

INDEKS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

6.98

ZAGŁADA
EARTHDAWN
WARHAMMER
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

Mob War Painting (Trans) by Tony Baxa

ISSN 1230-91097



0.6

9 771230 910971

FRATERNITY

O!

Zagraj z nami,
albo zjedź
nam z drogi!



SZUKAJ W WIELKIM
TARGU



i innych większych kaerach



FASA
CORPORATION

imp
S. Co.



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusz J. Toruń (red. nac. 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 (Zew Cthulhu)
grabarz@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Rafał Nowocien (sekretnarz redakcji)
yossa@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)
Tomek Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Fruń

Stale współpracują:

Tomasz Andruskiewicz, Hubert Czajkowski,
Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,
Robert Siniakiewicz

Korekta:

Elżbieta Szelest

Skład i lamowanie własne

Druk:

Eländers Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa
tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
e-mail: mag@mag.com.pl

Hasło miesięczne:

– Chłopa, jak się odpala bombę atomową?
(zaferowany Kurzymiś)

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 jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Ilustracja na okładce:
Mob War Painting (Trans)
by Tom Baxa
Copyright © by FASA Corp.

„Elfy też ludzie, można sobie od nich poszrzelać”



Przebudzenie

Dzisiejszy wstępniaczek jest trochę nietypowy. Powinien raczej poprzedzać dział *Earthdawn* niż zajmować to miejsce, ale z kilku powodów musieliśmy trochę zmienić układ numeru.

Bardzo cieszy mnie, że wydajemy *Przebudzenie Ziemi*. Nie tylko dlatego, że jest to bardzo dobra gra, ale przede wszystkim dlatego, że sam ją prowadzę i darzę – jeżeli tak można powiedzieć o grze – głębokim uczuciem. *Earthdawn* pojawił się za wielką wodą kilka lat temu, i mogę z pełną odpowiedzialnością stwierdzić, że nie jest po prostu kolejną grą fantasy, jakąś tam mutacją AD&D, GURPSa czy Ars Magicy. Ten system to zupełnie nowa jakość, zbiór tyłu oryginalnych pomysłów, że starczyłoby ich na cały legion roleplajów. Gra, która nie ma słabych punktów – system techniczny jest bardzo dobry, świat doskonały, podręczniki świetne. Gra, której autorzy nie bali się popuścić wodzy swojej wyobraźni i stworzyć coś, czego poprzednio nie było.

Mógłbym tekstami o *Przebudzeniu Ziemi* zapłacić kilka najbliższych numerów „Magii i Miecza”. Nie zrobię tego jednak. Ten system po prostu nie potrzebuje adwokata. Kiedy już zaczynasz w niego grać, nie możesz przestać. Wszystkie inne gry wydają się przy nim nieciekawe i płaskie. Wiem to dobrze, bo sam przez to przeszedłem. Ja i moi gracze. Mam czasami wrażenie, że zachowujemy się tak, jak przed laty, kiedy zaczynaliśmy tę zabawę. Znowu widzę u nich ten żar w oczach, ten zapach.

Działem *Earthdawn* będziemy zajmowali się wspólnie z Tomkiem Kreczmarem (Tomek również miał napisać do tego numeru tekst o *Przebudzeniu...*, ale, niestety, z kilku powodów, przeczytacie go dopiero za miesiąc). Będziemy drukować w nim przygody, nowe zasady, opisy dyscyplin, artykuły poszerzające wiedzę o świecie – jednym słowem to, co najbardziej przydaje się MG i graczom. W wakacje pojawią się trzy przygody, a później między innymi artykuły o magii krwi oraz splugawionych żywiołakach. Bardzo zależy nam na tym, żeby ten dział wychodził naprzeciw waszym zainteresowaniom. Dlatego też, proszę, piszcie do nas, przysyłajcie pomysły na przygody, wymyślonych przez Was bohaterów niezależnych, pytania, sugestie itd.

Osoby, które jeszcze nie zdecydowały się czy wkroczyć do magicznego świata Barsawii, informuję, że przedłużamy promocyjną sprzedaż *Earthdawn* do końca czerwca i że jest to już ostatni moment, żeby kupić ją za jedyne 49zł. Jeżeli chcielibyście dowiedzieć się o niej czegoś więcej, przyslijcie kopertę zwrotną (na liście musi być napis Broszura) – postaramy się wysłać Wam darmową broszurę z uproszczonymi regułami, gotowymi do gry postaciami i przygodą.

Andrzej Miszkurka

MENU

Szef kuchni poleca

Interaktywne narzędzia (II)

ALMANACH

16

Vitae

ŚWIAT MROKU

53

Jak się to robi?

ALMANACH

64

Przystawki

Recenzje

PANORAMA

4

Listy

PANORAMA

9

Okiem Zewnętrznym

PANORAMA

12

Wieści

PANORAMA

14

Puszka Pandory

ALMANACH

55

Kraina Goblinów

KRAINA GOBLINÓW

70

Dania główne

Fantastyczna muzyka (II)

PANORAMA

6

Aneks

ALMANACH

15

Naznaczeni piętnem Chaosu

WARHAMMER

19

Przygody i kampanie

EARTHDAWN

33

Nim życie dobiegnie końca

OPOWIADANIE

41

Zakon Kryształowego Gryfa (II)

PRZYGODA

57

Klątwa Magestora (II)

PRZYGODA

61

Zagłada

DOOM

67

H.P.Lovecraft w ZC

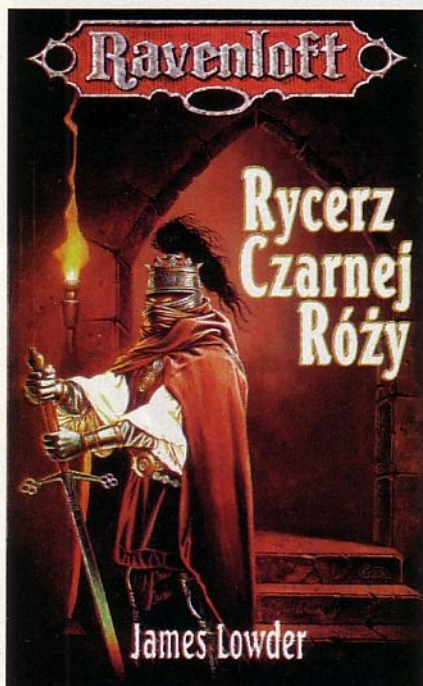
ZEW CTHULHU

72

Marzenia o głębinie

ZEW CTHULHU

73



Nie wiem kto na to wpadł (pewnie autor), ale należą mu się wielkie brawa. Umieszczenie dwóch fenomenalnych postaci w jednej książce jest jednak pomysłem, którego należy pozazdrościć. Na kartach *Rycerza Czarnej Róży* spotkał się najmroczniejszy rycerz Krynnu – lord Soth – z najpotężniejszym wampirem Ravenloftu – Strahdem Von Zarovich. Mamy dzięki temu okazję poznać dalsze (i wcześniejsze) losy byłego Solamniczka, a jednocześnie po raz kolejny spotkać się z niezwykle hrabią. Tym jednak razem nie czeka nas inteligentna rozgrywka między dwoma wyrafinowanymi przeciwnikami, jak to miało miejsce w *Wampirze z mgieł*. Soth woli wszakże prostsze i bardziej przyziemne sposoby rozwiązywania konfliktów, czego zresztą nie omieszkuję wykorzystać Strahd.

Rycerz Czarnej Róży to ciekawa, szybka książka akcji, w której tajemniczy nastrój Ravenloftu z powodzeniem ustępuje miejsca mrocznemu humorowi. Starcie dwóch równorzędnych przeciwników to prawdziwe pole do popisu dla wyobraźni autora. James Lowder skrętnie to wykorzystuje. Trochę za bardzo jednak skupia się na tym aspekcie. Cierpi na tym literacka strona powieści, ale nie można mieć wszystkiego. Zresztą nie o to tu chodzi.

Druga książka ze świata Ravenloft nie jest zachwycająca, ale na szczęście daleko jej do kiepskiej literatury. Co pewien czas pojawiają się kwiatki w rodzaju „części zamienne do zbroi”, tudzież literówki i błędy interpunkcyjne (czyżby zawiodła korekta?), nie jest ich jednak tak dużo, by wyrwać sobie włosy z głowy.

ts

James Lowder *Rycerz Czarnej Róży*, ISA, przekład: Marek Soczówka

WIDZIAŁEM ELFA CIEŃ...

Cień elfa to kolejna okazja przeniesienia się do świata Forgotten Realms. Należy do cyklu *Harfiarze* i jest drugim jego tomem, dziwne przeto, że ukazuje się jako pierwsza. Na szczęście książki z tego cyklu nie są ze sobą tak ściśle powiązane, by należało je wydawać chronologicznie, niemniej nieco mnie to zaskoczyło. Jest to typowa TSRowska produkcja, która nie rości sobie żadnych pretensji do bycia ambitną, lecz poszerza obraz świata gry i pozwala bliżej poznać wielkich jego bohaterów. Choćby z tego tylko powodu należy ją polecić każdemu miłośnikowi Zapomnianych Krain.

Fabula *Cienia elfa* jest niezwykle prosta. Ktoś zabija harfiarzy – przedstawicieli tajemnej (szkoda tylko, że niemal każda postać książki wie o niej) organizacji dobra. Główna bohaterka – półelfica Arilyn Księżycowa Klinga – w obawie o swoje życie (i nie tylko) stara się odnaleźć zabójcę. Zręcznie jej w tym pomaga niejaki Danilo – fircyk i pozorant. Reszta to typowe dla książek TSRu śledztwo, obfitujące w walki, magię i co tylko lubią maniacy **AD&D**owskich światów.

Aż przykro mi pisać poniższe słowa...

Nie jestem jednak w stanie polecić tej pozycji nikomu, kto choć trochę ceni siebie jako czytelnika. Dlaczego? A to z powodu przekładu. Nie wnikać kto zawinił – tłumacz, korekta czy wydawca. Fakt pozostaje faktem.

Przykłady? Otóż i one. Przez połowę książki mamy „halfingów”, którzy później przeradzają się w „hobbitów”. Jest to o tyle dziwne, że w obu wypadkach powinny to być niziołki (w **WFRP** był ten nieszczęsny błąd, ale już w **AD&D** nie; a poza tym „hobbit” jest wyrazem, który ma prawo pojawiać się tylko w dziełach Tolkiena). Lećmy dalej. „Zabójca” od połowy książki staje się „asasynek” – niezwykle ciekawa metamorfoza. Niektóre nazwy są tłumaczone (np. Czarnokij, Podmrocze), inne zaś nie (Waterdeep, Evermeet) – czy to z powodu braku pomysłu, czy też dlatego, że choćby takie Waterdeep jest znane i polskim czytelnikom. Szkoda tylko, że brak tu konsekwencji. Co do samych polskich wersji nazw – tłumacz wiele razy wybrał niezwykle celnie, czasem jednak noga mu się powinęła... Gdzieś tam pojawiają się zdania-koszmarki, które trzeba czytać wielokrotnie, by zrozumieć o co chodziło przekładającemu. O literówkach, interpunkcji i ortografii nie wspomnę. Co gorsza, tłumacz nie wykazał się inwencją i nie zapoznał ze światem (a przynajmniej na to wygląda) Zapomnianych Krain, dzięki czemu mamy na przykład „drowy”, czyli skrócone „drow elves”, a więc – jak to się przyjęło – „mroczne/ciemne elfy”. Szkoda.



Elaine Cunningham
Cień elfa
ISA

przekład: Paweł Wrześniewski

ts

OBRAZKOWA MAGIA

Dobra wiadomość dla wszystkich miłośników historyjek obrazkowych! Na polskim rynku ukazał się wreszcie komiksowy magazyn, który ma szansę zagrościć u nas na stałe. Pismo nazywa się „ŚWIAT KOMIKSU”, nosi podtytuł „najlepsze komiksy europejskie” i w założeniu ma być miesięcznikiem. Hasłem przewodnim magazynu jest różnorodność. Na 50 kolorowych stronach każdy znajdzie coś dla siebie. Jest tu niezrównany (szybszy od własnego cienia) LUCKY LUKE; śmieszny i swojski ORIENT MEN; „śmiertelnie” poważny SĘDZIA DREDD; zabawne, jednostronicowe historyjki; konkursy i wiele innych rzeczy.

Na przebój pierwszego numeru redakcja wybrała czerwonoskórego UMPA-PA – pierwszy komiks twórców Asteriksa. Trzeba przyznać, że wyróżnia się on bardzo dobrą kreską, ale pod względem treści pozostawia sporo do życzenia. Widać, że Goscinny i Uderzo nie byli wtedy jeszcze w najwyższej formie. Miłośników historii kryminalnych zadowolą z pewnością CLIFTON – prywatny detektyw, który potrafi rozwiązać najtrudniejsze zagadki. Na uwagę zasługują dwie zabawne historyjki o NABUCHODINOZAURZE. Ten przedstawiciel prehistorycznych gadów próbuje przetrwać (he, he) w okrutnym świecie dinozaurów.

W części publicystycznej magazynu mamy krótki wywiad z Albertem Uderzo (rysownikiem serii „Asteriks” i „Umpa-Pa”) i kilka nowości ze świata komiksu. Jest też ankieta (podobna do naszej MiMowej), w której czytelnicy mogą ocenić zawartość numeru w skali od 1 do 6. Jeśli chodzi o mnie, to oceniam cały pierwszy numer średnio na piątkę.

Wydawcą „Świata Komiksu” jest Egmont Polska, a w skład redakcji wchodzi między innymi: Tomek Kołodziejczak (redaktor naczelny), Lucky Luke (osłona ogniowa) i Sędzia Dredd (skargi i zażalenia). Myślę, że gwarantuje to regularne ukazywanie się pisma. Z niecierpliwością czekamy na następne numery.

Dolorez



Świat Komiksu
nr 1, maj'98
Egmont Polska

MIŁOŚĆ I RPG

Hm... Swoją ostatnią książką pt. *Dziewczyna Mistrza Gry* Krystyna Siesicka dowodzi nie tylko ogólną (powiedzmy: bazową) znajomością *Warhammera*, ale – przede wszystkim – obeznania z powieściami Agaty Christie i tasiemcowymi historiami pani Radcliffe. Od tej pierwszej zapożyczyła wdzięczną konstrukcję zagadki z psychologicznym kluczem, zaś od drugiej technikę budowania nastroju grozy. I choć stare zamczysko zastępuje Siesicka mieszkaniem w Warszawie, trupą w szafie zwykłą myszą, a skrywającą tajemnicę komnatę pokojem za drzwiami z kłamką w kształcie głowy bestii, to dreszcz niepokoju może przebiec po plecach...

Zgoda, Siesicka droczy się trochę z tymi konwencjami literackimi (a co innego jej pozostaje, gdy mierzy siły z Mistrziami Kryminału i Powieści Gotyckiej?), ale posmak tajemnicy i grozy, niepewności i lęku czai się w zakamarkach książki. Głównie w pokoju za drzwiami z mosiężną głową potwora, gdzie gromadzą się na spotkania gracze zabawiający się w *Warhammera*. Tajemniczość przenika do powieści ze świata fantasy, w którym sercem i marzeniami żyją

bohaterowie tej książki. Mroczne macki tajemniczości chcą zniszczyć piękną miłość Kamila (Mistrza Gry) i Mariany. Precz bestie chaosu! Niech mroczna fantazja nie waży się sięgać brudnymi łapami po rzeczywistość!

Na szczęście prawdziwe uczucie wygrywa. I nie ma się z czego śmiać. Sam znam takich, którzy stojąc przed alternatywą „dziewczyna albo RPG” zrobili błąd w wyborze.

Zagadkowość powieści opiera się też na specyficznych własnościach RPG (tak, tak, przypomnijcie sobie ile to razy bezskutecznie próbowaliście wyjaśnić najprostsze reguły gry zwykłym śmiertelnikiem?). Rozwiązanie łamigłówek, może zaskoczyć niejednego, zwykłego czytelnika. Nie trzeba jednak dziesięciu lat grania w RPG (ani nawet trzech miesięcy), żeby dość szybko domyśleć się jaką zagadkę kryje tajemnicza Pia Gizela i o kogo jest zazdrosna Mariana. Zawsze jednak pozostaje pojedynek z tajemniczym prześladowcą pani Flory i samego Mistrza Gry...

W sumie książka tajemnicza i zagadkowa dla osób nieznających RPG. Dla graczy i Mistrzów Gry raczej zabawna, choć i ich może wciągnąć sensacyjna intryga.

Tyle dobrego. Teraz trochę o tym co złe i koszarne. Przede wszystkim niezdecydowanie i niekonsekwencja. Romans Kamila i Mariany jest równie szczerzy i naiwny, jak sztuczny i wydumany. Niezdecydowane też są „zbrodnie” – ginie wszelka ostrość rozstrzygnięć o dobru i złu, bo zdarzenia są mierne, winy niepewne, a kary i osądy sparaliżowane niemocą wykrztuszenia słowa.

Mocną stroną książki jest poezja. Kupiony na straganie tomik Grochowiaka to pretekst, by jego cytatai okraszyć powieść.

Krystyna Siesicka widzi swą powieść jako grę z *Warhammerem* i czytelnikami, a siebie osadza w roli literackiego Mistrza Gry. Ze swej strony bardziej polecam graczom w „Literaturę” ogród rozwidlających się ścieżek Borgesa.

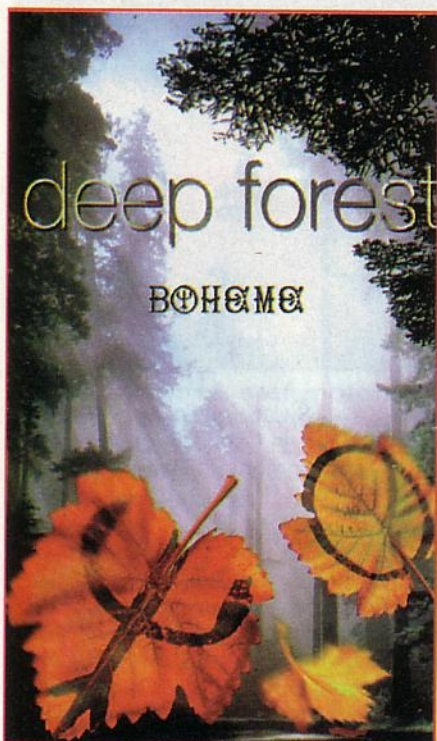
ociekający krwią recenzowanej
Athlar

Krystyna Siesicka,
Dziewczyna Mistrza Gry,
Siedmioróg, Wrocław 1997, s.144.

PANORAMA

FANTASTYCZNA MUZYKA (2)

„Zatamuję łapy i biję się w chrapy”, że nie udało mi się przygotować drugiej części „Muzyki” w ubiegłym miesiącu. Mam nadzieję, że zawartość tego odcinka zrekompensuje Wam ów niefortunny poślizg czasowy. Przejdźmy zatem od razu do rzeczy.



Zespół **Deep Forest** to panowie **Eric Mouquet** i **Michel Sanchez**. W swej twórczości czerpią z ludowej muzyki narodów: na płycie „World Mix” są to piosenki Pigmejów, na „Bohème” – cygańskie, bułgarskie, rumuńskie. Jest już dostępny ich nowy album pt. „Deep Forest III”. Ponadto Sanchez wsparł swoimi umiejętnościami kameruńskiego muzyka **Wesa Mandiko** przy tworzeniu płyty „Welenga”, z której pochodzi popularny utwór „Alane”.

O muzykach ukrywających się pod nazwą **Sacred Spirit** wiem niewiele. Pierwszy ich album zawiera kompozycje oparte na pieśniach indiańskich, drugi jest ponoć bardziej afrykański. To, co słyszałem, brzmi dosyć zachęcająco. Jeśli będziecie mieć trochę czasu, rozejrzyjcie się za tym krążkiem.

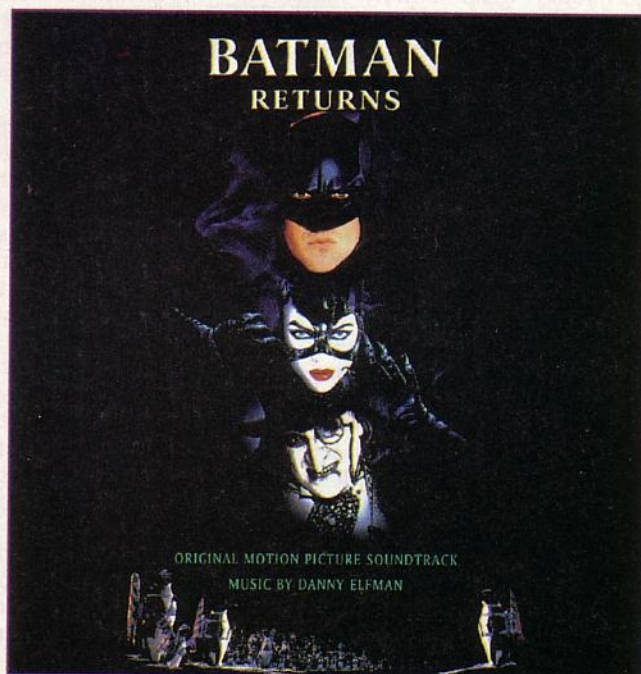
Tyle w nawiązaniu do poprzedniego odcinka. Tematem tej części „Muzyki fantastycznej” są ścieżki dźwiękowe filmów i seriali.

Wielka czwórka, która przychodzi na myśl, gdy słyszy się hasło „muzyka filmowa”, to panowie **John Williams**, **James Horner**, **Ennio Morricone** i **Danny Elfman**. **Williams** ilustrował swoją muzyką m.in. trylogię „Gwiezdne Wojny” i całą masę filmów **Stevena Spielberga**. To chyba wystarczy za rekomendację. **James Horner**, nagrodzony Oscarem za ścieżkę dźwiękową do filmu „Aliens”, skomponował m.in. genialną muzykę do „Bravehearta”. Jego dorobek jest naprawdę olbrzymi. Teraz pojawił się w nim soundtrack z „Titanica”, którego fragment, pt. „Rose”, trafił wysoko na światowe listy przebojów, co w muzyce filmowej zdarza się rzadko. Z mniej znanych kompozycji Hornera chciałbym wszystkim polecić muzykę do filmu „The Pagemaster”. **Morricone** stworzył ścieżki dźwiękowe do „Misji”, „Nieetykalnych” **Coppoli** i spaghetti-westernów **Sergia Leone** („Za garść dolarów”, „Dobrzy, źli, brzydcy”, „Garść dynamitu”).

Danny’emu Elfmanowi poświęcę więcej miejsca, bo muszę przyznać, bardzo go lubię, a na dodatek jest „nadwornym kompozytorem” mojego ulubionego reżysera, **Tima Burtona**. To właśnie on stworzył ścieżki dźwiękowe do „Marsjanie atakują”, „Edwarda Nożycorękiego”, „Soku z żuka”, „Miasteczka Halloween” (gdzie również śpiewał partię **Jacka Skellingtona**). No i oczywiście do „Batmana” i „Powrotu Batmana”, z moim najlubiejszym kawałkiem „Waltz to the Death” (w tym pierwszym). Tu jeszcze wspomnę, że do „Batmana” powstały dwie ścieżki dźwiękowe: Elfmana i **Prince’a**. I nawet jeśli nie przepada się za Princ’em, to trzeba przyznać, że odwalił on kawał wyśmienitej roboty. Jeśli ktoś chce więcej poczytać o Elfmanie, odsyłam do wspomnianej poprzednio recenzji muzycznej w „MiM-ie” (**Darek Zientalak Jr.**, „MiM” 4/97, str. 8). Oprócz omówionych tam utworów Elfman skomponował muzykę do „Rob Roya”, „Men in Black” i do żałosnej, filmowej wersji doskonałego serialu „Mission: Impossible” (autorem oryginalnej ścieżki dźwiękowej do „Mission: Impossible” jest **Lalo Schiffrin**, który stworzył muzykę do cyklu filmów o **Bрудnym Harrym** i „Złota dla zuchwałych”).

Razem z nazwiskiem Elfmana jednym tchem wymieniam się **Shirley Walker**. Efekty jej pracy możemy zobaczyć (a raczej usłyszeć) w kreskówce o **Batmanie**, a także w pełnometrażowym filmie animowanym „Batman: Mask of the Phantasm” („Maska Batmana”). O pani Walker będzie coraz głośniejsze, dlatego uczulam Was na to nazwisko.

Wśród znanych kompozytorów filmowych należy wymienić także: **Alana Silvestri** (sporo dobrych kawałków, głównie do filmów akcji), **Randy’ego Edelmana** („Ostatni smok”), **Elliota Goldentala** („Wywiad z wampirem”) i **Michaela Kamena** („Nieśmiertelny”). Warto poszperać w sklepach, popytać, posłuchać.

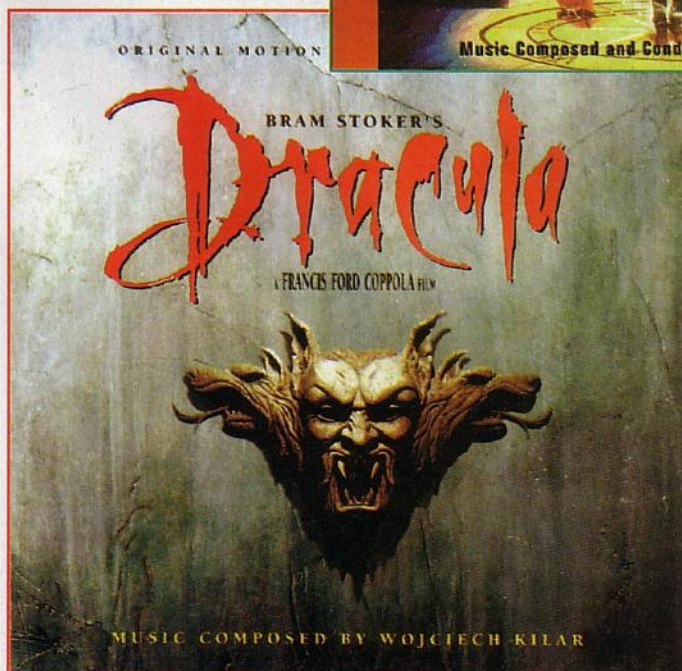


Chciałbym polecić Waszej szczególnej uwadze muzykę z serialu „Babilon 5”. Kompozytor **Christopher Franke** (z zespołu **Tangerine Dream**, o którym nie pisałem, bo chyba wszyscy go znają) stworzył coś niesamowitego. Jego muzyka jest dramatyczna, pełna pasji, a jednocześnie tajemnicza i niepokojąca. Nie tylko idealnie pasuje do serialu, ale na dodatek sama w sobie stanowi niepowtarzalne arcydzieło. I wierzę mi, nie nadużywam tu wielkich słów.

Skoro już jestem przy serialach, wymienię kilka kolejnych nazwisk. Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na **Marka Snowa**; to objawienie ostatnich dwóch lat, kompozytor muzyki do „Z Archiwum X” (płyta „The Truth and the Light”), „Millenium” i „Człowieka, którego nie ma”. Drugi w kolejce stoi **Angelo Badalamenti** („Miasteczko Twin Peaks” i „Portret zabójcy”). Wspaniałą muzyką uraczono również widzów w serialu „Prawo miecza” („Roar”). Jej twórcą jest **Jon Erlich**, a niekiedy, o czym już poprzednio wspominałem, słysząc utwory **Loreeny McKenniff**.

Ścieżki dźwiękowe z seriali przeważnie nie są dostępne. Warto jednak wstąpić się uważniej w tę muzykę, choćby podczas oglądania telewizji.

Jeszcze parę słów o polskich kompozytorach. Niestety, tej najwyższej jakości wciąż u nas mało. Tak naprawdę możemy się poszczycić jedynie ścieżką dźwiękową do „Drakuli”, skomponowaną przez **Wojciecha Kilara**, i twórczością **Zbigniewa Preisnera**, który ilustrował swą muzyką filmy Krzysztofa Kieślowskiego. Tu chciałbym szczególnie zachęcić Was do zdobycia albumu „Preisner's Music”, stanowiącego zapis koncertu



w kaplicy błogosławionej Kingi, w wielickiej kopalni soli. Uznaje się, że miejsce to ma najlepszą akustykę w Europie.

Teraz obiecać nie wiem o tym, gdzie można usłyszeć opisywaną muzykę. W czwartkowe wieczory radiowa **Trójka** nadaje program z takimi właśnie kawałkami. Niestety, na razie wiem tylko tyle, jednak postaram się podać Wam wkrótce jego tytuł i godzinę emisji.

Posiadaczom anten satelitarnych i kablówek polecam program „Zeit zum Träumen” na niemieckim kanale muzycznym Onyx (czwartki i niedziele, godz. 22.00). Jest

to być może jedyna okazja zobaczenia niektórych teledysków i usłyszenia mało znanych w Polsce wykonawców (w tym doskonałego **Olivera Shanti**, którego płyty nawet nie są do nas sprowadzane przez dystrybutorów).

Tyle wiem. Dokopanie się nowych źródeł ciekawej, ambitnej muzyki nie jest proste. Dlatego zwracam się do Was z prośbą o dobry uczynek. Jeśli ktoś zna jakiś program (radiowy lub tv), gdzie można usłyszeć fantastyczną muzykę lub solidne źródło, gdzie można się zaopatrzyć w tego rodzaju nagrania (szczególnie jeśli jest możliwość zamówienia i sprowadzenia rzeczy u nas niedostępnych), niech napisze. Dla miłośników dobrego grania te wiadomości są bezcenne. Dlatego będę się starał zebrać je i podać do Waszej wiadomości, by usprawnić dalsze poszukiwania. Dla ułatwienia Miłoszowi roboty przy listach dopisujcie na kopercie hasło „Muzyka” albo „JeRzy”.

Co będzie w następnym odcinku? Czas pokaże...

JeRzy

Długo oczekiwana trylogia

WARHAMMERTM Konrad



już w czerwcu

we wszystkich dobrych księgarniach

LISTY

Koło Czasu obraca się, a Wieki nadchodzą i mijają, pozostawiając wspomnienia, które stają się legendą. Legenda staje się mitem, a nawet mit jest już dawno zapomniany, kiedy znowu nadchodzi Wiek, który go zrodził... W jednym z Wieków, zwanym przez niektórych Dwudziestym Wiekiem, Wiekiem, który dopiero nadejdzie, Wiekiem dawno już minionym, w „Magii i Mieczu” pojawił się nowy redaktor. Jego pojawienie się nie było prawdziwym początkiem. Nie istnieją początki ani zakończenia w obrotach Koła Czasu. Niemniej był to jakiś początek...

(wariacja na temat „Koła Czasu“)

Witajcie! Nazywam się **Jerzy Rzymowski** (vel **JeRzy**) i od kwietnia jestem odpowiedzialny za dział łączności. Tak oto odziedziczyłem „Listy” i „Puszkę Pandory”. Mam nadzieję, że nie strącę poprzeczki, którą, jakże wysoko, ustawił przede mną Miłosz. Trzymajcie kciuki!

Zanim przejdę do aktualnej korespondencji, mam do Was dwie prośby. Ich spełnienie niewątpliwie pomoże nam wszystkim. Po pierwsze: róbcie na kopertach dopiski, czego dotyczy zawartość. Część korespondencji kończy swoją wędrówkę u mnie (listy do „Listów”, „Puszka Pandory”, „Muzyka”, ankiety). Reszta trafia do redaktorów konkretnych działów (WFRP, ZC, KC, Inferno, grafika, prenumerata, itp.). Jeśli zaznaczycie na kopercie, co jest w środku, będzie to łatwiej „rozparcelować” po redakcji.

Po drugie: podpisujcie się na końcu listu i z tyłu koperty. W ten sposób zmniejszysz możliwość zgubienia Waszych adresów. Czasami przekopywanie się przez stos korespondencji przypomina szukanie igły w stogu siana.

A teraz najważniejsze: listy. Część z Was sygnalizowała, że jest już znużona tematem „konfliktu pokoleń”. Dlatego dzisiaj nastąpi jego ostateczne zakończenie. Przygotujcie się zatem na mocne uderzenie. Dziś na łamy „MiM-a” powracają: Beviz Amira, Leszek „Horacy” Horak i Przemysław Szostak, których mieliście okazję poznać w toku dyskusji o najmłodszych graczach.

Zaczynamy więc!

Do wszystkich młodych adeptów RPG (bardziej do tych, którym się coś nie podobają!) Słowa te kieruję do takich ludzi, jak *mr Iskroś, mr Hejnakowski, mr Szturo, miss Gośka i ów kulturalny Nienazwany*. Racja, zachowałem się chamsko i zjechałem was w wybitnie mocnym stylu, ale... Teraz leci mi już 6 rok gry, w niejedno grałem, niejedno widziałem. Wśród młodszej generacji są rzeczywiście dobrzy gracze i prowadzący (to właśnie oni bronią swoich pobratymców), którzy naprawdę znają się na RPG-fachu (tu wielki ukłon dla miss Gośki) i wiedzą „co”, „jak” i „z czym”, ale ja ich po prostu nigdy nie spotkałem!!! Większość sesji, które widziałem, lub o których słyszałem (mało, bo mało, ale zawsze...), prowadzonych przez 12–14-letnich braci po

fachu to syf, kiła i mogiła! Jestem urodzonym graczem i dobrym obserwatorem, głowa pracuje całkiem w porządku i czuję klimat tego, co się działo (nie było mi dane grać u znacznie młodszego MG). Kiedy scenariusz kręcił się w klimatach Rambo, Herkulesa i Conana, czułem już powiew intelektu. To były szczyty możliwości. Strach myśleć, co było w słabych częściach... Ale ciągle cholera mnie bierze, gdy widzę ogłoszenia treści wszyscy wiedzą jakiej, albo gdy typek z VII klasy pyta się mnie, co ma kupić: „Wampira”, „Wilkołaka”, czy może coś innego, nie znając nawet Sapkowskiego (ukłony dla mistrza) i Warhammera. Sorry, młodzi bracia i siostry, ale niestety większa część waszej grupy reprezentuje poziom niższej niż mierny, zarówno w grze, jak i w narracji. Pomóżcie im, to nie będę miał już kogo opieprzać.

Na koniec zostawiłem sobie przyjemność. Niejaki Bhi „All” Co uważa, że scena opisana przez moją skromną osobę jest nadzwyczaj bulwersująca i makabryczna. Racja, jest. Jakby nie było, krew i brutalność są spotykane u większości MG, u jednych w małej, u drugich w dużej ilości. Nawet w rozlewie krwi i takich rzeczach trzeba mieć swój styl, żeby to rajcowało. Nie wiem, jak tam u Ciebie, ale u mnie i innych moich ziomków jeszcze nie było ganiań po polanach i śpiewów z elfami do Słońca. Może u Ciebie jest zupełnie inna szkoła. Albo jesteś taki wrażliwy i gdy twój MG opisuje coś takiego, to zatykasz uszy. Po prostu nie wiem i nie rozumiem faktu, że Cię to tak poruszyło. Swoją drogą, jakbyś się nie domyślił, ta scena jest stworzona, by wywołać obrzydzenie. Gdybym był zwykłym tępakiem, po prostu stwierdziłbym, że brak Ci pewnej części ciała (nie jaj), ale preferuję wyuzdane sposoby braku kultury. Mam gdzieś twoją opinię na temat tej sceny, wiedz, że mnie to zupełnie nie ruszyło. Dla twojej wiadomości Bhi” All” Co: nie jesteś pierwszym, który zauważył, że powinienem udać się do psychiatry, ale tobie przydałaby się twarda szkoła RPG, bo jak widać, elfy i polanki Ci nie służą.

Beviz Amira

Hmmm... Nie wiem, Bevizie, czy akurat „rajcowanie się” opisem rozlewów krwi jest odpowiednie. Owszem, czasami mocna, wstrząsająca narracja jest konieczna, ale sądzę, że jej wykorzystanie powinno być szczególnie uzasadnione. Przykładem takiej sytuacji może być druga scena opisana przez Agatę Dzięgas w „Puszcze Pandory”. Zajrzyjcie i oceńcie sami.

Poza tym brak kultury – wyuzdany, czy nie – pozostaje brakiem kultury. I w żadnym razie nie powinien być powodem do zadowolenia.

Teraz kolejny list:

(...) Ja uważam się za elitę (przez małe „e”, bo nie widzę czemu miałoby być przez duże „E”), ale nigdy, a już szczególnie w listach do „MiM-a”, nie twierdziłem, że młodych należy zwalczać. Jeśli ktoś tak odczuł słowa z mego listu w numerze 1/98, to już

ANKIETA

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:
ocena numeru

6'98 (54)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

OCENA

Recenzje	[]
Fantastyczna muzyka (2)	[]
Listy	[]
Okiem Zewnętrznym	[]
Wieści.....	[]
Aneks	[]
Interaktywne narzędzia (2)	[]
Naznaczenie piętnem Chaosu	[]
Przygody i kampanie	[]
Nim życie dobiegnie końca	[]
Vitae	[]
Puszka Pandory	[]
Zakon Kryształowego Gryfa (2) []	[]
Kłątwa Magestora (2)	[]
Jak się to robi?	[]
Zagłada	[]
Kraina Goblinów	[]
H.P.Lovecraft w ZC	[]
Marzenie o głębinie	[]
Ocena numeru	[]

ANKIETA

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

Czytasz „MiM”...

każdy numer[]

co 2-3 numery[]

rzadziej[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty[]

2-3 osoby[]

więcej osób[]

Inne zainteresowania poza RPG:

LISTY

jego problem. Zachowania, jakie prezentuje większość listów z numeru 3/98 oznaczają, że spora grupa młodych graczy oburza się tylko dlatego, że uraziło to ich osobistą dumę. „Jak on śmie nas krytykować?!”

Panie i panowie, nic nie jest całkiem białe ani całkiem czarne. Już mówiłem i powtórzę to jeszcze raz: nigdy nie powiedziałem/napisałem, jakoby wszyscy młodzi gracze byli do d..., a wszyscy „starzy” cudowni i genialni.

Droga młodzieży: jeśli ktoś ma lat 12, to jest dzieciakiem, czy tego chce, czy nie. I to nie ma nic wspólnego z zamykaniem do getta! Ja tam do żadnych gett nikogo nie zamykam, ale po doświadczeniach z przeszłości (p. „MiM” 1/98) staram się dokładnie wybadać kto zacz, zanim zacznę z nim grać na serio. I traktuję tak samo młodszych i starszych.

Aha, przy okazji. Pytasz, panie Miłoszu, o systemy „dla początkujących”. Na pewno nicoi z narracyjnych, KC także nie polecam (liczenie). Wydaje mi się, że dobrą propozycją będzie „Władca Pierścieni”, ew. MERP.

Jako że w każdym zamieszczonym liście uderzyło mnie coś innego, pozwolę sobie na niewielki komentarz do każdego z nich, w kolejności (dotyczy listów z „MiM” 3/98 – przyp. JeRzy):

List nr 1: Używanie w temacie „elity kontra reszta” słów takich jak „rasizm”, „Jihad” jest przejęciem o wiele większym, niż język użyty przez Bevizę. I o wiele, obawiam się, niebezpieczniejszym! Mar-na to „wielkość”, panie Renegacie!

List nr 2: Ja się wcale, Sebastianie, nie upieram. I wiem, że „nie wszyscy tacy są”. Ale jest ich wielu, obawiam się nawet, że większość.

List nr 3: Dzięki za pozdrowienia. Co do tre-

ści listu, to wyjąłeś mi to z ust. Czym się! List nr 4: Czy to naprawdę „dyskryminacja” i „plucie”? Co do „kichy”, to powtórzę po raz kolejny: nigdy nie twierdziłem, jakoby „wszyscy młodzi gracze to...”.

List nr 5: Może rzeczywiście jestem kiepskim Mistrzem? Nie mnie to oceniać. Świeża krew to „naprawdę rzecz piękna”. Zgadza się (mniem, mniem), ale chciałbym przypomnieć, że nic nie jest całkiem białe... „Napastowanie”, „terror” – tym razem ja się czuję urażony. Ogłaszających się ludzi nie wyśmiewam – pan nie zrozumiał, panie Bhi! „All” Co.

List nr 6: Nie chcę się powtarzać, więc tylko zacytuję mojego kumpla: „Mówcie, co chcecie – PRAWDA JEST TYLKO JEDNA!!!”.

List nr 7: Choć w zasadzie nie do mnie adresowany, to jego zakończenie naprawdę mnie dotknęło. Jeśli już wyszedłem na nietolerancyjnego chama, to pragnę pospieszyć z przeprosinami. Tak naprawdę jestem miły i kulturalny, tolerancję i szacunek dla innych też posiadam. Jeszcze raz: SORRY!!!

List nr 8: Wszystko zależy od tego, jak bardzo młodzi. Co do reszty, to popieram.

List nr 9: Mam niewielką nadzieję, że list ten nie był adresowany do mnie (Bewiz, Beviz... było tak bluzgać?) A jeśli jednak, to czuję się głupio.

Leszek „Horacy” Horak

Przerwa na nabranie tchu i jedziemy dalej: „Szanowna Redakcjo! Szanowni Młodzi Gracze RPG! List, który czytacie jest oznaką skruchy, jakiej doznałem po przeczytaniu listów LOCO, Goški i Iskrosia. Chciałem przeprosić niektórych młodych graczy za mój list z nr 51 „MiM”. Tym listem chciałem również wyjaśnić niektóre nieścisłości dotyczące „żółtodziobów”.

Po pierwsze: w trakcie lektury listów „młodej krwi” przypomniało mi się stare powiedzenie: „zapomniał wół, jak cielcem był”. Niech każdy z nas, tzw. „elitarnych”, przypomni sobie pierwsze kroki stawiane w świecie RPG. Na pewno nie były to imponujące wyczyny. Czy utrwaliły się Wam krwiste sesje? Dam głowę, że tak. Sam przez coś takiego przeszedłem i uważam, że chyba nie ja jeden. Po pewnym czasie tzw. „syndrom killera” zanikł. Teraz oczekuję od swoich MG czegoś bardziej ambitnego. Młodzi adepci RPG z pewnością są na etapie „krwawych łaźni”, z czasem jednak to przejdzie. Faktem jest, że te sesje – rzeźnie przyprowadzają nas o ataki śmiechozy. Z nas, doświadczonych, też kiedyś się śmiano i jakoś żyjemy. Pamiętajcie, reszto Elity, co czuliście, kiedy podówczas doświadczeni gracze co jakiś czas wybuchali śmiechem? Nie było to miłe prawda? Zobaczmy więc, jak czują się nowicjusze, gdy naigrawamy się z ich licznych potknięć. Po pewnym czasie i ci Kubusie osiągną szczyty, a swoimi pomysłami pobiją nasze. Pomóżmy im, bo z pewnością warto – a nuż odkryjemy jakiś talent? Niezbądane są bowiem wyroki Boskie.

Po drugie: uważam, że napływ „młodej krwi” jest potrzebny. Wraz z nadejściem niedoświadczonych graczy przed doświadczonymi MG stają nowe wyzwania, którym trzeba będzie sprostać. Pamiętajmy: nie wszystko złe, co nowe. Spójrzmy chociaż na wspaniałą „Magię i Miecz”. Wymiana (częściowa) zespołu redakcyjnego wyszła naszemu magazynowi na dobre (prawda, panie Miłoszu?). Poza tym naszym zachowaniem powinniśmy dawać przykład młodszy. Nienawiścią, którą darzymy młodzików nie uczynimy niczego dobrego. Z czasem ci Kubusie będą powielać nasze zachowanie. Co się wtedy stanie? Apokalipsa? Czy może walki na ulicach (drugi Stupsk)? Nie dopuśćmy do tego. Nienawiścią i agresją możemy jedynie zniechęcić młodszych do gier role-playing. I co wtedy? Świat RPG, a wraz z nim także „MiM”, przestanie istnieć. Czy tego chcemy? Na pewno nie. Nie czyńmy z RPG wojska, gdzie starsi wyżywają się na młodszych, gdyż ci nie mogą się bronić. Pamiętajmy, że to jest tylko zabawa, fantazja, która pozwala się nam oderwać od szarej rzeczywistości. Nie przenośmy antagonizmów do świata RPG ze świata realnego i odwrotnie.

Po trzecie: sposób, w jaki młodzi powinni zdobyć świat RPG to sposób kulturalny, czyż nie? Wrzaski, granie na lekcjach nie wydają mi się dobrą receptą na poznawanie świata RPG. Kultura obowiązuje również i z naszej strony. Jeśli młodzi nie będą tak robić, to na światło dzienne wyjdą kolejne istoty pokroju Beviza. Będą wtedy mogły dać upust swoim wulgaryzmom, bo nic inteligentnego nie przyjdzie im do głowy. Drogi Bevizie! Jeśli chcesz mieć sceny wyuzdanego seksu to kup sobie odpowiednie pismo lub gumową lalkę albo wypożycz właściwą kasę. Być może wtedy nie będziesz pisał takich wierutnych bzdur. Tacy jak ty rzucają cień na prawdziwych graczy RPG. Nie chcemy, by zwykli ludzie brali nas za bandy satanistów lub zboczeńców. Zastanów się, człowieku, co piszesz. Myśle nie nikomu nie zaszkodziło.

Po czwarte: listem tym chciałem udowodnić, że każdy może się pomylić i że może się poprawić. (...) Chciałem przeprosić tę część młodych, która czuła się dotknięta moją wypowiedzią. Pozostali pseudogracze, ci młodzi i ci starsi, powinni przerzucić się na berki. (...)

Pamiętajcie, że RPG uczy współpracy i przyjaźni. Nie wznieca nienawiści i agresji. Jeśli jednak ktoś uważa inaczej, zapraszam do wspólnej dyskusji (listownej lub telefonicznej), oczywiście poza łamami „MiM-a”.

Z poważaniem.

Przemysław Szostak
ul. Wolności 1716
58-500 Jelenia Góra
tel. (075) 752-46-51

P.S. Iskroś! Nie jesteś renegatem. Po prostu myślisz trzeźwo i logicznie.

Trzy listy – trzy zupełnie inne sposoby podejścia do tematu i całej dyskusji. A przecież wszyscy ci panowie są w pewnym sensie przedstawicielami jednej strony sporu. Można by powiedzieć „elita elicie nierówna”. Wnioski z zestawienia pozostawiam Wam, siedzącym w domowym zaciszu. Nie mogę się jednak powstrzymać od wyrazów uznania dla Przemysława, który przyznał się do błędu i przeprosił graczy skrzywdzonych jego listem. Takie postępowanie świadczy o odpowiedzialności.

Ostatni list, jaki wybrałem do rubryki w tym miesiącu, jest również końcowym głosem w całej dyskusji. Przypominam: dzisiaj sprawa elit definitywnie wynosi się z łamów „MiM-a”. Drugim powodem wyboru tego właśnie listu jest przejście do tematu zaproponowanego w ubiegłym miesiącu: czym dla Was jest RPG?

(...) Parę lat temu, kiedy zaczynałam grać, słowo „rolplejowiec” oznaczało coś całkiem innego niż dzisiaj. Wiązało się to z takimi rzeczami, jak: szeroki wachlarz zainteresowań, znajomość języków (a przynajmniej angielskiego) i różnych kultur, ogólna orientacja w świecie i życiu, wyobraźnia, myślenie, itp. Niebagatelną rzeczą była też swego rodzaju więź między graczami – było nas mało

i z konieczności oraz dla przyjemności przebywania w towarzystwie podobnych sobie ludzi trzymaliśmy się razem. Poznany przypadkowo człowiek grający w RPG już po paru minutach stawał się przyjacielem, następowała wymiana adresów, telefonów i taka znajomość na odległość np. 300 km stawała się trwalsza i pełniejsza niż „przyjaźnie” z ludźmi z osiedla czy szkoły. Tego odruchu zaprzyjaźniania się z każdym rolplejowcem pozbyłam się całkiem niedawno i całkowicie wbrew mym chęciom. Trzeba było wielu nieudanych znajomości. Teraz żałuję, ale tekst, dawniej magiczny, „ja też gram w RPG” nie wywołuje we mnie tych samych odczuć, co kiedyś. „The times, they are a changin’” – jak śpiewał ładnych parę lat temu Bob Dylan. A szkoda.

W sumie wspomniana wyżej więź zrodziła się właśnie z tego dawniejszego znaczenia słowa „rolplejowiec”. Wiedziało się, że inny gracz także jest wartościowym człowiekiem. Teraz, w okresie, gdy RPG zatchyło już szerokie kręgi i „zblądziło pod strzechy”, właściwie nie wiadomo czy spotkany właśnie gracz jest inteligentnym przedstawicielem „dinozaurów” (czyli starych, dobrych fanatyków interesującej zabawy), czy zwykłym kostkowszawym nakiem. Nie chodzi mi tutaj o żadne „elity”, czy podział na „dorosłych” i „dzieciaków”, tylko o doświadczenie i podejście do samej gry. Zresztą nawet nie chce się z tym gościem rozmawiać, bo przecież ma się już swoją drużynę, zna 13 innych, gdzie się nie spojrzysz, tam rolplejowcy...

Krótko podsumowując – myślę, że kiedyś stanowiliśmy „elitę” (zaczynam nie cierpieć tego słowa), chociażby z tego względu, że trzymaliśmy się razem. Teraz to wszystko zaczyna się rozpadać i rozmywać. A ja uważam, że to źle, że jest nas tak dużo. I może nazwiesz mnie rasistką, nacjonalistką, czy czymś w tym stylu, ale nie podobają mi się ludzie, którzy w fantastyce i grach widzą tylko okazję do wyżycia się lub zaimponowania koledze szeregiem cyferek. Do rezerwatu z nimi! (...)

Chciałabym przekazać Goście (autorce listu z „MiM-a” 3/98) słowa otuchy. Gośka – trzymaj się – będzie dobrze! Gdybyś wpadła na Kraków, znalazłabyś fajnych ludzi. Jeżeli chcesz (chciej, Gosiu, chciej), to napisz do mnie. (...)

Agata Alicja Dziergas
ul. Piłsudskiego 34/50
41-303 Dąbrowa Górnicza

Agata zawarła w swym liście sporo ciekawych przemyśleń. Moją uwagę szczególnie przykuł fragment o dawnym znaczeniu słowa „rolplejowiec”. Przypomniały mi się czasy, gdy sam dopiero wchodziłem w grono graczy. Chociaż kupowałem „Magię i Miecz” od pierwszego numeru, nie wiedziałem, jak RPG wygląda w praktyce. Aż któregoś dnia spotkałem na ulicy kumpla, o którym wiedziałem, że jest człowiekiem grającym.

– Cześć, stary – zagadnąłem. – Słyszałem, że grasz w gry fabularne.

– Gram.

– Słuchaj, jak to właściwie wygląda?

– Chcesz sam zobaczyć?

– Jasne!

– No to bądź jutro o drugiej na przystanku przy technikum.

Następnego dnia odbyła się moja pierwsza sesja RPG. Później z początkującymi kolegami stworzyliśmy pierwszą drużynę. Graliśmy w KC. Szło nam kiepsko (pierwszą całkowicie własną postać – gnomiego iluzjonistę – tworzyłem 45 minut, a straciłem w 15 sekund) i paru zniechęciło się na amen. Uparłem się jednak i szukałem lepszych możliwości grania. Na dobre zacząłem w starym klubie przy redakcji „MiM-a”. Tam poznałem ludzi, którzy do dziś są jednymi z moich najlepszych przyjaciół. Tiaaa... niewiele było wtedy trzeba, żeby się zaprzyjaźnić.

Ale wystarczy już tych wspominków – to Wy macie zapełniać tę rubrykę listami, a nie ja. Mam nadzieję, że w nowej, wspomnianej już wyżej dyskusji weźmiecie udział równie chętnie, jak w tej, którą kończymy dzisiaj. Piszcie zatem: czym jest dla Was RPG? Czego szukacie w grach? Rozrywki? Okazji do wzbogacenia wiedzy i wyobraźni? Ucieczki od rzeczywistości? Jakie były Wasze początki? A może znacie kogoś, kto wycofał się z grania i namówicie go, aby napisał do nas (albo sami to opiszcie). Jak mogło dojść do tego, że się wycofał (ja sobie nie wyobrażam, że bym kiedykolwiek przestał).

Piszcie! Dzielicie się z nami swoim doświadczeniem – może dzięki niemu wszyscy zdobędziemy „kolejny poziom profesji rolplejowca” (oby jak najwyższy!). A ja już trzymam w rezerwie kolejny, mocno wybuchowy temat do rubryczki.

I jeszcze drobniaczek na zakończenie:

(...) W jednej z „MiM” widziałem tekst zachęcający do przysyłania do Was rysunków, więc postanowiłem spróbować swych sił. Dajcie mi znać, jeśli Wam się spodobały – mogę przysłać więcej.

Brokk Grossbart, Zabójca Trolli
alias
Sztynny
alias
Marcin Ściolny

Marcinie! Twoje rysunki zainteresowały Jarka Musiałę (który jest odpowiedzialny za dział graficzny redakcji) – najbardziej te wykonane ołówkiem. Jest szansa, że zobaczysz je na łamach „MiM-a” (nie umiem dokładnie określić kiedy). Poznaj lepiej anatomię i wypracuj własny styl. No i oczywiście – przyslij więcej.

A Wy, drodzy Czytelnicy – rysownicy, bierzcie przykład z Marcina. Może okaże się to dla Was szansą na sukces...

Czteremajcie się!

JeRzy

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

ZUCHY ZE STATKU PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Powiedzmy sobie szczerze: kapitan Picard, kapitan Janeway i porucznik Sisko dawno już powinni być trupami. „Enterprise” NCC-1701-D, „Voyager” i „Stacja 9” powinny zostać zgruchotane/opanowane/ukradzione (niepotrzebne skreślić), a ich załogi – tak jak szanowni dowódcy – wachać od spodu kosmiczne kwiatki.

Serial „Star Trek” i wszystkie jego odpryski (filmy kinowe, „Next generation”, „Voyager”, „Deep Space Nine”) to produkty o wyjątkowym stężeniu durnoty. W krótkim tekście nie sposób wyłowić choćby jej procenta – zresztą od lat robią to z uwagą i precyzją całe rzesze fanów, tzw. „trekkies”.

Przyjrzyjmy się choćby tezie rozpoczynającej ten artykuł. Na wszystkich statkach gwiazdnej floty obowiązują procedury bezpieczeństwa tak koślawe, że każdy porządny kapral z polskiej armii, gdyby miał według nich pilnować swego wojska, to najpierw by wyłysiał, potem osiwił, a na koniec zwolnił się do cywila i został salową.

Na pokładzie statków dalekiego zwiadu nie widać żadnych żołnierzy. Na wszystkie niezbędne akcje ruszają przede wszystkim ci, co powinni nimi dowodzić ze sterówki – dowódca, pilot, kucharz, szef kotłowni... przepraszam, maszynowni. Ludzie wyprawiający się na nowe, nieznane światy mają w rękach trikodery, a na sobie gustowne startrekowe wdzianka. Żadnych hełmów, skafandrów, robotów zwiadowczych... nic co by cię mogło ochronić przed nieznanym mikroorganizmami, promieniowaniem czy strzałem zza węgla.

Zobaczyłeś nową planetę? Wchodzisz do transportera i hop! – już na niej jesteś. To działa w obie strony – znalazłeś coś dziwnego, być może niebezpiecznego? To proste: namierzasz to i hop! – prosto na pokład twojego statku. I od razu idziesz to oglądać, nie przeprowadzając żadnych badań, nie odcinając znaleźska od atmosfery rakiety, nie przewożąc go w jakichś specjalnych pojemnikach.

Zasady postępowania zwiadowczych statków Gwiazdnej Floty musiał ustalać kretyn, popierany przez innych kretynów. Oczywiście, taka komasacja kretynów przy władzy jest możliwa – by się o tym przekonać, wystarczy się trochę rozejrzeć po naszym świecie (1). Realnie żadnemu ze startrekowych pojazdów nie dałbym w realnej rzeczywistości więcej jak 2-3 odcinki niefrasobliwego latania, teleportowania i dygotania w czasie ostrzału wroga.

„Star Trek” ma całą masę innych wad, uproszczeń i schematów, które muszą drażnić w mózg każdego, kto posiada więcej niż trzy zwoje. Bohaterowie filmu są papierowi, łązą w rajstopopodobnych mundurach, nie uprawiają seksu, nie mają prawie żadnego życia prywatnego, hobby, nałogów,

tików (chyba, że się twórcom serii przypomnia, to robią wtedy „prywatny” odcinek i znów mają spokój na pół sezonu).

