

*Strach przed śmiercią jednoczy żyjących.*

– Siergiej Sniegow

Lawrence Wargrave, emerytowany sędzia. Kenneth Broven, śmiertelnie chory biznesmen. Spotkaliście się w pubie w deszczową listopadową noc. Wywiązała się rozmowa. Początkowo banalna, a potem... potem już nie. Potem szczerza i zarazem poufna, aż do bólu. Wargrave wiedział, że może zaufać Brovenowi. Broven wiedział, że Wargrave nie jest szaleńcem. I żaden z was się nie mylił. Sędzia potrzebował wspólnika, kogoś, kto będzie w stanie sfinansować jego niezwykle przedsięwzięcie. Biznesmen chciał zrobić coś wielkiego w ciągu ostatnich miesięcy swego życia. Mogli sobie nawzajem pomóc.

Lawrence Wargrave wyjawiał Kennethowi Brovenowi swój plan. Zaczął od wyjaśnienia koncepcji “zbrodni poza prawem” - zabójstwa, którego sprawcy z rozmaitych względów formalno-prawnych nie można w żaden sposób ukarać. Powiedział mu, że z przeróżnych źródeł zdobył dość dokładne informacje na temat dziewięciu takich osób:

Edward Armstrong, młody lekarz, który operując po pijanemu uśmiercił swą pacjentkę.

Emil Brent, surowy ksiądz, który wyrzucając z pracy w plebanii kobietę będącą w ciąży z nieślubnym dzieckiem, doprowadził ją do popełnienia samobójstwa.

William Blore, inspektor policji, a obecnie prywatny detektyw, który dla swojej kariery poświęcił życie człowieka oskarżając go o niepopełnione przestępstwo.

Victor Claythorne, nauczyciel, który z zimną krwią zamordował nastoletniego chłopca, by jego narzeczona, a siostra dziecka, odziedziczyła spory majątek.

Philip Lombard, bezwzględny najemnik, który podczas jednej ze swych wypraw do Afryki poświęcił życie dwudziestu jeden tubylców.

John G. Macarthur, emerytowany generał, który w czasie I Wojny Światowej zabił kochanka żony, a zarazem swego podkomendnego, wysyłając go na samobójczą misję.

Anthony Marston, lekkomyślny młodzieniec, który przejechał na przejściu dla pieszych dwójkę małych dzieci.

Thomas i Ethel Rogers, lokaj i kucharka, którzy udusili starą i schorowaną kobietę, swoją pracodawczynię.

Na koniec Wargrave wyjawiał Brovenowi, że wie o podobnym zabójstwie popełnionym przez tego ostatniego – o tym, jak biznesmen spowodował bankructwo firmy kolegi i krótko po tym także popełnił samobójstwo. Sędzia zdradził, że on sam również nie jest bez winy – posłał na szafot dziesiątki ludzi, a więc i jego nazwać trzeba “zbrodniarzem poza prawem”.

Potem poszło już szybko, zaskakująco szybko. Wynajęliście na niecały tydzień posiadłość na Whisper Isle niedaleko miasteczka Tenby w Devonie. Pod różnymi pretekstami – ale zawsze listownie – zwabiliście tam pozostałą dziewiątkę. Nierzadko podszywaliście się w tym celu pod znajomych i przyjaciół waszych ofiar, a na potrzebę pozostałych przypadków stworzyliście fikcyjną postać U. N. Owena, rzekomego właściciela rezydencji.

Najpierw ściągnęliście na wyspę małżeństwo Rogersów, zatrudniając ją jako kucharkę, a jego jako lokaja. Właściwa gra rozpocznie się dwa dni później, o godzinie dziewiętnastej, 24 kwietnia 1953 r. Wtedy to wszyscy pozostali zgromadzą się na przystani w Tenby i zostaną zawiezieni na wyspę łodzią motorową jednego z miejscowych, który potem wróci do miasteczka. Wy będziecie wśród nich, na tym polega bowiem istota całego planu – udając, że znajdujecie się w takim samym położeniu, co pozostali, będziecie ich po kryjomu i po kolei mordować. Każdy z was ma też swoją “legendę” - a więc powód przybycia na Whisper Isle i “zbrodnię” popełnioną w przeszłości.

