

cena: 3 PLN

nr 1 (03)/2003

ISSN 1731-0245

Arkham Courier



Arkham Courier

WRÓCILIŚMY

Tym słowem zaczynał się wstępniak, który napisałem ponad rok temu. Wydawało się, że będzie to pierwszy z długiej serii wstępniaków. Życie jednak zdecydowało inaczej. Arkham Courier nie wyszedł na Krakon 2002. Miesiąc później też go nie było. I dwa miesiące później też nie. Minęły dwa lata od ukazania się numeru drugiego. Wielu już skreśliło AC na dobre.

Pierwszy numer AC wydany został przez grupkę zapaleńców na Krakonie 2000. Numer drugi wyszedł rok później dzięki Ignacemu Trzewickowi. Potem nastała cisza. Przez dwa lata zmienił się nieco polski światek RPG, część ludzi odeszła, pojawili się nowi.

Nazywam się Marcin 'Seji' Segit. Po dwóch latach leżenia AC w kostnicy postaram się przywrócić zin do życia. Kiedyś spotkał się on z bardzo ciepłym przyjęciem. I wierzę, że tym razem będzie podobnie.

Co będzie można znaleźć w AC? Teksty źródłowe, przygody, opowiadania i inne materiały powiązane z Zewem Cthulhu i twórczością H.P. Lovecrafta. Przede wszystkim jednak w AC będzie to, czego Wy – czytelnicy – będziecie się domagać. Zin tworzony jest dla Was i przez Was. Jeżeli więc będziecie mieć jakieś uwagi, sugestie czy też materiały, nie wahajcie się do nas napisać.

Gdzie będzie można nabyć Arkham Courier? Przede wszystkim na konwentach. O ile pozwolą możliwości, wprowadzimy też inne formy dystrybucji. Postaramy się, by zin ukazywał się co kwartał. Zależy to jednak przede wszystkim od materiałów do publikacji – czyli od tego, co do redakcji wpłynie. Jeśli więc napisaliście przygodę lub artykuł, przyslijcie go do nas.

Co można znaleźć w tym numerze? Kilka tekstów cmentarnych o ghoulach, artykuł Julie Hoverson o ofiarach przestępstw w RPG przedrukowany z magazynu Serendipity's Circle, dwie przygody – w tym jedną pióra Tomka Andruszkiwicza – oraz prawdziwą perełkę – bluźniercze opowiadanie Miłosza.

Zapraszam do czytania. Uwagi i propozycje współpracy proszę kierować na adres ac@przyjaciele.esensja.pl.

Seji

SPIS TREŚCI

Hannibal kanibal

Jerzy 'Cierzy' Cichocki 4

Miłość na 6 stóp Głęboka...

Joe Abrakadabra 6

Cmentarze

Krzysztof 'Chris' Majewski 7

Anatomia ofiary

Julie Hoverson 12

Dziedzictwo

Radosław Rogowski 16

Żeby kózka nie skakała...

Milosz 20

Wsi spokojna, wsi wesoła...

Paweł 'ShandoR' Marczewski 23

Tajemnicza statuetka

Tomasz Andruszkiewicz 31

Listy do redakcji 40

ARKHAM COURIER #3

WYDAWNICTWO NIEDOCHODOWE

Redaktor naczelny: Marcin 'Seji' Segit (seji@rpg.pl)

Zastępca red. nac.: Artur 'Ulmo' Wszeborowski

Sekretarz redakcji: Marek 'Surmik' Spichalski

Projekt logo i ramki: Piotr 'Rust' Cieśliński

Okładka: Kamil Bachmiński

Korekta: Michał 'Puszon' Stachyra

Skład: Marcin 'eon' Lewandowski

PDF: Radek 'Drozdal' Drozdaski

Strona internetowa: <http://ac.esensja.pl>

Wydawca: Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki

ul. J. Korczaka 4/25, 31-215 Kraków (<http://www.ggff.rpg.pl>)

Patronat Internetowy: Magazyn Esensja <http://www.esensja.pl>

ZASADY PRZYJMOWANIA TEKSTÓW

Tekst powinien być napisany poprawną polszczyzną i dostarczony do redakcji najlepiej w postaci pliku w formacie RTF. Artykuły powinny liczyć do 10 000 znaków, a opowiadania i przygody do 20 000 znaków. Grafiki powinny być w formacie JPG. Materiały należy przysyłać na adres ac@przyjaciele.esensja.pl.

Arkham Courier jest fanzinem – tworzony jest przez fanów dla fanów, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji. Nie jest komercyjnym pismem i nie płaci za przyjęte do druku materiały. Po opublikowaniu tekstu bądź grafiki autor otrzymuje egzemplarz autorski. Zapewniamy też naszą dożywotnią wdzięczność, nieśmiertelną sławę i zalew fanek :).



SPROSTOWANIE

Na skutek niedopatrzenia tekst *Bezimiennie Miasto* w poprzednim numerze *AC* został błędnie podpisany. Autorem *BM* jest Szy. Przepraszamy i obiecujemy, że taka pomyłka więcej się nie powtórzy.

Redakcja

LISTA DYSKUSYJNA

Lista dyskusyjna poświęcona systemowi Żew Cthulhu znajduje się pod adresem zewcthu@yahoogroups.com. Aby zapisać się, należy wysłać pusty e-mail na adres: zewcthu-subscribe@yahoogroups.com. Więcej informacji:

<http://www.zewcthulhu.com/>

JERZY 'CIERZY' CICHOCKI

HANNIBAL KANIBAL

Tomasz K., okrzyknięty przez opinię publiczną "Kanibalem", został wczoraj ujęty przez policję. Kanibalowi zarzuca się popełnienie wielu morderstw, po których urządzał ze swoich ofiar kulinarne uczty. Specjaliści z prokuratury wojewódzkiej przypuszczają, że Tomasz K. mógł przetrzymywać w swej posiadłości kilka osób, zanim nie zmarły wskutek wykrwawienia. Podejrzany miał wykrawać z nich żywcem części ciała potrzebne mu do przerażającej praktyki.

Czy człowiek, którego opisuje ten krótki fragment, mógłby zostać ghoulami? Może już nim był, kiedy zjadał niewinnych przechodniów. Nie mogli podejrzewać, że ten wysoki blondyn jest w stanie odgryzać ciało kawałek po kawałku, patrząc im prosto w zachodzące mgłą oczy. Jego wygląd nie pasuje jednak do opisywanej w podręcznikach rasy... Właśnie, rasy. W folklorze arabskim, ghoul to żeńskie demony pustyni, które potrafią przybierać kształt zwierząt. Są to złe istoty rabujące groby i żywiące się mięsem umarłych. Bardzo głodne, są w stanie zwać nierozważnego podróżnika w głąb pustynnych wydm, uwodząc go dzięki iluzorycznej postaci pięknej kobiety. Tam ogłuszają go i...

O ile dieta z powyższego opisu jest wspólna z naszymi przekonaniami o ghoulach, to sama postać demonów różni się od tej, którą znamy z Żewu Cthulhu. Prawdopodobnie istnieje jeszcze wiele legend, w których przedstawione są inne cechy tej rasy (choć w Księdze tysiąca i jednej nocy wszystkie ghoulle ukrywają się pod postaciami pięknych kobiet, które kryją przed mężami swą prawdziwą naturę). Moim celem jest przedstawić Wam tylko tezę, zgodnie z którą ghouł ghoulowi nie jest równy, z którą nie powinniśmy traktować ich jako prymitywnej rasy. Zresztą ciekawiej zapowiada się przygoda, w której przyjdzie nam zmierzyć się z zorganizowaną grupą "pożeraczy trupów", niż z

kucającymi nad mięsem, nie zważającymi na żadne niebezpieczeństwo, istotami przypominającymi krzyżówkę psa z człowiekiem.

Z całą pewnością możemy mówić o społeczności ghoulów. O organizacji ich życia wspomina już François Honore-Balfour w swych bluznierczych Cultes des goulles. Żyją w grupach prawdopodobnie z powodów ekonomicznych – w większej liczbie łatwiej pokonać zdrowego człowieka, jednym ciałem naje się też kilka osobników. Problematyczne może się stać wyróżnienie hierarchii w ich społeczności. Jeśli przyjmiemy, że potrafią organizować się przy polowaniach na ludzi, że nie żyją beznamiętnie na cmentarzach, a tworzą coś w rodzaju podziemnego państwa, to podział funkcji nabiera sensu. Można by wtedy wyróżnić przewodników grup, zwiadowców, ale też może coś w rodzaju starszyny czy czarowników. Im bardziej rozwinięcie pionową skalę pozycji w ich życiu, tym ciekawsze dla graczy stanie się odkrywanie tajemnic.

Czy ghoulle można nazwać kanibalami? Słowo kanibalizm pochodzi od nazwy karaibskiego plemienia "Karib", opisanego Kolumbami przez rywalizujących z tym plemieniem Arawaków. Opowiedzieli oni Europejczykom okrutne historie o Karibach, włączając w to opowieści o zjadaniu ludzi. Nigdy nie dowiemy się, czy te relacje były prawdziwe (lub chociaż poprawnie przetłumaczone), ponieważ Kolumb podjął się planu wytępienia Karibów. W każdym razie kanibalizmem można nazwać pożeranie się między sobą osobników tylko tego samego gatunku. Czy ghoulle praktykują to w swej społeczności? Jeśli nie, to co sprawia, że wybierają ludzi na swoje ofiary? A może nie do końca są odrębną rasą? Wszak udało się nam odkryć żyjące do dziś ludy, które konsumują ciała swych wrogów, wiemy też o osobach, które stały się w ten sposób ghoulami, a sam Honore-Balfour nazywa ich "podludźmi". Wreszcie, czy odżywanie się w ten sam



sposób jest wystarczającym powodem, dla którego nie dochodzi do kanibalizmu wśród ghoulów? Może spożywanie ciała człowieka wiąże się z tak banalną sprawą, jak lepszy smak naszego mięsa, a może chodzi o cechy, których nie posiadają i wierzą, że w ten sposób je osiągną? We wspomnianej już Księdze tysięcy i jednej nocy, demony z arabskich legend potrafiły odżywiać się jedzeniem z ludzkich stołów, choć sprawiło im to widoczną przykrość. Warto też zastanowić się, jaką różnicę

możliwe, że odrażające mordy wywołują w nich silne erotyczne doznania, a później skłaniają do perwersyjnych praktyk, takich jak nekrofilia. Ludzie mogą ghoulom dostarczać także informacji. Ta potworna rasa, żyje głęboko pod ziemią lub w tunelach pod cmentarzami, w związku z czym nie ma na codzień świadomości wydarzeń "na powierzchni". Istnieją też przypuszczenia, że ghoule infiltrują nasze życie za pomocą doświadczonych agentów, mających zdolność kamuflażu



Tytus 'Belphegor' Mikołajczak

sprawia im posilek, którego źródłem jest stary grobowiec w porównaniu ze zdrowym osobnikiem naszego gatunku.

Na koniec chciałbym się zastanowić nad innymi niż konsumpcja stosunkami między ludźmi i ghoulami. Powszechnie znana jest zależność pomiędzy czarownicami i tą rasą. Wśród wielu usług, jakie pożeracze trupów świadczą wiedźmom, jest także zapładnianie kobiet. Czarownice zabierają później owoc tego zbliżenia w sobie tylko wiadomym celu. Oznacza to jednak, że ghoule mają możliwość spółkowania z przedstawicielami ludzkiego gatunku. Zresztą

lub potężną moc iluzji. Tropią oni łatwiej do zaskoczenia skupiska ludzi, takie jak ciemne zaułki ulic, na których melinują się bezdomni. Z kolei sami pożeracze nie mogą przynieść wiele pożytku ludziom, z powodu naszej nadwrażliwej psychiki, choć znane są wyjątki (patrz Richard Upton Pickman).

Wszystko to powoduje, że Twoi gracze nie powinni czuć się bezpiecznie nawet w swoich domach. Ghoule nie odważą się zaatakować na gęsto zaludnionej ulicy, jednak zdawaj sobie sprawę, że to przewrotne i inteligentne istoty.

JOE ABRAKADABRA


MIŁOŚĆ NA 6 STÓP GŁĘBOKA...

Kocham Cię, tato. Kocham Cię z całego serca. Nawet nie wiesz jak się cieszę, że znowu tu jesteś. Ze znowu mogę Cię widzieć i rozmawiać z Tobą. A przynajmniej mówić do Ciebie. Nic nie szkodzi, że na razie sam się nie odzywasz. Rozumiem, że jesteś tym wszystkim trochę wstrząśnięty. Pewnie zdążyłeś się już przyzwyczaić do stanu rzeczy... a tu BUM! Znowu jesteś ze mną. Wiem jak się czujesz. Kiedy karetka odjeżdżała zabierając Twoje martwe ciało, też nie mogłem w to uwierzyć. Byłeś takim dobrym ojcem. Odszedłeś bez podziękowań. A przecież dałeś nam tyle ciepła. Nawet nie zdążyliśmy tego odwzajemnić. Chyba nie miałem wcześniej odwagi, wiesz. Ale postanowiłem temu zaradzić, no i jesteś. Przepraszam za warunki, ale nie mogłem sprowadzić Cię do mieszkania. Nie w tym stanie. Trochę napuchłeś i raczej niefortunnie pachniesz. W dodatku zaczęłeś czymś przeciekać. Matki już nie ma, ale wiesz jak zawsze uważała na dywan. Tutaj też będzie dobrze. Rzadko kiedy zaglądają do piwnicy, więc będziemy mieli spokój. Zamierzam Ci podziękować, ojczu. Za wszystko. Nie było łatwo Cię tutaj przywrócić. I nie chodzi o cmentarz. Ten stary grabarz wykopałby zwłoki własnej matki za butelkę dobrej whisky. Chodzi o ożywienie ciała. To był dopiero problem. Sporo się musiałem nachodzić, zanim dopadłem tego dziwaka. Pamiętasz tego, którego wszyscy z ulicy posądzali o wykorzystywanie martwych kotów w jakichś satanistycznych rytuałach? Jak się okazało, przypuszczenia te niewiele odbiegały od prawdy. W każdym razie pomógł mi. Oczywiście nie za darmo, ale przypuszczam, że wolisz nie wiedzieć... Wręczył mi kilka pominiętych kartek przepisanych z jakiejś starej książki. Coś ze zwłokami w tytule czy nekrofilach, dokładnie nie pamiętam. Dziwak



Joe Abrakadabra

mówił, że prawdziwe ożywienie kogoś jest niemożliwe... chyba, że w formie ghoula. Nie miałem więc wielkiego wyboru. Zresztą zapewniam Cię, trudno dostrzec różnicę. Pewnie zauważyłeś już, że masz związane ręce. To dla bezpieczeństwa. Zaraz po przebudzeniu mógłbyś być trochę agresywny. Tak jak dawniej. Pamiętasz? Pamiętasz jak wracałeś do domu, śmierzdzący tanim alkoholem? To jedna z tych rzeczy, za które chciałbym ci podziękować, ojczu. Matka nie płakała, kiedy ja



bileś. Robiła to później, w kuchni. Nie widziałeś tego, ale ja tak. Otwórz oczy szeroko. Widzisz, jak światło odbija się na ostrzu tego noża? Tak właśnie wyglądały jej lzy, kiedy pojawiały się tuż przy oku i spływały po policzku. Czujesz jak płyną? Jak głęboko tną skórę i mięśnie twarzy? Teraz już tak. Nie widziałeś też Samuela, który musiał kłamać przed nauczycielką z powodu zabandażowanej ręki. Nigdy

nie dowiedziała się, że to Ty mu ją przytrzasnąłeś drzwiami, bo chciać kupić chleb podkraść Ci drobne z kieszeni. Czy jego kości pękały tak, jak Twoje teraz? Czy bolało go dokładnie tak, jak Ciebie? Wciąż się nie odzywaś, ale wiem, że gdzieś tam, pod tymi martwymi oczyma, odczuwasz moją miłość. Naszą miłość, której nigdy Ci nie okazaliśmy. Ale teraz to nadrobię, ojcze. Tak Cię kocham.

KRZYSZTOF 'CHRIS' MAJEWSKI

CMENTARZE

Czy kiedykolwiek byłeś na cmentarzu? Nie, nie mam na myśli prozaicznego spaceru, czy wizyty na grobach bliskich z okazji Dnia Wszystkich Świętych. Nekropolia nie jest najlepszych miejscem na wieczorne przechadzki. Ja dowiedziałem się o tym dwa miesiące temu. Nie mam zamiaru powtarzać tej wizyty... Już nigdy więcej. Owa lekcja okazała się zbyt bolesna i zbyt przerażająca, bym jeszcze kiedyś przekroczył bramy tego miejsca. Ja BYŁEM na cmentarzu...

Co czujesz, gdy przekraczasz wrota do innego świata? Nigdy nie byłeś w żadnym obcym świecie? Błąd. Popelnia go wielu nieświadomych przechodniów. Byłeś tam. Nie raz i nie dwa. Chodzisz tam często, jednak nie zdajesz sobie sprawy, że to zupełnie inna czasoprzestrzeń, inny wymiar. Nie zdajesz sobie sprawy, że w tym przedziwnym miejscu styka się przeszłość i teraźniejszość. Tam właśnie egzystują obok siebie. Trwają wiecznie...

Gdy przestępujesz bramę do tego miejsca w zwykły pogodny dzień, nie myśląc o nim, nic się nie dzieje. Miejsce to nie różni się praktycznie niczym od otaczających go obszarów – parków, dróg spacerowych czy placów zabaw. Jest prozaiczne aż do bólu.

W nocy jednak, przechodzi

przerażającą metamorfozę i zamienia się w tętniącego życiem demona. Rozbrzmiewa prawdziwą kakofonią dźwięków, które osiągają swoje upiorne crescendo dokładnie w chwili, kiedy przekraczasz próg. Nie mylisz się! ONO Cię obserwuje. Wie, co robisz i po co tu przyszedłeś. Wie także, jak temu zaradzić.

Przerażające, prawda? Ale prawdziwe. Nawet nie zdajesz sobie sprawy jak bardzo. Dlaczego? Bo to miejsce znajduje się w każdym mieście. Być może obok Twojego domu. Być może blisko Ciebie czyha coś, co może zniszczyć Cię dosłownie w jednej chwili. A Ty nawet o tym nie wiesz...

Cmentarz – miejsce, gdzie chowamy zmarłych. Tak upiorne, gdy właśnie w tym celu tam się udajemy, albo... zupełnie inne, gdy przechadzamy się po nim w słoneczny, ciepły dzień, czytając epitafia na nagrobkach. "Tu leży Jan Bibkowski. 1836 – 1911. Jeszcze Polska nie zginęła, póki my żyjemy". Jakaż ironia, prawda?

Spróbuj odwiedzić to samo miejsce w nocy, odnaleźć ten sam grób, przeczytać ten sam napis i przy akompaniamencie hukania sów i szumu wiatru w koronach drzew bawić się tak samo dobrze, jak kilka godzin wcześniej. Nie ma szans! To

miejsce wie, jak oddziaływać na Twoją psychikę. Wie, kiedy potrzebuje odczuć pozytywnych, a kiedy negatywnych. A gdy tak spacerujesz, nieświadomy niczego, ONO wysysa z Ciebie całą energię życiową...

Nie znam drugiego miejsca, które w tak krótkim czasie przechodzi aż tak drastyczną przemianę – z miejsca ciszy, spokoju i zadumy aż do scenarii rodem z horrorów... chyba tylko prastare, nawiedzone domy mogą tak samo oddziaływać na swoich mieszkańców...

Ale co ja Ci tu gadam, skoro nie wiesz nawet, dlaczego chcę Cię ustrzec przed owymi miejscami, tak złymi i przesiąkniętymi zgnilizną.

