Henryk Geller

23 lata, gospodarz BG, syn Mecenasa, narzeczony Małgorzaty, Trzeci Srebrny Pionek

Jedyny syn i najstarszy z potomków mecenasa Valarisa Gellera, najbardziej postępowy z całego rodu. Odrzucił surowe stroje poprzedniej epoki na rzecz prawie nowoczesnej bohemy. Na głowie zawijany kapelusz z piórkiem, obszyta futrem kamizelka, biała kryza. Długie ciemne naturalne włosy, żadnych pludrów. Szczery wyraz twarzy.

Jest typowym przedstawicielem młodego pokolenia Cynazyjczyków, dla których świat rycerzy jest bajką, a świat kupców rzeczywistością, w której trzeba się odnaleźć. Henryk zalicza się do grona złotej młodzieży - pochodzi z zamożnej rodziny i spędza czas głównie na rozrywkach. Ojciec zapewnił mu solidne wykształcenie i wprowadził w odpowiednie towarzystwo, więc młodzieniec cechuje się nienagannymi manierami, chociaż wydaje się nieco zniewieściały.

Współczynniki: Budowa 9; Zręczność 10; Spryt 14; Spostrzegawczość 7; Wiarygodność 11; Opanowanie 9; Wytrwałość 10; Wiara 7

Współczynniki pomocnicze: Refleks 9; Autorytet 9; Wiedza Ogólna 11; Fechtunek 11; Strzelanie 9

Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 2; Rapier 2; Pistolet 2; Czytanie emocji 2; Jeździectwo 2; Historia 2; Plotki 2; Etykieta 4

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 1; Praca nóg 3; Unik 0; Odskok 8

Szpada w ataku: Pchnięcie proste 3; Pchnięcie ze zwodem -4; Ponowienie -1; Wypad -1; Pchnięcie pozorne 3; Zbicie 3

Szpada w obronie: Zasłona II 6; Zasłona I 7; Riposta 1; Wyprzedzenie -7

Zwarcie: Akcje w ataku 1; Akcje w obronie 4

Narzeczona Małgorzata Elmont

Wygląda na 20 lat, siostrzenica Archibalda Decabe, narzeczona Henryka Gellera, urocza dama cierpiąca na tajemnicze dolegliwości

Urodziwa, nieco egzotyczna dama (zdaje się, że w jej żyłach płynie domieszka krwi z dalekiego wschodu), zawsze nienagannie ubrana. W ciemnych, luźno spiętych włosach nosi delikatne ozdoby. Cierpi na tajemniczą dolegliwość, która sprawia, że zawsze wygląda na zmęczoną i śpiącą, często zamyka oczy, gdy tylko sprzyjają temu warunki, albo niemal zasypia Henrykowi na ramieniu. Również spojrzenie Małgorzaty jest egzotyczne, w jej oczach kryje się drapieżna dzikość, czasem patrzy przed siebie zupełnie bezmyślnie, mimo że w rzeczywistości posiada nieprzeciętny rozum. Czyżby cierpiała na jakąś ukrytą chorobę psychiczną? To lekkie szaleństwo łatwo jej jednak wybaczyć dzięki urodzie i czarującemu wdziękowi.

Małgorzata jako dziecko podobno doświadczyła tragedii, przez co niewiele pamięta ze swego dzieciństwa, miesza fakty, czasem zdaje się wymyślać wydarzenia, których nie mogła sama przeżyć. Fakty są takie, że Małgorzata w ogóle nie jest człowiekiem, choć sama nie zdaje sobie z tego sprawy. Decabe wprowadził ją w świat ludzi i zadbał o to, by uwierzyła, iż jest osieroconą córką jego siostry, a przede wszystkim człowiekiem. Jest jedną z przerażających morskich istot, zwanych przez marynarzy syrenami. Bezkształtnym stworem, który dopiero z dekadami i wiekami nabiera formy pożerając ludzi. Także świadomość syreny kształtuje się dopiero z fragmentów wspomnień i myśli pożartych ofiar. Małgorzata jest szczególną syreną, wykarmioną i wychowaną, właściwie stworzoną przez Decabe. Mimo iż posiada dziwną i obcą psychikę, uległa złudzeniu, iż czuje wszystkie ludzkie emocje i kocha Henryka nad życie. Więcej o tych stworach przeczytasz w rozdziale Detale.

Mecenas Valaris Geller

45 lat, ojciec Henryka Gellera, przyjaciel Ambasadora, Pierwsza Srebrna Wieża

Mecenas to człowiek poprzedniej epoki. Odziany w surowy czarny strój z białą kryzą, szpiczasta broda i wąsy, pludry sięgające do ramion. Zawsze wyprostowany jakby kij połknął, porusza się i gestykuluje bardzo sztywno. Ma mocny, władczy głos oraz surowy i zarazem skromny charakter. Znany jest z prokordyjskich przekonań, zaangażowany jest podobno także w wiele szemranych organizacji, w większości politycznych.

Żona Valarisa, Abigail, stanowi idealne dopełnienie jego obrazu, niemal jak lustrzane odbicie w żeńskiej wersji, całkowicie posłuszna, cicha, zawsze z boku. Oprócz Henryka mają oni osiem córek w wieku od jednego do dwunastu lat, wszystkie zawsze ubrane w białe lub srebrzyste miniaturowe suknie.

Hrabina i przyjaciółki

Hrabina Maude Harpburn

Około 70 lat, oganizatorka przyjęć dla towarzystwa, Złota Królowa

Hrabina jest główną organizatorką salonowej „gry w szachy". Wygląda jakby wyjęta z poprzedniej epoki. Surowa, czarna dzwonowa suknia upięta po samą szyję, wysoka koronkowa kryza zdaje się trzymać jej głowę w potrzasku, wiecznie wyprostowaną, tak, że nie może się nawet pochylić. Włosy miedzianego koloru dokładnie upięte, przykryte zdobionym diademem. Z pozoru wydaje się nawet sympatyczna, jej oczy wiecznie skrywają jakby grymas uśmiechu, usta też wykrzywione i ściągnięte w coś w rodzaju uśmiechu, jednak kryje się w niej bardzo złośliwy i bezlitosny charakter. Poznała, co znaczy smak władzy nad ludźmi i rozsmakowała się w tym. Nikt nie ma odwagi z nią zadzierać, bo wygląda dostojnie i władczo niczym sama królowa Matry.

Jest wdową - jej mąż, hrabia Harpburn, został zabity przez zamachowców z Wężowego Oka, jednej z polityczno-okultystycznych organizacji Cynazji. Niektórzy podejrzewają, że Hrabina pomogła w tej tragedii.

Całe życie spędziła w świecie intryg i fałszu, stała się cyniczna, przeżarta dekadentyzmem, pogardza wszystkim co świeże i związane z emocjami. Prowadzony przez Hrabinę salon jest dla niej właściwie hodowlą, w której kształtują się nowe osobowości, ścierają, walczą o pozycję i umierają. Dla Hrabiny nie ma nic nowego pod słońcem, a ludzie zdolni przełamać nudę życia są na wagę złota. Właściwie tylko oni zasługują na zainteresowanie.

Ceni nienaganne maniery i tych, którzy umieją się zachować, ludzi dobrze wychowanych, którzy szanują damy bez względu na wiek. Gdy taki będzie rozmówca, Hrabina potraktuje go bardzo dobrze, gotowa sobie szczerze porozmawiać. Jej pasja to romantyczne historie sprzed wieków, sławne poematy. Gdy zaś rozmawia o interesach, polityce, aktualnych wydarzeniach, zachowuje szczelną maskę konwenansów. Prywatnie Hrabina uważa, że dawniej świat był lepszy, a dziś wszędzie zepsucie i miernota.

Na ekstremalne wydarzenia Hrabina reaguje spokojnie i potrafi zachować kamienną twarz. Mimo to gdy ktoś ginie z jej winy, ma wyrzuty sumienia i nie chce wtedy z nikim rozmawiać. W trakcie kolejnych przyjęć i spotkań można się zorientować, że Hrabina jest wpatrzona w Decabe, albo się go boi, albo go potajemnie kocha.

Przykładowe wypowiedzi: *Niezwykle się cieszę, że odwiedził nas dostojnik Kościoła z samej Kary, serca całego Karianizmu. Wraz z moimi przyjaciółmi i przyjaciółkami służymy chętnie, jeśli chciałbyś panie poznać historie naszych świętych i słynnych miejsc, które zapewne zechcesz odwiedzić.*

Oto i sławny uczony, który uczynił nam zaszczyt odwiedzając nas dziś z drogim Henrykiem. Jeśli tylko panie chciałbyś spotkać się kiedyś z naszymi skromnymi uczonymi z Kindle, szepnij tylko słówko, a zorganizujemy sobie miłe spotkanie.

Służący Gustaw

Około 50 lat, służący Hrabiny, wierny i zaufany

Wtajemniczony we wszystko, starszy służący, ślepo posłuszny i oddany Hrabinie. Służy w domu Hrabiny można powiedzieć od zawsze. Milczący, dystyngowany, posiada nienaganne maniery. Niemal niewidzialny dla gości z towarzystwa.

Współczynniki: Budowa 9; Zręczność 9; Spryt 13; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 10; Opanowanie 9; Wytrwałość 6; Wiara 5

Współczynniki pomocnicze: Refleks 10; Autorytet 8; Fechtunek 11; Strzelanie 10

Wybrane Umiejętności: Blef 2; Czytanie emocji 2; Nasłuch. i wypatr. 3; Zbieranie informacji 3; Ukrywanie się 3; Plotki 2

Walka -Zwarcie: Akcje w ataku 1; Akcje w obronie 4

Martin Thorp

25 lat, szermierz, bratanek Hrabiny, nadzwyczaj drażniący jegomość

Bratanek Hrabiny, który jako Trzeci Syn swego ojca nie odziedziczył majątku i szuka dla siebie miejsca w świecie. Pogardza sam sobą, nie boi się śmierci i dzięki temu nie waha się prawie przed niczym. Z prze-

korą wybrał drogę łajdactwa i pozbawionego ambicji i celu dryfowania przez życie. Jest również doskonałym szermierzem, a jako że ma język cięty i złośliwy, często próbuje swej szpady.

Wie, że Hrabina ma swoje ciemne sprawki, że uczestniczy w jakichś bardzo podejrzanych i mrocznych gierkach, razem z ważnymi osobistościami Kindle. Wykonuje jej polecenia i rozkazy bez pytań, choć wie sporo, udaje że owe sekrety go nie interesują. Zbyt dobrze mu pod dachem Hrabiny, by ryzykować wścibstwem, ponadto boi się Hrabiny. Można rzec, że jest jej ślepo posłuszny. Zwraca się do niej per „ciociu Maude".

Lubi zaczepiać innych, czynić im złośliwości, prowokować, ale jeśli spotka kogoś swojego pokroju, potraktuje go jak brata, zaproponuje wspólny podryw wybranych dam, pomoże w zdobywaniu serca wybranki BG. Zimny drań, ale z draniem się dogada. Szczególnie nie lubi świętoszków i sztywniaków. W miarę rozwoju sytuacji zacznie być coraz bardziej podejrzliwy, zamknięty w sobie. Dopatruje się wroga w każdym i pilnuje Hrabiny jak pies. Częściej wybucha gniewem, wrzeszczy na każde zaniedbanie służby Hrabiny i na wszystkich niższego stanu, wyżywa się, bo napięcie go zżera. Obawia się tylko o to, że może zawieść Hrabinę, bo o swoje życie nie troszczy się wcale.

Współczynniki: Budowa 13; Zręczność 20; Spryt 15; Spostrzegawczość 10; Wiarygodność 9; Opanowanie 19; Wytrwałość 9; Wiara 5
Współczynniki pomocnicze: Refleks 17; Autorytet 9; Wiedza Ogólna 10; Fechtunek 16; Strzelanie 14
Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 4; Rapier 5; Pistolet 2; Czytanie emocji 2; Nasłuch. i wypatr. 2; Ukrywanie się 2; Etykieta 2
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 7; Praca nóg 7; Unik 6; Odskok 11
Szpada w ataku: Pchnięcie proste 9; Pchnięcie ze zwodem 3; Ponowienie 2; Wypad 7; Pchnięcie pozorne 13; Zbicie 5
Szpada w obronie: Zasłona II 10; Zasłona I 10; Riposta 5; Wyprzedzenie 0
Zwarcie: Akcje w ataku 3; Akcje w obronie 6
Cynazyjska szkoła szermiercza
Biegłości: Cynazyjski szermierz, Błyskawiczny atak

Cynthia Fogrekham

Ponad 70 lat, przyjaciółka Hrabiny, zgorzkniała starsza dama, Pierwszy Złoty Goniec

Obrzydliwie bogata starsza dama, przyjaciółka Hrabiny. Jej mąż, finansista, wyjechał do Eliaru w misji państwowej.

Wydaje się, że nie potrafi bez służby wykonać najmniejszej czynności – podsuwają jej krzesła, otwierają drzwi. Dostojne, bardzo powolne ruchy, czarna dzwonowa suknia, złota kamizela bardzo ozdobnie szyta barwnymi złocistymi nićmi, białe bufiaste rękawy i kryzy, upięte wysoko lokowane czernione włosy, niczym rzeźba na głowie. Naszyjniki z pereł, nieodłączny wachlarz.

Cynthia jest okultystką, popchnięta ku Ciemności dawno temu przez Decabe. Wespół z kilkoma innymi starszymi damami (które w przygodzie pojawiają się tylko przez moment, w operze) stworzyła coś w rodzaju amatorskiego kręgu czarownic. Posiada biblioteczkę ksiąg i broszur traktujących o magii, z których liznęła co nieco wiedzy i doświadczenia. Cynthia zna trochę przepisów na szkodzenie prześladowcom i chronienie siebie, jednak nie zastanawia się, na ile to skuteczne czy prawdziwe.

Rozmowy z Cynthią są jak audiencje u wysokiego oficera, oficjalne i zawsze na dystans. Nie omieszka dać do zrozumienia, że gardzi rozmówcą. Na początku przygody Cynthia to wulkan żalu, złośliwości, nienawiści do całego świata, ukryty za zimną maską obojętności. Nienawidzi szczególnie tych, którym powodzi się w miłości, a także młodych i dzieci. Potem, gdy wokół coraz więcej śmierci, gdy zaczyna zacieśniać się pętla, nienawiść zaczyna blednąć, a pojawia się strach i zagubienie. Cynthia pod koniec nie przypomina dumnej starszej damy, tylko przerażony wrak człowieka.

