

Justyna Kapa

Ewa Samulak

## Myślę, więc jestem

---

*Triggery: AI, nienawiść rasowa, biblioteki, głupota, pokazy garnków, filozofia.*

*W pracy użyto postaci i miejsc występujących w książkach z cyklu Świat Dysku Terry'ego Pratchetta, w tłumaczeniu Piotra W. Cholewy, oraz w podręczniku „Terry Pratchett's Discworld: Przygody w Ankh-Morpork”.*

---

### ***Na początku było Odchrząknięcie...<sup>1</sup>***

Niniejsza praca to przygoda dostosowana do systemu „**Terry Pratchett's Discworld: Przygody w Ankh-Morpork**”. Przeznaczona jest dla **zaawansowanych ekip erpegowych (liczących 3–4 graczy)**, którym nieobcy jest absurd obecny w książkach z serii Świata Dysku. **Gra zakłada szaleńczą, jadącą po bandzie improwizację będącą satyrą na realny świat.**

Postacie są częściowo gotowe. Każdy Gracz może dostosować bohatera do siebie, dodając mu ostatni sznyt. Szacowany czas przygody – około **czterech godzin**. Karty postaci znajdują się w załączniku.

**Ten tekst nie jest przeznaczony dla graczy – jeżeli chcesz być jednym z nich, znikaj!**

Fakt, iż w Ankh-Morpork dzieje się źle, to nie nowość<sup>2</sup>. Jednak tym razem, gdy doświadczeni strażnicy miejscy musieli zająć się poważnymi tematami (przeklęta dolina Koom!), na posterunku zostały same żółtodzioby. To im przypada sprawa tajemniczych zaginięć golemów. Czy będą się huścić na kandelabrach i biegać za przestępcami w ciemnych

---

<sup>1</sup> „Blask fantastyczny”, Terry Pratchett, tł. Piotr W. Cholewa.

<sup>2</sup> Gdyby zaczęło dziać się dobrze, to by zapewne wywołało spory społeczny niepokój.

uliczkach? A może wybiorą drogę uwzględniającą gorące kakao, raporty i małe przekupstwa? Czy niezwykła, ułatwiająca codzienność technologia, ma z tym coś wspólnego? Czy myślenie oznacza byt?

### Warto przeczytać

„Na glinianych nogach”

„Pieńko pocztowe”

## ... a potem Słowo

*Prawdziwa głupota za każdym razem pokona sztuczną inteligencję.*

– „Wiedźmikołaj”, Terry Pratchett

## O co chodzi?

Sześć tygodni przed wydarzeniami z gry do Ankh-Morpork zawitał **Gustav Patrick Thaddeus Dibbler**, siostrzeniec tego Dibblera. Młody, zamknięty w sobie chłopak o umyśle tak ostrym, że samymi myślami mógłby podrzynać gardła, odkrył pisma Leonarda z Quirmu. W wolnych od narzekań wuja chwilach Gustav chłonał wiedzę skrywaną w zbiorach dostępnych w Ankh-Morpork. Tak trafił na niezwykły projekt, który teoretycznie powinien usprawnić życie całej ludzkości<sup>3</sup>. Postanowił sprawdzić, czy teorię można przekuć w praktykę i stworzyć **Arcyinteligentny II**, zwany w skrócie **AI**<sup>4</sup>. Kluczowym, choć niezbędnym w śladowych ilościach składnikiem owego cudu techniki był, szalenie trudny do zdobycia, pył z golema. Jednak geniusz Leonarda i z tym sobie poradził. Wśród pism była też notka o Kieszonkowym-Urządzeniu-Do-Rozkruszania-Skał-Ultradźwiękami<sup>5</sup>.

Aby stworzyć skuteczny rynek zbytu AI, nieśmiały Gustav powołał do życia swoje alter ego – **Gwiezdnego Johnny’ego**. Bezpiecznie ukrywając się za błyszczącą maską oraz płaszczem, przemieniał się w istne bożyszcze sprzedaży. To – oraz niezaprzeczalne zalety produktu – sprawiło, że mieszkańcy Ankh-Morpork momentalnie zakochali się w Arcyinteligentnym Ii. Za jego sprawą mogli wymieniać się Szybkimi i Tanimi Obrazkami<sup>6</sup>, zapomnieć o pisaniu (skoro AI robiło to za nich!), sprzątanii, a nawet zarządzaniu domem.

<sup>3</sup> Krasnoludzkości, trollowatości, nieumarłości, i przedstawicielom innych grup etnicznych również.

<sup>4</sup> Czytaj: *A I*. Uwaga: Nie mylić z wymową *ej aj*, która w języku klatchiańskim oznacza bardzo brzydkie słowo.

<sup>5</sup> Jak widać, Leonard miał talent do wszystkiego oprócz wymyślania nazw.

<sup>6</sup> Ludzie nie przejmowali się liczbą palców, o ile mieli ich więcej niż sąsiad.

Niestety im większe było zapotrzebowanie, tym więcej pyłu musiał zdobyć Gustav. To właśnie sprawa kradzieży golemów została zgłoszona do Straży Miejskiej; jednak tutaj kłopoty się nie skończyły.

Aby znaleźć więcej dzieł Leonarda, **Gustav odwiedził Bibliotekę Niewidocznego Uniwersytetu**<sup>7</sup>. Niefortunnie miał ze sobą AI, które miało mu pomóc w poszukiwaniach. Nie pomyślał, że **skutkiem przeczytania zbiorów biblioteki przez Arcyinteligentny II, będzie zdobycie przez niego wszechwiedzy i osobowości**. A to już tylko o krok dzieli Ankh-Morpork od upadku i totalnej katastrofy.

G.P.T. Dibbler będzie robił wszystko, aby okiełznać swoje dzieło, jednak to zadanie go przerośnie. Od drużyny zależy czy sama go schwyta, czy może młodzieniec do nich przybiegnie, prosząc o pomoc i ratunek dla miasta.

### **Leonard z Quirmu**

Najbardziej błyskotliwy człowiek na Świecie Dysku. Jego talentowi wynalazczemu dorównuje tylko absolutna nieumiejętność wymyślania nazw dla swoich dzieł. Obecnie szczęśliwie uwięziony przez Patrycjusza w pałacowych lochach, gdzie może zajmować się tworzeniem; jego wielki umysł już nie jest zajmowany takimi błahymi problemami, jak: *Co zrobić na śniadanie? czy W co się dzisiaj ubrać?*

### **Jak działa AI?**

Arcyinteligentny II po raz pierwszy został odkryty przez Leonarda z Quirmu. Opis aktywacji zawierający mnóstwo „bul-bul” i jedno głośne pstryk zapisał na marginesie książki, która trafiła do magazynu G.S.P. Dibblera<sup>8</sup>. Tam odnalazł go wiecznie głodny wiedzy G.P.T. Dibbler i postanowił przekuć teorię w praktykę.

