

MZUZU

Autor: Andrzej „Enc” Stój, Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Grafika: Peter Szabo Gabor and Eastern Raider Games

Pomarańczowe piaski, bezchmurne niebo, po którym płynie wielkie, krwistoczerwone słońce oraz ciemnoskórzy mieszkańcy, o łysych głowach i pozbawionych źrenic oczach, sprawiają, że Mzuzu bardzo często nazywana jest Piekłem. Niewielu ludzi odwiedziło planetę osobiście, jednak za sprawą opowieści starych podróżników, mało kto pragnie ujrzeć pomarańczowy, spalony glob na własne oczy i poznać jego dziwnych, tajemniczych mieszkańców. Zła sława Mzuzu tylko po części wynika z warunków panujących na planecie – w końcu są setki globów, gdzie ludzkość musi kryć się pod ziemią lub w zamkniętych osiedlach. To przede wszystkim zasługa mieszkańców planety. Wszyscy, co do jednego, posiadają talent psioniczny, jednak nie jest to zasługa na-

tury, a zaawansowanej techniki. Mzuzuanci nie rodzą się naturalnie, są hodowani, projektowani przez maszyny zaprogramowane przed wiekami przez ich tajemniczych przodków. Plotka głosi, że ludzie żyjący na tej planecie przypominają robotnice pszczół – kieruje nimi potężna, skryta głęboko pod ziemią świadomość.

Planeta nie posiada wielu bogactw naturalnych – są to przede wszystkim diamenty i złoża metali – jednak dla niewielkiej populacja z powodzeniem utrzymuje się z ich wydobycia oraz sprzedaży technologii z dziedziny klonowania i genetechniki. Mzuzu łączą kontrakty handlowe z przeszło setką innych planet. Rządy tych światów nie są zadowolone z konieczności współpracy z Mzuzuńczykami, jednak nie mają wielkiego wyboru. W Ramieniu Strzelca nie ma innego świata dysponującego maszynami klonującymi o równie wysokiej jakości.

1. PRAWDA O MZUZU

Wieki temu przodkowie obecnych mieszkańców planety dokonali niezwykłego odkrycia – znaleźli podziemne struktury, zbyt regularne, by mogły być dziełem natury, a jednocześnie na tyle obce, by były tworem człowieka. Podejrzewali, że stworzyła je obca rasa, której czasy przeminęły przed milionami lat – być może nawet zanim gwiazda systemu przekształciła się w czerwonego olbrzyma. Pionierzy wykorzystali je, włączając w pierwszą zbudowaną na Mzuzu kolonię. Wydaje się, że obecność pozostałości

bazy obcych w tajemniczy sposób wpłynęła na późniejsze decyzje psionicznych mistrzów, którzy przejęli władzę na planecie. W archiwach znajdują się wzmianki o odnalezieniu resztek prawdziwej technologii, istnieje również kilkadziesiąt zdjęć, brakuje jednak informacji tego, czy udało się je zrozumieć, albo przywrócić do działania. Plotki głoszą, że obcy – kojarzeni ze sługami plugawych bóstw – nigdy nie odeszli, jedynie ukryli się głębiej we wnętrzu planety, są one jednak nieprawdziwe. Mzuzu była zamiesz-

kana, lecz rasa, która tu żyła, wymarła przez wieloma mileniami.

Tymczasem pogłoski na temat sztucznej inteligencji, do banku pamięci której dodawane wspomnienia każdego umierającego mieszkańca Mzuzu, są prawdziwe. Cothinel, jak nazywają ją psionicy, jest bardziej repozytorium wspomnień kierowanym przez zaawansowany program, niż świadomą istotą, jednak z wieku na wiek staje się coraz bardziej inteligentna. Już teraz wykazuje o wiele większą niezależność,

niż powinna. Z tego powodu coraz częściej słychać głosy za wyłączeniem maszyny, a przynajmniej odcięciem jej dostępu od laboratoriów, zwłaszcza od maszyn klonujących, gdzie projektowane są umysły nowych członków społeczności. Niestety, może być na to za późno – sztuczna inteligencja już dawno złamała zabezpieczenia systemu, a część dorosłych psioników to jej „dzieci”, bezwzględnie lojalne względem Cothinel.