Serialowe pomysły są w większości wtórne wobec literackiej SF. Gdyby ktoś w Polsce na serio zechciał napisać opowiadanko w stylu przeciętnego odcinka serialu, zostałyby zarówno przez krytyków i kolegów autorów wytarzany w smołę i posypany zielonym groszkiem. Scenarzyści często chodzą na łatwiznę, wyciągając cudowne rozwiązania na sam koniec odcinka *deus ex machina*, proponując rzeczy nieprawdopodobne, zasłaniając się pseudotechnologicznym bełkotem, czy dając wyjścia po prostu banalne. Przypomina mi się odcinek TNG, gdzie Picard sprzął się ze zbiorowym umysłem Borga. Fabuła zapętlila się, intryga narastała bardzo interesująco, a tu trach – producent przypomniał sobie, że odcinek powinien trwać 50 minut, a on już 47 nakreślił i dawaj wyciągać Picarda od tych Borgów na chłama, jakimś durnym sposobem, którego zapewne wcześniej żaden widz nie wymyślił, bo każdy uznał, że aż tak głupawo to ten serial być nie może. Może.

„Star Trek” to masówka, mydlana opera dla fanów SF, często kiczowata w scenografii i treściach, opatrzona na dodatek dydaktyczną nutką (co znalazło swoje filmowe wyobrażenie w tych odcinkach DS9, w których jedna pani zaczęła zakładać szkołę) z wyraźnym trendem *political correctness* – w kolejnych podseriach dowódcami zostają: łysy, Murzyn i kobieta, jako przedstawiciele mniejszości gniebionych przez białych włochatych samców. Ciekawe, kto będzie dowodził statkiem następnej serii. Mogę się tylko domyślać w jakiej to dziedzinie on/ona/ono okaże się „inaczej”.

Co ciekawe, w Polsce klasyczny „Star Trek” w zasadzie nie jest znany, seriale odpryskowe pojawiły się kilka lat temu, w kinach widzieliśmy raptem dwa filmy. O bo omie możemy mówić dopiero teraz, gdy trzy telewizje jednocześnie puszczejają poszczególne seriale. Nie ma u nas zbyt wielu „trekkies”. Pomimo to serial funkcjonuje w Polsce jako przykład SFowej durnoty, infatylizujący gatunek, wręcz szkodliwy.

Dla Stanisława Lema – w latach 70-tych głównego dostawcy wiedzy o SF amerykańskiej – był jednym z dowodów na jej durność. Tezę tę chętnie podchwycili krytycy mający pretensję do robienia w „wielkiej literaturze”. Mieliśmy więc zadziwiający stan – antytrekkizm bez „Star Treka”.

Dawnymi laty, po obejrzeniu w klubie trzech odcinków ST na krzyż, tłumaczonych na żywo bodające z niemieckiego, również przyłączyłem się do grona sceptyków. Ale...

No właśnie, teraz będzie o „ale...”.

„Star Trek” jest najpopularniejszym serialem na świecie. Poszczególne odcinki wciąż zbierają nominacje i nagrody w najważniejszych plebiscytach. Produkowane są stosy przedmiotów wokółserialowych – gry, książki, modele, komiksy, nalepki, krawaty. Serial cieszy się ogromną popularnością nie tylko w USA, ale też w wielu innych krajach – na tych łamach prezentowałem kiedyś wydaną w Niemczech startrekową encyklopedię. Dziesiątki znanych osobistości amerykańskiego życia naukowego przyznają się do fascynacji serialem i wpływu, jaki on wywarł na ich drogi życiowe. Wspomnę tu tylko Stephena Hawkinga, który napisał przedmowę do książki „Fizyka Star Trek” (wydanej u nas jako „Fizyka podróży międzygwiazdnych”) analizującej różne serialowe pomysły z punktu widzenia współczesnej nauki. Przy scenariuszach do serii pracowało wielu znanych autorów SF. Ich wspólnym wysiłkiem zbudowano niezwykle – nawet jak na standardy fantastycznego światoróbstwa – uniwersum: przebogate, pełne różnorodnych krain, ras, fizyk i technologii.

Skąd ten sukces, jeśli serial jest tak – mówiąc delikatnie – niemądry?

Pewnie wielu już odpowiadało na to pytanie i znalazło mnóstwo cząstkowych rozwiązań zagadki. Oczywiście, „Star Trek” to paleta setek pomysłów SF – lepszych czy gorszych, ale w ogromnej liczbie. To egzotyczne krajobrazy, to wrażenie zanurzania się w wielkim i dobrze opisanym wszechświecie przyszłości, to fascynacja przygodą. Naiwność serialu ma bowiem pewien czar, niesie takie pierwotne, młodzieńcze zauroczenie tym wszystkim, co oferuje SF. Wykorzystuje archetypiczne pomysły fantastyki, które tak bardzo działają na wyobraźnię jej fanów: pierwszy kontakt z obcą rasą, ruiny starych cywilizacji, próby porozumienia, niezwykle wynalazki. Jednocześnie oferuje klarowne i proste przesłanie moralne – pokazuje ludzi dobrych, uczciwych, ciekawych świata, odważnych i przyjacielskich. To są przyczyny, dla których dorośli i poważni ludzie przymykają oko na słabizny, głupstwa i niespójności serialu. A ja mam jeszcze jeden powód...

Popatrzcie na czołówki TNG, DS9, VOY – ogrom kosmosu, planety, mgławice, pierścienie planetarne i sunący pomiędzy tym statek kosmiczny. Potęga, piękno, wyzwanie. To przecież dla takich właśnie wizji sięgacie po książki science fiction, gracie w rolpleje, chadzacie do kina na filmy. Poprawcie mnie, jeśli się mylę.

Oczywiście, wiem, że serial jest głupawy, tekturowy i wtórny, tyle że po prostu

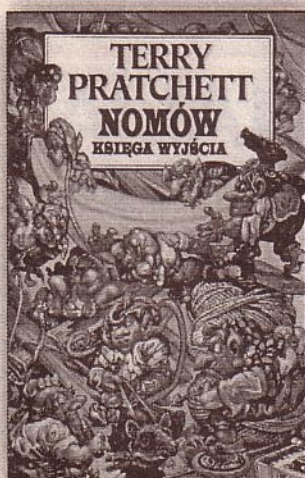
OKIEM ZEWNĘTRZNYM

nauczyłem się wylaczać analityczne płyty mojego umysłu na 50 minut. I oglądam „Star Treka” tak często, jak się da (2). Być może głównie po to, by zobaczyć te cholerne czołówki i znów posłuchać głosu lektora, który mówi:

„Kosmos – ostateczna granica. Oto wędrówki statku kosmicznego „Enterprise”, przemierzającego międzygwiazdne szlaki, aby badać obce światy, odkrywać nowe formy życia i nieznanne cywilizacje. Aby śmiało podążać tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek...”

- (1) Albo pomyśleć o ludziach, którzy układają ramówki Polsatu i TVN-u tak, że STNG i DS9 na siebie nachodzą.
- (2) Tzn. kiedy zdołam namówić żonę, żeby mi nagrała kolejny odcinek, bo nie opamięnałem trudnej sztuki programowania video.

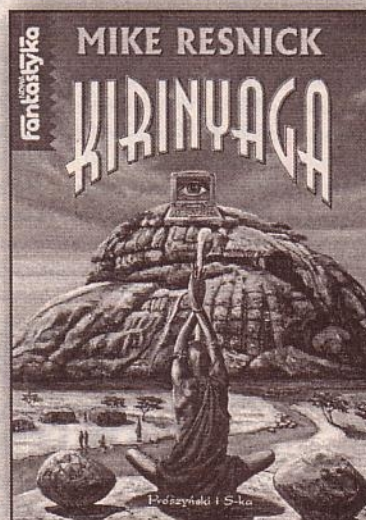
RECENZJE



NOMÓW KSIĘGA WYJŚCIA Terry'ego Pratchetta otwiera nowy cykl pisarza na naszym rynku. Nie jest to książka tak śmieszna, jak najlepsze opowieści ze Świata Dysku, ale czyta się ją przyjemnie i szybko. Nomowie to rasa małych istot, żyjących pod podłogą ludzkich domostw. Dobrze się domyślacie: kiedyś nazywano je krasnoludkami! Ale tak naprawdę są potomkami dawnych astronautów, których statek rozbił się przed tysiącami lat na naszej planecie. Rozbitkowie cokolwiek cofnęli się w rozwoju, co nie przeszkadza im uważać ludzi za istoty powolne i raczej głupawe. Społeczność nomów zamieszkująca wielki dom towarowy nagle dowiaduje się, że ich bezpieczne lokum jest przeznaczone do rozbiórki. Zaczyna się przepowiedziany w starych księgach armaggedon – „ostateczna wyprzedaż”!

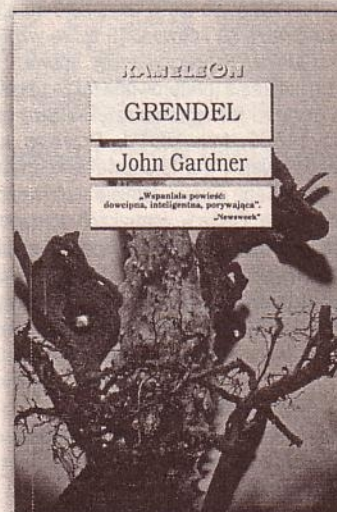
Gene Wolfe to autor nastrojowych, tajemniczych, lecz nie atakujących wartką fabułą utworów, jeden z najbardziej cenionych współczesnych pisarzy amerykańskich.

Powieść **CIEŃ KATA** otwiera słynny Pięcioksiążki Nowego Słońca, uznawany za klasykę fantasy. Jest to historia młodego chłopaka, ucznia w cechu katów. Młodzieniec ma wiele talentów i rysuje się przed nim wielka kariera, jednak popełnia błąd – z litości zabija jednego z klientów, poddawanych badaniom przez mistrzów konfraterni. Zostaje wygnany i musi opuścić swój jedyny dom – twierdzę, w której żyją, uczą się i pracują kaci. Razem z nim wkraczamy do rządzonego przez autarchę, ginącego świata Urth. Polecam **CIEŃ KATA**, tym bardziej, że należy on do jednego z nielicznych cykli fantasy, w których następne tomy nie są gorsze od pierwszego.



KIRINYAGA Mike'a Resnicka to najczęściej nagradzana powieść science fiction. Tak przynajmniej twierdzi autor w posłowie. Dlaczego? Powód jest prosty – w rzeczywistości książkę tworzy seria opowiadań dziejących się na tym samym świecie i łączących się w jedną, większą opowieść. Każde z nich było kiedyś publikowane osobno i w zasadzie każde zdobywało a to nominacje do nagród, a to same nagrody (w tym dwukrotnie Hugo). **KIRINYAGA** to nazwa planetoidy, na której czarnoskórzy ludzie z plemienia Kikuju próbują zbudować swoją utopię. Odrzucają cywilizację białych ludzi, maszyn, naukę, strukturę społeczną i żyją tak, jak ich przodkowie przed setkami lat. Mieszkają w chatkach, uprawiają ziemię zaostrzonymi kijami i wierzą w czary. Każdy, komu ten styl życia się nie podoba, może natychmiast odejść – zostanie odesłany z powrotem na Ziemię. Głównym bohaterem książki jest czarownik tej małej społeczności, a jednocześnie strażnik tradycji i obyczajów. Każda historia opowiada o problemie, który wstrząsa podstawami kikujskiej utopii – a to jakaś dziewczynka chce się nauczyć czytać, a to ziemskim kontrolerom nie podoba się, że Kikuju zabijają swych starców, a to nowi przybysze z Ziemi chcą zmienić dawne obyczaje, a to kikujskie matki bardziej wolą korzystać z usług lekarza niż szamana. Ciekawa lektura, bo pod sztafazerem SF dotykająca

ważnych spraw, o których myśli każdy, kto w ogóle myśli – poczucia obowiązku, szacunku do tradycji, idealnego społeczeństwa. Polecam.



Powieść **GRENDDEL** Johna Gardniera proponuję tym, którzy lubią dobrą literaturę i czasem mają ochotę wysilić mózgowicę – dostaną ciekawą kulturową zabawę, dowcipną i szybką w lekturze. Gardner wziął na warsztat jeden z kanonicznych dla fantasy starogermańskich tekstów, legendę o Beowulfie. Narratorem opowieści uczynił jednak nie dzielnego herosa, a potwora, Grendela. Teoretycznie powstała klasyczna fantasy – mamy wojowników, smoki, czary i zamki, a jednak czytelnik otrzymuje zupełnie nową jakość. Warto czytać.

Drugą w tym zestawie niebeletrystyczną książkę – **CO BY BYŁO, GDYBY...** Janusza Osicy i Andrzeja Sowu – polecam tym czytelnikom „Magii”, którzy próbują budować swoje własne fantastyczne światy. Książka jest zapisem kilkunastu rozmów, jakie autorzy toczą z bardzo znanymi polskimi historykami. Prezentuje kluczowe punkty w historii Polski i możliwe warianty alternatywnego przebiegu wydarzeń. Rozważa się więc CO BY BYŁO, GDYBY... Mieszko I nie ochrzcił Polski, gdybyśmy przegrali pod Grunwaldem, gdyby Napoleon pokonał Rosję, gdybyśmy przegrali w 1920, czy wreszcie gdybyśmy razem z Francuzami przeprowadzili w 1933 wojnę rewolucyjną przeciw Niemcom. Jaki pożytek z tej lektury może wynikać, oprócz ciekawie poprowadzonej repety z historii? Ano taki, że przy okazji gdybania naukowców odsłaniane są mechanizmy polityki i wojny, wpływu, jaki na bieg dziejów mają planowanie i przypadek, mechanizmów skazujących narody i wodzów na klęskę lub dających zwycięstwo. Sądzę, że każdy kreator fantastycznych światów, czy to fantasy czy SF, który chce skonstruować rzeczywistą spójną, logiczną i ciekawą powieść nad nią przeprowadzić podobne analizy. Książka, którą polecam, może być dla nich doskonałą szkołą takiego myślenia.

q

MROKON '98

Mrokon odbędzie się w dniach 10-13 lipca 1998 roku. Akredytacja na konwent 10 zł. Ze względu na terenowy charakter imprezy, namiot, śpiwór i jedzenie we własnym zakresie (preferowane także ubranie terenowe i kij o długości jednego metra). Przyjazd najpóźniej do godziny 12.00 dnia 10 VII. Przebieg konwentu to w głównej mierze gra terenowa w konwencji „Czarnej Kompanii” Glena Cooka. Istnieje możliwość gry w RPG i gry karciane. Obóz w warunkach polowych. Dodatkową atrakcją będą treningi wschodnich sztuk walki oraz treningi wojskowe.

Kontakt: Mrozowski Klub Gier Fabularnych i Strategicznych „ARTEFAKT” im. „Czarnej Kompanii”

Robert Wolkiewicz
ul. Kilińskiego 53
05 - 320 Mrozy
tel. (0-25) 7574 - 608

MROZKON '98

Wzywa się wszystkich najlepszych, najmocniejszych i najtwardszych poszukiwaczy przygód do stawienia w miejscowości Mrozy (woj. siedleckie) w dniach 3-6 lipca Anno Domini 1998 i pomocy w odnalezieniu kniazia Wertyka, porwanego przez niecną Zieloną Gwardię. Oddziały przejdą przeszkolenie bojowe pod kierunkiem oficerów Czarnej Kompanii. W skład drużyn może wchodzić 4-8 herosów. Dostępne profesje: Dróżnicy, Mnisi (wojujący kapłani), Zwiadowcy, Włamywacze, Pieśniarze, Kapłani, Czarodzieje. Ich łączenie jest niedozwolone. Należy zabrać: namioty, śpiwory, suchy prowiant, dokumenty tożsamości (osoby obecne w zeszłym roku czeka niespodzianka), ekwipunek osobisty, ubrania treningowe + trampki (do wyrzucenia po konwencie), kostium kąpielowy, akredytację w wysokości 10 zł od osoby, profesje magiczne – 5 pergaminów (czystych) i 5 zielonych piłeczek ping-pongowych, plastikowe worki na ciała ofiar. Zalecany brak punktów obłędu.

Zawczasu ostrzegamy: „Mięczaku przyjeżdż, a nie wrócisz, twardzielu przyjeżdż, a może przeżyjesz.”

Karty zgłoszeń i więcej informacji można uzyskać pod adresem: Robert Wolkiewicz ul. Kilińskiego 53 05-320 Mrozy, z dop. „Konwent” lub tel. (025) 75-74-608 po godz. 20:00. Zgłoszenia (karty zgłoszeń można otrzymać pod powyższym adresem) przyjmowane będą do 1 czerwca 1998 r. (zniżka)!

Robert Wolkiewicz
kronikarz

SZUKAM KONTAKTU

Nowo powstały klub miłośników RPG poszukuje zainteresowanych współpracą z woj. katowickiego i okolic (klub zaprasza wszystkich fanów fantastyki). **Prosimy o kontakt – telefonicznie (0-32) 299-62-80, prosić Łukasza; listownie Przemysław Romanowski ul. Jagiellońska 9b/46 41-200 Sosnowiec.**

Nawiążę kontakt (głównie listowny) z początkującymi Strażnikami, wszystkimi miłośnikami gry ZC i fantastyki w wieku 11-14 lat. **Paweł Górniak ul. Harcerska 10/56 43-100 Tychy.**

Nawiążę kontakt z MG i graczami z całej Polski w celu wolnej wymiany myśli, poglądów, materiałów i doświadczeń z zakresu RPG i nie tylko. Prowadzę WFRP, CP 2020, W:M. Pożyczany kontakt na dyskietkach, najlepiej w amigowym, czystym txt. Kultura osobista i higiena zapewniona. **Zbigniew Kordylewski ul. Nowowiejskiego 1/46 62-510 Konin.**

Nawiążę kontakt z ludźmi i elfami grającymi w Śródziemie i Władcę Pierścieni. Wiek 12-14 lat. **Jakub Bieniuk ul. A. Majkowskiego 12/23 84-100 Puck tel. 673-33-40.**

Nowopowstały klub RPG poszukuje MG i graczy. Kontakt: **Paweł Strycharczyk ul. Gwarecka 35a/6 41-705 Ruda Śląska 5 lub tel. 240-51-76 (prosić Tomka).**

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ

Sprzedam Podręcznik Gracza do systemu W:A w idealnym stanie po okazyjnej cenie. **Agata Skoniecka ul. Kozłowskiej 1 m 22 00-710 Warszawa tel. 651-86-15.**

Poszukuję obu części „Realms of Chaos” („Slaves to Darkness, „Lost and Damned”). Może być xero. Cena do uzgodnienia. **Michał J. Masłowski ul. gen. Z. Berlinga 25/47 15-814 Białystok, tel. (085) 54-05-72.**

Kupię komiksy z serii „Thor”. Cena do uzgodnienia. **Adam Porowski Os. Piastów Śl. 16/22 47-100 Strzelce Op. tel. (077) 61-00-85.**

BACHANALIA FANTASTYCZNE '98.

Zielonogórski Klub Fantastyki „Ad Astra” zaprasza na XIV Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Bachanalia Fantastyczne '98 czyli gospoda „Pod Rozbrykanym Kucykiem”. Tegoroczna impreza odbędzie się w konwencji tolkienowskiej, więc mile widziane będą stosowne rekwizyty. W programie spotkania z autorami, RPG, gra terenowa, filmy, galeria grafiki, księgarnia, piknik gastronomiczny, eliminacje do mistrzostw Polski w „Magic The Gathering” oraz turnieje gier karcianych „DoomTrooper” i inne systemy. Liczne konkursy i turnieje, bal przebierańców (konkurs na najlepsze przebranie). Odbędzie się również specjalny tolkienowski koncert zespołu zespołu VEDYMINI.

Termin: 28 - 30. 08. 1998

Miejsce imprezy: Zespół Szkół Budowlanych, Zielona Góra, ul. Botaniczna 77, (dojazd autobusem nr 0)

Oplaty: Akredytacja 20 zł płatna na miejscu. Noclegi, pokoje 15 zł/dobę.

Oplaty należy wnosić do 31.07 na konto ZKF „Ad Astra”, II OM PKO Zielona Góra, 97521-19914-132.

Zgłoszenia i dowody wpłaty przysyłać pod adresem: Kazimierz Kielarski, ul. Dobrobrówki 30/10, 65-096 Zielona Góra tel. (0-68) 326 89 48, telefo informacyjny: Piotr Paruzel (0-68) 326 91 10, e-mail: belkot@zetozg.pl

MISTRZOWSTWA POLSKI '98 W DOOMTROOPERA

odbędą się na Polconie'98 w Białymstoku
w dniach 11-13.09.1998.

Więcej szczegółów w następnym numerach

„MiM” oraz „Inferna”.

ANEKS

Tomasz

CZYLI O CZYM ZAPOMNIAŁEM I NIE TYLKO

Nikt nie jest nieomylny, a już z pewnością nie ja. Przyznaję się, że przy okazji rozpisywania się na temat doboru bohatera zapomniałem o jednej, niezwykle istotnej rzeczy, którą uzmysłowiło mi tworzenie się naszej nowej grupy. Dokładniej – uzmysłowił mi ją jeden z kumpli. Stwierdził on, mianowicie, że nie zagra Fechmistrzem, bo ta postać nie pasuje do jego charakteru! Jak mogłem zapomnieć o czymś tak oczywistym? No dobra, pewnie teraz myślicie sobie: „O co mu chodzi?”. Ano chodzi mi o to, że każdy bohater jest jakimś odbiciem naszego JA (czykolwiek by ono było). Innymi słowy – jest jakąś naszą częścią, fragmentem naszej osobowości. Dlatego też ktoś, kto lubi walczyć, nie powinien grać Dziecka Gai. Cichy i mało mówny nie odegra dobrze barda. Rozumiecie, o co mi chodzi?

Pamiętacie jeszcze kroczek siódmy z poprzedniego miesiąca? Chodziło o zrobienie lub wymyślenie stroju postaci. To początek drugiej odsłony wlewania życia w postać. W poprzednim miesiącu dowiedzieliście się, jak w rzeczywistym świecie odgrywać bohatera. Ale przecież nie wszystko da się zrobić TU, co możliwe jest TAM – nie będziemy chyba zapuszczać włosów do pasa i farbować ich na złoto, by lepiej pasowało do elfa, prawda? A w końcu nasza postać ma takie włosy, ubiera się tak a tak, tak się czesze, to lubi, tamtego nie... Oczywiście na karcie postaci zwykle zostawione jest miejsce na opis czy rysunek „oblicza” naszego herosa; są tam również linijki zatytułowane włosy, oczy, pleć itd. To jest jednak tak oczywiste! Zabawa zaczyna się wtedy, kiedy chcemy zająć czymś na podobieństwo GURPSowych quirks, czyli – z angielskiego – dziwactw.

I tym razem skorzystamy z kroczków, będą one dotyczyć jednak świata TAM. Wiele z nich dotyczy chwili kreowania postaci. Inne pojawiają się same z siebie, kiedy długo prowadzicie danego bohatera. Mam nadzieję, że są i takie, o których nigdy nie pomyśleliście. Jak zwykle wszystko powinno pięknie łączyć się z pomysłem. Ponadto niektóre z tych kroczków można (i należy) z powodzeniem odgrywać.

CIAŁO

Kroczek pierwszy (raz jeszcze). Wybieramy strój bohatera i ustalamy, jaką modę preferuje. Jakie nosi ozdoby? Czy rękę jest jego miecza jest rzeźbiona? A może osadzono w niej piękny rubin? Czy lubi czerwień, czy czerń? Płaszcz czy dzin-sy? Kapelusz czy hełm? Przy okazji – jeśli nie zrobiliśmy tego wcześniej – ustalamy kolor włosów, oczu, skóry, skrzydeł, futra...

Kroczek drugi. Jaka jest koordynacja ruchów postaci? Jest zwinna czy to raczej słoń w składzie porcelany? Czy każdy jej ruch jest miękki i elegancki, a może gwałtowny i niezdamy? Praworęczny czy leworęczny?

Kroczek trzeci. Jaki pachnie nasza postać? Czy otacza ją słodki odór komponentów? A może po prostu śmierdzi wielodniowym, niemytym, spoconym ciałem? Tu należy oczywiście pamiętać, że inny zapach towarzyszy człowiekowi, inny elfowi, a jeszcze inny garou; że po kilku godzinach marszu po pustyni wszelkie dezodoranty są o kant dupy potłuc; że w średniowieczu to wszyscy śmierdzieli; i o paru innych rzeczach, na które każdy z Was wpadnie.

Kroczek czwarty. Co lubi jeść i pić? Preferuje wina elfów? A może krasnoludzki spirytus? Pieczeń z dzika czy marchew na surowo? Knedle czy pierogi? Może jest alkoholikiem?

Kroczek piąty. Jaki wyraz twarzy ma zwykle twoja postać? Jak patrzy? Czy jej oczy są bystre, czy wygląda na tumana? Spróbuj odegrać niektóre z tych elementów. Nie jest to łatwe, ale warto zachodu.

Kroczek szósty. Co wam jeszcze przyjdzie na myśl.

UMYSŁ

Kroczek pierwszy. Decydujemy, jak nasz bohater się nosi, czyli jaki jest wobec otoczenia. Przyjazny? Opryskliwy? Gburawaty? Szalony? Jak odnosi się do zwierząt? Może woli je od ludzi? Innymi słowy: obmyślamy jego charakter.

Kroczek drugi. Geniusz czy idiota? Niewątpliwie ma na to wpływ cecha zwana inteligencją lub mądrością, która jest obecna w wielu systemach. Niemniej warto się zastanowić, czy bohater obnosi się ze swą inteligencją, a może ukrywa braki w wykształceniu? Stara się dowiedzieć jak najwięcej? Jest ciekawski? Ograniczony? Tępy? Lubi dysputy metafizyczne? A może tylko prac (niekoniecznie ubrania)?

Kroczek trzeci. Na co lubi przeznaczać pieniądze? Kobiety? Wino? Śpiew? Książki? Sprzęt komputerowy? Wykształcenie?

Kroczek czwarty. W co wierzy postać? W naukę? W człowieka? W przyszłość? W bogów, Boga czy boga? Jest ateistą, monoteistą, fetyzystą, animistą?

Kroczek piąty. Jaki kodeks postępowania ma bohater? Co jest dla niego w życiu najważniejsze? Czy jest prawym rycerzem? Przyszłym Jedi? Czy lubi zabijać? A może śmierć nie ma dla niego znaczenia? Wykorzystuje innych? Ma

moralność zdeprawowanego królewicza czy litościwego władcy?

Kroczek szósty. Co kocha, a czego nienawidzi? Zabójców rodziny? Towarzyszy z grupy? Zwierzęta? Alkohol? Mity Cthulhu?

Kroczek siódmy. Czym się interesuje? Komputerami? Niezbadaną przyszłością? Odkrywaniem nowych światów? Tajemnicami magii?

Kroczek ósmy. Jakie są motywacje bohatera? Co pcha go takich a nie innych czynów?

Kroczek dziewiąty. Jakie są jego preferencje seksualne?

Postać to nasze niezwykle *alter ego* w świecie gry. Jest do nas podobne, a jednocześnie różne. Rodzi się z kilku liczb zapisanych na kartce, paru nie zawsze przemysłanych i konsekwentnych idei i wielu innych elementów. W trakcie gry powoli rozwija się, nabiera doświadczenia, staje się coraz potężniejsza – to wszystko zapisujemy na karcie. Musimy jednak pamiętać, że życie zmienia każdego człowieka. Im jesteśmy starsi, tym mamy większe horyzonty, inne spojrzenie na świat, inne potrzeby. Tak też i winno być z naszą postacią. W końcu rodzi się niczym niemowlak – jest niemal białą kartką papieru – a potem coraz bardziej nabiera kolorów. Z każdą przygodą, każdą sesją lepiej poznaje innych bohaterów z drużyny, świat, siebie. Staje się coraz starsza, coraz bardziej skomplikowana. Dlatego też powyższe kroczki powinny być nieustannie modyfikowane, usuwane, dodawane... Wszystko jednak powinno mieć związek z przeżyciami bohatera. Nie może on nagle – „z powietrza” – zostać buddystą. Zastanówcie się, do czego wydarzenia skłaniają Wasze postaci? Jak powinny zmieniać się ich poglądy?

Mały przykład. Śp. N'chal był fechmistrzem. Wiele dni spędził jednak na powietrznym okręcie, poznając zwyczaje marynarzy, walcząc z nimi, bawiąc się i pracując. Z czasem świat podniebnych statków stał się jego światem i on również postanowił zostać żeglarzem. Te miesiące spędzone na pokładzie zmieniły jego zapatrywanie na rzeczywistość. Tak też powinno być z wszelkimi zmianami w postaci. Coś musi się stać, co skłoni bohatera do pójścia nową ścieżką. Nie może to być tylko pragnienie zwiększenia potęgi postaci. A przynajmniej – nie powinno.

Dla nas *życie ma tylko jeden prawdziwy urok: urok gry. Ale jeśli nam wszystko jedno – wygrać czy przegrać?* (Charles Boudleaire). I co Wy na to?

PS. Z powodu zbliżających się wakacji i przyspieszenia prac nad numerami nie jestem w stanie stwierdzić, jak podobał się Wam mój poprzedni tekst. A szkoda.

INTERAKTYWNE
NARZĘDZIA

CHRISTOPHER KUBASIK

TŁUMACZENIE: LAISAR

CZĘŚĆ 2: DLACZEGO MODUŁY SĄ KIEPSKIE?

Jeżeli jesteś jedną z osób, które kupują publikowane przygody, to prawdopodobnie jesteś także jedną z osób, które się na nie skarżą. Stwierdziłeś, że są tak linearne, iż niweczą naturę otwartego zakończenia gier fabularnych. Albo mają tak otwarte zakończenie, że są zupełnie bezużyteczne. Albo są zbyt ukierunkowane na walkę. Albo są zbyt subtelne do rozwiązania przez graczy. Wszystkie te skargi uzasadnione. Większość modułów (jak firmowe przygody, do których jesteśmy przyzwyczajeni) nie działa.

Oto próba odpowiedzi na pytanie dlaczego tak się dzieje.

Podstawowa forma fabuły jest taka: główny bohater *pragnie czegoś, zmierza po to wbrew przeciwnościom i dociera do wygranej, przegranej albo remis.* Wszystkie gry fabularne wykorzystują tę podstawową fabułę w takiej lub innej formie.

D&D spełniały te wymagania prosto i znakomicie. Postacie chciały punktów doświadczenia i chciały podwyższać poziom. Wszystkie inne pragnienia jakie mogły mieć – społeczne, polityczne lub osobiste – zawierały się w zdobywaniu poziomów. Pragniesz uznania społecznego? Większego zrozumienia działania magii? Wpływu na ludzi jako przywódca religijny? Znakomita większość czegokolwiek, co mogła chcieć twoja postać możliwe było do zdobycia przez podwyższanie poziomów.

Moduły rozgrywane w lochach działały tak z wielu powodów. Bohater **D&D**, który chciał stać się władcą, nie zalecał się do księżniczki. Stawał się władcą dzięki błądzeniu po lochach,

zabijaniu potworów i pokonywaniu pułapek. Gra nie oferowała żadnych reguł przy zalecaniu się do księżniczki, ale zapewniała zasady umożliwiające zostanie władcą na 10 poziomie po splądrowaniu wystarczającej ilości arbitralnie rozmieszczonych w ziemi dziur.

Moduły niszczyły chwilę, gdy gracz ołsniewał pomysł, że jego postać staje się władcą dzięki zalotom do księżniczki. Nagle świat stawał otworem. Zamiast zdobywać to, czego postacie graczy pragną prowadząc jeden rodzaj działań – mianowicie zwyciężanie pułapek i potworów – bohaterowie chcieli oddziaływać na innych ludzi, realizując swoje pragnienia samodzielnym działaniem i szczegółowymi fabułami.

Motywacje leżące za wyborem raczej księżniczki niż pelzania przez serię pułapek są oczywiste. Po pierwsze (i być może najważniejsze dla niektórych) pomysł podrywania księżniczki był zabawniejszy od tkwienia w podziemiach. Po drugie, jeśli reguły niczego nie mówiły

D&D szeroko otworzyły narracyjne możliwości prowadzenia przygód. Lochy zniknęły, zastąpione przez zestaw Zapomnianych Królestw **AD&D**, Cesarstwa **Travellera**, Imperium **Star Wars** i Świat Mroku **Vampire**.

Niestety, w wielu grach bohaterowie wciąż musieli przebijać się przez nie jako drużyna. Ponieważ błądzenie po lochach nie zapewniało już dłużej skupienia na działaniu grupy, postacie często są wynajmowane (jak w **Travellerze** czy **Shadowrunie**), albo czekają w pobliżu, aż zdarzy się coś złego, co będą mogli odpowiednio zakończyć (jak w większości gier o superbohaterach).

PROJEKTOWANIE
MODUŁÓW
PRZYGÓD

Rozszerzenie możliwości narracyjnych przez ostatnie gry doprowadziło do rozwoju dwóch podstawowych rodzajów modułów: bazujących na miejscach i scenach. Oba działają wedle tych samych założeń: moduł zawiera listę bloków przygody – zarówno miejsc na mapie, jak i sekwencji scen unoszących się w swego rodzaju „pustce fabularnej”. Bohaterowie poruszają się po mapie lub w „pustce fabularnej”, wchodzą do pomieszczeń lub w sceny, „uruchamiają” je, oddziałują z ich zawartością a potem przechodzą do następnego bloku.

Moduły bazujące na miejscach są standardem w produktach TSR. Mimo, że wywodzą się od lochów, nie są do nich ograniczone. Akcja modułów TSR

W tej czteroczęściowej serii Chris Kubasik – jeden z najpłodniejszych autorów przemysłu gier – bada „fizykę” gier fabularnych. Zastanawia się nad tym, czym są, jak działają, gdzie zmierzają i jak skierować je na nowe drogi. Z pewnością nie używa kryształowej kuli czy czegoś takiego... ale bez wątpienia ma złe oko.

o podrywaniu, to nie znaczyło, że nie można tego zrobić. Jak wszyscy wiemy, w chwili gdy jakiś pomysł pojawi się w głowie gracza, zamierza on go wypróbować. Po trzecie, głupota zdobywania tytułu władcy przez plądrowanie dziur kłóciła się z wrażliwością wielu graczy. Oni chcieli stawać się władcami w sposób, który miał sens.

Gry wydane od pojawienia się

może być osadzona w wiosce, na bagnach, nie zamieszkałym zamku albo w całym mieście. Ale niezmiennie zawierają one mapę z kluczem. Cokolwiek jest potrzebne do rozwiązania problemu – czy jest to rozwikłanie tajemnicy, pokonanie złego czarodzieja, zgromadzenie cennych skarbów czy posłużenie księżniczki – można to odnaleźć w opisanych miejscach.

Prawie każdy system, który wyszedł po D&D opowiada w swoich modułach historie bazowane raczej na scenach, niż na miejscach. Ludzie naprawdę lubią w grach fabularnych możliwości otwartych zakończeń, a gry bazowane na scenach robią użytek z tej wolności. **Star Wars**, **Vampire** i **Shadowrun** – wszystkie używają tego sposobu. Mimo, że moduły przygód mogą zawierać opisane mapy, to są one zawarte wewnątrz struktury scen.

Moduły bazujące na scenach od początku angażują bohaterów w wykonanie zadania (ukraść pieniądze, powstrzymać Promień Zagłady doktora Dreda, dostarczyć panu Johnsonowi jego dane, doprowadzić do rozejmu z księciem Chicago) i oferują zestaw opcji gdzie iść i z kim rozmawiać, żeby wypełnić to zadanie.

Problem z modułami bazowanymi na scenach jest taki, że bohaterowie mogą iść *gdziekolwiek* i robić *cokolwiek*. W przeciwieństwie do przygód bazowanych na miejscach, gdzie zrozumiałe jest, że wszystko co potrzebne do osiągnięcia sukcesu jest geograficznie w zasięgu ręki, gry oparte na historii sugerują, iż następna wskazówka/osoba/konflikt mogą być *gdziekolwiek*. Prowadzi to często do tego, że bohaterowie odwiedzają miejsca i rozmawiają z ludźmi (lub przyjmują założenia), które nie są wyraźnie określone w module. Jeśli MG kupił moduł, żeby nie musieć tworzyć map i BNów, nagle musi wykonywać te dwie rzeczy w jednej chwili.

Istnieją trzy rozwiązania tego problemu i spadają one na twórców scenariuszy (albo MG, którzy przygotowani są do przerobienia kupnych przygód).

Pierwszym jest tworzenie takich modułów, jak te projektowane na początku do **Star Wars** – odmian „prowadzących graczy za rączkę”. Bohaterowie na siłę przepychani są z jednej sceny do drugiej, a każda z nich kończy się wielką czerwoną strzałką mówiącą: **TĘDY DROGA!** Ten styl czyni graczy niespokojnymi, jeżeli nie wrogimi, i powinien być unikany.

Drugie rozwiązanie wymaga, żeby twórca modułu czytał w myślach ludzi, których nie zna, rozważał wszystkie decyzje, które mogą podjąć bohaterowie i jakoś zmieścić się z tymi możliwościami na 64 stronach, nie licząc 6 do 10 stron zarezerwowanych na ilustracje.

Trzecią i jedyną rozsądną możliwością jest próba wyważenia pierwszych dwóch opcji i nadzieja, że zrobi się to jak najlepiej.

Ostatecznie, bez względu na to jak bardzo próbuje, twórca modułu nie może stworzyć czegoś, co będzie działało w każdym wypadku.

To, co dla jednego gracza jest „dobłą wskazówką”, dla innego jest „prowadzeniem za rączkę”. Ponieważ zakończenie historii ma być otwarte, to *nie ma także możliwości*, żeby zgadnąć co gracze każą robić swoim postaciom.

W końcu żadna wcześniej przygotowana przygoda nie może zostać ukończona, ponieważ bohaterowie mają różne motywacje.

Pamiętasz awanturnika, który opuścił podziemia, żeby zalecać się do księżniczki? Zanim to zrobił, zakładał, że księżniczka będzie jego, jeżeli spłądruje wystarczająco wiele lochów i osiągnie 10 poziom. Jego motywacje i marzenia zawierały się w działaniu grupy badającej cej podziemia.

Powiedzmy że ten facet – Charise d'Amor, zakochany grabieżca, który próbuje poślubić księżniczkę – jest twoją postacią. Siadasz do stołu gry i widzisz MG z trzaskiem otwierającego nowo kupioną przygodę „Wyprawa po taliański medalion”.

Zajęty czarodziej wynajmuje waszą grupę awanturników, żeby zdobyła z powrotem magiczny medalion, zapewniający pięknej krainie Tallian bezpieczeństwo przed strasznymi potworami. Mówi wam co wie o kradzieży medalionu. Jesteście na progu modułu bazowanego na scenach. Znacze cel, macie wskazówki i możliwość wyboru co dalej robić.

Przypuśćmy, że autor wykonał dobrą pracę. Wskazówki prezentują się intrygująco, a nie zwyczajnie. Napotkane postacie są zabawne i pełne życia. Opisy scen pomagają MG wytworzyć właściwy nastrój. Wszystko idzie świetnie.

I wtedy pojawia się księżniczka. Autor modułu wykorzystał tę postać dlatego, że była zabawną postacią, która mogłaby mieć pewne informacje o miejscu ukrycia medalionu. Po prostu facet, który napisał moduł nie wiedział, że twoim bohaterem jest Charise d'Amor.

Nagle twój bohater nie martwi się o odnalezienie medalionu. Jedynym powodem dla którego zgodził się go szukać było pragnienie zebrania wystarczająco dużej sumy pieniędzy do kupna odpowiedniego stroju i przedstawienia się rodzinie królewskiej. Ale teraz księżniczka stoi wprost przed nim. Mogłoby spędzić z nią godziny na flirtach. Historia rozpadła się nagle na kawałki. Czy wszyscy czekają, aż Charise poderwie księżniczkę? Czy inni zostawiają twoją

postać samą sobie? Czy odrzucasz księżniczkę, żeby zostać z drużyną, nawet mimo tego, iż stoi przed tobą twoje marzenie?

Są gorsze możliwości. Czy autor modułu mógłby wiedzieć, że jeden z bohaterów graczy, Bombin Barbarzyńca, wierzy, iż czarodzieje są przekleństwem świata i nigdy nie zgodzi się pracować dla jednego z nich? Nie. Cała przygoda nawet by się nie zaczęła. Pewnie, MG może zmienić moduł, przystosować go do okoliczności i wyborów bohaterów. Ale dlaczego w takim razie w ogóle go najpierw kupować?

Problem jest następujący: proste fabuły i wyrafinowani bohaterowie po prostu nie pasują do siebie. Jeżeli pragniesz postaci, która jest kimś więcej niż najemnikiem, to będziesz niezadowolony z wcześniej przygotowanej przygody. A przygody wydane dla najnowszych gier czynią ten problem jeszcze gorszym.

GRY NARRACYJNE

Istnieje nowy rodzaj gier fabularnych, dla których pisanie modułów jest nawet trudniejsze. Właściwie napisanie dla nich dużego scenariusza jest niemożliwe. W tych grach bohaterowie rzeczywiście są bohaterami. Jak w definicji na początku tego artykułu, mają pragnienia. Problemy postaci pojawiają się w czasie tworzenia bohatera. Istotą grania nimi jest dowiedzenie się czy zbliżyć się do wygranej, przegrać lub zremisować w próbie wypełnienia swoich pragnień. Nie czekają, aż wydarzenia pchną ich pracy jako najemników lub superbohaterów. *Oni* są opowieścią.

Te gry to **Ars Magica**, **Vampire** i wszystkie inne z serii narracyjnej, **Ambler Diceless** i **Castle Falkenstein**. W **Ars Magicy** postacie są częścią zwartej organizacji, która określa cele i ambicje dla drużyny. W **Vampire** postacie są grupą wojujących frakcji, czasami poszukujących ostatecznego odpoczynku, czasami pragnących stać się ludźmi, czasami dążących do władzy. W **Castle Falkenstein** postacie tworzą swoje własne przeznaczenie i wybierają indywidualne cele społeczne, romantyczne i zawodowe.

W większości opowieści fabuła jest obojętna dla postaci. Możesz w nią rzucić bohaterów i to świetnie zadziała. To zjawisko pojawiło się w grach fabularnych przechodząc z gier bitewnych. Nie miało znaczenia dlaczego armie walczyły, liczyły się jedynie decyzje w czasie bitwy i jej wynik. To samo można powiedzieć o błędzeniu po podziemiach lub opowieściach o przygodach najemników.

Ale jeżeli zbudowałeś bardziej wyrafinowane postacie, bohaterów z precyzyjniejszymi marzeniami, pragnieniami i dziwactwami, opowieści muszą się odpowiednio zmienić. Jeżeli tego nie uczynisz, staną się niezgrabne, zostawiając graczy i MG z mętным niezadowoleniem: „Jak to, wykonaliśmy tę całą pracę nad naszymi postaciami i nie miało to znaczenia?”

Oczywiście, moduły mogą zostać napisane specjalnie dla tych postaci. Możesz spróbować zbudować interesującą opowieść-kolejkę górską dla ciekawych postaci. Na przykład nastrojącą, bogatą tematycznie przygodę do **Vampire**, która mogłaby zostać opublikowana ze szczegółowymi, skomplikowanymi postaciami. Powiedzmy, że będzie ona opowiadać o konflikcie pomiędzy wampirami Chicago i Gary'ego, i miejmy nadzieję, że będzie lepsza niż inne moduły. Ale tak się nie stanie. A jeżeli postacie *nie będą się martwić* o Gary'ego?

Zmianianie natury modułu przygody, żeby wpasować go do bardziej szczegółowych gier nie pomaga. Problem leży w samej strukturze i formacie przygód. Narzucamy nowe pomysły na szczyt starych, nakładając bardziej interesujące postacie na formaty zaprojektowane do błędzenia po lochach. Jeżeli chcecie mieć bardziej interesujące postacie, musicie podjąć ryzyko stworzenia bardziej interesujących opowieści.

ZABAWA NARRACYJNA

W poprzednim odcinku przetrząsnąłem zasady gier fabularnych i wybrałem te zasady i pomysły, które uważałem, że rozszerzają zakres opowieści fabularnych. Teraz zamierzam wypatroszyć niektóre z założeń historii które zwykle opowiadamy.

Pozwólcie mi określić, że to o czym dyskutuję nie jest czymś lepszym niż gry fabularne, ani nie jest postępową ewolucyjnym. To po prostu coś innego.

Nie chcę nazywać mojego obiektu grą fabularną. Weźmiemy podpowiedź ze sprytnego określenia występującego w **Castle Falkenstein** Mike'a Pondsmita – „zabawa przygodowa” – i nazwiemy tą nową działalność towarzyską „zabawą narracyjną”. Wieczorne zgromadzenie skupione jest teraz na raczej *opowieści* niż na uczestnictwie w odgrywaniu ról. Ludzie wciąż grają jednak postaciami. Co więcej, usuwając określenie „gra” i zastępując je „zabawą”, usuwamy sprawę wygranej – obojętnie czy drużyny czy indywidualnego gracza. Celem jest improwizacja zabawnej opowieści, zebranie się razem i miłe spędzenie czasu lub, jeżeli ostrożnie zostanie wprowadzone wielkie uczucie, wzruszenia.

To, czego nie chcemy robić to siedzieć wokół stołu wpatrując się ponuro w karty postaci.

Jakie są więc różnice pomiędzy grami fabularnymi a zabawą narracyjną?

Zacznijmy od MG (albo Narratora czy jakkolwiek podobnie go nazywamy) w grach fabularnych. Jest to zazwyczaj osoba, która opracowuje fabułę, świat i wszystko co nie jest graczami. W większym lub mniejszym stopniu, zależnym od temperamentu drużyny, jest ona ważniejsza od innych graczy. W *zabawie w opowieść* jest ona po prostu *jeszcze jednym graczem*. Wyraźnie odmienną, ale ani mniej ani bardziej niż inni gracze. Określenie MG i podobne zawodzą w przeniesieniu ducha równości. Określenie Narrator sugeruje, że gracze są pasywnymi słuchaczami jego opowieści. Oto więc jeszcze jedno określenie dla tego uczestnika – który przywołuje ducha zabawy narracyjnej – Piąta Rola.

Piąta rola jest określeniem pochodzącym z europejskiej opery. Postać z powieści Robertsona Daviesa pt. **„Piąta rola”** opisuje to określenie w ten sposób:

Nie możesz poprowadzić fabuły bez jeszcze jednego człowieka, który zwykle jest barytonem a w zawodzie nazywany jest piątą rolą. Musisz mieć piątą rolę ponieważ on jest tym, który zna tajemnicę urodzenia bohatera, albo przychodzi z pomocą bohaterce, kiedy myśli ona, że wszystko stracone albo trzymając pustelnickę w jej celi, albo może nawet być przyczyną czyjejś śmierci. Prima donna i tenor, kontralt i bas dostają całą najlepszą muzykę i robią wszystkie widowiskowe rzeczy, ale nie możesz prowadzić fabuły bez piątej roli!

To oczywiście brzmi bardzo podobnie do MG, ale wyjaśnia też, że jest on częścią przedstawienia, a nie samym przedstawieniem.

Nazwijmy graczy głównymi rolami. Nie są graczami w grze MG. Są uczestnikami opowieści. Piąta rola ma o wiele więcej pracy do zrobienia niż główne role, zmieniając kostiumy i kształtując opowieść w miarę jej rozwoju. Ale główne role są mu równe. One muszą reagować na postacie, wydarzenia i informacje które oferuje piąta rola, tak jak gracze muszą reagować na to co oferuje MG w grze fabularnej. Ale piąta rola zawsze musi być na nogach i reagować na to co oferują główne role.

Dlaczego?

Ponieważ w zabawie narracyjnej historia nie należy do piątej roli. On nie może zdecydować jak ma wyglądać fabuła i wtedy przepuścić przez nią

graczy jak myszy przez labirynt. Główne role wyznaczają kierunek opowieści kiedy tworzą własne postacie. Pamiętajcie naszą definicję fabuły z początku tego artykułu? Czego chcą postacie? Jakie są ich cele? Opowieść jest o próbie osiągnięcia celów. Piąta rola stwarza przeszkody do tych celów.

Powiedzmy, że jesteś kosmicznym przemytnikiem, który potrzebuje zapłacić wielki dług międzygwiezdnemu rekinowi pożyczkowemu. Piąta rola zapewni przemytnikowi okazję do spłacenia długu – jakiś dzieciak, starzec i dwa roboty potrzebują dostać się na inną planetę i nie chcą żeby Gwiezdne Dominium dowiedziało się o tym.

Brzmi to jak standardowy scenariusz przygody – twoja postać zostaje wynajęta do wykonania zadania i to wszystko – ale to nie jest standardowa gra fabularna. Celem nocnej sesji nie jest ukończenie misji którą zlecił ci piąta rola. Celem dla twojej postaci jest wydostanie się spod jarzma lichwiarza.

Twój przemytnik może odmówić przyjęcia zadania. Jeżeli tak zrobi, chłopcy pożyczkowego rekina mogą przyjść po niego pytając gdzie jest ostatnia rata spłaty. Twój przemytnik mimo wszystko może zdecydować się przetransportować dzieciaka. Albo może po prostu ominąć planetę i mieć nadzieję na najlepsze. Może zabić pożyczkowego rekina, a wtedy opowieść staje się opowieścią o pozostawianiu przy życiu z zbierami pożyczkowego rekina na karku.

Lub w czasie podróży mogą nadarzyć się nowe okazje zarobienia pieniędzy: dzieciak powie, że jeżeli uratują księżniczkę, przemytnik zarobi więcej pieniędzy niż może sobie wyobrazić. Zgadza się on czy nie? Przygoda nie zależy od właściwej odpowiedzi. Nie istnieje właściwa odpowiedź. Jest tylko opowieść, stworzona przez wszystkich zgromadzonych tego wieczora.

W zabawie narracyjnej nikt nie wie jak się wszystko skończy albo nawet jaka jest opowieść. Fabuła jest nieznaną. Znać są cele postaci, fakt, że piąta rola zapewni okazję tym którzy chcą je wykorzystać, i fakt, że piąta rola narzuci postaciom przeciwności. Wiadomo też, że w pewnym czasie te cele doprowadzą do zwycięstwa, przegrannej lub remisu.

To po prostu jak oglądanie filmu rozwijającego się przed twoimi oczyma.

Oczywiście, zebranie tego wszystkiego razem, z różnymi głównymi rolami, z wszystkimi ich własnymi celami i we właściwym momencie jest przerażającą perspektywą. W następnym odcinku tej serii przedyskutujemy więc jak zszyć razem postacie, zasady i fabułę aby stworzyć udaną zabawę narracyjną.

Witam ponownie sympatyków Warhammera. Wszystko poszło zgodnie z planem (ciekawe, kto nad tym czuwał) i mogę wam zaprezentować artykuł „Naznaczeni piętnem Chaosu”. Opracowanie to ukazało się w piśmie „White Dwarf” (periodyku znanym doskonale miłośnikom Starego Świata i okolic), a potem weszło w skład książki „Realms of Chaos – Slaves to Darkness”. W artykule znajdziecie opisy ponad stu różnych mutacji, którymi można obdarzać istoty związane z Chaosem ... oraz bohaterów.

Zanim zaczniecie czytać ten artykuł, kilka moich uwag jako redaktora tego działu i tłumacza. Po pierwsze, wartości współczynników. Po lekturze niektórych opisów może się Wam wydać, że ich wielkości są zbyt małe. Ot, choćby mutacja pt. **Zmiana krwi – Kwas**. Atak z Siłą 3 nie robi wrażenia na większości bohaterów – po prostu zostanie on wyparowany przez Wytrzymałość postaci. Tak niska wartość współczynników wynika z dwóch przyczyn: uśrednienia wielkości dla potrzeb WFRP i WFB oraz faktu, że w starszych edycjach gry współczynniki były generalnie trochę mniejsze. W takich wypadkach należy wykazać trochę własnej inwencji – podwojenie Siły ataku, nie uwzględnianie Wytrzymałości bohatera, czy w końcu odrobina zdrowego rozsądku (jeżeli ktoś zostanie oblatany kwasem, to będzie on otrzymywał obrażenia do momentu, w którym nie usunie żrącej cieczy ze skóry, nie wspominając o tym, że kwas zniszczy tarczę, zbroję itp.) powinny załatwić sprawę. Druga uwaga dotyczy informacji dotyczących systemu bitewnego Warhammer Fantasy Battle. Jak łatwo zauważyć gracie, profile dla oddziałów są podane w staroedycyjnej wersji – to znaczy z dodanymi cechami (Inteligencja, Opanowanie i Siła Woli). Tak właśnie wyglądały profile oddziałów w starej edycji WFB, która obowiązywała w momencie opublikowania tego artykułu. Ponadto większość podanych tu zasad jest opcjonalna i można je stosować w rozgrywanych przez Was bitwach lub nie.

Osobiście zachęcam do tworzenia mutantów, a nie ich generowania, choć efekty rzucania kostkami mogą być czasami bardzo zabawne... Na zakończenie pozostaje mi tylko życzyć miłych wakacji tym, którzy mogą sobie na to pozwolić i zaprosić do lektury wakacyjnego numeru „Magii i Miecza”. Na pewno znajdziecie w nim dział Warhammera ...

(gb)

B. ANSELL

M. BRUNTON

S. FORREST

NAZNACZENI PIĘTNEM CHAOSU

TŁUMACZENIE: GRZEGORZ BARSKI

ILUSTRACJE: TONY ACKLAND

Artykuł zaczerpnięty z wydawnictwa „Realms of Chaos – Slaves to Darkness”.

MUTACJE CHAOSU

Wielu wyznawców bogów Chaosu i istot chaotycznych obdarzonych jest mutacjami. Poniższy artykuł zawiera dokładne opisy 127 mutacji wraz z Tabelą generowania mutacji Chaosu, która pozwala na losowe przydzielanie mutacji wyznawcom wszystkich bogów Chaosu.

Tabela głównych mutacji jest rozszerzeniem do zasad gry Warhammer Fantasy Battle zawartych w Książce Zasad. Używa się jej do określania cech całych oddziałów.

JAK KORZYSTAĆ Z TABEL

Przy korzystaniu z tabel stosowany jest rzut 1k1000. Jest on taki sam jak rzut 1k100, z tą różnicą, że używa się trzech dziesięciościennych kostek (lub rzuca się trzykrotnie jedną kostką). Wynik pierwszego rzutu pokazuje liczbę setek, wynik drugiego liczbę dziesiątek, a trzeci liczbę jedności losowanej liczby. Tak więc, jeżeli na pierwszej kostce wypadnie 6, na drugiej 3, a na trzeciej 9, to w rezultacie otrzymamy wynik 639.

Nie musisz dokładnie przestrzegać wszystkich rezultatów, które wskazują rzuty, zwłaszcza, jeżeli tworzysz jakąś „specjalną” istotę lub postać. Jeżeli po wykonaniu kilku rzutów i skonfrontowaniu wyników z tabelą zaczniesz mieć własne wyobrażenie, jak dalej powinien potoczyć się proces tworzenia, możesz swobodnie używać swojej wyobraźni, kreując potwory według swego uznania, a nie posługując się kostkami. Tworzenie potworów lub postaci w oparciu o własną wyobraźnię może być o wiele bardziej satysfakcjonujące niż rzucanie kostkami dla ustalenia każdej cechy.

HORDY MUTANTÓW

Jeżeli tworzysz dużą grupę istot Chaosu – zwłaszcza do wykorzystania w bitwach rozgrywanych w systemie Warhammer Fantasy Battle – łatwiej jest przyjąć, że wszyscy mutantci mają takie same cechy. Takie założenie po pierwsze oszczędza nam czasu przy tworzeniu oddziału, a po drugie ułatwia posługiwanie się nim w walce. System *Dominujących Atrybutów* opisany w Książce Zasad został tutaj rozszerzony w Tabelę głównych mutacji. Tabela ta służy do generowania mutacji dla oddziałów. Należy zwrócić uwagę, że cała jednostka jest poddana efektowi

działania danej mutacji (poszczególne istoty mogą być dotknięte przez mutację w mniejszym lub większym stopniu, lecz efekt zewnętrzny jest sumą tych pojedynczych przypadków). Pojedyncze modele, jak na przykład: bohaterowie, herosi lub czarodzieje, powinni mieć mutacje generowane indywidualnie według Tabeli generowania mutacji Chaosu.

ISTOTY CHAOSU

Niektóre istoty opisano jako *Istoty Chaosu*. Bestie te są szczególnie powiązane z Chaosem i szansa wystąpienia u nich mutacji jest o wiele większa niż u innych ras. Mutacje dla *Istot Chaosu* są zawsze generowane indywidualnie, a potwory tego rodzaju z reguły nie walczą w oddziałach (jeżeli jednak dochodzi do takiej sytuacji, to bardzo mało prawdopodobne jest, aby dwie istoty były do siebie podobne).