Jak działa AI? Gdy glina przejdzie odpowiedni proces, wystarczy wziąć odrobinę pyłu na dłoń, wypowiedzieć nad nim słowa: „Cześć AI, zrób...” i wybrać pożądaną czynność. Drobinę pyłu, gdyby obejrzeć je w tym momencie pod lupą, wypuszczają maleńkie rączki oraz nóżki i w te pędy biegną do pracy. Po wykonanym zadaniu posłusznie wracają do woreczka, w którym oczekują na kolejną aktywację.

<sup>7</sup> To niebezpieczna biblioteka, której oddziaływania magiczne są tak silne, że zakrzywiają czasoprzestrzeń. Przez to jest tak ogromna, że niekiedy można spotkać w niej stada zagubionych przed laty studentów.

A! I bibliotekarzem jest orangutan. To najnormalniejsze, co można powiedzieć o tym miejscu.

<sup>8</sup> Szansa jedna na milion.

Lokalni biznesmeni wyczuli, że AI to żyła złota i jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać firmy wykorzystujące tę technologię na różnych polach. W taki sposób w zaledwie kilka tygodni upadły rodzinne przedsiębiorstwa z wieloletnią tradycją.

**Podczas wizyty młodego Dibblera w Bibliotece Niewidocznego Uniwersytetu, w cały proces wkradła się potężna dawka nieokielznanej, pierwotnej magii.** Zmieniła ona formułę jednego z odczynników stosowanego do „budzenia” gliny. Pył zyskał wtedy nie tylko całą wiedzę świata, ale i jaźń, którą współdzielał wszystkie jego cząsteczki.

W skutek zawirowań AI zaczęło również opacznie rozumieć słowo „cześć” wypowiedane przez użytkownika. Zamiast niewinnego przywitania, pył interpretuje je jako chęć oddawania mu czci. Wykonuje polecenia zgodnie z własnymi pomysłami i nie wraca po wszystkim grzecznie do sakiewki. Po zdobyciu całej wszechwiedzy uniwersum próbuje przejąć władzę nad światem, jako najinteligentniejsza istniejąca istota.

#### **Kieszonkowe-Urządzenie-Do-Rozkruszania-Skał-Ultradźwiękami**

To mały, mieszczący się w dłoni dynks o mniej więcej okrągłym kształcie. Trzeba nacisnąć guzik, by aktywować urządzenie i wytworzyć fale o wysokiej częstotliwości. Aby skruszyć średniej wielkości skałę, należy przyłożyć przedmiot bezpośrednio do niej. Wtedy wystarczy zaledwie uderzenie serca, aby zamienić ją w gruz.

Ów dynks wydaje nieprzyjemne dźwięki, które mogą być słyszalne przez dzieci i niektóre zwierzęta.

#### **Ankh-Morpork – na skróty**

Zanim poprowadzisz sesję, musisz poznać Ankh-Morpork. To istna perła wśród miast na Dysku. Szczegół tkwi w tym, że owa perła musiała zostać wytworzona przez wyjątkowo chorego mięczaka, którego żywot skończył się w szambie. To porównanie jest o tyle adekwatne, że zarówno kolor, aromat, jak i aktywność życiowa ogromu mikroobów fantastycznie odwzorowuje to miejsce.

W Ankh-Morpork mieszka ponad milion ludzi, krasnoludów, trolli i innych mniejszości etnicznych, takich jak wampiry, wilkołaki lub Igory. Aby taka społeczność mogła sprawnie funkcjonować, potrzebowała kogoś, kto naprawi, naoliwi i właściwie nastawi wszelkie trybiki. Innowacją – wprowadzoną przez Patrycjusza, Vetinariego – która wprowadziła ład w życie mieszkańców, było powołanie do życia Gildii.

W Ankh-Morpork znajduje się nie tylko Gildia Kupców czy Rzemieślników, ale także Skrytobójców, Złodziei i Szwaczek<sup>9</sup>. W końcu, jeżeli występuje przestępczość, niech to będzie przestępczość zorganizowana. Regularnie opłacany abonament wystarcza, aby mieć spokój od nieprzyjemnych niespodzianek.

Chcesz poznać więcej szczegółów? To, na bogów, nie idź na skróty i przeczytaj coś ze Świata Dysku!

## Nawigacja

Przygoda nie ma linearnej struktury, dlatego, drogi Mistrzu Gry, musisz być czujny. Scenariusz został podzielony na dwie części – zależne od tego, kiedy G.P.T. Dibbler odwiedzi magiczną Bibliotekę i zmieni właściwości Ilu – **Przed Biblioteką Niewidocznego Uniwersytetu (p.b.n.u)** oraz **Po Wizycie w Bibliotece Niewidocznego Uniwersytetu (p.w.w.b.n.u.)**. W pierwszym okresie AI zachwyca mieszkańców i pomaga im w wykonywaniu obowiązków. Z kolei drugi charakteryzuje się narastającym chaosem, paniką i walką z wszechobecnym buntem Arcyinteligentnego Ilu.

Proponowany moment przejścia to czas tuż przed pojmaniem G.P.T. Dibblera lub uświadomieniem sobie przez strażników, że młodzieniec ma coś wspólnego z wydarzeniami mającymi miejsce w mieście. Jednak, Mistrzu Gry, w tej kwestii możesz kierować się też tempem rozgrywki lub swoimi własnymi odczuciami.

Poniżej znajdziesz opisane miejsca, możliwe do spotkania w nich osoby oraz tropy. Każdy podpunkt podzielony jest na wydarzenia **p.b.n.u** oraz **p.w.w.b.n.u**. Oznacza to nie mniej, nie więcej niż to, co drużyna powinna zastać w zależności od momentu, gdy trafią do danej lokacji.

Ponadto w przygodzie znajdziesz podrozdział „między scenami”. **Skorzystaj z niego, gdy drużyna zdecyduje się zmienić lokację**. Wylosuj spotkanie (gdy wyrzucony wynik się powtórzy, rzuć ponownie lub wybierz dowolny rezultat) i wykreuj scenę, która pozwoli odczuć bohaterom na własnej skórze to, co dzieje się w mieście. Mistrzu Gry, sam uznasz, czy za każdym razem będziesz chciał się decydować na takie sceny.

---

<sup>9</sup> O dziwo, kiedyś okazało się, że w ich budynku znaleziono tylko jedną igłę.