Przykładowe wypowiedzi: *Jakaż to sprawa panie sprowadza cię do mnie? W czym mogę ci pomóc? A cóż mnie do tego?*

Laban

Ponad 30 lat, Zaufany sługa Cynthii, typ spod ciemnej gwiazdy

Wierny sługa i pomocnik Cynthii, człowiek zupełnie pozbawiony wyrzutów sumienia i głębszych refleksji. Wykonuje tylko polecenia swej pani, nie ma własnych dążeń. Nie pytany, nigdy nie mówi nic. Odpowiada zawsze krótkimi frazesami.

Niezbyt błyskotliwy, ale bardzo niebezpieczny, niczym prosty mechanizm. Zabić kogoś to dla niego tyle, co splunąć, co przygotować kąpiel albo nalać wina. Zawsze obojętne, jakby śpiące spojrzenie.

Współczynniki: Budowa 10; Zręczność 14; Spryt 10; Spostrzegawczość 10; Wiarygodność 4; Opanowanie 17; Wytrwałość 11; Wiara 9
Współczynniki pomocnicze: Refleks 14; Autorytet 8; Fechtunek 12; Strzelanie 13
Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 2; Pistolet 2; Blef 3; Czytanie emocji 2; Nasłuch. i wypatr.3; Zbieranie informacji 3; Ukrywanie się 3; Sztylet 4
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 2; Praca nóg 3; Unik 1; Odskok 9
Sztylet w ataku: Pchnięcie 3; Cięcie 3; Pchnięcie ze zmyłką -5; Wypad -2
Sztylet w obronie: Riposta -1; Wyprzedzenie -5
Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 3

Fiona Gello

Ponad 30 lat, przyjaciółka Hrabiny, urocza uwodzicielka, Drugi Złoty Goniec

Przyjaciółka i sąsiadka Hrabiny, wdowa po bogaczu, wysokim oficerze Kindle. Jej mąż zginął podczas wyprawy do Kartiny. Wielu szeptem nazywa Fionę, Cynthię i Hrabinę Trzema Wdowami, sugerując, jakoby wszystkie trzy pozbyły się swych mężów, stając się paniami własnego losu.

Dama dystyngowana, w kwiecie wieku, z nieskazitelną aparycją, nieco chuda i blada, lecz potrafi podkreślać atuty swojej urody za pomocą odważnych strojów. Ubrana w seledynowo – białą powłóczystą suknię z dużym dekoltem, upięte wysoko ciemne włosy ozdobione lekkim białym puchem, nieliczne subtelne ozdoby, srebrne i seledynowe świadczą o doskonałym guście. Do tego rękawiczki i puszysty futrzany szal, którym lubi smagnąć rozmówcę dla podkreślenia szczególnie figlarnego słowa.

Lubi flirtować, łatwo wpada w zachwyt rozmówcą, jeśli tylko czymś się wyróżnia. Jednego dnia zakocha się w poecie, drugiego w księdzu, trzeciego w oficerze. Będzie mu prawić komplementy, uwodzić, by po kilku dniach zmienić obiekt swoich zainteresowań na nowy. Niejeden pojedynek obył się już z powodu jej flirtów i zmienności. Gdy ktoś przyciągnie jej uwagę, zda się, że interesuje ją wszystko na temat jego profesji, czynów, przeszłości, najmniejsze szczegóły będzie chłonąć rumieniąc się przy tym. Tak jakby w danej chwili nie istniał wokół nikt inny. Prawie każdy da się na to złapać.

Gdy w trakcie przygody zacznie się robić niebezpiecznie, jej kochliwa natura się nie zmieni, ale zamiast wesołych flirtów będzie w rosnącym i widocznym strachu szukała swego obrońcy i opiekuna, uwodząc w inny, równie skuteczny sposób.

Przykładowe wypowiedzi: *Dasz się panie porwać na kieliszek przedniego wina? Prawda to, żeś brał udział w wyprawie do dalekiego Hoth? Zawsze marzyłam, by poznać prawdziwego żeglarza...*

Czy to nie o tobie powiadają, że jesteś najbardziej utalentowanym szermierzem, jaki do nas zawitał z tajemniczej Matry?

Słyszałam panie, że przybyłeś z dalekiego Gordu. Czy jesteś jednym z tych dzielnych i sławnych rycerzy, którzy bronią nas wszystkich przed morskimi smokami? Czytałam, że walczą tam romantycy, którzy szukają zapomnienia i spokoju, którzy nienawidzą zepsucia świata...

Veronika Rodry

Około 30 lat, kuzynka Hrabiny, mistrzyni szachów, niezwykle bystra kobieta, Pierwsza Złota Wieża

Dosyć urodziwa, dojrzała kobieta, wygląda, jakby urodziła się tylko po to, by wydawać rozkazy. Pewna siebie i mądra, a jednocześnie skromna i zamknięta w sobie. Rzadko zabiera głos, dopiero zapytana, wyraża swoją opinię. Jej zdanie i osąd są dla wszystkich niezwykle ważne, niczym najwyższa instancja. Najlepsza szachistka w towarzystwie. Zawsze uważała się za najbystrzejszą z całego towarzystwa, zresztą słusznie, jeśli wziąć pod uwagę analityczne zdolności jej umysłu. Jednak mimo doskonałej umiejętności grania, uwodzenia itd., brak jej wielu ludzkich odruchów, jest chłodna, samotna. Uważa, że to z ludźmi jest coś nie tak, nie z nią. Flirtuje, intryguje, zażywa życia, ale jej życie zmierza bez celu, jak dryfujący okręt.

Ubrana na bardzo nowoczesną modłę – jednoczęściowa lekka powłóczysta biała lub w pastelowych barwach suknia przewiązana szarfą, z luźnymi, krótkimi rękawami, czarne włosy upięte wysoko.

Uwielbia dyskutować na dowolny temat z ludźmi obdarzonymi niepospolitym rozumem lub posiadającymi dużą wiedzę. Jest niezwykle i wszechstronnie oczytana, mogłaby zostać uznaną myślicielką, ale brak jej ambicji. Ceni sobie wygodne życie, marnując swoje talenty. Jeśli ktoś okaże się od niej lepszy, przykuje jej uwagę. Gardzi prostakami. Maniery każą jej być miłą także dla dostojników, bogatych i wpływowych, znaczących osób, choć sam status i bogactwo niewiele dla niej znaczą.

Gdy podczas przygody sytuacja się komplikuje, Veronika próbuje zachować zimną krew i rozwiązać wszelkie problemy. Jest wściekła o tak głupie ruchy, jak zabicie Valarisa przez Labana. Gdy zginie zbyt wielu, Veronika wie, że gra jest stracona dla wszystkich, uważa że popełnili błędy i muszą za to zapłacić.

Przykładowe wypowiedzi: *Słyszałam panie, że jesteś wielkim uczonym. Czym się dokładnie zajmujesz, jeśli mogę wiedzieć? Przysią-*

dziesz się do mnie, bo mam już dość tych błahych pogadanek z tamtymi zabawnisiami?

De Vendossa

Ambasador Miguel de Vendossa

Ponad 50 lat, ambasador Kordu, wpływowy polityk, przyjaciel Hrabiny i Mecenasa, Srebrny Król

Kordyjski arystokrata, ambasador Kordu w Cynazji, pragmatyk i jednocześnie idealista, wierzący w słuszność ekspansji swojego kraju. Funkcję ambasadora w Cynazji objął dwa lata temu, zastępując na tym stanowisku odwołanego do kraju Hermana Contagę, który uchodził za zbyt uległego. Służba dyplomatyczna nie jest dla niego pierwszyzną, chociaż sławę przyniosły mu przede wszystkim zamorskie podróże i odkrycia. De Vendossa spędził w valdorskich koloniach ponad dziesięć lat.

Starszy mężczyzna o surowym cesarskim wyglądzie, blada, chuda twarz przypomina władczą maskę i nigdy nie zdradza emocji, usta ściągnięte w kreskę, rzadkie siwe włosy otaczają głowę jak trupią czaszkę, dystyngowane ruchy, władcze pozy, jednocześnie wojskowa pewność ruchów. Patrzy zawsze z góry i bezosobowo. Ubrany w czarną bogatą kamizelę z metalowymi ozdobnymi pagonami, białą koszulę z kryzą i bufiastymi mankietami.

Miguel de Vendossa gardzi wszystkim, co zniewieściałe i dekadenckie, podziwia zaś honor i męstwo. Pociąga go tajemnica i ryzyko, więc dał się wciągnąć Hrabinie w grę, pomimo początkowego sceptycznego nastawienia.

W oczach bohaterów de Vendossa powinien być stereotypowym Kordyjczykiem - dumnym, oddanym ojczyźnie, oddanym swojej misji w Cynazji. Gdy członkowie drużyny poznają Ambasadora lepiej, dostrzegą, że jest człowiekiem sprzeczności - zarazem wielkodusznym i okrutnym, zapalczywym i wyrachowanym. Podstępnym i pozbawionym skrupułów, a równocześnie doceniającym dawne wartości.

Ambasador ceni ludzi nietuzinkowych, szczególnie żołnierzy. Ma bardzo ugruntowane poglądy polityczne i jedne narody ceni, innymi gardzi, jeszcze innych nienawidzi, co da odczuć graczom. Choć zawsze zachowa się podług etykiety i nikogo nie obrazi, jednych potraktuje jak przyjaciół, innych jak natrętów. Lubi rozmawiać nie tylko o polityce, ale także o sztuce, wojskowości, historii. Gdy temat schodzi na politykę, Ambasador zmienia się w polityka i ostrożnie waży słowa. Gdy temat jest inny, rozmawia bardziej szczerze i otwarcie. To erudyta, niewiele jest tematów, na które nie ma nic do powiedzenia.

Ofiary, jakie zdarzają się w „grze", w żadnym razie go nie przerażają, jednak boi się konsekwencji tego wszystkiego – utraty swej pozycji, honoru itd. Widok trupa nie wzrusza go ani trochę. Jego słabym punktem jest córka Fay, za nic nie pozwoli, by coś złego jej się przytrafiło.

Przykładowe wypowiedzi: *I cóż tam panie u was w Nordii / Dorii / Agarii? Jak się wam panie podoba tu, w Cynazji? I są ci Cynazyjczycy tak zepsuci, jak powiadają, panie Karyjczyku?*

Współczynniki: Budowa 13; Zręczność 13; Spryt 18; Spostrzegawczość 8; Wiarygodność 18; Opanowanie 14; Wytrwałość 12; Wiara 6

Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 13; Wiedza Ogólna 15; Fechtunek 15; Strzelanie 12

Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 2; Rapier 3; Pistolet 3; Muszkiet 2; Blef 4; Czytanie emocji 4; Zbieranie informacji 2; Jeździectwo 2; Historia 3; Plotki 4; Etykieta 6

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 6; Praca nóg 7; Unik 3; Odskok 9

Rapier w ataku: Pchnięcie proste 6; Cięcie zwykłe 6; Pchnięcie ze zwodem 0; Ponowienie 1; Wypad 3; Pchnięcie pozorne 8; Zbicie 4

Rapier w obronie: Zasłona II 9; Zasłona I 9; Riposta 3; Wyprzedzenie -3

Zwarcie: Akcje w ataku 4; Akcje w obronie 5

Sługa Joel Griffin

Około 20 lat. Młody sługa, syn poprzedniego wieloletniego sługi, który towarzyszył De Vendossie w dalekich wyprawach, lecz umarł podczas jednej z nich. Niemal niewidzialny, zawsze jest, ale prawie go nie widać, jak fragment stałego tła.

Doradca Manfred Hopper

Okoł 50 lat. Wąż w ludzkiej skórze, zaufany doradca, Kordyjczyk z podobnymi poglądami co Ambasador.

Współczynniki: Budowa 8; Zręczność 10; Spryt 16; Spostrzegawczość 11; Wiarygodność 12; Opanowanie 14; Wytrwałość 8; Wiara 4

Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 8; Fechtunek 12; Wiedza ogólna 14; Strzelanie 11

Wybrane Umiejętności: Rapier 3; Pistolet 2; Blef 3; Czytanie emocji 2; Zbieranie informacji 3; Historia 3; Plotki 3; Etykieta 3

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 2; Praca nóg 3; Unik 1; Odskok 8

Rapier w ataku: Pchnięcie proste 4; Cięcie zwykłe 4; Pchnięcie ze zwodem -3; Ponowienie -1; Wypad 0; Pchnięcie pozorne 4; Zbicie 3

Rapier w obronie: Zasłona II 5; Zasłona I 6; Riposta 4; Wyprzedzenie -6

Zwarcie: Akcje w ataku 1; Akcje w obronie 3

Gwardzista Zoltan

Około 40 lat. Oddany przyboczny gwardzista z rodu służącego od wieków De Vendossom, bez wahania poświęci za niego swe życie.

Współczynniki: Budowa 15; Zręczność 14; Spryt 14; Spostrzegawczość 9; Wiarygodność 11; Opanowanie 12; Wytrwałość 12; Wiara 4

Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 10; Fechtunek 15; Strzelanie12

Wybrane Umiejętności: Atletyka 3; Wysportowanie 2; Rapier 4; Broń bitewna 3; Pistolet 3; Muszkiet 4; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 2; Jeździectwo 3; Postęp. ze zwierzętami 2; Opatrywanie ran 2; Sztuka przetrwania 2; Ukrywanie się 2

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 6; Praca nóg 6; Unik 4; Odskok 9

Rapier w ataku: Pchnięcie proste 7; Cięcie zwykłe 7; Pchnięcie ze zwodem 0; Ponowienie 5; Wypad 3; Pchnięcie pozorne 8; Zbicie 4

Rapier w obronie: Zasłona II 8; Zasłona I 8; Riposta 3; Wyprzedzenie -3

Zwarcie: Akcje w ataku 4; Akcje w obronie 7

Gwardzista Smaragd

Około 25 lat. Doskonały szermierz, jednak nie jest ślepo oddany De Vendossie, choć oczywiście służy mu wiernie, szanuje go, słucha bez sprzeciwów i bez wahania odda życie w jego obronie.