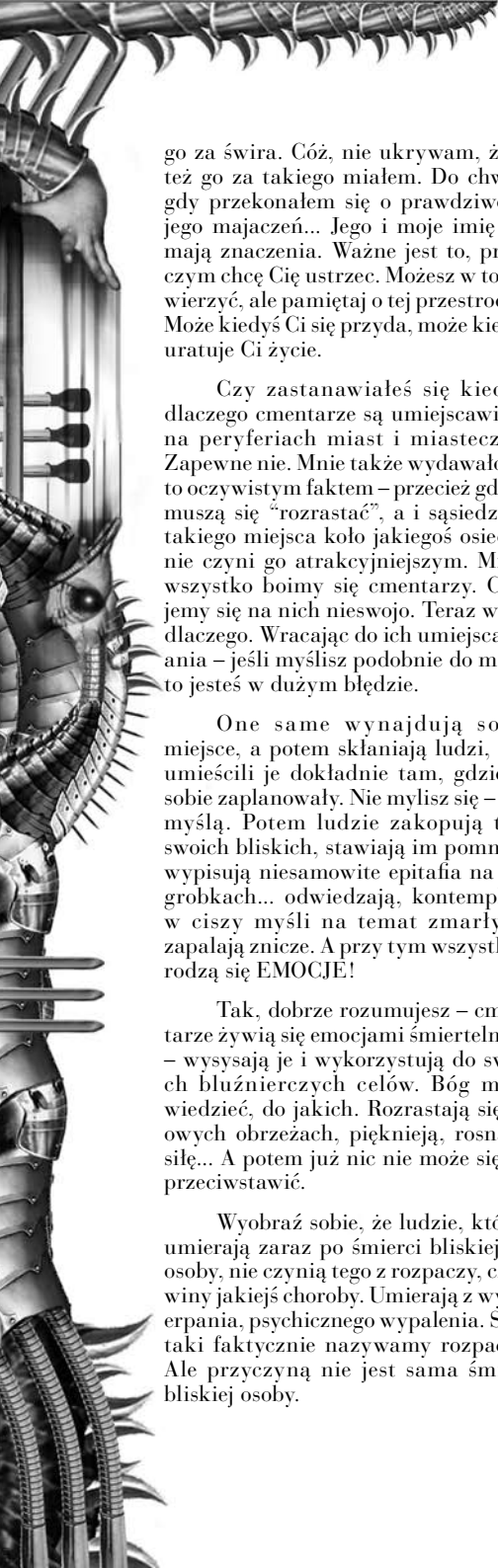
To miał być zakład. Chciałem

udowodnić, że jestem odważny, więc zdecydowałem się spędzić noc na cmentarzu. Nigdy nie byłem jakoś szczególnie zabobonny, dlatego też niczego się nie obawiałem. No, może z wyjątkiem faktu przyłapania przez ochronę.

Sądziłem, że to zwykły park, w którym chowa się zwłoki. Zakopuje się je głęboko pod ziemią i od czasu do czasu odwiedza, stawia znicze. Nigdy nie patrzyłem na cmentarz, jak na jakiś organizm. Wiem, że może Ci się to wydać majaczeniem szaleńca, ale... cmentarze ŻYJĄ!

No właśnie. Człowiek, którego wspomnienia teraz czytacie, przeżył załamanie nerwowe. Jest pacjentem naszego szpitala. Kim ja jestem? Jedynie pracownikiem. Zajmują się nim lekarze, specjaliści, którzy uważają





go za świra. Cóż, nie ukrywam, że ja też go za takiego miałem. Do chwili, gdy przekonałem się o prawdziwości jego majaczeń... Jego i moje imię nie mają znaczenia. Ważne jest to, przed czym chcę Cię ustrzec. Możesz w to nie wierzyć, ale pamiętaj o tej przestrodze. Może kiedyś Ci się przyda, może kiedyś uratuje Ci życie.

Czy zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego cmentarze są umiejscawiane na peryferiach miast i miasteczek? Zapewne nie. Mnie także wydawało się to oczywistym faktem – przecież gdzieś muszą się “rozrastać”, a i sąsiedztwo takiego miejsca koło jakiegoś osiedla, nie czyni go atrakcyjniejszym. Mimo wszystko boimy się cmentarzy. Czujemy się na nich nieswojo. Teraz wiem dlaczego. Wracając do ich umiejscawiania – jeśli myślisz podobnie do mnie, to jesteś w dużym błędzie.

One same wynajdują sobie miejsce, a potem skłaniają ludzi, aby umieścili je dokładnie tam, gdzie to sobie zaplanowały. Nie myślisz się – one myślą. Potem ludzie zakopują tam swoich bliskich, stawiają im pomniki, wypisują niesamowite epitafia na nagrobkach... odwiedzają, kontemplują w ciszy myśli na temat zmarłych, zapalają znicze. A przy tym wszystkim rodzą się EMOCJE!

Tak, dobrze rozumiesz – cmentarze żywią się emocjami śmiertelnych – wysysają je i wykorzystują do swoich bluźnierczych celów. Bóg może wiedzieć, do jakich. Rozrastają się na owych obrzeżach, pięknieją, rosną w siłę... A potem już nic nie może się im przeciwstawić.

Wyobraź sobie, że ludzie, którzy umierają zaraz po śmierci bliskiej im osoby, nie czynią tego z rozpacz, czy z winy jakiejś choroby. Umierają z wyczerpania, psychicznego wypalenia. Stan taki faktycznie nazywamy rozpaczą. Ale przyczyną nie jest sama śmierć bliskiej osoby.

Za tym kryje się coś o wiele bardziej groteskowego i przerażającego. Człowiek, po śmierci bliskiego, sporo czasu spędza właśnie na cmentarzu – czy to pilnując, aby kamieniarze dobrze założyli pomnik, albo siedząc cichutko na ławce i rozmyślając o tej osobie. Cmentarz wie, że tam jest. Czuje jego obecność i wykorzystuje to – wysysa energię powoli, ale skutecznie i głęboko. Kolejne wizyty, coraz mocniejsze osłabienie... w końcu ubлагana śmierć. Nie można się przed tym uchronić. Może istnieje jakiś rytuał, albo symbol, który może pomóc, ale wątpię, aby był w stu procentach skuteczny. Nic nie może się równać z ICH potęgą.

Skąd o tym wszystkim wiem, skoro jestem zwykłym sprzątaczem? Rozmawiałem wielokrotnie z tym pacjentem, studiowałem przypadki zgonów z ostatnich dwustu lat. Co prawda tylko w naszym mieście, ale jestem pewien, że wszędzie jest tak samo. Każdy cmentarz jest w ICH władaniu.

Przepraszam, wprowadziłem Cię nieco w błąd. Dlatego pewnie mnie także uważasz za niespełna rozumu. Ale nie! To, co powiedziałem nie jest kłamstwem! Chodzi o szczegóły. Te są jeszcze bardziej wstrząsające – jakieś istoty, nie wiem skąd przybyłe i jak zwane oddziałują na ludzi, każąc im zakładać cmentarze w wybranych przez nie miejscach, potem zagłębiają się w tej ziemi i rozpoczynają asymilację wszystkiego, co je otacza. Ludzie chowają w tej ziemi zmarłych, dając tym stworzeniom budulec potrzebny do rozwoju. Emocje dają im energię. I tak dalej. Rozwijają się, opanowując niemalże wszystko – od pojedynczego źdźbła trawy poprzez drzewa i zwierzęta do kamiennych bloków, które służą za pomniki...

Gdy przekraczasz bramę cmentarza, w rzeczywistości przechodzisz przez ich usta, czy inny otwór ich

“ciała”. Gdy dotykasz jakiegoś kamienia, dotykasz ICH samych. Gdy słyszysz rechot żab – słyszysz ICH głosy... Są wszystkim i niczym jednocześnie.

Wszystkim, bo są całym cmentarzem, aż do jego granic i niczym, bo nawet nie wiesz o ich istnieniu. Sam nie wiem, dlaczego nie rosną poza ogrodzenia, mury, parkany... i nie wchłaniają całego świata. Być może jakąś barierę stanowią zwłoki, których potrzebują do “życia”. Sam nie wiem – to tylko domysły. Faktem natomiast jest, że wszystko, co Ci powiedziałem, jest prawdą...

To było niczym najgorszy koszmar bohaterów jakiegoś filmu. Miałem tam tylko spędzić noc. Planowałem wiele rzeczy – robienie zdjęć, długie spacer, które nie pozwolą mi zasnąć, czytanie niesamowitych napisów. Jednak moje plany obróciły się w nicosć zaraz po przekroczeniu tej cmentarnej bramy – jak się okazało, paszczy samego Diabła.

Musiał być głodny, gdyż aż czułem jakąś obecność – co prawda tylko duchową, ale otaczała mnie i przyprawiała o ból głowy. Dusilem się... Zacząłem uciekać. Biegłem z powrotem do wyjścia. Do tej upragnionej wolności i powietrza.

Ale on był wszędzie. Nagle, jak na zawołanie, podniósł się przerażający krzyk wszystkich stworzeń, które zamieszkiwały to miejsce. Sam nie wiem, czy tylko tych żywych... Pnącza próbowały chwycić mnie za kostki, drzewa pochyły swe mocarne ramiona nad moim wątłym ciałem, latarnie błyskały całą feerią barw, pomimo, że miały wkręcone bezbarwne żarówki. Nie sądziłem, że uda mi się uciec z tego piekła.

Udało się jednak – co prawda mój organizm jest jeszcze do tej pory krąco wyczerpany, ale żyję i mogę Ci opowiedzieć tę historię – Nigdy, ale to NIGDY nie wchodzi na teren

cmentarza. Tym bardziej, gdy jest on głodny...

Człowiekowi owemu udało się jakimś cudem uciec. Sam nie wiem, jak. Fakt jest jednak faktem. To właśnie dzięki niemu mogę Cię przestrzec przed ICH wpływem.

Gdy usłyszysz rechotanie żab, czy hukanie sowy... bierz nogi za pas. Bo inaczej będziesz zgubiony.

* * *

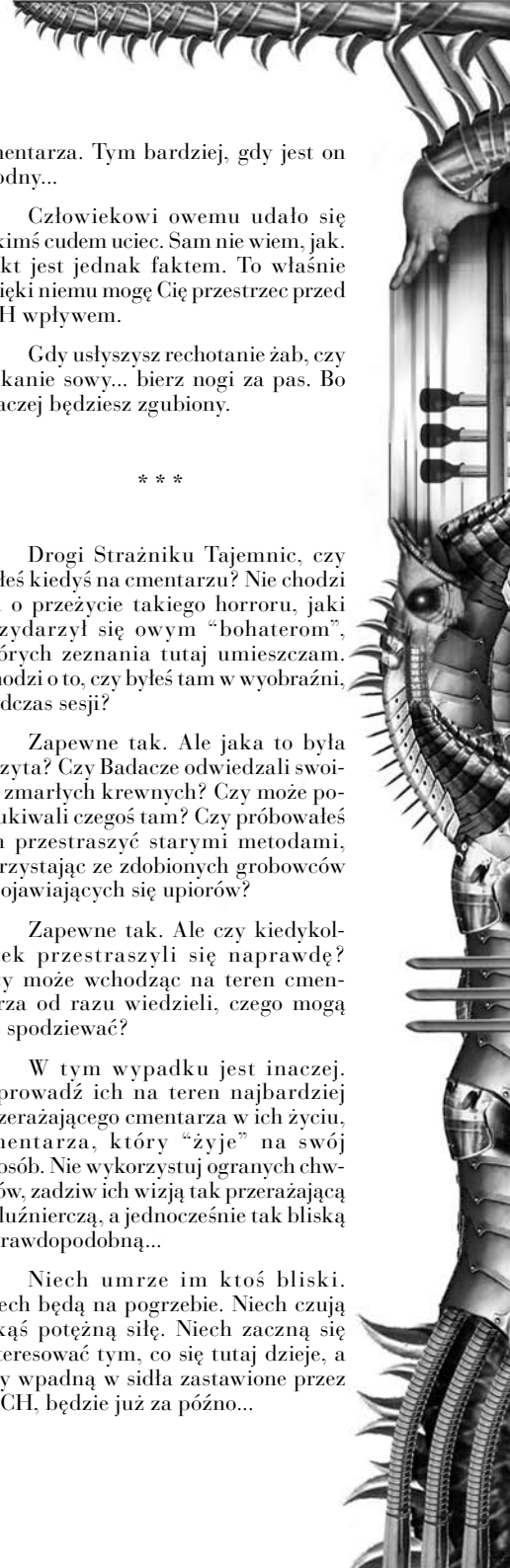
Drogi Strażniku Tajemnic, czy byłeś kiedyś na cmentarzu? Nie chodzi mi o przeżycie takiego horroru, jaki przydarzył się owym “bohaterom”, których zeznania tutaj umieszczam. Chodzi o to, czy byłeś tam w wyobraźni, podczas sesji?

Zapewne tak. Ale jaka to była wizyta? Czy Badacze odwiedzali swoich zmarłych krewnych? Czy może poszukiwali czegoś tam? Czy próbowali ich przestraszyć starymi metodami, korzystając ze zdobionych grobowców i pojawiających się upiórów?

Zapewne tak. Ale czy kiedykolwiek przestraszyli się naprawdę? Czy może wchodząc na teren cmentarza od razu wiedzieli, czego mogą się spodziewać?

W tym wypadku jest inaczej. Wprowadź ich na teren najbardziej przerażającego cmentarza w ich życiu, cmentarza, który “żyje” na swój sposób. Nie wykorzystuj ogranych chwytów, zadziw ich wizją tak przerażającą i bluźnierczą, a jednocześnie tak bliską i prawdopodobną...

Niech umrze im ktoś bliski. Niech będą na pogrzebie. Niech czują jakąś potężną siłę. Niech zaczną się interesować tym, co się tutaj dzieje, a gdy wpadną w sidła zastawione przez NICH, będzie już za późno...



Wciągnij ich w paszczę diabła, pokaż najbardziej przerażający i dziwny cmentarz w ich życiu. Nie pokazuj im zdobionych czaszek grobowców – pokaż im obrosnięte mchem kamienie, które aż tchną czymś obcym. Pokaż im rzędy dzieciennych grobów, które przypominają upiorne przedszkole – leżakowanie przez wieczność... Niech każdy milimetr sześcienny powietrza będzie prześląknięty zgnilizną, a groby nie budzą smutku, tylko grozę.

Badacze trafili do zupełnie obcego świata. Tak podobnego do naszego, ale jednocześnie zupełnie odmiennego i groteskowego. Każdy pęd, każdy kwiatek, każdy zapalony zniczek, niech będzie JEGO częścią...

A potem rozpocznij dzieło zniszczenia.

Podobnie, jak w przypadku naszego pacjenta – niech cmentarz wyciąga ku badaczom swoje macki, niech miga lampami, niech otacza ich hukami i rżeniem.

A jeśli uda im się jakimś cudem stamtąd uciec żywymi i krańcowo wyczerpanymi, to daj im uczucie ulgi. Pozwól im stamtąd uciec. Jeśli będą chcieli to rozgłosić, to skończą w wariatkowie... Niech wyjadą, poczuć ulgę, a gdy pójdą na cmentarz, aby przekonać się, że uciekli od koszmaru, daj im odczuć tą samą, przerażającą obecność. Mniej lub bardziej potężną...



Joe Abrakadabra

JULIE HOVERSON

ANATOMIA OFIARY

Tłumaczenie: Julia Juraszek i Jerzy 'Cierzy' Cichocki

W przygodach przeznaczonych do systemów grozy częstym motywem jest ofiara przestępstwa. Przyjaciół, albo ktoś z rodziny Badacza został brutalnie zamordowany (porwany/doprowadzony do szaleństwa), a postaci graczy muszą odkryć kto lub co jest za to odpowiedzialne. Bohaterowie trafiają na trop seryjnego mordercy, który rozprawia się ze swoimi ofiarami w przerażający sposób. Coś zmienia znajomego nie do poznania i trzeba temu zapobiec, zanim będzie za późno. Wszyscy dobrze znamy te schematy, ale to tylko nieliczne przykłady na scenariusz, w którym ofiara jest katalizatorem fabuły.

Od redakcji: Czujcie się zaproszeni do polemizowania z tym tekstem na łamach Arkham Couriera. Czekamy także na nadsyłanie podobnych artykułów.

WIĘCEJ NIŻ KUKŁA

Zbyt często zapominamy, że w eRPeGach poszkodowani w zbrodniach to coś więcej, niż rzut na Siłę Woli, czy raport koronera. A przecież, gdyby w pełni rozwinąć osobowość ofiary, dodać jej rodzinę wraz ze wszystkimi zdjęciami i pamiątkami z dzieciństwa, zainteresowanie graczy znacznie by wzrosło. Jeśli poznają jej dawne cechy, zachowanie, charakter, powstanie szansa, że podejną do dochodzenia bardziej emocjonalnie i szczerze. Podobnie, jeśli sugestywnie opisziesz dramat rodziny, możesz przestać martwić się o motyw kierujący bohaterami.

Aby ofiara lepiej zapadła w pamięć graczy, często obdarza się ją czymś niezwykłym. Jednak naturalniejsze, a jednocześnie bardziej

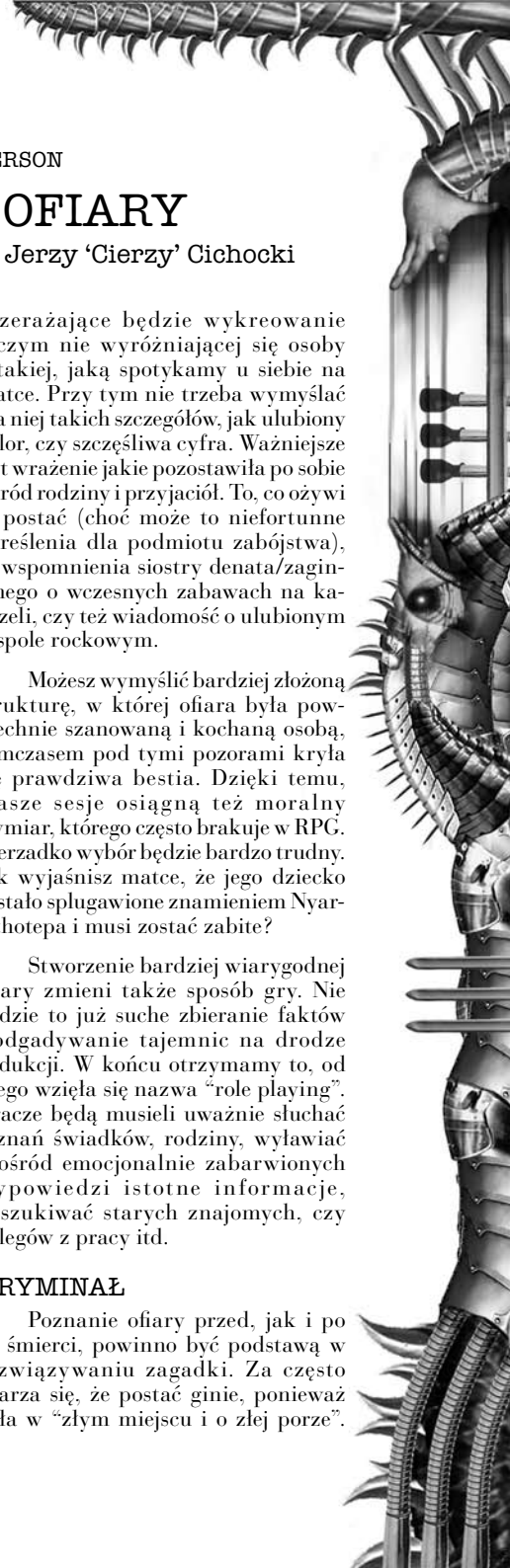
przerażające będzie wykreowanie niczym nie wyróżniającej się osoby – takiej, jaką spotykamy u siebie na klatce. Przy tym nie trzeba wymyślać dla niej takich szczegółów, jak ulubiony kolor, czy szczęśliwa cyfra. Ważniejsze jest wrażenie jakie pozostawiła po sobie wśród rodziny i przyjaciół. To, co ożywi tę postać (choć może to niefortunne określenia dla podmiotu zabójstwa), to wspomnienia siostry denata/zaginionego o wczesnych zabawach na karuzeli, czy też wiadomość o ulubionym zespole rockowym.

Możesz wymyślić bardziej złożoną strukturę, w której ofiara była powszechnie szanowaną i kochaną osobą, tymczasem pod tymi pozorami kryła się prawdziwa bestia. Dzięki temu, Wasze sesje osiągną też moralny wymiar, którego często brakuje w RPG. Nierzadko wybór będzie bardzo trudny. Jak wyjaśnisz matce, że jego dziecko zostało splugawione znamięm Nyarlathotepa i musi zostać zabite?

Stworzenie bardziej wiarygodnej ofiary zmienia także sposób gry. Nie będzie to już suche zbieranie faktów i odgadywanie tajemnic na drodze dedukcji. W końcu otrzymamy to, od czego wzięła się nazwa "role playing". Gracze będą musieli uważnie słuchać zeznań świadków, rodziny, wylawiać spośród emocjonalnie zabarwionych wypowiedzi istotne informacje, odszukiwać starych znajomych, czy kolegów z pracy itd.

KRYMINAŁ

Poznanie ofiary przed, jak i po jej śmierci, powinno być podstawą w rozwiązywaniu zagadki. Za często zdarza się, że postać ginie, ponieważ była w "złym miejscu i o złej porze".





Taka przypadkowa agresja jest niespotykana w rzeczywistości, a sugeruje jedynie, że bohaterowie neutralni służą jako podpowiedzi. Skoro zagadka może być rozwiązana bez wnikania w życie osobiste ofiary, to po co się w ogóle męczyć?

