

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

4,90 zł

298

NOWE PRZYGODY
GOTREKA GURNISSONA

KRYSZTAŁY CZASU
ZEW CTHULHU
WARHAMMER

numer
50

ISSN 1230-91097



9 771230 910971

02



NOWY SYSTEM

CHRONOPIA



Figurki! Figurki! Figurki!



Chronopia - nowy system bitewny dark fantasy twórców gry Warzone!

Tym razem możesz objąć dowodzenie jedną z pięciu armii: Elfów, Ludzi, Krasnoludów, Czarnokrwistych lub Oddanych.

Podręcznik podstawowy i figurki można będzie kupić zarówno w sklepach, jak i w sprzedaży wysyłkowej.

Więcej informacji znajdziesz w tym i w następnych numerach Magii i Miecza, bądź dzwoniąc pod numer podany w stopce pisma.

SERIA WYDAWNICTWA MAG

FANTASTYKA NA NAJWYŻSZYCH OBROTACH

MIASTEczKO CASTLEVIEW. Gene Wolfe z właściwym sobie mistrzostwem tworzy przemawiającą do wyobraźni opowieść, w której magia przeplata się z rzeczywistością. Przeciętni ludzie żyją obok bohaterów z legend...

GDZIE WASZE CIAŁA PORZUCONE. Powieść, która zdobyła nagrodę Hugo. Jedna z najoryginalniejszych wizji w historii fantastyki. Początek cyklu o Świecie Rzeki.

WSKRZESICIEL. Do współczesnego świata powraca magia. Na ulicach miast pojawiają się mityczne istoty. Obok tej książki nie można przejść obojętnie.

MASZYNA RÓŻNICOWA. Alternatywna historia wykreowana przez najsłynniejszych twórców cyberpunku.

ARISTOI. Powieść jednego z najciekawszych autorów ostatniej dekady.

GENE WOLFE



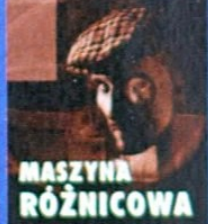
PHILIP JOSÉ FARMER



SEAN STEWART



WILLIAM GIBSON
BRUCE STERLING



WALTER JON WILLIAMS

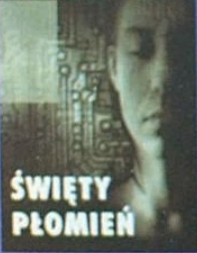


JOHN CROWLEY



PÓŻNE LATO

BRUCE STERLING



ŚWIĘTY
PŁOMIEŃ

C. J. CHERRYH



PRZYBYSZ

PHILIP JOSÉ FARMER



NAJWSPANIALSZY
PAROSTATEK

NAJWSPANIALSZY PAROSTATEK. Drugie spotkanie ze Światem Rzeki.

PRZYBYSZ. Hard SF w najlepszym wydaniu. Opowieść o pierwszym kontakcie.

ŚWIĘTY PŁOMIEŃ. Nominacja do nagrody Hugo 1997. Koniec XXI wieku. Medycyna staje się najważniejszą gałęzią przemysłu – nadzieją na nieśmiertelność...

PÓŻNE LATO. Najbardziej spektakularna wizja świata po zagładzie od czasów „Kantyczki dla Leibowitza”. Książka do dziś uważana za jedną z najpiękniejszych opowieści fantastycznych.

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Dariusław J. Toruń (red. nacz. wydawnictwa)

dtorun@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Grzegorz Barski (Warhammer)

Maciek Kocuj (Kraina Goblinów)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz (dział łączności & Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.org.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Rafał Nowocień (sekreterz redakcji)

yossa@mag.com.pl

Tomek Fruń (dział techniczny)

laisan@rpg.org.pl

Opracowanie graficzne i projekt**typograficzny:**

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Dominika Materska, Marcin Mortka,

Robert Siniakiewicz, Michał Studniarek,

Tadeusz Oszubski, Przemysław Truściński,

Łukasz Wiśniewski

Skład i łamanie własne

Korekta: Elżbieta Szelest

Druk:

Elanders Polska

Adres redakcji:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

*Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian
w nadesłanych materiałach.*

*Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za
treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość
nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone
znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiego-
kolwiek naruszenia związanych z nimi praw.*

Ilustracja na okładce:

„Scorchers”

by Tony Szczudlo

Copyright © FASA Corp.

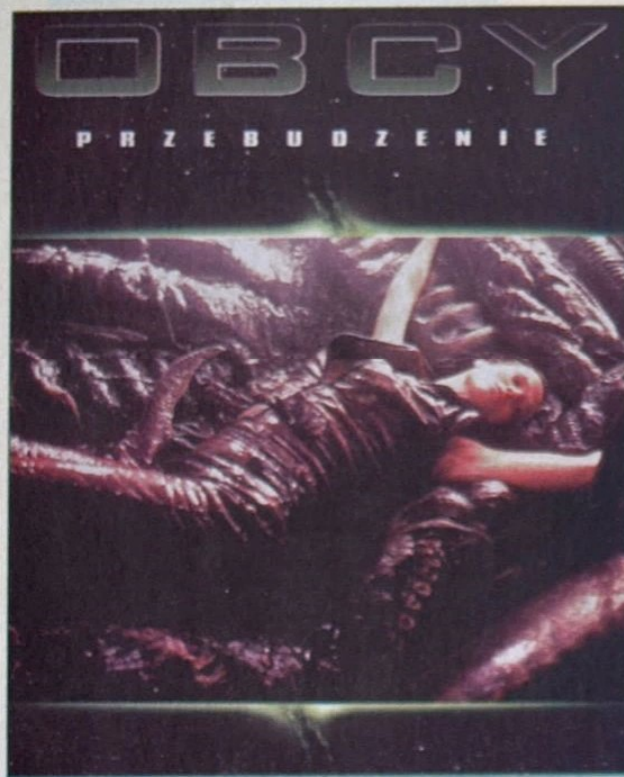
*Jeden z autorów dyskretnie
podał do naszej redakcji, żeby
odebrać należne mu pieniądze
(redakcja przygotowuje się
na jego przybycie).*



Witajcie! Tym razem ja zająłem miejsce przeznaczone dla Naczelnego i postanowiłem, korzystając z okazji małego jubileuszu, skrobnąć kilka słów do Was – naszych czytelników. Jak już zapewne zauważyliście, jest to pięćdziesiąty numer „Magii i Miecza”, więc niniejszym chciałbym podziękować wszystkim naszym wiernym czytelnikom (zarówno tym, którzy przyszedli wcześniej, jak i tym, którzy nas czytają teraz) za to, że nas kupowaliście i jesteście w dalszym ciągu z nami. Dziękuję również wszystkim zaangażowanym redaktorom z redakcji, a w szczególności Darkowi Toruniowi (pierwsiemu naczelnemu), Jarosławowi Musiałowi (naszemu grafikowi), Ance Szymańskiej (dział zamówień i prenumeraty) – są z nami od początku – jak również Tomkowi Kołodziejczakowi, Jackowi Brzezińskiemu, Maciekowi Kocujowi, Rafałowi Galeckiemu, Arturowi Marciniakowi, Andrzejowi Miszkurce, Tomkowi Kreczmarowi, Rafałowi Nowocienowi i całej reszcie współpracowników i sympatyków, bez których „Magii i Miecza” po prostu by nie było. Oni wszyscy przyczynili i przyczyniają się do tego, że „Magia i Miecz” istnieje i jest na tyle interesująca, że w dalszym ciągu ją kupujecie. Czytelnicy, którzy są z nami od początku wiedzą, jak zmieniało się oblicze pisma: pod względem zawartości, jakości tekstów, ilości współpracowników oraz jego wyglądu i objętości. Eksperymentowaliśmy z szatą graficzną, układem i zawartością, starając się odpowiadać na Wasze oczekiwania. Przez te minione pięć lat zdarzały nam się różne wpadki i potknięcia (nie zawsze z naszej winy), za co w tym miejscu przepraszam, ale przydarza się to także największym, renomowanym pismom. Wierzę, że nam to wybaczyliście, pozostając ciele z nami. Biorąc do rąk te pięćdziesiąt numerów Waszego-Naszego pisma myślę, że nie mamy się czego wstydzić: opublikowaliśmy około czternastu tysięcy stron materiałów napisanych przez miłośników gier fabularnych, w większości oryginalnych i na dobrym poziomie. Sądzę, że kiedy je czytaliście, sprawiły Wam tyle samo frajdy, co ich autorom. „MiM” jest pismem hobbystycznym, co określa jej kształt, charakter i nakład. Będzie istniała tak długo, jak będzie na nią – brzydko mówiąc – zapotrzebowanie, a Wy zechcecie ją kupować. Zdajemy sobie sprawę, że na rynku prasowym jest wiele pism lepiej wydanych, o większej objętości i tańszych od naszego, ale z drugiej strony „Magia i Miecz” jest najtańszym magazynem gier fabularnych na świecie, jako że cena dowolnego zagranicznego periodyku o tym samym profilu kształtuje się w okolicach 5\$, co daje w przeliczeniu ok. 17 zł. Ten rok będzie dla naszego pisma przełomowy, gdyż wkrótce będziemy zmuszeni podnieść jego cenę, której nie zmienialiśmy od dwóch lat. Krok ten podyktowany jest wzrostem cen druku, papieru itp. Liczymy, że ten wzrost ceny (o złoty pięćdziesiąt) nie zniechęci Was do kupowania „Magii...”. My ze swej strony postaramy się zrobić wszystko, aby pismo w dalszym ciągu było dla Was interesujące i atrakcyjne. Mamy wiele pomysłów i planów na najbliższe, które bardzo chcemy zrealizować, czego sobie i Wam życzę.

MENU

Recenzje	PANORAMA	4
Na co dybie w wielorybie	50-ka!	6
czubek czoła redaktora	50-ka!	9
Wspomnienia dziadka	PANORAMA	10
Listy	PANORAMA	12
Okiem Zewnętrznym	ALMANACH	15
Deus ex machina	ALMANACH	16
Kroniki Raedwaldeburskie III	ALMANACH	20
Zbyt angielskie?	ALMANACH	21
Puszka Pandory		
O niedźwiedziu	ALMANACH	22
i innych potworach	ŚWIAT MROKU	25
W cieniu wielkiego miasta	ŚWIAT MROKU	27
Świat mrocznej przyszłości		
Opowiem wam nową,	PRZYGODA	33
lepszą historię... Może.	PRZYGODA	43
Luis, czyli dramat bestii	PRZYGODA	44
Pieczęć		
Walizka pełna butelek	ZEW CTHULHU	50
kanadyjskiej whiskey	ZEW CTHULHU	54
Możę partyjkę wista, sir?	OPOWIADANIE	57
Władca mutantów	KRAINA GOBLINÓW	66
Kraina Goblinów	KONKURS	68
Super-krzyżówka	KOMIKS	70
Thrud	WARZONE	73
Tworzenie armii Capitolu	WARZONE	78
Pytania i odpowiedzi		



Reżyseria: Jean Pierre Jeunet
Scenariusz: Joss Whedon
Wykonawcy: Sigourney Weaver, Winona Ryder, Dominique Pinon, Ron Perlman, J.E. Freeman
Produkcja: Brandywine, Twentieth Century Fox, 1997
Dystrybucja w Polsce: Syrena Entertainment

Zakładam, iż znakomita większość z Was widziała już Czwartego Obcego. W końcu mamy miesiąc po premierze. Niemniej, na wstępie, tym, co widzieli film ów dawno – przypominam, a tym, którzy jeszcze nie mieli okazji zobaczyć – pokrótce przedstawię, o co chodzi.



Akcja dzieje się na badawczym statku kosmicznym Auniga, należącym do armii amerykańskiej, a dowodzonym przez generała Pereza (Dan Hedaya). Na pokładzie doktor Gediman (Brad Douin) kieruje grupą naukowców, która dokonuje eksperymentu, polegającego na sklonowaniu zmarłej dwadzieścia lat wcześniej Ellen Ripley (Sigourney Weaver). Korzystając z próbki krwi pobranej na krótko przed jej śmiercią. Z ciała Ripley wydobywają zarodek „obcego” (Obcy), który izolują. Postanawiają zachować przy życiu samą Ripley, której materiał genetyczny łączy w sobie cechy człowieka i Obcego.

Film zbiera raczej chłodne recenzje, a ja odważyć się stanę okoniem. Obcy 4 to dobry, rzetelny,

rozrywkowy film. Powiem więcej: jest to najlepsza czwarta część kinowego cyklu, jaką widziałem. Miło zaskoczył mnie scenariusz, nie mam zastrzeżeń co do gry aktorskiej (tylko Winona dała plamę – gra, jakby popadała w anemię), ani do scenografii – nic jednak dziwnego, skoro za wszystkim stoi Jean Pierre Jeunet, reżyser takich wspaniałości jak *Delicatessen* czy *Miasto zaginionych dzieci* (jeśli nie widzieliście któregoś z wymienionych tytułów, to w tę pędy do wypożyczalni!).

Co tu dużo gadać. Byłście – sami wiecie. Nie byliście – sugeruję wizytę w kinie, lub wkrótce w wypożyczalni. A dlaczego sugeruję? Bo uważam – bez względu na to czy film Wam się spodoba, czy nie, że jest on wspaniały, przykłądny wręcz skarbonką RPGowych pomysłów.

Począwszy od samego założenia filmu – wojsko chce wykorzystać obcą rasę dla celów militarnych. Na tysiące norm można przerabiać ten pomysł w takich systemach jak *Warhammer*, *Zew Cthulhu*, *AD&D*, a jeśli zamiast obcych wziąć mutantów, to może i nawet *Cyberpunk 2020*.

Po wtóre fenomenalna postać Ripley. Ni to człowiek, ni to monstrum. Co w przygodzie? Poza typowymi nawalankami (znajdź mutantów i wyeliminuj lub przytransportuj – jeszcze się może przydać) można stworzyć scenariusze głębsze ideowo. Np. niech gracze spróbują pomóc takiemu BNowi odnaleźć swoje miejsce na świecie, określić przynależność.

W skrajnym przypadku miksujemy te dwa pomysły. Gracze rozpoczynają przygodę z zamiarem zabicia paskudztwa, a kiedy je odnajdują okazuje się ono być całkiem sympatyczną istotą, która zdaje sobie sprawę z tego, iż może stanowić niebezpieczeństwo, że czuje się bardziej kosmitą niż człowiekiem i niczego więcej nie pragnie jak tego, by ktoś wreszcie pomógł jej dostać się na jej „rodzinną” planetę – to do systemów SF. A dla np. *WFRP* chce, by ktoś stworzył bramę prowadzącą w głąb Krainy Chaosu, do jakiegoś tam miejsca – gdzie żyją podobne do niej „maleństwo”.

Dalej. Mamy w filmie niezłą, ba... dobrą scenę, kiedy to facecik przekonuje się, iż w czasie gdy spokojnie sobie drzemał, w jego wnętrzu pojawiło się Obce Ciało, które już wkrótce urośnie do takich rozmiarów, że nie będzie mu wygodnie między ciastkami zebrał. Postanowi więc zapewne przełamać tę niewygodną barierę i uwolni się wraz z niewinną duszyczką swego nosiciela. Tak więc bohaterowi filmu pozostało kilka godzin życia... Co tu zrobić? A co zrobiliby Gracze na jego miejscu?...

Jeszcze dalej. Niewygodny BN. Wspaniały aktor, Dominique Pinon, zagrał w filmie koleś, który ma paraliż obu nóg. Gdy po raz pierwszy zobaczyłem go na ekranie powiedziałem: „O! Ten

długo nie pociękał!”. I myliłem się. Pinon przeżył do końca, ale nieźle naprzeszkadzał całej bandzie bohaterów. Wszak trzeba go było wszędzie za sobą ciągnąć. Oto potencjalne zadanie dla naszej drużyny: „Czy moglibyście przejść z moją córeczką przez góry?” – prosi graczy tatuś – baron/bogacz/Figo-fago. Gracze: „Pewnie!”. A tu okazuje się, iż dziewczuszka od urodzenia nie chodzi, albo na coś tam chorowała i to jest przyczyną jej kalectwa. A przez przełęcz da się przejść tylko pieszo! Więc na plecach dziewczątka i uciekamy przed hordami goblinów/kultystów/żołnierzy/strażników granicznych no i Figo-fago oczywiście.



Mają? No to przypomnijcie sobie moment, kiedy to bohaterowie musieli przepłynąć pod wodą w zalanym korytarzu statku. W trakcie – walka z Obcymi. Napięcie podniesione (Pinon na plecach jednego z bohaterów – oczywiście utrudnia). A na koniec co? Okazuje się, że przy wyjściu Obcy rozciągnęli na powierzchni jakąś obrzydliwą błonę, a dookoła poznosili ją i nie sposób wyleźć z wody, żeby nie pobudzić drzemiących w środku maluchów. A trzeba wyleźć na suchy ląd, bo tam w dole, pod wodą też są Obcy!

Jeszcze za mało? No to weźmy robota skonstruowanego przez roboty, tak doskonałego, że nie można go odróżnić od istoty którą ma podraabiać (w filmie – człowieka). Można uatrakcyjnić taki kamuflaż i pofolgować wyobraźni... Wyobraźmy sobie, iż gracze dowiadują się, iż jeden z nich został czymś zarażony (np. Obcym), a nie wiadomo który! I teraz oprócz odrutki trzeba stwierdzić, który to jest zarażony. Albo, dla SFów – trzeba uwolnić jakiegoś porządnego BNa, a zły frajer, który go uwięził, spodziewając się prób uwolnienia, zajął kilka cel robotami-podróbami tego facecika. I zgadnijcie teraz, który to?



Pomysły zawarte w tym filmie można mnożyć bez końca (np. szalony naukowiec zakochany w swym potworze – robi dla jego bezpieczeństwa wszystko), gadzety (pamiętacie te świetne wysuwane pistolety?, whiskey w kostkach?), fajowi BNi (robot bardziej ludzki niż człowiek). Na tej, między innymi, podstawie uważam, iż *Obcy: Przebudzenie* to obowiązkowa lektura dla każdego gracza RPG, czy uznacie go za film zły, czy przeboj sezonu.

Film obejrzał i przemysiał
Miłosz (z niewielką pomocą Figo-fago)

PANORAMA

HADOWRUN D·R·U·G·A E·D·Y·C·J·A

Jest połowa dwudziestego pierwszego stulecia. Cały świat opanowany jest przez wielkie przemysłowe korporacje. Jeśli chcesz być sobą, musisz umieć poruszać się w cieniu prawa, w mrokach miejskich zaułków, w przestrzeni cybernetycznych infostrad, w świecie duchów, magii i techniki. Musisz zostać shadowrunnerem.

Pod koniec zeszłego roku ukazała się na polskim rynku kolejna gra fabularna. Podręcznik podstawowy do gry Shadowrun zawiera 296 stron i kolorową mapę. System należy do podgatunku technofantasy, w którym magia, duchy i mitologiczne potwory występują na równi z nowoczesną techniką.

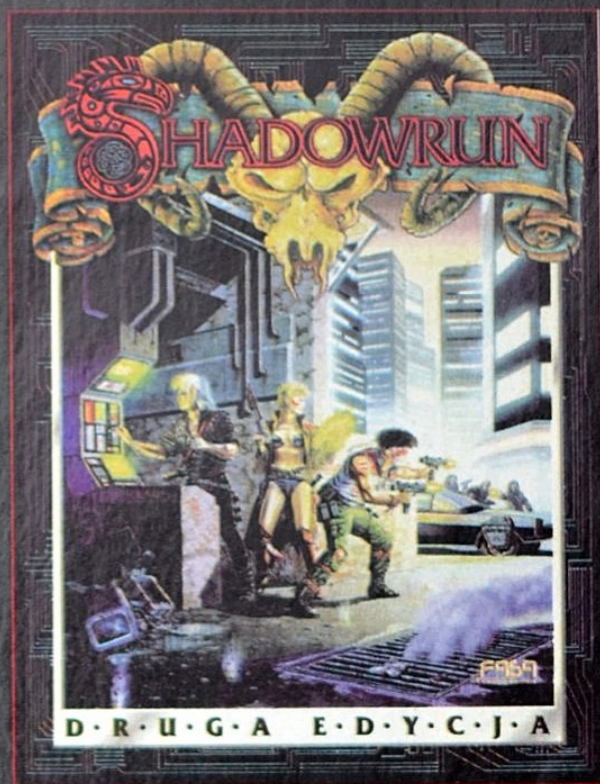
Podręcznik zaczyna się wprowadzającym w świat gry opowiadaniem (nie jest to pomysł tak atrakcyjny jak komiks w Wilkołaku: Apokalipsie, ale może być). Następnie autorzy streszczają nam historię świata od dnia dzisiejszego aż do roku 2052. Karkołomne zadanie. Trzeba tu jakoś uzasadnić pojawienie się w naszym świecie magii, orków, trolli, smoków i cyberprzestrzeni. Twórcy systemu wychodzą z tego obronną ręką. Dalej poznajemy podstawowe zasady mechaniki gry i przechodzimy do tworzenia postaci. Szybko, łatwo i przyjemnie. Do pomocy mamy szesnaście archetypów (na kolorze) stworzonych przez autorów gry. Kolejne duże rozdziały to dokładny opis systemu walki; magia i wreszcie matryca (czyli cyberprzestrzeń).

W walce używa się kostek sześciennych. Trochę dużo się nimi rzuca, trochę dużo liczy. Fajna zabawa, byle tylko nie na dłużej niż pół godziny. Magia jest jedną z mocniejszych stron gry. Świetne opisy totemów i specjalnych mocy, nowatorskie sposoby rzucania czarów, przestrzeń astralna i zamieszkujące ją duchy to prawdziwe perełki. Działanie cyberprzestrzeni jest opisane równie dokładnie i widowiskowo jak w Cyberpunku 2020. Szkoda tylko, że równie mało zrozumiale. Na osłode dostajemy dokładne opisy wszczepów, broni, pojazdów i innego przydatnego w grze sprzętu. Jest też kilkanaście kolorowych potworów i dokładniejszy opis jednego z miast przyszłości.

Tłumaczenie jest poprawne nie ma w nim żadnych większych błędów. Podręcznik do gry ukazał się na naszym rynku dzięki staraniom firmy ISA i kosztuje 70 złotych.

Dolorez

P.S. Wizja przyszłości zaserwowana nam przez autorów systemu jest dość przygnębiająca. Krwawe konflikty rasowe, brak poszanowania prawa, głód, epidemie, rozpad większości państw. I pomyśleć, że wszystko to zaczęło się od strajku kierowców ciężarówek (!).



CALIFORNIA
FREE STATE

SHADOWRUN
COMPANION
BEYOND THE SHADOWS

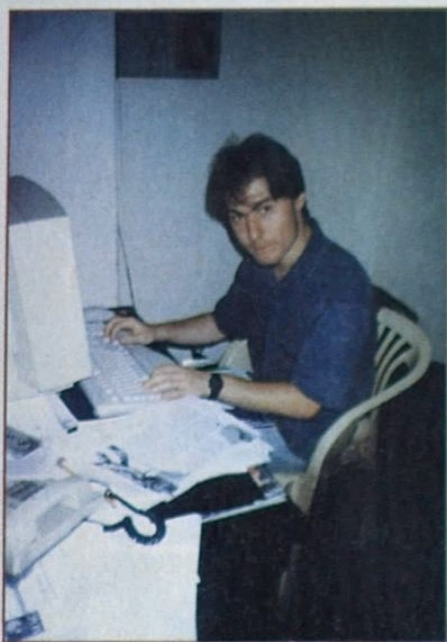
SUPER TUESDAY!

VOTE
DUNKELZAHN
FOR PRESIDENT

Maciej Kocij

NA CO DYBIE W WIELORYBIE CZUBEK CZOŁA REDAKTORA

PRZYPADKI I PARADOKSY...



WIELE, WIELE LAT TEMU JACEK R. I DAROSŁAW T. PRZYWIEźLI ZE ZGNIŁEGO ZACHODU KILKA DZIWNYCH KSIĄŻEK. MIAŁY ONE NIETYPOWY FORMAT I BYŁY NAPIsANE JAKIMś NIEZROZUMIAŁYM ŻARGONEM. TO BYŁY PIERWSZE PODRĘCZNIKI DO DĘD. NIE BYŁOBY W TYM NIC ZŁEGO, GDYBY NIE TO, ŻE WKROTCE ZACZĘLI GRĄĆ I ZARAZILI TYM KILKU SwoICH ZNAJOMYCH. CI ZNAJOMI ZARAZILI NASTĘPNYCH ZNAJOMYCH I TAK JUŻ POSZŁO. KILKANASIE LAT PÓźNIEJ JACEK I DAREK POCZULI WYRZUTY SUMIENIA I POSTANOWILI ZAŁOŻYĆ PISMO DLA WSZYSTKICH CHORYCH NA PRZYWŁĘCZONĄ PRZEZ NICH ZARAZĘ. TAK POWSTAŁA „MAGIA I MIECZ”.

W PIERWSZYCH NUMERACH MOŻNA BYŁO ZNALEŻĆ GŁÓWNIĘ KRYSZTAŁY CZASU. NAJZABAWNIEJSZE JEST TO, ŻE ŻADEN Z PIĘCIU REDAKTORÓW, KTÓRZY DOŁĄCZYLI W TYM CZASIE DO PISMA, NIE BYŁ (DELIKATNIE MOWIĄC) ZWOLENNIKIEM TEGO SYSTEMU.

ZRESZTĄ W TYCH CZASACH ŁATWO BYŁO ZOSTAĆ CZŁONKIEM ZESPOŁU. NIĘJAKI JACEK B. PRZYJECHAŁ Z LUBLINA I ZAPYTAŁ CZY MOŻE PRZENOCOWAĆ W REDAKCJI. ZOSTAŁ Z NAMI NA DŁUGIE LATA.

OD SAMEGO POCZĄTKU PROWADZONA BYŁA BEZWZGLĘDNA WALKĄ Z OPÓŹNIENIAMI. ZŁĘ SIĘ MIAŁY JEDNAK MNOSTWO POTEŻNYCH SPRZYMIERZENCÓW. PSUŁY SIĘ KOMPUTERY, SIADAŁY DYSKI Z GOTOWYMI MATERIAŁAMI. ATAKOWAŁY NAS GRY KOMPUTEROWE. NA POCZĄTKU DOOM. NAJZABAWNIEJSZE JEST TO, ŻE GDY GRALIŚMY W KILKA OSÓB W DOOM,...

TO SIEĆ KOMPUTERÓW DZIAŁAŁA IDEALNIE, A GDY ZBYŁALISMY NUMER DO DRUKU - NIGDY. PÓŹNIEJ SZEFOSTWO WPADŁO NA POMYSŁ REMONTU REDAKCJI. WYNAJĘTO MALARZA. CIĘŻKO PRACOWAŁ PRZEZ DWA MIESIĄCE, BIORĄC ZA LICZKI I NOŻĄC PO SCHODACH DRABINĘ. PAROKROTNIE TEŻ WZIAŁ DO RĘKI PUSZKĘ Z FARBĄ... ZAŁAŁ NAM DRUKARKĘ I DWA MONITORY. WTEDY TO DOPIERO MIELISMY OPÓŹNIENIE!



PO EPOCE MALARZA PRZYSZŁA EPOKA DIABŁO. TO BYŁ SZAL! DAŁO SIĘ GRAC NIE TYLKO W SIECI LOKALNEJ, ALE I PRZEZ INTERNET, WIĘC REDAKCJA PRZEŻYŁA NAWET OGÓLNOPOLSKI ZJAZD MŁODSIKÓW TEJ GRY. YOSSA WYNOŚIŁ JCH NA WŁASNYCH RĘKACH. OPÓŹNIENIA LEDWO DAŁO SIĘ NADROBIĆ.

AKTUALNIE REKAMI I NOGAMI OPIERAMY SIĘ POTWOROWI POD NAZWĄ ULTIMA ON-LINE. NIE WIADOMO JAK DŁUGO UDA NAM SIĘ JESZCZE WYTRZYMAĆ...

TO, CO NIGDY NIE PRZESTANIE NAS ZADZIWIĄĆ...

LISTY

DO DRZWI NASZEJ REDAKCJI LISTONOŚZ NIGDY NIE DZWONI DWA RAZY. CZEKAMY NA NIEGO JUŻ W KORYTARZU. DRZĄC Z PODNIECENIA, STRACHU I RADOŚCI.

....WYMYŚLIŁEM WŁASNĄ GRĘ FABULARNĄ. CHYBA JEST W KONWENCJI FANTASY. PRZESYŁAM WAM KARTĘ POSTACI DO TEJ GRY.



JEŚLI JESTEŚCIE ZAINTERESOWANI, TO WYDRUKUJcie JĄ W PISMIE I NAPISZCIE DO MNE...

....PRZYSYŁAM WAM 26 MOICH OPOWIADEK. PŁON OSTATNICH DWÓCH TYGODNI...

....SŁYSZAŁEM, ŻE POSZUKUJECIE TŁUMACZY. PRZESYŁAM WAM MOJĄ PRÓBKĘ. TŁUMACZENIE FRAGMENTU PODRĘCZNIKA WFRP Z POLSKIEGO NA ANGIELSKI...

....(PIĘĆ BITYCH STRON ZAPISANYCH KOMPLETNIE NIECZYTELNYM PISMEM; NA KOŃCU NAPISANY NA MASZYNIE DOPISEK: PRZEPRASZAM ZA NIECZYTELNY CHARAKTER PISMA)...

TAK, TAK. NIEKTÓRE LISTY NIGDY NIE PRZESTANĄ NAS ZADZIWIĆ.

TELEFONY

CZASEM NIE MOŻNA SIĘ DO NAS DODZWONIĆ, ALE NIE TO JEST W NICH FASCYNUJĄCE.

REDAKCJA. NIEDZIELA. GODZINA 23:40. DZWONI TELEFON.

....MOŻNA Z TĄ PANIĄ Z SEKRETARIATU? JA W SPRAWIE PRENUMERATY...

REDAKCJA. CZWARTEK. ŚWIT. GODZINA 4:53. DZWONI TELEFON.

....JA SIĘ CHCIAŁEM ZAPYTAC CZY W TABELCE NA STRONIE 126 PODRĘCZNIKA WFRP NIE POWINNO BYĆ PRZYPADKIEM...

DAREK UWIELBIA TAKIE TELEFONY. AŻ WARCZY Z ROZKOSZY.

SIEĆ KOMPUTEROWA

JEŻELI KTOŚ WĄTPI W MAGIĘ, NIECH PRZYJRZY SIĘ NASZEJ REDAKCYJNEJ SIECI KOMPUTEROWEJ. NIGDY NIE WIADOMO Z JAKIEGO POWODU

SIĘ DO SERWERA. ZNANE SĄ TEŻ PRZYPADKI KOPANIA W SERWER, OBLEWANIA GO PIWEM I SKAKANIA PO DRUKARCE (???). JEDEN Z NASZYCH SKŁADACZY MIAŁ ZWYCZAJ ROZKRĘCANIA SERWERA NA CZĘŚCI PO KILKA RAZY W CIĄGU NOCY.



PODOBNO TEŻ POMAGAŁO. SIEĆ KOMPUTEROWA TO NAPRAWDĘ JEDNA Z BARDZIEJ MAGICZNYCH RZECZY W ZNANYM WSZECHŚWIECIE.

KOLEJNE NUMERY MIMA

ZAWSZE GDY PRZYCHODZI Z DRUKARNI NOWY NUMER „MAGII I MIECZA” NIE MOŻEMY NADZIWIĆ SIĘ TEMU, CO ZNAJDUJEMY W ŚRODKU. WIERZCIE NAM - JESTEŚMY TAK SAMO ZASKAKIWANI, JAK I WY. TO PRAWDZIWY CUD, ŻE WSZYSTKIE STRONY SĄ PO KOLEI I NA KAŻDEJ JEST COŚ WYDRUKOWANE!

GDZIE MOŻNA NAS SPOTKAĆ...

GENERALNIE MOŻNA NAS SPOTKAĆ W WARSZAWIE. W KAŻDY PIĄTEK JESTEŚMY W KINIE NA FILMIE, KTÓRY WŁAŚNIE WCHODZI NA EKRANY (ZWYKLE W LUNIE, WIŚLE LUB W MURANOWIE). WIECZORAMI BYWAMY W PUBACH - „ZIELONA GĘŚ”, „LOLEK” - ALBO TAM, GDZIE MOŻNA POTAŃCZYĆ: „PARK” LUB „HADES” (CHOĆ OSTATNIO KTOŚ PUŚCZAŁ TAM NĘDZNY RAP I TECHNO). BYWAMY TEŻ NA KONWENTACH, ALE TRZEBA NAS ŁADNIE ZAPROSIĆ, A POTEM KILKA RAZY PRZYPOMINAĆ O DACIE PRZYJAZDU. NAJŁATWIEJ JEDNAK SPOTKAĆ NAS PRZEZ INTERNET NA LISTACH DISKUSYJNYCH I POD NASZYMI ADRESAMI SIECIOWYMI.

A WSZYSTKO TOCZY SIĘ DALEJ...

GDY KOLEJNY NUMER NASZEGO PISMA WYCOFY- WANY JEST Z KIOSKÓW I SETKI EGZEMPLARZY IDĄ NA MAKULATURĘ, PEŁCZEMY RZEWNYMI ŁZAMI. PEŁCZEMY, BO KOCHAMY „MAGIĘ I MIECZ”, KOCHAMY NASZYCH CZYTELNIKÓW I SIEBIE NAWZAJEM TEŻ (OCZYWIŚCIE DO PEWNYCH GRANIC - YOSSA! NATYCHMIAST PRZESTAŃ SIĘ DO MNE PRZYTULAĆ!).



ZACZNIE LUB PRZESTANIE DZIAŁAĆ. PRZEZ ŁATA OPRACOWALISMY WIELE METOD, DZIĘKI KTÓRYM POTRAFIMY ZMUSZAĆ NASZĄ SIEĆ DO PRACY. DO NAJPOPULARNIEJSZYCH ZALICZA SIĘ SZARPANIE KABLI (METODA YOSSY) I ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW ZE GRUBOKRĘTEM (NIECH ŻYJE DAREK!). PODOBNO KIEDYS JEDEN Z REDAKTORÓW NAWET MODLIŁ

ZYCIE WARSZAWY

**Jedyny
dziennik
stolicy**

Biura Reklamy i Ogłoszeń:

ul. Marszałkowska 7
tel.: 25 54 07
25 37 87

ul. Poznańska 38
tel.: 629 49 41
629 83 28
628 23 09

ul. Marszałkowska 140
tel.: 827 32 04



Dariusław J. Toruń

WSPOMNIENIA KOMBATANTA

CZYLI DZIADKA PRZYNUDZANIE...

Patrzcie, Państwo, jak ten czas leci... Przed chwilą zaczęliśmy, a to już 50. numer i prawie 5 lat istnienia za nami. Wybaczcie, że rozpoczynam od tak zniewalającego oryginalnych spostrzeżeń, ale w tej historycznej chwili nie mogę się powstrzymać od przemyśleń głębokich i odkrywczych. Tym bardziej, że są prawdziwe. Rzeczywiście, choć nam samym trudno w to uwierzyć, już niemal 5 lat staramy się robić, co w naszej mocy, żeby gry fabularne stały się ulubioną rozrywką miliardów Polaków i rzeczywiście służące nam do tego narzędzie – przez wszystkich ukochana „Magia i Miecz” – już pięćdziesiąt razy (zmiłczmy numery podwójne, dobrze?) trafiało do Waszych rąk.

W ramach wspominek przeczytałem przed chwilą własny wstępniak z Numeru Pierwszego i wśród różnych niesłusznych zdań, które w nim umieściłem, znalazłem następujące: „Istnieje uzasadniona niestety obawa, że aby służyć zaspokojeniu potrzeby, będziemy musieli najpierw sami ją stworzyć.” Wspomniana potrzeba to oczywiście nieodparta chęć wcielania się w kogoś, kim nie jesteśmy, czyli wędrowania po światach gier fabularnych. Zdanie jest niesłuszne, gdyż wówczas, 5 lat temu, byliśmy zapatrzeni we własne z rolplejem (tfu!, jakie nieładne słowo) doświadczenia i nie zdawaliśmy sobie sprawy, że istnieje tak wiele i tak głęboko zaangażowanych w te gry środowisk – nielicznych, co prawda, ale wspaniałe w temacie zorientowanych. Na szczęście, gdyż to dzięki tym właśnie ludziom mogliśmy przetrwać początkowy, najtrudniejszy okres – stali się nie tylko pierwszą grupą klientów naszego pisemka, ale też krytyką, radą i materiałami do publikacji pomogli nam w jego redagowaniu.

Z drugiej jednak strony – powyższe zdanie jest bardzo słuszne i obawa w nim wyrażona jest najzupełniej usprawiedliwiona. Pięć lat temu gry fabularne nie były oczywiście w naszym kraju nieznanne, ale bawiących się w nie było – ile? – kilkaset osób?, tysiąc?, półtora tysiąca? Chyba nie więcej. Bez fałszywej skromności możemy stwierdzić, że jeśli teraz gra kilkadziesiąt tysięcy, to w dużej mierze zasługa „Magii i Miecza”, a generalnie tego, co jako MAG przez pięć lat zrobiliśmy. Oczywiście nie byliśmy, a tym bardziej nie jesteśmy teraz, jedyni, ale chyba byliśmy i chyba nadal jesteśmy dla polskiego rynku gier fabularnych najważniejsi. Czyli jakby udało nam się przyczynić do powstania potrzeby, której zaspokojeniu chcemy służyć. Wybaczcie, proszę, te słowa nieskromne i napeczęniale samozadowoleniem. Wcale nie jesteśmy tacy zadowoleni, ale to już zupełnie inna historia...

No dobrze, dość przymuszania ogólnego – przejdę do nudzenia bardziej konkretnego, czyli tytułowych wspominek. Trochę wyrywkowych i chaotycznych, ale gdybym miał spisać wszystko po kolei, to nie dwie strony w piśmie, a opasłe tomiska drobnym maczkiem musiałbym wypełnić. Pierwsze numery powstawały śmiesznie. Gdy już ustaliliśmy, że chcemy robić coś takiego, jak MiM i nawet mieliśmy trochę materiałów, należało się zdecydować JAK to chcemy robić. Nie mieliśmy pieniędzy, nie mieliśmy siedziby, mieliśmy natomiast komputer – moją Amigę 500. I to przez pewien czas musiało wystarczyć. Właśnie na wspomnianej konsoli do gier zmagalem się z początku z niepowtarzalnym stylem pisarskim Artura Szynclera i czasem równie oryginalnymi figurami stylistycznymi innych autorów. Pierwsze trzy numery były w starym, dobytym stylu wyklejane w makietę przez Jarka Musiała i oddawane do składu „na zewnątrz”, jednak dość szybko nam się poprawiło. Nie dość, że znaleźliśmy sobie pokój na ulicy Grottera na Mokotowie, to jeszcze kupiliśmy „prawdziwego” peceta – oszalałymi mocną jak na owe czasy maszynę z procesorem DX2 66 Mhz – oraz prawie prawdziwy skaner i niemal sprawny drukarkę. Ten sprzęt stanowił dla nas tak wielki skok jakościowy, że kolejny, czwarty numer spóźniliśmy o kilka miesięcy. Nie było to nasze ostatnie spóźnienie z Magią i Mieczem, jak dobrze wiecie, ale niewątpliwie największe. Jednak te miesiące, które upłynęły między ukazaniem się numeru trzeciego, a numerem czwartym wspominam bardzo mile. Zabezpieczywszy sobie już wcześniej materiały, czyli mając spokój merytoryczny, spędziliśmy je na gorączkowym poznawaniu różnicy między pecetem, a Amigą, Atari czy Spectrum, czyli „komputerami”, z którymi dotychczas mieliśmy do czynienia. Poznawanie to było tym bardziej intensywne, że postanowiliśmy sami robić skład MiMa i wszystkiego innego, co w przyszłości zamierzaliśmy wydać. Była to decyzja słuszna i do dziś nam się sprawdza, ale w owym czasie zaowocowała następnym miesiącem studiowania różnic, tym razem między Page Makerem, a QuarkXPresssem, między czcionkami true type a postscript czy między formatami zapisu obrazków.

Zabawa z tym była wspaniała, chociaż od czasu do czasu przypominaliśmy sobie, że raczej powinniśmy się martwić o to, co drukujemy, a nie w jaki sposób to robimy. Na szczęście właśnie w czasowej okolicy czwartego, piątego czy szóstego numeru zaczęli się pojawiać ludzie, którzy nie tylko deklaratywnie, ale rzeczywiście chcieli z nami

współpracować i pomagać nam w robieniu tego, co robić chcieliśmy. Przynieśli ze sobą swoją wiedzę, swoje kontakty i doświadczenia. Niektórzy z nich po pewnym czasie zniknęli z naszego horyzontu, jednak większość została długo, bardzo długo, albo nawet do dziś. W pierwszej grupie tych, którzy pomogli MAGowi wyjść z okresu chałupnictwa byli Artur Marciniak, Tomek Kołodziejczak i Rafał Galecki. Wszyscy oni, chociaż niekoniecznie w kolejności, w której ich wymienię, brali później na swoje barki kierowanie „Magią i Mieczem” i nawet jeśli nasze pisemko okazało się odporne na ich pomysły rewolucyjnych zmian, to włożyli w nie ogrom serca, pracy i nerwów. Ku naszemu ogromnemu żalowi Rafał w pewnym momencie postanowił zarabiać na rodzinę, grając w gry komputerowe, Tomek wyrosł i zajął się „Kaczorem Donaldem”, a i Artur, choć został „w branży”, robi jakby trochę co innego i gdzie indziej. Co wcale nie znaczy, że przestali nas wspomagać siłą swego intelektu i pióra.

Ktoregoś późnego wieczoru w końcu czerwca '94 roku w naszym pokoiku na ulicy Grottera pojawił się Jacek Brzeziński i szepnął: „Podobno tu można przenocować...” Scena ta utkwiła mi w pamięci, gdyż z lekka wtedy osłupiałem. Nie dlatego, że ktoś chciał nocować, ale Jacek miał na sobie elegancki, szary garnitur, białą koszulę, krawat, a to wszystko stłamszone przez ogromny plecak z doczepioną karimatą, spiworem i bodaj menażkami. Zestawienie było zatrważające. A on po prostu przyjechał wygrać jakąś kolejną olimpiadę matematyczną i zarejestrować się jako student. Jak przenocował, tak i został. I czas po temu, żeby pojawiła się osoba taka, jak on, był najwyższy, gdyż właśnie byliśmy w trakcie „poszerzania oferty wydawniczej”, czyli pracowaliśmy nad polską edycją WARHAMMER FRP. Okazało się, że Jacek, poza tym, że pisał teksty do MiM, potrafił również błyskawicznie opanować tajniki składu komputerowego i zdjął ze starczych barków piszącego te słowa ogrom pracy, której barki te by nie podolały. I tak mu zostało, wkrótce w tandemie z Tomkiem Kreczmarem, przez długi, długi czas. Szkoda, że nie do dziś.

Druga połowa '94 roku była dla nas generalnie bardzo znacząca. Wydaliśmy polską wersję WARHAMMERA, zmieniliśmy siedzibę, przeprowadzając się do odrajanego budynku na Dolnej (przynajmniej mieliśmy już kilka pokoiów, a nie jeden), ale przede wszystkim zyskaliśmy nowych ludzi. Nie tylko tzw. „merytorycznych” członków redakcji – nie wiem, czy nie ważniejsze dla nas okazało się pozyskanie Anki Szymańskiej, ➡

Cześć!

Pora na kolejną garstkę Waszych reakcji na nasze wybryki.

Nim jednak oddam głos Wam, Szanowni, odpowiem szybcutko na kilka najczęściej pojawiających się w listach pytań i wystosuję kilka prośb.

1) Czy przygody albo artykuły można spisać ręcznie (kiedy się nie ma dostępu do maszyny do pisania albo komputerka)? Pewnie, że można. Błagamy tylko o wyraźne pismo. Jeśli okaże się, że mamy do czynienia z tekstem ciekawym, pokusimy się o jego przepisanie. Na pewno nie damy zginać żadnej perełce.

2) Piszcie wyraźnie! Listów niewyraźnych po prostu nie czytamy. Słowo honoru, że kilkakrotnie bardzo się starałem, ale czasami ewidentnie widać, że w ogóle Wam się nie chce. W skrajnym przypadku robicie sobie sami krzywdę, bo wpisuję błędne adresy (np. w rubrykę ogłoszeń – to „pół bidy“, ale najgorsze jak zaadresuję źle paczkę z nagrodą – wtedy paczka wraca do nas).

3) Jeśli ktoś z Was nie otrzymał nagrody za jakiś konkurs, a przeczytał już w piśmie, że mu ją przyznaliśmy – proszę o kontakt i wyraźny adres.

4) Przysyłacie nam swoje opowiadania. Tak, jeśli trafi się odpowiednie (dobrze napisane, odpowiadające profilowi pisma, względnie numeru), na pewno je zamieścimy. Natomiast niestety nie będziemy pisać odpowiedzi z recenzjami Waszych tekstów. Tu wskazany jest raczej kontakt telefoniczny z redakcją, po wcześniejszym zaznaczeniu, że autor będzie telefonował.

5) Pewnie, że chcemy, abyście przysyłali nam swoje artykuły! Najlepiej na dyskietkach (format doc albo rtf) albo e-mailem (wtedy nie trzeba przepisywać), albo wydrukowane, albo **WYRAŹNIE** napisane.

A teraz Wasze listy, a właściwie list. Celowo powstrzymam się od komentarza. Niechże list ten będzie naszym nowym tematem dyskusyjnym.

Andrzej Miszkurka we wstępniku z numeru styczniowego napisał:

„Na usenetowej grupie dyskusyjnej (pl.rec.gry.rpg) rozpetata się dyskusja o wyższości systemu walki Warhammera nad AD&D i vice versa. Ludzie, czy naprawdę system techniczny (czytaj: system walki) jest dla Was najważniejszy?! Czy musicie ciągle coś do siebie porównywać? AD&D, na przykład, w niczym nie ustępuje Wampirowi! Maskardzie. Jest po prostu inne. To tak jakbyście chcieli porównywać „Władcę pierścieni” J.R.R. Tolkiena do „Wywiadu z Wampirem” Anne Rice. Obie książki są doskonałe, ale utrzymane w innych konwencjach. I tak też jest z grami.

AD&D to heroic fantasy, Warhammer – dark fantasy, Wampir: Maskarada – gotycki punk (cokolwiek by to nie było). Każda świetna w swojej kategorii.

Sam, przy doborze gier kieruję się tym, czy odpowiada mi dana konwencja. System techniczny (...) jest sprawą drugorzędną”. Itd.

Nie ukrywam, że zaczęłam zastanawiać się nad tymi słowami. Ja wpadłam w RPG cztery lata temu. Zawsze chciałam opowiadać historie i chciałam, żeby ludzie słuchali tego, co mam do powiedzenia. Zajął się pisaniem opowiadań. Przynosiłem je do szkoły i pokazywałem kumplom. Patrząc jak czytają i słuchali co im się spodobało i co by zmienili. Było fajnie. Wiem, że te teksty były kiepskie i nikt nigdy by ich nie wydrukował, ale kumple czytali sobie na lekcjach i woleli to, niż nudzenie profesorki (pozdrawiam swoją Historyczkę! – ona będzie wiedziała o co chodzi). Pewnego dnia kupiłem pierwszy numer Magii i Miecza i dowiedziałem się o grach RPG. A potem był pierwszy konwent. Przed nim czytałem zasady „Kryształów Czasu” kilka razy i wiedziałem tylko jedno: Mistrzowie Gry muszą być szalenie inteligentni – zapamiętać to wszystko!... Zasad KCtów nie rozumiałem i nie rozumiałem do dziś (może musiałbym zagrać, bo jak dotąd nie jeszcze grałem). Na konwencie urzekły mnie trzy systemy Warhammer (jeszcze po angielsku), Call of Cthulhu i Rifts. Chłoniłem każdą sesję bojąc się zagrać, żeby się nie zbłąźnić. Aż w końcu zmuszono mnie (akurat brakowało jednej osoby do drużyny) i zagrałem. Po tej pogrywce natychmiast kupiłem pierwszy podręcznik. Był to Zew Cthulhu. Opanowałem zasady w ciągu jednego dnia i zaraz nazajutrz byłem z powrotem na konwencie i miałem już gotową własną przygodę. Zbłąźniłem się nią na długie miesiące. Prowadzę jednak do dziś. I w grach RPG znalazłem to, czego nie dawała mi literatura: mogłem tworzyć historię i odtwarzać ją za każdym razem nieco inaczej, ale co najważniejsze – od razu widziałem reakcję czytelników-graczy! To jest wspaniałe! Boją się, cieszą, martwią... To lepsze niż literatura, choć właściwie powinienem powiedzieć – to inne!

Dziś prowadzę nieregularnie jeszcze pięć systemów (poza Zewem Cthulhu). Nie lubię mieszać konwencji, więc nie upycham na siłę pomysłów fantasy do SF. Często na konwentach zagaduję Mistrzów Gry, których prowadzenie mi się podoba i okazuje się, że wielu, bardzo wielu MGów, którzy prowadzą od dłuższego czasu przestaje zwracać uwagę na zasady! Mało tego! Widzę coraz więcej

sesji nie tylko bez kości, ale nawet bez kart postaci! Mam dostęp do internetu (ten list ślę, jak widać, e-mailem) i widziałem dyskusję na usenecie. Trudno mi uwierzyć, że ktoś przestanie grać w KCty, bo mają kiepską mechanikę. Albo zacznę prowadzić Wampira, bo, co prawda, świat wcale mu nie odpowiada, ale zasady są proste. Zasady są naprawdę BAR-DZO dalekim tłem! W miarę poznawania systemu coraz mniej zwraca się na nie uwagę. Pierwszym etapem są zawsze próby udoskonalenia istniejących zasad, drugim – zupełna z nich rezygnacja.

Obserwuję też taktykę wydawnictw roleplayowych. Nikt mi nie wmówi, że wydaje się systemy o coraz trudniejszej do opanowania mechanice. Wręcz przeciwnie! Wydaje się gry coraz prostsze! Pierwszy pokazał drogę Wampir, teraz wszystko ciągnie za storytellerami – czyli systemami narracyjnymi. Dzieje się tak, gdyż RPG coraz bardziej zbliża się do realnego życia – ja uważam, że do literatury. W życiu nie ma kostek, cyferek, tabel – albo przebiegniesz przez jezdnię, albo „nie wyjdzie ci na zręczność” i umierasz. Kropka. Bóg, Przeznaczenie, Przypadek – jak kto woli. W grach jest MG. Cyferki są tylko po to, żeby rozwiązywać konflikty MG z graczami. Ale gracze dojrzejają – są coraz mądrzejsi, uczciwsi – nie grają dla punktów – żeby po sesji dopakować postać, tylko dla nastroju, zabawy, relaksu. Wiedzą, że przeciętny antykwariusz nie przeskoczy 3 metrów. Starzy, dobrzy (moi) gracze robią sobie tylko historie postaci i już gramy! Wiem wtedy, bo napiszę, że np. antykwariusz był w szkole prymusem w lekkiej atletyce – dobrze, niech skacze. Powinien przeskoczyć, prawda?

Mamy do siebie zaufanie. Nawet jeśli czasami zrobię coś nie tak, nie po ich myśli, to wiedzą, że zrobiłem to celowo – żeby uatrakcyjnić zabawę. Na pewno ich nie zabiję przez swoje „widzimiś”, ale będę też w miarę realnie opisywał co się dzieje. Zawsze jednak zostawię drogę ucieczki.

Po tym obszernym liście (którego i tak z resztą nie wydrukujecie, bo zajmie chyba całą rubrykę) mam pytanie: po co nam zasady? Czy to naprawdę potrzebne? Jeden z japońskich socjologów powiedział, że przygodowe gry komputerowe to powieści naszych czasów. Czy staną się nimi w przyszłości gry RPG? Czy system RPG przyszłości to tylko opis świata? Bez reguł? Co o tym sądzą czytelnicy MiMa?

Uszanowanie

Northon

czyli północy

P.S. Mój komentarz do hasła miesiąca ze stycznia. Pani Szefowo Promocji i Reklamy: Perty i Wieprze, Szanowna Pani. Perty i Wieprze.

WHO IS WHO...

Zauważyliście pewnie, że stopka naszego pisemka dziwnie się przekształciła. Postanowiliśmy przeto objaśnić Wam, o co chodzi w naszej redakcji: kto za co odpowiada, do kogo pisać listy w jakiej sprawie. Wszystko nabiera kolorów, jeśli zaczniemy brać pod uwagę maile – jak widać każdy ma swój adres i można pisać bezpośrednio do odpowiedzialnych osób – chwalić je lub ganić.

Szanowny Prezes **Jacek Rodek** i Szanowny Redaktor Naczelny Wydawnictwa **Darosław J. Toruń**. Oto dwie osoby odpowiedzialne za potężną instytucję MAGa. Zawracać im głowy drobiazgami nie radzę – Oni odpowiadają za naprawdę kluczowe kwestie dla istnienia naszej firmy. Finanse, plany rozwoju i podboju, itd. Sama góra.

A teraz redakcja MiMa:

Andrzej Miskurka. Nasz Poważany Naczelny. Poza tym, że jest naczelnym i informuje nas – redakcję – o profilu kolejnych numerów (jak mamy składać teksty, co ma być i o czym), dokonuje końcowej redakcji wszystkiego. Co ważne, pełni On także funkcję redaktora działu Almanach i jest redaktorem, opiekunem oraz selekcjonerem serii książkowej wydawanej w naszym wydawnictwie.

Rafał Nowocień. Sekretarz redakcji. Co miesiąc kładzie głowę na spróchniałej gilotynie modląc się, żeby wszystko z numerem MiMa było Ok. i by gilotyna nie opadła (szczerze mówiąc to kilka razy już opadła, ale jak Rafał sobie z tym poradził... oto zagadka!). O Rafale trzeba powiedzieć jeszcze jedno – bezdyskusyjnie jest osobą, która wie najwięcej o *Kryształach Czasu*. Głównie w Jego gestii leży, jaki charakter przybierze ten system, co do niego się ukaże, co zmieniać. Jednym słowem: KCty to On.

Jarosław Musiał. Naczelny Technik Graficzny MAGa. A poza tym i rysownik (jak wiecie). Przygotowanie polskich wersji okładek, poprawa jakości ilustracji, korekta kolorystyczna...

Tomek Fruń. Składanie, składanie, składanie... Trzeba wiedzieć, gdzie w tekście powtykać obrazki, żeby było ładnie, jak rozplanować tytuł, czcionki, tekst na stronie – wszystko to Jego działka i niewątpliwa zaśluga. (a także wino – T.F.)

Tomek Kreczmar. Obejmuje swym władaniem cały Dział Przekładów MAGa. Co się ukaże po polsku do systemów RPG? Kiedy? W jakim nakładzie? On to wybiera, zleca tłumaczom, nadzoruje. Imponujące. Ponadto jest specem od *Wilkołaka*, a także wszystkiego, co ukazuje się w MiMie jako teksty do systemów poza *Warhammerem*, *Zewem Cthulhu* i *Kryształami Czasu*. Do niego zapytania, o to co wyjdzie i kiedy po polsku...

Grzegorz Barski. Nasz człowiek od najpopularniejszego systemu RPG w naszym kraju, czyli *Warhammera*.

Maciek Kocuj. Koneser Goblinowego Humoru (Kraina Goblinów to jego działka) i spec od kart. *RedNacz Inferna*.

Milosz, czyli ja. Zajmuję się działem *Zewu Cthulhu*. Ponadto odpowiadam za kontakt z czytelnikami (czytam wszystkie listy i maile, jakie przysyłacie do redakcji), a także opiekuję się Puską Pandory i ostatnio jestem redaktorem działu recenzji. A poza tym, jeśli nie wiecie, do kogo adresować list, piszcie do mnie i ja na pewno przekażę go komu trzeba.

To tyle.

Milosz

10⇒ a wkrótce potem Agnieszki Szurmiej, które zdjęły z nas najbardziej upierdliwą, papierkowo-księgową robotę. W tej robocie niewątpliwie już wkrótce byśmy utonęli, bulgocząc żałośnie.

W tym również czasie, ale jeszcze na Grotgera, jeśli dobrze pamiętam, poznaliśmy teksty i facjaty dwóch ludzi, którzy z czasem stali się prawdziwymi filarami redakcji – Tomka Kreczmara i Andrzeja Miskurki. Z dużą przykrością konstatuję, że nie mam miejsca na opowiadanie anegdot o tych dwóch panach, jednak pozostaje faktem, że poza wkładem „merytorycznym” w pisemko i generalnie w prace wydawnictwa, mają oni też swój niebanalny wkład „duchowy”. Hmm..., nie mogę się powstrzymać, żeby nie podziękować Andrzejowi, że pokazał nam kiedyś w Brukseli co znaczy prawdziwa hojność i szczerza pogarda wobec dóbr materialnych... Dzisiaj ci dwaj panowie dzielą między siebie, z lepszym lub gorszym skutkiem, odpowiedzialność za niemal wszystkie prace redakcyjne w wydawnictwie, co dobitnie świadczy o ich tzw. „potencjale”.

Wpadłem w dość prymitywną pułapkę i zacząłem litanie nazwisk i pochwał. No cóż, muszę jeszcze w niej chwilę posiedzieć, choćby po to, żeby wspomnieć nasze dwa następne filary – Macia Kocuj i Rafała Nowocienia. Obaj, chociaż w różny sposób – Maciek zabawną, inteligentną „Krainą goblinów” i wiedzą o grach karcianych, zaś Rafał wielką i niewdzięczną pracą sekretarza redakcji – walenie przyczyniają się do tego, że MiM jeszcze się ukazuje i, mam nadzieję, będzie ukazywała. I tu znowu muszę podziękować – tym razem Rafałowi za moralno-intelektualny trening, jaki nam zapewnia swymi rozterkami duchowymi...

No cóż, pamięć kombatananta ma to do siebie, że tkwią w niej raczej wydarzenia dawno minione, niż te najświeższe. Byłbym jednak mocno niesprawiedliwy, gdybym już wylazł z wilczego dołu, który sobie tym tekstem wykopałem i nie wspomniał, że mamy tu również przysmak wampirów, czyli tzw. „świeżą krew”. Mam nadzieję, że Miłosz Brzeziński, Robert Siniakiewicz czy Tomek Fruń zagospodzą u nas tak długo i równie efektywnie, jak panowie wymienieni w poprzednich paragrafach. Czego im, ale przede wszystkim sobie, życzymy.

Mógłbym tak dalej wymieniać, gdyż pominąłem немало ważnych dla funkcjonowania naszego wydawnictwa nazwisk, ale wybaczcie (przede wszystkim ci, których pominąłem), już z tej pułapki się uwolnię. Mógłbym również rozpocząć nowy wątek i zacząć pisać o tym, co nam się udało zrobić, a co nie i o tym, że jeśli już nam się udało, to dlaczego tak nieudolnie. Ale może zostawię to sobie na setny numer „Magii i Miecza”, a potem na sto pięćdziesiąty i dwusetny. Ha, piękne by to były wpadki! Przyznam się Wam jednak, że wtedy, na początku, postukałbym się w głowę, gdyby ktoś mi powiedział, że dostrawamy do numeru 50. Dotrwaliliśmy... Więc kto wie...

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kalodziejczak

CO TAM SŁYCHAĆ U ZIELONYCH LUDZIKÓW?

Zdarza mi się czasem, że kiedy przedstawiam się jako fan i twórca science fiction, dostrzegam uśmieшек wyrozumiałości wpelzający na twarz mojego interlokutora. Wtedy wiem, co będzie dalej. Zawsze pada pytanie. Najczęściej takie: „No, a jak tam z tymi zielonymi ludzikami?”. Zagajenie owo w dobrotliwy acz uszczypliwy sposób ma uzmysłwić mi, jakimi to głupawymi, nierealnymi i nieprawdopodobnymi tematami się zajmuję. Wszak fantastyka to literatura niepoważna, snute przez nią wizje to urojenia, a jej miłośnicy to stado nieprzystosowanych marzycieli... Prawda?

No, to powspominajmy zeszły rok...

OWCA DOLLY

Naukowcy sklonowali dużego ssaka. Z jednej komórki pobranej od dorosłego osobnika wyhodowali cały organizm, genetycznie identyczny z macierzystym (siostrzanym?!). Co dalej? Dalej pójdzie z górki! Już doniesiono o kolejnych sklonowanych owcach, w których geny włączono fragment ludzkiego DNA. Jakiś amerykański naukowiec oferuje usługi klonowania ludzi, bagatelka!, za milion dolarów od sztuki. W przyszłości na pewno będzie taniej. Przez świat przetoczyła się debata naukowców, polityków, dziennikarzy – zaskoczonych, jojęzących, snujących straszliwe wizje hodowanego człowieka przyszłości. Klonowanie tkwiło na pierwszych stronach gazet przez tygodnie, pojawia się tam i dziś, a parlamenty świata uchwalają kolejne rezolucje antygenetyczne.

Może, gdyby ci wszyscy smutni panowie przeczytali parę książek SF, gdzie temat klonowania jest obrabiany od dziesięcioleci (najstynniejsza powieść – GDZIE DAWNIEJ ŚPIEWAŁ PTAK Kate Wilhelm), to by nie byli tak zaskoczeni.

PATHFINDER

Podobno podbój kosmosu nie jest już dla ludzi wyzwaniem, nie budzi ich emocji i nie buduje fantazji. Tak twierdzą nawet niektóre ważne osoby naszego, fantastycznego świata. Jednak okazuje się, że lądowanie na Marsie małej automatycznej sondy potrafi skupić na sobie uwagę milionów widzów. A w naszej strefie czasowej przykuć ludzi do telewizorów do czwartej nad ranem.

Ciekaw jestem, co się będzie działo w czasie pierwszego załogowego lotu na Marsa? Głowę daję, że na punkcie astronautów zwariuje cały świat, szczególnie dziewczęta w wieku dowolnym (przynajmniej na kilka dni, do pojawiania się kolejnego boys bandu).

STACJA MIR

Są też tacy, co mówią, że podbój kosmosu zakończył swój romantyczny, pełen niebezpieczeństw etap. Że obecne misje astronautów to praca rutynowa, a w programie kosmicznym jedyne emocje wzbudzają debaty w Kongresie dotyczące budżetu NASA. No i proszę, niezawodni bracia Rosjanie trzymają na orbicie coś, co niczym trzmiel wedle entomologów – nie ma prawa latać, a lata. Co więcej wysyłają na stację MIR kolejne ekipy, komputery wariują, astronauta wariują, rakiety się zderzają, coś wybucha, coś się kopci, a potem dla odmiany jest zimno. I wszystko to dzieje się nie kartach książki SF, tylko naprawdę, nad naszymi głowami.

ZBIOROWE SAMOBÓJSTWO

Kilkudziesięciu inteligentnych, wykształconych ludzi, w większości specjalistów komputerowych, popełniło zbiorowe

samobójstwo. Dlaczego? Guru powiedział, że tak trzeba. Bo leci kometa, a w jej ogonie dusze wiernych podążą ku lepszemu światu (na dodatek w tym ogonie czekają kosmici, którzy dusze poklepią po ramieniu, usmiechną się z sympatią i powiedzą „Dobra dusza, dobra!").

Proszę strzelać – czy to scenariusz powieści Dicka, Lema czy Heinleina? Pudło. To się zdarzyło naprawdę. Na naszej planecie. Pod koniec XX wieku.

TAMAGOUCCI

To japońskie szaleństwo dostrzeliło i do nas. Elektroniczne zwierzątka, o które trzeba dbać – za pomocą guzików głaskać je, karmić i wyprowadzać na siusiu. A w internecie funkcjonują cmentarze dla tych biednych stworzonek, które nie wytrzymały ludzkiej opieki. Kiedy czytałem przed laty powieść Dicka CZY ANDROIDY MARZĄ O ELEKTRYCZNYCH OWCACH nie wierzyłem, że ludzie mogą poświęcać swój czas i emocje na hodowanie mechaniczno-elektronicznych kopii krów, ptaków czy baranów. No i proszę, świat Dicka zawitał w nasze progi – i nie potrzeba do tego nawet przytulastych i puchatych kopii pingwinów z plastyku. Wystarczy plastikowy breloczek.

WRÓŻKI W ROSJI

Podobno w byłej ojczyźnie światowego komunizmu (naukowego, rzecz jasna), niedawnej potędze kosmicznej i, niestety, wciąż aktualnej potędze atomowej różnymi rodzajami magii i wróżbiarstwa para się zawodowo (i na pół etatu) 500 tysięcy ludzi. Jak podają źródła cena zabicia człowieka za pomocą czarnej magii jest porównywalna z ceną wynajęcia zawodowca ze snajperskim karabinem (albo z siekierą, też działa). Podobno wielu dygnitarzy tego państwa regularnie zasięga porad u wróżek (patrzac na niektórych z tych dostojników, sądzić można, że mieszka tam też paru magów specjalistów od nekromancji).

Przypominam, tym co zapomnieli – mamy koniec XX wieku, badamy neutrony i kwazary, budujemy lasery i radioteleskopy. A w jednym z najpotężniejszych krajów świata pół miliona ludzi żyje z usług magicznych.

DEEP BLUE

Komputer ograł Kasparowa. Szachowy arcymistrz ludzkości pokonany przez maszynę!

- Co to za wygrana?! – mówią niektórzy. – Komputer był ustawiony na grę właśnie z Kasparowem, pracowało nad tym wielu ludzi, a w trakcie zawodów, na bieżąco „Deep Blue” był przeprogramowywany! Te zawody nie były uczciwe!

Być może. Ale to przecież pierwszy krok. Moc obliczeniowa komputerów będzie wzrastać – za rok inna maszyna ogra Kasparowa bez przeprogramowywania, a za kilka lat jeszcze inny komputer będzie w stanie ograć wszystkich szachistów świata naraz. A potem powstaną maszyny, które lepiej od człowieka projektują samochody, szyją obrusy, gotują zupę, piszą felietony... Hm?

Granica została przekroczona – istnieje już dziedzina intelektualna, gdzie mistrz komputerów jest mocniejszy od mistrza ludzi. O przepraszam... był lepszy. Konstruktorzy z IBM remontowali nieszczęsnego DEEP BLUE, bo podobno źle wpływał na image firmy. Ciekawe, czy za trzysta lat roboty wprowadzą go do swego panteonu jako pierwszego męczennika?