POWTARZANIE SIĘ REZULTATÓW

Jeżeli jakiś mutant otrzymuje tę samą cechę więcej niż raz, można ten problem rozwiązać na kilka sposobów. Po pierwsze, możesz zignorować pierwszy wynik i rzucić ponownie. Po drugie, możesz uznać, że efekt mutacji jest w pewien sposób wzmocniony, uwypuklony, kiedy ta sama mutacja jest losowana po raz drugi lub kolejny. Lista mutacji jest tak długa i różnorodna, że trudno udzielać jakichkolwiek porad czy wskazówek – w niektórych przypadkach dopasowanie wylosowanych mutacji jest łatwe, w innych jest to niemożliwe. Kiedy wydarzy się coś takiego, użyj swojej wyobraźni.

ZMIANY WSPÓŁCZYNNIKÓW

W wielu przypadkach mutacja zwiększa lub zmniejsza jeden lub więcej współczynników mutantu (z reguły zmiana dokonywana jest o X – dodanie lub odjęcie pół punktu). Wszystkie zmiany powinny być notowane, ale wprowadzane są one do charakterystyki mutantu tylko wtedy, gdy osiągną wartość całkowitą. Na przykład: jeżeli mutant z **Wytrzymałością** 4 otrzymuje mutację, która podnosi tę jego cechę o +X, to nadal jego **Wytrzymałość** wynosi 4 – aż do momentu, kiedy nie otrzyma drugiej mutacji, która podniesie jego **Wytrzymałości** o kolejne +X (wtedy wartość tej cechy równa jest 5, bo 4+0,5+0,5=5).

WARHAMMER

TABELA GENEROWANIA MUTACJI CHAOSU

RZUT K1000	MUTACJA	PS
001 - 016	Żrąca wydzielina	1
017 - 024	Dodatkowe oko	1
025 - 028	Albinos	0
029 - 036	Atrofia	0
037 - 040	Dziób	1
041 - 048	Zwierzęca twarz	1
049 - 052	Zbrojne kończyny	1
053 - 056	Olbrzymie uszy	0
057 - 060	Ptasie stopy	0
061 - 068	Czarna skóra	1
069 - 072	Wściekłość krwi	0
073 - 088	Zmiana krwi	(3)
089 - 096	Ognisty oddech	1
097 - 104	Wzorzysta skóra	0
105 - 112	Wyłupiaste oczy	0
113 - 116	Płonące ciało	3
117 - 118	Lord Chaosu	150
119 - 120	Stwór Chaosu	#
131 - 136	Przemieniec	2
137 - 152	Chmura much	0
153 - 160	Racice	0
161 - 168	Tchórzostwo	0
169 - 176	Grzebień	0
177 - 184	Krzyżówka	1
185 - 188	Krystaliczne ciało	2
189 - 192	Niestabilność	0
193 - 196	Duplikacja	*2
197 - 204	Elastyczne kończyny	0
205 - 220	Niezwykła otyłość	0
221 - 228	Niezwykły hałas	0
229 - 232	Złe oko	1
233 - 240	Dodatkowe stawy	0
241 - 248	Niezwykłe chudy	0
249 - 256	Oczy na czułkach	1
257 - 260	Strach przed krwią	0
261 - 264	Upierzenie	0
265 - 272	Bezkształtna twarz	1
273 - 276	Ognista czaszka	1
277 - 284	Futro	0
285 - 300	Wydzielanie gazu	0
301 - 308	Wybór MG	#
309 - 316	Olbrzymie kły	1
317 - 324	Olbrzymie rogi	1
325 - 332	Monstrualna wielkość	1 - 3
333 - 340	Brak głowy	1
341 - 348	Ohydny wygląd	10
349 - 356	Skoczek	0
357 - 372	Przeraźliwy odór	0
373 - 380	Olbrzymia głowa	X
381 - 388	Garb	0
389 - 392	Hipnotyczny wzrok	0
393 - 394	Złudzenie normalności	(1)
395 - 398	Niewidzialność	(2)
399 - 402	Żelazna skóra	(0)
403 - 410	Irracjonalny strach	0
411 - 418	Irracjonalna nienawiść	0
419 - 422	Lewitacja	(2)
423 - 430	Brak kończyn	0
431 - 438	Przeniesienie kończyny	(1)
439 - 442	Długie nogi	1
443 - 450	Długa szyja	0
451 - 458	Długi nos	0
459 - 462	Długie kolce	15
463 - 466	Ogon-maczuga	0
467 - 474	Odporność na magię	0
475 - 482	Wytrzymałość na magię	0
483 - 486	Mag	0

487 - 490	Grzywa	0
491 - 498	Maniakalny wojownik	0
499 - 502	Karzeł	2
503 - 506	Niezwykły intelekt	0
507 - 510	Mechanoid	2
511 - 515	Mutacja morska	1
516 - 520	Metalowe ciało	3
521 - 526	Brak rozumu	0
527 - 542	Debilizm	0
543 - 558	Liczne ręce	0
559 - 574	Liczne głowy	1
575 - 576	Multiplikacja	(3)
577 - 584	Jedno oko	0
585 - 600	Przerośnięta część ciała	1
601 - 608	Zmniejszona głowa	1
609 - 640	Siewca zarazy	0
641 - 644	Spiczasta głowa	0
645 - 652	Zatrute ugryzienie	0
653 - 660	Mocne nogi	0
661 - 668	Chwytyny ogon	0
669 - 670	Demoniczny wygląd	5
671 - 678	Pokurcz	0
679 - 686	Metamorfoza	0
687 - 690	Szybka regeneracja	0
691 - 694	Ostre pazury	0
695 - 710	Zmieniona twarz	1
711 - 718	Regeneracja	0
719 - 750	Gnijące ciało	1
751 - 758	Łuski	1
759 - 762	Ogon skorpiona	1
763 - 766	Krótkie nogi	0
767 - 770	Zmniejszenie rozmiarów	0
771 - 786	Syjamski bliźniak	1
787 - 790	Głupkowaty głos	0
791 - 794	Głupkowaty chód	0
795 - 798	Trupia czaszka	1
799 - 802	Wężowy ogon	1
803 - 810	Żrąca ślina	(1)
811 - 818	Podatny na alkoholizm	0
819 - 834	Histeria	0
835 - 840	Przysawki	1
841 - 848	Ogon	1
849 - 858	Technologia	1
859 - 862	Telekineza	(1)
863 - 866	Teleportacja	(1)
867 - 870	Czasowa niestabilność	0
871 - 886	Macki	1
887 - 894	Przezroczysta skóra	2
895 - 898	Niesamowita przemiana	(1)
899 - 900	Wampir	2
901 - 908	Niezwykła zwinność	0
909 - 912	Niezwykła szybkość	0
913 - 920	Bardzo wytrzymały	0
921 - 928	Bardzo silny	0
929 - 944	Kostropata skóra	0
945 - 952	Jaskrawa skóra	0
953 - 960	Chodząca głowa	1
961 - 964	Szałeństwo spaczenia	(5)
965 - 966	Mistrz walki	0
967 - 974	Skrzydła	1
975 - 992	Mutacje zoologiczne	#
993 - 1000	Wymyśl własną mutację	#

UWAGI

PS jest wartością podawaną w Punktach Strachu i przypisaną dla każdej mutacji. Wartości podane w nawiasach są uwzględniane tylko wtedy, kiedy efekt mutacji jest widoczny. Jeżeli wartość PS jest podana jako wielokrotność (np. *2), to ogólna liczba PS mutantu jest mnożona przez ten współczynnik, kiedy efekt mutacji jest używany.

oznacza, że wartość PS może być różna – w zależności od stopnia zaawansowania mutacji. Zasada ta jest dokładnie wyjaśniona w opisach poszczególnych mutacji.

Zmiana wartości współczynników podawana jest zwykle w określony sposób, np.: WW +1/+10. Wartość przed ukośnikiem (/) odnosi się do systemu **Warhammer Fantasy Battle**, wartość po ukośniku odnosi się do systemu **Warhammer Fantasy Role Play** (przyp. tłum.).

TABELA GŁÓWNYCH MUTACJI

Ta tabela używana jest do określenia mutacji dla całych oddziałów. Wszystkie istoty w oddziale mają tę samą mutację lub takie same mutacje (jeśli ich efekty wpływają na warunki walki). Mutacje dla postaci są losowane indywidualnie, przy użyciu *Tabeli generowania mutacji Chaosu*.

1k1000	MUTACJA	PS
001 – 010	Atrofia	0
011 – 020	Dziób	1
021 – 041	Zwierzęca twarz	1
042 – 051	Zbrojne kończyny	1
052 – 061	Ptasie stopy	0
062 – 071	Wściekłość krwi	0
072 – 090	Stwór Chaosu	#
091 – 122	Chmura much	0
123 – 143	Tchórzostwo	0
144 – 153	Niestabilność	0
154 – 194	Niezwykła otyłość	0
195 – 204	Strach przed krwią	0
205 – 224	Olbrzymie kły	1
225 – 245	Olbrzymie rogi	1
246 – 266	Brak głowy	1
267 – 287	Ohydny wygląd	10
288 – 307	Skoczek	0
308 – 348	Przeraźliwy odór	0
349 – 358	Żelazna skóra	(0)
359 – 378	Irracjonalny strach	0
379 – 398	Irracjonalna nienawiść	0
399 – 408	Długie nogi	1
409 – 418	Długie kolce	1
419 – 428	Ogon-maczuga	0
429 – 449	Wytrzymałość na magię	0
450 – 459	Maniakalny wojownik	0
460 – 469	Metalowe ciało	3
470 – 510	Liczne ręce	1
511 – 531	Jedno oko	1
532 – 552	Zmniejszona głowa	1
553 – 634	Siewca zarazy	0
635 – 654	Zatrute ugryzienie	0
655 – 674	Mocne nogi	0
675 – 695	Chwytny ogon	0
696 – 710	Pokurcz	0
711 – 720	Ostre pazury	0
721 – 740	Regeneracja	0
741 – 760	Łuski	1
761 – 780	Ogon skorpiona	1
781 – 800	Krótkie nogi	0
801 – 820	Głupkowaty chód	0
821 – 840	Wężowy ogon	1
841 – 860	Ogon	0
861 – 880	Macki	1
881 – 900	Niezwykła zwinność	0
901 – 910	Niezwykła szybkość	0
911 – 930	Bardzo wytrzymały	0
931 – 950	Bardzo silny	0
951 – 1000	Kostropata skóra	0

– patrz UWAGI powyżej.

PUNKTY STRACHU

Każda mutacja jest określona przez liczbę *Punktów Strachu* (PS) – im więcej mutacji posiada dana istota, tym bardziej przerażający będzie jej wygląd. Należy notować aktualną wartość *Punktów Strachu* i zapisywać zmiany, aby zawsze móc określić efekty psychologiczne, jakie mutant wywiera swoim wyglądem na otoczeniu. Poniższa tabela podaje efekty wywołane przez istoty o określonej liczbie *Punktów Strachu*.

Punkty Strachu	Efekty psychologiczne
0 – 4	Brak efektów
5 – 10	Mutant wzbudza <i>strach</i> we wszystkich istotach mniejszych niż 3 metry
11 – 15	Mutant wzbudza <i>strach</i> + 1/grozę w istotach mniejszych niż 3 metry i <i>strach</i> w pozostałych żyjących istotach
16 +	Mutant wzbudza <i>strach</i> + 2/grozę we wszystkich istotach poza demonami i bóstwami

OPISY MUTACJI

Żrąca wydzielina

Istota wydziela niezwykle aktywny kwas. Podczas każdej rundy walki wszyscy przeciwnicy walczący wręcz z mutantem, którzy nie trafili go w tej rundzie, otrzymują jedno trafienie z Siłą 5 (WFB: należy dodać do siebie wszystkie chybione ataki przeciw mutantom i rozegrać wszystkie ataki kwasem od razu).

Niemagiczna broń, która trafia mutantą, zadaje mu normalne obrażenia przy pierwszym celnym ataku, a potem ulega zniszczeniu. Podobnie stanie się z niemagicznymi zbrojami i tarczami – zostaną zniszczone po obronie przed pierwszym atakiem mutantą. Magiczna broń i broje nie podlegają niszczylielskim efektom wydzielin. Mutant nie może używać niemagicznej broni ani nosić niemagicznej zbroi. **Wytrzymałość +X.**

Dodatkowe oko

Mutant ma dodatkowe oko. Hełm, który jest częścią Zbroi Chaosu, automatycznie dostosuje się do nowego wyglądu właściciela. Inne hełmy muszą być przerabiane lub specjalnie wykonywane.

Albino

Mutant ma trupiobiałą skórę i świecące czerwono oczy. **Wytrzymałość -X.**

Atrofia

Jedna lub więcej części ciała mutantą dotknięta jest atrofią, czyli zanikiem, degeneracją. Rzuć 1k6, aby określić ilość zdegenerowanych części ciała:

1 – 3	Jedna
4 – 5	Dwie
6	Trzy

Rzuć ponownie 1k6, aby określić, które części ciała dotknięte zostały mutacją:

1	Głowa	Patrz <i>Zmniejszona głowa</i>
2 – 4	Ręka	Ręka jest tak mała, że staje się praktycznie bezużyteczna (jednakowa szansa na mutację każdej z rąk)
5 – 6	Noga	Jedna noga – Szybkość danej istoty zmniejszona jest o połowę (mutant porusza się kulejąc) lub do jednej trzeciej (kiedy mutant skacze) Obydwie nogi – Szybkość jest zmniejszona do zera

WFB: kiedy determinuje się mutacje dla oddziału, określ obszar (lub obszary) dotknięty *Atrofią* jednokrotnie i przyjmij, że wszystkie

WARHAMMER

istoty w oddziale są takie same. **Inicjatywa** -X/-5; **Wytrzymałość** -X (za każdą część ciała dotkniętą **Atrofią**).

Dziób

Mutant jest wyposażony w dziób – ptasi, ośmiornicy lub dziobaka (wybór Mistrza Gry). Mutant otrzymuje dodatkowy atak *dziobany*, ponadto nie może nosić zamkniętego hełmu. **A**+1.

Zwierzęca twarz

Istota posiada twarz jak jedno ze zwierząt z podanej niżej listy (wybierz lub rzuć 1k20):

1k20	Zwierzę	Efekty specjalne
1	Mrówka	A +1; atak przez ugryzienie
2	Małpa	Żadne
3	Nietoperz	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Widzenie w ciemnościach</i> na 10 cali/20 m
4	Niedźwiedź	Żadne
5	Dzik	A +1; atak <i>szablami</i>
6	Byk	A +1; atak <i>rogami</i>
7	Jeleń	A +1; atak <i>rogami</i>
8	Pies/wilk	A +1; atak przez ugryzienie
9	Smok	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Widzenie w ciemnościach</i> na 10 cali/20 m; raz w ciągu rundy mutant może <i>zionąć ogniem</i> zamiast ugryzienia
10	Orzeł	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Bystry wzrok</i> (tylko WFRP)
11	Koń	Żadne
12	Lew	A +1; atak przez ugryzienie
13	Królik	Umiejętności: <i>Czuły słuch</i> (tylko WFRP) i <i>Widzenie w ciemnościach</i> na 10 cali/20 m
14	Szczur	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Widzenie w ciemnościach</i> na 10 cali/20 m
15	Kruk	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Bystry wzrok</i> (tylko WFRP)
16	Owca/koziol	A +1; atak <i>rogami</i>
17	Wąż	A +1; atak przez <i>ukąszenie</i> ; <i>ukąszenie</i> jest <i>jadowite</i> jak u normalnego węża
18	Pająk	A +1; atak przez <i>ukąszenie</i> ; <i>ukąszenie</i> jest <i>jadowite</i> jak u gigantycznego pająka
19	Tygrys	A +1; atak przez ugryzienie; umiejętność <i>Widzenie w ciemnościach</i> na 10 cali/20 m.
20	Świstak	A +1; atak przez ugryzienie

WFB: kiedy determinuje się mutacje dla oddziału, określ gatunek zwierzęcia jednokrotnie i przyjmij, że wszyscy mutanci w oddziale są tacy sami.

Zbrojne kończyny

Kończyny mutantu są zamienione w broń; rzuć 1k6, aby określić jej rodzaj:

1 – 3	ostrza
4 – 6	maczugi

Wszystkie ataki traktowane są jako ataki bronią. Mutant nie może zostać rozbrojony.

Olbrzymie uszy

Mutant jest wyposażony w uszy monstualnych rozmiarów.

Mistrz Gry powinien wybrać, czy są to wielkie uszy należące do gatunku, z którego pochodzi mutant, czy są to uszy jakiegoś zwierzęcia (na przykład słonia lub królika). **WFRP:** mutant zyskuje umiejętność *Czuły słuch*.

Ptasie stopy

Nogi i stopy mutantu przybierają wygląd ptasich kończyn. Jeżeli dodatkowo mutant ma skrzydła, zyskuje dwa *ataki szponami*. **Wt** + X.

Czarna skóra

Skóra mutantu staje się zupełnie czarna, a jego oczy przybierają kolor mlecznobiały. **WFRP:** wszystkie *Testy Ukrycia* w nocy i w ciemnym otoczeniu są wykonywane z modyfikatorem + 20.

Wściekłość krwi

Mutant staje się *podatny na furię* za każdym razem, gdy zobaczy krew. Zdolność ta ujawnia się, kiedy mutant znajdzie się w odległości 12 cali/24 m od zranionej istoty (zdolność ta oddziałuje nawet na nią samą). Efekt trwa przez 2k6 rund. Jeżeli w zasięgu wzroku mutantu nie ma żadnego przeciwnika, zaatakuj on najbliższą istotę. Jeśli będzie to istota mu przyjazna, mutant ogarnięty *Wściekłością krwi* zaatakuj po nieudanym *Teście Opanowania*. Test musi być wykonywany za każdym razem, gdy mutant poszukuje ofiary.

WFB: w odniesieniu do jednostek możesz przyjąć definicję tej mutacji podaną w *Księżce Zasad* – oddział taki jest *podatny na furię*. **Wt** + 1.

Zmiana krwi

Krew mutantu w sposób radykalny zmienia swoją naturę. Rzuć 1k6, aby określić rodzaj zmiany:

1	pijawki
2	larwy
3	kwasy
4	protoplazma
5	płynny metal
6	elektryczność

Pijawki i larwy: za każdym razem, gdy mutant zostanie zraniony, z jego rozciętych arterii wylewa się strumień wijących się, małych stworzeń. Przeciwnik mutantu musi wykonać udany *Test Inicjatywy*, aby uniknąć tego strumienia. Robaki przenikają zbroję i ubranie, zadając dodatkowy atak z Siłą 1 w każdej turze/rundzie walki przez 2k6 tur/rund, lub dopóki ofiara nie pozbędzie się robactwa. **WFB:** przeciwnik jest trafiaiony automatycznie, jeżeli wynik przy rzucie 1k6 wynosi 6.

Kwas: po zranieniu mutantu z jego arterii tryska na przeciwnika strumień silnie żrącego kwasu; traktowane jest to jako dodatkowy atak z Siłą 3. Ofiara musi wykonać udany *Test Inicjatywy* (z modyfikatorem +2/+20, jeśli posiada hełm zakrywający twarz) lub zostaje oślepiona.

Protoplazma: z ran zadanych mutantowi wypływa półprzezroczysty śluz. Kiedy mutant zostanie pokonany (jego *Żywotność* spadnie do zera), śluz zaczyna walczyć samodzielnie. **WFRP:** użyj charakterystyki *Ameby* (str. 231); **WFB:** śluzowata istota ma następujący profil:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	CP	Int	Op	SW
4	3	0	3	5	3	3	3	0	0	0	0

Śluzowata istota jest odporna na wszystkie *efekty psychologiczne*.

Płynny metal: po zranieniu mutantu z jego arterii tryska na przeciwnika strumień ciekłego metalu; traktowane jest to jako dodatkowy atak z Siłą 3. Strumień płynnego metalu zapali wszystkie łatwopalne materiały znajdujące się w promieniu 2 cali/4 metrów od rannego mutantu. Kiedy mutant zostaje zabity, jego ciało eksploduje, zadając wszystkim istotom znajdującym się w promieniu 5 cali/10 metrów jeden atak z Siłą 4.

Elektryczność: za każdym razem, kiedy mutant zostanie raniony mieczem lub inną bronią wykonaną całkowicie z metalu, energia

elektryczna krąząca w żyłach mutantu przepływa przez broń, zadając przeciwnikowi jeden atak z Siłą 3. Obrażenia są podwójne, jeżeli ofiara nosi metalową zbroję. Wt +X.

Ognisty oddech

Mutant jest zdolny zionąć ogniem – raz w ciągu rundy. Obszar zionięcia ma kształt stożka (można skorzystać z wzornika używanego w WFB do określania pola rażenia zionięcia smoka – *przyp. tłum.*). Wszystkie istoty znajdujące się w polu rażenia oddechu są automatycznie trafiane – nie ma potrzeby wykonywania rzutu kostką. Wielkość obszaru objętego zionięciem i obrażenia, które zadaje, uzależnione są od rozmiarów mutantu:

Wielkość mutant	Zasięg zionięcia	Szerokość na końcu	Liczba ataków
Większy od człowieka	12 cali/24 m	4 cale/8 m	3
Wielkości człowieka	6 cali/12 m	2 cale/4 m	2
Mniejszy od człowieka	3 cale/6 m	1 cal/2 m	1

Wszystkie ataki mają taką Siłę, jaką posiada mutant. Nie może on jednocześnie zionąć i wykonywać ataku przez ugryzienie.

Wzorzysta skóra

Skóra mutantu pokryta jest plamami w jaskrawych kolorach. Wzór może być w postaci pasków, cętek itp.

Wyłupiaste oczy

Oczy mutantu stają się ogromne i podobne do żabich. Stwarza to bardzo dziwne wrażenie, lecz nie ma żadnego wpływu na charakterystykę istoty.

Płonące ciało

Ciało mutantu jest wiecznie otoczone płomieniami i lśni niezmiennym blaskiem. Ciepło ognia zmusza przeciwników do odsunięcia się od płonącego mutantu – wszystkie Testy Trafienia należy zmodyfikować o -2/-20. Po udanym trafieniu istnieje 50% szans, że przeciwnik otrzyma jeden atak z Siłą 2 (oparzenie). Postać atakowana przez mutantu otrzymuje dodatkowy atak z Siłą 4 (oprócz normalnie zadawanych obrażeń). Mutant może używać tylko tych przedmiotów, które są magiczne lub są Darem Chaosu. Wszystkie inne przedmioty, których dotknie płonąca istota, zostaną zniszczone przez ogień. Wt +1.

Lord Chaosu

Mutant został obdarzony łaską przez bogów Chaosu i wybrany, by prowadzić ich wyznawców. Lord Chaosu stoi na czele 2k6 zwierzoludzi Chaosu. Każdy z nich jest tworzony losowo; ponadto istnieje 50% szans na otrzymanie poniższych darów (wykonaj rzut dla każdego osobno):

1. Kompletna zbroja Chaosu
2. Znajomość 2k6 czarów i umiejętność ich rzucania
3. 1k6 dodatkowych mutacji
4. Broń Chaosu

WFB:

Sz WW US S Wt Żyw I A CP Int Op SW
- + k4 + k4 + 2 + 1 + k3 + k4 + k3 + k3 + k3 + k3 + k3

Stwór Chaosu

Mutant otrzymuje 1k6 dodatkowych mutacji i przekształca się w Stwora Chaosu. Każdy Stwór Chaosu jest podatny na głupotę.

Przemieniec

Mutant staje się przemieniec Chaosu – istotą podobną do zwierzolaka, posiadającą dwie formy. Do jego reprezentowania w grze będziesz potrzebował dwóch oddzielnych modeli. Należy stworzyć dodatkowego Stwora Chaosu (patrz opis), który będzie reprezentował mutantu po przemienieniu.

Mutant jest podatny na furję. Za każdym razem, kiedy w nią wpada, musi wykonać Test Siły Woli. Jeżeli test jest nieudany, mutant przeistacza się w swoją drugą postać. Kiedy furia ustaje, mutant musi wykonać kolejny Test SW, aby powrócić do poprzedniej formy. Jeżeli test jest nieudany, mutant pozostaje przemieniec aż do momentu, gdy po raz kolejny przestanie działać furia. Mutant otrzymuje 2 Punkty Strachu, gdy staje się przemieniec.

Za każdym razem, gdy mutant uzyskuje nową mutację, jego druga postać również otrzymuje nową mutację (wybieraną losowo spośród podanych w tabeli).

Zbroja Chaosu automatycznie przekształci się w momencie zamiany postaci. Pasuje ona na obydwie formy mutantu, istota nie może jednak nosić żadnej innej zbroi.

Chmura much

Mutant jest stale otoczony przez ogromną chmurę much. Każdy przeciwnik usiłujący trafić mutantu otrzymuje modyfikator -1/-10 do Testu Trafienia – muchy uniemożliwiają dokładne trafienie, wlatują do nosa i ust itp.

Racice

Mutant ma racice zamiast stóp. Nie może nosić żadnych butów; jego profil i wszystkie zdolności pozostają niezmienione.

Tchórzostwo

Mutant staje się ogromnym tchórzem – zanim przystąpi do walki (zaszarżuje), musi wykonać udany Test Opanowania. Ponadto istota boi się wszystkich przeciwników o Siłę większą niż jej własna.

WFB: istota posiadająca tę mutację nie może szarżować na inne stworzenia lub oddziały zawierające postacie. Op. *X

PELTA

00-050 Warszawa, ul. Świętokrzyska 16

tel. (22) 827-66-14, fax (22) 826-91-86

e-mail: pelta@warman.com.pl

<http://www.pelta.com.pl>

**gry strategiczne, figurki Games Workshop,
modele, akcesoria, literatura militarystyczna,
sprzęt i odzież do survivalu i paintballu,
programy i literatura komputerowa,
poradniki naprawcze prawie wszystkich
samochodów i motocykli świata**

**Prowadzimy sprzedaż detaliczną,
wysyłkową i hurtową.**

**Księgarnia jest otwarta
od poniedziałku do piątku
w godzinach 11.00-19.00
oraz
w każdą sobotę
w godzinach 10.00-14.00**

Grzebień

Głowa mutanta ozdobiona jest grzebieniem – może to być grzebień podobny do ptasiego lub gadziego.

Krzyżówka

Mutant staje się krzyżówką oryginalnego gatunku ze zwierzęciem. Wybierz jedno zwierzę lub rzuć 1k20:

1k20	Zwierzę
1	Mrówka
2	Małpa
3	Nietoperz
4	Niedźwiedź
5	Dzik
6	Byk
7	Jeleń
8	Pies/wilk
9	Smok
10	Orzeł
11	Koń
12	Lew
13	Królik
14	Szczur
15	Kruk
16	Owca/kozior
17	Wąż
18	Pająk
19	Tygrys
20	Świstak

Rzuć 1k6, aby określić ile części ciała zostało dotkniętych mutacją. Następnie określ które to części:

1k6	Część ciała
1	Głowa
2	Lewa ręka/ramię
3	Prawa ręka/ramię
4	Korpus
5	Lewa noga/stopa
6	Prawa noga/stopa

Na tej podstawie będziesz musiał ustanowić własne reguły tworzenia krzyżówek (najlepiej opierać się na zdrowym rozsądku). Mutant, który otrzyma głowę zwierzęcia, uzyska jego przymioty i atak przez ugryzienie bądź atak *kłami* czy *rogami*. Mutant, który otrzyma kończyny ze szponami, również uzyska odpowiednie możliwości ataku. Jeżeli mutant był poprzednio Wojownikiem Chaosu lub Magiem Chaosu, natychmiast zamienia się w zwierzę-czeka Chaosu.

Krystaliczne ciało

Ciało mutanta zamienia się w żyjący kryształ. Jest bardzo wytrzymałe, lecz niezwykle kruche – **Wt 6; Żyw 1**. Wartości te nie są modyfikowane przez dalszy rozwój postaci, ani przez kolejne mutacje, chyba że zmieniają one formę ciała mutanta (z kryształu na coś innego).

Niestabilność

Mutant staje się *podatny na niestabilność* – patrz opis w podręczniku **WFRP**.

Duplikacja

Mutant dzieli się na dwie identyczne i oddzielnie żyjące istoty. Od tego momentu każdy z „bliźniaków” rozwija się samodzielnie, otrzymując kolejne mutacje i dary niezależnie od swego „brata”.

Elastyczne kończyny

Mutant może rozciągać swoje kończyny, co pozwala mu na zwiększenie zasięgu jego ataku o 1+1k6 cali/2+2k6 metrów. Przeciwnik może zaatakować jedynie po udanym *Teście Inicjatywy*.

WFB: przeciwnik może odpowiedzieć na atak przy rzucie 4+. Zbroja Chaosu rozciągnie się wraz z elastyczną kończyną, zapewniając ochronę przed zranieniem. Żadna inna zbroja nie posiada takich właściwości i mutant jest uważany za nie chronionego zbroją.

Niezwykła otyłość

Mutant jest niezwykle gruby. **Sz *X; Wt +1; I -1/-10.**

Niezwykły hałas

Od czasu do czasu mutant wydaje z siebie przeraźliwy dźwięk. Może być to dziki, maniacki śmiech, głos naśladujący wycie wiatru, szalony wrzask lub cokolwiek, co tylko przyjdzie ci do głowy. W każdej turze/rundzie rzuć 1k6 – szóstka oznacza, że mutant wydał z siebie taki odgłos. Kompani mutantu nie ponoszą z tego powodu żadnych konsekwencji, ale wszystkie inne istoty znajdujące się w promieniu 6 cali/12 metrów od niego otrzymują modyfikator – 1/-10 do wszystkich rzutów w ciągu tej tury/rundy.

Złe oko

Wzrok mutantu może rzucić kłutwę na dowolne stworzenie, które go spotka. Każda istota znajdująca się w promieniu 4 cali/8 metrów od niego musi wykonać udany *Test SW* lub ulegać działaniu *Złego oka*. Konsekwencją nieudanego testu jest modyfikator -1/-10 do wszystkich rzutów; działa on dopóty, dopóki żyje mutant.

Dodatkowe stawy

Na jednej lub kilku kończynach mutantu pojawiają się dodatkowe stawy. Rzuć 1k6, aby określić, które kończyny uległy zmutowaniu:

1k6	Kończyna	Modyfikacje
1 – 3	Ręce	I +1/+10
4 – 5	Nogi	Sz +1
6	Ręce i nogi	I +1/+10; Sz +1

Niezwykle chudy

Mutant jest niezwykle chudy – jak patyk. **Wt *X.**

Oczy na czułkach

Oczy mutantu umieszczone są na szypułkach, jak u kraba. **WFRP:** 10% wszystkich trafień w głowę trafia w czułki, nie czyniąc żadnych dalszych ran. Helm nie zapewnia ochrony czułkom.

Strach przed krwią

Jeżeli niewielka ilość krwi (wystarczy zadanie jednego Punktu Obrażeń) zostanie rozlana w promieniu 6 cali/12 metrów od mutantu, musi on wykonać udany *Test SW* lub traci przytomność na 1k6 tur. Gdy mutant jest nieprzytomny, traktowany jest jako *nieruchomy cel*.

Upierzenie

Skóra mutantu pokryta jest piórami. Są one nieprzydatne do lania, choć możliwe jest występowanie błon skórnych pomiędzy ciałem i ramionami.

Bezkształtna twarz

Z twarzy mutantu znikają wszystkie fragmenty ciała charakterystyczne dla tej części ciała, a głowa staje się całkowicie gładka. Wszystkie zmysły istoty pozostają nienaruszone.

Ognista czaszka

Głowa mutantu zostaje zamieniona w pozbawioną ciała czaszkę, otoczoną płomieniami. Każda niechroniona postać wchodząca w kontakt z mutantem otrzymuje atak z Siłą 1. Wszystkie łatwopalne materiały, które zetkną się z płomieniami, ulegają zapaleniu.

Futro

Ciało mutantu porasta gęstym, długim futrem. Jeżeli zmutowana istota normalnie jest wyposażona w futro, włosy stają się jeszcze dłuższe i bardziej gęste. **WFRP:** jeżeli MG zdecyduje, futro może dać 0/1 PP na wszystkich lokacjach.



Wydzielanie gazu

Jeden z otworów w ciele mutantu wydziela chmury gazu. W trakcie jednego dnia mutant wydziela 1k6 chmur gazu, które tworzą półkulę o promieniu 1k4 cali/1k4*2 metrów wokół mutantu. Rozmiary i częstość wydzielania chmury gazu określa Mistrz Gry, dostosowując te parametry do wielkości mutantu lub jego innych cech. Chmury gazu utrzymują się przez 2k6 rund; mogą przemieszczać się z wiatrem z prędkością 1k6 cali/1k6*2 metrów na turę. Kierunek wiatru określ losowo rzutem 1k8.

Wybierz z poniższej listy rodzaj gazu wydzielanego przez mutantu lub rzuć 1k6. Raz określony rodzaj gazu nie zmienia się.

1k6	Rodzaj gazu	Efekty
1 – 2	Trujący	Śmierć po nieudanych Teście Wt
3	Paraliżujący	Test Wt w każdej rundzie spędzonej w chmurze, nieudany test oznacza paraliż do momentu udanego testu
4	Wymiotny	Test Wt lub nudności przez 1k20 – Wt tur; -1/-10 do wszystkich rzutów w tym czasie
5	Oleisty dym	Taki sam jak czar „Mistyczna Mgła”
6	Gaz szaleństwa	Test Wt w każdej rundzie spędzonej w chmurze; nieudany oznacza, że postać wpada w <i>furię</i> , która trwa aż do chwili wykonania pomyślnego rzutu

Wszystkie istoty znajdujące się w chmurze podlegają jej efektom, chyba że są wyposażone w specjalne odporności lub inne cechy, które je chronią. Na przykład „Gaz szaleństwa” nie będzie

działał na istoty całkowicie odporne na wszelkie efekty psychologiczne. Wszystkie efekty działania gazu trwają do momentu opuszczenia chmury, chyba, że tabela mówi co innego.

Wybór MG

Mutant otrzymuje mutację wybraną dowolnie przez MG.

Olbrzymie kły

Mutantowi wyrastają olbrzymie kły, co daje mu dodatkowy atak przez *ugryzienie* (jeżeli mutant nie ma jeszcze takiej zdolności). Wszystkie ataki przez *ugryzienie* odbywają się z modyfikatorem +1/+10 do trafienia. WFB: dodatkowy atak jest możliwy dla modeli z pierwszego i drugiego rzędu.

Olbrzymie rogi

Na głowie mutantu wyrastają olbrzymie rogi; uzyskuje on dodatkowy atak *rogami* (jeżeli do tej pory takiego nie posiada). Atak rogami wykonywany jest z modyfikatorem +1/+10 do trafienia. Hełm będący częścią Zbroi Chaosu dostosuje się do nowego kształtu głowy mutantu, ale nie może on używać żadnego innego hełmu. WFB: dodatkowy atak jest możliwy dla modeli z pierwszego i drugiego rzędu.

Monstrualna wielkość

Rozmiary mutantu zmieniają się 1k3 + 1 razy. Następują poniższe zmiany w charakterystyce:

wielkość	Sz	WW	S	Wt	Żyw	I	PS
*2	*1X	-	+2	+1	*1X	-1/-10	1
*3	*2	+1/+10	+3	+2	*2	-3/-30	2
*4	*2X	+2/+20	+4	+3	*2X	-5/-50	3

Zbroja Chaosu automatycznie dostosuje się do rozmiarów mutantu. W przypadku normalnego ekwipunku musi on być dobrany od nowa, stosownie do aktualnych rozmiarów mutantu.

Brak głowy

Mutant nie ma głowy, jego twarz jest umieszczona na klatce piersiowej. Może on nosić tylko Zbroję Chaosu. Wszystkie trafienia w głowę traktowane są jako trafienia w korpus.

Ohydry wygląd

Wygląd mutantu staje się odrażający w trudny do opisanego sposób. Istota wzbudza *strach* + 2/grozę we wszystkich istotach mniejszych od siebie i *strach* we wszystkich pozostałych istotach.

Skoczek

Jedna z nóg mutantu staje się bardzo silna i potężna, podczas gdy wszystkie pozostałe zanikają. Mutant może poruszać się tylko skacząc na pozostałej kończynie, z szybkością równą jednej trzeciej początkowej.

Przeraźliwy odór

Mutant wydziela przeraźliwie cuchnący odór. Rzuć 1k6/1k6*2, aby określić zasięg smrodu w calach/metrach. Odór czują wszystkie istoty niechaotyczne znajdujące się w określonej odległości od mutantu – oprócz tych, które nie mają zmysłu powonienia. Postacie odczuwające smród otrzymują modyfikator -1/-10 do wszystkich rzutów; efekt ten działa nawet po śmierci mutantu. Elfy muszą wykonać udany Test CP, aby w ogóle wejść w obszar smrodu.

Olbrzymia głowa

Głowa mutantu osiąga ogromne rozmiary. 20% trafień w korpus i 10% trafień w ręce w istocie ląduje na głowie. Jedyne hełm jaki istota może nosić musi być elementem Zbroi Chaosu.

Garb

Mutant ma potwornie powyginane i zniekształcone plecy. Choć wygląda to groteskowo, nie ma żadnego wpływu na charakterystykę

mutanta. Zbroja Chaosu zmieni swój kształt, dostosowując się do ciała – inne pancerze muszą być specjalnie przerabiane.

Hipnotyczny wzrok

Mutant może skupić swój wzrok na jednym przeciwniku znajdującym się w promieniu 6 cali/12 metrów. Aby uniknąć spojrzenia, ofiara musi wykonać Test SW. Jeżeli rzut jest nieudany, przeciwnik zostaje zahipnotyzowany i nie może się poruszyć ani wykonywać żadnych działań. Aby działanie spojrzenia ustało, mutant musi przestać patrzeć na daną postać, która powinna w dodatku wykonać udany Test SW.

Złudzenie normalności

Dopóki postać nie wejdzie w fizyczny kontakt z mutantem, wygląda on na normalnego przedstawiciela swojego gatunku. Kiedy dochodzi do walki wręcz, ujawnia się prawdziwy wygląd istoty i zaczynają działać wszystkie ew. dalsze efekty mutacji.

Niewidzialność

Mutant może wedle swej woli stawać się niewidzialny. Kiedy istota nie jest widoczna, MG powinien stale kontrolować jej pozycję. Aby zaatakować, mutant musi przestać być niewidzialny, aczkolwiek może próbować zniknąć natychmiast po zadaniu ciosu. W tym wypadku przeciwnik może oddać cios po udanym Teście I.2 PS, kiedy mutant się pojawia.

Złazna skóra

Mutant posiada chitynową lub pokrytą łuskami skórę (wybór MG). WFB: +1 do wszystkich rzutów obronnych. WFRP: postać ma 2 PP na wszystkich lokacjach. Istnieje 50% szans na to, że każda niemagiczna broń złamie się na skórze mutantu, nie zadając mu żadnej rany.

Irracjonalny strach

Mutant boi się jednej lub kilku istot/zjawisk/przedmiotów; zawsze, kiedy się na nie natyka jest podatny na różne reakcje. Rzuć 1k6, aby określić ilość rzeczy, których obawia się mutant:

1 – 3	1
4 – 5	1k4
6	1k6

Następnie rzuć ponownie 1k6, aby określić, jak bardzo się boi:

1 – 4	Strach
5 – 6	Strach + 2/groza

Końcowy rzut 1k100 określa rzecz wywołującą strach:

01 – 30	Wybór MG
31 – 37	Ludzie
38 – 45	Elfy
46 – 52	Krasnoludy
53 – 57	Każda istota większa od mutantu
58 – 68	Istoty o dobrym charakterze
69 – 78	Czarodziejowie
79 – 80	Gobliny
81 – 82	Orki
83 – 84	Istoty skrzydlate
85 – 94	Przedmioty o określonym kolorze
95 – 96	Głośny hałas
97 – 98	Gady
99 – 00	Insekty

Irracjonalna nienawiść

Mutant nienawidzi jednej lub więcej istoty/zjawiska/przedmiotu i jest skłonny do reagowania w określony sposób, gdy to ujrzy. Rzuć 1k6, aby określić liczbę rzeczy, których się obawia:

1 – 3	1
4 – 5	1k4
6	1k6

Rzut 1k100 określa rzecz, której nienawidzi:

01 – 30	Wybór MG
31 – 37	Ludzie
38 – 45	Elfy
46 – 52	Krasnoludy
53 – 57	Każda istota większa od mutantu
58 – 68	Istoty o dobrym charakterze
69 – 78	Czarodziejowie
79 – 80	Gobliny
81 – 82	Orki
83 – 84	Istoty skrzydlate
85 – 94	Przedmioty o określonym kolorze
95 – 96	Głośny hałas
97 – 98	Gady
99 – 00	Insekty

Lewitacja

Mutant posiada zdolność lewitacji przy użyciu PM – tak, jakby był czarodziejem. Rzuć 1k10, aby określić liczbę tych PM. Mogą one być używane jedynie do lewitowania i powinny być zapisywane oddzielnie od innych PM. Oto koszty lewitacji:

Wznoszenie się o 1 cal/2 metry	1
Opadanie maksymalnie do 3 cali/6 metrów	Nic
Kolejne opuszczenie się o 3 cale/6 metrów	2
Poruszanie się w poziomie o 1 cal/2 metry	3
Unoszenie się nad ziemią	1

Jeśli mutantowi skończą się PM podczas lewitacji, to oczywiście spada na ziemię (patrz strona 7 podręcznika WFRP).

Brak kończyn

Mutant traci jedną lub więcej kończyn. Rzuć 1k6:

1	Obydwa/wszystkie ramiona	Używanie broni i tarczy jest niemożliwe
2	Obydwa/wszystkie nogi	Sz 0 (musi być noszony)
3 – 4	Jedno ramię	Jednakowa szansa na utratę każdej z rąk
5 – 6	Jedna noga	Sz *X, kuleje

WFRP: strata jednej lub wszystkich rąk będzie miała wpływ na Zręczność i zdolności manualne, podobnie jak utrata kończyn dolnych na zdolność poruszania się. MG powinien pamiętać o wszystkich konsekwencjach, biorąc pod uwagę ilość pozostałych kończyn.

Przeniesienie kończyn

Jedna lub więcej części ciała mutantu zostaje przemieszczona w inne miejsce. Rzuć 1k6, aby określić ich ilość:

1 – 4	1
5	2
6	1k4

Następnie wykonaj rzut 1k10, żeby określić rodzaj zmutowanych członków:

1 – 2	Głowa
3	Oczy
4	Usta
5 – 7	Ręka/dłoń
8 – 10	Noga/stopa

Kolejny rzut 1k10 określa miejsce przeniesienia części ciała:

1	Głowa
2	Klatka piersiowa
3	Plecy

4	Brzuch
5	Biodro
6	Pachwina
7	Łokieć
8	Kolano
9	Ręka
10	Noga

Dłgie nogi

Mutant ma nadzwyczajnie długie nogi. Sz +1.

Długa szyja

Mutant ma niezwykle długą szyję, podobną do szyi żyrafy. **WFRP**: każde trafienie krytyczne w głowę ma 25% szans na zranienie szyi.

Dłgi nos

Mutant ma długi, wystający nos lub pysk. Mistrz Gry powinien ustalić, czy mutant jest wyposażony w niezwykle czuły węch (w takim przypadku należy wymyślić specjalne reguły z tym związane).

Dłgie kolce

Mutant posiada długie kolce wyrastające z ciała. Każdy przeciwnik walczący wręcz z tą istotą musi wykonać Test Inicjatywy w każdej turze/rundzie, lub automatycznie otrzymuje cios z Siłą 1. Istnieje 10% szans na to, że kolce są *zatrute*. Mutant może nosić jedynie Zbroję Chaosu. **WFB**: przeciwnicy walczący wręcz z mutantem są trafieni, gdy rezultat przy rzucie 1k6 wynosi 6.

Ogon-maczuga

Mutant posiada długi, giętki ogon zakończony kościanym wyrostkiem w kształcie maczugi (podobnie jak u fimira czy niektórych dinozaurów). Mutant uzyskuje dodatkowy *atak ogonem* (chyba że już posiada taki atak); jego Siła wynosi S +1.

Odporność na magię

Magia nie ma żadnego wpływu na mutantą obdarzoną tą właściwością. Istota jest całkowicie odporna na wszystkie zaklęcia i wszystkie efekty magiczne wytwarzane przez istoty i przedmioty magiczne. Magiczna broń nadal może ranić mutantą, lecz traktowana jest jako normalna broń swojego rodzaju.

Wytrzymałość na magię

WFB: mutant ma modyfikator +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw magii. **WFRP**: mutant ma modyfikator +20 do wszystkich *Testów Magii*.

Mag

Mutant dysponuje dużą mocą magiczną. **WFB**: mutant zostaje Magiem Chaosu lub Szamanem poziomu 1. **WFRP**: mutant zostaje Nowicjuszem kultu Chaosu, Magiem Chaosu lub Szamanem. Istota otrzymuje ponadto możliwość posługiwania się 1k3 zaklęciami. Zignoruj ten rzut, jeżeli mutant już posiada zdolność rzucać czarów albo mutacje **Brak rozumu** lub **Debilizm**.

Grzywa

Mutant ma ogromną grzywę, niczym lew lub koń. Choć wygląda to bardzo niezwykle, mutacja ta nie wpływa w żaden sposób na charakterystykę istoty lub jej zdolności bojowe.

Maniakalny wojownik

Mutant pała *nienawiścią* do każdego oddziału wroga lub postaci, która znajdzie się w odległości mniejszej niż 12 cali/24 metry od niego. **WFB**: oddział nie wykonuje nigdy Testu Załamania w wyniku walki wręcz. **WFRP**: mutant nigdy nie może zostać zmuszony do opuszczenia pola walki.

Niezwykły intelekt

Mutant jest obdarzony niezwykle inteligencją – Int + 2/20.

Mechanoid

Mutant posiada metalowe, mechaniczne elementy, wyrastające z niektórych (lub wszystkich) jego naturalnych kończyn lub części ciała. Rzuć 1k6, aby określić stopień mutacji:

1 – 3	Mutant staje się mechanicznym „robotem” – rzuć ponownie 1k6, aby określić sposób w jaki się porusza:
1 – 4	normalne kończyny
5	koła*
6	gąsienice*
4 – 6	Częściowy mechanoid – 1k4 części ciała mutantą stają się mechaniczne. Rzuć 1k10, aby określić, które to części:
1	głowa; A +1, atak przez ugryzienie
2	korpus; Wt +2
3 – 5	ramię; jednakowa szansa na mutację każdego ramienia, S +2, WW +1/+10 (tylko zmutowane ramię)
6 – 7	dłoń; jednakowa szansa na mutację każdej dłoni, S +2, Zr +20 (tylko zmutowana dłoń)
8 – 10	nogi, Sz +1, ewentualnie rzuć 1k6 i sprawdź wynik w powyższej tabeli, aby określić czy mutant ma koła, czy gąsienice

* Musisz samodzielnie określić efekty, jakie spowoduje taka mutacja. Na przykład mutant poruszający się na kołach nie będzie w stanie wejść na schody, a mutant wyposażony w gąsienice nie może wspiąć się na mur.

Metalowe części mutantą traktowane są jako zbroja. **WFB**: jeżeli mutant jest kompletnym mechanoidem, przysługuje mu rzut obronny 4+; jeżeli jest częściowym mechanoidem, przysługuje mu rzut obronny 5+. **WFRP**: mutant ma 2 PP na każdej metalowej lokacji ciała i może zostać zabity tylko przez krytyczne trafienie w głowę lub korpus – krytyczne trafienia w inne lokacje nie są śmiertelne (opisy powinny być odpowiednio zmienione).

Mutacja morska

Zamiast nóg (lub tylnych nóg) mutant ma ogon podobny do rybiego. Posiada również skrzela umożliwiające oddychanie pod wodą. Mutant może poruszać się w wodzie i pod wodą ze swoją normalną Szybkością.

Metalowe ciało

Mutant jest cały zrobiony z żywego metalu. Posiada całkowitą odporność na ciosy zadane niemagiczną bronią. Ponadto istnieje 50% szans na to, że niemagiczna broń posiadająca ostrze stępi się uderzając w ciało mutantą. Istota jest również odporna na gorąco i zimno, oraz na efekty ataków tego typu. Wszystkie obrażenia wywołane elektrycznością są mnożone przez dwa. WW *X, US *X, S +3, Wt = 7.

Brak rozumu

Mutant jest kompletnie pozbawiony rozumu, zdolny jedynie do wykonywania poleceń tego, kto aktualnie nim dowodzi. Posiada całkowitą odporność na wszystkie ataki psychologiczne i nie może zostać zmuszony do opuszczenia pola walki. Kiedy przyznawana jest ta mutacja, istota nie może dowodzić grupą – przywództwo przejmuje najlepiej predysponowany w tym kierunku członek grupy. Int = 0.

Debilizm

Mutant jest podatny na głupotę i musi wykonywać Test Opanowania za każdym razem, gdy wykonuje jakąkolwiek czynność wymagającą choćby śladowego użycia intelektu – walczy, biegnie, przechodzi przez drzwi itp. Int – 2/20.

Liczne ręce

Mutantowi wyrastają dodatkowe ramiona – rzuć 1k6, aby określić ich ilość:

1	Jedno
2 – 4	Dwa
5	Trzy
6	Cztery

Za każde dodatkowe ramię istota otrzymuje dodatkowy atak. Ramiona te mogą być wykorzystane do noszenia tarczy lub broni, lecz żaden mutant nie może nosić więcej niż dwóch tarcz. **WFB**: każda tarcza zwiększa rzut obronny mutantu o 1. **WFRP**: tarcza daje 1 PP na wszystkich lokacjach ciała mutantu, noszenie dwóch tarcz oznacza 2 PP na wszystkich lokacjach. **Wt** +X za każde dodatkowe ramię.

Liczne głowy

Mutantowi wyrastają dodatkowe głowy – rzuć 1k6, aby określić ich ilość:

1 – 5	Jedna
6	Dwie

Rzuć ponownie 1k6, aby określić rodzaj nowo wyrosniętej głowy:

1 – 3	Głowa istoty tego samego gatunku
4 – 5	Głowa innego humanoida (np. elfa, krasnoluda, goblina, orka itp.)
6	Głowa zwierzęcia (patrz <i>Zwierzęca twarz</i>)

Jeżeli dwie lub więcej głów są podatne na *niechęć* w stosunku do siebie lub gdy jedna lub więcej głów są podatne na *glutotę*, mutant musi wykonać udany Test Siły Woli na początku każdej walki lub innej stresującej sytuacji; nieudany rzut oznacza, że istota zatrzyma się i będzie usiłowała doprowadzić do porozumienia pomiędzy głowami (po udanym teście SW). W tym czasie nie może robić nic innego oprócz powtarzania testu co turę/rundę. Mistrz Gry ma prawo uznać, że po nieudanym teście głowy zaczynają się wzajemnie atakować. Kiedy głowy współpracują ze sobą, mutant ma co najmniej tyle ataków, ile ma głów. **Wt** +X.

Multiplikacja

Mutant może powielić się na dwie lub więcej identycznych kopii na określony czas. Ta zdolność ujawnia się jedynie w momentach niezwykłego stresu; gdy mutant znajduje się w odległości 12 cali/24 metrów od wroga i gdy wyrzuci 6 przy rzucie 1k6, może on podzielić się na 1k6 mniejszych kopii. Każdy duplikat będzie proporcjonalnie mniejszy od mutantu, z którego powstał, oraz będzie miał proporcjonalnie mniejszą Siłę i Żywotność (minimalna wartość każdego z tych współczynników wynosi 1). Reszta współczynników pozostaje niezmieniona.

Przykład: mutant o S 3 i Żyw 3 dzieli się na trzy mniejsze istoty. Każda z nich będzie miała profil taki sam jak mutant, z wyjątkiem S i Żyw, których wartości równe będą 1.

Podział trwa przez 1k6 * 1k6 rund. Po upływie tego czasu wszystkie kopie łączą się w jedną całość w punkcie równo odległym od nich wszystkich. Jeżeli choć jedna z replik przeżyje, mutant może odnowić swą pierwotną formę; po jakimś czasie powróci do normalnych rozmiarów i zdrowia.

Jedno oko

Mutant posiada tylko jedno, ogromne oko, podobne do cyklopiego. **US** *X. MG ma prawo zdecydować, że wzrok postaci jest osłabiony.

Przerośnięta część ciała

Jedna lub więcej części ciała mutantu urasta do olbrzymich rozmiarów. Rzuć 1k10, aby określić, które to części, a potem rzuć 1k3+1, aby określić rozmiary mutacji. Poniższa tabela pokazuje

zmiany w charakterystyce mutantu. Pamiętaj o tym, że żadna z cech nie może spaść poniżej zera.

1k10	Część	Wzrost	Sz	WW	S	Wt	Żyw	I	A
1	Jedno ramię	*2	-	+1/+10	+1	+X	+X/+3	-	-
		*3	-	-	+1	+X	+X/+3	-1/-10	-1
		*4	-1	-1/-10	+1	+1	+X/+3	-2/-20	-1
2	Wszystkie ramiona	*2	-	+1/+10	+1	+X	+X/+3	-1/-10	-
		*3	-1	-	+1	+1	+X/+3	-2/-20	-1
		*4	-1	-1/-10	+2	+1	+1/+6	-4/-40	-1
3	Jedna noga	*2	X	-1/-10	-	+X	+X/+3	-2/-20	-
		*3	X	-2/-20	-	+1	+X/+3	-4/-40	-
		*4	X	-2/-20	-	+1	+X/+3	-5/-50	-
4	Wszystkie nogi	*2	X	-	-	+1	+X/+3	+1/+10	-
		*3	2	-	-	+1	+1/+6	+2/+20	-
		*4	3	-	-	+1	+1/+6	+2/+20	-
5	Głowa	*2	-	-	-	-	-	-	-
		*3	-	-	-	-	+X/+3	-2/-20	-
		*4	*X	-1/-10	-	+X	+1/+6	-4/-40	-
6	Dłoń	*2	-	-	-	-	-	-	-
		*3	-	-	-	-	-	-	-
		*4	-	-1/-10	+1	+X	+X/+3	-X/-5	-
7	Wszystkie dłonie	*2	-X	-	-	-	-	-	-
		*3	-1	-	+X	-	+X/+3	-	-
		*4	-2	-1/-10	+1	+X	+1/+6	-	-
8	Stopa	*2	-	-	-	-	-	-2/-20	-
		*3	-X	-	-	-	-	-4/-40	-
		*4	-1	-	-	+X	+X/+3	-5/-50	-
9	Wszystkie stopy	*2	-	-	-	-	-	-1/-10	-
		*3	-X	-	-	+X	+X/+3	-2/-20	-
		*4	-1	-	-	+1	+X/+3	-3/-30	-
10	Tułów	*2	*X	-	-	+X	+X/+3	-	-
		*3	#	-	-	+X	+1/+6	-1/-10	-
		*4	#	-1/-10	-	+X	+1/+6	-3/-30	-

Uwagi:

Jeśli mutacją dotknięta jest jedna dłoń lub ramię, zmiany w **WW** i **S** odnoszą się tylko do zmienionej kończyny; zwiększenie liczby ataków jest możliwe tylko wtedy, gdy zmutowane ramię jest używane normalnie do trzymania broni.

Mutanci z jedną przerośniętą nogą mogą tylko skakać na tej nodze z **Szybkością** równą **X** normalnej **Szybkości**, a ponadto nie mogą szarżować.

Mutanci z silnie przerośniętym korpusem (*3 lub *4) mogą poruszać się tylko na czworakach z **Szybkością** równą **X** normalnej **Szybkości**.

Zmniejszona głowa

Mutant ma bardzo małą głowę w stosunku do rozmiarów swojego ciała. Istota automatycznie otrzymuje mutację **Debilizm**.

Siewca zarazy

Mutant rozsiewa groźną chorobę – *Zgniliznę Nurgla* (w przypadku wyznawców tego boga), lub inną (którą MG powinien ustalić w przypadku wyznawców innych bogów Chaosu). Należy odpowiednio zmodyfikować charakterystykę mutantu. **WFB**: zarażony oddział lub postać musi wykonać Test Wytrzymałości na początku każdej tury lub traci jeden punkt Wytrzymałości albo Żywotności (ew. inne konsekwencje w zależności od roznoszonej choroby). **WFRP**: możesz wybrać jedną z chorób opisanych na stronach 82-83 podręcznika lub wymyślić swoją własną zarazę. Szanse na zarażenie przeciwnika w walce wręcz są następujące:

Ugryzienie	80%
Atak szponami	60%
Atak bronią	40%
Inny bliski kontakt	20%
Przebywanie w odległości 2 cali/4 metrów	5%

Jeśli ofiara została zarażona, może wykonać Test **Wytrzymałości/Choroby**, aby oprzeć się działaniu infekcji.