Los denata (rekonstrukcja ostatnich zajęć porwanego) powinien dać graczom pierwsze wskazówki, kto lub co jest podejrzane. Może się to zdawać pustym frazesem, ale zasada "kto? co? gdzie? kiedy? jak i dlaczego?" jest najważniejszym narzędziem każdego badacza. Oczywiście na te pytania powinien wcześniej sam sobie odpowiedzieć Mistrz Gry. Co się wydarzyło? Czy ofiara nie żyje, oszalała, zaginęła lub zmieniła się w jakiś sposób i jaki spotkał ją los? Klasyczny przykład z horrorów – ślady klów na szyi, jest teraz zbyt oczywisty, ale subtelniejsze poszlaki powinny dać graczom ogólny obraz na to, na co się porywają. Okrutna śmierć wskazuje na określonych podejrzanych, podczas gdy wyrafinowana – na innych. Czy to jedyny przypadek, czy też były ofiary podobnie zabite, przywiezione do obłędu lub uprowadzone? Ciało, które zostało usunięte z miejsca zbrodni, świadczy o inteligencji zbrodniarza, chcącego zakamuflować swoje działanie. Zamordowanie sprzedawcy tuż przed zamknięciem jego sklepu oznacza, że sprawca musiał go wcześniej obserwować. Pod uwagę powinny być też brane pora dnia, pora roku, faza księżyca.

Szczególnie w grach grozy odpowiedzi na te pytania mogą sugerować pewnych sprawców (np. wampir działa tylko w nocy). Inna sprawa: Czym osoba naraziła się na taki los? Czy zrobiła coś nie tak? Może była w nieodpowiednim towarzystwie? Nawet w horrorach tradycyjne motywy mogą znaleźć użycie – zazdrość, chciwość, miłość czy strach. Pomijając nadnaturalną część historii, rozważ kto chciałby śmierci tej postaci i kto będzie

miał z tego korzyści.

ZBRODNIIE SERYJNE

Popularność seryjnych przestępstw w opowiadaniach bierze się stąd, że autor może przedstawić zbrodnię, nie odkrywając od razu związanych z nią tajemnic. Detektywi mogą dowiedzieć się więcej studiując schematy, niż badając tylko jeden przypadek. Jednak im więcej ofiar, tym większe niebezpieczeństwo, że wszystko to zleje się w bezkształtną listę imion i dat. Mistrz Gry nie powinien przesadzać z liczbą poszkodowanych zdając sobie sprawę, że bohaterowie graczy nie będą w stanie zbadać wszystkich spraw. Ponadto w takim przypadku ważny jest pewien typ zbrodni, poszlaka, która łączy ze sobą wszystkie ofiary. Toteż wybierz jednego denata (najlepiej pierwszą zabita osobę lub wprowadzoną po tym, jak gracze zostaną wprowadzeni w śledztwo) i stwórz go na tyle autentycznie, aby mógł być reprezentatywny dla całej serii.

Nie możesz dopuścić do tego, aby przestępca stał się dla bohaterów bardziej interesujący, niż jego ofiary. Niestety nagminne jest spychanie ciał poza scenę widowiska, czyniąc z nich bezosobowe dowody. Skonstruuj scenariusz tak, aby gracze skupili uwagę na postaci pokrzywdzonych i tylko w ten sposób odkryli sprawcę. Zobaczysz, że przygoda zyska zupełnie inny wymiar. Będzie bardziej autentyczna, przyniesie też więcej satysfakcji dla obu stron rozgrywki. W ostateczności, wymagane zachowanie postaci, np. tych którzy okazali współczucie rodzinie zamordowanego, możesz odpowiednio nagrodzić.

ŻYJĄCY DOWÓD

Bardziej przerażające od śmiertelnych mogą być ofiary zawieszone gdzieś we własnej świadomości – w śpiączce, ofiary amnezji, szaleństwa etc. Mistrzowie Gry dostają dobre

narzędzie do aktywizowania przygody, kiedy ta staje w martwych punktach, a postacie graczy są bardziej sfrustrowane, zdając sobie sprawę, że odpowiedź na zagadkę może się kryć w zakamarkach nieprzytomnego umysłu.

Nie zapominaj o niewygodzie, jaką Badacze muszą czuć w obecności poszkodowanych osób. Sparaliżowane ciała uświadamiają nam, jak kruche jest ludzkie ciało. Nieziemsko powykręcane kończyny, ślady po kłach spotęgują niepewność bohaterów, którzy jeszcze nie wiedzą, z czym mają do czynienia. Szaleństwo przypomina o granicach ludzkich możliwości pojmowania. Strażnik powinien wykorzystać te emocje, aby oprócz Nieznanego, straszyć graczy tym co ludzkie – obawą przez ułomnościami. Może taka groźba zniechęci BG do dalszego prowadzenia śledztwa?

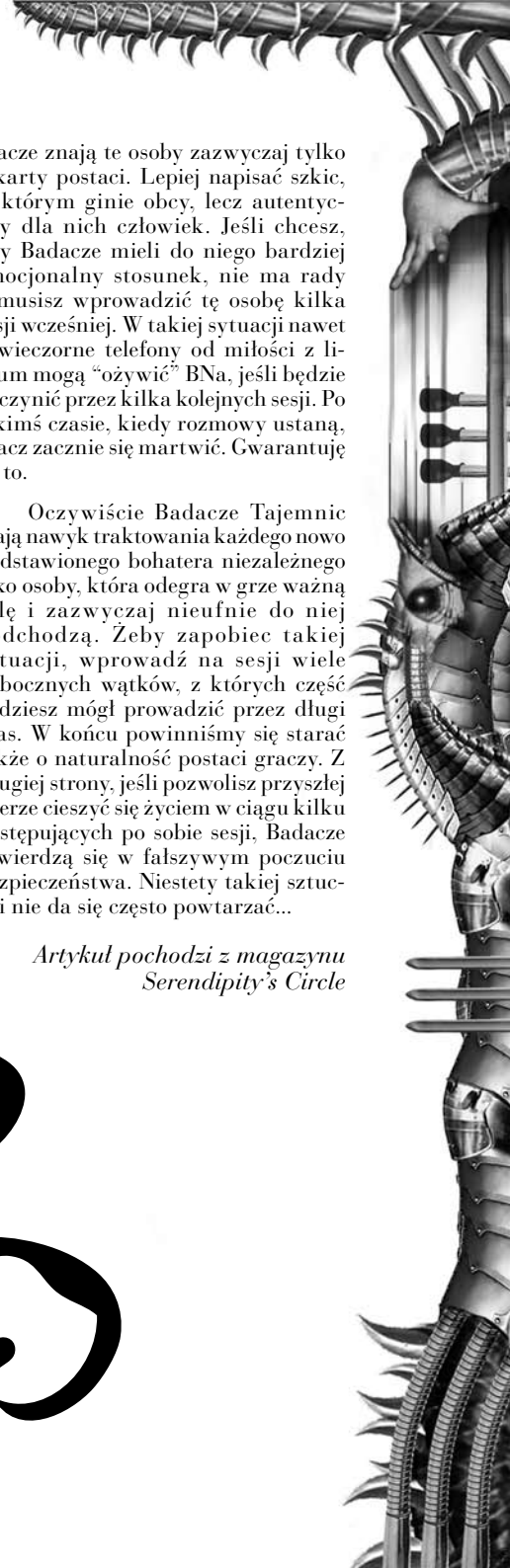
BLISKIE OFIARY

Unikaj pisania scenariuszy, w których musisz powiadomić postać gracza o śmierci członka rodziny lub przyjaciela, jeśli nie miał z nim we wcześniejszych przygodach styczności. Zmuszasz w ten sposób gracza do odgrywania cierpienia, jako że stosunek bohatera z taką osobą powinien być długotrwały i zażyły. Tymczasem

gracze znają te osoby zazwyczaj tylko z karty postaci. Lepiej napisać szkic, w którym ginie obcy, lecz autentyczny dla nich człowiek. Jeśli chcesz, aby Badacze mieli do niego bardziej emocjonalny stosunek, nie ma rady – musisz wprowadzić tę osobę kilka sesji wcześniej. W takiej sytuacji nawet cowieczorne telefony od miłości z liceum mogą “ożywić” BNa, jeśli będzie to czynić przez kilka kolejnych sesji. Po jakimś czasie, kiedy rozmowy ustaną, gracz zacznie się martwić. Gwarantuję Ci to.

Oczywiście Badacze Tajemnic mają nawyk traktowania każdego nowo podstawionego bohatera niezależnego jako osoby, która odegra w grze ważną rolę i zazwyczaj nieufnie do niej podchodzą. Żeby zapobiec takiej sytuacji, wprowadź na sesji wiele pobocznych wątków, z których część będziesz mógł prowadzić przez długi czas. W końcu powinniśmy się starać także o naturalność postaci graczy. Z drugiej strony, jeśli pozwolisz przyszłej ofierze cieszyć się życiem w ciągu kilku następujących po sobie sesji, Badacze utwierdzą się w fałszywym poczuciu bezpieczeństwa. Niestety takiej sztuczki nie da się często powtarzać...

*Artykuł pochodzi z magazynu
Serendipity's Circle*



Radosław Rogowski

DZIEDZICTWO

Pierwotnie zamieszczone w „The Boston Globe”
w dziale „Niesamowite Historie”.

KORESPONDENCJA Z BOSTONU

Wtorkowe wydanie „The Boston Globe” przyniosło rozwiązanie zagadki sprzed prawie wieku: przypadku zaginięcia Rodneya Harrisa. Dokumenty dotyczące tej sprawy odnaleziono miesiąc temu w archiwum miejskim. Po kilkudziesięciu latach możliwe stało się wreszcie wyjaśnienie niesamowitych opowieści otaczających pewien stary bostoński dom.

Akta Harrisa zostały odnalezione podczas przenosin archiwum do nowego budynku. Max Monroe, reporter „The Boston Globe”, przeprowadził szybkie dochodzenie, jako że dom rodziny Harrisów przeznaczony był do rozbiórki. Odnaleziono jedynie list podpisany przez ostatniego mieszkańca budynku (jego treść dzięki uprzejmości „The Boston Globe” przedrukowujemy w całości – red.).

Nazywam się Rodney Harris, jeśli to jeszcze cokolwiek znaczy. Spisuję chwile z ostatnich miesięcy mojego życia, by przestrzec niczego nie podejrzewających ludzi przed osiedleniem się w moim domu. Ja jestem już stracony, lecz całą siłą woli powstrzymuję się przed podążeniem za moim przeznaczeniem. Nie wytrzymam długo – mroczny zew nawiedzający mą duszę wypycha mnie w otchłań zguby, lecz może zdążę tymi słowami ostrzec swych dawnych bliźnich przed upadkiem w gorszy od śmierci los, który mnie czeka.

Do Bostonu przyjechałem na początku lipca. Gnała mnie silna chęć ujżenia miasta moich przodków. Szacowna rodzina Harrisów, której to

miałem zaszczyt być ostatnim potomkiem, zamieszkała w Nowej Anglii jeszcze przed osławionymi łowami na czarownice w Salem. Ja opuściłem Boston jako dziecko, by dorastać w Paryżu pod opieką wuja. Tkwiła we mnie jednak tęsknota za łagodną bryzą od morza i zielonymi wybrzeżami miasta, w którym wychował się mój ojciec i dziadek. Wuj nigdy mi nie powiedział, dlaczego musiałem opuścić Nową Anglię. Dziś żałuję, że nie posłuchałem jego napomnień, bym nigdy tu nie wracał. Po śmierci wuja



Tytus 'Belphegor' Mikolajczak

zdobyłem wykształcenie i zacząłem pracować jako antykwariusz. Łączyłem w owym zajęciu przyzwoite źródło dochodów z upodobaniem do wszystkiego, co wiekowe i wspaniałe. Gdy uzbierałem dostateczną ilość funduszy, przenieśliem się do Bostonu, czym zaspokoilem swą odwieczną tęsknotę za powrotem do siedziby przodków. Pelen zachwytu przybyłem na Back Bay, gdzie w nabożnym skupieniu oglądałem opuszczony od lat dom Harrisów. Zamieszkałem w tym posępnym gmachu, za towarzystwo mając jedynie stare obrazy i wspomnienia z przeszłości.

Niepokojące zaczątki mego końca dały o sobie znać już po miesiącu. Na początku nie zwróciłem na to uwagi, przypisując to atmosferze typowej dla tak wiekowych domów. W nocy dawało się słyszeć chroboty i szmery, które dochodziły jakby spod budynku. Równocześnie nękać mnie poczęło nieodparte przekonanie o czyjejś ciągłej obecności. Nic jednak sobie z tego nie robiłem, zbyłem śmiechem ostrzeżenia sąsiada, jakoby dom był nawiedzony. W tym czasie zdecydowałem się również odwiedzić cmentarz, na którym spoczywała moja rodzina.

Pamiętam te chwile, gdy ze wzruszeniem patrzyłem na omszały grobowiec z granitu, w którym spaly snem śmierci ciała ojca, dziadka i dalszych mych przodków. W ten czas zrozumiałem, że wraz z nazwiskiem nosilem w sobie miłość do tych stromych ulic i zadumanych domostw. Odchodząc po kilku godzinach rozmyślań zauważyłem kątem oka

poruszenie pomiędzy kruszącymi się nagrobkami opuszczonego cmentarza, lecz złożyłem to na karb niesamowitości tego miejsca i późnej pory. Dziś wiem, jak pochopne były to wnioski.

Od tego czasu żadna noc w moim domu nie upłynęła spokojnie. Często leżałem w łóżku wpatrzony w ciemność i słuchałem piekielnych harców jakichś stworzeń, które tylko kompletnie

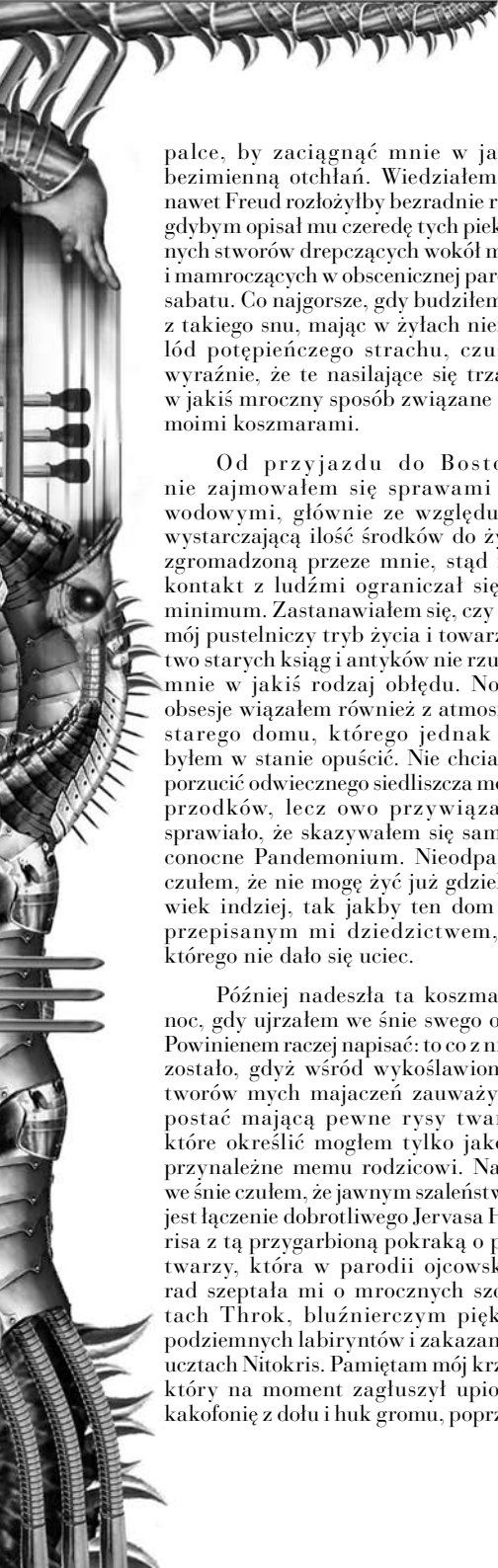
pozbawiony wrażliwości człowiek nazwałby szczurami. Te myśl włożyłem między bajki, gdy wynajęty deratyzator powiedział mi, że nie znalazł żadnych śladów obecności gryzoni poza dużymi dziurami w piwnicy. Zszokowany tym stwierdzeniem zebrałem się na odwagę, by zejść do ciasnej, ceglanej celi pod kuchnią, która dotąd napelniała

Joe Abrakadabra

mnie zgola niewytłumaczalnym lekkiem. Tam, w migoczącym świetle lampy naftowej wypatrzyłem kilka dziur, w których od biedy zmieściłby się nawet mały, chudy człowiek. Niepokojące wrażenie pogłębiło się wraz ze specyficznym, unoszącym się w piwnicy odorem, którego nie mogłem zidentyfikować jako zwykłą stęchliznę bądź zapach piżma. Pod jedną zaś ze ścian znalazłem stertę butwiejących ksiąg, które wyrzuciłem pelen wstrętu na widok pleśniejących kart toczonych przez robactwo.

Sny zaczęły się jesienną porą, a ich treść wywoływała we mnie nieopisaną nerwowość i napięcie potęgowane przez te nieokreślone hałasy. Budziłem się, często prawie krzycząc, ścigany przez koszmarnie przekonanie, że coś stoi u mego łóża i wyciąga ku mnie suche





palce, by zaciągnąć mnie w jakąś bezimienną otchłań. Wiedziałem, że nawet Freud rozłożyłby bezradnie ręce, gdybym opisał mu czeredę tych piekielnych stworów drepzczących wokół mnie i mamroczących w obscenicznej parodii sabatu. Co najgorsze, gdy budziłem się z takiego snu, mając w żyłach niemal lód potępiénczego strachu, czułem wyraźnie, że te nasilające się trzaski w jakiś mroczny sposób związane są z moimi koszmarami.

Od przyjazdu do Bostonu nie zajmowałem się sprawami zawodowymi, głównie ze względu na wystarczającą ilość środków do życia zgromadzoną przeze mnie, stąd mój kontakt z ludźmi ograniczał się do minimum. Zastanawiałem się, czy aby mój pustelniczy tryb życia i towarzysztwo starych ksiąg i antyków nie rzuciły mnie w jakiś rodzaj oblędu. Nocne obsesje wiązałem również z atmosferą starego domu, którego jednak nie byłem w stanie opuścić. Nie chciałem porzucić odwiecznego siedliska moich przodków, lecz owo przywiązanie sprawiało, że skazywałem się sam na conocne Pandemonium. Nieodparcie czułem, że nie mogę żyć już gdziekolwiek indziej, tak jakby ten dom był przepisany mi dziedzictwem, od którego nie dało się uciec.

Później nadeszła ta koszmarna noc, gdy ujrzałem we śnie swego ojca. Powinienem raczej napisać: to co z niego zostało, gdyż wśród wykoślawionych tworów mych majaceń zauważyłem postać mającą pewne rysy twarzy, które określić mogłem tylko jako te przynależne memu rodzicowi. Nawet we śnie czułem, że jawnym szaleństwem jest łączenie dobrotliwego Jervasa Harris z tą przygarbioną pokraką o psiej twarzy, która w parodii ojcowskich rad szeptała mi o mrocznych szczytach Throk, bluźnierczym pięknie podziemnych labiryntów i zakazanych ucztach Nitokris. Pamiętam mój krzyk, który na moment zagłuszył upiorną kakofonię z dołu i huk gromu, poprzed-

zony przez błyskawicę smagającą ciemne niebo wśród wścieklej furii burzy. Czując, że stoję na krawędzi oblędu, zdesperowany chwyciłem lampę, by przekonać się ostatecznie, co jest źródłem mego szaleństwa. Pokonałem więc lęk i zszedłem cicho po schodach, coraz bliżej tych nienaturalnych dźwięków. Nawet nie byłem zaszkoczony, gdy ich źródło umiejscowiłem w okolicy piwnicy. Podniosłem klapę drżącymi rękami i podkręciwszy płomień w lampie zagłębiłem się w ziejący mrokiem chłód.

To, co ujrzałem, nawiedzało mnie później przy każdym zamknięciu oczu. Stałem u schodów w piwnicy, ściskając lampę rzucająca nikielne światło i słysząc zawrodoenie burzy wtórującej tym potępiénczym trzaskom. Z ogarniającym mnie uczuciem ostatecznej grozy zobaczyłem zdeformowaną ohydę wygrzebującą się z jednej z dziur, a którą porównać mogłem jedynie do plugawych widm nawiedzających moje sny. Ta rzecz, bluźniąc w swym istnieniu prawom natury i rozsądku, wypełzła do końca i roznosząc odór świeżo rozkopanego grobu zbliżyła się do mnie. Nie mogłem się ruszyć, porwany przekraczającym ludzką wytrzymałość przerażeniem, a tymczasem ten potwór, będący w komitywie z Piekłem, wyciągnął ku mnie kończynę, mamrocząc przy tym w wypaczonej parodii ludzkiej mowy. Wtedy to zapadłem w otchłań nieświadomości, lecz zdążyłem jeszcze zobaczyć, co ów stwór ścisnął w utytlanej łapie. Nie mam jednak dość sił, by napisać, co to było.