Wybrałem kilka, spektakularnych faktów i tematów z zeszłego roku. W tym mamy już nowe, choćby niusik z wczorajszego dziennika o możliwościach przedłużania życia

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

komórek (a więc wkrótce – całych istot). Wydarzeń, które trafiły na pierwsze strony gazet i znalazły się w sylwetkowych podsumowaniach 1997. Wszystkie one mają wspólną cechę – dotyczą świata przyszłości, nadchodzącego III tysiąclecia. To świat nowych wyzwań, takich jak podbój kosmosu, nowych problemów etycznych, takich jak replikacja ludzi czy budowanie sztucznych inteligencji, nowych zjawisk społecznych i kulturowych, takich jak odepchnięcie nauki i powrót do wiary w magię.

Ludzie wkraczają w tę rzeczywistość lecz na jej przyjęcie raczej nie są przygotowani. Z jednym wyjątkiem – nas, miłośników fantastyki, którzy z takimi problemami, tematami, pomysłami i wizjami stykamy się od lat (kilkudziesięciu, kilkunastu, kilku – zależy, ile komu wiosen przeszło). Na pewno nie będziemy na nie przygotowani do końca, ale w tym nowym świecie łatwiej nam będzie żyć, niż tym mądrakom, którzy SF uważają za rozrywkę półgłówków.

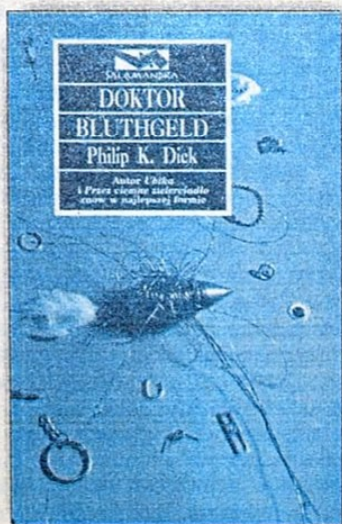
A zielone ludziki? Nie wątpię, że kiedyś te oślizgłe kurduple w końcu tu przylecą!

RECENZJE



Wreszcie mogę ze spokojnym sumieniem polecić wam książkę fantasy. Ale żeby nie było za dobrze, nie jest to opasła powieść-szósty-tom-dwudziestologii, tylko cienki zbiór opowiadań. Jego autorem jest John Morressy, twórca zabawnego cyklu o czarodzieju Kerdrigenie. Zbiór **KEDRIGERN POKAZUJE, CO POTRAFI** jest nawet lepszy od powieści, więc na pewno warto go czytać. Tomik zawiera sześć nowel dziejących się w znanym z serii powieściowej magicznym świecie. Bohaterami opowiadań są liczni czarodzieje, rycerze i smoki – tak naprawdę tylko w jednej noweli tytułowy Kerdrigen pojawia się jako postać pierwszoplanowa. Za to znacznie lepiej poznajemy czarnoksiężnika Canhoona o Trzech Darach, zgryźliwego, twardego w interesach i niechętnego do spełniania dobrych uczynków czarnoksiężnika. Jest tak niesympatyczny, że na pewno się wam spodoba („Zdaniem Canhoona praca czarnoksiężnika nie polegała na wyciąganiu ludzi z oparów. Zrobi się coś takiego raz czy dwa i spodziewają się tego bezustannie. To jest puszczenie ludzi”).

Lekturą znacznie poważniejszą, ale nie mniej pasjonującą jest powieść **DOKTOR BLUTHGELD** Philipa K. Dicka, należąca do stworzonego przeze mnie przed chwilą gatunku „postatomowa powieść obyczajowa”. Na kartach książki obserwujemy codzienne życie mieszkańców małego miasteczka w Stanach Zjednoczonych, spustoszonego wojną atomową. Zniszczenia są straszne ale nie całkowite – cywilizacja ludzka przetrwała, funkcjonuje jakaś namiastka rządu, lokalne społeczności starają się toczyć normalne życie, odbudowuje się przemysł i instytucje publiczne. Ale, rzecz jasna, nie jest tak jak dawniej. Obserwujemy świat niedostatku urzędów i fachowców, zrujnowanych miast, zmutowanych zwierząt, surowych i często okrutnych praw. Na dodatek pojawiają się w nim ludzie mutanci, dziwne istoty stworzone przez promieniowanie radioaktywne, dysponujące wielkimi możliwościami. Dick przedstawia losy kilkunastu osób, w tym Stuarta McConchie handlującego inteligentnymi pułapkami na zmutowane zwierzęta; fokomelika Hoppy'ego Harringtona, pozabawionego rąk i nóg kalekę, który



ANKIETA

Poniższa ankieta jest całkowicie anonimowa.

Część pierwsza:
ocena numeru

2'98 (50)

Skala ocen:

1 – tragiczne!

5 – świetne!

OCENA

Nowy wygląd pisma	[]
Recenzje	[]
Listy	[]
Okiem Zewnętrznym	[]
Deus ex machina	[]
Kroniki Raedwaldeburskie III	[]
Zbyt angielskie?	[]
Puszka Pandory	[]
O niedźwiedziu	
i innych potworach	[]
W cieniu wielkiego miasta	[]
Świat mrocznej przyszłości	[]
Opowiem wam... ..	[]
Luis, czyli dramat bestii	[]
Pieczeń	[]
Walizka pełna butelek	
kanadyjskiej whiskey	[]
Możę partyjkę wista, sir?	[]
Władca mutantów	[]
Zioła i ekstrakty magiczne	[]
Kraina Goblinów	[]
Super-krzyżówka	[]
Thrud	[]
Warzone	[]

verte

ANKIETA

Poniższa ankieta jest całkowicie anonimowa.

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek[] lat

Wykształcenie:

podstawowe[]

średnie[]

zawodowe[]

wyższe[]

.....

Miejsce zamieszkania:

wieś[]

miasteczko[]

miasto[]

miasto wojewódzkie[]

.....

RPG:

Gracz[]

Mistrz Gry[]

Ulubione systemy:

.....

.....

.....

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....

Inne zainteresowania poza RPG:

.....

.....

.....

.....

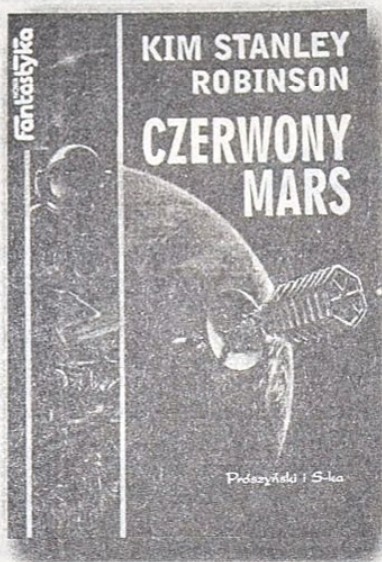
.....

.....

.....

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

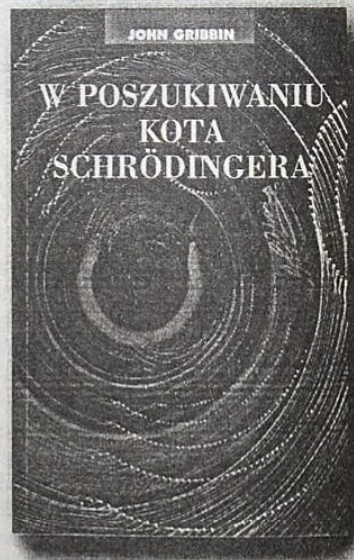
jednak dzięki swym niezwykłym umiejętnościom dąży do władzy nad światem; Billa Kellera, kilkunastometrowej istoty żyjącej w ciele swej siostry bliźniaczki; wreszcie tytułowego Bruna Bluthgelda, sprawcy atomowej wojny. Polecam wam tę niesamowitą książkę, łączącą elementy powieści katastroficznej, science fiction i grozy.



Coś dla miłośników grubych książek – licząca blisko 700 stron powieść **CZERWONY MARS** Kim Stanley Robinson. A jest dopiero pierwszy tom cyklu, zdaje się – trylogii. Jeśli ktoś ma dużo czasu, może przeczytać naprawdę pasjonującą opowieść o kolonizacji czerwonej planety. Poznajemy grupę stu pionierów wysłanych, aby zbudować pierwsze ludzkie osiedla i miasta. Wydawałoby się, że do takiej misji sztab psychologów powinien wybrać kandydatów idealnych, zrównoważonych lecz błyskotliwych fachowców, umiających współpracować w grupie. Teoretycznie – takich wybrano. Ale długi lot na Marsa, a potem życie w spartańskich warunkach wystawiło ludzi na najcięższe próby odwagi, wytrzymałości i pogody ducha. Tym bardziej, że w załodze znaleźli się przedstawiciele wielu krajów (niekoniecznie sojuszników), mający różne poglądy na to, co ludzie na Marsie mogą i powinni robić (na przykład, czy mogą go terraformować) i jakie społeczeństwo powinni budować na nowym świecie (podporządkowane ziemskim rządowi czy nowe utopie społeczne). Na to wszystko nakładają się zwykłe ludzkie słabości, kłopoty sercowe, intryga szpiegowska, motyw robinsonady. Powstała powieść gruba ale bardzo interesująca.

Kolejna książka to pozycja popularnonaukowa, ale najwyższej klasy. Najciekawsza i najprzystępniej napisana rozprawka o teorii kwantowej, jaką czytałem w życiu (a usiłuję zrozumieć tę

część fizyki od kilkunastu lat). W **POSZUKIWANIU KOTA SCHRODINGERA** Johna Gribbina przedstawia historię odkryć, które doprowadziły do powstania fizyki kwantowej. Autor prezentuje podstawy tej nauki. Stawia pytania i problemy, jakie musieli rozgryźć (i do dziś muszą rozgryzać, ale w epoce „Corega Tabs” to prostsze) badacze, by logicznie poukładać zadziwiające efekty kwantowych eksperymentów. Omawia praktyczne zastosowania teorii (np. lasery). Wreszcie snuje rozważania o jej niesamowitych konsekwencjach – mamy tu i podróże w czasie, i teorię światów równoległych, i przekazywanie informacji szybciej niż światło. Książka napisana jest bardzo przystępnie, ale bez wątpliwości wymaga pewnej znajomości fizyki. A tytułowy kot Schrodinegra? To podstawowy element jednego z najsłynniejszych paradoksów związanych z teorią kwantową (lekką sadystycznego zresztą). Chodzi o zamkniętego w pudełku kota, którego życie jest uzależnione od tego, czy pewien radioaktywny atom rozpadł się czy nie (po rozpadzie atom uwalnia z fiolki truciznę). Zgodnie z teorią falową, dopóki nie obejrzymy tego atomu, dopóty jest on jednocześnie „rozpadnięty” i „nierozpadnięty”. A zatem kot w naszej skrzynce, dopóki jej nie otworzymy, jest jednocześnie żywy i martwy. Jasne? Nie? No, to przeczytajcie książkę Gribbina...



A propos kotów – ukazał się ostatnio zbiorek opowiadań polskich pisarzy, poświęcony tym tajemniczym i sympatycznym stworzeniom, zatytułowany **13 KOTÓW**. Ponieważ jest w nim i mój tekst, nie wypada mi oceniać poszczególnych nowel. Powiem tylko, że znajdziecie tam historie utrzymane w różnych fantastycznych konwencjach, a napisane między innymi przez Ewę Białłęcką, Jacka Dukaję, Konrada Lewandowskiego, Andrzeja Sapkowskiego, Marcina Wolskiego i Macieja Żerdzińskiego.

Tomuś DEUS EX MACHINA

CZYLI PROBLEMÓW Z MISTRZEM CIĄG DALSZY

Na początek kilka słów wyjaśnienia. Wiele osób, z którymi rozmawiałem na temat poprzedniego artykułu, zarzuciło mi, że nie odkryłem Ameryki. Zgadza się z nimi. Żadnej Ameryki nie odkryłem i nie wiem, czy mi się to kiedykolwiek uda, ale będę próbował. Pierwszy tekst i drugi (to jest ten, który właśnie czytacie) dotyczą tego samego, bardzo podstawowego tematu. Stanowią niejako bazę, bez której nie będę mógł się później obejść. Chcę bowiem niczym Spinoza w swym dziele *Ethica ordine geometrico demonstrata* (czyli *Etyka w porządku geometrycznym dowiedziona*) pokazać wprost rzeczy podstawowe, by później zająć się sprawami nieco bardziej skomplikowanymi.

Wyjaśnię ciąg dalszy dotyczy tytułu. Łaciny w końcu w szkole nie uczą, więc nie każdy musi wiedzieć, co takiego *deus ex machina* i co ma wspólnego z Mistrzem Gry. Niniejszym wyjaśniam to – też sentencja to przekład greckiego terminu (ależ się chwale, co?) *theos apo tes machines*, który oznacza *bóg z maszyny [teatralnej]*. Wyjaśniam dalej – w tragediach greckich często na scenę zstępowało bóstwo, które rozwiązywało skomplikowaną intrygę. Taką metodą rozwiązywania problemów nazywano właśnie *deus ex machina*.

Cóż to ma jednak wspólnego z grami fabularnymi? Otóż naprawdę bardzo wiele. Czy nie zdarzało się Wam brać udziału w sesji, podczas której Mistrz Gry popełniał gafę za gafą, albo nie daj Bóg totalnie wszystko mieszał? Czy nie mieliście czasem uczucia, że nagle nie wiadomo skąd pojawiał się nieznany nikomu BN, który rozwiązywał za Was problem? Albo kiedy nagle z niebios rozbrzmiewa głos, wyjaśniający Wam, że tak naprawdę to schody prowadzą w dół, a nie w górę, a jakiś MG akurat się pomylił? Czyż nie jest to właśnie taki nasz *rolpejowy* bóg z maszyny? Mym skromnym zdaniem tak.

Przykład z sesji wzięty. Tropiliśmy przez pewien czas poruszających się konno uczestników, którzy porwali naszego towarzysza. Ponieważ byliśmy pieszo, dystans między nami a ściganymi się zwiększał, aczkolwiek nieznacznie. Po dwóch dniach do śladów pierwszej grupki dołączyły ślady drugiej, również poruszającej się konno. Kiedy minęły trzy dni i zaczęliśmy już tracić nadzieję na dogonienie porywaczy, spytaliśmy naszego MG, jak daleko są od nas. Ten zaś odparł: „Od czasu kiedy dołączył wóz, poruszają się znacznie wolniej, więc

jakiś dziesięć, piętnaście godzin drogi”. Cóż, kopary nam opadły, jak to się ładnie mówi. Czyżby nagle nas olśniło? Czyżby tropiciel dojrzał coś nowego? Nie, to nasz MG zupełnie zapomniał o wozie. *Deus ex machina*, bo jak inaczej to nazwać?

A teraz coś na obronę tego odwiecznego wroga grupy, który nigdy nie daje jej spokoju, skarbów i wystarczającej ilości doświadczenia. Pamiętajcie, kochani gracze, że on też jest człowiekiem. Co więcej, Was jest zwykle pięciu-sześciu, a on sam jeden biedniutki. Musi na dodatek służyć Wam za oczy, uszy, węch, a czasem i wzrok astralny. Musi pamiętać o bohaterach niezależnych, o pogodzie, o przygodzie, o następnej sesji, o Was. Ma na głowie naprawdę strasznie dużo przeróżnych spraw i może się raz na jakiś czas pomylić. W powyższym przykładzie gafa była oczywiście niewielka i bez problemu da się o niej zapomnieć. Bywają jednak takie błędy, które kosztują grupę życie. Czasem zaś MG robi wszystko, by uratować bohaterów swoich graczy, i wtedy to dopiero zaczyna się *deus ex machina*. Aż mi się nawet przykładów nie chce podawać, bo pewnie każdy z Was to przeżył. A jeśli nawet nie, to niech przysła list z kopertą zwrotną – odpowiem indywidualnie.

I oto wyłania nam się głębia problemu. Co zrobić? Jak reagować na potknięcia Mistrza? Jak mają się czuć postacie, które dosłownie cudem uniknęły śmierci, albo nagle odkryły coś, co winno być oczywiste? Jak odgrywać takie sytuacje? Cóż, nie do końca jestem pewien, czy daję Wam dobrą odpowiedź na te i tym podobne pytania. Uznajcie więc poniższe jedynie jako przemyślenia doświadczonego gracza uczestniczącego w wielu *deus ex machina*.

1. Nie można zupełnie nie zwracać na to uwagi. Trzeba wspomnieć MG po sesji, że coś tam w międzyczasie nie grało. Wiercie mi, kiedy później zacznie wspominać przygodę, na której nie zginęliście tylko dzięki łitości prowadzącego, zrobi Wam się co najmniej głupio. A tak, gdy przyjacielsko ponarzekać, będziecie mieli czystsze sumienie. 2. Nie można się cieszyć z przeżycia w ten sposób. W końcu gramy nie tylko po to, by jedną postać prowadzić *n* lat (choć oczywiście jest to przyjemne i chwalebne, jeśli nam się uda – wszystko jednak zgodnie z zasadami), ale też po to, by czuć zadowolenie i radość. Moim skromnym zdaniem (podkreślam *moim*) takie *deus ex machina*

zostawia pewien niesmak, który wisi później nad całym życiem postaci.

3. Trzeba reagować na prawie każde (patrz dalej) naginanie rzeczywistości świata gry. Naprawdę trzeba, bowiem on też kieruje się pewną logiką. Weźmy nawet takiego *Toona* – tu logiką jest brak logiki. Jednak w większości systemów wszystko jest niezwykle przemysłane i choć magia i/lub technologia pozwalają na wiele, to w końcu nie na wszystko.

4. Można czasem przymknąć oko na Mistrzowe *ex machiny*. Kiedy? Wtedy, kiedy uda mu się logicznie wyjaśnić co wydarzyło się w świecie gry. W większości wypadków będziecie musieli mieć wielkie zaufanie do prowadzącego, bo wyjaśnienie poznacie pewnie dopiero za jakiś czas. Ale w końcu wszystko opiera się na zaufaniu.

5. Można również nie zwrócić uwagi, jeśli *deus ex machina* jest z pożytkiem dla gry. Zapewniam Was, że zdarzają się takie sytuacje, kiedy lepiej jest nie reagować na potknięcia Mistrza. Podpadających pod ten przypadek możliwości jest tak wiele, że aż trudno wszystkie wymienić. Dlatego też wspomnę tylko o jednej, a resztę powinniście sami wypracować. Otóż i ona: kiedy Mistrz popełni ewidentny błąd, kosztujący życie grupy lub kilku jej członków.

A teraz **UWAGA**. Ogłaszam **WIELKI KONKURS** na rozwiązanie problemu *deus ex machina*. Swoje propozycje nadsyłajcie do 30 marca 1998 roku, dołączając do nich kupon, który winien się znajdować w rogu niniejszej strony (dopisek na kopercie *deus ex machina* mile widziany). Jury w składzie ja, Ja oraz JA wybierze spośród nadesłanych rozwiązań najlepsze, a jego autor otrzyma nagrodę, zaś ono pojawi się na naszych łamach. Co będzie stanowiło nagrodę? Jeszcze nie wiem, ale będzie to coś niezwykle specjalnego, niepowtarzalnego i w ogóle...

Niniejszym kończę temat współpracy graczy z Mistrzem Gry (wyjątek stanowić będzie rozwiązanie ogłoszonego powyżej konkursu). Od przyszłego miesiąca zaczynam zajmować się postaciami, czyli rzeczczą... co ja mówię – osobą najważniejszą dla nas wszystkich (no, może z wyjątkiem prowadzących).

I pamiętajcie, że *warto umrzeć, jeśli rodzisz się na nowo* (Orson Scott Card), a my mamy taką możliwość.

Acha, z niecierpliwością czekam na uwagi.

Adam Z. Bański

Ilustracje: Adam Z. Bański i Jarosław Musiał

Kroniki Raedwaldeburskie

Część III

Zwarte kompleksy wież, budynków i murów często mogą wywoływać w obserwatorze wrażenie, że zamki wznoszono stosunkowo szybko – w ciągu kilku, co najwyżej kilkunastu lat. Bywało i tak. Niemal każde państwo ma w swojej historii władcę budowniczego, którego energii zawdzięcza szybki rozwój i wzrost znaczenia na forum międzynarodowym. Czasami zdarzali się z kolei monarchowie słabi, bezwolni, wręcz pozbawieni znaczenia. Co ciekawe, w latach ich panowania zamki wyrastały jak grzyby po deszczu, pojawiając się w każdym zakątku kraju.

Poczucie zagrożenia – czy to zewnętrznego, jakiemu mogły zapobiec silne rządy, czy też wewnętrznego, gdy w ogólnym zamęcie liczyły się wysiłki poszczególnych panów feudalnych – sprzyjały budowie zamku.

Czasy pokoju i bezpieczeństwa owocowały szybkim rozwojem gospodarki, kultury i prawa, co zazwyczaj odbijało się na tempie budowy zamku, w poważnym stopniu zmniejszając szybkość robót. Można tu dodać i inne przyczyny, które również miały swój wpływ na szybkość fortyfikowania kraju; niebagatelną rolę odgrywały wśród nich religia i dyplomacja.

Tak to już w życiu bywa, że we wszystkim należy się liczyć z obiektywnymi trudnościami, czyli, mówiąc prościej, brakiem pieniędzy. Jeśli przeznaczyć ich trochę na komfort i luksusy, brak ich potem na potrzeby duchowe. Jeżeli znajdują się i na to, zabraknie środków na obronę. Trudno się więc dziwić, że feudałowie budowali na raty i żyli na kredyt.

Mogło to, na przykład, wyglądać tak:

Rok 1008

Wiosna

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna wznoszenie w Raedwaldburgu muru obwodowego z basztami.

Jesień

Na dworze w Raedwaldburgu pojawia się Filip z Ovenches, mistrz astrologii, alchemii i nauk wszelakich.

Margrabina Czarnych Wzgórz ponownie zachodzi w ciążę.

Rok 1009

Wiosna

Raedwald de Court demaskuje Filipa de Ovenches jako szpiega księcia Ostwaldu.

Filip de Ovenches zostaje wygnany z Marchii Czarnych Wzgórz.

Margrabina Czarnych Wzgórz zapada na nieznaną chorobę.

W Raedwaldburgu pojawia się osobisty medyk króla Alberyka, Norbert de Loudressy.

Lato

Raedwald de Court poprzysięga odbyć pielgrzymkę do grobowca cudotwórcy Marinusa, w mieście Adessa, stolicy cesarstwa zagryjskiego.

Kimiljung, mędrzec z miasta Xin-gong, uwalnia margrabinę spod wpływu Zakłęcia Niemocy. Za usługę otrzymuje 1000 funtów w złocie i drogocennych kamieniach.

Narodziny Beatrycze de Court, córki margrabiego Raedwalda.

Jesień

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna przygotowania do wyruszenia na pielgrzymkę do Adessy.

Odon de Court zostaje wezwany na królewski dwór.

Rok 1010

Wiosna

Książę Ostwaldu umiera w tajemniczych okolicznościach.

Lato

Ukończenie budowy Baszty Wyniosłej na zamku w Raedwaldburgu.

Odon de Court poznaje Roaula de Eattigny, naturalnego syna króla Alberyka.

Jesień

Osada pod murami zamku Gastonhous otrzymuje prawa miejskie.

Rok 1011

Wiosna

Raedwald de Court wyrusza na pielgrzymkę do Adessy.

Rok 1012

Lato

Alberyk Mocny pasuje na rycerza Aredwalda de Court.

Jesień

Aredwald de Court powraca do Raedwaldburga.

Rok 1014

Jesień

Margrabia Czarnych Wzgórz powraca z pielgrzymki.

Rok 1015

Wiosna

Eleonora de Court poślubia hrabiego Lannois.

Raedwald de Court lokuje dwie osady na terenie Marchii Czarnych Wzgórz.

Lato

Ukończenie budowy Baszty Strzelców na zamku raedwaldburskim.

Rok 1016

Wiosna

Zaręczyny Aredwalda de Court i Catherine, córki hrabiego Le Verdois.

Dla uczczenia doniosłego wydarzenia odbywa się turniej rycerski.

Lato

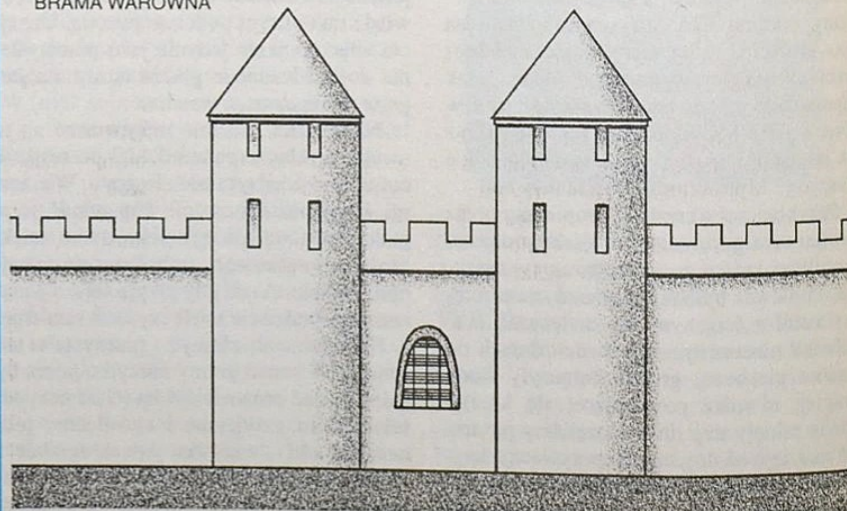
Pierwszy warsztat złotniczy w Raedwaldburgu.

Rok 1017

Lato

Alberyk Mocny umiera na skutek obrażeń odniesionych w trakcie polowania.

BRAMA WAROWNA



Jesień

Koronacja Edelryka, najstarszego syna zmarłego króla.

Gubais otrzymuje prawa miejskie.

Odon de Court otrzymuje urząd młodszego koniuszego Maxin.

Rok 1018

Wiosna

Ślub Aredwalda de Court na zamku w Le Verdois.

Rozpoczęcie budowy świątyni miejskiej w Alberikange.

Lato

Ukończenie baszty Aredwalda na zamku raedwaldburskim.

Odon de Court uczestniczy w poselstwie do królestwa Bohemu.

Jesień

Raedwald de Court spada z galopującego konia i umiera nie odzyskując przytomności.

Aredwald de Court obejmuje władzę jako drugi z kolei margrabia Czarnych Wzgórz.

Rok 1019

Wiosna

Król Edelryk pojmuję za żonę młodszą córkę króla Bohemu.

Odon de Court żeni się z hrabianką Maxin i obejmuje we władanie większość ziem ojca leżących w tym hrabstwie.

Lato

Roault de Eattigny zwołuje wyprawę przeciwko barbarzyńcom z Równiny Nadmorskiej.

Zwycięstwo u ujścia rzeki Ader. Roault de Eattigny otrzymuje tytuł margrabiego Równiny Nadmorskiej.

Odon de Court uzyskuje tytuł cześnika Równiny Nadmorskiej.

Jesień

Ukończenie świątyni miejskiej w Raedwaldburgu.

Rok 1020

Wiosna

Narodziny Raedwalda de Court, syna i następcy margrabiego Czarnych Wzgórz.

Lato

Narodziny Filipa, pierwszego syna Odon de Court.

Jesień

Ukończenie baszty Odon na zamku w Raedwaldburgu.

Rok 1021

Lato

Wojna z cesarstwem zagryjskim. Aredwald de Court dowodzi hufcami z Czarnych Wzgórz.

Obleżenie zachodniej stolicy cesarstwa, miasta Nikea.

Rok 1022

Wiosna

Edelryk Silna Dłoń zwycięża hufce cesarza zagryjskiego w bitwie pod miastem Gella.

Lato

Drugie obleżenie Nikei. Ciężkie walki pod murami.

Rok 1023

Lato

Trzecie obleżenie Nikei. Upadek miasta i zakończenie wojny.

Cesarz zagryjski wypłaca Edelrykowi odszkodowanie w wysokości 10000 funtów w złocie.

Jesień

Aredwald de Court powraca na zamek w Raedwaldburgu z woźami pełnymi zdobyczy wojennej.

Osada u stóp Robaine-sur-Nesse otrzymuje prawa miejskie.

Rozpoczęcie wznoszenia świątyni miejskiej w Gubais.

Rok 1024

Wiosna

Powstanie na Równinie Nadbrzeżnej. Roault de Eattigny i Odon de Court bronią się w grodzie Daego.

Lato

Król Edelryk zwycięża barbarzyńców z Równiny Nadbrzeżnej.

Odon de Court za zasługi w obronie grodu Daego otrzymuje tytuł podkomorzego Równiny Nadbrzeżnej i znaczną połać ziemi nad dolną Ader.

Narodziny Roberta, drugiego syna Aredwalda de Court.

Rok 1025

Wiosna

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna budowę muru obwodowego na zamku w Raedwaldburgu.

Lato

Aredwald de Court lokuje wieś w Zachodnim Paśmie.

Odon de Court wyrusza z tajną misją w służbie margrabiego Roaulta de Eattigny.

Jesień

W stolicy królestwa pojawiają się kupcy z nowymi materiałami o nadzwyczajnej delikatności i wytrzymałości.

Rok 1026

Wiosna

Najazd z księstwa Courgnac. Spustoszenie znacznych obszarów hrabstw Beaumont i Lannois.

Hugo de Dovoaroi wymyśla nową, nadzwyczaj skuteczną maszynę oblężniczą.

Lato

Edelryk Silna Dłoń zwołuje pospolite ruszenie królestwa na błonia pod miastem Joelly.

BASZTA W MURZE OBWODOWYM

PRZYZIEMIE



PIERWSZE PIĘTRO



DRUGIE PIĘTRO



TRZECIE PIĘTRO



Aredwald de Court wyrusza na wojnę na czele pospolitego ruszenia Czarnych Wzgórz i prywatnych oddziałów zaciężnych.

Bitwa pod Trensenge. Armia księcia de Courgnac zdobywa pole boju, ale król Edelryk kontynuuje pustoszenie znacznych połaci księstwa.

Jesień

W zamian za odszkodowanie w wysokości 3000 funtów w złocie oraz zburzenie dwóch zamków nadgranicznych król Edelryk zgadza się na opuszczenie terenów księstwa Courgnac.

Margrabia Aredwald powraca do Raedwaldburga. Łupy wojenne wzbogacają skarbiec margrabiów.

Rok 1027

Wiosna

Raedwald de Court przybywa na dwór króla Edelryka.

Lato

Piraci z mórz północnych rozpoczynają ataki na ziemie Roaulta de Eattigny.

Jesień

Odon de Court powraca do marchii Równiny Nadbrzeżnej.

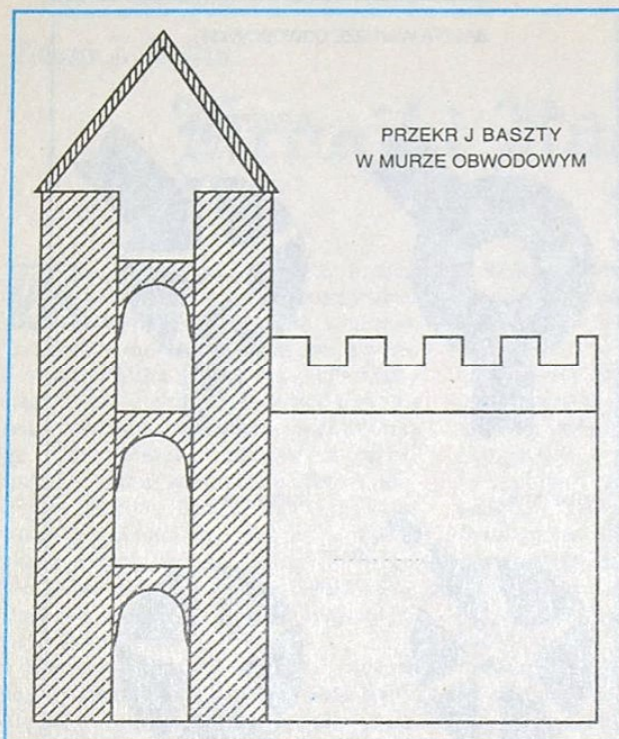
Edelryk Silna Dłoń rozpoczyna budowę pierwszych okrętów wojennych w portach hrabstw i marchii nadmorskich.

Rok 1028

Wiosna

Król Edelryk ogłasza swoją wyłączność na handel z kupcami sukiennymi ze wschodu.

Z portów wypływają pierwsze konwoje eskortowane przez okręty królewskie.



PRZEKR J BASZTY
W MURZE OBWODOWYM

Filip de Court otrzymuje wezwanie do stawienia się na królewskim dworze.

Lato

Bitwa morska na redzie portu Norville. Flota królewska traci połowę okrętów, ale piraci wycofują się na pełne morze.

Zakończenie budowy świątyni miejskiej w Alberikange.

Jesień

Roault de Eattigny poślubia córkę księcia Południowej Umbrii.

Narodziny Kingi, córki Odon de Court.

Rok 1029

Wiosna

Piraci z północy zdobywają klasztor Grendelve.

Aredwald de Court i Guy de Joyensange pomagają kupcom z Raedwaldburga sfiansować karawanę przeznaczoną do zbadania szlaków prowadzących na wschód.

Lato

Bitwa w Cichej Zatoce. Flota królewska zatapia siedem pirackich okrętów. W walce ginie ponad pięciuset wrogów.

Jesień

Narodziny Lamberta, syna Roaulta de Eattigny.

Rok 1030

Wiosna

Beatrycze de Court poślubia wielkiego łowczego królestwa Bohemu.

Lato

Piraci z północy atakują Tonborough. W bitwie ginie władca Południowej Umbrii.

Ukończenie muru obwodowego na zamku w Raedwaldburgu.

Jesień

Roault de Eattigny przybywa do Tonborough i obejmuje władzę w Południowej

Umbrii w imieniu małoletniego syna, Lamberta de Eattigny.

Rok 1031

Wiosna

Flota piracka pod wodzą Ingwara Rudego pustoszy nadbrzeżne hrabstwa królestwa.

Lato

Bitwa u przylądka Scarsand. Piraci tracą cztery okręty, zaś flota królewska tylko jeden.

Rok 1032

Wiosna

Robert de Court pojawia się na królewskim dworze.

Lato

Cesarstwo zagryskie rozpoczyna wojnę z barbarzyńskim królestwem Getii.

Liczne bitwy morskie mają miejsce u wybrzeży królestwa.

Jesień

Ingwar Rudy ginie podczas oblężenia miasta Sigonix.

Rok 1033

Wiosna

Z północy nadchodzą wieści o bratobójczych walkach między piratami. Wybrzeża królestwa są niepokoja tylko pojedyncze okręty pirackie.

Rok 1034

Lato

Zakończenie budowy świątyni miejskiej w Gubais.

Aredwald de Court lokuje miasto w Paśmie Południowym.

Potomkowie dawnych barbarzyńskich wodzów rozpoczynają budowę pierwszej kamiennej wieży.

Rok 1035

Wiosna

Arcykapłan Joelly ogłasza krucjatę przeciwko barbarzyńcom.

Rok 1037

Lato

Raedwald de Court zostaje pasowany na rycerza.



Baszta

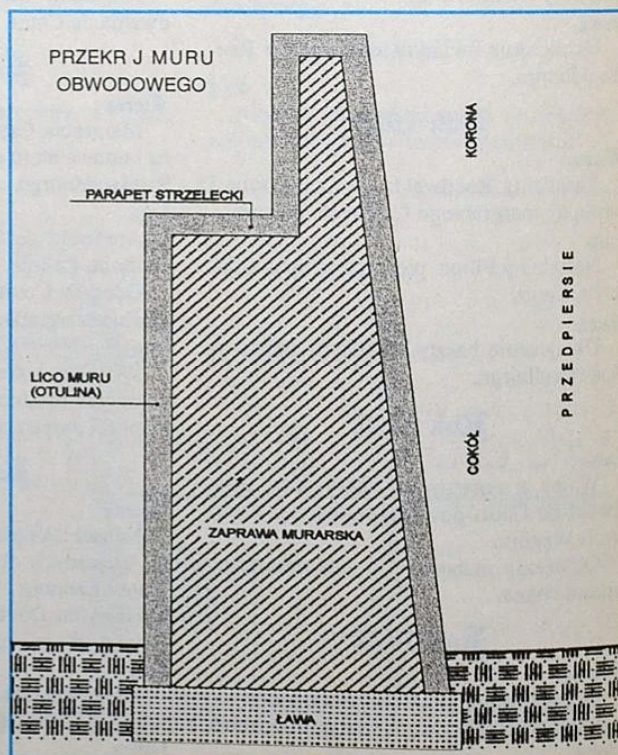
Budowla obronna wznoszona w linii muru obwodowego zamku lub miasta warownego. Ma wygląd stosunkowo obszernej wieży obronnej, wystającej częściowo poza obręb muru. Na uboższych terenach wznosi się je z drewna, gdzie indziej z kamienia lub cegły. Baszty otrzymują najprzeróżniejsze kształty – kwadratowy, wielokątny lub okrągły, z górą prostą, zwężoną (wzmocnienie muru) lub rozszerzoną (większa liczba strzelnic i możliwość prowadzenia ognia pod różnym kątem). Mogą być wyposażane w dodatkowe elementy obronne – wieżyczki, hurdycje i machikuły.

Najwyższa kondygnacja baszty jest zazwyczaj u szczytu zwieńczona przedpiersiem z blankami. Niższe piętra mają system strzelnic, umożliwiające prowadzenie ostrzału prostopadłe i równoległe do muru obronnego (przeciwko wrogom znajdującym się stosunkowo blisko obwodu fortecznego). Baszty, służąc celom ściśle militarnym, często mają także inne przeznaczenie – obserwacyjne, sygnalizacyjne, mieszkalne lub sakralne, oraz penitencjarne.

Baszty w murze obwodowym charakteryzują się niezbyt dużymi wymiarami. Ich średnica często przekracza 25 stóp, a grubość ścian nie odbiega zbytnio od grubości muru. Baszta zwykle jest dwukrotnie wyższa od przyległego muru obronnego.

Brama warowna

Część stałych umocnień zamku lub miasta warownego. Jest to wykonany w murze i najczęściej zamykany otwór, służący do przejazdu przez obwód forteczny. Jako



miejsce z natury słabe i najbardziej wrażliwe na atak, brama jest często wzmocniana dodatkowymi budowlami warownymi. Często umieszcza się ją w baszcie albo między dwiema basztami, dostępu do środka broni most zwodzony, brona oraz skrzydła wykonane z twardego drewna, a nawet z metalu. Z zewnątrz bramy warownej mogą strzec dodatkowe umocnienia. Baszta lub baszty chroniące bramę zawierają zazwyczaj pomieszczenia mieszkalne straży. Wznoszone na zamkach bramy warowne, mające znaczenie przede wszystkim obronne, charakteryzują się przelotem o stosunkowo niewielkich wymiarach i osiągają najczęściej około 8 stóp szerokości (ok. 2,4 metra) i 16 stóp wysokości (blisko 5 metrów). Dzięki temu w przejściu może się zmieścić nie więcej niż jeden konny lub trzech pieszych żołnierzy.

Hurdycja

Drewniana galeria (ganek), budowana na koronie muru obronnego. Wystaje poza jego zewnętrzną krawędź i posiada otwory strzelnicze umieszczone w podłodze, umożliwiające rażenie nacierających za pomocą strzał, białych kamieni i gorącej wody oraz smoły. Hurdycje pozwalają także zwiększyć liczbę strzelnic, a co za tym idzie siłę rażenia obleganych.

Mur obronny

Główny element fortyfikacji zamków obronnych i miast warownych. Przyjmuje formę pionowej ściany z kamienia lub cegły, otaczającej lub odgradzącej brońony teren.

Mur składa się z trzech części:

- najniższa, podziemna część nazywana jest fundamentem,
- środkowa (dolna nadziemna) część muru to cokół,
- górna, obejmująca ganek obronny i przedpiersie z blankami, to korona.

Wbrew pozorom, mury zamkowe nie są wykonywane z samego kamienia lub cegły. Najczęściej stanowią one jedynie zewnętrzną część muru obronnego – tzw. lico. Wewnętrzna przestrzeń jest wypełniona zaprawą murarską, która po kilkunastu lub kilkudziesięciu latach krystalizacji zamienia się w niezwykle trudną do zniszczenia skałę. Układ kamieni lub cegieł w licu muru nazywany jest wątkiem. Im jest on gęstszy i lepiej związany ze znajdującą się wewnątrz zaprawą, tym mur jest silniejszy i trudniejszy do zniszczenia.

Mury wewnętrznego (lub jedynego) obwodu fortecznego w zamku feudalnym charakteryzują się zazwyczaj dużą grubością,

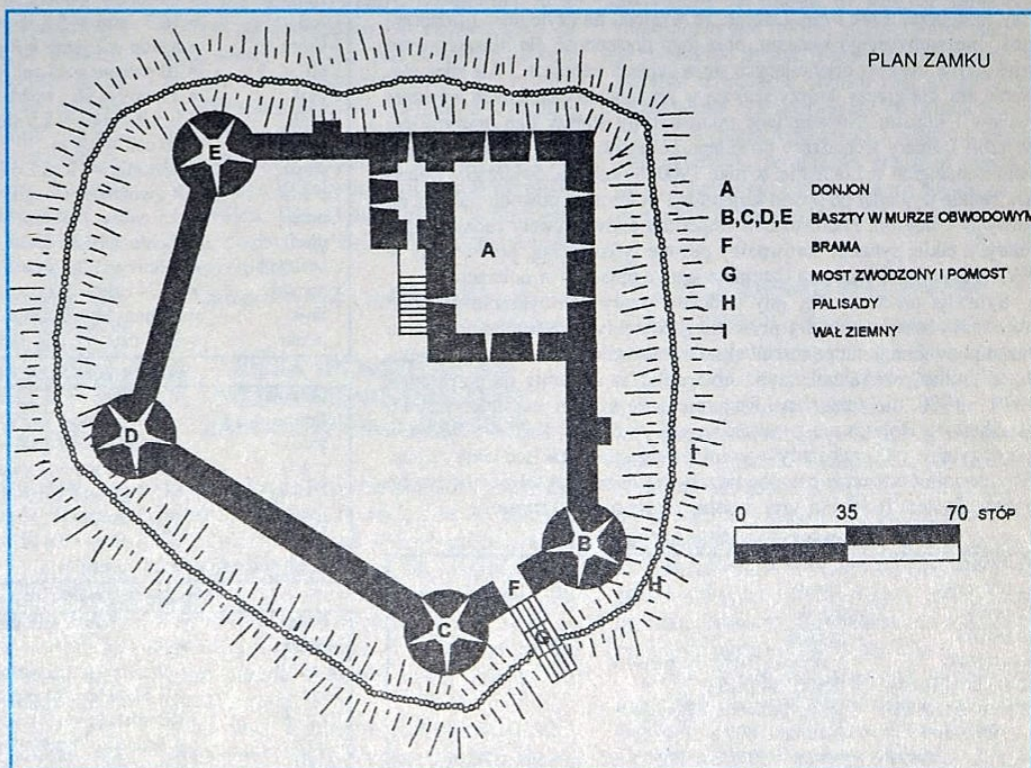
rzadko kiedy mniejszą niż 7 stóp (około 2 metrów). Ze względów ekonomicznych osiąga najczęściej 8 stóp grubości (ok. 2,4 metra).

Wysokość muru obwodowego w poważnym stopniu zależy od walorów obronnych terenu, na jakim wzniesiono zamek. Na obszarach górskich warownie buduje się w miejscach dominujących na okolicę – można więc zadowolić się niższym murem obwodowym, mierzącym czasami zaledwie 20 stóp wysokości (ok. 6 metrów). W terenie nizinnym, gdzie zamki powstają na sztucznych nasypach ziemnych, mury są wyższe, rzadko schodząc poniżej 35 stóp wysokości (ok. 10 metrów).

nieprzewidziane okoliczności, można liczyć, że budowa zakończy się w ciągu kilku lat (w przeciwnym wypadku może się ona znacznie przeciągnąć. Zdarza się przecież, że nawet królowie budują swoje zamki przez okres ponad 80 lat).

Kto mógł otoczyć zamek murem z basztami?

Wszystko co dobre, a zwłaszcza wielkie, odznacza się nadspodziewanie wysoką ceną. Wzniesienie muru i kilku baszt, czynność zdawałoby się banalna, należy do wyczynów iście herkulesowych. Należy zdać sobie sprawę, że budowa 4 stóp bieżących muru



Dodatkowym czynnikiem wpływającym na wysokość murów obronnych jest natura zagrożenia, przed jakim mają one chronić. Przeciwno koczownikom, ruchliwym, ale mało obeznanym ze sztuką oblężniczą, można wystawić niezbyt wysokie mury. Chcąc się zabezpieczyć przed olbrzymami lub gigantami, należy wystawić ścianę mierzącą co najmniej dwa razy więcej, niż wynosi ich wzrost.

Czas budowy muru obwodowego z basztami

Budowa murów obwodowych i ściśle z nimi powiązanych baszt należy do najważniejszych etapów wznoszenia zamku. Podobnie jak w przypadku donjonu lub grodu stożkowego, czas ukończenia inwestycji zależy ściśle od zasobów finansowych właściciela zamku. Jeśli wielkość fortecy z grubszą odpowiada zamożności barona i podczas jej wznoszenia nie zachodziły

wysokiego na 35 stóp, a na 8 stóp grubego, kosztuje dokładnie tyle, co miecz. Budując zamek średniej wielkości, gdzie mur liczy sobie około 900 stóp w obwodzie, należy się liczyć z wydatkiem równym cenie 200 mieczy lub 10 koni bojowych – i to tylko za sam mur obwodowy! Z kolei jedna baszta o średnicy 26 stóp, wysokości 70 i grubości ścian sięgającej 8 stóp kosztuje tyle, co blisko 50 mieczy, a więcej niż 2 konie bojowe.

W przypadku zamku przedstawionego na załączonych rysunkach i planach wzniesienie muru obwodowego i 4 baszt kosztowało tyle, co 400 mieczy lub 20 rumaków bojowych.

Pielgrzymka

Podróż podejmowana w ramach obowiązku religijnego, jako pokuta lub prośba o boską interwencję. Celem pielgrzymki jest miejsce kultu, najczęściej wielki ośrodek sakralny, często nierozdzielnie związany z dziejami danej religii – np. miejsce narodzin boga itp.

Andrzej Łukasiak

ZBYT ANGIELSKIE?

Prawie bez obaw można powiedzieć, że większość znanych systemów fabularnych powstało w krajach anglosaskich. Mało tego. Sporo z nich rozgrywa się całkowicie lub częściowo na terenach objętych władzą i administracją brytyjską, nawiązując do dumnych tradycji Imperium. Bariera językowa, coraz częściej, nie stanowi problemu w doborze podręczników i scenariuszy. Jest jednak mały szczegół, z którym Gracze i Mistrzowie Gry muszą sobie radzić, staczając wielkie bitwy z encyklopedią i podobnymi wydawnictwami. Chodzi oczywiście o brytyjski system dwunastkowy, zwalający z nóg każdego normalnego człowieka, chcącego przed 1971 rokiem, w Albionie zmierzyć się, zważyć, czy określić swoje dochody.

Niezbyt wiele systemów (w stosunku do ogólnej ich liczby) zostało przetłumaczonych na język polski. W tych przełożonych, wszystkie „jardy i funty” przetransponowano na zrozumiały język metrów i kilogramów. Czy to dobrze? I tak i nie. Dobrze, ze względu na czytelność i przejrzystość prezentowanego systemu, oraz jego dostępność dla niższych grup wiekowych, niezbyt orientujących się w „calach i uncjach”. Ale zdecydowanie źle, dla graczy, którzy szukają w przygodzie panujących wówczas realiów i klimatu. Niewątpliwie pompacyjny starszy pan, nazwiskiem Mycroft Damary wchodzący do sklepu kolonialnego na Vernon Lodge 5 koło Kensington w Londynie, w roku 1900, by zakupić ćwierć kilo rodzynek będzie wyglądał po prostu śmiesznie i wcale nie z powodu słabości do suchych winogron. Podówczas w Imperium obowiązywały zupełnie inne miary, a takiej sytuacji dorównałby pewnie tylko zaciąg, prowadzony w XVII wieku przez hetmana Czarnieckiego, a opłacany w dolarach.

Sytuacja powtarza się, gdy podczas rozgrywki wyniknie problem określenia honorarium dla prywatnego detektywa lub sprecyzowania czasu potrzebnego na pokonanie konkretnej odległości. W podręczniku do „Cthulhu” szukałem przelicznika dolarów na funty na przestrzeni 1890 – 1920, nie znalazłem. Rozumiem, że system jest amerykański, ale Sherlock Holmes nie kupował tytoniu za dolary! Królowa Wiktorja nie dożyłaby 1901 roku gdyby w imperium miały miejsce takie rzeczy. Aby podobne sytuacje nie powtarzały się dobrze byłoby choć trochę poznać System Brytyjski sam w sobie wcale nie taki straszny.

BRITYJSKI SYSTEM MONETARNY

2 ćwiartaki	= 1 półpens
2 półpensy	= 1 pens
3 pensy	= trojak
2 trojaki	= szóstak
2 szóstaki	= 1 szyling (bob), 12 pensów
2 szylingi (boby)	= floren, 24 pensy
floren + szóstak	= półkoronówka, 30 pensów
2 półkoronówki	= 1 korona, 60 pensów
4 półkoronówki	= banknot 10-cioszylingowy, 5 florenów, 120 pensów
2 banknoty	
10-cioszylingowe	= 1 funt, 10 florenów, 20 szylingów, 240 pensów
1 gwinea	= 1 funt + 1 szyling = 21 szylingów = 252 pensy

W latach 1890 – 1920 dolary przeliczało się na funty w stosunku 5:1. W Londynie bez większych problemów, od rana do wieczora można było wymienić nawet znaczne sumy. Jeśli więc 1 funt = 5 dolarów, z wyliczeń wynika, że 1 cent = 2 pensy.

Następną dość istotną sprawą, której nie przewidzieli autorzy głównego podręcznika jest wysokość ówczesnych zarobków.

Państwowy urzędnik wysokiego szczebla zarabiał bardzo dużo. Nawet dochód roczny wysokości 1000 funtów nie należał do rzadkości. Zwykle jednak pensja wynosiła kilkaset. Urzędnik niższego szczebla, czy średniej zamożności handlarz zarabiał około 100 do 200 funtów. Zwykły pracownik fizyczny zaś nie przekraczał granicy 100 funtów, a zwykle nawet 50.

Ponieważ dżentelmeni nie mówią o pieniądzu, a nawet jeśli to przez zaciśnięte zęby i z dużą dozą typowej flegmy, proponuję przejść do innego choć wcale nie lżejszego tematu, a mianowicie do brytyjskich miar i wag. Mówiąc innymi słowami będziemy dalej mordować bezmiar systemu dwunastkowego, choć tym razem w odniesieniu do bardziej przyziemnych tematów.

Skomplikowanie i dziwnie brzmiącymi nazwami niektórych podanych niżej miar nie należy się absolutnie przejmować. Mało ważne jest też jeśli którąś z nich pominiemy. Należy bowiem pamiętać o bardzo ważnym przesłaniu. Chociaż wszystkie te wielkości i nazwy funkcjonowały w dumnym Albionie jednocześnie, wiele z nich dublowało inne, czyli prowadziło pewnego rodzaju egzystencję równoległą. Oprócz bowiem nazw

typowych, wprowadzonych powszechnie, używano często nomenklatury cechowej, adekwatnej tylko jednej, specjalnej dziedzinie rzeczywistości. Z powyższych powodów sporo z nich po prostu pominąłem by nie gmatwać bardziej i tak już nieźle zapętlonej sytuacji.

Jeszcze uwaga dotycząca samego nazewnictwa. Większość nazw angielskich miała na przestrzeni lat swoje odpowiedniki w języku polskim. Tam gdzie nie były one aż tak oczywiste nazwy polskie podałem w nawiasach. Istniały jednak nazwy idiomatyczne nie dające się tłumaczyć. Te przytaczam w wersji oryginalnej.

MIARY DŁUGOŚCI

1 liga ładowa	= 3 mile ładowe = 24 furlongi = 4,83 km
1 mila ładowa	= 8 furlongów = 1760 jardów = 5280 stóp = 1609,344 m
1 furlong	= 40 rodów = 660 stóp = 220 jardów = 201,17 m
1 rod	= 16,5 stopy = 5,5 jarda = 5,03 m
1 sążeń	= 6 stóp = 2 jardy = 8 piędzi = 1,83 m
1 ell	= 10 palców = 45 cali = 1,14 metra
1 jard	= 3 stopy = 16 gwoździ = 36 cali = 0,9144 m
1 krok	= 0,5-0,7 roda = 2,5 stopy = 76,2 cm
1 łokieć	= 20 cali = 0,5 m
1 stopa	= 3 dłonie = 12 cali = 0,3048 m
1 piędź	= 4 gwoździe = 9 cali = 22,86 cm
1 palec	= 4,5 cala = 11,4 cm
1 dłoń	= 4 cale = 10,16 cm
1 barleycorn	= 4 linie = 1/3 cala = 8,5 mm
1 gwoździe	= 2 1/4 cala = 5,7 cm
1 linia	= 6 punktów = 2,1 mm
1 punkt	= 1/12 cala = 0,351 mm

MIARY POJEMNOŚCI (PEŁNÓW)

1 baryłka	= 2 firminy = 72,7 – 81,8 litra
1 firkin	= 8-9 galonów = 36,3-40,9 litra
1 galon	= 4 kwarty = 8 penty = 4,546 litra
1 pottle	= 1/2 galona = 2 kwarty = 2,27 litra
1 kwarta	= 1/4 galona = 2 penty = 1,14 litra
1 pinta	= 1/2 kwarty = 1/8 galona = 4 gille = 0,57 litra
1 gill	= 1/4 penty = 0,142 litra
1 uncja (płynna)	= 28,4 mililitra

MIARY POJEMNOŚCI (CIAŁ SYPKICH)

1 ćwierć	= 2 coomby = 8 buszeli = 291 litra
1 beczka	= 36-40 galonów = 163,6-181,7 litra
1 coomb	= 4 buszele = 32 galony = 145,5 litra
1 sac	= 3 buszele = 24 galony = 109,1 litra
1 strike	= 2 buszele = 16 galonów = 72,73 litra
1 buszel	= 4 pecki = 8 galonów = 36,35 litra
1 peck	= 2 galony = 8,81 litra
1 galon	= 4 kwarty = 8 penty = 4,546 litra
1 kwarta	= 1/4 galona = 2 penty = 1,14 litra
1 pinta	= 1/2 kwarty = 1/8 galona = 0,568 litra

WAGI

1 tona duża	= 20 cetnarów dużych = 2240 funtów = 1016 kg
1 tona mała	= 20 cetnarów małych = 2000 funtów = 907,18 kg
1 cetnar d.	= 112 funtów = 50,8 kg
1 cetnar m.	= 1 cetnal = 100 funtów = 45,36 kg
1 ćwierć cetnara d.	= 1 tod = 28 funtów = 2 kamienie = 12,7 kg
1 ćwierć cetnara m.	= 25 funtów = 11,34 kg
1 kamień	= 14 funtów = 6,35 kg
1 clove	= 8 funtów = 3,175 funta
1 ćwierćkamień	= 3,5 funta = 1,58 kg
1 funt	= 16 uncji = 7000 granów = 0,4536 kg
1 uncja	= 16 drachm = 28,35 g
1 drachma	= 1,772 g
1 gran	= 64,8 mg

Podane wyżej wagi dotyczą towarów dużych, gdzie granica błędów ważenia była dość rozległa. Do prac dokładnych np. z zakresu chemii czy farmacji używano wag aptekarskich.

WAGI APTEKARSKIE

1 funt	= 12 uncji = 3760 granów = 373,2 g
1 uncja	= 8 drachm = 480 granów = 31,1 g
1 drachma	= 3 skrupuły = 3,89 g
1 skrupuł	= 20 granów = 1,3 g
1 gran	= 64,8 mg

PUSZKA PANDORY

Otwieracze do konserw w garść! Zapraszamy do blaszaka. Dziś kolejna porcja całkiem świeżo zakonserwowanych pomysłów. Listów zwala się do redakcji masa. Za wszystkie dziękuję – pamiętajcie, że to Wasza rubryka. Piszę, że chcecie, by ją powiększyć. Jest na to spora szansa. Pomarudźcie jeszcze trochę i może się uda. Jak na razie nawet nasz Wspaniały Naczelny wyraził zainteresowanie napisaniem czegoś do Kubła. A to już Coś! Ci z Was, którzy mają dostęp do internetu mogą przysłać swoje propozycje e-mailem, na mój netowy adres: grabarz@rpg.org.pl, z tematem Puszka Pandory.

Tym czasem jednak do dzieła...

Miłosz

WIEDZMA PRZYKAPLICZKOWA

Jest to bliżej nieokreślona masa plazmy(?) pokrytej zazwyczaj tym, co leży na ziemi np. pożyłkami liśćmi. Ma parę oczu (coś jakby ludzkich) oraz narząd mowy. Nie posiada żadnych narządów ruchu; „atakuję” za pomocą wyjątkowo długiego jezora, którym łapie ofiarę za kostkę, przewracając ją (o ile MG nie zarządzi inaczej). Człowiekowi nie zadaje żadnych obrażeń. Jak sama nazwa wskazuje, zamieszkuje okolice kapliczek. Normalnie żyje „wsiąknięta” w ziemię. Gdy bohaterowie zatrzymują się przy kapliczce, lub też przechodzą tylko obok, wiedźma może się nagle wyłonić i przemówić. Jest czymś w rodzaju „ust. Boga” lub wyroczni.

Wiedźma ma taki charakter, jak bóg przy kapliczce, którego żyje.

Dobre – udzielają dobrych informacji, naprowadzają bohaterów na dobry trop (w sam raz dla niezbyt roztargniętych graczy).

Złe – zazwyczaj wprowadzają bohaterów w błąd, kłamią, sprządzają na złą ścieżkę. Istnieje 75% szans na to, że bohaterowie uwierzą.

Neutralne – te zaś są przekorne i podejrzliwe. Prawie zawsze żądają w zamian za informację (wiarygodną), jakiejś przysługi.

Ponieważ ciała wiedźm to beznadziejna masa, nie można ich unicestwić. Rozmiary pozostawiam wyobraźni MG.

Acha! Wprost przepadają za białymi zającami.

Spark

ŻABKI, CZYLI TROPIKALNA SAUNA

Do sauny, w której przebywa jakaś postać można wpuścić tropikalne żaby, których śluz jest silnie trujący. Śluz wraz z parą jest zabójczy. Po około 15 min, postać ginie. Żabki są małe, kolorowe i ogólnie prezentują się bardzo efektownie.

Kashpeer

ONE MAN ARMY

Jeśli masz drużynę, która z łatwością kończy każdą przygodę, drużynę tak silną, że na swym koncie ma już zabite dziesiątki smoków/mafiozów/solo/kosmitów/istot Cthulhu (patrz odpowiedni system), a ty chcesz im jeszcze pokazać, iż to Ty, drogi Mistrzu, a nie oni rządzą tym światem –

– zrób im przygodę ze snajperem (w konwencji fantasy – dobrym łucznikiem). Pamiętasz filmy ze snajperami? Nigdy nie można go zlokalizować, zawsze trafia do celu... Niech i Twój strzelec będzie taki.

Najlepszym pretekstem do wprowadzenia snajpera jest fakt, iż Bohaterowie Graczy na pewno komuś podpadli, a ten (ich wróg) nie mogąc osobiście się zemścić (np. boi się, bo drużyna jest zbyt silna) wysyła za nimi snajpera.

Jeśli natomiast Twoja drużyna jest na tyle święta, że nie ma wrogów, lub na tyle przebiegła, że wszystkich już dawno się pozbyła, snajper zawsze może ich pomylić z kimś innym.

W przypadku światów fantasy, daj łucznikowi jakiś magiczny luk zwiększający zasięg, wtedy – siedząc pół kilometra od swego celu – będzie on nieuchwytny.

Jeśli nie chcesz być za bardzo przegięt i wysłać na drużynę snajpera bez żadnego powodu, zrób przygodę, w której jakiś BN wynajmuje BG do ochrony przed strzelcem – zabójcą. BN szybko ginie, a morderca chcąc pozbyć się świadków, zaczyna polowanie na BG.

Tego przeciwnika będzie trudno pokonać.

Piotr Mederak

KILKA SPOSOBÓW NA POZBAWIENIE DRUŻYNY ZASOBÓW FINANSOWYCH

1) Ktoś okrada BG – nie polecam, gracze mają potem pretensje do MG, a nie do złodzieja.

2) BG sprzedają coś w lombardzie oferującym dużo pieniędzy za ich magiczne/techniczne/militarne/cybernetyczne bajery. Właściciel lombardu wypłaca należną sumę i... po cichu związa interes. Powód? Zapłacił BG fałszywkami. Ciekawe kiedy bohaterowie się zorientują.

3) Na targu w mieście jakiś pan szuka kupca na obraz. Mówi, że potrzebuje pieniędzy na spłacenie długów. Powiedz graczom, że ten obraz jest dużo wart i, że jeśli sprzedadzą go jakiemuś znawcy na pewno zarobią drugie tyle. Facet nie wygląda na oszusta. Gracze kupują obraz, a raczej podróbkę.

4) Policja łapie BG. Z pewnością coś na nich mają. Jeśli bohaterowie chcą jeszcze kiedyś pobyć na wolności muszą wynająć dobrego adwokata, a ten wszak kosztuje...

5) (Do światów fantasy i SF) Nagle wybuchła wojna. Inflacja leci w górę o jakieś 80%. Teraz forsą BG jest mało warta.

6) Czy BG płacili kiedyś podatki? Nie? No to czas najwyższy, by fiskus, bądź poborcy podatkowi ich dorwali...

7) BG gubią pieniądze, nie polecam... Patrz pkt. 1.

(GUBIA?! Prędzej chyba wielbłąd przepelnie przez ucho igielne! – przyp. Miłosz)

8) Gdzież to pieniądze mogą być bezpieczniejsze niż w banku. BG, namówieni przez jakiegoś wzorowego pracownika bankowości, wpłacają pieniądze na konto... a po jakimś czasie bank bankrutuje.

Piotr Mederak

PODPOWIEDŹ

Kto powiedział, że gracze nie mogą znać przygody? Otóż mogą! Ale nie muszą być tego świadomi. Jest to pomysł sprawdzony. Daje się graczom np. wierszyk, pozornie bez sensu, ale w trakcie przygody okazuje się, że pewne wersy są przepowiednią tego, co ich czekało. Napisałem PEWNE, gdyż niektóre nie muszą mieć związku z przygodą. Mogą wręcz wprowadzać w błąd.

Kamiś

BEZWARTOŚCIOWE ZŁOTO

Jeżeli gracze mają wozy złota i cieszą się, że mogą wszystko kupić, to wypadaloby, aby trafili do miasta, w którym środkiem płatniczym jest srebro, a złoto warte jest tyle co stal lub miedź. Miasto to może leżeć w pobliżu terenów o wzmożonej aktywności wilkołaków czy wampirów, co tłumaczy cenę srebra (patrz *Nekroskop 3* Briana Lumleya). Wiercie, że szczęki graczom opadną, gdy za swoje góry złota uda im się kupić jedynie kilka sztyletów i krótki miecz.

Kamiś

TWÓJ SĄSIAD JEST BN-EM!

Żeby BNi byli ciekawszy i „pełniejsi” najlepiej wykorzystać żywych ludzi. Opisujemy taką osobę kilkoma cechami narzuconymi przez system, zmieniamy nazwisko i mamy BNa, którym nie trudno jest grać, jeśli tylko dobrze znamy daną osobę. Można nawet potraktować w ten sposób jednego z graczy! Dzięki temu nie trzeba nic losować, a stworzona postać nie jest nierealna ani wewnętrznie sprzeczna. Jedną wskazówką: nie wolno uwidatniać cech charakterystycznych „żywego”, jeśli gracze go znają. Może to doprowadzić do rozpoznania i sesja przerodzi się w parodię.

(Jeśli jednak macie ochotę na zabawę proponuję nazywać BNów nazwiskami naukowców... Hi hi hi grałem w coś takiego... He hehe hahaha! – przyp. Miłosz)

pan wasz Żyjątkowski

Aaaa! Nagroda! Nagroda dla Piotra Mederaka z Brwinowa. A w nagrodę – zgodzie z życzeniem – *Śródziemnie*.

Miłosz

„Kolory Magii”

nowe polskie pismo wyłącznie o grach fabularnych i ich literackiej otoczce.

Pierwszy numer już na przełomie stycznia i lutego... a w nim m.in.: „Wampir za zamkniętymi drzwiami” Mirosławy Sędzikowskiej, synteza CP2020 z „Obcym”, scenariusze do WHFRP i Wampira: Maskarady...

Poszukujemy autorów artykułów, scenariuszy, opowiadań i grafik zainteresowanych współpracą. Chętnych prosimy o kontakt pod e-mailem: kolory_magii@rpg.org.pl

lub snail'em: Kamil Olszewski
ul. Łyskowskiego 5/7
87-100 Toruń
tel. 056-648-42-84

Dominika Materska

O NIEDŹWIEDZIU I INNYCH POTWORACH

Ilustracje: Jarosław Musiał

Potwory są z nami od wieków. Wypełzają z rozpadlin skalnych, gnieźdzą się we wnętrzu ziemi, zamieszkują głębie oceaniczne, szybują w przestworzach, by opaść na ludzkie osady i dokonać dzieła zniszczenia. Głęboka świadomość, że nie jesteśmy na świecie sami, przeświadczenie, że obok świata uporządkowanego i logicznego istnieje kraina potworów, które uosabiają chaos to jedno z najważniejszych założeń europejskiej wyobraźni.

Właściwie dlaczego przyroda ma być łagodna i harmonijna? Kto powiedział, że przyszłość jest świetlana, a ład silniejszy od zniszczenia? Tak naprawdę świat dąży przecież ku kompletnej zagładzie, ku zacieraniu się granic między światłem i ciemnością, tym co ludzkie, a co od rasy ludzkiej znacznie starsze. Natura jest nie tyle zła, ile moralnie obojętna, musi zawsze dążyć do przywrócenia zachwianej równowagi. Dlatego też obok sił człowiekowi przyjaznych muszą istnieć także uosobienia wrogości – istoty czy zjawiska reprezentujące moce, z którymi naruszająca prarównowagę ludzkość walczy. Dopóki utrzymuje je w szachu, cywilizacja rozwija się nadal – kosztem pogłębiania tej nierównowagi.