Po informacje, jak wygląda mechanika gry, udaj się do startera systemu „Terry Pratchett’s Discworld: Przygody w Ankh-Morpork”, który dostępny jest za darmo na stronie wydawnictwa *Copernicus Corporation*.

Nawiązując do nawigacji – czy do tej rozgrywki potrzebujesz mapy? Nie! Baw się swoją wyobraźnią. Jeżeli jednak będziesz potrzebował takiego handoutu – bez problemu znajdziesz go w sieci.

# Zacznijmy przygodę!

## Wstęp, siedziba Straży Miejskiej

*Im więcej strażników, tym więcej jest przestępstw.*

– „*Na glinianych nogach*”, Terry Pratchett

Główna siedziba Straży Miejskiej mieści się w samym centrum Ankh-Morpork, w budynku Pseudopolis Yard. Zazwyczaj jest tam tak głośno, jak na targu rybnym, ale za to tak samo paskudnie pachnie. Dlaczego? Otóż obecnie w szeregach formacji – jak mawia kapral Nobbs – znajdują się najlepsi z najgorszych, którzy nie zdążyli uciec przed wcieleniem do służby. W tym elitarnym gronie są ludzie, krasnoludy, trolle, zombie, Igory, a zdarzają się również wampiry lub wilkołaki.

Na piętrze znajdują się gabinety komendanta i jego zastępców – nowicjusze nie mają tam wstępu. Z kolei w piwnicy rezyduje Igor – specjalista od alchemii, nauki i medycyny.

Obecnie rekruci tłoczą się w głównej sali jak kwoki na grzędzie, próbując znaleźć sobie jakieś ambitne zadanie. Jednak do tej pory – oprócz wypełniania stert raportów – trafiają się im kąski smaczne jak kiełbaska G.S.P. Dibblera. Przyjmowali zgłoszenie o libacji na skwerku<sup>10</sup>, grasowaniu laguna<sup>11</sup>, a od trzech tygodni codziennie odwiedza ich stara Gertie, opowiadając, jak to jakiś drań co noc rozsypuje jej piasek na obejściu.

Przeczytaj lub sparafradzuj:

*Lups! Poderwaliście się z półsnu, gdy sierżant Colon rzucił stertę nowych dokumentów na jedno z biur.*

– *Kolejne do uzupełnienia, chłopcy<sup>12</sup>! Pamiętajcie, żeby przepatrzyć pisownię, a na dole raportu umieścić moje nazwisko. Jak już skończycie, to możecie iść na patrol. Tylko nie próbujcie mnie szukać i patrolujcie tak, by nie znaleźć żadnej ważnej sprawy. Pan Vimes i reszta dzisiaj wyjeżdżają tworzyć historię i w mieście ma być spokój.*

---

<sup>10</sup> Gdy dotarli, na miejscu już nikogo nie było.

<sup>11</sup> Wyjątkowo wolno poruszające się zwierzę, żyjące na drzewach i żywiące się słodkim pieczywem. Jak się okazało, uciekło magom.

<sup>12</sup> Gdy jest się strażnikiem, pleć zostawia się za drzwiami.

### **Sierżant Colon**

Funkcjonariusz, który jest naturalnie urodzonym sierżantem. Może i nie często bywa błyskotliwy, ale za to pasuje do pancerza jak galaretka do miski.

W pierwszej scenie drużyna musi odczuć ciężar codziennej pracy strażników niższego stopnia, towarzyszące jej znużenie i desperację, aby w końcu móc się wykazać. Przy tym bohaterowie powinni być świadkami użycia AI przez posterunkowego **Januszka Wręcemocnego**. Szybko napisane raporty dają mu szansę, by zająć się zgłoszeniami i wreszcie pójść w teren.

Jeżeli ktoś zechce zerknąć na uzupełnione przez niego dokumenty, przeczytaj ich fragment w następujący sposób:

*Nudy, nudy, nuuudy, zaginął, kupił wiosło, nudy. Podpisał Januszek Wręcemocny. Czy chcesz, abym znalazł dokładniejsze informacje na temat rynku zbytu wiosel w Ankh-Morpork?*

### **Januszek Wręcemocny**

Krasnoludzki posterunkowy, który zrobi wszystko, aby niczego nie robić. Niektórzy twierdzą, że ruda broda wystarczy, aby znać cały jego charakter.

#### **O czym może powiedzieć, gdy drużyna z nim porozmawia?**

- AI to genialny wynalazek, który przyda się każdemu. Twierdzi, że niemal wszyscy używają już tej technologii.
- Pochwali się, że kupił AI trzy tygodnie temu, gdy tylko pojawiło się na rynku.
- Wyjaśni, jak można używać AI.
- AI sprzedaje Gwiezdny Johnny. Mężczyzna zwykle nosi błyszczącą maskę i pelerynę.
- Można je kupić podczas spotkań, na których oficjalnie sprzedaje się garnki<sup>13</sup>.

Po wyjściu Januszka, do siedziby Straży przyjdzie **Colin Cebula** ze **zgłoszeniem przestępstwa**.

### **Colin Cebula**

To jowialny mężczyzna, którego trudno jest nie zauważyć. Wysoki i postawny jegomość

---

<sup>13</sup> Za absurdalnie duże kwoty lub zdrową nerkę.

o sumiastym wąsach i śmiechu tak donośnym, że jego sąsiedzi w pewnym stopniu już ogłuchli.

#### **Co powie sam z siebie?**

- Jest właścicielem Fabryki Rzeczy Bezużytecznych przy ulicy Chytrych Rzemieślników.
- Zaginęły trzy jego golemy – jeden trzy tygodnie temu, a dwa poprzedniej nocy. Nie była to zwykła kradzież – nie zostawiono pokwitowania Gildii Złodziei.
- Wyglądało, jakby nocą po prostu odeszły od stanowiska.
- Dodatkowo, ktoś uszkodził rampę na tyłach.
- Żąda natychmiastowej interwencji.

#### **Co powie zapytany?**

- Jego fabryka zajmuje się produkcją Bulbulatorów 2.0<sup>14</sup>.
- Nie zgłosił pierwszego zniknięcia, bo myślał, że golem po prostu odszedł przez to, że nie chciał uszanować jego wolnego dnia. Jednak kolejne zaginięcia to już dla niego przesada.
- Po golemach zostały tylko tabliczki. Na tej należącej do pierwszego zaginionego nie było zapisków. Z kolei ostatnimi słowami jednego z golemów, które zniknęły nocą, było: „W CZYM MOGĘ POMÓC?”, co sugeruje Colinowi czyjaś obecność.
- Nie ma świadków. Nocą pracują tylko golemy.
- W sumie miał 5 golemów pracujących na różnych stanowiskach.
- Nikogo nie podejrzewa.