Współczynniki: Budowa 13; Zręczność 17; Spryt 14; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 9; Opanowanie 12; Wytrwałość 10; Wiara 9

Współczynniki pomocnicze: Refleks 14; Autorytet 11; Fechtunek 15; Strzelanie 13

Wybrane Umiejętności: Atletyka 2; Wysportowanie 3; Rapier 5; Broń bitewna 3; Pistolet 3; Muszkiet 3; Jeździectwo 3

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 6; Praca nóg; 7; Unik 4; Odskok 9

Rapier w ataku: Pchnięcie proste 8; Cięcie zwykłe 8; Pchnięcie ze zwodem 0; Ponowienie 1; Wypad 5; Pchnięcie pozorne 10; Zbicie 4

Rapier w obronie: Zasłona II 9; Zasłona I 9; Riposta 3; Wyprzedzenie -3

Zwarcie: Akcje w ataku 4; Akcje w obronie 6

Kordyjska szkoła szermiercza

Biegłości: Błyskawiczny atak

Fay de Vendossa

15 lat, córka Ambasadora

Wychowywana niczym chłopiec, doskonale czuje się w mundurze. Prawie chłopięca fryzura – wygodnie upięte ciemne włosy, strój jak do jazdy konno. Charakter posiada również bardzo chłopięcy, stanowczy, odważny, dumny i uparty, jedynie wygląd ślicznej dziewczyny. Mimo młodego wieku nie opuszcza ojca na krok, słucha wszystkiego, choć nie zabiera głosu w ważnych dyskusjach. Widać, że zostanie wychowana na damę z najwyższych sfer, osobę, która kierowanie ludźmi będzie miała we krwi. Jest dumna z Kordu, wierzy że Kord jest dla całego świata wymarzonym dobrem, jedynym potężnym krajem, który działa dla dobra innych a nie dla swojej prywaty. Bardzo chce zaimponować ojcu swoimi dokonaniami. Imponują jej żołnierze, wojownicy, oficerowie. Może się zaprzyjaźnić z którymś z BG, ale nigdy nie zdradzi żadnego sekretu ojca, nie powie słowa o tajemnicach politycznych, nie zna ich też zbyt wiele.

Na początku przygody dobrze się bawi, choć co chwila wewnętrzna dyscyplina przywołuje ją do porządku i stara się zachowywać poważnie, jakby była starsza niż jest. Daje się zwodzić cynazyjskim przyjaciółkom, które ją porywają w wir uciech. Gdy wokół coraz więcej zbrodni i śmierci, zaczyna bać się o siebie i ojca. Przestaje ufać Cynazyjczykom, nie odstępuje ojca o krok, chyba że ten ma do załatwienia swoje tajne sprawki.

Przykładowe wypowiedzi: *Uwielbiam poznawać inne kultury, kraje, ludzi. Tyle wspaniałości jest na świecie...*

Rycerz Vinfrid de Mano

Około 40 lat, przyboczny strażnik Fay de Vendossa

Silny jak tur Doryjczyk, wojownik starej daty. Rycerz ślubował wierność Ambasadorowi, gdy ten ocalił mu kiedyś życie. Ambasador kazał Vinfridowi strzec Fay na zawsze, mało kto zrobiłby to lepiej. Rycerz nie odstępuje Fay prawie na krok. Słucha jej poleceń i rozkazów, nie boi się

niczego. Rzadko się odzywa, jest prawie jak cień. Nie nosi pludrów, ale włosy ma długie i lokowane. Czarna, ozdobna, salonowa zbroja ze złotymi i perłowymi zdobieniami. Miecz ozdobny, równie skuteczny jako ozdoba w salonach, co i oręż w boju.
Współczynniki: Budowa 20; Zręczność 13; Spryt 13; Spostrzegawczość 6; Wiarygodność 8; Opanowanie 11; Wytrwałość 14; Wiara 10
Współczynniki pomocnicze: Refleks 10; Autorytet 13; Wiedza Ogólna 9; Fechtunek 16; Strzelanie 13
Wybrane Umiejętności: Atletyka 3; Wysportowanie 2; Broń bitewna 4; Jeździectwo 2
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 6; Praca nóg 8; Unik 5; Odskok 10
Miecz w ataku: Cięcie zwykłe 5; Cięcie z zamachu -1; Ponowienie -1; Zbicie miecza 3
Miecz w obronie: Odbicie 4; Zasłona 9; Wyprzedzenie -4
Zwarcie: Akcje w ataku 5; Akcje w obronie 6
Biegłości: Szaleńczy atak

Szara eminencja

Kawaler Archibald Decabe

Około 60 lat, przyjaciel Hrabiny i Cynthii, dystyngowany bogacz, prastary demon w ludzkiej skórze

Głównym, choć nie bezpośrednim sprawcą wszystkich nieszczęść w przygodzie jest demoniczny, starszy dżentelmen, Archibald Decabe.

Decabe to zasiadający w Królewskiej Radzie Finansów bankier, jednocześnie mecenas sztuki i arbiter dobrego smaku. Nosi się jak człowiek zamożny, a jego ubranie jest niezwykle eleganckie. Manier mógłby mu pozazdrościć królewski szambelan. Decabe jest także mecenasem malarza Brenstera, który malował dla niego portrety „szachowych graczy".

Ma ciemne, dłuższe włosy, wąsy i szpiczastą bródkę, spojrzenie obojętne i jednocześnie trudne do zniesienia, pogardliwy grymas ust, ale charakter zdaje się mieć sympatyczny. Czarny surdut, srebrzysta koszula z koronkami, ciemno szary płaszcz z obszytym futrem kołnierzem, cenne pierścienie na palcach. Mało kto potrafi tak jak on balansować na krawędzi modnego stroju, budząc zazdrość innych strojnisiów swoim wyczuciem i ekstrawagancką elegancją.

W rozmowie z Bohaterami zawsze będzie uprzejmy i nigdy bezpośredni. Chociaż nie sposób odmówić mu charyzmy, jego rady są zawsze zakamuflowane w postaci ogólnikowych spostrzeżeń - nigdy niczego nie sugeruje wprost. Ten czart w ludzkiej skórze jest zarazem przyjacielem i przeciwnikiem Bohaterów. Zdaje się skromny, cichy, wszystko kwituje lekkim uśmiechem, jakby się wahał cokolwiek powiedzieć. Można odnieść wrażenie, że to człowiek do wszystkiego zdystansowany, choć uprzejmy, to raczej bez szczególnych pasji. Jednak zgodnie z plotkami Decabe ma bardzo szerokie kontakty, podobno koresponduje z tysiącem ludzi.

Starzec cierpi na wiele dolegliwości, między innymi na bóle po dawnej ranie odniesionej w pojedynku. Musi także często przepłukiwać gardło, a uważne oko zaobserwuje, że jednego dnia wygląda bardziej zdrowo, innego zaś przypomina niemal wysuszoną mumię.

Decabe nie jest człowiekiem. Jest diabłem, ale na miarę Cynazji. Nie śmierdzi siarką, nie wyrzyna ludzi w ciemnych zaułkach. Doprowadza ludzi do upadku, ale robi to w sposób wyrafinowany i nigdy nie rezygnuje z dobrych manier oraz kodeksu honorowego. Żal mu świata, który odchodzi, można powiedzieć, że jest reliktem minionej epoki, podobnie jak bohaterowie Monastyru. Gdy dostrzeże w postaciach graczy podobnych sobie, z miejsca okaże im sympatię. Konflikt ludzkości i świata innych jest dla niego mniej ważny niż przyjemność przebywania w towarzystwie Bohaterów, czy w ogóle ludzi kulturalnych. Można powiedzieć, że w ciągu wieków Decabe uczłowieczył się na cynazyjską modłę.

Decabe posiada pewną władzę nad morską wodą oraz stworzeniami żyjącymi w morzu. Nie jest to żadna „wrodzona" moc, a raczej sztuka poznawana i doskonalona przez stulecia. Potrafi sprowadzać z czeluści istoty Mroku, hipnotyzować ludzi, a także opuszczać swe ciało, by obserwować lub słuchać z ukrycia. Jednak zawsze, gdy jego duch jest obecny w jakimś miejscu, wokół dzieją się niepokojące zjawiska – wiatr otworzy nagle okno, czarny kot lub sowa bacznie przygląda się obserwowanym, czuć chłód i czyjąś obecność itd.

Więcej o legendzie demona przeczytasz w rozdziale Detale.
Współczynniki: Budowa 8; Zręczność 8; Spryt 20; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 20; Opanowanie 20; Wytrwałość 16; Moc 28
Współczynniki pomocnicze: Refleks 14; Autorytet 21; Wiedza Ogólna 24; Fechtunek 12; Strzelanie 14
Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 2; Rapier 3; Broń bitewna 3; Pistolet 2; Wiedza magiczna 5; Okultyzm 7; Blef 6; Czytanie emocji 6; Zbieranie informacji 7; Teologia 4; Historia 5; Sztuka przetrwania 3; Ukrywanie się 3; Plotki 4; Etykieta 5
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 3; Praca nóg 4; Unik 0; Odskok 8
Szpada w ataku: Pchnięcie proste 5; Pchnięcie ze zwodem -1; Ponowienie 0; Wypad 2; Pchnięcie pozorne 9; Zbicie 4
Szpada w obronie: Zasłona II 7; Zasłona I 7; Riposta 2; Wyprzedzenie -4
Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 3

Sługa Andrew

Około 30 lat, sługa Archibalda Decabe, niemowa, Zjadacz Dusz

Sługa Andrew trzyma się zawsze z boku, nie usługuje Decabe w drobnych czynnościach, co najwyżej jako woźnica zawozi i przywozi swego pana na przyjęcia i strzeże jego rzeczy. Jest niemową, w dodatku także niepiśmiennym. Żadne pludry i kosztowne szaty nie zamaskują koszmarnego wyglądu Andrew. Decabe mówi, że znalazł go dawno temu jako porzuconego na ulicy niemowlaka, a to, przez co malec musiał wcześniej przejść, odbiło się na jego wyglądzie.

W rzeczywistości Andrew to deviria, wyhodowany przez Decabe z istot zwanych w grimuarach Zjadaczami Dusz, podobnie jak Małgorzata. Niegdyś bezkształtna, pierwotna forma morskiego życia, z czasem, karmiona i kształtowana przez swego pana, zmieniła się w człowieka. Andrew bez wahania odda swe nędzne życie za swego pana.
Współczynniki: Budowa 16; Zręczność 14; Spryt 10; Spostrzegawczość 18; Wiarygodność 3; Opanowanie 16; Wytrwałość 13; Moc 11
Współczynniki pomocnicze: Refleks 16; Autorytet 10; Fechtunek 14; Strzelanie 17
Wybrane Umiejętności: Atletyka 2; Wysportowanie 3; Rapier 2; Broń bitewna 2; Okultyzm 3; Nasłuch. i wypatr. 3; Zbieranie informacji 3; Sztuka przetrwania 3; Ukrywanie się 4
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 5; Praca nóg 5; Unik 4; Odskok 9
Okuta pałka w ataku: Uderzenie 0; Uderzenie z zamachu -3; Ponowienie -2
Okuta pałka w obronie: Odbicie 3; Zasłona 4; Wyprzedzenie -6
Zwarcie: Akcje w ataku 3; Akcje w obronie 5

Inni bywalcy salonu

Malarz Rudolf Brenster

Około 25 lat, ubogi malarz, bywalec salonów

Rudolf Brenster jest biedny i niechlujny. Ma podkrążone oczy, na skutek częstego zaglądania do flaszki. Wygląda jakby ktoś wyciągnął go z rynsztoku i odział w lepsze ubranie. Nosi kapelusz z piórkiem, toporna, prymitywna twarz świadczy o nieszlacheckim pochodzeniu, porusza się ordynarnie, mówi tak samo. Choć stara się, to braku odpowiedniego wychowania nie można nadrobić w rok czy dwa. Na szczęście nikt w salonach nie oczekuje, by zwykły artysta z plebsu dorównał manierami komukolwiek z wyższych sfer.

Malarz Brenster jest osobistym portrecistą Archibalda, malował dla niego portrety graczy-ofiar. Demoniczny mecenas nigdy nie ujawnił Brensterowi swojej prawdziwej natury ani nie wtajemniczył w Misterium, ponadto przypilnował, żeby malarz nie brał udziału w grze.

W trakcie przygody z dnia na dzień coraz bardziej zżera go strach, pije coraz więcej, zmienia się we wrak człowieka. Cienie pod oczami się pogłębiają, drżą ręce, jąka się coraz bardziej, przerywa wypowiedzi w pół zdania. Rozgląda się cały czas dookoła, jakby ściany miały uszy. Najbardziej lęka się Ambasadora, Hrabiny i Decabe.

Przykładowe wypowiedzi: *Masz panie niezwykle dostojny i szlachetny profil, godzien uwiecznienia na portrecie. Czy zechciałbyś zawiesić u siebie w posiadłości własny portret pędzla znanego cynazyjskiego portrecisty? Choć nieskromnie to brzmi, mówię o sobie.*

Wybacz panie ale nie czuję się dziś najlepiej. To skutki trybu życia, jakie nam, artystom, wypada prowadzić. Mało snu, nadmiar pracy...

Pisarz Irving Chariton

Około 30 lat, sławny nowoczesny pisarz, zapatrzony w siebie erudyta

To wielka osobowość, charyzmatyczny, pewny siebie pisarz i społecznik, nowoczesny i bardzo modny. Usta zaciśnięte w wiecznym uśmiechu, roześmiane oczy zdają się pogardzać całym towarzystwem. Czarne loki przycięte krótko. Ciemno szary srebrzysty surdut, złocisty płaszcz, biała koszula.

Oprócz sporadycznej poezji pisze głównie powieści, w których perypetie są jedynie pretekstem do prześmiewania dawnych i współczesnych zachowań, trendów w nauce, sztuce, literaturze, kościele. Surowo ocenia wydarzenia i politykę w swoich odważnych, obrazoburczych, śmiałych, przenikliwych i napisanych z niezrównanym kunsztem dziełach. Erudyta ceni kilku swoich przyjaciół po piórze, tworzących w podobnym

duchu. Krytycy zachwycają się każdym utworem tej modnej grupy pisarzy.

