



PRZYGODA

Toread

SŁOWO

Ilustracje: Piotr Wyskok

Przygoda nie autoryzowana przez firmę White Wolf Inc.

Autor należy do Polskiego Elizjum Świata Mroku (PEŚM)

Jest to moja pierwsza spisana przygoda, więc pewnie znajdziecie w niej kilka niedoróbek, które, mam nadzieję, mi wybaczą. Opracowałem ją z myślą o **Wampirze: Maskaradzie** (choć z powodzeniem nadaje się również do **Kultu** i paru innych systemów – przyp. red.). Sposób rozegrania scenariusza pozostawiam prowadzącemu, chciałbym jednak zastrzec, iż nie radziłbym, by gracze kontynuowali grę postaciami biorącymi w nim udział. Na pytanie dlaczego tak jest, odpowie sama przygoda.

Dobrze by było, gdyby chociaż jeden z graczy orientował się w symbolice Tarota, gdyż cała przygoda – jej układ i pewne symbole – została mu podporządkowana. Od razu też chcę odpowiedzieć na zarzut, że scenariusz jest liniowy: w **Słowie** tak naprawdę ważne są tylko trzy kolejne sny. Wydarzenia pomiędzy nimi to plan i każdy MG może je zmienić. Jeżeli zaś gracz z gatunku tych, którzy czekają, aż coś się wydarzy... Cóż, wtedy sami są sobie winni. Nie zamieszczam tu również opisu Edynburga, gdyż każdy z Was będzie go zapewne widział inaczej, a poza tym wskazówki co do tego miasta zawarłem w samej treści przygody. Pozostaje życzyć miłego grania.

PS. Podziękowania dla Malkava, Wenantego, Grabarza i Szamana, bez gędzenia których nigdy bym tej przygody nie skończył.

*Jak do tego doszło, czyli
o co tak właściwie chodzi*

Eony temu, tuż po stworzeniu Świata, Bóg miał swojego ukochanego anioła, który wielbił Pana ponad wszystko. Jedyną skazą tej miłości była zazdrość, anioł nie mógł bowiem znieść myśli, że w zamyśle Bożym jest ktoś jeszcze; nie mógł pogodzić się z tym, że Pan rozmawia z kimś innym, dotyka kogoś innego... Długo tłumił w sobie te uczucia, w końcu jednak coś w nim pękło i nie wytrzymał. Udał się więc do Boga, by mu o tym powiedzieć. Nikt nie wie i nikt się nie dowie, o czym wtedy mówili; wiadomo jedynie, iż rozmawiali bardzo długo... A wynikiem tej rozmowy był bunt. Szatan – nie mogąc mieć wszystkiego tylko dla siebie – postanowił dokonać zniszczenia. Bunt nie powiódł się, a Szatan został przeklęty i strącony. Mimo to dalej prowadził wojnę. I tak przez wieczność. Niestety, niedawno szatan stwierdził, że zło jest nudne, że mylił się i zbłądził; że tak naprawdę prawdziwą wolność ofiarował mu Bóg. Zapragnął więc błagać Go o przebaczenie... Jednak Bóg nie chciał z nim już rozmawiać. Szatan był zrozpaczony. Długo rozmyślał nad swym losem i w końcu znalazł sposób. Wie, że spotka się z Bogiem podczas Apokalipsy, gdy ich armie staną naprzeciw siebie. Za wszelką cenę chce więc doprowadzić do wojny. Niedawno przypomniał sobie o **Słowie**. **Słowie** mającym moc tworzenia. Wie, gdzie się ono znajduje.

Dawno temu, za czasów Pierwszego Miasta, gdy na świecie panowali Spokrewnieni, pewien wampir zwany Malkavem, poświęcił życie osiągnięciu ostatecznej prawdy i oświecenia. Jego poszukiwania trwały bardzo długo, ale w końcu zdobył to, czego pragnął. Rozmawiał z dziwnymi istotami, po których dzisiaj pozostały tylko legendy, odnalazł zagubione apokryfy i imiona kryjące się w podświadomości – to pozwoliło mu poznać **Słowo**.

*Na początku było Słowo,
A Słowo było u Boga,*

*...
Wszystko przez Nie się stało,
A bez Niego nic się nie stało,
Co się stało.*

Ewangelia według św. Jana

Prawda okazała się jednak ponad jego siły, umysł jej nie opanował i Malkav uciekł w świat iluzji i szaleństwa. Postać budząca niegdyś lęk i szacunek stała się pośmiewiskiem. I ten sam los czekał jego potomków. Szatan zdaje sobie z tego sprawę. Wie też, że Malkav – przerażony konsekwencjami swego czynu i tym, co inni mogą z nim zrobić – ukrył się pod ruinami Wieży Babel. A potem zesłał natchnione sny na jednego z badaczy, który odkrył położenie wieży. Teraz wysyła siły, aby je odczytały (między innymi nasze słodkie Tremerki), przy okazji wybierając do tego celu bohaterów...

Wszystko rozegra się tu i teraz.

1. Życie jest teatrem

Oto wprowadzenie dla graczy (do przeczytania lub sparafrazowania), ujawniające klimat i styl przygody. Ważne jest, aby gracze nie przerywali tego wprowadzenia – musisz w jakiś sposób na nich to wymóc albo po prostu nie reagować na pytania. Wprowadzenie brzmi mniej więcej tak:

Ciemność. Żaden zmysł nie przekazuje wskazówek dotyczących położenia, czasu, przestrzeni... Ciężka zasłona mroku odcina jaźnię od jakiegokolwiek zewnętrznego bodźca. Jest to zarazem przerażające i fascynujące uczucie. Wolność? Tak – to może być wolność całkowita. Bo nic was w tej chwili nie krępuje, nic nie ogranicza. Jednak... Czym jest wolność, gdy nie można w żaden sposób jej udowodnić, gdy nie możemy pokazać jej innym?

Nagle pierwsze bodźce. Deski, drewniana podłoga. Powoli zaczyna do was docierać rzeczywistość. Stoicie na drewnianej podłodze teatru. I wiecie, po prostu wiecie, że jesteście aktorami. Nikt jednak nie zna sztuki, nikt nie zna scenariusza. Owszem, krążą plotki o reżyserze – są jednak



mylące i niejednoznaczne. Niektórzy mówią, że kontroluje wszystko i przypatruje się aktorom; że jego oko widzi wszystko. Inni twierdzą, że nigdy go nie było i że cały ten teatr jest tylko happeningiem, który trwa sam z siebie – nieprzerwany, nie zakończony, bez wyraźnego celu... Jeszcze inni utrzymują, że reżyser oszalał, przerażony niedoskonałością swojej sztuki; że odszedł, zawiedziony brakiem talentu... Jednak nikt nie jest w stanie przedstawić koronnego argumentu. Tylko suflerzy co pewien czas coś podpowiadają.

Stoicie sami w ciemności, przerażeni wizją występu. Każdy z was zdaje sobie sprawę, że od niego bardzo wiele zależy... że ten występ nada kształt dalszemu życiu. Słychać pierwsze kroki, ciche rozmowy. To widzowie. Ci, którzy osądzą występ; ci, którzy wydadzą werdykt. Trema, strach... Po chwili odgłosy milkną. Kurtyna powoli idzie w górę.

Oślepia was reflektor – tuż obok przejechał samochód...

Tu następuje przejście, które ma zmylić graczy, zniżyć ich wiarę w rzeczywistość – powinno być mniej więcej tak płynne jak w „Draculi” Coppoli.