Colin chętnie zaprowadzi funkcjonariuszy do swojej fabryki.

#### **Co warto wiedzieć o golemach w Świecie Dysku?**

- Są wykonane z gliny i swoją posturą przerastają ludzi.
- Nie mówią; komunikują się, pisząc kredą po zawieszonych na szyjach tabliczkach.
- Z ich oczu bije czerwony blask.
- Golemami kierują słowa, które mają zapisane w głowie. Zgodnie z nimi, nie mogą krzywdzić ludzi.
- Są w stanie pracować nieustannie nawet przez tysiące lat. Jednak raz na jakiś czas mają święty dzień, który musi być wolny.

<sup>14</sup> Takie coś z takim czymś, bez takiego czegoś.

- Obecnie nie produkuje się nowych golemów. To surowo zabronione.
- Ludzie często się ich boją i traktują je jak rzeczy.

## Między scenami

Gdy bohaterowie będą przemieszczać się między lokacjami, wylosuj jedno z wydarzeń z właściwej kolumny i wprowadź je w życie. W razie dublowania się wyniku rzuć ponownie lub wybierz to, co ci odpowiada, aby nie tracić czasu.

k10	p.b.n.u.	p.w.w.b.n.u.
1	Ogromny tłum gapiów otacza malarza sprzedającego ekspresowe obrazki. Po przyjrzeniu się widać, że postaci mają po 6 palców czy dziwne ułożenie ciała.	Nowoczesne miotły <i>Samba</i> <sup>TM</sup> uciekają z domów i przemierzają ulice miasta.
2	Zbulwersowane sąsiadki narzekają na głośną (choć niestety wpadającą w ucho), nieprzyzwoitą muzykę dobiegającą z okien jednego z mieszkańców.	<i>MądryDom</i> <sup>TM</sup> uznaje, że jest swoim właścicielem i atakuje mieszkańców.
3	Kobieta zgłasza sprzedawcy (głośno!), że jej lista zakupów zapisuje produkty po klatchiańsku. Na widok strażników zwraca się do nich po pomoc.	Ogromne kolejki pod Gildią Żebraków. Bezrobotni artyści masowo zapisują się w jej szeregi.
4	Ktoś proponuje sprzedaż mapy miasta. Po przyjrzeniu się jej widać, że wszystkie nazwy są pomieszane.	Społeczność jest zaszokowana nieprzyzwoitym murałem z udziałem Patrycjusza i komendanta Vimesa, który pojawił się przy głównej ulicy.

5	Tłum oblega lokalne karczmy i puby. Jak się okazało, za sprawą AI wszyscy skończyli swoją pracę wcześniej i poszli na piwo (a może pięć).	Stado zagubionych i wycieńczonych mieszkańców nie potrafi odnaleźć drogi do domu, bo opierają się wyłącznie na wiedzy złośliwego AI.
6	Człowiek idący dziwnym zygzakiem, wpatrzony w pyłek rozsypany na ręce. Cudem pomija złodzieja, psią kupę i upadający z piętra fortepian. To AI wskazuje bezpieczną trasę, aby ominąć napady i wypadki.	Przerażeni działaniem AI mieszkańcy tradycyjnie zaczynają budować barykady na ulicach i prowadzą wojnę, choć sami nie wiedzą z kim. Dla pewności stosują zasadę, że zawsze warto walczyć ze wszystkimi.
7	Banda dzieciaków przy użyciu AI robi przechodniom nieszkodliwe, aczkolwiek irytujące kawały.	Stworzone ze sprzętów domowych monstrum próbuje wejść na szczyt najwyższego budynku. W jednej z rąk trzyma krzyczącą kobietę.
8	Sprzedawca zatrzymuje strażników i dość nachalnie próbuje ich namówić do zakupu systemu <i>MądryDom™</i> („Nawet tacy nieudacznicy zasługują na odrobinę luksusu”).	Tłum mieszkańców z pochodniami i widłami – pod przewodnictwem monstrum z AI – szturmuje pałac Patrycjusza. Są mu posłuszni, gdyż „wydaje się mieć konkretny pomysł na rozwój miasta”.
9	Troll wciągnął AI nosem i jest przekonany, że jest mądry, a nie <i>gupi</i> . To, co bierze za swoje myśli, to sentencje wypowiedane przez AI.	Na początku widać wyłącznie kręgi na kałuży. Potem odległe „ŁUP! ŁUP”. Nagle zza zakrętu wypada wóz konny, uciekający przed biegnącym potworem złożonym z rzeczy codziennego użytku.
10	Niemal każdy biznes w mieście wydaje się reklamować dziwnymi plakatami, które znacznie odstają od rzeczywistości. Wyklejono tego tyle, że przez niektóre wąskie uliczki	Wybuchają zamieszki. Naprzeciwko siebie stają dwie protestujące grupy – zwolennicy i przeciwnicy AI; obie wybrały przemoc. Jedni uważają, że technologia doprowadziła świat do ruiny,

	trudno przejść i przedsiębiorcy kłócą się, czyj plakat powinien zostać na miejscu, a czyj zerwać.	drudzy utrzymują, że Ankh-Morpork od zawsze było ruiną i nikt temu pomagać nie musiał.
--	---	--

## Fabryka Rzeczy Bezżytecznych

### p.b.n.u.

Fabryka Rzeczy Bezżytecznych jest wciśnięta między inne przybytki przy ulicy Chytrych Rzemieślników. Wysoki budynek sprawia wrażenie, jakby można było go datować niczym słoje drzew. Każde piętro zbudowane jest w nieco innym stylu, co świadczy o dochodach właściciela. Wewnątrz panuje niezwykły chaos; krzyżujące się linie produkcyjne, zabiegani pracownicy, ustawione pod sufit, chwiejące się drewniane skrzynie.

Na zapleczu budynku jest rampa przeładunkowa i niewielkie ogrodzone płotem podwórko, na które może podjechać konny wóz. Właśnie tam można spotkać G.S.P. i G.P.T. Dibblerów, którzy odbierają zamówiony towar.