Rozegracie wszystko w przeciągu góra tygodnia, a prawdopodobnie czterech-pięciu dni. Powiedzieliście miejscowym, by w tym czasie nie reagowali na żadne sygnały dochodzące z wyspy i pod żadnym pozorem tam nie przyplływali – wytłumaczyliście, że chodzi o “zakład grupy ekscentryków” (na Whisper Isle nie ma żadnej łodzi). A gdy wszyscy będą już nie żyli... Nie, nie uciekniecie z wyspy. Obaj popełnicie samobójstwo w sposób sugerujący zabójstwa. Pozostało wam i tak mało życia, sędziemu z powodu wieku, Brovenowi z powodu choroby. Ludzie przyplyną w końcu na Whisper Isle. Policja odnajdzie jedenaście trupów... i zagadkę, której nigdy nie rozwiąże.

---

Wcielacie się w postaci morderców i przybywacie na Whisper Isle razem z pozostałą siódmką (Rogersowie już tam będą). Akcja rozpocznie się na przystani w Tenby, skąd wszyscy odpłyną na wyspę. Udajecie, że nie znacie się nawzajem, gdyż żadna z pozostałych osób również nie zna nikogo innego. Wasze zadanie: Potajemnie i po kolei wymordować wszystkich pozostałych. Sami decydujecie o kolejności, ale musicie pamiętać o następujących “przykazaniach”:

1. Najpierw giną NPC, a więc: młody Marston, kucharka Ethel Rogers, generał Macarthur i lokaj Thomas Rogers. Kolejność dowolna.
2. Po kilku pierwszych zgonach pozostali domyślą się, że morderca jest wśród nich (najprawdopodobniej będą myśleli, że morderca jest tylko jeden – dziesięć ofiar i on jedenasty). Staną się podejrzliwi i wasze działania będą mocno utrudnione. Dlatego sędzia Wargrave zrealizuje następujący plan: Przy pomocy doktora Armstronga upozoruje swoje samobójstwo. Potem pozostali będą przekonani, że sędzia nie żyje, a on będzie mógł potajemnie poruszać się po wyspie i zabijać kolejne osoby, “wystawiane” mu najpewniej przez wciąż “żywego” Kennetha Brovena. Oczywiście, zaraz po pozorowanym samobójstwie będziecie musieli usunąć doktora Armstronga, gdyż on jeden będzie w stanie zdemaskować sędziego. A dlaczego niby doktor Armstrong miałby w ogóle zgodzić się na taki współudział? Otóż Wargrave powie mu, że jego “samobójstwo” zdezorientuje mordercę, a on sam będzie mógł potem bezpiecznie poruszać się po wyspie i próbować go zdemaskować.

Podsumowując: Zaraz po tym, jak ofiary domyślą się, że morderca jest wśród nich, Wargrave zabierze się za “urabianie” doktora, w tajemnicy przed pozostałymi. Potem nastąpi pozorowane samobójstwo sędziego – albo bronią palną (patrz następny punkt), albo przez “powieszenie”. Doktor stwierdzi zgon, “ciało” zostanie przeniesione do pokoju zamienionego na kostnicę (wyspa jest skalista, niemożnością będzie pochowanie na niej kogokolwiek; zadbaliście zresztą, by w szopie zabrakło łopaty). Krótco potem doktor zostanie wyeliminowany, albo przez “martwego” Wargrave'a, albo przez Brovena. Potem już do końca rozgrywki Wargrave będzie “nieżywy” i wykorzystując tę przewagę zajmie się pozostałymi.