2. Głupiec

Teraz rozpoczyna się trochę realniejszy przebieg wydarzeń. Przez cały czas powinniście starać się najpierw dawać graczom poczucie rzeczywistości, a potem im je odbierać. Cała scena opiera się na karcie głupca, arcanum Tarota.

Stoicie na edynburskim bruku. Oślepią was światła przejeżdżającego samochodu. Dopiero po chwili słyszycie ciche odgłosy tłumu oglądającego jakiś uliczny teatr. Nic dziwnego – trwa wszak Fringe, największy na świecie festiwal teatrów alternatywnych. Przyciągnęli jakąś magiczną siłą, dajecie się ponieść tłumowi. Otacza was masa ludzi, słyszycie ich rozmowy, zapachy, uczucia. Oślepiająca papka zwana życiem. I wtedy, powoli, ponad ich głowami zauważacie ostatnie sceny sztuki.

W zależności od ilości graczy, zmodyfikuj liczbę występujących aktorów, których winno być o jednego więcej niż tych pierwszych.

Widzicie dwóch aktorów stojących ponad trzecim. Nie słyszycie słów, ale chyba nie są one ważne. Aktorzy w rękach trzymają kartkę, jednak z tej odległości trudno wam zobaczyć, co to takiego. Po krótkiej rozmowie jeden z nich rwie pergamin na strzępy, a sztuka dobiega końca.

Tu pokazujesz graczom jedną z ostatnich scen przygody – jedno z możliwych zakończeń, o czym oni, oczywiście, nie wiedzą.

Nie na darmo mówi się, że Fringe otacza magiczna atmosfera. W tym czasie całe miasto staje się jednym wielkim teatrem. Grzmiać oklaski, publiczność jest zachwycona... Publiczność? A może tylko jeden człowiek klaszcze? Znowu pustka. Stoicie sami na

edynburskim bruku, tłum bowiem poszedł szukać innych atrakcji. Wciąż słyszycie jednak oklaski. Po chwili z cienia wychodzi mały człowieczek, ubrany odpowiednio na tę porę roku – ma na sobie wielobarwne spodnie, kapelusz z dzwoneczkami, kolorowy trykot, buty z wywiniętymi cholewami. Na ramieniu trzyma kij zakończony zawiniątkiem, w którym zauważacie dziurę i prześwitującą przez nią perłę. Wokół nóg mężczyzny biega mały piesek, który strasznie ujada i od czasu do czasu gryzie człowieka, ten jednak najwyraźniej nie zdaje sobie z tego sprawy... Jest wyraźnie i szczerze ucieszony.

Gdyby któryś z graczy chciał sprawdzić jego aurę, opisz mu ją jako pełne szczęście, choć ozdobioną tysiącami małych iskerek, pulsującymi kolorami ciekawości; być może da się też zauważyć przebliski zniecierpliwienia.

– Witajcie, moi wspaniali aktorzy, witajcie w naszym małym przedstawieniu – mówi nowoprzybyły.
– Widzę, że znowu wybór był znakomity. Kogóż widzą moje oczy?!

Teraz po kolei opisz wszystkie postaci, nie ukrywając żadnych świństw, sekretów, a wszystko zabarw ironią i złośliwością. Ma to być typowa dla komedii przesada.

– Proszę: oto wasze role! – tu mężczyzna rozrzucił po bruku karty Tarota. – Wybierzcie sobie po jednej... bo może będą to coś więcej niż tylko role? – po tych słowach znika, zostają tylko karty. Każdy z was bierze jedną, choć sami nie wiecie, dlaczego.

Postaraj się, by wybrane przez graczy karty jak najlepiej symbolizowały ich jako ludzi, odnosiły się do ich zachowań, psychiki itd. To doda jeszcze więcej smaczku przygodzie i sprawi dodatkowe kłopoty osobom zastanawiającym się nad swoją rolą w scenariuszu.

Znowu otacza was tłum. Wokół pełno ludzi. Kręcicie się po Old Town, gotyckiej dzielnicy. Tu każdy kamień zna wiele historii, które mógłby opowiadać godzinami. Tu każdy dom otacza wiekowa aura. Małe, kręte, brukowane uliczki, budynki z ciemnego kamienia, ciasne przejścia prowadzące na puste placówki lub kończące się ślepo – ciężko to wszystko ogarnąć.

Pozwól teraz graczom zwiedzić miasto – Old Town jest piękne i warto, by poznali jego urok oraz atmosferę. Gdy uznasz, że są gotowi, przejdź do następnej sceny:

Idziecie małą uliczką, podziwiając otoczenie. Wchodzicie w gotycką bramę, gdy nagle ulica się kończy. Stoicie nad przepaścią. Nieskończoną, bezdenną przepaścią. W jej ciemności, bardzo daleko, widzicie spadającą perłę. A potem dostrzegacie mały drewniany most. Jednak to otchłań przyciąga waszą uwagę. Nagle zdajecie sobie sprawę, że im dłużej się w nią wpatrujecie, tym silniej ona wpatruje się w was... To niesamowite i przerażające wrażenie.



W tej scenie bohaterowie widzą kartę głupca – a raczej jej tło; otchłań symbolizuje ich przyszłość, a spadająca perła – zły wybór. To, czego szukał głupiec, było tuż obok niego. To zaś, czego pożądał ponad wszystko, stracił, nie znał bowiem prawdy – taki los czeka też bohaterów.

3. Wsielec

Nareszcie przed bohaterami trochę prawdziwych wydarzeń, gdyż zaczyna się rzeczywista część fabuły, choć jest ona mało ważna. Gracze jednak zwykle lubią wiedzieć co się dzieje, więc dlaczego im tego nie powiedzieć?

Opisawszy otchłań, pozwól graczom jeszcze trochę powłóczyć się po Old Town, a potem...

Przez ostatnich kilka minut wędrowaliście bez celu po Old Town. Póki co nie ujrzeliście jednak nikogo z edynburskiej rodziny – czyżby cała wyprawa była pomyłką? Zaraz, zaraz – sam fakt podróży wydaje się wam nieco odległy. Jakieś nieprzyjemne uczucie nie pozwala się na nim skupić. Ach, ktoś was obserwuje! Tak, tam na rogu... W starym, wytartym



plaszczu, pełnym dziur stoi nosferatu. To on się wam przyglądał. A teraz podchodzi i mówi:

– Witajcie, dzieci. Nazywam się John Clumsy i jestem pierwotnym klanu Nosferatu tego miasta. Zjawiliście się w sama porę, dziś konklawe. Chodźcie, zaprowadzę was.

John jest bardzo miły i stara się zjednać sobie bohaterów; szczerze odpowie na wszystkie pytania, na które jest w stanie odpowiedzieć. Cała grupa z Old Town przemaszerowuje do New Town – gregoriańskiej części miasta.