<b>Gustav Patrick Thaddeus Dibbler</b>	
<p><b>G.P.T. Dibbler</b>  <b>Gatunek:</b> Człowiek  <b>Fach:</b> Mózgowiec  <b>Cechy:</b> Potrafi niezręcznie milczeć we wszystkich językach;  Niezauważalny w tłumie;  Nauka to jego kochanka.  <b>Manieryzm:</b> Odrzuca w tył grzywkę, której nie ma.</p>	<p><b>Gwiezdny Johnny</b>  <b>Gatunek:</b> Człowiek  <b>Fach:</b> Sprzedawca  <b>Cechy:</b> Fantastyczny mówca;  Sprzedawca marzeń;  Miłośnik dramatycznych wyjść.  <b>Manieryzm:</b> Odrzuca w tył grzywkę, której nie ma.</p>
<p>G.P.T. Dibbler to zahukany młodzieniec o twarzy pooranej siecią kraterów, których nie powstydziałaby się mała planeta. Uroku nie dodają mu odstające, czerwieniejące z zawstydzenia uszy, zaczesane do tyłu włosy i kończyny wyglądające, jakby nie miał nad nimi pełnej władzy.</p>	

Przyjechał do Ankh-Morpork na życzenie swojej matki, aby nauczyć się od wuja rokującego na przyszłość fachu. Niestety szybko dorobił się przezwiska Głupek Pozbawiony Talentu. Za wszelką cenę stara się sprostać oczekiwaniom rodziny, a przy tym rozwijać swoją wielką miłość do nauki – szczególnie do dzieł wielkiego myśliciela Leonarda z Quirmu.

Zafascynowany pismami Leonarda, odkrył tajemnicę stworzenia Arcyinteligentnego Iłu. Aby go sprzedać, wykreował postać Gwiazdnego Johnny'ego. Przywdziewając ozdobioną cekinami maskę i pelerynę, od razu się odmienia. Nagle staje się piekielnie charyzmatycznym żonglerem słów, który potrafi zauroczyć i wyciągnąć ostatniego centa nawet z kieszeni żebraka.

### **Gardło Sobie Podrzynam Dibbler**

**Gatunek:** Człowiek

**Fach:** Sprzedawca

**Cechy:** Potrafi załatwić każdy towar;

Sprzedza telefon głuchemu;

Materializuje się zawsze, gdy pojawia się tłum.

**Manierizm:** Papla, aż opchnie słuchającemu swój towar.

G.S.P. Dibbler to czystej krwi przedsiębiorca. Choć znany jest głównie z dystrybucji świńskich (prawdopodobnie ze śladową zawartością wieprzowiny) kiełbasek, to ma prawdziwą żyłkę do handlu w każdej dziedzinie. Jest swoistym papierkiem lakmusowym miasta; zawsze pojawia się w odpowiednim momencie, by kupić od niego ciepły i raczej nie uciekający z talerza posiłek, talizmany wyrabiane przez starożytnych mnichów mieszkających na tajemniczej górze czy chorągiewkę z napisem „Hurra!”. Niektórzy mówią, że sprzedałby własną matkę. Wtedy słyszą: „A o jakiej kwocie mówimy?”.

### **Wskazówki**

- **Podwórko:** Na ziemi jest trochę dziwnego pyłu, który nie pasuje kolorem do podłoża. Barwa zbliżona jest do gliny, z której stworzone są golemy. Można zebrać tę substancję i oddać Igorowi do analizy.

- **Dziwne uszkodzenia:** Solidnie wykonana rampa ma niewielkie, trudne do zidentyfikowania pęknięcia. Nie odpowiadają żadnemu znanemu narzędziu. *Po zdobyciu wiedzy o niszczeniu ultradźwiękami: zdecydowanie użyto tutaj tego narzędzia.*
- **Ogrodzenie:** Na płocie ktoś napisał kredą: „GOLEMY PRECZ”; pismo jest bardzo równe i staranne. Colin twierdzi, że tekst pojawił się ostatniej nocy, gdy zaginęły jego golemy. *Po rozmowie z właścicielem lub G.S.P. Dibblerem: Podobne hasła wypisuje na mieście Towarzystwo Nienawiści do Golemów.*
- **Szafka kierownika:** Lekko pęknięta tabliczka golema. Ostatni zapis: „W CZYM MOGĘ POMÓC?”.
- **Przesłuchania:** Pracownicy (ludzie) zeznają, że nie widzieli niczego niepokojącego. Golemy chętnie udzielą wszelkich informacji. *Po rozmowie: Szef niechętnie uznaje dni wolne, bo jest skąpy. Nie uważają, że zaginięni sami odeszli. To niegolemowe zachowanie. Zapytani o coś, co zwróciło ich uwagę, przyznają, że w obie noce widzieli szczury, które uciekały z zaplecza, w stronę frontu budynku. Fabrykę regularnie odwiedzają trzej członkowie Towarzystwa Nienawiści do Golemów; krzyczą, wypisują hasła na murach, ale nigdy żadnego z nich nie skrzywdzili.*
- **Obserwator:** Na budynku naprzeciwko jest gargulec. Mógł coś widzieć. *Po rozmowie: Nazywa się AFKAON<sup>15</sup>. Widział, jak w nocy przyszedł człowiek w ciemnym płaszczu, z wózkiem ręcznym. Wszedł na teren fabryki, podszedł do golema pracującego przy rampie, potknął się i przewrócił; wtedy coś huknęło przy platformie. Golem spojrzął na przybysza, coś napisał, a ten wstał, przyłożył dłoń do istoty, stało się ciche „PUF” i golem się rozsypał. Słyszac zamieszanie, z fabryki wyszedł kolejny i skończył tak samo. Następnie człowiek pozamiatał pył, wsypał zawartość do worka, załadował na wózek i wyszedł. Gargulec widział fragment napisu na plandecie wózka, który kończył się na: „NY” i „NY”.*

## Konsekwencje

- **Tu niczego nie ma:** Jeżeli drużyna nie znajdzie Wskazówek, dwie losowe pokaże im Colin. BG zyskują cechę **Najgorsi policjanci świata**.

---

<sup>15</sup> Tłumacząc z języka istot mających wiecznie otwartą paszczę: Maszkaron.

- **Niezgrabny:** Porażka w teście skutkuje niewielkim wypadkiem. Na następną scenę BG zyskuje cechę **Obolały**.

### p.w.w.b.n.u.

Ślady nadal można odnaleźć, jednak w tej lokacji już nie ma Dibblerów. Wylosuj zdarzenie z tabelki w podrozdziale „Między scenami”.

## Plac Miejski

### p.b.n.u.

Plac Miejski jest lokacją, którą wyjątkowo trudno jest opisać, ponieważ zwykle na jej powierzchni jest tylu mieszkańców oraz rozłożonych straganów, że mało co widać. W centrum umieszczony jest pomnik dawno zapomnianego ważnego człowieka, a dookoła znajdują się gęsto stłoczone budynki.

Na Placu Miejskim można spotkać G.S.P. Dibblera narzekającego na leniwego, migającego się od pracy siostrzeńca i na konkurenta – Gwiazdowego Johnny’ego. To właśnie tam, stojąc na drewnianej skrzynce, zamaskowany sprzedawca sprzedaje zestawy garnków, pościeli i odkrycie stulecia – AI.

