

Świat, który przestał istnieć

Autor Marcin „Indoctrine” Lewicki

Redakcja Witold „Rydygier” Narwojsz

Warszawa, 2016

Spis treści

Świat, który przestał istnieć.....	1
Wstęp	3
To, co się kończy, czyli rzecz o świecie	3
Gdzie i kiedy.....	3
Realia	3
Setting.....	3
Postacie	3
Mechanika postaci.....	4
Bernard Kot	4
Dawid Warszawski.....	5
Nikodem Dąb-Rozwadowski.....	7
Małgorzata Kickiewicz	8
Konstrukcja przygody	9
Budynek.....	9
Biblioteka.....	9
Korytarz	11
Piętro 15	12
Piętro 14	12
Piętro 13	13
Piętro 12	13
Piętro 11	13
Piętro 10	14
Piętro 9	14
Piętro 8	16
Piętro 7	16
Piętro 6	16
Piętro 5	17
Piętro 4, 3, 2	17
Piętro 1	18
Parter.....	18
Piwnica	19
Schody do Piekła.....	19
Dworzec.....	20
Kraina Snu.....	21
Materiały pomocnicze – karty postaci	22

Wstęp

Rok 1983 nie wydawał się ani gorszy ani lepszy od poprzedniego. Jedynie burze, tradycyjnie szalejące na lipcowym niebie, były jakby bardziej narowiste. Co prawda też słońce świeciło nieco jaśniej, a wiatr niósł znacznie bogatszą gamę zapachów niż zazwyczaj, lecz zatopiony w szarzyźnie codzienności człek i tak nie zwracał na to uwagi.

16 piętro Pałacu Kultury i Nauki, Biblioteka Polskiej Akademii Nauk. Kilkoro maruderów, mimo pory obiadowej zatopionych w lekturach, również nie zauważało, że coś się zmieniło. Panna Małgosia nie brała przecież do studiowania „Almanachu o krwi stworzeń Nocy”, a sędziwy bibliotekarz na pewno żył jeszcze godzinę temu. I te nieznośne, świdrujące w uszach wycie zza ścian!

Bohaterów czeka tchnąca grozą przygoda gdzieś na pograniczu jawy i snu, nie bez nutki onirycznego szaleństwa. Przygoda, która oznaczać będzie zmianę, a więc i koniec świata, jaki znają. Jak śpiewała Anna Jantar – nic nie może wiecznie trwać, prawda?

Poniższe reguły należy traktować z pewną dozą swobody, w podporządkowaniu potrzebom narracji, bo z myślą o takim podejściu zostały stworzone. Jeśli coś wyda się niejasne czy niejednoznaczne – należy to interpretować według uznania Mistrza Gry.

To, co się kończy, czyli rzecz o świecie

Gdzie i kiedy

Opisane wydarzenia mają miejsce w lipcowe popołudnie 1983 roku w Polsce, w Warszawie, w Pałacu Kultury i Nauki im. Józefa Stalina.

Realia

Zwykła, szara, socrealistyczna rzeczywistość, która nagle się kończy. Ale to właśnie o jej końcu ta bajka.

Setting

Żaden. Przecież to jest nasz świat parę dekad wstecz. Stosowana (opcjonalna) mechanika – autorska, na potrzeby tego scenariusza. Pewien zwrot akcji w epilogu scenariusza bazuje na jednej z serii książek, ale przeoczenie tego nawiązania niczemu nie szkodzi.

Postacie

Postacie są przygotowane, aczkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie by je zmodyfikować, szczególnie jeżeli chodzi o zakres umiejętności. Mechanika sugeruje proste testowanie czynności za pomocą dowolnej kości, ale im rzadziej – tym lepiej. Kończy się świat i szkoda byłoby zdawać się na nieprzewidywalny los. Preferowaną formą gry jest narracja i adekwatne korzystanie z dostępnych umiejętności. Przykładowo oficerowi służb bezpieczeństwa trudniej będzie znaleźć książkę, niż profesorowi czy studentce.

W trakcie gry każdy z bohaterów otrzyma co jakiś czas od Mistrza Gry jedną z czterech informacji z czteropolowych tabelki zawartych w opisie postaci, według podanej kolejności (najlepiej je powycinać). Moment ich wręczenia zależy od biegu wydarzeń, MG i po części od graczy, aczkolwiek w przygodzie zaznaczone są fragmenty, gdzie byłyby to wskazane. Każda informacja oznacza jakąś zmianę. Jeżeli przewidziane Sceny będą bardzo odbiegać od faktycznego postępowania Graczy – trzeba dopasować wręczenie kart tak, by zmiany następowały miarowo, nie za wolno, ale też nie za szybko. Ostatnie karty powinny być rozdane dopiero na Parterze lub nawet niżej.

Skala zmian, jak silnie oddziałują na otoczenie i innych, również zależy od MG i Graczy. Ciekawy rezultat może dać założenie, że to, co widnieje na kartce stanowi zaledwie preludium. Pozostawienie graczy w pewnej niepewności odnośnie tego, co dokładnie się dzieje może dać korzystny efekt.

Istnieje także kilka ograniczeń wynikających z charakteru zmian. Wyszczególnione zostaną dokładnie w opisie konkretnych postaci.

Od Mistrza Gry i Graczy wymagana jest pewna znajomość realiów PRL pierwszej połowy lat 80. Jak duża – to zależy, na ile chcą zachować specyficzny klimat tego okresu. Młoda, bojowa panienka z ciągłotami solidarnościowymi, zalękniony żydowski urzędnik pamiętający z dzieciństwa rok 68, gburowaty agent służb specjalnych, profesor mający totalnie wyrąbane na wszystko.

Mechanika postaci

Każda postać posiada trzy grupy umiejętności – te, w których jest biegła, te, na których trochę się zna i te, o których ma jedynie blade pojęcie (ale coś tam wie). Jeżeli chcemy wykonać test, rzucamy trzema dowolnymi kośćmi i sprawdzamy, ile wypadło liczb nieparzystych. By czynność się udała, należy uzyskać przynajmniej jedną liczbę nieparzystą w wypadku umiejętności, w której postać jest biegła, dwie nieparzyste dla umiejętności średnio opanowanej i aż trzy nieparzyste dla opanowanej słabo.

Bernard Kot

Oficer służb bezpieczeństwa, który po dwuletnim epizodzie alkoholowym został przywrócony warunkowo do służby. Złośliwy przełożony przydzielił mu inwigilację środowiska intelektualistów. Zadania? Dość proste. Nasłuchiwać podejrzanych poglądów, notować, donosić. Raczej nie wdawać się w prowokacje.

No i co biedny Bernard pocznie? Szczególnie, że nie uśmiecha mu się pracować dla służb. Nie miał innego wyjścia, skoro chciał pracować gdziekolwiek. Jest przynajmniej ten plus, że w kręgach inteligenckich trafiają się młode, ładne studentki.

Bernard jest zgorzkniały, mało co go cieszy, poza papierosem i wspomnianymi studentkami. Tak naprawdę ma gdzieś, czy go zidentyfikują jako oficera, ale stara się zachowywać minimum pozorów. Przeczytał nawet w tym celu kilka książek!