Atmosfera się zmienia: z małych uliczek i ciasných placyków przechodzicie do części gregoriańskiej – pełnej pałaców, rond i klombów kwiatowych. W końcu docieracie do Gregorian House, będącego kwintesencją tej dzielnicy. Ten dom wydaje się być żywcem wyjęty z Lovecraftowskich opowiadań. Ogromny, pełen tajemnic, rzeźb i okien. Otacza go park, w którym przez gęsty żywopłot przebijają się białe postaci rzeźb – marmurowe, blade ciała, tak podobne waszym. Niedaleko płotu znajduje się duży parking, na którym stoi kilkanaście samochodów, drogich i tańszych. Pod drzwiami dostrzegacie dwa ghoule ubrane w nienagane garnitury – typowy przykład goryli pilnujących konklawe. Strażnicy od razu poznają Johna i wpuszczają was bez problemów. Rzuca się wam w oczy ogrom tego salonu... W rogu stoi pianino, przy którym jakiś mężczyzna coś śpiewa (to Brendan Perry). Wasza uwaga nie skupia się jednak na nim – od razu kieruje się w stronę przepięknego drewnianego biurka, przy którym siedzi „mroczny anioł”. Mężczyzna ma długie, proste, czarne, opadające na ramiona włosy, a ubrany jest w wyciągnięty, czarny sweter i także spodnie. Ma niebieskie oczy, które niespokojnie śledzą ślad tańczącego po kartce gęsiego pióra. To chyba najpiękniejsza istota, jaką spotkaliście – każdy jej ruch jest niezwykle płynny i zmusza do koncentracji uwagi na nim. Mężczyzna pisze, nie zwracając uwagi na otoczenie (to oczywiście książkę – William Blake). Obok niego stoi olbrzymi, niedźwiedziowaty szkocki lord. Jest ubrany w tartan i wilcze skóry, ma długie, rude, kręcone włosy i także brodę, a otacza go aura dostojności (to Walter MacYntre – primogen klanu Gangrel i szeryf Edynburga). I to właśnie najpierw do niego podchodzi John; wita się z nim, wskazując przy tym na was; olbrzym rusza w waszą stronę.

– Witajcie. Nazywam się Walter MacYntre i jestem pierwotnym klanu Gangrel. Proszę, rozgośćcie się w naszym elizjum. Poczekajmy, aż zbiorą się wszyscy, kiedy to rozpoczniemy zebranie.

W tym momencie powinniście opisać panujące w Edynburgu podziały – Gangrele, Toreadorzy i Nosferatu trzymają się razem, stanowiąc opozycję dla Ventruie. Brujahowie są nieufni i trzymają się raczej razem, jednak i u nich widać narastający konflikt pomiędzy Peterem Nickiem a Robem Whelanem. Nigdzie jeszcze nie widać Tremere, jednak nie dziwi to nikogo – przynajmniej nie powinno. Przy okazji odmaluj ogrom domostwa,



w którym można odnaleźć dosłownie wszystko – ołtarz, bar, zacienione pokoje z wielkimi łózkami, salę do tańca i bibliotekę; każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Postaraj się przedstawić bohaterom edynburskie wampiry i pokazać ich cechy charakterystyczne. Daj im nieco czasu na odpoczynek przed dalszym ciągiem. Przejdź do poniższej sceny, kiedy uznasz to za stosowne.

Nagle William podrywa głowę znad zapisków.

– Czy już wszyscy są?

– Nie, mój panie – odpowiada MacYntre. – Brakuje jeszcze sióstr.

– Powinno się je wyraźnie upomnieć. Coraz mniej cię szanują, mój książę – wtrąca jadowitym głosem lady Elizabeth.

Cóż, Tremere nie są tu lubiani. Postaraj się odmalować atmosferę znecierpliwienia. Ventrue, oczywiście, skorzystają z okazji na wzmocnienie swych sił. Gdy nerwy wszystkich napną się do granic możliwości, do pokoju wejdą – a raczej wpłyną – dwie zakonnice, które rzucą zimne spojrzenia obecnym. Jeżeli bohaterowie zechcą sprawdzić ich aury, ujrzą czystą i doskonałą czern – te osoby nienawidzą wszystkich i wszystkiego w tym pokoju.

Nagle atmosfera zmienia się diametralnie i wszystkie rozmowy cichną jak ucięte nożem. Zimno, które nadsięgnęło z zakonnicami, jest niemal namacalne. Nowoprzybyłe siadają gdzieś z boku, na przeciwko Ventrue. Gdyby wzrok mógł zabijać, byłoby już trupami...

Książę wstaje – widać, że z trudem odrywa się od pracy. Czujecie stoczoną przez niego wewnętrzną walkę; wcale nie chciał przerywać. Mimo to patrzy na zebranych i mówi:

– Witajcie, moje dzieci. Widzę wśród nas nowe twarze. Proszę, przedstawcie się: podajcie swe imiona, linie krwi, powód przybycia i długość pobytu.

Tu następuje prezentacja bohaterów – standardowa czynność, odbębniwana przy każdym przyjeździe do nowego miasta. Książę z uwagą wysłuchuje słów postaci. Gdyby ktoś sprawiał trudności, MacYntre szybko nauczy go szacunku. Potem William znowu przemówi:

– Wezwałem was z tego oto powodu: chciałem, abyście wiedzieli, iż do naszego miasta przybywa Cladius Giovanni. Taką informację przekazał nam Alberto.

– Czy znany jest powód jego przybycia?

– Co mamy robić?

Pytania padają jedno po drugim. Książę uśmiecha się i odpowiada:

– Nic, nie ingerować. Zostawić go w spokoju. To nieoficjalna wizyta i niech tak pozostanie. Nie chcę żadnych kłopotów.

– I tylko po to nas wezwałeś? – pyta sir Ernest.

– Okaż szacunek swojemu księciu, niewychowany arystokrato – pada riposta lady Sacaras. Ventrue ogarnia gniew; towarzysze z jego klanu chcą coś powiedzieć, skontrować... Ale milczą. To starcie przegrali.

– Tak, tylko po to... – William najwyraźniej chce załagodzić atmosferę. – Chciałbym was jeszcze zaprosić na prapremierę mojej sztuki, którą niedługo wystawię. Niech jej treść i tytuł pozostaną jeszcze tajemnicą.

Bohaterowie mają teraz czas na lawirowanie między wampirami i poznanie ich. Zapewne każdy poszuka przedstawicieli swego klanu, których towarzystwo zapełni mu resztę nocy. Jeśli zapytają się o nocleg, otrzymają dwie propozycje – albo w elizjum, albo u Johna.

Oto nadchodzi czas na małe zamieszanie. Tuż przed snem powinienes pomęczyć graczy małymi wskazówkami, które będą dotyczyć Wieży Babel i przyszłych snów. Oto dwie propozycje. Jeśli chcesz, wymyśl inne, które będą lepiej pasowały do Twoich graczy.

Zwiedzając elizjum, natrafiasz na galerię – na ścianach wiszą stare i nowe obrazy. Szybko orientujesz się, że są to w większości dzieła Williama. Jedne są piękne, inne mniej udane; te ostatnie wiszą na początku – to wczesna twórczość artysty. Podziwiasz obrazy, powoli dochodząc do końca korytarza. Twoją uwagę przykuwa dzieło zatytułowane „Gniew Boga”. Na płótnie namalowano płonącą świecę stojącą na stole; tło stanowi okno. Dostrzegasz ciemne żyłki oplatające i duszące płomień świecy, jej słabnące światło. Do okna dobija się éma; widzisz, nie – wyczuwasz – jej pragnienie. Powolnym ruchem otwierasz okno nocnemu motylowi, który po chwili płonie w ogniu. Świeca gaśnie i zapada ciemność. Dopiero po chwili wszystko rozjaśnia czerwone światło.

Wstało słońce. Widzisz wieżę, na której roi się od odzianych tylko w tuniki postaci, od zakutych w kajdany ludzi, umęczonych i zrezygnowanych. W mrówczym trudzie idą pod górę, a dozorczy biją ich i poniżają. Nie ma dla nich nadziei. Z przerażeniem poznajesz w jednym z nich siebie. Odruchowo odskakujesz od tego dziwnego obrazu.

Stois w jasnym korytarzu. Dopiero teraz zauważasz tytuł obrazu – „Wieża Babel”.

A oto inny przykład.