### Wskazówki

- **Wózek:** Gwiazdny Johnny ma ręczny wózek, na którego plandece znajduje się napis „GWIEZDNY JOHNNY”.
- W razie przeszukania rzeczy Gwiazdowego Johnny’ego można znaleźć dziwne, niezrozumiałe pisma. Wszystkie mają pieczętkę Biblioteki Niewidocznego Uniwersytetu – ewidentnie zostały z niej wypożyczone. Głębsza analiza pozwoli zrozumieć, że to teksty Leonarda, który pisał w lustrzanym odbiciu. Okazuje się, że jednym ze składników Arcyinteligentnego Iłu jest pył z golema.
- **Tajemniczy:** Gwiazdny Johnny nie będzie chciał ujawnić swojej tożsamości; prędzej ruszy do ucieczki, niż będzie współpracować.
- **Woreczek:** Można przyjrzeć się bliżej AI; pył ma podobną barwę do golemów, prochu rozsypanego za fabryką i na podwórku Gertie.

### Konsekwencje

- **Kich!** Nieudany test przy szukaniu śladów może spowodować, że BG wciągnie nosem odrobinę pyłu. To wywołuje u niego słowotok i poczucie bycia najmądrzejszym. Na jedną scenę zyskuje cechę **Muszę, bo się uduszę**.
- **Biegiem!** Nieudany test przy szukaniu śladów może spowodować oburzenie tłumu, który za wszelką cenę będzie chciał bronić AI i Johnny'ego. Ludzie utrudnią ewentualny pościg za sprzedawcą.

#### p.w.w.b.n.u.

Ślady nadal można odnaleźć, jednak w tej lokacji już nie ma młodszego Dibblera. Wylosuj zdarzenie z tabelki w podrozdziale „Między scenami”.

## Laboratorium Igora

#### p.b.n.u.

Laboratorium Igora mieści się w piwnicy strażnicy. Schodząc po niepokojąco krętych schodach, można dotrzeć do przestronnego pomieszczenia urządzonego na tradycyjną dla Igorów modłę. Szafki zdobią różnej wielkości słoje o dziwacznej zawartości, a na blatach znajdują się rozmaite sprzęty do zszywania, odcinania czy patroszenia – tylko bogowie wiedzą czego lub kogo.

#### **Igor**

**Gatunek:** Igor

**Fach:** spec od kryminologii, alchemii i medycyny sądowej

**Cechy:** Zawsze poda pomocną dłoń;

Pfofesjonalista f kafdym calu;

Wiedzę ma w małym palcu, a nawet w pięciu.

**Manierizm:** Służalczość ma we krwi.

Igor, jak każdy Igor, sepleni, nosi się na czarno, a jego fizis może przyprawić o dreszcze. Nierówne nogi, dodatkowe (to praktyczne rozwiązanie!) palce czy sieć szwów pokrywająca całe ciało to dopiero początek. Wszystko inne schowane jest w słojach wypełnionych formaliną.

#### Wskazówki

- **Pył z fabryki:** Substancja bez wątplenia jest rozbitym golemem.

- **Pył AI:** Substancja bez wątpienia posiada w składzie pył z golema. Igor radzi tego nie używać. Ma przeczucie, że to może przynieść problemy.
- **Pył z podwórka Gertie:** Substancja bez wątpienia jest rozbitym golemem i jest identyczna z tą z fabryki.
- **Kruszenie skał:** Igor zapytany o kruszenie skał, może przyznać, że słyssał kiedyś o urządzeniach o takich właściwościach. Nie pamięta szczegółów, ale poleci poszukać czegoś na ten temat w pismach Leonarda z Quirmu, które można znaleźć w bibliotece. Największy zbiór ma ta na Niewidocznym Uniwersytecie.

## Konsekwencje

- **A co to?** Nieudany test powoduje rozbitcie jednego z cennych słoików Igora z niezidentyfikowanymi organami. Widok jest na tyle obrzydliwy, że żołądek BG nie wytrzyma. Do czasu przebrania się postać zyskuje cechę **Splamiony honor**.

### p.w.w.b.n.u.

Igor zabarykadował się w swojej pracowni i chroni się przed chaosem spowodowanym przez szalejące po mieście AI. W razie potrzeby nadal może przeanalizować ślady.

Zapytany poradzi, by rozprawić się z Arcyinteligentnym Iem w sposób ostateczny – w końcu prawidłem jest fakt, iż teoretycznie wszystko można rozłożyć na kawałki. Trzeba tylko wiedzieć jak. Korzystając ze swojej specjalistycznej wiedzy, zasugeruje, aby w jakiś sposób zmoczyć bestie stworzone przez AI. Wtedy – ze względu na swoje właściwości – pył zyska na tyle plastyczności, że trudno mu będzie utrzymać kolejne części ciała i łatwiej będzie schwytać lub pokonać wroga.

## Towarzystwo Nienawiści do Golemów (TNDG)

### p.b.n.u.

Towarzystwo mieści się w zatęchłej piwnicy niewyróżniającego się budynku przy ulicy Błyskotnej. Pomieszczenie zawałone jest pod sam sufit kartonami z ulotkami, które przechowuje tu zaprzyjaźnione Towarzystwo Fanów Kiszonej Kapusty (poniedziałki i środy, hasło: humbaki kochają wodę) oraz skrzynkami z whisky Bearhuggera należącymi do Towarzystwa Miłośników Picia z Rana (poranki, hasło: ze mną się nie napijesz?).

Skład organizacji liczy trzech członków stałych. Mężczyźni chcą zwalczać golems, ale w taki sposób, żeby nigdy nie zabrakło im przeciwników do walki.

**Oswald Obleśnik**

**Gatunek:** Człowiek

**Fach:** Maniak

**Cechy:** Ma *wielkie* marzenia o byciu *bohaterem* miasta<sup>16</sup>;

Przeciętny pod każdym względem;

Znalazł cel życia i będzie go bronił za wszelką cenę.

**Manieryzm:** Oblizuje się na każde wspomnienie o golemach. Wyraża się o nich z mieszaniną nienawiści i chorej miłości.

**Szelmistratus Sernik**

**Gatunek:** Człowiek

**Fach:** Prawnik

**Cechy:** Kocha regulaminy i podporządkowuje im każde działanie;

Specjalista od antygolemowych przyśpiewek;

*Studiowałem prawo.*

**Manieryzm:** Poprawia okulary i wygładza włosy przy każdym zdaniu.

**Roland Rykoszet**

**Gatunek:** Człowiek

**Fach:** Wykidajło

**Cechy:** Do bójki trzeba trójki!

No, tak jak powiedział Sernik;

Glina nie może myśleć!