Walka z wrogością natury, uparte, choć z góry skazane na niepowodzenie dążenie do tego, by odróżnić się od reszty przyrody, by wieść wygodniejsze, pełniejsze życie wyraża się nie tylko nakazem walki ze złem i jego wysłannikami. Ich przejawem są także dążenia ku uporządkowaniu życia społeczności ludzkich, ku ustanowieniu hierarchii i szlachetnych zasad, sprawiających, że zwykle, wytyczane jedynie rytmem zmieniających pór roku bytowanie na niegościnnych terenach północy naszego kontynentu zyskiwało wymiar heroiczny i legendarny. Taką właśnie filozofię wyznawali Germanowie, plemiona urodzonych pesymistów, którzy cierpieli na chroniczną melancholię i głęboko wierzyli, że przyszłość wiedzie ku zagładzie, a życie każdego człowieka zdominowane jest przez nieuchronną śmierć. Jednak to nikt inny tylko te ludy stworzyły podwaliny legend i mitologii, o których pamiętamy do dziś dnia, rozpoczęły anglosaksońską tradycję składania heroicznych pieśni, w których wychwala się męstwo wojowników – zabójców potworów.

O obyczajach tych pradawnych plemion wiemy niewiele, zaś wiedza, którą posiadamy, pochodzi głównie z legend i sag:

przekazywane z pokolenia na pokolenie okazały się one trwalsze niż jakakolwiek pamięć o faktach historycznych. To właśnie dzięki wnikliwej analizie starych legend i ich nowszych przeróbek znamy na przykład główne zasady funkcjonowania starogermańskich społeczności.

Życie każdej osady koncentrowało się wokół centralnie położonego domostwa króla. Tam to w wielkiej izbie zwanej *hall* zbierali się wojownicy. Pito tradycyjny, bardzo mocny miód, który zgodnie z tradycją podawała żona króla. Najpierw nalewała królowi, potem gościom osady, a następnie – wedle starszeństwa i zasług – wojownikom. Król zwany także Tym-Który-Rozdaje-Dary obdarowywał podczas uczt swoich wasali – przekazywał im zdobyczne miecze, biżuterię, zbroje i konie. Wielką powagą w każdym *hallu* cieszył się bard. Jego pieśni utrwalały pamięć o historii plemienia, dostarczały rozrywki, przekazywały wiedzę o tym, co działo się na innych dworach. Prócz słuchania legend i picia miodu, do ulubionych rozrywek umiłujących ucztę plemienne należały zagadki – rymowane łamigłówki, które dotąd wielu badaczom germańskiego folkloru spędzają sen z oczu. Poza tym popularne były pojedynki słowne; wygrywał w nich ten z przeciwników, który potrafił barwniej przechwalać się własnymi czynami – z czego wniosek, że skromności nie ceniono w *hallu* zbyt wysoko.

Bohaterskie czyny – fabularyzowane relacje z walk z potworami – to jeden z najważniejszych elementów starogermańskiej kultury. Honorowy bój toczony z wrogimi siłami natury utwierdzał cywilizację, pokazywał, że należy podejmować próby przeciwstawienia się ciemności i chaosowi. Walka z potworami dawała dzielnym młodzieńcom szansę dowiedzenia swojego męstwa, a przez to sięgnięcia nawet po koronę, zamieniała zwykłe plemiona w wielkie narody.

Zabijanie potworów obwarowane było niejednym nakazem i zakazem. Nie każdemu, nie zawsze i nie w każdy sposób wolno było stoczyć taką walkę. Honor ceniono ponad wszystko, a etykieta wymagała, by bój toczył się w ściśle ustalony sposób – z chaosem walczyć bowiem należało w uporządkowany, spokojny sposób.

Po pierwsze istniała hierarchia potworów. Zapalczywy młodzik zaczynał swoją karierę od zabijania gigantów, wilkołaków i niedźwiedziaków. Dopiero później, już jako wojownik – posiadacz miecza, konia i służby – mógł opuścić własne plemię i szukać w innych ziemiach szans na mierzenie się z monstrami wyższego rzędu: potworami

bagiennymi czy groźnymi mieszkańcami głębin oceanicznych. Kiedy zaś lata wyrzceń, walk i honorowego życia wywyższyły wojownika aż do pozycji królewskiej bądź wodzowskiej – dopiero wtedy mógł on mierzyć się ze smokiem i walczyć o przydomek *Dragonslayer*, który zapewniał nieśmiertelną sławę.

Z potworem każdego rodzaju, maści i wielkości walczyć trzeba było samotnie. Służba i wasale mogli pomagać jedynie we wstępnych etapach wyprawy na potwora. Sam finałny pojedynek był jednak ściśle indywidualną sprawą bohatera.

Jedną z najdokładniejszych relacji z tamtych czasów jest legendarna opowieść o germańskim herosie Boewulfie. Spisanym *ex post*, w późniejszych czasach poematem zachwycał się między innymi sam profesor John Ronald Reuen Tolkien. Tytułowy bohater poematu zwany jest Boewulf, co w wolnym przekładzie oznacza 'wilk-na-pszczoły', czyli innymi słowy 'niedźwiedź'. Przydomek 'Boewulf' jest więc prawie dosłownym odpowiednikiem naszego 'Mieszko' – imienia, które jak wiadomo wywodzi się od 'miszki', czyli właśnie niedźwiedzia.

Germański wojownik Boewulf był nikim innym jak legendarnym zabójcą potworów. To dzięki niemu chwile świętości przeżyło plemię Geatów – pradawnych mieszkańców południowej Szwecji. Boewulf aż trzy razy ocalał je przed złowrobną mocą chaosu – w heroicznej samotnej walce zabijając potwory. Jako młody wojownik, znany z zaciekłości w walce z gigantami, Boewulf pojawił się pewnego dnia w Heorot – *hallu* króla duńskiego Hrothgara. Ceremonialnie doprowadzony przed oblicze króla i jego małżonki, duńskiej



królowej Wealththeow, Boewulf długo opowiada o przygodach, jakie przeżył w służbie swojego wuja Hygelaca – króla Geatów. Na jego cześć Hrothgar wyprawia wielką ucztę, podczas której zgromadzeni wysłuchują pieśni barda opiewających dawnych herosów, między innymi wielkiego zabójcę smoków, króla Sigmunda. Uczta, niestety, kończy się kolejnym atakiem grendela – potwora, który już od wielu nocy napastuje Heorot, porywając i pożerając ludzi. Boewulf wyznaje, że to właśnie pogłoski o grendelu sprowadziły go do Heorot, chce samotnie zabić monstrum i przez to umocnić swoją sławę.

Samotna, heroiczna walka z grendelem kończy się wielkim zwycięstwem Boewulfa, który zabija monstrum niemalże gołymi rękami. Grendel napadał na Heorot przez prawie dwanaście lat, pożerał dziesiątki wojowników, był owłosiony, zbrojny w pazury i tak ogromny, że kiedy zabity przez Boewulfa poległ wreszcie na swoich rodzinnych bagniskach, jego głowę do Heorot musiało nieść kilku wojowników.

Radość uwolnionych od potwora Duńczyków była wielka, ale krótkotrwała. Wkrótce bowiem w Heorot pojawiła się oszaląca z rozpacz matka grendela, żądna zemsty grendelica oceaniczna. Grendelica, zwana 'żoną trolli', atakowała nocą i porywała niewinne ofiary. Z nią także Boewulf musiał się zmierzyć w samotnym pojedynku. Śledził ją, aż do jej kryjówki – podmorskiej jaskini, w której stoczyli walkę. Obrzydliwa grendelica padła tam rażona mieczem wykutym przez gigantów.

Dzielny Boewulf, opromieniony sławą zabójcy potworów, został królem Geatów i szczęśliwie panował przez długich pięćdziesiąt lat. Geatowie doszli do wielkiej potęgi, mądre rządy i pomyślne bitwy dały im wiele dobrego. Niestety, pewnego dnia po upływie pół wieku ich ziemie nawiedził smok powietrzny, najwyższy w hierarchii anglosaksońskich potworów. Król Boewulf ponownie zmierzył się z monstrum w samotnym boju. Widząc beznadziejność tej walki odprawił nie tylko swoich rycerzy, ale nawet Wyglafa, najwierniejszego ze swoich wasali. Gdzieś w samotnej górskiej dolinie Boewulf zabija w końcu smoka, sam jednak ginie z odniesionych ran. Zostaje spalony na stosie i rytualnie pochowany. Pozbawieni wybitnego władcy Geatowie chylą się szybko ku upadkowi. Nadchodzi nieunikniona ciemność.

Potwory opisane w *Boewulfie* zasługują na szczególną uwagę. Każdy z nich ma inne znaczenie i wiele mówi o germańskim świecie, czy może raczej – wizji rzeczywistości wyznawanej przez tamtejsze plemiona. Sam tekst poematu zdradza, że wedle dawnych Anglosaksończyków kosmos wyglądał całkiem inaczej. Określało się go mianem *eormengrund*. Zwrot ten tłumaczy się niedokładnie jako 'poniżej niebios', ale w rzeczywistości chodzi o bezkres ziemi otoczonej przez *garsecg* – morze bezbrzeżne, a z góry osłanianej przez nieosiągalną

czapę nieba. Każdy z tych żywiołów – ziemski, powietrzny i wodny był ojczyzną innej rasy potworów. To o nich śpiewano w malutkich *hallach*, drobnych krąkach światła rozrzuconych po nieprzytulnej ziemi. Przy słabym blasku ognia odważni mężowie gotowali się tam do beznadziejnej walki z mocnymi żywiołami – dziećmi ciemności. Nic prócz własnej odwagi, żadna wiara czy żadna wiedza nie mogła sprawić, by morza stały się mniej niezgłębione i nieprzebyte, a skaliste wybrzeże mniej wrogie i niegościnne.

Nawet przyjęty przez Anglosaksończyków bóg chrześcijan wydawał się słaby i zagrożony ze strony monstrów. Giganci, z którymi borykał się młody Boewulf, nazywani są wprost 'bożymi wrogami', zaś zamieszkiwane przez grendele ciemności w metaforach stają się tożsame z chrześcijańskim piekłem. „Mieszkańcy piekiel”, „nasienie Kaina”, „ludscy adwersarze” – takimi określeniami opisywane są potwory. Sam grendel Heorot nosi na czole znak Kaina i – tak jak upadły anioł – nie może znieść myśli o rajskej szczęśliwości, której nigdy nie dostąpi. Na dźwięk pobożnych hymnów śpiewanych w Heorot atakuje z podwójną zjadłością.

W tradycji starogermańskiej bogowie i herosi zawsze utożsamiani byli z wojownikami. Zachowywali się tak jak południowoeuropejscy zakochani w wojnie tytani, a nie jak intrygujący i zawistni bogowie Olimpu. Germańscy bogowie stali po 'dobrej' stronie odwiecznej walki, co niestety oznaczało także, że z góry skazani byli na porażkę, gdyż wygrywał nieodmiennie chaos i bezrozumny pęd ku złu. W przedchrześcijańskiej mitologii to monstra odnosiły zwycięstwo, a bogowie szlachetnie odchodzili. Tak więc musiało również być i w *Boewulfie*.

Potwory, wrogowie boscy i ciemnościelcy rasy ludzkiej w czasie ziemskim wygrywać musiały. Ale jednocześnie prawdziwi herosi nigdy nie zaprzstawali odwiecznego ciężkiego boju.

Potwory były niezmiennie – tak jak ziemia, morze i powietrze. To starzy bogowie ginęli w chaosie, a zastępowali ich nowi i silniejsi. Monstra pokonały dawny panteon, pokonają więc zapewne i Jednego Boga w Trzech Osobach – wnioskowali bardowie. Zaś wasale Chrystusa, wojownicy nie odstąpią swego Pana aż do końca i w jego służbie polegą. Porażka w czasie śmiertelnym, grób ziemski to jednak nie koniec. Prawdziwy bój toczy się bowiem w nieskończoności. W boju tym dusza i honor walczą ze strachem i zdradą.

Po przyjęciu chrztu Anglosaksończycy nie zmienili swoich poglądów, tylko dostosowali je do nowej doktryny – potwory zaczęły utożsamiać z mocami piekielnymi. Pocieszenie, jakie dawała nowa wiara, przekonanie,

że smutny, choć honorowy zgon to jeszcze nie koniec, że istnieje pośmiertna kraina szczęśliwości, w czasach gdy żył Boewulf nie docierało jeszcze w pełni do członków walecznych plemion. Tekst *Boewulfa* przepełnia głęboka melancholia, żal i poczucie beznadziejności. Wielkie czyny dawnych bohaterów, dzieło Sigmunda czy Hygalaca nie nieodmiennie w ciemnościach zwycięskiej nocy. Zło dla rodaków Boewulfa jest wciąż namacalne, wręcz groteskowo namacalne. Grendele to nie żadne symbole czy alegorie, ale jak najbardziej cielesne, obłeśne twory, które rzeczywiście tarzają się na bagniskach i żują ludzkie mięso. Smoki polują na złoto, a nie dusze ludzkie, zabić je można żelazem wbitym w brzuch, a nie modlitwą.



Odpowiedź na pytanie, ile w potworach jest wciąż z dawnych legend, a ile z nowej mitologii chrześcijańskiej musi pozostać niepełna. Po pierwsze, bardzo mało wiadomo o przedchrześcijańskich wierzeniach na terenach zamieszkałych przez przodków Anglosaksończyków. Dla ułatwienia przyjmuje się założenie, że wierzone mniej więcej w to samo, w co wierzyli paręset lat później Islandczycy, którzy zostawili po sobie opowieści o rodzimych bogach. Nikt jednak nie może być do końca pewien, czy założenie takie jest w pełni uzasadnione. Tytaniczni bogowie germańscy wydają się jednak bardziej antropomorficzni. Walczyli jak ludzie, łączyli się z ludzkimi kobietami, a ich potomstwo okazywało się najwaleczniejszymi herosami i najpiękniejszymi z kobiet lub wręcz przeciwnie – wrogimi rezerwie ludzkości, sprzymierzeńcami chaosu.

Czyżby należał do nich i grendel? Ten tajemniczy potwór, choć pozornie 'przedstawiony' nam przez barda – wiemy bowiem że jego matką była 'żona trolla' grendelica – tak na prawdę ma bardzo tajemnicze pochodzenie. Opisany w czasach, gdy koncept chrześcijańskiego diabła i pogańskiego sługi chaosu nie został jeszcze w pełni pogodzony, grendel musi łączyć w sobie sprzeczne pierwiastki. Z jednej strony bardzo materialny przypomina prastare stwory ulepione z ziemi i skał, które pod wpływem dotknięcia promieni słonecznych obracały się z powrotem w pył i kurz. Z drugiej, wydaje się jednak spokrewniony z istotami o wiele mniej 'namacalnymi': elfami, duchami, a także *bogies*. Choć ogromnych rozmiarów, grendel przypominał z postury człowieka. Wśród jego potencjalnych krewniaków należy więc wymienić rasę ludzką – jeśli bowiem pochodził z rodu Kaina, to tym samym wywodził się przecież od Adama i Ewy. Mitycznie naznaczony znakiem zła nie był bezrozumnym zwierzęciem, ale istotą obdarzoną duszą. Stąd przeświadczenie o tym, że czeka go wieczyste potępienie.

Grendele kochały ciemność i wilgoć. Zamieszkiwały bagniska otaczające osady. Wyczłogiwały się z nich chylkiem i czekały okazji do niespodziewanego ataku. Potwór lęgnący się za naszymi plecami, przyczajony tuż poza granicą naszego wzroku, za niewielkim terenem, który zdołaliśmy oświecić i oswoić, należał do nocy i zła. Obcy mu był kodeks honorowy, atakował ukradkiem i od tyłu, napał na pijanych i śpiących, nie dawał adwersarzom równego pola. Grendel to pozbawiony honoru cień śmierci – a zaprzeczenie honoru to dla wojownika śmierć najgorsza.

Profesor Tolkien zafascynował się *Boewulfem* do tego stopnia, że w swojej słynnej trylogii kazał krasnoludom odprawiać

rytuały pogrzebowe oparte dokładnie na opisie pochówku Boewulfa. Postacią grendela interesował się szczególnie intensywnie. Wedle niego, grendel pochodził z prawnego szczepu ogrów – potworów stworzonych po to, by niszczyć ludzi, a zwłaszcza wytwory ich cywilizacji, kulturę czy sztukę. Jako ogr miał wiele wspólnego z diabłami i zabity przez Boewulfa trafił w zastępy złych duchów. Tolkien podkreśla, że taki los spotkał jednak tylko duszę grendela. Podczas pojedynku i przedtem, przez dwanaście lat krwawych łowów w Heorot, był jak najbardziej fizyczny. Niósł zagładę ciał i śmierć doczesną; nie jak ukryty w cielsku ogra diabeł – śmierć duszy.

Grendel jest bardzo silnie związany z żywiołem ziemskim. Ociekający błotem i człogający się po piachu, zaciąga swoje ofiary na bagniska (na skalistych wyspach trudno o nie pokrytą kamieniami glebę – bagna stanowią rzadki wyjątek). Pierwsza walka, walka z żywiołem ziemskim jest najłatwiejsza – Boewulf stacza ją jeszcze jako młody i niedoświadczony zabójca gigantów. Kolejny pojedynek – walka z oszalałą z bólu grendelką oceaniczną okazuje się trudniejsza. Tym razem Boewulf musi podjąć bitwę z żywiołem obcym rasie ludzkiej – z wodą. Właśnie na dnie oceanu, w podmorskiej jaskini stacza pojedynek z 'żoną trolla'. Całe szczęście, że od dzieciństwa uwielbiał zawody pływackie – dzięki nim potrafił bowiem świetnie nurkować.

Po zacieklej podwodnej walce Boewulf wraca jako zwycięzca i otrzymuje bogate dary. Ujazał ziemię i wodę, udowodnił swoją wielkość. Teraz czeka go inna próba – lata królowania. Szczodrość, sprawiedliwość i mądrość, którymi musi się wykazać pokazują, że po to, aby przetrwać na ziemi, rasa ludzka ma nie tylko walczyć, ale i kultywować pokój. Miłość do dobrobytu i spokoju jest jednak uczuciem nie spełnionym – ciemność i chaos atakują nieprzerwanie. Śmierć pisana jest Boewulfowi, Heorot musi spłonąć do szczytu, naród Geatów zaś iść w rozsypek. Co charakterystyczne, o wszystkich tych nieśczęściach bardowie śpiewają na długo przed ich nadejściem – tak jakby katastrofy można było być pewnym zawsze i wszędzie. Cóż, Anglosaksoni do optymistów nie należeli.

Koniec wojownika tak wielkiego jak Boewulf powinien być spektakularny. Los okazał się na tyle łaskawy, że Boewulfowi dane było sięgnąć po najwyższy z możliwych szczytów – walczyć ze smokiem. Dopiero w momencie, gdy wspiął się na szczyt drabiny społecznej i stał się królem honor pozwalał mu zmierzyć się z uosobieniem żywiołu powietrza i ognia: smokiem górskim. Giganci należą do młodzieży, potwory ziemi i wody do wojowników, smoki do królów – tylko wtedy kod honorowy pozostaje nienaruszony, a chaos ustępuje przed ładem.

O wcielony ideał władcy nigdy nie było łatwo. Nic dziwnego więc, że i pojedynków ze smokami stoczono i opisano w pieśniach niewiele. Podobno istniał niegdyś smok bogów – niejaki Miðgarðsormr, ale – o ile wiadomo – nie walczył z nim żaden śmiertelnik. Poza tą bestią są jeszcze tylko Fáfnir smok Völsungów i smok samego Boewulfa. O obydwu ostatnich dowiadujemy się z tekstu poematu; o Fáfnirze – jedynie z pieśni barda króla Hrothgara. Ta pieśń podkreśla wagę pojedynków ze smokami. F(n)ira zabił księżę północy tak dawno, że w czasach Boewulfa jego walka należała już do legendy. Smoków nie wolno lekceważyć – są czymś więcej niż potworami, są ucieleśnieniem cudowności.

Smok ubity przez Boewulfa nie był czymś *draconitas* – żywą, niebezpieczną legendą, ale raczej *draco*. *Draco* to smok skażony doczesnością: uosobienie podłości, chciwości i zniszczenia (ciemnej strony charakteru herosów) oraz ślepego okrucieństwa losu, który nie rozróżnia między dobrem a złem (ciemną stroną wszelakiego życia). To nie przypadek, że Boewulf nie umiera na wyprawie łupieskiej lub nawet broniąc swego kraju przed najeźdźcami. Jego życie było tak ważne, że prawie ponadludzkie. Jako młodziak zmierzył się z półpotworem-pół człowiekiem, jako starzec walczył z pół bestią-pół legendą. Jego los ma piękną, okrutną symetrię, tak ukochaną przez ludy północy.

To nie cytowane licznie pieśni bardów, nie historie o męstwie młodego Boewulfa ani też barwne opisy krwawych jatek sprawiają, że poemat ten przetrwał ponad tysiąc lat i cały czas rozpala wyobraźnię. Wielkość *Boewulfa* leży w smoku, bo tylko smok może być wytworem miłości do piękna. Echa *Boewulfa* pobrzmiwają we *Władcy Pierścieni* i *Hobbitcie*, w *Grendelu* Johna Bartha, a pośrednio w poetyce całego nurtu fantazy. Anonimowy poemat jest prawdziwą pieśnią bardów, wytworem kultury słowa społeczności, która dla rozrywki i świętowania zbierała się w *hallu* i słuchała pieśni. *Boewulf* musiał powstawać przez pokolenia – zawierał pewnie mniej lub więcej epizodów, wykonywany był w rozmaitych wersjach i rewersjach.

Legends i mity, do których pełno w tekście nawiązań, na pewno przynajmniej częściowo znane były słuchaczom. Jednak cały poemat nie ograniczał się do kompilacji 'użytych' opowieści. Przetwarzał je w nową całość, w skomplikowaną harmonijną strukturę, która pokazywała kruchość cywilizacji, słabość bogów czy nawet Boga i nieuchronny koniec heroicznego wieku. To właśnie z pesymizmu, ze skazanej na porażkę walki rodzi się prawdziwa wielkość – honor nakazuje bowiem bić się o człowieczeństwo, a nie o zwycięstwo.

Grendele, giganty, wilkołaki, monstra podwodne czy smoki reprezentują chaos i nieczułość przyrody.

Wbrew wszystkiemu jesteśmy ludźmi – dlatego potwory zabijać trzeba.



Tomek i jego tekst o Świecie Mroku po raz kolejny zawitał na nasze łamy nie bez powodu – w końcu sami tego pragnęliśmy, a on nadawał się do tego najlepiej. Wszakże jest specjalistą nie tylko od Cthulhu (o czym zapewne już wiecie), ale też jedną z osób, które pracowały nad polską wersją *Wampira*.

Poniższy tekst jest zapowiedzią dłuższego cyklu dotyczącego ogólnie pojętego Świata Mroku. Jakie artykuły się w nim znajdą i jakie tematy Tomek poruszy, zależy też od Was. Zarówno autor, jak i ja czekamy z niecierpliwością na Wasze opinie.

A w tym miesiącu coś z tematów ogólnych, czyli o Dobru i Złu w Świecie Mroku (czy może w naszym świecie?).

(tk)

Tomasz Andruszkiewicz

W cieniu Wielkiego Miasta

Nie jest to oficjalny artykuł do Świata Mroku.

Adam z trudem uniósł opuchnięte powieki. Tępy ból przenikający całe ciało nie pozwalał skupić myśli, a ostre, trupiobiałe światło latarni raziło oczy. Czuł zimną wilgoć twardego betonu, na którym leżał, i fetor gnijących resztek z pobliskiego śmietnika. Próbował dźwignąć się na ręce, ale mięśnie, porażone nagłą błyskawicą cierpienia, odmówiły posłuszeństwa; padł bezwładnie, boleśnie uderzając policzkiem o chropowate podłoże. W głowie miał zupełny chaos – słyszał bicie tysięcy dzwonów, harmider głosów, które szeptały, krzyczały, pytały, namawiały, modliły się i miały przekleństwa; czuł nieznośne ciśnienie we wnętrzu czaszki, niemal grożące eksplozją, i dotkliwy ból, jakby ktoś brudnymi paluchami grzebał mu w mózgu. Przez chwilę chciał zapaść na powrót w mrok nieprzytomności, ale myśl ta wydała mu się nagle tak obrzydliwa, że dreszcz odrazy wstrząsnął gwałtownie całym ciałem. Miał zrezygnować? Położyć uszy po sobie i podkulić ogon? Poddać się bez walki, jak w ostatnich wyborach? (*W jakich wyborach, do cholery?* – przemknęło mu przez głowę). Nigdy więcej! Nigdy...

Oparł się na drżących rękach, podciągnął nogi i wstał. W głowie zawirowało, ciało zatoczyło się i uderzyło z głuchym łoskotem o ścianę odrapanej kamienicy. Zaciśnął zęby i utrzymał się w pionie; z ust wyrwał mu się zduszony jęk. Stał chwiejąc się, a przez głowę zaczęły mu przebiegać niezrozumiałe obrazy; z początku próbował je analizować, ale to po chwili zrezygnował, widząc bezsens tych wysiłków. Była tam kobieta ubrana w wieczorową suknię, gorylowaty kierowca powtarzający „tak, proszę pana”, szczupły nastolatek o oczach pełnych chorego blasku opiatów, grająca szafa, która w kółko wyła jedną piosenkę, magazyn wypełniony stalowymi prętami i rurami, ceglana piwnica ze starymi meblami...

Kiedy wirująca w głowie karuzela zwolniła, a potem zatrzymała się, Adam rozejrzał się dookoła. Przewycięzył ból i ruszył przed siebie, pragnąc dowiedzieć się kim jest i co tu robi. Choć pierwsze kroki stawiał z wyraźnym wysiłkiem, to już po chwili wyprostował się i zaczął starannie otrzepywać ubranie. Zrobił to zupełnie odruchowo; gdy dotarło do niego co robi, zdziwił się i stanął, oglądając się uważnie. Miał na sobie długi płaszcz, garnitur, który musiał być sporo wart, zanim nie rozdarł się na lewym ramieniu i nie stracił kieszeni. Jego niegdyś biała koszula była wygnieciona i poznaczona brunatnymi plamami, czarne buty (choć zabłocone) dawały poczucie mocy i znaczenia...

Dziesięcioletni chłopiec przerwał kopanie puszek po piwie. Jego oczy rozszerzyły się ze zdumienia, usta rozchyliły. Stał jak urzeczony i patrzył na zataczającą się postać. Obcy, mimo poszarpanego i brudnego odzienia, był tak elegancki, jak żaden z miejscowych handlarzy prochami. Tamci wbijali się w garnitury i obwieszali złotem, co miało świadczyć o ich niepojętym bogactwie, oraz nosili spluwy, które dawały im władzę. Ten zaś miał potęgę i bogactwo wryte na twarzy, zakodowane w ruchu ręką, spojrzeniu czy skrzywieniu warg. Dzieciak stałby zapewne jeszcze długo, gapiąc się na zbliżającego się Adama, gdyby nie krzyk matki wzywający go do domu. Wahał się tylko chwilę – doskonale

pamiętał jak bolesne mogą być razy buta, patelni, kabła, tłuczka czy nawet gołej ręki – i niezadowolony zanurkował w drzwi pobliskiej, rozsypującej się rudery.

Cała ulica nagle zamilkła. Grupa staruszków, sącząca w bramie mętny trunek, przerwała dyskusję o starych czasach i „dzisiejszej młodzieży”, gruba kobieta wyglądająca z okna na pierwszym piętrze cofnęła się w głąb mieszkania, zaciągnęła poślódkę firanki i zza nich rzuciła ostrożne spojrzenia, a młody chłopak całujący się na schodach z dziewczyną wpełznął ją do budynku, a sam zniknął za rogiem. Grupa lokalnych zabijaków przerwała dyskusję i stanęła w pozycjach bojowych, rzucając na boki spojrzenia szukające innych wrogów lub ewentualnych dróg ucieczki. W oknach, uchylonych drzwiach i brudnych szybach sklepowych ukazały się twarze ciekawskich. Szykowała się niezła zabawa – wszyscy czekali...

– Zgubiłeś się, przystojniaczku? – rzucił jeden z oprychów, wyjmując nóż. Pozostali otoczyli patrzącego zaskoczonym i nie nie rozumiejącym wzrokiem Adama; posypały się docinki:

– Niezły musiał być bal, patrzcie, on nic nie kuma...

– Pewnie pedzio albo gorzej; zgubił się jak szedł szukać dupy...

– Frajerze, dałeś w kanał?

– Hej, obudź się, żebyś wiedział od kogo bierzesz wpier...

– Koniec zabawy! – warknął w końcu któryś. – Dawaj portfel, obrączkę, biżuterię i co tam jeszcze chowasz po kieszeniach... A jak masz ładny zegarek – dorzuć po chwili, – to może nie oberżniemy ci jaj.

Grupa zarechotała. Ktoś kopnął Adama w udo; ofiara padła z jękiem na ziemię, a napastnicy ponownie ryknęli śmiechem. Nie zdążyli jednak zrobić nic innego, gdyż w rękę leżącego pojawił się nagle rewolwer, a powietrzem wstrząsnęło pięć strzałów. Dwóch napastników padło jak szmaciane lalki z dziurami w brzuchach, a trzeci zwinął się wyjąc i ściskając to, co zostało z rozerwanej kuli dłoni. Pozostali pierzchli błyskawicznie, wtapiając się w okoliczne budynki. Adam dyszał ciężko. Powoli docierała do niego świadomość tego, co przed chwilą dokonał. Zobaczył dymiącą broń, dwóch umierających i łkającego rannego, ale zamiast wpaść w panikę, mimo bólu poderwał się na nogi. Nie wiedział skąd tyle w nim zimnej krwi, skąd ta świadomość, że musi uciekać, zanim tamci ochłoną. Zaczął niezdarnie biec przed siebie, często oglądając się przez ramię. Wiedział, że ma małe szanse, lecz nie zamierzał się poddać. Gapię chowali się za stertami śmieci i w zrujnowanych budynkach, które stanowiły połowę zabudowy ulicy. Wszyscy wiedzieli, że to jeszcze nie koniec i czekali na dalszy ciąg widowiska.

Kilka kroków przed sapiącym z wysiłku i bólu Adamem nagle otworzyła się studzienka. Z jej wnętrza wyjrzał najszykarszy człowiek, jakiego widział w życiu: kępki siwych włosów sterczały z czaszki pokrytej wrzodami i strupami, gnijący ochłap zastępował nos, popękane wargi odsłaniały pieńki spróchniałych zębów, a policzki porwane były szramami. Całe szczęście, że resztę ciała owinięto szmatami – inaczej pewnie każdy obserwator skończyłby w zakładzie dla obłąkanych. Biegący stanął jak wryty, a potworna zjawia wychrypiła:

– Wskakuj do środka, oni już wracają

ŚWIAT MROKU

Adam zawałał się; intuicja podpowiadała mu, że trafia się niespodziewana okazja ukrycia się lub nawet ucieczki, ale każda komórka jego ciała buntowała się przeciwko widokowi upiornej twarzy i perspektywie zejścia pod ziemię. Nie dane mu było długo się zastanawiać: huk strzału i piorun bólu uderzający wzdłuż kręgosłupa pogrążył go w mrokach nieświadomości. Jego ciało, pochnięte siłą pocisku, osunęło się w głąb otwartego kanału...

– Nic ci nie będzie – dobiegło z mroku mamrotanie. – Jesteś silniejszy niż śmiertelni...

Adam rozwarł powoli oczy. Pochylając się nad nim koszmarna postać zszywała mu żyłką wędkarską dziurę w klatce piersiowej. W śmierdzącym tunelu, na którego dnie leżał, roilo się od szczurów. Natychmiast zacisnął powieki. *To sen, to tylko sen* – powtarzał wciąż w myślach. – *Muszę się obudzić* – i na powrót zapadł w mrok...

Do przytomności ściągnęła go tocząca się gdzieś blisko rozmowa. Przez pewien czas przysłuchiwał się jej, nie mogąc złożyć w zdania dobiegających słów:

- ... to nie on...
- ... może gdyby...
- ... znamię na nodze...
- ... przeżył...
- ... Agrastah mówił, że...
- ... trującą krew, ten paskudny już nikogo...
- ... mocy Zavary...

Zavara? Skąd ja znam to imię?... – przemknęło przez głowę Adama i nagle otworzyła się jakaś klapka, a do świadomości popłynęła rzeka informacji. Fala wiadomości zagubionych dotychczas w labiryncie umysłu zalała wszystko: *Adam Prinke, wiceburmistrz, trzydzieści dziewięć lat, żonaty, bezdzietny. Bractwo Badaczy, młody akolita, złote miecze, projekt PONTIFEX, rytuał w podziemiach ratusza, manifestacja Zavary, śmierć Przewodniczącego, wtargnięcie potworów i walka, Pieśń Zagłady...*

Leżący uchylił powieki, by upewnić się, że to rzeczywiście oni. Ujrzał prawie ludzkie postacie stojące nad nim i dyskutujące zawzięcie; ich łokcie wyginały się w złą stronę, kolce sterczące z kręgosłupa przebijały skórzaną kurtki, zielonkawa skóra na łysych głowach lśniła od śluzu – nie było wątpliwości... Zaczął szeptać, przygotowując umysł do wykorzystania jego mocy:

– *Libera me, Domine, de morte aeterna in die illa tremenda quando coeli movendi et terra. Dies illa, dies irae, calamitatis et miseriae, dies magna et amara...*

– On się modli – warknął nagle jeden z dyskutujących i z satysfakcją kopnął Adama w głowę. – Czy ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości?

Pozostałych dwóch przerwało bezcelową już kłótnię i wspólnie z pierwszym dźwignęli nieprzytomnego. Nieśli go, włóczyli, przepychali przez wąskie szczeliny, aż dowlekli do miejsca przeznaczenia. Nagie żarówki oświetlały małą klinkę, po betonowych ścianach biegle pęki grubych przewodów, które w jednym miejscu odarte były z izolacji i błyskały złowrogo miedzianymi żyłami. Zielonoskórzy przywiązali bezwładną ofiarę do haków wbitych w mur, tak, by ciasne pętle oplatające nadgarstki podtrzymywały ją w stojąco-kłęczącej pozycji. Gdzieś daleko zrodził się pomruk; powoli przybierał na sile, by w swym apogeum zamienić się w ogłuszający łoskot, który po chwili zaczął cichnąć – za ścianą z betonowych płyt przejechał kolejny skład metra.

Oprawcy ocucili Adama tylko po to, by zacząć go katować. Kopniaki, wyłamywanie stawów, przypalanie prądem, od którego całe pomieszczenie wypełnił swąd skwierczącej skóry, trwało dziesięć minut. Ofiara na początku krzyczała, potem były jęki, na końcu słychać było już tylko charczenie. Jeden z zielonoskórych podniósł z satysfakcją głowę ofiary i zapytał ze zjadliwym uśmiechem:

– Gdzie jest Kryształ, rybeńko? Odpowiedz teraz, bo drugi raz zapytam dopiero za pół godziny...

Adam zbierał siły. Cierpienie fizyczne dodało mu mocy i teraz potrzebował tylko chwili skupienia, odpowiedział więc niewyraźnym szeptem:

– ...ut quid diligitis vanitatem, et quaeritis mendacium?

– Co? – oprawca pochylił się niżej. – Mów śmieciu po ludzku – On nas chyba obraża, podsmażmy go jeszcze – zniecierpliwili się inni

– Poczekaj, oszczędzimy w ten sposób trochę...

Nie zdążył jednak powiedzieć, co oszczędzą. Wyzwalająca się energia wypełniła powietrze; od przywiązanego rozeszły się koncentryczne kręgi fioletowego światła – potwory rozprysły się z obrzydliwym młasińciem; ochłapy ciała poleciały we wszystkie strony, ciągnąc za sobą krople żółtawej krwi i śluzu. Adam odechnął z ulgą.

Czołgał się przez tunele od dwóch godzin. Czasem tracił przytomność, by wśród łoskotu metra odzyskać ją na nowo. Dowłókł się w końcu do stacji, wyczołgał na peron i leżał na ławce. Tak znalazła go Marta, trzydziestoletnia kobieta w obcisłej skórzanej sukience i wyzywającym makijażu, spod którego wyłaziły zmarszczone zmęczonej życiem twarzy. Wyciągnęła go ze stacji, znalazła taksówkę i odwiozła do domu (po drodze przeszukując dyskretnie kieszenie zniszczonego płaszcza). Zapłaciła nawet za kurs i dorzuciła dychę za plamy krwi na tapicerce. Zostawiła go pod drzwiami, przeklinając się w duchu, że miękkie serce kosztowało ją tyle kasy, po czym odeszła wolnym krokiem, rozsyłając wyuczone, ponętne uśmiechy do mijających ją przedstawicieli klasy średniej.

– Co się stało!? – krzyknęła żona, gdy otworzyła Adamowi drzwi. – Dzwonię po pogotowie!

Przez szaloną chwilę chciał opowiedzieć jej wszystko, lecz zrezygnował, gdy dotarł do niego bezsens takiej próby. Wystękał tylko:

– Zadzwoń lepiej do Alberta i powiedz, żeby wziął dużo środków przeciwbólowych – a widząc niezrozumienie na jej twarzy, dodał. – Potrącił mnie samochód...

Realia Świata Mroku umykają jasnym i wyraźnym podziałom na Dobro i Zło. Snute opowieści rzadko dotyczą samego heroizmu czy czystego zepsucia – tu wszystko jest rozmyte, niedopowiedziane, nieokreślone, subiektywne... Bo czy gang ze slumsów jest jednoznacznie zły, skoro rozbój to jedyna droga życiowa znana jego członkom? Czy prostytutka pomagająca z litości, z wewnętrzznego nakazu, a nie aktu woli, jest dobrym materiałem na Anioła Miłosierdzia? A może to zielone potwory maltretujące człowieka w tunelach metra są godne pogardy?

Ten ostatni przykład może się wydać chybiony, zastanówcie się jednak sami: jeśli Adam byłby Technokratą, Krwiopijcą-Tremerem czy ludzkim sługusem upiorów z Piekła, to czy któreś z waszych postaci nie zachowywałyby się podobnie? Nie chodzi oczywiście o konkretne środki, ale o uprzedmiotowienie jednostki w ślepych dążeniu do Celu. Myślę, że głosów sprzeciwu byłoby niewiele, bo jeśli zbyt dużo z Was krzyczy: *My? Nigdy!*, to jest to albo ślepotą, albo hipokryzją.

Osią wielu zdarzeń w Świecie Mroku jest tajemnica. I nie są to zagadki, które trzeba rozwiązać, by zwyciężyć; często odpowiedzi nie pojawiają się nigdy, a szukanie ich stanowi jedyny cel – szukanie, a nie znajdowanie. To istotna cecha zbliżająca naszą rzeczywistość do realiów gry: czy wiecie bowiem kto lub co mieszka w kanałach pod Waszym miastem, kim są naprawdę rządzący Wami ludzie, co chowa się za ich plecami i pociągą sznurki? Z pewnością czasem lepiej byłoby nie wiedzieć...

RPG spod znaku Świata Mroku nie jest rozrywką ani prozą, ani przyjemną – przynajmniej w potocznym tego słowa znaczeniu. Za cel stawia sobie drażnienie we wnętrzach graczy i prowadzących, szukanie własnych ułomności, odsłanianie głęboko schowanych kompleksów i zahamowań, badanie korzeni przekonań czy poglądów. Więc jeśli chcesz zajrzeć w głąb siebie i zobaczyć to, przed czym tyle razy uciekałeś, gotycko-punkowa baśń czeka...

Czy myśleliście kiedyś co może zrobić wampir z dopalaczem? Albo jak poradzą sobie wilkołaki z cyberpunkowcem-łowcą ze straszliwymi wszczepami? Co się stanie z Maskaradą w 2020 roku? Jak poradzą sobie istoty Świata Mroku z nową technologią? W poniższy artykule powinieneś znaleźć odpowiedź na te i inne pytania. A swoją drogą, czy nie kusilo Cię nigdy by zagrać garou w 2020 roku?

(tk)

Deidre Brooks

ŚWIAT MROCZNEJ PRZYSZŁOŚCI

Tekst zaczerpnięty z pisma **White Wolf** nr 36.

Tłumaczenie: Marek Bujnowski, Jerzy Rzymowski

Rozpruwacze. Wampirki. Przeszczepione futro. Czasami myślę, że lada chwila zaleją nas stada Wilkołaków...

Por. Strawberry Morresey,
Departament Policji Night City

Cyberpunk i gotycki-punk są utrzymane w podobnej konwencji. Wampir aż prosi się o ty, by umieścić jego akcję na ulicach miast 2020 roku. Obie gry zajmują się takimi samymi problemami: człowieczeństwem i jego utratą oraz wyobcowaniem. Czy rzeczywiście jest duża różnica między Netrunnerem, parą Solo i Technikiem Medycznym, zlewającymi korporacje i goniącymi za szmałem, a grupą Anarchistów dążącą do zniszczenia Organizacji?

Czasy się zmieniają. Dawniej musiałeś się martwić tylko o resztę Rodziny i czasami o ambitnego łowcę. Teraz masz na karku nie tylko Starszych i Anarchistów żądnych twojej krwi, ale dodatkowe zmartwienie w postaci megakorporacji i edgerunnerów – żyjących na krawędzi. Wyposażeni w cybernetyczne zabawki ludzie przestali być popychadłami jak przed stuleciami. Usprawnienia techniczne ciała dają wielu z nich szansę sprostania wampirom w walce wręcz. Współczesna broń także osiągnęła szczyty: wampir z Bronią Palną na poziomie 5 i Percepcją 5 nie sprostą cyberpunkowi z Bronią Palną 5, Percepcją 5 i łączem smartguna.

Jakby tego wszystkiego było mało, wielu młodych Anarchistów przemieniło się w wampiry wraz cybersprzętem. Posiadają nie tylko Dyscypliny, ale też dopały cybernetyczne. Kto chciałby spotkać w ciemnej uliczce Strefy Walki wkurzonego Solo Brujah z dopalaczami refleksu, przeszczepem mięśni i kości, łączem smartguna oraz Potencją i Akceleracją?

Z drugiej strony cybernetyka nie powstrzyma Dominacji.

MASKARADA W 2020 ROKU

Nie rozumiecie? Maskarada w ciągu najbliższych trzydziestu lat okaże się przeżytkiem. Technologia osiągnęła punkt, w którym prawie każdy, komu chce się wydać trochę szmału, może rozpoznać wampira. Musimy być przygotowani na zmianę naszego stylu życia.

Motłoch posiada środki do zniszczenia nas teraz! Czym będą dysponować za pięć lat? Dziesięć? Dwaściecia? Dostosujcie się, zdechnijcie, albo zjeżdżajcie nam z drogi.

Margali,

Ravnos 4. Pokolenia w liście do Camarilli, 1994

Wraz ze zmianą czasów nadchodzi zmiana obyczajów. Kiedy każdego, kto ma pieniądze stać na kupienie dopalaczy słuchu, które mogą wychwycić bicie serca lub jego brak, albo zestaw termograficzny, pozwalającego odczytać temperaturę skóry, życie Kainity stało się znacznie bardziej ryzykowne. Wielu Starszych po prostu nie ma żadnej styczności ze śmiertelnikami. Pozostają w Elizjum, a kontakty z ludźmi utrzymuje ich świta. To samo tyczy się Ancillów. Jednak większości Ancillów i Neonatów nie udaje się ukryć. Dziecko może korzystać z zasobów Ojca, ale tylko dopóki Ojciec go nie zwolni.

Większość Neonatów i Ancillów zajmuje tę samą pozycję: samo dno. Zdolność udawania normalnego bicia serca, oddychania i podnoszenia temperatury jest bardzo cenną w tych warstwach społeczności wampirów.

Niestety, to nie zawsze wystarcza. Jak dojdiesz do ładu z dopalaczem zapachowym? Wampiry nie potrafią naśladować zapachów. Do tego, nawet ci z wysokim Człowieczeństwem nie zmylą osoby z rozszerzeniem obrazu, termografią lub edytorem dźwięku, tak często, jak by chcieli.

To oznacza, że społeczność cyberpunków zdaje sobie do pewnego stopnia sprawę, że coś jest nie tak. Więcej niż kilku wie nawet, co jest grane. Wielu kierowników w megakorporacjach całkiem nieźle orientują się, że „coś czai się w mroku”. Większość z nich to pionki Ventruue, Giovanni, Tremerów lub Magów. Jednak dokładny podział wpływów znany jest tylko Narratorowi.

Podstawą Maskarady w cyberpunku jest to, że podobnie, jak wszystko inne na świecie, Maskarada rozpada się w strzępy. Bardzo szybko – do 2024, najpóźniej 2025 roku. W testowanej Sadze legła w gruzach już w 2021 roku.

Kiedy Maskarada ostatecznie rozsypie się na strzępy, Starsi rzucą młodsze pokolenia na pożarcie wilkom, aby ratować własną skórę. Jeżeli Neonaci będą ostrożni, mogą uniknąć rzezi ze strony paranoicznych religii, zazdrośnych milionerów i otwartej wojny z Inkwizycją.

SPOŁECZNOŚĆ WAMPIRÓW W CYBERPUNKU 2020

*Wiesz przecież, że przegram,
Że hazard dla głupców jest,
Lecz tak chcę przez życie przejść.
Nie mam zamiaru żyć wiecznie
...I nie zapomnij o Jokerze!
Motorhead, „Ace of Spades”*

CAMARILLA

Ostatnia ważna Konklawie odbyła się w Wenecji w 2009 roku. Wewnętrzny Krąg zdecydował się na zaostrezenie restrykcji wobec Neonatów i Anarchistów, aby utrzymać ich pod kontrolą i ochronić Maskaradę. Postanowiono również trzymać pod ścisłą kontrolą Amerykę Północną, a szczególnie Zachodnie Wybrzeże. Pojawienie się cybernetycznych zabawek zaniepokoiło Starszych i wywołało obawy o przyszłość.

Jednak najpoważniejszym skutkiem, jaki miało to spotkanie, chociaż wówczas nie był on znany Camarilli, było powstanie nowej frakcji. Składała się ona pierwotnie z Indywidualistów Brujah, Gangreli, Malkavianów, Nosferatu i Toreadorów. Nazwali się oni „Dziećmi Carthagos”. Ich głównym celem jest stworzenie świata, w którym Rodzina będzie mogła żyć otwarcie i swobodnie. Od tego czasu, realizują swoje zamierzenia w strukturach władzy Anarchów i Camarilli.

Camarilla jest świadoma istnienia tej grupy i niszczy każdego, kto ją reprezentuje, za złamanie Maskarady. Krwawe Łowy ogłaszano za samo podejrzenie o przynależność do niej. Wielu Anarchistów traktuje ludzi jako swoją trzodę i uważa Dzieci za beznadziejnych idealistów.

ŚWIAT MROKU

ASSAMICI

Assamici mają teraz więcej roboty niż przez stulecia. Wielu nawiązało kontakty z megakorporacjami – w zasadzie jest to ich główne źródło dochodu. Z drugiej strony, dzięki stałemu wzrostowi napięcia między Starszymi a Anarchistami, można zbić niezły interes na krwi starszych.

BRUJAH

W nowoczesnym świecie jest jeszcze więcej miejsca dla buntowników niż pod koniec XX wieku. Obrazoburcy prowadzą ulicznym gangom, a nieliczni tworzą ostrą, kąśliwą muzykę. Nie znajdziesz ich jednak na pierwszych stronach gazet. Idealiści tracą poparcie dla swojej taktyki. Świat zmienia się bardzo szybko, więc Obrazoburcy uznali, że nie ma czasu na planowanie z dużym wyprzedzeniem. Indywidualiści wyszli na tym najlepiej: większość zajmuje się muzyką lub rządzi ulicami. Paru pociąga za sznurki w korporacjach, do których mogli wniknąć bez przyciągania uwagi Ventrue albo Giovanni.

UCZNIOWIE SETA

Klan Uczniów Seta przeżywa szybki rozkwit. Oferowane przez nich towar jest dostępny niemal wszędzie. Dla niektórych korzystanie z usług Uczniów Seta jest nawet powodem do dumy. Wielu spośród nich można znaleźć wśród producentów najmodniejszych narkotyków, przywódców najwredniejszych gangów. Działają na nerwy w każdy możliwy sposób, jednak zawsze z boku, ukryci w cieniu.

GANGREL

W ciągu ostatnich trzydziestu lat podróżowanie stało się znacznie trudniejsze. Większość Gangreli przyłącza się do rodzin Nomadów lub czasami do karawan klanu Ravnos. Decydują się na podróż w towarzystwie ludzi tylko, jeśli nie trwa ona długo. W mieście polegają tylko na sobie, podtrzymując swój wizerunek samotników. Często zostają Solo lub Medykami.

GIOVANNI

Ten klan nadal kieruje wszystkim ze swej fortecy w Wenecji, usiłując zdobyć tyle majątku, ile się tylko da. Przez ostatnie kilka dziesięcioleci parę razy wchodzili w drogę Ventrue. Odkąd interesy Giovannich zaczęły rozkwitać, Camarilla dostrzega w nich zagrożenie większe niż kiedykolwiek wcześniej.

MALKAVIAN

Członkowie tego Klanu wciąż gromadzą się tam, gdzie szaleństwo i obłąd są powszechne. Oczywiście, oznacza to, że można ich znaleźć gdziekolwiek w większości nowoczesnych miast Ameryki.

NOSFERATU

Chociaż Nosferatu zazwyczaj izolują się od śmiertelnych i Rodziny, ich sieć informacyjna rozwinęła się na niespotykaną skalę. Członkowie tego klanu mogą wiedzieć wszystko o każdym.

RAVNOS

Amerykańscy przedstawiciele tego klanu, podobnie jak Nomadzi, włączają się od miasta do miasta, próbując znaleźć tyle rozrywki, ile tylko mogą, w swoim stylu nie-życia.

TOREADOR

Ten klan nadal ma ogromne wpływy w Camarilli. Niektórzy Toreadorzy posiadają własne korporacje rozrywkowe, specjalizujące się w każdym medium dostępnym w 2020 roku.

TREMER

Wielu Tremereów ma swoje marionetki na średnich i wyższych szczeblach władzy części korporacji, włączając te kontrolowane przez Ventrue i Giovanni. Tremereowie wciąż są zainteresowani zdobywaniem wpływów w świecie śmiertelnych, a szala władzy przechyla się ze strony rządów w stronę megakorporacji. Podczas ostatniej pielgrzymki do Transsylvanii, na spotkanie z Tremere* [*Zagadka w tekście. Drg.: „During the last pilgrimage to Transylvania to meet with Tremere, it was noticed that he was behaving strangely.” Tymczasem w podstawie do W:M, wspomina się, że Klan Tremere nie miał najprawdopodobniej żadnego założyciela, a jeśli nawet miał, to jego imię nie jest znane. (przyp. tłum.), zauważono, że dziwnie się on zachowywał.

VENTRUE

Wpływy Ventrue są bardzo znaczące. W ich kieszeni siedzi wielu najpoważniejszych udziałowców Korporacji. Pieniądze, przysługi, Dominacja i Więzy Krwi zapewniają im pozycję w ludzkim świecie. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego cybernetyka jest niepopularna w Europie?

PARIAS

W czasach, gdy osobowość stała się rzadkim bogactwem, Pariasom jeszcze ciężiej jest zachować ich własną. Wielu można znaleźć w gangach lub po prostu próbujących przetrwać w małych grupkach. W ciągu ostatnich paru lat całkiem sporo Pariasów przyłączyło się do Sabatu lub Anarchistów.

INCONNU

Te wampiry jeszcze rzadziej niż dotychczas angażują się w cokolwiek. Stały się bardziej zacięte w egzekwowaniu tego postanowienia. W ostatnich latach wyjątkowo niewielu członków Rodziny przyjęło w poczet Inconnu. Może członkowie tej grupy nie widzą już żadnego pożytku we wprowadzaniu do swego grona nowych członków, a może skupiają swoje wysiłki tylko na Tremereach?

SABAT

Sabat nadal rozprzestrzenia się po kontynencie, przejmując kontrolę w miastach na południu i ustanawiając swe najważniejsze posiadłości na zachodzie. Kilka grup działa jak Nomadzi, podróżując od miasta do miasta. Ci, którzy stosowali przemoc, są powszechnie uważani za członków boostergangów i sporadycznie ścigani przez Psycho Squad.

INNE GRUPY

MAGOWIE

Ci, którzy zaangażowali się w politykę bezwzględnie wykorzystują ludzi. Tak długo, jak nie narażają się na wykrycie, będą korzystać z całej dostępnej mocy.

Podczas, gdy przyjemnie można by marzyć, że korporacje odkryją i przejmą kontrolę nad magami, pamiętaj, że Zakon Hermesa działa już od około tysiąca lat. To nie są amatorzy. Może nie rozumieją w pełni działania broni palnej, ale czym naprawdę różni się grad pocisków od kuli ognia?

Większość magów nie miesza się jednak do spraw zwykłych ludzi. Przynajmniej tych z Zakonu Hermesa.

MUMIE

Ci nieśmiertelni nie zmienili się zbyt wiele – tylko w takim stopniu, by dostosować się do nowoczesnego świata. Być może kilku dorzuciło trochę cybernetyki do swych ciał, jednak mało prawdopodobne, by było ich wielu.

UPIORY

Historie o upiorach nawiedzających system krążą po Sieci. W rzeczywistości istoty te są jednak rzadko spotykane.

WILKOŁAKI

Kilka grup garou włóczy się po kraju z Rodzinami Nomadów, niemal zawsze Krewniakami. Często przeprowadzają ataki „terrorystyczne” na budynki korporacji. W miastach przeważnie spędzają tylko tyle czasu, ile potrzeba dla uzupełnienia zapasów.

ŁOWCY WAMPIRÓW

Towarzystwo Leopolda przyciągnęło uwagę papieża, dysponując wystarczającą ilością dowodów na istnienie wampirów. Stowarzyszenia łowców są teraz bardziej organizacjami paramilitarnymi. Spodziewaj się po nich każdego cybernetycznego usprawnienia, jakie mogą zdobyć, a szczególnie wszystkiego, co wyrównałoby ich szanse w starciu z rozszalałym garou lub wampirem.

Fundusze Oddziału do Zadań Specjalnych FBI zostały zredukowane niemal do zera. Obecny dyrektor, William T. Burroughs, podejrzewa, że maczali w tym palce wampiry. Różnymi podejrzanymi kanałami usiłuje zlokalizować źródło zakłóceń. Mówiąc ściślej – wynajmuje edgerunnerów.

NSA podzielone jest obecnie na trzy frakcje. Sabat i Camarilla kontrolują po jednej frakcji, a trzecia usiłuje namierzyć wampiry ukrywające się za dwiema pozostałymi. Zazwyczaj NSA zaangażowane jest w mordercze działania wojenne na poziomie TSSI.

CDC (Centrum Kontroli Chorób Zakaźnych) nie odkryło dotąd przyczyny tajemniczego rozpowszechnienia AIDS. Petronon, Justicar Nosferatu, zwołał w 1994 roku Konkławe w Atlancie z zamiarem rozwiązania problemu.

Arcanum nadal studiuje nadnaturalne zjawiska. Jonathan Kelvin, były szef Zakonu Amerykańskiego, w 1993 roku zniknął z siedziby Kapituły w Georgetown. Jedyny ślad, jaki się zachował, odnaleziono dzięki Psychometrii: w pokoju Kelvina, w noc jego zniknięcia, przebywała z nim starożytna, potężna istota. Na stanowisku zastąpił go Thomas Yardley, którego coraz bardziej nudzą i stresują ograniczenia nałożone na polu jego działań.

KLAN CYBERPUNK

*Oczekiwanie na rewolucję.
Nowa, jasna wizja – Genocyd,
Komputerowy Bóg – Oto nowa religia,
Program dla mózgu – Nie dla serca.
Black Sabbath „Computer God”*

We współczesnych czasach, technologia zajmuje coraz więcej miejsca zarówno w życiu Rodziny, jak i Trzody. Biorąc pod uwagę szybkość, z jaką się rozwija, umiejętność radzenia sobie z nią staje się wyjątkowo cenna. Stąd wziął się Klan znany jako Cyberpunk.

Linie Krwi stworzył w 2016 roku Netrunner znany jako Eryn i Ravnosa Margali. Dopracowanie jej zajęło nieco ponad dwa lata, z kilkoma falstartami po drodze.

Ta Linia Krwi ograniczona jest obecnie do Night City i wszyscy jej członkowie to Anarchiści.

Mogą być przerażający, gdy zaczną przejmować kontrolę nad wynalazkami technologii, powodując usterki lub niewypały. Kto spotkał się z nimi we wrogiej atmosferze, rzadko ma ochotę na powtórkę.

Uwaga: nie ma Cyberpunków powyżej Siódmego Pokolenia. Wygląd: Cyberpunkowie mogą upodobnić się do każdego. Wśród członków Klanu popularny jest jednak brutalny, drapieżny wygląd.

Przystań: Cokolwiek, od mocno chronionej piwnicy w opuszczonym budynku do technologicznego raju pełnego gadżetów, jakie tylko można sobie wymarzyć.

Pochodzenie: Cyberpunkowie wywodzą się głównie ze społeczności edgerunnerów. Są to najczęściej Solo, Technicy lub Netrunnerzy. Wiek przed śmiercią mieści się przeważnie w przedziale między szesnastką a trzydziestką. Linia Krwi jest na tyle nowa, że nikt nie powinien do niej przyna-

leżeć dłużej niż cztery lata. Awangarda to najczęściej spotykana Postawa.

Kreacja Bohatera: Dla Solo pierwszorzędne są Atrybuty Fizyczne, dla Netrunnerów i Techników liczą się Atrybuty Mentalne. W każdym przypadku Umiejętności lub Talenty dostają punkty w pierwszej kolejności.

Ułomności: Cyberpunkowie mają zwyczaj korzystać raczej z technologii, nawet jeśli Dyscypliny zadziałałyby lepiej. Jeśli Cyberpunk zaczyna polegać na Dyscyplinach (innych niż przypisane do Linii Krwi) bardziej niż na technologii, określi koszt w punktach Siły Woli.

Dyscypliny Klanowe: Akceleracja, Potencja, Technika

Cytat: *Paszet? Brachu, nie zdążyłbyś nawet wyciągnąć spluwy, a sam zrobiłbyś z siebie paszet. Odpuść sobie.*

TECHNIKA

Technika to specjalna więź Cyberpunka z technologią. Dzięki tej mocy, mogą oni pełniej zrozumieć maszyny, a nawet się z nimi porozumiewać – całkowicie niezbędne w nowoczesnym świecie.

POZIOM 1 (ZŁĄCZE)

Ta zdolność pozwala Rodzinie łączyć się z elementami ekipunku, używanymi przez dotyk: smartguny, DataTermy, pojazdy i cyberdeki. Dotknięcie przedmiotu lub przewodu złącza jest wszystkim czego potrzeba, aby ją wykorzystać. Wampir musi przez cały czas dotykać urządzenia – jeśli przestanie, traci nad nim kontrolę.

POZIOM 2 (DOTYK TECHNICZNY)

Dzięki tej zdolności Wampir może wykonać rzut na Percepcję + odpowiednia Zdolność (poziom trudności 6), aby zrozumieć na jakiej zasadzie działa urządzenie. Jeżeli test się powiedzie będzie mógł użyć, naprawić bądź zmodyfikować mechanizm, rzucając pułą kości równą ilości sukcesów.

POZIOM 3 (NAPEŁNIENIE MOCĄ URZĄDZENIA)

Kainita używając tej mocy potrafi czerpać energię z otoczenia, aby zasilić urządzenie, którego dotyka. Może używać latarki bez baterii i cyberdeku bez źródła zasilania. Użycie tej zdolności wymaga poświęcenia jednego punktu Siły Woli.

POZIOM 4 (ZDALNY DOTYK)

Na tym poziomie wampir może używać wszystkich powyższych zdolności w promieniu 35 metrów.

POZIOM 5 (SPIRITUS EX MACHINA)

Kainita może rozmawiać bezpośrednio z maszyną. Wystarczy, że ją dotknie. Jeśli maszyna dysponuje sztuczną inteligencją, wampir może do niej mówić normalnie. W przeciwnym razie zwraca się do „ducha” obiektu, używając poniższej tabeli poniżej do określenia uzyskanych informacji. Wykonaj test Charyzma + odpowiednia Zdolność (całkiem rozsądnie pasują tu Pajaki Sieciarzy z Wilkołaka).

1 sukces – Uzyskane wiadomości są bardzo ogólnikowe.

2 sukcesy – Proste zdania.

3 sukcesy – Podstawowa komunikacja z odpowiedziami na bezpośrednie pytania.

4 sukcesy – Pełna komunikacja jest możliwa.

5 sukcesów – Podobnie, jak w przypadku czterech, ale maszyna nie wprowadzi postaci w błąd.

POZIOM 6 (DUCH W MASZYNIE)

Cyberpunk może przestać swoje siły życiowe w dowolną maszynę i tym samym w niej zamieszkać. Posiada absolutną kontrolę nad urządzeniem. Jego ciało jednak pozostaje w bezruchu, jakby znalazło się w Torporze i postać nie jest świadoma niczego, co się z nim dzieje, chyba że znajdzie się w stanie bliskim śmierci, albo urządzenie ma czujniki zdolne do obserwacji otoczenia. Wampir może opuścić urządzenie tylko po to, aby powrócić do swojego ciała lub przenieść się do innego mechanizmu.

ŚWIAT MROKU

CYBERSPRZĘT

*Twardy jak żelazo,
Ostry niżym stal,
Nie do zatrzymania.
Padnij na kolana.
Judas Priest „Hard as Iron”*

Cybersprzęt jest elementem wyróżniającym tę odmianę fantastyki. Nie grasz w „Cyberpunka”, żeby zabijać ludzi. Grasz, żeby zabijać ludzi ze swojego zeszmartowanego Minami 10 PM i wystrzelić przed innymi dzięki swoim dopatom Kerenzikowa. Jatkana na ulicach, koleżko. Jeśli masz Euro, kupuj zabawki. Kiedyś mogą ocalić twoje bezwartościowe dupsko. Poza tym... chrom wygląda tak odłotowo!

Jedną ze wspólnych cech Wampira: Maskarady i Cyberpunka 2020 jest idea traconego Człowieczeństwa. W Wampirze można ją stracić przez różne bestialstwa, w Cyberpunku – przez dokładanie cybersprzętu. Normalne wampiry zawsze są zagrożone utratą Człowieczeństwa w wyniku szalu lub R(tschrecku). Z nastaniem cybersprzętu i jego wpływem na psychikę, płomyk Człowieczeństwa tli się jeszcze słabiej, a bestia wychodzi z wampira coraz wyraźniej. Tak, wampir może stać się jeszcze potężniejszy od innych Kainitów. Nie wchodzi w drogę Solo z takim sprzętem, ale pomyśl o cenie!

Koszt Człowieczeństwa działa podobnie, jak w Cyberpunku 2020. Najważniejszą różnicą jest to, że cyberki (wampirki) działają przeciw Człowieczeństwu. Zarówno Empatia w „cyberpunku”, jak Człowieczeństwo w systemach narracyjnych opierają się na skali 1-10. Pomnóż swoje podstawowe Człowieczeństwo przez 10, aby uzyskać Wartość Człowieczeństwa. Jeśli garou używa cybersprzętu (jedna Luna wie po co – uniemożliwiłoby mu to przecież przemianę), użyj zamiast tego Gnozy. Jeśli Mumia, użyj Ba.

Dla tych, którzy nie chcą korzystać z kostek sześciennych w swoich Kronikach, możesz określić ilu dziesiątek należy użyć do określenia straty sumując liczbę k6, mnożąc przez 3, a następnie dzieląc przez 5.

Przykład: Eryk stracił 9k6 od cybersprzętu. Mnoży 9 razy 3, otrzymując 27. Dzieli to potem przez 5 i uzyskuje wynik 5,4 lub 5 i 2 reszty. Rzuca zatem 5k10+2, aby określić stratę Człowieczeństwa. Nie dodawaj do tego przedmiotów ze stałym kosztem utraty.

CYBERSPRZĘT W CIAŁACH WAMPIRÓW

Cybersprzęt można znaleźć w ciałach tych Kainitów, którzy zostali Przeistoczeni w przeciągu ostatnich piętnastu lat. Większość ludzi w nowoczesnym świecie ma tylko parę interfejsów i procesor.

Jeśli chciałbyś, aby Starszy Wampir mógł otrzymać cybersprzęt, zamieszczamy poniżej przyrządzone na tę okoliczność rytuały. Pamiętaj, że będzie to możliwe do zrealizowania tylko w najlepszych klinikach, takich, jak opisane w „Eurosource”. Kainita z Kontaktami na poziomie 4 lub 5 może znać dojścia do takiej kliniki.

PRZEBUDZENIE CIAŁA

(RYTUAŁ TAUMATURGICZNY 4 POZIOMU)

Ten dwugodzinny rytuał pozwala na dokonanie chirurgicznych zmian w ciele wampira. Aby go rozpocząć, odprawiający musi utworzyć krąg wokół pacjenta, poświęcając na to trzy punkty własnej Krwi oraz umieścić pod jego językiem kawałek bursztynu. Kiedy operacja jest skończona, wampir leczony zadane mu obrażenia, wykonując test Sprytu + Medycyna, aby uniknąć zaleceń zmodyfikowanych obszarów ciała. Jeśli test się nie powiedzie, cybernetyka

zostanie odrzucona przez organizm. Każdy pech oznacza dodatkowo jeden poziom poważnych obrażeń. Gdy wampir zakończy poświęcanie Krwi (wszystkie okienka obrażeń są puste), zmiany w organizmie stają się nieodwracalne.

Magowie również posiadają swoją wersję tego rytuału, chociaż nie wymaga on wydawania punktów Krwi. Ani wampiry Tremere, ani magowie nie przyjmują pieniędzy za wykonanie takiej roboty; akceptują natomiast przysługi.

EFEKTY

Cybernetyka poprawiająca Siłę albo Wytrzymałość, czyli mówiąc dokładniej każdy cyberpunkowy dopalacz Budowy Ciała, dodaje połowę swego normalnego poziomu do współczynników, ponieważ w Wampirze stosuje się skalę wartości 1-5, a w Cyberpunku 2-10.

Dopady do refleksu działają jak Akceleracja z tego samego poziomu. Kerenzikow 2 to w praktyce Akceleracja 2 bez używania Krwi. Odejmij jeden od poziomu dopalacza, aby określić, ile dodaje się do Zręczności.

Dopalacze Szybkości doliczają do Zręczności do określenia szybkości biegu i do Siły przy skokach.

Cybernetyka połączona z układem nerwowym funkcjonuje normalnie. Odnosi się to do wszystkiego, co działa przez Neuroprocesor podobnie, jak do części implantów. Wszystko, co bazuje na ludzkiej biochemii, NIE działa.