<p>1. Coś się zmieniło...</p> <p>Wyczuwasz obecność osób wokół ciebie. Dawida, Małgosi czy Nikodema, albo innych. Nie musisz ich widzieć ani słyszeć, po prostu czujesz ich obecność... Co się stało?</p>	<p>3. Polowanie</p> <p>Kogo wyczuwasz, możesz dopaść i tego właśnie chcesz! Marzy ci się prawdziwe polowanie. Wiesz, że masz przewagę – siłę i nadludzką niewrażliwość na rany.</p>
<p>2. Tropy</p> <p>Delikatny zapach prowadzi cię do celu. Wystarczy trochę się skupić i wiesz, którądy iść.</p>	<p>4. Gniew</p> <p>Skrywałeś ten gniew i wściekłość przez lata. Koniec z tym! Czujesz, jak ubranie pęka w szwach pod naporem rozrastających się mięśni, ciało porasta futrem a kły i pazury dopełniają obrazu.</p>

Od samego niemal początku czuje na jakimś podświadomym poziomie, że należy podążać w dół budynku. Tak, to jest trop, który winien prowadzić go do celu. Zmiany Bernarda nie oznaczają żadnych specjalnych ograniczeń, którymi powinien się zajmować poza tym, co napotka w Piwnicy.

Umiejętności

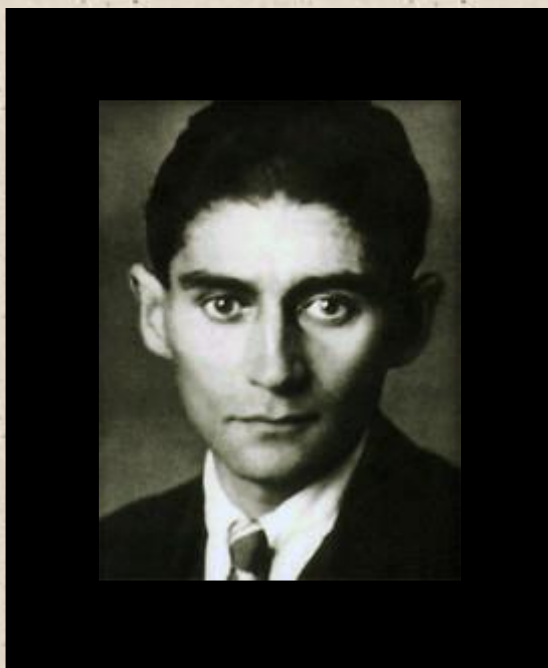
Biegłe	Znane	Liżnięte
Strzelanie z broni	Otwieranie zamków	
Prowadzenie auta	Pierwsza pomoc	
Bijatyka	Procedury milicyjne	
Znajomość alkoholi		

Dawid Warszawski

Praca w Centralnym Urzędzie Miar i Wąg to szczyt marzeń dla młodego Dawida Blumsztajna, o przepraszam, Warszawskiego. Jego rodzice przetrwali rok 68 płacąc dość wysoką cenę społeczną, ale można powiedzieć, że chłopak ma czystą kartę.

Pomimo młodego wieku ma już narzeczoną (w Krakowie), odłożone dzięki rodzicom oszczędności i świadomość, że i tak jest Polakiem drugiej kategorii. Nie lubią go partyjni bo Żyd, nie lubią go solidaruchy – bo Żyd, Żydzi też go nie lubią, bo rodzice wydali wielu swoich by pozostać w kraju.

Mimo wszystko Dawid trzyma fason, choć jego pogodę ducha skrywa wiecznie załęczniona mina. Politycznie nie wyłamuje się. Przełożony ma zawsze rację, a po tym, czego doświadczyła jego rodzina nie wie, a właściwie nie chce wiedzieć, co się dzieje w kraju.



<p>1. Coś się zmieniło...</p> <p>Zmrużywszy oczy zauważasz mgliste postacie. Patrzą na ciebie i wiesz, że one też cię widzą... Przeróżające!</p>	<p>3. Komunikacja</p> <p>Wiesz, że można z nimi porozmawiać. To w większości zaledwie cienie tych, którymi byli, ale coś pamiętają...</p>
<p>2. Głosy</p> <p>Oni chcą coś powiedzieć, słyszysz pojedyncze wyrazy, widzisz, jak wskazują gdzieś ręką. Może oni są w porządku, chcą pomóc?</p>	<p>4. Prawda</p> <p>Już wiesz, dlaczego ty widzisz ich, a oni ciebie. Tak naprawdę umarłeś, i wtedy wszystko się zaczęło. Pozostała jednak silna więź ze światem i nawet bezcielesność nie przeszkadza ci udawać, że nadal żyjesz. Zniknął tylko lęk. Najgorsze wszak za tobą.</p>

Lęk towarzyszy Dawidowi stale, teraz w dodatku widzi cienie jakichś zmarłych. Zauważa jednak, że stają się oni coraz bardziej pomocni. Szybko przekona się, że tylko on ich widzi, chociaż oni widzą wszystkich. Ponadto boją się Małgosi. Co więcej, choć zraniony krwawi, nie zabiją go żadne obrażenia, ale też nie będą się goić.

Umiejętności

Biegłe	Znane	Liżnięte
Archiwistyka	Znajomość komputera	Elektryka
Matematyka	Języki obce	Korzystanie z biblioteki
	Geografia	
	Architektura	

Nikodem Dąb-Rozwadowski

Znany z głoszenia kontrowersyjnych ideologii filozof. Jest solą w oku (by nie rzec dosadniej) zarówno władzy, jak i opozycji. Lubuje się w zestawianiu filozofów Kościoła z marksistami, udowadniając, że pierwsi popełniali błędy w założeniach a drudzy - w wyciąganiu wniosków z założeń. A tak w ogóle to przecież i tak niczego poza Nikodemem nie ma. Tak, jest on chyba najbardziej znanym solipsystą, który na domiar wszystkiego sam siebie nie bierze serio.

Przez wiele lat wykładał w Londynie ale wrócił, bo, jak mówił, „tam jest nudno i smuto, a tu tylko smutno”. Prawda jest taka, że był uczestnikiem dużego wypadku w metrze i wówczas nabawił się hemofobii. Ci, którzy go lepiej znają wiedzą, że profesor bywa niestabilny emocjonalnie i miewa skłonności do manii na jakimś tle, ale też i odwrotnie – bywa, że unika czegoś i zaszywa się gdzieś na całe godziny. Wszystko pod maską wiecznego uśmiechu.



1. Coś się zmieniło... Masz bardzo kreatywny umysł, rojący rzeczy nader dziwne! Gdy się skupisz, widzisz zarys tego, co zasłonięte (uwidacznia się postać za ścianą, nieczytelny napis wyostrza się).	3. Przestrzeń A gdyby tak zdjąć ograniczenia trzech wymiarów? Chociaż trochę. Krok na trzy metry, przejście przez ścianę? Ależ to nic trudnego.
2. Materia Przecież wszystko jest tworzywem, twoim tworzywem... Teraz zaczynasz to rozumieć. Zamknięte drzwi się otworzą, szyba pęknie – wystarczy zachcieć...	4. Umysł Te słabsze odpryski twojej świadomości nazywające siebie ludźmi nie będą już tak niefrasobliwie gadać głupstw. Zwykle wystarczy skupić na nich wzrok, by mówili i myśleli, co tylko zapragniesz.

Zmiany profesora są naturalnym rozwinięciem jego pojęcia o świecie – przecież świat to wytwór jego umysłu. To normalne, że może go kreować podle swojej woli. Wyjątkiem jednak pozostaną jego towarzysze – z jakiegoś powodu na ich myśli i zachowanie nie będzie mógł wpłynąć.

Umiejętności

Biegle	Znane	Liżnięte
Filozofia	Geografia	Etnografia
Języki obce	Korzystanie z biblioteki	Mitologia
Historia		

Małgorzata Kickiewicz

Młodziutka studentka drugiego roku historii wie, że uczą ją bzdur. Już rodzice, aktywni działacze „S”, postarali się by miała świadomość, jak jest naprawdę. Ale ma nadzieję na zmiany, chce zdobyć wykształcenie, by potem uczyć prawdy kolejne pokolenie.