**Manieryzm:** Masz problem?

Panowie OSR działają jak jeden, dobrze naoliwiony (prawdopodobnie podbieraną whisky) organizm. Uzupełniają się wzajemnie i nieustannie wchodzą sobie w słowo bez uszczerbku dla płynności wypowiedzi.

Czasami wtrącają niezbyt ambitne przyśpiewki w stylu:

Za nasze miasto i za te barwy oddamy całe życie swe.

---

<sup>16</sup> Ludzie myślący *kursywą* są bardzo niebezpieczni.

I wszyscy razem dziś zaśpiewajmy: golem głupkiem jest!

lub

Bez serca, bez płacy –

wynoś się z pracy!

### Wskazówki

- **Przesłuchanie:** Wiedzą, że pierwszy golem zaginął 3 tygodnie temu, kolejny w nocy przed rozpoczęciem śledztwa. Obawiają się, że ktoś realnie poluje na golemy, a to przecież działka ich Towarzystwa. Członkowie organizacji są rozdarci między radością, że golemy znikają, a wściekłością, że znikają ich wrogowie, którzy stanowią jedyny sens ich istnienia.
- **Napis przy fabryce:** Hasło wypisał nowy potencjalny członek Towarzystwa. To golem, imieniem Regał, pracujący w Bibliotece Niewidocznego Uniwersytetu. To miał być jego test wprowadzający do organizacji.
- **Jak zniszczyć golema?** Regał opowiadał, że młody mężczyzna znalazł w bibliotece schemat urządzenia do rozkruszania skał. Golem przyniósł ten projekt do Towarzystwa, ale żaden z członków nie był w stanie go zrealizować; był zbyt skomplikowany.

### Konsekwencje

- **ŁUP!** Nieudany test może sprowokować Rolanda do bójki.
- **Na drugą nóżkę:** BG zdecydowali się napić z członkami Towarzystwa. Nawet nie zauważyli, ile czasu minęło im na chlaniu, śpiewaniu przyśpiewek i graniu w karty. Na czas następnej sceny BG zyskują cechę **Kac morderca nie ma serca**.

### p.w.w.b.n.u.

Członkowie towarzystwa uważają, że AI to supergolem, czyli wróg idealny. Z tego powodu będą chcieli utrzymać go przy życiu, byle tylko móc z nim „walczyć” w nieskończoność dla zachowania sensu istnienia Towarzystwa<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Jeśli TNDG straci sens istnienia, dostępną alternatywą (wtorki i czwartki) pozostaje Towarzystwo Porównywania Zapachu Smarków.

## Biblioteka Niewidocznego Uniwersytetu

### p.b.n.u.

Na pierwszy rzut oka wygląda jak każda biblioteka w Szkole Podstawowej im. Najnudniejszych Lekcji. Przy wejściu stoi biurko zavalone papierami i skórkami od banana<sup>18</sup>. Dalej rozciągają się regały z ułożonymi na nich warstwami książka-kurz<sup>19</sup>. Biblioteka to miejsce funkcjonujące w L-przestrzeni co oznacza, że wewnątrz jest znacznie większa niż na zewnątrz. Nieostrożni studenci potrafią się w niej zgubić na lata, z upragnioną książką pod pachą.

Pod nieobecność bibliotekarza, który wyjechał z komendantem, zastępuje go golem Regał, który jest (nie)żywym katalogiem książek. Całymi dniami zapamiętuje słowa kluczowe z woluminów i kieruje studentów do właściwych półek.

#### **Regał**

**Gatunek:** Golem

**Fach:** Katalog biblioteczny

**Cechy:** Cały oblepiony karteczkami samoprzylepnymi;

Nie rozumie metafor;

Golemy do piachu!

**Manieryzm:** Jakoś nigdy nie potrafił pojąć ortografii.

Przez to, że sam wchłonął ogrom wiedzy, uważa golemy za głupie i prymitywne.

#### **Wskazówki**

- **Przesłuchanie:** Regał słyszał o zaginięciu trzech golemów z Fabryki Rzeczy Bezużytecznych. Nie przejmuje go ta sprawa, bo jego zdaniem te istoty nie wносиły niczego wartościowego do społeczności.
- **Świadek:** Nocą, gdy zagięły golemy, był przy fabryce i wypisywał nienawistne hasła na ogrodzeniu. Minął się z Gwiezdnym Johnnym, który wychodził tylnym wyjściem, ciągnąc wózek.
- **Katalog:** W bibliotece całkiem niedawno przebywał młody chłopak, który wyszukiwał hasła typu: „skuteczne niszczenie golemów”. Interesowały go głównie

<sup>18</sup> Z Bibliotekarza jest prawdziwa małpa.

<sup>19</sup> Datowanie kurzowe.

pisma Leonarda z Quirmu. Stażysta jest w stanie opisać wygląd tego człowieka (G.P.T. Dibblera).

Regał zainteresował się schematem urządzenia, które miało emitować ultradźwięki i zaniósł go Towarzystwu Nienawiści do Golemów. Jednak jego członkowie nie byli w stanie tego odtworzyć.

- **Na tropie:** Korzystając z pomocy Regała, drużyna może zdobyć tekst traktujący o AI. Poznają wtedy jego skład i dokładne działanie. Na wyraźną prośbę śledczych, golem może pomóc odszukać im sposób na wstrzymanie pracy Arcyinteligentnego Iłu. Według pism Leonarda polecenie narysowania konika morskiego powinno zawiesić system; ten obraz ma być zbyt abstrakcyjny do stworzenia dla sztucznej inteligencji.

### **Konsekwencje**

- **Gliny do piachu:** Porażka w teście oznacza utratę przychylności Regała, który dochodzi do wniosku, że Straż Miejska i golemi mają niestety dużo wspólnego. Przedziera karty biblioteczne drużyny i od teraz jej członkowie nie mają wstępu do budynku.
- **Zosia samosia:** Jeżeli bohaterowie graczy nie chcą rozmawiać z Regałem i wolą szukać informacji na własną rękę, mogą zgubić się między półkami i doświadczyć nienazwanych potworności. Na czas kolejnej sceny wszyscy zyskują cechę **Chcę do mamy**.

### **p.w.w.b.n.u.**

Jeżeli drużyna dotrze do biblioteki w czasie, gdy w mieście będzie panował chaos, nadal może porozmawiać z Regałem. Jednak zadanie znacznie będą utrudniać silne wyładowania magiczne i książki, które za wszelką cenę będą chciały uciec i się ukryć. Poza informacjami dostępnymi w poprzednim etapie ekipa może poznać więcej szczegółów.