Zastępcze organy nie działają wcale. Cyberwątroby T-Maxx, Serce Sportowe i temu podobne nie mają zastosowania w wampirzym ciele. Serce Rozproszone wymaga nieco dłuższego omówienia – każdego wampira z czymś takim można by uważać za niemożliwego do zakołkowania. A to nieprawda. Takiego Kainitę można przybić kołkiem, o ile znane są lokacje pomp – wystarczy przebić jedną z nich. Pompa jest trudna do zlokalizowania, podobnie jak przesunięte serce.

Implanty pancerne w rodzaju Zbroi Podskórnej lub Spłotu Skórnego dodają kostki do Neutralizacji Obrażeń. Jedna kość za każde 4 Punkty Pancerza powinna wystarczyć.

CYBERSPRZĘT I DISCYPLINY

NADWRAŻLIWOŚĆ

Nadwrażliwość nie podniesie skuteczności Cyberoptyki ani Cybersłuchu. Poprawi zmysł dotyku, węch i smak, nawet przy obecnych dopalaczach, ponieważ organ odpowiedzialny za zmysł nie został zastąpiony.

Widzenie Aury działa normalnie tak długo, jak ssak posiada sprawne oczy, bez różnicy czy cybernetyczne czy naturalne.

AKCELERACJA

Neonata może wystartować z Sandevistanem albo Boostmasterem, trzema kropkami w Akceleracji i 14 Wolnymi Punktami na dwie kolejne kropki Akceleracji. Da mu to w sumie 9 punktów Akceleracji przy niewielkim tylko spadku Człowieczeństwa.

To stawia wampiry w podobnej pozycji względem ludzi, jaką mieli wcześniej – są szybsi od śmiertelników. Co może zrobić Narrator w tej sytuacji? Puścić to ssakowi płazem, a potem zgnoić go tak, czy inaczej. Tak to się robi w Night City. No nie?

DOMINACJA

Obecność cyberoptyki nie wpływa na działanie tej Dyscypliny. Dominacja może jednak zostać zakłócona przez obecność cybernetycznej pamięci u ofiary. Wlicza się w to weťdriv, chipy eidetyczne, rejestratory audio/video i podobne urządzenia. Człowiek zdominowany przez ssaka, może zaglądając do swojego chipa eidetycznego zauważyć, że czai się w nim coś dziwnego.

ODPORNOŚĆ I POTENCJA

Odporność i Potencja mogą dać całkiem ciekawe efekty w połączeniu z cybernetycznymi kończynami i biosprzętem. Odporność będzie działać na każdą wciąż naturalną

ŚWIAT MROKU

część ciała. Nie poprawi natomiast odporności cyberkończyny. Podobnie działa Potencja, dobrze współpracuje z wzmocnionymi mięśniami i kośćmi, ale nie wpływa na siłę cyberramienia.

TRANSFORMACJA

Posiadanie cybersprzętu utrudnia wykorzystywanie tej zdolności. Jeśli Cyberoptyka jest obecna w organizmie, Ognieste Ślepie kosztują jeden Punkt Krwi do aktywacji. Jeśli Cyberdłonie lub ramiona są wszczepione, Wilcze Pazury kosztują dwa Punkty Krwi. Mogą one zostać wydane po jednym punkcie przez dwie tury.

Cień Bestii kosztuje dwa Punkty Krwi i zajmuje trzy tury, jeśli oba punkty są zapłacone naraz, a w przeciwnym przypadku sześć tur. Sześć Punktów Krwi pozwala na przemianę w jedną turę. Forma Mgły traktowana jest podobnie.

WAMPIRY W SIECI (LUB KTOKOLWIEK INNY)

Netrunning to nowa forma interaktywnego konfliktu i wykorzystuje nieco inne zasady niż normalna walka. Niemal wszystkie testy wymagają umiejętności obsługi komputerów.

Inicjatywa to Spryt + Komputery. Podjęcie kilku akcji jest możliwe, a cyberdek dodaje swoją szybkość jako dodatkowe akcje.

Walka odbywa się podobnie, jak w przypadku Walki Wręcz, ale wykonuje się test Inteligencja + Komputery przeciw Inteligencja + Komputery przeciwnika, z Siłą Programu dodawaną jako automatyczny sukces. Poziom trudności zawsze wynosi 6. W walce liczba sukcesów ponad liczbę sukcesów przeciwnika liczy się, jak kości na obrażenia. Przegrany testuje Neutralizację Obrażeń liczbą kości równą Sprytowi. Programy obronne mogą być użyte do zmniejszenia siły ataku. Dodaj Siłę Programu do Neutralizacji Obrażeń.

System komputerowy posiada trzy punkty Inteligencji za każde dwa CPU i zawsze Komputery na poziomie 5.

Kiedy wykonujesz testy przeciwko programom, rzucaj Komputery + Siła Programu przeciwko Inteligencji Systemu + Siła Programu. Używane jest to w przypadku programów utajniających, wykrywających, intruzujących lub deszyfrujących.

START Z CYBERNETYKĄ

ZASOBY

To jest modyfikacja pozycji Zasoby z Wampira. Zamiast początkowego majątku, zaczynasz po prostu z gotówką. Jeśli zostałeś Przekształcony po zaistnieniu cybersprzętu, możesz go nawet trochę kupić. Nazwij to życiową koniecznością.

- 2000 eb
- 5000 eb
- 10000 eb
- 20000 eb
- 50000 eb

Wszystkie nowe ssaki łapią klimat?

No to, co robisz, gdy...

Dwie trzecie Solo na ulicach ma Termowizję w oczach?

Naucz się Maskarady, Brachu.

Zostałeś Przekształcony przed nastaniem cybersprzętu?

Wybierz Akcelerację. Dużo Akceleracji. Akceleracji ile wiesz!

Ich spluwę są większe od ciebie?

Kup jeszcze większego gnata.

Każdy, z kim walczysz jest szybszy/silniejszy/twardszy od ciebie?

Wydawaj Krew. Jeśli wygrasz, krwinki tego typu są twoje.

Jeśli przegrasz, to i tak bez znaczenia.

Pamiętaj, techniki może używać każdy.

To, że jesteś wampirem, nie upoważnia cię do bycia kretyńcem.

LISTA CYBERSPRZĘTU

Jeśli element cybernetyki nie został wspomniany, nie ma w nim zmian w porównaniu z **Cyberpunkiem**. Wymieniono tu większość cybersprzętów z **Cyberpunka 2020**, *Interface Magazine*, *Chromebook 1* i *Chromebook 2*.

OZDOBY

Biomonitor -2 to PT przy testach odporności na trucizny, narkotyki i tortury. To nie ma zbyt dużego znaczenia dla Rodziny, oprócz tego, że mówi innym, że ci goście są **NAPRAWDĘ** martwi.

Procesor	bez zmian
Kerenzikov	+1 do Akceleracji/Poziom +1 do Zręczności na Poziomie 2
Sandevistan	+3 do Akceleracji +2 do Zręczności na 5 rund walki
Dopalacz dotykowy	-3 PT do testów opierających się na dotyku
zapachowy	na węchu
Edytor bólu	Zignoruj minusy wynikające ze złego Stanu Zdrowia
Łącze pojazdu	-2 PT do testów związanych z pojazdami
smartguna	z bronią
techniczne	z wyposażeniem
Chipy REF	Zastępują 1 kropkę Talentu lub Umiejętności
Chipy Pamięci	Jak wyżej do Wiedzy
Boostmaster	+1 do Akceleracji i Zręczności przy skuteczności dowolnego zestawu Boostersprzętu

IMPLANTACJE

Generator adrenaliny*	+1 do Akceleracji i Zręczności na 1k10/2 + 2 rundy, 3 x dziennie
Pancerz podskórny	+4 kostki Neutralizacji Obrażeń
Nastrojony język	+1 kostka do testów Społecznych
Serce rozproszone*~	+1 kostka Neutralizacji Obrażeń
Serce sportowe*+	+1 do Siły, Wytrzymałości (nie do Neutralizacji), -1 kostka do Neutralizacji Obrażeń, +1 metr do biegu
Dopalacz sercowy*+	+2 do Siły, Wytrzymałości (nie do Neutralizacji), -2 kostki do Neutralizacji Obrażeń, +2 metry do biegu
Cyberwątrobą*	-2 PT przy testach odporności na narkotyki, trucizny i alkohol
Żyro-Stabilizator	-2 PT przy testach odporności na Syndrom Adaptacji Kosmicznej przy manewrach w warunkach zerowej grawitacji
Jazzler	Cel wykonuje test Wytrzymałość + Odporność (PT 8). Jeśli rzut nie wyjdzie, jest unieruchomiony na 2-11 minut. Jeśli na żadnej kostce nie było wyniku powyżej 6, jest martwy. Rodzina dostaje po prostu 1 punkt Poważnych Obrażeń.

* Jeśli Wampir miał to przed Przeistoczeniem, urządzenie nie działa.

+ Jeśli Wampir to posiada, uznaje się, że jego serce normalnie bije.

~ Wampirowi z tym urządzeniem wystarczy przebić kołkiem jedną pompę.

BIOSPRZĘT

Przeszczep mięśni	Poziom 1: +1 do Siły Poziom 2: +1 do Wytrzymałości
-------------------	---

ŚWIAT MROKU

Wzmocnione mięśnie/kości	+1 do Siły i Wytrzymałości
Splot skórny	+3 kostki do Neutralizacji Obrażeń
Wzmocnione antyciała	Redukują czas leczenia o jedną liniijkę w tabeli na stronie 213 Wampira
Wiązadła toksyn	-4 PT do testów odporności na narkotyki i trucizny
Nanochirurgia	Ludzie leczą się w połowę wymagającego czasu
Pokrycie skóry „Lifesaver”	podobnie jak wzmocnione antyciała
Nanotechnologia	-3 PT do testów odporności na choroby. Rodzina nie ma przeciwwchrobowa z tego pożytku
Euro Ciało biotechniczne	+1 do Siły i Wytrzymałości
Refleks	+1 do Zręczności (nie do Akceleracji)
MA	+2 do Zręczności przy biegu, +2 do Siły przy skokach

CYBERBRÓŃ

Pazurki	Obrażenia: Siła +1
Wampirki	jw.
Rozpruwacze	Obrażenia: Siła +2
Szpony	Obrażenia: Siła +3
DUŻE Rozpruwacze	Obrażenia: Siła +4
Cyberkastet	Obrażenia: Siła +1
Slice N'Dice	Obrażenia: 8 (pancerz zapewnia tylko 1 kostkę Neutralizacji)
Cyberwęże	Obrażenia: 4
Cyberoptyka	bez zmian
Rozszerzenie obrazu	-3 PT w testach opartych na wzroku
Celownik	-1 PT do ataków smartgunem
Dodgeball	Do obserwacji dodaje +1 do umiejętności
Cyberśluch	bez zmian
Wzmocniony słuch	-1 PT w testach opartych na słuchu
Analizator stresowy	
głosu	-2 PT do Empatii i Przesłuchania
Edytor dźwięku	-2 PT, aby usłyszeć daną rozmowę

KOŃCZYNY

Cyberreka	4 kostki obrażeń, 4 kostki Neutralizacji
Cybernoga	jw.
Wzmocnienie hydrauliczne	6 kostek obrażeń, 6 kostek Neutralizacji, potrojona Potencja
Pogrubione sploty mięśni	5 kostek obrażeń, 5 kostek Neutralizacji, podwojona Potencja
Wzmocnione stawy	+1 kostka obrażeń, +1 kostka Neutralizacji
Pancerz	+4 kostki Neutralizacji Obrażeń
Flashbulb	Automatycznie oślepia osoby z czynną Nadwrażliwością 1, oprócz tego, to co zwykle
Krystaliczne ramię „Orbital”	12 kostek obrażeń, 12 kostek Neutralizacji
Wciągarka	Jeśli użytkownik ma dowolny poziom Potencji i/lub Odporności, może w pełni korzystać z tego sprzętu
Pędzący Pocisk	Zwiększa szybkość ruchu o 5m

Cyberreka jest kupowana z określoną siłą, najczęściej użytkownika. Słabsze ramiona można zdobyć bez wysiłku. Ramiona silniejsze mogą uszkodzić użytkownika.

Cyberreka jest rozpatrywana, jakby miała jeden punkt Potencji do uderzania i dwa do rozgniatania.

Dłonie i Stopy	bez zmian
Niezależna cyberdłoń	Potencja 1 do rozgniatania
Dłoń młot	Obrażenia: Siła +4
Dłoń piła	Obrażenia: Siła +5
Dłoń z kolcami	Obrażenia: Siła +3
Stopa ze szponami	jw.
Stopa z kolcem w pięcie	Obrażenia: Siła +4
Palnik acetylenowy	Obrażenia: 2 Poważne/turę, PT 9 w testach odporności
Cyberbronie	Wbudowane w cyberkończyny
Wyrzutnia mikropocisków	Obrażenia: 8
Dwustrzałowy laser	Obrażenia: 6
Szkielet zewnętrzny	Wbudowany egzozszkielet
Sigma	Siła: 6
Beta	Siła: 7
Omega	Siła: 8

Uwaga: Niezależnie od Siły Cyborga, Szkielet zewnętrzny ją przekracza.

Pokrycie ciała	Pancerz zewnętrzny
Hełm	+8 kostek Neutralizacji Obrażeń, 5 dodatkowych Punktów Obrażeń
Płyta twarzowa	jw.
Płyta tułowia	jw.

CHIPY

Kompresja pamięci	Pozwala umieścić w jednym poziomie 1
chipie 3 Zdolności na Maximum Lover	+1 kostka do testów Uwodzenia
Chip uspokajający	+1 do Siły Woli i Człowieczeństwa
Regulator adrenalinowo-endorfinowy	Oprócz korzyści opisanych w „Chromebook” może zostać użyty do wywołania przyływu adrenaliny, który zapewnia +1 kostkę do Wytrzymałości na potrzeby Neutralizacji Obrażeń i testów Atrybutu. Jeśli Wampir uruchomi ten dopalacz, natychmiast wpada w szal.
Fish N' Chips	Działa dla Rodziny. Może być użyty do ograniczenia ilości krwi, jaką wampir musi wypić, zanim poczuje sytość. Może ograniczyć Ssaka do, powiedzmy, 3 Punktów Krwi. Podłe.
Chipy rozpoznania	Zapewnia dodatkową kostkę do testów włączających wizualnego dziedzinę objętą chipem

Poziomy trudności przelicza się zgodnie z poniższą tabelką:

Cyberpunk	Wampir PT
Łatwy	3
Średni	5
Trudny	7
Bardzo trudny	9
Tłumaczenie tego tekstu	10

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem handlowym White Wolf Inc.

Prawa do wydania polskiego linii produktów Wampir: Maskarada™ należą do ISA Sp. z o.o.

Cyberpunk 2020™ jest zastrzeżonym znakiem handlowym R. Talsorian Games Inc.

Prawa do wydania polskiego linii produktów Cyberpunk 2020™ należą do Copernicus Corporation.

Witam serdecznie wszystkich sympatyków Warhamera. Zgodnie z zapowiedzią z przed miesiąca zapraszam do spędzenia kilku miłych chwil na morzu. Przygoda zamieszczona w tym numerze „Magii i Miecza” pozwoli bohaterom na zerwanie z nudnym życiem szczerów lądowych. Jeżeli ktoś nie przepada za wodą ... I dla niego znajdzie się coś milego: niebezpieczna misja w nieznanym porcie to gratka dla każdego poszukiwacza przygód. Stopy wody pod kilem!

(gb)

ST. G.

OPOWIEM WAM NOWĄ, LEPSZĄ HISTORIĘ... MOŻE.

Ilustrowali: Paweł Świerzak i Jarosław Musiał

1. WSTĘP

Scenariusz opiera się w dużej mierze na narracji, dlatego też przed MG stoi niełatwe zadanie. Wiele będzie zależeć od jego inwencji twórczej, umiejętności odgrywania ról drugoplanowych, a także wyczucia chwili, jednakże specyficzna forma scenariusza umożliwi manipulowanie przygodą i bohaterami wedle potrzeb.

Większa część tekstu to opowieść starego wilka morskiego, obecnie odbywającą karę dożywotnich galery; bohaterowie grający są jego kamratami z dawnych dni (fragmenty opowiadania kapitana zaznaczone są kursywą).

Kariery bohaterów grający nie muszą być związane z morzem – przecież każdego los mógł zagnać na okręt (tylko od inwencji MG zależy, w jakich okolicznościach się to stało).

Wśród galerników przez kilka ostatnich dni panował ponury nastrój, lecz nie ma się czemu dziwić – flauta sprawiła, że harowali przy wiosłach prawie bez wytchnienia. Niech się nikomu nie zdaje, iż jest to dobre miejsce do wzmocnienia krzepy i zrzucenia zbędnych kilogramów; nabyć można, co najwyżej, odcisków na dłoniach i bolesnych ran od batoga. Życie na galerze jest bardzo intensywne i zazwyczaj krótkie – zapewne większość doświadczonych bohaterów miała okazję go zaznać, a jeżeli jeszcze nie (nic straconego), to gracz przynajmniej może je sobie wyobrazić. Na wszelki wypadek przypomnę: mało michy i wygod, potwornie duszno i bardzo dużo bicia, a dozorczy chyba urządzili sobie konkurs – wygrywa ten, który będzie dłużej i wymyślniej przeklinał.

Jednak bywają takie chwile, kiedy wiatr wieje mocno i z odpowiedniego kierunku; to czas na wypoczynek i ... opowieści różnych awanturników, których nie brak na pokładzie. Pośród nich prym wodzi pewien mężczyzna o twarzy pokrytej zmarszczkami i ciele podstarzałego atlety.

Dzisiaj jego opowieść zaczyna się następująco:

„Ja, kapitan Paul Katon, znany lepiej jako Kapitan Trup, opowiem wam lepszą historię. Pamiętam, gdy pewnego dnia przybiliśmy „Skrzynię Trupa” do portu na Sartosie. Wtedy jeszcze nie przypuszczałem nawet jaka przygoda spotka mnie i moich kamratów. Trzeba wam wiedzieć, że zuchy to były nie byle jakie. Bosman, na ten przykład, Pęcherzem zwany, to tłuszcioch, oblesny i odrażający osobnik: jadł za dwóch, pił za trzech, a po gębie lał za czterech. Co gorsza, jego własna paszczyka nigdy się nie zamykała (nawet na lądzie!), a w dodatku zawsze wrzeszczał, a w zasadzie ryczał jak wół. Albo Litera, pisarz i pierwszy oficer, plótł czasem jakieś wierszydła – tak okropne, że aż się podroby wywracały – za to kobitki w portach brały jak swoje. W obejściu miły i ukladny, ale tylko do momentu zdobycia rapiera – nadziewał, aż miło było patrzeć. Tylko Profesor zawsze się krzywił. On był naszą chlubą – w końcu nie każdy statek ma na pokładzie maga! Z czarami to u niego różnie bywało, ale teń miał nie od parady, nieraz wydobył nas z ciężkiej opresji. Choć bywało, że Rzeźnicy równie dobrze radzili sobie z problemami. Nie dajcie bogowie, aby który z was wszedł tym bliźniakom w drogę! Podstępne bestie, a jakie drażliwe! Stowo, i raz-dwa przechodzili do sprawy. Niech mnie licho, jeśli nie usiekli najwięcej... nocą. Jednak największym mym pupilem był Tuli, najprawdziwszy Murzyn. Silny, zwinny, miał tylko pewną przypadłość – smarował się jakimś cholerstwem, dziegiem czy czym? Mówił, że złe duchy odpędza. Jedno jest pewne: ni owad, ni

zwierz wszelaki nie podchodził. Długo by jeszcze o nich gadać, wspomnę więc tylko tych, od których ta draka się zaczęła. Jak mówiłem, byliśmy w porcie, więc grzechem było by nie zajrzeć do tawerny, a tam...”

Włączone w powyższą opowieść opisy Bohaterów Niezależnych MG może opuścić, ew. wplatając je w dalsze fragmenty całej historii, przeskakując z rzeczywistego czasu przygody do opowieści Kapitana Trupa.

2. TAWERNA

Jeśli bohaterowie nie są jeszcze drużyną, teraz nadarza się sposobność, by ich ze sobą zapoznać. Jak to zrobić? Powiedzmy, że np. siedzą przy jednym stole w tawernie... Banalny początek? Może i tak, ale kiedy uświadomisz graczom, że ich bohaterowie są obcy na tej pirackiej wyspie, pośród wszelakich rzezimieszków i najgorszego elementu, to chyba nikogo nie zdziwi tzw. trzymanie się w kupie – nawet gdyby miała to być kupa złożona z elfów i krasnoludów. A żeby jeszcze bardziej skłonić ich do wspólnego działania (w myśl zasady: nic tak nie konsoliduje, jak wspólne karczemne mordobicie) zaaranżuj małą drakę z udziałem miejscowych.

Tawerna ma „zalety” większości tego typu mordowni: opary taniach napojów wysokokowych, smród niedomytych ciał szumowin wszelkiej maści, brudną podłogę i wszędobylskie robactwo. Na pierwszy plan wybija się jednak pewna cecha szczególna, odróżniająca tawerny od karczem: jest to – skądinąd znany – wąpliwy aromat ryb i innych owoców morza. Nie można też pominąć osoby barmana, który, jak się już utarło w RPG, jest wszechwiedzący i wszechmogący.

Draka rozpoczyna się w prosty sposób: do stolika bohaterów podchodzi drab (lub od razu kilku), rzuca kilka marynarskich inwektyw, a potem leje w pysk najbliższą osobę. Ilość zbiorów chętnych do bitki powinna być większa od liczby bohaterów o jednego rzezimieszką, bowiem ten jeden ma przyzwać na pomoc kolejnych koleżków, jeśli sprawy przybiorą dla bandytów niekorzystny obrót. Reszta amatorów taniach trunków będzie pełnić obowiązki biernych obserwatorów (choć stawianie na którąś grupę nie jest zabronione). MG powinien pamiętać, że chodzi tu o konsolidację drużyny, a nie destrukcję! Gdyby jej los nie sprzyjał, trzeba o nim zapomnieć i ukradkiem przekręcać kości. Kiedy nastąpi koniec starcia, zbier-goniec wybiega z tawerny, lecz wkrótce wraca, prowadząc ze sobą grupę dorodnych kamratów. Ich ilość winna znacznie przekraczać liczebność poprzedniej bandy. Tym razem jednak pozwolimy wykażać się innym obecnym.

Gdy już sięgano po broń, a ostatnie minuty bohaterów skrupulatnie policzono, z kąta sali ozwał się głos przypominający swą donośnością dźwięki wydawane przez woła:

„Chwila!” Wszyscy, a przynajmniej znakomita większość obecnych zamiera. „Ci chłopcy są z nami!”. Mówiący te słowa z trudem uniosł swe wielkie, tłuste cielsko. Wraz z nim uniosło się z taboretów dwóch identycznych typów. Ku zaskoczeniu (prawie) wszystkich, skondensowany smród tawerny okazał się niczym w porównaniu z odorem, jaki rozszedł się, gdy w progu stanął barczysty Murzyn. Dwie inne osoby (podstarzały atleta i wymuskany modniś) dość wymownie spojrzwały na chętnych do bitki – na tyle wymownie, że ci szybko poniechali swych zbójceckich zamiarów i, cicho sarkając, opuścili lokal.

W tych właśnie okolicznościach może mieć miejsce „oficjalne” zapoznanie bohaterów z BN. MG powinien skłonić bohaterów do wykazania się inwencją twórczą, ustami Bohaterów Niezależnych wypytując awanturników o przyczynę, dla której znaleźli się w tak niegościnnym miejscu, o ich przeszłe przygody itp. Najciekawsze historie proponuję nagrodzić punktami doświadczenia. Sugestie co do ich podziału można znaleźć w rozdziale **Koniec Scenariusza**; ponieważ są tam również inne ważne informacje, zalecam narratrowi dokładne zapoznanie się z tym rozdziałem.

3. PIERWSZA OFIARA

Nasze szczury lądowe dzięki „zbiegowi okoliczności” (oraz swej bohaterskiej postawie) znalazły protektora i zajęcie. Pozostanie w porcie jest równoznaczne z oddaniem karty postaci i końcem gry dla osoby prowadzącej danego bohatera. Reszta drużyny wsiada na fregatę (opis statku MG znajdzie w rozdziale **Koniec Scenariusza**), która natychmiast odbija od brzegu. Bosman w charakterystyczny dla siebie sposób zapozna „nowych” z ich obowiązkami i prawami na okręcie:

– Służba dla was co 24 godziny! Micha trzy razy dziennie! Zawsze Dokładnie i Szybko wykonywać rozkazy! Żadnych bijatyk i pijatyk na „Skrzyni”! Jakies sprawy, to przychodzić do mnie, ja jestem Pan Bosman albo Pęcherz! Nie gwizdać! Nie sikać pod wiatr! Nie przypalać peta od świecy! Jasne?!

Jeśli bohaterowie będą mieli jeszcze jakieś pytania, to, mimo deklaracji podoficera, odpowiedzi znajdą – ewentualnie – u innych marynarzy.

„Wiedziałem dokąd płyniemy. Cynk był pewny – arabska krypa bez opieki pchała się nam w łapy. Dwa dni na południowy-zachód i mamy łupy co się zowie: przyprawy, pachnidła, dywany i cenne materiały.

Nowym ciężko szła aklimatyzacja, ale takie są prawa morza. Póki co, pożytku z nich nie było, gdyż stale karmili przy burcie ryby.”

Bohaterowie powinni wykonać testy na WT. Pierwszego dnia podróży będzie to WT -3, drugiego -2, trzeciego -1, czwartego 0, piątego +1, szóstego +2 i siódmego +3. Jeśli test się nie powiedzie, bohater spędza niemal cały dzień wymiotując. Przyjmowanie jakichkolwiek pokarmów jest w tym czasie raczej niemożliwe; jeśli test będzie pozytywny, bohater może dany dzionek zaliczyć do udanych, co jednak nie zwalnia go od wykonywania kolejnej próby następnego dnia. MG powinien pamiętać o zmniejszeniu współczynników chorej osoby, gdyż będzie to miało znaczenie podczas pierwszych potyczek.

„Nasz ogniomistrz, a w zasadzie Działonowy, jakeśmy go zwali, na wieczór drugiego dnia sprawdził armaty, a reszta załogi przeglądała swój ekwipunek. Miecze, tasaki, siekiery, dzidy, halabardy, bosaki i w ogóle wszystko musiało być w jak najlepszym porządku. O świcie nikt już nie spał, oczekując na rozwój wydarzeń. Krasnolud z pomocą trzech ochotników sprawdzał działa i rozgrzewał bomby łańcuchowe – od tego zależało, jak szybko dobierzemy się przeciwnikowi do skóry. Co starsi i bardziej doświadczeni rzucali kości lub grali w karty, ja natomiast stałem na mostku kapitańskim i z utęsknieniem wypatrywałem przez lunetę kupieckiego statku. Czas mijał. Dopiero trzy godziny po świcie z bocianiego gniazda rozległ się krzyk: „Statek po lewej!”. Na ten znak wszyscy rzucili się do broni, a potem do burty; część włączyła na olinowanie, ale do starcia było jeszcze dużo czasu. Litera wydawał stosowne rozkazy, Pęcherz ryczał poganiając wszystkich, a Profesor próbował się skupić w owym rozgardiaszu i przypomniać sobie czary stosowne na tę okoliczność. Kapitan arabskiej kogi szybko poznał w czym rzecz, ale nie dość szybko uciekał. Rychło zbliżyliśmy się na odległość strzału. Duża grupa kibiców krążyła przy Działonowym, poklepując go i ponaglaając, słowem: przeszkadzali tak, jak umieli. Nadszedł wreszcie moment, kiedy cztery armaty były gotowe. Wszyscy spojrzeli na mnie, a ja zaczęłam jeszcze moment i krzyknęłam: – Dalej, krasnolud! TRUP! TRUP! Zagrzmięły działa i dwa pociski łańcuchowe poszybowały w stronę kupca. Obydwa w celu, poszarpały żagle wroga i złamały jeden maszt. Tumult zrobił się straszny, wiwatom nie było końca, poleciały w górę czapki i ogniomistrz. Koga również wypaliła z działa, lecz niecelnie. Tymczasem podchodziliśmy do abordażu.”



Bohaterowie, jeśli oczywiście mają na to ochotę, mogą wziąć czynny udział w bitwie. Jeśli znajdą się chętni, MG może „wystawić” im za przeciwników żeglarzy lub żołnierzy okrętowych (do wyboru), pamiętając, aby sownie wynagrodzić tych, którzy podejmą ryzyko walki.

„Bitwa nie trwała długo, bo opór był niewielki i moi chłopcy dzielnie się spisal. Mówiłem już, że rębajfy to nie byle jakie? Mówiłem.

Łupy wzięliśmy takie, jak się spodziewałem, plus kilka beczek dobrego wina, a na dokładkę kapitana kupca, który, jak się okazało, miał wiele cennych informacji. Chętnie się nimi podzielił i Rzeźnicy wcale nie musieli go długo namawiać do zwierzeń. Po przetransportowaniu ładunku, co zajęło nam sporo czasu, zamknęliśmy jeńców pod pokładem, a kogo posłaliśmy do Mannana.

Powrót zajął nam trzy dni. Był to czas na przemyślenia: co zrobić z uzyskanymi informacjami? Kaperstwo to kaperstwo, a koga arabska to nie hulk z Miragliano, w dodatku z obstawą. Długo nie wiedzieliśmy co z tym począć, aż wreszcie Profesor zaproponował, by dać sprawę pod rozwagę załogi. Chętniem na to przystał. Litera wydał rozkaz bosmanowi, a ten ogłosił spę dla wszystkich. Po kolacji zebraliśmy się przy kasztelu rufowym. Gdy Pęcherz uciszył zebranych, mag zaczął wyjaśniać...”

Bohaterowie mogą brać czynny udział w zebraniu, nawet jest to mile widziane. Przejawiający inicjatywę zwracają na siebie uwagę starszyzny okrętowej. Jeśli mówią do rzeczy, Kapitan Trup patrzy na nich przychylnie, a to najlepsza droga do zrobienia kariery na statku.

Po zgromadzeniu się całej załogi Profesor mówi:

„Słuchajcie! Nadarza się nam okazja zdobycia dużego łupu – nie jakieś tam materiały czy ziółka, ale gotowizna w złocie!”

Wśród załogi podniósł się duży rejwach. Okrzykom szczęścia i radości nie byłoby końca, gdyby nie interwencja bosmana.

„To jednak nie wszystko! Statek płynie pod banderą Miragliano, a na pokładzie znajduje się sędzia z tego miasta, ale do eskorty ma galere. Dlatego musimy wspólnie podjąć decyzję: bierzemy co nasze i w morze, albo odpuszczamy.”

Znów podnosi się wrzawa, jeden krzyczy przez drugiego, a bosman z najwyższym trudem ucisza całe zgromadzenie. To znak dla graczy, że czas na rozsądne wypowiedzi. Padały argumenty przeciw: „Nie jesteśmy piratami, nie ma co przeciągać struny, dość łupów znajdziemy gdzie indziej”; były też argumenty za: „Nigdy tak łatwo i tak szybko się nie wzbogacimy, nie ma co się martwić: jeden grzech więcej to nie grzech”. Jeśli bohaterowie nie zabiorą głosu, od razu rozpocznie się głosowanie. Oto przygotowuje się dwa worki, do których każdy członek załogi wrzuca miedziaka: jeden worek oznacza „tak”, drugi „nie”. Tam gdzie jest więcej monet, tam jest słuszność – miedziaki oczywiście nie wracają do właścicieli, lecz zostają w tzw. „wspólnej kasie”. Jeśli ktoś ma jakieś wątpliwości, Pecherz chętnie mu je „wyjaśni”. Głosy bohaterów rozstrzygają wynik głosowania. Gdyby, co nie дай Бог, większość członków drużyny zrezygnowała z łupu, MG może oznajmić, że „Skrzynia Trupa” zasłynęła w przeszłości jako najnudniejszy okręt na południowym morzu i oddawała się li tylko – obmierzłym wszystkim szanującym się kaprom i piratom – napaściom na samotne kupy kupieckie! Sesja zakończona! Jeśli jednak będzie inaczej, a któryś z bohaterów np. publicznie namawiał do napaści na wrogi okręt, worek „tak” będzie ulubieńcem znakomitej większości załogi.

„Trzy doby upłynęły szybko, a wszyscy rozmyślali o bogactwie, jakie znajdziemy na hulku. Profesorowi poleciłem wymyślić jakiś podstęp, a sam robiłem rachunki, zamieniając ostatnie zdobycze na potrzebne artykuły i brzęczącą monetę. Na Sartosie wymieniałem towary, dając załódze żółd (po 10 ZK) i dobę wolnego.”

Awanturnicy mogą zaopatrzyć się w mieście w potrzebny sprzęt, odwiedzić tawernę, lub po prostu korzystać z wszelkich dobrodziejstw, jakie można uzyskać za 10 ZK. Przypuszczam, że bohaterowie powrócą o świcie na okręt, jednak być może coś stanie im na przeszkodzie? Dlatego, jeśli będzie zanosilo się na dłuższe opóźnienie, narrator może wykorzystać szczególny charakter tej opowieści, stwierdzając ustami kapitana:

„Cóż, chłopcy nieźle narozrabiali i tylko cud sprawił, że wrócili na okręt.”

lub:

„Na lądzie moi pupile nie czują dystansu: gdyby nie interwencja Pecherza, draka, jaką zmajstrowali, sprawiłaby, że musiałbym szukać nowej obsady statku.”

Może to być oczywiście inna opowiadka, stosowna do wydarzenia. MG powinien przez cały czas trzymać rękę na pulsie, ew. stosując powyższy wybieg również w innych „niebezpiecznych” momentach.

4. DRUGA OFIARA

„O brzasku wyszliśmy w morze i obraliśmy kurs na wschód. Przed nami był kawał wody do przepłynięcia, a oprócz służby i konserwacji uzbrojenia załoga nie miała nic do roboty. Nikt nie wie co to nuda, póki nie wypłynie w rejs. Dlatego hazard – we wszelkiej postaci – jest nieodłącznym elementem każdego marynarskiego dnia.”

MG może zastosować standartowe reguły gry w karty lub kości – nie ma znaczenia jak, ale o co będą grali bohaterowie.

Jeśli idzie o załogę, powiedzmy, że każdy marynarz ma przy sobie jakieś K6 ZK do przegrania. Co ciekawe, mało kto potrafi oszukiwać (za wyjątkiem Litery – to sprawia, że zawsze nudzi się najbardziej ze wszystkich graczy. Tuli, ma się rozumieć, z oczywistych względów również rzadko ma towarzystwo). Taka wspólna zabawa pozwoli bohaterom lepiej poznać załogę, a w szczególności tych, którzy stoją blisko kapitana. Gdyby owo nawiązywanie bliższych kontaktów miało się skończyć rękoczynami, wszechobecny Pecherz uspokaja obecnych we właściwy dla siebie sposób, a ponadto przydziela im wachłę poza kolejnością.

„Sześć dni płynęliśmy potową szybkością, a siódmego ranka kazałem zwinąć żagle. Byliśmy na północ od lądu, w odległości dwóch dni podróży. Bosman podwoił warty – żadnych światła, krzyków, tylko cisza!”

O zmierzchu wiatr zmienił kierunek na północno-zachodni, a w nocy na zachodni. Napięcie na pokładzie sięgnęło szczytu. Nawet

ci, których przeszłość ma więcej czarnych plam niż skóra trędowatego, nie pozwalali sobie na moment rozluźnienia. Dwóch przeciw jednemu to nie było co, szczególnie, że jeden z nich to galera.

Tuż po świcie gdzieś od południa dało się słyszeć huk wystrzałów armatnich. Robaczki uwinęły się raz-dwa i „Skrzynia” ruszyła w tamtą stronę. Obserwator dał znać, że jeden mniejszy statek sunie na zachód, a drugi, większy, wprost na nas. Tenże okręt strzelał do czegoś, lecz nie było widać celu, gdyż dym zasłaniał widok. Naszły mnie najgorsze myśli – ktoś próbuje zagarnąć naszą własność! Załoga najwidoczniej doszła do tych samych wniosków, bo w zamieszaniu i tumulcie, jaki rychło powstał, nie słychać było nawet bosmana. Żal i przekleństwom nie było końca. Tymczasem hulk przesuwiał się na naszą lewą burtę, a my po szybkiej naradzie rzuciliśmy się w pościg, rozwijając maksymalną prędkość.

Patrzyłem przez lunetę. Dym powoli się rozwiewał, gdy ujrzałem, jak wielkie Coś – węzowatego kształtu, długie na co najmniej 20-30 metrów – próbuje zatopić wrogi okręt! Na bogów, powiadam wam, najprawdziwszy wąż morski zaatakował galere! I nie mam co do tego żadnych wątpliwości, bo sam Profesor to potwierdził, a on ma niepoślednią wiedzę w tych sprawach! Kiedy już wszyscy widzieli co się dzieje, okrzyki zału zmieniły się we wrzaski przerażenia (tylko przekleństwa pozostały te same). Natychmiast wykonaliśmy ostry zwrot na lewą burtę i popłynęliśmy w ślad za hulkiem, pozostawiając galere i węża daleko z tyłu. Kto wie czy ten zbieg okoliczności nie uchronił naszych tyłków.”

Dokładniejszy opis węża morskiego MG znajdzie na końcu scenariusza.

„Pościg nie trwał długo: hulk nie piskorz, nie wyśliznie się, a już na pewno nie wtedy, gdy ma pełną ładownię, po brzegi wypchaną wszelkim dobrem. Niedawne przerażenie chłopców zmieniło w drapieżność. Chętnie nadstawiali ucha wywodom, jakoby sam Mamman pod postacią potwora morskiego przyszedł im z pomocą, niejako dając przyzwolenie na grabież. Kto wie, może tak było naprawdę?”

Wiatr był pomyślny. Bez trudu, jak już mówiłem, doganialiśmy łup. Krasnolud z nieodłączną grupką kibiców przygotowywał armaty na prawej burcie, Pecherz ryczał, Tuli smarował się cholerstwem, a Profesor gadał coś pod nosem; pozostali również – każdy na swój sposób – szykowali się do walki. Wreszcie zrównaliśmy się z wrogiem. Na mój sygnał – TRUP! TRUP! – grzmotnęły działa. Na moment dym przesłonił widok. Hulk nie pozostał dłużny, ale, na szczęście, sporej wielkości bał, wyrzucony z pokładu przeciwnika, przeleciał nam nad głowami, zrywając tylko jeden żagiel. Kiedy poprawiła się widoczność, od razu dojrzelśmy, że Działonowy skrewił. Wykonaliśmy zwrot i, zwróciwszy lewą burtą do przeciwnika, podchodziliśmy do strzału. Gdy mijaliśmy rufę hulka, ten wystrzelił z katapult, zasypując nas mrowiem jadowitych węży, żmij i skorpionów. Wśród załogi zapanował niemały popłoch – paskudztwa rozpierzchały się po całym okręcie i tylko co odważniejsi podjęli z nimi nierówną walkę. Prym wodził Tuli, który, zamiast deptać, czy przy pomocy silnego kopniaka wysyłać ohydztwo za burtę, chwycił i chował fragmenty „jadowej bomby” do worka.”

MG powinien wykonać za każdego bohatera test ryzyka; jeśli się on nie powiedzie, danego nieszczęśnika atakuje żmija. Gdy test się uda, znaczyć to będzie, że bohater znajdował się poza zasięgiem „bomby” lub dość szybko znalazł sobie miejsce wolne od plugaństwa. Gdyby jednak któryś przystąpił do usuwania żmij i skorpionów, trzeba będzie wykonać kolejne dwa testy: pierwszy na 50%, drugi na 75%. Konsekwencje nieudanego testu są takie, jak wyżej.

„Nie minęła minuta, a my zrównaliśmy się z hulkiem. Krasnolud przygotowywał się do strzału, gdy ujrzelśmy, jak bandera przeciwnika zjeżdża w dół. Zwycięstwo! Powoli wytracaliśmy prędkość, jednocześnie zbliżając się do łupu, aż wreszcie zetknęliśmy się burtami. Na pokładzie „Sili” – tak nazywał się ów statek – panował spokój. Kapitan wyszedł nam naprzeciw w towarzystwie nawigatora oraz dostatnio ubranej pary (jak się później okazało, był to sędzia Gambezi i jego córka), a reszta załogi stała równym szeregiem przy głównym maszcie. Pecherz wezwał dowódcę i jego świtę na „Skrzynię”. Po wymianie kilku uprzejmości przeszliśmy do mojej kajuty na negocjacje.

Bez większych ceregieli jeńcy przyjęli warunki, tj.: tysiąc ZK w złocie i drugi tysiąc w drogich kamieniach od sędziego, a od kapitana (w zamian za okręt) dwa tysiące w złocie i srebrze plus wszelkie dobra znajdujące się na Sili. Kapitan Panucca odebrał upoważnienie od sędziego, nakazał przenieść cały ładunek na „Skrzynię” i wreszcie dał parol oficerski, że stawi się u wybrzeży Sartosy za trzy tygodnie; potem odpłynął. Gambezi z córką został u mnie w gościnie.

Postawiliśmy żagle i jeszcze tego samego dnia znaleźliśmy się daleko na południe od tego miejsca i kupieckiego szlaku. Wieczorem uznałem, że jesteśmy dość bezpieczni, by pozwolić sobie na małą zabawę. Dla załogi wytoczono beczki przednich trunków z ostatnich wypraw, a tymczasem ja z Profesorem i Literą podjęliśmy jeńców wystawną kolację.

Bibka to kolejny dobry moment na integrację załogi, jak też okazja dla awanturników do uprawiania hazardu i wzbogacenia się o pokazną sumkę.

„Dopiero następnego dnia wieczorem „Skrzynia Trupa” popłynęła ku brzegom pirackiej wyspy. Pokonaliśmy tę odległość w sześć dni: żadnych przygód, nieproszonych gości, a jedynym „niebezpieczeństwem” była kobieta na statku. Na szczęście Litera wziął na siebie ten problem i młódka wydała się być wcale zachwycona niespodziewaną odmianą losu.

W porcie Litera rozdał załodze po dwadzieścia złotych monet i ogłosił tydzień wolnego. Na pokładzie zostało tylko kilku marynarzy, którzy musieli odpracować długi, oraz moi przybocznicy.

W zależności od tego czy nasi załoganci są już zaufanymi kapitanami, czy nie, drużyna schodzi na ląd lub pozostaje na statku. W ciągu pierwszych dwóch dni pobytu w porcie bohaterowie będą pomagać przy rozładunku łupu i załadunku świeżej wody, żywności, lin, nowych żagli itp. Przez kolejne dni będą świadkami umizgów i zalotów pierwszego oficera do panny Julii Gambezi (i odwrotnie), wezmą też udział w kilku wspólnych posiłkach, w trakcie których mogą poznać jeńców; mogą też uczestniczyć w rozmowach i gdybaniach pt. „Co dalej?” (oczywiście odbędą się one już bez udziału gości), jako że sporą część załogi nurtują tego rodzaju wątpliwości i rozterki.

„Siódmego dnia mieliśmy wyjść z portu, jednak okazało się, że brakuje dziewięciu członków załogi. Wysłałem kilku chłopców do miasta, aby to sprawdzili.”

Tymi „chłopcami” są, rzecz jasna, bohaterowie. W pierwszej tajemnie znajdują dwóch załogantów, zalanych w trupa. Tu też otrzymują informację od barmana, że marynarze z ich okrętu kilka dni temu posprzeczali się z paroma typami od niejakiego Finta, co jest równoznaczne z wachaniem kwiatków od dołu. Po powrocie na „Skrzynię” i zdaniu relacji drużyna dostanie kolejne zadanie: zejść z Pecherzem na ląd szukać nowych marynarzy. Bosman zostawi im całą sprawę, a sam zajmie się napychaniem żołądka. MG nie powinien stwarzać graczom wielkich trudności: bohaterowie mają się po prostu wykazać i udowodnić, że są odpowiedzialni i szybko wywiązują się ze zleconych zadań.

Oczywiście sprawa Finta nie pozostanie bez odzewu, gdyż kapitan, powodowany słusznym gniewem, wyznaczy Rzeźników, aby ukarali winnych, a statek odpływa z nowymi rekrutami. Pozwólmy bohaterom zdrzeć nieco nosa: niech to oni wprowadzą „nowych” na głębokie wody.

„Krążyliśmy wokół Sartosy przez kilka dni, bacznie wypatrując statku z okupem. Tuż przed jego przybyciem przeżyliśmy chwilę grozy, gdyż niedaleko przepływał galeon. Sądziłem, że zastawiono pułapkę, ale na szczęście pomyliłem się. Przekazanie pieniędzy i jeńców odbyło się szybko i sprawnie. Pomachaliśmy sobie czapkami na „do widzenia”; niektórzy, co prawda, wygrażali pięścią, ale kto by przejmował się takimi drobnostkami. W sumie ten sędzia to równy chłop, tyle że stoi po drugiej stronie burty. Wkrótce „Skrzynia Trupa” zwróciła się rufą ku północy i popłynęła ku otwartemu morzu.”

5. PORWANIE

„Pływalismy u brzegów Sartosy, licząc na łatwy łup, lecz statki skrzętnie omijały z daleka zdraдлиwe mielizny i rafy – czas było wracać do portu.

Podczas gdy my spokojnie odbieraliśmy okup, Rzeźnicy wykonywali swoje zadanie. Kiedy stanęliśmy na redzie, już na nas czekał. Wedle ich relacji draby Finta poniosły słuszną karę za pokiereszowanie naszych chłopców. Co prawda Rzeźnikom nie udało się dopaść wszystkich winowajców, jednak chwilowo nie mieliśmy czasu na bardziej szczegółowe poszukiwania. Czas było wyruszać w morze.

Uznałem, że dobrze będzie na jakiś czas zmienić rejon działania, dlatego po uzupełnieniu zapasów ruszyliśmy na zachód. Musimy jedynie przedrzeć się przez flotę Margitty, a morza zachodnie i przyjacielski port Brionne staną dla nas otworem.

Wkrótce zaistniał pewien niespodziewany problem: im dalej od brzegu, tym gorzej było z Literą. Nie rozrabiał, lecz wręcz przeciwnie – gał w oczach, zaniedbywał swoje obowiązki. Czwartego dnia nawet nie wyszedł z kajuty, a potem już tylko w nocy pokazywał się na mostku, patrzył w gwiazdy, z nikim nie rozmawiał i... wzdychał. Postanowiliśmy coś zrobić, gdyż wszelkie próby nawiązania z nim kontaktu spełzły na niczym. Zebraliśmy się wszyscy na naradzie. Przecież jeśli mu nie pomożemy, to chłopak się zmarnuje, albo, co gorsze, gotów zrobić sobie co niedobrego!

Jak zwykle pierwszy zabrał głos Profesor. Wyjaśnił załozdę problem i poprosił ją o zgłaszanie jakichś propozycji. Ktoś chciał, by biedaka przeciągnąć pod kilem, a potem drzeć skórę bosakiem, jednak zaraz uciszono dowcipnisia. W końcu Litera to jeden z nas, trzeba mu pomóc, a nie zakatować...”

Wszystkie propozycje, nawet te najgłupsze, zostaną wysłuchane i rozważone. MG winien zmobilizować drużynę do działania. Gdyby jednak bohaterowie nie wpadli na pomysł porwania panny Gambezi (obiektu gorących uczuć Litery), musi on paść z ust któregoś Bohatera Niezależnego. Oczywiście Litera nie bierze udziału w naradzie. Wykonawcami planu zostają wyznaczeni nasi poszukiwacze przygód, mający działać pod przewodnictwem Profesora.

„Tak więc nastąpiła niespodziewana zmiana planów. Wykonaliśmy zwrot, obierając kurs na Miragliano. Nasza grupa dywersyjna miała niecały tydzień, aby obmyślić jakiś zrzeczny plan.”

MG będzie musiał dostosować przebieg scenariusza do planu wymyślonego przez graczy. Ciężko przewidzieć jakie szatańskie pomysły przyjdą im do głowy, ale przecież kapitan zawsze ma ostatnie zdanie...

Ograniczę się jedynie do niezbędnych informacji, pozostawiając resztę wyobraźni MG. Jak wygląda Miragliano? Narrator może znaleźć jego opis w podstawowym podręczniku do WFRP, więc nie zamierzam się nad tym rozwodzić. W rozdziale **Koniec Scenariusza** przedstawiono plan domu (z pewnością będzie przydatny) rodziny Gambezi, jak również opis codziennych czynności domowników.

Załoga, gdy tylko ma okazję, wychwala odwagę „prawdziwych bohaterów”. Najbardziej przyjacielscy są bliźniacy, którzy chętnie podsuwają drużynie makabryczne pomysły na rozwiązanie problemu. Równocześnie obaj głośno narzekają, że sami nie będą mogli wziąć udziału w eskapadzie.

„Po kilku dniach, zrećnie unikając straży Miast – Państw Lucini i Remas, oraz zmieniając chwilowo nazwę fregaty na „Ręcza Eania”, zameldowaliśmy się w pięknym porcie Miragliano. Wyznaczona grupa zeszła na ląd. Ustaliliśmy, że po załatwieniu sprawy mamy się spotkać w małej zatoczce po wschodniej stronie cypla, za... (tyle dni, ile gracze przewidzieli na wykonanie zadania). Trochę później zeszli na ląd Rzeźnicy, dostrzegłszy, że na redzie pojawił się okręt Finta.”

Teraz MG musi radzić sobie sam. Gdyby bohaterom się nie powiedziało, to wcale nie znaczy, że zakończyli grę – chwilowo tkwią „w zawieszeniu”. Dopytującym się powiedz, iż znajdują się na tym samym statku co kapitan, lecz przybyli tu znacznie wcześniej i zajmują miejsca w innych rzędach. Od tej pory możesz w opowieści kapitana czynić wtarcenia typu: „Ci tam (lub: ten tam) mogą potwierdzić moje słowa.” Oczywiście któryś mógł wyzłonić ducha – wtedy padną słowa, że był dzielny i mężnie zginął, a jego śmierć nie poszła na marne (bez względu na to, jaka będzie prawda).

GDYBY WSZYSCY ZGINĘLI

„...nic jednak nie dało się zrobić. Wielka szkoda! Zadanie okazało się zbyt trudne. Niech mnie Tuli zeżre, jeśli wszyscy nie smucili się przez tydzień, a chyba najbardziej ja i Litera – w końcu z jego powodu całe to zamieszanie. Będą pomścić! Nie przepuścimy żadnej krypie z banderą Miragliano! Tak będzie, jakem Kapitan Trup!”

I to by było na tyle...

...Miejmy jednak nadzieję, że wszystko pójdzie dobrze – porwanie się powiedzie i dojdzie do radosnego spotkania kochanków.

„Zanim pościg się połapał, my już wypłynęliśmy w morze. Dalszy plan przewidywał długą podróż do Bretonii, tam bowiem Litera i Julia mają zejść na ląd i zamieszkać z rodziną pana młodego. Szybko pruliśmy fale, jednak rejs był długi i znów nuda dała się wszystkim we znaki. Każdy robił co tylko mógł, aby wypełnić długie godziny. „Skrzynia Trupa” lśniła jak nigdy, a sprzęt i broń były wypucowane niczym na paradę. Z powodu kobiety na statku nie zaczepialiśmy żadnych okrętów.”

Dajmy się bohaterom trochę ponudzić, jednak nie za długo, bo gracze gotowi sobie pójść (szczególnie, że w trakcie powrotu czekają ich podobne „atrakcje”)!

„Pod koniec drugiego tygodnia ujrzeliśmy, jakże miły naszym sercom, port w Brionne. Miasto z otwartymi ramionami wita wszystkie jednostki, bez względu na proceder, jakim się parają ich załogi. Wszyscy wylewnie żegnali się z parą kochanków. Zrobiliśmy zrzutkę i ubierał się niemały trzos, a ja dołożyłem kilka ozdobnych drobniaków na wiano Julii, bom szczerze polubił tę dziewczynę.

Litera opuścił okręt, zaś chłopcy poszli do tawerny upić się z żalu.

Dwa dni później wzięliśmy zaopatrzenie i ruszyliśmy w drogę powrotną. Przyznam, że dopiero wtedy prawdziwie odczułem brak pierwszego oficera i pisarza. Trzeba koniecznie (jak najszybciej!) znaleźć nowego...

Na wodach Tilei trafił się nam łatwy kąsek: krypta kupiecka z Magritty nierozważnie podpłynęła zbyt blisko lądu i osiadła na mieliźnie. Zgodnie z prawem – ma się rozumieć pirackim – taki statek i jego ładunek należy do znalazcy. Dowódca oczywiście protestował, lecz zabrakło mu argumentów i musiał ulec. Przyznam,



że rzecz okazała się mało opłacalna: nieco grosiwa i dziesięć bel nędznego materiału. Sam statek niewiele był wart, a targać się z nim do Sartosy to strata czasu i zbytnie niebezpieczeństwo, więc zabraliśmy towar i w drogę.”

6. NOWY OFICER

„Port pirackiej wyspy po długim i nudnym rejsie wydał mi się ziemią obiecaną. Załoga dostała zwyczajowo po 10 ZK na łeb i rozpięchła się po mieście. Ja natomiast – po krótkim targu z kupcem, który zwykle odbiera nasz towar – w asyście kilku marynarzy udałem się do tawerny, w której przesiadują oficerowie. Musiałem znaleźć kogoś na miejsce Litery. Nietawo jest zastąpić osobę, którą się lubiło (że nie wspomnę o zaufaniu). Było kilku interesujących typów, lecz dopiero drugiego dnia pod wieczór znalazłem osobnika posiadającego odpowiednie kwalifikacje i robiącego dobre wrażenie. Miał stawić się na pokładzie następnego dnia po zatwierdzeniu, jak powiedział, kilku swoich spraw na mieście. Rzeczywiście, Nowy – tak go nazywaliśmy – przyszedł o umówionym czasie. Tachał ze sobą kilka gratów, ale w sumie i tak znacznie mniej niż to, co jego poprzednik zabrał z okrętu. Zaraz wystąpiłem Pecherza, aby zbierał załogę, sam zaś przedstawiłem Nowemu zakres jego obowiązków.

Następnego dnia przed południem cała załoga znajdowała się już na pokładzie. Przybyli nawet bliźniacy – stali z szelmowsko uśmiechniętymi gębami, co zwiastowało nie najlepszy humor Finta. Nowy szybko się aklimatyzował; jeszcze tego samego dnia wzięliśmy zapasy i przed zmierzchem „Skrzynia” wyszła w morze.”

Nowy jest nadzwyczaj miłym gościem, zaś wszelkie próby podjęcia rozmowy spotykają się z uprzejmym odzewem z jego strony – nie nastęrcza trudności i zawsze stara się pomóc w potrzebie.

„Jakie było nasze szczęście, gdy parę mil od brzegu trafiliśmy łakomy kąsek. Ów hulk ledwo się ruszał pod pełnymi żaglami, tak był wyladowany towarem. Bez trudu wyprzedziliśmy go na tyle, aby akurat o świcie móc dobrać się do niego. Wszyscy uznali, że nowy oficer przyniósł nam szczęście.”

7. POŚCIG

„Możecie wyobrazić sobie nasze zdziwienie, gdy o świcie zamiast spodziewanego: – Kupiec! usłyszeliśmy: – Dwa okręty na rufie!”

Na Mananna, to nie były jakieś tam byle krypy! Jeden poznałem bez trudu, wielką galeryę – okręt flagowy – floty Miragliano. Ciężko prula fale, pchana przez pięćdziesiąt wiosół, a każde z nich poruszały ramiona pięciu mężczyzn. Na bogów, ależ to był widok! Drugim okrętem okazała się nieźle ożaglowana fregata Finta. Szczęściem zbyt słaby wiatr sprawiał, że poruszała się wolniej od galery. Niestety, długo nie mogłem napawać swych oczu tym widokiem. Obie jednostki wyraźnie szły przeciw nam. Nie było na co czekać, pełne żagle i uciekamy! Co gorsza, wiatr też nie dla nas był łaskaw. Tymczasem galera zbliżała się nieubłaganie. Czas na tajną broń! Profesor był już gotowy, tylko czekał, aż robaczki zmienią żagle na sztormowe. Jeśli wszystko się powiedzie, napastnicy będą mogli jedynie popatrzeć za nami przez lunetę. W momencie gdy ryknęły działa galery, „Skrzynia Trupa” jakby dostała skrzydeł. Ku zaskoczeniu wroga błyskawicznie zwiększyliśmy odległość, i wkrótce sylwetki wrogich okrętów znikły nawet w okularze lunety.

Aby nie przeciążać maga, po dwóch kwadransach wróciliśmy do normalnej prędkości. Dopiero teraz przyszedł czas na chwilę refleksji. Było oczywiste, że miała to być pułapka. Sędzia wykorzystał swe koneksje, a bliźniacy musieli Fintowi zalać za skórę sporo sadła, skoro zdecydował się na współpracę z władzami. Trzeba zmienić kurs i przyciąć się na jakiś czas. Kto wie jak długo będą nas szukać? Wiatr trochę się wzmógł, dzięki czemu nocą zrobimy tyle mil, że można będzie zapomnieć o zagrożeniu.

Następnego dnia, przy słusznym wietrze, dokonaliśmy kolejnej zmiany kursu – co tam, na Morzu Bretońskim też jest ładnie.

Wyobraźcie sobie nasze przerażenie i zaskoczenie, gdy dwie doby później na naszym kursie spostrzegliśmy galeryę i podążającego za nią Finta. Zamieszanie na „Skrzyni” było godne pożalowania. Żeglarze, sparaliżowani strachem, nieudolnie wykonywali rozkazy. Bosman z niemałym wysiłkiem (!) opanował sytuację; wykonaliliśmy

zwrot w lewo, lecz wroga fregata podjęła ten sam manewr o wiele sprawniej, przez co dzielący nas dystans zmniejszył się jeszcze bardziej. Galera błyskawicznie ruszyła do przodu, próbując przeciąć nam kurs. Niestety, tym razem wypróbowany sposób zawodził – Profesor był bezsilny. Do nieuniknionego starcia pozostała mniej więcej godzina starcia. Dla każdego było jasne, że w tej walce mamy taką szansę powodzenia, jak śledź w starciu z rekinem. Stałem właśnie na kasztelu rufowym, wydając załodze ostatnie rozkazy, gdy podszedł Tuli i swym łamanym językiem powiedział:

– Tuli widział, bo których, palce dwa noc w tył, pusił ptaka.

– Nie ptaka, ale pawia, Tuli, i nie pusił, tylko rzucił – ktoś poprawił.

– Ne, Tuli wie. Ptaka! Pusił! – I zamilkł obrażony.

Tuli rzeczywiście wie co mówi. W rzeczy samej, ktoś (tzn. Nowy) wypuścił sokoła z wiadomością dla przeciwnika. Jeśli bohaterowie nie odkryją tego faktu, to jeden z BN (np. kapitan lub mag) pojmie co jest grane. Pewnie, że w tej sytuacji niewiele to zmieni, ale załoga będzie mogła choćby ukarać winnego. Należy zakładać (ale niekoniecznie), iż zostanie przeprowadzone śledztwo. Dowodem świadczącym o winie Nowego będą ślady guana w kajucie oficera, a wzięty na spytki nieborak wyśpiewa wszystko. Rodzaje „spytków”, jakim niechybnie zostanie poddany? Chyba nie muszą ich opisywać, zdając się na pomysłowość graczy. Tak czy siak, osoba Nowego od tej chwili przestaje odgrywać ważniejszą rolę w scenariuszu.

8. OSTATNIA WALKA

„Stało się dla mnie jasne, że starcia nie da się uniknąć. Przy odrobinie szczęścia może któryś z nas ocalać?”

Kazałem ustawić wszystkie armaty na jednej burcie, od strony galery. Miałem plan, który mógł się powieść. Chodziło o to, że...

To koniec opowieści kapitana. Walkę proponuję rozegrać w czasie rzeczywistym, już bez jego ingerencji. Siły wroga są znacznie większe od tych, którymi dysponuje kapitan Trup – opis obydwu statków znajduje się w rozdziale **Koniec Scenariusza**.

Final

Strategia przeciwnika jest prosta. Fregata Finta wypala z dział w maszty „Skrzyni” i – bez względu na efekt salwy – podpływa do abordażu. Jej zadaniem jest związać walką załogę kapitana Trupa po to, aby dać czas galerze na zbliżenie się. Reszta jest jasna: osaczenie i przewaga liczebna napastników gwarantuje im zwycięstwo. Jednak główny ich cel stanowi zdobycie statku i znajdujących się na nim skarbów, więc zatopienie „Skrzyni” jest niepożądane. Równie ważne dla sprzymierzonych jest wzięcie Trupa (oraz jego świty) do niewoli.

Plan Trupa

Co zdecydowało, że Fint ustawił działa na burcie od strony galery? Efekt ich strzału na dalszy dystans będzie mizerny, lecz nie z odległości dwóch metrów, szczególnie w kasztel wrogiego okrętu, z którego nastąpi abordaż. To właśnie jest chwila, kiedy załoga „Skrzyni” musi wdrzeć się na okręt Finta. Całej bitwy nie da się rozegrać, dlatego nie ma co ukrywać, że powodzenie tego manewru będzie zależać od działań drużyny. Bohaterowie jako pierwsi zyskają możliwość zdobycia przyczółka na wrogi pokładzie. Jeśli go utrzymają, reszta załogi pójdzie w ich ślady i statek zostanie opanowany: kilka cięć po linach, marynarze na reje i dalej w morze, zanim galera zdąży zrobić zwrot i wypalić z dział.

Przed rozpoczęciem walki należy wtajemniczyć załogę w szczegóły planu. Jeżeli pośród awanturników znajdzie się osobnik niezadowolony do walki, otrzyma on również odpowiedzialne i niebezpieczne zadanie: ma powalić maszt „Skrzyni” na galę, aby oba okręty się szczyły. Oczekując na salwę, która jest sygnałem do akcji, śmiać może paść ofiarą przypadkowego trafienia pociskiem (np. strzałą). Aby przyczółek został utrzymany, bohaterowie powinni stoczyć na pokładzie fregaty Finta pojedynek z przeciwnikami, których będzie dwukrotnie więcej niż ich (współczynniki nieprzyjaciół znajdują się w rozdziale **Koniec Scenariusza**, w punkcie 3.)... i wygrać! Gdyby się nie powiodło i żaden awan-



turk nie przeżyje starcia, los „Skrzyni Trupa” jest przesądzony: załoga zostaje wyrzucona, a kapitan Trup wzięty do niewoli. Oczywiście jest to koniec przygody. Zakładam jednak, że plan „wypali”, a nasi piraci uciekną. Straty będą bardzo duże, połowa załogi zginie lub zostanie pojmana (w tym kapitan i krasnolud), a bosman – ranny w brzuch – umrze przed upływem doby. Co gorsza, „Skrzynia”, a wraz z nią złoto, srebro i cenne przedmioty, zostaje daleko za rufą...

Zbiegowie, pod dowództwem Profesora, nie bez trudu docierają przywłaszczoną fregatą na Sartosy. Tam, podzieleni na małe grupy, przedostają się do Państw-Miast. Mają za zadanie słuchać wieści o bitwie i więźniach, a gdy czegoś się dowiedzą, powinni zaraz dać znać przebywającemu na Sartosie Profesorowi. Drużyna bohaterów będzie wysłana do Miragliano, gdzie dowie się w tajemnie, że kapitan Trup został osądzony przez sędziego Gambezi i skazany na dożywotnie galery – obecnie znajduje się na okręcie „Pandora”.

Rzeźnicy dowiadują się gdzie i kiedy będzie przybijać galera, a mag wyznacza port w Luccini na miejsce odbicia dowódcy. Narrator powinien pamiętać, że otwarta napaść nie ma sensu – akcję trzeba przeprowadzić cicho i bez zamieszania.

To kolejna szansa dla graczy na wykazanie się inwencją, gdyż trzeba stworzyć kolejny plan, który rokuje nadzieję na udaną akcję. W rozdziale **Koniec Scenariusza** MG znajdzie informacje mogące być pomocne w realizacji powyższego pomysłu. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, fregata pod dowództwem szczęśliwie uwolnionego kapitana Trupa wychodzi z morza na poszukiwanie łupu i nowych przygód.

9. KONIEC SCENARIUSZA

MG znajdzie tu informacje, które ułatwią mu prowadzenie gry. Oczywiście nie są one obowiązuje – można je zmienić według potrzeb lub nawet zupełnie pominąć. Cyfry odnoszą się do odpowiednich rozdziałów w tekście.

1.

Pierwszy oficer Litera

Szlachcic, Zwadźca
Lat 28

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	55	60	5	5	9	50	2	48	44	44	40	44	49

Umiejętności: Astronomia, geniusz arytmetyczny, gadanina, urok osobisty, etykieta, heraldyka, szczęście, czytanie/pisanie, jeździectwo, błyskotliwość, szulerstwo, mocna głowa, specjalna broń – rapier, specjalna broń – pistolet, specjalna broń – parująca, uniki, mocny cios, kartografia, żeglarstwo, orientacja.

Przedmioty: Dwa pistolety, 10 ładunków, rapier, lewak, pierścień rodowy, 3 komplety dobrych ubrań, napierśnik, hełm, 20k, 14s, 10p, dwie talie kart do gry.

Opis: Litera jest szlachcicem z Bretonii, jednak nie chwali się tym i nie zdradza swego imienia. Jest uprzejmym, miłym młodym człowiekiem. Czasem zdarza mu się nieudolnie rymować wiersze, natomiast doskonale liczy i świetnie radzi sobie z kobietami (jak się okazało, one z nim również).

Bosman Pęcherz

Żołnierz okrętowy, Bosman
Lat 41

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	53	39	5	5	10	35	2	39	47	34	38	40	25*

* Gdy je, Ogd spada o 5 pkt.

Umiejętności: Mocna głowa, rozbieranie, uniki, wiostowanie, sekretny język – bitewny, mocny cios, ogłuszanie, szkutnictwo, bijatyka.

Przedmioty: Kurta kolecza, hełm, tarcza, topór, nóż, zaplamione ubranie, kości do gry, gwizdek, coś do jedzenia i picia, 12k, 12s, 7p. **Opis:** Bosman jest grubiańskim i obleśnym osobnikiem, obrzydliwym z fizjonomii i zachowania. Stale coś je lub się wydiera, a często robi obie te rzeczy na raz. Wierny Trupowi jak pies, mógłby dla niego nie jeść przez dobę... a to naprawdę bardzo dużo!