Chociaż pochodzi z Garwolina, jej rodzina przybyła z Podlasia, dlatego też jest religijna, wraz z całym spektrum przesądów ściany wschodniej (no jakże to, bez czerwonej wstążki przy wózku dziecięcym?).

Małgorzata jest bojowo nastawiona, nie spuszcza wzroku z rozmówcy i nie waha się podnieść głosu, gdy ktoś ją wkurzy.



<p>1. Coś się zmieniło...</p> <p>Nie jest ciemno. To zaskakujące, ale zaczynasz widzieć w ciemności. Czujesz się zaniepokojona!</p>	<p>1. Oddech</p> <p>Zauważyłaś, że twoje ciało zapomina oddychać a nie czujesz duszności. Przypadkowe zadrapanie zagoiło się w mgnieniu oka. Boisz się słońca. Wiesz już przecież, co się stało nawet, jeśli nie masz pojęcia, dlaczego i jak.</p>
<p>2. Gdy spjrzałam na rękę...</p> <p>Krótkie, zadbane paznokcie zmieniły się w długie i ostre szpony. Ale dopiero to, co stało się z zębami przeraża. Przejeżdżając językiem czujesz, że kły są o wiele za długie i również ostre. Czujesz też przyływ siły.</p>	<p>2. Głód</p> <p>Ten głód! Czujesz, że musisz zatopić kły w miękkim cieple i wyssać krew. Walczysz z tym głodem? Czy może niektórzy zasłużyli na los twojego posiłku?</p>

Przemiany Małgosi są dostrzegalne dla uważnego obserwatora. Nie da się nie zauważyć gojenia ran w mgnieniu oka czy oczu świecących w ciemności czerwonym blaskiem. Jej głód krwi nie dotyczy Dawida.

Umiejętności


Biegłe	Znane	Liżnięte
Historia	Mitologia	Komputer
Polityka	Przesady	Religioznawstwo
	Bijatyka	
	Korzystanie z biblioteki	

Konstrukcja przygody

Konstrukcja przygody jest linearna, z bardzo swobodnymi odnogami. Świat, jaki znamy, się kończy. Dlaczego? Jak? To nie jest w tym momencie istotne. Sami gracze jak i otoczenie podlegają zmianom, których natura nie wynika z żadnego planu ani też nie stoi za nimi spójny logicznie sens. Z tego powodu MG może realizować dowolne nie opisane tu pomysły. Co więcej, również od graczy wymagana jest kreatywność, szczególnie w obliczu tego, co się z nimi dzieje.

Jedno jest pewne – trzeba jakoś dostać się do piwnic Pałacu Kultury i stamtąd dotrzeć aż do przyczyny zmian. Nie ma obawy, że Gracze zabłądzą, jedno z nich zna drogę.

Wszystkie lokacje opisane w przygodzie ubarwione są krótkimi scenami, które powinny pomóc wczuć się w klimat, a także stworzyć ewentualne sub-wątki. Miejsca jest dużo. To przecież aż szesnaście piętér i piwnica! Przeszkody w postaci zamkniętych drzwi, niedziałających wind, nieprzyjaznych ludzi i stworzeń winny być wyzwaniem, ale nie permanentną blokadą. Jeżeli Gracze nie mogą „przejsć”, zawsze stać się może coś, co im umożliwi wybrnięcie z sytuacji. Tym niemniej groza towarzyszyć powinna do końca...

Z poszczególnych Scen łatwo stworzyć jest również sekwencje wydarzeń. Jedne czasem wynikają z drugich. Niektórym towarzyszy również muzyka. O tak, dobrze dopasowana do wydarzeń. Tutaj nutka do sugerowanej playlisty , przy każdym cytacie nutka przeniesie do konkretnej piosenki. Nie ma też żadnego ograniczenia w modyfikowaniu Scen i Graczy. Podane opisy przebiegu zdarzeń mają charakter przykładowy. Nie można zmusić Graczy, by wchodzili do konkretnych pomieszczeń, albo podejmowali opisane działania.

Budynek

Biblioteka

Typowa biblioteka z czytelnią. Kilkumetrowej długości półki dźwigające zakurzone książki – historia, geografia, filozofia... Osiem długich ław przy stołach, na stołach lampy. Jedyne okno wychodzi na Aleje Jerozolimskie, więc mało kto przez nie wygląda.

Porządku pilnuje sędziwy bibliotekarz, który mimo słabego słuchu i wzroku pilnuje, by przestrzegano manier stosownych dla tego szacownego miejsca.

Świat się jednak skończył, a w każdym razie niniejszym się kończy, dlatego staruszek od kilku chwil nie żyje. Opuścił głowę na stół, jakby spał. Ale jego ciało wygląda, jakby śmierć nastąpiła dawno temu – wysuszona skóra naciągnięta na kości. Zetłałe ubrania, puste oczodoły za zmatowiałymi szklami okularów.

Czwórka czytelników nie jest jeszcze świadoma, że coś się wydarzyło i nadal siedzą na swoich miejscach.

Dawid jest zatopiony w lekturze atlasów geograficznych, acz wierci się na ławie.

Bernard czyta Historię Wojskowości Ratajczyka, czasem od niechcienia omiatając wzrokiem inteligentów.

Małgosia notuje. Wakacje wakacjami, ale nauka trwa na dwa fronty – prawda w domu i kłamstwa w szkole, a to wymaga poświęcenia czasu nawet latem.

Nikodem relaksuje się przy mitach Mezopotamii. Przy okazji też robi notatki do nowej publikacji.


I wtedy mimo czystego nieba rozpętuje się burza.

Sceny

Dawid podszedł do okna. Błyskały bezgłośnie pioruny, a niebo było granatowe i bezchmurne. Ani kropli deszczu. Wokół Pałacu krążyły głośno skrzecząc czarne ptaki. Wrony chyba? Nagle jedno z ptaszysk z impetem uderzyło w szybę. Dawid odskoczył przestraszony. Ptak zostawił po sobie nieco pierza i krwawą plamę. Krew spływała powoli.

Gdybym miała zgubić dzień, gdyby tak wypadło

Nagle ptak by w locie zgasł, serce by umarło

 Urszula – Malinowy Król

Małgosia kartkowała swoje książki, ciężkie powietrze nie pomagało się skupić. Odłożyła „Historię starożytną” i sięgnęła po kolejny wolumin. „Almanach o krwi stworzeń Nocy”? Oprawiony w skórę? Takiej książki nie brała na pewno. Zastanawiała się, co to ma znaczyć, gdy zza drzwi dobiegło jej uszu wycie wilków! Nerwowym ruchem chwyciła książkę.

Przecież trzeba po prostu zadzwonić, czemu ci młodzi nie mają krztyny pomysłu? Profesor podszedł do telefonu, chwycił słuchawkę i... ODŁÓŻ TO, ALBO TWOJA DUSZA SPŁONIE!!! Odrzucona słuchawka gwałtownie uderzyła w blat biurka. Najwyraźniej tylko on to usłyszał.

Bernard siłował się z zamkiem drzwi. Klucz odebrany mumii bibliotekarza nie chciał się obrócić. Wahał się przez chwilę, czy nie rozwalić zamka strzałem z pistoletu, ale profesor ruszył z pomocą. W końcu drzwi puściły- mogli wyjść na korytarz.