Ranek już blisko, pora na spoczynek. Idąc do wyznaczonego pokoju, dostrzegasz pogrążonego w medytacji – lub modlitwie – Johna. Nie chcąc przeszkadzać, mijasz go i dochodzisz do schodów prowadzących na piętro. U ich stóp stoi piękna rzeźba anioła – odruchowo przyglądasz się jej i widzisz, że anioł płacze. Płacze krwią – prawdziwą krwią!

Jedna z tez padając na dywan zamienia się w perłę, która teraz toczy się w twoją stronę. Podnosisz ją. Jest naprawdę duża i podobna do tej, która spadła w przepaść. Nie, zaraz, to nie perła – to kula, w środku której widzisz miniaturową wieżę... Na tonący w chmurach szczyt wieży wspinają się tysiące niewolników. Zachęcany tajemniczym impulsem potrząsas kula – zamiast spodziewanych płatków śniegu pojawia się krew. Odrzucasz sferę, która niknie w dywanie.



PRZYGODA

Teraz bohaterowie mogą spokojnie pójść spać. Ty jednak wcześniej przedstaw poniższą scenę najrozsądnieszemu z graczy.

Kładziesz się spać. Czekaając nadejścia świtu, leżysz na wielkim łóżku, które zdaje się nie mieć granic. Lada chwila umrzesz, by odrodzić się o zmierzchu. Nagle ktoś wchodzi do pokoju. To John. Siada spokojnie w rogu łóżka, uśmiecha się smutno i mówi:

– Cięży na was wielka odpowiedzialność, ale wiem, że sobie poradzicie. Chciałbym, żebyś to miał – kończy, podając starą i zniszczoną kartkę papieru. – Z tego dowiesz się wszystkiego, ale nie bierz tego zbyt dosłownie... Niestety, muszę cię już opuścić. Mam jeszcze wiele spraw...

Kartka to najwyraźniej strona z pamiętnika, zapisana niewyraźnym pismem spieszącego się człowieka, a treść dotyczy zakończenia poszukiwań. Możesz coś w tym momencie zaimprovizować, choć liczy się tylko ostatnie zdanie: „Znalazłem to miejsce – miejsce, gdzie wszystko się zacznie i skończy. Jeden Bóg wie, jaka teraz cięży na mnie odpowiedzialność. To przerażające i ekscytujące razem. Wszystko okazało się niezwykle proste – gdzież indziej mógł się schować?”. Oczywiście, jest to opis odnalezienia miejsca spoczynku Malkava, obok którego znajduje się Słowo.

4. Pierwszy upadek

Niniejsze wydarzenie stanowi oś przygody i jest kluczem do jej zrozumienia. Kolejne dwa sny wraz z tym są centralnymi punktami scenariusza. Musisz postarać się dokładnie oddać atmosferę beznadziei i pożądanie końca.

Budzicie się, znów czując piekące promienie słońca. Jak co dzień przychodzą po was oprawcy i rozpoczyna się znany wam rytuał: zakucie w kajdany i wręczenie kamienia, zbyt ciężkiego jak na wasze siły. Idziecie powoli, nie tracąc sił na rozmowę. Macie obolałe i zmęczone ciała. I jedno marzenie – położyć się w cieniu i spać, po prostu położyć się i odpocząć. Wszystko inne nie ma znaczenia. Bolał obdarte ze skóry ręce, gardło błagałoby o łyk wody... I to przekłete słońce, które nie chce zejść. Piekące i bezlitosne. Wspinacie się po schodach, a obok was, pod wami, nad wami są setki i tysiące podobnych umęczonych nieszczęśników, bezgłośnie pytających o przyczynę. Jesteście jeszcze na dole, na samym początku tej przeklętej przez Boga i ludzi wieży. Jej szczyt ginie w chmurach, ale wy nie marnujecie sił na rozglądanie się. Kolejny krok, kolejny stopień. Monotonia zabija myślenie... Niezmienność. Dlaczego? Za co? Na te pytania nie otrzymujecie odpowiedzi. Kajdany ciążą, jednak zaczynacie się do nich przyzwyczajać, tylko na wpół otepiaty umysł wciąż walczy: „Nie poddawaj się! Walcz! Zrzuć kajdany”.

Bohaterowi uda się w tym momencie zerwać kajdany, chociaż będzie to go kosztowało wiele wysiłku. A po chwili zorientuje się, że zakłada je sobie na nowo.

Życie strażników nie ma znaczenia. Bohater może zabić kilku z nich, ale i tak na nowo wylądować w kajdanach. Do czegoś takiego nie powinno jednak dojść.

Znowu wybierz najbardziej rezolutnego gracza i odegraj z nim tę scenę:

Kamień jest zbyt ciężki. Czujesz, jak powoli uchodzą z ciebie siły... To za dużo. Upadasz. I nagle coś rzuca na ciebie cień... Podnosisz z trudem głowę i widzisz nad sobą małe dziecko ubrane w marynarski mundur. Ma blond włosy i niebieskie oczy. Jest szczerbate. Uśmiecha się radośnie na twój widok i mokrą szmatką ociera pot i krew z twojej twarzy. Cóż to za cudowne uczucie! Z nieśmiałym uśmiechem wyciąga też w twoją stronę glinianą miseczkę napętnioną wodą. Pijesz. Na początku ból. Potem rozkosz. To dająca siły woda życia. Pozwala – choćby na krótko – iść dalej z podniesioną głową. Wstajesz. Bierzesz ciężki głaz. Za ciężki jak na twoje możliwości.

Dziecko odchodzi. A ty znów się wspinasz. Do góry. Do góry...

Bohaterowie, rozglądający się po tłumie niewolników, ujrzą wielu znajomych i bliskich. W końcu jednak wszyscy się obudzą.

5. Śnięcie

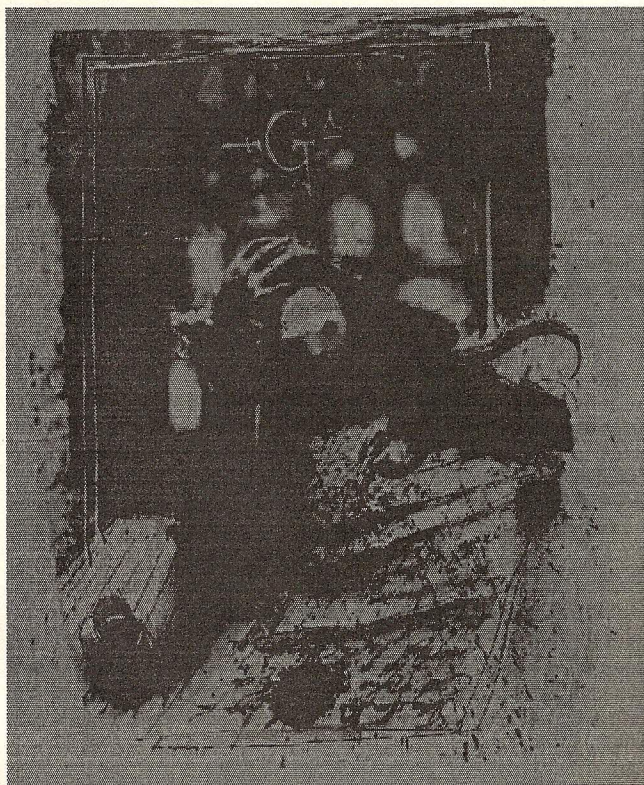
W tej części bohaterowie otrzymują czas na zbieranie informacji, załatwianie spraw i zdobycie wiedzy potrzebnej do zrozumienia przygody. Nie traktuj tych scen jako „zapychacza”. Pozwól graczom wyrazić samych siebie – niech rozwiną swoje postacie, poznają lepiej wampiry Edynburga lub miasta, w którym osadziłeś tę historię. Opisz mniej więcej, jak to wyglądało, na przykładzie moich dwóch graczy – Malkaviana i Gangrelki. Pamiętaj, że to tylko przykład, warto jednak skorzystać ze wskazówek dotyczących fabuły. Ty możesz wykorzystać tu choćby wątki z innej przygody, które wymagają rozwinięcia. Wyjaśnienia zaznaczone są wytłuszczonym drukiem.