Mag Profesor

Uczeń maga, Czarodziej poz. 1, Iluzjonista poz. 1
Lat 46

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	26	26	3	3	9	38	1	38	32	50	36	4	36

Umiejętności: Język tajemny – magiczny, rzucanie czarów – magia prosta wojenna poz. 1, magia iluzyjna poz. 1, czytanie/pisanie, sekretny język – klasyczny, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, rozpoznawanie runów, wiedza o pergaminach, język tajemny magii iluzyjnej, szacowanie.

Czary:

Punkty Magii: 7

Magia Prosta: Otwarcie, Strefa zimna

Magia Wojenna poz. 1: Podmuch wiatru, Ognista kula

Magia Iluzyjna poz. 1: Osłona działalności, Powielenie obrazu

Przedmioty: Powłóczyście szaty, amulet od Tulego, nożyk, dwie kulki siarki, cztery srebrne kluczyki, trzy garście puchu, dwa kawałki owczego runa, figurka przypominająca kształtem Profesora, złoty pierścień, 39k, 3s, 9p.

Opis: Mag jest rasowym intelektualistą. Binokle, książki, tajne zapiski – to jego żywioł. Jeśli idzie o magię... no cóż, los poskąpił mu mocy, ale swą wiedzą i radą oddaje załodze nieocenione usługi.

Bliźniacy Rzeźnicy

Łowca nagród, Handlarz niewolników
Lat 27

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
5	52	54	5	4	9	49	1	29	46	32	45	40	30

Umiejętności: Widzenie w ciemnościach (10m), uniki, szósty zmysł, tropienie, śledzenie, cichy chód na wsi i w mieście, specjalna

broń – łąso, specjalna broń – sieć, mocny cios, celny strzał, powożenie, ogłuszanie, znajomość języka – tileański.

Przedmioty: Sieć, łąso, dwa krótkie miecze, bicz, nóż, kurta kolcza, kusza i 11 pocisków, dwie pary kajdan, sprzęt podróżny (garnki, hubka itp.), 9k, 10s, 15p.

Opis: To bardzo niegrzeczni chłopcy, wyglądający jak oprychy: mają zarośnięte gęby, są milczący i, co gorsza, strasznie drażliwi. Diabli wiedzą kiedy się obrażą, a wtedy... lepiej nie wchodzić im w drogę.

Najprawdziwszy Murzyn Tuli

Cyrkowiec: Siłacz, Zapaśnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
5	49	41	7	4	12	38	1	42	30	29	33	32	25*

Umiejętności: Bardzo silny, siłacz, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, tropienie, zapasy, orientacja, pływanie.

Przedmioty: Nóż, paciorki, zapas „cholerstwa“, worek „pluga-stwa“, szorty i sandały (zimowe, obszyte futrem).

Opis: Tuli jest obcokrajowcem, wychowanym w cyrku. Jego wygląd (spiłowane w trójkąty białe zęby, stale obnażone w uśmiechu) i siła fizyczna budzą grozę w postronnych obserwatorach, ale jeszcze bardziej zraża do siebie ludzi zapachem maści, którą się stale smaruje. Może to kogoś zdziwić, ale nie potrafi posługiwać się bronią – na szczęście świetnie walczy gołymi rękoma.

2.

Zbiry

Ilość: Liczebność drużyny +1

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	30	29	3	3	6	29	1	29	25	27	30	29	26

Umiejętności: Bijatyka, ogłuszanie, cichy chód w mieście.

Przedmioty: Palki lub noże, skórzane kamizelki, K6s, K10p.

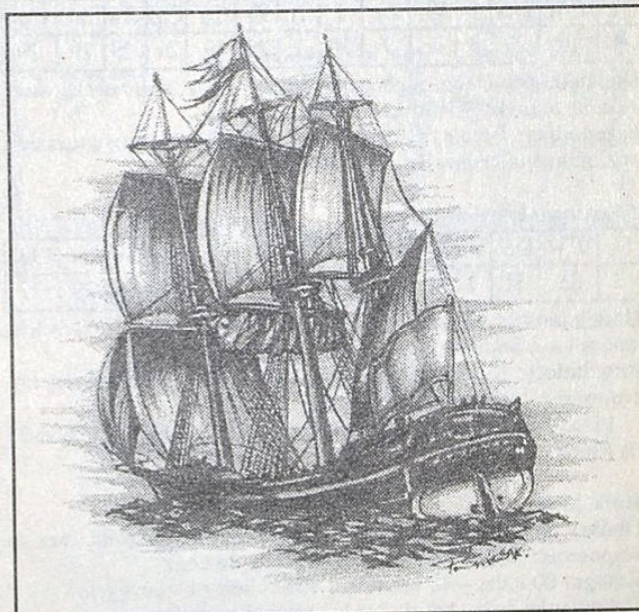
Opis: Wyjątkowo perfidni i irytujący osobnicy.

PD za walkę ze Zbirami: od 25 do 50 dla każdego bohatera uczestniczącego w starciu.

PD za historyjkę: od 25 do 100 – zależnie od pomysłu.

3.

Opisy statków są dość pobieżne, gdyż scenariusz nie przewidywał walki okrętami.



Fregata „Skrzynia Trupa“

Ogólny opis: Długość jednostki wynosi 30m, szerokość 10m, a wyporność 400t. Dzięki swej smukłości i dużej powierzchni żagli (trzy maszty) statek jest bardzo szybki – niewiele jednostek może

PRZYGODA

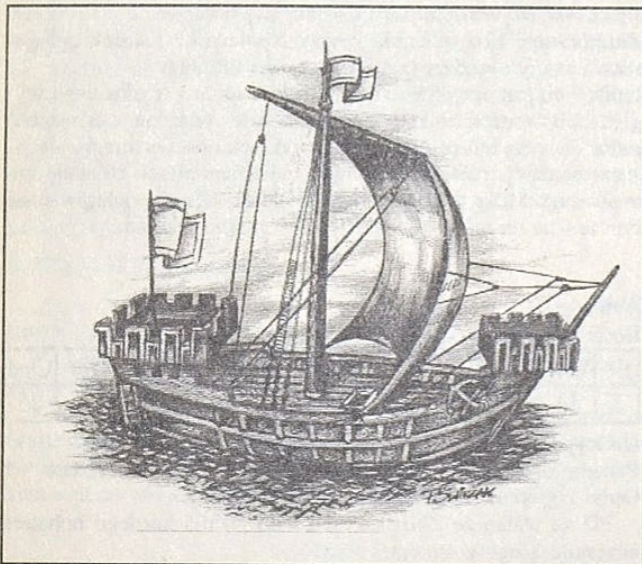
mu dorównać – osiągając od 9 do 10 węzłów (1 węzeł = 1 mila morska = 1800 m; Sz 5). Posiada, charakterystyczne dla starszych typów fregat, nadbudówki: rufową i dziobową.

Uzbrojenie: cztery działa (w rzeczywistości było ich znacznie więcej, bo od 20 do 50, lecz w systemie skąpo potraktowano broń palną, dlatego armat jest mniej).

Załoga: 150 ludzi (100 żołnierzy okrętowych i 50 żeglarzy, ich uogólniona charakterystyka znajduje się niżej).

Arabska koga

Ogólny opis: To statek handlowy o wyporności 150 ton. Jest jednostką powolną, osiągającą prędkość 5 węzłów (Sz 3). Jej długość wynosi 20m, szerokość 7m. Ma napęd żaglowy, który składa się z jednego masztu o długości 20m i podnoszonego na nim prostokątnego żagla o powierzchni 100m². Na dziobie i rufie znajdują się wysokie kasztele.



Uzbrojenie: jedno działo.

Załoga: 40 żeglarzy i 20 żołnierzy okrętowych.

Żeglarze

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	30	29	3	3	7	30	2	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: Unik, żeglowanie, wiosłowanie, wspinaczka, mocny cios, bijatyka, 75% szans na mocną głowę.

Przedmioty: Butelka podłej wódki, pałka, 50% szans na miecz, nóż, skórzana kamizelka, K4k, K6s, K6p.

Żołnierze okrętowi

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	38	32	4	3	8	33	2	29	33	29	33	29	29

Umiejętności: Mocna głowa, unik, wiosłowanie, ogłuszanie, mocny cios, sekretny język – bitewny, rozbijanie.

Przedmioty: Kusza z amunicją, hak i 10m liny, kurta kolecza, tarcza, miecz, 50% szans na pikę, K6k, K6s, K6p.

PD za udział w walce: za pokonanie żeglarza 10, za żołnierza 25 na osobę.

Hulk „Sili”

Ogólny opis: Statek handlowy, szeroki na 8m, długi na 25m., o wyporności 200 t. Ożaglowanie podobne do kogi.

Załoga: 80 ludzi – 40 żeglarzy i 40 żołnierzy okrętowych.

Uzbrojenie: Jedna balista i jedna katapulta.

Kształtem różni się od kogi, gdyż kasztele na dziobie i rufie złączone są w jedną całość z kadłubem. Dziób okrętu jest – w porównaniu do śródkręcia – wzniesiony do góry i stanowi, oprócz masztu, najwyższą część statku.

4.

Wąż morski

Wygląd: Dla wielu kapitanów widok zbliżającej się węża morskiego oznacza koniec ich kariery. Sztynna szyja, ozdobiona gęstą grzywą wodorostów, mierzy z reguły około pięciu metrów długości. Trudno ocenić długość potwora na podstawie szeregu wijących się za nim zwojów, ale rzadko się zdarza, że wąż morski ma więcej niż trzydzieści metrów długości (ten ma więcej!). Precyzyjniejszy opis jest zbędny, gdyż bohaterowie – na szczęście dla siebie – widzą go tylko z daleka.

Sędzia Gambezi

Żak, Prawnik

Lat 45

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	23	25	2	4	9	32	1	40	55	74	50	62	41

Umiejętności: Język tajemny – magiczny, czytanie/pisanie, sekretny język – klasyczny, historia, kartografia, rozpoznawanie roślin, znajomość języka – estalijski, etykieta, prawo, krasomówstwo, sekretne znaki prawników.

Przedmioty: Ozdobny sztylet, peruka, toga, 90k, 13s, 5p.

Opis: Sędzia jest statecznym człowiekiem. Stara się zrozumieć wszystkich, nawet przestępców, jednak ściśle trzyma się litery prawa i jest szczerze oddany temu, co robi. Ceni punktualność i sam nigdy się nie spóźnia. W domowym zaciszu chętnie oddaje się swemu hobby – kartografii. Zatraca się w swojej pasji do tego stopnia, że potrafi spędzić całą noc w pracowni. Uważany jest za nadopiekuńczego rodzica i dobrego pracodawcę.

Julia Gambezi

córka sędziego

Lat 17

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	22	22	2	2	5	37	1	39	30	30	25	29	49

Umiejętności: Śpiew, taniec, muzykalność – harfa, haft, czytanie/pisanie, etykieta.

Przedmioty: Piękne, ozdobne stroje, złota brosza (10k), przybory do haftu, 10k, 5s.

Opis: Julia jest podlotkiem o wielu pozytywnych przymiotach charakteru i niepoślednim wyglądzie. Pełna wdzięku, rozpieszczana i chroniona przez ojca, wykazuje tę szczególną dziewczęcą naiwność, która chwyta żelaznym uściskiem męskie serca.

Dwa razy w tygodniu bierze lekcje śpiewu i gry na instrumentach, a w środku tygodnia chodzi do cechu krawców na naukę haftu. Każdej niedzieli w południe modli się w świątyni Shally za biednych i potrzebujących, rozdając tamże małą sumkę pieniędzy wśród licznie zgromadzonych nieszczęśliwców.

Mimo wszelkich wygód, jakie zapewnia jej rodzic, gotowa jest go opuścić (nawet bez jego wiedzy i zgody) dla swego ukochanego.

5.

PD dla najlepszego pomysłodawcy: 100, ew. do podziału.

Domownicy

Charakterystyka domowników wydaje mi się zbędna: jedyny problem, jaki mogą stworzyć, to podnieść wielki larum. Ew. walkę należy uznać za zakończoną w momencie, w którym się rozpoczęła. Gdyby jednak potrzebne były jakieś współczynniki, sądzę, że żaden z nich nie przekroczy 30 (wyłączając liczbę lat).

Matka sędziego: Niewiasta w podeszłym wieku i słabego zdrowia, od dawna nie opuszcza swego pokoju. Gdyby któryś bohater nawiedził babcię po nocy, biedaczka może dostać udaru mózgu i zejść śmiertelnie.

Gospodyni: Równie leciwa pani, tyle że rubensowskich kształtów, trzymająca wszystkich krótko. Wstaje najwcześniej i kładzie się najpóźniej spośród domowników. Nie uznaje ustępstw i kompromisów – surowość ponad wszystko! Rzadko opuszcza dom, a jeśli, to tylko pod koniec tygodnia: w towarzystwie tajemnego udaje się wtedy dwukółką na targ i robi większe zakupy.

POSESJA I JEJ OKOLICA

Lokaj: Siwy już pan imieniem Piotr, będący zawsze tam, gdzie go potrzeba. Chętnie służy pomocą potrzebującym, jest dumny z siebie i domu, w którym pracuje. Wierny sędziemu.

Pokojówki: Młode, pełne życia dziewczyny.

Pierwsza z nich jest damą do towarzystwa pani Julii. Zna wszystkie jej sekrety, gotowa pomóc w zaplanowaniu i zrealizowaniu ucieczki.

Druga jest opiekunką starszej pani, wykonuje w domu prace porządkowe i robi codzienne zakupy. Raczej nieśmiała w stosunku do obcych, nie zgodzi się pomóc bohaterom, chyba że znajdzie się wśród nich jakiś porządny i przystojny młodzieniec, a wtedy, kto wie ...?

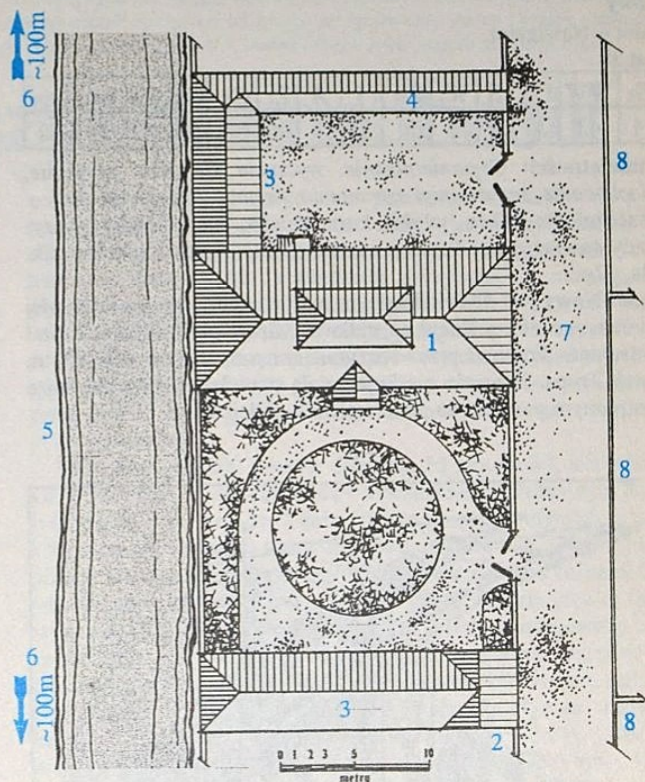
Kucharz: Otyły jegomość w średnim wieku. W nic się nie angażuje, jego królestwem jest kuchnia i nie dajcie bogowie, aby wlaźł do niej ktoś niepowołany!

Stróże: Dwóch leciwych jegomości, których zadaniem jest pilnowanie bramy oraz wykonywanie prac porządkowych i ogrodniczych na dziedzińcu. W nocy na zmianę pilnują posesji (po sześć godzin każdy). Gdyby spostrzegli nieproszonych gości, nie będą stawiać oporu, ograniczając się do użycia gwizdków, których dźwięk sprowadzi strażę (w razie ew. starcia wykorzystaj charakterystykę żołnierza okrętowego).

Jeden z nich, zachęcony gotówką, chętnie przekaze list albo ustną wiadomość panience, tak, aby nie dowiedzieli się o tym inni domownicy. Przymknie też oko na potajemne spotkanie przy bramie, jednak nie pozwoli obcym wejść na teren posesji lub na oddalenie się Julii.

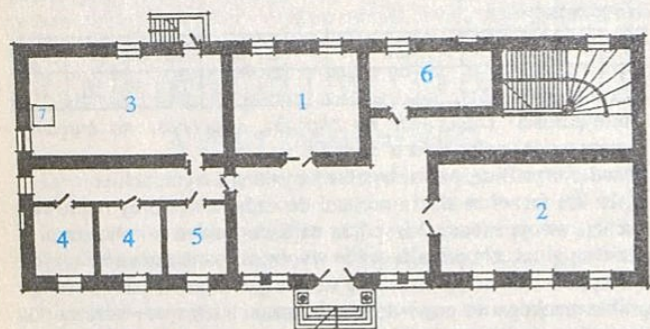
Stajenni: Ludzie z plebsu; ich zadaniem jest opieka nad zwierzętami znajdującymi się na terenie posesji. Nie wchodzi na teren głównego domu i dziedzińca. Starszy stajenny unika kontaktów z obcymi, wymawiając się od rozmów słowami: „nie wiem“, „pan nie kazali“, „nie mogę“ lub podobnie. Młodszy jest bardziej skory do konwersacji i za brzęczącą monetę pójdzie na współpracę (podobnie starszy).

PD za udane porwanie: 250 do podziału (równego lub nie) pomiędzy bohaterów.

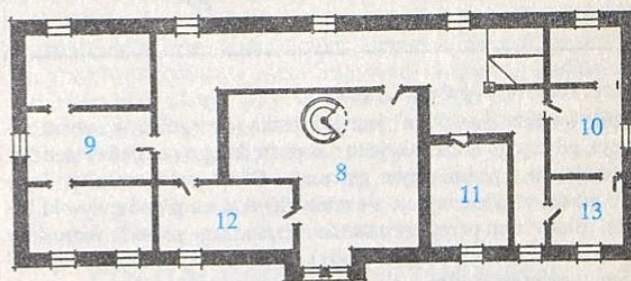


- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Budynek główny | 5. Kanał (2m głębokości) |
| 2. Stróżówka | 6. Ulica Prawników |
| 3. Stajnie - wozownie | 7. Mosty (pod nimi są kraty) |
| 4. Budynek gospodarczy | 8. Inne posesje |

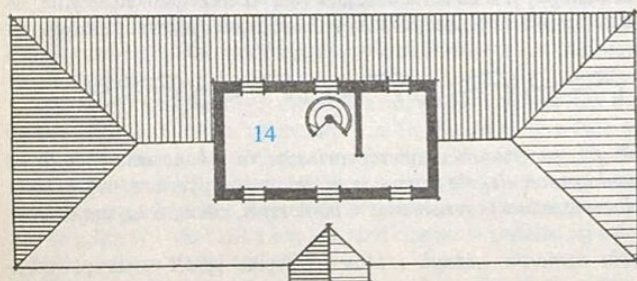
DOM



PARTER



PIĘTRO



WIEŻYCZKA

- | |
|-----------------------------------|
| 1. Gabinet i biblioteka |
| 2. Salon |
| 3. Kuchnia |
| 4. Pokój stajennych |
| 5. Pokój kucharza |
| 6. Pomieszczenie gospodarcze |
| 7. Kłapa do piwniczki |
| 8. Pokój sędziego |
| 9. Pokój Julii i jej służącej |
| 10. Pokój matki sędziego |
| 11. Pokój gospodyni |
| 12. Pokój lokaja |
| 13. Pokój służącej matki sędziego |
| 14. Pokój-pracownia sędziego |

6.

Nowy

Pilot – Nawigator
Lat 30

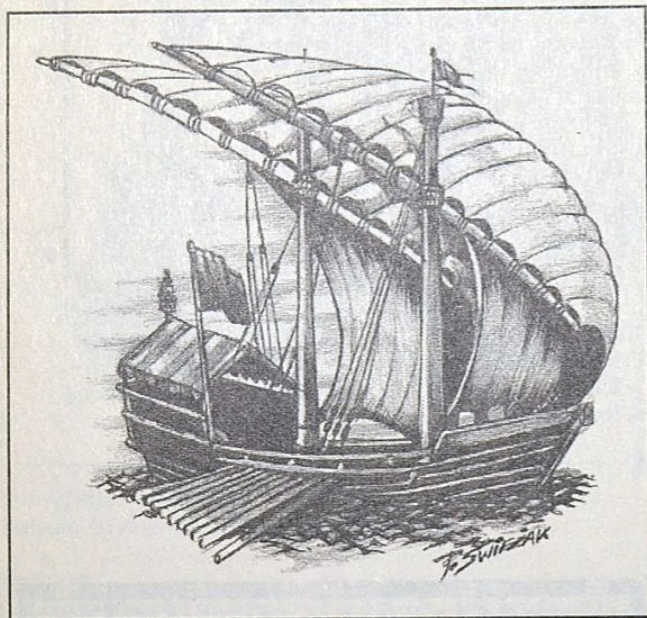
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	43	30	4	3	10	52	1	40	52	50	53	39	40

Umiejętności: Czytanie/pisanie, wycucie kierunku, pływanie, wiosłowanie, żeglowanie, astronomia, kartografia, orientacja.

Przedmioty: Miecz, sztylet, kurta kolcza, lina z kotwicą, przyrządy nawigacyjne, 4 mapy, zamaskowana klatka z sokołem, 8k, 14s, 12p.

Opis: Nowy jest doświadczonym marynarzem. Zna się na swojej robocie, wcześniej służył na statkach Miragliano i Tobaró. Został podsunięty Trupowi przez sprzymierzonego, aby „wystawić” im statek Trupa. Zrećnie maskuje swoją prawdziwą rolę, nie dając postronnym powodu do jakichkolwiek podejrzeń.

7.



Okręt flagowy – galera „Lewiatan“

Ogólny opis: „Lewiatan” jest jednostką szczególną w swoim rodzaju, gdyż jego konstrukcja to coś pośredniego pomiędzy standardową galera a późniejszym galeasem. Okręt jest w pełni pokryty pokładem; w tyle znajduje się nadbudówka, a z przodu wysoki kasztel (ułatwia on przeprowadzanie abordażu, gdyż burta wznosi się tylko na metr nad lustrem wody). Długość tej jednostki wynosi 65m, a szerokość 11m.

Żałoga: 250 wiosłarzy (po 5 przy wiosle), 30 żeglarzy do obsługi dwóch masztów (Sz przy żegludze na żaglach wynosi 3; z użyciem wiosła również wynosi 3, ale tylko przez pewien czas – galernicy mogą utrzymywać szybkie tempo tylko przez pewien czas) oraz 100 żołnierzy okrętowych.

Uzbrojenie: 10 dział, w tym dwie kolubryny.

Fregata Finta

Ogólny opis: Ta jednostka pod względem szybkości nie ustępuje „Skrzyni Trupa”, ale jest trochę mniejsza: liczy sobie 25m długości i 6m szerokości; jej wyporność wynosi 200t.

Żałoga: 50 żeglarzy i 50 żołnierzy okrętowych.

Uzbrojenie: dwie armaty.

PD za śledztwo: 50 (ew. do podziału).

8.

PD za walkę: 10 za każdego żeglarza i 25 za każdego żołnierza okrętowego. Dodatkowo po 50 za ucieczkę.

Galera „Pandora“

Ogólny opis: Okręt, jak i galera, posiada wiele nowatorskich rozwiązań konstrukcyjnych. Wiosłarze rozmieszczeni są pod pokładem, dzięki czemu nie utrudniają pracy marynarzom obsługującym oba maszty. Jednostka nie ma kasztelu, a jedynie nadbudówki na rufie i dziobie. Drugi pokład umożliwia abordaż z niemal każdego miejsca okrętu.

Jak już wcześniej się rzekło, „Pandora” jest statkiem przeznaczonym do resocjalizacji jednostek społecznych. Na dolnym pokładzie znajduje się 120 galerników, rozmieszczonych przy 30 wiosłach. Jej długość wynosi 40m, a szerokość 5m (Sz – patrz „Lewiatan”).

Żałoga: 30 żeglarzy, 60 żołnierzy okrętowych i 10 wartowników. **Uzbrojenie:** 8 dział.

„Pandora” będzie przebywać w porcie w Luccini przez trzy doby. W tym czasie większość załogi zejdzie na ląd, a na pokładzie pozostanie jedynie bosman, dziesięciu żołnierzy i pięciu dozorców. Ustalono pięcioosobowe warty, zmiany następują co trzy godziny w ciągu dnia i co sześć w nocy. Nuda powoduje, że wartownicy bez problemu podejmują rozmowę z obcymi, chętnie też osuszają dzbanek czy dwa, baczając tylko, aby bosman ich nie zobaczył. Po zmierzchu są bardziej nieprzystępni, lecz nie dla tych, z którymi rozpiłi za dnia kilka butelczyn.

Jeden ze strażników, niechlujny osobnik o kaprawych oczkach, za sporą gotówkę (zażąda co najmniej 100k, ale można się potarować) może nawet wpuścić obcych na pokład i pomóc im obejść wartę.

Wartownicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	30	29	3	4	7	29	1	29	30	28	30	38	27

Umiejętności: Odporność na choroby, odporność na trucizny, zwinne palce, cichy chód w mieście.

Przedmioty: Bicz, pałka, butelka kiepskiego wina, pchły.

Opis: Żli faceci ze skłonnościami do sadyzmu, którzy naprawdę kochają swoją robotę. Nie pójdą na żaden układ z bohaterami – może są głupi, ale potrafią sobie wyobrazić konsekwencje swych postępów i nie uśmiecha im się kariera galernika. O jakiegokolwiek próbie przekupstwa powiadomią bosmana, a ten sprowadzi na pokład więcej żołnierzy i podwoi wachtę.

PD za pomysł na uwolnienie Flinta: 30 (i po 50 za wykonanie).

PD za pomyślnie ukończenie scenariusza: 100 dla każdego.

I na koniec jeszcze tylko jedna rada: PD proponuję przyznawać od razu gdy jest ku temu okazja, a nie, jak to zwykle się czyni, na zakończenie sesji (oczywiście MG może zdecydować inaczej).

Mam nadzieję, że wszyscy (Mistrzowie Gry i gracze) dobrze się bawili przy rozgrywaniu tego scenariusza. Na zakończenie chciałbym zapowiedzieć, że już wkrótce ukaże się kolejny numer „Labiryntu.” Formuła pisma ulegnie pewnej zmianie: mniejszy format, więcej treści i – co najważniejsze – kolejne „Labirynty” będą poświęcone tylko i wyłącznie jednemu systemowi. W pierwszym, rzecz jasna, znajdziecie przygody i materiały pomocnicze do WFRP.

Zegnając się, życzę Czytelnikom i Redakcji kolejnych pięćdziesięciu numerów „Magii i Miecza” (tylko tyle?! - przyp. red.). Do zobaczenia za miesiąc!

P.S. Cały czas czekam na opinie i pomysły dotyczące działu Warhammera.

(gb)

Często zdarza się, że gracz nie może przyjść na sesję. Zwykle nie ma to wpływu na przebieg zabawy, ale czasem grupa znajduje się w trakcie kampanii, a brakujący bohater jest główną postacią. I co wtedy? Gracze chcą grać, Mistrz Gry prowadzić, a poza tym nieobecny zadzwonił 15 minut temu, że woli się spotkać z dziewczyną. W takiej sytuacji przydają się tzw. „epizody”, czyli krótkie przerwyniki nie mające wpływu na kampanię, może niezbyt wysublimowane, ale za to zabawne, rozluźniające lub łatwe. Co więcej, szybko się je czyta, a poprowadzić można bez większego przygotowania. Jeden z takich epizodów właśnie czeka na Wasze przeczytanie. Łatwo go sobie przyswoić, a nadaje się do każdej przyszłościówki, Cthulhu i czego sobie jeszcze tam zażyczyć.

(tk)

Marcin „Tottha” Kamyski

Luis, czyli dramat bestii

HISTORIA DO DNIA DZISIEJSZEGO I KIM JEST LUIS

Luis jest fajną, 22-letnią dziewczyną. Miłą, ale zimną. Ma bogatych rodziców (wysoko postawieni dyrektorzy), którzy ją utrzymują i nigdy do niczego nie zmuszali. Pozostawiona samej sobie, została (z ciekawości) członkinią małej, mrocznej sekty. Tam poznała chłopaka i oboje chcieli zerwać z sektą. Niestety, tydzień temu chłopak zniknął, a guru wziął ją na rozmowę o ukochanym. Od tego dnia ktoś (?) nie daje jej spokoju.

PIERWSZY DZIEŃ Z DNI OSTATNICH

Luis od paru dni ma wrażenie, że jest obserwowana. Wynajmie grupę zlecając bohaterom pozbycie się natręta. Podejrzewa, że śledzi ją jeden z członków sekty (może dowiedzieli się, iż chciała odejść?), na razie jednak nie podzieli się z grupą swymi podejrzeniami.

Dziewczyna przestaje wychodzić z domu, gdyż jest zbyt znerwicowana, a na dodatek cierpi na depresję. Przyjmuje mnóstwo środków uspokajających, nie żałuje sobie alkoholu i prochów. Co pewien czas wpada w panikę, szczególnie gdy zostaje sama – może nawet spróbować się zabić.

Chłopak Luis – Jack – miał pecha, gdyż guru uznał go za wspólnika i materialną ofiarę jednego z tajemnych rytuałów. Niestety, podczas obrzędu coś nie poszło tak, jak trzeba i chłopak uciekł, zabijając jednego z kapłanów. A co tak naprawdę się stało? Otóż młodzieńca opanował demon. Teraz jego ciało powoli gnije i okropnie śmierdzi. Co więcej, od tego czasu Jack śledzi Luis, którą wciąż kocha.

Guru i dwaj pozostali kapłani rozpoczęli łowy na bestię. Tymczasem Luis kontaktuje się z grupą, zapraszając ją do siebie, a po uzgodnieniu wynagrodzenia poprosi, by bohaterowie z nią zostali.

Następnego dnia, zimnym i pochmurnym rankiem Luis odwiedza znajomy. Potem dwa razy dzwoni telefon (głuchy?). Ktoś – zapewne członek drużyny – będzie musiał zrobić zakupy (utknął w korku i nie będzie go przez jakieś trzy godziny). Wieczorem wysiadzie telewizor (przypadek), a w chwilę później zupełnie się rozleci.

A wszystko po to, by gracie zaczęli się choć trochę denerwować...

A KIEDY ZAPADNIE NOC...

Około 22.00 Luis zaczyna dręczyć przeświadczenie o obecności tajemniczego „ktosia”. Będzie zamęczać bohaterów, by coś zrobili. Bestia rzeczywiście przybyła pod dom Luis, ale w razie jakichkolwiek działań prewencyjnych najętych ochroniarzy wycofa się, by po chwili wrócić – no, chyba że frajer będzie sam (bestia jest zazdrosna i nie wie, że grupa jest tu z tego samego powodu, co ona). Interwenujący bohater zobaczają tylko umykający cień.

Jakąś godzinę później pojawi się jeden z kapłanów – wpadł właśnie na myśl, że Jack mógł się ukryć u Luis. Będzie próbował przeszukać mieszkanie, a w razie wykrycia – zakładam, że grupa jest na tyle nastraszona, by być czujną – narobi mnóstwo zamieszania, używając ciężkiego karabinu z granatnikiem. Przy okazji dom mógłby spłonąć, albo przynajmniej nie nadawać się do dalszego zamieszkania.

Jeśli grupa nie pochwyci włamywacza, zrobi to bestia, gdy ten będzie uciekał. Teraz to, co zostało z Jacka wie, że bohaterowie są po jego stronie (coż to jednak pomoże?). Niestety, w chwilę później bestię złapią ubezpieczający włamywacza sekcjarze, dowodzeni przez kapłana. Pełnym przypadkiem (Jack czuje coś – czy to miłość? – do Luis i nie jest zbyt czujny w pobliżu jej mieszkania) uda im się jej nie zabić.

Na jakieś cztery godziny przed świtem Luis obudzi się z krzykiem. Każe grupie natychmiast jechać do opustoszałej hali w sercu strefy walki gangów – tam jest jej chłopak, który niedawno

zniknął. Dodatkowa kasa powinna przekonać bohaterów do wyprawy, a Luis oczywiście pojedzie z nimi, więc nie ma problemów z jej ochroną. Po półgodzinie szaleńczej jazdy (Luis prowadzi) bohaterowie dotrą do celu, a właściwie zatrzymają się, uderzając o wspomniany hangar. Jeden z nich mógłby w chwili wypadku stracić na chwilę przytomność. W takim przypadku Luis zostałaby z poszkodowanym, a reszta niezwłocznie wyruszy szukać jej chłopaka (niech tylko spróbują nie zgodzić się na to – dziewczyna zacznie płakać, tupać, gryźć, a w najgorszym wypadku sama przystąpi do poszukiwań!).

Hala ma jakieś 200 metrów długości, 50 szerokości, jest wysoka na 20; pełno w niej kontenerów i bezużytecznych maszyn. Kultysty czekają na intruzów – guru, kapłan i pięciu zaufanych członków sekty rozlokowało się w różnych punktach hali. Jeden z nich pilnuje nieprzytomnej bestii, zamkniętej w budce pod sufitem. On właśnie zapala światło w chwili, gdy grupa wejdzie głębiej (jest wyposażony w noktowizor). Co gorsza, w hali zainstalowany jest „rozwalacz” opcji cybernetycznych umożliwiających widzenie w ciemnościach (jego działanie nie obejmuje budki). Światło reflektorów oślepi bohaterów, zacznie się strzelanina, słychać *stacatto* karabinów maszynowych. Może któryś z członków drużyny zostanie postrzałem i padnie? Na chwilę zapada cisza. Dopiero teraz, kiedy jest nieco spokojniej, bohaterowie mogą ujrzeć satanistyczne znaki, które wymalowane są w prawie całej hali. Mają na to jednak tylko chwilę, bowiem światła nagle gasną, a hale wypełnia okropny wrzask, odgłos syjącego się szkła i głuchy odgłos upadku, po którym krzyk gwałtownie milknie.

W międzyczasie Luis wpada do hali (ewentualnie wraz z pechowym bohaterem) i natychmiast rusza na poszukiwanie swojego chłopaka. Od tego momentu zaczyna się prawdziwe szaleństwo. Bohaterowie są odcięci od siebie, ledwie się widzą nawzajem, a w ogóle nie słyszą (może każdego gracza wyposażać przed sesją w walkmana?). Tymczasem bestia uwalnia się i przerażeni kultysty poruszają się w losowo określonym kierunku, czasami przyczajając, a często strzelając na oślep. Guru sekty i kapłan są mądrzejsi – zachowują zimną krew, ale czy na wiele im się to zda?

Bestia schodzi z budki i rozpoczyna łowy. Niestety, nie widzi za dobrze, i, co gorsza, jest jej obojętne kogo morduje.

Czy bohaterowie wyjdą cało z tej jatki? Czy może pojawi się nagle policja? Czy bestia pożre wszystkich? A jeśli Luis zdola ją okiełznać? Tu wszystko zależy od Mistrza Gry!

COŚ O BOHATERACH NIEZALEŻNYCH

GURU I KAPŁANI

Są szybcy mniej więcej tak jak bohaterowie, nieźle posługują się bronią i nie posiadają żadnego opancerzenia.

CZŁONKOWIE SEKTY

Wolni, niezbyt spostrzegawczy, ale lepiej uzbrojeni od bohaterów, choć nie potrafią zbyt dobrze posługiwać się tego rodzaju sprzętem.

BESTIA

W chłopaku zaszły zmiany wewnętrzne i zewnętrzne. Z jego osobowości pozostała tylko ta część, która każe mu chronić (a może zabić?) ukochaną Luis. Tak czy inaczej, jest to zabójczo inteligentne zwierzę. Podczas walki w hangarze bestia będzie, mimo panujących ciemności, przemieszczała się szybko. Wystarczy jej, by ofiara straciła przytomność, by ruszyć za następną. Nie używa broni, jest jednak niezwykle silna, spostrzegawcza i szybka.

Długo nie było na naszych łamach przygody do Wilkołaka: Apokalipsy. Tym jednak razem Strażnikom trafił się ciekawy kasek. Poniższa przygoda nie polega tylko na bezsensownym wyznaniu stworów Żmija. Bohaterów czeka również trochę pracy detektywistycznej oraz trudne zadanie porozumienia się z kimś, kto wydaje się wrogiem. Co więcej, prowadzeni przez graczy garou muszą pojąć istnienie mniejszego i większego zła i zrozumieć postępowanie zabójcy. Wydaje się tu na miejscu wspomnieć o tekście Tomka Andruszkiewicza, w którym poruszony został bardzo podobny temat, a więc dobro i zło w Świecie Mroku.

(tk)

Cezary „Nekros” Matkowski

PIECZĘĆ

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Poniższa przygoda nie jest oficjalnym scenariuszem do gry Wilkołak: Apokalipsa.

Poniższy krótki scenariusz stanowi dobry materiał na pierwszą przygodę dla grupy garou, choć może być pasjonującym przeżyciem także dla tych, którzy niejedno już w swoim życiu widzieli. Jego akcja toczy się w małym miasteczku rodem z filmów Davida Lyncha, w którym mnożyć się będą tajemnicze wydarzenia. Jest to miejsce dość odludne, więc garou powinni mieć jakiś powód, by się tam znaleźć (mogą, na przykład, być mieszkańcami tej miejscowości lub mieć coś do załatwienia w okolicy). Scenariusz można wykorzystać także jako przerwę między przygodami.

TEMAT I KASTA

Niniejsza przygoda jest opowieścią o ludziach pogrążonych we własnym świecie i nie starających się dostrzec swego złego postępowania. Z pewnością nie ma być moralitetem; powinna raczej nauczyć bohaterów, że nikt nie jest do końca niewinny ani doskonały, a wybór mniejszego zła staje się często koniecznością.

Nastój... no cóż, mam nadzieję, że rozumiesz klimat „Twin Peaks”, „Z Archiwum X” i „Darkseed”. Obszerniejsze omawianie atmosfery niewielkich, położonych na odludziu miasteczek, gdzie dopiero pierwsze tajemnicze wydarzenia burzą iluzję spokoju i swojskości, zajęłoby zbyt wiele miejsca. Niezwykłe wypadki zaczynają się na dzień przed ważną datą w kalendarzu okultystycznym (przesilenie, równonoc, Noc Walpurgi itp.).

Oczywiście Narrator może przenieść akcję w miejsce inne niż zaproponowane dalej, aby chociażby wykorzystać scenariusz jako część Kroniki. Nie można wtedy zapomnieć o odpowiedniej modyfikacji wszelkich odniesień do historii i kultury. Najlepszymi miejscami są, moim zdaniem: Szkocja, Litwa, Dania i (przy dużym wkładzie pracy) Palestyna.

WPROWADZENIE

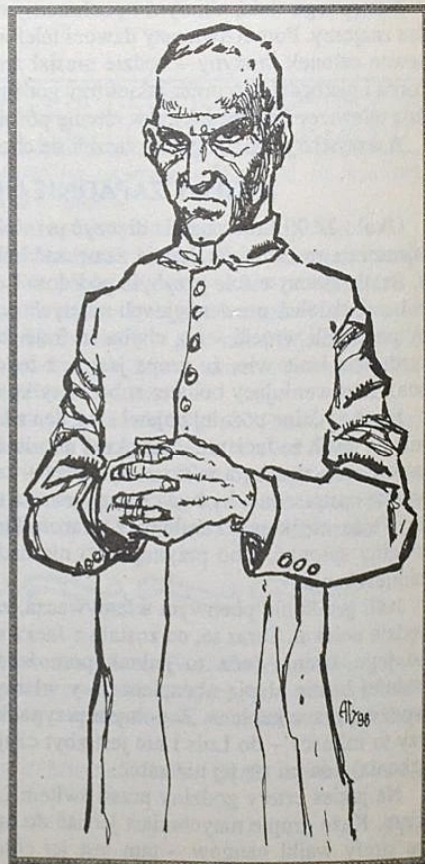
Małe miasteczko, położone na uboczu, gdzieś w pobliżu granicy Stanów Zjednoczonych i Kanady, o nazwie Grimfield, liczące około 5 tysięcy mieszkańców, jest od niedawna świadkiem dziwnych i przerażających

wydarzeń. Otóż od pewnego czasu zaczęły tu ginąć dzieci. Ich ciała, pokryte tajemniczymi, wymalowanymi krwią symbolami, znajdowane są potem w lesie. Mimo usilnych starań ani wezwana na pomoc policja, ani FBI nie natrafiły na żaden trop. Średnio ginie jedno dziecko co kilkanaście dni, a że dzieje się tak od trzech miesięcy, tajemniczy łowca zdążył uśmiercić już dziesięć ofiar. Miasteczko powoli ogarnia histeria, a uzbrojeni mieszkańcy patrolują okolicę.

Korzenie tragedii sięgają wydarzeń sprzed mniej więcej 160 lat, kiedy to biali najeźdźcy przejęli ziemie Indian, wcześniej bezlitośnie ich eksterminując. Tubylcy, mimo swej odwagi i pomocy plemienia Wendigo, zostali pokonani, a biali, którzy skolonizowali te terytoria, szybko przywlekli ze sobą Żmija. Na nieskalanych dotychczas terenach zagnieździło się zło. Miasteczko zostało założone na ziemi, która przez pewien czas była własnością Tancerzy Czarnej Spirali i gdzie nadal znajduje się Piekielna Nora, która, choć opuszczona, stanowi śmiertelne zagrożenie dla mieszkańców tej i innych osad. Wielu ludzi dostaje się nieświadomie pod tak silny wpływ Żmija, że zaczynają się rodzić dzieci, które w przyszłości staną się fomorami lub, w nielicznych wypadkach, Tancerzami Czarnej Spirali. W takiej chwili do miasta przybywa jeden z Milczących Wędrowców. W przebraniu księdza tropi i oczyszcza niedosłone usługi Żmija z jego plugawych wpływów, jest jednak zmuszony zabijać tych, u których moc Dprawatora jest zbyt potężna... Nieco wcześniej udało mu się odkryć przejście do domeny Żmija w Umbrze, przez które przedostaje się do naszego świata jego niszcząca moc. Chcąc mieć to miejsce stale na oku (bez wzbudzania podejrzeń mieszkańców Grimfield), przybył podpałił stary kościół i doprowadził do przeniesienia miejscowego proboszcza do innej parafii. Następnie przybył do miasteczka podając się za nowego duszpasterza. W miejscu łączącym Umbrę ze światem materialnym szybko stanął nowy dom Boży. Obecnie Ibrahim, takie jest bowiem imię fałszywego księdza, próbuje znaleźć sposób na permanentne zapieczętowanie plugawego miejsca, wiedząc, że ochrona, jaką dotychczas zapewniał mieszkańcom, jest niewystarczająca.

SCENA PIERWSZA: ŁOWCA ACZUKUJE

Kiedy garou przybędą nocą do miasteczka, na jednej z ulic ujrzą niezwykłą scenę. Oto środkiem drogi maszeruje grupa ludzi niosących kogoś na noszach. Kilku mężczyzn uzbrojonych jest w broń myśliwską, a niektórzy mają latarki. Jeśli bohaterowie okażą zainteresowanie sprawą i podejść bliżej, wówczas zauważą, że procesja niesie martwą, kilkunastoletnią dziewczynkę. Na jej piersi czerwienieje kałuża zaschniętej krwi, a twarz dziecka pokrywają tajemnicze symbole, w których można rozpoznać pewne znaki indiańskich szamanów. Przyczyną śmierci był najprawdopodobniej cios w pierś, zadany jakimś ostrym narzędziem. Bohaterowie dowiedzą się (jeśli zapytają), że dziewczynka nazywała się Margaret Trevis i jest jedenastą ofiarą tajemniczego łowcy. Na dalszą rozmowę nie pozwoli szeryf,



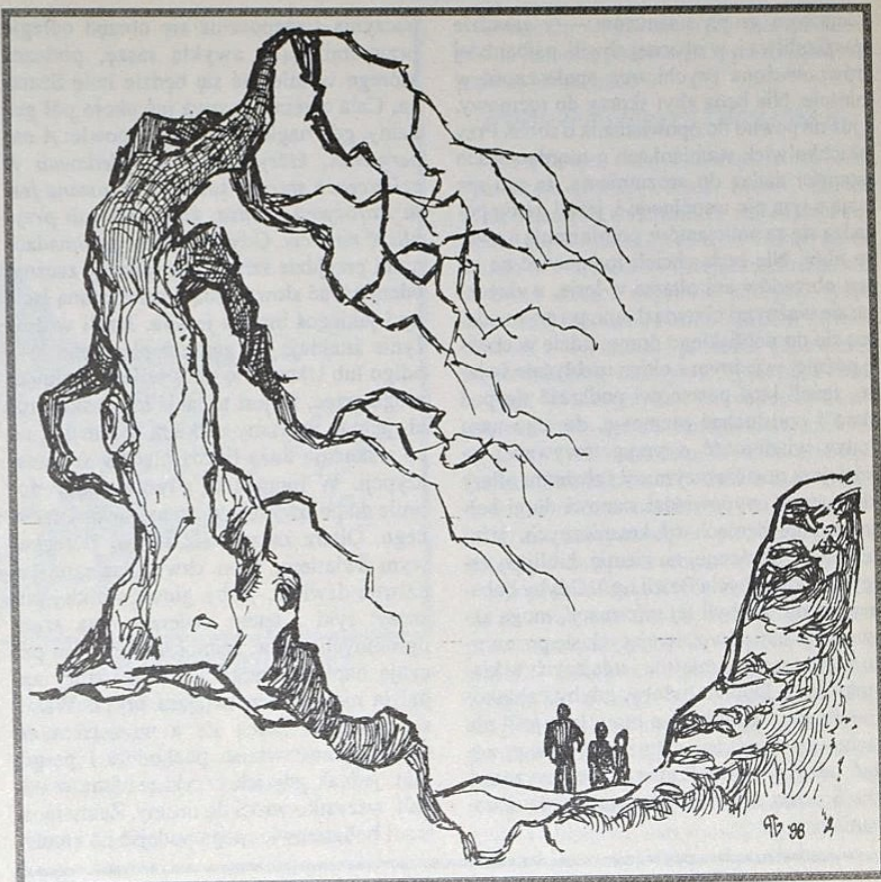
który poprosi przybyłych do biura i zada kilka im rutynowych pytań w rodzaju: „kim są?” i „co tu robią?”. Szeryf chce wiedzieć kto się kręci w okolicy i pokazać ludziom, że robi, co może. Zapytany, opowie co się dzieje, napomknie o pożarze kościoła, który miał miejsce pół roku temu, oraz o satanistach, odprawiających czarne msze, dodając przy tym, że przymykał oko na ich obrzędy, gdyż nigdy nie robili ludziom nic złego. Poradzi, by bohaterowie zatrzymali się w motelu i postarali nie rzucać ludziom w oczy.

SCENA DRUGA: MIESZKAŃCY I OKOLICA

Wszyscy garou, którzy przybyli do miasteczka, będą czuć dziwne zdenerwowanie. Jeśli któryś z nich użyje daru Wycucie Zmija, stwierdzi, że cała okolica promieniuje jego energią, choć nie można określić jej źródła. Powinno to jeszcze bardziej zdopinguować bohaterów do rozwiązania zagadki.

Niemalże wszyscy mieszkańcy miasteczka są przerażeni wydarzeniami ostatnich dni i niezbyt skłonni do rozmowy, szczególnie z obcymi. Rzuca się w oczy fakt, że nawet w dzień na ulicach nie ma żadnych dzieci. Rodzice po prostu nie wypuszczają ich z domu, odprowadzają je i przyprowadzają z pobliskiej szkoły; mogą chodzić w niedzielę do kościoła tylko w towarzystwie dorosłych. Bohaterowie mogą spróbować przekonać kogoś z mieszkańców, że są na przykład policjantami, tajnymi agentami, psychologami lub misjonarzami (inwencja mile widziana). Jeśli im się to uda, wówczas niektórzy, szczególnie kobiety, chętnie z nimi porozmawiają, przedstawiając swoją wersję mających tu miejsce wypadków. W ich opowieściach pojawi się wielu satanistów, liczne wzmianki o indiańskich duchach i klątwach, czarownicach z Salem i innych bzdurach, w które Amerykanie skłonni są wierzyć. Poza podstawowymi wiadomościami, którymi z drużyną podzielił się już szeryf, właściwie nie można się od nich dowiedzieć niczego konkretnego, choć dywagacje na temat preferencji tajemniczego łowcy w wyborze ofiar są stosunkowo przekonujące. Według niektórych ofiarami padają dzieci z rodzin potomków kolonizatorów, według innych urodzone w specyficznym miesiącu lub roku, według jeszcze innych tylko te, które naznaczone były znamionami itd.

Pewnej pomocy może bohaterom udzielić koroner, choć z pewnością nie będzie zadowolony ze zbyt dużego wścibstwa „obcych”. Przejrzenie kartoteki nie przyniesie znaczących rezultatów, chyba że choć jeden z członków drużyny pochodzi z tych stron. W takim wypadku może on się zorientować, że wszystkie rodziny dotknięte tragedią mieszkają tu niemalże od założenia miasteczka. O wiele więcej informacji dostarczy album ze zdjęciami, na których przedstawione są ostatnie ofiary. Po dłuższym zastanowieniu można dojść do wniosku, że



niemal wszystkie symbole na ciałach dzieci okażą się mieć jakiś związek ze Zmijem bądź z garou, ale jest ich zbyt mało, by dokładnie określić przeznaczenie każdego znaku.

Jedynymi miejscami, w których bohaterowie będą mogli dowiedzieć się czegoś więcej są kościół oraz okoliczne lasy. Święty przybytek jest na razie zamknięty, a rozpytujący o księdza bohaterowie usłyszeli bardzo pozytywne opinie o duchownym. Nowy kapłan (przybył tu pół roku temu) jest bardzo życzliwy, pomaga wierzni, często ich odwiedza i rozmawia z nimi, najłatwiej zaś zastać go w przykościelnym ogródku, w zakrystii (gdzie mieszka) lub podczas przechadzki po okolicznych lasach. Niektórzy twierdzą wprost, że to święty.

Obecnie zakrystia jest zamknięta, a Ibrahim prowadzi poszukiwania w lesie. Gdyby bohaterowie postanowili włamać się do domu Bożego, należy poinformować ich, że to świętokradztwo (dla garou powinno to mieć wielkie znaczenie). Jeśli jednak członkowie drużyny wejdą do środka, nie znajdą w kościele nic ciekawego, choć widok zakrystii może wprowadzić ich w lekki szok, ponieważ wygląda na coś pośredniego pomiędzy pracownią okultystyczną a chatą indiańskiego szamana. Dokładniejsza inspekcja umożliwi odkrycie śladów mogących wskazać na jakieś powiązania „księdza” z garou (symbole, znaki, przedmioty itp.).

Lasy, jeżeli dobrze je spenetrować, wyglądają nieco dziwnie. Drzewa są tu przerażająco wykrzywione, spaczone i chore.

Wiele z nich straciło liście, a kora mocno szarała, choć w pobliżu nie ma żadnych większych fabryk. Według większości mieszkańców odpowiada za to postępująca degradacja środowiska, natomiast w rzeczywistości powodem zmian jest bliskość źródła energii Zmija. Im dalej w las, tym wpływy te stają się słabsze i w pewnym momencie drzewa odzyskują swój naturalny wygląd. Jeśli bohaterowie pokręcą się po okolicy, natkną się na polanę, której znaczną część zajmuje duży, płaski głaz, pokryty płaskorzeźbami i zaschniętą krwią. Jest to ołtarz satanistów. Płaskorzeźby stanowią jednak tylko dekorację, a krew pochodzi z rzeźni. Szeryf wie kto używa ołtarza, ale przymyka na to oczy, mieszkańcy zaś wierzą, że to relikw pozostawiony przez Indian.

Jak widać z powyższych opisów, rozglądając się po okolicy można zdobyć wiele tropów, jeżeli jednak bohaterowie będą zachowywać się zbyt natrączywie lub obraźliwie w stosunku do kogokolwiek, mieszkańcy miasteczka zawiadomią szeryfa, a ten poprosi garou, by nie utrudniali mu pracy szerząc panikę i wchodząc w konflikt z miejscowymi.

SCENA TRZECIA: SPOTKANIE Z SATANISTAMI

Kiedy zaczną się zmierzchać, bohaterowie mogą natknąć się na czarną furgonetkę, z której wysiądzie czterech młodych ludzi, odzianych w czarne ubrania i obwieśzonych okultystyczną biżuterią. Jeden z nich nosi przy pasie ozdobny sztylet. To

miejscowa grupa satanistów – w zasadzie nieszkodliwa i, w obecnej chwili, najbardziej zrównoważona psychicznie społeczność w mieście. Nie będą zbyt skorzy do rozmowy, a już na pewno do opowiadania o sobie. Przy jakichkolwiek wzmiankach o morderstwach sataniści dadzą do zrozumienia, że oni nie mają z tym nic wspólnego i, jeżeli garou podadzą się za policjantów, poinformują o swoim alibi. Nie będą chcieli rozmawiać na temat obrzędów ani ołtarza w lesie, wykręcając się ważnymi obowiązkami, po czym udadzą się do pobliskiego domu, gdzie w chwili później w jednym z okien rozbłyśnie światło. Jeżeli ktoś postanowi podkraść się pod okno i podsłuchać rozmowę, do jego uszu dotrze wiadomość o przygotowywanej na dzisiejszą noc czarnej mszy i złożeniu ofiary (dużą część wypowiedzi stanowi długi bełkot o przesileniach sił kosmicznych, jaźni demonów obróconej na ziemię, biblijnej zapowiedzi przybycia Bestii itp.). Gdyby bohaterowie nie zdobyli tej informacji, mogą założyć satanistów zbierających się po zmroku w tym samym miejscu i udających w kierunku lasu. Dobrze byłoby, gdyby członkowie drużyny podążyli za nimi, lecz jeśli nie zachowają środków ostrożności, mogą zostać odkryci i w eskorcie dwóch wyznawców Szatana zawrócić do miasta (bez stosowania przemocy).



SCENA CZWARTA: CZARNA MSZA

Miejmy nadzieję, że naszym bohaterom uda się bezpiecznie dostać na polanę (jeśli wiedzą, gdzie ona jest, mogą tam dotrzeć przed satanistami). Gdy wyznawcy upadłego anioła wkroczą na miejsce odprawiania obrzędu, zapalą pochodnie i ustawią się wokół kamienia-ołtarza, intonując jakąś tajemniczą pieśń i wykonując rytmiczne ruchy. W chwilę później osobnik przewodzący rytuałowi poleje ołtarz krwią z małego

naczynia i rozpocznie się obrzęd odlegle przypominający zwykłą mszę, podczas którego wymienian się będzie imię Szatana. Cała ceremonia trwa już około pół godziny, gdy nagle prowadzący powie: *A oto pergamin, który znalazłem niedawno w zgłiszczach starego kościoła. Zapisana jest tu starożytna wiedza, która pozwoli przybliżyć nasz cel.* Gdy pomiędzy zgromadzonymi przejdzie szmer, prowadzący zacznie odczytywać słowa będące mieszaniną łaciny i jakiegoś innego języka. Jeżeli w drużynie znajduje się garou z plemienia Wendigo lub Uktena, to po wysileniu pamięci mogą orzec, że jest to jakiś indiański rytuał, jednak zapisany całkiem niedawno, na co wskazuje duża liczba błędów w transkrypcji. W momencie gdy czytający dobrnie do połowy tekstu, stanie się coś dziwnego. Ołtarz zacznie się żarzyć zielonkawym światłem, a po chwili rozlegną się dziwne dźwięki, jakby głosy wielkiej puszczy: ryki i tętent zwierząt oraz szum ogromnych drzew. Jednocześnie garou poczują napływ energii Dzikuna, który zadziała niczym orzeźwiająca bryza. Wszyscy sataniści rzucą się z wrzaskiem do ucieczki, zostawiając pochodnie i pergamin, jednak gdy ich krzyki ucichną w odali, wszystko wróci do normy. Zainteresowani bohaterowie mogą podejść do kamie-

nia, który wygląda tak, jak wcześniej. Próba odwalenia go wiąże się z przerzuceniem na bok sześciotonowego ciężaru i do graczy należy wymyślenie sposobu na dokonanie tego czynu. Gdy głąz zostanie odsunięty, bohaterowie ujrzą spoczywający w niewielkim zagłębieniu drewniany dysk, pokryty indiańskimi piktogramami, piórami, paskami skóry i futer. Jest to Tarcza Dzikuna, bardzo potężny fetysz Wendigo, pozostawiony w tym miejscu na krótko przed tym, zanim miejscowe plemię indiańskie zostało niemalże wycięte w pień.

SCENA PIĄTA: OKO W OKO Z MORDERCĄ

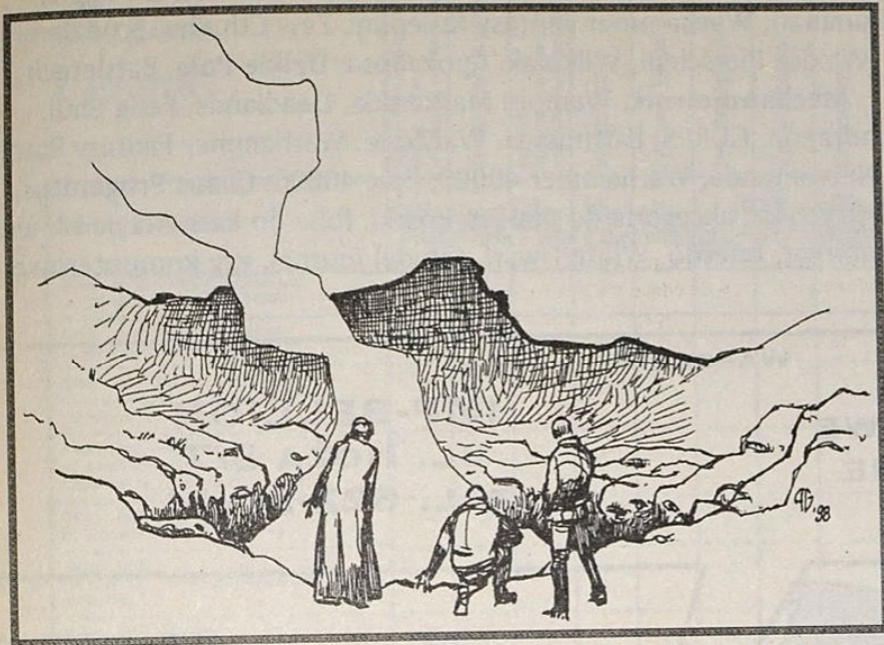
Gdy garou zastanawiają się co robić dalej, w niedużej odległości rozlegnie się stłumiony okrzyk i przedśmiertny jęk jakiejś żywej istoty, zakończony mrozącym krew w żyłach odgłosem, dobiegającym gdzieś spomiędzy drzew. Jest więcej niż pewne, że bohaterowie ruszą tam czym prędzej, by do chwili natknąć się na wstrząsane agonijnymi drgawkami ciała młodego chłopca. Jest zbyt późno na jakąkolwiek pomoc, ale za to istnieje szansa na schwytanie mordercy, który właśnie znika między drzewami (chyba, że bohaterowie narobili dużo hałasu biegnąc w to miejsce – wtedy ucieknie wcześniej). Ibrahima użyje daru *Szybkość myśli* i ucieknie. Jego trop zaprowadzi garou do kościoła.

Drzwi do zakrystii są uchylone, choć wewnątrz nie widać żadnego światła. „Ksiądz” schronił się na chórze, skąd będzie negocjować z bohaterami. Jeśli jednak ci ostatni nie będą sami, zmieni się w wilka i spokojnie wyjdzie na zewnątrz. Nie podejdzie do garou, jeżeli ci nie przysięgną, że nic mu nie zrobią, dopóki nie przedstawi całej sprawy. Gdy będzie już pewny swego bezpieczeństwa, powie im wszystko, co wie (możesz wykorzystać wszystkie informacje z Wprowadzenia) i poprosi o pomoc. Jeśli bohaterowie zrewanżują się posiadanymi wiadomościami, uradowany Ibrahima zechce od razu udać się na miejsce czarnej mszy, by odzyskać swoje zapiski i talen (jeśli bohaterowie nie zabrali ich ze sobą).

SCENA SZÓSTA: W CAERNIĘ ŻMIJA

Ibrahima wyjaśni bohaterom jak odprawić rytuał i poprosi, by wybrali ze swego grona Strażnika, sam zaś weźmie na siebie rolę Przewodnika. Gdy wszystkie przedmioty potrzebne do ceremonii będą już na miejscu, Ibrahima rozpocznie inkantację, kreśląc na podłodze zakrystii odpowiednie znaki. Garou, który został Strażnikiem (patrz opis rytuału) będzie musiał dźwżyć Tarczę Dzikuna i nie pozwolić sobie na rozproszenie uwagi. Pozostałym pozostanie jedynie wykonywać wyznaczone im zadania.

Rytuał powinien przebiegać tak, jak podano w opisie. Gdy bohaterowie przejdą do Umbry, spostrzegą, że znajdują się w miejscu będącym odbiciem miasteczka, ale jakże innym od swego pierwowzoru! Las, na którego skraju znaleźli się garou, jest straszliwie spaczony, domy zastąpiły rozpadające się rudery, z kominów leniwie sączy się dym; na ziemi, jałowej i szarej, niczym wypalanej kwasem, poniewierają się ludzkie i zwierzęce kości, a szum wiatru miesza się z obłąkańczym chichotem. Cała scenografia oświetlona jest ostatnimi promieniami zachodzącego słońca. Nasi bohaterowie mają teraz niecały kwadrans na dotarcie do



miejsca, w którym w realnym świecie znajduje się kościół. Po ulicach wędrują różnego rodzaju zmy, a także fomory i Tancerze Spirali. Nie ma czasu na zbędną walkę, i dlatego należy się ukrywać, aby nie zostać zauważonym przez sługi Niszczyciela (jeśli któryś z bohaterów wpadnie w szal, może to zepsuć cały rytuał i wystawić wszystkich na śmiertelne niebezpieczeństwo; powinno to nauczyć graczy, że brawura i przesadna waleczność bywa czasem przekleństwem).

Gdy bohaterowie znajdują się w miejscu, w którym powinien być kościół, ujrzą bezdenną dziurę w umbralnej ziemi, prowadzącą do Malfeas. Mimo stworów Żmija na karku należy dokończyć rytuał (z tego powodu Strażnik i Prowadzący nie mogą brać udziału w walce, więc tylko pozostali bohaterowie uczestniczą w starciu, choć nie powinni doprowadzić do śmierci żadnego garou). W końcowej fazie obrzędu dziura w ziemi zaczyna się kurczyć, a siła zmór wyraźnie zmaleje. Gdy rytuał zostanie zakończony, wszyscy przeciwnicy uciekną, a garou będą mogli wrócić do miasteczka. Na miejscu wciąż panuje noc, ale niepokój znikną (podobnie jak emanacja Żmija). Ibrahim w krótkich słowach podziękuje za pomoc i pożegna się z przyjaciółmi. Jeśli zachowywali się oni dzielnie i rozważnie, być może powędruje wraz z nimi do ich szczepu, aby potwierdzić ich opowieść, co może być pomocne w podniesieniu prestiżu naszych bohaterów.

I to już właściwie koniec. Morderstwa w miasteczku ustały równie nagle, jak się zaczęły. Jeżeli bohaterowie będą opowiadać o tym, co widzieli, nikt im nie uwierzy. Bardzo wskazane byłoby sprokurowanie jakiegoś wyjaśnienia, w miarę wiarygodnego dla zwykłych mieszkańców Grimfield i szeryfa.

Odcychając za dnia garou spostrzegą, że drzewa na skraju lasu zaczynają na powrót okrywać się liśćmi.

CHARAKTERYSTYKI

Ibrahim ibn-Rajif

Rasa: Homid

Patronat: Teurg

Plemię: Milczący Wędrowcy

Fizyczne:

Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 4

Społeczne:

Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 3

Umysłowe:

Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 3

Zdolności: Autorytet 4, Bójka 2, Empatia

3, Lingwistyka 4, Obrzędy 4, Okultyzm 4,

Pierwotne Instynkty 4, Podstęp 3, Prawo

2, Uniki 2, Wysportowanie 3, Występy Pub-

liczne 3, Zagadki 5

Ranga: 3

Szał 3, Gnoza 7, Siła Woli 9

Cechy Pozytywne: Pamięć Przodków 3, Rytuały 5

Rytuały: Rytuał oczyszczenia, Rytuał przy-

zwania, Rytuał pieczęci.

Fetyzmy: Obręcz ukrycia natury. Poziom 3,

Gnoza 6. Nie pozwala w żaden sposób wy-

kryć prawdziwej natury noszącego (wam-

pir, garou, zmy, Krewniak itp.).

Dary: Adaptacja, Egzorcyzm, Kontrola nad

duchami, Matczyńny dotyk, Mowa duchów,

Perswazja, Puls niewidzialności, Szybkość

myśli, Widok z zaświatów, Wycucie Żmija.

Wygląd: Ibrahim jest mocno opalonym

Egipcjaninem o czarnych włosach i przeni-

kliwym spojrzeniu. Jego ubiór i zachowa-

nie są zawsze dostosowane do środowiska,

w którym działa. Ma 45 lat.

Osobowo: Kilka lat temu, podczas jednej

z wojen na Bliskim Wschodzie, był świad-

kiem wymordowania przez fomorów mie-

szkańców małej wioski, podejrzanych o

współdziałanie z garou. Od tego czasu ma

w życiu tylko jeden cel: chronić ludzi przed

Żmijem. Dlatego też w kontaktach z innymi

pokazuje się od najlepszej strony, odgrywa-

jąc rolę najodpowiedniejszą do sytuacji. Po-

trafi być bardzo oddany przyjaciołom, do

których ma pełne zaufanie. Co ciekawe, nie

uważa wampirów za stwory Żmija.

Pozostałe charakterystyki można określić za pomocą podręcznika, jeżeli będą naprawdę potrzebne.

RYTUAŁ PIECZĘCI (POZIOM 5)

Pamięć o tym ważnym obrzędzie, stworzonym przez plemię Uktena, powoli zanika. Nieliczni garou obdarzeni są zaszczytem poznania go, w zamian za co zobowiązują się do odnajdywania caernów Żmija i niszczenia ich.

Osoba chcąc odprawić niniejszy rytuał musi znać położenie caernu Żmija w świecie realnym i w Umbrze, posiadać odpowiedni fetysz oraz znać tekst rytualnej pieśni. Ponadto musi jej towarzyszyć co najmniej trzech pomocników – garou. Mistrza Ceremonii nazywa się Przewodnikiem, a osobę dzierżącą fetysz – Strażnikiem. Powinni to być, w miarę możliwości, doświadczeni Teurgowie.