Gdy odzyskałem przytomność, leżałem na zimnej posadzce piwnicy obok rozbitej lampy. Powłokłem się w otepieniu po schodach by przekonać się, że był już dzień. Nie mogłem potraktować tego wszystkiego jako przywidzenia bądź koszmaru, bowiem na swym łóżku znalazłem ślady tłustej ziemi, która pokrywała również okładkę małej książeczki – niemego

świadczenia ręki, która to przyniosła. Ogarnięty rezygnacją zacząłem ją przeglądać i ze zdziwieniem poznałem, że był to pamiętnik spisany przez Malcolma Harrisa, mojego prapradziadka. Nie dbając już o nic zagłębiłem się w lekturze, a skończyłem czytać, gdy słońce kryło się za horyzontem. W ten sposób dowiedziałem się o bluźnierczych kontaktach Malcolma z odwiecznymi mieszkańcami tej ziemi, o tym, jak dostarczał im pożywienia wykorzystując swój lekarski fach, a czego obrzydliwe opisy wywoływały u mnie pełne grozy zawroty głowy. Ujrzałem wtedy swe przeznaczenie z całą wyrazistością, gdy przeczytałem o mrocznym pakcie zawartym pomiędzy tymi bestiami i moim przodkiem, który nie wahał się w zamian za zakazaną wiedzę przynosić im koszmarnego jada, i który zaprzedał duszę swoją i potomków. Pamiętnik zawierał jasne sugestie co do skażenia krwi, jakie dziedziczył każdy Harris, co skazywało go prędzej czy później na bezbożną metamorfozę. W chwili przerażającej jasności umysłu zrozumiałem, że dotyczy się to również i mnie, gdyż wraz z nazwiskiem odziedziczyłem odrażające piętno odmienia skażujące mnie na nieopisywalny żywot tych istot, które nękały mnie we snach i na jawie.

Pamiętam, że byłem jak szaleńiec. Chciałem popełnić samobójstwo, lecz ta sama krew, krew odmienia, nie dała się tak łatwo przemóc. Zdołałem tylko uciec z tego domu pełnego grozy i zatrzymać się na noc w jakimś hotelu. Nie wiedziałem, dlaczego recepcjonista patrzył na mnie z przerażeniem, dopóki nie zobaczyłem w lustrze swego odbicia – twarzy, z której już powoli przebijały niehumaniczne, wilcze rysy i oczu pełnych szaleństwa.

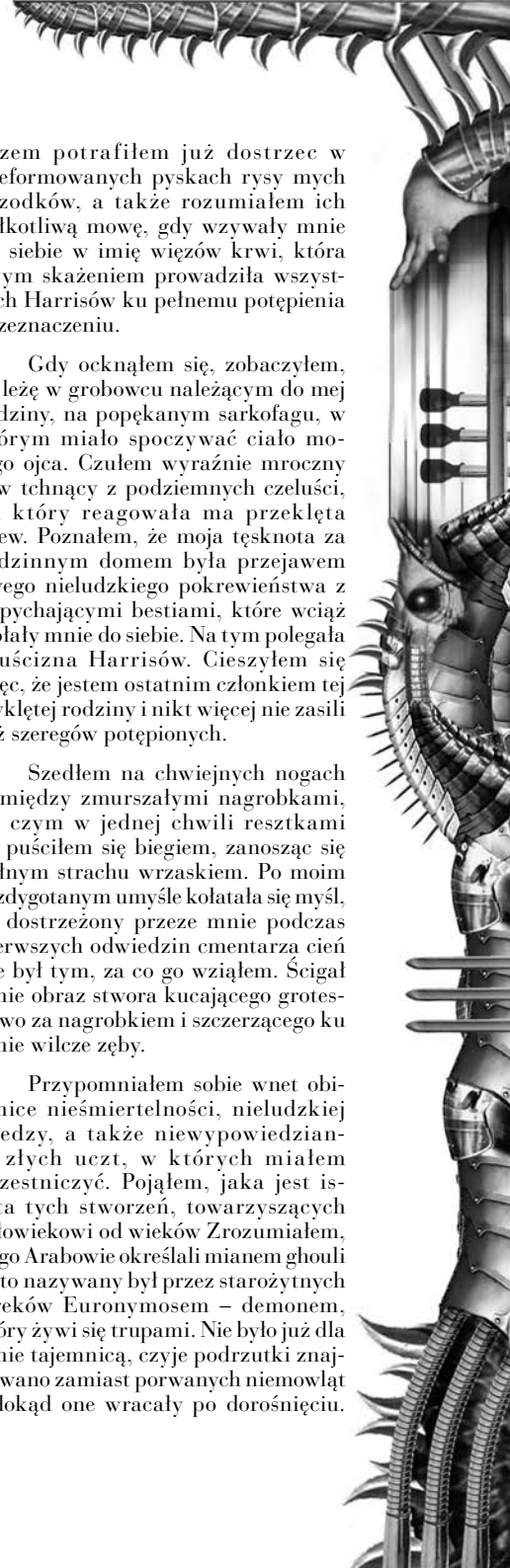
W swej naiwności sądziłem, że wystarczy uciec z tamtego siedliska koszmaru, by się uwolnić, lecz noc przekonała mnie o nieuchronności mego losu, gdy znów nawiedziły mnie te mamroczące demony. Tym


razem potrafiłem już dostrzec w zdeformowanych pyskach rysy moich przodków, a także rozumiałem ich belkotliwą mowę, gdy wzywały mnie do siebie w imię wierzów krwi, która swym skażeniem prowadziła wszystkich Harrisów ku pełnemu potępieniu przeznaczeniu.

Gdy ocknąłem się, zobaczyłem, że leżę w grobowcu należącym do mej rodziny, na popękany sarkofag, w którym miało spoczywać ciało mojego ojca. Czulem wyraźnie mroczny zew tęnący z podziemnych czeluści, na który reagowała ma przekłeta krew. Poznałem, że moja tęsknota za rodzinnym domem była przejawem owego niehumanicznego pokrewieństwa z odpychającymi bestiami, które wciąż wołały mnie do siebie. Na tym polegała spuścizna Harrisów. Cieszyłem się więc, że jestem ostatnim członkiem tej wyklętej rodziny i nikt więcej nie zasilą już szeregów potępionych.

Szedłem na chwiejnych nogach pomiędzy zmurszałymi nagrobkami, po czym w jednej chwili resztkami sił puściłem się biegiem, zanosząc się pełnym strachu wrzaskiem. Po moim rozdygotanym umyśle kołatała się myśl, że dostrzeżony przeze mnie podczas pierwszych odwiedzin cmentarza cień nie był tym, za co go wziąłem. Ścigał mnie obraz stwora kucającego groteskowo za nagrobkiem i szczerzącego ku mnie wilcze zęby.

Przypomniałem sobie wnet obietnice nieśmiertelności, niehumanicznej wiedzy, a także niewypowiedziane zło, w których miałem uczestniczyć. Pojąłem, jaka jest istota tych stworzeń, towarzyszących człowiekowi od wieków. Zrozumiałem, kogo Arabowie określali mianem ghoulów i kto nazywany był przez starożytnych Greków Euryonimosem – demonem, który żywi się trupami. Nie było już dla mnie tajemnicą, czyje podrzutki znajdowano zamiast porwanych niemowląt i dokąd one wracały po dorosnięciu.





Wiedziałem też, w jakim celu egipski bóg Anubis o głowie szakala pochyła się nad mumią na malowidłach.

Straciłem już wszelką nadzieję. Spisuję te słowa czekając w domu na nadejście nocy i mych błuźnierczych krewniaków. Liczę, że ktoś znajdzie te zapiski i zamuruje owe przekłete przejścia do mrocznych i nieznanych głębi, gdzie czają się bestie zbyt ohydne, by mogło oglądać je światło dnia. Targa mną pragnienie, aby samemu udać się im na spotkanie, a wiem, że natura odmieńca coraz bardziej we mnie narasta. Zaklinam więc tych, którzy znajdą me zapiski, niech powstrzymają każdego przed zamieszkaniami w tym miejscu, gdzie potępieni członkowie rodu Harrisów uczują wspólnie z wytworami najstras-

niejszych ludzkich koszmarów.

Rodney Harris

Dom Harrisów rozebrano w zeszłą sobotę. Nie odkryto jednak pod nim żadnych tuneli, co postawiło pod znakiem zapytania poczytalność Rodneya Harrisa. Ostatecznie uznano, iż Harris zwariował, żyjąc samotnie w tak wielkim budynku i unikając kontaktów z ludźmi. Możliwe również, że zasłyszane opowieści o przodkach utwierdziły go w przekonaniu, że jego ród jest szalony, a skazę tą dziedziczą wszyscy jego członkowie. Niewątpliwie to również wpłynęło na słaby umysł nieszcześnika.

Sprawę zamknięto.

Miłosz

ŻEBY KÓZKA NIE SKAKAŁA...

Yog-Sothoth i Shub-Niggurath przemierzali niezliczone drzwi światów równoległych. Tworząc i otwierając sobie nawzajem bramy, szli jakoś bez szczególnej chęci i zapału.

– Kurna, Yogi... – przerwała grobową ciszę Koza. – Kto to mógł być? Człowiek?

– Może któregoś z Twoich kurdupli? Huhuhuheheh... – zabulgotała Wszechrzecz. – Ile ich tam masz aktualnie?

– Tysiąc, sklerotyku. Pamięć to ty masz krótką. Radzę Ci – jak będziesz pożerał następny wszechświat – wypływaj masło.

Ale Klucz I Brama nie słyszał tej docinki, gdyż właśnie płynął przez powietrze przenicowując się na drugą stronę ze śmiechu.

– Hihihhi – piszczał i gwizdał. – Tysiąc? To ty niezła jesteś...

– No kto? – przerwała Shubb.

– A hihihhi... – Sothoth zmienił zrećnie temat. – A kiedy ostatnio liczyłaś? A żadne Ci nie zdechło? Nie zapodziało? Nyarlathotep nie porwał? Uhuhuhu... – Sothoth mówił już przez łzy. – „Nie bec, Mały, bo cię zabierze Nyarlathotep!” Ihihihhi... Nie BECZ! Ihihihhi...Nie mogę!

Sothoth eksplodował ze śmiechu feerią barw tak potężna i oślepiającą, że Shubb odwróciła się plecami (gdziekolwiek je miała). Świat, który aktualnie przemierzali niewątpliwie stracił na radości Sothotha – wybuch siły kilku miliardów słoneń zdeintegrował w nim wszelki przejaw fizyczności, rozbijając na drobne atomy całe jego jestestwo i uwalniając od cierpień dusze wszystkich zamieszkujących je istot. Te zaś całymi hordami jęły wirować bez ładu i składu – widać tutejsze „niebo” też uległo eksplozji i nie miały się gdzie podziać.

– Gdzie lecisz duszko? Hi hi hi... – Rozległo się nagle znikąd.

– Już? Możemy iść dalej? – przerwała ciszę Koza. – Impotencie! – Nie wytrzymała.

Pojedynczy, groźny bąbel zmaterializował się przed nią znienacka.

- Odbeczysz to, Puszczalska Koza!
- Impotent! Ledwie dwójkę dzieci zrobił. Młody, kurna, bóg! Haha!
- Dziwka!
- Ofleksi!

Patrzyli chwilę na siebie.

- To nie ma sensu – zaczęła Shubb.
- Idziemy. Nawet ci nie mogę przyłożyć – to bez sensu.

– Czasem mnie to denerwuje. XStklwj`hrrgr! – zaklął Sothoth zmiatając wszechświat, przez jaki przedzierali się aktualnie. Widać nie ma większej różnicy między dobrym, a złym humorem bóstw.

– Przestań. To nic nie zmieni. Daleko jeszcze?

– Jeszcze chwilę. Że też musimy akurat tam leżeć.

– Nie marudź. Musimy.

Zapadło milczenie.

– A wiesz... – zaczęła Koza. – Kiedyś, gdy byłam młoda... Podkochałam się w tobie. – Spurpurowiała nagle i zaczęła płonąć jaskrawym płomieniem.

– Żart?

– Ech... zawsze byłeś takim zimnym draniem.

Yogg zachował się jak szczeniak.

– Zimnych to szukaj wśród Kroczących Między Światami hihi... – ale nie dokończył. I przestał się śmiać. – Teraz powaga. Wchodzimy.

Otworzyli ostatnie drzwi.

- Ale ciemno.
- Jak u Nodensa... hi hi...
- Zamknij się. Coś MiGocze.
- Uhm... Ojej co to za macka?
- Cthul? Nyarli? Nodi? Ja cię kręcę! Wszystkich wezwali?

- Ta. Tylko drogi szkoda. Zdechli
- w ciemności zajaśniała Cthugha.
- Patrzcie.

Daleko w dole, pośród gromadki leżało pięcioro zwłok młodych ludzi. Pośród nich słabutko migotała świeczka, leżały jakieś kartki i książka. Wszyscy nie żyli.

– Ale fajtlapy. Chyba wyszło im przypadkiem – zaczął Dusza Bogów.

– Ale nieźle im wyszło, hehe – podsumował Yog–Sothoth rozglądając się po przybyłych. Mało kogo nie ma.

– Chyba tylko Hastur nie przylazł. Leniuch. Ciekawe co robi?

– Kto? – zapytała jak zwykle przygłucha Shudde M'ell.

– Hastur! – powtórzył jej Sothoth.

– Mastur...?

– Ale głupia glizda – skwitował Sothoth, przytykając bańkę do ucha swojej rozmówczyni – Hastur!! – Wydarł się.

Jako, że Aldebaran był nad horyzontem, w tym samym momencie pojawił się Wzmiankowany.

– MmmmmMMMMm, Hasti... jak zwykle obłądny styl. – Zamruczała Koza. – Kiedy znów zaprosisz mnie na weekend nad jezioro?

– Gdzie ten debil! – wykrzyknął Hastur, nawet się nie witając.

– Azathotha nie ma – zauważyła przytomnie Shudde M'ell, która krzyki słyszała całkiem wyraźnie.

– Gdzie ten debil co mnie tu wezwał, właśnie wtedy, gdy...

– Nie żyją. Wszyscy. – Yog–Sothoth kuląc się za Kozą, wskazał w kierunku gromadki zwłok w dole. Hastur dał się nabrać.

– Skoro nie ma naszego pupilka–debilka – zmienił szybko temat Klucz i Brama – a jesteśmy tu wszyscy, to może się troszkę pobawimy, hm?

– Dobra – Koza puściła oczko do Hastura – Można prosić do tańca?

Hastur uległ. Shubb była na swój sposób piękna. Wszyscy jej ulegali. Tajemnicą poliszynela było, skąd ma tyle dzieci.

– Nyarli, skocz po jakiegoś grajka!

– Jestem, jestem – odezwał się sługa Bogów Zewnętrznych – mnie też wezwali. Zabrzniały pierwsze piszczalki.

– NNNNnnnnooooooooo to jazzzzzzzdaaaaa.....

Nagle błysk jaśniejszy niż najjaśniejsza myśl rozdarł całość im-

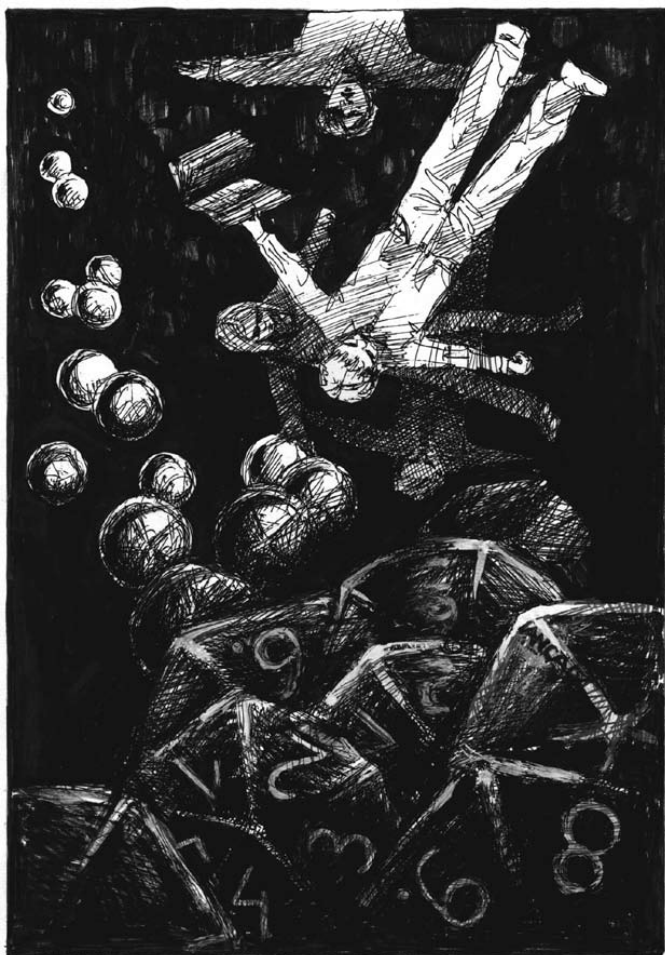
prezy. Świat przestał istnieć w jednej sekundzie.

– A! TuUuuuUuu ssssoooooommm fffszysccyyyyy! – rozległo się w martwej ciszy. – UUUuuuuuuUUUUuuuu..... gigigigigiiiiiii....

Opowiedział mu chór zawiedzionych głosów:

– Azzie...wszystko zawsze musisz spać.

Najgłośniejszą rzecz jasną marudziła Koza.



Ianina 'ianca' Gurgul

Paweł 'ShandoR' Marczewski

WSI SPOKOJNA, WSI WESOŁA...

Macie już dosyć przeintelektualizowanych Badaczy, snujących się bez końca po dusznych bibliotekach? Waszym postaciom od nadmiaru wiedzy o Mitach miesza się już powoli w łepetynkach? Macie ochotę na odrobinę świeżego powietrza? Zapraszam więc do rozegrania poniższej przygody.

„Wsi spokojna, wsi wesola” pomyślana jest dla graczy odgrywających postacie farmerów. Tak, nie przeszlyszeście się. Wiele razy mieliście do czynienia z ludźmi utrzymującymi się z pracy na roli. Najczęściej staraliście się wydobyć od nich jakieś informacje odnośnie dziwnych wydarzeń, które niedawno miały miejsce w okolicy. Napotykałście zapewne nieodmiennie na mur milczenia i nieudolnie skrywaną niechęć. W końcu nikt nie lubi obcych pechających nos w nie swoje sprawy...

Dziś macie okazję przekonać się, jak rzecz wygląda od drugiej strony i poznać powody, dla których obcy starający się dociec prawdy witani są w małych miścinach z niechęcią. Jesteście gotowi, aby włożyć farmerki, kraciaste koszule, zakasać rękawy i ruszyć z widłami do stodoły? No to jazda...

1. MAŁA, SENNA MIEŚCINA...

Nasza przygoda rozgrywać się będzie w małym, rolniczym miasteczku. Jego nazwa i dokładne usytuowanie nie są ważne dla przebiegu gry. Strażnik Tajemnic może więc umiejscowić je w dowolnym punkcie globu i nazwać wedle woli. U mnie nazywa się ono Barley i mieści się w Arkansas, otoczone łąkami z pszenicą i lasem. Wydawać by się mogło, że zapomniał o nim cały boży świat. Oczywiście poza jego mieszkańcami, dla których to właśnie te kilka składających się na

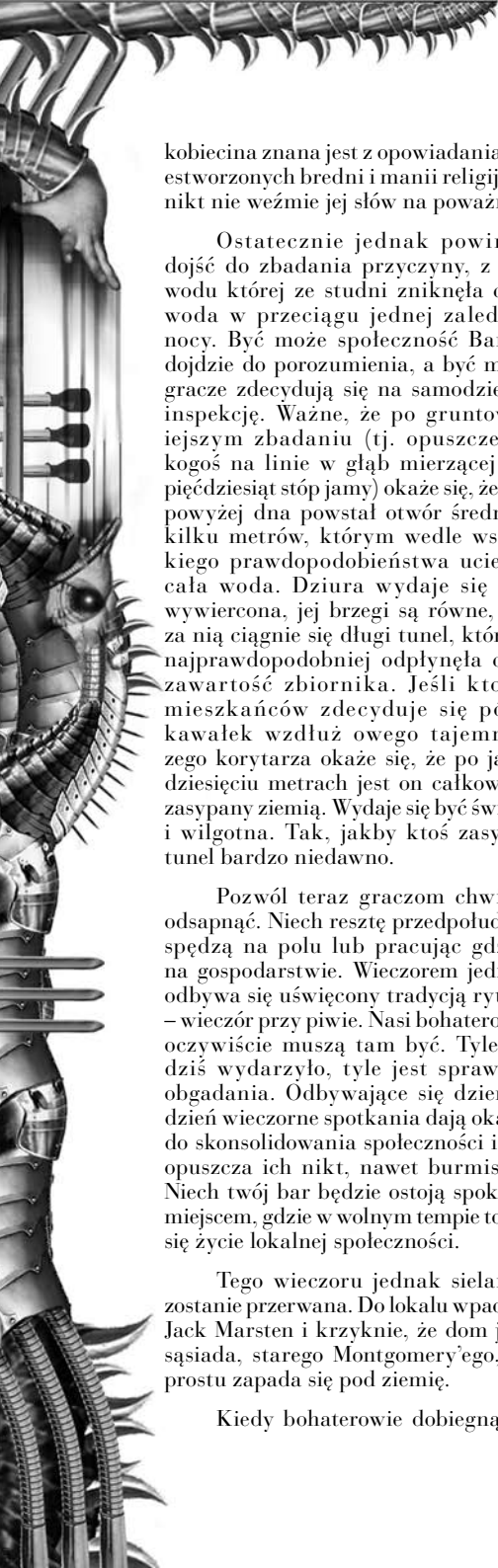
nie chałup jest całym światem.

