

# ODCINEK TRZECI: W DOLINIE ŚMIERCI

## Wstęp

Październik roku 1936. Odkrywszy, że najważniejszych szefów gangów zastąpiono duplikatami, BG zaczynają poszukiwać danych na temat tajemniczego Szkarłatnego Cesarza dynastii Fu-San. Poznają historię wyganego chińskiego władcy, który uciekł w góry Tybetu, zapowiadając, że w przyszłości powróci i nie tylko odzyska tron, ale zapanuje nad światem.

Bohaterowie spotkają też w Londynie śmiałego odkrywcę Sheldona Greya, który pozwoli drużynie dołączyć do swojej ekspedycji. Wraz ze znakomitą łowczynią Dianą Pearson ma zamiar wytropić potwornego człowieka śniegu. Wszyscy wyruszają do Tybetu, gdzie zamierzają zatrzymać się w odosobnionym klasztorze. Po okresie względnego spokoju fojdzie do konfliktu z chińskimi komunistami, przeczyszcjącymi ten region w poszukiwaniu tajnej broni.

W końcu, poszukiwania yeti doprowadzą do dalszych przygód w tajemniczym Tybecie.

## Osobna przygoda

W *Dolinie Śmierci* różni się bardzo charakterem od poprzednich epizodów *Szkarłatnego Cesarza*, bardzo łatwo jest więc poprowadzić ją jako samodzielną przygodę, albo pierwszy epizod dwuczęściowej sagi, razem z „*Ucieczką ze Szkarłatnego Pałacu*”. W takim wypadku BG są po prostu częścią ekspedycji polującej na yeti (możesz nawet zastąpić Sheldona Greya i Dianę Pearson odpowiednimi bohaterami).

## Przygoda w kampanii

W *Syndykacie Skorpiona* BG dowiedzieli się, że tajemniczy cesarz Chin zastępuje szefów gangów duplikatami. Gdy ta przygoda się rozpocznie, BG powinni poszukać danych na temat cesarza i odkryć, gdzie się ukrywa, jak również dowiedzieć się wyprawie o Sheldona Greya. Poznają także efekty Szkarłatnej Śmierci i stosunek Szkarłatnego Cesarza do wojny domowej w Chinach.

## Tybet pod koniec roku 1936

Czy Tybet jest częścią Chin czy też niepodległym krajem? Zależy, kogo zapytasz. Republika Tybetu istnieje od chińskiej rewolucji z lat 1911-1912, ale rząd Chin nie uznaje jej istnienia. Choć Wielka Brytania miała niegdyś serdeczne stosunki z Tybetem, rząd brytyjski zaakceptował władzę Pekinu nad tym regionem w roku 1906, nie pytając o zdanie Tybetańczyków. Obecnie Tybet cieszy się względnie spokojem, dzięki Chińskiej Wojnie Domowej. Większa część walk toczy się w południowej części kraju, więc Himalaje pozostają na uboczu.

Dominującą religią Tybetu jest buddyzm, w tradycji Gelug, zwanej też sektą żółtych czapek. Wyznacza model większości klasztorów w Tybecie: celibat, wegetarianizm, zakaz spożywania alkoholu, wyższe standardy nauki i brak zainteresowania ezoteryką (na przykład magią).

W tradycji pulpowej tybetański klasztor jest miejscem egzotycznym i tajemniczym (choć, jak na ironię, wiele łączy go z europejskim odpowiednikiem). Jeżeli MG chce wykorzystać pulpowe stereotypy, może włączyć do przygody wiele scen medytacji czy mnichów odpowiadających na pytania BG tajemniczymi przysłowiami. Warto jednak postępować ostrożnie, by nikogo nie urazić – „buddyzm tybetański” przedstawiony w tej przygodzie ma budować pulpową atmosferę niesamowitości, a nie prezentować autentyczną religię.

### Część szósta: Podróż do Tybetu

W *Syndykacie Skorpiona* bohaterowie usłyszeli o Szkarłatnym Cesarzu dynastii Fu-San. Ten

rozdział zakłada, że BG będą chcieli poszukać informacji o tej niemal mitycznej postaci. Jeśli BG sami z siebie nie zechcą tego zrobić, MG może ich do tego zachęcić.

Nikt z bohaterów nie słyszał o Szkarłatnym Cesarzu, nawet jeśli wartość umiejętności Wiedza (Historia) jest szczególnie wysoka. By uzyskać informacje, gracze muszą przeprowadzić badania w dobrej miejscowej bibliotece, wykonując test Wyszukiwania. BG o co najmniej k8 w odpowiedniej specjalizacji Wiedzy (jak Historia) mogą otrzymać premię +2 do rzutu.

Po kilku godzinach BG odkryją notatkę z *World Explorers Journal*, kwartalnika wydawanego przez *World Explorers Club* w Londynie (zob. *Pomoc #1*). To jedyna konkretna informacja, którą mogą zdobyć na temat Szkarłatnego Cesarza lub dynastii Fu-San. Powinno być oczywiste, że więcej wiadomości zdobyć można wyłącznie nawiązując bezpośredni kontakt z Sheldonem Greyem.

#### POMOC DLA GRACZY #1

Wyjątek z *World Explorers Journal*, lato 1936

Znany badacz Sheldon Grey zamiar ponownie wyruszyć na niezwykłą wyprawę do dalekich krajów w poszukiwaniu tajemniczych stworzeń.

Choć ostatnia ekspedycja pana Greya zakończyła się spektakularną porażką, jest on pewien, że kolejna próba się powiedzie. Tym razem zamierza wysłedzić na Płaskowyżu Tybetańskim tajemniczego Potwornego Człowieka Śniegu. A także odszukać pałac Szkarłatnego Cesarza, który według legend ma się znajdować na tym samym obszarze.