Wstali następnej nocy bardzo osłabieni i niepewni tego, co właśnie widzieli. Ta dziwna kartka, rozmowy – wszystko to sprawiało, że chcieli po prostu zapomnieć. Iw – Gangrelka, wybrała się do knajpy z Robem.

„Abyss” miała rozbity neon i prawie niewidoczne schody prowadzące do wejścia. Czegoż więcej można się było spodziewać po knajpie położonej tuż za portem, w przemysłowej dzielnicy miasta? W środku masa młodych ludzi, którzy sami siebie skazali na przegraną lub którzy nie widzą już innej drogi poza narkotykami i alkoholem. Grała głośna muzyka, która zagłuszała myśli i słowa. I o to chyba chodziło. On zamówił po drinku, ona szukała okazji żeby się rozerwać. W końcu on powiedział:

– Idę się naćpać... Jak wczoraj... Jak tydzień temu... – i zniknął.

Została sama. I wtedy podszedł ten mężczyzna spod ścian, ten o zamglonych oczach – choć jego wzrok przebiegał ją na wylot i śledził każdy najdrobniejszy szczegół ciała.



– Jesteś wampirem... Mój Boże, wy istniejecie! Dlaczego, powiedz, dlaczego... Nie, nie, nie – jego głos zaczął powoli przechodzić w niezrozumiały bełkot szaleńca. Powoli zaczął odsuwać się, szukając oparcia w ścianie, szukając czegoś realnego. Zimno patrzyła na niego... Jednak w środku cała wrzała. „Skąd wie, dlaczego, zła mał tradycje, mam go zabić?”

– Proszę, nie zabijaj mnie, o nieśmiertelna, proszę. Ja... Ja... Ja nie mogę umrzeć. Wybierz tej nocy inną ofiarę, wybierz kogoś innego, komu dasz rozkosz posmakowania śmierci. Proszę, jesteś wampirem, jak... – tu wyraz jego twarzy zmienił się całkowicie. Wybuchnął szaleńczym śmiechem – jak my wszyscy: świr, epun... Czy to ma znaczenie?

Maskarada uratowana. Po chwili wrócił Rob z uśmiechem na twarzy.

W tym samym czasie Malad wybrał się na przechadzkę po mieście. Miasto wrzało przed kolejną nocą Fringe. Wszędzie czuć było przygotowania – w powietrzu i w ludziach, których mijał na ulicy, i w zwierzętach, które chyłkiem przemykały pod ścianami. Edynburg krył to wszystko, a może coś jeszcze? Nie wiedząc, co zrobić z czasem, wybrał się do księcia. William był bardzo zajęty, wciąż pracował nad sztuką. Tysiące zmitych kartek walało się po podłodze, a ręce księcia zdobiły plamy krwi... nie, nie krwi – ciemnego atramentu.

– Witaj, Maladzie. Co cię sprowadza? – książę odebrał się od pracy.

– Sam nie wiem, książę... Może twoja sztuka?

– Mówisz o *Wieży Babel*? To chyba będzie moje największe dzieło

– *Wieża Babel*? Taki nosi tytuł?

– Tak. To niesamowita historia. Nic dziwnego, że mnie zainspirowała. Mam nadzieję, że będzie oddziaływała na ludzi...

– Na pewno, książę.

– Powiedz mi, jak ci się podoba Edynburg?

– Jest piękny, szczególnie nocą. Musi mieć niesamowitą historię.

– Interesuje cię historia Edynburga? W takim razie porozmawiaj z Johnym i MacYntrem. Oni pojawili się tu nim powstało miasto. Czasami godzinami słucham ich opowieści... O, widzę, że interesuje cię sztuka. Chcesz? Pokażę ci jedno z moich opowiadań. Napisałem je wieki temu – William uśmiechnął się sam do siebie, nie był to jednak uśmiech radości, a raczej próba odgonienia złych wspomnień. – Słuchaj zatem – podał mu kartkę, jednocześnie recytując z pamięci.

– Co noc odwiedzałem ją, by patrzeć i podziwiając, oddawać hołd. Umierałem w każdej minucie naszego rozłączenia, odcięty od miłości niczym drzewo od korzeni. O Boże! Jeżeli istniejesz, pozwól mi się z nią połączyć, abyśmy jedno stanowili. Poprzez cierpienie i ból, ma miłość woła do Ciebie. Deus libera me!

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem ją w oknie, stała samotna. Miała blade, gibkie ciało naznaczone ogniem namiętności, który tylko czekał, aby wyjść z ukrycia. Była niczym bogini, ukazywała całe piękno nocy, jej tajemniczość, przebudzenie zmysłów i wyobraźni. Odwiedzałem ją wraz z każdym nadejściem zmierzchu, który wraz ze mną obejmował władanie nad światem, a ona była tam – sama. I często płakała na mój widok.

Miłość wypalała mnie, cierpienie stało się częścią egzystencji. Błogosławieni, którzy się smucą, albowiem będą pocieszeni.

Śmiali się ze mnie. „Ona cię zniszczy – mówili. – Ta miłość będzie przyczyną twojej zguby”. Głupcy! Zaślepiła ich zawiść. Jedyłą przeszkodą był zły i okrutny człowiek. To on co noc zamykał okno, rozdzielając nas.

– Pragnę cię – mówiła. – Jesteś sensem mego istnienia. Przybądź.”

Rozumieliśmy się bez słów, posługując mową gestów, jaźni i spojrzeń. Modliłem się, aby dający ukojenie sen wybawił nasze dusze, abyśmy znaleźli wyjście z tej pułapki zmysłów.

Oni nie rozumieli. Ich zniewolone przez rozum dusze nie widziały, że otaczają mnie świetliste anioły, że ja jestem wybranym. O, ukochana, przybędę, choćbym miał poruszyć niebo i ziemię, choćbym miał zaprzedać duszę, przybędę.

Ta noc, ten księżyc. Tak, to dzisiaj. Pełnia. Otwarte okno.

– Ukochany, nareszcie – pokój rozbłysnął światłem. Tunel, na końcu ogień. Spokój i wybaczenie.

Ćma spaliła się w ogniu świecy, która przez chwilę zapłonęła jaśniejszym blaskiem. Niezbadane są wyroki boskie.

– Podobало ci się?

– Tak książę. Czy twój obraz... czy namalowałeś go pod wpływem tego...

– Nie, to opowiadanie jest zbyt... Zresztą, nie mów nikomu, że je słyszałeś, jest bardzo osobiste... No, czas już na ciebie; idź i pozwól mi pracować.



– Dziękuję, książę, do zobaczenia – lecz książę już nie zwracał na niego uwagi, pochłonięty pracą. Wyszedł więc na ulicę i zaczął obserwować tłum.

Tu może wypadła dodać małą wskazówkę – na twarzy Williama powinno być widać nienaturalny ból, z jakim odrywa on się od dzieła. Najlepiej porównać to do Zewu Cthulhu – tu też rzeczywistość bardzo silnie oddziałuje na wrażliwego artystę, a zbliżające się rozwiązanie nie pozwala przestać tworzyć.

Czas wrócić do Iw, która wyszła na miasto myśleć. Spotkali się pod jedna z kafejek.