3. Detektyw Blore albo najemnik Lombard (albo obaj) będą najpewniej posiadali broń palną. Możecie wykorzystać to w dwojaki sposób: Albo kierując na nich podejrzenie, albo wykradając im ją i wykorzystując do któregoś z morderstw. To samo tyczy się doktora Armstronga, który z pewnością przybędzie na wyspę z czarną lekarską torbą pełną najrozmaitszych medykamentów... i trucizn.
4. Nauczyciel Victor Claythorne musi zginąć ostatni, gdyż w mniemaniu sędziego popełnił najcięższą zbrodnię doprowadzając z zimną krwią do śmierci nastoletniego chłopca.
5. W salonie na parterze, w szklanej gablocie znajduje się dziesięciu ołowianych żołnierzyków. Obaj macie do niej klucze – i tylko wy (lokaj nie). Po każdym zabójstwie musicie dyskretnie usunąć jednego żołnierzyka i pozbyć się go, najlepiej wyrzucając do morza.
6. “Harmonogram morderstw” może wyglądać tak: Pierwszego dnia ginie dwóch NPC, drugiego dnia kolejny, trzeciego dnia dochodzi do śmierci ostatniego NPC i jednego PC, potem sędzia popełnia pozorowane samobójstwo, a krótko potem ginie lekarz-PC. Czwartego dnia ginie trzech ostatnich PC, a wieczorem sędzia i biznesmen popełniają samobójstwa. O tempie zabójstw decydujecie wy, ale nie zależy wam na pośpiechu – wręcz przeciwnie, powolnym usuwaniem swych ofiar chcecie wzbudzić lęk w tych, których śmierć czeka na końcu.
7. Pierwszego wieczoru na wyspie, niedługo po przybyciu, zostanie przez któregoś z was nastawiona płyta gramofonowa. Przez chwilę będzie grała muzyka, a potem zniekształcony głos odczyta szczegóły dotyczące zbrodni wszystkich zebranych (por. plik mp3). Nagranie wykonała dla was pewna firma fonograficzna – wyjaśniliście, że chodzi o sztukę teatralną. Dopiero po odtworzeniu nagrania mogą zacząć ginąć goście.

Dajemy wam, z wyjątkiem punktu 1 i 4, swobodę wyboru, jeśli chodzi o kolejność mordowania i sposób. Starajcie się likwidować każdego inaczej. Gdybyście cierpieli na brak weny, zdradzimy wam, jak to mniej więcej wyglądało w książce:

- Młodemu Marstonowi wsypano cyjanek do kieliszka krótko po odtworzeniu rzeczonyj płyty.
- Wieczorem, kucharce Ethel Rogers zaniesiono do pokoju pigułki z trucizną mówiąc, że to “od doktora”. Rano znaleziono ją martwą.
- Następnego dnia generał Macarthur został zabity ciosem pałki w głowę.
- Rankiem trzeciego dnia lokaj Rogers został zamordowany ciosem siekiery, gdy rąbał drzewo w drewni.
- Kolejna postać (nie mówimy jaka, by nie sugerować kolejności zabijania PC) zginęła od śmiertelniego zastrzyku w kark, gdy była sama w pokoju.
- Następuje “porozowane samobójstwo” sędziego Wargrave.
- W nocy z trzeci na czwarty dzień doktor Armstrong zostaje wywabiony z pokoju. Sędzia sugeruje mu, by spotkali się nocą celem objaśnienia dalszego planu działania, a potem zrzuca go do wody z urwiska. Zniknięcie Armstronga (ciało nie zostaje od razu znalezione) powoduje dezorientację ofiar – czy to on jest modercą?
- Czwartego dnia ginie kolejnych dwóch PC (już nieważne jak, nie chcemy zabijać w was inwencji).
- Przy życiu został nauczyciel Claythorne, biznesmen Broven (jeden z morderców), no i sędzia Wargrave (drugi z morderców, ale Claythorne ciągle ma go za martwego). Ciało Armstronga zostaje odnalezione, Broven zabija Claythorne'a. Potem sędzia i biznesmen popełniają

samobójstwo.

Tak było w książce. Na sesji sytuacja zapewne się skomplikuje, z racji tego, że w pięć ofiar wcieli się pięć pomysłowych osób z różnymi strategiami przetrwania. Musicie wykazać się sprytem, pomysłowością i bezwzględnością. “Wygracie”, jeśli zrealizujecie cały plan, “przegracie”, jeśli zostaniecie zdemaskowani. Przez cały czas gry będziecie mogli naradzać się w osobnym chatroomie (na którym będziemy także my, Mistrzowie Gry) – nawet wtedy, gdy wasze postacie nie będą na osobności w świecie gry. Będzie to odpowiadało faktowi, że Wargrave i Broven uzgodnili wszystko w najdrobniejszych szczegółach przed przybyciem na wyspę. Dysponujecie też szerokim asortymentem... narzędzi. Możemy założyć, że dowolną rzecz – w granicach rozsądku! - byliście w stanie ukryć zawczasu w posiadłości. Zastanówcie się, co wam się może przydać... i pamiętajcie, że pozostali prawdopodobnie zdecydują się na przeszukanie posiadłości. Jeśli będziecie im to utrudniać, padnie na was podejrzenie.

Powodzenia.