Jak wyjaśnia pan Grey: „Przed zjednoczeniem Chin na dzisiejszym obszarze tego kraju istniało wiele pomniejszych królestw. Szkarłatny Cesarz, który żył 350 lat przed narodzinami Zbawcy, był władcą jednego z nich. Podobno odznaczał się taką bezwzględnością i okrucieństwem, że inne królestwa zjednoczyły się przeciwko niemu, pokonały jego armię i zmusiły do ukrycia gdzieś 'na zachodzie'. Nim umknął, Szkarłatny Cesarz przepowiedział, że stworzy wielkie cesarstwo na zachodzie i podbije nie tylko ziemie wrogów, którzy zmusili go do ucieczki, ale wręcz cały świat!

Większość uczonych uważa, że Szkarłatny Cesarz i jego zaufani poddani zbudowali pałac na niegościnnym Płaskowyżu Tybetańskim. Niektóre buddyjskie teksty podają, że miał spotkać się z Aleksandrem Wielkim na brzegach rzeki Indus. Istnieją też pogłoski, że Szkarłatny Cesarz - zapewne daleki potomek - doradzał Dżyngisowi Chanowi. Wierzę, że jego pałac istnieje. Kto wie, co mogą skrywać jego mury?”

Inni zachowują sceptycyzm: „Po zdarzeniu na Cranston Island, jestem, szczerze mówiąc, zaskokowany, że pan Grey jest w dalszym ciągu zdecydowany tropić mityczne stworzenia - nie mówiąc już o bajkowych cesarzach”, mówi Sir Derrick Upton, również członek World Explorers Club. „Próbowałem go przekonać, by zamiast optać ekspedycję zainwestował fundusze w rozwój lotów trans-atlantyckich. Dlaczego miałby ryzykować kolejną porażkę i zmarnować jeszcze więcej pieniędzy?” Obecnie pan

Grey wykłada na Cambridge University. Planuje wyruszenie do Tybetu w celu znalezienia pałacu i schwymania Potwornego Człowieka Śniegu, gdy w listopadzie zakończy umowę z uczelnią.

## Telegraficzne zaproszenie

Najszybszym i najtańszym sposobem kontaktu z Sheldonem Greyem jest telegram. W ciągu kilku godzin BG otrzymają odpowiedź (zobacz pomoc dla graczy #2). Oczywiście pan Grey oczekuje, że BG pojadą do Londynu, porozmawiają z nim i dołączą do ekspedycji. Miejmy nadzieję, że zgodzą się na ten plan!

Podróż transatlantykiem do Londynu potrwa od pięciu do siedmiu dni, zależnie od położenia miasta BG. Większość rejsów z Nowego Jorku lub Bostonu trwa nieco powyżej czterech dni. Jeśli rodzime miasto bohaterów leży na zachodnim wybrzeżu, MG może odroczyć ekspedycję do trzech tygodni - loty transatlantyczne są jeszcze kwestią przyszłości.

Jeśli BG zdecydują się na wyprawę, pan Grey poprosi, by znaleźli hotel w Londynie i spotkali się z nim w World Explorers Club w Bloomsbury.

**Uwaga do kampanii:** Gdy BG opuszczą port dostrzegą nagłówek w gazecie (kupionej lub czytanej przez kogoś innego), głoszący **NIEUDANY ZAMACH!** Artykuł opisuje, jak w czasie prezydenckiej debaty w San Francisco senator Percival Morrison uniknął kolejnej próby targnięcia się na jego życie. Na szczęście policja zdołała zabić strzelca, zanim ten zdołał zabić polityka.

MG używający *W Dolinie Śmierci* jako samodzielnej przygody powinni zignorować tę scenę.

## Spotkanie w Londynie

Gdy BG zdomowia już się w hotelu, otrzymają zaproszenie na obiad w klubie odkrywców World Explorers.

Sam klub mieści się w dwupiętrowym kamiennym budynku położonym w cieniu British Museum. Można doń dołączyć tylko przez zaproszenie. Organizacja twierdzi, że założył ją sir Francis Drake, choć siedzibę zbudowano w 1729.

Gdy BG dotrą na miejsce, portier poprosi ich o zaproszenie. Po okazaniu listu, zaprowadzi drużynę do szatni i każe służącemu wezwać pana Greya. Zaprosi ich następnie do salonu, oferując napoje. Pomieszczenie zdobią portrety znanych członków klubu.

Sheldon Grey szybko dołączy do bohaterów. Cieszy się, że ich widzi i powie, że nie przybyli na próżno. Przywitawszy się, entuzjastycznie zaprowadzi BG do prywatnej jadalni, gdzie pozna ich z trzema kolejnymi członkami ekspedycji: Tsangą Winga, Dianę Pearson i Douga MacLeoda.

Grey przedstawi Tsangą Winga jako chińskiego nacjonalistę, świetnie znającego Tybet. Diana Pearson to córka Richarda Pearsona, niegdyś znanego członka klubu (jego portret BG mieli okazję obejrzeć w salonie). Pan Pearson zginął w lawinie, polując na yeti dziesięć lat temu i Diana chce zakończyć misję ojca. Doug McLeod jest znanym myśliwym i przyjacielem panny Pearson.

# TELEGRAM

DIRECT TO YOU VIA

*World Wide Network*

The filing time as shown in the date line on full-rate Radiograms, and the time of receipt at destination as shown on a message, is STANDARD TIME. Form LFP101

LFP: 13:28PST, 28SEP07:WC#41- LON

OTRZYMALEM WIADOMOSC STOP

ZASKOCZONY I ZACHWYCONY CIEKAWOSCIA WOBEC FUSAN STOP

CHCIAŁBYM POROZMAWIAC OSOBISCIE W LONDYNIE STOP

MIEJSCE W MOJEJ WYPRAWIE STOP

WYRUSZAMY ZA DWA TYGODNIE STOP

SHELDON GREY.



Western Union, NY, NY

Grey wspomni, że British Museum byłoby bardzo zainteresowane artefaktami Fu-San, a londyńskie zoo z pewnością ucieszy się z yeti. Będzie bardzo wdzięczny, jeśli BG dołączą do ekspedycji, jako że oszczędzi mu to czasu i wydatków na poszukiwanie pozostałych odkrywców. Następnie zostanie podany obiad.