Korytarz

Rozkład pietra przypomina literę H z dodatkowymi rozgałęzieniami na krańcach. W jednym rogu pietra znajduje się biblioteka, w pozostałych – po trzy pokoje i jeden zestaw łazienek. Środkiem poprowadzone są cztery szyby wind, ale tylko dwa z nich posiadają na tym piętrze drzwi. Oświetlenie stanowią mrugające świetlówki.

W momencie gdy Gracze rozejdą się po pokojach, **Bernard powinien otrzymać swoją pierwszą kartę przemiany.**

Sceny

Wezwany przez telefon strażnik wyszedł wolnym krokiem z windy. Dziwnym, nienaturalnym krokiem z rękoma uniesionymi przed siebie. W reakcji na powitanie wycharczał tylko niewyraźnie: „ciało... świeże... głód...”. Nawet, gdy Bernard strzelił mu w nogi, strażnik beznamiętnie pełził dalej, jakby pchała go jakaś nienaturalna siła.

Pokój, do którego weszła Małgosia był ciemny. Drzwi za nią zamknęły się same. Przestraszyła się. Oczy się przyzwyczajały do mroku, powoli zaczynała rozróżniać kształty. Przetarła oczy i rzeczywiście, pokój nabierał kolorów oraz jasności mimo braku światła. Na ścianach wisały duże plansze – przekroje ludzkiego ciała w różnych ujęciach. Dziewczyna podeszła do biurka szukając telefonu. Zamiast niego znalazła kartkę z notatnika: „Wątroba – 2 szt, Serce kobieta – 1 szt, Nerki – 2 szt, Prawa dłoń męska – 1 szt”. W uchylonej szufladzie srebrzyły się skalpele i piły. **Małgosia powinna otrzymać pierwszą kartę przemiany.**

Pomieszczenie wyglądało na archiwum. Wiele szafek z aktami, jedna ława a na niej szklanka z dawno wystygłą herbatą. Przy oknie ktoś stał – sylwetka obrysowana promieniami słońca. Dawid zawołał, ale nie otrzymał odpowiedzi. Postać była niewyraźna, jakby rozmyta. Podeszedł bliżej. Dostrzegł, że promienie wpadające przez okno jakby przesączają się przez sylwetkę. Postać bez słowa odwróciła głowę i spojrzała na urzędnika smutnym wzrokiem. **Dawid powinien otrzymać pierwszą kartę przemiany.**

Winda odjechała zostawiwszy otwarte drzwi. Zza nich dochodziły niepokojące hałasy i chyba wycie. Profesor podeszedł ostrożnie. „Przecież to tylko winda” – mruknął. Co tam może być? Wtedy zobaczył – wielkie, pokryte futrem bestie wspinające się po ścianach szybu. Odskoczył. **Nikodem powinien otrzymać pierwszą kartę przemiany.**

Uciekali najszybciej, jak mogli ku klatce schodowej. Gdy tylko przekroczyli próg, Bernard zatrzasnął je za sobą, niemal w ostatniej chwili. Dwie wielkie bestie przypominające wilki już drapały pazurami metal i warczały groźnie. Po chwili jednak się poddały i odeszły.

Piętro 15

Drzwi są zamknięte na głucho żelazną sztabą od strony klatki schodowej, jakby miały odgradzić od świata to, co jest za nimi. Po ich otwarciu ukaże się ciemne pomieszczenie obejmujące całe piętro. Bez okien, bez mebli, bez kolumn i bez powietrza.

Sceny

Dawid wszedł i rozejrzał się. Leżały tam ciała w dziwnych pozach, sugerujących śmierć w bolesnej agonii. Półprzezroczyste sylwetki rozpaczliwie wskazywały na drzwi. Pozostali stwierdzili, że nie mogą oddychać! Już z klatki schodowej zobaczyli, jak czerń wypełza z pomieszczenia na schody... **Dawid powinien otrzymać swoją drugą kartę przemiany.**

Piętro 14

Przeszklone drzwi ujawniają czerwony dywan i kilka postaci.

Sceny

W centrum holu trzy kobiece sylwetki pochylały się nad mężczyzną jakby badając, czemu leży. Wtem jedna z nich zatopiła rękę w brzuchu ofiary i wyrwała krwawiący ochłap mięsa. Pozostałe dwie wyprostowały się i spojrzały w kierunku drzwi. Miały duże, pierzaste skrzydła, zniekształcone twarze i ptasie szpony zamiast stóp. Zaskrzeczały i wróciły do posiłku.

- Tutaj jest ich opis – powiedziała Małgosia, wskazując rycinę z książki, którą zabrała z biblioteki. – To harpie. Co jeszcze jest w tej okropnej księdze? Zaczęła kartkować. Wilkołaki, zombie, utopce – wszystkie kreatury zostały w niej zilustrowane i opisane, zwłaszcza pod kątem właściwości ich krwi. Przy wizerunku pięknej, rudowłosej kobiety z kłami i strużką krwi w kąciku ust, zawahała się chwilę i mimowolnie przeciągnęła językiem po zębach. Zabolało. **Małgosia powinna dostać swoją drugą kartę przemiany.**


Nie liczę godzin i lat,

To życie mijają, nie ja.

Bliżej gwiazd, bliżej dna

Jestem wciąż taki sam,

Wciąż ten sam.

 *Andrzej Rybiński – Nie liczę godzin i lat*

Piętro 13

Korytarz zablokowany jest metalową kratą z kłódką. Z dołu słychać jakby człapanie po schodach.

Sceny

Kłódka wyglądała na mocną, ale Nikodem miał w kieszeni klucz do biblioteki.

– Przecież wszystkie zamki w tych budynkach są takie same – mruknął wkładając mały kluczyk w dużą kłódkę. Po chwili ta się odemknęła a profesor dał na przechowanie Bernardowi teraz już duży klucz do kłódek. **Nikodem powinien dostać swoją drugą kartę przemiany.**

– To te wilki! – krzyknął Bernard, nie wiedząc właściwie dlaczego jest tego tak pewny. Wyjął pistolet.

– Wilkołaki – poprawił profesor. – I zapewne na wszelki wypadek dali wam srebrne kule, prawda?

– Co? To brednie... – Bernard sprawdził magazynek. Kule były srebrne.

– No dobra, to pomoże – Bernard wymierzył we włochate bestie, które właśnie się pojawiły.

Bernard powinien dostać swoją drugą kartę przemiany.

Piętro 12

Korytarz na półpiętrze posiada okno wychodzące na Aleje Jerozolimskie. Okno jest zakratowane i niezbyt czyste.

Sceny

Wyjrzeni przez okno. Alejami jechały trzy czołgi. Znowu? Zupełnie jak w stanie wojennym. Nagle z nieba opadł ku nim wielki cień. Skrzydlaty gad chwycił pierwszy z czołgów w szpony, poderwał na kilka metrów w górę i cisnął w kolejny. Nim trzeci otworzył ogień, gad wznosił się w górę i tyle go widzieli. Pozostawił dwa wraki i dziesiątki ludzi biegnących chaotycznie po ulicy.

Piętro 11

Typowy rozkład „H”, szereg pokoi, łazienki. Jeden z pokoi zwraca uwagę.

Sceny

Sądząc po ilości szaf pokój stanowił zapewne archiwum albo mały magazyn. Nie to jednak rzuciło się w oczy. Przy dużym stole zestawionym z dwu biurek siedziało czterech pokerzystów, a za każdym z nich stała otwarta szafa. Pokerzyści musieli spędzić w nich wiele lat, bo zdążyli całkiem opaść z ciała. Ubrania jednak jakoś trzymały się na kościach.

– Podbijam!

– Pas!

– Sprawdzam!

Dawid rozejrzał się, ale nie zauważył żadnej zjawy.