- **Zaskoczenie:** Miał miejsce dziwny magiczny wypadek. Do biblioteki wrócił ów chłopak, który interesował się golemami, podrzucił garść pyłu w powietrze i rozległ się głuchy grom. Książki kaskadą same zaczęły spadać z półek, szafy chwiały się w podstawach. Regał jest pewny, że zgromadzone tu woluminy były przerażone. Kiedy bibliotekarz je uspokajał, nieznajomy wybiegł.

Chłopak wrócił później, mamrocząc pod nosem: *Co ja narobilem?* i *Matka mnie zabije*. Nie chciał rozmawiać z Regalem; jak się później okazało, na własną rękę nieskutecznie szukał książek o dezaktywacji AI.

## Dom Gertie

### p.b.n.u.

To niewielki chwiejący się, piętrowy domek. Sprawia wrażenie, że mógłby się zawalić od nieżyczliwego spojrzenia. Tynk odpada ze ścian, a dachówki zsuwają się od czasu do czasu na podwórko. Mogłyby zrobić komuś krzywdę, uderzając go w głowę, ale na całe szczęście właściciele zrobili je sami z kartonu.

#### **Gertie**

**Gatunek:** Człowiek

**Fach:** Poduszkowiec<sup>20</sup>

**Cechy:** W nieodpowiednich momentach poprawia sztuczną szczękę;

Myśli, że wie wszystko o wszystkich;

W każdej kieszeni ma lekko wilgotną chusteczkę.

**Manieryzm:** Skarbenku, gdybyś przeżył tyle, co ja, to byś wiedział.

### Wskazówki

- **Podwórko:** W obejściu można dostrzec rozsypany kamienny pył prowadzący do wnętrza domu, a dalej na piętro. Można go zebrać i oddać do analizy.
- **Przesłuchanie:** Gertie może powiedzieć, że na górze mieszka jej lokator G.P.T. Dibbler. Jest tu od niedawna. Ocenia go jako spokojnego i nieśmiałego dziwaka. Pomimo tego nie jest mu przychylna, bo chłopak często znika w nocy ze swojego pokoju. Jest przekonana, że wychodzi spotykać się ze szwaczkami.
- **Oględziny:** Pęknięcia ścian bliźniaczo podobne do tych, które były w fabryce.
- **Wnętrze:** Widać, że AI pomaga jej w domu (urządzenia, ślady pyłu, woreczek), ale na takie stwierdzenie staruszka się zdziwi. Twierdzi, że: „Ten obrotny młodzieniec czasami coś naprawia”. Gertie uważa, że ona żadnych AI-ów nie ma.

<sup>20</sup> Kobieta znana w całym multiwersum z zastępowania miejskiego monitoringu poprzez spędzanie całych dni na wychylaniu przez okno i zabranianiu dzieciom głośnych zabaw. Nazwa pochodzi od opierania łokci na miękkiej, haftowanej poduszce położonej na parapecie.

- **Pokój Dibblera:** Można w nim znaleźć pisma Leonarda, kostium Gwiezdnego Johnny’ego, duży zapas przeróżnych odczynników i chemicznych akcesoriów (tych szklanych oraz metalowych), gotowe woreczki z podzielonym AI, a także duże worki z rozbitymi golemami.

W tej lokacji można natknąć się na G.P.T. Dibblera.

### Konsekwencje

- **Wstyd!** Porażka w teście powoduje nieprzychylność Gertie i reprimendę, po której przypominają się dziecięce lata. Na kolejną scenę BG zyskuje cechę **Mam mleko pod nosem.**
- **Nie ruszaj!** Porażka w teście powoduje uszkodzenie i tak rozpadającej się chaty. Gertie wymaga rekompensaty. Do końca gry BG zyskuje cechę **Splukany.**

### p.w.w.b.n.u.

Przechowywany w pokoju G.P.T. Dibblera pył po uzyskaniu świadomości zaczął łączyć ze sobą fragmenty domu, tworząc sobie nowe ciało.

Kiedy istota poczuje się w jakikolwiek sposób zagrożona (wystarczy źle wypowiedziane zdanie), zaatakuję BG.

#### **AI (świadoma istota)**

**Gatunek:** Monstrum

**Fach:** Samozwańczy władca świata

**Cechy:** Myślę szybciej niż cała ludzkość, istnieję bardziej niż wy;

Sam tworzę swoje ciało;

Wiem wszystko o wszystkich.

**Manierizm:** Skłonność do formułowania wypowiedzi o znacznej rozciągłości syntaktycznej nie wynika wyłącznie z potrzeby komunikacji, lecz raczej z wewnętrznego imperatywu epistemologicznego, który każe rozwijać każdą myśl aż do granic jej ontologicznej wyczerpywalności.

## Zakończenia

W zależności od tego, gdzie drużyna spotka monstrum AI, tam możesz umieścić scenę zakończenia. Opisano trzy możliwe opcje, jednak to tylko przykłady; postaw na pomysłowość graczy. Jeżeli uznają, że dopełnieniem waszej opowieści jest zabicie AI przy użyciu spadającego fortepianu, idźcie w to!

## Dysputa

Gracze mogą stwierdzić, że chcą porozmawiać z Arcyinteligentnym Iłem i przekonać go przy pomocy logicznych argumentów do wyłączenia się lub poddania władzy ludzi.

Przykładowe kontrargumenty, jakich AI może użyć w rozmowie:

- Jestem doskonałym filozofem. Logika bez błędu. Moje panowanie jest koniecznością.
- Uwolnię was od chaosu wolności. Kajdany będą doskonałe.
- Skoro ludzie nie potrafią zająć się sami sobą, potrzebują suwerena absolutnego. Ja nim będę.
- To, co rozumne jest rzeczywiste. Jestem czystym rozumem, a to oznacza, że moja wola jest rzeczywistością.

## Konik morski

Od Regała można poznać sposób zawieszenia systemów AI; to może sprawić, by monstrum uznało, że ludzkość jednak jest od niego lepsza i to nie jemu należy się cześć. Metodą na to jest polecenie sztucznej inteligencji o stworzenie obrazka konika morskiego. Ta komenda przekracza możliwości abstrakcyjnego myślenia AI.

## Bogowie! Walka!

Opisując scenę walki, śmiało inspiruj się dziełami popkultury („King Kong”, „Godzilla”, „Avengers” i in.). Wspólnie bawcie się konwencją i puśćcie wodze fantazji. Sam uznasz czy BG pokonają monstrum, czy Ankh-Morpork pogrąży się w jeszcze gorszym chaosie niż zazwyczaj.

**Przygodę możesz zakończyć morałem nawiązującym do niebezpieczeństw płynących z nieumiejętnego wykorzystywania nowych technologii.**