– Och witaj, jak wrażenia z Edynburga?
– Dziwne miasto, a może to ten festiwal... Jak on się nazywa?
– Fringe.
– W każdym bądź razie jest to dziwne miasto.
– O tak, nie wątpię... – do rozmowy włączył się ktoś trzeci. Starszy mężczyzna o siwych, dość długich jak swój wiek włosach. Ubrany był w nienaganny, czarny garnitur i białą koszulę. Opierał się na lasce, którą kończyła mała, srebrna czaszka. – Witajcie i wybaczcie moją nieuprzejmość. Jeszcze się nie przedstawiłem. Jestem Claudius Giovanni.

„O mój Boże, więc tak wygląda – przemknęło przez myśl Maladowi. – Ciekawe, czego od nas chce?”

– Och, mój drogi panie – kontynuował Giovanni. – Proszę nie udawać zdziwienia. Już wyjaśniam cel mej wizyty: szukam tego, co i państwo, a więc odpowiedzi. I wiem, że możecie mi w tym pomóc. Szukam Słowa, Słowa prawdy; niewątpliwie nie jestem jedyny. Wiem, że to wy je znajdziecie... wiem, że... Nie czas na piękne przemowy. Czego żądasz, Maladzie, za tę kartkę z informacją?

„Więc to nie był sen! On mi ją naprawdę dał! Co ten Nosferatu knuje?”

Malad sięgnął do kieszeni, lecz kartki tam nie było.

– Przykro mi, ale nie wiem, o czym mówisz. Nie mam kartki.

Po twarzy Giovaniego przebiegł grymas złości, który szybko przykrył kupieckim uśmiechem, co nie ubiegło jednak uwadze Iw.

– Wierzę ci. Gdybyś jednak ją odnalazł daj mi, proszę, znać. Nawet nie wiesz, jak jest to dla mnie ważne... Jak ważne jest to dla nas wszystkich.

Oczywiście, Claudius cały czas używa Auspexa, więc zna myśli bohaterów. Z łatwością mógłby z nich wyciągnąć informacje, jednak, by ich zmylić, nie chce pokazywać swej potęgi.

Tę część scenariusza rozegraj z graczami mniej więcej w tym stylu. Ważne jest jeszcze jedno, może dwa spotkania. Jedno z Tremerkami, a drugie z Johnem. Warto, by ten ostatni spotkał ich jeszcze przed drugim snem i by tego dnia odpoczywali u niego. Oto jak wyglądało spotkanie z szanownym domem Tremere podczas mojej sesji.

Czyż kościół nie jest najlepszym miejscem do rozmyślań? Tam też się udali. A w Edynburgu stoi piękna

gotycka katedra. Weszli do niej powoli, uważając, by najcichszy odgłos kroków nie zakłócił świętej ciszy. I wtedy ją zobaczyli. Klęczała przy ołtarzu, cicho się modląc. Lady Nubima, nie przerywając modlitwy, zaszczyciła ich krótkim spojrzeniem, po czym wróciła do medytacji. Po jakimś czasie skończyła i podeszła do nich.

– Czego tu szukacie? – spytała zimno. – To dom Boży!

– Nie wiemy, ty nam powiedz.

– Masz piękny naszyjnik – zauważyła Iw. – Co przedstawia?

Faktycznie, naszyjnik był interesujący – dwójka ludzi, a może małych diabełków, przypięta za obrozę na łańcuchu. A co przedstawia? Oczywiście, chodzi tu o XV symbol arcanum – Demona.

– To sąd ostateczny; Bóg zwycięża, a całe zło ulega zniszczeniu zniszczone – nawet się nie uśmiechnęła.

– Czy wiesz, co tu się dzieje?

– Ani ja, ani moja córka nie mamy pojęcia – wydawało się, że byli sami, nie zauważyli drugiej siostry, stojącej w cieniu bocznego ołtarza. – Sądzę, że tajemnice wiary są wam obce, więc i tak nic by wam to nie powiedziało. Och, wypadło ci coś – lady Sacaras schyliła się i podała zdumionemu Maladowi zaginioną kartkę. – Czyż nie tego szukałeś?

– Dziękuję. Nie wiem, co powiedzieć...

– Więc nic nie mów i pozwól nam wrócić do modlitwy. Zobaczymy się później – nie była to mile brzmiąca obietnica.

I oto przykładowe spotkanie z Johnem, powinno ono nastąpić tuż przed świtem aby spędzenie dnia w Schronieniu Nosferatu było najlepszym wyjściem dla graczy. Jest to ostatnie z ważnych spotkań, jakie powinny się odbyć tej nocy.

Niedługo świt, nocne zabawy miasta dobiegają końca. Festiwal również powoli umiera, by odrodzić się następnego wieczora. Tyle dziwnych spotkań, tyle rozmów. Nie wiedząc nawet kiedy, doszli pod bramę starego cmentarza. I wtedy zobaczyli Johna.

– Czekałem na was. Chodźcie, tu znajdziecie schronienie przed słońcem.

Nie oponowali. Zresztą, i tak nie mieli gdzie się zatrzymać. Weszli za nim do starego grobowca. Ciemnym korytarzem doszli do krypty. Była bardzo biednie urządzona – mały ołtarzyk, stół, parę krzeseł.

– Siadajcie – na stole leżał miecz, kielich, moneta i buława. Zauważył ich spojrzenie.

– Są martwe, choć można je ożywić. Widzicie... Pamiętasz tę kartkę, którą ci dałem? Czy wiesz co na niej było? Pomyśl... Każde słowo, jakie wypowiadasz, ma jakieś znaczenie, prawda? W mózgu definiujesz je za pomocą innych słów, te inne słowa zaś definiujemy jeszcze innymi... Brakuje jednak tego pierwszego. Tęgo, które wszyscy znamy, które jest we wszystkim, co żyje. Tęgo, które zapominamy w momencie narodzenia. Słowa kreacji, Słowa tworzenia. To kwintesencja naszego życia, naszej egzystencji. Jeden spośród nas poznał je i oszalał. Osiągnął najwyższą wiedzę, jednak jego umysł nie był na to przygotowany i schronił się w szaleństwie. Smutne, ale jakże prawdziwe... Przerażony swoją wiedzą, ukrył się głęboko, aby nikt go nie znalazł



i nie wykorzystał potęgi Słowa. Niestety, nie udało mu się to. Już prawie go odnaleziono. I odzyskanie Słowa pozostaje tylko kwestią czasu... Mam nadzieję, że będzie to ktoś, kto je zniszczy, aby już nigdy nie zostało wypowiedziane. Pytasz dlaczego? Bo to byłby koniec, gehenna, apokalipsa, a może dalsze zniewolenie. Któż to może wiedzieć... Idźcie już spać, niedługo świt, ja będę nad wami czuwał.

Nosferatu wyciągnął stary akordeon i zaczął grać, a w pokoju zaroilo się od szczurów. Ostatnim, co dotarło do nich przed wschodem słońca, była jego nieruchoma sylwetka, szczury i muzyka...

To tylko przykłady, jak mogłyby wyglądać te spotkania. Ważna jest tylko treść, jeżeli chcesz, przekaz ją inaczej, wykorzystując sceny, które najbardziej pasują do Twej kroniki i graczy. Sam najlepiej wiesz, o co mi chodzi.

6. Drugi upadek

Tu bohaterowie przeżywają drugą część snu-jawy o wieży... Dobrze by było, gdyby udało Ci się zaskoczyć graczy kolejną wizją. Jeżeli jednak to Ci się nie uda, nie stanie się nic strasznego.