Nie jest specjalnie odważny, ale posiada ogromną ciekawość i spjrzenie z dystansu. Gdy zaczyna się dziać coś niepokojącego, odsuwa się na bok i obserwuje wszystko z zimnym profesjonalizmem pisarza, by potem wykorzystać to gdzieś w jednym ze swoich utworów. W rozmowie głównie lubi słuchać własnych monologów. Każdy nowy temay Chariton traktuje jak prośbę o własną przemowę. Prawda, mówi pięknie i ciekawie, ale zdaje się nie słyszeć prób włączenia się do dyskusji, chyba że pytania dotyczą jego dzieł, talentu albo jego ulubionych pisarzy i pasji. Wtedy odpowiada niezwykle wyczerpująco i zaczyna bardziej lubić swego słuchacza.

Należy do Akademii Królewskiej, jego mecenasem jest sama Królowa, pobiera stałe renty jak kilkudziesięciu innych najlepszych artystów i naukowców w Cynazji. Podobno należy także do jakiegoś elitarnego stowarzyszenia, którego wpływy sięgają samego dworu królewskiego.

Przykładowe wypowiedzi: *Masz panie na myśli pewnie sławny poemat Vinioniego, na podstawie którego zresztą sto lat później napisano wystawianą ostatnio tu w Teatrze Morta operę Triton. Znakomite dzieło, choć kilka drobiazgów można by poprawić...*

Czyżbyś panie pił do mojego starego wiersza Kambola? Wiedz, że utwór ten nigdy by nie powstał, gdybym miał wtenczas trochę oleju w głowie. Rozgłos nie zawsze jest dobry, niektóre dzieła lepiej spalić w piecu i nikomu ich na oczy nie pokazywać, bo potem latami będziesz się musiał z nich spowiadać...

Stella Jennings

Około 25 lat, przyjaciółka pisarza Charitona, erudytka

Mądra i oczytana kobieta, która odstrasza tym od siebie większość mężczyzn. Ma peszące spojrzenie i lekki grymas uprzejmego, choć trochę pogardliwego uśmiechu, jakby jej rozmówca był dyletantem. Nie dorównuje urodą Fionie czy Isabel, ale nadrabia to charyzmatyczną aurą przenikliwości i inteligencji. Zawsze z książką w ręce, ubrana w srebrzystą dzwonową suknię, cała tonie w srebrzystych falbankach. Jasne włosy upięte ciasno, upudrowana, blada. Na nadgarstku perłowa bransoletka.

Wróżka Hryzylda Bless

Około 60 lat, egzaltowana wróżka

Hryzylda jest kobietą z gminu, która krąży po salonach Kindle jako atrakcja towarzyska. Przedstawia się jako wróżka, obdarzona mocą wieszczenia (przez świętą Anastazję, żeby nie było wątpliwości). Ta sześćdziesięcioletnia kobieta ubiera się w pstrokate, koronkowe stroje z poprzedniej epoki, bynajmniej nie salonowe, co wyraźnie odróżnia ją od reszty towarzystwa. Utrzymuje wzrok tuż obok głowy rozmówcy, tak, jakby nie zwracała uwagi na człowieka. Mówi z namaszczeniem i nigdy jasno.

Burton de Rogg

Około 40 lat, szlachcic ze słomą w butach, odważny i doświadczony żołnierz, Piąty Srebrny Pionek

Potężnej postury szlachcic przybyły z Eliaru. Pół życia spędził na wojnach eliarskich, a ostatnie lata służył jako kapitan w cynazyjskich pułkach wsparcia, wysyłanych w miejsca różnych konfliktów Dominium, a nawet do Agarii. Spora tusza, ale i spora siła, w bitce czy na polu walki byłby bardzo pewny siebie, w salonach trochę się gubi i popełnia gafy.

Burton to człowiek rubaszny, głośny i nie znający umiaru w jedzeniu, piciu i rozmowie. Dołączy do dyskusji, w której będzie mowa o sztuce i sprowadzi temat do kwestii pieniędzy, a następnie zacznie krytykować drobnomieszczańskie i cudzoziemskie gusta. Pan de Rogg sześć miesięcy temu kupił sobie tytuł szlachecki. W ten sposób zrobił sobie wrogów we wszystkich krewnych, czyli potencjalnych spadkobiercach. Teraz szuka nowych znajomości w sferach szlacheckich, szastając na lewo i prawo resztką pieniędzy.

Wąsy i krótka broda, czarny strój z wyszytym ozdobną nicią wielkim białym krzyżem, całość wygląda jak oficerski mundur galowy. Nosi Krzyż Kawalerów Królowej, co znaczy, że musi być rzeczywiście dzielnym i zasłużonym oficerem.

Isabel Glass

Około 30 lat, śliczna naiwna dama, zawsze w towarzystwie dwójki swoich dzieci, Pierwszy Złoty Pionek

Śliczna, zdrowo wyglądająca dama, z lekko zadartym noskiem. Upudrowane, rumiane policzki, ciemne, pobielone pudrem włosy wysoko upięte, ale gdyby je rozpuściła, sięgnęłyby chyba ziemi. Lekka, powłóczysta suknia, delikatna biała kamizelka bogato wyszywana, barwna narzutka na plecy. Lubi łapać urodziwych mężczyzn wzrokiem i niewielu potrafi oprzeć się tej grze.

Lambert Pitsmore

Około 50 lat, znudzony leniwy bogacz, wysoki urzędnik Kindle, przyjaciel Hrabiny i Mecenasa, Pierwszy Srebrny Skoczek

Nalany, opasły bogacz, okrągła upudrowana twarz, wstrętnie wydęte usta, pludry przyprószone pudrem, złoty bogato zdobiony surdut, mnóstwo falbanek. Nie jest ani zbytnio odważny, ani zbyt sprawny, ale trzeba wiedzieć, że pobierał nauki w znakomitej szkole szermierczej i nie należy go lekceważyć. Zawsze z ozdobną laską, którą lubi sobie stuknąć o posadzkę dla podkreślenia swoich słów albo zakręcić w powietrzu, czy posłużyć się na tysiąc innych sposobów.

Lion Strato

Ponad 20 lat, młody zahukany panicz, bywalec salonów, Ósmy Srebrny Pionek

Wnuk hrabiego Strato z dalekiej Ligi, jeden z niezliczonych przybyszów do Cynazji, szukający tu swej szansy. Białe pludry opadające na ramiona i plecy, upudrowany, blady, mimika sprawia wrażenie, jakby bał się każdego głośniejszego dźwięku, usta z grymasem ciągłej niepewności, zakłopotania. Czarny surdut, biała koszula, falbanki i kryza.

Współczynniki: Budowa 11; Zręczność 15; Spryt 11; Spostrzegawczość 5; Wiarygodność 10; Opanowanie 6; Wytrwałość 3; Wiara 10

Współczynniki pomocnicze: Refleks 9; Autorytet 11; Wiedza Ogólna 8; Fechtunek 13; Strzelanie 8

Wybrane Umiejętności: Rapier 2; Pistolet 2

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 3; Praca nóg 5; Unik 1; Odskok 9

Rapier w ataku: Pchnięcie proste 4; Cięcie zwykłe 4; Pchnięcie ze zwodem -2; Ponowienie 0; Wypad 1; Pchnięcie pozorne 5; Zbicie 4

Rapier w obronie: Zasłona II 7; Zasłona I 8; Riposta 2; Wyprzedzenie -5

Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 5

Policja i Kościół

Inspektor Mortimer Caroll

Ponad 30 lat, dociekliwy inspektor policji Kindle

Człowiek o wyglądzie lisa. Cienkie, szpiczaste wąsy i bródka, czarne loki, czarny srebrzysty strój z bufiastymi rękawami, ogromna biała kryza, której falbanki sięgają niemal do pasa, przy pasie szpada. Wygląda na człowieka, który bardzo chętnie po nią sięga. Niewysoki, prawie chuderlawy, niepozorna i nie budząca strachu twarz, małe oczka, szpiczasty nos, ale widać, że temu człowiekowi nie należy następować na pięty. Jeśli chodzi o maniery, znacznie odstaje od towarzystwa Hrabiny. Wie, że na szacunek dobrze urodzonych nie ma co liczyć, opiera więc swoje działania na zastraszaniu – posiada pewną władzę, jest wścibski i nie da się łatwo zbyć, może uprzykrzyć życie każdemu.

Współczynniki: Budowa 11; Zręczność 12; Spryt 17; Spostrzegawczość 14; Wiarygodność 12; Opanowanie 8; Wytrwałość 5; Wiara 5

Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 10; Wiedza Ogólna 13; Fechtunek 14; Strzelanie 11

Wybrane Umiejętności: Rapier 2; Pistolet 3; Blef 2; Czytanie emocji 3; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 4; Ukrywanie się 2; Plotki 2

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 4; Praca nóg 5; Unik 3; Odskok 9

Szpada w ataku: Pchnięcie proste 4; Pchnięcie ze zwodem 1; Ponowienie 0; Wypad 2; Pchnięcie pozorne 6; Zbicie 4

Szpada w obronie: Zasłona II 6; Zasłona I 7; Riposta 2; Wyprzedzenie -4

Zwarcie: Akcje w ataku 3; Akcje w obronie 4

Inspektorowi zazwyczaj towarzyszą dwaj pomocnicy, młody Darsey oraz doświadczony Killian.

Darsey

Ponad 20 lat, pomocnik Inspektora, nadzwyczaj beztroski człowiek

Beztroski, ciekawski młody śledczy, pogwizduje przy byle okazji, nie może usiedzieć w miejscu, cały czas chodzi, coś podnosi, przygląda się wszystkiemu, coś mruczy pod nosem. Jest niezwykle spostrzegawczy, ma zdolność dostrzegania szczegółów.

Współczynniki: Budowa 11; Zręczność 11; Spryt 12; Spostrzegawczość 15; Wiarygodność 11; Opanowanie 11; Wytrwałość 9; Wiara 9

Współczynniki pomocnicze: Refleks 13; Autorytet 11; Wiedza Ogólna 10; Fechtunek 12; Strzelanie 13

Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 2; Rapier 2; Pistolet 3; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 3; Ukrywanie się 2; Plotki 2

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki 2; Praca nóg 4; Unik 1; Odskok 8

Szpada w ataku: Pchnięcie proste 3; Pchnięcie ze zwodem -3; Ponowienie -1; Wypad 0; Pchnięcie pozorne 6; Zbicie 3
Szpada w obronie: Zasłona II 5; Zasłona I 6; Riposta 1; Wyprzedzenie -6
Zwarcie: Akcje w ataku 1; Akcje w obronie 4

Killian

Ponad 40 lat, pomocnik inspektora, były kapitan straży, weteran

Służbista, były kapitan straży miejskiej, wiecznie ospały, jakby znudzony, nieprzyjemny. W odróżnieniu od Darseya, obserwuje całość sytuacji, analizuje, czy coś nie pasuje do układanki.
Współczynniki: Budowa 14; Zręczność 12; Spryt 16; Spostrzegawczość 11; Wiarygodność 10; Opanowanie 13; Wytrwałość 7; Wiara 5
Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 10; Wiedza Ogólna 12; Fechtunek 14; Strzelanie 13
Wybrane Umiejętności: Atletyka 2; Rapier 3; Broń bitewna 2; Pistolet 3; Czytanie emocji 2; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 2; Ukrywanie się 2; Plotki 2
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 4; Praca nóg 5; Unik 2; Odskok 9
Szpada w ataku: Pchnięcie proste 2; Pchnięcie ze zwodem -1; Ponowienie 0; Wypad 2; Pchnięcie pozorne 6; Zbicie 4
Szpada w obronie: Zasłona II 5; Zasłona I 6; Riposta 2; Wyprzedzenie -4
Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 4

Narcissa

Około 25 lat, kapłanka, zaufany szpieg Arcybiskup

Kapłanka, jednocześnie kobieta z krwi i kości, uwodzicielska, choć pozornie trzyma wszystkich na dystans, zawsze w kościelnym „uniformie". Uczestniczy w spotkaniach u Hrabiny i w życiu towarzyskim, gdzie cieszy się niesłychanym zainteresowaniem, szczególnie ze strony mężczyzn. Adorowana szczególnie przez Ambasadora. Lubi ucinać długie dysputy krótką ciętą uwagą. Ostra, bezkompromisowa.

W rzeczywistości jest zaufanym pomocnikiem samej biskup Berenix de Conte, jej niezwykle skutecznym i doświadczonym szpiegiem. Aktualnie obserwuje Ambasadora, który zdaje się został wciągnięty w sieć cynazyjskich intryg i być może zostanie, albo już został uwikłany w sieć, która może go kontrolować. Narcissa musi odkryć kto i w jaki sposób próbuje go kontrolować i wyeliminować to.

Nie zagaduje bez powodu, podchodzi i zaczepia tylko jeśli ma jakąś sprawę, coś chce przekazać, dowiedzieć się itd. Rozmowy z nią są zawsze szczere, pozbawione konwenansów. Sama z siebie raczej woli milczeć w towarzystwie. Zapytana odpowiada mądrze i bezkompromisowo. Nie gani, nie moralizuje, ale w razie czego nie przebiera w słowach. Nikomu nie stara się przypodobać, mimo to ma ujmujący sposób bycia i wszyscy ją uwielbiają. Nawet na zaczepki i flirty odpowiada bardzo poważnie i bez wahania.