– Kolejni do gry? Zapraszamy. Jeżeli wygracie, będziecie mogli odejść. W innym razie... Ha, zastąpicie nas tam – szkielet wskazał szafę za sobą. Wówczas i my będziemy mogli powiedzieć, że mamy trupa w szafie. Haha.

Profesor z uśmiechem zasiadł do gry. Partia okazała się emocjonująca.

– Kareta asów! – krzyknął jeden ze szkieletów. Nikodem w odpowiedzi wyłożył dużego pokera pikowego.

– Ale... – trup z szafy usiłował oponować.

– Żadne „ale”, wygrałem.

Piętro 10

Drzwi otwierają się same. Hol wypełnia łagodne światło, podłoga pokryta jest soczystą trawą, w tle słychać śpiew ptaków.

Sceny

– Zostańcie proszę ze mną. Jestem samotna...

Widok małej dziewczynki ubranej jak na karnawał, trzymającej na palcu kanarka był surrealistyczny nawet w porównaniu z tym, co już widzieli. Dawid dostrzegł zjawę starszej kobiety szczotkującej dziewczynce włosy. Kolejna, młodsza, póżleżała oparta o poduszkę z książką w ręku.

– Zostaniecie? Na zawsze?


Drzwi za nimi zamknęły się gwałtownie a bajkowe towarzystwo rzuciło się w ich kierunku. Padł strzał, wszystko zamarło i rozwiało się. Bernard stał z dymiącym pistoletem, ciężko dysząc. Spojrzeli ze zgrozą na martwą dziewczynkę. Tylko Dawid się uśmiechał, bo dwie kobiety odchodząc szepnęły ciche „dziękuję”.

Tańczące słonie, beztroskie maje

Czułe potwory, piękne rusałki

Wszystko to widzę, wszystko poznaję

Żywe obrazy z dziecięcej bajki

 Małgorzata Ostrowska – Podróż w krainę baśni

Piętro 9

Za oszklonych drzwi sączy się ciemnoczerwone światło. Rozkład pomieszczeń jest typowy, oparty na literze H. Drzwi wind są półotwarte i z nich również wydobywa się podobna poświata. Sylwetki, które widzi Dawid chowają się po kątach, wyraźnie przestraszone, poza jednym barczystym mężczyzną.

Sceny

- Ratunku! – kobiecy głos rozdarł ciszę. Z jednego z pomieszczeń wybiegła młoda dziewczyna i wpadła z impetem na Małgosię przewracając ją na kosz na śmieci. Upadając Małgosia skaleczyła się w rękę. Sama uciekinierka też była ranna i co więcej – naga. Na jej plecach spływał krwią wycięty pentagram z dodatkową symboliką. Była przerażona.

– Zabierzcie mnie proszę – to były jej ostatnie słowa nim zemdlą. Małgosia próbowała się opatrzeć w toalecie ale szybko zauważyła, że mocno rozcięta ręka nagle już nie krwawi. A gdy spojrzała w lustro... **Małgosia powinna dostać swoją trzecią kartę przemiany.**

I to ja teraz jestem inna!

Jak Ty przewrotna i niewinna!

I tylko dziwnie zimna, gdy
zamiast mnie w lustrze jesteś Ty!

I gdy nadchodzi czas

biały ogień w nas

smak gorącej krwi

zamiast mnie w lustrze jesteś Ty!

 Closterkeller - Agnieszka

– Zwracacie nam naszą ofiarę! Dobrze, Pan Czeluści wynagrodzi wam to lekką śmiercią! – niski, lekko otyły mężczyzna w źle dopasowanym garniturze miał chrypliwy głos. Pokój był uwalany krwią. Meble biurowe zwalone pod ściany zwolniły miejsce dla kręgu wyrysowanego na wykładzinie kawą rozpuszczalną. W pomieszczeniu był też drugi mężczyzna – wysoki, chudy i z dziwnymi znakami na twarzy wykonanymi chyba ze spinaczy.

– Powiedz to na głos – usłyszał Dawid. Nie zrozumiał, lecz wtem stwierdził, że oto recytuje dziwne frazy.

– Co? Nie! Uciszcie go! – okrzyk niższego z biurokultystów był spóźniony. Gdzieś spod ścian zjawy koloru krwi rzuciły się na obu oprawców pożerając ich żywcem z taką prędkością, że na podłogę opadły już gołe kości.

– Aaaa! – wrzasnęły zjawy schwyte zniemacka przez czarną mackę, która błyskawicznie wciągnęła je pod podłogę. **Dawid powinien otrzymać swoją trzecią kartę przemiany.**

Piętro 8

Piętro jest puste. Jedynie na ścianach przyćwieczone są kartki z niewyraźnymi napisami: „Świeżo malowane”, „Nie śmiecić”, „Nie wychylać się”, „Plan wykonany w 200%”, „Proletariusze wszystkich planet łączcie się!”.

Piętro 7

Już od drzwi czuć, że na tym piętrze jest nienaturalnie chłodno. Szybę pokrywa szron a wydychana para skrapla się. Zamiast typowego dla większości pięter rozkładu „H” tutaj widać prosty korytarz kończący się wielkimi salami magazynowymi. Posadzka jest śliska, ale zachowując minimum ostrożności można po niej chodzić.

Sceny

Wschodni pokój wypełniały łóżka. Na każdym z nich leżało ciało, nie każde ludzkie. Gadzie ogony, ptasie skrzydła, łuskowata skóra... Wszystkie jednak były na pewno martwe. Każde pozbawione żywotnego organu – serca, płuc albo wątroby. Temperatura wynosiła pewnie z -50. Dawidowi mróz nie przeszkadzał, ale czuł, że jest tu bardzo zimno. Przy łóżkach stały lub siedziały liczne zjawy. Najwyraźniej płaczące. Nie sposób było się z nimi porozumieć. Słyszał tylko szloch, czasem jakiś krótki protest – „dlaczego, dlaczego tak?...”. Gdy do sali weszli pozostali, w rogu pojawiła się kolejna sylwetka.

– Pacjenci! Jak zwykle spóźnieni na własny zgon. Ale nie szkodzi, na to nigdy nie jest za późno – chirurg wyjął skalpel i rzucił nim w Bernarda, przyszpilając mu ramię do ściany.

–Nie! Pomóżcie! – krzyknął Dawid. Niespodziewanie także dla niego trupy wstały i zaatakowały swojego oprawcę.

Zachodnie pomieszczenie mieściło pudła. Znajdowały się w nich organy i kończyny skrzętnie popakowane w Trybunę Ludu. Ręce, nogi, serca, płuca, oczy a nawet mózgi. Gdziekolwiek trafiało się też skrzydło wielkiego ptaka, dłoń ze szponami, ogon. Prawie sto metrów kwadratowych szczątków. Na każdym pudle widniała etykieta pocztowa z adresem wysyłki. Berlin, Moskwa, Tel-Aviv, Tir-Na-Nog.

Piętro 6

Dostać się na piętro 6 to trudna sztuka – schody urywają się już na początku zejścia z piętra siódmego. A pojawiają się dopiero na 5 piętrze. To oznacza, że trzeba jakoś pokonać prawie siedmiometrową szczelinę (piętra w Pałacu są wysokie). Drzwi są bardzo mocno zatrzaśnięte.

Sceny

- Ale jak to? – Wyjąkała Małgosia. Piętra szóstego nie było, zamiast niego ... pustka. Nie było nic, nawet lekkiego wiatru. Nie było jednak ciemno, mroku też jakby brakowało. A jednak stopy znajdowały oparcie. Na czym? Nie wiadomo. Małgosia miała przecucie, że gdyby nadto oddaliła się od drzwi, nigdy by nie wróciła.