Rytuał zaczyna się od początkowo spokojnej, a następnie coraz szybszej i głośniejszej modlitwy. Kiedy wszyscy pogrążą się w swoistym transie, Przewodnik przeprowadza całą grupę do Umbrzy. Podczas podróży kilkakrotnie pojawiają się agenci Żmija. Są to niegroźne emanacje, wydają się jednak tak realne, że mogą wprowadzić garou w szal (takie jest zresztą ich zadanie). Jeśli wszyscy okażą wystarczająco silną wolę i nie ulegną pokusie, przybywają do Świata Duchów. Tam muszą szybko odnaleźć źródło energii Żmija (tęczę z Malfeas), nad którym Strażnik i Przewodnik kończą modły, a Tarcza zaczyna wsysać plugawą energię. W tym czasie pozostali muszą uważać na pobliskie stwory i odpędzać je. Gdy rytuał zakończy się pomyślnie, pozostaje tylko ucieczka do realnego świata, aby nie zostać pochłoniętym przez „oczyszczającą” falę energii Dzikuna.

Mechanika: Wszyscy muszą poświęcić po punkcie Gnozy, a następnie wykonać test (Charyzma + Rytuały, trudność 9). Strażnik dodatkowo musi wykonać test Gnozy. Do Umbrzy przechodzi się zwyczajnie. Na miejscu, po dotarciu do caernu, wydaje się kolejny punkt Gnozy. Jeżeli któryś z testów nie powiódł się lub choć jeden bohater wpadł w szal na widok stworów Żmija, rytuał jest przerywany i wszyscy uczestniczący otrzymują cztery zwiększone obrażenia.

Uwaga: Dla dobra scenariusza nie warto robić wszystkich testów, gdyż w obecnej chwili garou są jedyną nadzieją dla mieszkańców Grimfield. Śmierć bohaterów podczas wykonywania testu to, moim zdaniem, rzecz najgorsza z możliwych.

NOWY TALEN:

TARCZA DZIKUNA (GNOZA 7)

Są to jedne z potężniejszych talenów, mające wygląd ozdobnych indiańskich tarcz. Sekret zawarty w nich duchów posiadają jedynie członkowie plemion Uktena i Wendigo. Tarcze są niezbędnym elementem Rytuału pieczęci i tworzy się je głównie w tym celu, jednak użyte podczas dowolnego rytuału obniżają trudność wszelkich testów o 2.

imp

Największy w Polsce wybór gier karcianych,
figurkowych i fabularnych.

Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Ani-Mayhem, Magic: The Gathering,
Star Wars, X-Files, Netrunner, Vampire: The Eternal Struggle,
Illuminati, Warhammer Fantasy Roleplay, Zew Cthulhu, Śródziemie,
Władca Pierścieni, Wilkołak: Apokalipsa, Dzikie Pola, Battletech,
Mechawojownik, Wampir: Maskarada, Deadlands, Feng Shui,
Pendragon, GURPS, Earthdawn, WarZone, Warhammer Fantasy Battle,
Necromunda, Warhammer 40000, Epic 40000, Chaos Progenitus,
beletrystyka, akcesoria do makiet, kostki, folie do kart, Magia i Miecz,
Labirynt, Inferno, White Dwarf, Citadel Journal, gry komputerowe.

WARSZAWA

IMP-GOBLIN
CENTRUM HANDLOWE
TORUŃSKA CENTRE
(STOISKO NR 5)

IMP-BELLION
UL. HOŻA 5/7
TEL. 622-20-44

SKLEP IMP
UL. HUBSKA 118
(SUPERMARKET BILLA)
WROCŁAW

SKLEP IMP-TYRION
UL. LWOWSKA 13 (I P.)
CHEŁM
TEL. 46-83-80

IMP-MAG
UL. PIOTRKOWSKA 62
ŁÓDŹ

SKLEP ARKA-DIN
UL. ARMII KRAJOWEJ 107
CHORZÓW
TEL. 246-83-80

SKLEP MAG - ESTEL

UL. CHŁODNA 47, WARSZAWA

Systemy bitewne. Gry fabularne i karciane w polskiej wersji językowej. Oryginalne wersje gier fabularnych i karcianych. Produkty Wydawnictwa MAG w ciągłej sprzedaży.

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościennne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP-Belion”, Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Din”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 246-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (I p.), Chelm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 60/62 Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celną 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel. 0-601-304470	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „LOKIS”, 20-004 Lublin, ul. Narutowicza 19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SUSZCZYŃSKI i S-ka, filia hobbystyczna, tel. 4215080 30-014 Kraków, ul. Sławkowska 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SASKA, tel. 6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia SUPLEMENT, ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-265 Opole tel. 0-77-8736	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep INTERNO ul. Poneckiego 1, 80-306 Gdańsk-Oliwa tel. 560652	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Płockie Centrum Handlowe RYNEX, Hala Targowa nr 3, boks 24, ul. Rembielińskiego 6b, Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Praskie Centrum Hobbystyczne „SCHRON”, 03-838 Warszawa, ul. Grochowska 354 tel. 6185800	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0-18-2063425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarnie!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro”, ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63

ZEW CTHULHU

Powiem uczciwie: bardzo chciałem, żeby w pięćdziesiątym numerze MiMa był „Skrót...”, bo i wypadł by dziesiąty. Ale na kilka dni przed oddaniem tekstów dostałem tę oto walizkę Tomka i Łukasza (Łukaszowy w tym artykule jest fabularny opłot). Przeczytałem raz, i drugi, i wciąż znajdowałem coś nowego. To naprawdę potężny tekst. Ciekawy, płynnie się czyta i technicznie idealnie na pogrywki. Dotyczy przede wszystkim Ameryki w latach 20-tych, ale to tylko szkielec do dalszych rozważań autora.

Postawiony wobec takiego Artykułu – poruszającego nie tylko sprawy dotyczące Cthulhu od kuchni (sic!), ale także ideologii systemu – nie mogłem odmówić Wam Jego lektury, z przyjemnością i czystym sumieniem ustępuję miejsca w jubileuszowym numerze. Lektura obowiązkowa dla Cthulystów i wszystkich teoretyków RPG (którym to każdy prędzej czy później się stanie). Zapraszam.

Miłosz

Tomasz Z. Majkowski

WALIZKA PEŁNA BUTELEK KANADYJSKIEJ WHISKEY

Odpowiada mi cisza. No dobra, klucz jak zwykle powinien być pod wycieraczką.

– Mark?

Zatrząskuję za sobą drzwi. Trzask zanika huczy mi w uszach niczym grom. Nikogo.

– Mark? – zaglądam do jego gabinetu, pełniącego nocami rolę sypialni. Na łóżku leży wielka, czarna walizka. Czyżby miał zamiar gdzieś wyjechać? Zdziwiony nieco obecnością niezwykłego bagażu, podnoszę go z trudem do góry. W środku coś przewraca się i przesuwają, głośno przy tym brzękając. Co, u licha, on tam trzyma? Butelki z alkoholem?

Odkładam ciężką walizkę na łóżko i już sięgam ku jej zamkom, gdy zauważam kilka arkuszy białego papieru, które dotychczas najwyraźniej kryły się pod nią. Odkładam bagaż na bok – na razie nie będę do niego zaglądał, może Mark za chwilę przyjdzie – i chwytam kartki pokryte równymi rządkami maszynowego pisma. Chyba napisał nowy tekst.

W grudniu 1917 Kongres Stanów Zjednoczonych przyjął osiemnastą poprawkę do Konstytucji, która zabraniała sprzedaży i spożywania alkoholu. Była ona wynikiem długiej kampanii zorganizowanej przez purytanów i Ligi Kobiet. Fakt ten jak żaden inny rzutował na kulturę lat 20. w Stanach Zjednoczonych; kulturę czasów Zewu Cthulhu, którymi chciałbym się tu zająć.

Nawet dzieci w przedszkolu wiedzą doskonale jaka jest istota naszej ulubionej gry: są nią macki (takie, jak na okładce i dłuższe). Nie one jednak mają być zasadniczą treścią tego tekstu, na tytuł nawiązuję do najczęściej spożywanego w czasie prohibicji alkoholu. Nie zajmę się Wielkimi Przedwiecznymi, rozpychającymi się w ramach naszego obrazu, lecz tłem, które zza nich wyziera.

Nie oszukujmy się – to nie koleś z mackami na twarzy stanie się o intensywności przeżywanej przez nas grozy. Jeśli boimy się grając w Zew Cthulhu, to znaczy, że identyfikujemy się z postacią i potrafimy reagować na otaczający ją świat, który wywołuje w niej pewne emocje.

Każdy świat gry fabularnej składa się z okrucich – tych fragmentów, które zostały nam objawione. Nie da się w stu procentach opisać żadnego never-never landu – zawsze zapominamy o potrawach regionalnych, odświętnych strojach kobiet wiejskich, doktrynach filozoficznych, kanonie piękna, literaturze i milionie podobnych, nikomu nie potrzebnych dupereli. Nie zastanawiamy się nad nimi, bo nie wnoszą niczego nowego do scenariusza. Bo gracze nie domagają się tego i funkcjonują całkiem nieźle bez owych drobiazgów. Tyle, że ich postacie wiszą w pewnej próżni – przestrzeni heroicznej, obejmującej tylko to, co jest istotne, i nie zastanawiają się nad resztą.

W przypadku Zewu Cthulhu (i Dzikich Pól na naszym własnym podwórku) sytuacja ma się trochę inaczej. Nie musimy łamać sobie głowy nad przekonującymi realiami, bo skonstruowała nam je matczka historia. Nie musimy z pietyzmem projektować, a następnie odtwarzać wymyślonej mody, każdy bowiem z grubsza wie, że noszono wtedy kapelusze, płaszcze i kamasze. Służy to naszej grze nadspodziewanie dobrze, łatwiej bowiem bać się w otoczeniu rzeczy znanych, niż wziętych z powietrza. Dlatego twórcy horrorów zaczynają od półgodzinnego przedstawienia spokojnej społeczności (celuje w tym Stephen King). Tak, tak... Dla wydarzeń niecodziennych potrzebny jest punkt odniesienia zawierający się w codzienności. Chaos musi wynikać z ładu. a – jak sądzę – dużo łatwiej jest nam znaleźć się w świecie naszej babci, który znamy z filmów i lekcji historii, niż w czymś zupełnie nowym, gdzie wszystko dziwi i zachwyca.

Akcja przygód rozgrywanych w Cthulhu ma zasadniczo miejsce w czasach Lovecrafta, w regionie, z którego się wywodził. Piszę zasadniczo, wszyscy znamy bowiem próby przeniesienia gry Zew Cthulhu w czasy Sherlocka Holmesa, dni dzisiejsze, czy nawet w przyszłość. o ile w pierwszym przypadku nie mam zastrzeżeń (choć trzeba przyznać, że epoka to inna, specyfika przygód inna i część z tego, co napiszę, ma się do niej jak pięść do nosa), o tyle w drugim i trzecim przypadku pojawia się problem.

Pan Pogoda napisał jakiś czas temu artykuł o prowadzeniu Cthulhu współcześnie. Przyznaję, solidny kawał roboty, Łukasz świetnie pokazał jak sobie z tym fanem radzić, nie wziął jednak pod uwagę podstawowej rzeczy – tego nie da się zrobić. Od czasów Lovecrafta wiele się zmieniło: na pewno nie ma już dzielnych Badaczy, mierzących się z istotami rodem z Mitów, które wyciągają macki z otchłani zapomnienia. Nie ma ich, gdyż świat ich nie potrzebuje. Ba, sam ich wyparł! Nie ma już ludzi, którzy odziedziczywszy ogromne fortuny zajmują się podrózkami do nieznanych krajów czy okultyzmem, zamiast jeszcze bardziej powiększać swój i tak gigantyczny majątek. Zaginęła instytucja mecenasa. Ziemia jest zbadana i opisana. Byliśmy na księżycu i wysłaliśmy pseudo-inteligentne pudełko po butach na Marsa. i nigdzie nie ma ani śladu grzyboidów z Yuggoth. Seryjny morderca, który zabił cztery osoby to dziś niemal niewinny drobny przestępca, skoro fundamentalści potrafili wymordować pięćdziesiąt kilka osób w niecałe pół godziny. Teraźniejszość to złe miejsce dla Mitów Cthulhu.

Wracając jednak do tematu – skoro określiliśmy, że interesuje nas okres międzywojenny, pora zastanowić się dokładniej, jakie profity przynosi nam dbałość o szczegóły i jak racjonalnie naszą historyczność wykorzystywać.

Dwudziestolecie międzywojenne możemy podzielić w Stanach na dwa wyraźne okresy. Pierwszy to doba entuzjazmu i wielkich przemian. Amerykanie ze zdumieniem stwierdzili, że wojna, która wszak bezpośrednio ich nie dotknęła, właśnie dzięki ich wysiłkom się zakończyła. Nazwali ją Wielką – przekonani, że ludzkość dostała tak bolesną nauczkę, że podobny konflikt już więcej się nie powtórzy.

W czasie, gdy Europa liżała wojenne rany, Ameryka się bawiła – standard życia bardzo wzrósł, upowszechniały się kolejne zdumiewające zdobycze techniki, człowiek odkrywał nową jakość życia. Zachłystywaniu się urodą życia i szaleńczej zabawie towarzyszyły ogromne przemiany społeczne: mająca uzdrowić naród prohibicja i przyznanie praw wyborczych kobietom. Amerykanie po raz kolejny wyznaczają kierunki, w jakich będzie rozwijać się cywilizacja, śmiało sięgają tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek i badają to, co niezbadane. Jak widać są to czasy idealne dla dociekliwych Odkrywców Tajemnic, z charakterystycznym dla swojej epoki zapalem broniących tego pięknego świata przed zakusami istot z Mitów, ludzi bogatych i nie zagrożonych w życiu codziennym. Okres ten określa się mianem Wielkiej Prosperity.

Dramatyczny koniec idylli przychodzi w listopadzie 1929 roku – straszliwy krach na nowojorskiej giełdzie zapoczątkował ciężkie lata Wielkiego Kryzysu. o ile w latach dwudziestych stopa życiowa gwałtownie się podniosła, to w trzydziestych równie gwałtownie opadła i tysiące ludzi znalazło się na ulicy. Jednocześnie nastąpił niekontrolowany rozwój organizacji przestępczych. Włoscy i irlandzcy gangsterzy, będący jeszcze do niedawna tylko

ZEW CTHULHU

złoczyńcami, stali się kreatorami życia, szantażem i przekupstwem zdobywając rzeczywistą władzę w wielkich miastach Ameryki.

Ten okres nadaje się do przygód całkiem innego rodzaju – Badacze nie będą teraz ani zbławizowanymi panikarzami z nudów tropiącymi Mity, ani niestrudżonymi odkrywcami tajemnic tego świata. Niedawni idealisci to teraz ludzie zgorzkniali. W kontakty z Mitami mogą wejść co najwyżej przypadkowo i walczyć z nimi tylko po to, żeby ocalić swoją skórę. Najlepiej czujący się w tym okresie Odkrywcy to prywatni detektywi, włóczędzy i gangsterzy, a do zagrożeń pochodzenia nadnaturalnego dołożyć trzeba codzienną walkę o chleb. Żebracy zbawiają Amerykę? a czemu nie?

Skoro wiecie już, z jakimi realiami mamy do czynienia, sami zdecydуйте, który z dwóch modeli bardziej wam odpowiada. My tymczasem przyjrzymy się specyfice samej rozgrywki dziejącej się w realiach historycznych.

Jak mawia mój kolega, „siadam do Cthulhu i od razu wiem, co robić”. Chodzi mu o to, że nie musi zapoznawać się z nowym światem i jego realiami. Wystarczy, że zamknie oczy; kiedy je otworzy, jest już w swoim apartamencie przy College Street w Arkham; gdzieś w okolicach 1928 roku. Nie potrzebuje opisu, by dokładnie wyobrazić sobie duże, miękkie łóżko, radio lampowe wielkości małej szafki, otwierane do góry okna i witrażyk w łazience. Za oknem przejeżdża na rowerze gazeciarz i wkłada za wycieraczkę samochodu gazetę codzienną. Mój kolega nigdy nie deklaruje, że prenukuje gazetę. Nie umawiał się z gazeciarzem co do sposobu jej dostarczania. Obydwa wiemy jednak dobrze, że chłopczyk w zbyt dużym kaszkiecie jest nieodzowną częścią świata przedstawionego, a czytanie porannej prasy to rytuał, bez którego nie można się było podówczas obejść (wszak nie było odmóżdżającej telewizji).

Ten mały przykładzik miał Wam uzmysłowić, jak gigantyczne możliwości dają realia historyczne. Bohater budzący się rano w jakimkolwiek fikcyjnym świecie wzuwa buty i rusza na spotkanie nowej przygody. Badacz w „Zewie Cthulhu” dokładnie się goli, pije sok pomarańczowy, je tosty z dżemem i jajko na miękko lub na bekonie i przegląda gazetę. Sami uznajcie, który początek lepiej sprzyja rozwojowi akcji i który bardziej Was pociąga i inspiruje do gry.

Świat realny to również gigantyczna oszczędność słów i czasu. Niektóre części opisu, które w innym przypadku pozostałyby nieokreślone, tu wypełniają się same – powiedzcie, czy kiedy czytaliście powyższy przykład i doszliście do gazeciarza, wyobraźcie go sobie z gotą głową? Sądzę, że większość uznała kaszkiet za naturalny i nieodzowny – wierzę, że wyobraźcie go sobie właściwie zanim upewniliśmy Was co do jego obecności kilka linijek poniżej.

Weźmy inny przykład: wyobraźcie sobie człowieka, który jest Irlandczykiem. Jakież problemy? Nie sądzą. a teraz wyobraźcie sobie Algiewarczycę. Cokolwiek trudniej, skoro nie wiecie nawet w jakiej strefie klimatycznej leży Algewar. w przeciwieństwie do never-never landów, w **Zewie Cthulhu** możemy posługiwać się stereotypem. Język jest przecież systemem dźwięków, którym przypisujemy pewne znaczenia. Znaczenia te wynikają z konieczności nazywania zjawisk mających miejsce w świecie realnym. Stereotyp jest odwołaniem się do wiedzy słuchacza, który bezbłędnie wyobraża sobie o co nam chodzi. Słowem, niezależnie od tego, ile czasu poświęcimy na opis świata fantastycznego, i tak gracze nie wyobrażą go sobie lepiej niż świata, który znają. w grze **Zew Cthulhu** nawet krótki opis pozwala na bardzo dokładne wyobrażenie sobie przedstawianych sytuacji, o ile gracze nie są kompletnie nieoczytani i nie mają alergii na stare filmy z telewizyjnych powtórek.

Wyważywszy drzwi otwarte na oścież przejdę do spraw bardziej kłopotliwych. Nadmiar informacji i nadgorliwa wierność realiom historycznym bardziej nas ogranicza, niż pomaga. Zamiast radośnie i z energią podejść do tematu, wciąż rozmyślamy, czy aby mogło się „to” zdarzyć? Czy Badacze mogą uciec pociągami, skoro tu nigdy nie było stacji kolejowej? Poza tym ich samochód jest za wolny i nie ma tyle paliwa, a strzelba jest za słaba, aby coś tam, a poza tym nie było wtedy...

Pierwszy problem pojawia się już w czasie tworzenia bohatera – jeśli chcemy, aby dobrze funkcjonował (tzn. żeby gracz czuł się mocno związany z realiami), musimy zabrać się do tego nader starannie. w przeciwieństwie do herosów świata fantasy nasz Badacz nie żyje

bohaterstwem i łupionym złotem, gdyż ma pewne potrzeby i konkretne miejsce w społeczeństwie.

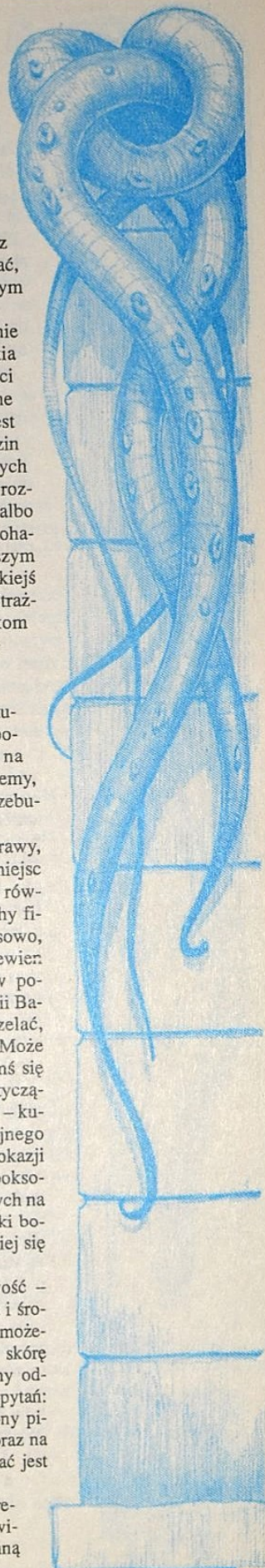
Jeśli nie zamierzamy tracić postaci w czasie każdej sesji, musimy się trochę przyłożyć do jej kreacji. Strażnik powinien się z graczem, ustalić jego potrzeby i zabrać się do roboty. To nie bohater fantasy, który znikąd przychodzi i donikąd się udaje. Badacz bezwzględnie musi gdzieś mieszkać, pracować i urodzić się w określonym miejscu.

O ile pierwszy i drugi punkt nie sprawiają trudności – to kwestia chwili zastanowienia – o tyle trzeci element może sprawić nam pewne trudności. Żaden człowiek nie jest samotną wyspą: z faktem narodzin wiąże się obecność rodziców i innych członków rodziny. Można to łatwo rozwiązać (np. przyjmując, że umarli albo mieszkają w innym stanie, gdzie bohater jeździ na święta), ambitniejszym polecam jednak wykreowanie jakiejś tam, nawet byle jakiej, rodziny. Strażnik powinien nadać domownikom dusze, wykorzystując ich czasem w roli bohaterów niezależnych. Poza tym, jeśli Badacz ma bliskich, to od razu chętniej ratuje dla nich Ziemię, oni zaś mogą posłużyć jako świetny materiał na przygody – mają przecież problemy, wpadają w kłopoty i czasem potrzebują pomocy krewnych.

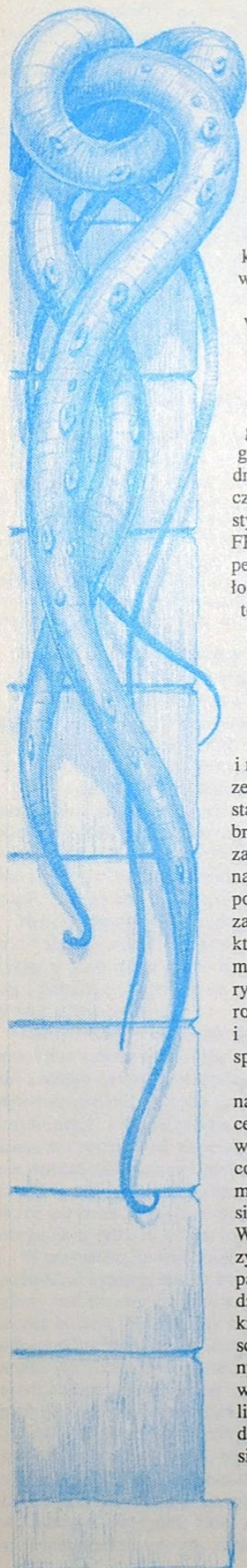
Ustaliwszy te podstawowe sprawy, zabieramy się za wypełnianie miejsc na numerki, pilnie jednak śledząc również drugą stronę karty. o ile cechy fizyczne zazwyczaj ustala się losowo, o tyle na umiejętności mamy pewien wpływ – przydzielaniu punktów powinno towarzyszyć pisanie historii Badacza. Gdzie nauczył się strzelać, a gdzie korzystać z bibliotek? Może „po drodze” kogoś poznał, z kimś się zaprzyjaźnił? Stosując te rady dotyczące kreacji unikamy dwóch rzeczy – kuriozalnych umiejętności (kolejnego profesora historii, który przy okazji wspaniale strzela i potrafi się bokсовать) oraz ziejających nudą i pisanych na siłę historii postaci. Poza tym taki bohater nabiera od razu barw i łatwiej się w niego wcielić.

Ostatnim etapem jest osobowość – skoro znamy koleje losu Badacza i środowisko, z którego się wywodzi, możemy łatwiej wśliznąć się w jego skórę i odgrywać psychikę. Powinniśmy odpowiedzieć sobie jeszcze na kilka pytań: co lubi jeść, jaki jest jego ulubiony piśsarz, czemu nie lubi Murzynów oraz na kogo głosuje. Dopiero teraz postać jest gotowa do gry.

Mając tak pieczołowicie wykreowanych Badaczy, Strażnik powinien przygotować również staranną



ZEW CTHULHU



„niszę społeczną”. w miejscu zamieszkania bohaterów warto umieścić kilku ciekawych bohaterów niezależnych, pojawiających się w każdej historii – choćby nieprzyjemną sąsiadkę z małym, paranoicznym kundelkiem, opryskliwego szefa i zaprzyjaźnionego listonosza, imieniem Sam albo Pat. Nasza postać rzuca kotwicę: jest częścią świata, a nie kawałkiem mięcha dla gwiazdnego wampira czy innego paskudztwa.

Trzymanie się realiów oczywiście wymaga od obydwu stron pewnej wiedzy, mam jednak nadzieję, że większość graczy wie, co to jest Thompson czy Ford T. Warto jednak przynieść czasem kilka starych fotografii i przed sesją dobrze się przygotować, dowiadując się jakie udogodnienia techniczne były w danych czasach dostępne, a jakie nie, jakie instytucje już istniały (np. skauci albo FBI), a jakich jeszcze nie było (Greenpeace), kto był prezydentem, co działo się na świecie itp. Dla Strażnika jest to dodatkowe obciążenie, kto jednak mówi, że prowadzenie tej gry to łatwa sprawa? Nasze starania są jednak z reguły nagradzane zadowoleniem graczy.

Nie chcę oczywiście zamienić waszych sesji w lekcje historii, bo i nie ona jest w proponowanym przeze mnie modelu najważniejsza. Wystarczy, że zna się kilka faktów i dobrze „robi Amerykę”. Dokładną datę zawsze można pozostawić nieokreśloną – to, czy gracze odnajdą się w proponowanym przez siebie świecie nie zależy oczywiście od ilości faktów, które im zaserwujecie. Ważniejsza jest mentalność; wszyscy wiemy, że Amerykanie zachowują się inaczej niż Europejczycy, mają swoje zwyczaje i sposób bycia. To właśnie musimy spróbować „podoobić”.

Być może zabrzmi to trywialnie, ale najlepszym źródłem wiedzy o Ameryce są serie popołudniowe. Ludzie z za wody lubują się w tworzeniu tzw. „sitcomów”, komedijek, w których normalna amerykańska rodzina znajduje się w nienormalnych okolicznościach. Weźmy na przykład niedawno pokazywany film „Alf”. To stamtąd czerpać możemy wiedzę o ich życiu codziennym. Teraz trzeba ją uzupełnić kilkoma książkami i filmami umieszczone w epoce (żeby nasze Stany nie były anachroniczne), przystosować to, czegośmy się nauczyli do realiów lat dwudziestych i wychodzi bardzo wiarygodnie. Nasi gracze poczną się Amerykanami do szpiku kości, a my zacierając ręce zajmujemy się budowaniem atmosfery.

Wizerunek idylli mać jednak pewien problem – chronologia.

Czy mając drużynę, która rozegrała przygodę w 1928 możemy wpakować ją do pięć lat wcześniejszego Orient Ekspresu? Przyznaję, że na to pytanie nie umiem dać odpowiedzi.

Moi Badacze wędrują po historii w tę i w tę. Wprawdzie wszyscy mają określony rok urodzenia, w danym momencie są więc starsi lub młodszy (i nie używam do aranżacji przygód zdarzeń, które następują za kilka lat), jednak nauczywszy się czaru w 1926 mogą posłużyć się nim w '24 – takie małe nagięcie zasady względnej rzeczywistości. Zapewnia mi to komfort rozgrywki, spędza jednak sen z powiek. Granie w porządku chronologicznym również nie zdaje egzaminu – czasem w scenariuszu potrzebne mi są gadzety, które upowszechniły się za kilka lat; poza tym kto przeżywa przygody regularnie co trzy tygodnie?

Ktoś może teraz spojrzeć na mnie jak na raroga – coż prostszego niż robić nowe postaci w nowych czasach? Cierpię jednak na poważnie schorzenie: organicznie nienawidzę głupiej jatk. Zabić potrafi i małpa. Przestraszyć może tylko fachowiec.

Po co bawić się w grę, w której z każdym razem się ginie? No, ale nie o tym miało być. Skupmy się raczej na tym, jak – mając tak określone realia – konstruować przygody, w których nastraszymy naszych Badaczy nie uśmiercając ich od razu.

Podobało się wam „Miasteczko Twin Peaks”? Jeśli tak, to dobrze, taka jest bowiem moja recepta na scenariusz grozy. Aby dobrze spełnił swoje zadanie, musimy zacząć od skonstruowania normalnej społeczności nekanej normalnymi problemami, umieścić w niej Badacza i dać im kilka codziennych problemów. Najlepiej, żeby wszystko działo się w okolicy jakiegoś święta, charakterystycznego dla Ameryki – np. Dnia Niepodległości czy Dziękczynienia, gdyż Badacze szybciej zaczną się wtedy identyfikować z miejscem akcji.

Nie wahajmy się poprowadzić kilku przygód bez udziału Mitów (ba, być może nawet bez grozy!). Początkowo używajmy raczej wątków kryminalno-sensacyjnych, powoli czyniąc konkluzję coraz bardziej przerażającą – jacyś szaleńcy, millenium itp. – i zaskakując szpony grozy na naszej wyimaginowanej społeczności. Kłus powoli przechodzi w galop, zagrożenia stają się coraz poważniejsze, a czasu jest coraz mniej. W końcu dochodzimy do Wielkiego Finału z zaangażowaniem wszystkiego, co w Mitach najlepsze, po czym definitywnie kończymy całą historię. Daje to znacznie lepsze efekty niż wprowadzanie nastroju na siłę, od razu.

Aby nie być gołosłownym posłużę się przykładem przygody gangsterskiej. Wiatr rozwiewa włosy, motorówka ze zgaszonymi światłami korzysta cicho do brzegu, nasi chłopcy rozładują skrzynki kanadyjskiej whiskey, gdy wtem zza chmur wychodzi księżyc. Kogo oświecił? Jedyne nieskorumpowanego policjanta w mieście? Dawno porzuconą kochankę? Nadzorującego wyładunek bossa? Wrednych Włochów?

Po kilku przygodach, w których bohaterowie zmagają się z policją i konkurencją, powoli wprowadzamy Mity – na przykład, gdy nasi chłopcy demolują sklep pewnego antykwariusza, który nie płacił za ochronę, albo marynarze przywożący towar okazują się niscy, zgarbieni i śmierdzący mułem. W tym jednak momencie powinno toczyć się kilka wątków sensacyjnych, że dwa romansowe i jeden komiczny (żeby Badacze czuli, że jeśli nie uratują świata, nie będzie już więcej Sally, nie będzie Antonia Baldiniego, meczów baseballa, wyścigów konnych, prezydenta i Orient Ekspresu).

Nieźłym pomysłem jest też używanie w tego typu kampaniach faktów i postaci historycznych. Zrobiono to kiedyś w nawet nie takim głupim serialu „Kroniki Młodego Indiany Jonesa” – pamiętacie, jak się bawiliście, kiedy spotykał się z Picassem czy Kafką? Wyobraźcie więc sobie teraz miny Badaczy, kiedy poznany w pociągu do Szwajcarii brodaty dżentelmen przywita się z każdym i powie „Nazywam się Zygmunta Freud”. Niezapomniane emocje wzbudza również udział w wydarzeniu znanym z podręczników historii – niezależnie od tego, czy jest to udział czynny, czy też bierny. Warto również aranżować rozmowy na aktualne tematy; gracze z pewnością postarają się spojrzeć na wydarzenia oczyma człowieka zakorzenionego w swojej epoce, z wyższością będą jednak traktować ludzi nie posiadających ich wiedzy o przyszłości (prawdopodobnie zgodzą się z twierdzeniem, że Mussolini to wielki polityk i dużo robi dla Włoch, w duchu jednak obśmieją autora tej wypowiedzi).

ZEW CTHULHU

A gdyby tak pójść jeszcze dalej? Załóżmy, że chwilowo rezygnujemy z Mitów – czy bardzo bolesna byłaby to strata? Gwarantuję, że kombinacja zupełnie zwyczajnych wątków, odpowiednio zmieszanych i doprawionych ciekawymi bohaterami niezależnymi, zagwarantuje Badaczom nie tylko dobrą zabawę, ale może ich jeszcze nieźle wystraszyć – kultysta nie ma wcale większej mocy przerażania niż dwóch wyjątkowo wrednych gangsterów wolno okrążających krzesło, do którego przywiązano Badacza.

Jeszcze innym sposobem na wyprowadzenie graczy w pole jest kampania związana z Mitami, które w końcu okazują się być sprytną mistyfikacją – wywołaną, na przykład, prototypem urządzenia, którym posługujemy się dziś na co dzień, a które w latach dwudziestych nie było jeszcze w użyciu. Jeśli dobrze przedstawię świat, Badacze nawet nie pomyślą o tym, że domniemane czary to sprawa gadżetów, które doskonale znają, gdyż mocno osadzeni w realiach szybko nauczą się myśleć kategoriami lat dwudziestych.

Nie twierdzą oczywiście, że Mity są niepotrzebne, jednak wszystko stosowane nazbyt często traci moc, a nawet najbardziej obszerny bestiariusz ma swój koniec. Pewnie, że dobrzy gracze będą udawali, że boją się na nowo, kiedy ich świeże postaci spotkają bestię, którą już kiedyś widzieli, ale nie chodzi nam przecież o udawanie. Najlepiej zachować umiar i tylko raz na pięć lub sześć przygód wysunąć jakąś mackę. Jeżeli całe pokolenia żyją w nieświadomości, to czemu nasi bohaterowie mają zaglądać pod podszewkę świata co piętnaście minut? Nie chcemy przecież, żeby po mrozącym krew w żyłach opisie rozległo się lekceważące: „... Eee, Mroczne Młode, znowu?...”.

Mity mają jeszcze jedną wadę: są głupawe. Niestety, taka była konwencja grozy w latach dwudziestych, jednak współczesny człowiek nie odczuwa strachu na widok galaretowatej postaci z kalmarem na barkach. Gdyby zamiast opisywać, pokazać Badaczom świetne skądinąd rysunki znajdujące się w bestiariuszu, porwałby ich śmiech pusty. Brzydki kawał robi nam dodatkowo naszą piękną polską mowa – jedno z moich ulubionych istot zostało zarżnięte przez brak odpowiednika angielskiego słowa „fungi”. Grzyb z Yuggoth? Ma nóżkę i kapelusze? a może zupa grzybową? a na deser polipy w sosie albo król w żółci? (copyright JTJ).

(dodam coś od siebie – wymyśliłbym już potrawę Cthulhowe na sesjach. Może przykłady nie pasują, ale za to bawią. Co powiecie na Ghoularz, albo Yogghurt? – przyp. Miłosz)

Oczywiście, odpowiednio dozowane niesamowitości przez swoją pozorną obcość i paskudność mogą wywrzeć duże wrażenie. Wielcy Przedwieczni są jednak dużo smakowitsi jako temat lektury, są bowiem o wiele za potężni dla Badaczy, zaś w naszym precyzyjnie zbudowanym świecie ich niewiarygodność dodatkowo podważa nastrój. Przecież bardziej boimy się myśląc „mój Boże, tam COŚ jest”, niż „mój Boże, tam jest gigantyczna istota przypominająca porośniętą futrem ropuchę o uszach królika”. Moim zdaniem najwartościowszym elementem mitologii Lovecrafta są szaleni kultysty, burzący spokój przez swą zupełną nieprzewidywalność, a jednocześnie nie niszczący konwencji i piekielnie realni. oraz niejasne pogłoski i na poły zaszyfrowane informacje (jeśli szalony czarownik ostrzeże cię słowami „strzeż się gniewu Bogów”, to przestraszymy się tego gniewu znacznie bardziej, niż gdyby Azathoth objawił się nam bez zapowiedzi).

Na zakończenie poruszę jeszcze mój ulubiony temat – łączenie Mitów i historii. Moim zdaniem nie ma lepszej zabawy, niż interpretowanie znanych faktów na sposób kultystyczny. Innymi słowy, gracze dowiadują się, że za z pozoru zwyczajnymi lub tylko nieco niezwykłymi wydarzeniami w rzeczywistości stały mroczne siły i tajemnice starsze niż ludzkość. Weźmy na przykład prezydenta Hardinga (sprawował urząd w latach 1921-1923), który po powrocie z podróży po Alasce zmarł na atak serca w San Francisco (fakt historyczny). Sytuacja bardzo pasuje do przedstawionej w „Zewie Cthulhu” (opowiadaniu), gdzie wszyscy umierają w ten sposób. Kojarzmy te proste fakty i...

Teraz rozpoczynamy kampanię. Na początku Badacze nie domyślają się niczego – trafiają na ślad tajemniczego kultu. Znajdują jakiś szeregowych członków, stopniowo zgłębiają tajemnicę, nie mogą zainteresować władz swymi rewelacjami.

Nagle sytuacja zmienia się, gdyż okazuje się, że w działalności kultu zaangażowani są urzędnicy najwyższych szczebli. Nasi bohaterowie nie mogą powiadomić policji – Badacze muszą ratować własną skórę przed wywiadem i jednocześnie dowiedzieć się przeciwko komu grają. Przy okazji odkrywają plan zamachu na prezydenta i zaprzysiężenia aktualnego wiceprezydenta, który jest kultystą. Chcąc ratować życie Hardinga gnają do Los Angeles, mając na karku służby wewnętrzne (naślane przez Coolidge’a, wiceprezydenta) i kultystów. Przybywają za późno – prezydent umiera. Plan wyznawców Cthulhu powiódł się i Badacze muszą żyć ze świadomością, że nowy prezydent, uśmiechający się z plakatów Coolidge, to wysłannik sił ciemności. Bohaterowie muszą egzystować w ciągłym strachu przed jego zemstą i trzymając sprawę w tajemnicy. i co? Historia też ma swój urok...

P.S. Tekst powstał jakiś czas przed ukazaniem się dwunastego numeru „Magii i Miecza” i zbieżność mojego pomysłu z zaprezentowanym tam tekstem o śmierci prezydenta Narutowicza jest zupełnie przypadkowa. Wniosek? Kultysty nie raz sięgali już po najwyższą władzę, nie przebiegając w środkach...

Nieży ten artykuł, ale nie w jego stylu. Zerkam na zegarek. Jeszcze go nie ma. Zaraz, coś tu nie gra. Artykuł został wydrukowany na drukarce, a Mark nie ma komputera. Nie ma nawet maszyny do pisania.

Odkładam kartki na bok, wstaję z łóżka i sięgam po przyciężką walizkę.

Zamki odskakują z cichym szcęknięciem. Unoszę wieko.

W środku leży jakiś mały aparat, a może raczej mała kamera, pęk kabli, dziwna skrzyneczka z blachy, para małych kolumniek głośnikowych, przenośny komputer i podręczna drukarka atramentowa.

Najwięcej miejsca zajmuje przywalony tymi wszystkimi gratami duży, metalowy cylinder. Wyciągam go i kładę z łóżku. Waży chyba z pięć kilogramów. Jeden koniec jest gładki, z drugiej strony znajduje się jakiś skomplikowany zawór. z boku jest małe okienko i naklejka z jakąś nazwą... nie, to chyba personalia. Dziwne.

Przenoszę walcowaty pojemnik na biurko, pod zapaloną lampę izaglądam przez szybę. w środku coś pływa. To ludzki mózg. Mózg!

Serce kołaczę mi w piersi niczym serce dzwonu. Słowa kołaczą mi w głowie niczym moje serce.

Trzask drzwi. Ktoś przyszedł.

Obacam się szybko, chcąc zamknąć walizkę, ale za późno. w drzwiach do pokoju stoi Mark. a za moimi plecami rozlega się głośny łomot.

– Popatrz, co zrobiliś! Zrzuciłeś na podłogę mojego autora!



Ramka fabularna ©1997 by ŁMP.

ZEW CTHULHU

Jakub T. Janicki

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

MOŻE PARTYJKĘ WISTA, SIR?

czyli Zew Cthulhu 1890

- Jeeves, co to za hałasy na dole?
- Hmm... ktoś chce się z panem widzieć, sir.
- Któż taki?
- Mówi, że nazywa się Cthulhu.
- Cthulhu? A jak wygląda?
- Ma z 50 stóp wzrostu i macki zamiast twarzy, sir.
- Interesujące. A był umówiony?
- Nic mi o tym nie wiadomo.
- W takim razie, Jeeves, podaj tu tylko jedną herbatę...

Twórcy Zewu Cthulhu przewidzieli możliwość gry w trzech okresach historycznych – końcówce wieku XIX, latach dwudziestych obecnego, bądź w dniu dzisiejszym. Większość graczy wybiera Amerykę czasów prohibicji – epokę, w której żył Lovecraft, i z myślą o której powstaje większość dodatków. Inni preferują teraźniejszość, ze wszystkimi jej osiągnięciami technicznymi (czytaj: dużymi spluwami). Nieco na uboczu pozostaje gra przed stuleciem. Ponieważ nie ma, przynajmniej na razie, nadziei na ukazanie się po polsku traktującego o tym wariantu ZC dodatku – znakomitego *Cthulhu by Gaslight* – poniższym artykułem postaram się zainteresować Was tą, jakże sympatyczną (hmm.. nienajlepsze określenie...), tematyką. Podam kilka pomysłów na przygody... a może i jednego BN? Zaczynamy więc.

WSTĘP NATCHNIONY

Wy wszyscy, którzy po grze w ZC oczekujecie tylko krwi, posoki i flaków, rozrywki w nieludzkim stylu – nie macie tu czego szukać! Przed wami konserwatyzm otoczenia, nuda konwenansów i wieczna mgła wiktoriańskiego Londynu, skrywająca przed oczyma niepowołanych tajemnice tego miasta...

Bo jeżeli rok 1890, to tylko w Anglii królowej Wiktorii. Gdzież indziej znajdziemy tyle potencjalnych możliwości (o których później), tą niesamowitą atmosferę i to wielkie społeczne samozadowolenie, przy którym najłatwiej narasta ukryte Zło? Ale po kolei...

RYS OBYCZAJOWO-HISTORYCZNY

Czas, w jakim przyjdzie się trudzić naszym Badaczom, to okres najdłuższych rządów w historii monarchii brytyjskiej, czas panowania wielkiej królowej Wiktorii, trwającego od 1837 do jej śmierci w 1901 roku. W tym okresie Imperium Brytyjskie zostaje największym (sic!) i najbogatszym państwem świata, wielkim kolonialistą, pod którego panowaniem znajdują się m.in. Południowa Afryka, Indie, Malta, Kanada, Australia i Egipt.

Anglia staje się na świecie modna, wiele krajów uważa ją za wzór do naśladowania. Miejscowe dzienniki („The Times”, „The Daily Telegraph”) czyta cała Europa, tu tworzą tacy pisarze jak Tennyson czy Swinburne, malują prerafaelici.

Olbrzymi przyrost naturalny doprowadza nie tylko do wielkiej migracji ludności w ramach Imperium (ze wsi do kolonii), ale także do potania siły roboczej w miastach i większej troski ziemian o dołę chłopów – stąd lepsza sytuacja rolników w Anglii, niż reszcie ówczesnej Europy. Tworzy się warstwa średnia: przemysłowcy, urzędnicy, wojskowi, zamieszkujący lepsze dzielnice. Aristokracja nie-ziemiańska przebywa w rezydencjach na obrzeżach miasta, podczas gdy w podległych jej częściach rządzi margines i kwitnie przestępczość. W Anglii rozwija się przemysł (najintensywniej w Europie), nieskrępowany żadnymi urzędowymi ograniczeniami i praktycznie wolny od wszelkich podatków. Jednakże liberalna gospodarka pozbawiona bywa granic etycznych – to na te właśnie lata przypadł pamiętny okres zatrudniania olbrzymiej ilości młodych robotników do najcięższych prac. Pełnoletni również nie mają łatwej doli – państwo nie kontroluje problemu chorób

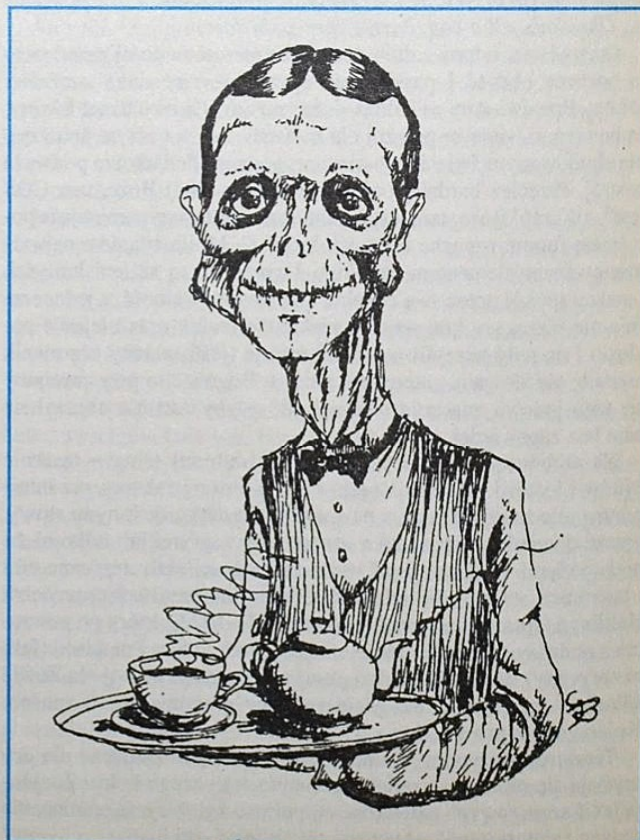
i bezrobocia, nikt też nie zabezpiecza im starości. W dodatku różnice majątkowe między pracodawcami a pracownikami są tak ogromne, że dziś trudno nawet to sobie wyobrazić.

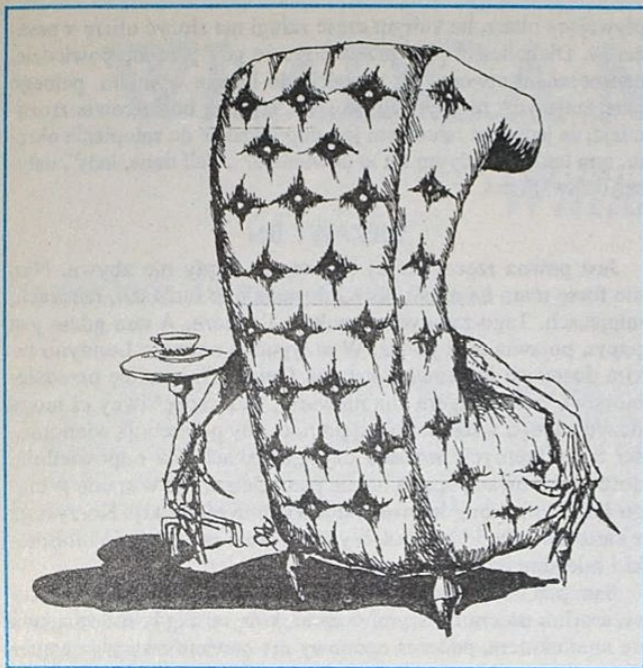
Podział na klasy społeczne jest bardzo wyraźnie podkreślany i hołubiony przez Anglików epoki wiktoriańskiej, którzy uważają, że każdy powinien być na swoim miejscu i robić, co mu przystaje. Dlatego też z pogardą traktuje się tych nuworyszy, którzy nie potrafią zadbać o własną pozycję towarzyską. W życiu towarzyskim prym wiedzie arystokracja i bogatsze mieszczaństwo, ludzie ubożsi (co nie znaczy – ubodzy!) swą pozycję „na salonach” podpierają biegłą umiejętnością konwersacji. Zaliczenie do kręgów „towarzystwa” wymaga wielu zabiegów, znajomości z ludźmi o mocnej pozycji, za to „wypaść z obiegu” jest bardzo łatwo – choćby za sprawą podłej plotki lub pomówienia...

Inną miarą stopniującą prestiż danej osoby jest zatrudnianie służby. Za absolutne minimum dla małżeństwa uważa się dwie pokojówki, dziecko musi mieć własną opiekunkę. Rodziny szlacheckie często zatrudniają kilkunastoosobowy garnitur obsługi (kamerdyner, ogrodnik, stajenny itd.). Służący są zwykle uczciwi i posłuszni, i z pokorą wykonują nawet najcięższe obowiązki.

Życie toczy się prostym rytmem – praca, dom, praca, dom. W niedzielę rodzina udaje się do kościoła, zaś po południu na prozoną herbatę lub przyjęcie. Jeśli akurat są wakacje, to do Brighton, nad morze. Jest w dobrym tonie, by mężczyzna należał do klubu. Na przyjęcie do grona członków takiej czysto męskiej instytucji czasami czekać trzeba latami, a nazwy niektórych, umieszczane na kartach wizytowych, są synonimem określenia „bogaty i poważany”.

Osnutymi mgłą ulicami Londynu niespiesznie suną dorożki i konne tramwaje. Powoli spacerujący mężczyźni noszą surduty i cylindry, bądź meloniki. Kobiety – szykowne, choć skromne





wielowarstwowe suknie. Znajomi pozdrawiają się skinięciem głowy lub nawiązują krótką pogawędkę. Wszystkiemu przyglądają się z uśmiechem wąsaci „bobbies” – angielscy policjanci w słynnych wysokich hełmach, „uzbrojeni” jedynie w kołatkę. Życie toczy się swoim zwykłym, rytmem, nie wykraczając poza bardzo surowe ramy tego, co przystoi, wypada lub można robić. Przecież właśnie ze swej obyczajowości, wyrosłej z purytańskiego podłoża, tego hołdu powadze i wewnętrznej dyscyplinie, znana jest epoka wiktoriańska. I choć wysokie uduchowanie w połączeniu z wyznawaną przez ówczesnych zasadą „Radz sobie sam” może nas dziś dziwić, nie można Brytyjczykom tamtych czasów odmówić pewnej specyfiki. Szczególnie, jeśli sobie uświadomimy, w jakim stopniu w tym czasie rozwinęła się prostytutka...

WKŁAD CTHULICZNY...

„No tak – powie teraz jakiś Czytelnik – może i epoka była zakłamaną, ale w gruncie rzeczy pocziwa. Gdzie tu Zło?” Właśnie, gdzie? We mgle. W krętych uliczkach East Endu. W zapomnianych dokach portowych. Na strychach opuszczonych rezydencji. Tam, gdzie swe ofiary zostawiał Kuba Rozpruwacz. I w świetle. Gdzie brat morduje brata, by przejąć spadek.

...I TECHNICZNY

Kim grać?

Nie ma sensu zamieszczać tu listy profesji z podręcznika głównego, które można przenieść w wiktoriańskie realia – ten problem pozostawiam zdrowemu rozsądkowi naszych czytelników (rybak piemienny odpada). Pojawiają się za to pewne nowe możliwości.

Przede wszystkim – dyletant. Dyletant to człowiek o wysokiej pozycji społecznej, ze stałym źródłem dochodów, nie wymagającym wysiłku z jego strony. Być może ktoś taki żyje z procentów od majątku zmarłego ojca? Może z dywidend za akcje Kompanii Wschodnio-Indyjskiej? Dość powiedzieć, że nie musi się martwić o utrzymanie i brudzić sobie ręką pracą. W związku z tym ma ów osobnik mnóstwo wolnego czasu, który poza aktywnością towarzyską poświęca zazwyczaj jakiemuś hobby – może jest, jak moja postać, detektywem-amatorem, może okultystą (popularne wśród młodych), może kolekcjonuje tajemnicze przedmioty z obcych krain? A może jest po prostu filatelistą? Postać to pozornie łatwa do odegrania (w rzeczywistości bywa różnie), a możliwości jej kształtowania są praktycznie nieskończone.

Inna propozycja postaci Badacza to wojskowy – ale nie w czynnej służbie, lecz emerytowany bądź cofnięty oficer z kolonii. Takie osoby cieszą się dużym poważaniem, a nawet bywają obiektem adoracji. Ceni się ich za służbę ojczyźnie, doświadczenie życiowe,

a nade wszystko za mnóstwo znanych lub umiejętnie improwizowanych anegdot i historyjek z życia zamorskich części Imperium.

W grze mile widziani są też wszelkiej maści lekarze (ci lepsi koniecznie muszą mieszkać na Harley Street), oficerzy Scotland Yardu (zwłaszcza z najstawniejszego wydziału kryminalnego), adwokaci i prawnicy, a więc ogólnie ludzie wywodzący się z wyższych warstw społecznych. Można oczywiście zdecydować się na grę dokerem, bokserem czy szwaczką, ale w takim wypadku cała drużyna powinna wywodzić się z proletariatu – trwałe związanie ze sobą ludzi wywodzących się z różnych warstw społecznych jest po prostu niemożliwe: lord nie zniży się do poziomu dokera, podczas gdy z adwokatem może się spotykać np. do piątek w klubie.

Jak grać?

W tej materii nie ma akurat szczególnych zaleceń. Od graczy oczekuje się tego co zwykle, czyli wczucia w postać, budowania atmosfery, główkowania.

Jak i co prowadzić?

Strażnik Tajemnic nie ma w Anglii łatwego życia. Konstruując przygody musi pamiętać o wszelkich ograniczeniach wynikających z realiów wiktoriańskiego Londynu i świata tej doby. Parokrotnie już wspomniane ściśle podziały klasowe, komunikacja funkcjonująca w bardzo wąskim zakresie (to dopiero początki telefonizacji i wszechobecni są gońcy), mała otwartość i nieufność osób napotykanym przez drużynę, niewielka dostępność materiałów i opracowań naukowych oraz broni – oto, co czeka Odkrywców.

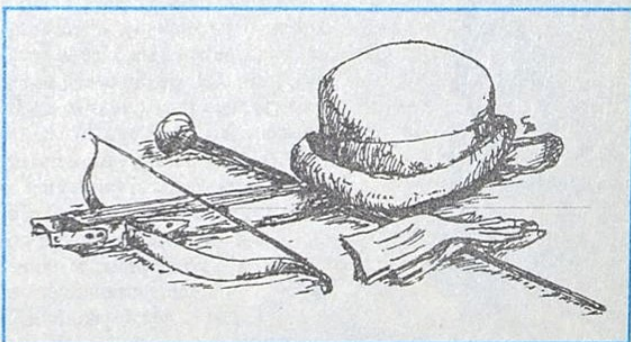
Z drugiej jednak strony, ST ma do wyboru mnóstwo różnorodnych atrybutów grozy – Zło wleczone jest do stolicy ze wszystkich możliwych stron. Prymitywne, plemienne kultury z Afryki. Wymyślne religie indyjskie. Duchy australijskich buszmenów. No i stare, dobre (hmm... znowu nienajlepsze słowo...) Zło Anglii, kraju od zawsze słynącego ze zjaw i upiórów. Nie należy też zapominać o budzących się Wielkich Przedwiecznych. O tak, zagadek do rozwiązania nie brakuje!

Jak prowadzić?

Niespiesznie, pozwól intrydze zawiązać się i wciągnąć w nią bohaterów w naturalny, niewymuszony sposób. Żądać od nich nie tylko zaradności, ale i dedukcji, kultury oraz choć częściowego rozeznania w rzeczywistości przedstawianej przez Strażnika. Niech wyzwania stawiane przed Badaczami będą trudniejsze, niż gdy zwykle gracie w ZC, ale niech większe będą też możliwości bohaterów (stad postulat gry postaciami zamożnymi!).

Mała dygresja...

Za przykład takich niecodziennych wyzwań niech posłuży sytuacja, przed którą stanął niegdyś jeden z moich graczy. Otóż podejrzewał on, że w parku w centrum Londynu grasuje potwór. Ponieważ postanowił zapolować na niego, a nie chciał narobić zbędnego hałasu, wymyślił, że weźmie ze sobą kuszę. I tu zaczęły się schody, gdyż okazało się, że zdobycie kuszy to wcale nie taka prosta sprawa. W końcu wykorzystał swą znajomość z pewnym kustoszem, i wykradł ową broń z British Museum. Mogę tylko powiedzieć, że było wiele radości...



Wracając do tematu – baw się stereotypami. Niech kamerdynerzy nazywają się Jeeves. Mieszaj postacie. Niech gracze dopomogą Sherlockowi Holmesowi w ujęciu Kuby Rozpruwacza i niech uciekają wraz z doktorem Livingstone'm („jeśli się nie mylę”) przed sługami Tsatsogui. Skoro już mamy ten cały postmodernizm, to korzystajmy z niego!

ZEW CTHULHU

POMYSŁY PRZYGDODNE

Miau, miau...

Jeden z BG, najlepiej doktor psychologii (ale może być też ktoś amatersko interesujący się tymi zagadnieniami, bądź zwykły dyletant), otrzymuje korespondencje od starej znajomej, lady Carmichael. W zwięzłym, enigmatycznym liście prosi ona o rychłe przybycie w sprawie syna. Na miejscu przed oczami bohatera („Tylko zabierz jakichś znajomych. Od śmierci George’a całe lewe skrzydło stoi nieużywane!”) odsłania się cały wachlarz tajemniczych wydarzeń, prowadzący w konsekwencji do doprawdy zaskakującej konkluzji – młody sir Carmichael czasem, pod osłoną nocy, przemienia się w człowieka-kota. Powodem tych dziwnych przeistoczeń jest Elza – tajemnicza guwernantka z Nowej Gwinei. Pamiętaj, Strażniku, że tu chodzi o atmosferę, sesja może być naprawdę przerażająca nawet wtedy, gdy gracze ani razu nie spotkają kotałaka. Wystarczy dziwne odgłosy nocą, a za dnia widok poszarpanych obciętych krzesel czy martwych ptaków w ogrodzie...

Tajemnica drugich wcieleń

Do tego BG, który zajmuje się sprawami kryminalnymi, najlepiej prywatnego „agenta śledczego”, zgłasza się zaniepokojona lady Longleywood. Jej syn, odkąd poznał pewnego tajemniczego dzentelmena, niemal w ogóle nie przebywa w domu, a jeżeli już mu się to zdarzy, to zachowuje się bardzo dziwnie. Dama prosi o pomoc, oferując godziwe wynagrodzenie.

W toku żmudnego dochodzenia okaże się, że ów tajemniczy dzentelmen para się naukami tajemnymi, a w swój magiczny proceder wciągnął młodego Longleywooda. Gdy nasi dzielni bohaterowie zdecydują się już na odbicie młodzieńca, gdyż o pokojowym rozwiązaniu mowy nie ma (magik już w trakcie pierwszej wizyty Badaczy będzie bardzo opryskliwy, a przy drugiej postraszy bronią), okaże się, że obaj kultysty przed godziną wyjechali do Paryża, do ich duchowego Mistrza, pracującego na Sorbonie. Czy bohaterom uda się pościg koleją i promem, czy nie dopuszczą do rytuału mogącego dać wyznawcom Dawnych Bogów nowe życie i tożsamość?

„Titanic” z Cthulhu zamiast Di Caprio

A gdy graczom znudzi się już gra w Anglii wiktoriańskiej, zapowiedz im ostatnią sesję.

Przewin czas gry do roku 1912 (niech bohaterowie postarzą się odpowiednio!) i spraw by, choć drogi ich życia pewnie się kiedyś rozszły, spotkali się, by ocalić świat, poświęcając przy tym swe życie. Miejscem ich spotkania niech będzie „Titanic”, na którego pierwszy rejs dostali zaproszenia – cóż za zaszczyt! Pozwól, by tylko oni poznali prawdę: potężny transatlantyk powstał jako wielki

plywający ołtarz, na którym część załogi ma złożyć ofiarę z pasażerów. Diaboliczny plan przewiduje, że gdy plan się powiedzie, nad oceanem otworzy się przejście do innego wymiaru, pełnego przerażających, niepojętych istot. Im szybciej bohaterowie zrozumieją, że jedynym ratunkiem jest doprowadzić do zatopienia okrętu, tym lepiej. A gdy im się to powiedzie? „Well done, lads”, usłyszą od św. Piotra.

CIEKAWY BN

Jest pewna rzecz, której bohaterom nigdy nie zbywa. Nie, nie forszę mam na myśli, lecz informacje: o ludziach, rzeczach, miejscach. Tego zazwyczaj szukają Badacze. A tam gdzie jest popyt, pojawia się i podaż. W przypadku naszego Londynu takim dostawcą informacji jest pan Geiger. Tajemnicę przedsiębiorstwa pana Geigera zna niewielu, lecz szczęśliwcy ci mogą liczyć na jego wszechstronną pomoc, gdy potrzebują wiadomości o konkretnych osobach czy zjawiskach. Za odpowiednią, dość wygórowaną opłatą ludzie pana Geigera są w stanie w ciągu kilku dni skompletować odpowiednie materiały. Korzystają z kartotek policji i wojska, błyskawicznie przeszukują biblioteki i miejskie archiwa.

Sam pan Geiger to niepozorny starszy pan, prawie całkiem łysy, z orlim nosem i szarymi oczami, którymi nigdy nie spogląda na interlokutora, podczas rozmowy ma bowiem zwyczaj spoglądać w różne dziwne miejsca. Personalia inwigilowanej osoby odbiera własnoręcznie, jak i sam przynosi rezultaty pracy swoich chłopców, jednak opłaty przyjmuje wyłącznie w formie przelewu bankowego. Ma nienaganne maniere, jest bardzo małowimowy – jeśli w ogóle się odzywa, są to tylko suche fakty i konkretne informacje, bez żadnych komentarzy czy domysłów. Słowem, profesjonalista.

Strażniku! Pan Geiger to bohater niezależny, który może być Ci bardzo pomocny, gdy chcesz nieco skrócić „śledczą” część przygody. W takiej sytuacji może się okazać, że Geigera zna jeden z bohaterów – najlepiej detektyw bądź policjant.

sir Edwyn Geiger

lat 62, dzentelmen, kolekcjoner informacji

S	10	MOC	8
ZR	12	BC	10
INT	19	P	35
KON	10	WYK	21
WYG	11	MO	0

Umiejętności: Język francuski: 65%, Język niemiecki: 30%, Korzystanie z bibliotek: 75%, Księgowość: 38%, Perswazja: 69%, Spostrzegawczość: 80%, Wiarygodność: 65%, Pistolet: 40%

ZAKOŃCZENIE WIELOWĄTKOWE

W tym artykule jedynie „dotknąłem” przysłowiowego „czubka góry lodowej” (jak, nie przymierzając, wzmiankowany „Titanic”), czyli tematu, jakim jest „Cthulhu 1890” – a i tak podczas urósł on do sporych rozmiarów. Osobom zainteresowanym polecam lekturę. Obok książek historycznych warto sięgnąć także po beletrystykę, a zwłaszcza całego Conan Doyle’a, Rudyarda Kiplinga, Karola Dickensa, Stevensona, a dla wytrwałych – siostry Bronte. No i oczywiście „W osiemdziesiąt dni dookoła świata” Verne’a.

Na zakończenie warto zauważyć, że ZC w ostatniej dekadzie XIX wieku wcale nie musi rozgrywać się w Imperium Brytyjskim. To tylko jedna z możliwości, zdaniem większości Keeperów najlepsza. Ale można pokusić się o kampanię lub choćby sesję na terenie carskiej Rosji czy szarpanych powstaniem Włoch. Nie polecam tylko Cthulhu na Dzikim Zachodzie – w dziedzinie grozy na prelii nie do pobicia pozostaje system „Deadlands”.

No i piszcie do nas, co myślicie o tej konwencji gry w Cthulhu. Jeśli będzie odzew, to kto wie, może wrócimy jeszcze do kraju gry w krykieta i herbatki o piątą?...

WŁADCA MUTANTÓW

William King

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Paweł Świeżak

Felix Jaeger zatrzymał się w pół kroku, słysząc trzask pękającej gałęzi. Jego dłoń odruchowo zacisnęła się na rękojeści miecza, zaś bystre oczy uważnie badały okolicę, ale nie dostrzegły żadnego niebezpieczeństwa. Felix wiedział, że to nie ma sensu – promienie zachodzącego słońca ledwie przebijały się przez gruby baldachim wznoszących się nad nim liści. Co gorsza, las był tak gęsty, że trudno byłoby dojrzeć nawet zbliżającą się armię. Skrzywił się i nerwowo przeczesał długie blond włosy. Nagle przypomniał sobie wszystkie ostrzeżenia handlarza.

Starzec utrzymywał, że na drodze czają się mutanci – grupka kilku odmieńców – którzy polują na podróżników wędrujących między Altdorfem a Middenheim. Dotąd Felix nie zwracał uwagi na jego ostrzeżenia, szczególnie że handlarz chciał mu sprzedać tandetny amulet, który ponoć pobłogosławił sam Wielki Teogonista. Amulet zapewniał ochronę pielgrzymom i wędrowcom – przynajmniej tak twierdził starzec. Felix już kupił od handlarza niewielki sztylet z pochwą, którą łatwo było ukryć na nadgarstku, i nie zamierzał wydawać więcej pieniędzy.

Felix odruchowo złapał się za nadgarstek sprawdzając, czy ostrze gdzieś nie zginęło. Nagle zapragnął mieć amulet, choć był on pewnie fałszywy. Jednak w tych mrocznych czasach każdy zmęczony podróżnik przemierzający niebezpieczne drogi Imperium czuł potrzebę posiadania jakiejś dodatkowej ochrony – nawet niewielkiej.

– Pośpiesz się, człeczyno – warknął Gotrek Gurnisson. – w Blutdorfie czeka na nas gospoda, a moje gardło jest tak wyschnięte, jak pustynie Arabii.

Felix spojrzał na swojego towarzysza. Ileż to już razy przyglądał się krasnoludowi? Mimo to obrzydliwy wygląd zabójcy trolli cały czas go zadziwiał. Jaeger już dawno uznał, że nie potrafi wskazać konkretnej przyczyny, która sprawiała, że Gotrek był tak odpychający. To nie był brak zębów, ani wytupione oko, ani długa broda pełna resztek jedzenia. Nie były to też kalafiorowate uszy czy pokrywające ciało blizny. To nawet nie był zapach. Nie, jedynie kombinacja tych wszystkich odpychających elementów sprawiała, że krasnolud był niezwykle obrzydliwy.