Przykładowe wypowiedzi: *Wysłuchaj mnie uważnie panie. Wierzę, że w głębi serca jesteś dobrym i szlachetnym człowiekiem. Życie nieraz wystawia nas na bardzo ciężkie próby. Wielu nie zdoła ich niestety przetrwać...*
Współczynniki: Budowa 4; Zręczność 11; Spryt 15; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 15; Opanowanie 8; Wytrwałość 5; Wiara 12
Współczynniki pomocnicze: Refleks 11; Autorytet 9; Wiedza Ogólna 14; Fechtunek 10; Strzelanie 8
Wybrane Umiejętności: Wiedza magiczna 2; Okultyzm 2; Blef 4; Nasłuch. i wypatr. 3; Zbieranie informacji 3; Teologia 3; Historia 2; Ukrywanie się 2; Plotki 2; Etykieta 2

Deborah

Około 30 lat, zaufany szpieg Arcybiskup, zabójczyni

Kapłanka z wysokiego rodu, druga obok Narcissy zaufana agentka Berenix. Urodziwa, choć nieco wyniosła i chłodna. Spojrzenie zimne i zdecydowane. W odróżnieniu od Narcissy, potrafi pozbawić kogoś życia, jeśli zajdzie potrzeba.
Współczynniki: Budowa 7; Zręczność 15; Spryt 14; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 13; Opanowanie 13; Wytrwałość 8; Wiara 12
Współczynniki pomocnicze: Refleks 14; Autorytet 11; Wiedza Ogólna 11; Fechtunek 12; Strzelanie 11
Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 3; Sztylet 3; Wiedza magiczna 2; Okultyzm 2; Czytanie emocji 2; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 2; Teologia 2; Ukrywanie się 2
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 2; Praca nóg 3; Unik 2; Odskok 9
Sztylet w ataku: Pchnięcie 4; Cięcie 4; Pchnięcie ze zmyłką -2; Wypad 1
Sztylet w obronie: Riposta 1; Wyprzedzenie -2
Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 3
Biegłości: Pchnięcie skrytobójcy

Opętani

Strażnicy ze szpadami, kupiec z deską, obszarpaniec ze sztyletem
Współczynniki: Groza 1; Budowa 14; Zręczność 13; Spostrzegawczość 10; Wytrwałość 20
Ruch: Kroki 4; Praca nóg 4; Unik 2; Odskok 9
Akcje w ataku: Pchnięcie szpadą 4; Pchnięcie sztyletem 1; Ponowienie 0; Uderzenie deską 2; Wypad 3; Złapanie 4; Ugryzienie 2
Zwarcie: Akcje w ataku 4; Akcje w obronie 4
Specjalne: nie musi wykonywać akcji obronnych

Zabójcy Igen

Jedna z najbardziej morderczych najemnych grup w Kindle. Wynajmowani za bardzo sowitą opłatą, prawie niezawodni. Noszą maski, kapelusze, czarne płaszcze z rozpoznawalnym symbolem, pod płaszczem napierśniki. Choć w maskach i z daleka wyglądają jak ludzie, w rzeczywistości są to potomkowie Igen, gadziej rasy zamieszkującej niegdyś Cynazję, w dodatku żyjący blisko mrocznych sił, którymi są niemal nasączeni. Nienawidzą ludzi. Kiedyś było ich więcej, jednak z czasem grupa została przetrzebiona i zostało ich tylko trzech. Rozumieją ludzki język, ale posługują się nim z trudem, między sobą porozumiewają się dziwnym charkotem. Igen nie była rasą jednolitą, ci tutaj byliby kiedyś kastą wojowników. Teraz, gdy ich rasa już właściwie nie istnieje, ostatni Igen służą różnym demonom, rozsiani gdzieś w piekielnych krainach, pojedynczy zjawiają się czasem na powierzchni, pałając nienawiścią do swoich pogromców.

Szermierz

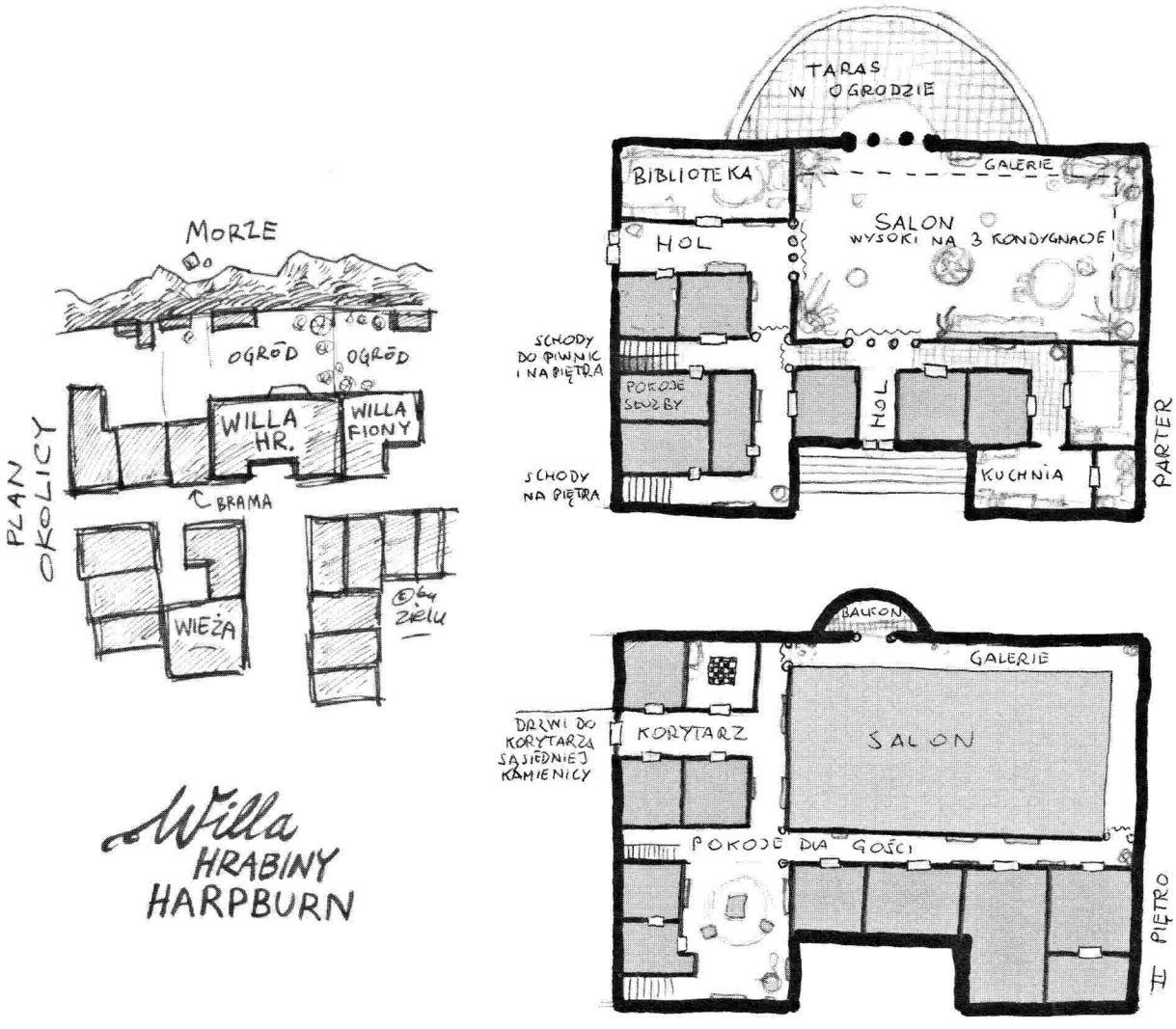
Współczynniki: Budowa 14; Zręczność 18; Spryt 14; Spostrzegawczość 11; Wiarygodność 9; Opanowanie 12; Wytrwałość 10; Moc 10
Współczynniki pomocnicze: Refleks 14; Autorytet 11; Wiedza Ogólna 11; Fechtunek 16; Strzelanie 13
Wybrane Umiejętności: Atletyka 2; Wysportowanie 4; Rapier 5; Okultyzm 2; Nasłuch. i wypatr. 2; Zbieranie informacji 3; Sztuka przetrwania 2; Ukrywanie się 2
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 7; Praca nóg 8; Unik 6; Odskok 10
Rapier w ataku: Pchnięcie proste 8; Cięcie zwykłe 8; Pchnięcie ze zwodem 1; Ponowienie 1; Wypad 4; Pchnięcie pozorne 11; Zbicie 5
Rapier w obronie: Zasłona II 10; Zasłona I 10; Riposta 3; Wyprzedzenie -2
Zwarcie: Akcje w ataku 4; Akcje w obronie 6

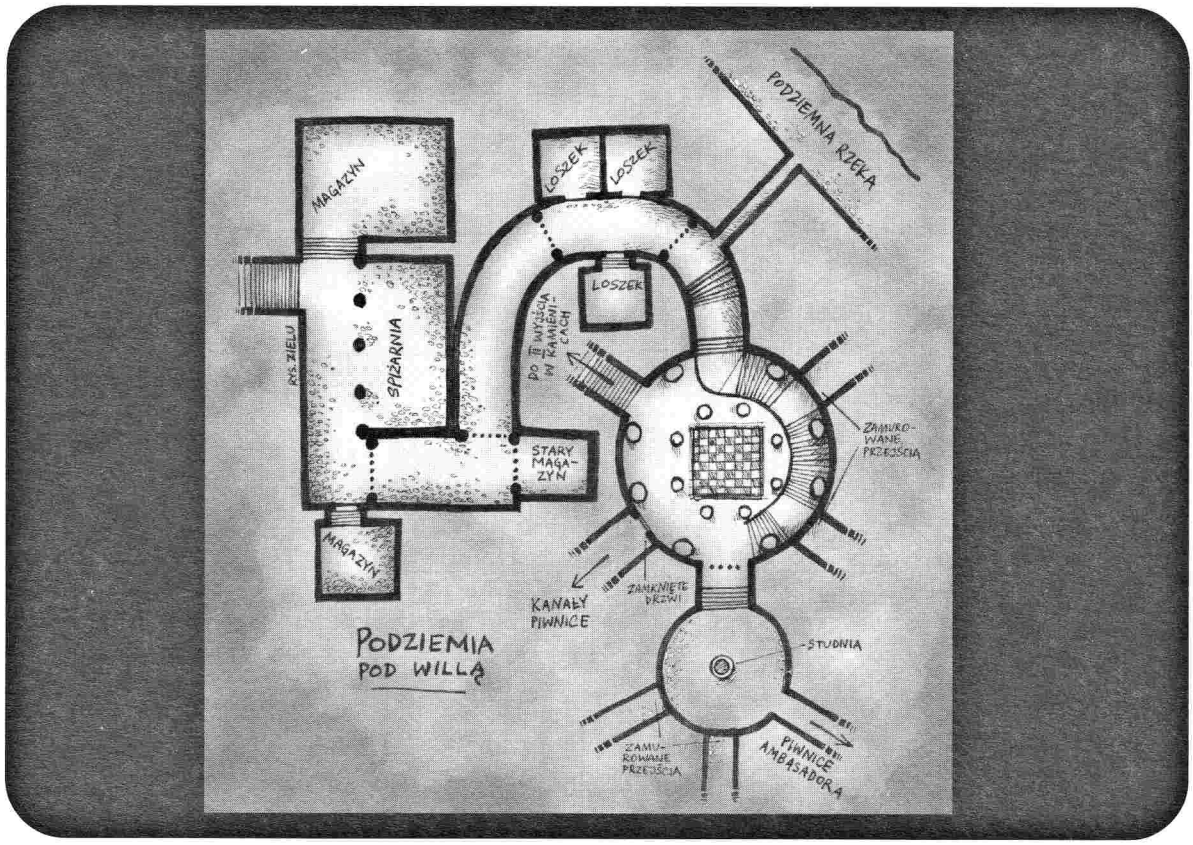
Cień

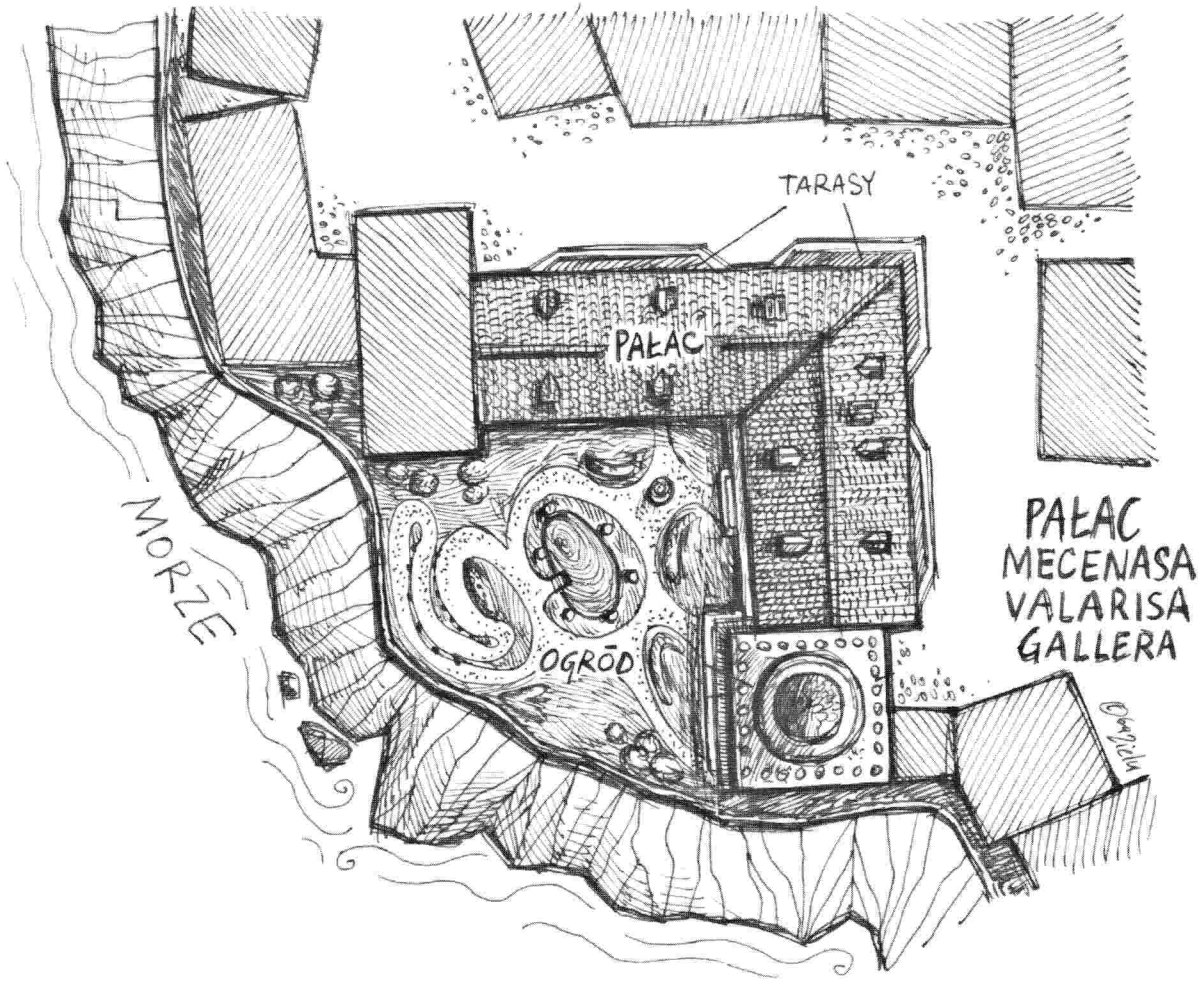
Współczynniki: Budowa 12; Zręczność 18; Spryt 10; Spostrzegawczość 16; Wiarygodność 6; Opanowanie 12; Wytrwałość 10; Moc 12
Współczynniki pomocnicze: Refleks 16; Autorytet 9; Wiedza Ogólna 8; Fechtunek 14; Strzelanie 14
Wybrane Umiejętności: Wysportowanie 5; Rapier 3; Okultyzm 2; Nasłuch. i wypatr. 3; Sztuka przetrwania 2; Ukrywanie się 6
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 4; Praca nóg 5; Unik 5; Odskok 11
Krótki rapier w ataku: Pchnięcie proste 5; Cięcie zwykłe 5; Pchnięcie ze zwodem -1; Ponowienie 0; Wypad 2; Pchnięcie pozorne 6; Zbicie 4
Krótki rapier w obronie: Zasłona II 8; Zasłona I 9; Riposta 2; Wyprzedzenie -4
Zwarcie: Akcje w ataku 2; Akcje w obronie 5
Zatrute ostrze: test Wytrwałości o PT 2. Jeśli zda- dodatkowo otrzymuje tylko +1PT, jeśli nie zda, kara rośnie o +1PT co turę walki aż do +4PT. Efekty ran zatrutym ostrzem kumulują się.