## Naprzód!

Plany Greya jest następujący: przeprawa prostem z Dover do Francji, stamtąd rejs parowcem do Bombaju, gdzie grupa przesiądzie się do pociągu i pojedzie nim do New Delhi. Odkrywców oczekiwać tam będzie wynajęty samolot, który ma przetransportować ekspedycję nad Himalajami do Tybetu. Tsang Wing zna wieś wyposażoną w małe lotnisko, skąd można wyruszyć na wędrówkę po płaskowyżu Tybetańskim.

Calej podróży nie poświęcimy zbyt wiele miejsca. MG może rozwinąć tę część i wprowadzić przystanki w Kairze i Bombaju. Inną pulpową opcją byłoby cięcie sceny i natychmiastowe przeniesienie akcji na lotnisko w New Delhi.

## Nad górami

Jednym z kontaktów Sheldona jest Winston Goldsmith, pilot w średnim wieku, przewożący przesyłki powietrzne nad północnymi brytyjskimi Indiami, zwłaszcza nad Himalajami. Ucieszy się z ponownego spotkania ze starym przyjacielem i przypomni Greyowi, że odkrywca nadal jest mu winny pieniądze przegrane w karty w Bombaju. Grey odpowie, że kupił dla Goldsmitha nowy DC-2.

DC-2 to samolot dla 14 pasażerów, gdzie znajdzie się też dość miejsca dla sprzętu ekspedycji. Partner Goldsmitha, Nareed Haandi, to młody Hindus świetnie władający brytyjskim angielskim. Nie podajemy ich statystyk, bo za chwilę i tak giną.

Podróż przez góry zapiera dech w piersiach. Goldsmith zaplanował przelot tak, by widok był niesamowity. Zabawiać też będzie BG niezbyt wiarygodnymi opowieściami o swoich powietrznych wyczynach w Wielkiej Wojnie. Opowieści Haandiego są znacznie ciekawsze, jako że wplata w nie historię i mitologię swojego regionu.

## To tylko przeziębienie

Podczas lotu BG mogą dostrzec (udany test Spostrzegawczości), że Sheldon Grey zachowuje się nietypowo. Jeśli go zagadną, odpowie, że nic mu nie jest, ale test Spostrzegawczości przeciwny do jego Ducha wykaże, że kłamie. Test Wiedzy (medycyna) lub Leczenia pozwoli ustalić, że Grey poci się, tak jakby miał wczesny etap gorączki.

Odkrywca zbagatelizuje chorobę, uznając, że nie ma się czym martwić. Bywał już w gorszym stanie i zeszedł zbyt daleko, by teraz się wycofać. Poza tym, zawsze będzie można odpocząć kilka dni, gdy ekspedycja bezpiecznie wylądaje.

## Kraksa!

Po kilku godzinach lotu nad szczytami, DC-2 dotrze nad Płaskowyż Tybetański. Sheldon Grey wybrał odległy region Tybetu, gdzie można znaleźć tylko odosobnione osady. Diana Pearson zauważy, że jej ojciec poszukiwał yeti w tej samej okolicy. Goldsmith zaczyna krążyć, szukając zbudowanego przez Brytyjczyków lotniska.

Jeśli BG wykonają test Spostrzegawczości, usłyszą ciche dźwięki innego samolotu. Jednak zanim zdążą wskazać go innym, usłyszą jak bok ich maszyny przecina seria z karabinu maszynowego. Goldsmith krzyczy, by wszyscy się trzymali, a sam próbuje manewrów ochronnych. Zauważa też, że trafiony został zbiornik paliwa.

Niestety, jest już zapóźno na ratunek. Druga salwa z karabinu trafia kokpit, zabijając Goldsmitha i Haandiego. Samolot zaczyna spadać. Jeśli BG nie zadziałają szybko, ich wyprawa do Tybetu zakończy się w tym miejscu. Choć w samolocie są spadochrony, ale nie ma czasu by je przysiąć i wyskoczyć, zanim maszyna się rozbije.

To okazja dla BG posiadających umiejętność Pilotowania. DC-2 jest obecnie na wysokości około 1000 stóp (300 metrów). Nie musisz stosować zasad pojazdów z podręcznika podstawowego. By oddać emocjonujące zasady pulpowe, wystarczy powiedzieć, że samolot rozbije się w pięć tur, chyba że ktoś zdoła poderwać go do góry. BG muszą dostać się do kokpitu (co zajmie im jedną rundę i wymaga testu Zręczności -2). Następnie należy wyrzucić ciała pilotów z siedzeń, co wymaga testu Siły. Gdy BG usiądzie już w fotelu musi przetestować Pilotowanie. Udany rzut oznacza, że maszyna została ustabilizowana, ale nadal opada.

Test Pilotowania ujawni też, że maszynie nie uda im się dotrzeć do lotniska, na którym Goldsmith planował wylądować, a rzut na Spostrzegawczość – że atakujący samolot już odleciał. Kolejny test tej umiejętności (+2, jeśli testujący go ma też Pilotowanie) wykaże, że w okolicy nie ma dobrego miejsca do lądowania. Szansę na przeżycie daje tylko lądowanie awaryjne na dużym jeziorze albo skok na spadochronie. By spróbować lądowania na jeziorze należy wykonać test Pilotowania z karą -4. Jeśli pilotujący BG zda, wszyscy niezabezpieczeni pasami w samolocie odniosą 2k6 punktów obrażeń. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, zabezpieczeni pasażerowie odniosą 2k6 obrażeń, a ci bez pasów – 4k6.

Gdy samolot osiądzie na jeziorze, bohaterowie będą musieli wydostać się z jego wnętrza, zanim zatoni (3 tury). Sheldon Grey poprosi, by ratowali, co tylko się da. Od MG zależy, BG mogą wziąć – pamiętaj jednak, że bohate-



rowie noszą ubranie na ekspedycję w Himalaje, powoduje karę -2 do testów Pływania. Brzeg leży dosyć daleko od miejsca kraksy (18 cali na mapie taktycznej). Woda jest spokojna, ale BG otrzymują dodatkowo karę -1 do testu Pływania za każde pięć jednostek obciążenia.