Nasi bohaterowie, podobnie jak ich ojcowie i dziadkowie, są farmerami. Każdy z nich posiada ziemię, która żywi jego i jego rodzinę. Życie upływa im spokojnie na pracy i gawędzeniu przy piwie razem z przyjaciółmi. Słoneczko zdaje się przygrzewać przez cały okrągły rok, zaś życie wydaje się być pozbawione wszelakich trosk. Do czasu jednak...

Właściwa przygoda rozpoczyna się pewnego wietrznego ranka, kiedy to miasteczko obiega straszna wiadomość – woda w dużej studni, położonej przy drodze prowadzącej na pola, całkowicie wyschła. Wszyscy rolnicy używali jej do nawadniania swoich pól. Studnia została specjalnie wydrążona w punkcie, który umożliwiał wszystkim farmerom sprawne i szybkie nawadnianie upraw rosnących nieopodal. W miasteczku znajduje się jeszcze ujęcie wody pitnej, lecz konieczne będzie żmudne transportowanie jej z miasta na pola.

Postacie naszych graczy również zmartwione są podobną sytuacją. Mało kto posiada beczki odpowiedniej wielkości, zajdzie więc potrzeba wożenia wody kilka lub kilkanaście razy dziennie.

Wszyscy zgromadzą się nad pozbawioną wody studnią. Powinni się tam także znaleźć BG. Wśród zebranych krążyć będą rozmaite spekulacje dotyczące przyczyny nieszczęścia. Pozwól graczom wziąć udział w gorączkowej dyskusji nad zrębem studni. Niech jedni mieszkańcy postulują natychmiastowe wykopanie kolejnej studni, inni będą chcieli zbadać przyczynę nieszczęścia. Stara Maud, miejscowa wariatka, krzyknąć będzie o boskiej karze za grzechy. Ponieważ



kobiecina znana jest z opowiadania niestworzonych bredni i manii religijnej, nikt nie weźmie jej słów na poważnie.

Ostatecznie jednak powinno dojść do zbadania przyczyny, z powodu której ze studni zniknęła cała woda w przeciągu jednej zaledwie noc. Być może społeczność Barley dojdzie do porozumienia, a być może gracze zdecydują się na samodzielną inspekcję. Ważne, że po gruntowniejszym zbadaniu (tj. opuszczeniu kogoś na linie w głąb mierzącej sto pięćdziesiąt stóp jamy) okaże się, że tuż powyżej dna powstał otwór średnicy kilku metrów, którym wedle wszelkiego prawdopodobieństwa uciekła cała woda. Dziura wydaje się być wywiercona, jej brzegi są równe, zaś za nią ciągnie się długi tunel, którym najprawdopodobniej odpłynęła cała zawartość zbiornika. Jeśli ktoś z mieszkańców zdecyduje się pójść kawałek wzdłuż owego tajemniczego korytarza okaże się, że po jakiś dziesięć metrów jest on całkowicie zasypany ziemią. Wydaje się być świeża i wilgotna. Tak, jakby ktoś zasypał tunel bardzo niedawno.

Pozwól teraz graczom chwilę odsapnąć. Niech resztę przedpołudnia spędzą na polu lub pracując gdzieś na gospodarstwie. Wieczorem jednak odbywa się uświęcony tradycją rytuał – wieczór przy piwie. Nasi bohaterowie oczywiście muszą tam być. Tyle się dziś wydarzyło, tyle jest spraw do obgadania. Odbywające się dzień w dzień wieczorne spotkania dają okazję do skonsolidowania społeczności i nie opuszcza ich nikt, nawet burmistrz. Niech twój bar będzie ostoją spokoju, miejscem, gdzie w wolnym tempie toczy się życie lokalnej społeczności.

Tego wieczoru jednak sielanka zostanie przerwana. Do lokalu wpadnie Jack Marsten i krzyknie, że dom jego sąsiada, starego Montgomery'ego, po prostu zapada się pod ziemię.

Kiedy bohaterowie dobiegną na

miejsce, ich oczom ukaże się straszny widok. Niedługo elegancki i dostatni dom jednego z najbogatszych obywateli Barley leżał będzie w gruzach. Wyraźnie widać dziurę, w której leży sterta kamieni i desek będących wcześniej najokazalszym budynkiem miasteczka.

Wokół otworu, prócz sporej grupy gapiów (właściwie jest tu niemal całe miasteczko) kręci się stara Maud, częstując wszystkich mieszanką profetycznych bredni. Pojawia się już drugi raz i ważne jest, aby bohaterowie ją zapamiętali. Będzie to miało znaczenie w dalszej części przygody, więc postaraj się, by Twoja „nawiedzona” staruszka była możliwie jak najbardziej barwna.

Od razu podjęta zostanie akcja ratunkowa. Bohaterowie mogą oczywiście wziąć w niej udział. Jeśli się na to zdecydują, znajdą pod gruzami otwór podobny do tego w studni. Prowadził będzie do identycznego tunelu. Jego ściany pokrywał będzie dziwny śluz.

Jeśli gracze zdecydują się na pójście tunelem, pozwól im na to. Znajdą się jednak w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Gdy przejdą jakieś sto metrów, usłyszą zgrzytliwy dźwięk i korytarz znacznie się zapadać. Jakaś dziwna siła uwolni nagle tony ziemi gotowej pogrzebać BG żywcem.

Powinni się uratować – to przecież dopiero początek przygody. Pozwól im jednak poczuć dreszczyk emocji, postaw ich w całkowicie realnej sytuacji zagrożenia życia. W końcu są to zwykli wieśniacy, których egzystencja sprowadzała się do tej pory wyłącznie do troski o plony i sprawy związane z życiem miasteczka. Zapewne pierwszy raz stają twarzą w twarz z czymś, co jest niewytłumaczalne i śmiertelnie niebezpieczne. Pozwól poczuć to graczom, spraw, aby wczuli się w położenie swoich bohaterów. Wiem, wiem – to może być bardzo trudne. Macie już w końcu za sobą długie godziny spędzone



Tytus 'Belpagor' Mikołajczak

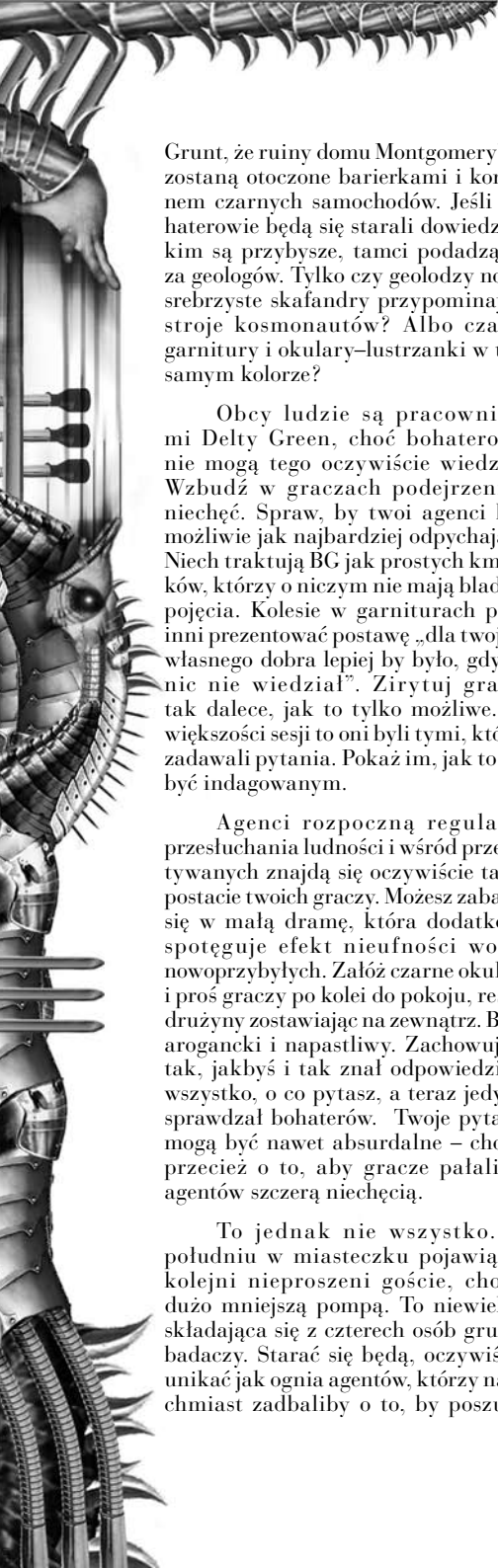
na wspólnym tropieniu istot z Mitów. Pewnie więc trudno będzie Twoim graczom po raz setny odgrywać strach i zaskoczenie. A jednak jest na to sposób. Wykorzystaj specyfikę postaci, na każdym kroku przypominaj im, że są tylko biednymi farmerami, przez przypadek wrzuconymi w sam środek Nieznanego. Niech ich bohaterowie potykają się, łapią zadyszkę. W samym środku akcji w tunelu, opisując spadające na nich raz za razem grudy ziemi, rzuć znienacka „nagle przypominasz sobie, że zapomniałeś rano wydoić krowę”, albo coś równie absurdalnego. Niech mają poczucie, że sytuacja, w której się znaleźli, leży od całe lata świetlne od ich codziennej, spokojnej i monotonnej egzystencji.

Kiedy gracze wypadną z zapadającego się tunelu, powita ich westchnienie ulgi ze strony zgromadzonych wokół zgłiszcz domu Montgomery'ego mieszkańców Barley.

Ostateczne oględziny domu wykazały z całą pewnością, że w momencie tragedii właściciela najprawdopodobniej nie było w budynku, gdyż brakuje wśród gruzów jego ciała. Ktoś z tłumu (być może Jack Marsten) powie, że widział starego wchodzącego do swego domu na kwadrans przed katastrofą. Na Jacka posypią się oskarżenia, że pobiegł wszystkich zawiadomić, zamiast od razu pomóc pogrzebanemu biedakowi. Oskarżony będzie się tłumaczył, że sądził, iż wspólna akcja ma większą szansę powodzenia. Wśród spierających się pojawi się ponownie stara Maud, wieszcząc rychłe nadejście diabła i jego sług, którzy z pewnością rozprawią się z plugastwem tego świata.

2. OBCY LUDZIE W MIEŚCIE

Następnego dnia w mieście pojawiają się obcy w rządowych furgonach. Może ktoś bohaterom o tym doniesie, a może sami zobaczą to wychodząc rano do pracy na polu.



Grunť, że ruiny domu Montgomery'ego zostaną otoczone barierkami i kordonem czarnych samochodów. Jeśli bohaterowie będą się starali dowiedzieć, kim są przybysze, tamci podadzą się za geologów. Tylko czy geolodzy noszą srebrzyste skafandry przypominające stroje kosmonautów? Albo czarne garnitury i okulary–lustrzanki w tym samym kolorze?

Obcy ludzie są pracownikami Deltę Green, choć bohaterowie nie mogą tego oczywiście wiedzieć. Wzbudź w graczach podejrzenia i niechęć. Spraw, by twoi agenci byli możliwie jak najbardziej odpychający. Niech traktują BG jak prostych kmiotków, którzy o niczym nie mają bladego pojęcia. Kolesie w garniturach powinni prezentować postawę „dla twojego własnego dobra lepiej by było, gdybyś nic nie wiedział”. Zirytuj graczy tak dalece, jak to tylko możliwe. Na większości sesji to oni byli tymi, którzy zadawali pytania. Pokaż im, jak to jest być indagowanym.

Agenci rozpoczną regularne przesłuchania ludności i wśród przepytanych znajdą się oczywiście także postacie twoich graczy. Możesz zabawić się w małą dramę, która dodatkowo spotęguje efekt nieufności wobec nowoprzybyłych. Załóż czarne okulary i proś graczy po kolei do pokoju, resztę drużyny zostawiając na zewnątrz. Bądź arogancki i napastliwy. Zachowuj się tak, jakbyś i tak znał odpowiedzi na wszystko, o co pytasz, a teraz jedynie sprawdzał bohaterów. Twoje pytania mogą być nawet absurdalne – chodzi przecież o to, aby gracze palali do agentów szczerą niechęcią.

To jednak nie wszystko. Po południu w miasteczku pojawiają się kolejni nieproszeni goście, choć z dużo mniejszą pompą. To niewielka, składająca się z czterech osób grupa badaczy. Starać się będą, oczywiście, unikać jak ognia agentów, którzy natychmiast zadbaliby o to, by poszuki-

wacze tajemnic już nigdy więcej nie wpychali nosa w swoje sprawy.

Pracownicy Deltę Green zabronili wykonywania jakichkolwiek prac polowych w okolicy studni, więc BG spędzają dzień w barze (ewentualnie w domu jednego z nich lub jakimś innym miejscu, gdzie zwykli się spotykać). Trafiają tam również czterej ciekawscy badacze. Być może dom, w którym spotkali się BG leży blisko otoczonej kordonem studni? A może nowoprzybyli postanowili po prostu wstąpić na małe piwko do baru? Grunť, że będą chcieli pozyskać zaufanie miejscowej ludności. Jest to konieczne, jeśli chcą wyjść z całej sprawy cało i nie dać się złapać panom w czarnych garniturach. To właśnie od badaczy postacie graczy po raz pierwszy usłyszą takie tajemnicze słowa, jak Mity i tajemna wiedza.

Ważne jest, żeby nasi specjaliści od okultyzmu i zjawisk nadprzyrodzonych sami nie byli najlepiej poinformowani. To po prostu kilku ludzi, który kiedyś zetknęli się w życiu z czymś niewytłumaczalnym i od tej pory poświęcili się poszukiwaniom prawdy. Żaden z nich nigdy nie widział na oczy „Necronomiconu”, wątpliwe też, aby słyszał kiedykolwiek imiona Wielkich Przedwiecznych. O zajściach w Barley grupka ta dowiedziała się przypadkiem. Może któryś z mieszkańców pojechał poprzedniego dnia załatwić sprawunki do dużego miasta, znajdujące się nieopodal i tam wypaplał to i owo? Twoi badacze mają wyglądać na szarlatanów opętanych swoją ideą i paplających o demonach i duchach. Bohaterowie powinni traktować ich jak szaleńców, choć niespecjalnie niebezpiecznych. Niech przyjmują ich słowa z przymrużeniem oka.

W trakcie rozmowy z BG jeden z poszukiwaczy tajemnic wyjdzie dość niespodziewanie i oddali się w sobie tylko znanym kierunku. Mniej więcej w godzinę po zakończeniu rozmowy

z badaczami (a jest już dość późny wieczór) do bohaterów dotrze wieść o morderstwie, którego ofiarą padł Jack Marsten. Ten sam, który przyniósł wiadomość o zawaleniu się domu Montgomery'ego. Ważne jest, aby BG winili za tę śmierć owego badacza, który tak niespodziewanie opuścił ich towarzystwo. Prawda w rzeczywistości wygląda zupełnie inaczej, ale gracze oczywiście nie powinni tego wiedzieć. Trzymaj ich w niepewności co do intencji badaczy – może są oni po prostu członkami jakiegoś kultu lub sekty?

Tak czy inaczej, zapewne zapragną zobaczyć ciało i miejsce, w którym je znaleziono. Jest nim stara szopa, w której Jack trzymał swoje maszyny rolnicze. Znaleziono go powieszzonego na prostym, konopnym sznurze, przewieszonym przez belkę u sklepienia. Całe wnętrze miało wyprute i obwiązane dookoła szyi. Kiedy bohaterowie trafiają na miejsce, kilku mieszkańców Barley właśnie wspina się niepewnie na belkę i odcina biednego Marstena.

Namieszaj graczom w głowach. Powinni podejrzewać absolutnie wszystkich. Z jednej strony badaczy, z drugiej agentów (czyż nie czytali w popołudniówkach o eksperymentach, jakie rząd przeprowadza na ludziach przy użyciu technik dostarczonych przez pozaziemskie cywilizacje?), z trzeciej zaś ktoś może wiedzieć, co siedziało w tunelu pod zawałonym domem Montgomery'ego? A przecież od tamtego miejsca dzieli szopę zaledwie kilkaset metrów...

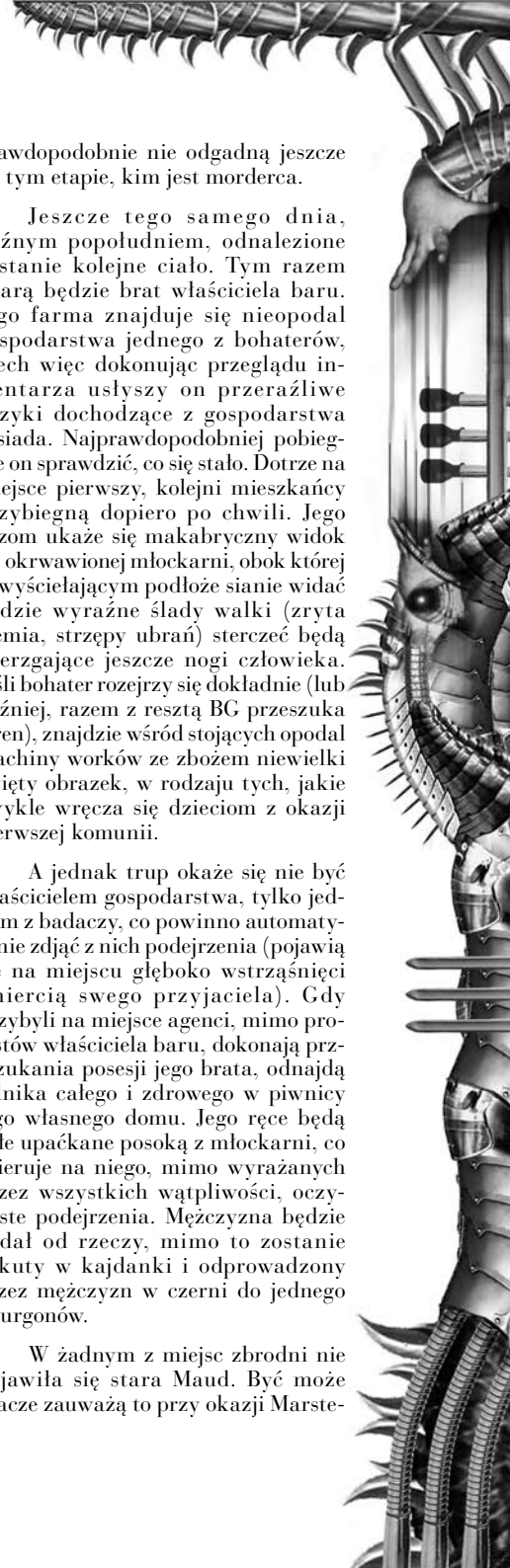
Morderstwem zainteresują się oczywiście agenci, przeprowadzając następnego dnia kolejne przesłuchania, choć naturalnie nikt im nie będzie ufał. BG powinni oczywiście przeprowadzić śledztwo na własną rękę. Niech jeden z nich w trakcie oględzin szopy odnajdzie zaplątany w siano mały różaniec z niewielkimi śladami krwi. Powinno to dać graczom trochę do myślenia, choć


prawdopodobnie nie odgadną jeszcze na tym etapie, kim jest morderca.

Jeszcze tego samego dnia, późnym popołudniem, odnaleziono zostanie kolejne ciało. Tym razem ofiarą będzie brat właściciela baru. Jego farma znajduje się nieopodal gospodarstwa jednego z bohaterów, niech więc dokonując przeglądu inwentarza usłyszy on przeraźliwe krzyki dochodzące z gospodarstwa sąsiada. Najprawdopodobniej pobiegnie on sprawdzić, co się stało. Dotrze na miejsce pierwszy, kolejni mieszkańcy przybiegną dopiero po chwili. Jego oczom ukaże się makabryczny widok – z okrwawionej młockarni, obok której w wyścielającym podłogę sianie widać będzie wyraźne ślady walki (zryta ziemia, strzępy ubrań) sterceć będą wierzgające jeszcze nogi człowieka. Jeśli bohater rozejrzy się dokładnie (lub później, razem z resztą BG przeszuka teren), znajdzie wśród stojących opodal maszyny worków ze zbożem niewielki święty obrazek, w rodzaju tych, jakie zwykle wręcza się dzieciom z okazji pierwszej komunii.

A jednak trup okaże się nie być właścicielem gospodarstwa, tylko jednym z badaczy, co powinno automatycznie zdjąć z nich podejrzenia (pojawia się na miejscu głęboko wstrząśnięci śmiercią swego przyjaciela). Gdy przybyli na miejsce agenci, mimo protestów właściciela baru, dokonają przeszukania posesji jego brata, odnajdą rolnika całego i zdrowego w piwnicy jego własnego domu. Jego ręce będą całe upaćkane posoką z młockarni, co skieruje na niego, mimo wyrażanych przez wszystkich wątpliwości, oczywiście podejrzenia. Mężczyzna będzie gadał od rzeczy, mimo to zostanie zakuty w kajdanki i odprowadzony przez mężczyzn w czerni do jednego z furgonów.