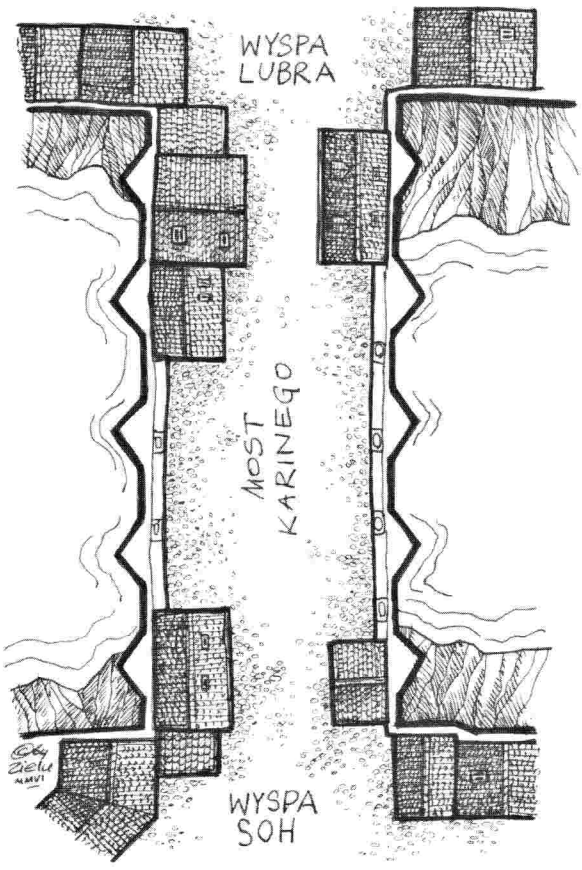
Olbrzym

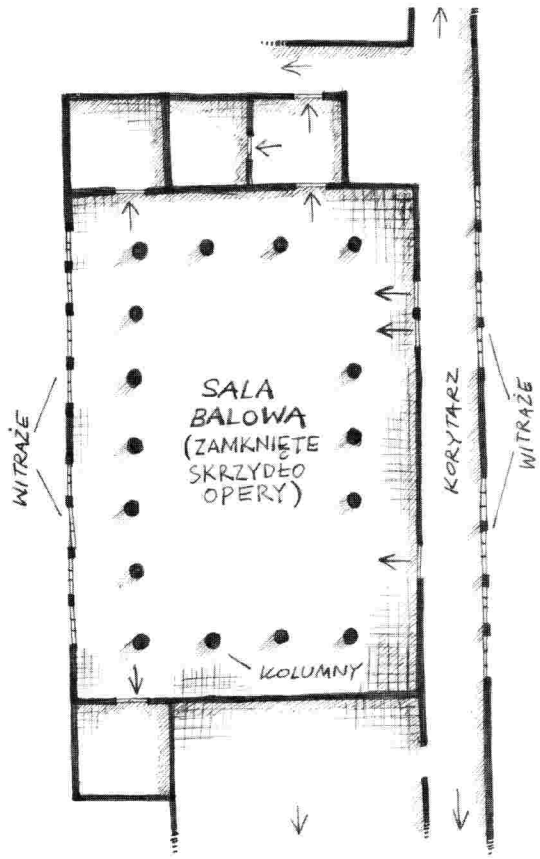
Współczynniki: Budowa 22; Zręczność 13; Spryt 12; Spostrzegawczość 10; Wiarygodność 9; Opanowanie 12; Wytrwałość 14; Moc 9
Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 14; Wiedza Ogólna 9; Fechtunek 16; Strzelanie 15
Wybrane Umiejętności: Atletyka 4: Wysportowanie 2; Rapier 2; Broń bitewna 4
Akcje szermiercze:
Ruch: Kroki 7; Praca nóg 7; Unik 4; Odskok 11
Ciężki rapier w ataku (rany o poziom wyższe): Cięcie zwykłe 5; Cięcie z zamachu -1; Ponowienie -1; Zbicie miecza 3
Ciężki rapier w obronie: Odbicie 4; Zasłona 5; Wyprzedzenie -4
Zwarcie: Akcje w ataku 5; Akcje w obronie 7


MORZE
OGRÓD
OGRÓD
WILLA HR.
WILLA FIONY
BRAMA
PLAN OKOLICY
WIEŻA
ZIELU
TARAS W OGRODZIE
BIBLIOTEKA
GALERIE
HOL
SALON WYSOKI NA 3 KONDYGNACJE
SCHODY DO PIWNIC I NA PIĘTRA
POKOJE SŁUŻBY
HOL
KUCHNIA
SCHODY NA PIĘTRA
PARTER
BALKON
GALERIE
DRZWI DO KORYTARZA SĄSIEDNIEJ KAMIENICY
KORYTARZ
SALON
POKOJE DLA GOŚCI
II PIĘTRO
Willa HRABINY HARPBURN


PODZIEMNA RZEKA
MAGAZYN
LOSZEK
LOSZEK
LOSZEK
WYJŚCIA W KAMIENICACH
WS. ZIELU
SPIŻARNIA
STARY MAGAZYN
MAGAZYN
ZAMUROWANIE PRZEJŚCIA
KANAŁY PIWNICE
ZAMKNIĘTE DRZWI
STUDNIA
ZAMUROWANE PRZEJŚCIA
PIWNICE AMBASADORA
PODZIEMIA POD WILLĄ


TARASY
PAŁAC
MORZE
OGRÓD
PAŁAC
MECENASA
VALARISA
GALLERA


WYSPA
LUBRA
MOST
KARINEGO
WYSPA
SOH


SALA
BALOWA
(ZAMKNIĘTE
SKRZYDŁO
OPERY)
WITRAŻE
KORYTARZ
WITRAŻE
KOLUMNY

Cynazyjskie gry

Dodatek do przygody Gambit Złotego Króla

Audre

Autor: Borys "Halfling" Romanko

Wpierw trzeba mieć dużo kości k6. Najlepiej jak najwięcej lecz nie przesadzając powiem, że wystarczy 15 sztuk. Gracze siedzą w równym oddaleniu od siebie. Jeden bierze pęk kości i rzuca. Gdy wszystkie już się zatrzymają, trzeba złapać wszystkie szóstki jakie wypadły (złapać oznacza położyć na danej kości palec). Im więcej tym lepiej. Następnie zapisuje się ile kości kto złapał oraz ich wartości (np. 4 x 6 co oznacza cztery złapane szóstki). Następny gracz znowu rzuca wszystkimi kośćmi, lecz teraz łapane są piątki. Zapisujemy znowu kto ile złapał i tak aż do jedynki. W międzyczasie można, a nawet powinno wymieniać się kośćmi (np. jeden z graczy daje jednemu dwie "dwójki" za to drugi oddaje mu jedną piątkę). W następnej rundzie pierwszy gracz, który rzuca i będą łapane "szóstki", rzuca tyle razy ile ma szóstek w chwili obecnej. Czyli jeśli w poprzednie rundzie złapał, wycynazyjczył od innego gracza razem 7 szóstek to będzie rzucał siedem razy na szóstki! Potem następny gracz rzuca na piątki w ten sam sposób, następny na czwórki i tak dalej. Gdy zakończy się druga runda liczymy kto ile złapał i wycynazyjczył jakich liczb. Podliczamy wszystko mnożąc ilość kości przez liczbę oczek (np. cztery szóstki liczą się jako 24 punkty i tak dalej). Trzeba tu zauważyć, że nie zawsze gracz, który ma najwięcej szóstek po pierwsze rundzie musi wygrać. Liczy się szybkość łapania kości, umiejętność kombinowania oraz siła perswazji w handlu kośćmi.

Bankier, gra karciana

Autor: MOracz

Z talii kart wybiera się same figury (4 Walety, 4 Damy, 4 Króle i 4 Asy, łącznie 16 kart).

Do gry zasiada od dwóch do czterech graczy. Na stole (lub na ziemi, jak robi plebs) kreśli się szachownicę 4x4 pola. Górne odpowiadają Asom, te poniżej Królom, następne Damom, dolne zaś Waletom. Zaś od lewej do prawej ustawione są kolorami: pik (liść), karo (serce), kier (poduszka), trefl (żołądź).

Gracze ustalają określoną stawkę, tzw. Mieszek, np. kordin, 5 kordinów, 10 itd. Mieszki podczas gry symbolizowane są żetonami (lub np. kamykami), a żetony każdego gracza mają inny kolor. W salonach można spotkać pięknie wykonane drewniane plansze i klejnoty zamiast żetonów.

Każdy gracz musi do gry wyłożyć cztery Mieszki, obstawiając dowolne wybrane karty (rodzaj i kolor) i kładąc dany żeton na odpowiadające im pola na szachownicy. Na jednego Waleta można postawić maksimum 1 Mieszek, na Damę 2, na Króla 3, a na Asa 4.

Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, można wyłożyć w grze dodatkowe Mieszki ponad cztery wymagane.

Gdy każdy obstawił wybrane pola, tasuje się karty, każdy gracz ciągnie losowo jedną i ogląda ją w tajemnicy przed innymi.

Jeśli gracz zechce, może w tym momencie "wykupić" u reszty graczy dodatkową kartę, stawiając ile sobie życzą Mieszków, tzw. "targowych", na jakąkolwiek kartę oprócz tej, którą wylosował (ewentualne oszustwo łatwo się wyda, gdyż pociągnięte karty leżą na stole w kolejności dociągania, a karą za postawienie na pociągniętą wcześniej kartę jest utrata wszystkich Mieszków z tej gry i zszarganie opinii). Gracz mówi, ile Mieszków oraz na jaką kartę chce postawić i jeśli wszyscy się zgodzą, ciągnie dodatkową kartę. Może tak zrobić ile razy chce, za każdym razem targując się z resztą graczy.

Po targu wszyscy pokazują swoje karty. Jeśli ktoś dokupywał karty, wybiera z nich jedną, którą zagrywa.

Pierwsza faza sprawdzania zwana jest Bankiem. Gracz bierze wszystkie Mieszki postawione na wylosowaną kartę (zarówno swoje, jak i innych graczy).

Druga faza sprawdzania zwana jest Haraczem. Gracz, który wylosował najsilniejszego Asa, zabiera 1 Mieszek z postawionych na Asy (o ile taki jeszcze pozostał). Gracz, który wylosował najsilniejszego Króla, zabiera 2 Mieszki z pozostałych postawionych na Króle. Gracz, który wylosował Damę, zabiera 3 Mieszki z postawionych na Damy, zaś gracz posiadający najsilniejszego Waleta może zabrać nawet 4 mieszki z pozostałych w grze postawionych na Walety.

Reszta postawionych w grze Mieszków, nie zabranych przez nikogo, wraca do graczy.

Begel

Autor: Ererchaer

Na Cynazyjskich salonach często gra się w karcianą grę zwaną Begelem. Nazwa pochodzi od nazwiska jej twórcy i największego przegranego Roberta Begela. Gra jest prosta i przeznaczona dla wielu osób, każda osoba potrzebuje tylko własnej talii kart i trochę szczęścia, a także umiejętności blefowania. Na talie składa się 12 kart, 10 to karty z punktami (od 1 do 10) i dwie karty specjalne pozwalające zabrać jedną kartę przeciwnikowi lub samemu jedną stracić. Rozgrywka zaczyna się od potasowania własnej talii i rozłożenia jej przed sobą koszulkami do góry, następnie każdy gracz wybiera 6 kart, którymi będzie grał. Gdy każdy już ma swoje karty, wszyscy naraz wykładają po jednej karcie, następną kartę dokłada osoba z najniższym wynikiem i potem kolejni z coraz lepszymi wynikami. Gdy ktoś wie, że w danej rundzie nie ma szans może się wycofać, ale musi to zrobić zanim wszyscy wyłożą po 2 karty. Gdy gracz wyłoży kartę pozwalającą zabrać przeciwnikowi jego kartę wybiera dowolną, ale tylko z kart nie zagranych czyli tych, których jeszcze nie wyłożył. Jeśli natomiast wyłoży kartę dzięki której musi oddać jedną ze swoich kart wybiera ją ten kto w danej chwili ma najwięcej punktów. Wygrywa osoba, która po wyłożeniu wszystkich kart będzie miała najwięcej punktów albo, gdy wszyscy pozostali się poddadzą, może się też zdarzyć sytuacja że będzie remis wtedy rozgrywkę powtarzają te osoby, które zremisowały. Najczęściej gra się do 3 lub 5 zwycięstw, ale czasem gra się dłużej zależy od chęci graczy.