BG, którzy wyskoczyli na spadochronie (otwarcie go na czas wymaga testu Zręczności, który można przeprowadzić tylko raz przed kraksą) wylądują na brzegu jeziora do którego wpadnie samolot.

Wylądowawszy na brzegu drużyna poczuje siarczysty mróz. Robi się ciemno. Choć burza śnieżna ogranicza widoczność, test Spostrzegawczości pozwoli dostrzec w pobliżu klasztor. BG powinni dotrzeć tam w godzinę. Jednak zauważą też, że gorączka Sheldona Greya znacznie się pogorszyła i dostał drgawek.

## Część siódma: Nieproszeni goście

Klasztor Choje leży na wzgórzu nad wielkim jeziorem. To ogromna budowla, Amerykanom przypominająca fortecę (BG mogą nawet wziąć klasztor za pałac dynastii Fusan, ale Grey i Tsang szybko wyprowadzą ich z błędu). Wąska ścieżka wiodąca do głównej bramy jest przysypana śniegiem, drużyna musi więc wspinać się pod górę bardzo ostrożnie. Obok bramy stoi wielki gong.

Gdy BG ruszą na wzgórze, wrota klasztoru otworzą się i wysypie się z nich pół tuzina mężczyzn odzianych w grube szaty i niosących lampy. Katastrofa samolotu zwróciła uwagę lamy, który rozkazał kilku mnichom, by zajęli się ocalałymi. Komenderujący pozostałymi zakonnik, Danu, rozumie po angielsku – w przeciwieństwie do towarzyszy. Wprawdzie mówi dość kiepsko, ale w stopniu wystarczającym do komunikacji.

Mnich znacznie od określenia, czy przybysze są wrogo nastawieni. Zada im kilka podstawowych pytań, testując Spozstrzegawczość przeciwko Duchowi BG, by wykryć ich ewentualne kłamstwa. Jest z początku Neutralny, ale jeśli BG noszą broń otwarcie stanie się Nieprzychylny. Danu jest wegetarianinem i brzydzi się polowaniem na zwierzęta. Mimo wszystko, stan Sheldona Greya wystarczy, by ekspedycję zaproszono do klasztoru.

### Klasztor

Choć klasztor z zewnątrz może wydawać się równie okropny jak pogoda, wewnątrz jest ciepły, kolorowy i przyjazny. W Choje żyje tu mniej niż czterdziestu mnichów, w przeciwieństwie do innych klasztorów w Tybecie, zamieszkałych przez tysiące zakonników.

Wszyscy członkowie społeczności tutejsi mnisi zawarli uświęconą przysięgę, chcąc ukryć tajemnicę yeti przed obcymi.

Budynek otacza kolista ściana (średnica placu, na którym stoi klasztor, to mniej więcej 200 metrów). Za nią rozciąga się podwórze. Nawet tak późnym wieczorem widać, jak mnisi obracają duże cylindryczne młynki modlitewne rozrzucone po ogrodach, przechadzają się lub medytują.

Sam budynek przypomina piramidę schodkową, każda z jego pięciu kondygnacji jest bowiem mniejsza od tej na której się wznosi. Najniższy poziom – parter – to magazyny. Mnisi gromadzą tu ziarno, suszone warzywa i beczułki z wodą. Drugi poziom to sala spotkań i kuchnia, gdzie zakonnicy zbierają się na posiłki.

Trzeci poziom to wiele małych pokoiów – kwatery mnichów. Czwarty stanowi świątynia, jest też tu trochę mniej lub bardziej ukończonych piaskowych mandali (rytualnie niszczone, gdy już się je stworzy). Piąty poziom, jak trzeci, podzielony jest na wiele małych pomieszczeń. W tym wypadku jednak są to kapliczki – każda poświęcona jest zmarłemu mnichowi, przywódcy, buddzie, lub tybetańskiemu bogu. Znajduje się tu również pokój lamy. Na szczycie budynku stoi stupa, zawierająca relikwie buddy Choje, założyciela klasztoru. Wszystkie pokoje przyozdabiają gobeliny i mozaiki, przedstawiające buddów i bogów.

Piętra łączą nie schody, lecz drabiny, które z łatwością można wciągnąć na górę by odciąć wejście. Oczywiście, poza zastosowaniami obronnymi, taki system gwarantuje, że mnichom nie przeszkadza się w czasie medytacji.



## Spotkanie z lama

Gdy mnisi zaprowadzą BG do klasztoru, Danu nalegać będzie, by zostawili broń w magazynach na parterze. Jeśli się zgodzą, nastawienie mnicha polepszy się o jeden krok. Jeżeli odmówią, Danu oświadczy że stanowią zagrożenie dla klasztoru i jego nastawienie spadnie o kolejny krok. Gdy stanie się Wrogi, nie będzie już rozmawiał z BG, ale pošle mnicha, by zapytał lamę o zdanie. W tej chwili Sheldon Grey ledwo stoi. Niezależnie od negocjacji z drużyną, Danu pozwoli mnichom zabrać chorego do pokojów gościnnych na drugim piętrze.

Lama Ranpoche spotka się z BG w sali spotkań. Będzie Przychylny, jeśli Danu dobrze o nich zaświadczy, a Neutralny, jeśli nie. Lama ufa Danu, ale uważa że uprzedzenia względem obcych utrudniają mu czasem ocenę sytuacji. Podobnie jak Danu, lama zna angielski, i to bardzo dobrze. Powita drużynę w klasztorze Choje, miejscu kontemplacji na niegościnniej ziemi.

Lama zacznie od typowych pytań. Jeśli BG pochodzą z Ameryki, skarci Danu za założenie, że są Brytyjczykami. Gdy Diana Pearson się przedstawi, BG, którzy wykonają test Spostrzegawczości dostrzegą błysk w oku przywódcy klasztoru. Jeśli zagadną go o to, odpowie, że dziesięć lat temu Richard Pearson odwiedził klasztor. Ma nadzieję, że jego córka będzie miała więcej rozsądku, niż jej ojciec.