Trzeba było jednak przyznać, że zabójca trolli naprawdę wyglądał przerażająco. Sięgał Felixowi zaledwie do piersi, a to i tak tylko dzięki potężnemu grzebieniowi czerwonych włosów wyrastających z czubka ogolonej i wytatuowanej czaszki. Gotrek nie należał do wysokich, ale mimo to w barach był szerszy niż niejeden kowal. W masywnej łapie zwykły nosić pokryty runami topór, który większość ludzi z trudem uniosłaby dwoma rękoma, kiedy zaś poruszał olbrzymią głową, złoty łańcuch, który biegł od ucha do nosa, dzwigał i dzwonił.

– Zdawało mi się, że coś słyszałem – stwierdził Felix.

– Ten las jest pełen dźwięków, człeczyno. Ptaki ćwierkają, drzewa skrzypią, a zwierzęta biegają wte i wewte – odrzekł Gotrek spluwając zieloną flegmą. – Nienawidzę drzew. Zawsze ich nienawidziłem. Przypominają mi o elfach.

– Zdawało mi się, że słyszę mutantów. Tych, o których opowiadał handlarz.

– No i co z tego? – mówiąc to Gotrek ukazał czarne pieńki zębów w czymś, co można było uznać zarówno za grymas zniechęcenia, jak i uśmiech. Następnie uniósł opaskę zasłaniającą pusty lewy oczodół i zaczął drapać kciukiem starą, dawno zagojoną ranę. Nie był to najprzyjemniejszy widok, nic więc dziwnego, że Felix odwrócił wzrok.

– Nic – wyszeptał.

Gotrek odwrócił się i spojrzał na drzewa.

– Są tu jacyś mutanci?! – krzyknął. – Wyjdźcie i przywitajcie się z moim toporem!

Felix skulił się w sobie ze strachu. Zabójca trolli jak zwykle kuśił los. Poprzysiągł szukać śmierci w walce ze straszliwymi potworami, by zapłacić za jakiś krasnoludzki grzech, o którym nigdy nie wspominał. Co gorsza, nie zwykł marnować okazji starając się wypełnić to zadanie. Felix po raz kolejny przeklął pijacką noc, podczas której przysiągł wędrować z zabójcą trolli i opisać jego śmierć w epickim poemacie.

Niejako w odpowiedzi na krzyk Gotreka las ożywił się, jakby potężny podmuch wiatru poruszył gałęziami, choć powietrze nawet nie drgnęło. Felix mocniej zacisnął dłoń na rękojeści miecza. Był pewien, że coś czai się pośród drzew, że coś zbliża się do nich.



– Chyba masz rację, człeczyno – Gotrek wykrzywił usta w obrzydliwym uśmiechu. Felixowi przyszło na myśl, iż krasnolud cały czas wiedział, że coś się czai wśród drzew.

Nagle z okolicznych krzaków wyskoczyła banda mutantów, wykrzykujących przekleństwa i obelgi. Wyglądali tak strasznie, że umysł Felixa opanowała przejmująca groza. Jeden z nich był odpychającym stworem o śliskiej skórze, skaczącym niczym ropucha. Inny, najprawdopodobniej płci żeńskiej, pełzał na ośmiu pająkowatych nogach. Kolejna bestia o głowie kruka i szarych piórach skrzeczała niczym ptak. Niektóre mutanty miały przezroczystą skórę, przez którą widać było organy wewnętrzne. Dzierżyli rozpadające się włócznie i sztylety oraz coś, co wyglądało na zardzewiałe narzędzia kuchenne.

Jedna z bestii rzuciła się na Felixa, wymachując wygiętym toporem rzeźniczym o stępionym ostrzu. Jaeger zareagował w ostatniej chwili, chwytając nadgarstek stwora i zatrzymując ostrze na moment przed zgłębieniem się w jego czaszce. Felix wbił kolano w brzuch przeciwnika, który zgiął się wpół, i poprawił kopiąc bestię w głowę. Mutant padł na ziemię, wymiotując zielonym, gęstym płynem na buty Jaegera.

Felix nie dał sobie odpocząć. Natychmiast wyciągnął miecz z pochwy, gotów odeprzeć każdy atak, ale nie musiał się już niczym przejmować. Potężny topór Gotreka wyciął krwawy szlak w ciałach przeciwników. Krasnolud jednym straszliwym ciosem powalił trzech przeciwników – ostrze topora z łatwością łamało kości i cięło ciała. Broń zabójcy trolli raz jeszcze świsnęła w powietrzu. Przepołowione ciało padło na ziemię i, chyba jeszcze nie zdając sobie sprawy ze swego stanu, zaczęło pełznąć w dwie różne strony. Tymczasem krasnolud dokończył cios, odcinając głowę innego mutantu.

Reszta przeciwników, zaskoczonych nagłą porażką, uciekła. Część minęła Felixa i wpadła między drzewa rosnące za nim, inni rzucili się ku krzakom, z których wypadli niecałą minutę temu.

Jaeger spojrzał w zamyśleniu na zabójcę trolli, zastanawiając się, co ten robi. Nie miał najmniejszej ochoty ścigać stworów po ciemnym lesie. Zwycięstwo poszło za łatwo i śmierdziało pułapką.

– Takie małe śmiecie nie powinny nas atakować – stwierdził Gotrek, spluwając na ciało mutantu. Felix rozejrzał się i przyznał rację zabójcy trolli. Niewiele pokonanych sięgało krasnoludowi do piersi, a żaden nie przewyższał go wzrostem.

– Chodźmy – powiedział Felix. – Strasznie tu śmierdzi.

– Nie byli walcu zabijania – narzekał Gotrek. Wyglądał na dość rozczarowanego.

„Wisielec” był jedną z najbardziej przygnębiających karczem, jakie Felix kiedykolwiek odwiedził. Słaby, smutny ogień pełgał w kominku. W pomieszczeniu unosił się przytłaczający zapach wilgoci. Wygnędniale, parszywe psy ogryzały kości, które wyglądały tak, jakby od pokoleń leżały pośród dywanu brudnej słomy. Wyglądający na łajdaka karczmarz miał twarz pooraną bliznami, a zamiast prawej dłoni dużych rozmiarów hak. Zezowaty, garbaty pomocnik miał niemity zwyczaj slinienia się do piwa podczas nalewania. Wszyscy miejscowi wyglądali strasznie. Każdy z nich patrzył się na Felixa tak, jakby miał on zamiar wbić im nóż w plecy. Na dodatek byli najwyraźniej tak zniechęceni, że nie potrafili wykrzesać z siebie nawet krzty energii.

Jaeger musiał przyznać, że gospoda była godna wioski, w której się znajdowała. Blutdorf to chyba najposępniejsze miejsce, jakie w życiu widział. Gliniane chaty chyliły się ku upadkowi, a ulice były dziwnie puste i wywoływały nieprzyjemny dreszcz. Kiedy w końcu udało im się przekonać strażnika, by wpuścił ich za bramę, i kiedy szli już przez wioskę,



z każdego progu przyglądała im się bliska płacz starucha. Blutdorf wyglądał tak, jakby opanował go przerażający smutek i zniechęcenie.

Nawet zamek wznoszący się na skałach nad wioską wyglądał na opuszczony i zdawał się rozpadać w oczach. Niedługo wysokie mury teraz zapewne nie powstrzymałyby szturm armii snotlingów uzbrojonych w zastrzone kije. Nie wyglądało to normalnie, szczególnie że miasto otaczała horda groźnych mutantów. Z drugiej jednak strony, stwierdził Felix przypominając sobie ostatnią walkę, nawet miejscowi mutanci wyglądali na niezbyt przerażającą bandę.

Pociągnął kolejny łyk ale. To było najgorsze piwo, jakie zdarzyło mu się kiedykolwiek pić. Nigdy jeszcze jego usta nie kosztowały tak obrzydliwego wywaru.

Gotrek odchylił głowę do tyłu i z zadowoleniem wlał w siebie całą zawartość kufła. Napój znikł tak szybko, jak złota moneta zgubiona na ulicy pełnej żebraków.

– Jeszcze jeden kufel Żygwin Starego Psa! – krzyknął krasnolud i rozejrzał się po twarzach miejscowych. – Nie próbujcie ogłuszyć mnie śmiechem – dodał.

Goście nie spróbowali nawet spojrzeć w jego stronę. Patrzyli w dół, do kufli z piwem, tak jakby spodziewali się znaleźć w nich tajemnicę przemiany ołowiu w złoto.

– Skąd ta radość? – spytał Gotrek z sarkazmem w głosie. Karczmarz postawił kolejny kufel na ladzie przed krasnoludem. Zabójca trolli bez wahania opróżnił i to naczynie. Felix z zadowoleniem zauważył, że gdy tym razem Gotrek skończył pić, jego twarz wykrzywiła się z niezadowolenia. Był to zapewne niezwykle rzadko spotykany hołd, który krasnolud składał naprawdę niedobremu ale. Felixowi nie zdarzyło się nigdy wcześniej widzieć, by coś płynnego nie smakowało Gotrekowi.

– To czarodziej – powiedział nagle karczmarz. – To przez

niego. Od czasu, kiedy zamieszkał w starym zamku, nic nie jest po staremu. Teraz mamy jedynie zmartwienia, mutantów napadających na podróżnych... i inne problemy. Handel się skończył. Nikt już tu nie dociera. Żaden z nas nie śpi spokojnie.

Gotrek natychmiast się ożywił. Obrzydliwy, szeroki uśmiech ukazał szerniałe pieńki jego zębów. Felix wiedział, że krasnolud uwielbia takie sprawy.

– Czarodziej, mówisz?

– Tak, panie. A raczej... zły czarnoksiężnik.

Felix zorientował się, że wszyscy goście dziwnie patrzą na karczmarza, jakby ten powiedział za dużo, albo jakby nie spodziewali się usłyszeć takich rzeczy z jego ust. Po chwili Jaeger oddalił od siebie tę myśl. Może są po prostu zbyt przestraszeni? Któż zresztą by się nie bał, gdyby nad jego wioską czaiły się mroczne moce Chaosu?

– Jest dla nas tym, czym dla smoka ból zęba. Prawda, Helmut?

Pytanie zamurowało wieśniaka, do którego zwrócił się gospodarz – zachowywał się niczym szczur skamieniały na widok węża.

– Prawda, Helmut? – powtórzył karczmarz.

– Nie jest taki zły – odpowiedział wieśniak – jak zwykli być czarnoksiężnicy.

– Dlaczego nie zaatakujecie zamku? – spytał Gotrek. Felix uznał, że jeśli krasnolud nie potrafi domyśleć się odpowiedzi z wyglądu wieśniaków (w końcu przypominali raczej zbite psy, a nie ludzi), to jest głupszy, niż można by przypuszczać.

– Tam jest potwór, panie – powiedział wieśniak, szurając nogami i wlepiając wzrok w podłogę.

– Potwór? – dopytywał się Gotrek. W jego zdrowym oku błyszczało coś więcej niż tylko zawodowe zainteresowanie. – Zapewne wielki potwór.

– Ogromny. Dwa razy większy od człowieka i pełen tych wszystkich obrzydliwych mu... mut... mut...

– Mutacji? – zasugerował Felix.

– Tak, panie, tych rzeczy.

– Dlaczego nie posłaliście kogoś do Middenheim po pomoc? – spytał Felix. – Templariusze Białego Wilka z pewnością zainteresowałiby się sługą Chaosu.

Wieśniacy spojrzeli na niego nic nie widzącymi oczyma.

– Któż wie, panie, gdzie jest Middenheim? Żaden z nas nie odszedł od Blutdorfu dalej niż na pół ligi. A poza tym, kto zapożycuje się naszymi żonami, kiedy opuścimy wioskę?

– A na dodatek tam są mutanci – wtrącił się kolejny wieśniak. – Las jest ich pełen, a oni służą czarnoksiężnikowi.

– Mutanci także? – powiedział Gotreka niemalże z radością w głosie. – Myślę, że powinniśmy złożyć wizytę gospodarzowi zamku, człeczyno.

– Trochę się tego boję – westchnął Felix raczej do siebie niż krasnoluda.

– Nie możecie zaatakować czarnoksiężnika i jego potwora – powiedział któryś z wieśniaków.

– Z twoją pomocą szybko pozbedziemy się tej plagi z Blutdorfu – stwierdził drżącym głosem Felix, ignorując niezbyt przyjemne spojrzenie Gotreka. Zabójca trolli nie chciał, by ktoś pomagał mu w poszukiwaniach chwalebnej śmierci.

– Nie, panie, nie możemy wam pomóc.

– Czemu nie? Jesteście nic nie wartymi tchórzami? – To było głupie pytanie, ale Felix czuł, że musi je zadać. I to nie dlatego, że potępiał wieśniaków. W normalnych warunkach równie niechętnie co oni stawiliby czoło czarnoksiężnikowi i jego potworowi.

– Nie, panie – odrzekł wieśniak. – To dlatego, że on trzyma nasze dzieci... jako zakładników!

– Dzieci?

– Tak, panie, wszystkie co do jednego. Pewnego dnia przy-

szedł tu ze swym potworem i pojął je. Wtedy też nie opierał się. Duży Norri spróbował, ale potwór wyrwał mu ramiona i zmusił go do ich zjedzenia. To nie był miły widok.

Felixowi nie spodobał się błysk, który zawitał w oku zabójcy trolli. W całym pomieszczeniu czuło się emanujące z krasnoluda pragnienie wyruszenia do zamku i starcia się z potworem – było niczym ciepło wielkiego ogniska. Jaeger nie był jednak tak pewien, czy to dobry pomysł. Podzielał zniechęcenie, który pewnie dawno temu opanowało wieśniaków.

– Chcielibyście uwolnić swe dzieci, prawda? – spytał Felix.

– Tak, ale nie chcemy ich przy tym zabić. Czarnoksiężnik rzucił je na pożarcie swemu potworowi, jeśli tylko damy mu ku temu powód.

Felix spojrzał na krasnoluda. Zabójca trolli znacząco machnął kciukiem w kierunku zamku. Jaeger nie miał wątpliwości, że Gotrek nie zmieni zdania – zakładnicy nie robili mu różnicy. Zdało mu się, że tonie. Wszystko wskazywało na to, że nie ma wyjścia z tej sytuacji. Prędzej czy później obaj złożą wizytę w zamku nad Blutdorfem.

Desperacko poszukiwał sposobu na uniknięcie nieuniknionego.

– Musimy mieć jakiś plan – stwierdził. – Karczmarzu, daj nam jeszcze trochę tego wspaniałego piwa.

Gospodarz uśmiechnął się i zaczął hałasować za barem, nalewając kolejne kufle ale. Felix zorientował się, że Gotrek przygląda mu się podejrzliwie. Do krasnoluda dotarło, że jego towarzysz nie okazuje odpowiedniego entuzjazmu.

Karczmarz wrócił i postawił kolejne dwa kufle, wykrzywiając twarz w entuzjastycznym uśmiechu.

– Jeden na drogę – powiedział Felix, unosząc kufel. Przełknął piwo, które smakowało chyba jeszcze gorzej niż za pierwszym razem. Nie był pewien, ale zdawało mu się, że ale ma słaby, chemiczny posmak. Było tak obrzydliwe, że trudno mu było jednoznacznie to stwierdzić. Cokolwiek dodano do napoju, kolejne tyki sprawiły, że zaczęło mu się kręcić w głowie. Poczł młodości.

Tymczasem Gotrek skończył swoje piwo i poprosił o następne. Karczmarz obsłużył go, a krasnolud wychylił kolejny kufel nie odrywając go od ust. Nagle jego oko rozszerzyło się, chwycił się za gardło i padł na plecy jak kłoda.

Chwilę trwało, zanim do Felixa dotarło, co się stało. Potykając się dopadł do towarzysza, by go zbadać. Poczł, że nogi ma jak z ołowiu. Na dodatek kręciło mu się w głowie. Opanował go jeszcze silniejsze młodości. Wiedział, że coś jest nie tak, ale nie mógł dojść co. To miało jakiś związek z piwem – domyślił się w końcu. Nigdy jeszcze nie widział, by zabójca trolli padł bez względu na ilość wypitego przez niego alkoholu. Odwrócił się i spojrzał na karczmarza. Widział go bardzo niewyraźnie, jakby przez gęstą mgłę. Oskarżycielsko wycelował w niego palec.

– Dałeś... dałeś nam narkotyki... upiłeś... nie... dałeś nam wypić narkotyki... – powiedział i padł na kolana.

– Dzięki niech będą Tzeentchowi – stwierdził karczmarz. – Myślałem, że nigdy nie stracę przytomności. Dałem krasnoludowi tyle skawęńskiego korzenia, że powaliłoby konia.

Felix sięgnął po miecz, ale miał zbyt zdrętwiałe palce, by chwycić rękojeść. Padł na twarz i objął go ciemność.

– Szczypta kosztowała mnie koronę – mruzczał karczmarz. Jego irytujący głos był ostatnią rzeczą, którą Felix zapamiętał nim stracił przytomność. – Ale w końcu herr Kruger dobrze mi zapłacił za te dwa wspaniałe okazy.

– Obudź się, człeczyno! – głęboki głos wgrzył się w umysł Felixa. Jaeger próbował go zignorować, mając nadzieję, że da mu spokój i pozwoli powrócić w słodkie objęcia nieświadomości.

OPOWIADANIE

– Obudź się, człeczyno, albo podejdę do ciebie i uduszę ty-
mi łańcuchami! – Dźwięcząca w głosie groźba kazała Felixowi
zwrócić na niego większą uwagę. Otworzył oczy i... żałował,
że to zrobił.

Nawet słabe światło jedynej pochodni oświetlającej celę
okazało się za jasne. Jej pelgający blask ranił oczy Felixa. W
pewnym sensie miało to i dobre strony – przynajmniej nie czuł
ból w innych częściach ciała. Serce biło w piersi niczym młot
uderzający w dzwon, a głowa bolała tak, jakby ktoś trenował
nią snotball. W ustach czuł straszliwą suchość – język był ni-
czym wysmarowany piaskiem.

– Najgorszy kac, jaki w życiu miałem – wyjąkał Felix, liżąc
nerwowo usta.

– To nie kac. Dali nam nar...

– Tak, wiem. Dali nam narkotyki.

Dopiero teraz Felix zorientował się, że stoi, a raczej wisi.
Ręce miał uniesione nad głowę, a do kostek przyczepiono jakiś
ciężar. Próbował pochylić się do przodu i zobaczyć co to takie-
go, ale okazało się, że nie może się ruszać. Spojrzał do góry i
zorientował się, że wisi na kajdanach. Łańcuch przyczepiono
do wielkiego żelaznego koła umieszczonego w ścianie nad je-
go głową. Na przeciwnym końcu ściany wisiał krasnolud, przykuty
do niej w ten sam sposób.

Zabójca trolli zwisał na kajdanach niczym kawał wołowiny
w rzeźni. Nie miał przykutyh nóg, był bowiem za mały, by
sięgnąć ziemi. Felix dojrzał żelazne klamry wbite w ścianę na
wysokości kolan, do których nie dosięgały nogi krasnoluda.

Jaeger rozejrzał się. Znajdowali się w dużej komnacie o ka-
miennej podłodze. Na ścianach pełno było kajdan i łańcuchów.
Z jednego z nich zwisał rozpadający się szkielet. Pod ścianą po
lewej stronie stała potężna ława, na której walały się alembiki,
węglowe palniki i inne alchemiczne przyrządy. Na samym
środku pomieszczenia ktoś wyrysował kredą potężnych roz-
miarów pentagram oraz liczne symbole. W każdym wierzchoł-
ku pentagramu znajdowała się czaszka zwierzęcia, na której
stała świeca z czarnego wosku.

Daleko po prawej wznosiło się kilka kamiennych stopni pro-
wadzących do masywnych drzwi, wyposażonych w zakratowa-
ne okno, przez które docierał słaby blask. Felix dojrzał swój
miecz i topór Gotreka – leżały obok schodów. Poczł nagły
przyływ nadziei. Ten, kto zostawił ich broń w takim miejscu,
nie mógł być zbyt drobiazgowy. Co więcej, Felix cały czas czuł
ciężar sztyletu, ukrytego w pochwie na przedramieniu. Oczy-
wiście nie mógł go wyciągnąć, dopóki ręce miał uwięzione w
kajdanach. Jednak świadomość, że nie zabrano mu tej broni,
napęliła go otuchą.

Powietrze w komnacie było gęste i cuchnące. Felixowi zda-
wało się, że słyszy dochodzące z daleka krzyki, śpiewy i zwie-
rzęce ryki. To było niczym mieszanina odgłosów dochodzą-
cych z przytułku dla umysłowo chorych i z zoo. Nie pocieszy-
ło go to zbyt.

– Dlaczego karczmars dał nam narkotyki? – spytał Jaeger.

– z pewnością jest w zmoście z tym czarnoksiężnikiem.

– Albo się go boi – dodał Felix. Gdyby mógł, wzruszyłby ra-
mionami. – Teraz nie ma to znaczenia. Zastanawiam się tylko,
dlaczego jeszcze żyjemy.

W odpowiedzi na pytanie rozległ się wysoki, niemiły dla
uszu śmiech. Masywne drzwi otworzyły się i sylwetki dwie po-
staci zastąpiły światło bijące od wejścia. Chwilę później Felix
zobaczył błysk – ktoś krzesł ogień – a potem zapłonęła latar-
nia. W jej świetle Jaeger ujrzał śmiejącego się osobnika.

– Dobrze pytanie, Jaeger, na które z przyjemnością odpowiem.

Felixowi coś wydało się bardzo znajomego w tym głosie –
dość piskliwym, nosowym i bardzo niemiłym. Był pewien, że
słyszał go już wcześniej.

Jaeger zezował, próbując przyjrzeć się lepiej mówiącemu.
Osobnik ten był równie nieprzyjemny, co jego głos – wysoki i
chudy, miał na sobie wyblakły i postrzępiony szary płaszcz,
którego rękawy połatan. Na cienkiej szyi wisiał żelazny łań-
cuch z dużym amuletem. Długie, chude palce oprawcy, zakoń-
czone czarnymi paznokciami, zdobiły pierścienie pokryte runa-
mi. Błada, spocona twarz mężczyzny zakrywał wysoki, wy-
wrócony kołnierz, głowę zaś chronił hełm w kształcie czaszki.

Za mężczyzną stał potężny stwór – był od niego o połowę
wyższy, a co najmniej cztery razy cięższy. Może niegdyś isto-
ta ta była człowiekiem, jednak teraz miała rozmiary ogra.
Włosy wyrastały z jej ciała kępami, a pośród nich aż roło się
od przyszczy i krost. Twarz stwora była odrażająca i wypaczona,
a zęby przypominały kamienie młyńskie. Jego ramiona by-
ły jeszcze bardziej umięśnione niż ramiona Gotreka i grubsze
niż uda Jaegera; dłonie miały wielkość talerzy, a kończyły się
palcami wielkości kiełbasek, który wyglądały tak, jakby mo-
gły rozgniatać kamienie. Stwór patrzył na Felixa oczami peł-
nymi szalonej nienawiści. Jaeger szybko poczuł, że nie może
wytrzymać spojrzenia bestii i zwrócił swą uwagę z powrotem
na mężczyznę.

Twarz czarnoksiężnika była chuda i pokryta zmarszczkami.
Jego błękitne, szalone oczy kryły się za szklanymi binoklami w
metalowych ramkach. Długi i cienki nos, z którego zwisały
gluty, zwieńczała kurczakowa znacznych rozmiarów.

Mężczyzna zachichotał raz jeszcze, wciągnął nosem powie-
trze, a potem wierzchem dłoni wytarł gluty. Potem, odzyskaw-
szy odpowiedni wygląd, uniośł wysoko głowę i zaczął dumnie
schodzić po schodach, jednak ów gozien czarnoksiężnika wy-
gląd zniweczyły szaty, które zawinęły się wokół jego nóg,
przez co mężczyzna niemalże spadł na podłogę.

W tym właśnie momencie zastłona okrywająca pamięć Feli-
xa uniosła się.

– Albericht? – spytał. – Albericht Kruger?

– Nie nazywaj mnie tak! – głos mężczyzny niebezpiecznie
zbliżał się do krzyku. – Zwracaj się do mnie per „władco”!

– Znasz tego idiotę, człeczyno? – spytał Gotrek.

Felix skinął głową. Albericht Kruger studiował wraz z nim
na Uniwersytecie Altdorfskim, zanim jeszcze udało mu się z
niego wylecieć za częste uczestniczenie w pojedynkach. Albe-
richt był wtedy dość młody i bardzo pilny; prawie cały wolny
czas spędzał w bibliotekach. Felixowi chyba nigdy nie udało się
wymienić z nim więcej niż dziesięć słów, choć studiowali ze so-
bą przez całe dwa lata. Jaeger pamiętał jednak, że Kruger pew-
nego dnia zniknął, wywołując przy okazji niewielki skandal –
coś wspomniano o brakujących książkach. Potem sprawą zain-
teresowało się kilku łowców czarownic ze świątyni Sigmara.

– Studiowaliśmy razem w Altdorfie.

– Wystarczy! – zaskrzeczał Kruger cienkim, denerwującym
głosem. – Teraz jesteście moimi więźniami i przez resztę swe-
go nędznego życia będzie wykonywać moje rozkazy.

– Przez resztę naszego nędznego życia będziemy wykony-
wać twoje rozkazy? – Felix spojrzał ze zdziwieniem na Kruga-
ra. – Chyba naczytałeś się melodramatów Detlefa Siercka, Al-
bericht. Nikt tak w rzeczywistości nie mówi.

– Zamknij się, Jaeger! Wystarczy! Zawsze byłeś zbyt spryt-
ny, a to nie zawsze wychodzi na dobre. Teraz dowiesz się, kto
jest sprytniejszy... Tak!

– Daj spokój, Albericht. Dowcip to w końcu dowcip. Wy-
puść nas. Szybciej, zanim pojawi się twój pan.

– Mój pan? – Kruger był co najmniej zdziwiony.

– Czarnoksiężnik, który włada tym zamkiem.

– Jaeger, ty idioto! Ja jestem czarnoksiężnikiem!

– Ty? – Felix najwyraźniej nie wierzył.

– Tak! Ja! Odkryłem tajemnice mrocznych bogów i źródło

wszelkiej magicznej mocy. Poznałem sekrety życia i śmierci. Władam potężną energią Chaosu i wkrótce zapanuję nad Imperium.

– Raczej trudno mi jest w to uwierzyć – stwierdził uczciwie Felix. Kruger, którego znał w przeszłości, był kimś mało znaczącym, niezauważanym i ignorowanym przez wszystkich studentów. Któż zdołałby odkryć, jakie pragnienia kryją się w jego umyśle?

– Myśl co sobie chcesz, panie sprytny Felixie z tym swoim śpiewnym akcentem i „ojcem, który jest bogatym kupcem, więc jestem zbyt dobry dla ciebie”. Poznałem tajemnice samego życia. Nauczyłem się kontrolować alchemiczne moce spaczenia i zrozumieć największe tajniki sztuki przemieniania!

Kątem oka Felix zobaczył, jak potężne mięśnie Gotreka zaczynają się napinać – krasnolud najwyraźniej próbował uwolnić się z łańcuchów. Jego twarz zaczerwieniła się, a broda zjeżyła. Ciało zabójcy trolli było wykrzywione tak, że jego nogi opierały się o ścianę. Felix nie wiedział, co takiego Gotrek chce osiągnąć. Każdy zorientowałby się, że tych potężnych łańcuchów nie jest w stanie rozerwać ani człowiek, ani krasnolud.

– Używasz spaczenia? – To wiele wyjaśnia, pomyślał Jaeger. Niewiele wiedział o spaczeniu, ale i tak wystarczająco dużo, by się zaniepokoić. To była czysta esencja Chaosu, ostateczne i najwyższe źródło wszelkich mutacji. Niewielka szczypta tej substancji była w stanie doprowadzić do szaleństwa normalnego człowieka. Sądząc po głosie, Kruger zjadł beczkę.

– Jesteś szalony!

– Tak samo mówiliście na uniwersytecie w Altdorfie! – krzyknął Kruger zaplując siebie i okolicę. Felix zobaczył, jak oczy Alberichta zaczynają płonąć dziwną zielenią,

niczym niewielkie bagienne ogniki błyszczące za żrenicami. Z działań Krugera sterczały wampirze kły. – Ale pokazałem wam. Znalazłem zakazane księgi, schowane w piwnicach. Mówili, że nie są przeznaczone dla śmiertelników, ale ja je przeczytałem i nie uczyniły mi szkody!

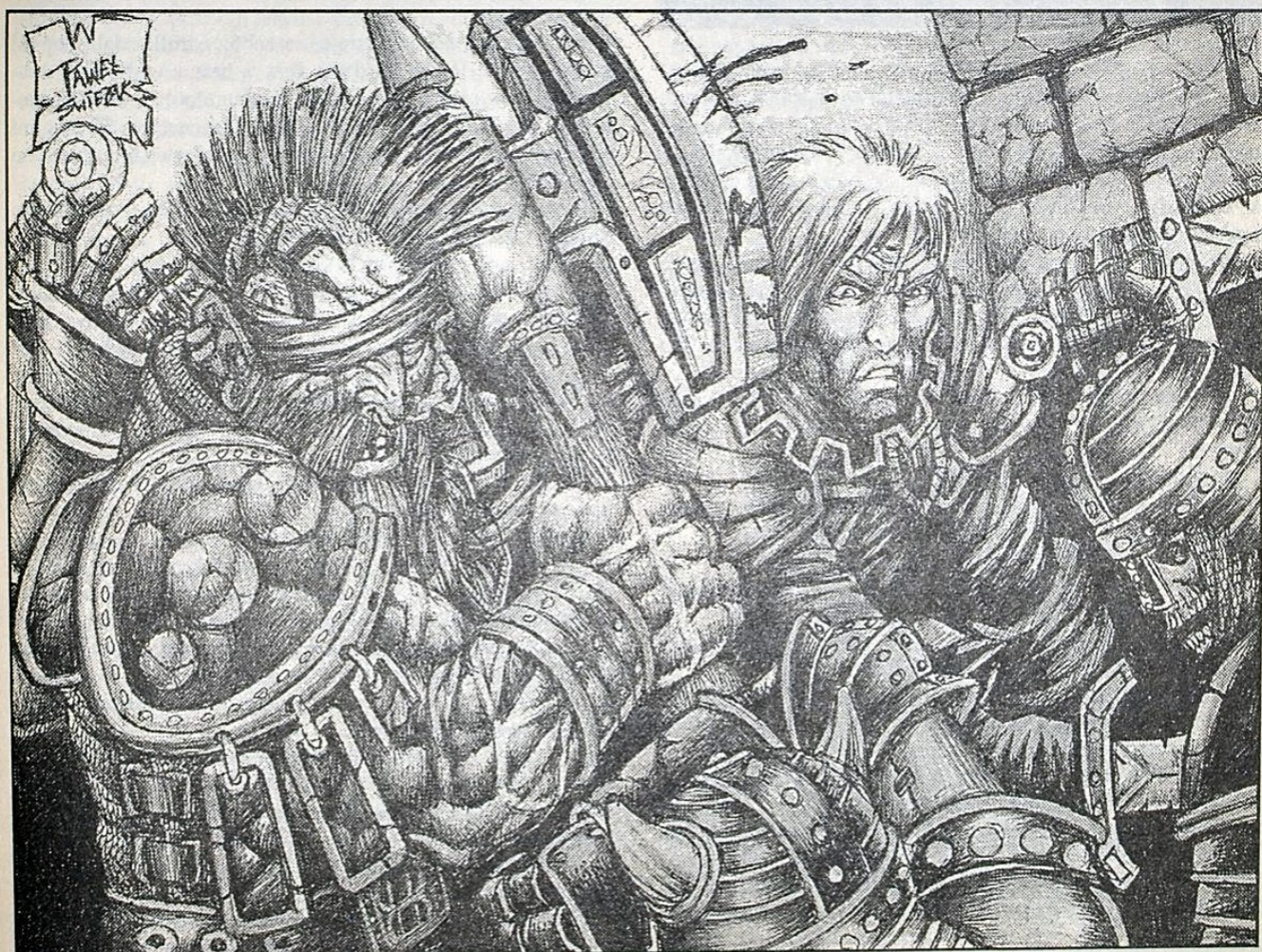
– Właśnie widzę – wymruczał ironicznie Felix.

– Myślisz, że taki jesteś sprytny, co, Jaeger? Jesteś taki jak wszyscy inni. Jak ci, którzy śmiali się ze mnie, gdy mówiłem, że będę najpotężniejszym czarnoksiężnikiem od czasów Teclisa. Cóż, udowodnię, że się mylisz. Zobaczymy, jaki będziesz sprytny, kiedy przemienię cię tak, jak to uczyniłem z Olegiem!

Poklepał potwora po ramieniu, pełen ojcowskiej dumy. Stwór zaskomlał się niczym pies, którego pan drapie po brzuchu. Felixowi bardzo nie spodobał się ten widok.

Tymczasem za plecami Krugera i jego bestii Gotrek praktycznie stał na ścianie. Ramiona krasnoluda były rozciągnięte na całą swą długość, ale łańcuch mocno trzymał. Twarz zabójcy trolli była niebieska z wysiłku; wykrzywił ją szal i gniew. Felix poczuł, że w końcu któraś ze stron się podda – pęknie albo łańcuch, albo Gotrek. Jaeger zdecydował, że może nawet to drugie rozwiązanie będzie bardziej litościwe dla krasnoluda. Nie wyobrażał sobie, jak Gotrek poradzi sobie z potworem bez topora. Zabójca trolli był silny, ale przy tej bestii wyglądał niczym małe dziecko.

Kruger wznosił rękę, wymachując laską, na której szczytce Felix dojrzał zieloną kulę spaczenia, trzymaną przez ołowiane szpony. Jaeger nie mógł również nie zauważyć, że ręka trzymająca laskę była pokryta łuskami, a wystające z jej palców paznokcie przypominały pazury dzikiej bestii.





– Wiele lat doskonaliłem zakłęcie przemiany – syczał Kruger. – Nie masz pojęcia, ile eksperymentów musiałem przeprowadzić. Setki! Pracowałem niczym opętany, ale w końcu odkryłem tajemnicę. Wkrótce i ty ją poznasz. – Czarnoksiężnik zachichotał. – Niestety, nic ci ona nie da, bowiem nie będziesz wystarczająco inteligentny, by mówić. Mimo to świetnie nadasz się na towarzysza Olega.

Płonący koniec laski czarnoksiężnika powoli zbliżał się do twarzy Felixa, który mógł teraz dojrzeć płonące w jego głębi dziwne światła. Powierzchnia kuli migotała i wirowała niczym olej rozlany w wodzie. Felix czuł potężną mutacyjną moc, która emanowała ze spaczenia niczym gorąco z płonącego węgla.

– Nie przypuszczam, by błaganie o litość coś dało? – spytał wesoło Felix. Był dumny, że udało mu się zapanować nad głosem.

Kruger potrząsnął głową.

– Już na to za późno. Za chwilę przemienisz się w jeszcze większego tępaka niż jesteś teraz.

– w takim razie muszę ci coś powiedzieć.

Gotrek napiął mięśnie w ostatnim, nadludzkiem wysiłku i rzucił się przed siebie niczym pływak skaczący ze skały.

– Cóż takiego, Jaeger? – spytał Kruger pochylony nad Felixem.

– Nigdy ciebie nie lubiłem, szaleńcze!

Kruger wyglądał tak, jakby miał zamiar zdzielić Felixa laską. W końcu jednak po prostu uśmiechnął się, odstawiając toczoną próchnicą zęby.

– Wkrótce, Jaeger, poznasz prawdziwe znaczenie szaleństwa. Będzie na ciebie patrzeć z każdego lustra!

Kruger zaczął śpiewać w dziwnym, rozwlekłym języku. Nie był to elficki, ale znacznie starszy język, brzmiały o wiele złowroźniej. Felix miał już do z nim czynienia w czasach, gdy Gotrek często przeszkadzał wyznawcom Chaosu w odprawianiu rytuałów. Cóż, tym razem wszystko wskazywało na to,

że siły Chaosu będą się śmiać ostatnie. Już wkrótce on i zabójca trolli wstąpią w ich szeregi, co prawda nie z własnej woli, ale co z tego?

Wraz z każdym wyśpiewanym przez Krugera słowem spacznię na końcu laski jaśniał coraz bardziej. Jego zielonkawy blask wygnał panujący w komnacie mrok i skąpał wszystko w swym niezwykłym świetle. Ze spaczenia zaczęły wypływać ektoplazmatyczne macki. Na początku przypominały świecącą mgłę, ale potem przemieniły się w coś bardziej namacalnego. Było w nich coś odrażającego i chorego. Kruger zamachał laską, a ektoplazmatyczne wypustki zakreśliły się wraz z nią niczym ogon komety. Czarnoksiężnik wymachiwał dalej, zataczając coraz większe kręgi, tak jakby za każdym obrotem w przedmiocie zbierało się coraz więcej złych mocy.

Śpiew Krugera nagle przemienił się w szalony pisk. Jego czoło pokrył pot, którego krople spadały na okulary. Oleg, zmutowany potwór, wył unisono wraz ze swym panem. Jego dudniący bas kontrastował z dziwnym językiem tkającego zakłęcie czarnoksiężnika. Nagle śpiew ucichł i w lochu zapadła nienaturalna cisza. Felix poczuł, jak włosy jeżą mu się na karku.

Przez chwilę nic się nie działo. Felix niewiele widział, oślepił go bowiem blask laski Chaosu. Słyszał za to bicie swojego serca i ciężki oddech Krugera, który wciągał powietrze, by zakończyć inwokację. W powietrzu unosił się również dziwny dźwięk, tak jakby metalu trącego równocześnie o metal i o kamień. Felix otworzył szerzej oczy i ujrzał, jak Gotrek wyrwa ze ściany jeden z krępujących go łańcuchów, a potem uderza plecami o kamienie z przekleństwem na ustach.

Kruger odwrócił się, słysząc odgłos upadku krasnoluda. Stojący u jego boku potwór otworzył usta i wydał z siebie dziwaczne wycie.

Felix jęknął. Miał nadzieję, że zabójca trolli zdoła dopaść swego topora. Jaeger wiedział, że z tą bronią w dłoniach krasnolud był w stanie stawić czoło każdemu potworowi. Niestety, Gotreka cały czas więził jeden z łańcuchów. Krasnolud mógł jedynie wisieć i patrzeć, jak bestia wyrwa mu kończynę po kończynę.

Wszystko wskazywało na to, że Kruger doszedł do takiego samego wniosku równie szybko, co Felix.

– Bierz go! – krzyknął do swego potwora.

Oleg ruszył do przodu. Gotrek zaatakował bestię uderzając łańcuchem niczym batem. Masywne, metalowe ogniwa smagnęły po wielkich oczach mutanta. Oleg zawył z bólu i cofnął się o krok, wpadając na Krugera. Niemal w tej samej chwili rozległ się głośny trzask – Gotrek wyrwał ze ściany drugi z krępujących go łańcuchów. Widząc to Kruger zbladł. Podniósł się z ziemi i rzucił do schodów.

– Nadszedł czas rozliczenia! – oświadczył Gotrek ostrym, przepełnionym szalem głosem.

Potwór ponownie ruszył do przodu, wyciągając jedną ze swych masywnych rąk – chciał chwycić krasnoluda. Gotrek wolno kręcił łańcuchem, by nagle smagnąć nim po rękę mutant. Oleg odskoczył po raz drugi, sycząc z bólu. Tymczasem krasnolud szybko rozejrzał się, jakby oceniając odległość dzielącą go od topora. Felix niemal czytał w jego myślach. Za daleko. Jeśli zabójca trolli odwróci się i rzuci po broń, szybszy potwór z pewnością go dopadnie.

Być może krasnolud zdołałby powoli przemieścić się w stronę topora, jednak Felix jak zwykle źle ocenił żądzę walki, która opanowała Gotreka – zamiast cofać się, rzucił się do przodu, szybko wymachując łańcuchem. Metalowe ogniwa spadły na pierś mutant, a w chwilę później drugi łańcuch rozciął jego twarz.

Niestety, tym razem Oleg spodziewał się bólu i zamiast cofnąć się, rzucił się na krasnoluda i objął go potężnymi ramionami.

Felix skrzywił się widząc, jak straszliwe ręce zaciskają się z ogromną siłą na ciele krasnoluda. Napięte mięśnie Olega miały wielkość baryłek piwa. Felix bał się, że żebra Gotreka pęknął niczym suche gałęzie.

Ale krasnolud nie zamierzał się poddawać. Odchylił do tyłu głowę i z całych sił uderzył czołem w twarz Olega. Felix usłyszał przerażający chrzęst, z jakim złamał się nos mutanta. Ciemnoczerwona krew trysnęła na Gotreka. Oleg zawył z bólu i jednym ruchem rzucił krasnoludem przez komnatę. Gotrek uderzył o ścianę i opadł na ziemię, podzwaniając łańcuchami. Na szczęście chwilę później zaczął się gramolić na nogi. W końcu stanął niepewnie.

– Weź topór! – krzyknął Felix. Niestety, oszołomiony krasnolud nie mógł posłuchać jego rady. Teraz Gotrek był jeszcze bardziej żądny krwi. Staniając się ruszył na Olega, który stał w miejscu wyjąc i trzymając się za nos. Usłyszał jednak kroki zbliżającego się krasnoluda, spojrzał na niego i wydał z siebie ryk wściekłości i bólu. Pochylony, z rozłożonymi rękami natarł na zabójcę trolli, chcąc go raz jeszcze pochwycić w morderczym uścisku. Gotrek stanął chwiejnie. Potwór pędził na niego, niepowstrzymany niczym wóz ciągnięty przez rozszalałe konie. Felix nie chciał na to patrzeć – mutant był wystarczająco duży, by jego słoniowate nogi zmiażdżyły krasnoluda. Jedynie strach zmusił go do obserwowania dalszego rozwoju wydarzeń.

Oleg dosięgnął Gotreka, a jego potężne ramiona zaczęły zamykać się na krasnoludzie, jednak zabójca trolli w ostatniej chwili schylił się i przemknął między nogami mutanta. Potem szybko obrócił się i po raz kolejny smagnął potwora łańcuchem, który zawinął się wokół kolana bestii. Gotrek szarpnął. Oleg zachwiał się i wywrócił, a łańcuch odwinął się niczym wąż.

Zabójca trolli okręcił łańcuchem szyję mutanta. Oleg wstał, podnosząc ze sobą krasnoluda. Ciężar Gotreka zacisnął pętlę na szyi potwora. Zabójca trolli podciągnął się do góry i coraz silniej zaciskał łańcuch krępujący bestię. Skóra na szyi potwora zbierała się, a metalowe ogniwa zagłębiały się coraz bardziej w jego ciało. Felix zorientował się, że Gotrek chce udusić mutanta.

Ta sama myśl w końcu dotarła do niezbyt rozwiniętego intelektualnie potwora. Oleg próbował obiema rękami oderwać owinięty wokół szyi łańcuch, który go powoli zabijał. Starał się chwycić ogniwa palcami, jego ręce były jednak za duże, a łańcuch zbyt ciasno okalał szyję. Następnie mutant próbował chwycić siedzącego mu na plecach Gotreka. Zabójca trolli pochylał tylko głowę i wzmacniał uścisk. Po chwili zaczął używać łańcucha jak pily, ciągnąc raz jedną, raz drugą ręką. Felix widział, jak z rozciętego ogniwa ciała mutanta płynie krew.

Potwór nadal próbował chwycić krasnoluda. W końcu jedna z jego rąk natrafiła na grzebień włosów Gotreka i zacisnęła się na nim. Przez chwilę mutant trzymał śliskie, pokryte niedźwiedzim sadłem włosy zabójcy trolli, jednak po chwili jego dłoń ześlizgnęła się z nich. Felix dojrzał strach i frustrację rodzącą się w oczach mutanta. Zorientował się, że potwór słabnie.

Oleg zaczął panikować. Rzucił się całym ciałem na ścianę, próbując zmiażdżyć siedzącego mu na plecach krasnoluda, teraz jednak nic nie zdołałoby oślabić uścisku zabójcy trolli. Felix był niemal pewien, że nawet po śmierci Gotrek dalej dusiłby przeciwnika. Szkliste oko i półotwarte usta, z których wydobywał się przerażający warkot, świadczyły o determinacji krasnoluda.

Oleg słabł coraz bardziej; siły powoli opuszczały jego ciało. Opadł na kolana i oparł się na rękach. Z jego gardła wydobył się dziwny charkot. W końcu padł na ziemię i przestał się ruszać. Gotrek raz jeszcze zacisnął pętlę upewniając się, że przeciwnik nie żyje, po czym wstał głośno i ciężko dysząc.

– Łatwizna – mruknął. – Ledwie wart zabijania.

– Ściągnij mnie stąd – jęknął Felix.

Gotrek podniósł topór i czterema ciosami uwolnił Jaegera. Felix roztarł zdrętwiałe członki, po czym podniósł miecz. Niemal w tej samej chwili usłyszeli dochodzący z góry dźwięk obracającego się kołowrotu, a potem potężne, metalowe drzwi zaczęły się unosić. Z korytarza wypadła żądna krwi horda. Gotrek i Felix zdołali tylko stanąć plecami do siebie, a potem zalała ich fala szalonych mutantów. Jaegerowi zdało się, że rozpoznaje kilka stworów – chyba brały udział w poprzedniej walce. Najwyraźniej właśnie w tym miejscu powstały.

Jeden z potworów spadł na Felix, a jego gadzie oczy płonęły żądzą krwi. Jaeger powstrzymał go, nadziewając na koniec miecza. Potem opuścił broń, by plugawe ciało zsunęło się z ostrza. Ledwo udało mu się uwolnić miecz, gdy zaatakowała ich cała fala mutantów. Potwory pchała do przodu nie tylko żądza krwi, ale również napierający z tyłu towarzysze. Felix znalazł się w samym centrum wiru śmierci. Za jego plecami szalał zabójca trolli, którego topór zbierał krwawe żniwo.

Na ustach Gotreka pojawiła się piana. Krasnolud wywijał ósemki swym olbrzymim toporem. Nic nie było w stanie mu się przeciwstawić. Z jego nadgarstków wciąż zwisały łańcuchy, nie przeszkadzało mu to jednak wycinać krwawej drogi w szalejącej hordzie. Felix podążał za towarzyszem, dobijając leżących jednym cięciem lub zabijając tych, którzy uniknęli straszliwego topora.

Nagle Felix ujrzał stojącego na podwyższeniu Krugera. Czarnoksiężnik znów wymachiwał swą laską. Zielony blask oświecał jego twarz, a potem objął we władanie całą komnatę. Po chwili Kruger ukończył zaklęcie. Z jego palców wystrzeliła błyskawica, która o milimetry minęła Felix. Stojący przed Jaegerem mutant nie miał tyle szczęścia: jego futro zaskwierczało, a oczy wyszły na wierzch. Przez chwilę wykonywał dziwny taniec, utrzymywany przy życiu energią czaru, by w końcu paść na ziemię i zmienić się w pokręcone, szmerzące truchło.

Jaeger rzucił się w bok, nie chcąc być ofiarą kolejnego zaklęcia, natomiast Gotrek ruszył ku schodom, rozcinając na dwie części hordę mutantów.

Kolejna błyskawica wystrzeliła z palców czarnoksiężnika i zaczęła pędzić ku zabójcy trolli. Krasnolud nie miał tyle szczęścia co Felix – zielony pocisk uderzył go prosto w pierś. Jaeger myślał, że zabójcę trolli w końcu spotkała długo poszukiwana śmierć. Włosy Gotreka stanęły dęba nawet bardziej niż zwykle,



a runy na jego toporze zapłonęły purpurą. Krasnolud wykrzy-
czał coś, co mogło być ostatnim przekleństwem skierowanym
ku bogom, a potem wydarzyła się rzecz niesamowita – zielone
światło zaczęło wędrować po całym jego ciele i wzdłuż zwisa-
jących mu z nadgarstków łańcuchów, aż w końcu uderzyło w
ziemię i przemieniło się w setki iskier. Wszystko wskazywało
na to, że Gotrekowi nic się nie stało!

Felix niemal się zaśmiał. Słyszał już wcześniej o takich
przypadkach na lekcjach filozofii natury. Nazywano to uzie-
mieniem – Gotreka uratowała ta sama moc, która pozwala me-
talowej różdżce błyskawic kierować pioruny w ziemię. Jaeger
w mgnieniu oka doszedł do tego wniosku. Potem, nie marnując
czasu, wyciągnął sztylet ukryty w pochwie na przedramieniu i
rzucił nim w Krugera.

To był dobry rzut. Sztylet pomknął prosto do celu i zagłębił
się w piersi czarnoksiężnika. Kruger przestał tkać kolejne zak-
lęcie i spojrzał na wystającą z ciała rękę, upuścił łaskę i
obiema rękami zaczął tamować krew płynącą z rany. Zielona
posoka przeciekała przez palce czarnoksiężnika i spadała na
ziemię. Kruger raz jeszcze spojrzał z nienawiścią na Felixa, a
potem odwrócił się i zaczął uciekać.

Jaeger znów skupił całą swoją uwagę na walce, ale ta do-
biegła już końca. Małe mutanty znów okazały się nie mieć
szans w walce z toporem zabójcy trolli. Zwycięski, pokryty
posoką i krwią Gotrek stał pośród ciał. Słaby blask, którym
jeszcze przed chwilą świecił jego topór, znikł. Niedźwiedzi
łuszczy, którym pokryte były włosy krasnoluda, skwierczał i
trzaskał.

Felix przebiegł obok przyjaciela i wpadł na korytarz.
Kierując się śladami zielonej posoki pokrywającej podłogę
ruszył przed siebie, mijając wiele otwartych klatek. Zgadzy-
wał, że to właśnie w nich czarnoksiężnik trzymał mutanty
– efekty plugawych eksperymentów.

– Uwolnijmy dzieci i wynośmy się stąd – powiedział do
idącego za nim krasnoluda.

– Chcę czaszki tego czarnoksiężnika! Zrobię sobie z niej
kufel na piwo! – stwierdził Gotrek spluwając.

– Jesteś pewien? – skrzywił się Felix.

– To tylko taki zwrot, czeczyno.

Felix spojrzał na Gotreka. Zdawało mu się, że z wyrazu
twarzy krasnoluda można wyczytać coś zupełnie innego.

Posuwali się naprzód i powoli zbliżali się do celu. Myśl
o uratowaniu dzieci dodawała Felixowi otuchy. Przynaj-
mniej on i zabójca trolli zrobią coś dobrego w tym zakaza-
nym miejscu – oddadzą rodzicom ich pociechy. Może w
końcu zachowają się jak prawdziwi bohaterowie. Felix
oczami wyobraźni widział już płaczących wieśniaków,
którzy z łzami radości obejmują swe dzieci.

Stukot łańcuchów zwisających z nadgarstków Gotreka
zaczął denerwować Felixa. Na szczęście minęli ostatni za-
kręt korytarza i stanęli przed drzwiami, które jeden cios
krasnoluda przemienił w stertę połamanego drewna. Towa-
rzysze weszli do komnaty, która z pewnością była gabi-
netem Krugera.

Przez jedyne okno wpadały promienie jasnego, srebr-
nego księżyca, oświetlające współleżące na biurku czar-
noksiężnika. Zielona posoka zabrudziła strony otwartego,
oprawionego w skórę tomiszca. Kruger cały czas poru-
szał rękami, najwyraźniej próbując rzucić zaklęcie, które
by go uratowało od śmierci.

Felix chwycił go od tyłu za włosy i pociągnął. Spojrzał
czarnoksiężnikowi w oczy, z których znikł już zielony
blask. Jaeger poczuł przypływ radości zwycięstwa.

– Gdzie są zakładnicy?

– Jacy zakładnicy?

– Dzieci wieśniaków! – warknął Felix.

– Masz na myśli moje króliki doświadczalne?

Chłodna groza chwyciła Felixa za serce. Zorientował się do
czego to prowadzi. Jego usta niemal odmówiły zadania następ-
nego pytania.

– Eksperymentowałeś z dziećmi?

Kruger wykrzywił twarz w szalonym uśmiechu.

– Tak, łatwiej je przemienić niż dorosłych, a i tak prędzej czy
później urosną. Miały być moją armią... ale wy zabiliście je...
wszystkie.

– Zabiliśmy... wszystkie... – Felix był oszołomiony. Ten
mamiak przemienił dzieci wieśniaków w mutanty, a on, Felix
Jaeger, wziął udział w ich rzezi. Był niemal tak samo winny jak
Krugger. Przez chwilę rozważał całą sytuację, a potem pociągnął
czarnoksiężnika do okna, które wychodziło na śpiącą, rozcią-
gającą się kilkaset metrów niżej wioskę.

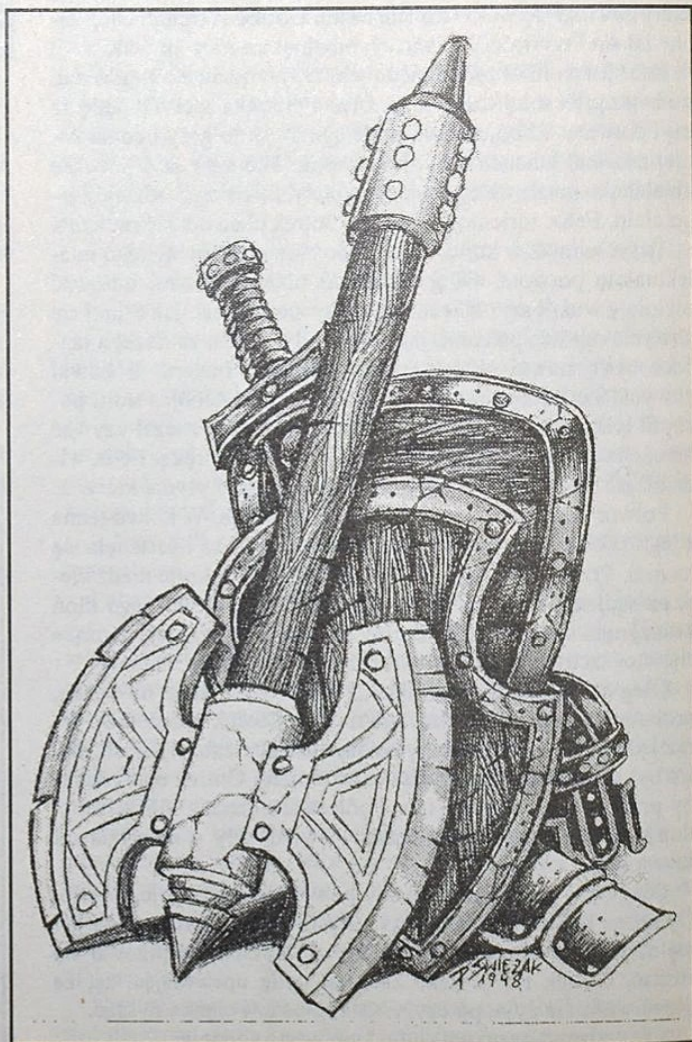
Dał Krugerowi chwilę na zrozumienie, co go czeka, a potem
pchnął z całych sił. Szkło rozpękło się, a czarnoksiężnik, ma-
chając rękoma, wypadł na zewnątrz w chłodne objęcia nocy.
Jego krzyk jeszcze przez chwilę odbijał się echem od skał, a
potem nagle ucichł.

Zabójca trolli spojrzał na Felixa, a w jego zdrowym oku za-
mieszkał złowrogi błysk.

– Dobra robota, czeczyno. Teraz musimy zamienić kilka
słów z karczmarzem. Muszę wyrównać rachunki.

– Wpierw podpalmy zamek – odrzekł ponury Felix.

Towarzysze ruszyli dumnym krokiem, by przemienić do
przeklęte miejsce w stos pogrzebowy.



KRYSTAŁY CZASU

Tak jak zapowiadałem w poprzednim numerze, dziś przedstawiamy bliższy opis ziół i ekstraktów magicznych. Niestety, niewielkie poletko przeznaczone dla KC zostało w jubileuszowym numerze okrojone do symbolicznej strony (!?), zapewne w związku z nadmiarem innych, ważniejszych (!) tekstów. Na szczęście udało mi się uzyskać zapewnienie Naczelnego, że w marcu otrzymamy nieco więcej miejsca dla naszego ulubionego systemu.

Z orkowym pozdrowieniem
Rumcajs

ZIOŁA I EKSTRAKTY MAGICZNE

Oto bliższy opis niektórych ziół i ekstraktów magicznych. Podobny artykuł uważny (a w zasadzie stały) Czytelnik może znaleźć we wcześniejszych numerach naszego piśmka, po co więc publikować go ponownie? No cóż, powody są przynajmniej dwa. Po pierwsze, część materiałów nieco się już „zdezaktualizowała” (usunięto niektóre opisy – np. te dotyczące różnych rodzajów smoczego ziela – a w ich miejsce dodano nowe), a po drugie takst ten będzie z pewnością przydatny dla nowych „kryształowców”, którzy z oczywistych powodów nie mają dostępu do starych publikacji. Wszelkie informacje dotyczące preparowania magicznych ekstraktów i sporządzania z nich mikstur znajdziesz na stronach 135-136.

ZIOŁA

O ile w opisie nie podano inaczej, ziele (w formie wywaru, naparu lub maści) działa przez 1k10 godzin.

NAZWA: Guar sor (kacze ziele)

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Podmokłe łąki, brzegi niewielkich zbiorników wodnych.

CENA: 1 szt. złt./porcję

OPIS: Najlepszy lek na reumatyzm, stosowany w formie maści lub okładów (kataplazm).

NAZWA: Surdur sor (krzywik wyniosły)

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Stepy i półpustynie.

CENA: 3 szt. złt./porcję

OPIS: Stosowany w formie wywaru; ma lekkie działanie pobudzające i oszłamiające (+k10 do SF, ZR, SZ, ale – k10 do INT i MD).

NAZWA: Gotas dak sor (górniczek wieczysty)

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Miejsca mocno zacienione, podziemne tunele itp.

CENA: 15 szt. złt./porcję

OPIS: Grzyb (spożywany na surowo) przypominający wyglądem hubę. Łatwo go pomylić z silnie trującym trupojadem pobielkiem, ale różni się od niego jaskrawo żółtą grzybnia i słodkawym smakiem. Gotas dak sor zwiększa ŻYW i obie odporności bazowe o 2k10 pkt. przez 2k10 godzin. Po tym okresie delikwent dostaje silnego krwotoku (utrata 2k10 pkt. ŻYW) i traci przytomność na 1k10 godzin. W niektórych przypadkach (decyzja MG) zażycie tego ziela powoduje zgon.

NAZWA: Gotas sordang sor (trupojad pobielek)

CZAS DZIAŁANIA: stały (ew. 1k10 godzin po udanym teście przeciwko odp. nr 6)

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Grobowce, kurhany, miejsca obrządków pogrzebowych, stare podziemia.

CENA: 20 szt. złt./porcję

OPIS: Bardzo podobny do górniczka wieczystego, silnie trujący grzyb. Jeśli dotknie się go gołą ręką (lub inną, niezabezpieczoną częścią ciała), delikwent musi wykonać udany test przeciwko odp. nr 6. Jeśli jest on udany, ofiara otrzymuje 2k10 + 50 obrażeń i traci przytomność na 2k20 godzin. Nieudany wynik testu oznacza natychmiastowy zgon bohatera. Ciało istoty zatrutej tym grzybem jest bardzo blade (stąd nazwa ziela) i rozkłada się w przyspieszonym tempie (2-3 razy szybciej).

NAZWA: Scopolos sor (pięciokwiat potoczysty)

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: tropikalne dżungle

CENA: 5 szt. złt./porcję (dostępny wyłącznie w strefie tropikalnej i podzwrotnikowej) lub 50 szt. złt./porcję (jeśli jest ew. dostępny – decyzja MG – w największych miastach Archipelagu Centralnego).

OPIS: Delikatne, bladoróżowe pędy wyrastające z przegniłych pni drzewnych. Aplikowane w formie wywaru, powodują

niepowstrzymany słowotok delikwenta. Jeśli pytający wykona udany test przeciwko swojej CH, to osobnik pozostający pod działaniem tego ziela odpowiada zgodnie z prawdą na zadawane mu pytania. Po ustaniu działania wywaru ofiara zapada w głęboki sen; po przebudzeniu nie pamięta niczego.

NAZWA: Kama sor (lubczyk słodki)

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Naśloniecznione polany leśne.

CENA: 4 szt. złt./porcję

OPIS: Niepozorna bylina jednoroczna o bladoszarych, kosmatych kwiatach. Niewielka ilość wywaru dolanego do napoju (wyłącznie zimnego – podgrzanie likwiduje jego specyficzne właściwości) wywołuje u pijącej go osoby irracjonalne uczucie sympatii względem otoczenia. W połączeniu z odrobiną krwi (wystarczy kilka kropli) powoduje bardzo silne poczucie więzi z dawcą krwi. Jest to jeden z najpopularniejszych surowców do produkcji eliksirów miłosnych.

NAZWA: El mor vitae sor (normik leśny)

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina.

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Wilgotne obszary leśne.

OPIS: Szarobury korzeń, długości ok. 20 centymetrów. Cała roślina do złudzenia przypomina zwyczajną paproć, różni się jednak od niej rozmiarami (jest znacznie większa) oraz odcieniem – jasna zieleń przechodząca miejscami w żółć. Korzeń należy sproszkować i spożywać z niewielką ilością wody. Efekt działania jest taki sam, jak mikstur zaliczanych do grupy *koncentratorów* (KRYSTAŁY CZASU str. 323)

UWAGI: Efekt uboczny różni się trochę od działania standardowych *koncentratorów* – delikwent po przebudzeniu z letargu jest przez 2 dni podatny na wszelkiego rodzaju manipulacje jego umysłem (test odpornościowy zmniejszony o połowę).

NAZWA: Belibaris sor (duszne ziele).

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Skaliste, naśloniecznione stoki.

CENA: 2 szt. złt./porcję.

OPIS: Wysoki, kolczasty krzew o drobnych, ciemnozielonych liściach. Wyciśnięty z nich sok, podany ofierze, powoduje napad duszności i spowolnienie pracy serca. Delikwent powinien wykonać test przeciwko odp. nr 6. Jeśli jest on nieudany, ofiara traci przytomność; jej oddech staje się nieregularny i płytki, puls jest słabo wyczuwalny. Po udanym teście delikwent odczuwa jedynie lekkie dolegliwości sercowe i duszności – stan ten mija po 3-4 godzinach.

NAZWA: Getam dar sor (ziele sennej mary)

CZAS DZIAŁANIA: Doba.

MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Zacienione, wilgotne obszary strefy tropikalnej.

CENA: 20 szt. złt./porcję.

OPIS: Roślina ta z wyglądu przypomina kwiat lotosu, lecz jest od niego znacznie mniejsza, a przy tym wydziela intensywną woń piżma. Jej zmielone kłace to niezawodny środek nasenny – każda istota, która wchłonęła choćby minimalną ilość proszku musi wykonywać przez 5 rund testy przeciwko połowie odp. nr 6. Jeśli choć jeden test był nieudany, delikwent zapada w krótki (1k5 godzin) sen, w którym często nawiedzają go przeróżne wizje i wspomnienia z przeszłości.

UWAGI: Getam dar sor jest często używany przez kapłanów różnych sekt i kultów. Wykorzystuje się go podczas wielu ceremonii i obrzędów jako środek sprowadzający wizje i polecenia od bogów, pozwalający wieszczyć przyszłość. Niektórzy doświadczeni czarodzieje twierdzą, że z pomocą tego ziela można – w trakcie snu – dostać się do Astralnej Sfery Egzystencji.

(c.d. w następnym numerze)

KRAINA²² GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Zespół Pieśni i Tańca
Zbyszka z Bogdańca

Korekta:
poszła do korekty

Stale współpracują:
Thrud, Gotrek i Yossa

IN MEMORIAM

W tej rubryce chcemy oddać cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Będziemy tu zamieszczać ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

AD&D

- Nie zaatakuję jej pierwszy...
- Giń!!!
- Idę za kenderem...
- Podchodzę do tej brzydkiej pani i pytam się, czy mogę wziąć ciało kendera...

- Ja pierwszy, ja pierwszy!
- Patrz! Złoto, klejnoty! Jesteśmy bogaci...

Cyberpunk 2020

- I tak mnie nie trafi, jestem schowany...
- Założę się, że to tylko hologram...
- Zaraz-zaraz, czy ten granat ma zawłeczkę?
- Nie strzelać! Mamy zakładników!
- Odbezpieczam broń...
- Johnny? Johnny!? Johnny!!! Aaaaa!!!
- Teraz może nam skoczyć...

Kryształy Czasu

- Rzucam broń i podnoszę ręce do góry...
- Precz z Katanem!
- Czy tak się rzuca tarsarem?
- Ja też chcę tam wskoczyć!

Star Wars

- O, służa powietrzna. Ciekawe co jest w środku?
- Niemożliwe. Miecz świetlny wygląda inaczej...

(liczymy na Waszą wydatną pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

ULUBIONE BAJECZKI GOBLINÓW BAJKA O DWÓCH BRACIACH

Całkiem niedawno, w krainie położonej niedaleko stąd, żyło sobie dwóch braci. Młodszy z nich był głupi i brzydki, a starszy jeszcze głupszy i jeszcze brzydszy. Pewnego dnia postanowili, że znajdą sobie żony. Wyruszyli więc niezwłocznie w świat. Pech chciał, że spotkali na swej drodze Dobrą Wróżkę.

- Cześć – powiedziała Dobra Wróżka.
- Czego? – spytał grzecznie młodszy z braci.
- Słyszałam, że szukacie żon.
- No – przytaknął starszy.
- To macie szczęście. Kilka dni temu Zły Czarnoksiężnik porwał piękne Siostry

Bliźniaczki i uwięził je w Czarnej Twierdzy. Jeśli je uwolnicie, to być może zechcą zostać waszymi żonami.

- Jak trafimy do Czarnej Twierdzy? – spytał młodszy z braci.

- Wędrujcie nocą. Księżyc wskaże wam drogę – powiedziała Dobra Wróżka i znikła.

Bracia usiedli na drodze i czekali do wieczora. Wreszcie pojawił się Księżyc.

- Cześć – powiedział Księżyc – to wy jesteście ci bracia, którzy szukają żon?

- No – odpowiedzieli bracia.

- Dobra Wróżka wrobiła mnie w zaprowadzenie was do Czarnej Twierdzy. Chodźcie.

Bracia podążyli za Księżycem i jeszcze tej samej nocy dotarli do podnóża wielkiej góry.

- Na szczycie stoi Czarna Twierdza – powiedział Księżyc – idźcie, a ja tu na was poczekam.

Bracia rozpoczęli mozolną wspinaczkę.