2. MZUZU W GRZE

Mzuzu nie nadaje się na miejsce akcji dłuższej liczby sesji. Ścisłe kontrolowane społeczeństwo, wpływy Cothinel i ograniczenie przestrzeni sprawiają, że bohaterowie graczy mieliby tu niewielkie pole do popisu. Planeta może służyć za tło – pojawiać się w opowieściach kupców i pilotów. Drużyna może nawet spotkać grupę Mzuzuńczyków lub odwiedzić ich świat podczas pojedynczej misji, zleconej przez rząd jakiejś wrogiej względem Mzuzu planety.

Dokonanie sabotażu, kradzież jakiejś technologii albo likwidacja niewygodnego Mzuzuńczyka będzie trudnym wyzwaniem nawet dla doświadczonych bohaterów. Solidne zabezpieczenia, liczne straże i fakt stałej bliskości psioników sprawia zdecydowanie komplikują sprawę. Przekupstwo, zastraszanie, czy oszukanie mieszkańca Mzuzu praktycznie nie wchodzi w grę – gracze muszą znaleźć inny sposób na wykonanie takiej misji.

WAŻNE MIEJSCA

I PERSONY

Wielkie, czerwone słońce, wokół którego orbituje Mzuzu przeraża przybyszów. Wydaje się, że planeta zbliża się do gwiazdy i ta wkrótce

ją pochłonie. Oczywiście, nic podobnego nie ma miejsca, choć upiorne wrażenie, że Mzuzu wkrótce zostanie pożarta przez słońce, nie jest całkowicie nieprawdziwe. Gwiazda znajduje się u schyłku istnienia. Najdalej za kilkanaście tysięcy lat w układzie Mzuzu będzie miała miejsce wyjątkowo spektakularna eksplozja – jedyna gwiazda systemu zamieni się w supernową. Choć jest mało prawdopodobne, by wydarzenie to miało miejsce w ciągu najbliższych wieków, już same przemiany, które zachodzą we wnętrzu słońca, stanowią wielkie zagrożenie dla mieszkańców Mzuzu. Zakłócenia w komunikacji, uszkodzenie satelitów, zmiany warunków panujących na planecie, w tym bardzo mocne wahania temperatury – to wszystko sprawia, że obywatele planety od lat poszukują nowego domu. Jak na razie, bezowocnie.

Diamantowa Dolina – istnienie tego miejsca jest utrzymywane w sekrecie. To najstarsza kopalnia diamentów na Mzuzu. Tutejsi pracownicy są niewolnikami, w części sprowadzonymi z innych systemów, ale niektórzy to rodowi Mzuzuńczycy, w których genomie odnaleziono jakieś wady, np. brak, albo nie dość potężny talent psioniczny. Średnia życia w Diamantowej Dolinie wynosi około czterech lat, ale dotyczy to wyłącznie tubylców – przybysze spoza układu wytrzymują nie więcej, niż rok.

Mieszkańcy Mzuzu są bardzo dziwni i nieprzyjaźni wobec przybyszów – za wyjątkiem nielicznych okazji, gdy goszczą dyplomatów lub przedstawicieli gildii, z którymi muszą zawrzeć ważny kontrakt. Choć wówczas są bardzo uprzejmi i grzeczni, w powietrzu wisi zawsze jakaś niewypowiedziana groźba. Świadomość, iż na Mzuzu prawie wszyscy są psionikami, w dodatku wyhodowanymi na bazie specjalnie zaprojektowanego genomu, nie pomaga w nawiązaniu normalnych, zdrowych relacji.

Upiór – jeden z najzdolniejszych psioników swojego pokolenia, jest jedynym Mzuzuńczykiem, któremu pozwolono żyć mimo uszkodzonego (zdaniem tutejszych naukowców) geno-

mu. Upiór niczym się nie różni od przeciętnego mieszkańca swojej planety, z jednym wyjątkiem – jest albinosem. Teoretycznie Mzuzu jest bardzo tolerancyjne i nie zwraca się tu uwagi na wygląd, jednak w praktyce bywa inaczej. Upiór jest społecznym wyrzutkiem, pariasem, którego najchętniej by zlikwidowano, gdyby nie jego wielki talent. Mistrzowie mają świadomość, że jego zdolności są bardzo cenne, dlatego tolerują jego obecność. Sam Upiór czeka cierpliwie na okazję do ucieczki. Prędzej czy później otrzyma misję poza Mzuzu – wówczas odejdzie, choćby miał pozabijać wszystkich współtowarzyszy.