Towarzysze mutantu są uodpornieni na tę chorobę.

Spiczasta głowa

Głowa mutantu zakończona jest ostrym, spiczastym końcem. Hełm, który jest częścią Zbroi Chaosu, automatycznie dostosuje swoje kształty do głowy mutantu; inne hełmy muszą być specjalnie przerabiane. **Int** -1/-10.

Zatrute ugryzienie

Ugryzienie mutantu jest **zatrute** i powinno być traktowane jak ugryzienie **Gigantycznego węża**. Jeżeli istota nie posiadała do tej pory ataku przez **ugryzienie**, zyskuje go (z **Siłą** 1).

Mocne nogi

Mutant jest wyposażony w niezwykle silne nogi, podobne do nóg kangura. Może poruszać się w normalny sposób, a potem wykonać skok na połowę tej odległości. Mutant może przeskakiwać przeszkody o rozmiarach człowieka lub mniejsze.

Chwytny ogon

Mutantowi wyrasta chwytny ogon, co daje mu dodatkową „dłoń” do trzymania broni lub tarczy. **A** +1.

Demoniczny wygląd

Mutant uzyskuje wszystkie fizyczne cechy demona, lecz bez żadnych zdolności magicznych.

Pokurcz

Waga mutantu zmniejsza się do jednej czwartej swojej pierwotnej wartości, a mięśnie istoty niemal całkowicie zanikają. Również do 1/4 (zaokrąglając w dół) spada **Siła** i **Wytrzymałość**; minimalna wartość tych cech wynosi 1.



Metamorfoza

Jeżeli mutant porusza się na dwóch nogach, zostaje zamieniony w istotę czworonożną. Jeśli istota ma cztery nogi, po mutacji pozostają tylko dwie. Jeżeli dwunożny mutant ma więcej niż dwa ramiona, istnieje 50% szans na to, że tylko dwa z nich zostaną zamienione w nogi, pozostawiając pozostałe kończyny górne zdolne do używania broni lub narzędzi. Przednie nogi czworonoga przekształcają się w zakończone dłońmi ręce. Zmiany te mają wpływ na liczbę **Ataków** i **Zręczność** mutantu – określenie tych zmian należy do MG (np. mutant nie posiadający ramion nie może mieć **Zręczności** i nie może wykonywać żadnych ataków bronią).

Szybka regeneracja

Mutant posiada zdolność **Regeneracji** (patrz poniżej) działającej w tempie o wiele szybszym od normalnego. **WFB**: rzuć dwukrotnie, aby zregenerować każdą ranę. **WFRP**: zregeneruj 2 punkty **Żywotności** na turę.

Ostre pazury

Istocie wyrastają długie pazury, ostre niczym brzytwy. Są one traktowane jako broń ręczna, którą mutant może wykonywać normalne ataki z **Siłą** zwiększoną o 1. Broń taka nie może zostać wytrącona.

Zmieniona twarz

Twarz mutantu jest całkowicie zmieniona. Możliwości jest wiele: oczy i usta zamienione miejscami, usta umieszczone na czole, cała twarz odwrócona, usta umieszczone pionowo itp.

Regeneracja

Mutant ma taką samą zdolność jak Troll (patrz opis w podręczniku).

Gnijące ciało

Kawałki gnijącego ciała mutantu zwisają z jego kości. Choć wygląda to niezwykle przerażająco, nie ma żadnego wpływu na profil istoty.

Łuski

Zamiast normalnej skóry mutant ma na całym ciele łuski podobne do gadzich. **WFB**: + 1 do wszystkich rzutów obronnych. **WFRP**: istota otrzymuje 0/1 PP na wszystkich lokacjach.

Ogon skorpiona

Mutantowi wyrasta ogon skorpiona, umożliwiający mu dodatkowy atak (tylko do przodu lub na boki). Rzuć 1k6:

- 1 – 2 Nie zatruty Traktowany jest jako dodatkowy atak bronią
- 3 – 6 zatruty Atak zatrutym ogonem, tylko do przodu

Krótkie nogi

Nogi mutantu kurczą się do połowy ich normalnych rozmiarów. **Sz** *X.

Zmniejszenie rozmiarów

Rozmiary istoty znacznie się zmniejszają. Rzuć 1k6, aby określić rozmiary mutacji:

- 1 – 2 1/2 oryginalnej wielkości
- 3 – 4 1/3 oryginalnej wielkości
- 5 – 6 1/4 oryginalnej wielkości

Ma to następujący wpływ na charakterystykę mutantu:

Zmniejszenie	SZ	S	Wt	Żyw	I
1/2	*2/3	*2/3	-	*2/3	+1/+10
1/3	*X	*X	-	*X	+2/+20
1/4	*1/3	*1/3	-1	*1/3	+3/+30

Żaden ze współczynników nie może spaść poniżej zera.

Syjamski bliźniak

Mutant staje się dwiema złączonymi ze sobą istotami. Każda z nich ma oddzielny profil i kolejne mutacje są przydzielane dla obu „bliźniaków” niezależnie. Jeżeli jedna istota zostanie zabita, ginie cały organizm. Jeżeli jeden z bliźniaków otrzyma mutację

Duplikacja, istnieje 50% szans na to, że rodzeństwo zostanie rozdzielone, stając się dwoma całkowicie autonomicznymi bytami.

Rzuć 1k6, aby określić w jaki sposób bliźniaki są połączone:

- | | | |
|-------|---------|---|
| 1 – 3 | Plecami | Mutant nie może zostać zaatakowany od tyłu; niedopuszczalny jest <i>atak ogonem</i> |
| 4 – 6 | Bokami | Bliźniaki mają tyle ramion, ile miał mutant przed uzyskaniem tej mutacji |

Szybkość *X dla obu typów tej mutacji.

Głupkowaty głos

Głos mutantu ulega zmianie, przypominając teraz chrząkanie, trąbienie, piszczenie lub skrzeczenie (no, w każdym razie coś bardzo niedorzecznego). Zmiana głosu nie ma żadnego wpływu na charakterystykę lub umiejętności.

Głupkowaty chód

Istota porusza się bardzo śmiesznie lub dziwnie. **Szybkość** –1.

Trupia czaszka

Ciało na głowie istoty całkowicie znika, odsłaniając gołą czaszkę. Choć ta mutacja zmienia w straszliwy sposób wygląd mutantu, nie ma żadnego wpływu na jego charakterystykę.

Wężowy ogon

Mutantowi wyrasta ogon, który zakończony jest głową węża. Istota uzyskuje dodatkowy *atak ogonem* (z **Silą** 1). Istnieje 50% szans na to, że ugryzienie węża jest jadowite (jak ukąszenie **Gigantycznego węża**).

Żrąca ślina

Mutant może w dowolnej chwili pluć kwasem, zamiast wykonywać atak przez ugryzienie. Zasięg splunienia wynosi 5 cali/10 metrów; należy wykonać udany **Test US**, aby określić czy mutant trafił w cel. Jeżeli pluniecie jest celne, zadaje jeden atak z **Silą** 3, a ofiara musi wykonać udany **Test Inicjatywy** (+2/+20, jeżeli postać nosi zamknięty hełm) lub zostaje oślepiona. **WFB**: ofiary są oślepione, jeżeli przy rzucie 1k6 wyjdzie rezultat 4+.

Podatny na alkoholizm

Mutant staje się *podatny na alkoholizm* (ta mutacja dotyczy tylko **WFRP**).

Histeryk

Istota staje się *podatna na histerię*, która to podatność ujawnia się w stresujących sytuacjach. Za każdym razem, gdy mutant zostaje związany walką, jest pod ostrzałem lub znajduje się w promieniu 12 cali/24 metrów od czegośkolwiek, czego się boi, istnieje 10% szans na to, że wpadnie w histerię. Podczas ataku histerii mutant może tylko leżeć na ziemi kuląc się i trzęsąc (**WFRP**: traktowany jest wtedy jako cel *nieruchomy*). Rzuć 1k100, aby określić czas trwania histerii:

- | | |
|----------|---------|
| 01 – 50 | 1 tura |
| 51 – 75 | 2 tury |
| 76 – 85 | 3 tury |
| 86 – 95 | 1k3 tur |
| 96 – 100 | 1k6 tur |

Przyssawki

Całe ciało mutantu pokrywa się potężnymi przyssawkami. W każdej rundzie walki, jeśli przeciwnik spudłuje, istota może przysasać się do niego wykonując normalny rzut na trafienie. Kiedy mutant raz przyczepi się do swojego wroga, uzyskuje modyfikator

+2/+20 do **WW**, podczas gdy ofiara musi o tyle samo zmniejszyć wartość swojego współczynnika **WW**. Mutant uwalnia swoją ofiarę po zadaniu jej rany.

Ogon

Istocie wyrasta długi ogon. Zbroja Chaosu automatycznie dostosuje się do zmiany kształtu, inne pancerze muszą być przerabiane lub specjalnie konstruowane z uwzględnieniem tej modyfikacji. Ogon nie ma żadnego wpływu na charakterystykę lub zdolności mutantu.

Technologia

Inteligencja mutantu jest zwiększona o +2/+20; górna granica tego współczynnika wynosi 10/100, a dolna 6/21. Ponadto uzyskuje on niezwykle uzdolnienia jako mechanik. Biorąc pod uwagę tryb życia Istot Chaosu, obsesja technologiczna realizuje się głównie w budowaniu wszelkiego rodzaju broni. Rzuć 1k6, aby określić poziom technologiczny dostępny istocie:

	Poziom technologiczny	Typowe bronie
1k6		
1 – 2	Czarny proch	Muszkiet, pistolet, rusznica, bombarda
3 – 4	Wczesny metal	Rewolwer, strzelba ładowana przez zamek
5	Koniec XX wieku	Pistolet automatyczny, granat, miotacz ognia, karabin maszynowy
6	Przyszłość	Laser, blaster

Mutant i wszyscy z nim przebywający będą odpowiednio uzbrojeni i wyposażeni. Dokładne cechy każdej broni może dodatkowo określić MG. Zasady odnoszące się do broni wykorzystującej proch można znaleźć w podręczniku **WFRP**; zasady dotyczące broni z przyszłości można znaleźć w regułach gry „**Warhammer 40 000**”.

Telekineza

Posiadane zdolności umożliwiają mutantowi poruszanie małych obiektów przy pomocy siły woli. Podczas używania **Telekinezy** istota nie może wykonywać żadnych innych akcji.

Zasięg oddziaływania telekinezy wynosi 1k4 *1k6 cali/1k4 *1k6 *2 metrów. Najczęściej zdolność ta jest używana do pozbawienia przeciwnika kontroli nad bronią. Mutant posługujący się telekinezą nie może robić nic więcej (nawet się poruszać) podczas posługiwania się bronią przeciwnika. Wykorzystując ją w ten sposób istota wykorzystuje połowę swoich **WW**, a **Silę** oblicza się w następujący sposób:

WFB – **Inteligencja** mutantu minus dwukrotna odległość od przeciwnika w calach;

WFRP – **Inteligencja** mutantu minus odległość od przeciwnika w metrach.

Mutanci o rozmiarach większych od człowieka mogą podnosić skały i rzucać nimi w swoich przeciwników (używając reguł odnoszących się do katapult w **WFB**). Wykorzystując **Telekinezę** można rzucać w przeciwników ostrymi przedmiotami, traktując taki atak jak strzał z długiego łuku na krótki dystans i wykorzystując połowę **US** mutantu.

Teleportacja

Mutant ma zdolność teleportowania się. Rzuć 1k6, aby określić naturę tej umiejętności:

- | | |
|-------|--------------------------------|
| 1 – 4 | Teleportowanie siebie |
| 5 | Teleportowanie innych |
| 6 | Teleportowanie siebie i innych |

Teleportowanie siebie pozwala istocie na przenoszenie się (wraz ze wszystkimi przedmiotami, które niesie lub trzyma) na odległość 1k6 *1k6 cali/1k6 *1k6 *2 metrów. Nie może on teleportować innych żywych istot – z wyjątkiem swojego chowańca.

Teleportowanie innych pozwala na przemieszczanie jednej istoty lub dowolnego przedmiotu znajdującego się w promieniu w 1k3 cali/1k3 *2 metrów od mutanta, na maksymalną odległość 1k6 *1k6 cali/1k6 *1k6 *2 metrów. Istoty, które nie chcą być teleportowane, mogą wykonać Test SW, aby uniknąć przeniesienia. Teleportowane stworzenie nie może być pozostawione w powietrzu lub przeniesione do wnętrza jakiegoś obiektu.

Mutant nie może robić żadnych innych rzeczy podczas dokonywania teleportacji. Mutant musi wykonać udany Test Inteligencji podczas używania tej umiejętności; nieudany rzut oznacza, że przenoszona istota lub przedmiot wymknęła się spod kontroli mutanta i zmieniła docelowe miejsce przeniesienia. Rzuć 1k8, aby określić kierunek przesunięcia (1 – Pn, 2 – Pn-W, i tak dalej), a następnie oblicz dystans według poniższych zasad:

Różnica pomiędzy rzutem a Int

Rzut	Przesunięcie
01 – 10	1k3 cali/1k6 metrów
11 – 20	1k6 cali/2 *1k6 metrów
21 – 40	2k6 cali/2 *2k6 metrów
41 lub więcej	4k6 cali/2 *4k6 metrów

Czasowa niestabilność

Istota staje się niestabilna w wymiarze czasu – może po prostu znaleźć się poza czasem. Istnieją dwa rodzaje niestabilności:

Mimowolna – podczas każdej tury/rundy rzuć 1k6; jeżeli wypadnie 6, mutant znika na 1k6 tur.

Kontrolowana – podczas każdej tury/rundy rzuć 1k6; jeżeli wypadnie 6, mutant znika na 1k6 tur (rezultat może być modyfikowany o 1 w każdą stronę).

Mutant pojawia się z powrotem w miejscu, z którego zniknął – subiektywnie nie upłynęła dla niego ani jedna chwila.

Macki

Ramiona mutanta zamieniają się w macki. Rzuć 1k6, aby sprawdzić, ile ramion zostało dotkniętych mutacją:

1	Jedno ramię
2 – 3	1k3 ramion
4 – 6	Wszystkie ramiona

Przy pomocy macek można normalnie trzymać broń, lecz nie pozwalają one na dowolne manipulacje innymi przedmiotami (WFRP: Zr = 0).

Przezroczysta skóra

Skóra mutanta staje się zupełnie przezroczysta, umożliwiając zobaczenie wszystkiego, co dzieje się we wnętrzu jego ciała. Choć wygląda to bardzo niezwykle, nie ma to żadnego wpływu na charakterystykę mutanta lub jego zdolności bojowe.

Niesamowita przemiana

Twarz mutanta i cała reszta jego cielesności (cokolwiek miałyby to znaczyć) zostaje poddana niesamowitej przemianie. W jej wyniku istota staje się dokładnie taka sama (jeśli chodzi o wygląd) jak jeden z członków Twojej drużyny – ktoś z Twoich znajomych, Twój szef lub dowolna osoba, którą znasz. Ta przemiana nie ma żadnego wpływu na charakterystykę mutanta, chyba że MG zdecydował inaczej.

Wampir

Istota staje się wampirem – aby przeżyć, od tej pory potrzebuje regularnych posiłków składających się z ludzkiej krwi. Mutant rozpoczyna swoje życie jako wampir z 6k6 Punktami Magii; codziennie musi wydać 10 z nich na to, aby pozostać aktywnym. Każdy punkt Żywności wyssany z ofiary (jako krew) przywraca wampirowi 1 PM. Mutant nie ma żadnych specjalnych mocy ani słabości wampira.

Niezwykła zwinność

Mutant staje się niezwykle zwinny i sprawny – I +1/+10.

Niezwykła szybkość

Mutant staje się bardzo szybki, poruszając się na swoich stopach, kołach, gąsienicach czy... czymkolwiek innym. Sz +1.

Bardzo wytrzymały

Mutant uzyskuje niezwykle wytrzymałość – Wt +1.

Bardzo silny

Mutant staje się niezwykle silny – S +1.

Kostropata skóra

Każdy centymetr ciała istoty pokryty jest brodawkami. WFB: +1 do wszystkich rzutów obronnych. WFRP: 0/1 PP na wszystkich lokacjach (tak, jak gdyby mutant nosił skórną zbroję).

Jaskrawa skóra

Cała skóra mutanta pokryta jest wyjątkowym, wielokolorowym wzorem o bardzo jaskrawych barwach – na przykład jasnopurpurowym, różowym, pomarańczowym itp.

Chodząca głowa

Mutant nie ma w ogóle ciała, a jego głowa porusza się na maleńkich kończynach. WFB: ta mutacja nie ma żadnego wpływu na charakterystykę mutanta lub jego zachowanie podczas walki. WFRP: wszystkie udane ataki w mutanta należy traktować jak trafienia w głowę; Zbroja Chaosu automatycznie dostosuje się do nowego kształtu istoty, inne rodzaje zbroi muszą być specjalnie dopasowywane.

Szaleństwo szaleńca

Mutant jest podatny na *furię*. Kiedy wpada w *furię*, wylosuj 5 +1k6 dodatkowych mutacji – istota przekształci się natychmiast w swoją nową formę. Powrót do dawnej postaci nastąpi po zakończeniu *furii*.

Mutant ma 5 PS, kiedy jest w swojej szalonej formie.

Mistrz walki

Mutant staje się wysokiej klasy specjalistą w posługiwaniu się jednym rodzajem broni. WW lub US +6/+6k8 w odniesieniu do jednego rodzaju broni.

Skrzydła

Mutantowi wyrasta para skrzydeł – jest jednakowo prawdopodobne, że będą to skrzydła pokryte piórami lub błoniaste. Rzuć 1k6, aby określić ich rozmiar:

1 – 2	Małe
3 – 4	Średnie
5 – 6	Duże

Małe skrzydła nie mogą być używane do latania. **Średnie** skrzydła błoniaste umożliwiają latanie z minimalną prędkością 0 metrów na rundę i z maksymalną prędkością 24 metrów na rundę. Mutanci ze skrzydłami pokrytymi piórami mogą poruszać się z minimalną prędkością 6 metrów na rundę i z maksymalną prędkością 32 metrów na rundę. **Duże** skrzydła umożliwiają lot w taki sposób, jak opisano powyżej, lecz są bardzo niewygodne podczas poruszania się po twardym gruncie: zostawiają ślad na ziemi, brudzą się, wczepiają w krzaki itp. Szybkość mutanta poruszającego się „na piechotę” jest zmniejszona o połowę, a chodzenie po lesie jest w ogóle niemożliwe. Podczas podróżowania w terenie zabudowanym lub na innej ograniczonej przestrzeni Sz mutanta wynosi 1.

Mutacje zoologiczne

Jedna lub więcej części ciała mutanta zamienia się w zwierzęcą. Rzuć 1k6, aby określić ich liczbę:

1 – 4	Jedna
5	Dwie
6	1k6 części

WARHAMMER

Następnie rzuć 1k100, aby określić, która część lub części uległy mutacji:

01 – 07	Głowa
08 – 10	Korpus i ramiona
11 – 13	Korpus i głowa
14 – 16	Korpus, ramiona i głowa
17 – 23	Twarz
24 – 26	Podbrzusze i nogi
27 – 29	Para nóg
30 – 36	Noga
37 – 43	Stopa
44 – 46	Palec u nogi
47 – 49	Para ramion
50 – 56	Jedno ramię
57 – 63	Dłoń
64 – 66	Palec u ręki
67 – 73	Usta
74 – 76	Nos
77 – 83	Oko
84 – 90	Para oczu
91 – 93	Ucho
94 – 00	Ogon

Na zakończenie rzuć ponownie 1k100, aby określić gatunek „dawcy“:

01	Mrówka
02 – 05	Małpa
06 – 10	Nietoperz
11 – 15	Niedźwiedź
16	Żuk
17 – 20	Dzik
21 – 25	Byk

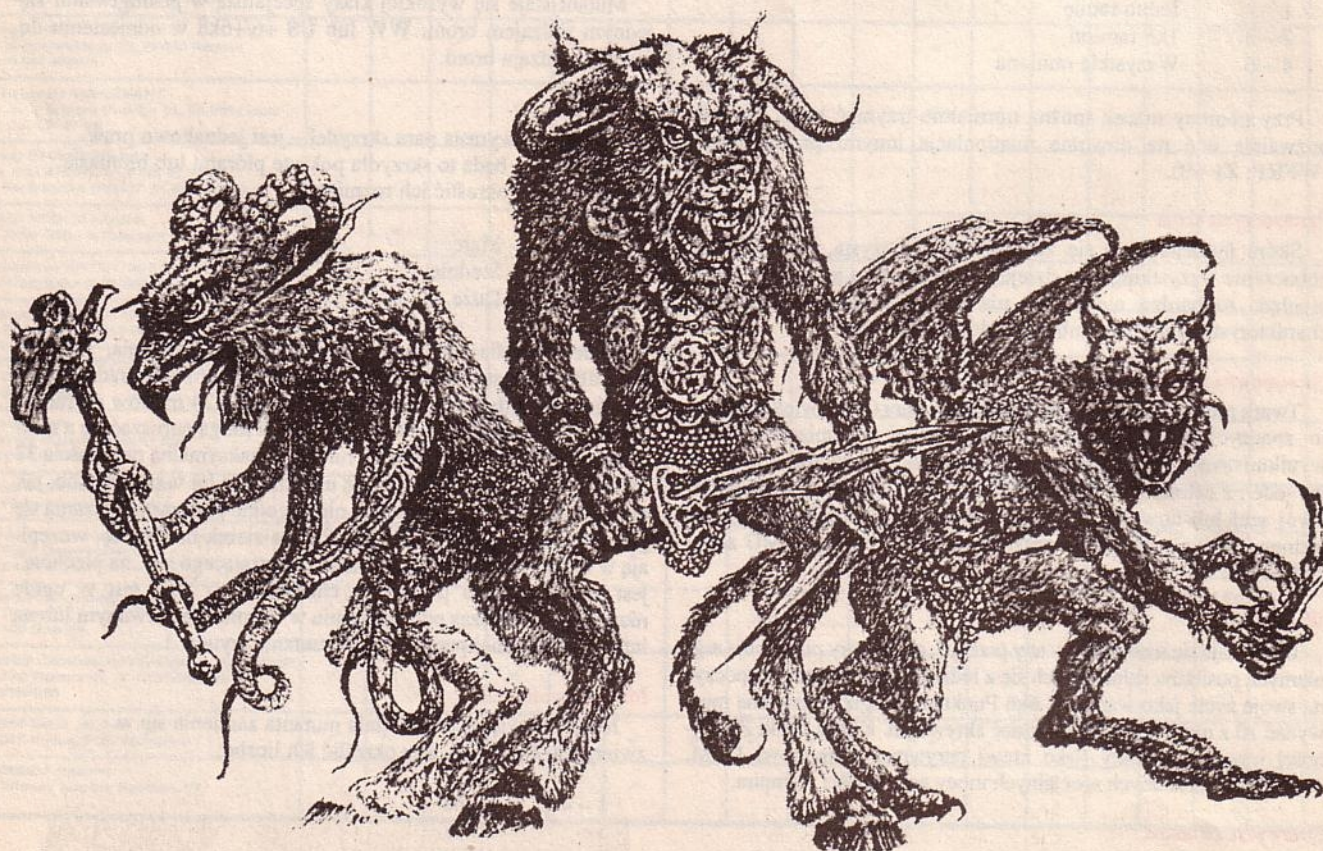
26 – 27	Jeleń
28 – 35	Pies/wilk
36 – 37	Smok
38 – 40	Orzeł
41 – 42	Żaba
43 – 50	Koń
51 – 55	Lew
56 – 57	Jaszczurka
58 – 59	Ośmiornica
60 – 61	Sowa
62 – 65	Królik
66 – 75	Szczur
76 – 77	Kruk
78	Skorpion
79 – 90	Owca/koziół
91	Wąż
92	Pająk
93 – 97	Tygrys
98	Ropucha
99 – 00	Świstak

Będziesz musiał sam wymyślić własne modyfikacje charakterystyki i specyficzne zasady dla każdego z rezultatów. Powinieneś brać pod uwagę ilość dotkniętych mutacjami części ciała oraz gatunki zwierząt, które „użyły” mutantowi swych organów. Niektóre mutacje (jak na przykład *Zwierzęca twarz*, *Ogon skorpiona* czy *Skrzydła*) mogą być pomocne przy ustalaniu tych reguł.

PS +1 za każdą zmutowaną część ciała.

Wymyśl własną mutację

To miejsce zostało zostawione specjalnie po to, abyś mógł wymyślić swoje własne mutacje. Jeżeli nie chcesz wymyślać żadnych nowych mutacji, zignoruj ten wynik i rzuć jeszcze raz.



Tekst zaczerpnięty z „Gamemastering Earthdawn“, wydanego przez firmę FASA

GREG GORDON I LOUIS J. PROSPERI

PRZYGODY I KAMPANIE

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Tony Szczudło, Janet Aulisio, Tom Baxa, Karl Waller

Wielu Mistrzów Gry będzie prowadziło oryginalne przygody do **Przebudzenia Ziemi** wydane przez firmę FASA i przetłumaczone na polski przez firmę IMP dokładnie tak, jak zostały napisane. Inni zaczną je zmieniać, by lepiej pasowały do ich grupy i stylu prowadzenia. Jeszcze inni po prostu zignorują oryginalne scenariusze i będą tworzyć własne. W podręczniku głównym do gry **Earthdawn** znajduje się wiele cennych porad dotyczących modyfikowania i tworzenia przygód w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Tu natomiast rozwijamy te rady, dostarczając informacje dla Mistrzów Gry stosujących dowolną z powyższych metod opracowywania przygód. W końcu każdy prowadzący ma prawo wykorzystywać tematy, intrygi, narracje, odgrywanie czy inne techniki do tworzenia, modyfikowania lub rozwijania scenariuszy oraz kampanii. W poniższym tekście znajdziecie przykłady wykorzystania tych właśnie metod, sugestie dotyczące kreowania i rozwijania długofalowych kampanii oraz rady, dzięki którym Wasze sesje w grze **Earthdawn** staną się jedyne w swoim rodzaju.

TWORZENIE PRZYGÓD

W podręczniku głównym do gry **Earthdawn** wspomniano, że na każdą przygodę składają się trzy główne elementy: cele, motywacja i przeciwności. Są to najważniejsze składniki ciekawej historii, jednak w dobrym scenariuszu powinno być również miejsce na atmosferę i nastrój, na konflikty i wyzwania, na drugoplanowe wydarzenia, oraz na narrację.

ATMOSFERA I NASTRÓJ

Atmosfera przygody wykracza daleko poza jej fizyczne tło, sięgając po postawę nieprzyjaznych bohaterów Mistrza Gry, ich działania i wrażenia, oraz po „odczucia“, które postaci odbierają z otoczenia. Atmosfera scenariusza, którego akcja toczy się w środku dnia w wielkim mieście musi różnić się od klimatu wydarzeń mających miejsce nocą nieopodal Krwawej Puszczy i Złoziemia. W mieście, kiedy słońce stoi wysoko na niebie, bohaterowie powinni się czuć względnie bezpieczni i nie muszą obawiać się niespodziewanego ataku kogoś lub czegoś. Z drugiej jednak strony postaci przemierzające okolicę Krwawej Puszczy i Złoziemia nigdy nie będą zbyt ostrożne.

Sposób, w jaki Mistrz Gry opisuje tło i miejsce akcji przygody pomaga stworzyć atmosferę, dając bohaterom konkretne, potężne wrażenia wywoływane przez otoczenie. Opis Krwawej Puszczy jako „wielkiego lasu, który prawie zawsze jest mroczny i pęsnący“ wywoła zupełnie inny nastrój niż stwierdzenie: „Mroczny las rozciąga się na wiele kilometrów na północ, południe, wschód i zachód. Pokręcone drzewa i krzewy wywołują nieprzeparte wrażenie, że puszcza wije się i skręca. Splugawienie, którego ofiarą padło to miejsce, atakuje nie tylko wasz wzrok, ale i wszystkie inne zmysły“. Pierwszy opis przedstawia tło akcji, ale – w odróżnieniu od drugiego – nie wywołuje uczuć i nie porusza wyobraźni. Natomiast drugi nie tylko przekazuje informacje natury wizyjnej, ale daje graczom również świadomość tego, jak ich postaci się czują.

Przedstawiając wydarzenia odwołuj się do więcej niż jednego czy dwóch zmysłów bohaterów. Opisanie zapachu danego miejsca lub struktury podłoża ułatwi ci wprowadzenie graczy w atmosferę. Umiejętność przedstawiania pełnych wyobraźni opisów warta jest rozwijania. W ten sposób jakość twoich przygód zwiększy się, a gracze podziękują ci za twój czas i wysiłek.

Poza atmosferą, którą wywołuje konkretne miejsce, przygoda powinna również mieć ogólne „wrażenia“ oraz nastrój. Czy scenariusz to wesoła podróż do dużego miasta czy mroczna, poważna opowieść o złu i splugawieniu? Budując nastrój warto określić wszystkie emocje, które przygoda powinna wywołać w graczach. Możesz to zrobić w prosty sposób – tworząc atmosferę, która wywoła zamierzone przez ciebie uczucia. Jeśli, na przykład, przygoda dzieje się w wiosce, która w zetknięciu z Horrorem uległa splugawieniu, to atmosfera powinna być mroczna i przynębiająca z niewielkim śladem desperacji – tak zbudujesz również odpowiedni nastrój. Pamiętaj, że jest on także ściśle związany z tematem scenariusza.

KONFLIKTY I WYZWANIA

Dobra przygoda stawia bohaterów w obliczu konfliktu, który nie polega na prostej walce z wrogami. Spory są zazwyczaj natury emocjonalnej, intelektualnej, moralnej lub etycznej. Scenariusz może, na przykład, toczyć się wokół nieuniknionego konfliktu bohaterów manipulowanych przez sługę Horra. Postaciom zadaje się, że ich szlachetnym celem jest zniszczenie złego głosiciela Vestriala. Kiedy jednak w końcu się z nim spotkają, okaże się, iż walczy on z Horrorem, próbując uratować pobliskie miasto przed splugawieniem. Z czasem bohaterowie zorientują się, że zostali oszukani przez pracodawcę, a wtedy czeka ich wybór między złem i złem. Wprowadzenie do przygód konfliktów nie związanych z walką zmusi twoich graczy do uważnego przemyślenia następstw działań ich postaci.

Większość konfliktów można rozwiązać. W przytoczonym wcześniej przykładzie istnieją przynajmniej dwie drogi prowadzące do rozstrzygnięcia. Jeśli bohaterowie pozwolą głosicielowi żyć, to jednocześnie pozwolą mu dalej działać w imię Szalonej Pasji. Jeżeli zaś go zabiją, to czeka ich rozprawa z Horrorem, który zagraża miasteczku. Rozwiązanie konfliktu wywołuje głębsze konsekwencje, kryjące się za zasłoną przygody.

Każdy scenariusz może oferować kilka konfliktów i ich rozwiązań. W przypadku, gdy rozegranie przygody zajmuje kilka sesji, to każda z nich powinna posiadać własny cel (patrz **Prowadzenie gry**, str. 228 podręcznika **Earthdawn**), który może jednocześnie być rozwiązaniem jednego lub większej liczby konfliktów. Oczywiście nie każdy konflikt musi zawsze zostać rozwikłany, jednak gracze mogą poczuć się nieco sfrustrowani, jeśli ich bohaterowie natrafiają na zbyt wiele nie skończonych wątków. Zachwianie równowagi pomiędzy konfliktami, które można rozwiązać, długimi epizodami i sytuacjami nie posiadającymi satysfakcjonującego zakończenia jest dość ryzykowne.

Dobre przygody stawiają przed postaciami różnego rodzaju wyzwania. Niektóre z nich to wrody bohaterowie Mistrz Gry lub stwory, ale istnieją i mniej bezpośrednie zagrożenia. Czasem największym wyzwaniem okaże się sama podróż przez nie zbadane obszary Barsawii. Szczęśliwe zakończenie przygody może wiązać się z rozwiązaniem jakiejś zagadki – to będzie intelektualna, a nie fizyczna przeciwność. Innym razem sama atmosfera scenariusza może okazać się wyzwaniem, podobnie jak lokalizacja. Przygoda, której akcja toczy się w Krwawej Puszczy będzie większym wyzwaniem niż scenariusz umiejscowiony w zwykłym lesie – w końcu w tym ostatnim raczej nie spotyka się patroli ciemnotworów i krwawych elfów szukających podróżników.

TEMAT

Temat pozwala skupić wszystkie szczegóły wokół jednego głównego pomysłu lub idei, która opisuje scenariusz. Jeżeli, na przykład, akcja przygody koncentruje się na działalności siatki the-rafiskich szpiegów w Travarze, to tematem może być intryga. Jeśli zaś bohaterowie zostaną wmieszani w akce odwetowe jednego przymierza trolli przeciw innemu, to osią całej historii będzie zemsta. Oczywiście nie każda przygoda musi posiadać temat. Celem scenariusza może być np. przeniesienie bohaterów w interesujący sposób z jednego punktu do drugiego. Dobrym przykładem jest tu wynajęcie postaci, by dostarczyły przesyłkę w konkretne miejsce – przygoda będzie prostym „wziąć i zanieść”, pozbawionym zdrady lub chytrych pułapek czekających u zakończenia.

Mistrz Gry może wykorzystywać nastrój, atmosferę i konflikt do uwydatnienia tematu, tworząc specyficzne elementy lub wydarzenia, które na różne sposoby uwypukla główną oś fabuły.

Zdrada, zemsta, intrygi, heroizm – to tematy, które świetnie pasują do przygód w świecie *Przebudzenia Ziemi*, jednak każdy Mistrz Gry z pewnością potrafi wymyślić wiele innych.

Dla zilustrowania sposobu wykorzystywania i opracowywania tematu przedstawiamy typowy przykład: konflikt z Horrorem.

TEMAT: HORROR

Użyte tu słowo „Horror” nie odnosi się do konkretnego gatunku noszącego taką nazwę. Dotyczy ono wszystkich stworów z przestrzeni astralnej, które zniszczyły świat *Przebudzenia Ziemi* podczas Pogromu. Wiążące się z tymi stworami wątki są zwykle na tyle skomplikowane, że mogą stanowić rozwiązanie fabuły jednego scenariusza, ale również połączyć ze sobą kilka z nich.

Przygoda z tematem „Horror” może być najlepszym sposobem na wprowadzenie graczy w świat gry *Earthdawn*. W przeszłości wszystkie stwory noszące tę nazwę nawiedzały znaczną część Barsawii działając w ten sam sposób – niszczyły ziemię i jej mieszkańców, zmuszając ich tym samym do poszukiwania najskuteczniejszych metod ochrony. Nawet magia Theran okazała się niezbyt skuteczna w starciu z niektórymi z tych stworów. Wiele wspólnot, które ukryły się w kaerach lub cytadelach, zostało zmuszonych do poszukiwania nowych sposobów ochrony, zdolnych obronić ich samych lub resztę świata. Te nowe metody nierzadko przybierały postać czynów równie złych (a czasem nawet gorszych) jak dzieła Horrorów. Kiedy w końcu członkowie wspólnot zaczęli rozumieć co zrobili, starali się zapomnieć i porzucić wydarzenia przeszłości lub w jakiś sposób odkupić błędy.

Mistrz Gry może stworzyć wspólną historię bohaterów umieszczając wszystkich w jednym kaerze lub cytadeli. Albo on, albo gracze będą mogli wykreować przeszłość tego miejsca. Pierwsza przygoda może rozpocząć się od wyjścia na świat bohaterów, a tematy następnych mogą kręcić się wokół odkupienia czynów, których dopuścili się przed opuszczeniem kaeru, bądź też (jeśli nic takiego nie miało miejsca) wokół próby uratowania Barsawian przed wpływem Horrorów.

Opisany powyżej temat związany z Horrorem składa się z czterech podstawowych odsonów.

1. Bohaterowie w jakiś sposób ukryli się i oddalili od świata, by chronić swe istnienia przed Horrorami. Wiążąca się z tym izolacja nie zawsze musiała być natury fizycznej; warto zwrócić uwagę choćby na Rytuał Cierni, dzięki któremu elfy z Krwawej Puszczy chroniły się przed Horrorami. W rzeczywistości większość prób wykorzystania magii krwi w dniach poprzedzających Pogrom również reprezentuje podobną walkę o izolację i ochronę.
2. Bohaterowie porzucają odosobnienie, kiedy wszystkie znaki wskazują na to, iż Horrorzy odeszły lub utraciły znaczną część swych mocy. W większości przypadków będzie to po prostu opuszczenie kaeru lub cytadeli. Czasem jednak izolacja wpływała na wspólnoty tak znacznie jak same Horrorzy i fizyczne wkroczenie do zewnętrznego świata to dopiero pierwszy krok w stronę prawdziwego powrotu.
3. Bohaterowie orientują się, że odosobnienie, które – jak wierzyli – miało ich ochronić, tak naprawdę również w znacznym stopniu splugawiło ich wspólnotę. W tym momencie mogą również zrozumieć, że cel nie zawsze uświęca środki.
4. Bohaterowie rozpoczynają próby stania się na powrót tym, czym niegdyś byli; odkupują swe czyny lecząc więcej ran świata niż sami mu ich zadali. Powodzenie tych starań może nie być proste – odkupienie często wymaga czegoś więcej niż prostych, coraz bardziej heroicznych czynów.

PROWADZENIE PRZYGÓD O TEMACIE „HORROR”

Mistrz Gry nie musi rozpocząć pierwszej przygody jeszcze w kaerze lub w cytadeli. Może zdecydować, że bohaterowie opuścili już swoje schronienie, po wielu dniach zrozumieli konsekwencje popełnionych czynów i rozpoczęli pogoń za odkupieniem. Nie trzeba od razu tworzyć szczegółowej historii; wystarczy po prostu wysłać postaci na misję lub w inny sposób wyjaśnić powód, dla którego wyruszyli z kaeru. Dopiero potem powoli, kawałek po kawałku – wraz z pędzącą naprzód akcją – można odstawiać

przeszłość bohaterów (którą gracze mają zresztą prawo współtworzyć). I tym razem drużyna przejdzie przez wszystkie elementy przygody o temacie „Horror”, a wtedy być może Mistrz Gry przedstawi ich izolację jako innego rodzaju sposób ochrony przed Horrorem (lub innym niebezpieczeństwem), a nie typową ucieczkę do kaeru lub cytadeli. Postaci zapoznają się więc z czterema odsonami scenariusza: izolacją, powrotem do świata, zrozumieniem prawdy i próbą odkupienia; tym razem jednak ważne okażą się inne rzeczy.

„Horror” może również być tematem kampanii, na którą składa się kilka różnych przygód, opartych na każdej z czterech wspomnianych wcześniej odsonów; być może wiąże on wewnętrznie kampanię kilkoma drugoplanowymi wydarzeniami, które wplecione są w główną opowieść i przygody.

WYDARZENIA DRUGOPLANOWE

Drugoplanowe wydarzenia to mniej ważne historie, które są odskoczniami od głównego nurtu fabuły lub subtelnie uwypuklają pewne jej elementy. Mogą być komediowym urozmaicheniem lub narzędziem ułatwiającym osiągnięcie celu częściowego. Takie



drugoplanowe wydarzenie dotyczy, na przykład, małego dziecka, które kręci się za bohaterami krążącymi po mieście i zawsze wchodzi im pod nogi w najmniej odpowiedniej chwili. Bardzo prawdopodobne, że nie ma ono żadnego związku z fabułą przygody i postać ta jest jedynie nieistotnym elementem intrygi irytującym graczy. Z drugiej jednak strony może być synem Ksenomanty, którego bohaterowie usilnie starają się znaleźć.

Drugoplanowe wydarzenia mogą również pomóc w tworzeniu nastroju i atmosfery, bądź też uwypuklić temat przygody. Jeśli, na przykład, scenariusz dotyczy zemsty, to takim zdarzeniem stanie się spotkanie z bohaterem niezależnym, który w przeszłości miał już kontakt z drużyną i pragnie teraz wziąć odwet na jednym z jej członków. To drugoplanowe wydarzenie z pewnością wesprze główny temat, jakim jest zemsta.

NARRACJA

Narracja to ważny element gier fabularnych, które tym różnią się od napisanych opowieści, że tu wszyscy odbiorcy tworzą intrygę, a nie tylko jej autor. Pisarz kreuje bohaterów, miejsce akcji oraz fabułę, sam również pisze dialogi, które wkłada w usta postaci; wie też kiedy opowieść dobiegnie końca i zna konsekwencje wydarzeń, które mają miejsce w jej trakcie. Ten rodzaj prowadzenia narracji możemy nazwać „niezależnym“.

W grach fabularnych polega ona na czymś zupełnie innym. Tu jedna osoba nie kreuje całej opowieści. Zamiast tego każdy gracz tworzy głównego bohatera historii, Mistrz Gry ustala miejsce akcji oraz konstruuje fabułę i postacie tła. Zarówno prowadzący, jak i pozostali uczestnicy zabawy „piszą“ dialogi dla swych postaci. Ten rodzaj prowadzenia narracji można nazwać „interaktywnym“. Ma ona miejsce wtedy, kiedy opowieść rodzi się dzięki interakcji między graczami i Mistrzem Gry.

Nie należy oczywiście wyciągać pochopnego wniosku, iż nikt nie kontroluje rozwoju akcji. Mistrz Gry musi wziąć na siebie ten ciężar, ustalać tempo jej rozwoju oraz decydować kogo spotykają bohaterowie. Chcąc dobrze wywiązać się z tego obowiązku, prowadzący musi poznać najważniejsze elementy prowadzenia narracji, włączając w to tworzenie ciekawej fabuły, interesujących postaci tła, i tak dalej. Jak już napisaliśmy w *Prowadzeniu gry* (patrz podręcznik główny do gry *Earthdawn*), na scenariusz wartu uwagi składają się trzy istotne rzeczy: cele, motywacje i przeciwności. Dobry Mistrz Gry musi również ożywić przygodę, dodając jej barw (zwracając uwagę na temat, nastrój itp.) oraz tajemniczości. Prowadzący może połączyć ze sobą wspomniane elementy w interesującą narrację, umiejętnie wykorzystując odgrywanie, tempo akcji i dramatyzm.

ODGRYWANIE

Mistrz Gry powinien starać się odgrywać każdego z bohaterów niezależnych możliwie najpełniej, tak jak to czynią gracze ze swoimi postaciami. Wiąże się to z kontrolowaniem wielu osobowości, ale jest warte wysiłku. Najlepiej zacząć od kluczowych bohaterów, istotnych dla opowieści, np. od przywódcy wioski proszącego drużynę o pomoc w walce z Horrorem grożącym jego przyjaciółom, lub therańskiego łowcy niewolników, który pojął postaci i chce je

sprzedać w Powietrznej Przystani. Kiedy Mistrz Gry poczuje, że tych najważniejszych bohaterów odgrywa wystarczająco dobrze, może zabrać się za następnych – nieco mniej ważnych, ale dość istotnych. Gdy i z tym da sobie radę, może wziąć się za kolejnych, aż w końcu będzie w stanie odgrywać wszystkich bohaterów tła. Bez wątpienia stworzy więcej postaci, niż jest w stanie pamiętać, dlatego też powinien prowadzić odpowiednie notatki. Zwykle wystarczy kilka linijek poświęconych każdej postaci – opis najważniejszych cech osobowych i posiadanej wiedzy (zarówno dotyczącej tej przygody, jak i ogólnej); to z pewnością wystarczy do odświeżenia pamięci.

Mistrz Gry powinien również stworzyć kilku bohaterów, którzy będą się pojawiać częściej niż raz podczas kampanii. Takie powracające od czasu do czasu osobistości w większości wypadków winny być neutralnie lub przyjacielsko nastawione do drużyny (mogą to być, na przykład, kupcy lub nauczyciele), choć nic nie stoi na przeszkodzie, by byli wrogami lub czarnymi charakterami.

TEMPO AKCJI

Zapewne nie raz czytałeś opowieść, która ciągnęła się bez widocznego końca lub w której nieustannie coś się działo, nie dając ci chwili wytchnienia. To właśnie są przykłady akcji prowadzonych w różnym tempie. W swoich historiach możesz przedstawiać fabułę z dowolną szybkością, jednak zawsze najtrudniejsze będzie osądzenie tego, jakie tempo akcji pasuje do danej przygody i grupy.

Jednym ze sposobów ustalania tempa akcji jest pozwolenie graczom na decydowanie. Innymi słowy – tempo akcji winno odpowiadać ich nastrojowi. Są znudzeni, potrzebują przełomowego wydarzenia, a może przerwy? Jeśli, na przykład, grupa przygotowuje się do podróży przez niemal całą Barsawię i pierwsze trzy godziny sesji gracze spędzają na kupowaniu zapasów, to później będą z niepokojem czekać na jakieś zdarzenie. I właśnie wtedy powinienes podkręcić tempo. Wymyśl niewielki incydent, który odwróci uwagę bohaterów i ułatwi płynne przejście do następnych wydarzeń. Może to być

np. walka dwóch rolników, która wyciągnie bohaterów ze sklepów na ulicę. Mistrz Gry powinien skrzętnie wykorzystać taką okazję do ogłoszenia, że wszystkie zakupy zostały już zrobione i spytać graczy co bohaterowie pragną dalej robić.

Z drugiej strony skali mamy przygodę, która składa się z następujących po sobie walk. W takim przypadku gracze mogą potrzebować przerwy w akcji, podczas której bohaterowie wyleczą się i zaplanują następne działania.

Tempa akcji można też używać do uwypuklania wspomnianych wcześniej elementów. Na przykład przygoda o mroźnej krew w żyłach, mrocznej atmosferze świetnie współgra z powolnym, miarowym rozwojem akcji. Z kolei scenariusz, w którym liczy się heroizm, najlepiej pasuje do pełnej energii i szybkiej akcji.

DRAMATYZM

Dramatyzm może być bardzo skutecznym narzędziem, które przeniesie twoich graczy do świata *Przebudzenia Ziemi*. Opowieści snute podczas sesji gier fabularnych zazwyczaj mają charakter dramatyczny; mało w nich humoru (choć nie zawsze), opowiadają bowiem o herosach i niebezpieczeństwach, co świetnie



pasuje do tragedii lub melodramatu. Nie bój się dramatycznych opisów i takichże bohaterów niezależnych. Kiedy odgrywana przez ciebie postać oferuje pomoc komuś, kto jej potrzebuje, nie mów po prostu: „Pomogę”. Zamiast tego wyrecytuj: „Nie obawiaj się, albowiem wesprę cię w tych chwilach potrzeby”. Brzmi to nieco sztucznie, ale dramatyczne odgrywanie twoich bohaterów obdarzy ich osobowością.

Pamiętaj, że jednym z ważniejszych obowiązków Mistrza Gry jest zabawianie graczy. W końcu nadrzędną ideą gier fabularnych jest dobra zabawa i mile spędzony czas. Jednym ze sposobów osiągnięcia tego celu jest właśnie dramatyzm. Jeśli wszyscy twoi bohaterowie będą odgrywani tak samo, to gracze z pewnością dojdą do wniosku, że oni *naprawdę* są tacy sami.

TECHNIKI NARRACJI

Główne techniki narracji, które polecamy prowadzącym grę *Earthdawn*, to: sny, zapowiedzi przyszłości i opowieści. Są one dość znane, ale mimo to trudno je skutecznie wykorzystywać, szczególnie za pierwszym razem. Nie można się jednak poddawać. Próba „zapowiedzi” przyszłych wydarzeń przygody nie jest wcale nieudana, jeśli, na przykład, okazałeś się zbyt subtelny lub pozwoliłeś opowieści ruszyć własną drogą. Nie bój się spróbować raz jeszcze po czymś, co uznasz za porażkę. Spróbuj zorientować się co poszło nie tak i wyciągnij wnioski na przyszłość, a wtedy będziesz lepiej przygotowany do kolejnego wykorzystania danej techniki.

Sny: Mistrz Gry może wykorzystywać sny do przekazywania bohaterom (i graczom) wskazówek dotyczących czegoś, co może się przydarzyć drużynie w nadchodzącej przygodzie. Jest to klasyczna technika, często wykorzystywana w telewizji i w kinie. Sny mogą być pewnego rodzaju zapowiedzią przyszłości (patrz niżej), ale mogą również pozwolić graczom (i bohaterom) wejść głębiej w aktualne lub minione zdarzenia. Dzięki temu gracze (i bohaterowie) mają szansę zorientować się, że dane wydarzenie lub sytuacja jest ważna lub może mieć znaczące konsekwencje.

Sposób, w jaki będziesz wykorzystywał sny i przekazywane przez nie informacje to zupełnie inna sprawa. Senna wiadomość może być oczywista (dokładne przedstawienie nadchodzących wydarzeń) lub subtelna (tajemnicze i ukryte wątki, które nie mają jasnego związku z realną sytuacją, ale dzięki metaforze lub dziwacz-nemu symbolizmowi wiążą się z wydarzeniami z życia bohaterów).

Zapowiedzi przyszłości: W tym przypadku wydarzenie mające miejsce na początku opowieści, odpowiada późniejszemu – podobnemu, ale o większym znaczeniu. Bohaterowie mogą, na przykład, rozpocząć przygodę wkraczając do miasta i ujrzeć dziecko, które łapie i torturuje jakieś małe zwierzę. Dzieciak nie jest szczególnie okrutny; być może bohaterom przyjdzie na myśl, że małeć naśladuje coś, co widział lub o czym słyszał, bądź bezwiednie dokonuje czynu, o którym świadomie nie ma pojęcia. To wydarzenie może zapowiadać główny wątek przygody, w której grupa odkrywa, że theranscy łowcy niewolników najechali miasto – wycofali się porwawszy wcześniej kilku mieszkańców. Ścigając przeciwników bohaterowie docierają do ich siedziby lub statku, gdzie odkrywają, że

Theranie torturują pojmanych, próbując wydobyć z nich informacje o okolicznych wioskach. Spotkanie z dzieckiem zapowiada przyszłość, w której postaci spotkają się z Theraninem katującym niewolników.

Opowieści: W świecie *Przebudzenia Ziemi* silnie zakorzeniona jest ustna tradycja. Wiele opowieści i legend przekazywanych było z pokolenia na pokolenie, podczas gdy Barsawia kryła się w kaerach i cytadelach. Bohaterowie niezależni mogą się nimi dzielić z postaciami graczy, wprowadzając je w ten sposób w przygodę, a jednocześnie tworząc tło scenariusza. Opowieść może być legendą o zaginionym przed wiekami, magicznym skarbie, historią o mieście opanowanym przez Horrora, którego trzeba pokonać, bądź też dowolną inną gawędą.

Gracze i ich bohaterowie też mogą sięgać po legendy. Tradycja powinna zachęcać poszukiwaczy przygód do dzielenia się historiami z przeszłości z osobami, które spotykają podczas podróży po Barsawii. Bohaterowie mogą wykorzystać opowieści jako coś w rodzaju listów uwierzytelniających, jako zapłatę za zakwaterowanie, jedzenie lub zapasy, bądź też przysługę. Opowiadane historie nadają się również do zabawienia miejscowych. I, oczywiście, im więcej osób słyszało o bohaterach, tym większa jest ich sława.

Wielu graczy stwierdzi: „No to kiedy jesteśmy w mieście, opowiadamy naszą historię” lub coś w tym stylu, jednak będą zapewne i tacy, którzy z pasją opowiedzą wszystko ze szczegółami, z odpowiednią dozą dramatyzmu pasującego do heroicznej sagi. Ty, jako Mistrz Gry, oczywiście wiesz co im się przydarzyło w dalszej i bliższej przeszłości; nie znasz jednak wersji graczy. Jeśli opowiadają tobie (czy raczej bohaterom niezależnym) wszystko tak, jak to pamiętają, poznasz ich punkt widzenia, ich spojrzenie na przygodę (lub może wersję przygotowaną dla obcych). Może to mieć dla ciebie duże znaczenie, jeśli planujesz oprzeć następne scenariusze na wydarzeniach z przeszłości. Podczas takich opowieści dowiesz się co gracze (bohaterowie) wiedzą lub pamiętają i mo-

żesz skorzystać z tych informacji. Oczywiście ich wiedza nie zawsze okazuje się zgodna z prawdą.

Nie tylko gawęda bohaterów niezależnych może służyć za wprowadzenie postaci graczy w przygodę, gdyż również historia opowiadana przez nich może stać się kanwą scenariusza. Załóżmy, na przykład, że opracowujesz przygodę, w której bohaterowie odkrywają siatkę przemytników działającą w Jerris. Kieruje nią jedna z rządzących miastem osób, ale *gracze nigdy się tego nie dowiedzą*. Mogą myśleć, że znaleźli przywódców przemytników i zniszczyli całą organizację, jednak prawda pozostanie nie odkryta, więc możesz wykorzystać ten temat ponownie, tyle że w innym wariantcie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by kilka sesji później napisał przygodę w jakiś sposób połączoną z tym właśnie scenariuszem. Oczywiście nie powinna opierać się na założeniu, że postaci graczy wiedzą o władcy miasta związanym z przemytnikami. Bohaterowie nie dowiedzieli się o nim wcześniej, więc dlaczego mieliby znać prawdę teraz? Być może celem tej przygody będzie odkrycie tożsamości prawdziwego przywódcy organizacji, ale w takim przypadku drużynę czeka przeprowadzenie typowego śledztwa.



Mistrz Gry, który starannie prowadzi notatki dotyczące wszystkich wydarzeń mających miejsce w trakcie przygód będzie wiedział jakie informacje posiadają bohaterowie. Słyszac zaś opowieść graczy dotyczącą wcześniejszej przygody, ma on okazję zweryfikować swą wiedzę i odkryć co oni pamiętają – a właśnie o to chodzi. Ta informacja pozwoli ci poznać ich spojrzenie na świat, a to z kolei ułatwi podtrzymanie iluzji jego realności.

TWORZENIE KAMPANII

Prędzej czy później Mistrz Gry zechce poprowadzić graczom kampanię – serię powiązanych ze sobą przygód, w których występować będą ci sami bohaterowie. Posiadają one wiele zalet, a opracowany przez nas świat **Przebudzenia Ziemi** świetnie się do tego nadaje. Kampanie umożliwiają graczom i Mistrzowi Gry śledzenie rozwoju potęgi i zdolności bohaterów, którzy powoli – osiągając i realizując pojedyncze cele – stają się herosami rodem z legend. Wiele wydarzeń dziejących się w świecie **Przebudzenia Ziemi** świetnie nadaje się na tematy niezależnych przygód, jednak znaczna część scenariuszy opartych na politycznych rozgrywkach i magii musi być kontynuowana w kolejnych częściach. Za typowy i chyba najbardziej znany przykład mogą posłużyć nieustające próby imperium Thery starającego się odzyskać kontrolę nad Barsawią. Opowieść oparta na takim pomysłu może ciągnąć się przez wiele przygód, przez lata życia bohaterów, gdyż jeden scenariusz po prostu nie wyczerpie ogromu możliwości kryjących się w tym pomysłu.

Wedle definicji kampania może być jedynie ciągiem osobnych przygód, które łączą ze sobą osoby występujących w nich bohaterów. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że ciekawszy wyda ci się pomysł stworzenia intrygi, której rozwiązanie będzie trwało przez kilka przygód. Załóżmy, na przykład, że opracowujesz przygodę, podczas której bohaterowie muszą odnaleźć i pokonać bardzo potężnego Horroru; jednakże do osiągnięcia tego celu potrzebują specjalnej, magicznej broni. Zamiast jednak pisać prosty scenariusz, w którym postaci graczy bez problemów znajdują miecz i atakują bestię, tworzysz złożoną kampanię składającą się z różnych części – oddzielnych przygód. Bohaterowie mogą np. dowiedzieć się, że broń posiada wielki smok Lodoskrzydły. Gad zgadza się wręczyć ją drużynie, pod warunkiem jednak, że wykona dla niego specjalną misję – odnajdzie magiczny skarb ukryty gdzieś w Złoziemiu. Zanim bohaterowie wyruszą na tę wyprawę, muszą zdobyć mapę okolicy. Ją zaś niełatwo jest znaleźć, bowiem jedyna jej kopia znajduje się w bibliotece królestwa Throal. W taki oto sposób prosta przygoda przeobraża się w serię scenariuszy o niewielkim skomplikowaniu.