Słońce i grad, po nocy dzień,
światło i mrok ramię w ramię,
szampan i kac, po życiu sen
I nic ci już nie ostanie...

 *Zdzisława Sośnicka – Aleja Gwiazd*

Piętro 5

Piętro stanowi siedzibę ochrony. Dlatego też nie ma typowego rozkładu „H”, ale dwa korytarze połączone małymi pomieszczeniami. Kamery na suficie łypią złowrogo czerwienią lampek...

Sceny

Profesor wyjął z kieszeni zieloną kredę i zaczął rysować linię na ścianie.

– Widziałem takie coś w wielu budynkach publicznych w Zurychu. Na podłodze kolorowa linia wyznacza drogę ewakuacyjną, która zawsze powinna być drożna.

To powiedziawszy wstąpił na ową linię i zaczął po niej iść, przedłużając ją przed sobą. W ciągu kilku minut był na poziomie piątego piętra i uśmiechał się radośnie do pozostałych.

– Śmiało, widzicie przecież – to działa. Dobra szwajcarska technologia. **Nikodem powinien otrzymać swoją trzecią kartę przemiany.**

Metalowe drzwi otworzyły się z jękiem dawno nieoliwionego metalu. Kamery momentalnie skierowały się na Graczy.

– Kimkolwiek jesteście, już nie żyjecie! Uciekajcie, gdziekolwiek chcecie, ale załatwię was i tak, cholerni reakcjniści!

Światło zgąsto. Bernard poczuł wzbierający w nim gniew.

– O nie, sukinsynu! To nie ty nas dorwiesz, ale ja ciebie.

Pognał korytarzem, czując w powietrzu zapaszek strachu wydzielany przez ochroniarza. **Bernard powinien otrzymać swoją trzecią kartę przemiany.**

Piętro 4, 3, 2

Aula konferencyjna wraz z pokojami przylegającymi. Drzwi do auli są zamknięte na klucz. Z głośników dobiegają niewyraźne głosy.

Sceny

Sala tonęła w półmroku. Jedynymi źródłami światła były lampki na pulpitych kilkunastu słuchaczy i u prelegenta.

– Tak zatem panowie, nie ulega wątpliwości, że kończy się świat. Moje dowody są jednoznaczne, ale...
– przerwał dostrzegłszy Graczy.


– Spóźniliście się, właśnie kończę wykład – starszy mężczyzna poprawił okulary i przetarł je przyglądając się tym razem głównie Małgosi.

– A więc to tak. Miałem rację panowie, spójrzcie na nich, oni wiedzą.

Grono naukowców dziedzin różnych przysłuchiwało się wyjaśnieniom Nikodema, a także usiłowało wydobyć coś z pozostałych. Dla Graczy było to pewnym katharsis. Po całym tym szaleństwie spotkali zwykłych ludzi, którzy razem z nimi snuli teorie odnośnie tego, co się dzieje. Prelegent w końcu zwrócił się do nich:

- Wierzę, że wydarzy się pewnie jeszcze wiele niesamowitych rzeczy. Co więcej, czeka nas raczej szaleństwo niż akceptacja tego wszystkiego. Może to i lepiej? Taki ostatni dar świata dla nas, maluczkich. Prawda, moja czerwonoooka panno? – zwrócił się do Małgosi. – Jeżeli wam się uda, zróbcie, proszę, jakieś notatki. Wątpię, by ktoś je kiedykolwiek przeczytał, ale kto wie?

Papierowy księżyc z nieba spadł,
umarł król, niech żyje król,
znów taksówką sama jadę w świat,
w którym nie liczy się nic
prócz paru szaleństw i bzdur.

 Halina Frąckowiak – Papierowy Księżyc

Piętro 1

Parter jest tak wysoki, że schody z piętra 2 prowadzą od razu na jego poziom. Tym niemniej jest ich nieprzychylnie dużo.

Sceny

Po około stu stopniach mieli dosyć.

– Czy te cholerne schody się nigdy nie skończą? – wysapał Bernard.

– Mam pomysł, powinniśmy iść w przeciwną stronę. Wiecie, to radziecka myśl techniczna, wszystko *na abarot*. – Nikodem mrugnął. Tym razem droga zajęła pół minuty.

Parter

Schody prowadzi nareszcie do sieni, z której można wejść do głównego holu. Są tu jeszcze drzwi do pomieszczenia technicznego. Trop jednak prowadzi nieodmiennie w dół. W holu kręcą się postacie żołnierzy, ale jest ciemno i niewiele widać. Z komórki szyb wentylacyjny prowadzi w dół.

Sceny

Rozległy się strzały. Małgosia jako jedyna widziała wyraźnie, co się dzieje. Żołnierze strzelali do cywilów. Każdy z nich miał świecące na żółto zwierzęce ślepia. Jeden spojrzął na nią i strzelił przez szybę. Trafienie rzuciło ją na ziemię, ale podniosła się prawie od razu nie czując w ogóle bólu. Rany też już nie było. Była za to wściekłość i głód. **Małgosia powinna dostać ostatnią kartę przemiany.**

W kanciapie sprzątacza drzemał jakiś facet. Słuchał widać radia i sen go zmorzył. Gdy gracze weszli otworzył oczy, ale wydał tylko okrzyk przerażenia i stracił przytomność.

Piwnica

Przestronne pomieszczenie o suficie podpartym kolumnami ustawionymi co kilkadziesiąt metrów. Po przeciwnej stronie są drzwi, za którymi znajdują się schody. Całość tonie w półmroku, unosi się nieprzyjemny zapach. Przy jednej z kolumn leży sterta kartonów i butelek. Siedzi wśród nich niepozornie wyglądający kloszard otoczony kilkoma wielkimi wilkołakami. Na widok gości bestie zrywają się do walki.

Sceny

- Wrrrr! – zawył Bernard i poczuł, jak ubranie pęka w szwach, ciało pokrywa się futrem, rozrasta się i potężnieje. Kłapnął szczęką pełną ostrych zębisk. Przemieniony Bernard rzucił się na najbliższą bestię i rozerwał jej gardło. **Bernard powinien dostać swoją ostatnią kartę przemiany.**

– Będziecie moimi kolejnymi – hic – pieskami. Tak jak tamci – trudno było zrozumieć bełkot kloszarda, w każdym razie wskazywał Graczy palcem. Bernard zamarł, jakby osadzony w miejscu.

– Usiądź spokojnie człowieku, o, tu, na tym kartonie – powiedział łagodnie Nikodem. Kloszard posłusznie usiadł i zatopił myśli w butelce. **Nikodem powinien dostać swoją ostatnią kartę przemiany.**

Idąc ku przeciwnym drzwiom wszyscy zauważyli, że podłoga po której stąpają staje się lepka i nieco grząska. Wzmagał się nieprzyjemny zapach. „Krew!” pomyślała Małgosia. Szli po warstwie mięsa, sufit zniknął, jedynym źródłem światła była teraz stara żarówka nad drzwiami.

Schody do Pieła

Każdy stopień zrobiony jest z kości. Niektóre pokryte są jeszcze resztami mięsa, futrem. Inne suche jak wiór. Co krok w dół poprzednie stopnie znikają – nie są już przecież potrzebne. Zstąpiwszy z ostatniego stopnia Gracze przez moment ujrzą za sobą w sekundowej migawce całą drogę od początku wędrówki do teraz.

Spłyną przeze mnie dni na przestrzał,
Zgasną podłogi i powietrza,
Na wszystko jeszcze raz popatrzę,
I pójdę, nie wiem gdzie – na zawsze.