Jeśli BG spytają o odrażającego człowieka śniegu, lama zapyta, dlaczego go poszukują. Sam nie potwierdzi, ani nie zaprzeczy, że wie cokolwiek o jego istnieniu. Będzie jednak przeciwny polowaniu na to stworzenie. Stwierdzi, że jeżeli yeti istnieje, powinno się zostawić go w spokoju.

Zapytany o pałac Szkarłatnego Cesarza, lama wyzna, że zna tę legendę. Płaskowyz poza klasztorem i przyległymi wsiami jest opusz-

czony i możliwe, że gdzieś tam kryją się ruiny pałacu. Z całą pewnością jednak w klasztorze nie widziano jeszcze nikogo, kto twierdziłby, że odwiedził pałac.

Po kilku minutach lama zakończy rozmowę, przypominając, że pierwszym priorytetem będzie przywrócenie Sheldona Greya do zdrowia. Poinstruuje mnichów, by przygotowali drużynie gościnne pokoje, przygotowali żywność i odpowiedni ubiór. Następnie uda się do świątyni odprawić odpowiednie ceremonie przed nocnym spoczynkiem.

## Nocne ostrzeżenie

W nocy mnisi usuną wszystkie drabiny. Po dwóch mnichów trzyma straż na parterze i pierwszym piętrze (w sumie czterech). BG bardzo trudno będzie zwiedzić klasztor niezauważonym. Jeśli ktoś ich dostrzeże, po prostu delikatnie przypomni, że czas do łóżek.

W środku nocy Danu i inny mnich opuszczają klasztor. BG, którzy nie śpią (albo weszą po okolicy) mogą ich zauważyć lub usłyszeć (test Spostrzegawczości). Mnisi opuszczają drabinę, by wyjść. Gdy zjedzą na parter, Danu wyciągnie niewielki gong zza koszy na ziarno. On i jego towarzysz porozmawiają trochę z mnichami-strażnikami i wyjdą na dziedzińiec. Dwóch zakonników strzegących bramy otworzy ją dla Danu i zamknie, gdy mnich i jego towarzysz odejdą.

Jeśli BG zechcą znaleźć swoją broń, odkryją, że strzeże jej jeden z mnichów. Wprawdzie będzie się wzbraniał, ale jeśli BG zaczną nalegać, oddadzą im oręż. Ba, strażnicy bramy otworzą ją dla drużyny, ale ponowne wejście na teren klasztoru będzie wymagało odrobiny Przekonywania. Danu zostawia wyraźne ślady na śniegu i wytropienie go to dziecinnie igraszka. Trudniej jednak będzie pozostać niezauważonym, gdy brnie się w półmetrowych zaspach za dwoma mnichami. Zakonni-

cy przejdą pół kilometra po wzgórzach, gdzie Danu zatrzyma się i uderzy w gong.

Po piętnastu minutach mnisi zaczną się niepokoić. Rozmawiają z sobą po tybetańsku, ale da się wyczuć ogólnego ducha ich konwersacji: oczekiwali odpowiedzi, która nie nadeszła. „Może nie usłyszeli gongu”, zapyta drugi mnich. „Zawsze słyszą gong”, odpowie Danu. Mnisi próbują jeszcze dwóch uderzeń i po każdym z nich odczekują 15 minut. W końcu rezygnują. „Jeśli nie wysłuchają głosu pokoju, nie można będzie ich ocalić przed rykiem wojny”.

Choć BG pewnie nie rozumieją, co się dzieje, mnisi ci chcieli poinformować yeti, że zjawili się lowcy – tak, jak czynili to przez wieki. Zakonnicy są spokojni i brzydzą się przemocą, ale nie oznacza to, że nie ostrzegają ludzi śniegu przed niebezpieczeństwem. Teraz muszą przyjąć do wiadomości, że wyprawa Greya może w końcu odnaleźć yeti.

Jeśli Danu złapie śledzących go bohaterów, będzie wściekły. Oskarży ich, że wykradli się z klasztoru pod osłoną ciemności, by zabijać. Jeśli protestują, będzie twierdził że właśnie przeszkodził drużynie w polowaniu (pośrednio potwierdzając istnienie yeti).

## Część ósma: Szkarałta Śmierć

### Szkarałta świt

Mnisi wstają o świcie, by odprawić poranne modły i medytować. Przy okazji obudzą BG, by zaprosić ich na śniadanie. Bohaterowie usłyszą, że Sheldon Grey jeszcze śpi i że musi dużo odpoczywać.

Śniadanie przerwie dźwięk alarmowego gongu, w który uderzy mnich przy bramie. Jeśli

BG wyrzą przez okno, dostrzegą zbliżający się od strony jeziora oddział wojska. Test wiedzy ogólnej (jeśli BG znają się na taktyce czy wojskowości otrzymują do niego stosowną premie) ujawni, że to chińscy komuniści. Żołnierze są daleko od bazy, oddział składa się z 20 żołnierzy, dwóch poruczników i jednego kapitana.

Danu i dwóch mnichów wyjdzie z klasztoru i pozdrowi Chińczyków, tak jak BG ostatniej nocy. Kapitan Yao zażąda schronienia dla swych ludzi, które Danu mu zapewni. Na parterze szybko zaroi się od żołnierzy. Kapitan grzecznie odmówi rozbiorzenia swoich ludzi, a gdy zauważy broń BG na podłodze, spyta, czy mógłby zobaczyć przywódcę gości klasztoru. Danu odpowie, że jest ciężko chory, na co Yao odrzeknie, że może porozmawiać z jego zastępcą. Zaden z BN nie będzie chciał podjąć się rozmowy – Diana obawia się, że Chińczycy nie potraktują poważnie kobiety, a Tsang nie chce mieć do czynienia z komunistami. Poproszą zatem jednego z BG, by mówił w imieniu wyprawy.

Lama będzie nalegał, by samemu najpierw porozmawiać z kapitanem Yao, na co ten przystanie. Po kilku minutach rozmowy i podaniu śniadania żołnierzom, lama zaprosi wybranego BG, by do nich dołączył.