ELEMENTY KAMPANII

Jak już wspomnieliśmy, kampania rozgrywana w świecie **Przebudzenia Ziemi** może być po prostu zbiorem przygód prowadzonych jedna po drugiej, w której występują ci sami bohaterowie. Jest jednak dość prawdopodobne, że graczom i Mistrzowi Gry wspólne postaci wydadzą się niewystarczającymi elementami łączącymi scenariusze. W takim przypadku nieocenione mogą okazać się drugoplanowe wydarzenia, motywacja, cele i przeciwności – wszystkie te techniki pozwalają stworzyć wciągającą, interesującą i spójną kampanię.

WYDARZENIA DRUGOPLANOWE

Mistrz Gry może wykorzystać wydarzenia drugoplanowe do zachowania ciągłości prowadzonych przygód, z których składa się kampania. Są one drugorzędne wobec głównej osi fabuły, pozwalają jednak połączyć scenariusze – na przykład mniej ważną intrygą, kilkoma zdarzeniami lub postaciami. Wydarzenia drugoplanowe mogą być zapowiedzą przyszłej przygody lub odnosić się do przeszłości.

Możesz, na przykład, przygotować grunt dla następnej przygody włączając we właśnie prowadzoną dwa lub trzy elementy odwołujące się do przyszłych wydarzeń. A kiedy zaczniesz nowy scenariusz, bohaterowie (i gracze) albo będą mieli już jakieś informacje, albo będą nieco zaznajomieni z sytuacją. W powyższym przykładzie zamiast po prostu umieszczać postaci w wiosce, w której czeka Horror, możesz zacząć przygodę od wstępu, dzięki któremu drużyna wciągnięta zostanie w akcję. To wprowadzenie będzie miało postać pierwszego scenariusza. W jego trakcie bohaterowie podróżują, zatrzymując się w różnych gospodach i słysząc w każdej z nich opowieści lub plotki o Lodoskrzydłym. W kolejnej przygodzie, kiedy odkryją, że muszą spotkać się ze smokiem, by osiągnąć jeden z celów, zorientują się, iż posiadają już kilka pomocnych informacji o tym wspałym przeciwniku. Lodoskrzydły stał się drugoplanową postacią kampanii, a to pozwoliło podtrzymać iluzję realności świata gry, który również nieustannie żyje i zmienia się.

Drugoplanowe elementy mogą występować nieco bardziej „przypadkowo”, choć wymaga to o wiele dokładniejszego planowania. W takim przypadku Mistrz Gry tworzy kilka pozornie nie związanych ze sobą, nieważnych wydarzeń, w których bohaterowie biorą udział, lub których są świadkami podczas jednej lub kilku przygód wchodzących w skład kampanii. Te zdarzenia nie zostaną wyjaśnione nawet wtedy, kiedy scenariusz dobiegnie końca; z czasem postaci i gracze mogą o nich zapomnieć.

A tak naprawdę te wydarzenia – zdawałoby się nieważne, nieistotne i niezależne – tworzą podstawę przygody, którą planujesz poprowadzić w przyszłości, być może również jako część kampanii. Kiedy poczujesz, że jesteś gotowy do rozegrania scenariusza opartego na takich drugoplanowych wydarzeniach, przejrzyj dotyczące nich notatki. Upewnij się, że wykorzystałeś je wcześniej w odpowiedni sposób, i że odwołują się do zdarzeń, które mają mieć miejsce w przyszłości. Kiedy nagle wszystko zacznie mieć sens, bohaterowie (czy raczej gracze) zareagują w sposób oczywisty – „Aha!”. W ten sposób raz jeszcze przekonasz ich, że świat gry jest realnym miejscem, w którym istoty i sytuacje zmieniają się i biegną naprzód.

CELE

Zaletą wielu kampanii są planowane cele. Ma to miejsce szczególnie w przypadku wspomnianych wcześniej kampanii, które oparte są na pojedynczym, głównym, powoli rozwijającym się wątku. Jednakże cele długofalowe mogą być bardziej abstrakcyjne niż wykonanie jednej, prostej misji – jednym z takich długoterminowych zadań może być np. zbadać Barsawię i uwolnić jej od Horrorów.



EARTHDAWN

Dopóki każda przygoda posiada jasny cel, nie musisz tworzyć celu całej kampanii, w której skład wchodzi poszczególne scenariusze. Jednakże kiedy go wprowadzisz, łatwiej ci będzie ustalić to, na czym musisz i chcesz się skupić. Cel kampanii stanie się również podstawą, na której będziesz mógł budować następne przygody.

MOTYWACJE

Kolejną zaletą kampanii są powracające i przewijające się przez jej fabułę motywacje. Nie muszą one różnić się od motywacji bohaterów biorących udział w niezależnym scenariuszu, mogą jednak stanowić powód, dla którego postaci wciąż poszukują wrażeń i nowych przygód. Czy bohaterowie chcą oczyścić świat z Horrorów? Czy niosą do różnych zakątków Barsawii opowieści o legendarnych herosach? A może sami chcą stworzyć własną legendę? Bohaterów kampanii mogą pchać do działania również bardziej przyziemne i praktyczne cele. Być może chcą odnaleźć i uratować porwanego przez Theran przyjaciela; albo poszukują wiedzy o jakiejś rasie, miejscu; może starają się rozwiązać zagadkę swego pochodzenia... Łączenie przygód i motywacji bohaterów kampanii jest bardzo ważne, ponieważ daje graczom wrażenie, że ich postacie działają z osobistych pobudek.

PRZECIWNOCI

Ciągająca się przez kilka przygód kampania daje również szansę wprowadzenia straszliwych przeciwności na wielką skalę, zwykle uosabianych przez wroga, którego nie da się pokonać podczas jednego lub dwóch scenariuszy. Tylko od ciebie zależy czy będzie to ktoś, z kim bohaterowie walczyć przez dłuższy czas – czarny charakter, potężny Horror, który jakimś cudem zawsze unika zagłady, lub theranński szpieg – czy też coś zupełnie innego.

Długofalowe kampanie skupione wokół jednego przeciwnika dają również bohaterom szansę na odnalezienie kilku (jednego, dwóch... – rzadko więcej) przedmiotów wzorca wroga, które ułatwią pokonanie go. Sposoby wykorzystania tych przedmiotów i z magii wątków, powiązane z miejscami lub osobami, poznasz czytając dodatki do gry **Earthdawn**.

CIĄGŁOŚĆ I ZMIENNOŚĆ

Kampanie muszą być dynamiczne i powinny zmieniać się wraz z upływem czasu. Niektóre modyfikacje muszą wynikać bezpośrednio z działań bohaterów. Mistrz Gry powinien być przygotowany na wprowadzanie tych zmian do wymyślonej fabuły, tak by główny wątek pasował do nowej sytuacji. Jeśli, na przykład, któryś z bohaterów niezależnych niespodziewanie zginie, to nie powinien pojawić się w chwili później – bez względu na to jak znaczącą rolę ogrywa w planach prowadzącego. Wyjątek stanowi sytuacja, w której Mistrzowi Gry uda się tak wpłynąć na wydarzenia, że postaci graczy nie odnajdą ciała. Umarły bohater, który nagle powraca do życia, to ekstremalny przypadek braku ciągłości, jest to jednak typowe potknięcie prowadzącego – w końcu łatwo jest zapomnieć o mniej ważnych rzeczach mając na głowie całą kampanię.

Mistrz Gry powinien pokazywać graczom nieustanne zmiany zachodzące w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Można tego dokonać na wiele sposobów. Przyjacielsko nastawiony bohater niezależny

może się zestarzeć, zachorować lub powoli zmieniać swój stosunek do jednego lub kilku poszukiwaczy przygód. Równie dobrym sposobem wydają się opowieści, które snują postaci tła, a które mówią o miejscach nie znanych drużynie. W trakcie przygody możesz (jako bohater niezależny) dzielić się z drużyną plotkami, które co pewien czas będą aktualizowane. Jeśli bohaterowie omiłą przygotowany przez siebie scenariusz, to wspomnij później o innej drużynie herosów, która nie popełniła tego błędu; niech się dowiedzą, jakie były skutki ich beczynności. Mistrz Gry ma oczywiście wolną rękę w pokazywaniu zmian mających miejsce w świecie gry.

Z czasem również postacie graczy będą ulegać zmianom. Nieustannie zdobywane punkty legend wpłyną na zdolności i możliwości bohaterów. Kampania również powinna brać pod uwagę te zmiany. Gdy postacie będą zdobywać doświadczenie i potęgę, wy (tzn. ty i gracze) oswoicie się z regułami gry – a to wpłynie

zarówno na odgrywanie postaci, jak i na prowadzenie przygód. Im lepsza znajomość systemu, tym większe szanse na podjęcie słusznych decyzji i maksymalne wykorzystanie możliwości bohaterów i potworów. Wraz z upływem czasu Mistrz Gry zdobędzie doświadczenie, dzięki któremu będzie mógł prowadzić przygody dla postaci z wyższych kręgów. Niestety, na początku czeka go ciężka praca: nieustanne modyfikowanie planowanych wydarzeń i przeciwników, by nadążyć za zmianami zdolności postaci.

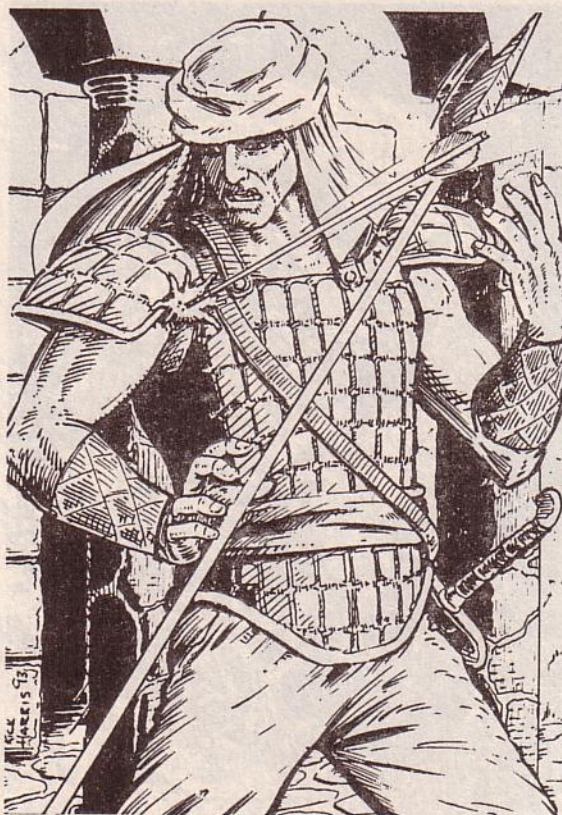
Istnieje jeszcze jeden istotny sposób, który wniesie pozytywne zmiany do prowadzonej przez ciebie gry. Będzie to ilość zdobytych przez bohaterów (i graczy) wiadomości dotyczących świata **Przebudzenia Ziemi** i kierujących nim mechanizmów. Ty stworzysz przygody, które dotyczą różnych elementów gry, a dzięki temu gracze i ich postacie uczą się i zapamiętują coraz więcej szczegółów dotyczących stworzonej na sesjach krainy. Ta zmiana jest naturalna i należy się z niej cieszyć. Jedną z przyjemności wiążących się z grami fabularnymi – a w szczególności z grą **Earthdawn** – jest poznawanie nowego świata. Lepsza znajomość zasad i świata pozwala zarówno graczom, jak i Mistrzom Gry wykorzystywać zdobytą wiedzę w bardziej twórczy i bardziej skomplikowany sposób.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Świat **Przebudzenia Ziemi** obfituje w wydarzenia sprzyjające przeżywaniu przygód. Biorąc pod uwagę wielkość Barsawii i konflikty między jej mieszkańcami można stwierdzić, że możliwości są nieskończone. Chcąc uratować cię przed ich natokiem, przedstawiamy kilka najistotniejszych wiadomości o świecie **Przebudzenia Ziemi** wraz z sugestiami dotyczącymi możliwych scenariuszy.

HORRORY

Horror to chyba najoczywistsze źródło przygód. Bohaterowie mogą walczyć z bestiami, które nie opuściły Barsawii po Pogromie, lub leczyć rany zadane krainie w trakcie Długiej Nocy. Wiele Horrorów wciąż żyje w okolicach wiosek i miast, sycąc się strachem i emocjami ich mieszkańców. Przygody i kampanie związane z tymi stworami zwykle będą należały do powyższej kategorii.



THERANIE

Barsawia nie podlega już Therze, ale mimo to imperium nadal stanowi wielkie zagrożenie. Thermanie wciąż kontrolują północno-zachodnie rubieże swej dawnej prowincji i wysyłają wielu szpiegów, którzy prowadzą działalność wywrotową i starają się wpłynąć na lokalne władze; w ten sposób chcą odzyskać utraconą Barsawię. Thermanie szczególnie interesuje Parlainth, które niegdyś było stolicą prowincji. Wiadomo, że w Przyczółku działają szpiegowie imperium, jednak ich tożsamość zwykle pozostaje nieznana.

PASJE/GŁOSICIELE

Lud Barsawii oddaje cześć Pasjom – ucieleśnieniom uczuć i emocji. Pasje odgrywają istotną rolę w życiu mieszkańców tej krainy, nic więc dziwnego, że mają szansę stać się inspiracją wielu przygód. Szczególnie ciekawe mogą być opowieści o głosicielach i oddziaływaniu, jakie mają na Barsawian. Większość głosicieli uznaje, że służenie wybranej Pasji to jedyny istotny cel ich życia. Wielu ryzykuje życiem starając się godnie wypełniać wyznaczone sobie obowiązki. Łatwo wyobrazić sobie starcie między dwoma głosicielami tej samej Pasji, którzy mają podobne cele, ale osiągają je w inny sposób.

Chyba najwięcej możliwości wiąże się z Szalonymi Pasjami i ich głosicielami. Te uosobienia emocji działają (przynajmniej na razie) samodzielnie, starając się zniszczyć inne Pasje bez względu na konsekwencje. Wynik walki między głosicielami Szalonej Pasji a głosicielami każdej innej Pasji może być straszliwy.

BADANIE LEGEND

Kolejnym kluczowym elementem **Przebudzenia Ziemi** są legendy dotyczące świata i czasu. Podczas podróży po Barsawii bohaterowie poznają wiele opowieści o herosach, skarbach, Horrorach i innych bestiach. Te legendy mogą być idealnymi załącznikami przygód. Dzielać się jakąś historią z bohaterami intrygujesz ich i zaciekawiasz; z tej iskry możesz później rozpalic ogień nowego scenariusza. Posłużmy się przykładem: odsłaniasz przed bohaterami legendę o Kryształowej Włócznie, która ponoć wciąż czeka na swych odkrywców w kaerze gdzieś w Złoziemiu. Ta opowieść może rozpoczynać przygodę, podczas której drużyna wyrusza na Złoziemie i odkrywa, co kryją jego granice.

BADANIE KAERÓW/CYTADEL

Kaery i cytadele rozsiane są po całej Barsawii. Większość z nich jest opuszczona, choć w wielu wciąż mieszkają Dawcy Imion nie zdający sobie sprawy z końca Pogromu lub nie chcący weń uwierzyć. Kaery i cytadele to doskonałe miejsca na przygodę, szczególnie oparte na poszukiwaniu pozostałości w nich skarbów. Mogą w nich jednak również rozgrywać się scenariusze i kampanie o temacie „Horror”.

MAPA BARSAWII

Podczas Pogromu Barsawia uległa znacznym zmianom. Wiele miast, miasteczek i wiosek zniknęło z powierzchni ziemi, a inne – chroniąc się przed Horrorami – przeniosły się gdzie indziej.

Krajobraz naturalny pozostał niemal taki sam, choć niektóre miejsca zostały zmienione. Z tego też powodu istnieje tylko kilka dokładnych map Barsawii. Pewne osoby lub organizacje – obawiając się wojny lub korzystając z pokoju – mogą wynająć bohaterów, by sporządzili mapę całej krainy lub określonych jej obszarów. To zadanie może zaprowadzić drużynę do zapomnianych i ukrytych miast sprzed Pogromu, bądź też być prostą, satysfakcjonującą, dobrze wykonaną robotą.

SKARB

Przygody związane z magicznymi skarbami są równie ważne jak scenariusze wykorzystujące legendy. Wszakże opowieści o tych przedmiotach są częścią historii całej Barsawii, mogą więc stanowić źródło istotnych informacji, a więc także przygód i kampanii. Bohaterowie, którzy pragną poznać przeszłość jakiegoś przedmiotu, z pewnością będą musieli przemierzyć niemal całą krainę. A taka podróż może prowadzić do wielu innych przygód.

Zasady korzystania z magicznych skarbów nieodwołalnie wiążą się z poznawaniem ich tajemnic. Dlatego też Mistrz Gry może z powodzeniem obmyślać przygody i kampanie, w których bohaterowie poszukują wszystkich sekretów danego przedmiotu. Czyż może być ciekawszy cel i silniejsza motywacja?

OŚRODKI MIEJSKIE

Po Barsawii rozsiane są nie tylko kaery i cytadele, ale również miasta, miasteczka i wioski, stanowiące nieskończone źródło przygód. W scenariusze, których akcja toczy się wokół skupisk ludności, można wpleść kradzież, polityczne intrygi, Horroru itp. Kilka najważniejszych miast Barsawii opisano w podręczniku głównym do gry **Earthdawn**, ale są to jedynie te ośrodki, o których słyszano w królestwie Throal. Wiele innych skupisk – mniejszych i większych – czeka na odkrycie.

TWÓJ EARTHDAWN

Każda gra w **Przebudzenie Ziemi** powinna być jedyną w swoim rodzaju. Zasady i informacje

o świecie, które publikujemy, należy traktować jako punkt wyjścia. Na jego podstawie Mistrz Gry może przedstawić Barsawię tak jak sobie tego życzy.

Sposób, w jaki ty i twoi gracze ożywiecie świat **Przebudzenia Ziemi** zależy tylko od was. Zbierz wszystkie informacje, ale wyselekcjonuj z nich tylko to, co cię interesuje i co chcesz wykorzystać. Nie radzimy całkowicie zmieniać zasad (chyba że NAPRAWDĘ tego chcesz), ale nie czuj się w żaden sposób ograniczony – wprowadź poprawki wszędzie tam, gdzie uważasz to za stosowne. Kilka propozycji zmodyfikowania reguł opisaaliśmy w podręczniku głównym, poniżej natomiast znajdziesz sugestie dotyczące świata **Przebudzenia Ziemi**.

Zanim jednak zaczniesz to robić, kilka słów ostrzeżenia. Pracownicy firmy FASA mają niezmienną wizję dotyczącą przyszłości świata **Przebudzenia Ziemi**, więc publikowane materiały będą się na niej opierać. Dlatego też może się zdarzyć, że nasza idea będzie sprzeczna z twoimi pomysłami lub zmianami. W takim przypadku sam będziesz musiał radzić sobie z tymi problemami. My ze swojej strony uważamy naszą wersję świata za najważniejszą i w oparciu o nią będziemy publikować następne materiały.



EARTHDAWN

STWORY I HORRORY

Jeśli nie odpowiadają ci nasze opisy stworów lub Horrorów, zawsze możesz je zmienić – wraz ze współczynnikami i cechami. Pamiętaj jednak, że punkty legend, które zdobywa się za ich pokonanie, obliczono w oparciu o przygotowane przez nas statystyki i moce. Jeśli je zmienisz, musisz również zmodyfikować liczbę punktów legend.

Niewiele ryzykujesz zmieniając cykle aktywności i zwyczaje stworów lub Horrorów. Jeżeli uznasz, że w twojej przygodzie robaczywe można spotkać na wilgotnych bagnach, to tak będzie. My nie mamy nic przeciwko temu; również w tym przypadku opublikowane przez nas informacje należy traktować jako fundament, na którym każdy buduje odpowiedni dla siebie gmach. Od ciebie (i graczy) zależy jak on będzie wyglądał.

SKARBŲ

Gra **Earthdawn** zachęca prowadzących do modyfikowania magicznych skarbów. Wszystkie opublikowane w podręczniku głównym (i nie tylko) przedmioty to jedynie część informacji, które są potrzebne. W chwili gdy zechcesz wykorzystać je w przygodach, musisz uzupełnić „białe plamy”, a więc – między innymi – ustalić tajniki i wiedzę dotyczącą każdego ze skarbów. Opracowana przez nas mechanika pozwala ci konstruować wszystkie szczegóły tak, by jak najlepiej pasowały do grupy i scenariuszy. Na tym obszarze – bardziej niż gdziekolwiek indziej – **Earthdawn** staje się twoją grą.

THERANIE

W naszej wersji **Przebudzenia Ziemi** imperium Thery odgrywa istotną rolę. Theranie stanowią nieustanne zagrożenie, czyhające niedaleko, na północnym-zachodzie – cały czas spiskują i robią wszystko, byleby tylko odzyskać utraconą prowincję. Niemal wszędzie w Barsawii można natknąć się na ich szpiegów, którzy wprowadzają w życie plany imperium.

Jeśli nie odpowiada ci pomysł Thera i politycznych rozgrywek, a intrygi nie są twoją pasją, to możesz uznać, że imperium w ogóle nie istnieje. Zignoruj je. Pamiętaj, że to twoja gra. Z drugiej jednak strony możesz pragnąć informacji o Theraach już **TERAZ**, bo wiem mają oni odgrywać najważniejszą rolę w twojej pierwszej kampanii. W takim przypadku sam ich opracuj, określ wpływy i metody działania. Jeszcze przez pewien czas nie będziesz miał okazji na zapoznanie się z naszą wersją Thera, więc – póki co – wszystko zależy od ciebie.

NASTRÓJ I ATMOSFERA

Jak już wspomnieliśmy na początku, istnieje wiele sposobów tworzenia atmosfery przygód do **Przebudzenia Ziemi**. Jednak atmosfera samej gry to zupełnie inna sprawa. **Earthdawn** może być grą z gatunku *heroic fantasy*, w której postaci walczą o uleczenie ran Barsawii i oczyszczenie jej ze zła wiążącego się z Horrorami i Theranami. Świat **Przebudzenia Ziemi** może być również światem tajemnic i cudów, a bohaterowie są nieustannie zaskakiwani i zdumiewani. Ten **Earthdawn** będzie roić się od nie zbadanych krain i mrocznych sekretów; niektóre z nich niosą ze sobą wiedzę, inne – niebezpieczeństwo. Świat **Przebudzenia Ziemi** może również być mroczny i zraniony; bohaterowie wciąż będą odkrywać coraz to nowe bliźny pozostawione przez Pogrom. Ten mroczny nastrój splugawienia można łatwo związać z tematem „Horror” – z mieszkańcami Barsawii, którzy chronili się przed tymi straszliwymi bestiami nie zważając na konsekwencje (patrz wcześniej).

Wybranie odpowiedniego nastroju i atmosfery to jeszcze jeden sposób na stworzenie jedynych w swoim rodzaju sesji w **Przebudzeniu Ziemi**.

MAGIA KRWI

Magia krwi to jeden z najbardziej niepokojących elementów świata **Przebudzenia Ziemi** i bardzo wiele zależy od tego jak postanowisz go wykorzystywać. Jest ona bardzo potężna,

a amulety krwi i przysięgi krwi to tylko niektóre z jej elementów. Mistrz Gry powinien pamiętać, że magia krwi jest również jednym z efektów Pogromy, nieodłącznie wiąże się więc z niebezpieczeństwem.

Mieszkańcy Barsawii sięgnęli po nią przed Pogromem, chcąc ochronić się przed Horrorami. Kiedy zakończyła się Długa Noc, przestali tak często korzystać z magii krwi, choć wciąż jest ona obecna w świecie. Wielu traktuje ją jako stałe przypomnienie o Pogromie, czyli o czymś, o czym wszyscy chcieliby zapomnieć. Nie powinien więc dziwić fakt, że większość Dawców Imion unika magii krwi.

TOWARY I USŁUGI

W podręczniku głównym do gry **Earthdawn**, w rozdziale **Towary i usługi**, znajdziesz kilka propozycji dotyczących dostępności niektórych dóbr i usług w Barsawii. Ta dostępność to jeszcze jeden obszar, który pozwoli uczynić **Przebudzenie Ziemi** twoją grą. Barsawia będzie lepiej odpowiadała twojej wizji, jeśli uznasz, że niektóre towary i usługi zdobyć łatwiej, a inne trudniej. Możesz, na przykład, zdecydować, że amulety krwi są dostępne jedynie na czarnym rynku i to za horrendalne sumy. Z drugiej strony masz prawo uznać, że wszelkiego rodzaju medykamenty i lecznicze mikstury można nabyć niemal wszędzie. Niektóre bronie i zbroje mogą być dostępne jedynie w konkretnych miastach lub tylko u wędrownych handlarzy. Te i podobne decyzje pozwolą lepiej określić twoją grę i odróżnić ją od innych.

POMYSŁY GRACZY

Najlepszym źródłem modyfikowania **Przebudzenia Ziemi** powinni być twoi gracze. Jesteśmy przekonani, że będą w stanie dokładnie określić to, czego oczekują od gry, a czego sobie nie życzą. Ich przemyślenia będą dotyczyły konkretnych przedmiotów, zasad, talentów, czarów itd. Kiedy zapytasz, co oni o tym myślą, możesz zostać zasypany większą ilością informacji niż się spodziewałeś i niż potrzebujesz. Dzięki temu jednak – po pierwsze – dowiesz się, co myślą o grze i – po drugie – poinformują cię, w jaki rodzaj sesji chcieliby grać. Jeżeli, na przykład, stworzyłeś kampanię o mrocznym, mrozącym krew w żyłach nastroju, a oni powiedzą, że wolą klimat *heroic fantasy*, to będziesz musiał zmienić swoje podejście.

Jeśli zaoferujesz graczom to, czego oczekiwali, to z pewnością będziecie grać ze sobą dłużej i wszyscy mile spędzą czas. Pamiętaj jednak, że to ty jesteś Mistrzem Gry i to TY decydujesz o wyglądzie gry. Nie radzimy ci jednak odcinać się od graczy i robić wszystko po swojemu. Warto jest od czasu do czasu po prostu pójść na kompromis i spróbować czegoś innego. W końcu właśnie po to zwykle kupuje się nową grę – żeby spróbować czegoś innego. Pamiętaj jednak, że najważniejszym powodem, dla którego gracze w **Przebudzeniu Ziemi**, jest miłe spędzenie czasu.

NOTATKI

Nasza ostatnia rada dotyczy prowadzenia notatek. Proponujemy, byś spisywał informacje dotyczące wydarzeń, które miały miejsce w trakcie prowadzonych przez ciebie kampanii. Dzięki temu łatwiej będziesz mógł tworzyć bardziej złożone i głębsze przygody. W końcu to właśnie wydarzenia mogą zmieniać świat gry – i czynią to!. W im większej liczbie przygód wezmą udział bohaterowie twoich graczy, tym większą częścią tej wyobrażonej krainy się staną. Świat powinien się zmieniać i być dynamiczny nie dzięki publikowanym podręcznikom, ale dzięki postaciom i sesjom.

Notatki pomogą ci również porównać twoje pomysły z opublikowanymi, oryginalnymi materiałami. Możesz jednak opracować jakiś zakątek Barsawii i w tydzień później znaleźć w sklepie opisujący go podręcznik. W oparciu o notatki łatwiej ci będzie połączyć dwie wizje świata, dzięki czemu **Przebudzenie Ziemi** stanie się twoją grą – jedyną w swoim rodzaju.

Christopher Kubasik

NIM ŻYCIE DOBIEGNIE KOŃCA

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Tony Szczudło, Lis Dunforth, David Martin

Opowiadanie zaczerpnięte z wydanego przez firmę FASA zbioru „Talizman”, który ukaże się nakładem firmy IMP

Miram płakała cicho, ale tak by nie obudzić męża i dzieci. Kłęcząc na podłodze, kołysząc się w przód i w tył, zastanawiając, czy powinna odszukać potwora.

Rozdarcie w materii wszechświata powstało tuż ponad żdźbłami trawy. Powoli rozrastało się, a jego krawędzie błyszczały mroczną purpurą. Daleko w górze świeciły ostre, srebrne gwiazdy osadzone na nieskończonym niebie. Wokół, w ciszy upalnej nocy, spały zwierzęta.

Rozdarcie powiększało się; nagle wyskoczyło z niego lśniąca ostrze fioletowego światła, które przecięło sawannę, przemieniając wysoką trawę w morze ciemni.

Pośród krzewów spały dumne lwy; leniwie odpoczywały po udanym polowaniu i obfitym posiłku. Niektóre z nich – widząc światło pochodzące z innego świata – uniosły głowy, spoglądając na dziwny blask, i na swój ograniczony sposób zastanawiając się, czy czarodzieje są gdzieś w okolicy. Jeden wstał, wachając i nasłuchując. Otaczające jego nozdrza futro koloru piasku zmarszczyło się.

Nawet lew wiedział, że dzieje się coś bardzo złego.

Miram zwinęła się w kłębek w miejscu, w którym kłęcząc, kładąc głowę na brudnej podłodze chaty. Światło gwiazd, które przebijano się przez bambusowe ściany, przemieniło się w węże, wijące się po ciele płaczącej. Dziewczyna zwinęła się w jeszcze ciaśniejszy kłębek, cały czas próbując nikogo nie zbudzić. Wszystko wydawało się jej takie małe, tak nieważne. Jej mąż, dzieci, ich potrzeby i żądania... by była źródłem porządku... by była praktyczna... by nic nie mówiła... nie czuła... nie...

Nie chciała wchodzić do tej przeklętej dziury. Kiedy tylko o tym pomyślała, jej umysł powoli opanowywał mrok – tak jakby ktoś do czystej wody wlał atrament, który powoli barwił całą ciecz.

Pożerając nadzieję.

Lata, które ma spędzić w mrocznych jaskiniach. Nie, o wiele więcej – resztę życia, aż do śmierci. Jeśli wejdzie do dziury, to już nigdy jej nie opuści. Aż do śmierci.

Na co mają liczyć? Co zdarzy się po zamknięciu? Będą żyć, przez lata czekając na śmierć.

Następne pokolenia, i tak dalej, dalej... Dopiero gdy miną setki lat, gdy ona dawno już nie będzie żyć, a jej kości ulegną zapomnieniu – dopiero wtedy wrota kaeru zostaną otwarte, dopiero wtedy jego mieszkańcy ujrzą promienie słońca. Ale owego dnia nikt nie będzie pamiętał o tych, którzy zeszli pod ziemię przed wiekami.

Przestała płakać i uniosła głowę, oddychając coraz szybciej i szybciej. Schowała twarz w dłoniach, ocierając ją szybko palcami. Nie chciała nikogo zasmucać ani denerwować. Panikowała.

Dwa dni. Potem wieczność.

Uprzejmość jej męża. Śmiech dzieci. Przez wieczność... aż do śmierci.

Owszem, były przyjemne chwile. Pozwoliła sobie jednak o nich zapomnieć, kręcąc przecząco głową.

Wszystko przemysłała i nie popełniła błędu. W tym leżał cały problem.

Czy nie powinno być czegoś więcej?

Nie mogła tego zrobić. Za dwa dni będą oczekiwać, że wkroczy do tej jamy pod wzgórzem i spędzi resztę swego życia bez słonecznego światła... widząc jedynie mieszkańców wioski... bez nadziei na ucieczkę...

Spojrzała na śpiącego na macie Bromisa. Pociągnęła twarz. Czarna broda. Delikatny. Przystojny.

Nieświadomie zaczęła drapać bliznę na lewym nadgarstku. Bliznę, którą pozostawiło ostrze noża, gdy zagłębiła je w ciele przecinając nerwy i tracąc czucie w kciuku i dłoni. Ale oni uratowali ją. To Bromis ją znalazł i zaniósł do wioskowego uzdrowiciela.

Sama Miram nie była pewna tego, co zdarzyło się tamtej nocy. Jakiś impuls pchnął ją w otchłań śmierci. Decyzja o samobójstwie było taka dziwna – niczym marsz nad przepaścią. Jeden fałszywy krok i jesteś po drugiej stronie. Nie kończący się upadek.

A teraz miała wkroczyć w mrok kamiennego grobu; zdecydować się na śmierć za życia.

Dlaczego? Bo powiedzieli jej, że musi. Bo otrzymali ostrzeżenie o stworach, które pochłoną świat. Bo należy cieszyć się z tego, że wciąż jest się żywym.

Pomyślała o kupcu, który co pewien czas przyjeżdżał do wioski. Zawsze miał wóz załadowany owocami zebranymi w dżungli. Czasem przywoził magiczną różdżkę na sprzedaż, dzięki której rośliny rosły szybciej, a kobiety i mężczyźni stawali się bardziej płodni. Był o trzy lata młodszym od niej głosicielem Jaspree. Miram uśmiechnęła się, przypominając sobie jego pełną, zawsze radosną twarz. W przeciągu kilku ostatnich miesięcy raz lub dwa odsunęła go od wozu i zaczęła oglądać przywieziony towar, próbując spojrzeć mu w oczy. Zdarzyło się, że patrzyli na siebie przez kilka chwil, oddaleni na długość ramion. A wtedy trudno jej było złapać oddech. Tak bardzo pragnęła dotknąć włosów na jego piersi...

A potem on spoglądał ponad nią, na jej dzieci bawiące się z gromadką innych. Uśmiechał się, wracał do pracy i znów targował się o ceny.

Gdzie on się ukryje? A jeśli przyjedzie tu za dzień lub dwa i będzie potrzebował pomocy? Miejsca, w którym spędzi resztę swego życia?

A może ktoś inny? To nie miało znaczenia. Miram po prostu nie mogła znieść myśli, że dożyje swych dni pośród ludzi, których zna. A przecież zawsze uważała, że musi być jeszcze coś... innego. Ktoś, kogo musi spotkać.

Potwory. Czy naprawdę istnieją? Czy musi się przed nimi kryć?

Prześlizgując się przez purpurowe usta rozdarcia w materii wszechświata, na świat wypetł czubek czegoś różowego. Macka. Wiła się ciekawie niczym wąż, smakując wilgotne powietrze. Miała nieco ponad centymetr średnicy na czubku, ale szybko wydłużała się, wkraczając do tego świata.

Macka otarła się o krawędzie rozdarcia. A potem prześlizgnęła się przez nie jeszcze jedna. I następna. Macki chwyciły krawędzie szczeliny, zawinęły na nich, napierając na purpurowe usta wiszące w powietrzu. Mięśnie napięły się i coś zaczęło wciągać się do nowego świata.

Światło gwiazd zabłysło różowo, odbijając się od wilgotnego ciała.

Niemal wszystkie lwy stały teraz, węsząc w powietrzu. Biegały w kółko, co pewien czas spoglądając w kierunku wyłaniającego się stwora. Nie wiedziały i nie mogły wiedzieć o inwazji. Nie zostały ostrzeżone. Nie знаły opowieści, którymi mogłyby straszyć kocięta. Jednak mimo to instynktownie czuły, że to, co się zbliża, oznacza pewną śmierć. Czuły to nawet małe obudzone z głębokiego snu. Lwy – jeden po drugim – uciekły, pozostawiając za sobą nieruchomą, wysoką trawę, wilgotne powietrze nocy i dymę.

Macki pełzły po ziemi, a potem zagłębiły się w niej i zakotwiły. Ciągące się za nimi, napuchłe, różowe ciało powoli parło do przodu, coraz bardziej rozwierając purpurowe usta.

Z wilgotnym plaśnięciem istota prześlizgnęła się przez rozdarcie i opadła na ziemię; wślizgnęła się w wysoką trawę, znikając z pola widzenia.

Odpelzła od wrót, doświadczając dziwnych, starożytnych sygnałów ożywionych nowym otoczeniem.

Pojawiające się w jej umyśle impulsy były jedynie bezładnymi pomrukami.

Znaleźć kryjówkę.

Bezpieczeństwo.

Tej nocy pragnęła wciągnąć coś do swej duszy i zabrać to ze sobą do kaeru. Wspomnienia, które mogłaby pielęgnować przez dekady życia w tunelach. Cicho wyszła z chaty, zostawiając za sobą rodzinę i wioskę. Wspięła się na wzgórze, wznoszące się na północy. Gwiazdy wisiały ponad nią niczym srebrne kamienie rozrzucone po czarnym piasku. Nieskończone. Wzywały ją. Namawiały do życia innego niż to, które znała.

Kiedy osiągnęła szczyt, przymknęła oczy i przez chwilę płynęła wraz z gwiazdami. Potem zatrzymała się i spojrzała na Tarfal, na rodzinną wioskę przyczajoną u stóp wzgórza. Niebieskie światło gwiazd tańczyło lekko na strzechach chat. Stojące blisko siebie domy były zgrzebne, ale obszerne. Na zboczach wzgórza wieśniacy hodowali ryż i owoce.

Odwrociła się i spojrzała na rozciągającą się z drugiej strony wzgórza równinę i ledwie widoczną, czarną ścianę dżungli wypełnionej sekretami i życiem. Bogata, wilgotna gleba. Wszelka hojność ziemi. Nadzieja. Możliwości.

Usłyszała dochodzący z tyłu, daleki odgłos – ciężki oddech. Odwróciła się i ujrzała Bromisa, który wielkimi krokami wspinał się na wzgórze; sytki piasek utrudniał mu marsz.

Jej gardło nagle wyschło; zapragnęła uciec, zniknąć w mrokach nocy, zanim mężczyzna do niej dotrze. Rozwiązać się bez śladu, niczym przedmiot jakiejś magicznej sztuczki.

Magia... Potrzebowała magii, by zniknąć nikogo nie raniąc. Pomyslała o dzieciach, które pytają Bromisa, gdzie podziła się mama. I, oczywiście, o jego cierpieniu. Taki miły mężczyzna. Taki miły. Zbyt miły dla kobiety, która zatopiła ostrze we własnym ręku. Te i podobne myśli kłębiły jej się w głowie niczym zeschłe liście niesione wartkim strumieniem; nie widziała już otaczającego ją świata i straciła świadomość upływającego czasu.

– Przyjemny wieczór – stwierdził Bromis.

Nie odwróciła się do niego od razu, bojąc się, że wyraz jej twarzy powie mu zbyt wiele. Kiedy w końcu to zrobiła, ujrzała jego oczy – błyszczały w ten sam, tak dobrze znany sposób: dziwnie i figlarnie zarazem. Przed laty myślała, że to miłość, pragnienie. Z czasem zrozumiała, że to brak zrozumienia. A teraz, w obliczu inwazji, odkryła jeszcze coś. Jego oczy zdradzały, że naprawdę chce ją zrozumieć. To badawcze spojrzenie... co miało oznaczać? Głód? Zazdrość? Uważała go za łagodnego i dobrotliwego, ale tak naprawdę pragnął czegoś więcej.

Serce miała zimne niczym lód. Było już na to za późno.

– Tak, Bromis, miły wieczór – powiedziała, spoglądając w gwiazdy, w mrok wilgotnej dżungli, w nieskończoność skrytą w nierzynam.

– Kocham cię – wyszeptał, zbliżając się i biorąc ją za rękę. Jej nocy jego dotyk był inny: łagodniejszy, a jednocześnie silniejszy. Poczula, że stara się ją przyciągnąć do siebie.

– Wiem – powiedziała, robiąc niewielki krok w jego stronę.

– Dzieci były dziś wieczorem bardzo grzeczne.

– Tak – odrzekła. Znow to samo. Najpierw zaproszenie do wyznania uczuć, a potem pospieszna ucieczka do tego, co bezpieczne i przyjemne.

Gdzieś daleko rozbłysło fioletowe światło – piękne niczym kwiaty rosnące w dżungli, a jednocześnie niezwykle jaskrawe. Z ziemi uniosły się cienie traw, przypominające włócznie wojów biorących udział w bitwach sprzed wieków. W samym sercu tej iluminacji zdołała dojrzeć jedynie rój srebrnych iskier.

– Co...? – zaczął Bromis, nie mogąc ująć obaw w słowa.

– Inwazja – odrzekła Miram; wiedziała od razu.

– Tak, inwazja – wyszeptał Bromis i zrozumiał, co to oznacza. Położył ręce na jej ramionach w obronnym geście. W tej niezwyczajnej chwili zapragnęła czegoś więcej, chciała wesprzeć się na nim. Nie miała jednak zamiaru tego zainicjować. *Przytul mnie* – pomyślała. Przez jej umysł przeleciał błysk niechęci, a uwagę przyciągnął dziwny widok. Zamrugała i, zdziwiona, spojrzała na gwiazdy.

On jedynie pogłaskał ją po ramionach, a potem odwrócił ku sobie. Jego twarz pełna była troski. Chciał ją obronić. Duchy wiedziały, że potrzebuje właśnie ochrony, i to nie tylko przed sobą. A on był dobrym obrońcą.

Oddychała z coraz większym trudem. Ochronić ją przed nią samą?

Co ujrzała, kiedy rozcinała ciało? Czy ktoś ją do tego nakłonił? Czego uniknęła, niemalże umierając?

Czy miłość Bromisa ją zabija?

– Miram?

Spojrzała mu głęboko w oczy i raz jeszcze ujrzała tak oczywiste pożądanie. Czy w końcu spyta o to,

o czym przez tyle lat myślał? Czy w końcu coś powie, zobowiąże się do czegoś?

– Tak? – spytała, zachęcając go.

– Powinniśmy wracać. Potwory... Musimy powiedzieć reszcie. Musimy im powiedzieć, że Horrory są tutaj.

Zacisnęła usta i spojrzała w dół, na ziemię.

– Tak, są tu.

Macki istoty wiły się po ziemi niczym strumyczki krwi płynącej z ciała umarłego. Kiedy w końcu osiągały pełną długość, zagłębiały się w piasku i zapierały. Potem ich mięśnie napinały się, ciągnąc nabrzmiałe cielsko. Istota robiła to raz za razem, wiedząc, że musi oddalić się od światła, przesączając się przez dziurę w materii wszechświata. Tylko tego pragnęła.

W końcu znalazła ciemność wśród wysokich traw. Ciemność tak głęboką, że niemal przypominała mrok jej rodzinnego wymiaru astralnego. Miejsca pełnego potężnych błyskawic i niedostępnych gór. Miejsca, w którym ostre kamienie pokrywały całą ziemię i rozrywały ciała zwierząt zbyt starych lub zbyt chorych, by szybko się poruszać.



W rozumie istoty otwarły się wrota do krainy myśli i wspomnień. Na powierzchnię jaźni wypłynął instynkt rozlewu krwi. Gdzieś zniknęło pragnienie ukrycia się.

– *Znaleźć jedzenie* – zaskrzeczał umysł istoty i westchnął: – *Ból.*

Pamiętała bez słów, że za tym pojęciem kryje się szereg rzeczy, których nigdy nie próbowała. Rzeczy, które musiała zjeść. Kręcąc się w kółko niczym wilgotny, rozlatły i bańkowaty kot, zawinęła macki wokół siebie i powoli zaczęła zakopywać się w ziemi. Schowana, przynajmniej na czas jakiś bezpieczna w wysokiej trawie, wysłała swe myśli, swego ducha, na poszukiwania.

Myśli nie mogły widzieć, wąchać, smakować, dotykać czy słyszeć, więc otaczająca istotę trawa nie okazała się interesująca. Czarna otchłań pozbawiona smaku. Świat wydawał się mgłą rozświetloną przez odległe, białe światło.

Myśli ruszyły dalej.

Jest! Coś...

Zdziwiony duch zatrzymał się i cofnął. Emocje rozbiły się jaśniej, przemieniając się w czerwone punkty – coś na kształt oczu, które mogły widzieć. Niepewność. Potrzeba. Głód. Dziwne uczucia. Rozmazane. Kilka tajemniczych barw wśród tańczących wirów.

Myśli zagłębiły się w jamę w kamieniu – kamieniu zimnym i twardym dla ich zmysłu dotyku, mimo że nie były materialne. A potem wpłynęły w umysł jednego z małych szakala.

W świecie poza zmysłami ducha, w świecie wzroku i słuchu, w świecie materialnych ciał, szczeniak zakwilił; siedział w ciemnej norze wraz z braćmi i siostrami, czekając na matkę. Teraz w jego oczach błyszczało dziwne, ostre, czerwone światło. Przez chwilę jeszcze myślał, a potem jego ograniczoną świadomość przejął Horror. Szakal zaczął zdawać sobie sprawę z samotności, a nie z głodu czy z braku matki potrzebnej do przetrwania.

Zrozumienie potrzeby miłości – tak kruchej.

Horror pożarł wszystkie te uczucia. Nagle rozczarowanie szczeniaka smakowało w sposób, którego istota nigdy wcześniej nie doświadczyła. Delikatnie, subtelnie, nieznacznie, ale niezwykle przyjemnie. Pierwszy raz smakowała coś takiego. Stworzenia z jej rodzimego wymiaru osiągały szczyty bólu i przyjemności zarazem jedynie poprzez fizyczne życie. Świadomość samotności. Utraconych nadziei. Te myśli obudziły w istocie dawno uspięne instynkty.

Duch stwora krążył w umyśle szczeniaka, zwił się wokół niego, próbując wycisnąć jak najwięcej smaków. Zwierzę nie posiadało jednak rozumu zdolnego pojąć coś przekraczającego najoczywistsze uczucia i tylko szczekało z bólu.

Istota była coraz bardziej zniechęcona. Posmakowała czegoś innego i teraz pragnęła *więcej*. Jej myśli popłynęły do kolejnego szczeniaka, a potem do następnego i jeszcze jednego, ogrzewając się w ich umysłach. Przy okazji odkryła odległe obrazy matki i wspomnienia jej zapachu; nie wahając się pobudziła je. Zaskoczonym szczeniakom wydawało się, że matka w końcu powróciła. Dopiero po chwili zrozumiwały, że wzrok i węch oszukują je.

Apetyt istoty osiągnął szczyt. Pożarła wszystko, co była w stanie, a potem jej myśli powróciły do ciała. Z wielkim trudem wypełzła z wysokiej trawy, kierując się ku szczeniakom, przyciągana przez świecący w oddali czerwony blask głodu i strachu. Kiedy dotarła do źródła tego światła, wsunęła macki do niewielkiej jamy.

Szczeniaki – świadome już, że coś jest nie tak – skomlały i kręciły się nerwowo. Jeden z nich, najstarszy, próbował zebrać braci i siostry w głębi leża. Niestety, dwa z nich tylko skomlały i skakały wokół reszty. Kiedy dosięgły ich macki, zaczęły głośno szczekać, próbując je wystraszyć.

Umarły jako pierwsze. Istota sięgnęła do ich myśli, widząc czerwone płomienie przerażenia i czarną otchłań niepewności. Barwy uczuć odcisnęły się w umyśle stwora.

Przystawka.

Istota chwyciła dwa szczeniaki, owijając każdego jedną macką. Kolejne macki wily się po ciałach szakali, szukając najlepszego sposobu zabicia ich. Kiedy natknęły się na szyje zwierząt, panika w ich umysłach sięgnęła szczytu. Pulsująca czerwień. Istota – znając już barwy śmierci – zaciskała macki coraz silniej i silniej, aż

w końcu szyje szakali poddały się, a strach i panika poddały się.

Pozostałe cztery szczeniaki rzuciły się wte i wewte, rozjuszony krwawym zapachem śmierci. Gryzły macki, wyszarpując z nich kawałki ciała.

Istota tego nie widziała; bitewny szal szczeniąt jawił się jej jako szmaragdowa zieleń, wirująca i poszarpana. Zaczęła uderzać mackami, wypełniając niewielką jamę dzikim zamieszaniem ciosów, ugryzień i powarkowań.

Macki chwytaly szczeniaki jeden po drugim, a potem uderzały nimi o ściany, miażdżąc młode kości i czaszki.

Pierworodny odszedł jako ostatni. Jego umysł wypełniało przerażenie. W ostatnim przebyśku świadomości zdecydował się rzucić na zewnątrz, ku wolności. Minął macki i popędził w górę tunelu prowadzącego na powietrze. Tam jednak, zamiast światła gwiazd, ujrzał napęczniały cień zagradzający drogę. Oszałały ze strachu rozwarł pysk, próbując się przegryźć ku wolności. Ale macki już wracały po niego; opadły go niczym bicze i chwyciły, by po chwili rozerwać na strzępy.

Każda śmierć, a szczególnie ta ostatnia – subtelna świadomość ostatnich chwil życia szczeniaków – budziły i oczarowywały myśli istoty, jej pragnienie i głód.

Smak dziwnych, czujących zwierząt był niezwykły, wspinały; teraz chciała więcej. Jej ograniczony umysł odkrywał zapomniane, odwieczne pragnienia. Tu, w tym nowym, tajemniczym świecie czekała ją perspektywa nowego bólu.

Wpełzła do jamy i zaraz potem wysłała myśli w poszukiwaniu... czegoś jeszcze.

– Pójdę obudzić Yrasha – stwierdził Bromis.
– Tak, zrób to – odrzekła; jej ręce trzęsły się ze zdenerwowania.
– Ja pójdę do Mawlbegash – dodała, odwracając się szybko.
– Dobrze. Potem musimy obudzić resztę. Może właśnie tej nocy powinniśmy przenieść się do kaeru? Zebrać wszystkich i od razu...
– Tak, tak – przerwała mu zniecierpliwiona Miram. – Wiem... Obudzę wszystkich.

Rozdzielili się. Chłód nocy objął Miram w swe posiadanie. Zastanawiała się, czy nie nabawiła się przypadkiem gorączki. A może było to poczucie winy?

Ruszyła do chaty czarodziejki. Starła się poruszać możliwie najciszej, ale nie posiadała żadnych umiejętności, które mogłyby jej w tym pomóc. Nie była adeptem, a zwykłym człowiekiem,



desperacko próbującym nadać sens znanemu sobie życiu, które nagle dobiegało końca.

Ciemna chata czarodziejki przycupnęła na granicy wioski. Była zbudowana z bambusowych pali, ale mimo to wydawała się być to-
porna niczym krypta. Rozświetlało ją jedynie słabe światło gwiazd.

Miram zatrzymała się przed drzwiami, które zawsze stały otworem. Wejście było chronione, ale nie przed mieszkańcami wioski. Mawlbegash zwykła mówić: „Drzwi są zawsze otwarte dla mieszkańców wioski. Nie chcę, by ktoś, kto musi do mnie szybko dotrzeć, zginął pokonany siłami magii. Każdy z was może zawsze wejść do środka”. Oczywiście magiczne ochrony nie były konieczne – w końcu nikt z wchodzących nie miał złych intencji. Bo niby czemu? Wszyscy byli mieszkańcami tej samej wioski. Żaden z nich nigdy nie próbował zranić czy okraść wioskowego czarodzieja.

Aż do tej nocy.

Przez otwarte drzwi Miram widziała starą kobietę śpiącą na macie – słaby cień ozdobiony długimi, srebrnymi włosami, miarowo wciągający i wypuszczający powietrze. Dziewczyna wzięła kilka głębokich oddechów, naśladowując czarodziejkę.

Miram spojrzała na drugą stronę chaty – ponad stołem zastawionym słojami, wypełnionymi dziwnymi proszkami i pazurami gryfa, pośród których wały się wiekowe pergminy i zwoje. Tam, w rogu, na mniejszej macie spała kobieta, która przyniosła wieść o inwazji i miała ze sobą amulet. Ofiarowała czarodziejce pomoc w zamian za schronienie na czas inwazji i od dnia swego przybycia rzadko opuszczała jej chatę. Jedyny wyjątek stanowiły krótkie wyprawy podejmowane z rozkazu Mawlbegash.

Dziewczyna westchnęła, obserwując śpiącą. Obca kobieta podróżowała. Była w tylu miejscach i dopiero *potem* tu trafiła. Jej nie czekają wędrowki; ona nigdy nie opuści tego miejsca. Nie było po temu ani potrzeby, ani czasu. Miram nigdy tak naprawdę nie myślała o dalekich krainach i ich mieszkańcach, o możliwościach... Teraz jednak – wiedząc, że nie będzie miała szansy opuszczenia kaeru, do którego łąda moment wkroczą wszyscy mieszkańcy wioski – teraz rozumiała, iż pragnie tego, co ta kobieta już otrzymała. Pragnie życia w ruchu, w podróży.

Miram spojrzała na stół, poszukując amuletu. Kiedy go tam nie znalazła, stanęła na palcach z nadzieją, że przedmiot leży gdzie indziej i że zdoła go dojrzeć. Niestety, nigdzie go nie było. Musiała wejść do środka.

Z wahaniem wsunęła jedną nogę przez drzwi, zatrzymując stopę tuż nad podłogą. Czarodziejka powiedziała, że nic nie chroni wejścia przed mieszkańcami wioski. Czy mówiła prawdę? Umysł Miram wypełniły wizje tego, co magia Mawlbegash może jej zrobić – oderwać ciało od kości, objąć straszliwym ogniem, rozetrwać błękitnymi błyskawicami energii... Nigdy co prawda nie widziała, by staruszka robiła coś takiego, jednak nikt nie wątpił w jej umiejętności i w to, że mogła czynić rzeczy przerażające i okrutne.

Jednak wraz ze strachem napłynął również dreszczyk emocji. Tak. Ryzyko śmierci. W końcu miała okazję zanurzyć się w prawdziwym życiu. Koniuszki jej ust wykrzywił słaby uśmiech. Pełna obaw opuściła nogę. Kiedy nic się nie stało, rozejrzała się wstrzymując oddech.

Nic.

Ruszyła naprzód, w kierunku stołu. Była coraz bardziej podniecona. Czula się dziwnie lekko, tak, jakby unosiła się w powietrzu.

Dotarła do stołu niemal nie zdając sobie z tego sprawy. Przez moment stała bez ruchu, opierając się o jego krawędź. Jej umysł wypełniły obrazy zachodów słońca, burzowych chmur, szerokich liści drzew niemal niedostrzegalnie poruszanych przez słaby wiatr: utraci to wszystko raz na zawsze – w chwili gdy wkroczy do kaeru i gdy zamkną się za nią jego drzwi.

Jak mogli zdecydować się na tak bezsensowny krok, opierając się jedynie na plotkach?

Miram spojrzała na czarodziejkę i na jej pomocnicę, upewniając się, że obie śpią. Świadomość, że nie zdają sobie sprawy z jej obecności, wypełniła dziewczynę dziwną, tajemniczą siłą. Powróciła do swego zadania. Amulet był gdzieś tutaj, a ona musiała go znaleźć. Ostrożnie i możliwie najciszej odsuwała szklane słoje, czaszki i świe-

ce. Podnosiła je i oglądała, poszukując bursztynowej ozdoby; miała nadzieję, że gdzieś tu jest. Nie mogła jednak jej znaleźć, więc zaczęła raz jeszcze. A wtedy, nagle, usłyszała dziwny dźwięk, dochodzący z tyłu. Odwróciła się i ujrzała, jak czarodziejka przeciąga się z zamkniętymi oczami. Serce Miram nagle zaczęło bić niezwykle szybko – i głośno. Z obawą patrzyła, jak stara kobieta układa się z powrotem do snu.

Dziewczyna wróciła do przerwanych poszukiwań, jednak i tym razem nie zdołała odnaleźć amuletu, skupiła więc uwagę na reszcie chaty. Wędrowała wzrokiem po pomieszczeniu, poszukując upragnionego łupu. Wiedziała, że gdzieś tu jest. Wystarczy, że nie będzie się spieszyć i odtworzy w umyśle obraz amuletu. Wtedy go znajdzie. Oddychała coraz szybciej i płycej, koncentrując się.

Nagle w jej umyśle rozbłysło wspomnienie sprzed kilku chwil. Widok światła odbitego od bursztynu, kiedy czarodziejka przewracała się z boku na bok.

Spojrzała na śpiącą postać... Był tam. Wisiał na szyi Mawlbegash. Słaby blask gwiazd przebijający się przez bambusowe ściany oświetlał gładki i lśniący bursztyn.

Zbliżyła się do czarodziejki, a ta przekreśliła się z boku na bok raz jeszcze – tym razem w kierunku dziewczyny. Teraz, z bliska, Miram widziała żółte zęby staruszki i warkocz srebrnych włosów. Sięgnęła po amulet i chwyciła go długimi palcami. Bursztyn był zimny w dotyku i wydawał się niezwykle śliski. Zdołała dojrzeć uwieczzonego w nim wietrznika. Uwieczzonego... jak i ona. Wzięła amulet w obie ręce i zaczęła zdejmować łańcuch z szyi czarodziejki.

Poruszający się łańcuch musiał połaskotać Mawlbegash, gdyż staruszka znów przekreśliła się, kładąc ręce na piersi i próbując uwolnić się od owego nieprzyjemnego uczucia. Miram chciała uciec, więc zaczęła wstawać; potem zrozumiała, że nie ma jak się oddalić. Pochyliła się więc bardziej, usuwając jednocześnie amulet i łańcuch z zasięgu rąk. Była niezwykle uważna i skoncentrowana – tak jakby wyjmowała drzazgę ze stopy syna, a nie zdejmowała ozdobę z czyjejś szyi.