Budzicie się, a właściwie budzi was dozorca – czas wstawać do pracy... Kolejny dzień wędrówki... Kolejny dzień bezsensownej wspinaczki. Znowu zakuwają was w kajdany. Znowu każdy dostaje znany sobie głaz, który zdaje się być jeszcze cięższy niż poprzednio. Czas zacząć wędrówkę. Na szczęście, to już środek wieży i koniec coraz bliżej. Ta świadomość dodaje sił. Może dowiecie się, o co w tym wszystkim chodzi, kto za tym stoi i po co to robicie? Na razie jednak ważniejszy jest ból.

W pewnej chwili jeden z bohaterów całkowicie opada z sił. A wtedy:

Upadasz, zatrzymując maszerujących tuż za tobą. Setki dezorientowanych ludzi staje, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. I wtedy znowu nadchodzi. Jest już jednak mężczyzną – ma dłuższe włosy, a ze zniszczonego marynarskiego mundurku dawno wyrósł, choć się go nie pozbył. Podaje ci znaną, glinianą miseczkę z wodą. Pijesz... i znowu na początku czujesz ból, a potem ukojenie. Mężczyzna macza w wodzie starą chusteczkę zakrzepłą krwią i ociera ci twarz. Ulga, rozkosz... Tak mało trzeba do szczęścia... Potem odchodzi. Dopiero teraz nadchodzą dozorczy. Kopniak w twarz szybko przywraca ci poczucie rzeczywistości. Bierzesz kamień i zaczynasz wspinąć się dalej. Wszyscy zaczynacie. Czy ta wędrówka dobiegnie kresu? Po całym dniu monotonnej wędrówki, zmęczeniu idziecie spać do swojej brudnej komórki.

Tu większość graczy będzie pewnie sądziła, że koszmar się skończył i że obudzą się zaraz w lochach Nosferatu – zadziwny ich trochę!

Budzicie się. Jest ciemno. Wokół znajomi, zmęczeni niewolnicy.

A potem daj im do myślenia, odgrywając coś w tym stylu:

Gracz: Biegnę do wyjścia, budząc resztę...

MG: Spokojnie... Gdy dobiegasz do drzwi... One otwierają się same. W drzwiach stoi nadzorca... Czas do roboty... Stąd nie ma ucieczki...

Opisz jeszcze jeden dzień wędrówki w górę, następnie pozwól im zasnąć i... obudzić się w naszej rzeczywistości.

7. Mgła

Ta noc winna minąć pod znakiem niepewności i strachu. Wszystko powoli zmienia się w senny koszmar. Zbliża się godzina próby i podjęcia decyzji. Poniżej podaję parę scen, które możesz wykorzystać lub zastąpić wymyślonymi przez siebie. Warto dodać, że całe miasto jest ciche, aż nienaturalnie spokojne – cisza przed burzą. Nie ma żadnych imprez, a Fringe umarł. Musisz zadbać o to napięcie. Niech gracze odczuwają, że wszystko czeka na rozwiązanie i tak upragnione przez Szatana spotkanie. Poniżej podaję kilka sytuacji, które możesz poprowadzić. Ta scena poświęcona jest wyłącznie zbudowaniu nastroju.

1. Idziesz ulicą. Wszędzie jest cicho i spokojnie. To nie jest normalne – cisza zdaje się krzyżeć. Nagle dostrzegasz mężczyznę w garniturze, który śpi spokojnie na torach tramwajowych. Podchodzisz i budzisz go





(oczywiście, jeśli gracz zechce to zrobić). Mężczyzna przytomnieje i patrzy na zegarek. „O mój Boże, już tak późno? Przepraszam pana bardzo. Musiałem zaspać”. Powiedziawszy to, wstaje i odchodzi. W kilka chwil po jego odejściu po torach przejeżdża tramwaj.

2 Gdzieś w Old Town jeden z bohaterów słyszy szurania i szelesty – coś dziwnego dzieje się w jednej z bram. Kiedy do niej wejdzie, zobaczy białego gołębia, który stara się wzbąć w powietrze, jednak nie może – ma najwidoczniej uszkodzone skrzydło... Po paru minutach rozpaczliwej walki ptak podda się i po chwili umrze.

3 Znow Old Town i znow jego malutkie uliczki. Słychać głosy:

– Tyle razy mówiłem ci, gnoju, żeby ten cholerny kot nie miauczał!

– Ale tatusiu, on po prostu jest głodny... On już nie będzie... Proszę...

– Milcz gówniarzu! (odgłos uderzenia w twarz) Obiecywałem ci, że jeśli jeszcze raz mi ten darmozjad podpadnie, to koniec z nim!

– Tato, nie! Tato, błagam, nie rób tego!

Słychać odgłos otwieranego okna, a potem upadku malutkiego ciała na bruku... Pozwól bohaterom pobiec na miejsce „wypadku”. Jeśli jednak zechcą obronić dziecko, niech drzwi otworzy im stara i zniedołężniała kobieta, która nigdy nie miała kota i mieszka samotnie. Po zejściu bohaterów na dół ciało kotka też powinno zniknąć.

4 Podczas polowania jednego z bohaterów dopada szał głodu, który zmusi go do zabicia ofiary. Pokaż siłę bestii, która go opanowała. Jednakże nigdy nie daj mu się do końca dowiedzieć, czy rzeczywiście zabił tę osobę. Męcz go, dręcz tym wspomnieniem. Niech boi się każdej myśli...

5 Bohaterowie, idąc po opuszczonym mieście, natykają się na jedyną żywą duszę – portrecistę. Trudno go zauważyć, gdyż prawie idealnie wtapia się w otoczenie. Artysta zapyta, czy chcą zostać sportretowani i ewentualnie sporządzi ich wizerunki. Malarz to tak naprawdę upiór, któremu udało się przedostać przez słabnący całun. Namaluje to, co faktycznie widzi – trupy w zaawansowanym stadium rozkładu. Nie oszczędzaj ich: pokaż im, kim naprawdę są.

6 Dyskoteka to jedyne tętniące życiem miejsce w opustoszałym i nienaturalnie cichym Edynburgu. W środku kręca się prostytutki, narkomani, dealerzy i im podobni. Na parkiecie tańczą dwie kobiety o wyglądzie i strojach tanich dziwerek oraz jeden mężczyzna, który najwyraźniej jest pod wpływem narkotyków. Całość przypomina jakiś rytualny taniec ku czci bóstw płodności, a nie normalną, nowoczesną dyskotekę. Nagle jedna z kobiet wykonuje zwinny ruch, który widzą tylko bohaterowie. Po chwili mężczyzna krwawi już lekko z kilku miejsc na ciele. Kobiety po prostu polują, a klienci lokalu patrzą na to zafascynowani. W końcu wampirzyce nie wytrzymują i otwarcie zaczynają spijać swoją ofiarę, która w końcu pada martwa. Potem kobiety wracają do plugawego tańca i bohaterowie wreszcie je poznają – to znajome Tremerki.

Pamiętaj, by opisane wydarzenia miały miejsce w różnych momentach nocy. Inaczej gracze szybko zrozumieją,



że wszystko jest tu chore, a wtedy przestanie to na nich robić wrażenie.

8. Trzeci upadek

To wydarzenie następuje tuż po rozmowie z Nosferatu. Bohaterowie powinni zasnąć w jego grobowcu.

Początek jest taki sam, choć zaczynają wspinać się na sam szczyt wieży. Jak zwykle, jeden z nich upadnie. Jednak tym razem pojawi się starzec... Tak, to ta sama postać, co poprzednio. Scena też jest bardzo podobna do poprzednich – warto dać odczuć graczom powtarzalność i monotonię... Tym jednak razem bohaterowie docierają do końca, do celu wędrówki. Cóż z tego, skoro szczyt wieży tonie w chmurach i dopiero po chwili wszyscy rozumieją, że wieża nie ma końca!