 Tadeusz Woźniak – Zegarmistrz Światła Purpurowy

Dworzec

Tunel kolejowy przy Dworcu Śródmieście. Bernard wie, że trop wiedzie tędy. Co więcej wie, że powinni wsiąść do pociągu by dotrzeć dalej. Słysząc już w oddali stukot kół. Stuk-stuk, stuk-stuk... Jest to typowy pociąg kolejki podmiejskiej. Jeżeli Gracze nie wsiądą – przyjedzie kolejny i kolejny...


Sceny

- Przystanek „Podróżujący do źródła”, proszę wsiadać! – kierownik pociągu wychyla się przez drzwi. Pojazd zatrzymał się i otworzył drzwi tuż przed Graczami. Innych pasażerów praktycznie nie było, tylko jedno siedzenie zajmował młody mężczyzna śpiący pod płachtą gazety. „Liczba ofiar wczorajszego występu nekromantów osiągnęła prawie 300! Kolejny sukces!”, „Rząd planuje wprowadzenie obowiązku oddawania krwi przez wszystkie istoty ludzkie” – krzyczały nagłówki. Dawid widział jednak znacznie więcej pasażerów. Podeszli do niego i z uśmiechem położyli mu ręce na ramionach.

– Jesteś już gotowy, prawda? Szok czasem trwa długo. **Dawid powinien dostać swoją ostatnią kartę przemiany.**

Ty, który do morza
prowadzisz swe rzeki
Ty, który zmęczonym
zamykasz powieki

Nachyl dziś - proszę - w stronę miłości
Moje serce, moje myśli, moje oczy

 Stare Dobre Małżeństwo – Modlitwa Końca Mojego Wieku

– Nie myślałem, że o tej porze będą tu jacyś podróżni – maszynista wyglądający z kabiny zagaił wesoło. – Na tym przystanku nikt nigdy nie wsiadał i nie wysiadał... Rozgośćcie się, to już ostatni kurs.

Kraina Snu

Z gruzów zawalonego tunelu i pogiętych blach wagonu bohaterowie powoli wydostają się na przestrzeń oświetloną słońcem. To nic, że zamiast nieba widać sufit z którego zwisają kolorowe firany, a posadzka to wielka szachownica. To nic, że wypadek byłby śmiertelny dla każdej żywej istoty. Dawidowi to przecież już nie przeszkadza, rany Małgosi zagoją się w mgnieniu oka, Bernard je zignoruje, a Nikodem? Cóż, w końcu to on spowodował wypadek.

Scena końca

Na środku szachownicy leży sterta kolorowych, wyszywanych poduszek. Na nich spoczywa śpiąca postać. Jest to mężczyzna o krótko ostrzyżonych, rudych włosach, w brązowych spodniach do jazdy konnej i jasnozielonej kamizelce. Sen ma widać niespokojny – szepcze niezrozumiałe wyrazy, czasem wyciągnie rękę przed siebie w jakimś wysublimowanym geście. Jednemu z gestów towarzyszy rozdarcie sufitu kilkadziesiąt metrów dalej. W dziurę wpada czołg chwilę później porwany przez szpony jakiejś potężnej istoty.

Śpiący ma przy sobie miecz, którego nie da się wyjąć z pochwy. Przy pasie - skórzana torba podróżna, w niej kanapki z szynką, strzykawka i parę ampułek z płynem, oraz pudełko wielkości dwu paczek papierosów. Pudełka nie da się otworzyć.

Dowolna próba obudzenia śpiącego powiedzie się. Obudzony odemknie powieki, przeciągnie się i wstanie niespiesznie. Jeżeli któryś z Graczy wzięt którąś z jego rzeczy – odbierze ją bez wysiłku. Starania, by zrobić krzywdę rudowłosemu nie przyniosą efektu. Odeprze każdy atak fizyczny, nie czyniąc jednak Graczom poważniejszych szkód. Chwile po obudzeniu rozejrzy się i mruknie pod nosem coś na kształt „ciekawe, nie powiem.... Ale chyba za dużo z tym zachodu”. Po czym wyjmie z pudełka coś przypominającego kartę do gry, spojrzy na nią i rozwieje się w tęczowej poświacie.


Świat, jaki wszyscy znali przestał istnieć. Na zawsze.

To nic, że to sen, tylko sen, to nic

Chociaż śnię, ale wiem, że nie będę wciąż śnić

Przyjdzie dzień, z mego snu zbudzisz mnie

Wstanę i będzie tak, jak we śnie.

 *Edyta Geppert – To nic, że to sen*

Użyte zdjęcia na licencji [Creative Commons](#)

[Bernard](#) – created by [martin]

[Nikodem](#) - created by Photo4jenifer

[Małgosia](#) - created by sarah r.

[Dawid](#) - created by monsterspade

Materiały pomocnicze – karty postaci

Bernard Kot

Oficer służb bezpieczeństwa, który po dwuletnim epizodzie alkoholowym został przywrócony warunkowo do służby. Złośliwy przełożony przydzielił mu inwigilację środowiska intelektualistów. Zadania? Dość proste. Nasłuchiwać podejrzanych poglądów, notować, donosić. Raczej nie wdawać się w prowokacje.

No i co biedny Bernard poczne? Szczególnie, że nie uśmiecha mu się pracować dla służb. Nie miał innego wyjścia, skoro chciał pracować gdziekolwiek. Jest przynajmniej ten plus, że w kręgach inteligenckich trafiają się młode, ładne studentki.

Bernard jest zgorzkniały, mało co go cieszy, poza papierosem i wspomnianymi studentkami. Tak naprawdę ma gdzieś, czy go zidentyfikują jako oficera, ale stara się zachowywać minimum pozorów. Przeczytał nawet w tym celu kilka książek!



Umiejętności

Biegłe	Znane	Liżnięte
Strzelanie z broni	Otwieranie zamków	
Prowadzenie auta	Pierwsza pomoc	
Bijatyka	Procedury milicyjne	
Znajomość alkoholi		

Zmiany – wytnij!

Od samego niemal początku czuje na jakimś podświadomym poziomie, że należy podążać w dół budynku. Tak, to jest trop, który winien prowadzić go do celu. Zmiany Bernarda nie oznaczają żadnych specjalnych ograniczeń, którymi powinien się przejmować poza tym, co napotka w Piwnicy.

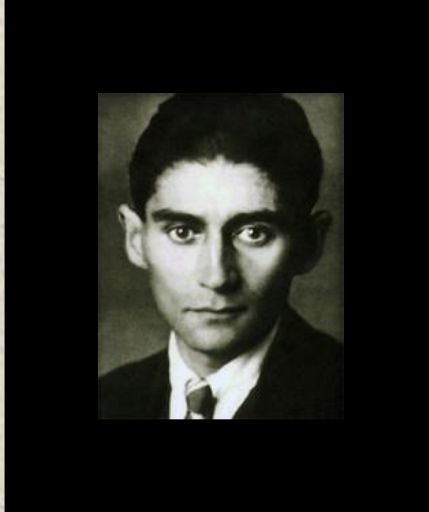
1. Coś się zmieniło... Wyczuwasz obecność osób wokół ciebie. Dawida, Małgosi czy Nikodema, albo innych. Nie musisz ich widzieć ani słyszeć, po prostu czujesz ich obecność... Co się stało?	3. Polowanie Kogo wyczuwasz, możesz dopaść i tego właśnie chcesz! Marzy ci się prawdziwe polowanie. Wiesz, że masz przewagę – siłę i nadludzką niewrażliwość na rany.
2. Tropy Delikatny zapach prowadzi cię do celu. Wystarczy trochę się skupić i wiesz, którądy iść.	4. Gniew Skrywałeś ten gniew i wściekłość przez lata. Koniec z tym! Czujesz, jak ubranie pęka w szwach pod naporem rozrastających się mięśni, ciało porasta futrem a kły i pazury dopełniają obrazu.