### Szkarałta Śmierć

Dokładny przebieg konwersacji zależy od tego, co BG już widzieli, i przeciwstawnego testu Zastraszania między BG a kapitanem. Zwycięzca będzie mógł kierować rozmową.

Kapitan będzie wypytywał BG. Zapyta, czy dotarli tu samolotem, który rozbił się tu ostatniej nocy (gracz może założyć, że to komuniści zestrzelili samolot, ale to nieprawda). Jeśli BG wspomni, że wrak leży na dnie jeziora, kapitan westchnie i przyzna, że to



nieszczęście (chciał przeszukać maszynę, by znaleźć ślady Szkarłatnej Śmierci).

Yao usłyszał, że ktoś przeprowadza w Tybecie testy potężnej broni. Z radością obwinili brytyjskich imperialistów i rozczaruje się usłyszawszy, że BG pochodzą z Ameryki.

Nalegać też będzie, by BG udali się z jego ludźmi do wsi w dolinie Tando. Chińczycy natknęli się na osadę maszerując tutaj i odkryli tam ślady działania potwornej broni.

BG wyczuje, że Yao naprawdę przejął się tym, co zobaczył. Nic nie zdoła go powstrzymać przed zabranie drużyny do wsi, zwłaszcza, jeśli dowie się, że są w niej naukowcy czy śledczy.

Lama nie będzie się sprzeciwiać, ale zacznie nalegać, by Sheldon Grey odpoczywał pod jego opieką, dopóki nie wydobrzeje. Będzie też prosił, aby w klasztorze nie przelewano krwi, uprzedzając tym samy pomysł strzelania z żołnierzami.

## We wsi

Podróż do wsi powinna minąć bez przygód.

Gdy BG dotrą na miejsce, nie zastaną żadnych śladów życia. Pada śnieg, ale z kominów się nie dymi. Nie ma tu też zwłok, ale w środku miasta widać dużą jamę. Choć obecnie zakrywa ją śnieg, kapitan wspomni, że widział w niej rozgrzane kości spalonych ciał, gdy jego oddział przeszedł przez wieś zeszłej nocy. Pozostali wieśniacy leżą martwi w swoich domach.

Kapitan Yao pozwoli BG na zbadanie okolicy, jednak przydzieli im eskortę (dwóch Chińczyków na BG). We wsi można znaleźć kilka ciekawych wskazówek odnośnie tego, co zaszło.

Po pierwsze, tuż za wsią, przy drodze do klasztoru znajduje się niewielki kopczyk śnie-

gu (by go zauważyć, potrzebny jest test Spostrzegawczości). Jeśli BG przekopią zaspę, znajdą tacę z rybami i warzywami. Udany test Tropienia pozwoli im wykryć ślady dwóch par dużych stóp, prowadzących do i z gór. Zostawiły je yeti, które jednak opryskano Szkarłatną Śmiercią, więc uciekły w góry, nie skosztowawszy ofiary.

Po drugie, bohaterowie którzy zbadają ciało, zauważą jasnoczerwone plamy na całej powierzchni skóry. Test Wiedzy (medycyna) ujawni, że wieśniaków zabiła bardzo mocna trucizna kontaktowa, drażniąca skórę.

Po trzecie, w środku osady mieści się niewielka buddyjska świątynia (czy raczej kapliczka). Tu skonał ostatni mieszkaniec wsi. Na macie zdołał jednak namalować prosty szkic okolicy. Umieścił na niej smoka palącego wieś oddechem oraz strzałkę, wskazującą w górę pobliskiej rzeki. Malarz wierzył, że wieś zaatakował potwór z północy.

## Zasadzka!

Gdy BG wykorzystają szansę odkrycia wszystkich trzech wskazówek, rozpęta się prawdziwe piekło. Od południa zaatakuje drugi oddział, który wcześniej przygotował zasadzkę. Jeśli BG się jej spodziewali, mogli dostrzec jednego czy dwóch żołnierzy – w tym celu powinni przetestować Spostrzegawczość przeciwnie do ich Skradania. Druga grupa zacznie ostrzeliwać wieś z moździerzy (24/48/96, obr. 4k8, PP9, ŚWW). Po kilku rundach ognia, do ataku ruszą żołnierze z karabinami.

**Osobna przygoda:** Drugi oddział to Brytyjczycy. Rząd Tybetu poprosił ich o eliminację komunistów, którzy eksperymentowali z bronią chemiczną. Gdy zacznie się walka, Anglików nie będzie obchodziło, że to nie komuniści są odpowiedzialni za masakrę.

Jednostka brytyjska jest o jedną czwartą mniej licznad chińskiej (żołnierze mają te same statystyki, co oficerowie). Aby Brytyjczycy zwyciężyli, muszą im pomóc bohaterowie, włączając się do starcia po stronie Europejczyków. Jeśli potrzebują zachęty, niech Yao oskarży ich o szpiegowanie i każe swoim ludziom ich zastrzelić.

**Serial:** Drugi oddział to wysłańcy z Pałacu Szkarlatnego Cesarza. Szukają ocalałych z zestrzelonego samolotu i uznają patrol komunistów za niespodziewaną premię. Mają rozkaz, by schwytać każdego, kto nie nosi chińskiego munduru.

MG może użyć statystyk Chińczyków dla Szkarlatnej Gwardii. Jest ich dwa razy więcej niż komunistów, a grupa 20 ludzi nadciąga z północy. Jeśli MG zależy na cliffhangerze, niech BG obronią się przed pierwszym atakiem, w którym zginie większość komunistów, a potem niech okrąży ich drugi, świeży oddział. Szkarlatny Kapitan rozkaże po angielsku, by wrogowie Cesarza poddali się.

## Śmierć Bohaterów niezależnych

Następny odcinek serialu nie wymaga obecności żadnego z obecnych BN. Zatem Diana Pearson, Tsang Wing i Doug MacLeod mogą zginąć. MG nie musi zabijać żadnego z nich, ale śmierć podkreśli dramatyzm sceny.