Mawlbegash – kończąc się przewracać – uniosła nieco głowę, dając Miram szansę ściągnięcia ozdoby. Dziewczyna skrzętnie ją wykorzystała, po czym wstała i odwróciła się. Amulet kołysał się na utrzymanym przez nią łańcuchu, nadając jej życiu nową



treść. Tyle rzeczy musi zrobić, choć przecież może nic nie znaleźć. Jednak dopiero potem po prostu wróci do domu i do życia, które znała...

– Co tu robisz?

Usłyszawszy te słowa, Miram wstrzymała oddech, a jej ramiona zdrząły. Przez chwilę stała bez ruchu, tak jakby dzięki temu mogła stać się niewidzialna, jakby mogła uniknąć złapania na gorącym uczynku. Dopiero potem odwróciła się w stronę pomocnicy czarodziejki, która leżała oparta na łokciu.

– Ja... zobaczyłam światło. To może być Horror. Mój mąż i ja... Przyszedłam wziąć amulet.

Kobieta usiadła. Długie, złote włosy pochwyliły przesączające się przez bambusowe ściany światło gwiazd i otoczyły jej piękną twarz aureolą.

– Dlaczego nas nie obudziłaś? – spytała szeptem, starając się nie budzić czarodziejki.

Miram zawahała się; czy ta kobieta była jej wrogiem, czy przyjacielem?

– Potrzebowałam amuletu – odpowiedziała w końcu.

– Po co?

– Aby znaleźć Horrora. Wdzieliśmy światło na sawannie za wzgórzem. Muszę to zobaczyć... muszę wiedzieć, przed czym uciekam.

– Ja uciekam przed Horrorami mego życia – stwierdziła kobieta z dziwnym błyskiem w oczach.

– Nie potrafisz tak.

Kobieta przygarbiła się nieco, tak jakby nagle postarzała się o kilkanaście lat. Patrzyła na Miram z zazdrością. Nagle dziewczynę wypełniła dziwna pogoda ducha. Przez tyle tygodni czuła zawiść do tej kobiety, która teraz wyglądała na kruchą i słabą.

– To niebezpieczne – powiedziała. – Wyruszasz sama?

– Nikt nie zechce ze mną iść... – Mówiąc te słowa Miram zrozumiała, że to wcale nie musi być prawda. Przypomniała sobie wyraz oczu Bromisa. Może tak naprawdę pragnął zaproszenia do jej tajemnych myśli, choć nie zdawał sobie z tego sprawy? Albo nie umiał wyrazić słowami swych pragnień? Czy pójdzie z nią? Czy pójdzie, jeśli ona go poprowadzi?

– Pozwól mi pójść z tobą – poprosiła kobieta; w jej głosie czuć było desperację.

– Nie.

Przez twarz pomocnicy czarodzieja przemknął chytry uśmiech. Miram zrozumiała, że musi być niezwykle przebiegła – jak na kobietę.

– Nie zdołasz stąd wyjść bez mojej pomocy.

– Idę znaleźć Horrora. Rozumiesz?

Przebiegłość gdzieś się ulotniła.

– Ja też muszę wiedzieć.

Przez chwilę Miram zastanawiała się, czy nie byłoby dobrze mieć kogoś u swego boku; kogoś znajomego. Znajomy obcy byłby nawet lepszy. W końcu jednak zrozumiała, że pragnie popędzić w świat samotnie i zobaczyć, co się wydarzy. Odwróciła się.

– Stój! – rozkazała kobieta surowym tonem, wstając. Mawlbegash wierciła się, słysząc przez sen sprzeczkę. Miram ruszyła do drzwi, słysząc jak kobieta wykrzykuje imię czarodziejki.

Dziewczyna przebiegła przez niewielki ogród otaczający chatę Mawlbegash. Trzymany w ręku amulet tańczył jak szalony, odbijając światło gwiazd.

Ziemia wokół niej i przed nią rozbiły się purpurowym światłem. Cień dziewczyny wydłużył się i niemal sięgał teraz dżungli. Nie zwalniając odwróciła się, szukając źródła tego niespodziewanego światła i niemal się przewróciła, potykając na nierównym podłożu.

Mawlbegash stała w drzwiach chaty, a dziwne, iskrzące się, fioletowe światło energii formowało się w powietrzu wokół jej rąk.

– Miram! – krzyknęła. – Co cię opętało?

Głos czarodziejki zdawał się wstrząsać ziemią w posadach. Wszystko, co Miram kiedykolwiek wiedziała, nagle gdzieś odpłynęło. Wkrótce nie będzie znajomych miejsc, w których mogłaby się zatrzymać. Po jej policzkach popłynęły łzy, ale dziewczyna, zamiast płakać, zaczęła się śmiać.

– Miram! – krzyczała czarodziejka. – Stój! Natychmiast!

Ale Miram nie zatrzymała się, nie wahała. Biegła i biegła tak szybko, jak potrafiła.

A potem, tuż za nią, nagle weszło słońce. Jej cień uciekający po ziemi wystrzelił się na chwilę i powiększył, by zaraz się rozpuścić, gdy jasnopomarańczowe światło uderzyło kobietę w plecy. Zapach magii rozpałił powietrze. Przez chwilę Miram była pewna, że zginie.

Bolały ją nogi; magiczny płomień palił plecy, a ciężki oddech ledwie wydobywał się z płuc. Wszystko poszło źle. W tym ostatnim momencie jej śmiech stał się głośniejszy, a płacz intensywniejszy. Wypływające z oczu łzy rozmyły świat. Potknęła się. Przez umysł dziewczyny przemknęły jasne, białe światła końca życia; pokochała je, bowiem to jej czyny do tego doprowadziły.

Jednak instynkt – ostateczny i niezmienny – przebudził się, wlał energię do mięśni i rzucił ją na ziemię. Kula ognia uderzyła Miram w prawe ramię. Przez chwilę nie czuła bólu; toczyła się przez wilgotną glebę ogrodu, nadziewając na górkę ziemi. Zawroty głowy wywołane tym szybkim turlaniem tylko wzmogły podniecenie. Nagle płomień bólu rozerwał jej plecy i ramię.

Miram krzyknęła, ale mimo bólu gramoliła się na nogi. Niezgrabne ruchy pchnęły ją naprzód. Chwiejąc się pokonała kilka me-

trów na czworaka, a potem wstała i ruszyła susami, jednocześnie starając się jakoś opatrzyć ranę. Nie udało jej się to – ból był zbyt przejmujący. Biegła coraz szybciej i szybciej, aż wreszcie dotarła do dżungli. Ciemność objęła ją niczym ramiona matki. Odpoczywała przez chwilę, wybierając ścieżkę wiodącą przez labirynt drzew ku sawannie.

Mawlbegash i kobieta ruszyły jej śladem, wołając uciekinierkę po imieniu. Czarodziejka rzucała czary, które powoływały do istnienia zielone światła pędzące za Miram. Dziewczyna schroniła się w cieniu drzew, unikając magii staruszki. Ból płonący w ramieniu palił ją straszliwie, ale mimo to siedziała cicho. Chwilami cierpienie stawało się nie do wytrzymania, a wtedy chciała się nawet poddać, pragnąc jedynie tego, by agonia dobiegła końca. Mimo to siedziała cicho. Po raz pierwszy w życiu rozpoczęła coś nowego – bez zachęty, zgody i wiedzy któregośkolwiek z mieszkańców wioski. I spodobało się jej to.

Czy naprawdę wiedzieli, że Horrory są zagrożeniem? Na poparcie swych obaw posiadali jedynie opowieści Theran, którzy mieli wiele powodów, by straszyć kogo się da. Pomyślała o swym małżeństwie – tak bezbarwnym i tłamszącym; kolejny gorzki smak



rodzący się z bólu. Zastanawiała się, jak udało jej się tak długo przetrwać. Teraz zrozumiała, że nie mogła zdradzić... złamać słowa danego małżonkowi.

Dlaczego?

Bo tak jej powiedzieli. Kto? Nie miała pojęcia; to była po prostu jedna z *tych rzeczy*. Świadomość dobra i zła, pozbawiona wyraźnego źródła.

Nienawidziła tej wiedzy. Była niczym kajdany skuwające jej życie. A ona pragnęła wolności.

Ostrożnie przedzierała się przez dżunglę, poszukując Horrora. Musiała spotkać to, czego wszyscy tak się obawiali. Nie potrafiła stwierdzić dlaczego, wiedziała jednak, że pragnie złamać zasady kierujące jej życiem.

Kroczyła naprzód, niczym ścigane, ranne zwierzę. Pozostali mieszkańcy wioski szukali jej, wołali ją. Często zbliżali się, ale ona była cierpliwa. Co pewien czas odpoczywała, walcząc z bólem ran. W końcu udało jej się wymknąć.

Ostatni głos, który usłyszała, należał do Bromisa. Wołał ją po imieniu. Ze smutkiem w głosie... z przejmującym smutkiem.

Wibrujące myśli ciągnęły istotę to tu, to tam; silne błyski światła głodu i strachu rozświetlające mroczny horyzont. Kiedy jednak docierała do gorących punktów duchowej energii, natrafiała tylko na zwierzęta – tępe i ograniczone, pozbawione złożonego myślenia, którym mogła się pożywić.

Jej duch poszukiwał, myśli wędrowały.

Raz, wśród mrocznego morza górskich szczytów dojrzała tęczę iskrzących się kolorów, przebijających się przez ciemność. Zbliżała się do tego miejsca, ale natrafiła na kamienną ścianę. Czuiła smak kryjących się za nią uczuć, nie mogła jednak *dostać się* do nich. Narodził się gniew; szal opanował prosty umysł istoty. Raz po raz myśli stworzenia uderzały w szaleńczej furii o mroczny kamień góry. W większości wypadków udawało jej się przebić przez skałę, jeśli tylko próbowała wystarczająco długo. Tym razem wydawało się to niemożliwe.

Po chwili, kiedy poczuła zmęczenie, zrozumiała, że czujące zwierzęta tak jak ona ukryły się w jaskini. Musiała tylko znaleźć wejście.

Myśli istoty zaczęły pełzać po powierzchni góry, ignorując niewielkie owady, których uczucia były niczym mroczne, bursztynowe pyłki. W górze, ponad nią, przeleciały błękitne błyski ptaków, ale ona się nie zatrzymała. Przyciągał ją wielokolorowy blask tych wszystkich smacznych, czujących zwierząt, które czekały, by znalazła wejście do jaskini, do ich kryjówek.

Usłyszała coś, co dochodziło z bliska; coś emanujące obrzydliwym, niebieskopurpurowym dźwiękiem. Przestraszone, ale ciekawe myśli istoty podpełzły, wiedząc, że ma to jakiś związek z czującymi zwierzętami. Kiedy uniosła się ponad występ, z którego dochodził odgłos, oślepiło ją bolesne światło – tak intensywne, że mogło roztopić stwora.

Wycofała się, kryjąc za występem. Drżała, ośpiona bólem. Nigdy jeszcze nie czuła czegoś takiego. Wiedziała jednak, że to coś stworzyły czujące zwierzęta. Smaczne, sprytnie, czujące zwierzęta. Zrozumiał, że duch istoty zawył i uniosł się w powietrze. Musiała znaleźć jakieś czujące zwierzę, które będzie w jej zasięgu.

Spojrzała na ziemię, poszukując.

Widziała jednak tylko słabe światło licznych ograniczonych stworzeń. Świat był ich pełen. Mogła je pożreć, czekały na to nieświadome. Ale pragnęła czegoś więcej, pragnęła nasycenia. To, co mogła łatwo zdobyć, nie wystarczało. Czujące zwierzęta. Tego właśnie pragnęła. Potrafiła je sobie wyobrazić; jak cudownie je spotkać. Czy naprawdę tak będzie? Musiała sprawdzić.

Nagle dojrzała gdzieś w dole jasny płomień poruszający się po powierzchni ziemi. Purpurowe, szalone wiry poznaczone plamami czerni i pasmami czerwieni. Barwy zatopły się w zmysłach istoty niczym igły w oku.

Wymknęła się im i teraz przemierzała równinę wysokich traw, zmierzając do miejsca, w którym ujrzała purpurowe światło. Teraz nie było go widać, więc Miram szła w kierunku, który wydawał jej się słuszny. Uważnie patrzyła na równinę, ale widziała jedynie morze

wysokiej trawy oświetlone światłem gwiazd. Żdźbła nie poruszały się, nie wydawały żadnego dźwięku, nie było bowiem wiatru.

Po twarzy i ramionach dziewczyny spływał pot. Cała drżała, szczękając zębami. Próbowwała oddalić od siebie jedną myśl, ta jednak nieustannie wracała – straciła czucie w zranionym ramieniu.

Coraz trudniej było jej myśleć. Widziała coraz gorzej; świat rozmywał się i rozdawał. Wydawało jej się, że coś porusza się po ziemi. Poślizgnęła się raz i drugi; potknęła... wpięła lewą nogę, potem prawą... nieustannie starała się uniknąć zjaw, które ją ścigały. Upiomi łowcy uciekali tylko po to, by po chwili wrócić.

Co chwila – gdy tylko sobie przypominała – unosiła amulet na wysokość oczu. Bursztyn tańczył na łańcuchu, chwytając światło gwiazd. Po raz pierwszy widziała ozdobę z tak bliska. Zastanawiała się kto wyrzeźbił tego małego wietrznika w przezroczystym kamieniu.

Amulet błyszczał; ze środka emanowało dziwne światło.

Zatrzymała się, potykając. Jej oddech przerodził się w urywane, nerwowe hausty. Słabe migotanie, bardzo słabe.

Po chwili coś zawisło nad nią.

Fale fioletowego cierpienia uderzyły w zmysły istoty. Piła ból, słodki ból; poprzez nie-usta czerpała resztki bólu. Niedbale pławiła się w cierpieniu i obawach czującego zwierzęcia. Jego nieszczęście niemal natychmiast ją upiło.

Te oczywiście przyjemności niemal zniszczyły pragnienie subtelniejszych, ukrytych w głębi skarbów. Z ciemnopurpurowych błysków fizycznego bólu wypływały słabe, delikatne płomienie czerwieni, błękitu i żółci – niczym kwiaty rozkwitające i gnijące, równocześnie rosnące i umierające. Istota przełykała i przełykała, śliniąc się na swój dziwny sposób i rozrywając nieskończone warstwy chroniące ból i tęsknotę, utracone nadzieje i oczekiwania. Najłagodniejsze zapory poddały się jako pierwsze i istota wgrzyzała się w powierzchowne myśli Miram. W obrazy dziwnego mężczyzny na wozie, który zawsze odjeżdżał. W krzyki dzieci, przerywające odpoczynek. W pragnienie dotyku – odpowiedniego dotyku; nie tak brutalnego, by rodził obawy i nie tak mdłego, by onieśmiała.



Istota wpijała się dalej, głębiej w ból, rozdzierając czerwoną zasłonę i odkrywając piękne linie słabej zieleni – dotarła tam, gdzie smutek, żal i boleść były jeszcze bardziej gorzkie. Trujące. Zabójcze.

Stwór dopadł wspomnień, poprzez które ujrzał świat, jakiego nie mógł nigdy doświadczyć. Ojciec. Matka. Siostrzyczka. Starszy brat. Czarny kot, którego futro błyszczało w świetle płomienia świecy. Upadek. Rany. Śmiech. Łzy.

Chłopiec. Szybko uśmiechający się i szybko wypowiadający słowa. Z pasją. Tego pragnęła, odrobiny pasji. Pocałunku, w którym usta w pełni się zetkną, połączenia dusz – tak o tym myślała. Wspólnoty. Ostatecznej całości. Rozmów. On ją odsuwał na bok. Poważny. Dotykał jej rąk tak delikatnie. Zwrot. Ból złamane go serca.

Kompromisy.

Założenie domu.

Powolna akceptacja spokojnych, bezpiecznych, przyziemnych wyborów.

Istota tańczyła w rozkoszy, niczym hipopotam w mulistej wodzie. Pławiła się w agonii. Nie tak ostrej jak fizyczny ból. Nie tak przejmującej. Nie tak oczywistej. Ale...

Coś.

Wyrazistego. Smakowitego.

Prawdziwego.

Stwór zwolnił, smakując każdy skrawek obrazu. Co za dziwny świat! Kobieta raz po raz bez słów wyciąga ręce ku ludziom. Trzyma dziecko. Dotyka spojrzeniem ciała mężczyzny z wozem.

Wyciąga ręce i czasem dotyka. Jednak to jest takie ulotne, ulotne, ulotne. Wszystko nagle odchodzi. Zostaje sama, nie zaspokojona, pożadająca.

Istota zagłębia ostre zęby w jasnoczerwonym bólu leżącym w środku. Cierpienie przepływa przez jej umysł. Pije je, dopiero teraz jasno widząc jego źródło. Mroczna ścieżka w kamieniu. W dziwny sposób zdaje sobie sprawę, że te obrazy nie są po prostu myślami. To fizyczne manifestacje jej świata. To właśnie jest jej świat! Wzrok, smak, dotyk, zapach, słuch – to są fizyczne manifestacje. Potrafią odgadywać uczucia, ale nie *znają ich*. Są ślepi. Żyją tylko swoimi uczuciami, swoimi emocjami.

Kobieta stoi przy czarnej jamie. W rękach trzyma narzędzia, którymi rzeźbi dziwne znaki w kamieniu leżącym tuż przy wejściu. Zbliża się do niej mężczyzna. „Kocham cię” – mówi. Istota nigdy wcześniej nie słyszała słów, nie posiada nawet uszu zdolnych je usłyszeć. Potrafi jednak połączyć je ze sobą dzięki emocjom kobiety wplecionym we wspomnienia.

Natychmiast po usłyszeniu tych słów w umyśle kobiety wybuchają kolorowe wzory – zieleń żalu i czerwień wściekłości. Tak bardzo pragnęła cofnąć te słowa, być „dobrą”.

Pragnęła również uciec od tego mężczyzny.

Uwolnione obrazy były tak gęste, tak przytłaczające, że istota musiała poświęcić chwilę na przypomnienie sobie, iż ona oraz czujące zwierzę stoją na pustej równinie, w połowie drogi donikąd. W okolicy nie było żadnego stworzenia podobnego do tej kobiety. Wspomnienia nie były cierpieniem teraźniejszości, jaki wywoływał fizyczny ból, który przychodził i odchodził wraz z realnością ciała. To cierpienie – cierpienie umysłu – rozciągało się na całą przestrzeń i cały czas.

Uwagę istoty przykuła czarna plama w pamięci. Coś znajomego.

Kształt jamy, wzory na kamieniu, niektóre wykute rękami kobiety.

Obrazy nabrały kształtu – to nie były uczucia, a miejsca. Pewna rzecz będąca czymś innym. Przez całe życie stwora jego zmysły odbierały wszystko bezpośrednio. Nie było miejsca na *rzeczy będące* czymś innym. Istota zachwiała się, kiedy nowa idea wdarła się w jej umysł.

Stwór nie czuł już przyjemności, tylko ból. Idee przeniosły jego umysł do miejsc, których nigdy nie doświadczył. Pragnął cofnąć się, uciec od tych trudnych myśli, ale nie mógł. To, co się działo, było zbyt interesujące. Musiał się dowiedzieć. Czujące zwierzę posiadało rzeczy, których pragnął... potrzebował.

Wspomnienia.

Słowa.

Abstrakty.

Istota przypomniała sobie schronienie, do którego próbowała się dostać.

Powoli... kształtowanie...
pojęcie...

Jama, którą kobieta pomagała ozdobić znakami, była tą samą, do której stwór próbował się dostać. Ta idea przewijała się przez ograniczony mózg istoty, poszukując w niej braku logiki.

Nie. Byłaby w środku. Wszyscy są w środku.

Może pracowała przy innej? Może ta nie została jeszcze zamknięta? Była na zewnątrz. Może zdoła wślizgnąć się do środka? Powinna wejść tam już wkrótce. Zbudowali te miejsca, aby... ukryć się. Tak, ukryć. Wkrótce się ukryją. A ona dostanie się do środka...

Powoli rozwijający się umysł istoty zrozumiał, że nie będzie mogła tak po prostu wejść. Musi być sprytna, schować się. W kobiecie. Ochronne znaki odeprą ją, jeśli spróbuje się zbliżyć. Kiedy jednak ukryje się w kobiecie, będzie bezpieczna. Ciało czującego zwierzęcia ją ochroni. A jeżeli się to uda, wtedy – gdy znajdzie się w schronieniu i gdy je zamknie – będzie mogła żywić się jego mieszkańcami. Dopóki oni będą żyli, jej ciało pozostanie bezpieczne w leżu szkali, a tymczasem duch będzie szalał po schronieniu, powoli pożerał te smaczne, czujące zwierzęta.

Miram leżała na ziemi, wijąc się z bólu. Otaczająca ją trawa chwiała się i łamała pod naporem jej ciała.

Coś było w jej głowie.

Coś wyciągało jej cierpienia na wierzch i patrzyło na nie, badało je niczym jubiler oglądający klejnoty – po kolei unosząc do światła i obserwując srebromiękkie refleksy.

Wspomnienia zmarłych przyjaciół i straconych nadziei przemknęły przez umysł dziewczyny – upiorni aktorzy odgrywający wydarzenia i schodzący ze sceny tylko po to, by zastąpili ich inni: następne zrujnowane marzenia i myśli.

Zranione ramię Miram zatonało w piasku, ale promieniujący z niego ból nie mógł się równać z bólem rodzącym się w jej umyśle.

A potem – nagle – cierpienie minęło.

Leżała na ziemi, drząc i wsłuchując się w przyspieszony rytm serca, bijącego w piersiach.

Przez chwilę po prostu czekała, oddychając jedynie i zastanawiając się, czy każdy haust powietrza nie jest przypadkiem kolejną



sztuczką. W końcu – kiedy przez długi czas nic się nie stało – wstała. I znów czekała.

I znów nic się nie stało.

Przypomniała sobie o zaciśniętym w rękę amulecie i spojrzała na niego. Z bursztynu sączyło się słabe światło. Rozejrzała się wokół, poszukując w ciemnościach choćby śladu tego, co ją zaatakowało.

Czy to był jeden z Horrorów? Czy to on wejrzał w głąb jej myśli? Czy to właśnie robiły te stwory? Czy czekał teraz na nią, ukryty gdzieś w wysokiej trawie? Czy chciał raz jeszcze zaatakować?

Odwrociła się i zaczęła powoli iść w kierunku wioski; co chwila spoglądała na amulet, sprawdzając, czy nadal świeci. Nie wiedziała jak mieszkańcy Tarfal zareagują na jej powrót. Pragnęła tylko raz jeszcze bezpieczeństwa, które ofiarowywał jej Bromis. Wyruszyła na poszukiwanie Horroru i udało się jej. Teraz musi wrócić i ostrzec resztę. Wyprawa zawiodła ją wystarczająco daleko. Wspomnienia obecności dziwnej istoty w umyśle będą ją prześladować przez lata.

Nagle coś... Dźwięk w umyśle. Odgłos kamienia uderzającego o kamień. Dźwięk z pewnością dochodził z jej głowy. Świadomość tego faktu sprawiła, że zaczęła oddychać szybciej. Stała w pół kroku, przestraszona, spanikowana. Dziwne dźwięki nie odeszły; przerodziły się w odgłos, który mógłby wydawać ktoś oczyszczający gardło – gardło zapieczętowane przez wieki. Ryk – długi i intensywny.

A później dźwięk sformułował słowo:

– Stój!

Krzyknęła, a jej wrzask popłynął daleko w noc.

Bromis trzymał świecący kamień wysoko nad głową, starając się, by blask go nie oślepił i ułatwił poszukiwania. Oddalił się od reszty. Nie był nawet pewien, czy tamci wciąż jeszcze szukają. Świadomość zagłady zagnieżdżona w sercach mieszkańców Tarfal w chwili, gdy dowiedzieli się o kradzieży. Ci, którzy nie wyruszyli na poszukiwanie Miram zaczęli się pakować i postanowili przenieść się do kaeru jeszcze tej nocy.

Wszyscy uważali, że opętał ją Horror. W końcu Theranie wyjaśnili, że te straszliwe bestie robią właśnie takie rzeczy. Wieśniacy wiedzieli, że nawet jeśli odnajdą Miram, będą musieli ją zabić. Tak radzili Theranie.

Bromis zaś musiał odnaleźć swą żonę. Tylko on wiedział, że nie opętał jej Horror; że żadna bestia nie zmusiła do ucieczki. Przez wiele lat czuł, że oddała się od niego. Jej oczy i serce zawsze były gdzieś w innym, odległym miejscu – daleko za znajomymi wzgórzami ich domu. To zaczęło się już w dniu ślubu; tak przynajmniej przypuszczał. I była to jedna z rzeczy, które przyciągnęły go do niej. Wyzwanie – spróbować ją uszczęśliwić, zastąpić pragnienie doświadczania cudem miłości. Teraz, kiedy potykał się w ciemnościach, nasłuchując nie tylko głosu żony, ale również stworów z innych światów, zdał sobie sprawę, że nigdy tak naprawdę jej nie uspokoił, nie przeciągnął na swoją stronę. To ona ciągnęła jego.

Tak, to było dziwne, ale prawdziwe. Tymczasem sam jeden znajdował się w dżungli; nie wiedział nawet, czy kaer nie został już zamknięty, czy jego przyjaciele nie odcięli go od siebie na zawsze. I chyba dzięki temu rozumiał, że to on przez cały czas odcinał siebie od swoich własnych myśli.

Miram ciągnęła go.

A on bał się za nią podążyć.

Zatrzymał się, spoglądając w nicość dżungli. Wszystko wydawało się takie dziwne – czyż cały czas nie myślał, że będzie szczęśliwa, kiedy ją uspokoi, zmusi do ustakowania się? I czy w rzeczywistości nie pragnął jednocześnie podążyć za nią w świat? Miram chciała wyruszyć tam, gdzie nikt z mieszkańców Tarfal jeszcze nie był. On również tego pragnął, z tą jednak różnicą, że za bardzo się bał. Ten strach rozrastał się coraz bardziej, w szaleńczym tempie, niszcząc ich małżeństwo i wiodąc do... czego? Śmierci? Czegoś takiego, jak przypuszczał.

Przez te wszystkie te lata wierzył, że pomaga Miram, próbując ją ukoić. A tak naprawdę krył swój strach pod płaszczykiem dobrej woli.

Dygotał, stojąc w mroku bezwietrznej nocy; zdał sobie sprawę z utraconych, zmarowianych lat.

Nagle do jego uszu doleciał odległy, słaby dźwięk – krzyk.

Nie wahał się nawet przez chwilę.



Kłęczała, ciężko dysząc i łapiąc powietrze tak jak ktoś, kogo wyciągnięto z rzeki tuż przed utopieniem. Nie miała już na sobie ubrania, a jej ręce, palce wędrowały po odkrytych piersiach. Nie czuła bólu, a coś nowego, coś miłego.

Istota zagnieżdżona w umyśle wysyłała do jej mięśni monotonne buczenie przyjemności. Teraz wszystko żyło. Wszystko. Po tylu latach śmierci. Nagle każda cząstka jej ciała żyła, a nawet coś więcej niż po prostu żyła. Coś niezwykle. Otaczała ją ciepła noc; pot na ciele błyszczał w świetle gwiazd.

To nie była tylko przyjemność. Choć to było miłe. Bardzo miłe. Miłe. Miłe. Miłe. Istota coś jej zrobiła; sięgnęła po wspomnienia i odnalazła szczęście, które potem wsączyła w ciało. Miłe. Miłe. Miłe. Ręce wędrowały po nogach, głaskały wewnętrzną stronę ud.

Miłe. Miłe. Miłe.

Nie. Coś więcej. Z dala od Bromisa. Z dala od wszystkich. Pod gwiazdami. Z... z czym?

Przez jej ciało przepływały ostre błyski – impulsy. Uniosła ręce do ust i przebiegła po nich zębami. Odnalazła nadgarstek, którego nerwy niszczyła przed laty. Ugryzła... lekko...

Ból. Przyjemność. Czucie powróciło do ręki. Zaśmiała się i przewróciła na plecy. Martwa, wysuszona trawa wbiła się w jej ciało; jęknęła z rozkoszy. Istota odbiła to uczucie; jakieś pazury zaczęły rozdzierać jej plecy. Wygięła się w łuk, dysząc ciężko i pragnąc więcej.

– Miram?

Spojrzała do góry. Stał nad nią Bromis z coraz bardziej zdziwioną twarzą.

Nie знаła właściwej odpowiedzi. Leżała naga i wykrzywiona – mogła jedynie westchnąć. Próbowwała coś powiedzieć, ale przyjemność za bardzo wgryzła się w jej ciało i umysł. Pragnęła więcej. Zawsze pragnęła więcej.

Wyciągnęła nagię ramiona i objęła jego kolana. Kiedy się nie poruszył, podciągnęła się do niego, wlokąc swe ciało po ziemi.

Powstrzymał ją – zawsze ją powstrzymywał – i klęknął koło niej.

– Miram, co...

Słowa opuściły jej umysł i ciało; wiedziała jedynie czym jest dytk. Wyciągnęła ręce, chwyciła jego dłonie i położyła je na swych piersiach, wzdychając. Próbował się odsunąć – zawsze się odsuwał – ale chwyciła go mocno i wstała, obracając.

– Twoje ramię...

Jej ręce wędrowały po jego ciele, usta całowały go... usta, usta, usta. Ich języki splotyły się ze sobą niczym węże. Dotknęła zębami jego szyi, ugryzła. Ponad ramieniem Bromisa ujrzała amulet, którego łańcuch zawinięty był na jej ręce. Kamień wciąż lekko świecił. Wiedziała, że istota jest gdzieś niedaleko. Cały czas ukrywa się w zakamarkach jej umysłu – czeka, obserwuje, doświadcza.

– Miram, musimy...

Próbowała coś powiedzieć, ale oddaliła od siebie tę potrzebę. Słowa były zbyt toporne, by wyrazić to, co pragnęła przekazać. Po całowała go raz jeszcze, rozrywając koszulę, ściągając ją.

Jego ciało zaprotestowało – raz, drugi... A potem poddał się jej. Pod gwiazdami. Na ziemi. Przestrzeń świata zakrzywiła się, otwierając wrota do wymiarów pełnych cierpienia, wysyłając istoty do planet obdartych z życia. Kochali się wbrew instynktowi przetrwania – nie odróżniając bólu od przyjemności... liżąc się i drapiąc na przemian... ból i rozkosz mieszały się ze sobą... były nierozdzielne. Bliskość. Siła. Pasja.

A kiedy skończyli, ich ciała pokrywała krew zmieszana ze śliną. Wstali i – zatrzymani w transie – zaczęli wracać do domu.

Wioska była pusta. Miram nie przejmowała się tym. W końcu wszystkich jej mieszkańców uważała za co najmniej nużących.

– Kryjówka – wymamrotała istota w jej umyśle.

Powtórzyła to słowo mężowi – mechanicznie, jakby była pijana.

Bromis był bardziej przytomny. Obserwowała, jak się zmienia – jego ciało zeszytywniało, a spojrzenie nabrało bystrości. W jednej chwili z kochanka przerodził się w dobrego sąsiada. Najpierw zaciągnął Miram do ich domu i umył siebie oraz ją. Cały czas się śmiała. Patrzył na nią z uwagą, ale nie powiedział ani słowa.

Kiedy uznał, że wyglądają wystarczająco dobrze, zaprowadził dziewczynę do kaeru. Trzymał ją za rękę – nie za mocno i nie za słabo. Zawsze lubił, kiedy trzymał ją za rękę. Tak uważała ta jej część, która pragnęła wygody i bezpieczeństwa. A jego dotyk to właśnie ofiarowywał. Jej błąd polegał na tym, że myślała, iż pragnie tylko tego.

Gdy zbliżyli się do wrót kaeru, istota wyla się z podniecenia. Miram czuła, jak mieszkaniiec jej myśli poszukuje w swym wiekowym rozumie kolejnego słowa, jak czerpie z niej i zdobywa nową wiedzę.

– Wymiana – przypomniał jej.

– Tak – odpowiedziała.

Wokół wejścia zebrali się kilka osób. Zorientowała się, że w pośpiechu ukończono przygotowanie ochronnych znaków. Jednak to zrobili...

Kiedy mieszkańcy wioski ujrzeli zbliżającą się parę, szybko skupili się w jaskini, kryjąc za niewidzialną zasłoną therańskiej magii. Ich krzyki odbijały się od ścian tuneli i wypływały w ciemność nocy. Mawbegash zbliżyła się do wejścia, ale nie opuściła schronienia. Pozostali z niedowierzaniem patrzyli na zbliżającą się parę. Początkowo Miram nie mogła zrozumieć ich zdumienia, potem jednak przypomniała sobie, że choć Bromis ich obmył, to i tak ramiona, twarze i szyje mieli poznaczone ranami, strupami i siniakami. Znowu niemal się roześmiała, tym razem zdołała się jednak opanować.

– Wejść! – powiedział mieszkaniiec jej umysłu.

– Nie mogę was wpuścić – powiedziała czarodziejka.

Miram pozwoliła amuletowi odwinąć się z nadgarstka. W mroku nocy rozbłysło słabe, żółte światło bursztynu.

– Będziecie tego potrzebować – stwierdziła, przerzucając ozdobę przez próg kaeru.

Czułość widoczna na twarzy czarodziejki osłabła.

– Miram? – spytała z niepokojem w głosie. – Co się stało? Mogę...

Ale Miram nie zwracała już na nią uwagi. Chwyciła Bromisa, uniosła go i rzuciła z całą siłą. Zaskoczony mężczyzna krzyknął, przetaczając się przez próg kaeru. Zdziwiona istota zabelkotała w jej umyśle.

Zebrani przy wejściu mieszkańcy Tarfal odskoczyli w przerażeniu.

– Nie obawiajcie się – stwierdziła Miram. – On jest czysty. To ja niosę Horrora w moim umyśle...

Jej ciało przeszył nagle straszliwy ból – straszliwy, a jednocześnie tak słodki jak życie. Jak jej życie. Tak dziwnie, tak dobrze być żywym. Mimo wszystko dobrze jest żyć. Padła na kolana.

– Zamknijcie kaer – rozkazała, walcząc z rozbudzonymi przez istotę pokusami i straszliwymi ukłuciami bólu. Zaczęła się pocić z erotycznej rozkoszy. – Potrzebuje kogoś z nas, by wejść...

Bromis ruszył ku niej, ale pozostali chwycili go i powstrzymali.

– Zostań – zwróciła się do niego, niemal łkając. – Dzieci. Są bardziej twoje niż... – Łzy popłynęły jej po policzkach. Z trudem wstała. – Należysz do tego miejsca. Tu będziesz bezpieczny. Dzieci będą bezpieczne.

– Miram!

W odpowiedzi uniosła ręce do głowy.

– Nie chcę... być... bezpieczna... Nie jestem... w tym... najlepsza...

Ostatkiem sił odwróciła się i pobiegła, potykając co krok. Jeszcze długo po tym, jak znikła w ciemnościach, Bromis ją wołał. Musiało go trzymać sześciu wieśniaków. W końcu jego głos przerodził się w charkot, ale on wciąż wykrzykiwał i wykrzykiwał i wykrzykiwał jej imię.

Leżała na krawędzi skały, gdyż jej ciało nie było w stanie wytrzymać niczego innego. Istota przesyłała przez jej nerwy impulsy bólu i przyjemności, niszcząc ciało i zmuszając mięśnie do bezustannego, dzikiego i mocnego napinania się i rozluźniania. Nie mogła poruszać głową, gdyż szyja zamarła, skrzycona w lewą stronę. Prawe ramię miała wygięte i wciśnięte pod plecy.

Na wschodzie powoli rodziło się słońce. Czerwonozłote promienie rozjaśniały chmury, przemieniając je w cudowne bestie. Jej oczy wypełniły się łzami; świat rozmył się i zmienił barwy. Instynktownie próbowała podnieść rękę i obetrzeć stone krople, nie mogła jednak nią poruszyć.

Niebo, które jeszcze przed chwilą miało kolor mrocznej purpury, teraz przybrało barwę jasnego błękitu, rodzącego się tuż za górą. Nagle pojawiło się słońce w całej swej okazałości, okraszając wzgórza szkarłatem. Miram odetchnęła głęboko, zachwycając się pięknem widzianego świata; jej plecy wygięły się w łuk i westchnienia zachwyty przerodziły się w jęki bólu.

Przez chwilę myślała o tunelach kaeru. Nie. Nie. Nie. To nie dla niej. Wiedza, że umrze w mrocznych korytarzach, że nie będzie miała zbyt wiele miejsca, zabiłaby ją za życia. Lepiej naprawdę umrzeć.

Smuciło ją tylko jedno: mogą myśleć o niej jak o bohaterze, który uciekł z potworem w umyśle. Wątpiła, by ktoś z nich zdołał zrozumieć, że niektórzy ludzie po prostu tacy są.

– Tak właśnie kochasz, nieprawdaż? – powiedziała Miram do istoty żyjącej w jej myślach. Stwór przerwał na chwilę tortury; zrozumiała, że miała rację.



Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	Kosmetyki	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	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep „IMP-Bellon”, Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel. 675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvmail/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep BAZYŁ 71-533 Szczecin, ul. Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel. 0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					✓
Sklep modelarski SKORPION, ul. Arki Bożka 2, 44-335 Jastrzębie Zdrój tel. (036) 4718133 wew. 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Księgarnia PROGRESOR ul. Młeczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
Księgarnia SUPLEMENT ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-256 Opole tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel. 0-601 47 66 83 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 FABER i FABER, tel. 49-12-65 ul. Puławska, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep R.A.R. Kraków ul. Grzegorzewska 32a fax. 0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓
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 35 tel. 6185800	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		
ŚWIAT GIER tel. 0-41 343 18 92 25-367 Kielce, Plac Wolności 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.07.1998

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) 25-53
MIM25 – MIM53 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 55 do numeru 60
PP55 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 55 do numeru 57
PK55 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15 zł

Labirynt nr 4
LB4 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

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

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Żle się dzieje w Kislevie
WHKIS 35 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 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

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 100 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł

Księga loda
ZCKSI 12 zł

Kupon ważny tylko do dnia
ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku		Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla banku	
zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie
wpłacający		wpłacający		wpłacający		wpłacający	
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę
podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł

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.

Głód... To uczucie zna każdy z nas. Jakże łatwo jest je zaspokoić zwykłym śmiertelnikom: wystarczy wejść do sklepu, podejść do budki, wskoczyć do restauracji – cała plejada możliwości. Co jednak mają zrobić wampiry? Dla nich zaspokojenie Głodu (Głodu przed duże „G”) nie jest już takie łatwe. Nie dość, że często wiąże się ze śmiercią ofiary, to jeszcze nie każdy krwio pijca jest w stanie się pogodzić z takim sposobem sylenia się. Pamiętacie Louisa z „Wywiadu z wampirem”?

Tym razem Tomek pokazuje, jak można spojrzeć na Głód i jego zaspokajanie z punktu widzenia gry. Może dzięki temu artykułowi krwiożercze wampiry zrozumieją, że nie chodzi tylko o rzucanie kostkami, ale również o uczucia? A może któryś przeczuci się nawet na szczury? (tk)

VITAE

Tomasz Andruszkiewicz

Ilustracja:

Hubert Czajkowski

Ten artykuł nie został autoryzowany przez firmę White Wolf

Tego wieczora obudziło go pragnienie. Nienawidził takich chwil, lecz nic nie mógł zrobić – wiedział, że jeśli będzie się nadal powstrzymywał, to po kilku nocach męczarni ulegnie zwierzęcemu instynktowi, a wtedy widok rozszarpanych w przypływie szału ofiar zniszczy jego mozolnie budowaną równowagę psychiczną. Zaciśnął wargi i ruszył na łowy, powtarzając w myślach: ...nikogo dziś nie zabije, nikogo dziś nie zabije...

Znalazł ją w pobliskim parku. Siedziała na ławce i paliła papierosa, a jej owczarek kaukaski biegał radośnie po trawniku. Plecy miała wyprostowane, włosy rozsypały na ramionach; długie, smukłe nogi przyciągały wzrok. Zbyszek był wampirem od niedawna – choć Przeistoczenie zabiło w nim prawie wszystkie uczucia, to nadal doskonale pamiętał dlaczego kobiety pociągają mężczyzn. Zatrzymał się w pół kroku, przymknął oczy i poszybował wyobraźnią w przeszłość. Przywołał w pamięci dni pełne życia, słońca, pracy, zabawy, porażeń i zwycięstw. Po raz setny przeżył w myślach szalone imprezy, bójki z chłopakami z sąsiedniej ulicy, spacer z dziewczynami, gorące pocałunki w kinie i uczucie rozkosznego lenistwa, gdy po upojonej nocy nie budził się w pogniecionej pościeli sam. Z gardła wyrwało mu się zduszone westchnienie – tamten świat umarł, a teraz pozostały mu tylko zimne noce i powoli gasnące wspomnienia.

Gdy otworzył oczy, spostrzegł, że stoi przed nim pies i uważnie się w niego wpatruje. Pysk zwierza był nieco rozchylony, uniesione wargi odsłaniały kły, a mięśnie naprężyły się, ostrzegając o gotowości do ataku. Zbyszek także przyjął bojową postawę, klnąc w duchu własną nieostrożność – nie pierwszy raz zapomniał o całym świecie; zdarzały się już sytuacje, w których musiał boleśnie odpokutować chwile wspomnień. Atak jednak nie nastąpił, gdyż ciszę przerwał aksamitnie miękki głos:

– Cezar! Do nogi, cielaku!

Pies wahał się tylko chwilę, po czym stłumił rodzący się w gardle warkot, zamknął pysk i pobiegł do dziewczyny, machając ogonem. Wampir także się rozluźnił – tym razem przyszła ofiara sama ułatwiła mu zadanie. Następny razem muszę bardziej uważać – zganił się w duchu. – Nie zawsze będę miał szczęście. Kryjąc złość pod czarującym (jak mu się zdawało) uśmiechem, zbliżył się do ławki. Choć długonoga nie patrzyła na niego, to ułożeniem ciała i wyrazem twarzy mówiła wyraźnie: „Lubię rozmawiać z przystojnymi nieznajomymi”.

Zbyszek usiadł koło niej i zaczęli rozmawiać o psie, przyjemnym chłodzie nocy, muzyce. Kainita wpatrywał się w jej odsłoniętą szyję na tyle dyskretnie, na ile potrafił, lecz mimo starań nie uszło to uwadze Kasi (tak właśnie miała na imię) – na szczęście dla chłopaka wzięła to za oznakę pożądania innego rodzaju. Kiedy dostrzegła, że rozmówca ucieka od niej spojrzeniem, zaczęła się z nim bawić. Zaklasyfikowała go jako zakompleksionego młodzieńca, którego przeraża zainteresowanie, jakie budzi u płci przeciwnej, i postanowiła go trochę pomóc. Przekładała nogi prezentując je przy okazji w całej okazałości, nieznacznie pochylała głowę, a gdy włosy opadały jej na twarz, odgarniała je zmysłowym ruchem ręki. Te (wyraźnie wyćwiczone) gesty odniosły skutek – Zbyszkowi zaczął płatać się język, a spojrzenia mimowolnie lgnęły do dziewczyny. Spowodowała to jednak przede wszystkim bliskość młodej krwi, wyraźnie pulsującej w ciele Kasi, a nie jej zabiegi – gdyby wiedziała co prowokuje, pewnie by uciekła z przeraźliwym krzykiem.

Wampir powoli tracił panowanie nad sobą. Cały wysiłek woli skierował na powstrzymanie rodzącej się w nim Bestii, ale było to najgorsze, co mógł zrobić. Obiekt pożądania – gorąca krew – nadal był na wyciągnięcie ręki i wszystkie starania powodowały tylko wzmocnienie pragnienia. Wyobraźnia zaczęła mu

podsuwać obrazy z ludzkiego życia, wspomnienia chwil rozkoszy i uniesienia; cały świat zamazał się i przemieszał z wizjami przeszłości. Gdy pochylił się gwałtownie nad dziewczyną, ta zadrżała ze strachu, lecz gdy tylko dotknął kłami jej szyi, uspokoiła się. Fala przyjemności, która towarzyszy Pocałunkowi, porwała ją w swoje objęcia i wycisnęła z jej ust jęk zadowolenia.

Zbyszek pił bez opamiętania. Gdy wrzająca krew wypełniała mu usta, wspomnienia nabierały kolorów. Bezwiednie położył dłoń na udzie dziewczyny – dotyk gładkiej, rozpalonej skóry spowodował, że zaciśnął palce. Kasia jęknęła po raz kolejny i zadrżała w uścisku.

Czuł, że ofiara słabnie i wiotczeje, ale nie mógł już zatrzymać żądz picia. Z każdym łykiem wirujący w jego głowie świat stawał się piękniejszy, pełniejszy. Do szarej, rozmytej krainy wspomnień wracały barwy, wyraźne głosy, światło, intensywne zapachy. To, co pozostało mu z ludzkiego życia, potrzebowało witalności, by trwać – teraz siłą odbierało należytą sobie energię. Kainita nie chciał i nie umiał przestać. Oczywiście nie planował zabić ofiary; jego własny mózg oszukiwał go powtarzając: *Jeszcze jeden mały łyček, tylko jeden, nic jej nie będzie, i tak nic nie zapamięta, a ile więcej przyjemności. Jeszcze jeden. Jeszcze...*

Gdy wysłał ostatnią kroplę, padł odrzucony na ziemię. Leżał kilka chwil rozkoszując się cudowną karuzelą doznań, jaka kręciła się w całym ciele. Potem przez zasłone rozkoszy przebił się odległy głos rozsądku: ...trzeba się ukryć, odejść, ...nikt nie może zobaczyć, ...nikt nie powinien wiedzieć... Wstał chwiejnie i zaczął zataczać się w stronę ulicy. Wiatr rozwiewał mu włosy i cudownie chłodził rozpaloną twarz. Wampir roześmiał się na cały głos.

Wtedy usłyszał wycie psa – rozdarło radość niczym zgrzytnięcie szkła o stal, rozbiło na strzępy spokój i zadowolenie. Zbyszek odwrócił się i popatrzył za

ŚWIAT MROKU

siebie – na skraju alejki leżało bezwładne ciało dziewczyny, nad którym stał owczarek, posępnym zawołaniem oznajmiający całemu światu swoją tragedię. Gdy ich spojrzenia spotkały się, pies podkuł ogon i wpadł pod ławkę; nie przestał jednak wyć.

Wampir padł na kolana. Jego ciałem wstrząsnął dreszcz, ukrył twarz w dłoniach – chciał się rozpłakać, ale już nie potrafił. Zaczął więc miotać przekleństwami – za swoją słabość winić Boga, wampirzą Rodzinę, cały świat. Gorąca krew krążąca w żyłach wzbudzała w nim obrzydzenie – dla niej przecież zabił wbrew sobie. Wyciągnął nóż i zaczął dźgać swoje uda, brzuch, ręce. Sam wymierzał sobie karę za chwilę słabości i choć doskonale wiedział, że i tak nie uczyni swemu ciału krzywdy, to okaleczanie przynosiło ulgę, a ból oczyszczał sumienie. Po kilku chwilach przestał i padł na trawnik. Z ran powoli sączył się rubinowy płyn, lecz Kainita nie przejmował się tą stratą. Najważniejsze było przebaczenie, którego udzielał właśnie sam sobie – bez takich aktów w końcu by oszalał. I gdyby jego mózg mógł teraz działać racjonalnie, to z pewnością pogroziłby się w rozpacz – dziewczyna umarła, a on w chwili szaleństwa zmarnował jej krew, raniąc się dotkliwie – ale racjonalizm wyłączył się, tak jak światło po pstryknięciu przełącznikiem. Był przecież wampirem...



Picie krwi jest chyba najpoważniejszą manifestacją klątwy wampiryzmu. Bez tego elementu dramat Kainitów jest niepełny, sztuczny. Często jednak zapominamy o nim i nasi bohaterowie traktują wysysanie jako rutynowe czynności. Podręcznik *Wampira* nie ułatwia zadania prowadzącym – w dziale opisów systemu akcji przedstawione jest polowanie w najbardziej banalny sposób: za każdą godzinę łowów dodatkowa kostka, stopień trudności odczytany z tabelki, jeden rzut i sprawa załatwiona. Oczywiście autorzy tłumaczą tam, że należy stosować ten mechanizm rzadko, ale co nam z takich wyjaśnień, skoro gracze wiedzą już, że mogą załatwić sprawę automatycznie i skupiają się na wyrzuceniu jak największej liczby sukcesów?

Zdaje sobie sprawę, że w niektórych momentach rozgrywanie polowania może zatrzymać akcję, pozwolił na rozprężenie i ucieczkę od konfliktów czy aktualnych, głęboko przeżywanych problemów. Wtedy jednak proponuję zdać się na decyzję prowadzącego, a nie na podręcznikowy mechanizm; dzięki takiemu zabiegowi gracze nie będą przyzwyczajając się do konkretnego rzutu kostkami zastępującego zdobywanie krwi.

Jest jeszcze jedna ważna sprawa dotycząca polowania. Ofiarami nie mogą być wiecznie bezimienne, obszarpane typy, o których nikt nie pamięta, a ich śmierć przechodzi zupełnie bez echa. Warto od czasu do czasu skupić ciężar rozgrywki wyłącznie na łowach i konsekwencjach z nich wypływających – śmierci człowieka, rozpacz rodziny czy przyjaciół ofiary, policyjnego śledztwa. Przy okazji takich materialnych elementów można też (zapewniam, że warto) wplątać w opowieść całą warstwę psychiczną: wątpliwości natury moralnej, siłę uzależnienia od krwi i strachu wysysanego, podejście myśliwyzwierzyna, ekstatyczne uczucie zaspokajania Głodu.

W fabularnej części artykułu pokazałem walkę młodego Kainity o utrzymanie ludzkich cech mimo przejmującego Głodu. Przedstawiłem walkę i porażkę, bo opowieści do *Wampira* często bazują na goryczy przegranej. Wydaje mi się, że jeśli wpleciecie w swoje rozgrywki opisy polowań podobnej długości (myślę, że wystarczy dziesięć minut), to nie straciecie wiele czasu, a zyskacie dodatkowe narzędzie opisu psychiki Kainitów; narzędzie potężne, gdyż nasycone symbolizmem, przerażające dzięki niesionym treściom i uniwersalne – wszystko w krwiopijcach zaczyna się od krwi, wokół niej się kręci i na niej kończy. Ogół kontaktów z ludźmi skażony jest traktowaniem ich (być może nieświadomie) jak potencjalnych ofiar, jak chodzących zasobników pożywienia, które dzięki temu jest zawsze świeże i w zasięgu ręki.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do wydania polskiego linii produktów Wampir: Maskarada™ należą do ISA sp. z o.o.

PUSZKA PANDORY

Witajcie w kolejnej „Puszcze Pandory”!
Na początek ogłoszenia:

- 1) Od numeru, który trzymacie w kończynach (zgaduję, że górnych), zastąpiłem Miłosza w przygotowaniu „Puszki”. Szczegóły znajdziecie na początku „Listów” (do których lektury serdecznie zapraszam – dziś gorący, ostatni rozdział Wojny Pokoleń).
- 2) Nadeszło trochę szkieleatów scenariuszy do „PP”. Niestety, większość z nich jest zdecydowanie za długa, aby pomieścić je w naszej małej konserwie. Dlatego proszę Was, aby pomysły przygód, które nadsyłacie do „Puszki”, nie przekraczały długością jednej strony standardowego maszynopisu (1800 znaków). Wtedy więcej się ich zmieści, a zatem więcej osób będzie miało szansę zobaczyć swoje pomysły na łamach naszego pisma.
- 3) Wybór nie był łatwy, ale ostatecznie nagroda powędruje do **Michała Boruckiego** (tu wstawcie odgłosy szalejących tłumów i falę meksykańską na trybunach). Gratulacje!!!

Tyle, jeśli chodzi o oficjalne dyrdymały. Zapraszam na część artystyczną.

JeRzy

BEZPIECZNE (?) MIASTO

Pewnego razu, gdzieś w ciemnej uliczce, w bezpiecznym mieście, drużyna natrafia na zalanego jegomościa, zawiniętego w łachmany tak, że prawie w ogóle go nie widać. Jeden z BG przypadkowo potyka się o jego „napój życia” i rozlewa go. Ze sterty łachów wyskakuje nagle obdarty staruszek. Zaczyna bluzgać na drużynę, machać rękami i mamrotać coś o kławie. Zazwyczaj bohaterowie puszczają coś takiego mimo uszu, no bo w końcu skąd można wiedzieć, że jest to „wrak” maga, który w dodatku nie zapomniał wszystkich zaklęć!

Od tego czasu w bezpiecznym mieście co noc (kiedy cała drużyna śpi, bo jest przecież w bezpiecznym mieście) pojawia się wilkołak i morduje śpiących ludzi. Jak już zapewne zgadliście, właśnie jeden z BG będzie się zmieniał w takiego potwora. Wszyscy zaczynają polować na ową istotę, być może również nasi bohaterowie (kiedy BG-wilkołak nie śpi, nie ma morderstw). A co robią, gdy poznają prawdę? Czy będą bronić wilkołaka przed motłochem? Szukać sposobu na odwrócenie klątwy? Jeśli chodzi o to ostatnie, wystarczy uprzejmie przeprosić maga i postawić mu coś mocniejszego.

Paweł Makowski

KRAJ ILUZJI

Jeśli wydaje Ci się, że drużyna jest zbyt pewna siebie i bez wahania podejmuje

decyzje wymagające zastanowienia, prześnij ją do krainy, w której bohaterowie nie będą wiedzieli co jest iluzją, a co rzeczywistością. Niech pierwszych kilku groźnie wyglądających przeciwników będzie złudzeniem, kolejny już nie. Niech jedno drzewo będzie fatamorganą, a drugie drzewcem. Powiedzmy, że docierają do jakichś ruin, a tu: schody – iluzja, drabina – nie, zsuwające się ściany korytarza – nie, spadający głaz – tak, itd., itp. Drużyna stanie się niepewna i strachliwa.

Paweł Makowski

SOUNDTRACK INACZEJ

Soundtracki z filmów są fajne – to wie każdy. Jednak czasem dobrze jest nagrać muzykę prosto z filmu. Dajmy na to taki rynek: skoczna muzyka plus gwar i całe panujące tam zamieszanie. Warto mieć w zapasie odgłosy szepków i rozmów w gospodzie, wrzaski zbuntowanego ludu, szum morza ze skrzeczącymi mewami, gdy drużyna znajdzie się w porcie itp. Daje to świetny efekt.

Paweł Makowski

TELEWIZJA

Odpowiadam na prośbę Jana Czarskiego i piszę co warto obejrzeć w telewizji. Chciałbym polecić wspaniałą serię dokumentalną „Starożytni wojownicy” na kanale Discovery. Oglądając ją dowiesz się jak sprawić, by przeciwnicy BG nie byli jednolici, ale różnili się metodami walki, obyczajami, kodeksem. Poza tym na Discovery jest wiele programów przedstawiających dziwne i tajemnicze zjawiska, które z powodzeniem można wykorzystać w RPG.

Jeśli chodzi o seriale, to warto oglądać są „Millenium” i stary, dobry „Star Trek”.

Paweł Makowski

TY, CZY NIE TY?

Pomysł ten jest możliwy do zastosowania w systemach, w których istnieje klonowanie.

Kiedyś, gdzieś (choćby podczas leczenia) pobrano od bohaterów komórki lub fragmenty tkanek. Teraz, jak to zwykle bywa, BG dostają zlecenie – chociażby uwolnienia pana X z bazy Y (szczegół to już Wasza broszka). Drużyna nie zdobywa, niestety, informacji o przeciwniku. Po dotarciu na miejsce okoliczności zmuszają drużynę do rozdzielenia się. Tak jakoś się składa, że przeciwnikami naszych bohaterów są ich klony. Co się stanie, gdy samotny BG spotka klona

kumpla z drużyny i zapyta: „O, tu jesteś! Coś znalazłeś?”? Czy klon od razu zaatakuje, czy przyłączy się do drużyny i wystawi ją na odstrzał? Kto jest kim?

Paweł Makowski

„FOREVER YOUNG...”

Kiedyś (kilka/naście/dziesiąt lat temu) drużyna spotkała bardzo ważnego dla kampanii BN-a, o którym później słuch zaginął. Ów BN, o czym bohaterowie nie wiedzą, obdarzony został wieczną młodością. Teraz bohaterowie spotykają tego samego osobnika, podającego się za swojego syna lub młodszego brata. Może być ciekawie.