Dawid Warszawski

Praca w Centralnym Urzędzie Miar i Wag to szczyt marzeń dla młodego Dawida Blumsztajna, o przepraszam, Warszawskiego. Jego rodzice przetrwali rok 68 płacąc dość wysoką cenę społeczną, ale można powiedzieć, że chłopak ma czystą kartę.

Pomimo młodego wieku ma już narzeczoną (w Krakowie), odłożone dzięki rodzicom oszczędności i świadomość, że i tak jest Polakiem drugiej kategorii. Nie lubią go partyjni bo Żyd, nie lubią go solidaruchy – bo Żyd, Żydzi też go nie lubią, bo rodzice wydali wielu swoich by pozostać w kraju.

Mimo wszystko Dawid trzyma fason, choć jego pogodę ducha skrywa wiecznie załężniona mina. Politycznie nie wyłamuje się. Przełożony ma zawsze rację, a po tym, czego doświadczyła jego rodzina nie wie, a właściwie nie chce wiedzieć, co się dzieje w kraju.



Umiejętności

Biegłe	Znane	Liżnięte
Archiwistyka	Znajomość komputera	Elektryka
Matematyka	Języki obce	Korzystanie z biblioteki
	Geografia	
	Architektura	

Zmiany – wytnij!

Lęk towarzyszy Dawidowi stale, teraz w dodatku widzi cienie jakichś zmarłych. Zauważa jednak, że stają się oni coraz bardziej pomocni. Szybko przekona się, że tylko on ich widzi, chociaż oni widzą wszystkich. Ponadto boją się Małgosi. Co więcej, choć zraniony krwawi, nie zabiją go żadne obrażenia, ale też nie będą się goić.

1. Coś się zmieniło... Zmrużywszy oczy zauważasz mgliste postacie. Patrzą na ciebie i wiesz, że one też cię widzą... Przeróżające!	3. Komunikacja Wiesz, że można z nimi porozmawiać. To w większości zaledwie cienie tych, którymi byli, ale coś pamiętają...
2. Głosy Oni chcą coś powiedzieć, słyszysz pojedyncze wyrazy, widzisz, jak wskazują gdzieś ręką. Może oni są w porządku, chcą pomóc?	4. Prawda Już wiesz, dlaczego ty widzisz ich, a oni ciebie. Tak naprawdę umarłeś, i wtedy wszystko się zaczęło. Pozostała jednak silna więź ze światem i nawet bezcielesność nie przeszkadza ci udawać, że nadal żyjesz. Zniknął tylko lęk. Najgorsze wszak za tobą.

Nikodem Dąb-Rozwadowski

Znany z głoszenia kontrowersyjnych ideologii filozof. Jest solą w oku (by nie rzec dosadniej) zarówno władzy, jak i opozycji. Lubuje się w zestawianiu filozofów Kościoła z marksistami, udowadniając, że pierwsi popełniali błędy w założeniach a drudzy - w wyciąganiu wniosków z założeń. A tak w ogóle to przecież i tak niczego poza Nikodemem nie ma. Tak, jest on chyba najbardziej znanym solipsystą, który na domiar wszystkiego sam siebie nie bierze serio.

Przez wiele lat wykładał w Londynie ale wrócił, bo, jak mówił, „tam jest nudno i smuto, a tu tylko smutno”. Prawda jest taka, że był uczestnikiem dużego wypadku w metrze i wówczas nabawił się hemofobii. Ci, którzy go lepiej znają wiedzą, że profesor bywa niestabilny emocjonalnie i miewa skłonności do manii na jakimś tle, ale też i odwrotnie – bywa, że unika czegoś i zaszywa się gdzieś na całe godziny. Wszystko pod maską wiecznego uśmiechu.



Umiejętności

Biegłe	Znane	Liżnięte
Filozofia	Geografia	Etnografia
Języki obce	Korzystanie z biblioteki	Mitologia
Historia		

Zmiany – wytnij!

Zmiany profesora są naturalnym rozwinięciem jego pojęcia o świecie – przecież świat to wytwór jego umysłu. To normalne, że może go kreować podług swojej woli. Wyjątkiem jednak pozostaną jego towarzysze – z jakiegoś powodu na ich myśli i zachowanie nie będzie mógł wpłynąć.

1. Coś się zmieniło... Masz bardzo kreatywny umysł, rojący rzeczy nader dziwne! Gdy się skupisz, widzisz zarys tego, co zasłonięte (uwidacznia się postać za ścianą, nieczytelny napis wyostrza się).	3. Przestrzeń A gdyby tak zdjąć ograniczenia trzech wymiarów? Chociaż trochę. Krok na trzy metry, przejście przez ścianę? Ależ to nic trudnego.
2. Materia Przecież wszystko jest tworzywem, twoim tworzywem... Teraz zaczynasz to rozumieć. Zamknięte drzwi się otworzą, szyba pęknie – wystarczy zachcieć...	4. Umysł Te słabsze odpryski twojej świadomości nazywające siebie ludźmi nie będą już tak niefrasobliwie gadać głupstw. Zwykle wystarczy skupić na nich wzrok, by mówili i myśleli, co tylko zapragniesz.

Małgorzata Kickiewicz

Młodziutka studentka drugiego roku historii wie, że uczą ją bzdur. Już rodzice, aktywni działacze „S”, postarali się by miała świadomość, jak jest naprawdę. Ale ma nadzieję na zmiany, chce zdobyć wykształcenie, by potem uczyć prawdy kolejne pokolenie.

Chociaż pochodzi z Garwolina, jej rodzina przybyła z Podlasia, dlatego też jest religijna, wraz z całym spektrum przesądów ściany wschodniej (no jakże to, bez czerwonej wstążki przy wózku dziecięcym?).

Małgorzata jest bojowo nastawiona, nie spuszcza wzroku z rozmówcy i nie waha się podnieść głosu, gdy ktoś ją wkurzy.



Umiejętności

Biegłe	Znane	Liżnięte
Historia	Mitologia	Komputer
Polityka	Przesady	Religioznawstwo
	Bijatyka	
	Korzystanie z biblioteki	

Zmiany – wytnij!

Przemiany Małgosi są dostrzegalne dla uważnego obserwatora. Nie da się nie zauważyć gojenia ran w mgnieniu oka czy oczu świecących w ciemności czerwonym blaskiem. Jej głód krwi nie dotyczy Dawida.

1. Coś się zmieniło... Nie jest ciemno. To zaskakujące, ale zaczynasz widzieć w ciemności. Czujesz się zaniepokojona!	3. Oddech Zauważyłaś, że twoje ciało zapomina oddychać a nie czujesz duszności. Przypadkowe zadrapanie zagoiło się w mgnieniu oka. Boisz się słońca. Wiesz już przecież, co się stało nawet, jeśli nie masz pojęcia, dlaczego i jak.
2. Gdy spojrzałam na rękę... Krótkie, zadbane paznokcie zmieniły się w długie i ostre szpony. Ale dopiero to, co stało się z zębami przeraża. Przejeżdżając językiem czujesz, że kły są o wiele za długie i również ostre. Czujesz też przyływ siły.	4. Głód Ten głód! Czujesz, że musisz zatopić kły w miękkim ciele i wysać krew. Walczysz z tym głodem? Czy może niektórzy zasłużyli na los twojego posiłku?