## Epilog

**Osobna przygoda:** Jeśli komuniści zostaną pokonani, BG mogą udać się po tropach yeti do ich jamy. Niestety, Szkarlatna Śmierć zabiła wszystkich Odrażających Ludzi Śniegu. Ciało yeti nadal będzie bardzo cenne dla społeczności naukowej. Tożsamość osoby, która stworzyła zaręcz pozostanie tajemnicą.

Sheldon Grey wyzdrowieje po kilku dniach. Bohaterów z pewnością zaskoczy wiadomość, że postanowi pozostać w klasztorze.

**Serial:** BG trafiają do niewoli Szkarlatnego Cesarza. Jeśli zdołają pokonać jego wojsko, MG powinien zatroszczyć się o kolejne spotkanie, by jednak uwięzić drużynę (może na przykład wprowadzić brytyjski patrol, w rzeczywistości złożony z przebranych agentów Szkarlatnego Cesarza). W ten sposób następna przygoda będzie mogła się rozpocząć wedle planu, a więc z bohaterami szponach tyrana.

## Dramatis Personae

### Sheldon Grey

Sheldon Grey jest śmiałym podróżnikiem i łowcą przygód, poszukującym egzotycznych artefaktów. Ojciec, który zarobił miliony pracą własnych rąk, od dzieciństwa wpajał mu, że człowiek powinien pozostawić coś po sobie. Grey wykorzystał spadek, by finansować ekspedycje w poszukiwaniu zapomnianych skarbów.

Sheldon to przystojny mężczyzna, który robi wrażenie uroczego chytrusa. Nigdy się nie ożenił – woli podróżować po świecie i przeżywać przygody niż dbać o rodzinę. Ostatnio zaczął poważniej traktować swój wiek (zblżyła się do czterdziestki) i zaczyna myśleć o ustatkowaniu się, ale mało kto traktuje go poważnie.

Sheldon Grey lubi kontrolować swoje wyprawy. Dobiera sobie podwładnych, którzy nie będą kwestionować jego przywództwa. Choć potrafi wysłuchać rozsądnych argumentów, często twierdzi, że powątpiewanie w jego rozkazy jest tchórzostwem. To właśnie zadufanie i ośli upór podróżnika były przyczyną kłopotów podczas poprzednich ekspedycji.



**Cechy:** Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k8

**Umiejętności:** Prowadzenie k6, Przetrvanie k8, Skradanie k8, Sposrzegawczość k10, Strzelanie k10, Tropienie k10, Walka k8, Wspinaczka k6

**Charyzma:** -2, **Tempo** 6, **Obrona** 6, **Wytrzymałość** 7

**Zawady:** Odszczepieniec ('zżyty z dzikimi')

**Przewagi:** Sokole oko, Szósty Zmysł, Tropiciciel

**Sprzęt:** Sztucer Sharpa (Karabin, 30/60/120, 2k10, Strzały 1, PP2), Dwa kolty 1911 (12/24/48, 2k6+1 PP1).

## Tsang Wing

Tsang Wing jest wykształconym uczonym, który nie cierpi komunistów za rozpętanie wojny domowej, pustoszącej jego kraj. Tsang (to nazwisko) wierzy w demokrację, kształcił się w Anglii i Ameryce, by bliżej poznać jej ideały. Bardzo ciekawi go też starożytna kultura chińska. Przygodna rozmowa z Sheldone'em Greyem w Londynie sprawiła, że znalazł się wśród członków ekspedycji.

Tsang ma trzydzieści parę lat, ale wygląda na mniej. Ubiera się z europejska, jako że od roku już mieszka w Londynie, a jego stare ubrania już nie pasują.

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Sposrzegawczość k10, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza (różne, w zależności od potrzeby) k10, Wspinaczka k4

**Charyzma:** +0, **Tempo** 6, **Obrona** 5, **Wytrzymałość** 5

**Zawady:** Lojalny

**Przewagi:** Uczony

**Sprzęt:** Tsang posiada pistolet automatyczny .45 (12/24/48, 2k6+1, PP1) oraz nóż, jednak brzydzi się przemocą.

## Diana Pearson

Od dziecka Diana Pearson chciała być taka, jak jej ojciec. Richard Pearson był silny, uparty i odważny. Podróżował do odległych krajów i jak nikt znalazł się na sztuce przetrwania w dzikich ostępach. Nie miał syna i Diana stała się jego oczkiem w głowie. Nazwał ją imieniem rzymskiej bogini łowów. Nauczył, jak strzelać i jak przeżyć w dziczy. Niestety, przynajmniej dla Diany, chciał też uczynić ją damą. Nalegał, by odebrała wykształcenie w Anglii i użył swych wpływów, by umieścić ją w doskonałej akademii. Gdy była w szkole, dowiedziała się, że ojciec zginął w Himalajach.

Diana jest piękna, choć chłodna, a w jej oczach brak iskry. Lata łowów sprawiły, że przestała zwracać uwagę na cierpienie, a pragnienie dokończenia misji ojca pochłania każdą jej myśl. Mimo to nie jest zupełnie nieprzystępna i może polubić BG, którzy będą rozmawiać z nią o polowaniach.

**Cechy:** Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k8

**Umiejętności:** Jeździectwo k6, Prowadzenie k6, Przetrvanie k8, Skradanie k8, Sposrzegawczość k8, Strzelanie k8, Tropienie k8, Walka k6, Wspinaczka k8

**Charyzma:** +0, **Tempo** 6, **Obrona** 5, **Wytrzymałość** 6

**Zawady:** Odszczepieniec, Zobowiązanie (pomścić ojca)

**Przewagi:** Animusz, Czujna, Sokole Oko, Zabójca olbrzymów

**Sprzęt:** Remington 30-06 (24/48/96, 2k8, PP2, SzS1, 6 strzałów), Mauser C96 (10/20/40, 2k6+1, SzS 1, Strzały 10).

## Doug Macleod

Doug Macleod to ponury rudzielec o celyckich korzeniach. Za młodu był bokserem-amatorem i dzięki temu trafił do cyrku. Choć

lunapark, gdy nastal Wielki Kryzys, McLeod znalazł się we właściwym czasie i właściwym miejscu – Richard Pearson, który dostarczał cyrkom zwierzęta, potrzebował pomocnika na wyprawę do Afryki. Od tej pory McLeod był jego lojalnym pracownikiem.