Daj im odczuć beznadziejność sytuacji i bezsens całej wspinaczki. Brak szczytu powinien przypominać zawalenie się całej rzeczywistości.

Za plecami bohaterów pojawi się znany im mały chłopiec. Fakt – przed chwilą był starcem, ale teraz... Zresztą, może przyjąć dowolną postać, gdyż wszystko zależy od Ciebie. Przed nimi zaś pojawia się przepaść – ta z wizji z samego początku przygody. Gdzieś w dole widać jeszcze spadającą perłę. Dziecko zepchnie ich z wieży i oni również spadną w otchłań. Czas i przestrzeń



przestaje mieć znaczenie. Nie będzie wiadomo, czy minęła sekunda, czy wieczność... (możesz ich potrzymać w niepewności np. ordynując picie lub ciasto). Po nieokreślonym czasie odczuwają, że zostali zawieszeni w przestrzeni. Przed nimi pojawi się śpiąca postać. Dopiero po chwili pokażą się przed nimi ściany starej jaskini, wykutej w niezwykle kamieniu. Znow bohaterowie nie będą wiedzieć, czy są tu od sekundy, czy od godziny.

Śpiąca postać to ubrany w tunikę młody mężczyzna o ciemnej skórze. Ma długie, czarne, lekko kręcone włosy. Jego oczy wpatrują się w próżnię; nie oddycha, nie ma pulsu. W rękach skrzyżowanych na piersi trzyma pergamin. Choć śpi, bije od niego wielka potęga – a raczej nie od niego, tylko od pergaminu. Bohaterowie w jakiś dziwny sposób stwierdzą, że postać ich obserwuje; że czeka na ich decyzję (tym mężczyzną jest, oczywiście, Malkav w torporze, trzymający w rękach Słowo – pozwól graczom się tego domyślić). Bohaterowie mają teraz wybór – albo przeczytają Słowo, albo je zniszczą. Pergamin rozpada się w obydwu przypadkach i jedyny zapis zostanie zniszczony. Oto, co się wydarzy:

... JEŻELI BOHATEROWIE
ZNISZCZĄ KARTKĘ.

Wokół panuje cisza, którą rozdziera ogłuszający dźwięk dartej kartki. Ów gwałt zadany temu miejscu przeraża was – nie sam akt, a jedynie to, iż zmieniać coś odwiecznego. Zakłóćcie odwieczny porządek rzeczy, niszczyć go... Cała atmosfera tego miejsca właśnie uległa zniszczeniu. Wy też zaczynacie to czuć. Ściany jaskini wirują, jakby ktoś sięgnął po moce Proteusza, a potem znikają. Otaczają was całkowite ciemności. Zdajecie sobie sprawę, że dokonano się. To chyba koniec.

Ciemność powoli przeradza się w świt. Nagle uwagę zwraca dobiegający zza waszych pleców dźwięk. To zbliżający się strażnik, który zakuwa was w kajdany. Stoicie na dole wieży. Stąd nie ma ucieczki. To nie ma końca...

... JEŻELI BOHATEROWIE
PRZECZYTAJĄ SŁOWO.

Jaskinię coś rozrywa. Tak po prostu – jej ściany rozpada się, a wy dostrzegacie otchłań. Bezdenną otchłań zła. Gdzieś daleko słychać ogłuszający ryk trąb. Otchłań zdaje się cofać i zauważacie, że to oko. Ogromne oko. To trwa tylko chwilę. Głódna bestia odwraca swój wzrok od was, by skupić się na Ziemi, którą widzicie w oddali. Na każdej z głów stwora wypisane jest bluźniercze imię, a głów tych jest 666. Powolnym ruchem sięga i nagarnia swoimi szponami przerażonych ludzi. Na ziemi szaleją pożary, powodzie i zarazy. Jeźdźcy Apokalipsy kończą dzieło. Cała rzeczywistość się rozpada, nie ma już Edynburga, nie ma Metropolis, nie ma wieży, jest tylko ciemność. Nie ma też ludzi. Zostaliście sami. Gdzieś w oddali widzicie dwie nieprzeliczalne armie, stojące naprzeciw siebie. Z szeregów jednej z nich wychodzi najpiękniejsza postać, jaką kiedykolwiek widzieliście. Składa swoje czarne skrzydła i czeka. Czeką na dowódcę drugiej armii – wszak nie rozmawiał z nim od stworzenia Świata...

Dramatis Personae

Opiszę tu tylko najważniejsze osoby, nie podając współczynnika i dokładniejszego wyglądu – każdy sam najlepiej dopracuje te szczegóły z własnymi wyobrażeniami. Jeśli zaś ktoś chciałby się dowiedzieć czegoś więcej o Edynburgu, może się zawsze ze mną skontaktować.

John Cluskey

Tak naprawdę, John nie jest tym, za kogo się podaje. Na pewno nie jest Nosferatu, a już tym bardziej wampirem. Co prawda, jest istotą nieśmiertelną, jednak ze stworami Świata Mroku ma raczej mało wspólnego. Do rzeczy – John tak naprawdę to Żyd Wieczny Tułacz, który pilnuje porządku dziejów. Jego zadaniem było manipulowanie rzeczywistością tak, aby dzieje toczyły się zgodnie z Boskim planem. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, iż pewnego dnia stracił kontakt z Bogiem. Pan po prostu odszedł. I wtedy całe „życie” Johna legło w gruzach. Był zrozpaczony i nie wiedział, co robić. Starł się później na własną rękę pokierować dziejami, wedle – jak mu się wydawało – pragnień Boga. Spotkawszy naszych bohaterów, wyczuje w nich moc i zrozumie, że zostali do czegoś przeznaczeni. Postara się im pomóc, mimo że sam nie wie, jaki jest cel ich wędrówki.

William Blake

William jest Toreadorem 6. pokolenia i księciem Edynburga. To artysta, skupiony głównie na sztuce – i naprawdę tworzy niesamowite dzieła (zresztą polecam jego poezję i obrazy – mogą wpłynąć na klimat sesji). Wygląd opisałem w przygodzie. Ostatnio padł ofiarą własnej twórczości – jakaś siła każe mu tworzyć i nie zwracać uwagi na nikogo ani na nic. Czuje nadchodzący koniec świata i stara się to przekazać, chociaż niewiele rozumie. Historię Williama Blake’a można poznać, czytając jego biografię.

Lady Nahama i Lady Sacaras

Są to dwie urocze, przepiękne Tremarki. Ostentacyjnie obnoszą się ze swą religijnością. Zawsze ubierają się w stroje zakonne. Ich schronienie znajduje się w starym kościele, gdzie prawie całą noc odbywają modły. Tak naprawdę, są członkiniami Zakonu Żmija (Order of Wyrm) i oddanymi służkami Szatana, o czym zresztą świadczą same imiona. Obie damy starają się jak najlepiej wykonywać dzieło upadłego anioła. Są bardzo potężne i tak naprawdę nawet dom Tremere ich nie kontroluje. Lady Nahama pochodzi z 7. pokolenia i jest matką lady Sacaras – zarówno wampirza, jak i ludzką. Co gorsza, kobiety są kochankami i tak naprawdę mało co je obchodzi.

Toread postanowił zszokować Was raz jeszcze i rozpoczął pracę nad „Słowem 2: Decydujące starcie”.

Wampire: Masquerade™

(Wampir: Maskarada)

jest zastrzeżonym znakiem towarowym
White Wolf Inc.

Prawa do polskiego wydania linii
produktów Wampir: Maskarada należą do
ISA sp. z o.o.