Dominus – cynazyjskie kości

Autor: Joseppe

Mówi się, że kości są grą dla plebsu. Że nie przystoi hrabinom i baronom bawić się w tak dziecinne gry. Ci, którzy tak mówią, widocznie nie byli w Cynazji.

W salonach i salonikach tego nadmorskiego kraju zwykło się używać pięknych, ręcznie rzeźbionych (z ogonów wielkich i leniwych, pływających deviria) złoconych przez znakomitych majstrów, kości. Te malutkie działa sztuki służą do gry, zwanej tam ze starodoryjskiego *Dominus*.

W Cynazji znane są różne wersje i odmiany tej gry. Podstawowe prawidła rządzące *Dominusem* są jednak wyjątkowo proste.

Gracze na początku w tajemnicy wybierają jedną z krain Dominium. Następnie wszyscy po kolei rzucają kością dziesięciościenną (pierwszego gracza wybiera się losowo, kolejnych zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Każdy po wykonaniu rzutu patrzy na swój wynik i mówi na głos literę, która przyporządkowana jest danej liczbie w umyślonej przez niego nazwie (to znaczy, jeżeli miał na myśli Matrę i wyrzucił 4, mówi na głos "r"). Jeżeli wyrzucona liczba jest większa niż liczba liter w wyrazie, traktuje wyraz jako powtarzający się (to znaczy, że jeżeli miał na myśli Cynazję i wyrzucił 9, mówi na głos "y", ponieważ traktuje wyraz jako "CynazjaCyn" – tak, aby miał 10 liter). Aby gra polegała również na intelekcie, nie tylko szczęściu, nie można zapisywać tego co mówią inni, można to jedynie zapamiętywać. Gracz, gdy tylko domyśli się, jaki kraj inny z graczy ma na myśli mówi go na głos, tym samym eliminując go. Wygrywa ten, kto pozostanie ostatni – nieodgadnięty.

Cynazyjskiego smaku dodają tej grze oczywiście układy. Jeżeli bowiem znasz kraj gracza X, możesz obiecać, że nie powiesz go w tej kolejce rzutów, jeżeli X rzuci dwa razy kością – dzięki czemu Ty nie będziesz musiał rzucać i zwiększysz swoje szanse pozostania nieodgadniętym. Oczywiście, można kłamać i blefować. Cóż, taki już urok cynazyjskich kości.

Przykład: *Gracze rozpoczynają grę. Wybierają losowo, że zaczyna Adam. Adam w myślach ma Karę, Zenon Dorię, a Jasiek Kartinę. Adam rzuca 8 i mówi "a" (KaraKara). Zenon wyrzuca 3 i mówi "r". Jasiek wyrzuca też 3 i mówi "r". Adam wyrzuca 9 i mówi "k". Zenon wyrzuca ponownie 3 i mówi "r". Jasiek wyrzuca 4 i mówi "t". Adam przed rzutem mówi do Jaśka, że zna jego krainę, ale może go oszczędzić, jeżeli ten zabierze jego rzut. Jasiek daje nabrać się na blef. W takim razie Adam nie rzuca i rzuca od razu Zenek, wyrzucając 2 i mówiąc "o". Jasiek rzuca 10 i mówi "r" (KartinaKar). Rzuca ponownie i wyrzuca 1, mówi więc "k". Zenon woła, że Jasiek ma na myśli "Kartinę". Zgadł i Jasiek odpada z gry. Teraz grają już tylko Adam i Zenon, z tym, że Adam jest kolejkę do przodu. Wciąż jednak nie wiadomo, kto wygra.*

Kosztowna Siódemka

Autor: Jaskier

Rekwizyty: dwie kostki, coś do pisania dla każdego z graczy

Jedna z najbardziej popularnych gier na cynazyjskich dworach. Często towarzyszy jako przerywnik w zawiłych pertraktacjach i rozmowach. Bez zbędnego przedłużania przedstawię tajniki rozgrywki...

Zasady gry: *Każdy z graczy zapisuje w kolumnie liczby: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 i 12 (wszystkie od 2 do 12 z wyjątkiem 7). Gracze kolejno rzucają dwiema kostkami i skreślają liczbę równą sumie wyrzuconych oczek. Jeśli gracz wyrzucił liczbę oczek, którą skreślił wcześniej zamiast niego skreśla tę liczbę jego sąsiad z lewej. Jeśli i on ma ja skreśloną, robi to kolejny gracz itd. Jeżeli wszyscy skreślili już tę liczbę wcześniej, gracz rzuca po raz drugi. Jeżeli gracz wyrzuci 7 oczek, musi skreślić trzy największe liczby na swojej kartce. Gracz, który skreślił wszystkie liczby, wypada z gry. Zwycięża gracz, który jako ostatni utrzyma się w grze.*

Gra ta zdobyła wielu zwolenników ze względu na prostotę, a zarazem niebywałą przyjemność z rozgrywki. Najlepsi myśliciele dominium wróżą jej świetlaną przyszłość. Póki co jest ona popularna tylko w Cynazji, ale za rok... Kto wie?

Pod Wilczym Kłem

Autor: Marta Łukasiewicz

Gdy późną nocą kończą się wystawne bale, młodzieńcy znudzeni dworskimi zabawami szukają rozrywki, która rozgrzeje ich krew: pędzą w zaułki rozkoszy, nie unikają pojedynków, szczęśliwcy zaś trafiają do zajazdu Pod Wilczym Kłem. Jeśli nie masz Pan tam przyjaciół, znajdziesz jedynie gorące dziewczyny i przednie wino, gdy jednak poleci Cię, bywały już tutaj, Twój zacny druh, możesz być pewien, iż wkrótce zostaniecie zaproszeni do prywatnej izby, skąd zejdziecie schodami do piwnicy, gdzie miast mroku i chłodu przywita Was wrzawa młodych arystokratów, ciepło paleniska i sługa za kontuarem, gotów na każdy znak napełnić Twój puchar aż po brzeg.

Gdy rzucisz pachołkowi swe okrycie, Twój kompan utoruje Wam drogę wśród skandującego tłumu na obrzeże szerokiego na cztery metry kręgu, wytyczonego kredą na posypanej piachem polepie. W jego środku ujrzysz dwóch mężczyzn toczących walkę na nagie noże, z prawymi dłońmi związanymi na plecach, w lewych zaś dzierżących oręż. Dowiesz się, iż reguły są każdorazowo ustalane przez walczących – mogą bić się do pierwszej krwi, do kapitulacji bądź do wypchnięcia za linię. Niekiedy w szale walki wychodzą na jaw dawne pretensje; wtedy zabawa przeradza się w bój na śmierć i życie, a nad rankiem służby miejskie mają nie lada problem z ciałem martwego szlachcica walającym się w rynsztoku. Ty również kiedyś staniesz do walki, lecz póki co wolisz założyć się z druhem, który z mężczyzn – ten z nagim torsem czy ów z przepaską na czole - wytrzyma dłużej w kręgu.



Dodatkowe epizody

Dzień I: Koncert na przyjęciu u Hrabiny

Specjalnym momentem wieczoru jest krótki koncert, jaki dla własnej i gości przyjemności urządzają cztery z dam: Hrabina i Fiona na cytrach, Veronika przy fortepianie i Narcissa przy harfie. Subtelny, senny, ale niezły. Grają uznane dawne kompozycje, a czasem nawet pogańską choć piękną prastarą muzykę podobno z czasów przed Prorokiem. Jest też coś, co podobno pochodzi z rodiańskich Katedr, a co pewien uczony odczytał jako zapis kompozycji. Przedziwna, spokojna, obca muzyka, zupełnie inna harmonia, ale w jakiś sposób budzi coś niezrozumiałego w pamięci, duchu? To typowe dla Cynazji stąpanie po krawędzi, sięganie po to, co kontrowersyjne, prowokujące...

Dzień II: Ranny Mecenas – Wizyta księdza

Do ciężko rannego Valarisa przybywa ksiądz, spowiednik i można rzec przyjaciel Valarisa, Maufren, by modlić się za jego zdrowie i duszę. Przeprowadza klasyczny rytuał kariański, modli się, kropi go święconą wodą, robi znak krzyża i wypowiada odpowiednie słowa. W drzwiach przepycha się służba, w pokoju, u łoża rannego czuwa w tym czasie rodzina, w sali mogą również przebywać BG. Ci, którzy są świadkami wizyty księdza, wykonuje test Percepcji o PT6. Przy zdanym teście BG zauważy (a może tylko odniesie wrażenie), że ranny jakby źle reagował na błogosławieństwo. Jakby drgnął, wydał z siebie cichy syk, a w pokoju zawiał wiatr i zrobiło się zimno...? Coś jest tu nie tak, coś złego się dzieje.

Następnie ksiądz pociesza żonę Mecenasa oraz Henryka. Nakazuje, żeby w razie czego wezwać go nawet w środku nocy. W słowach można wyczuć szczerą troskę i zaangażowanie.

Ksiądz Maufren był dla Mecenasa idealnym spowiednikiem, ponieważ nie jest zaangażowany w żadne układy, jest bardzo uczciwy i to co usłyszy, nie przekazuje dalej nikomu.

Dzień IV: Zabójstwo malarza – co powie gospodyni

Z jednych z drzwi w budynku wygląda ciekawska baba, okaże się że to gospodyni domu. Wygląda, coś tam mamrocze pod nosem, ciekawska jak diabli. Po całej awanturze można z nią porozmawiać. Gospodyni jest niechętna obcym, ale chytra na pieniądze. Poza tym pochlebia jej, że znalazła się w centrum uwagi. Nie trzeba jej nawet ciągnąć za język – miele nim przez cały czas. Lokator nigdy jej się nie podobał. Unikał towarzystwa, pił w samotności, notorycznie zalegał z czynszem, nigdy nie odwiedził kościoła, nie zawiesił nawet krzyża. Nic dziwnego, że diabli upomnieli się o niego. Artysta! Ladaco, nie artysta! Jedno dobre ubranie, zacerowane tak, że więcej łat niż materiału. Poza tym Czy spodziewał się kogoś? – zapytają pewnie bohaterowie. Nie, przez ostatnie dni nie wychodził, za wyjątkiem wczorajszego wieczora (salon u hrabiny). Założył dodatkowe rygle i nikt go nie odwiedzał przez ostatni miesiąc. Chyba, że to, co złe.

Dzień V: Atak wody

Gdy BG wpiszą się w końcu na czarną listę Decabe, ten może użyć swych mocy, by dopaść ich nawet na odległość. Kilkakrotnie Decabe może rzucić na BG swego rodzaju klątwę, która sprawi, że zostaną oni "zaatakowani" przez morską wodę, gdy tylko znajdą się w jej pobliżu. Epizody takie powinny jedynie dodawać grze smaku i mrocznego nastroju, nie zaś ranić BG. Ważniejsze jest, by dobrze opisać niesamowitość i grozę sceny, w której np. po ścianie klifu sączy się w górę strumień morskiego szlamu i pełznie w stronę pałacu, albo gdy skraplająca się poranna mgła smakuje słono i dusi BG, powodując ataki kaszlu i mroczki przed oczami.

Komentarze

Kindle

Akcja przygody rozgrywa się w stolicy Cynazji, w mieście Kindle. Kindle to stolica potężnego kraju, szczyt cywilizacji świata. Każdy tu czuje się kimś lepszym, każdy styka się na co dzień z modą, manierami, wykształceniem, bogactwem. Nawet biedacy nabierają jakiejś ogłady i mogą się szczycić tym, że pochodzą ze stolicy. Każdy szlachciura z Kindle mógłby świecić przykładem manier i ogłady na prowincji, każdy jest tu blisko dworu, spotyka na ulicach znanych artystów, naukowców, żyje jak u źródła mądrości i cnoty. To miasto jest niczym jeden wielki dwór królewski, są tu otwarte ogrody królewskie, na ulicach dzieła sztuki, pomniki, rzeźby, parki. Z wielu bogactw miasta i wspaniałości sztuki korzystać mogą nawet najbiedniejsi.

Kindle wieczorem

Będzie okazja obejrzeć Kindle w świetle zachodzącego słońca, a jest na co popatrzeć, ponieważ w miarę jak światło gaśnie, stolica ożywa. Na ulicach pojawiają się ladacznice i stręczyciele. Ludzie wszystkich stanów zmierzają z pracy do domów albo przeciwnie, z domów na wieczorne zabawy. W bocznej ulicy widać przekupkę, która wysypała jabłka z kosza. Stangret powożący kosztowną karocą zeskoczył z kozła i zaczyna się z nią kłócić, a w pobliżu zbiera się grupka ciekawskich. Kawałek dalej młoda dama z dobrego domu, wraz ze starą opiekunką kroczy sztywna, jakby połknęła drut. Za nimi podąża fircyk z mandoliną i śpiewa piosenkę sławiącą piękno wybranki. Gdy powóz mija dziewczynę, nasi bohaterowie dostrzegają w jej oczach figlarny błysk. Dwóch mieszczan wychodzi z karczmy cechowej, podpierając się nawzajem. Ich nalane, proste twarze są czerwone w promieniach zachodzącego słońca.

Cynazyjskie katakumby

Gdy Cynazyjczycy rozmawiają o podziemiach pod Kindle, ogarnia ich ekscytacja. Tunele mają starożytny rodowód - zbudowały je nieludzkie rasy, być może jeszcze przed czasami Igen. Podczas krucjaty siły Ciemności zostały zapędzone pod ziemię i przez kilkadziesiąt lat przyczaiły się przy powierzchni, a w miarę jak utrwalano karianizm, schodziły coraz głębiej - do piekieł, nigdy jednak nie znikły zupełnie. Część katakumb

została potem zawłaszczona na cmentarze - wobec braku wolnej przestrzeni w mieście wydało się to konieczne. Są tam tunele grobowe z sarkofagami, wypełnione czaszkami jamy, rozbite trumny. W najstarszych komorach ciała i kości obróciły się w proch - brak w nich nawet robactwa i szczurów. Na niższych kondygnacjach ciągną się kilometry korytarzy, w których zalega ciemność. Katakumby, poświęcone niegdyś demonom, stały się ulubionym miejscem spotkań spiskowców i kultystów, podziemnym światem, zaludnianym nocą i do wschodu słońca rządzącym się prawami tajnych związków. Ukryte w kapturach i za maskami twarze odwiedzających podziemny świat pozostają nierozpoznane za dnia, na powierzchni.