Dziwnym zrzędzeniem losu, podczas ekspedycji do Ameryki Południowej McLeoda zranił jaguar i Doug odpoczywał w szpitalu, gdy Pearson zniknął w Himalajach. Czuje się osobiście odpowiedzialny za śmierć pracodawcy. Zaoferował swe usługi jego córce, która docenia obecność doświadczonego współpracownika swego ojca. McLeod jest szalenie wierny i nie pozwoli, by ktokolwiek skrzywdził Diane.

**Cechy:** Duch k8, Siła k10, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6

**Umiejętności:** Prowadzenie k6, Przetrvanie k8, Skradanie k6, Sposzrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Wspinaczka k8

**Charyzma:** -2, **Tempo** 6, **Obrona** 7, **Wytrzymałość** 8

**Zawady:** Brzydki, Lojalny

**Przewagi:** Krzepki, Nerwy ze stali, Zaprawiony w walce

**Sprzęt:** Obrzyn (5/10/30, 1-3k6, SzS 1-2, Strzały 2), Kolt 1911 (12/24/48, 2k6+1, PP1), Maczeta (Si+k6)

## Lama Ranpoche

Lama Ranpoche jest przywódcą klasztoru od niemal 50 lat. Wygląda na lysego sześćdziesięcioletka, choć w rzeczywistości ma 91 lat. Lubi towarzystwo, ale mówi krótko i niewiele. Nie z powodu jego wieku; uważa, że każde słowo powinno mieć znaczenie, nie traci więc czasu na próżne pogawędki.

Lama od lat chroni yeti. Według tradycji, yeti odwiedzają się, broniąc klasztoru przed obcymi, na przykład łupieżcami czy poszukiwaczami skarbów.

Lama pamięta Richarda Pearsona, którego ekspedycja odwiedziła klasztor dziesięć lat temu. Ostrzegal, by myśliwy nie polował na yeti, ale Pearson zignorował jego słowa. Później, Ranpoche uslyszal od wieśniaków, że wyprawa Pearsona została porwana przez lawinę. Nikt nie ocalal.

**Cechy:** Duch k10, Siła k6, Spryt k12, Wigor k6 Zręczność k6

**Umiejętności:** Przekonywanie k8, Przetrvanie k8, Psionika k12, Skradanie k6, Sposzrzegawczość k8, Walka k6

**Charyzma:** 0, **Tempo** 6, **Obrona** 5, **Wytrzymałość** 5

**Zawady:** Obowiązki (wobec klasztoru), Zobowiązanie (chronić yeti)

**Przewagi:** Mentalista, Nowa moc, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (psionika)

**Mocce:** *Dar języków* (telepatia), *leczenie* (władza ducha nad ciałem), *odbicie* (przewidywanie przyszłych ataków), *teleportacja* (dematerializacja), *władca marionetek* (hipnoza)

## Tybetański mnich

Mnisi z klasztoru Choje ubierają proste szaty, golą głowy i noszą żółte czapki. Nie mówią wiele, zazwyczaj odpowiadają na pytania (co BG nie robi chyba wielkiej różnicy, chyba że któryś z nich zna tybetański lub jeden z języków Indii). Wszyscy wiedzą o istnieniu yeti, ale przysięgli nie zdradzić nikomu tajemnicy. Są Pionkami i korzystają z ich regul.

## Kapitan Yao Jin

W armii Czang-Kai-Szeka Yao Jin nigdy nie osiągnąłby rangi kapitana. Czerwonych nie stać na wybrzydzenie, a Yao udowodnił swoją wartość w bitwie. Mocno wierzy w komunizm i zawsze przy sobie nosi materiały propagandowe (ba, posiada nawet kantońskie tłumaczenie *Manifestu Komunistycznego*). Jest



postawnym, mocno zbudowanym mężczyzną o kanciastej twarzy i eleganckim wąsiku.

Jako żołnierz docenia lojalność, szczerść i dyscyplinę. Nie potrafi dobrze kłamać, a jego umiejętności dyplomatycznym również wiele brakuje. Jeśli więc nikt nie słucha jego prośb, przechodzi od razu do gróźb. Chce wykorzystać Szkarłatną Śmierć jako broń w służbie komunizmu.

**Cechy:** Spryt k6, Duch k8, Siła k10, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Prowadzenie k6, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wspinaczka k8, Zastraszanie k8

**Charyzma:** -2, **Tempo** 6, **Obrona** 6, **Wytrzymałość** 6

**Zawady:** Obowiązki. Wredny

**Przewagi:** Bez przebaczenia, Twardziel

**Sprzęt:** Browning Hi-Power (12/24/48, 2k6+1, PP1), Miecz oficera (Si+k6)

## Chiński porucznik

Porucznicy są dowódcami oddziałów w armii komunistów. Możesz wykorzystać te statystyki także dla brytyjczyków.

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Prowadzenie k6, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wspinaczka k6

**Charyzma:** 0, **Tempo** 6, **Obrona** 6, **Wytrzymałość** 6

**Zawady:** Obowiązki

**Przewagi:** Zaprawiony w walce

**Sprzęt:** Rewolwer (różnej marki, zależnie od narodowości) (12/24/48, 2k6+1).

## Chiński żołnierz

To prości żołnierze armii komunistów – lojalni i oddani sprawie robotniczej. Ich statystyki nadają się też dla brytyjskiej armii czy Szkarłatnej Straży. Wszyscy są Pionkami, jak podano na stronie 87.

**Sprzęt:** Żołnierze noszą pistolety (różnych rodzajów) (12/24/48, 2k6+1), karabiny (24/48/96, 2k8), i noże (Si+k4).