W żadnym z miejsc zbrodni nie pojawiła się stara Maud. Być może gracze zauważą to przy okazji Marste-





na, może dopiero teraz, a może w ogóle nie. Nic nie szkodzi, daj im czas. W którymś momencie na pewno skojarzą kilka prostych faktów...

Już odgadłeś, drogi Mistrzu? Tak, zbrodniarką jest stara Maud, wydawałoby się – nieszkodliwa wariatka. A jednak to ona jest winna obydwu morderstw. Jeśli gracze nie skojarzą dewocjonaliów z jej religijnymi przemowami, możesz ułatwić im nieco sprawę (np. gdy będą rozmawiali z którymś z mieszkańców odnośnie morderstw i pokażą mu różaniec, przypomni on sobie, do kogo należał).

Kiedy już rozwikłają – nietrudną przecież – zagadkę, należało będzie odszukać winowajczynię. Być może BG zdecydują się zaalarmować całe Barley i zarządzić regularną obławę? A może zdecydują się sami ująć Maud? W obydwu przypadkach ukrywała się będzie na dnie wyschniętej studni (zdradzi ją niewielki poblask trzymanej przez nią świecy). Gdy BG zejść na dół, aby ująć morderczynię, ucieknie ona w głąb owego tajemniczego korytarza, którym odpłynęła cała woda. I tu czeka ich niespodzianka – od ostatniego razu korytarzy przybyło. Teraz tworzą one istny labirynt, w którym niemal po omacku ścigać będą niebezpieczną wariatkę. Pościg powinien być możliwie najbardziej ekscytujący. Postaraj się odegrać go najlepiej, jak potrafisz. Zgaś światło w pokoju, zapalając jedynie niewielką świeczkę. Przybliżaj i oddalaj ją od twarzy graczy, imitując uciekającą Maud. Niech dobrze zapamiętają każdą sekundę spędzoną w ciasnym tunelu przesyconym zapachem wilgotnej ziemi. Gdy w końcu dopadną staruszkę, nie podda się ona bez walki. Zapędzona w ślepy zaułek, rzuci się na graczy z nożem. Świeca wypadnie z jej rąk, zapanują zupełne ciemności (ty także zdmuchnij płomień trzymanej przez siebie świecy). Rozgorzeje emocjonujący pojedynek. Maud powinna go przegrać, jednak zwycięstwo nie przyjdzie BG łatwo. Być

może nawet jeden z nich zginie, albo zostanie bardzo ciężko ranny. Gdy tylko gracze zdobędą znaczącą przewagę, starucha przypadnie do ziemi i zacznie szeptać jakieś dziwne słowa. Cały tunel zadrzży i zacznie się osypywać. Gdy bohaterowie zaczną uciekać, usłyszą za sobą młaskający dźwięk. Być może nawet muśnie któregoś z nich coś lepkiego...

A jednak kolejny raz powinno im się udać. Być może nie wszystkim... Być może umkną dopiero w ostatniej chwili... Ale mimo wszystko powinni uciec. Gdy tylko znajdą się na powierzchni, bezpieczni, i opowiedzą zgromadzonemu wokół studni mieszkańcom Barley o walce, jaką stoczyli pod ziemią, ktoś powinien wyrazić zdziwienie. Podkreśl po raz kolejny, że Maud żyła w mieście przez wiele lat, cierpiała wprawdzie na manię religijną, ale była naprawdę niegroźna... Aż do teraz.

3. CO UKRYWAJĄ LUDZIE W CZERNI?

Ledwie zdążą ochłonąć po wydarzeniach poprzedniej nocy, BG dowiedzą się, że w pobliżu studni (po wydarzeniach wczorajszej nocy ona także została przez agentów otoczona kordonem) dokonano jakiegoś znaleziska. Być może powiedzą im o tym badacze, a może sami bohaterowie będą kręcić się w pobliżu furgonów otaczających studnię? Grunt, że będą mogli zobaczyć z ukrycia, jak agenci wyciągają z otworu studni jakiś duży przedmiot, spowity w spory, nieprzezroczysty worek z plastiku. Worek ten, z którego przez cały czas ciekły będą duże ilości wody, przeniesiony zostanie do jednego z dużych furgonów stojących nieopodal.

Bohaterowie mają teraz do wyboru dwie możliwości dalszego działania. Być może ciekawość okaże się w nich silniejsza niż instynkt samozachowawczy i będą starali się wkraść do samochodu i zobaczyć, co

też skrywał tajemniczy worek. Mogą jednak równie dobrze podjąć decyzję o trzymaniu się z daleka od całej tej śmierdzącej sprawy i spokojnie wrócić do domów.

Jeśli zdecydują się na pierwszą ewentualność, będą musieli wykazać się nie lada sprytem. Być może będą im wtedy również towarzyszyli badacze. Teren jest pilnowany przez agentów i będzie bardzo trudno odwrócić ich uwagę. Pozwól graczom wykazać się inwencją – może zdecydować się na coś drastycznego, jak np. podpalenie jednego z samochodów w celu wywołania zamieszania? Wybór należy do nich. Jeśli jednak wykażą się umiejętnościami pracy zespołowej i dobrym planowaniem, powinniśmy pozwolić im dostać się do furgonu, w którym ukryte jest dziwne znalezisko. Weź pod uwagę, że pracownicy Delt Green uważają mieszkańców Barley za prostych farmerów (i poniekąd mają oczywiście rację) i nie spodziewają się z ich strony żadnych poważniejszych działań. W ich wyobrażeniu rolnicy są tak przestraszeni przesłuchaniami, że nie będą wyściubiwać nosów poza własne obejścia. Daj graczom możliwość pokazania im, jak dalece się mylą...

Kiedy BG zdołają w końcu dopaść furgonu i dostać się do środka (możesz dodatkowo skomplikować im życie zmuszając ich do poszukiwań kluczyków), ich oczom ukaże się niewielkie, ale w pełni wyposażone laboratorium. Na środku pomieszczenia będzie przykręcony duży, chromowany stół do sekcji, na nim zaś spoczywać będzie ciemny, plastikowy worek. Na podłodze zgromadzona będzie spora ilość płynu, wyciekającego z worka. Okaze się on być zwykłą wodą.

Cóż zaś znajduje się w owej nieprzezroczystej torbie? Gdy bohaterowie rozepną umieszczony na niej suwak, ujrzą ohydne, pokryte śluzem cielsko długości jakichś dwóch i pół metra, przypominające ciało

dużej dżdżownicy i zwieńczone kłocią szarawych macek.

Jeszcze na dobre nie ochłoną z szoku, gdy za plecami usłyszą szorstki głos mówiący:

– I tak nikt wam nie uwierzy...

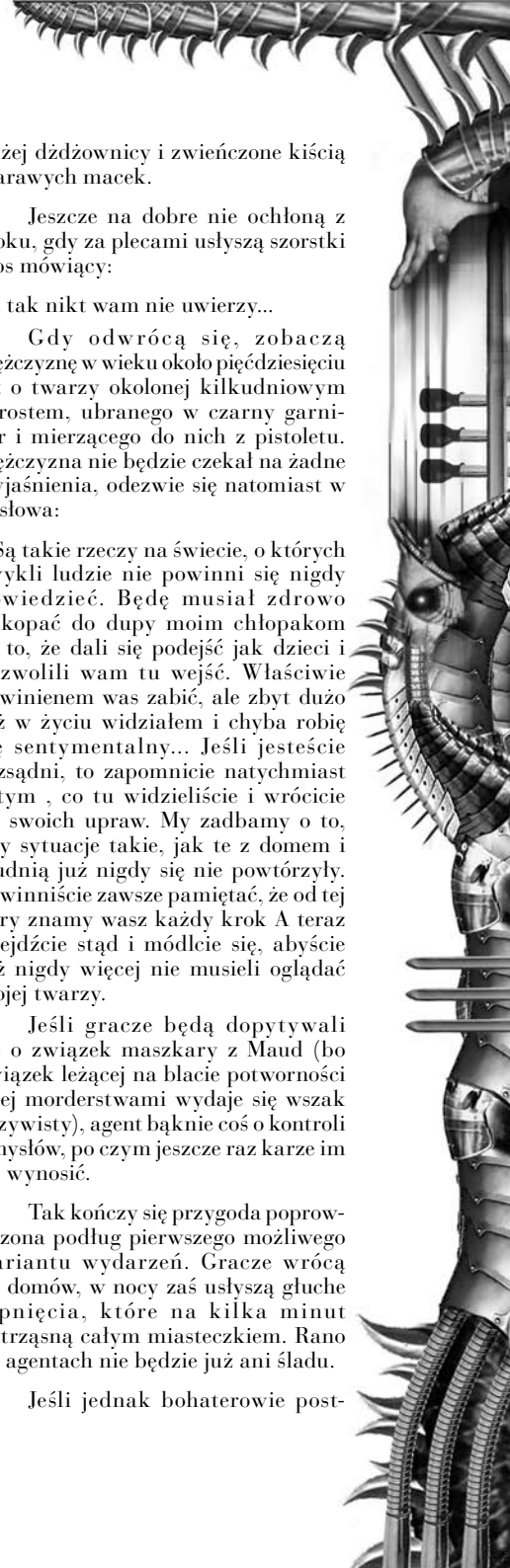
Gdy odwrócą się, zobaczą mężczyznę w wieku około pięćdziesięciu lat o twarzy okolonej kilkudniowym zarostem, ubranego w czarny garnitur i mierzącego do nich z pistoletu. Mężczyzna nie będzie czekał na żadne wyjaśnienia, odezwie się natomiast w te słowa:


– Są takie rzeczy na świecie, o których zwykli ludzie nie powinni się nigdy dowiedzieć. Będę musiał zdrowo nakopać do dupy moim chłopakom za to, że dali się podejść jak dzieci i pozwolili wam tu wejść. Właściwie powinienem was zabić, ale zbyt dużo już w życiu widziałem i chyba robię się sentymentalny... Jeśli jesteście rozsądni, to zapomnicie natychmiast o tym, co tu widzieliście i wróćcie do swoich upraw. My zadamy o to, aby sytuacje takie, jak te z domem i studnią już nigdy się nie powtórzyły. Powinniście zawsze pamiętać, że od tej pory znamy wasz każdy krok. A teraz odejdźcie stąd i módlcie się, abyście już nigdy więcej nie musieli oglądać mojej twarzy.

Jeśli gracze będą dopytywali się o związek maski z Maud (bo związek leżącej na blacie potworności z jej morderstwami wydaje się wszak oczywisty), agent bąknie coś o kontroli umysłów, po czym jeszcze raz karze im się wynosić.

Tak kończy się przygoda poprowadzona podług pierwszego możliwego wariantu wydarzeń. Gracze wrócą do domów, w nocy zaś usłyszą głucho tąpnięcia, które na kilka minut wstrząsną całym miasteczkiem. Rano po agentach nie będzie już ani śladu.

Jeśli jednak bohaterowie post-





anowili od razu zająć się własnymi sprawami i nie interesowali się dziwnym znaleziskiem ze studni? Tej samej nocy usłyszeli strzały i krzyki, potem zaś seryjne wstrząsów, która jednak skończyła się po kilku minutach. Następnego dnia, z dwoma świadkami przygotowanymi do odjazdu, czynionych przez agentów i naukowców. Z bezpiecznej odległości dostrzegł przeładunek dużego, plastikowego worka ociekającego wodą, a także trzech mniejszych, których kształt przypominał będą ludzkie ciała. Gracze powinni się domyślić, że są ciałami trzech niefortunnych badaczy, którzy mimo wszystko postanowili zbadać zawartość tajemniczej, czarnej torby i ostatecznie wyjaśnić tajemnicę śmierci swego kompana...

4. CO SIĘ TAK NAPRAWDĘ WYDARZYŁO?

W powyższym tekście nie padła nazwa żadnych istot z Mitów, ponieważ bohaterowie nigdy ich nie słyszeli, a gdyby kiedykolwiek dotarli do padłkiem do ich uszu i tak nie potrafiliby ich wymówić. Do wiadomości Strażnika Tajemnic podaję jednak dokładne wytłumaczenie dziwnych zdarzeń, które miały miejsce w Barley

Otóż pech sprawił, że w wywarstwy skorupy ziemskiej w okolicy miasteczka zapuściło się przypadkowo trzech Cthonian. Nie były to jeszcze w pełni dojrzałe osobniki – jeden znajdował się dopiero pod koniec pierwszej fazy rozwoju, pozostali dwaj w drugiej. Przewiercili przypadkowo ścianę studni. Z nieznanych przyczyn zawiódł ich zwykły zmysł ostrzegający przed zbiornikami wodnymi – może spowodowane było to skołowacaniem ze względu na zagubienie kierunku lub brak dostatecznie wykształconego zmysłu rozpoznawania określonych form skalnych, za którymi najczęściej znajduje się woda. Uwolniona ciekła zalala korytarz, wydrążony uprzednio przez Cthonian.

W powyższym tekście nie padają nazwy żadnych istot z Mitów, ponieważ bohaterowie nigdy ich nie słyszeli, a gdyby kiedykolwiek dotarli przypadkiem do ich uszu i tak nie potrafiliby ich wymówić. Do wiadomości Strażnika Tajemnic podaję jednak dokładne wytlumaczenie dziwnych zajęć, które miały miejsce w Barley.

Jak wiadomo, zanurzenie w wodzie jest dla tych istot śmiertelne. Dwa większe osobniki zdołały się uratować, najmniejszy nie. To właśnie jego ciało wydobyli ze studni agencji Deltę Green.

Jeśli chodzi o zawalony dom Montgomery'ego, to jest to oczywiście również sprawką ryjących pod ziemią istot, które przypadkiem przewierciły fundamenty domu, powodując jego zawalenie. Właściciel budynku został wciągnięty przez nie do wywierconego wcześniej tunelu, co tłumaczy brak ciała w ruinach.

Co zaś do Maud, to oczywiście jej podatny na szaleństwo umysł został całkowicie opętany przez ryjące w ziemi istoty. Wystarczyła jedna mała sugestia ze strony umysłów liczących sobie setki lat, by krucha jaźń niezrównoważonej kobiety pękła niczym zapalka...

Pozostaje jeszcze sprawa dziwnych tępnięć. Były one efektem wybuchu ładunków, założonych przez agentów i mających na celu zniszczenie pozostałych przy życiu osobników.

Mam nadzieję, że powyższa przegoda pozwoli urozmaicić Twoje sesje w ŻC, a graczom da możliwość poprowadzenia postaci innych niż zazwyczaj. Oczywiście nie musisz poprzestawać na opisanych przeze mnie wydarzeniach, lecz pociągnąć historię dalej. Być może twoi bohaterowie będą chcieli poszukiwać prawdy wbrew zaleceniom tajemniczego agenta? Być może wspomnienie oślizgłego cielska na chromowanym blacie nie pozwala im w nocy zasnąć i każe szukać odpowiedzi? Otwiera się tutaj sporo nowych możliwości – badacze będą się musieli wystrzegać nie tylko istot, o których prawdę pragną poznać, ale też obserwujących ich na każdym kroku pracowników Dety Green...

TOMASZ ANDRUSZKIEWICZ

TAJEMNICZA STATUETKA

WSTĘP

Przygoda, którą czytacie, przeznaczona jest dla 1–5 zaawansowanych Badaczy. Akcja rozgrywa się w jednym z większych miast Nowej Anglii (Boston? Providence?) zimą 1922 roku. Ze względu na wprowadzenie i przebieg wydarzeń dobrze by było gdyby jedna z postaci prowadziła znany antykwiariat w centrum miasta i mieszkała w tym samym budynku na piętrze – nie jest to wymóg, choć z pewnością bez tego trudniej będzie powiązać w wiarygodny sposób bohaterów z problemami Petera Dallasa, a niektóre sceny będą wymagały drobnych modyfikacji.

Scenariusz obraca się wokół kradzieży dokonanej przez wyżej wymienionego poszukiwacza skarbów w świątyni Tsathoggui, gdzieś wśród niezliczonych wysepek między północno-wschodnim wybrzeżem Kanady a Grenlandią. Motywem przewodnim są twarde prawa rybackiej ludności tamtego rejonu i wynikające z nich bezpośrednie zagrożenie życia Badaczy. Podczas wydarzeń nie przydadzą się prawdopodobnie rewolwery i strzelby – bardziej pomocny będzie otwarty umysł, nafta, elektryka czy znajomość (choćby niewielka) magii.

PROPONOWANY PRZEBIEG WYDARZEŃ

PIĄTEK, 13 STYCZNIA

Od rana trwała zamieć śnieżna. Minął już okres świątecznych zakupów; impet karnawałowy wyraźnie osłabł; powyższe czynniki sprawiły że ruch w antykwiariacie należącym do jednego z bohaterów był bardzo mały. Skończyli się już nawet klienci wymieniający skorupy chińskie na azteckie, azteckie na egipskie, a egipskie na chińskie, które ich hojne acz niedokształcone



Janina 'Janca' Gurgul

rodziny darowały im z okazji świąt.

Wejście Petera Dallasa wzbudziło zainteresowanie – zniszczony ale solidny płaszcz, ciężkie buty, szerokie ramiona i twarz która niejedno przeżyła – wszystko zapowiadało prawdziwego klienta. Gdy gość zdjął okrycie i rzucił je wraz z kapeluszem na wieszak, oczom właściciela ukazało się ubranie w wojskowym stylu, przypięty do pasa gigantyczny rewolwer w kaburze (kaliber .45) i starannie owinięty w skórę pakunek – jak łatwo się domyślić: cel wizyty.

Po wymianie nazwisk i uprzejmości okazało się, że przybył jest poszukiwaczem skarbów, którego kłopoty finansowe zmuszają do rozstania się z ciekawym znaleziskiem. Pragnął sprzedać lub oddać w komis posążek, który znalazł podczas jednej ze swoich wypraw na daleką północ. Statuetka, wysoka na stopę i wykonana

z ciemnego kamienia, przedstawiała dziwną postać: na tłustym, pokrytym futrem cielsku jakiś wybryk Natury osadził głowę podobną do ropuszej, o półprzymkniętych oczach, szerokiej paszczy i sterzących uszach nietoperza, całość opierała się na pokracznych nóżkach, a nienaturalnie długie ręce owijały się wokół wystającego brzucha. Rzeźba sprawiała niepokojące wrażenie realności; patrząc na nią wydawało się, że zaraz zeskoczy z podstawy. Przykuwała wzrok budząc nieokreślony lęk.

Do figurki Dallas chciał dodać zestaw kości z wydrapanymi inskrypcjami. Znalazł je w tym samym opuszczonym (jak twierdził) miejscu kultu, stanowiły więc zapewne całość – nie miały dla niego żadnej wartości, a mogły okazać się interesujące dla lingwisty lub etnografa ludów eskimoskich. Całość zgodził się odstąpić za okrągłą sumę 1000 dolarów – nie spieszyło mu się bardzo, także gotów był poczekać nawet tydzień czy dwa na decyzję. Jeśli sam antykwariusz nie jest zainteresowany, to Peter chciałby oddać okazy w komis na normalnych zasadach. Jako miejsce kontaktowe zaproponował pół-legalną knajpę „U Harrego” (jeśli jego tam nie będzie należy zostawić wiadomość u barmana).

W pierwszych scenach mogą brać udział inni Badacze: korzystając z niewielkiego ruchu w interesie odwiedzają antykwariusza by przedyskutować ostatnie wydarzenia, podsumować dokonania z poprzednich przygód czy

po prostu wspominać przy kawie i koniaku stare czasy. Trzeba pamiętać, że ich obecność nie jest w żaden sposób konieczna – lepiej by było ich mniej niż mieliby poczuć się wypchani na siłę w ramy scenariusza.

Wydarzenia wstępne powinny być rozegrane krótko; najważniejsze jest by bohaterowie polubili Petera Dallasa, zobaczyli w nim odbicia własnych postaci albo pragnień.

Poszukiwacz skarbów powinien wydać im się bardzo sympatycznym twardzielem, który wie czego chce i zmierza do celu z humorem. Jeśli brakuje ci pomysłów na szczegóły sięgnij chociażby do archetypu ukazanego przez Forda w filmach „Indiana Jones”.



Janina 'ianca' Gurgul

Tajemnicza figurka przedstawia wizerunek Tsathoggui – Wielkiego Przedwiecznego, który zamieszkuje otchlań N'Kai, skąd rozchodzą się niezliczone tunele prowadzące do jego świątyń rozsianych na całej Ziemi. Jego kult, niegdyś prężny i rozległy, zawężił się w dzisiejszych czasach do nielicznych ośrodków usytuowanych głównie na terenach arktycznych – właśnie jedną z takich świątyń obrabował Peter Dallas. Obrabował, bo nie można powiedzieć że miejsce to było opuszczone czy zapomniane. Eskimoscy rybacy i myśliwi, żyjący dwie skaliste wyspy dalej, przypływali tam co kilka dni składając ofiary z upolowanej zwierzyny. Sami też, omamieni jego opowieściami o poszukiwaniu prawdziwych bóstw i pielgrzymkach do świętych miejsc, wskazywali mu tę grootę. Poszukiwacza skar-

bów nie powstrzymał widok świeżych ryb i foczey krwi w kamiennych misach, nie przeszkadzała mu myśl, że niszczy plemienne miejsce kultu starsze niż zachodnia cywilizacja. Oślepiło go pożądanie bogactwa; odarł skaliste pomieszczenia z wszelkich dających się sprzedać przedmiotów i uciekł. Podróżując po wielkich miastach Kanady i Ameryki upłynął w muzeach i antykwiariatach cały zbiór oprócz statuetki i kości pokrytych napisami. Rzeźba intrygowała go, a kawałki



Janina 'ianca' Gurgul

kości wydawały się stanowić z nią całość – postanowił zostawić je sobie na pamiątkę.