Zły Czarnoksiężnik był potężny. Mógł zabić braci z dużej odległości. Widząc jednak, że ma do czynienia ze strasznie głupkami, postanowił się z nich trochę pośmiać i podejść bliżej. Popelnił błąd. Nie wiedział, że bracia byli od małego szkoleni w zabijaniu czarnoksiężników. Zanim się zorientował, był już martwy.

W Czarnej Twierdzy bracia znaleźli wielką klatkę i uwolnili z niej Siostry Bliźniaczki.

- Będą z was wspaniałe żony – powiedział młodszy.

- No – dodał uśmiechając się głupkowato starszy.

- Wolimy siedzieć w tej klatce do końca życia, niż zostać waszymi żonami – powiedziały Siostry Bliźniaczki.

Bracia wrzucyli ramionami i zamknęli je z powrotem w klatkę. Później wrócili do domu i żyli sobie długo i szczęśliwie, bo w powrotnej drodze ukradli Księżyc i sprzedali go na Czarnym Rynku za kupę forsy.



ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzydzieście sposobów na pokonanie bazyliżki.

Sposób dwudziesty.

Stosunkowo mało ryzykowny. Musisz wynająć zawodowego zabójcę bazyliżków. Upewnij się jednak najpierw czy dysponujesz odpowiednią zapłatą, gdyż jest wielce prawdopodobne, że wynajęty osobnik potrafi zabić nie tylko bazyliżki.

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Fabula – podstawowy element każdej przygody. Wymyślając ją Mistrzowie Gry męczą się całymi godzinami. Poszukiwacze przygód nie powinni jednak zwracać na fabułę najmniejszej uwagi. Po co psuć sobie dobrą zabawę?

Fakt – element rzeczywistości, w którego prawdziwość poszukiwacze przygód nie są w stanie uwierzyć. Zwykle skłonni są ufać plotkom i pogłoskom, nigdy faktom.

Falsyfikat – bezwartościowa kopia jakiegoś cennego przedmiotu stworzona tylko po to, by mogli ją sobie wykraść poszukiwacze przygód.

Fandom – zagorzał miłośnik jednej z popularnych gier komputerowych.

Fantazje erotyczne – marzenia, w których poszukiwacze przygód wyobrażają sobie piękną księżniczkę, która nie protestuje, gdy zdejmują z niej wszystko (głównie biżuterię).

Farsa – sedno statystycznego scenariusza.

Fatalny cios – uderzenie, które roztrzaskuje głowę demona razem ze znajdującą się na niej diamentową koroną.

Fauna i Flora – ogół wszelkiego rodzaju stworzeń, których jedynym celem jest polowanie na poszukiwaczy przygód. Ewentualnie imiona dwóch dziwek z gospy „Pod kolorowym pawiem”.

Fermentacja – naturalny proces chemiczny, w wyniku którego rzeczy bezużyteczne przekształcają się w rzeczy użyteczne.

Figa z makiem – ulubiony przysmak poszukiwaczy przygód. Mistrz Gry dba o to, żeby dostawali ją jak najczęściej.

Figurka – niewielki, ustawiany na stole przedmiot, który w trakcie gry fabularnej symbolizuje poszukiwacza przygód. Dzięki figurce gracz może zawsze udowodnić, że jego poszukiwacz przygód znajduje się w zupełnie innym miejscu, niż się znajduje.

Filet – ryba, która zagrała w kilku przygodach u doświadczonego Mistrza Gry.

Filozofia – przeszkoda, na którą często natrafiają poszukiwacze przygód. Stając przed jakimś problemem mówią zwykle: „Dla mnie to żadna filozofia”. W wielu przypadkach okazuje się, że jest to jednak filozofia.

Finezja – ma ją każdy poszukiwacz przygód, który potrafi w pełnym galopie nadziać na lancę trzech orków (jednocześnie obcinając im mieczem głowy) i nie zachłapać sobie ubrania.

Flaga – kawałek materiału, który sobie zwiisa i powiewa. Poszukiwacze przygód nigdy nie zwracają uwagi na flagi (zwiisa im to i powiewa), chyba że są one czarne

i widnieją na nich czaszki i piszczele.

Flaki – ulubiona potrawa orków spożywana zwykle po krwawych bitwach.

Fiaszka – uniwersalny element ekwipunku. Wozzi się w niej spirytus, trucizne, magiczne mikstury (przeważnie wszystkie te rzeczy naraz).

Foka – magiczny(!) stwór morski. Wszystko dlatego, że pierwszy odkrył foki pewien krasnolud i stwierdził: „Nie ma rąk, nie ma nóg, a pływa! Ani chybi magia”.

Frustracja – stan, w który wpadają poszukiwacze przygód dowiadując się, że aby zdobyć skarb muszą najpierw ukraść mapę z królewskiego skarbcza, odnaleźć magiczny pierścień, ukryty w starożytnych ruinach i zabić co najmniej trzy smoki.

Fundusz – poszukiwacze przygód często tworzą wspólny fundusz na pokrycie grupowych wydatków. Przeważnie składa się on z pieniędzy chwilowo nieprzytomnych członków drużyny.

Futro – przyjemna w dotyku ozdoba, która powinna leżeć sobie przed kominem. Tymczasem poszukiwacze przygód widują zwykle futro na grzbiecie rozjuszonego niedźwiedzia, przed którym próbują za wszelką cenę uciec.

ULUBIONE BAJECZKI GOBLINÓW BAJKA O ZGUBIONYM PANTOFELKU

Całkiem niedawno, w krainie położonej niedaleko stąd, żyła sobie Całkiem Duża Dziewczynka. Była bardzo nieszcześliwa bo od wielu lat mieszkała ze Złą Macochą, która okrutnie się nad nią znęcała. Ciągle kazała jej zmywać naczynia, zamiatać izbę i wyprowadzać na spacer kozę. Całkiem Duża Dziewczynka nie miała żadnych przyjaciół. Nikt przecież nie będzie rozmawiał z kimś, kto chodzi na spacer z kozą. Ogólnie rzecz biorąc – miała przechłapanę.

Jednak pewnego dnia spotkała przejeżdżającego opodal jej domu Pięknego Księcia. Zachwycił się on urodą Całkiem Dużej Dziewczynki. Natychmiast wsadził ją na swego konia i zabrał do zamku. Tego samego dnia odbył się wspaniały bal. Piękny Książę i Całkiem Duża Dziewczynka bawili się świetnie do chwili, gdy nagle do drzwi sypialni nie zaczęła dobijać się żona księcia. Całkiem Duża Dziewczynka złapała swe porzucone w nieładzie ubranie i czmychnęła przez okno. Niestety po drodze zgubiła pantofelek. Żona Pięknego Księcia wezwała do siebie nadwornych kątów: Łaminózkę i Wyrwirczkę. Dała im zgubiony pantofelek i kazała odnaleźć jego właściciela.

Całkiem Duża Dziewczynka nie zdawała sobie sprawy z grożącego jej niebezpieczeństwa, ale na szczęście pojawiła się Dobra Wróżka i ostrzegła ją przed katami. Całkiem Duża Dziewczynka prawie w ostatniej chwili zdążyła podzucić drugi pantofelek pod łóżko Złej Macochy. Łaminóзка i Wyrwirczka szybko i sprawnie rozprawili się ze Złą Macochą. Od tej pory Całkiem Duża Dziewczynka żyła sobie długo i szczęśliwie, czego nie można niestety powiedzieć o kozie, bo nikt jej już więcej nie wyprowadził na spacer.



ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzynaście sposobów na pokonanie bazyliżki. UWAGI KOŃCOWE.

Jeżeli w praktyce żaden z przedstawionych dotąd sposobów nie okaże się skuteczny i mimo twych licznych starań bestia nadal żyje, należy założyć, że padłeś ofiarą fałszywego rozpoznania lub mistyfikacji:

1. Stwór, z którym walczysz nie jest w żadnym razie bazyliżkiem tylko jakimś innym potworem.
 2. Masz do czynienia ze zwykłą iluzją.
 3. Masz do czynienia ze zwyczajną kukłą.
- Tak czy inaczej niezły z ciebie głupek i palant.

KONKURS

Ponieważ (jak już zapewne zauważyliście) jest to jubileuszowy numer naszego pisma, z tej okazji mamy dla Was nową super-krzyżówkę z super-nagrodami. Wylosowane osoby, które nadesłały do nas kartki z prawidłowymi rozwiązaniami otrzymają wybrany przez siebie produkt wydawnictwa MAG plus dodatkowe nagrody niespodzianki.

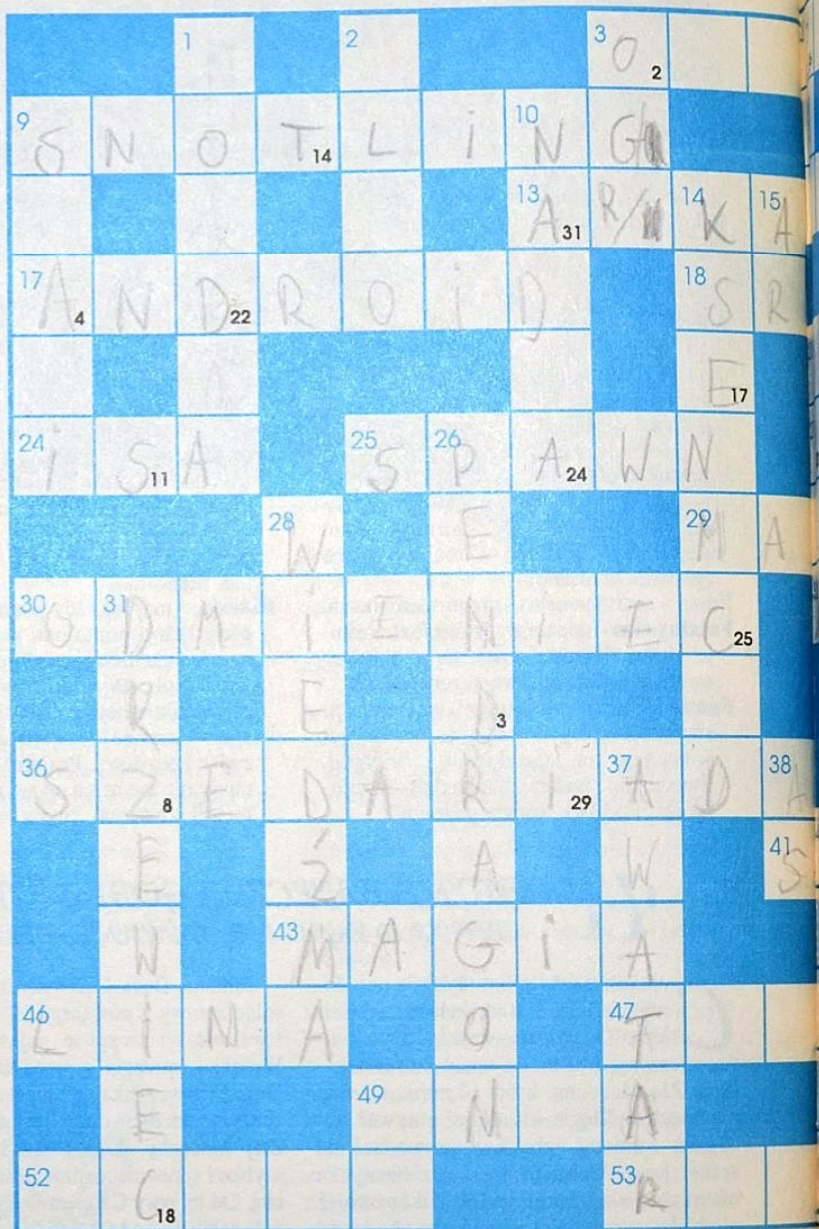
Rozwiązaniem krzyżówki jest 31-literowe hasło, a zarazem zadanie do wykonania. W związku z tym na kartkach pocztowych musi się znaleźć hasło, odpowiedź, kupon konkursowy oraz nazwa produktu, który pragniecie otrzymać w nagrodę. Piszcie, bo warto! Nagród jest naprawdę dużo.

AGNIESZKA FRYZIAK

Poziomo:

- 3). wystarczająco bojowy może odstraszyć wroga
- 6). żołnierz z drużyny Mieszka I
- 9). spokrewniony z goblinem
- 11). niemiecki kelner
- 12). zwykle śmieją się do niego głupcy
- 13). jeden z firmowych sklepów wydawnictwa MAG
- 16). podziemna organizacja wojskowa
- 17). nad tym, czy śnią o elektrycznych owcach zastanawiał się już Dick
- 18). wydawca „Kruka”
- 19). przysięga Konopnickiej
- 20). latające z żądłem
- 22). miękki metal do lutowania
- 24). wydawca AD&D
- 25). jeden z komiksowych superbohaterów, który pojawił się ostatnio na ekranach naszych kin
- 27). Miasto Białego Wilka
- 29). halucynacja, przywidzenie
- 30). osobnik dotknięty przez spaczeń
- 32). ciastko rodem z Francji
- 35). symbol krzemu
- 36). konwent miłośników gier fabularnych
- 40). jeden z ożywieńców
- 41). staroskandynawska opowieść o bogach, wielkich rodach i bohaterach
- 43). czasem występuje razem z mieczem
- 44). imię reżysera „Batmana”
- 46). podstawowe wyposażenie poszukiwacza przygód
- 47). najśłynniejsze „mordobicie” na Play Station
- 48). natury lub Cthulhu
- 49). imię naszej koleżanki z pracy (Dział Realizacji Zamówień – sprawdź w archiwalnych numerach MiMa)
- 50). „Niekończąca się opowieść” to jego sprawa
- 52). główny bohater powieści Stanisława Lema „Solaris”
- 53). jeden z pochodzących ze Śródziemia czarodziejów
- 54). usłyszysz go w głowie po wypiciu kilku tyków krasnoludzkiego spirytusu

SUPER-KR



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
P	O	D	A	J	N	A	Z	W	I	S	K	A	T	R

Rozwiązania krzyżówki z nr 12/97

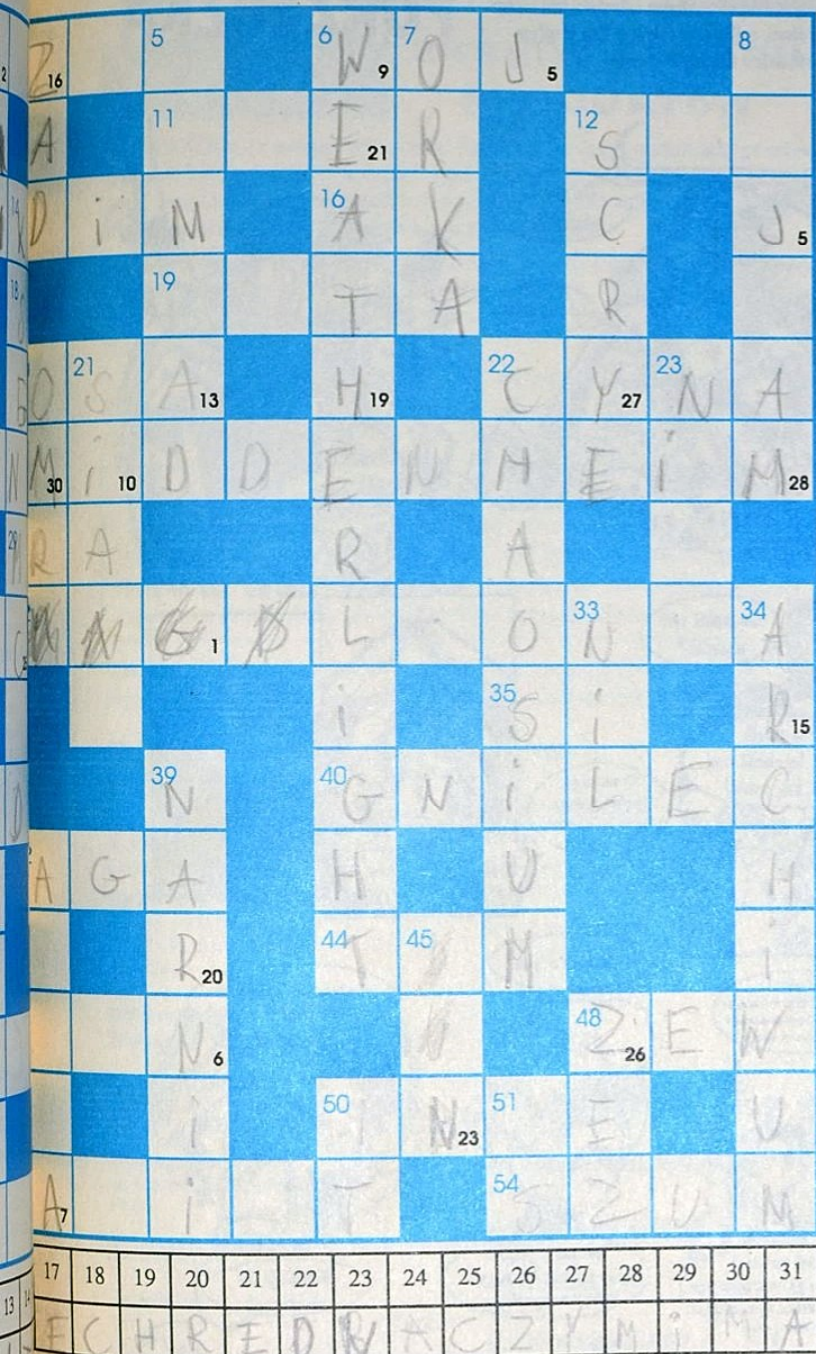
Ku mojej wielkiej radości nadesłaliście mnóstwo odpowiedzi. Niestety większość z nich była nieprawidłowa. Nic dziwnego, pytanie (*Gdzie opublikowano pierwsze teksty Yossy?*) było niełatwe. Nie mogę się zgodzić ze stwierdzeniem jakoby Yossa vel Rafał Nowocień debiutował w Gamblerze, Fantastyce bądź Magii i Mieczu. Jego pierwsze teksty ukazały się w ś.p. ZŁOTYM SMOKU. Na szczęście trafiło się jednak kilkanaście prawidłowych odpowiedzi, a już myślałam, że sama zgarnę wszystkie nagrody. Podczas uroczystego losowania Yossa (z zawiązanymi oczami) osobiście potknął się o następujące kartki:

KRYŻÓWKA

KONKURS

Pionowo:

- 1). jedna z krain Śródziemia
- 2). grecka muza Historii
- 3). wielki, brzydki humanoid
- 4). to, co krowa ma z tyłu
- 5). tytuł pierwszej części najslawniejszej warhammerowskiej trylogii
- 6). dodatek do gry karcianej *Magic: The Gathering*
- 7). rodzaj prac polowych lub morski ssak pływający
- 8). miejscowość z najslawniejszym sanatorium dla umysłowo chorych badaczy
- 9). harcerz z eksportu
- 10). imię tytułowej bohaterki (wampirzycy) jednego z filmów wyprodukowanych przez Lyncha
- 12). jedno z zagranicznych pism o grach karcianych
- 14). tytuł powieści O. S. Carda
- 15). jednostka miary powierzchni
- 20). państwo na Półwyspie Arabskim
- 21). Clifford, autor „Miasta” i „Stacji tranzytowej”
- 22). angielski wydawca „Zewu Cthulhu”
- 23). imię autora kontrowersyjnej powieści „Kiedy oślica ujrzała anioła”
- 26). gra fabularna rozgrywająca się w czasach króla Artura
- 28). uczestniczka sabatu
- 31). duża, humanoidalna istota bardzo podobna do dębu
- 33). rzeka, w której nie ma pstrągów, ponieważ zjadły je krokodyle
- 34). w jednym z nich pracuje najslawniejsza para agentów FBI
- 37). cielesna postać przyjmowana przez boga
- 38). inicjały twórcy „Kryształów czasu”
- 39). jej kroniki opisał Clive Staples Lewis
- 42). metalowa sztaba podtrzymująca mury, inaczej kotew
- 45). rzeka w Szwajcarii albo angielska gospoda
- 48). wada wzroku niepożądana u łucznika
- 49). inicjały autorki cyklu o świecie czarownic
- 50). obcy u Spielberga
- 51). inicjały jednego z autorów opowiadań znajdujących się w zbiorze „Kiedy ogarnie cię szal”



BOLEK RADECKI z Chorzowa

(nagroda – „Dzikie Pola”)

TOMEK MIERNIKOWSKI z Nowego Targu

(nagroda – „Śródziemie”)

TOMEK BULZACKI z Warszawy

(nagroda – „Dzikie Pola”)

Gratulujemy!!!

Nagrody prześlemy pocztą.

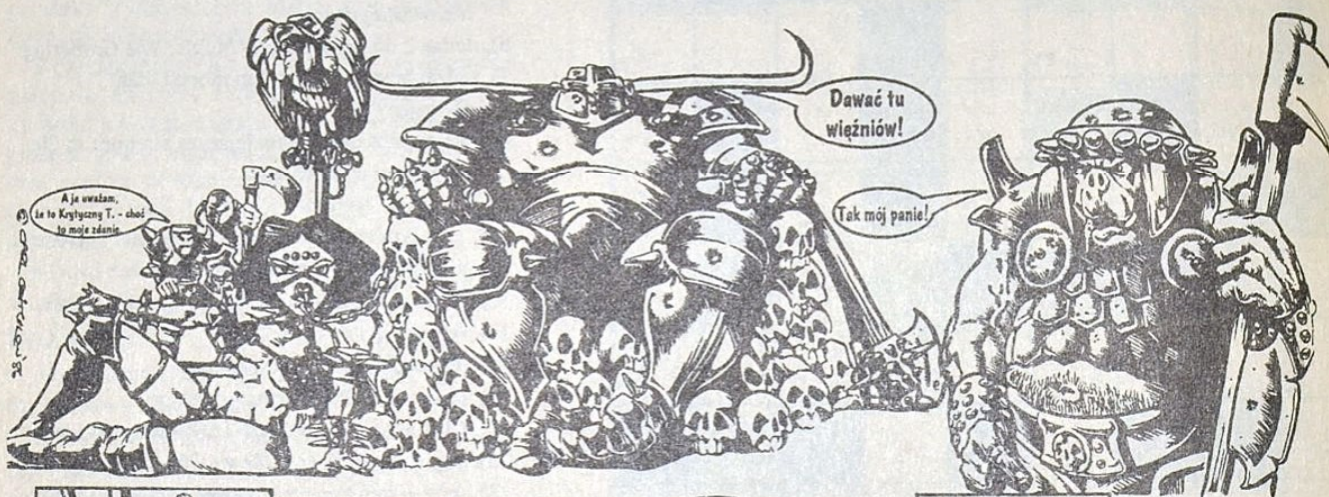


THRUD BARBARZYŃCA

THRUD BARBARZYŃCA

Thrud stwierdził, że święta w tym miesiącu były za krótkie więc zrobił sobie krótkie wakacje. Zamiast naszego bohatera opowieść o najbardziej obrzydliwym człowieku jaki kiedykolwiek kroczył po ziemi, najbardziej zakutym tłem w całym wszechświecie - Czarnej Porzecze!

CZARNA PORZECZKA



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.03.1998

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ♦ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 3.50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-50
MIM25 – MIM50 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 51 do numeru 56
PP51 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 51 do numeru 53
PK51 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł

Labirynt nr 2
LB2 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15 zł

Labirynt nr 4
LB4 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Liczmistrz
WHLCZ 22 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Żle się dzieje w Kislevie
WHKIS ♦ 35 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł

Czerwone pragnienie
BEPRK 12 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŠMB 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŠRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Kupon ważny tylko do dnia
ukazania się następnego numeru pisma

Pokoikowanie dla wpłacającego		Pokoikowanie dla posiadacza rachunku		Pokoikowanie dla poczty		Pokoikowanie dla banku	
zł		zł		zł		zł	
słownie		słownie		słownie		słownie	
wpłacający		wpłacający		wpłacający		wpłacający	
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel		stempel		stempel		stempel	
podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego	
zł		zł		zł		zł	
pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę		pobrano opłatę	

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

WARZONE™

ARMIE NAJEMNE

TWORZENIE ARMII CAPITOLU

Thomas Osterlie

W Wenusjańskich Korpusach Marines odbywają służbę najwięksi twardziele z całego Układu Słonecznego. Posiadają swoje własne Siły Specjalne – Lwy Morskie i Gwardię Admirala Colby'ego, które rekrutują najlepszych komandosów wszechświata Kronik Mutantów. Jednak o Wenusjańskich Marines nie słyszy się zbyt często. Gdy ludzie dyskutują o Capitolu, z reguły rozmowa dotyczy Sił Specjalnych, szczególnie Wolnych Marines lub Duchów. Niewielu przejmuje się losem zwykłych żołnierzy, ale ja mam zaszczyt dowodzić nimi. Pozwólcie mi opowiedzieć o jednostce bohaterów: Marines z Kompanii Alfa, Czwartego Plutonu, stacjonującej w Porcie MacArthur, będącej częścią Sił Zachodu. Ostatnio Marines zostali wysłani do rozwiązania problemów w dzielnicy Leech Block, gdzie ich działania mogą być tylko przykładem dla innych.

WEZWANIE DO BRONI

Moja fascynacja grą Warzone rozpoczęła się od przejrzenia podstawowego podręcznika. Muszę przyznać, że zanim zdecydowałem się rozpocząć zabawę, nie przeczytałem od razu całej książki, a jedynie rozdziały dotyczące historii i reguł gry. Nie wiem jak to było z Wami, ale ja nie zapoznałem się z całym podręcznikiem przez pierwsze trzy dni od chwili kupienia go. Zaraz po rozpoczęciu lektury przerywałem czytanie i zaczynałem kartkować książkę oglądając jedynie rysunki. Nigdy wcześniej nie widziałem tak kolorowego podręcznika, a w dodatku wypełnionego tak fantastycznymi ilustracjami. Szybko zorientowałem się, że wygląd żołnierzy Capitolu najbardziej pasuje do moich gustów. Capitol był dla mnie znakomitą wyrobą, ponieważ jestem zagorzałym fanem Amerykańskiego Footballu. Jedyną rzeczą, której mi brakowało, były pomponetki (dziewczęta tańczące z pomponami w trakcie przerw w meczach koszykówki – przyp. red.), ale na razie mogłem się bez nich obejść. Po rozegraniu kilku bitew małą armią Capitolu zdecydowałem



się zamienić go na Mishimę. Jednak gdy stałem się bardziej doświadczonym graczem, zrozumiałem, że wybór Capitolu jest zdecydowanie najlepszym rozwiązaniem. W tej armii najbardziej podoba mi się różnorodność jednostek i ich umiejętności, jak również zdumiewająca mobilność oddziałów. Znajdziemy tu zarówno wspaniałe jednostki szturmowe (Wolni Marines), jak również idealne oddziały defensywne (żołnierze Zachodzącego Słońca). Niezłym rozwiązaniem jest możliwość dokonania desantu piechoty z helikopterów. Co prawda może to być nieco ryzykowne, jeżeli nie wiadomo, które modele w armii przeciwnika „czekają”. Jedno z najwspanialszych zwycięstw udało mi się odnieść dzięki desantowi mojej piechoty na tyły dużej jednostki Bractwa, którą wyeliminowałem w ciągu dwóch tur.

TRZON ARMII

Jeżeli armia Capitolu ma jakieś wady, to będzie to z pewnością brak dobrych modeli pojedynczych. Ponieważ ich żywotność wynosi jedynie 2, są bardzo wrażliwe na ataki snajperów i ciężkiej broni. Z tego względu staram się wystawiać armię, w której znajduje się jedynie niezbędne minimum jednostek tego typu.

Podstawą mojej armii jest zawsze duża jednostka piechoty. Zazwyczaj wystawiam dziewięć figurek, z czego dwie uzbrojone są w broń ciężką. Oczywiście tak duży oddział kosztuje masę punktów – jeżeli wyposażę oddział w dwa M89, to wydam na to prawie 500 punktów!





Osobiście uważam, że to trochę zbyt dużo, tak więc raczej zamiast w M89, wyposażam moich żołnierzy w M606. Dzięki nowym zasadom dotyczącym dwójnogów (można je znaleźć w „Ofiarach Wojny”) LKM nie są już tak okropną bronią. Ponieważ żołnierze piechoty uzbrojeni są w M13, nigdy nie wyposażam ich ani w bagnety, ani w granatniki. Kosztuje to zbyt dużo punktów, a piechota powinna być przecież jak najtańsza. Dlatego też sierżantów uzbrajam w M50, zamiast w Chainrippersy. Zwykle liczebność mojego oddziału piechoty i jego uzbrojenie pozostają niezmiennie bez względu na taktykę, którą będę stosował w czasie bitwy. Natomiast skład reszty armii zmienia się z gry na grę. Zasadniczo stosuję tylko dwie podstawowe taktyki: atak i obronę.

POZNAJ SWOJEGO WROGA

Wpływ na zwycięstwo ma również znajomość armii wroga i nie chodzi tu tylko o listę sił, ale również o styl gry i słabe punkty oddziałów. Może się to okazać nieco trudniejsze podczas rozgrywek turniejowych. Musisz być wtedy przygotowany na walkę z niemal każdą armią, tak więc znajomość listy sił innych korporacji ma tu ogromne znaczenie. Staraj się skompletować armię, która zapewni zwycięstwo bez względu na to, z kim przyjdzie ci się zmierzyć. Uważam, że do tego zadania najlepiej nadają się siły Capitolu. Armię, którą przedstawiam w niniejszym artykule, stworzyłem właśnie z myślą o takim turnieju.

POZOSTAŁE ODDZIAŁY

Jak już wspomniałem wyżej, podstawą mojej armii jest duża, ale stosunkowo tania jednostka piechoty.

WOLNI MARINES

Z reguły wystawiam oddział Wolnych Marines, którzy są jednostką dość wszechstronną. Wolni Marines nadają się znakomicie do ataku (ze względu na ich specjalną zdolność dotyczącą rozstawienia), jak również do obrony (ze względu na wysokie współczynniki Siły, Walki Wręcz oraz to, że są wyposażeni w miecze Punisher). Kiedyś wystawiałem mniejszy oddział Wolnych Marines uzbrojonych w broń ciężką, ale szybko zorientowałem się, że nie sprawdza się to podczas ataku. Ciężka broń nigdy się nie spłacała, a poza tym

oddział liczył tylko czterech żołnierzy, dzięki czemu szybko uciekali z pola bitwy.

Oczywiście jednostka z ciężką bronią znakomicie nadawała się do obrony. Dzięki niej mogłem wyeliminować przeciwnika zanim doszło do walki wręcz. Teraz wystawiam drużynę liczącą pięciu żołnierzy, bez ciężkiej broni. Zazwyczaj umieszczam Wolnych Marines bardzo blisko oddziałów wroga (Ukrytych i Czekających). Jednak nie na tyle, aby mogły one zaatakować twoich Marines w czasie pierwszego ruchu. Jeżeli jest to możliwe, skrywani są za osłoną, co zmniejsza szansę ich wykrycia – stosuje się ujemny modyfikator -8 (ponad 12 cali + osłona). Sposób użycia moich Marines zależy od sytuacji. Lubię wykorzystywać ich do wezwania Wsparcia Lotniczego. Ponieważ wystawiam jednostki razem z bohaterem, w momencie jego aktywacji wydaje on rozkazy oddziałowi Marines. Dzięki temu zarówno sierżant, jak i bohater mogą wezwać Wsparcie Lotnicze. Kiedyś dzięki tej taktyce udało mi się zniszczyć całą drużynę Krwawych Beretów.

POJAZDY

Lubię Purpurowe Rekiny za ich szybkość i uzbrojenie. Zazwyczaj wystawiam dwa oddziały pozbawione dowódcy, składające się z dwóch pojazdów każdy. Purpurowe Rekiny mogą naprawdę „dokopać” wrogim jednostkom, a przy tym nie są tak bardzo drogie. Podczas gier turniejowych wystawiam je wraz z Wielkim Szarakim, jako dowódcą ich oddziału, ponieważ pozwala mi to na wystawienie motoru zwiadowczego Pegasus. Z jego specjalną akcją wykrywania oddziały Wilków i Mishimy mogą się stać łatwymi ofiarami.

Z reguły wysyłam Rekiny na flanki. Jeżeli jest to możliwe, rozstawiam je na samym końcu, zanim zorientuję się, która flanką wroga jest słabsza. Jest to niezwykle ważne, ponieważ raczej trudno ryzykować bezpieczeństwo twoich pojazdów kierując je do walki z najlepszymi oddziałami wroga. Wysyłaj je raczej do walki z jednostkami, które twoje pojazdy będą mogły zniszczyć od razu; potem będziesz je mógł wykorzystać do wsparcia ataku na mocniejszej flance wroga.

Zawsze umieszczaj Pegasusa daleko w swojej strefie rozstawienia, za solidną osłoną (np. lasem lub wzgórzem). Używaj go jedynie do Wykrywania.

MODELE POJEDYNCZE

Jak wspomniałem wyżej, wystawiam bohatera Wolnych Marines. Nigdy nie daję mu Wyposażenia Specjalnego (no, może poza granatami przeciwpancernymi) i uzbrajam go tak, jak zwykłego Wolnego Marine. Jego głównym celem na polu bitwy jest wsparcie Wolnych Marines, tak więc umieszczam go dostatecznie blisko nich.

Wystawiam także bohatera Banshee. Armia może składać się z dwóch relatywnie tanich oddziałów i dwóch mocnych bohaterów uzbrojonych w ciężką broń (najlepiej Nimrody). Zwykła piechota będzie miała spore kłopoty ze zlikwidowaniem takich modeli pojedynczych. Wyposażone dodatkowo w Bojowe Jednostki Medyczne oraz Autowtryskiwacz są prawie niemożliwi do zabicia. Jestem pewien, że wszyscy z Was mieli do czynienia z taką armią.

Mój bohater Banshee wyposażony jest w Hełm Dowódcy oraz Miotacz Gehenny, co pozwala mu po wykorzystaniu dodatkowej akcji i wykonaniu sporego ruchu zająć pozycję, z której będzie mógł wyeliminować zbyt „przepakowane” modele pojedyncze przeciwnika. Kiedy nadejdzie odpowiedni moment, bohater Banshee podlatuje i odpala z Miotacza Gehenny. Jeżeli wrogowi nie wyjdzie test Pancerza, ale uda mu się rzut na Jednostkę Medyczną, to i tak jest podpalony. Potem tylko należy cofnąć bohatera Banshee na bezpieczną pozycję i w odpowiednim momencie powtórzyć całą tę procedurę, jeżeli tylko zajdzie taka potrzeba.



Free Marine

KOLEKCJONOWANIE ARMII

Kto z was nie wrócił do domu ze sklepu z mnóstwem modeli, które okazały się być do niczego nieprzydatne? Kto z was nie kupił blistera z figurkami pod wpływem impulsu? Ja sam robiłem tak wiele razy, ale czasami dzięki takim zakupom pod wpływem impulsu powstawały wspierające armie. Podczas kolekcjonowania armii staram się podchodzić do tego bardziej praktycznie. Ponieważ moje fundusze są raczej ograniczone, więc nie chcę tracić pieniędzy na zakup niepotrzebnych figurek, które potem zalegają w szufladach. Zamiast tego projektuję armię (zaczynając zwykle od 500 punktów) – dzięki temu wiem, jakie figurki będą mi potrzebne. Dopiero w tym momencie (i tylko w tym) udaję się do sklepu, aby kupić pierwsze figurki. Po powrocie przyklejam do figurek podstawki i usuwam największe kawałki odstającego metalu. Z reguły nie oczyszczam figurek dokładnie, ponieważ zabiera mi to zbyt dużo czasu, a poza tym nikt w czasie gry nie będzie zwracał na to uwagi. Chcę zagrać moją armią jak najszybciej, tak więc usuwam tylko najbardziej widoczne zanieczyszczenia.

Następnie nakładam na figurki podkład i maluję je w sposób podany poniżej. Kiedy skończę malować pierwszy oddział, udaję się ponownie do sklepu z figurkami, gdzie nabywam kolejną drużynę. Kupując nowe figurki dopiero po pomalowaniu starych mogę w miarę szybko wystawić 500-punktową armię od razu gotową do gry.

MALOWANIE ARMII

Nie mam zamiaru spędzić reszty mojego życia na malowaniu jednej armii. Nie mam cierpliwości, by malować modele na poziomie odpowiadającym Jackie Prow czy Markowi McNaught, nawet gdybym posiadał te umiejętności co oni. Wszystko, czego pragnę, to armia dobrze wyglądająca podczas bitwy, tak więc staram się dobrać odpowiednią kombinację kolorów do posiadanych figurek. W ciągu wielu lat gry zdarzyło mi się wystawić kilka armii pomalowanych w dość jaskrawe kolory. Modele przyozdobione w ten sposób nie wyglądają zbyt realistycznie, natomiast doskonale prezentują się na polu bitwy. Uważam, że w malowaniu figurek dość jaskrawymi i krzykliwymi kolorami nie ma nic złego, jednak może się to znudzić po przemalowaniu ponad 3000 modeli. Teraz wolę, żeby moje modele wyglądały bardziej realistycznie. Niestety, ponieważ do malowania używam farb akrylowych, spośród których czasem trudno jest dobrać odpowiednie kolory (a ja bardzo nie lubię mieszać farb), to moje modele nie wyglądają do końca tak, jakbym sobie tego życzył.

MALOWANIE CAŁEJ ARMII

Moim zdaniem najważniejszą rzeczą podczas malowania całej armii jest pomalowanie wchodzących w jej skład modeli tak, aby do siebie pasowały. Wszyscy oglądający taką armię powinni natychmiast rozpoznać, które modele należą do odpowiednich oddziałów. Aby osiągnąć taki rezultat, dobrze jest pomalować armię Capitolu wykorzystując jedynie 3 kolory (brązowy, żółty i zielony).

Innymi słowy, kluczem do właściwego pomalowania całej armii jest nadanie jej odpowiedniego wyglądu jako całości. Nie oznacza to oczywiście, że wszystkie modele powinny



wyglądać identycznie, gdyż wtedy zarówno malowanie, jak i oglądanie takiej armii byłoby nieciekawe.

SZCZEGÓŁY

Czasami chcę, aby wszystkie modele w mojej armii były identyczne. Zdarza się tak często podczas rozgrywania historycznych bitew, w których wykorzystuje się dużą liczbę zwykłych żołnierzy. Jednak ja mam nieco bardziej osobisty stosunek do Warzone. Ponieważ każdy pojedynczy żołnierz jest równie ważny chciałbym, aby można go było odróżnić w jakiś sposób od reszty. Jest to łatwe do wykonania, jeśli tylko różne modele mogą reprezentować poszczególnych żołnierzy. W Warzone nie jest to takie proste – w najlepszym przypadku możesz mieć cztery różne modele reprezentujące dany oddział. Rozwiązaniem tego problemu może być pomalowanie skóry wojowników w różne odcienie. W mojej armii znajdują się

żołnierze pochodzący z różnego rodzaju grup etnicznych: afrykańskiej, azjatyckiej i europejskiej.

TECHNIKA MALOWANIA

Jak już wspomniałem wcześniej, w gry bitewne gram od wielu lat. W większości z nich wykorzystuję ogromną liczbę identycznie pomalowanych modeli, a najlepszą metodą malowania takich armii jest praca nad kilkoma figurkami jednocześnie (od 10 do 15). W ten sposób malowałem figurki przez 10 lat i przez ten czas zdążyłem to znienawidzić, dlatego właśnie użyłem nowej techniki do malowania figurek mojej armii Warzone. Ponieważ nie jestem zbyt cierpliwy, chciałbym zobaczyć jakieś efekty mojej pracy niemal natychmiast.

Ze względu na pracę mogę malować tylko wieczorami.

jej wierzchnią część warstwą kleju PVA (wikol), a następnie wkładam ją do pojemnika z kawą. Kiedy klej wyschnie, usuwam nadmiar ziaren kawy lekko stukając w figurkę. Potem znowu dodaję odrobinę kleju PVA i zanurzam podstawkę w zielonej „trawce”. Kiedy i to wyschnie, ponownie usuwam nadmiar materiału delikatnie opukując podstawkę, po czym maluję ją mieszaniną rozcieńzonego kleju PVA i odrobiny płynnego lakieru. Dodanie płynnego lakieru powoduje zniszczenie błony tworzącej się na powierzchni warstwy kleju, co ułatwia dotarcie kleju do najmniejszych szczelin w pokryciu podstawki. Z reguły z zabezpieczeniem podstawek czekam do momentu, w którym skończę malować cały oddział.

KOMENTARZ KONCOWY

W powyższym artykule opisałem moje własne podejście do kolekcjonowania, malowania i grania armią do gry Warzone. Postarajcie się zrozumieć, że nie ma dobrego czy złego podejścia do tego hobby. Możecie korzystać z taktyk całkowicie odmiennych od mojej, grając nawet bardzo podobną armią Capitolu. Możecie pomalować swoje figurki zupełnie inaczej, a nawet użyć innych technik malowania. To jest właśnie najlepsze w tym hobby. Najważniejsze, aby dobrze się bawić. Róbcie to, co się wam podoba, róbcie to, co uważacie za słuszne, ale przede wszystkim dobrze się bawcie!



Daje mi to około 4 – 5 godzin na malowanie, jeżeli przy okazji nie zapomnę o kolacji.

Najlepszą – według mnie – techniką jest pomalowanie całego modelu kolorami podstawowymi, a dopiero potem przejście do rozjaśnień. Pozwala mi to skończyć malowanie figurki w ciągu jednego wieczora. W ciągu tygodnia mogę ukończyć pracę nad całym oddziałem. Z reguły stosuję tylko jedno rozjaśnienie, używając go do wystających części. Zawsze rozjaśniam skórę.

PODSTAWKI

Na samym końcu maluję oczy figurki i zaczynam pracę nad podstawką. Podstawki maluję bardzo prostym, ale skutecznym sposobem: zaczynam od pomalowania całej podstawki Wolfbane Leather, później pokrywam



AH/UH-64 "GRAPESHOT/GUARDIAN"

OFIARY WOJNY

OFIARY WOJNY

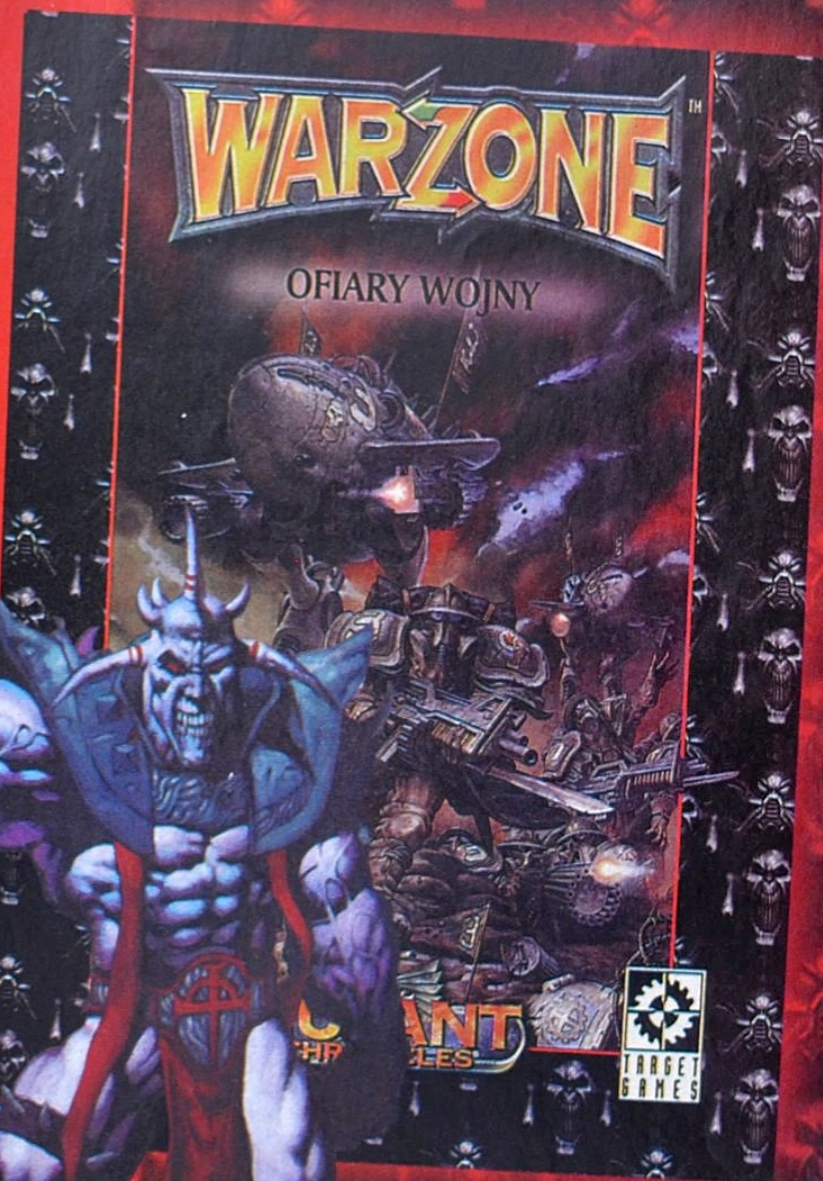
Potężna dawka nowości do WARZONE! Już do kupienia!

Ta książka, licząca ponad 100 stron, jest najobszerniejszym do tej pory dodatkiem do gry WARZONE. Zawiera wybór najlepszych materiałów z Kompendium Imperialu, jak również obszerny materiał dotyczący zasad i charakterystyk nowych oddziałów do WSZYSTKICH pozostałych Korporacji, Bractwa i Legionu Ciemności.

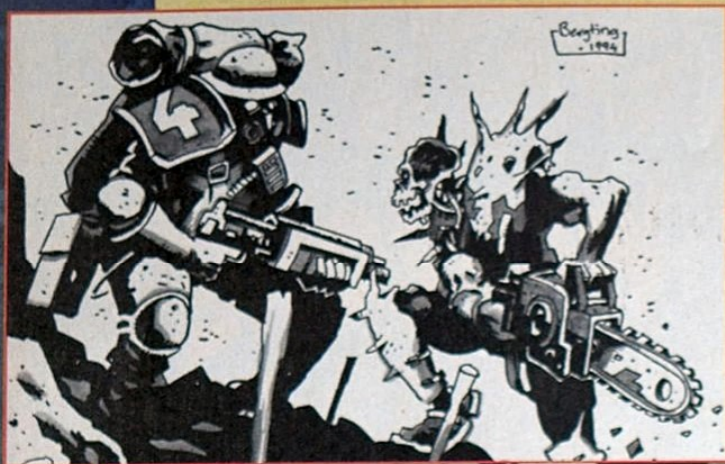
Ilość i różnorodność zawartych w tym dodatku informacji jest gwarancją, że każdy znajdzie tu coś interesującego, coś dzięki czemu jego armia stanie się niezwyciężona.

Nowe jednostki:

- Purpurowe Diabły,
 - Pielgrzymi,
 - Egzekutorzy,
 - Piechota Okopowa
- i wiele innych.



PYTANIA I ODPOWIEDZI



PYTANIE: Czy Wolnych Marines rozstawia się podczas sekwencji rozstawiania armii, czy po jej zakończeniu?

ODPOWIEDŹ: Rozstawiani są zawsze w trakcie tej sekwencji, ale można ich ustawić poza strefą rozstawiania, w trybie „ukryty” i „czeka”.

PYTANIE: Toshiro jest mistrzem w ukrywaniu. Daje mu to modyfikator -8 przy próbach wykrycia go. Czy dostaje dodatkowe premie za „Szkolenie w kryciu” jednostek? Jeśli tak, to przy wykrywaniu Toshiro otrzymujemy modyfikator -16 do DW!!!

ODPOWIEDŹ: Tak!

PYTANIE: Czy Głowice Bojowe mogą otrzymywać dodatkowe wyposażenie?

ODPOWIEDŹ: Nie.

PYTANIE: Czy bohater lub przywódca Tygrysich Smoków musi rzucać kostką przy wyborze mocy Ki, czy może wybrać dowolnie?

ODPOWIEDŹ: Musi wykonywać rzuty.

PYTANIE: Czy można tworzyć drużyny ze Smoczyc Motorów?

ODPOWIEDŹ: Nie.

PYTANIE: Czy P1000, w który wyposażona jest Doktor Diana, jest wliczony w jej koszt?

ODPOWIEDŹ: Nie, trzeba zapłacić za niego osobno.

PYTANIE: Eradicator jest modelem pojedynczym oraz SI. Czy jako model pojedynczy może wydawać rozkazy?

ODPOWIEDŹ: Jeśli SI jest modelem pojedynczym, to może wydawać rozkazy.

PYTANIE: Pewien gracz twierdzi, że sierżant Szaserów wchodzący w skład oddziału, posiadający wyższe dowodzenie, może wydawać

rozkazy Eradicatorowi, którego wartość DW jest niższa. Czy jest to dozwolone?

ODPOWIEDŹ: Nie jest to możliwe. Sierżant nie jest modelem pojedynczym, a tylko one mogą wydawać rozkazy.

PYTANIE: Czy Doktor Diana można zakupić Wyposażenie Specjalne i Specjalne Zdolności Bohaterów?

ODPOWIEDŹ: Nie, Doktor Diana jest traktowana jako Medyk Polowy i jako taka nie może zostać wyposażona w powyższe ulepszenia.

PYTANIE: Czy modele pojedyncze Bractwa mogą korzystać z Wyposażenia Specjalnego o charakterze cybernetycznym (np. Ręka Cybernetyczna, Bioniczne Oko itp.)?

ODPOWIEDŹ: Tak.

PYTANIE: Jak duże są Karnofagi? Czy są to modele małe?

ODPOWIEDŹ: Karnofagi są modelami normalnego rozmiaru.

PYTANIE: Czy Strażnik Karak jest bohaterem?

ODPOWIEDŹ: Tak.

PYTANIE: Czy pocałunek Nefaryty Muawijhe działa na modele nie biorąc pod uwagę ich rozmiaru?

ODPOWIEDŹ: Tak.

PYTANIE: Jak ma się specjalna zdolność Alakhaia Przebiegłego (poziom rzucanego Daru Algerotha nie odejmuje się od jego wartości M.) do Daru tego Apostoła Wywołanie Śmierci (z Kompendium nr 3 „Ofiary Wojny”)?

ODPOWIEDŹ: Hmmm. Algeroth nie pozwolił, by jego ulubiony Nefaryta używał tak ryzykownego czaru, więc Alakhai nigdy nie może go rzucać.

PYTANIE: Czy modele, które strzelają w trakcie lotu mogą się zapierać?

ODPOWIEDŹ: Nie.

PYTANIE: Czy Włócznia Tygrysich Smoków działa podobnie jak Castigator Valkirii? Czy jest specjalny wzornik zamaszystego cięcia tej broni?

ODPOWIEDŹ: Włócznia ta nie działa jak Castigator. Nie ma specjalnego wzornika zamaszystego cięcia tej broni.

PYTANIE: W Kompendium nr 2, przy opisie Szkarłatnych Diabłów, nie ma wzmianki o bohaterze tej formacji. Dlaczego?

ODPOWIEDŹ: Ponieważ Szkarłatne Diabły nie posiadają bohaterów.

PYTANIE: Jeśli dwa modele są związane w walce wręcz i jeden z nich jest celem czaru, to czy drugi także otrzymuje trafienie?

ODPOWIEDŹ: Tylko wtedy, gdy czar obejmuje ich obu (np. Eksplozja).

PYTANIE: Jeśli celuję strzelając z granatnika granatami przeciwpancernymi, to czy dostaję +4 do OB?

ODPOWIEDŹ: Nie.

PYTANIE: Czy Łowca Demonów może wykonać szarżę Banzai i podczas tej szarży użyć Mocy Ki?

ODPOWIEDŹ: Nie. Wykonując szarżę Banzai musimy poświęcić wszystkie akcje na ruch w celu zaatakowania przeciwnika i nie możemy wykonywać wtedy żadnych innych czynności.

PYTANIE: Czy nalot Capitolu zadaje OB 12? Po co wykorzystywać wzornik eksplozji? Czy w centrum obrażenia wynoszą 12(x4), potem 12(x3) itd.?

ODPOWIEDŹ: Nalot Capitolu zadaje OB 12. Wzornik wybuchu wykorzystujemy, by określić powierzchnię eksplozji. Pod całym wzornikiem wybuch ten zadaje tylko OB 12, bez modyfikatora obrażeń.

PYTANIE: Czy Banshee u mogą celować będąc w powietrzu?

ODPOWIEDŹ: Oczywiście że tak, nie mogą się tylko zapierać i ukrywać, co jest chyba rozsądnym zastrzeżeniem.

PYTANIE: Rzucam Nefarytą „Międzywymiarowy Skok” na Najemnika. Jeśli uaktywnię swój model w następnej turze, to czy muszę postawić Najemnika z powrotem na stole, czy mogę pozostawić go w „wymiarze zamieszkanym przez czyste zło”? Co się stanie z modelem przeciwnika, jeśli mój Nefaryta zginie przed ponownym uaktywnieniem? Czy mogę użyć tego Daru „przeciw” mojemu modelowi, tak by w następnej turze ustawić go w dogodniejszym miejscu? Czy mogę oddziaływać tym Darem na całe drużyny?

ODPOWIEDŹ: MUSISZ zestawić przeniesiony model w następnej turze. Jeśli bohater który rzucił „Międzywymiarowy Skok” zginie,

to model, który był pod działaniem tego daru (niezależnie od tego czy jest to wróg, czy należy do ciebie) jest natychmiast stawiany w miejscu śmierci rzucającego. Możesz oddziaływać tym Darem na swoje modele. „Międzywymiarowym Skokiem” można wpływać tylko na pojedyncze figurki (może to być członek oddziału), nie można jednak przemieszczać całych jednostek.

PYTANIE: Jeżeli przeciwnik strzelił w mojego Nefarytę z Nimroda (OB 17x4), to czy muszę wykonywać aż cztery testy „Szóstego Zmysłu”, w który wyposażony jest ten wojownik Legionu Ciemności?

ODPOWIEDŹ: Test „Szóstego Zmysłu” wykonujemy przed testami pancerza (podobnie jak test Szczęściarza). Wykonujemy go tylko raz, a jeśli się powiedzie, model unika wszystkich ran, jakie może odnieść na skutek tego strzału (także wynikających z modyfikatora obrażeń). Ponadto według obecnych zasad strzelając wykonujemy tylko jeden test WS, niezależnie od tego czy jest to strzał pojedynczy, czy seria.

PYTANIE: Jeśli kupuję dwóch Pretoriańskich Łowców jako drużynę, to czy mogę wyposażyć ich w Mroczną Technologię i Specjalne Zdolności Bohaterów?

ODPOWIEDŹ: W podręczniku wyraźnie jest napisane, iż Pretoriańscy Łowcy kupowani w drużynach nie są nabywani jako modele pojedyncze – nie można wyposażać ich w wymienione przez Ciebie udoskonalenia.

PYTANIE: Czy muszę wykorzystywać Akcję Użycie Mocy Specjalnej, aby jeden z moich Niszczycieli (członek drużyny) użył Pierwszej Pomocy (Zdolność Specjalna Bohaterów)? W opisie tej zdolności nie ma o tym mowy, więc czy mogę próbować uleczyć inne modele w każdej dostępnej mi akcji?

ODPOWIEDŹ: Jeżeli chcesz wykonać jakieś działanie, a nie zostało ono wymienione w rozdziale poświęconym dostępnym akcjom, to musisz wykorzystać do tego Akcję Użycia Mocy Specjalnej (nie ma przecież zwykłej akcji o nazwie Uleczenie).

PYTANIE: Jeżeli dowódcą drużyny Niszczycieli jest Najwyższy Nekromag, to czy mogę wyposażyć go w Mroczną Technologię i Specjalne Zdolności Bohaterów? Zwykły dowódca może mieć tylko jedną sztukę jakiegoś wyposażenia specjalnego. Czy ma to zastosowanie również do Nekromaga?

ODPOWIEDŹ: Jedną sztukę wyposażenia specjalnego może posiadać dowódca wywodzący się z oddziału, którego członkowie indywidualnie w ogóle nie mogą posiadać takiego wyposażenia. Przykładem takiego rozwiązania będzie Niszczyciel, który jest sierżantem oddziału Niszczycieli. Najwyższy Nekromag nie będzie miał takiego ograniczenia, może go wyposażyć w dostępną dla niego ilość udoskonalień.

PYTANIE: Mój Nefaryta Ilian używa daru „Prawdziwe Wrota”. Przenoszę Nefarytę na odległość 16 cali (tyle wynosi wartość jego M). W jaki sposób mogę przenieść drużynę razem z nim? Czy muszę im wcześniej wydać rozkaz? Jeśli nie, to czy mogę przenieść drużynę znajdującą się o np. 60 cali od Nefaryty? Czy portal otwiera się przed każdą figurką, czy może w jakimś miejscu, do którego muszę dojść? Kiedy portal się zamyka? O co w tym wszystkim chodzi?

ODPOWIEDŹ: Żeby teleportować drużynę, musi się ona znajdować w strefie dowodzenia Nefaryty. Nie musisz wydawać im jednak rozkazu – zajęłoby Ci to drugą akcję Użycia Mocy Specjalnej, której już nie masz

(za pierwszą taką akcją rzuciłeś przecież czar). Drużyna przechodzi przez portal już po zakończeniu akcji przez Nefarytę. Jeżeli po rzuceniu czaru i przejściu przez wrota Nefaryta oddalił się, członków oddziału ustawiasz w tym miejscu, w którym bohater opuścił portal. Jak wygląda przechodzenie oddziału przez portal od strony „technicznej”?

Po udanym rzuceniu czaru przez model pojedynczy drużyna uaktywnia się i poświęcając jedną akcję ruchu pojawia się w odległości do trzech cali od bohatera (lub patrz wyżej), a następnie może wykonać resztę dostępnych mu akcji (pomiędzy uaktywnieniem modelu



pojedynczego i oddziału nie ma przerwy na uaktywnienie jednostki przeciwnika; po prostu deklarujesz ruch i ustawiasz ich w odległości do 3 cali od Nefaryty. Pamiętaj, że w trakcie rzucenia czaru żołnierze muszą znajdować się w zasięgu dowodzenia modelu pojedynczego.

PYTANIE: Czy jeśli zranię przeciwnika darem Mrocznej Harmonii „Włócznia Bólu”, lub innym czarem o podobnych skutkach (np. „Chwyt Śmierci”, „Morderczy Mrok”), to czy cel może obronić się „Szczęściarzem” lub B. J. M.?

ODPOWIEDŹ: Szczęściarzem można ochronić się tylko przed pociskami; korzystając z wrodzonego, niecodziennego szczęścia model może się uchylić przed strzałem – test 1 – 10 robisz przed testem pancerza, natomiast przed czarem nie. B. J. M. działa w inny sposób, gdyż leczy już zadane rany. Jeżeli ofierze nie uda się odparcie czaru lub obronić pancerz, może jeszcze spróbować się uleczyć z zadanej rany, będziesz więc mógł wykonać test.

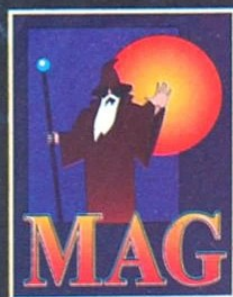
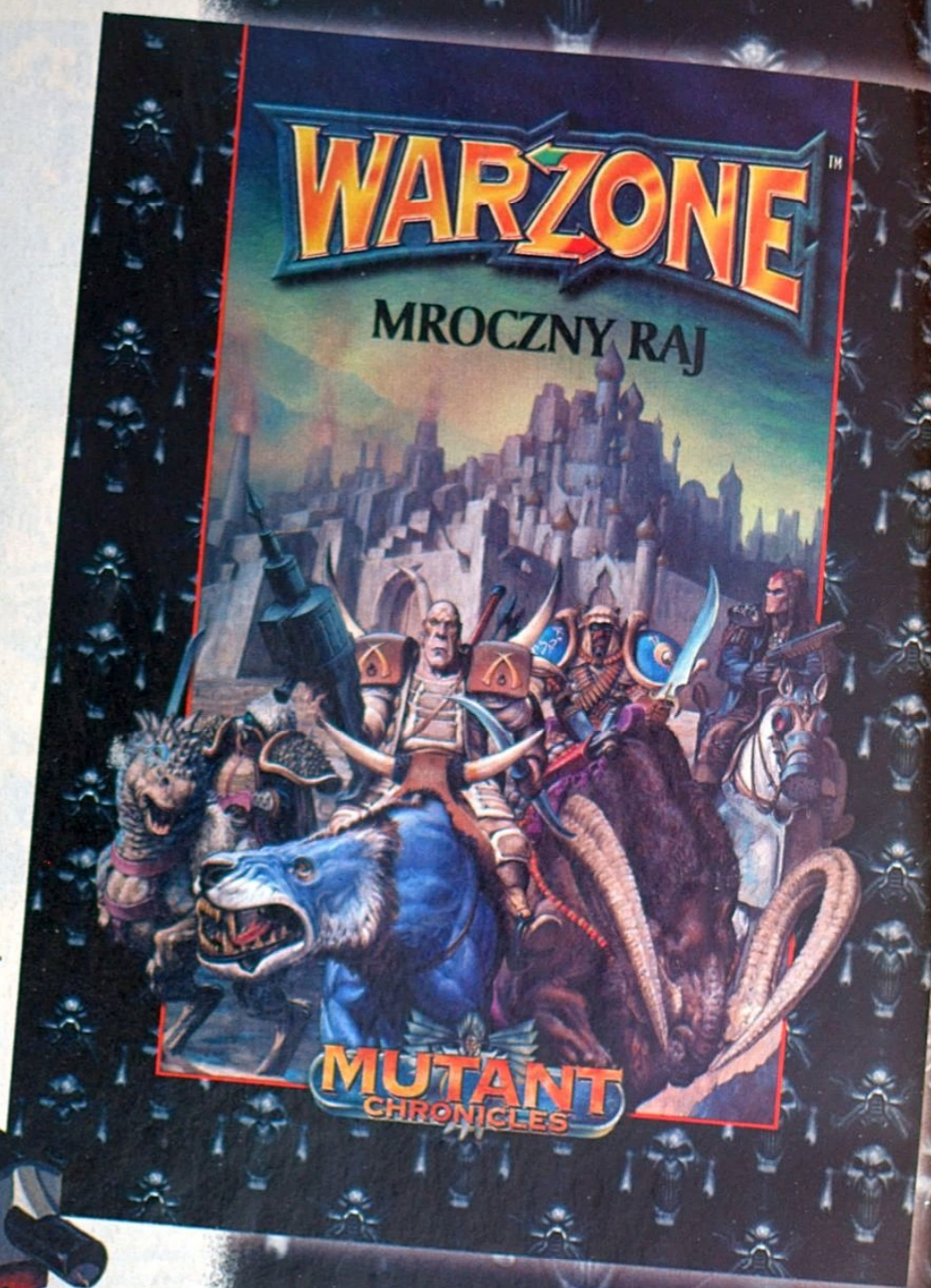


ŚWIATY OGARNIĘTE WOJNĄ - MROCZNY RAJ

Oto nowy, niesamowity dodatek do gry
Warzone!

Mroczny Raj jest pierwszym dodatkiem, dzięki któremu możecie przeprowadzić rozgrywkę w Warzone na Ziemi ze świata Kronik Mutantów. Poza historią tego przerażającego świata Zapomnianej Ziemi, podręcznik do Mrocznego Raju zawiera:

- Pełny opis każdego z czterech głównych plemion zamieszkujących Mroczny Raj, jak również lokalnych sił Korporacyjnych i wysłanników Bractwa!
- Legion Ciemności i jego działalność w Mrocznym Raju również nie zostały pominięte! Przepisy dotyczące wykorzystywania sił z Mrocznego Raju na innych planetach, jak również używania normalnych modeli Warzone w Mrocznym Raju.
- Nowe Potwory, Modele Specjalne, mnóstwo nowych Zdolności Specjalnych.





bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

Przeczytacie w nim: najnowsze **wieści komputerowe** z kraju i ze świata, przegląd **stron internetowych**, **porady** informatyków, **ceny** z rynku nie tylko komputerowego, **recenzje** gier i książek, **konkursy** z nagrodami oraz niepowtarzalny temat numeru - **od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.**



bit ŻYCIE



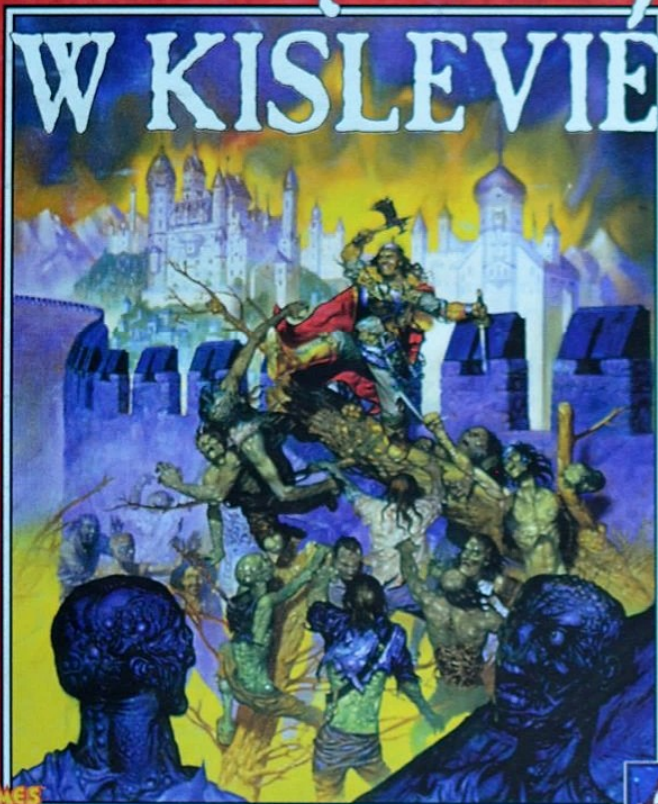
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WROG

ŹŁE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE



GAMES
WORKSHOP



**JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZEDOSTATNIA CZĘŚĆ
EPICKIEJ KAMPANII
WEWNĘTRZNY WROG**

Coraz więcej zwierzołudzi najeżdża spokojne wioski, zabija, pali i rabuje. Nicumarli chodzą ulicami pośród żywych. A co gorsza, nikt nie przejmując się tym, że umarli nie zaznali spokoju...

Car Kislevu zwraca się z prośbą do swego starego sprzymierzeńca, grafa Borysa Todbringera z Middenheim, a ten wysyła mu na pomoc swych „najlepszych” Rycerzy Pantery.

Przed Wami piąta część kampanii, w której znajdziecie trzy połączone ze sobą przygody, historię Kisleva, pomoce dla graczy oraz wiele, wiele innych rzeczy...

NIE DAJ SIĘ ZABIĆ! STAŃ DO WALKI