Łukasz Szyszkowski vel Muminek

CZŁOWIEK, KTÓREGO NIE MA

MG tworzy graczy bohatera, określając tylko jego cechy, umiejętności, wygląd. Zawód, historia, itp. nowego BG znane są wyłącznie Mistrzowi Gry. Świeża postać (prosto z piekarnika) budzi się w ciemnym zaułku – pobita, bez portfela, dokumentów, czegokolwiek. Na domiar złego nie pamięta niczego na swój temat – kim jest, skąd pochodzi...

BG będzie musiał najpierw jakoś przeżyć, a później dowiedzieć się kim jest. Dla urozmaicenia, w CP 2020 itp. systemach nie figuruje w żadnej bazie danych. Jakby w ogóle nie istniał! Dalej MG ma spore pole do popisu. Może nasz milusiński wszedł w drogę korporacji, która ściga go za coś, co wie (albo raczej wiedział)? Może miał do spłacenia dług wobec mafii, o którym zapomniał? Być może jest tajnym agentem wpętany w jakąś intrygę, a może zwykłym człowiekiem? A co z domem i dorobkiem życia, jeśli BG jakiś posiadał? Proponuję, by wszystko nie wyjaśniło się zbyt szybko, aby przeszłość wracała jeszcze długo.

Pomysł ten nadaje się nie tylko do systemów w rodzaju CP 2020. Można go użyć wszędzie, wystarczy tylko ruszyć głową.

Marcin Kapturkiewicz

ZBÓJMISTRZ

Główny bohater – charyzmatyczny, ukochany przez ludność szlachcic, kandydat na burmistrza – jest hersztem zbójczej szajki. Gdy bohaterowie przybywają do miasta, wynajmuje ich oficjalnie i za okazałą sumkę, aby uwolnili okolicę od łotrzyków (zanim nadejdzie czas wyboru nowego burmistrza). Nieoficjalnie powiadamia o tym swoich kamratów, którzy,

PUSZKA PANDORY

doskonale przygotowani, oczekują pojawienia się drużyny. Zadaniem graczy jest udowodnienie winy szlachcica i rozbicie szajki. To pierwsze może być bardzo trudne – mieszkańcy miasta lubią burmistrza i na pewno nie pomogą drużynie, chyba że znajdzie niezbite dowody jego występku.

Michał Boruckowski

DYLIŻANSE

Szkielet przygody dla czterech osób – po dwie osoby na dylżans (można przekształcić w scenariusz dla większej grupy).

Miejsce akcji: dylżans, zajazd (nocleg).

Czas trwania: dzień, noc i dzień.

Osoby: dwóch woźniców, rodzina, drużyna.

Fabula: Bohaterowie chcą przejechać z jednego miasta do drugiego. Niestety, oba odjeżdżające dylżanse są tak zapelnione, że drużyna musi się rozdzielić, aby się nimi zabrać. Na pierwszym postoju okazuje się, że w obu dylżansach jadą osoby z tej samej rodziny. Co więcej, w każdym pojeździe toczy się rozmowa o morderstwie popełnionym na zjeździe rodzinnym. Z dyskusji można wywnioskować, że wśród jadących najprawdopodobniej kryje się zabójca. Teraz bohaterowie powinni zgadnąć kto nim jest. Aby to zrobić, powinni uważnie przysłuchiwać się rozmowom, zadać od czasu do czasu jakieś pytanie, wymieniać się informacjami itp.

MG czeka duża praca przy przygotowaniu dialogów (90% przygody) i szczegółów dotyczących członków rodziny.

Michał Boruckowski

NA ŻYWO

W czasie gry można wprowadzić przeliczenie czasu rzeczywistego na „growy” (np. 10 minut czasu rzeczywistego = 60 minut czasu w grze). W efekcie może to dać zawrotne tempo akcji i bardzo ograniczyć kłótnie graczy o to, jak postąpić w danej sytuacji. Oczywiście czas rzeczywisty nie będzie używany podczas walki, gdy dotarcie gdzieś zajmuje np. 2 godziny (w takiej sytuacji czekanie przez 20 minut byłoby bez sensu).

Ta innowacja nauczy graczy szybkiego podejmowania decyzji i bardzo pomoże Mistrzom Gry, którzy nie mają talentu do robienia przygód z wartką akcją.

Michał Boruckowski

TYSIĄC I JEDNA NOC

Czy pamiętacie, w jaki sposób udawało się przeżyć Szeherazadzie? Nigdy nie

kończyła opowieści w czasie jednej nocy, a sultan nie chciał jej zabić, gdyż był ciekaw dalszego ciągu. Niech MG wykorzysta ten pomysł i kończy sesję w najbardziej dramatycznym momencie przygody. Gracze nie będą mogli doczekać się kolejnej sesji, chcąc spotkać się jak najszybciej, i w międzyczasie łamiąc sobie głowy: „Do diabła, jak wyjść z tej sytuacji?”. Jedynym wyjątkiem powinien być koniec jakiejś długiej kampanii. W takim momencie warto podsumować czego się dokonało i wyciągnąć odpowiednie wnioski z zebranego doświadczenia.

Michał Boruckowski

NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA

Środek scenariusza. Nagle do bohatera (bohaterów) przyplątuje się mały piesek/smoczek/feniks/gryf. Co z nim począć? Mały jest bardzo przyjazny, jeżeli jednak bohater zdecyduje się go zabić [ładny mi bohater! – przyp. JeRzy], nagle może się okazać, że piesek to nie piesek, tylko wilczek, a dookoła błyskają jakieś ślepie. Albo nagle słychać skrzek i niebo zakrywa ogromny cień – to oczywiście matka naszego smoczka/feniksa/gryfa. W sytuacji, gdy bohater okaże się przyjazny dla pieska/.../.../..., zwierzątko może go zaprowadzić do swojego leża/gniazda, gdzie znajdować się będzie np. żyła złota, rzadkie minerały, czy skarb mamusi (pozostałości po poprzednich śmiółkach). Co zrobić później z maleństwem?

1. Może ono stać się dożywotnim towarzyszem bohatera.
2. Znudzone towarzystwem, pozostaje w leżu/gnieździe.
3. Do decyzji MG.

Tomasz Sikora

ZAMIAST MARCHEWKI...

Do „Wampira: Maskarady”.

Składniki: mały woreczek + czerwony jadalny płyn (może być sok) + wygłodniałe postacie graczy.

Przepis: Gdy wampiry nie mogą już wytrzymać Głodu, pokazujemy im wcześniej przygotowany woreczek z „krwią”. Może była to czyjaś „żelazna racja” („Ty zdradco! Miałeś krew, chciałeś ją gdzieś w kacie wypić, a teraz wypadła ci z torby!”), może gracze trafili do jakiegoś szpitala... U mnie na sesji to była nagroda – „Który z was zniszczy ten kamień, dostanie to... i jeszcze więcej”.

Pytanie: jak szybko bohaterowie zaczną się bić między sobą (czy się opanują)? Jak wiele zrobią, by dostać krew?

Agata A. Dziergas

SPOTKANIE RODZINNE

System – „Wampir: Maskarada”.

Jeżeli bohaterowie zanedbali się rozbeztwiają, a gracze – zamiast wczuć się w nastrój – zabawiają się nowymi mocami postaci oraz wypijaniem przez nie przypadkowych przechodniów, proponuję zrobić im małą, niemiłą siurpryzę.

Wyobraźmy sobie taką sytuację: Głód. Wielki. Tylko jeden lub dwa Punkty Krwi. Wampir kroczy nocą przez miasto w poszukiwaniu ofiary. Jest! Idzie z na-przeciwka. Przyciągany pragnieniem krwiopijca zbliża się do niej. Pragnienie rośnie, nogi same niosą go w kierunku ofiary. Nagle wampir widzi, że tą samotną postacią na ulicy jest jego matka (siostra, córka lub ktokolwiek, kogo wcześniej kochał). Nie może się jednak powstrzymać, rzuca się na nią, wypija – aż do końca.

Umiejętnie rozegrana akcja (ofiara też rozpoznaje swego mordercę; na jej twarzy odmalowuje się najpierw radość, później niedowierzanie, na końcu przerażenie) powinna dać graczowi do myślenia – i to dość poważnie. A jeśli w ogóle nie umie się wczuć, to już nic nie pomoże...

Agata A. Dziergas

JESZCZE RAZ O IMIONACH

Niejednokrotnie mamy problem z wy-mysleniem bohaterowi imienia. Nic prostszego. Wystarczy wziąć do ręki pierwszą lepszą książkę i po kolei przeczytać kilka wyrazów od tyłu. W ten sposób powstają naprawdę wspaniałe imiona, np. gracze – Ezcarg, nigdy – Ydgin. Pozostaje tylko wybierać.

Zaletą tego sposobu jest ogromny wybór imion i możliwość szybkiego ich stworzenia.

Szymon „Mazsarpaz” Guba

YEEEAH! THIS (DOOR) SUCKS!

Dosłownie. Niech te stare, inkrustowane drzwi w karczmie (spadek po wujku awanturniku) okażą się portalem. Jeden problem – nie ma w nich energii. Drugi problem – każdy rzucony w najbliższej okolicy czar zostanie wessany w drzwi i „ładuje” portal. Równie dobrze może to być stary, zmurszały obelisk. Wyobraźcie sobie walkę z udziałem magów, gdy coś takiego jest w pobliżu! Z nerwów zaczną toczyć pianę z ust. A dokąd prowadzi ten portal? Kto wie...

Michał Dziergowski

KRYSTAŁY CZASU

Jak zapewne zauważyliście, czerwcowy numer „MiM” stoi pod znakiem kontynuacji i dokończania spraw z dawna zaczętych (kilka tekstów ma swoje „części drugie”). Nawiązując do tej mody, w czerwcu nasi Ukochani Czytelnicy nie znajdą nic nowego, lecz jedynie dokończenie materiałów z poprzedniego miesiąca (tzn. opisu Zakonu Kryształowego Gryfa i przygody). Jeśli chodzi o scenariusze, postanowiłem przez najbliższe dwa-trzy numery nie ogłaszać nic nowego w tej materii (no, chyba że nadeślecie coś, co powali nas na kolana...), skupiając się na materiałach przydatnych dla MG (nie chciałbym nikomu przedwcześnie robić smaku, ale niewykluczone, że jeszcze w tym roku otrzymacie solidną pigułę scenariuszy zapakowaną do osobnego dodatku). Na pierwszy ogień pójdzie najprawdopodobniej artykuł o demonach, stanowiący interesującą propozycję opcjonalną, nieco odmienną od rozwiązań zaproponowanych w podręczniku i mogącą stanowić smaczny kąsek dla MG lubiących grzebać w „świętych” regułkach podręczników.

Rumcajs
(p.o. Katana)

PS. A już za miesiąc wakacje...

ZAKON KRYSTAŁOWEGO GRYFA

CZĘŚĆ II

ILUSTRACJE: JAROSŁAW MUSIAŁ

BRAT MNIEJSZY

Bracia Mniejsi to najliczniejsza grupa członków zakonu. Stanowią oni trzon jego sił wojskowych, wykorzystywanych we współpracy z wojskami najemnymi i pod dowództwem Braci Opiekunów. Bracia Mniejsi pełnią służbę nie tylko w czasie rutynowych patroli i podczas ochrony pielgrzymek lub karawan – to oni stanowią załogi największych twierdz i zamków. Ponieważ jednak jest ich zbyt mało, by zapewnić ochronę wszystkim placówkom, część z nich chroniona jest przez żołnierzy najemnych. Bracia Mniejsi mieszkają we wspólnych koszarach. Treningi bojowe odbywają zwykle samodzielnie, jednak większe ćwiczenia w polu zawsze przeprowadzane są wspólnie z Braćmi Opiekunami. Dzięki tego rodzaju żmudnym, codziennym ćwiczeniom oddziały zakonu są jednymi z lepiej wyszkolonych jednostek stacjonujących na Orkusie. Oprócz utrzymania każdy Brat Mniejszy otrzymuje comiesięczny żołd w wysokości 20 szt. złt. Należy jednak pamiętać, że zakonnicy nie są jedynie fanatycznymi żołdakami walczącymi za pieniądze. Nagrodą za szczególne poświęcenie, odwagę lub oddanie zakonowi wielkiej przysługi może być odczytanie imienia bohatera na apelu porannym we wszystkich placówkach bractwa, przydzielenie określonego stanowiska, magicznego oręża, a dopiero na końcu nagroda pieniężna (najmniej zresztą ceniona przez zakonników). W trakcie całej swojej kariery Bracia Mniejsi intensywnie trenują swoje ciało i szkolą się w walce, dzięki czemu mogą aktywnie uczestniczyć w działaniach nawet będąc w dość podeszłym wieku. Jeśli jednak zakonnik umrze (np. zabity przez wroga), wskazani przezeń spadkobiercy otrzymują odszkodowanie w wysokości 1200 szt. złt. (w razie braku takowych cała suma przypada zakonowi). Wedle zasad zakonu Bracia Mniejsi nie mają prawa do wskrzeszenia po śmierci – przywilej ten przysługuje jedynie największym bohaterom zgromadzenia (mimo to wskrzeszenia i tak nie są już praktykowane od kilku dziesięciu lat).

Każdy Brat Mniejszy może dysponować dowolnym ekwipunkiem, którym ma prawo posługiwać się z racji swej profesji, jednak MG ma w tej sprawie ostatnie słowo. Ponieważ Bracia Mniejsi walczą w oddziałach (podstawowe jednostki to pięciobobowa drużyna i dziesiątka), zaleca się, aby uzbrojenie każdego z nich było w miarę zbliżone – większą wartość bojową ma dziesiątka toporników niż grupa pięciu pikinierów i pięciu... nożowników. W ramach hierarchii służbowej Brat Mniejszy może osiągnąć stanowisko drużynnika (dowodzi pięcioma Braćmi Mniejszymi i/lub Nowicjuszami), dziesiątnika, a ostatecznie zastępcy setnika. Czasami, za szczególne zasługi, Brat Mniejszy może zostać setnikiem, choć normalnie stanowisko to zarezerwowane jest dla Braci Opiekunów. Stanowiska te mają charakter wyłącznie prestiżowy i nie wiążą się z jakimiś dodatkowymi przywilejami w życiu codziennym – wszyscy Bracia Mniejsi, niezależnie

od stanowiska, śpią i pracują w tych samych warunkach, otrzymują też podobne przywileje. Najlepsi, najbardziej szanowani Bracia Mniejsi są czasem wybierani do Rady Dziewięciu (patrz opis dalej).

Po dziesięciu latach nienagannej służby Brat Mniejszy ma prawo wstąpić w związek małżeński i założyć rodzinę. Nie wiąże się to, co prawda, ze zmniejszeniem jego zobowiązań wobec zgromadzenia, ale sytuacja materialna zakonnika ulega poprawie – jego żołd wzrasta (ma przecież żonę – a w perspektywie dzieci – na utrzymaniu!) do 40-45 szt. złt. miesięcznie. Rodzina zakonnika mieszka w twierdzy, która jest położona najbliżej jego stałego miejsca stacjonowania; Brat Mniejszy musi utrzymywać bliskich z własnych pieniędzy.

Wyłączenie ze wspólnoty zakonnej może nastąpić na własne życzenie zainteresowanego (ale po minimum 15 latach służby) lub np. na skutek trwałego kalectwa.

Uwaga: Zakonnicy posługujący się czarami (zarówno Brat Mniejszy, jak i Brat Opiekun) otrzymują oprócz żołdu 4k10 PM (w uzasadnionych przypadkach – więcej).

PRZYKŁADOWY ROZKŁAD CODZIENNYCH ZAJĘĆ BRACI MNIEJSZYCH PEŁNIĄCYCH SŁUŻBĘ W TWIERDZY RUSTUR

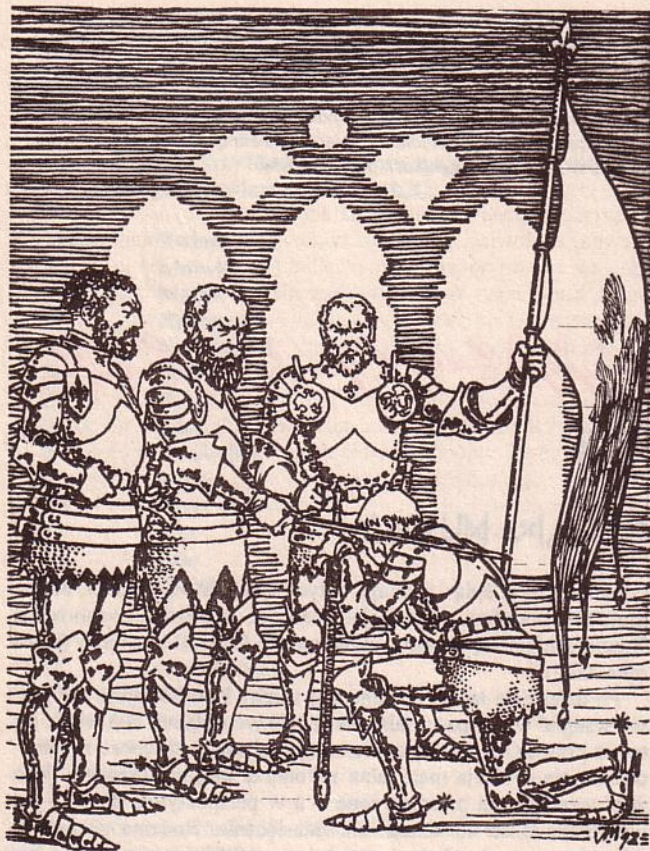
1. Pobudka (g. 5.00)
2. Medytacja i modlitwa (5.00-6.00)
3. Poranne ćwiczenia fizyczne (6.00-6.45)
4. Apel poranny (7.00-7.30)
5. Śniadanie (7.30-8.00).
6. Ćwiczenia indywidualne lub grupowe (całych oddziałów) pod okiem Braci Opiekunów, zaprawa fizyczna (8.00-15.00)
7. Obiad (15.30-16.00).
8. Zajęcia teoretyczne – historia Zakonu Kryształowego Gryfa, geografii i topografii Orkusa, taktyka walki, religioznawstwo (16.00-17.00).
9. Czas wolny lub gra terenowa – do wyboru (17.00-19.00)
10. Zaprawa fizyczna, czyszczenie broni (19.00-20.00).
11. Wieczerja (20.00-20.30)
12. Modlitwa i medytacja, czas wolny (20.30-22.00)
13. Cisza nocna (22.00-5.00)

Powyższy rozkład jest oczywiście tylko propozycją – MG może zmienić go według uznania. Pamiętać też należy, że w praktyce jest on niemal nie do zrealizowania – duża część zakonników pełni codziennie służbę wartowniczą (sześć godzin), niektórzy mają stałe zajęcia w administracji zgromadzenia, a pozostali pełnią służbę w terenie, przebywając na patrolach lub ochraniając podróżnych.

MECHANIKA GRY

Po czterech latach służby Brat Mniejszy uzyskuje jedną z poniższych premii (do wyboru przez gracza lub wg uznania MG):

KRYSTAŁY CZASU



1. + 20 pkt. do Biegłości w broni podstawowej.
2. + 10 pkt. do Biegłości we wszystkich broniach poza podstawową.
3. *specjalizacja* w wybranej broni (patrz szkolenia związane z walką; podręcznik str. 73).
4. *umiejętność walki tarczą* (podręcznik str. 76).

Ponadto Wiara i Mądrość bohatera wzrasta o 1k10 pkt., Charyzma o 1k5 pkt., zaś Siła Fizyczna o 2k10 pkt.

BRAT OPIEKUN

Po zakończeniu nowicjatu zakonnicy stanu rycerskiego stają się Braciami Opiekunami. Niemal od początku istnienia zgromadzenia przyjęła się powszechna obyczaj (ale nie jest to obowiązek!), że nowo wyświęcony Brat Opiekun przekazuje cały swój majątek na rzecz zgromadzenia, dowodząc tym samym pogardy dla wartości doczesnych i chęci pełnego poświęcenia się służbie w obronie ideałów zakonu – pomocy słabym, cierpiącym, biednym i bezbronny. Osoby, które tego nie uczyniły są oczywiście pełnoprawnymi członkami zgromadzenia, lecz w praktyce nie mają szans na jakikolwiek poważniejszy awans w hierarchii zakonu.

Bracia Opiekunowie służą w zakonie przede wszystkim jako oficerowie i dowódcy, pełniąc także wyższe funkcje administracyjne. Mają nieco większe przywileje niż Bracia Mniejsi (ich żołd wynosi – niezależnie od sytuacji rodzinnej – 80 szt. złt. miesięcznie), ale też i większe obowiązki. Jeśli zakonnik umrze (np. zabity przez wroga), wskazani przezeń spadkobiercy otrzymują odszkodowanie w wysokości 1500 szt. złt. (w razie braku takowych cała suma przypada zakonowi). Pomimo rozlicznych zajęć Bracia Opiekunowie nie zapominają o potrzebach ducha i ciała. Dzięki forsownym treningom i głębokiej medytacji ich umiejętności bojowe są bardzo wysokie, zazwyczaj przewyższając w tej materii zdolności (też przecież nie najniższe!) Braci Mniejszych. Bracia Opiekunowie mogą zdobyć stanowisko dziesiątnika, setnika lub jego zastępcy, ale tylko pod warunkiem, że ich bezpośredni przełożony również jest Bratem Opiekunem; najlepsi są czasem wybierani do Rady Dziewięciu (patrz opis dalej). Zakonnicy ci nie tylko dowodzą oddziałami w polu, ale pełnią też rozliczne funkcje administracyjno-

-reprezentacyjne – są dowódcami wszystkich placówek bractwa, reprezentują jego imię w kontaktach z lokalnymi wielmożami i szlachtą, prowadzą negocjacje, uczestniczą w lokalnych świętach i uroczystościach itp. Najbardziej doświadczeni Bracia Opiekunowie otrzymuje często lukratywne propozycje od miejscowych magnatów (przejście do ich własnych armii, ochrona prywatnych przedsięwzięć), lecz odrzucają je pogardą. W historii zgromadzenia tylko raz zdarzyło się, że zakonnik skorzystał z takiej propozycji. Nie przyniosło mu to jednak szczęścia – bogowie ukarali go śmiercią, a imię zdrajcy szybko zapomniano...

MECHANIKA GRY

Po sześciu latach służby Brat Opiekun uzyskuje jedną z poniższych premii (do wyboru przez gracza lub wg uznania MG):

1. + 25 pkt. do Biegłości w broni podstawowej.
2. + 15 pkt. do Biegłości we wszystkich broniach poza podstawową.
3. *specjalizacja i mistrzostwo* w wybranej broni (patrz szkolenia związane z walką; podręcznik str. 73).
4. dwukrotne zwiększenie prawdopodobieństwa Trafienia Krytycznego – niezależnie od wartości RTR (podręcznik str. 72).

Ponadto Wiara i Mądrość bohatera wzrasta o 1k10 +5 pkt., Charyzma o 2k10 pkt., zaś Siła Fizyczna o 1k10 pkt.

RADA DZIEWIĘCIU

Najlepsi zakonnicy (zarówno Bracia Mniejsi, jak i Bracia Opiekunowie) tworzą najwyższą organizację decyzyjną bractwa, zwaną Radą Dziewięciu. W jej mocy leży podejmowanie i zatwierdzanie najważniejszych posunięć zgromadzenia – podpisywanie i zrywanie paktów, decydowanie o wybudowaniu nowych placówek, ogłaszanie dodatkowych, nadzwyczajnych naborów, podnoszenie cel i opłat itp. Wszystkie decyzje podejmowane są metodą głosowania. Każdy członek Rady odpowiada za inny rodzaj działalności zakonu (organizacja, zaopatrzenie, wyszkolenie, finanse itd.), mając do pomocy niewielką grupkę kancelistów i doradców. Jeśli nie radzi sobie z powierzonymi mu obowiązkami, może zostać zastąpiony przez inną, bardziej kompetentną osobę. Spośród członków Rady wybierany jest Wielki Brat – jest on najwyższym reprezentantem zakonu, a równocześnie odpowiada za sprawy personalne. Od jego decyzji zależy obsada wszystkich najważniejszych stanowisk dowódczych – to on mianuje setników, dowódców twierdz i stanic, ma wpływ na skład zakonnych poselstw i delegacji. Może on również wydawać decyzje w poważniejszych przestępstwach popełnionych wobec zakonu (drobniejsze wykroczenia przeciw regulaminowi są karane przez bezpośredniego przełożonego sprawcy). Jeśli jednak Wielki Brat domaga się surowego ukarania przestępcy (np. śmiercią), jego wyrok musi zatwierdzić Rada Dziewięciu. Kadencja każdego członka Rady – w tym także Wielkiego Mistrza – jest dożywotnia, jednak może on zostać zwolniony z pełnienia tej zaszczytnej służby w razie nadzwyczajnych okoliczności (popełnienie przestępstwa, zaawansowany wiek lub kalectwo uniemożliwiające normalne spełnianie obowiązków), ew. na własną prośbę odejść z powrotem do zwykłej służby.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Zgodnie z wewnętrznym regulaminem zgromadzenia, zakonnicy muszą wyglądać i ubierać się odpowiednio do piastowanego stanowiska. Ubiór ma być czysty i schludny; zakazana jest noszenie wszelkiego rodzaju biżuterii, haftów, koronek i wykwinnych ozdób. Podstawowym strojem zakonnika jest płócienna koszula i także spodnie oraz trzewiki (Bracia Mniejsi ubierają się w kolory jasnoszare, a Bracia Opiekunowie w ciemnoszare). Na czas patrolu bracia zakładają również skórzane kurty, cięższe buty i płaszcze, ew. metalowe zbroje. W trakcie codziennej służby niektórzy zakonnicy odziewają się w inny sposób (np. zwiadowcy), rezerwując stosowny ubiór tylko na bardziej „oficjalne” okazje. Znakem wyróżniającym członków Zakonu Kryształowego Gryfa jest niewielki tatuaż (srebrny gryf) umieszczany na lewej piersi. Jeśli zakonnik dysponuje wystarczającą ilością gotówki, może zwrócić

KRYSTAŁY CZASU

się do jednego z magów pozostających na usługach zgromadzenia o umagicznienie tatuażu, dzięki czemu zyskuje on pewne specyficzne właściwości (patrz opis przedmiotów magicznych). Niekiedy sami bogowie zsyłają magiczną moc wybranym bohaterom zgromadzenia, umagiczniając ich tatuaże w niezwykły i zadziwiający sposób.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Służba w szeregach zakonu to ciężki i odpowiedzialny obowiązek. Bracia muszą walczyć z zazwyczaj o wiele liczniejszym przeciwnikiem, a ich zadaniem jest nie tylko powstrzymanie wroga, ale przede wszystkim ochronienie podróźnych powierzonych ich pieczy. Z tego też powodu, mimo znakomitego wyszkolenia bojowego, zmuszeni są korzystać z magicznych przedmiotów (głównie broni), co wydatnie zwiększa ich szansę w walce. Przedmioty tego rodzaju ofiarowywane są zakonowi jako podarunki od zaprzyjaźnionych władców, niektóre znalazły się w skarbcach zakonu z niewiadomych źródeł. Sporą część magicznej broni stworzyło kilku magów, którzy stale pracują na usługach Zakonu Kryształowego Gryfa. Niektórzy Bracia Mniejsi (rzadziej Bracia Opiekunowie) za pomocą odpowiednich mikstur i wywarów wspomagają swe ciało i ducha tuż przed walką, jednakże jest to tolerowane tylko przez niektórych dowódców (za narkotyzowanie się grozi kara regulaminowa – do wyboru MG).

A. BROM I ZBROJE

Opisane poniżej przedmioty to – oczywiście – tylko propozycje dla MG, który może z nich skorzystać, ale również dobrze samodzielnie wykreować inne egzemplarze magicznego oręża. Jeśli użytkownik przedmiotu zginie lub nie jest w stanie dłużej z niego korzystać, oręż zostaje przekazany do głównego skarbcza zakonu w Dartog Bolg. Jeśli któryś z zakonników zasłuży się szczególnie w boju, Rada Dziewięciu może zdecydować, że stanie się on kolejnym użytkownikiem danej broni/pancerza. Przedstawiamy tylko najcenniejsze, najbardziej znane przedmioty o szczególnych cechach – wielu Braci Mniejszych wykorzystuje w codziennej służbie magiczną broń lub zbroje, jednak nie posiada ona żadnych specyficznych właściwości (2. Stopień magii).

STARNY SMOK

Miecz półtoraręczny; +35/110; istotom o złym charakterze (pr. zły, ntr. zły, cht. zły) zadaje o połowę więcej obrażeń, a dobrym (pr. dobry, ntr. dobry, cht. dobry) o połowę mniej.

Jest to duży, pięknie zdobiony miecz z czarnego, połyskliwego metalu.

Wzdłuż jego klingi biegnie napis runiczny („Życie za życie, śmierć za śmierć”), jarzący się w ciemnościach lekkim, zielonkawym światłem. Wedle legendy znaleziono go w tej samej jaskini, gdzie stał posąg kryształowego gryfa (patrz Historia – w pierwszej części artykułu). Jego obecnym użytkownikiem jest tan Modirro Gasini, dowódca twierdzy Rustur.

ŁUK GASILEUSA

Łuk równikowy typowy; +100/-50

Broń ta pochodzi ze skarbcza Gasileusa Czarodzieja, iluzjonisty zajmującego się przygotowywaniem olśniewających widowisk i jarmarków (zmarł kilkanaście lat temu w niejasnych okolicznościach). Osoba korzystająca z tego łuku posługuje się nim z niezwykłą precyzją, lecz wypuszczone z niego strzały nie zadają przeciwnikowi poważniejszych obrażeń – wynika to z faktu, że przeznaczony przede wszystkim do użytku w czasie pokazów, jarmarków i festynów. Jeśli łucznik ma co najmniej 100 UM, może sprawić, że strzała zamieni się w locie w różnokolorowe fajerwerki, rój błyszczących światełek itp.

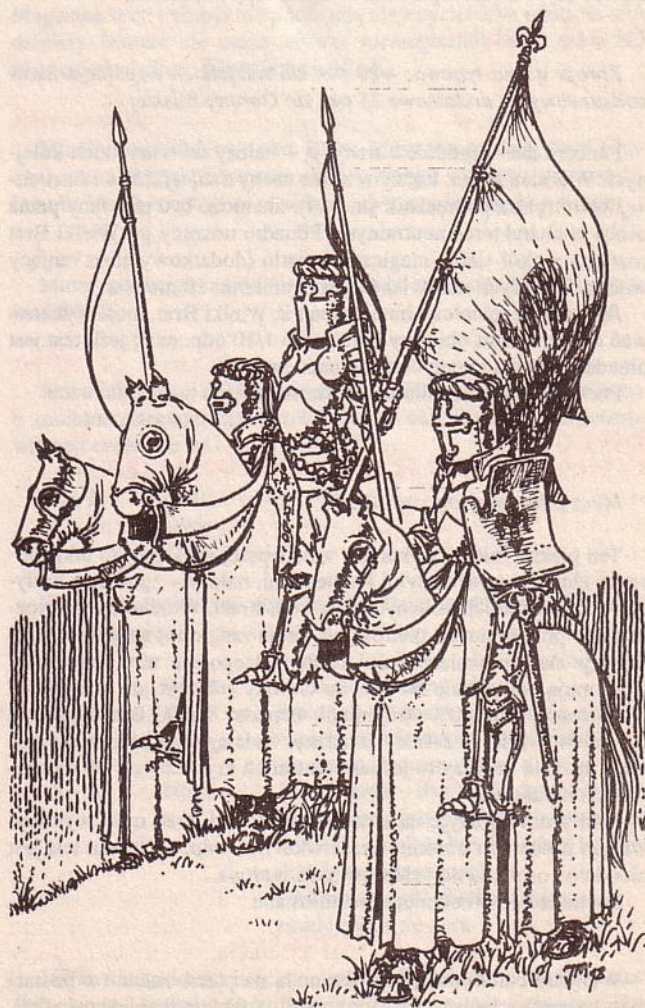
Łuk Gasileusa należy w chwili obecnej do Kibardy Jorst, łowczyni z fortu Trzy Wieże. Ponieważ ma ona spory talent magiczny, może w pełni wykorzystać niezwykle możliwości broni; niestety, nie bierze udziału w żadnych publicznych festynach, a strzały

fajerwerki traktuje jako przydatny rodzaj... sygnalizacji – ostrzega w ten sposób swych towarzyszy z patrolu przed nadciągającym niebezpieczeństwem.

WUZYWKO

Wekiera; +40/+20; czar „Ognista Kula” [podręcznik str. 146]

Broń wykonano z wielką starannością i precyzją z dębowego drewna, a głowicę ozdobił kilkanaście dużymi rubinami. Wokół głowicy zawsze unoszą się niewielkie płomienie (jest to magiczny ogień, który daje tylko światło, lecz nie zapala przedmiotów). Raz dziennie na każde pełne posiadane 60 UM osoba używająca Łuczywka może rzucić czar „Kula Ognista” (jak mag z analogicznego poziomu). Broń ta została подарowana zgromadzeniu przez tana Soguardo Yygek – XII Wielkiego Brata Zakonu Kryształowego Gryfa – w dniu zakończenia przezeń nowicjatu. Ciężką pracą i wieloma wyrzeczeniami zwrócił na siebie uwagę Rady Dziewięciu – po kilku latach złożono mu zaszczytną propozycję wstąpienia w jej szeregi. Gdy wreszcie nastąpiło uwieńczenie jego wspaniałej kariery – Soguardo wybrano kolejnym Wielkim Bratem – wydarzyła się tragedia. W dniu zaprzysiężenia Yygeka na nowe stanowisko Nowicjusz imieniem Stygio wykradł nowemu Wielkiemu Bratu Łuczywko i zabił go nim, po czym zbiegł, unosząc ze sobą narzędzie zbrodni. W trakcie późniejszego śledztwa okazało się, że Stygio miał żal i pretensje do przełożonych o zbyt „prześladowanie” w czasie służby i powolną drogę awansu (zostało mu jeszcze półtora roku do zakończenia nowicjatu). Zabójca nie został nigdy złapany, ale – mimo iż od tamtego czasu upłynęło prawie sto lat – we wszystkich placówkach zakonu wiszą rozesłane za nim listy gończe (za doprowadzenie Stygio żywym wyznaczono 10 000 szt. złt. nagrody, a za przyniesienie jego ciała – tylko 1000 szt. złt.)



KRYSTAŁY CZASU

HATAR-DARTAG-GROG

Naszyjnik; +25 pkt. do Trafienia

Zgrzebny z wyglądu łańcuch z grubych, miedzianych ogniw, bez żadnych ozdób, zakładany na szyję. Hatar-Dartag-Grog oddziałuje nie tylko na noszącą go osobę (zwiększone Trafienie), ale i na jej sojuszników – jeśli znajdują się w promieniu pięciu metrów od zakonnika noszącego naszyjnik, to ich rany zasklepiają się i goją (raz dziennie przez dziesięć rund w tempie 5 obrażeń/rundę – po udanym rzucie NA odp. nr 5 o połowę szybciej). Czasami, z nieznanых przyczyn, moc naszyjnika wzmacnia się znacznie (zwiększone efekty magiczne), a czasem słabnie zupełnie, tracąc swe niezwykle właściwości na wiele miesięcy. Obecnie Hatar-Dartag-Grog spoczywa w sakwie leżącej na dnie bezimiennej rzeczki przepływającej przez Puszcze Zachodnią, przy zwłokach el Odorylka Nastile, który zginął (wraz z całym patrolem) w walce z dwoma gigantami, które mieszkają w pobliskiej dolinie.

PIĘŚĆ

Berdysz; +30/+40

Ten ogromny topór (w chwili obecnej przechowywany w Dartog Bolg) wykonano w całości z metalu. Miano Pięść nadano mu z racji potęgi ciosu, jaki można nim zadać; zbroja trafionego przeciwnika wyparowuje tylko 2/3 otrzymanych obrażeń, a ponadto musi wykonać on udany rzut przeciwko połowie Zręczności aktualnej lub przewraca się na ziemię. Według legendy jeden z dawnych bohaterów zakonu – Eryk Długozęby – za pomocą tego oręża, złapany w zasadzkę, powalił kolejno dwunastu wrogów i wyrwał się z okrzężenia.

Broń została stworzona przez maga Cóżymysa, jednego z pierwszych Braci Opiekunów organizujących zakon.

ZBROJA ŚWIĄTEŁOŚCI

Zbroja górna typowa; +20 pkt. do wszystkich współczynników podstawowych; dodatkowe 25 pkt. do Obrony Bliskiej

Pancerz ten – zgodnie z tradycją – należy do wszystkich kolejnych Wielkich Braci. Łączy w sobie cechy Świętej Zbroi i Lustrzanej Zbroi (patrz podręcznik str. 314), ale może być używany przez osoby o charakterze neutralnym. Ponadto noszący go Wielki Brat rozciąga wokół siebie magiczne światło (dodatkowy efekt raniący wobec niektórych martwiaków) w promieniu 10 metrów.

Jeśli zbroję tę nałoży inna osoba niż Wielki Brat, musi wykonywać co rundę obronny przeciwko 1/10 odp. nr 3; jeśli test jest nieudany, osoba ta natychmiast pada martwa.

Pochodzenie przedmiotu jest nieznanne.

ŚWIĘTY MIECZ

RYCERZY ZAKONU KRYSTAŁOWEGO GRYFA

Mecz półtoraręczny; +150/250

Ten piękny miecz, wykonany z najlepszej stali, bogato inkrustowany złotem i szlachetnymi kamieniami, należy – zgodnie z tradycją – do wszystkich kolejnych Wielkich Braci. W trakcie walki rozciąga w promieniu 10 metrów od siebie magiczną aurę, która oddziałuje na sprzymierzeńców posługującego się nim zakonnika. Otrzymują oni premię 50 pkt. do Obrony i 75 pkt. do wszystkich wyparowań, oraz 10% Antymagii. Ponadto Wielki Brat wyczuwa na 1k10+5 rund wcześniej zasadzkę, nadciągające niebezpieczeństwo itp. (nie dotyczy to jednak np. trafień krytycznych lub mechanicznych pułapek).

Jeśli broni tej użyje inna osoba niż Wielki Brat, musi wykonywać co rundę obronny przeciwko 1/10 odp. nr 3; jeśli test jest nieudany, osoba ta natychmiast pada martwa.

Pochodzenie przedmiotu jest nieznanne.

B. TATUAŻ

Wszyscy członkowie bractwa mają na piersi tatuaż (w postaci małego gryfa), będący ich symbolem i znakiem rozpoznawczym).

Niektórzy zakonnicy umagiczniają ten symbol (korzystając z odpłatnej pomocy magów), dzięki czemu uzyskują przeróżne dodatkowe możliwości. Jeśli delikwent uiści odpowiednią opłatę (250-1000 szt. złt) i wykona udany rzut przeciwko połowie swoich UM, tatuaż zyskuje odpowiednie właściwości magiczne. Są one dosyć różne: symbol może posłużyć jako osobisty amulet do magazynowania PM, umożliwia rzucanie jednego prostego czaru (raz dziennie), ale tylko z I Kręgu Magii kapłańskiej, zwiększa o 2k10 pkt. wartość konkretnego współczynnika podstawowego, ew. Trafienie lub Obronę (raz dziennie przez 1 godz./50 UM) itp.

WIKIŁA: Magia tatuażu działa tylko po wykonaniu rzutu na połowę UM. Ponadto musi być on odkryty i widoczny przez osoby postronne (w zakonie egzystuje obiegowe powiedzenie, że „gryf musi patrzeć na wroga”), co w praktyce oznacza, że zakonnik wykorzystujący w danej chwili moc tatuażu nie może mieć na sobie zbroi. Jeśli jednak MG ma inne zdanie w tej sprawie, to oczywiście tatuaż może działać również schowany pod ubraniem.

Niektórzy bohaterowie otrzymują moc posługiwania się tatuażem od bogów. Dzięki temu nie muszą płacić magom za pomoc, a tatuaże działają w indywidualny, często niepowtarzalny sposób (decyzja MG). Tego rodzaju umagicznienie tatuażu (przez bogów) zdarza się jednak bardzo rzadko i doświadczać go jedynie najwięksi i najbardziej religijni członkowie zakonu.

RELIGIA A ZAKON

Ponad 80% braci zakonnych to wyznawcy Asteriusza Wielkiego i Reptilionia Walecznego, jednak w jego szeregi zaciągają się wyznawcy innych bóstw o dobrym lub neutralnym etosie (np. zwiadowcy pozostający na usługach bractwa są w przeważającej części czcicielami bóstw natury). Reguły zakonu zakazują zakonnikom jakkolwiek współpracować z ze złymi bóstwami – są oni wręcz zwalczani.



Monika „Barbie” Rosek & Agata „Dolorez” Wojtowska

KŁĄTWA MAGESTORA

CZĘŚĆ 2

Ilustracje: Jarosław Musiał

UKIECZKA MAGESTORA

W końcu udało nam się dotrzeć do domu rodzinnego biednego Magestora. Jego rodzicielka jest w szoku – kilka dni temu została napadnięta przez jakichś bandytów (jestem pewien, że to sprawa rzezimieszków Szarej Stopy), żądających wyjawienia miejsca, gdzie ukrywa się jej syn. Obawiam się, że możemy dotrzeć za późno...

fragment pamiętnika Kasaba

Gdy drużynie uda się wreszcie zlokalizować dom kapłana i bohaterowie zapukają do drzwi, otworzy im stara, zapłakana kobiecina. Na widok zbrojnych cofnie się przestraszona, próbując zamknąć drzwi. Jeśli postacie graczy postąpią z nią łagodnie, nie zmuszając siłą do otwarcia drzwi, staruszka da się w końcu namówić na krótką rozmowę (uczyni to tym chętniej, jeśli wśród bohaterów znajduje się kapłan Dagonina Białego – na przykład el Dontar Kasab). Magestor – jej syn – przybył do domu trzy miesiące temu. Matka, zaniepokojona jego nagłym przybyciem (odwiedzał dom rodzinny tylko z okazji ważniejszych świąt), próbowała się z nim rozmówić, lecz Magestor unikał jej; zamknął się w swoim pokoju i nie odpowiadał na pukanie. Przesiedział przez cały dzień, wychodząc ze swego pokoju tylko dla załatwienia potrzeb fizjologicznych i spożycia pośpiesznego posiłku. Podczas jego nieobecności matka zakradła się do pokoju i zaczęła myszkować w bagażach syna, mając nadzieję znaleźć coś, co pomoże jej wyjaśnić dziwne zachowanie jedynaka; ku swemu zdumieniu i przerażeniu odkryła w wypchanym plecaku cenne relikwie, najpewniej pochodzące ze świątyni. W głowie przerażonej kobiety zrodziła się myśl, że jej syn został świętokradcą – najpewniej obrabował własną świątynię i teraz ukrywa się! Ukrywa się we własnym domu! Niewiele myśląc pobiegła do siedziby straży miejskiej, zabierając ze sobą pieniądze zbierane na czarną godzinę. Ze łzami w oczach opowiedziała całą historię oficerowi mającemu tego dnia dyżur w siedzibie garnizonu, lecz ten zbył ją machnięciem ręki, traktując jak pomyłkę. Jednak gdy zdruzgotana staruszka wracała do domu, podszedł do niej jakiś uprzejmy szlachcic i w gładkich słowach obiecał zająć się całą sprawą. Uprzejmie przyjął łapówkę i na tyle zręcznie pocieszał zrezygnowaną kobietę, iż kiedy doszli do domu, ta była niemal pewna, że jej syn zdoła się jakoś wykaraskać z całej afery. Niestety, Magestor znikł, zabierając ze sobą swoje rzeczy i plecak z relikwiami! Nieznajomy był bardzo niezadowolony i odszedł bez słowa, nie zaszczyciwszy oniemiałej kobiety nawet jednym słowem pociechy. Tego samego wieczoru w Trakatanie pojawiają się pierwsze, niepewne jeszcze wiadomości o zburzeniu świątyni Dagonina Białego. Matka Magestora – zdeorientowana i przerażona – gubi się w domysłach: czy jej syn jest świętokradcą, który swą kradzieżą zbezcześcił święte relikwie, czy może bohaterem, który ukrył je przed chciwymi bandytami, a teraz ukrywa się? Po kilku tygodniach zostaje wybawiona z tej udręki – do jej sąsiada, zaufanego przyjaciela, przychodzi list od Magestora, w którym ten wyjaśnia motywy swego postępowania. Ponieważ kobieta jest niepiśmienna, sąsiad czyta jej treść korespondencji. Z listu wynika, że Magestor postanowił udać się w góry i ukryć w Sowim Gnieździe – głębokiej jaskini pełnej rozlicznych odnóg i korytarzy. Miejsce to z dawna służyło rozmaitym uciekinierom, dezterterom i wygnańcom za miejsce schronienia. Z dalszych wyjaśnień zawartych w liście wynika, że Magestor nie ukradł relikwii, lecz uratował je przed niechybnie nadciągającą zagładą.

Trzy dni temu, nocą, do domu kapłana wdzierają się kilku zamaskowanych osobników. Biciem i krzykiem zmuszają zmartwiałą z przerażenia kobietę do wyjawienia co wie o zamiarach syna. Gdy staruszka oddaje im list, złoczyńcy uciekają, rozplywając się w mrokach nocy. Kobiecina ciężko odchorowuje tę „wizytę”, leżąc w łóżku przez dwie doby na skraju życia i śmierci; wciąż rozpacza po utraconym synu, słusznie podejrzewając, że grozi mu śmiertelne niebezpieczeństwo.

Cale to zamieszanie zostało spowodowane przez ludzi związanych z Szarą Stopą. Gdy hęrszt bandytów zorientował się, iż cenny łup wymknął mu się z rąk, nakazał swym poplecznikom zwiększenie czujności, obiecując sowitą nagrodę za jakiegokolwiek wieści na temat relikwii. Gdy więc matka Magestora przyszła do miejskiego garnizonu z informacjami, które nieomal „podawały na tacy” zbiega, przekupiony szlachcic skrzętnie wykorzystał okazję



PRZYGODA

i – oferując pomoc – podążył do domu kapłana. Magestor zdążył już jednak opuścić Trakatan, śpiesznie udając się w góry. Szpieg nakazał kilku kompanom dyskretną obserwację domu i śledzenie staruszki, co po jakimś czasie dało konkretne wyniki – bandyci zorientowali się, że kobieta wie coś o losie syna, a odpowiednie „przesłuchanie” rozwiało ostatnie wątpliwości. Ludzie Szarej Stopy wyruszają w pogoń za zbiegiem, jednak schwytanie go okazuje się być niełatwą sprawą.

Magestor doskonale zna okolicę (w końcu tu się wychował!), a ponadto ma nad swymi prześladowcami przewagę czasu. W sprzyjających okolicznościach może ukrywać się przez kilkanaście dni, a nawet kilka tygodni!

NIESPODZIEWANA POMOC

Mamy już konkretny ślad, lecz czuję, że do celu pozostała nam jeszcze długa droga. Będziemy mieli wielkie szczęście, jeśli odnajdziemy Magestora. Modłę się żarliwie, by lotrzyki Szarej Stopy nie wpadły na jego trop...

fragment pamiętnika Kasaba

Jeśli drużyna wyrusza śladem Magestora (lokalizacja Sowiego Gniazda jest raczej powszechnie znana), jej szlak wiedzie w góry, na północny wschód od Trakatanu. Droga jest dosyć uciążliwa, wiedzie przez nieuczęszczane, dzikie okolice (MG może „zorganizować” po drodze spotkanie z góorskimi drapieżnikami lub grupką potworów). Wędrówka jest mozolna, cały czas w obfitych strugach deszczu. Jedyną oznaką cywilizacji jest wałca się chałupinka, na którą bohaterowie natykają się piątego dnia podróży. W jej

pobliżu obozuje tan Nicolai Groost, rycerz należący do Zakonu Kryształowego Gryfa. Ów światobliwy mąż – potężnie zbudowany mężczyzna-człowiek w wieku czterdziestu kilku lat, z kruczoczną brodą i chmurnym spojrzeniem – nie jest wcale zaskoczony niespodziewanym spotkaniem. Wręcz przeciwnie – wygląda jakby specjalnie czekał na bohaterów w tym właśnie miejscu. Awanturnicy zostaną zaproszeni przezeń do obozowiska, gdzie przy gorącym posiłku i grzanej winie (jakaż to rozkosz po mozolnej wędrówce!) gospodarz zagai rozmowę. Groost należy do elitarnego zakonu rycerskiego, którego głównym powołaniem jest ochrona podróżnych i tępienie rozbójników. Nicolai towarzyszył ostatnio pewnemu dostojnikowi, podróżującemu po okolicy. Niestety, banda Szarej Stopy znów dała o sobie znać – dostojnik został napadnięty i uprowadzony. I choć Groost dzielnie walczył w jego obronie, wielmoża zginął – podobnie jak towarzyszący mu gwardziści – zaś ranny rycerz zmuszony był zaprzestać pogoni. Nicolai posiada niezwykle dar, umożliwiający mu przewidzenie najbliższej przyszłości i lokalizowanie istot emanujących silnymi emocjami. Moc ta ma jednak swoje kaprysy – czasem działa słabiej, czasem silniej, a często w ogóle zanika (w praktyce MG może w ten sposób manipulować poczynaniami graczy, udzielając im – lub nie – różnych dodatkowych wskazówek i odpowiedzi). Groost znajduje się z dala od siedzib zakonu, w swych działaniach zmuszony jest więc skorzystać z takiej pomocy, jaka jest w danych warunkach dostępna. I właśnie awanturnicy są szansą, jakiej Nicolai potrzebuje do zrealizowania swego planu, czyli likwidacji bandy Szarej Stopy. Już kilka dni temu rycerz przewidział, że bohaterowie będą przechodzili w pobliżu, dążąc tropem zaginionego kapłana. Groost proponuje drużynie układ na zasadzie „pomoc za pomoc” – on pomoże drużynie znaleźć Magestora, w zamian za co bohaterowie wesprą go walce z rzeźmieszkami Szarej Stopy. W praktyce bohaterowie nie mają innego wyjścia jak zgodzić się na tę propozycję – nie mają szans na samodzielne odnalezienie Magestora w obszernych, ciągnących się kilometrami korytarzach Sowiego Gniazda, a samodzielne poszukiwania zajęłyby im wiele miesięcy żmudnych wysiłków.

Jeśli drużyna odrzuci propozycję, zmuszona będzie rozpocząć samodzielne poszukiwania Magestora (jednak – jak już wyżej powiedziano – jest to pomysł bardzo trudny do zrealizowania i niemal na pewno skazany na porażkę); jeśli się zgodzi, Nicolai zaproponuje natychmiastowe wyruszenie – prowadzi drużynę prosto do celu, wprost do Sowiego Gniazda.

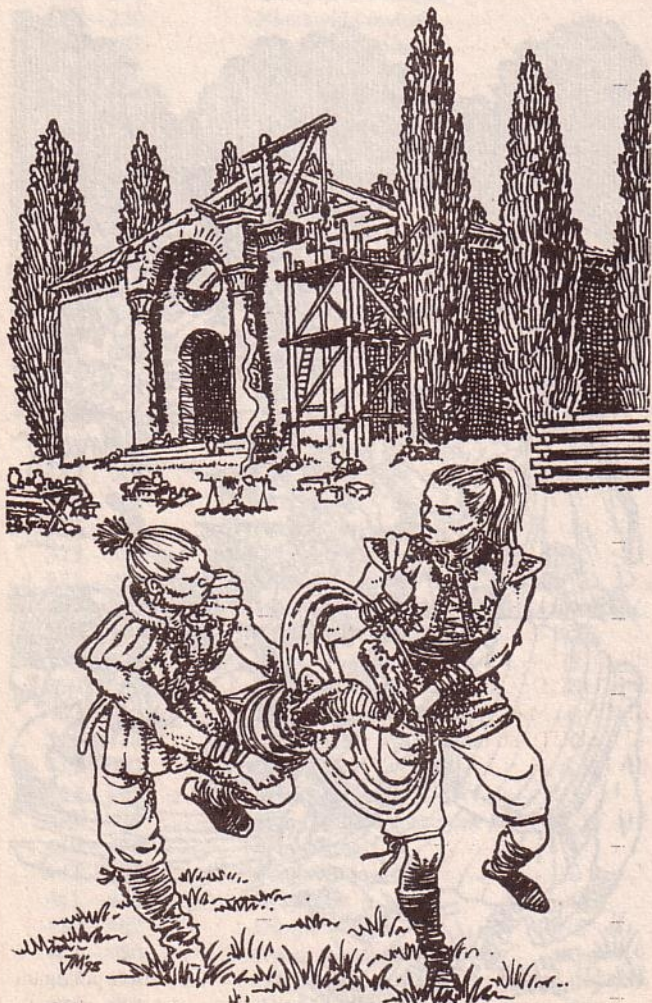
SOWIE GNIAZDO

Szlachetny Nicolai pomaga nam wielce w naszej zbożnej misji i coraz bardziej nabieram pewności, że bez jego pomocy daleko byśmy nie zaszli. Jego zadziwiająca intuicja i zmysł przewidywania przyszłości już kilkakrotnie uratowały nas z mniejszej lub większej opresji.

z pamiętników Kasaba

Kompleks kilkunastu połączonych ze sobą jaskiń, wyłobionych w wapiennej skale, położony o kilka dni drogi na północny wschód od Trakatanu, od niepamiętnych czasów nazywany jest Sowim Gniazdem (choć sów tu nigdy nie widziano...). W tym właśnie miejscu, u jedyne go wyjścia z pieczary, rozłożyła się obozem banda Szarej Stopy. Bandyci chcą za wszelką cenę odzyskać cenne relikwie świątynne, które ma przy sobie Magestor ukrywający się gdzieś w podziemnych zakamarkach. Bandyci nie zamierzają penetrować podziemnych korytarzy, lecz chcą wziąć zbiega głodem. Po kilku dniach (lub co najwyżej tygodniach) kapłan zapewne wychylnie na powierzchnię – choćby w poszukiwaniu żywności. Ukryci w okolicy zbójce, doskonale zamaskowani przed okiem nawet bardzo uważnego obserwatora, spróbują wtedy pochwycić z biega i wyciągnąć zeń informacje na temat miejsca ukrycia relikwii.

Gdy drużyna przybywa w pobliże Sowiego Gniazda, Nicolai orientuje się, że Magestor już, niestety, nie żyje – zmarł w podziemnych korytarzach, śmiertelnie poraniony przez jakieś dzikie bestie. Co prawda rycerz wie jak dotrzeć do skarbu (wizja jest wyjątkowo



wyraźna i przejrzysta), lecz wejścia pilnują liczni uzbrojeni bandyci, wciąż mający nadzieję, że Magestor wyjdzie na zewnątrz, i że zdoła ją wydrzeć mu relikwie. W tej sytuacji istnieje kilka możliwości rozwoju sytuacji (zależnych od postępowania drużyny i decyzji MG):

1. Frontalny atak na bandę i próba rozgromienia jej w jednej walnej bitwie. Choć Nicolai usilnie będzie starał się przekonać drużynę do tego planu, niesie on ze sobą poważne ryzyko: bandyci są liczni, dobrze uzbrojeni i zdeterminowani do zdobycia skarbu. Rycerz może być przeciwny jakimkolwiek „niehonorowym” metodom eliminacji przeciwnika. Jeśli będzie się na to zanosić, Nicolai otwarcie podjedzie do Sowiego Gniazda i na oczach zbaraniałych ze zdumienia rzezimieszków wyzwie ich wodza (tzn. Szarą Stopę) na pojedynek.
2. Może się okazać, że do wnętrza jaskini prowadzi drugie wejście, pilnowane przez znacznie mniejsze siły (2-3 rzezimieszków). Tędy drużyna może niepostrzeżenie dostać się do systemu grot i dotrzeć do skarbu (znajduje się on w plecaku leżącym przy cieple Magestora), po czym opuścić jaskinię tą samą drogą.
3. Jeśli MG chce nieco utrudnić graczom całą sprawę, może na przykład założyć, że magiczne talenty Nicolai nie sprawdzają się najlepiej – co prawda wie on gdzie znajduje się ciało Magestora (a zatem relikwie), lecz nie ma pojęcia o czających się w pobliżu bandytach. Ci mogą dostrzec wcześniej nadciągających intruzów i przyciąć się, czekając na dalszy rozwój wypadków. Gdy drużyna wychynie z jaskiń na powierzchnię i rozbije obozowisko, może zostać zaatakowana w najmniej spodziewanym i „rozluźnionym” momencie. Bandyci starają się przede wszystkim zdobyć skarb i zniknąć w okolicznych lasach, nie wdając się w dłuższą walkę. Jeśli to im się uda, drużyna zmuszona będzie podążyć ich śladem i podjąć próbę ponownego odzyskania relikwii (co może być tematem kolejnego scenariusza).