Gdy bohaterowie wkroczą do katakumb, mogą zgubić drogę w labiryncie korytarzy. Przytulny kościółek zostawili za sobą - tutaj straszą pamiątki pogańskiej przeszłości, wręcz czuć, że miejsce nie należy do ludzi. W korytarzach łatwo zgubić drogę, więc jeśli bohaterowie chcą dotrzeć do konkretnego miejsca, powinni poszukać drogi w dół w jego pobliżu, najlepiej w starych budynkach.

Zaproszenia

Za każdym razem, gdy bohaterowie dokonają sławnego czynu lub będą uczestniczyli w głośnym wydarzeniu stugębna plotka rozniesie po Kindle informacje o śmiałych czynach, przeinaczy wydarzenia, ubarwi je i wyolbrzymi. W konsekwencji drużyna zdobędzie rozgłos i pod adres jej członków zaczną napływać liściki z zaproszeniami na przyjęcia, bankiety, spotkania. Jak również oferty matrymonialne, oferty sprzedaży i propozycje zainwestowania pieniędzy w rozmaite przedsięwzięcia. Bohaterowie mogą korzystać z zaproszeń i składać wizyty w czasie których będzie można posłuchać plotek. Informacje przydadzą się, jeżeli drużyna postanowi ingerować w "grę w szachy" - do tego potrzeba wiedzy o kompromitujących słabostkach "figur" i "pionków".

Kto i po co uczestniczy w Misterium Szachowym?

Hrabina – niegdyś, gdy była jeszcze młoda, została uwiedziona przez Archibalda Decabe. Czy uczucie nadal żyje, tli się gdzieś w głębi oziębłego serca? Trudno powiedzieć, byłaby to niemal prawdziwa "wieczna miłość". Ponadto Decabe sugerował niegdyś, iż w zamian za ofiary zapewni Hrabinie nie kończącą się młodość. Hrabina nadal łudzi się, że jest to w jakiś piekielny sposób możliwe. Decabe obdarza czasem Królów Misterium Szachowego mocami. Także Hrabinie użyczył nieco ze swych mocy, czy raczej wiedzy, sztuki manipulowania ludźmi. Hrabina wypróbowała je między innymi na Ambasadorze, skutecznie.

Ambasador – dzięki przystąpieniu do gry uzyskał dostęp do przywłaszczonych przez Decabe dokumentów biskupa, poprzedniego Srebrnego Króla. Mimo, iż nigdy nie poznał tożsamości tajemniczego opiekuna gry, przyjaciela Hrabiny, uzyskał jednak dzięki niemu niemal nieograniczony dostęp do tajemnic i sekretów wielu ważnych osobistości Kindle. Jednak nie zdawał sobie sprawy z faktu, że za pozyskiwane informacje płaci swą duszą, wykonując bluźniercze praktyki zgodnie z regułami Misterium Szachowego.

Mecenas – ten od dawna lubował się w analizowaniu cynazyjskich umysłów, obserwując niejako z boku, niczym naukowiec, z dystansu cynazyjskie intrygi, wydarzenia kulturalne, społeczne przemiany, zjawiska pokoleniowe. Uczestnictwo w grze wydawało się zajęciem idealnym do przeprowadzenia kilku eksperymentów, ponadto Mecenas był człowiekiem w gruncie rzeczy nieczułym i wiele był gotów poświęcić za możliwość doświadczenia zakazanych przyjemności, np. doprowadzenia człowieka do upadku lub śmierci.

Cynthia – dla niej trudno było o lepszy prezent, niż możliwość złamania życia kilku osobom, którym powodzi się lepiej, albo które cieszą się jeszcze przywilejami młodości. Nigdy nie stroniła od mrocznych tajemnic, więc pogańska natura Misterium nie była dla niej żadną przeszkodą, a wprost przeciwnie. Mimo że zagłusza wszystkie ludzkie uczucia, jest złamana i przeżarta żalem, nienawidzi ludzkiego przemijania, która jest klątwą w porównaniu z wiecznym idealnym pięknem potężnych deviria.

Fiona –została wtajemniczona w grę jako kuzynka Hrabiny i dzięki temu z miejsca objęła pozycję figury.

Veronika – to urodzona szachistka, którą dodatkowo wiele łączyło z pozostałymi "wdowami". Dzięki zamiłowaniu do szachów i intryg, z racji uczestnictwa w życiu towarzyskim salonu Hrabiny, z racji wysokiej i charyzmatycznej pozycji w tym towarzystwie, naturalnie stała się wysoką figurą w rozgrywce. To głównie ona mówi Hrabinie, jaki ruch należy wykonać. To ona sugeruje też nieraz, że wbrew tradycyjnej strategii szachów warto czasem zbić słabszą figurę przeciwnika, jeśli prowadzi ją zbyt sprytna osoba, obeznana w takich grach, bo "łatwiej poradzić sobie z początkującym Hetmanem, niż z doświadczonym Skoczkiem".

Lambert Pitsmore – Lambert został "czwartym do brydża". Był znaczącą postacią towarzystwa i przyjacielem tych, którzy zdecydowali się grać. Zaprosili go do gry, powoli odkrywając kolejne warstwy nowej towarzyskiej zabawy. Był bogaty, znudzony, a rzecz zdawała się ekscytująca. Wszedł w to. Jednak rzeka morderstw, kompromitacji, zaginięć, bankructw i udział sprawek Ciemności to dla niego za dużo. Tyle, że drogi powrotnej nie ma.

Inicjacja Misterium Szachowego

Figury uczestniczące w Misterium Szachowym przechodzą podczas wstępu pewną inicjację, która ma miejsce w rytualnej piwnicy z szachownicą. Pozornie wygląda to niczym masoński obrządek, trochę dziwaczny, trochę groteskowy, tajemniczy i niezrozumiały. Łatwo uznać to za typową zakazaną zabawę znudzonej szlachty, która lubuje się w tajemniczych pseudo rytuałach. Jednak podczas inicjacji rzeczywiście ożywają pewne mroczne siły, które wiążą graczy z demonicznym strażnikiem Misterium. Od tej pory uczestnik jest związany przysięgą milczenia także poprzez piekielne moce, co właśnie było przyczyną trudności z wypowiedzeniem przez Fionę imienia na Moście Karinego (udało się to Hrabinie w Katedrze Chwały – dzięki sile jej charakteru oraz świętej mocy miejsca).

ANI CZARNI, ANI BIALI

Z każdą ze "złych" postaci BG mogą sobie stoczyć miłe pogawędki, a ci "dobrzy" czasem zajdą im za pazury. Nawet ci o przeciwnych interesach w niektórych tematach okażą się dla BG bratnią duszą i da się ich polubić. Każdy ma tu swoje pasje, szlachetne dokonania w przeszłości, a nawet szlachetne cele i ideały na przyszłość. Nawet tak negatywne w przygodzie postacie jak Cynthia i Hrabina. Gdyby poszperać, można by poznać ich motywy i lepiej zrozumieć, jak się to wszystko zaczęło.

Czary Cynthii

Cynthia jest wystraszona, zbyt wiele zwierzyny jest na jej tropie. Sięgnie po swoje mroczne sztuki, by się chronić, kierować losem, mydlić oczy prześladowcom. Czary, które zna lub posiada w księgach, są nie wypróbowane, trudne, niezrozumiałe i subtelne, więc niedoszła czarownica nie wie, na ile to w ogóle przydatne czy skuteczne. Jednak spróbuje wykonać kilka rytuałów. Przede wszystkim może sprowadzić na prześladowców pecha osłabienie lub nocne koszmary. BG powinni wykonywać testy Wiary bez modyfikatorów. Jeśli zdadzą, wszystko będzie w porządku. Jeśli nie, ten który zdał najgorzej, może ucierpieć od diabelskich sztuczek okultystki.

Alternatywne zakończenia

Finał przygody jest krwawy i dramatyczny. Dla ludzi, którzy cenią sobie szczyptę humoru na sesji proponujemy coś bardziej rozrywkowego, choć równie krwawego. Poniżej prezentujemy dwa "hardcorowe" zakończenia przygody. Jednocześnie wcale nie polecamy ich wprowadzenia, gdyż może się to źle skończyć dla MG (gracze mogą się zdenerwować i kazać mu zjeść własny hard cover, względnie softa).

Wersja z kordyjską tabaką

W wersji "z kordyjską tabaką" MG musi wprowadzić do przygody następujące modyfikacje:

1) Dzień I: Przyjęcie u Hrabiny. Ambasador częstuje BG tabaką, mówiąc, iż jest to wyśmienita, najlepsza kordyjska tabaka, sprowadzana wprost z dalekiej kolonii Hoth. Ma jej już niestety niewiele, starczy mu jeszcze na kilka tygodni, i potem będzie musiał się podać chyba do dymisji, by wrócić do Kordu po więcej, bo bez niej nie wytrzyma - śmieje się Ambasador. Dodaje, że czasem po jednej maleńkiej szczypcie kicha się jeszcze wielokrotnie przez godzinę, a w głowie rozjaśnia się na całą dobę.

2) Dzień III: W podziemiach Hrabiny. Gdy BG wędrują przez piwnice Hrabiny i odkrywają wlot tunelu, który prowadzi do pałacu Ambasadora, na posadzce znajdują tabakierkę. Tak, nie mylą się, to tabakierka Ambasadora! Jeśli BG grają zgodnie z duchem Monastyru, powinni oddać zgubę właścicielowi, zachowując w dyskrecji miejsce jej odnalezienia.

3) Dzień VI: Finał w Katedrze. Gdy czas się zatrzymuje, w powietrzu można zawiesić siekierę, a zgromadzeni celują do siebie z pistoletów, BG widzą, jak Ambasador wyciera spływający po nosie pot rękawem swego surduta. Dostrzegają z przerażeniem na rękawie pozostałość po proszku z tabakierki. Ze zgrozą graniczącą z obłędem widzą jak Ambasador kilkakrotnie kręci nosem, nabiera powietrza i w końcu nagle rozlega się krótki trzask kordyjskiego kichnięcia. Wraz z nim wszystkie pistolety wypalają.

Na koniec, pośród krwawej i wstrząsającej scenerii, BG dostrzegają toczącą się po podłodze, niewinnie wyglądającą kordyjską tabakierkę

Wersja z zabójczym sztyletem Deborah

W wersji "z zabójczym sztyletem Deborah" MG musi wprowadzić do przygody następujące modyfikacje:

1) Dzień III: Wizyta Narcissy – gdy BG przechwalają się przed kapłanką swoją bronią, Narcissa wyjmuje zza pazuchy sztylet i mówi: My, świątobliwe kapłanki Jedynego, preferujemy sztylety. O, takie jak ten.

2) Dzień VI: Wizyta Deborah – gdy BG zbroją się na ostatnią wyprawę i proponują Deborah zabranie kilku dodatkowych pistoletów, ta wyjmuje sztylet identyczny jak należący do Narcissy i mówi: Mnie wystarczy ten mały sztylet, nie potrzebuję pistoletów, muszkietów ani rapierów. Chodźmy.

3) Dzień VI: Finał w Katedrze – rozpętuje się strzelanina, lecz wszystkie kule przeznaczone dla Ambasadora wyłapuje na siebie rzucająca się przed niego Fay. Widząc to Ambasador podnosi swój pistolet z zamiarem skończenia z sobą w afekcie i celuje sobie w kordyjską głowę. Deborah leży ranna, jej sztylet niedaleko, wala się po podłodze. Również ranny Inspektor widząc zamiary Ambasadora, krzyczy:

- *Stój! Poczekaj!*

Widząc głuchotę samobójcy chwyta leżący pod ręką sztylet Deborah i ciska nim prosto w dzierżącą pistolet rękę Ambasadora. Na szczęście jest dobrym nożownikiem i skutecznie przyszpila dłoń Ambasadora. Ten ryczy z bólu wypuszczając broń.

W tym momencie Deborah krzyczy:

- *Nie! Jest zatruty!!!*



MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

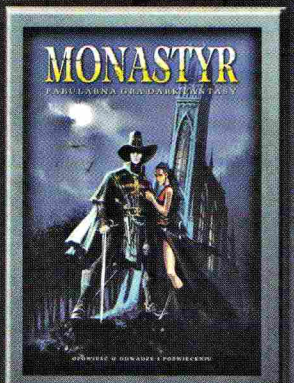
„Gambit Złotego Króla" to przygoda utrzymana w konwencji mrocznego kryminału ocierającego się o horror. Jest dużym wyzwaniem zarówno dla graczy, jak i Mistrza Gry.

Bohaterowie trafią w sam środek śmiertelnie niebezpiecznej gry toczącej się wokół pewnej szczególnej partii szachów. Pięć stronnictw walczących o swe interesy i prawie trzydziestu Bohaterów Niezależnych tworzą barwne tło, które - jeśli gracze nie będą dość uważni - pochłonie ich i zgniecie jak szmaciane lalki. Przygoda rozpoczyna się na przyjęciu u hrabiny Harpburn. Gdy gwar rozmów przetnie przeraźliwy krzyk jednego z gości, będzie to znak, że subtelna sieć cynazyjskich intryg i gier właśnie pękła. Z każdą chwilą będzie dusiła i porywała kolejne osoby.

„Gambit Złotego Króla" jest przygodą momentami brutalną, nie zatrzymującą się nad niezdecydowanymi, nieporadnymi graczami. Jest zabójcza, tak jak zabójcze są cynazyjskie intrygi.



Wydawnictwo PORTAL
Ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, tel./fax (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl, portal@wydawnictwoportal.pl
Oficjalna strona gry: www.monastyr.wydawnictwoportal.pl
Cena: 16zł



Dodatek do gry
Monastyr