Figurka nie jest zwykłym kawałkiem bazaltu. W jej wnętrzu tkwi uwięziona istota – wysłannik i orędownik Tsathoggui, łącznik wyznawców z bóstwem, który rzucił raz na pół roku kamienną powłokę, by odebrać ofiary złożone Przedwiecznemu i zanieść je przez płataninę podziemnych tuneli do tronu na dnie N'Kai. Nie jest inteligentny lecz posiada umiejętność przywołania armii Bezkształtnych i

rozkazywania jej. To właśnie obecność całkowicie obcej ludziom Mocy przykuwa uwagę do posążka sprawiając, że jest on jednocześnie intrygujący i odpychający.

Eskimosi nie pogodzili się ze stratą; w ślad za rabusiem ruszył Ikwanok, kapłan Tsathoggui i jednocześnie kat – prawo plemienia mówi, że każdy obcy, który dotknie statuetki, musi umrzeć. Mściciela przyciągały emanacje wysyłane przez istotę uwięzioną w kamiennym wyobrażeniu Przedwiecznego, dlatego odnalazł po dwóch miesiącach miejsce pobytu Dallasa, gdy ten przestał jeździć od miasta do miasta. Spotkał się z nim i zażądał zwrotu relikwii – złodziej oszukał go jednak i znikł ponownie. Udał się do antykwiariatu jednego z Badaczy i zaproponował sprzedaż figurki za ogromne pieniądze. Liczył, że właściciel nie zgodzi się na astronomiczną kwotę i weźmie znalezisko w komis, gdzie bazaltowy Tsathoggua przeleży spokojnie kilka miesięcy, aż Eskimosi zrezygnują i popłynię do domu lub utopi się przez przypadek w oceanie.

SOBOTA, 14 STYCZNIA

Przed świtem (około godziny czwartej) Ikwanok odwiedzi antykwiariat Badacza (trafił na to miejsce poprzedniego dnia kierując się aurą bijącą z posążka). Nie będzie włamywał się do środka, gdyż obawia się straży i sejfu – zastawi tylko pułapkę, która ma mu w przyszłości umożliwić odzyskanie statuetki. Rozbija okienko prowadzące do piwnicy z węglem, zepchnie do środka kilkanaście łopat śniegu i wrzuci jedno z trzech przywiezionych ze świątyni Tsathoggui Pierwotnych Ziaren; za dwa dni wykluje się z niego przedstawiciel Bezkształtnego Pomiotu.

Jeśli mieszkający nad antykwiariatem Badacz zda test Szczęścia lub nasłuchiwanie, ma szansę obudzić się i zobaczyć z okna sypialni płecy uciekającego Ikwanoka. Jeśli zejdzie

do piwnicy, zobaczy w niej tylko węgiel przysypany śniegiem.

Około południa do antykwariatu przybędzie Eskimos. Zapyta łamaną angielszczyzną o właściciela, a gdy stanie przed Badaczem, powie: „Dzień dobry. Ja przyjsię po figurka moje plemie. Zły człowiek Dallas ukrasć nam nasz bóg i my teraz nie można modlić się. Ja musieć odzyskać nasz wielki Pan-O-Przymknięte-Oko. Ty mi go oddać i powiedzieć gdzie mieszkać złodziej Dallas. Ja was wszystkich szybko zabić i być koniec sprawy...”.

Przybyszem jest Ikwanok, który na razie założył, że właściciel jest uczciwym człowiekiem – żąda więc oddania skradzionego skarbu i wydania złodzieja. Wyjaśnia także, że wszyscy którzy dotknęli posążka muszą zginąć – proponuje szybkie i w miarę bezbolesne własnoręczne wykonanie wyroku. Jego prostolinijna wiara w człowieka zostanie jednak wystawiona na próbę – nie wyobrażam sobie takich graczy, którzy opowiedzieliby mu o Dallasie i zgodziliby się na śmierć; po kilku minutach dyskusji utrudnianej problemami komunikacyjnymi (Eskimos z wielkim trudem posługuje się angielskim) dochodzi do sytuacji patowej: żadne groźby, odwoływanie się do honoru i poszanowania prawa, ani kuszenie wizją zgonu godnego prawdziwego myśliwego nie przyniosły oczekiwanego rezultatu. Ikwanok odchodzi obiecując, że jeszcze wróci, a bohaterowie dopisują kolejnego szaleńca do swojej „czarnej listy”.

Ważne jest by z jednej strony wzbudzić w bohaterach niepewność co do metod działania Dallasa (tak by spotkali się z nim w celu wyjaśnienia), a z drugiej by nie uwierzyli Ikwanokowi. Elementem, który dodatkowo gmatwa sytuację jest z pewnością sama statuetka – przedstawia bowiem istotę, którą może rozpoznać nawet tępy, lecz doświadczony Badacz jako jednego z Przedwiecznych.

Po wizycie w antykwariacie Ikwanok stwierdził, że skoro jego przeciwnicy nie zachowują się (w jego mniemaniu) „fair” to i on nie musi postępować uczciwie. Rozbiera się, ukrywa ubranie i ekwipunek (długi nóż myśliwski i harpun poświęcony bóstwu), chowa się w jakiejś pobliskiej bramie i w ciągu kilku minut przeprowadza magiczną transformację zamieniając się w mewę (niezbędną wiedzą obdarzył go sam Tsathoggu – Pan Przemian). Potem przysiadł gdzieś na dachu i czeka na Badaczy. Przypuszcza, że pobiegną zawiadomić swojego współnika – złodzieja Dallasa – o jego wizycie, umożliwiając mu odnalezienie kryjówki poszukiwacza



Janina 'ianca' Gurgul

skarbów.

Bohaterowie rzeczywiście powinni udać się do baru „U Harrego”; jeśli nie wierzą w wersję Eskimosa, będą pewnie chcieli ostrzec Petera przed szaleńcem; jeśli nie są pewni po czyjej stronie jest racja, będą chcieli skonfrontować sprzeczne historie.

Gdy pojawią się w knajpie, nie zastaną Dallasa. Barman i jednocześnie właściciel, ponury typ o zwalistej posturze (Harry "Mięcho" Douglas), przyjmie wiadomość prosząc o numer telefonu, pod który ma oddzwonić Peter. Zapewni, że odpowiedź otrzymają jak tylko poszukiwacz skarbów się zgłosi. Jeśli Badacze będą ociągać się z ujawnieniem kontaktu do siebie, burknie: "Nie chciałbym żadnego z panów urazić, ale w tym lokalu załatwia się tylko uczciwe interesy i jestem pewien, że nie spotkacie tu nikogo, kto miałby opory przed ujawnieniem swojego nazwiska czy telefonu...". W rzeczywistości barman pomaga Dallasowi sprzedawać niektóre antyki (szczególnie te zdobyte nielegalnie), dlatego powyższa wypowiedź jest zwykłym kłamstwem. Obliczona jest jednak na tajnych policjantów, detektywów i bogatych klientów obawiających się o reputację (pierwszych i drugih ma zniechęcać, a trzecich uspokajać).

Po wyjściu bohaterów z baru Harry stawia za kontuarem kelnera, a sam wdrapuje się po wąskich schodkach na piętro, gdzie mieszczą się obskurne pokoje wynajmowane na godziny i gdzie przebywa od kilku dni Peter Dallas. Tam zdaje przyjacielowi relację z wizyty Badaczy; poszukiwacz skarbów identyfikuje właściciela antykwariatu, tak więc po odczekaniu dwudziestu minut barman schodzi na dół i stara się dodzwonić pod podany numer, by umówić spotkanie na jakąś wieczorną godzinę.

Jak będzie wyglądało samo spotkanie zależy w dużej mierze od nastawienia Badaczy. Jeśli pojawią się oskarżenia, dociekliwe pytania, Peter Dallas wymyśli na poczekaniu zgrabną historyjkę o tym, że Ikwanok przyczepił się do niego już w Kanadzie, gdzie pod pozorem chęci zakupu innych znalezionych przedmiotów dokładnie przyjrzał się posążkowi, a potem opowiadał każdemu, że Peter ukradł go z jęgo wioski. "To bardzo bezczelny

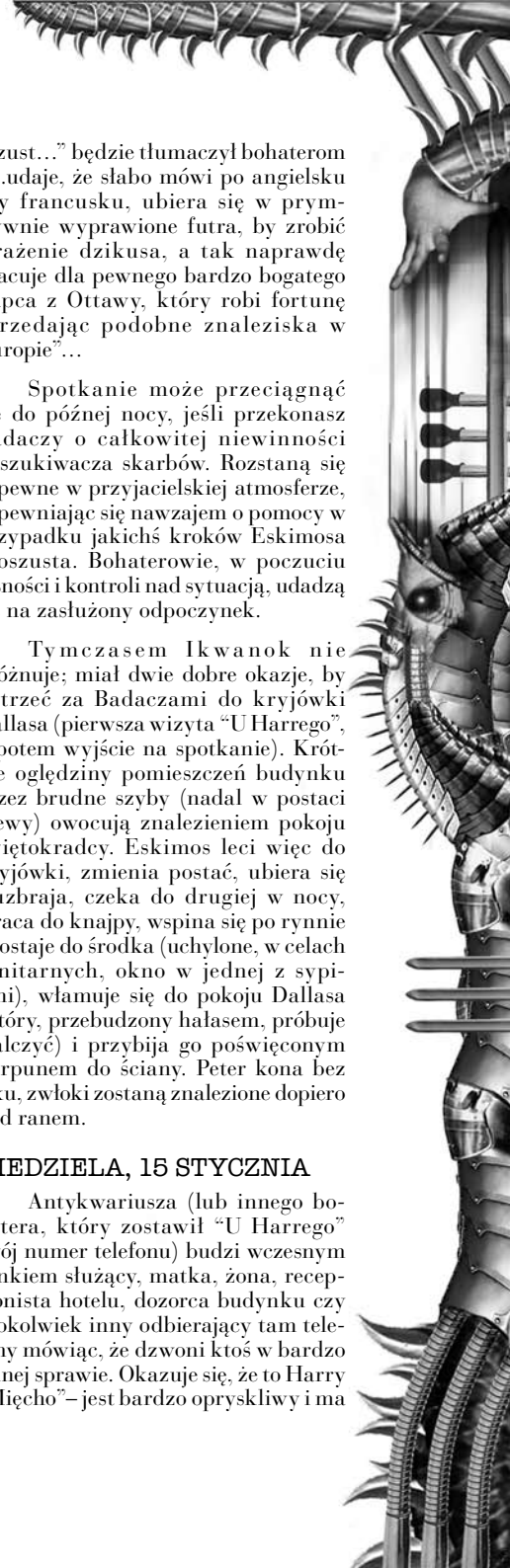
oszust..." będzie tłumaczył bohaterom "...udaje, że słabo mówi po angielsku czy francusku, ubiera się w prymitywnie wyprawione futra, by zrobić wrażenie dzikusa, a tak naprawdę pracuje dla pewnego bardzo bogatego kupca z Ottawy, który robi fortunę sprzedając podobne znaleziska w Europie"...


Spotkanie może przeciągnąć się do późnej nocy, jeśli przekonasz Badaczy o całkowitej niewinności poszukiwacza skarbów. Rozstaną się zapewne w przyjacielskiej atmosferze, zapewniając się nawzajem o pomocy w przypadku jakichś kroków Eskimosa – oszusta. Bohaterowie, w poczuciu jasności i kontroli nad sytuacją, udadzą się na zasłużony odpoczynek.

Tymczasem Ikwanok nie próżnuje; miał dwie dobre okazje, by dotrzeć za Badaczami do kryjówki Dallasa (pierwsza wizyta "U Harrego", a potem wyjście na spotkanie). Krótkie oględziny pomieszczeń budynku przez brudne szyby (nadal w postaci mowy) owocują znalezieniem pokoju świętokradcy. Eskimos leci więc do kryjówki, zmienia postać, ubiera się i uzbraja, czeka do drugiej w nocy, wraca do knajpy, wspina się po rynnie i dostaje do środka (uchylone, w celach sanitarnych, okno w jednej z sypialni), włamuje się do pokoju Dallasa (który, przebudzony hałasem, próbuje walczyć) i przybija go poświęconym harpunem do ściany. Peter kona bez jęku, zwłoki zostaną znalezione dopiero nad ranem.

NIEDZIELA, 15 STYCZNIA

Antykwariusza (lub innego bohatera, który zostawił "U Harrego" swój numer telefonu) budzi wczesnym rankiem służący, matka, żona, recepcjonista hotelu, dozorca budynku czy ktokolwiek inny odbierający tam telefony mówiąc, że dzwoni ktoś w bardzo pilnej sprawie. Okazuje się, że to Harry "Mięcho" – jest bardzo opryskliwy i ma





niewiele do powiedzenia: "Ten twój kumpel, z którym tu wczoraj siedziałeś, leży martwy w pokoju na górze. Jeśli w ciągu piętnastu minut nie pojawi się nikt od ciebie i nie uprzątnie trupa, dzwonię po gliny".

Tu należy się kilka słów wyjaśnienia. Gdy Harry znalazł nad ranem zwłoki Dallasa, od razu zadzwonił po policję. Choć był paserem, złodziejem i wciąż łamał ustawę prohibicyjną, to jednak nie był na tyle zdegenerowanym przestępcą, by nie przerażał go widok zamordowanego przyjaciela. Oficerowi prowadzącemu śledztwo powiedział, że ofiara wynajęła u niego pokój trzy dni wcześniej, a poprzedniego wieczora spotkała się i rozmawiała z nieznajomymi. Miał numer telefonu jednego z nich, dlatego policja postanowiła przeprowadzić prowokację: poranny telefon o którymś mowa wyżej nie jest niczym innym jak próbą złapania podejrzanych na chęci ukrycia zwłok. Barman nie zdradził, że dobrze znał zabitego, by w żaden sposób nie wiązano go z tą sprawą. Rozmowa telefoniczna jest podsłuchiwana przez jednego z policjantów i wszystko, co zostanie powiedziane przez Badacza, może zostać potem wykorzystane przez stróżów prawa.

Od reakcji Badaczy zależy przebieg niedzielnych wydarzeń. Jeśli zachowują się jak praworzadni obywatele (czyli zadzwonią na policję informując o zwłokach "U Harrego"), nie będą mieć żadnych nieprzyjemności (może poza rutynowym przesłuchaniem). Podejrzewam jednak, że będą próbowali jakiegoś innego wyjścia (jak to zwykle czynią bohaterowie) – wtedy spotkanie z policjantami będzie mniej przyjemne.

Wydarzenia te nie mają na celu "wrobienia" Badaczy w morderstwo; koroner orzekł, że śmierć nastąpiła między drugą i trzecią w nocy, a bohaterowie opuścili lokal przed północą (kilkunastu świadków). Są jednak osattnimi, którzy widzieli denata i jedyny-

mi (według danych policji), którzy go w ogóle znają. Dlatego warto pomęczyć ich trochę, pokazać miejsce zbrodni i zakrwawionego trupa, zaciągnąć na komisariat, przesłuchiwać długo i ze szczegółami. Ta część scenariusza powinna ukazywać władzę organów ścigania i przypominać, że Badacze nie są Bondami ani Klossami i nie żyją ani ponad ani obok Prawa.

W pozostałą część niedzieli nie stanie się już nic ważnego, a związanego z eskimoską figurką. Można rozegrać tu wydarzenia nie związane z głównym nurtem scenariusza: odwiedziny starego przyjaciela, próba kradzieży kieszonekowej portfela, złapanie "gumy" przez samochód jednego z Badaczy. Warto wpłatać podobne sytuacje w mniej napiętych punktach każdej przygody – uświadomiamy to graczom, że na świecie dzieją się też inne rzeczy niż te, którymi się zajmują. Dzięki temu unikniemy sytuacji, że gdy do Badaczy zbliża się przypadkowy przechodzień, np.: garbaty staruszek, usłyszymy: "Uwaga, szalony okultysta!!! Zając pozycje bojowe...", "Wyciągam .45 i strzelam mu między oczy...", "Walę go pałką, knebluję, wiążę w baleron, wrzucam do bagażnika i jedziemy do Tek-sasu...", "Uciekam!!! Uciekam!!!!...", "Wyciągam szablę i obcinam mu głowę... 01% – krytyczny!!!".

W drugą stronę działa to podobnie – gdy najważniejszy jest czas reakcji (tajemniczy osobnik w bramie macha rękami i mamrocząc pod nosem) chwila wahania Badaczy może przesądzić o wyniku starcia – i bardzo dobrze; gracze mają bowiem te same wątpliwości, które powinien mieć każdy bohater: "Bezdomny wariat czy mag?".

PONIEDZIAŁEK, 16 STYCZNIA

Ikwanok odwiedza antykwariat na krótko przed świtem. Z piwnicy dobiegają szmery i odgłosy chlapania

– znak, że wszystko idzie zgodnie z planem. Eskimos wrzuca przez okienko kolejne dwa zarodki Bezkształtnego Pomiotu, które za dwa dni pomogą mu (taką ma nadzieję) ostatecznie załatwić sprawę statuetki. Następnie wraca do pokoju wynajmowanego w tanim hoteliku na przedmieściach, gdzie modlitwą i medytacją przygotowuje się do kolejnych etapów walki.

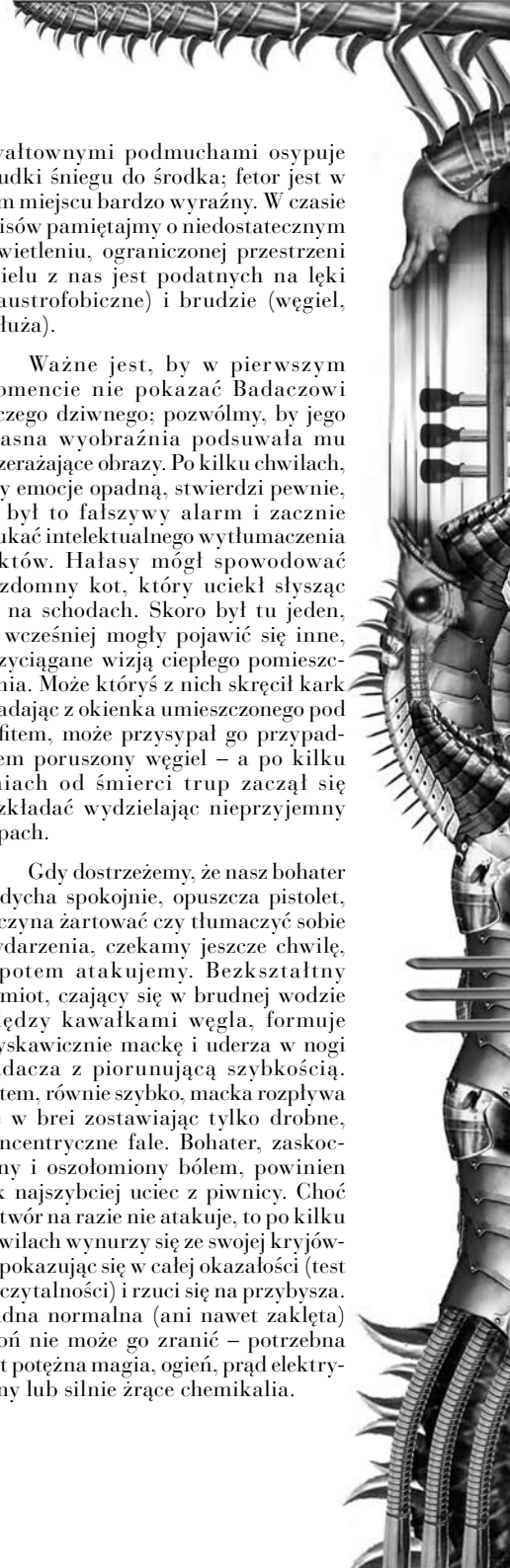
Właściciela antykwariatu budzą około szóstej rano hałasy dochodzące z dołu. Dźwięki przypominają przesuwanie ciężkich przedmiotów, sapanie, stukot kamienia o kamień. Źródłem jest oczywiście potwór wylęgający się w piwnicy (sprowadzony tu, przypomnijmy, przez Ikwanoka w sobotę), lecz Badaczowi powinno się wydawać, że to włamywacze buszują po pomieszczeniach sklepowych. Nie psujemy mu zabawy: pozwólmy chwycić rewolwer czy strzelbę, skradać się po schodach, rzucać testy nasłuchiwania czy spostrzegawczości, przyczajać się, otwierać kopniakiem drzwi czy strzelać do gabloty z eksponatami (pochylony garbus) lub wieszaka na ubrania (wyprostowany chudzielec). Gdy zrozumie, że żadnych złodziei nie ma, pozwólmy mu ponownie usłyszeć dziwne dźwięki – tym razem bez trudu odgadnie, że dochodzą z piwnicy. Niepokojący może być też zapach unoszący się w powietrzu: stęchłe opary przesycone odorem gnijących w wodzie roślin przywołują na myśl obraz bagna, w którym rozkładowi poddają się pnie zwalonych drzew, martwe ciała zwierząt złapanych w pułapkę grzęzawiska oraz trawy i krzaki pokryte brunatnymi plamami chorób.


Myślę, że każdy Badacz w takiej sytuacji zjedzie do piwnicy. Komórka na węgiel jest dość mała; hałda czarnych odłamków zajmuje połowę jej powierzchni. Na wolnej części posadzki rozłana jest ciemna kałuża głęboka na kilkanaście centymetrów, po której pływa gęsty kożuch osadu. Przez wybite okienko wieje lodowaty wiatr, który

gwałtownymi podmuchami osypuje grudki śniegu do środka; fetor jest w tym miejscu bardzo wyraźny. W czasie opisów pamiętajmy o niedostatecznym oświetleniu, ograniczonej przestrzeni (wielu z nas jest podatnych na lęki klaustrofobiczne) i brudzie (węgiel, kałuża).

Ważne jest, by w pierwszym momencie nie pokazać Badaczowi niczego dziwnego; pozwólmy, by jego własna wyobraźnia podsuwała mu przerażające obrazy. Po kilku chwilach, gdy emocje opadną, stwierdzi pewnie, że był to fałszywy alarm i zacznie szukać intelektualnego wytłumaczenia faktów. Hałasy mógł spowodować bezdomny kot, który uciekł słysząc go na schodach. Skoro był tu jeden, to wcześniej mogły pojawić się inne, przyciągane wizją ciepłego pomieszczenia. Może kotyś z nich skreślił kark spadając z okienka umieszczonego pod sufitem, może przysypał go przypadkiem poruszony węgiel – a po kilku dniach od śmierci trup zaczął się rozkładać wydzielając nieprzyjemny zapach.

Gdy dostrzeżemy, że nasz bohater oddycha spokojnie, opuszcza pistolet, zaczyna żartować czy tłumaczyć sobie wydarzenia, czekamy jeszcze chwilę, a potem atakujemy. Bezkształtny Pomiot, czający się w brudnej wodzie między kawałkami węgla, formuje błyskawicznie mackę i uderza w nogi Badacza z piorunującą szybkością. Potem, równie szybko, macka rozplywa się w brei zostawiając tylko drobne, koncentryczne fale. Bohater, zaskoczony i oszołomiony bólem, powinien jak najszybciej uciec z piwnicy. Choć potwór na razie nie atakuje, to po kilku chwilach wynurzy się ze swojej kryjówki pokazując się w całej okazałości (test Poczytalności) i rzuci się na przybysza. Żadna normalna (ani nawet zakłeta) broń nie może go zranić – potrzebna jest potężna magia, ogień, prąd elektryczny lub silnie żrące chemikalia.





Poprawnie przeprowadzone powyższe sceny powinny doprowadzić do panicznej ucieczki antykwariusza z piwnicy. Warto by wyciągnął z łózek innych Badaczy i razem z nimi wypracował metodę pozbycia się potwora – w końcu zbiory zgromadzone w antykwariacie stanowią cały dorobek jego życia. Wezwanie policji skończy się zapewne kilkoma ofiarami wśród stróżów prawa, zajęciem posesji, ewakuacją okolicy czy nawet przyjazdem armii.

Ikwanok przybędzie do antykwariatu około południa. Dzięki rytuałowi transformacji wygląda teraz jak kobieta. Jeśli nie zastanie właściciela (bo np. Badacze nie pokonali jeszcze potwora) będzie cierpliwie czekał. Gdy spotka się z bohaterem, powie szczerze (choć nie w obecności policji), że jest tym samym Eskimosem, który odwiedził go w sobotę, i że on sprowadził do piwnicy potwora. Zażąda zwrotu figurki i pogodzenia się z własnym losem; napomknie o śmierci Dallasa. Przypomni prawo swojego ludu, że nikt z poza plemienia nie może dotknąć bożka i żyć. Będzie spokojny i opanowany, nie da się wyprowadzić z równowagi.

Od tej rozmowy zależy finał przygody. Jeśli Badacze rzucą się na niego, będzie próbował uciec. Jeśli go zabiją (należy pamiętać, że morderstwo w białym dniu w środku miasta rzadko kiedy pozostaje nie wykryte), po dwóch dniach wylęgną się pozostałe dwa potwory, które z pewnością staną się postrachem okolicy i przyczyną śmierci wielu ludzi. Jeżeli Ikwanokowi uda się uciec, wróci w środek (pamiętając o Bezkształtnym Pomiotu) i będzie się starał zabić bohaterów. Gdy po tych wydarzeniach statuetka zostanie w Nowej Anglii, to po kolejnych dwóch miesiącach wyjdzie z niej demon – bezmyślny sługa Tsathoggui. Nie znajdzie ofiar złożonych Przedwiecznemu; wezwie więc armię Bezkształtnego Pomiotu (co najmniej dwadzieścia is-

tot) i z jej pomocą dokona masakry.

Jedynym wyjściem, które widzę i które satysfakcjonowałoby obie strony, jest podróz Badaczy do eskimoskiej wioski, przejście przez nich Próby Myśliwego i włączenie się do lokalnej społeczności. Nikt nie musiałby ich wtedy zabijać (należeliby wszak do plemienia), a posążek wróciłby do prawowitych właścicieli. Pomysł ten musi jednak wyjść od bohaterów. Ikwanok nigdy sam by tego nie wymyślił, a twoje podpowiedzi zepsułyby całą zabawę graczom. Takie rozwiązanie powinno zostać rozwinięte i może nawet stanowić materiał na odrębną przygodę.

UWAGI KOŃCOWE

Przygodę powyższą można prowadzić nawet dla jednego Badacza. W żadnym punkcie nie potrzeba dużej siły ognia, a jedynie sprytu i niekonwencjonalnych pomysłów. Zaawansowanie bohaterów nie musi polegać na ogromnej wiedzy z zakresu Mitologii czy magii, potrzebne jest, by mieć szansę na pomyślne wyjście z tarapatów. Jeśli postaci nie będą miały przyjaciół lub kontaktów, dzięki którym zidentyfikują monstrum w piwnicy, to zgina strzelając do odpornego na kule potwora. Jeżeli są początkującymi graczami, którzy bardziej są zafascynowani realiami epoki czy malowniczością gry, to może do nich w ogóle nie dotrzeć sens przygody; wtedy po zakończonej rozgrywce mogą powiedzieć: „To było nudne...” i będą mieli sporo racji.

Najważniejsze w tym scenariuszu jest ukazanie, że bardziej ufamy grze pozorów niż faktom i często trzymamy się stereotypów zamiast dociekać prawdy: „...Dallas jest sympatyczny i wielu już takich widzieliśmy, musi więc być uczciwy...”, „...figurka ukazuje Tsathoggua, więc Ikwanok jest z pewnością wcieleniem zła...”. Z takim podejściem muszą walczyć

Badacze, by wydarzenia tu opisane nie doprowadziły do tragedii.

Na koniec punktowe statystyki głównych postaci:

**IKWANOK, KAPŁAN I
MYŚLIWY, LAT 48**

S:11, ZR:8, INT:10, KON:13, WYG:7,
MOC:11, BC:16, P:55, WYK:11,
MO:+1K4, WT:15

Umiejętności: Biologia:31%, Chwy-
yt:51%, Harpun:79%, Mity Cthul-
hu:24%, Nawigacja:67%, Nóż
myśliwski:62%, Pływanie:92%, Pier-
wsza pomoc:52%, Skakanie:86%,
Wiedza o zwierzętach:57%, Wspinanie
się:93%

Czary: Nawiązanie kontaktu z
Tsathogguą, Otworzenie bramy, Trans-
formacja (koszt 1K4PP, 5PM; potrze-
ba trzech minut spokoju, znajomości

odpowiednich formuł i rzadkich kom-
ponentów; dowolna zmiana kształtu
kończąca się najbliższej północy, żadne
cechy nie mogą się zwiększyć po trans-
formacji, wartość niektórych może się
zmniejszyć)

**BEZKSZTAŁTNY POMIOT
NR.1**

S:10, ZR:22, INT:12, KON:8, MOC:8,
C:18, MO:+1K4, WT:13

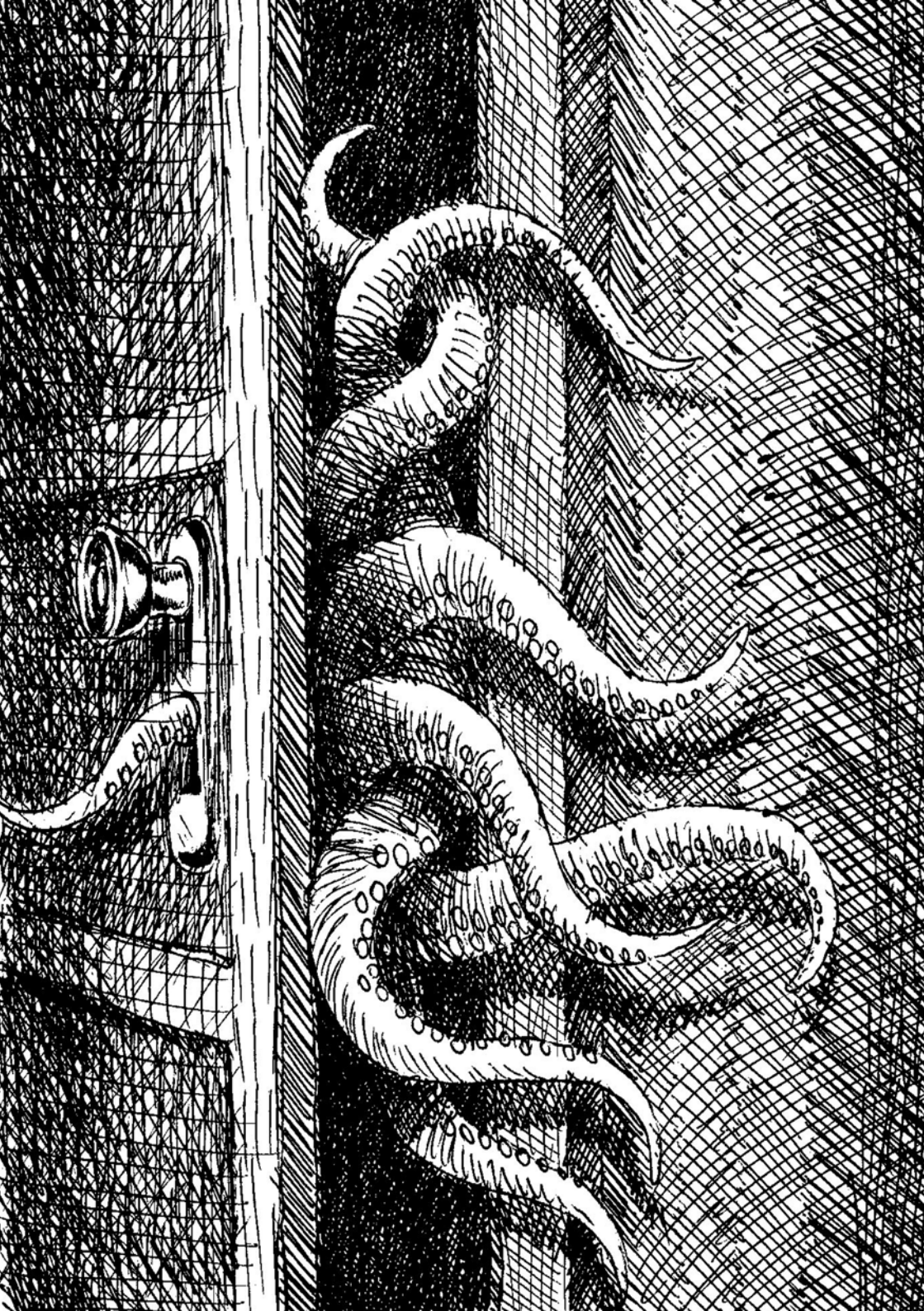
**BEZKSZTAŁTNY POMIOT
NR.2**

S:16, ZR:19, INT:13, KON:12, MOC:15,
BC:22, MO:+1K6, WT:17

**BEZKSZTAŁTNY POMIOT
NR.3**

S:21, ZR:21, INT:12, KON:18, MOC:6,
BC:30, MO:+2K6, WT:24





LISTY DO REDAKCJI

Droga Redakcjo,

Piszę do was, bo nie wiem, do kogo jeszcze mógłbym się zwrócić. Próbowałem zainteresować swoją sprawą administrację i regionalne władze, lecz moje prośby i petycje nie spotkały się z należną im uwagą szanownych panów radnych. Urodziłem się w Arkham, tu się wychowałem i tu zamierzam spędzić w spokoju, powtarzam: w spokoju, te kilka ostatnich lat mojego życia.

Mieszkam tuż koło Miscatonic University w starej kamienicy na College Street. Okolica jest dość spokojna i jak dotąd nie było żadnych problemów z sąsiadami.

Niestety, ostatnimi czasy sytuacja się zmieniła. Do mieszkania znajdującego się piętro wyżej wprowadził się tajemniczy i moralnie podejrzany jegomość. Podobno, tak słyszałem od sąsiadki z pierwszego piętra, Pani Goldsmith, jest profesorem na naszym uniwersytecie, lecz sam nigdzie nie mogłem potwierdzić tej informacji. Pamiętam, że gdy zobaczyłem go po raz pierwszy, nie wzbudził we mnie zaufania – sprawiał wrażenie ponurego, zamkniętego w sobie typu. Choć przypuszczałem, że ze znajomości z nim nie może wynikać nic dobrego, w żadnym wypadku nie sądziłem, że czekają mnie aż takie kłopoty.

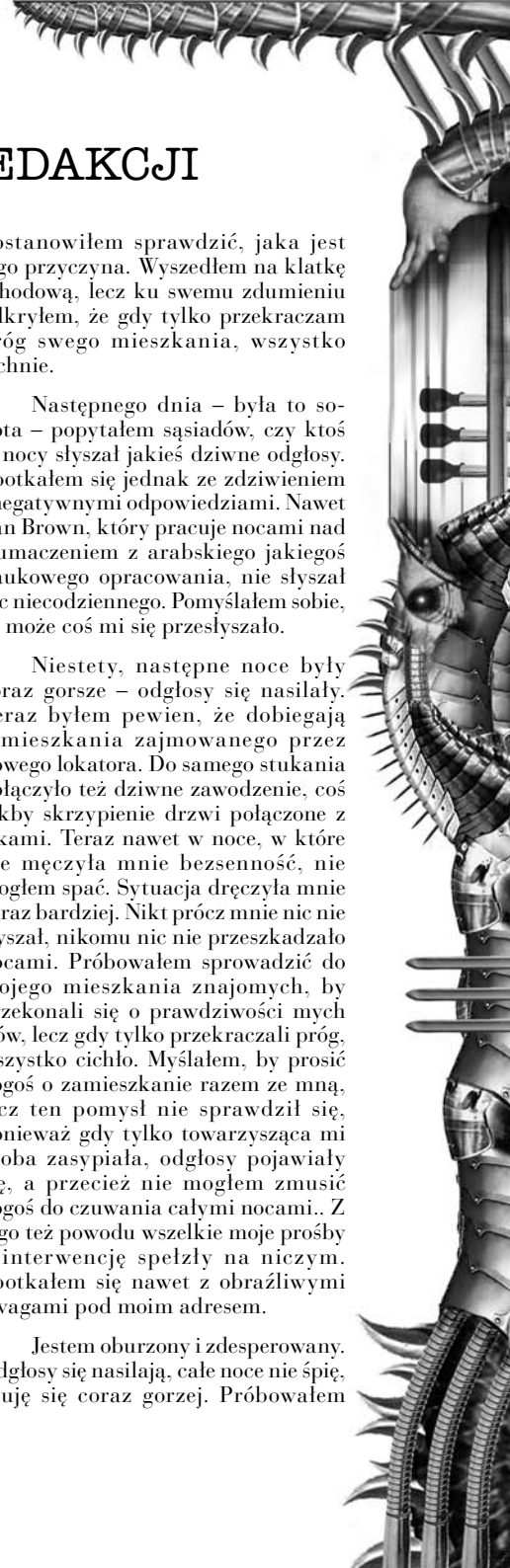
Wszystko zaczęło się ponad dwa tygodnie temu, gdy podczas bezsennej nocy czytałem jakąś rozprawę geograficzną, której autor pisał o nowoodkrytych górach na północy globu. Usłyszałem dziwne, miarowe stukanie, dochodzące z góry. Z początku zignorowałem te odgłosy, choć drażniły mnie i przez pierwszą godzinę nie pozwalały spokojnie czytać. Następnej nocy, gdy zjawisko powtórzyło się, nie wytrzymałem i, wstawszy z łóżka,


postanowiłem sprawdzić, jaka jest jego przyczyna. Wyszedłem na klatkę schodową, lecz ku swemu zdumieniu odkryłem, że gdy tylko przekraczam próg swego mieszkania, wszystko cichnie.

Następnego dnia – była to sobota – popytałem sąsiadów, czy ktoś w nocy słyszał jakieś dziwne odgłosy. Spotkałem się jednak ze zdziwieniem i negatywnymi odpowiedziami. Nawet pan Brown, który pracuje nocami nad tłumaczeniem z arabskiego jakiegoś naukowego opracowania, nie słyszał nic niecodziennego. Pomyślałem sobie, że może coś mi się przesłyszało.

Niestety, następne noce były coraz gorsze – odgłosy się nasilały. Teraz byłem pewien, że dobiegają z mieszkania zajmowanego przez nowego lokatora. Do samego stukania dołączyło też dziwne zawrodoenie, coś jakby skrzypienie drzwi połączone z jękami. Teraz nawet w noc, w które nie męczyła mnie bezsenność, nie mogłem spać. Sytuacja dręczyła mnie coraz bardziej. Nikt prócz mnie nic nie słyszał, nikomu nic nie przeszkadzało nocami. Próbowałem sprowadzić do mojego mieszkania znajomych, by przekonali się o prawdziwości moich słów, lecz gdy tylko przekraczali próg, wszystko cichło. Myślałem, by prosić kogoś o zamieszkanie razem ze mną, lecz ten pomysł nie sprawdził się, ponieważ gdy tylko towarzysząca mi osoba zasypiała, odgłosy pojawiały się, a przecież nie mogłem zmusić kogoś do czuwania całymi nocami. Z tego też powodu wszelkie moje prośby o interwencję speliły na niczym. Spotkałem się nawet z obraźliwymi uwagami pod moim adresem.

Jestem oburzony i zdesperowany. Odgłosy się nasilają, całe noce nie śpię, czuję się coraz gorzej. Próbowałem





skorzystać z zatyczek do uszu, lecz te nie skutkują. Ostatnio zupełnie straciłem chęć do życia, dokuczają mi nerki i kręgosłup, odnowiła się rana w nodze z czasów moich zamorskich podróży. Próbowałem kilkakrotnie porozmawiać z natrętnym lokatorem, lecz nikt nigdy nie odpowiada na moje pukanie do drzwi.

Ostatnio z powodu braku snu miewam dziwne przywidzenia, widzę podwójnie, a przed oczyma przemykają mi dziwne cienie i ogniki.

Proszę o jakąkolwiek pomoc. Nie wiem już, co robić. Może, gdy wydrukujecie mój list, znajdzie się ktoś, kto zechciałby mi pomóc.

Stroskany

John Rutsah

Wyszperał w poczcie Marek 'Surmik'
Spichalski

GALICYJSKA GILDIA FANÓW FANTASTYKI

zaprasza na

VII Krakowski Weekend z Fantastyką

IMŁADRIS

który odbędzie się w dniach

24-26 października 2003

Szczegółów szukajcie na stronach
internetowych:

<http://www.ggff.rpg.pl>

<http://www.imladris.prv.pl>

oraz w prasie branżowej.

That is
not dead which
can eternally
lie



And
with strange
aeons even death
may die

nowy

Arkham Courier

już wkrótce!

NOWA
GILDIA

RKX LHPNBMK MFRKH HPNB
y5aRcX LHPNBMK MFRKH
yP fP t MFRKH b w d u y 5 a b b b

Rpg Chamber
fanzin



Zaprenumeruj nas na:
www.RpgChamber.anime.pl

q q q d S h o p m q u y x m t j i h
x x x y w b w j h y x x y d s h
g u j h y y x m y h e j h y x x y

SŁOWO I OBRAZ

e s e n s j a

[HTTP://WWW.ESENSJA.PL](http://www.esensja.pl)