UWAGA: Jeśli dojdzie do walnej bitwy z bandą Szarej Stopy, MG może w pełni kontrolować sytuację z obu stron. W zależności od siły drużyny liczba jej przeciwników jest różna (Szara Stopa, jego zastępczyni i od sześciu do dwunastu rzezimieszków), a z drugiej strony Nicolai – pozostający pod kontrolą Mistrza Gry – może w razie potrzeby z wigorem włączyć się do walki (i tak na pewno się włączy, ale może przecież uczynić to bardzo aktywnie), w razie potrzeby przechylając szalę zwycięstwa na stronę bohaterów.

W dalszej części scenariusza przyjęliśmy założenie, że wspomniani przez Nicolai bohaterowie zneutralizowali bandę Szarej Stopy i po odzyskaniu relikwii wracają do zburzonej świątyni.

POWROST

Chwała Dagoninowi! A więc jednak udało nam się! Przysnaję, że w chwilach wątpliwości nie wierzyłem już w powodzenie naszej misji, jednak wspólnym wysiłkiem udało nam się dokonać cudu – cenne relikwie zostały odzyskane...

z pamiętnika Kasaba

Gdy postaci graczy docierają wreszcie na miejsce, ich oczom ukazuje się wspaniały widok – oto w miejscu, gdzie jeszcze niedawno sterczały osmalone ruiny, dziś wre wyteżona praca: dziesiątki robotników odbudowuje zniszczony przybytek, dookoła murów piętrzą się rusztowania. Wieść o przybyciu bohaterów lotem błyskawicy obiega cały plac budowy. Wyznawcy Dagonina Białego tłoczą się ze wszystkich stron, chcąc zobaczyć odzyskane relikwie. El Dontar Kasab – występujący teraz wobec grupy jako oficjalny przedstawiciel kościoła Dagonina Białego – dziękuje bohaterom za okazany trud i poświęcenie. Oprócz umówionej wcześniej zapłaty drużyna może wybrać ze skarbu coś dla siebie (amulety z PM, pergaminy magiczne lub kamienie szlachetne – patrz **Przedmioty ze skarbu Magestora**), a Posąg o Dwóch Obliczach zostaje umieszczony na świeżo konsekrowanym ołtarzu. Jeśli drużyna chce, może pomóc przy odbudowie świątyni. Tak czy siak, bohaterowie zyskują cennych sprzymierzeńców w osobach el Dontara Kasaba i okolicznych wyznawców Dagonina Białego, co w przyszłości może okazać się bardzo cenne.

PRZEDMIOTY ZE SKARBU MAGESTORA

Posąg o Dwóch Obliczach

Posąg ze złota, przedstawiający stylizowaną głowę smoka otoczoną skrzydłami, umocowaną na niewielkim postumencie. Jeśli w jego pobliżu (w odległości do 10 metrów) znajduje się wyznawca Dagonina Białego, to po żarliwej modlitwie i wykonaniu udanego rzutu na WI – tego rodzaju modły można wznosić tylko raz dziennie – jego moce magiczne potęgują się (w mechanice gry objawia się to tym, że bohater może rzucać czary jakby miał o 1k5 więcej Poziomów Doświadczenia, a jego UM wzrastają o 1k5 pkt). Nikt nie zna jego wartości materialnej, ale – wedle ogólnych szacunków – przedmiot ten wart jest 3-4 tys. szt. złt., o ile oczywiście znalazł by się chętny do nabycia relikwii.

Dwa amulety magiczne, zawierające łącznie 320 PM

1k5 magicznych pergaminów (czary do wyboru MG)

Kilkanaście kamieni szlachetnych o łącznej wartości 1346 szt. złt.

WROGOWIE

GUSTAR STARA STOPA

Półolbrzym, barbarzyńca poz. VI, przywódca bandy
ŻYW 216 SF 199 SZ 54 ZR 43 INT 39 MD 51 UM 28 CH 79
PR 60 WI 23 Z 3

ODPORNOŚCI: 1-5 – 37 ; 6-10 – 62

BRONŃ 1: Miecz dwuręczny; bgł. 117 ; TR 142; opóź 6; OB + 24; SKUT 230 tn.; AT 1;

BRONŃ 2: Kusza ciężka ; bgł. 86; TR 111; opóź 12; OB +0; SKUT 180 kl.; AT 1/2r;

ZBROJA: kurtkowa; OGR. – , 1/2; OB bl./dal. 30/30 ; WYP 60/100/85;

DLACZYMA

Elfica, wojownicza/złodziejka poz IV/III

ŻYW 120 SF 96 SZ 117 ZR 92 INT 77 MD 70 UM 36 CH 59
PR 85 WI 32 Z 4

ODPORNOŚCI: 1-5 47 ; 6-10 42

BRONŃ 1: Mecz długi; bgł. 102; TR 124; opóź 4; OB + 20; SKUT 144 tn.; AT 1;

BRONŃ 2: Łuk refleksyjny typowy; bgł. 105; TR 127; opóź 5; OB + 0; SKUT 134 kl.; AT 1;

ZBROJA: kurtkowa; OGR. – , 1/2 ; OB bl./dal. 23/23 ; WYP 40/80/65;

RZEZIMIESZKI <6-12>

Półork, wojownik poz. III

ŻYW 146 SF 138 SZ 49 ZR 52 INT 49 MD 66 UM 33 CH 40
PR 42 WI 23 Z 2

ODPORNOŚCI: 1-5 ; 6-10

BRONŃ 1: Morning star; bgł. 90; TR 109 ; opóź 3; OB + 16; SKUT 155 ob; AT 1;

BRONŃ 2: Kusza typowa; bgł. 78; TR 97; opóź 5; OB + 0; SKUT 150 kl; AT 1;

ZBROJA: kurtkowa+tarcza drewniana normalna; OGR. 1/2, 1/2 ; OB bl./dal. 44/14 ; WYP 40/80/65;

TAN NIKOLAI GROOST

Człowiek, rycerz poz IV, członek Zakonu Kryształowego Gryfa
ŻYW 159 SF 142 SZ 47 ZR 60 INT 71 MD 83 UM 61 CH 89
PR 67 WI 44 Z 6

ODPORNOŚCI: 1-5 39 ; 6-10 56

BRONŃ 1: Miecz półtorareczny; bgł. 121; TR 138; opóź.5; OB +22; SKUT 186 tn; AT 1;

BRONŃ 2: Młot bojowy; bgł. 112; TR 129 ; opóź 4; OB +12; SKUT 156 ob.; AT 1;

BRONŃ 3: Kopia typowa; bgł. 106; TR 123; opóź 5; OB + 0; SKUT 161 kl; AT 1;

ZBROJA: Pneczr tułowia typowy+tarcza rycerska+magia; OGR. 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 88/48; WYP 70/110/80;

UWAGA: MG decyduje samodzielnie jaką ilością PD nagrodzić poszczególnych bohaterów graczy. Oprócz broni i zbroi pokonani przeciwnicy mają przy sobie drobny ekwipunek osobisty, niewielką ilość pieniędzy itp.

MACIEK KOCUJ

Jak się to robi?



Dawno, dawno temu, pewien Doświadczony Mistrz Gry pojechał na konwent miłośników fantastyki. Spotkał tam pewnego Początkującego Mistrza Gry.

– Witaj Mistrzu – przywitał się grzecznie PMG – słyszałem od jednego z twoich graczy, że jesteś naprawdę świetny, masz za sobą wiele lat doświadczeń, a dwie z twoich przygód zostały wydrukowane w...

– Tak, to prawda – przerwał mu gwałtownie DMG i nie wiedząc czemu nerwowo rozejrzał się na boki – przynajmniej, że jestem niezły.

– Mam do ciebie wielką prośbę. Chodzi o moją grupę graczy. Nie mogę sobie z nimi dać rady. Pomyślałem, że gdybyś poprowadził im jedną przygodę, to może nauczyłbym się od ciebie, jak sobie z nimi radzić...

– Nie ma sprawy. Chętnie pokażę wam jak się to robi.

I pokazał. Jak zgodnie stwierdzili gracze była to najgorsza sesja w ich dotychczasowej karierze. Mistrz i gracze wykazali się zupełnie odmiennymi sposobami rozumowania. Intryga się nie kleiła, walki były jakieś takie nijakie. Jedna, wielka kłapa. Na szczęście konwent się skończył, wszyscy szybko zapomnieli o całej sprawie i żyli (bez siebie) długo i szczęśliwie.

Jaki jest morał z powyższej historii? Jak dla mnie jest ich kilka. Po pierwsze gry fabularne to nie zapalenie gardła – nie ma na nie prostej recepty. Po drugie wina za nieudane sesje leży zawsze po obu stronach (podobnie zresztą jak i zasługa za udane). Mają w niej udział zarówno gracze, jak i Mistrz Gry. Po trzecie, czwarte i piąte wszyscy musimy się cały czas uczyć, uczyć i jeszcze raz uczyć, a nie udawać, że zżarliśmy wszystkie rozumy (zwłaszcza te małe). Dlatego pozwól sobie podzielić się z Wami, moi kochani, kilkoma wskazówkami, które być może przybliżą nas do odpowiedzi na pytanie: jak powinno się grać w gry fabularne?

SEDNO SPRAWY

Zadajmy sobie na początek pytanie: co jest najważniejsze w grze fabularnej? To proste. Najistotniejszy jest dialog. Wszystko, co się dzieje na sesji opiera się na dialogu. Mistrz Gry rozmawia z graczami, gracze rozmawiają między sobą. Nawet w trakcie czytania przez MG dłuższych opisów, inni uczestnicy rzucają pytania i uwagi, na które prowadzący ciągle musi reagować. O tym, jak ważny jest dialog można się przekonać na przykładzie opowiadań i powieści. Andrzej Sapkowski jest powszechnie uważany przez krytyków za mistrza dialogu. Bohaterowie jego opowieści rozmawiają ze sobą lekko i swobodnie. Nawet przy przeciętnej intrydze zabawne i naturalne dialogi są w stanie „uratować” daną historię. W przypadku innych pisarzy mamy często do czynienia z odwrotną sytuacją. Dobra intryga i ciekawie skonstruowany świat zostają kompletnie zepsute kiepskimi dialogami. Sztuczne i nadęte wymiany zdań między bohaterami sprawiają wrażenie wziętych żywcem z tasiemcowych seriali brazylijskich. Warto jest więc zwrócić w trakcie gry większą uwagę na dialogi. W końcu to dzięki nim w naszej wyobraźni powstają obrazy miejsc i sytuacji ze świata gry.

Zresztą dialogi pomagają nie tylko samym graczom, ale i prowadzonym przez nich postaciom. Jakis przykład? Proszę bardzo. Poszukiwacze przygód przybywają do niewielkiego miasteczka, bo mają zadawnione porachunki z pewnym magiem, który niedawno

przeniósł się w te okolice. Podczas, gdy będą przebywać w miejscowej karczmie, któryś z nich usłyszy zapewne sakramentalne pytanie:

„Co cię sprowadza w te strony?”

„No... przyjechałem zabić czarodzieja, który mieszka w tutejszym zamku” (Nie ma się z czego śmiać! Co drugi gracz daje się nabrać na ten numer.)

„???” Ups. Niezła wpadka. Nawet niezbyt doświadczone orki wiedzą, że w karczmach ściany mają uszy...

Zacznijmy od początku:

„Co cię sprowadza w te strony?”

„A co cię to obchodzi?” już trochę lepiej, ale taka odpowiedź też może wydać się podejrzana i w dodatku wrogo nastawi innych rozmówców.

Byłoby dobrze, gdyby każdy z graczy poświęcił trochę czasu na przygotowanie sobie jakichś tematów, na które mógłby rozmawiać prowadzony przez niego poszukiwacz przygód w trakcie przygody. Nie muszą być to wcale kłamstwa. W końcu nasz bohater może zajmować się jeszcze czymś oprócz penetrowania podziemi i dłubania mieczem w potworach. Na takie przygotowanie wystarczy zaledwie pięć minut. I...

Zacznijmy jeszcze raz:

„Co cię sprowadza w te strony?”

„Jestem wędrownym bardem i przyjechałem ułożyć pieśń o jednym z miejscowych wielkich bohaterów”

„O którym?” ach, ten MG, zawsze wszystko utrudnia...

„O tym, który sam jeden pokonał straszną bestię”

„A, o Dobromirze, ale to przecie nie była żadna strasza bestia ino dwugłowy olbrzym” dobry MG natychmiast włącza się do zabawy...

„No tak, ale jednak co olbrzym, to olbrzym”

„Podobno wielkolud był już bardzo stary i w dodatku przysiępły” do rozmowy przyłączają się inni goście...

„Ale przecie rycerza Harolda tak na trakcie poturbował, że ledwo się chłop wylizał”

Rozmowa zaczyna toczyć się sama. Skorzystali wszyscy. Gracze mogą się teraz dowiedzieć czegoś na temat maga i zorientować się, co dzieje się w okolicy. Mistrzowi Gry będzie łatwiej prowadzić przygodę. Jeżeli postanowi teraz dać graczom jakąś wskazówkę, bądź ich podpuścić, może wykorzystać którąś z poznanych przez bohaterów postaci. Nie musi wymyślać naprędce anonimowych przechodniów, wszelkie informacje może przekazać przez poznanych w karczmie rozmówców.

IMIONA

Z pozoru wygląda to na banalną kwestię. Ale pozory czasem mylą. Podstawą nawiązania dialogu jest znajomość imienia rozmówcy. Inaczej wymiana zdań się nie klei i większość woli się raczej nie odzywać. Oczywiście, w trakcie rozgrywki można używać normalnych imion graczy: Basia, Wojtek, Przemek. Zwykle psuje to jednak klimat przygody. Trudno mówić Basia do dwumetrowego trolla z gigantyczną maczugą (choć w zasadzie czemu nie?). Tak czy inaczej prowadzeni przez graczy bohaterowie mają jakieś

swoje imiona. Na każdej karcie postaci jest przeznaczone na to specjalne miejsce i powinno być ono wypełnione. Zarówno wszyscy gracze, jak i Mistrz Gry powinni znać imiona biorących udział w przygodzie bohaterów. Oczywiście bez sensu jest zmuszanie kogokolwiek do natychmiastowego wykucia się na pamięć kilku trudnych do wymówienia słów (Worherodglul Burtalais lub Kuhumizar Aawooell – fantazja graczy nie zna granic). Coś takiego może tylko zniechęcić. Ciężar zadania musi wziąć na siebie Mistrz Gry. Wypadałoby, aby przed rozpoczęciem sesji przygotował kartkę z listą graczy i imionami prowadzonych przez nich bohaterów:

Witek – KUNHTRUG KUTERNOGA

Jolka – CZARNOOKA ZHYNTIA

Mirek – MARKUS von BREGE

Jacek – RAMZES

W trakcie przygody trzeba używać tych imion i starać się wymusić to samo na innych graczach. Jest na to kilka sposobów. Najprościej często zwracać się do wszystkich po imieniu. Po pewnym czasie gracze bezwiednie zaczną robić to samo. Używanie imion można też wymusić opisami:

„No dobra Markus, przeszukując pomieszczenie znalazłeś małą szkatułkę”

„Jolka chodź, coś znalazłem”

„Kunhtrug, słyszysz jak Markus woła Zhyntię mówiąc, że coś znalazł” szybkie przypomnienie imion...

„Markus, Zhyntia! Poczekajcie na mnie...” to działa moi drodzy, to działa...

Jeżeli gracze są bardzo oporni można bombardować ich z pomocą zwrotów bezpośrednich. Na przykład: „Zhyntia zwraca się do ciebie o pomoc...”, „Marcus chce żebyś poszedł przodem...”, „Ramzes rzuca ci linę...”, „Kunhtrug zabrał twoją pochodnię...”, „Goblin wsadził ci sztylet w plecy...” (oj, chyba się zagalopowałem).

W ostateczności zostają jeszcze kary i nagrody w postaci punktów doświadczenia i ich różnych odpowiedników.

Inne metody pomocnicze

Odpowiednie operowanie dialogiem może pomóc w bardzo wielu sytuacjach. Mistrz Gry musi pamiętać, że gracze całą wiedzę o scenariuszu czerpią z jego wypowiedzi. Często się zdarza, że w chwilach dekoncentracji przegapią jakieś istotne szczegóły. Coś takiego może zepsuć zabawę. Czasem da się to naprawić z pomocą dialogu. Weźmy pierwszy z brzegu przykład:

„Biorę tą kryształową kulę i ciskam ją w przepaść”

„Co robisz!?” Mistrz Gry zaczyna się pocić, bo kula jest niezbędna do kontynuowania kampanii...

„Wrzucam kulę do przepaści”

„Jak to wrzucasz kulę do przepaści?”

„Normalnie. Biorę ją do ręki i sruuu...” Oj, gracze potrafią być czasem uparci...

„Nie pozwalam!” Mistrzowie Gry też...

„Dlaczego?” kłótnia ciągnie się jeszcze kilka minut...

A spróbujmy inaczej:

„Biorę tą kryształową kulę i ciskam ją w przepaść”

„Podchodzisz do skraju przepaści?” Mistrz Gry sięga w kierunku leżących na stole kostek...

„Nie, nie. Robię to z daleka”

„A więc bierzesz potężny zamach i ciskasz kulę?”

„Nie” gracz robi się ostrożny, ten Mistrz Gry najwyraźniej coś kombinuje „Turlam ją po ziemi w kierunku krawędzi!” jednym słowem – przechytzymy drania...

„Niestety, kula nie dotoczyła się do przepaści i zakłamała się między kamieniami”

Mądry gracz powinien się już zorientować, że nie należy pozbywać się kuli. Ale różnie to bywa...

„Biorę włócznię i dżgam kulę, żeby zepchnąć ją do przepaści” w tej sytuacji Mistrz Gry musi sięgnąć po ostateczne środki...

„Zauważyłeś, że kula zmieniła nagle barwę i zaczęła migotać...”

„Przyglądam się uważnie!”

„Wygląda tak, jakby przesuwali się w niej jakieś kształty. Niestety z daleka nie widać...”

„Podbiegam i biorę ją do ręki”

„Zauważyłeś zarys jakiejś postaci, ale po chwili wszystko znikło. Kula znów wygląda normalnie...”

„Chowam ją do plecaka...”

Wszystko to jest wymyślone przez Mistrza Gry na poczekaniu i niezbyt oryginalne, ale z miejsca uatrakcyjnia przygodę. Od razu robi się ekscytująco i tajemniczo, a wszystko za sprawą zwykłego dialogu.

Ważne jest też opisywanie działań jednego gracza innym graczom. Przesada? Raczej nie. Ja wiem, że gracze powinni zwracać uwagę na to, co robią inni uczestnicy przygody, ale różnie to bywa, a w pewnych okolicznościach ma to decydujące znaczenie:

„Podchodzę i szarpie za poprzeczki umocowane między ścianą a sufitem...” gracze są czasem sfrustrowani, jeśli w podziemiach nie dzieje się chwilowo nic interesującego...

„Wyrwałeś jedną z podpór...”

„Łapię za następną...”

„No, cóż. Zawalił się sufit. Wszyscy dostają po 10d30 obrażeń...”

A co z taką sytuacją może zrobić krótki opis działania? Popatrzmy:

„Podchodzę i szarpie za poprzeczki umocowane między ścianą a sufitem...”

„W porządku – wyrwałeś”

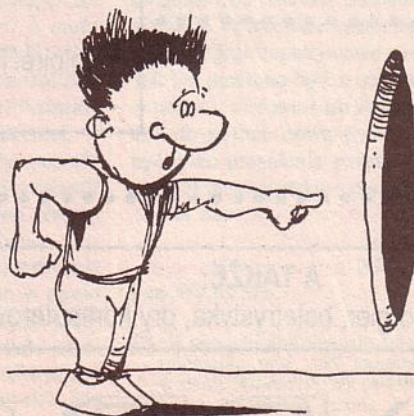
„Łapię za następną...”

„Widzicie, jak Kunhtrug podszedł do jednej z poprzeczek i wyrwał ją ze ściany. Rozległ się głośny zgrzyt. Z sufitu posypało się trochę tynku, a na ścianie pojawiły się pęknięcia...”

„Lepiej to zostaw baranie, bo wszystkich nas pozabiją...” jednak nie ma jak profesja proroka...

Dzięki opisowi inni bohaterowie mają szansę powstrzymać Kunhtruga i przygoda może toczyć się dalej, a w końcu o to przecież chodzi.

Jestem pewien, że dla wielu Mistrzów Gry, to co napisałem nie jest żadną nowością i stosowali oni powyższe chwytły w wielu sytuacjach. Mimo to, nie wszyscy uświadamiają sobie w pełni jak ważną rzeczą jest dialog i nieświadomie spychają go na dalszy plan. Mam nadzieję, że od teraz będą zwracać na niego większą uwagę. Kochani Mistrzowie Gry – podsuńcie ten artykuł swym graczom. Nic nie ryzykujecie, a być może już od następnej sesji będzie Wam się lepiej grało. Czego wszystkim i sobie serdecznie życzę.



FIRMOWY SKLEP
WYDAWNICTWA

NAJWIĘKSZY WYBÓR W POLSCE
NAJNIŻSZE CENY
KOMPETENTNA I FACHOWA OBSŁUGA

MAG

GRY FABULARNE
GRY KARCIAŃ
GRY BITEWNE
CZASOPISMA

Magia i Miecz
Labirynt
Inferno

White Dwarf
Citadel Journal
Inferno

NAJWIĘKSZY WYBÓR FIGUREK W POLSCE
Warzone
Chronopia
Warhammer fantasy battle
Warhammer 40.000
Epic 40.000
Gorkamorka
Necromunda

Doomtrooper
Dark Eden
Kult
Magic: The Gathering
Star Wars
Netrunner
Illuminati
Vampire: The Eternal Struggle
X-files

Warhammer Fantasy Roleplay
Zew cthulhu
Śródziemie
Wilkołak: Apokalipsa
Dzikie pola
Mechawojownik
Earthdawn
Wampir: Maskarada
Pendragon
GURPS

A TAKŻE:

akcesoria do gier, beletrystyka, gry komputerowe

WARSZAWA CHŁODNA 47

ZAPRASZAMY

Łukasz M. Pogoda

ZAGŁADA

Część I

Strategiczno-fabularna gra dynamicznej akcji na motywach gry komputerowej DOOM id Software.

Jesteś kosmicznym komandosem, najtwardszym z najtwardszych, „the best of the best of the best”, zaprawionym w bojach i wytrenowanym w akcji. Trzy lata temu zdarzyło Ci się napaść wysokiego oficera, który wydał rozkaz strzelania do cywilów. W ten oto sposób zostałeś przeniesiony na Marsa, do siedziby Zjednoczonej Korporacji Kosmicznej. ZKK, międzyplanetarny konglomerat, posiada na Marsie i jego dwóch księżycach, Fobosie i Deimosie, zakłady obróbki odpadów radioaktywnych. Jako żołnierz nie miałeś tam dużo do roboty i cała Twoja praca dla ZKK sprowadzała się do patrolowania pylistych pustyń i oglądania filmów pomograficznych.

Tymczasem wojsko, największy klient ZKK, prowadziło w obiektach badawczych korporacji, znajdujących się na księżycach Czerwonej Planety, rozmaite tajne badania. Dotyczyły one m. in. podróży między różnymi wymiarami. Jak na razie, wojskowi naukowcy byli zdolni otworzyć bramę między jednym satelitą a drugim i przesłać przez nią kilka drobiazgów. Jakiś czas temu bramy stały się wyjątkowo niestabilne, a wchodzący do nich „ochotnicy” albo znikali, albo powracali szaleni, belkocząc wulgaryzmy i atakując wszystko, co oddycha, aż w końcu ginęli, rozrywając się na kawałki. Dopasowywanie głów do ciał, które miały być wysłane rodzinom na Ziemi stało się jednym z etatowych zajęć obsługi. Wojskowi w swoich raportach oczywiście meldowali tylko o zaistnieniu niewielkich problemów w czasie badań, zapewniając zarazem, że „wszystko pozostaje pod kontrolą”. Nieprawda.

Kilka godzin temu na Marsa dotarła chaotyczna wiadomość z Fobosa: „Żądamy natychmiastowego wsparcia militarnego. Jakież cholerne paskudztwo wypelza z bram! Wszystkie systemy szaleją!” Reszta przekazu była niespójna i bez sensu. Wkrótce potem Deimos zniknął z nieba, a wszelkie próby nawiązania z nim kontaktu zakończyły się niepowodzeniem.

Ty i Twoi towarzysze – jedyni żołnierze w promieniu milionów kilometrów – zostaliście wysłani na Fobosa. Twoim zadaniem było zabezpieczenie okolic bazy w czasie, gdy pozostali mieli spenetrować jej wnętrze. Przez kilka godzin słyszałeś przez radio odgłosy walki: strzały z broni palnej, mężczyzn wykrzykujących rozkazy, okrzyki bólu, jęki, trzask łamanych kości, aż w końcu nastała cisza.

Wygłąda na to, że nikt nie przeżył.

Sprawy nie przedstawiają się najlepiej. Nigdy nie odleciś samodzielnie z planety, a Twoi koledzy zabrali ze sobą całą cięższą broń, pozostawiając Ci jedynie służbowy pistolet. Gdybyś tylko zdobył karabin plazmowy lub choćby strzelbę śrutową, to mógłbyś przynajmniej drogo sprzedać swoją skórę. Cokolwiek uśmierciło Twoich towarzyszy, zasługuje na kilka kulek w czoło. Postanowiłeś wysiąść z lądownika i wkroczyć do stacji, gdzie – masz nadzieję – znajdziesz jakąś lepszą broń. W miarę jak kroczysz korytarzem wejściowym, słyszysz echa dochodzących z daleka zwierzęcych pomruków i warknięć. Wiedzą, że tu jesteś.

Teraz już nie ma odwrotu.

ZAGŁADA

Siadając do komputera i uruchamiając grę DOOM™, wcielałeś się w rolę komandosa postawionego w takiej sytuacji, jak opisano powyżej. Teraz możesz jeszcze raz samotnie spróbować swoich sił przeciwko obcym. Służą temu przedstawione tu reguły gry ZAGŁADA. Oto strategiczno-fabularna gra dynamicznej akcji dla dwóch osób, pozwalająca rozgrywać zarówno normalne, typowe przygody, jak i krótkie, improwizowane epizody.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Do gry potrzebny będzie nam papier, najlepiej duże arkusze papieru kancelaryjnego w kratkę, ołówki i pionki (lepiej użyć figurek w dowolnej skali, mogą to być modele na przykład z **WARZONE** lub **Space Hulka**). Potrzebna jest też przynajmniej jedna kostka dziesięciościenna. Komputer jest zbędny.

Przydadzą się spinacze do papieru, którymi można łatwo i szybko rejestrować np. zużycie amunicji. Możemy to zrobić w następujący sposób: na krawędzi papieru w kratkę zapisujemy w pionowej kolumnie dwa rzędy cyfr: od 0 do 9 oraz od 0 do 100 ze skokiem co dziesięć (0, 10, 20 i tak dalej). Przesuwając dwoma spinaczami wzdłuż obu szeregów cyfr możemy zaznaczyć nimi dowolną liczbę od 0 do 100, podobnie, jak w przypadku rzutu dwiema kośćmi dziesięciościennymi.

GRACZE

W grze ZAGŁADA każdy z dwójga graczy odgrywa inną rolę. Jeden z nich wciela się w doskonale wyszkolonego najemnika, a może też członka oddziału do zadań specjalnych lub innej elitarnej jednostki. Niezależnie od proveniencji, bohatera będziemy nazywali „komandosem”. Podczas gry zmierzy się on w zacieklej walce z wrogimi mu Obcymi, których ruchami będzie kierował drugi gracz, nazywany tu „Panem Zagłady”.

KOMANDOS

Główny bohater jest opisany w mechanice gry za pomocą zestawu trzech atrybutów: Siły, Sprytu oraz Zręczności:

SIŁA określa wrodzoną siłę fizyczną, energię i kondycję komandosa. Pośrednio od wartości tego atrybutu zależy odporność organizmu postaci na długotrwały wysiłek oraz wszelkiego rodzaju rany i obrażenia fizyczne. W czasie walki wręcz cecha ta określa siłę i celność ciosów bohatera.

SPRYT określa refleks, spostrzegawczość i przenikliwość postaci. Od wartości tego atrybutu zależy czujność komandosa, przytomność umysłu i zdolność szybkiego kojarzenia faktów. Spryt określa także umiejętność ukrywania się przed zmysłami wrogów i skuteczność uników bohatera.

ZRĘCZNOŚĆ odpowiada za koordynację ruchową postaci, jej zwinność i prędkość ruchu, a także za zdolności manualne i umiejętności precyzyjnego operowania delikatnymi narzędziami. Od Zręczności zależy także celność strzałów komandosa.

ZACHOWYWANIE STANU GRY

W każdej chwili gracz może zażądać, aby Pan Zagłady zachował bieżący stan gry, czyli zapisał wszystkie ważne informacje, czyli np. Żywoćność komandosa, jego stan posiadania, położenie na mapie misji (patrz dalej), pozycje atakujących potworów i inne. Po śmierci komandosa gracz nie rozpoczyna gry od zera, tylko od punktu, w którym ostatnio zapisano grę. W czasie jednego spotkania i jednej misji może być ona zapamiętana tyle razy, ile wynosi poziom cechy *Zachowywanie stanu*.

TWORZENIE POSTACI

Gracz prowadzący komandosa przed rozpoczęciem gry może wymienionym powyżej atrybutom nadać dowolne wartości dodatnie lub ujemne w rozsądnych granicach ± 5 punktów, natomiast

cesze *Zachowywanie stanu* dowolną wartość większą lub równą zero. Nadawanie cesze „Zachowywanie stanu” wartości mniejszych od zera jest zabronione, a suma wszystkich czterech współczynników musi być równa zero. Przykładowo gracz może nadać *Sile* wartość +1, *Sprytowi* wartość -3, *Zręczności* +1, a *Zachowywaniu stanu* +1, ponieważ $1 + (-3) + 1 + 1 = 0$.

Po ustaleniu wartości trzech cech podstawowych należy jeszcze ustalić wartość pomocniczego atrybutu *Żywotność*, który początkowo równa się 15 + *Sila*. Cecha ta określa stan fizyczny postaci. W czasie gry aktualna wartość *Żywotności* może oczywiście ulec zmianie na skutek odniesionych przez komandosa ran lub po zastosowaniu jakichś dopalaczy. Jeśli cecha ta spadnie do zera lub poniżej, to komandos umiera. Należy zaznaczyć, że *Żywotność* bohatera nigdy nie może przekroczyć poziomu nominalnego (chyba że zaznaczono inaczej).

Wszelkie inne cechy swojej postaci gracz może określić wedle własnego gustu. Zasada ta nie dotyczy uzbrojenia – komandos może, jak w komputerowym pierwowzorze, rozpoczynać misję uzbrojony jedynie w pistolet, ale Pan Zagłady ma prawo zdecydować inaczej.

MR. DOOM

Przed panem Zagładą (a może raczej Panem Zagładą) stoi nieco trudniejsze zadanie, niż przed graczem wcielającym się w komandosa – drugi gracz nie tylko kontroluje ruchy hord krwiożerczych Obcych i koordynuje ich ataki, ale też dba o wykonywanie odpowiednich testów. Poza tym Pan Zagłady powinien także przed każdą rozgrywką wymyślić i rozrysować kolejne misje dla gracza wcielającego się w komandosa.

GRA ZESPOŁOWA I DEATHMATCH

Gra zespołowa jest możliwa na normalnych zasadach, choć prawdopodobnie prowadzenie **ZAGŁADY** dla kilku graczy będzie nastroczało Panu Zagładzie poważne trudności. Póki co DeathMatch nie został zaimplementowany do tej wersji gry.

MISJE

Kolejne przygody głównego bohatera będą miały formę epizodycznych lub wieloetapowych misji, w czasie których będzie on wykonywał jakieś zadania dywersyjne, albo podejmował się akcji ratunkowych. Każda misja w praktyce będzie się sprowadzała do samotnej wyprawy w głąb nie znanego kompleksu futurystycznych budowli, baz lub fabryk opanowanych przez najeźdźców czy też w czeluści mrocznych jaskiń. Dlatego zasadniczą częścią projektu każdej ekspedycji jest mapa, na której są zaznaczane ruchy komandosa i krwiożerczych Obcych. Pan Zagłady może tworzyć mapę na bieżąco w trakcie gry, jednak zalecane jest, aby prowadzący przygotował ją wcześniej.

MAPA

Plany przedstawiające wnętrza penetrowane przez komandosa należy tworzyć na siatce zbudowanej z kwadratów. Przykładem i zarazem najbardziej dostępnym wzorem tego typu siatki jest kartka z zeszytu w kratkę. Plany mogą być sporządzane w dowolnej skali, choć najprostsze w użyciu są siatki o polach 5 mm x 5 mm lub 1 cm x 1 cm, gdyż w obu tych wypadkach łatwo określać dystans dzielący dwie postaci, a płachty papieru nie zajmują zbyt dużo miejsca. Kto chce używać figurki w skali 25 mm, ten powinien rozrysowywać plany misji na siatce 2 cm x 2 cm. Przedstawiony na końcu plan przykładowego budynku można przystosować do dowolnej skali przy użyciu kserokopiarki.

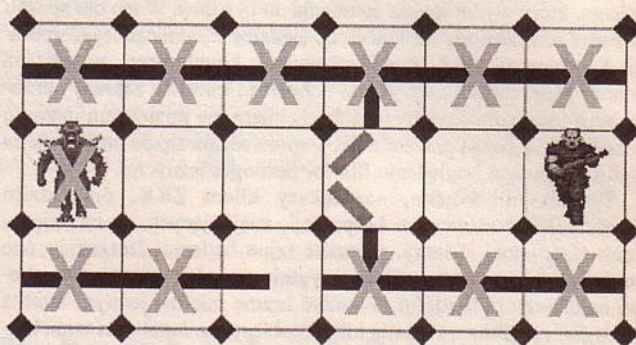
Dla uproszczenia przyjmuje się, iż – podobnie jak w komputerowym pierwowzorze – wszystkie obiekty mają tylko jedno piętro, choć nie każde podłoże jest na tym samym poziomie. Niezależnie od różnic w wysokościach schodów, drabin i przejść na żadnym obszarze nie ma pięter, napowietrznych kładek i tym podobnych konstrukcji wymagających dodania do planów trzeciego wymiaru. Oczywiście bardziej ambitni Panowie Zagłady mogą wprowadzać w swoich misjach takie elementy (zaznaczając je na swoich mapach – na przykład – różnymi kolorami). Poza tym można wyjść

poza ograniczenia oryginału, wprowadzając bardziej urozmaicony teren: zalane wodą przejścia i tym podobne.

Nieregularne mapy

Trzymanie się siatki w czasie rozrysowywania mapy nie jest konieczne, ale bardzo ułatwia tworzenie planów misji. Przy braku jednoznaczного rozgraniczenia pomiędzy polami niedostępnymi (zabudowanymi) a wolnymi czasem trudno określić, czy wolno wchodzić na dany obszar. Jednak Pan Zagłady, który uważa, że siatka zbyt go ogranicza, może niektóre elementy scenografii rozplanowywać w bardziej dowolny sposób.

W takim wypadku należy jedynie pamiętać, że postaciom wolno wchodzić tylko na pola puste w co najmniej 50%. Pola, których powierzchnia jest w większej części zajęta (np. przez ściany lub elementy scenografii) są dla nich niedostępne.



Drzwi, teleporty i inne

W penetrowanych przez komandosa budowlach – laboratoriach, bazach wojskowych, hangarach itp. – będzie znajdowało się wiele rozmaitych urządzeń, wind, drzwi, beczek z benzyną, skrzyniek i tym podobnych obiektów. Warto o nich pamiętać projektując kolejne misje. Poniżej opisujemy kilka „aktywnych” elementów scenografii.

BRAMY I DRZWI. Dostępu do niektórych pomieszczeń bronią zamknięte drzwi, a poszczególne strefy oddzielają potężne bramy. Niektóre wejścia otwierają się same w chwili, gdy ktoś do nich podejdzie, inne wymagają zwolnienia zamka, jeszcze inne specjalnych kart kodowych, które mogą znajdować się w różnych częściach kompleksu.

HOLOGRAFICZNE ŚCIANY. Niektóre pracownice były ukrywane za pomocą holograficznych parawanów w czasie rozmaitych cywilnych inspekcji – urządzenia tego rodzaju mogą być aktywne nawet do chwili obecnej. Czasem komandos nie będzie nawet wiedział, że coś się kryje za ścianą, dopóki nie zbada jej powierzchni.

PRZELĄCZNIKI. Większość detali scenografii penetrowanych kompleksów włączają i wyłączają rozmaite przełączniki. Przykładowo, niektóre windy i drzwi są kontrolowane przez tablice sterujące umieszczone w innych pomieszczeniach. Zdarza się, że przełączniki zaskakują tylko na chwilę (czas aktywacji liczymy w turach), co jest wynikiem celowych działań lub skutkiem uszkodzeń systemów komputerowych, inne zaś trzeba po prostu zniszczyć i zewrzeć przewody ręcznie.

TELEPORTY. W laboratoriach ZKK prowadzono badania nie tylko nad podróżami z wykorzystaniem innych wymiarów przestrzeni, ale także nad konkurencyjną metodą, czyli bezpośrednią teleportacją. Gdzieś tam nasz bohater napotka takie urządzenia, zapewniające transport między różnymi punktami kompleksu – działają albo w obie strony, albo tylko w jedną, jeśli dany model jest uszkodzony lub nie dopracowany.

WINDY I PODNOŚNIKI. Czasem, aby dostać się do dalszych części kompleksu, trzeba skorzystać z windy lub podnośnika. Nawet jeśli akcja całej misji rozgrywa się na jednym piętrze, to nie wszystkie pomieszczenia są na tym samym poziomie (jednak nic nie ma ani nad, ani pod nimi!).

SYSTEM

Mechanika gry **ZAGŁADA** składa się z kilku elementów. Pierwszym z nich są Punkty Akcji, którymi „opłaca się” większość czynności deklarowanych przez gracza w imieniu jego bohatera. Trzeba bowiem pamiętać, że każde działanie, każdy strzał w stronę szarżującego pomidora, każdy unik (nawet każdy krok!) jest akcją. Jednak większość rutynowych działań – takich jak chociażby chodzenie – realizuje się automatycznie na podstawie opisu czynności lub nawet po samej deklaracji jakiegoś działania, bez konieczności jej dokładnego charakteryzowania. Tylko niekiedy wymaga się wydawania Punktów Akcji. Poza tym o powodzeniu pewnych działań, niezależnie od obowiązku wydatkowania Punktów Akcji, decydują wyniki testów.

Testy są drugim formalnym mechanizmem gry **ZAGŁADA**. Pozwalają one Panu Zagłady oceniać efekty wykonania akcji podejmowanych przez komandosa. Szczególnie dotyczy to działań wymagających specyficznych umiejętności lub podejmowanych w krytycznych sytuacjach.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Cała rozgrywka przebiega w następujących po sobie turach. Gracze podejmują działania na zmianę – najpierw osoba prowadząca komandosa przedstawia jego akcje ofensywne, potem Pan Zagłady deklaruje akcje potworów. Następnie znów przychodzi kolej na komandosa i kolejka powtarza się. Dopóki komandos nie napotka jakiegokolwiek żywego wroga, tura Pana Zagłady jest pomijana.

Gracz prowadzący komandosa może także deklarować akcje w czasie tury przeciwnika, jeśli mają one defensywny charakter. Akcje wolno deklarować dopóty, dopóki posiada się niezbędną do ich wykonania ilość Punktów Akcji.

PUNKTY AKCJI

Punkty Akcji to umowne jednostki umożliwiające zliczanie czasu, jaki zajmuje wykonywanie bardziej złożonych zadań. Każda postać otrzymuje pewną liczbę Punktów Akcji na dwie następujące po sobie tury – swoją i przeciwnika. Punkty Akcji nie mogą być kumulowane. Wszelkie punkty nie wykorzystane przez gracza przed końcem tury Pana Zagłady będą stracone w chwili rozpoczęcia nowej rundy komandosa i na odwrót.

Komandos na początku swojej tury otrzymuje 6 Punktów Akcji. Każdy z potworów otrzymuje na swoje akcje odrębną pulę punktów.

Punkty Akcji muszą być wydawane na wszystkie czynności objęte testowaniem, a także na wszelkie działania związane z ruchem, niezależnie od tego czy wchodzi on w życie automatycznie, czy też na podstawie wyniku testu. Warunek ten dotyczy zarówno komandosa, jak i jego przeciwników.

Oto przykłady: Ruch o jedną kratkę wymaga wydania jednego punktu ruchu. Na każdą akcję ofensywną wymagającą testu – na przykład strzał lub cios – także należy wydać jeden punkt ruchu. Jeśli podejmowana akcja ma charakter defensywny, to nie trzeba na nią wydawać punktów, chyba że jest ona związana z ruchem na mapie. Przykładowo, unik przed ciosem potwora polegający jedynie na pochyleniu się będzie oczywiście niezbyt efektywny, ale – w przeciwieństwie do odskoku na sąsiednie pole – nie wymaga wydawania punktów ruchu.

RUCH

Należy teraz wyjaśnić zasady, na jakich komandos w czasie swojej misji porusza się po rozmaitych obiektach stanowiących scenę misji. Każda postać może co turę przesunąć się maksymalnie o 3 kratki, wydając na każdy ruch o jedno pole 1 Punkt Akcji. Komandos może uciekać przed wrogami w trakcie tury przeciwnika, jeśli posiada niezbędną do tego ilość Punktów Akcji; dysponuje on też umiejętnością biegu, która pozwala mu przesunąć się o więcej niż 3 pola – przy założeniu, że będzie to jedynie akcja, jaką podejmie w czasie dwóch najbliższych tur (swojej i Pana Zagłady).

Komandosowi wolno poruszać się we wszystkich kierunkach bez konieczności obracania się wokół własnej osi. Dozwolone są ruchy wykonywane bokiem i do tyłu, a także ruch po przekątnych (jednak postaci mogą mieć twarze zwrócone jedynie w kierunkach równoległych do linii siatki). Wejście do teleportu traktujemy jako normalny ruch, a podróż jest bezpłatna. Drzwi pośrednio mają wpływ na ruch postaci, dlatego na ich otwarcie trzeba wydać 1 Punkt Akcji. Pokonywanie skokami takich miejsc jak szczeliny lub rozpadliny – o ile Pan Zagłady zaplanował podobne atrakcje – wymaga dodatkowych testów, ale nie dodatkowych Punktów Akcji. Każdy obrót o 90 lub 180 zużywa 1 Punkt Akcji.

Wrogowie poruszają się w taki sam sposób jak komandos, z tą jednak różnicą, że nie mogą przemieszczać się bokiem – po prostu są na to za głupi. Poza tym potwory nigdy się nie cofają i nie otwierają sobie drzwi (jeśli ktoś jest ciekaw jak rozmaite monstra dostały się do zamkniętych pomieszczeń, to przypominam o teleportach, nieprzewidywalnych bramach i ściganych ofiarach, które w trakcie ucieczki otwierały sobie drzwi, ale nie zdążyły ich zamknąć).

Położenie komandosa zaznacza się na leżącym przed graczem planie kostką do gry, pionkiem lub figurką. Znacznik musi być niesymetryczny, aby można było określić orientację postaci i kierunku, w którym zwrócona jest jej głowa. Podobnie zaznacza się przeciwników, jednak jeśli wycofają się oni poza pole widzenia bohatera – lub gdy ten się oddali – to znaczniki należy zdjąć z planu aż do chwili, gdy kontakt wzrokowy między przeciwnikami zostanie nawiązany ponownie. Oczywiście w międzyczasie Obcy mogą – niezauważalnie dla komandosa – przemieścić się na nowe pozycje.

WIDOCZNOŚĆ

Gracz nie widzi całego planu penetrowanych przez siebie obiektów, a jedynie te fragmenty mapy, które odpowiadają obszarom już przez niego odwiedzionym lub właśnie widzianym. Zasięg wzroku głównego bohatera wynosi 9 pól, przy czym warto pamiętać, że nie widzi on przez ściany ;-). Szerokość pola widzenia komandosa wynosi 180°, jednak wrogów dostrzega on automatycznie jedynie na wycinku liczącym 90° (patrz schemat poniżej). Postaci znajdujące się na pozostałym obszarze są zauważane przez komandosa dopiero po zakończonym sukcesem trudnym teście *Sprytu*, który automatycznie i w sekrecie wykonuje Pan Zagłady (mechanika testów została opisana poniżej). Dla wszystkich postaci znajdujących się w tej strefie należy wykonywać testy po każdym ruchu wykonanym przez nie lub przez komandosa. Test ten nie jest liczony jako akcja, więc nie wymaga wydawania Punktów Akcji.

W czasie rozgrywki Pan Zagłady, jeśli tylko jest przygotowany do gry, posługuje się własną, utajoną przed graczem kopią planu penetrowanego przez niego kompleksu i na bieżąco uzupełnia mapę gracza w oparciu o swoje notatki, dorysowując do niej po każdym ruchu komandosa zarysy ścian widzianych przez niego po raz pierwszy. Przydatna będzie siatka, zaś w wypadku, gdy plan jest bardziej złożony, mapę gracza można szkicować na kalce kreślarskiej, sukcesywnie przerysowując ją z oryginału.

ciąg dalszy za miesiąc



KRAINA²⁶

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
pod specjalną troską Jona

Stale współpracują:
jedyny
i niepowtarzalny – Jon

JEDYNY ŚLUSZNY KIERUNEK CZYTANIA

IN MEMORIAM

Tych, którzy jeszcze o tym nie wiedzą (jeśli jest jeszcze ktoś taki) informuję, że w niniejszej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

KRYSTAŁY CZASU

– Stój! Kto idzie? A to tylko ty...
– Spokojnie. Ten rodzaj martwiaków jest prawie nieszkodliwy...

AD&D

– Nic nie widzę, rzućcie mi jakiś ogień...
– Ta odtrutka na pewno jest dobra, wypijmy ją wszyscy jednocześnie...
– Wyjaśniam temu ogrowi, że to była pomyłka...
– He he, nimfa zdejmuję ubranko...
– Ktokolwiek to zrobił, dawno już sobie poszedł...

SHADOWRUN

– Dla zmyłki otworzę spadochron tuż nad ziemią...
– Kto ośłania tyły?

ZEW CTHULHU

– No dobra, kto wylączył światło?
– Też coś! Kamizelki ratunkowe są dla mięczaków.

(ciągłe liczymy na waszą pomoc przy redagowaniu tej rubryki)

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

IKONA

Dramat ani trochę nie obyczajowy

Występują:

Ałrelio, Sanchez, Dziakomo, i Hułarez.

SCENA I

(Wnętrze zwyczajnej, przydrożnej karczmy. Przy stole siedzą Dziakomo i Sanchez. Popijają piwo i beznamiętnie gapią się w sufit.)

Nagle do karczmy wbiega Hułarez.)

Hułarez: Na pomoc! Nasz przyjaciel Ałrelio dostał mieczem i kona!

Sanchez: Czyim? Nie znam żadnego Ikona. Kto to taki?

Dziakomo: Ależ z ciebie głup, Sanchez. Ikona, to takie drzewne malowidło, a nie żaden koleś.

Sanchez: Rozumiem, a jakie to drzewo?

Hułarez: Nie mam pojęcia! Poczekajcie, zaraz sprawdzę.

(Hułarez wybiega na zewnątrz.)

Wraca po kilku sekundach.)

Hułarez: To dąb. Ałrelio leży i kona pod dębem.

Dziakomo: A widzisz. Dębowe ikony należą do najwartościowszych.

Sanchez: W taki razie chodźmy tam.

SCENA II

(Zakrwawiony Ałrelio leży pod rozłożystym dębem. Nad nim pochylają się Hułarez, Dziakomo i Sanchez.)

Ałrelio: Chrrrrrry...

Dziakomo: Ale dostał. Już po nim.

Hułarez: Biedaczysko.

Sanchez: I pomyśleć, że wszystko to przez jakąś głupią ikonę...

KONIEC

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Powróciłem właśnie z długiej i niebezpiecznej wyprawy w poszukiwaniu składników niezbędnych do rzucenia pewnego bardzo skomplikowanego zaklęcia. Wysypałem na stół zawartość torby podróźnej. Czegoś tam nie było! I oczy bazyliuszka, i uszy nietoperza, ząb krokodyla, łajno smoka, wątroba trolla... Miałem jednak niejasne wrażenie, że ciągle jeszcze czegoś tu brakuje. Sięgnąłem po magiczną księgę i po chwili gorączkowego wertowania odnalazłem odpowiednią stronę. No tak. Zapomniałem o najważniejszym składniku.

W całym Zachodnim Królestwie jest tylko jedna prawdziwa księżniczka. Teraz muszę się zastanowić jak zdobyć jej serce.

Ślawek

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Ideał – coś, do czego się dąży. Różni poszukiwacze przygód mają różne ideały.

Na przykład ideałem paladynów są... smoki. Nieustannie dążą w ich kierunku.

Ikar – osobnik, który jako pierwszy zwrócił uwagę opinii publicznej na potrzebę wynalezienia spadochronu.

Iluzjonista – mag, który podczas bójki w karczmie wykończył kilkunastu barbarzyńców i próbuje wyjaśniać strażnikom, że to wszystko tak tylko na niby...

Imieniny – imię, którego aktualnie używa Nina.

Imperium – rozrośnięte ponad miarę królestwo. Takie imperium powstaje, gdy w danym królestwie przez dłuższy czas nie przychodzi na świat żadna księżniczka. W takiej sytuacji król nie ma możliwości pozbycia się połowy królestwa wraz z ręką swej córki.

Impotent – wojownik, który wszystkie specjalizacje i biegłości wydał na umiejętność walki mieczem półtora ręcznym, obosiecznym, ćwierćszerekim, a potem się dowiedział, że w całej krainie jest tylko jeden taki miecz i w dodatku nikt nie wie dokładnie gdzie...

Instynkt samozachowawczy – w wyniku ewolucji poszukiwacze przygód całkowicie zatracili swój instynkt samozachowawczy. Gdyby mieli go choć trochę nie pchali by się do tajemniczych ruin, podziemi, czy lasów.

Inteligencja – cecha odróżniająca w sposób oczywisty istoty ludzkie od zwierząt. Istoty inteligentne potrafią się racjonalnie zachowywać. Znamy kogoś, kto się racjonalnie zachowuje? Oczywiście, że nie. Racjonalnie (czyli inteligentnie) potrafią się zachowywać tylko zwierzęta...

Intryga – składnik niektórych przygód.

Aby sprawdzić czy mamy z nią do czynienia należy od konkretnej przygody odjąć: wycinanie przeciwników, penetrowanie kolejnych pomieszczeń, szukanie ukrytych przejść i losowanie skarbów. To co zostanie (to niezwykle, ale czasami naprawdę coś zostaje) zwane jest właśnie intrygą.

Intuicja – jedna z podstawowych (obok siły i zręczności) cech każdego poszukiwacza przygód. Niestety zwykle jej wartość wynosi 0,00.

Inwalida – poszukiwacz przygód, który ma współczynniki nie dające żadnych bonusów i w dodatku nie posiada ani jednego magicznego przedmiotu.

Nowa Kraina Goblinoń ma zaszczyt przedstawić grę fabularną:

TABELA

Ten system jest inny niż wszystkie. Tabela stawia przed graczami jedyne prawdziwe wyzwanie – stworzenie postaci. W końcu kogo obchodzi penetrowanie labiryntów czy zabijanie smoków? Liczy się tylko bohater! Z dotychczasowych systemów tylko pierwsza wersja Kryształów Czasu kładła pewien nacisk na tworzenie postaci. Jednak wszystko to było zbyt proste. Tylko TABELA da ci możliwości, o jakich marzyłeś.

ROZDZIAŁ I

„Podstawowe informacje o bohaterze”

Każdy gracz musi wypełnić na karcie swego bohatera następujące rubryki (w nawiasach podano ich skróty):

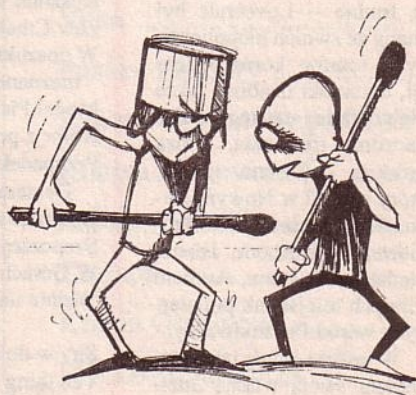
1. Musi podać swoje Imię (IM), Drugie Imię (IM 2), Trzecie Imię (IM 3), Czwarte Imię (IM 4) i Piąte Imię (IM 5).
2. Nazwisko (Na).
3. Ksywka (Xy), Pseudonim (Pse), Tytuł (Tyt) i Przewisko (Prze).
4. Ulubiony Kolor (Ulk).
5. Ulubiony Odcień Ulubionego Koloru (UlcUlk).
6. Postawa Wobec Mutantów (PWM).
7. Ulubiona Planeta (ULPL) + opis planety przynajmniej na 200 słów.
8. Ulubiona Gra (Ugr) – jeśli zostanie wybrany system Tabela, gracz może dodać 3 punkty do dowolnego współczynnika.
9. Kolor Włosów (KW)

10. Kolor Oczu (KO)
11. Opis Twarzy (OpTw) na przynajmniej 100 słów.
12. Znaki Szczególne (ZSz) – przynajmniej 30.
13. Pechowa Liczba (PL).
14. Ton Głosu (TG).
15. Ulubiony Kolor Włosów (UKW).
16. Ulubiony Kolor Oczu (UKO).
17. Średnica Gałki Ocznej (ŚGO).
18. Ulubiony Ton Głosu (UTG).
19. Ulubiona Średnica Gałki Ocznej (UŚGO)
20. Ulubiona Dyscyplina Sportu (UDS) np.: kręgle, żonglerka mieczami, tykanie ognia, jogging po skałkach, kopanie dołów, kopanie elfów itp.
21. Najbardziej Lubiana Rasa (NLR) – oprócz własnej.
22. Ulubiony Klimat (UKL) – oprócz własnego.
23. Stosunek Do Imienia Zegrzysław (SDIZ).
24. Zainteresowanie Polityką (Blee).
25. Ulubiony Polityk (Blee 2).
26. Ulubiony Bohater (UIBh) + historia i opis bohatera na przynajmniej 150 słów.
27. Ulubiony Heros (UIHe) + historia i opis herosa na przynajmniej 150 słów.
28. Ulubione Zwierzę (UZ)

29. Ulubiona Roślina (UR)
30. Ulubiona Rzeka (URz) – postacie z pustyni i dna morza nie muszą wypełniać tej rubryki.
31. Ulubione Morze (UMo) – postacie z pustyni i dna rzeki nie muszą wypełniać tej rubryki.
32. Tu Wpisz Coś Ulubionego Przez Siebie Co Nie Zostało Wymienione (TWCU-PSCNZW).

Opcjonalnie można też podać swoją rasę, charakter i profesję.

Autor: Krzysztof Iwanek



KOLEJNE ROZDZIAŁY
JUŻ ZA MIESIĄC!

H. P. Lovecraft w systemie Zew Cthulhu

Ed Gore

Przełożył: Miłosz

Jak zapewne wiecie, **Zew Cthulhu** jest systemem, który opiera się na przerażających pracach Howarda Phillipsa Lovecrafta. Akcję przegód umieszczono około 1920 roku, na Ziemi różniące się od rzeczywistej zaledwie kilkoma szczegółami (jak np. mityczne lovecraftowskie miasta Arkham i Innsmouth).

Celem niniejszego artykułu jest usystematyzowanie danych, które mogą być pomocne w przypadku, gdyby Badacze mieli okazję zetknąć się w scenariuszu z opowiadaniem Lovecrafta lub też z samym ich autorem.

Lata dwudzieste naszego wieku były jednym z bardziej beztrojskich i szczęśliwych okresów w historii USA. Kwitły wtedy wszelkiego rodzaju interesy, a jednym z nowych zjawisk stały się tzw. „pulsy” – tanie magazyny zawierające opowiadania science-fiction, kryminały czy horrory. Nas interesuje szczególnie ta ostatnia kategoria, bowiem lata dwudzieste były także okresem, kiedy to na wspomnianym poletku rozpoczął prace H.P. Lovecraft. Autor ów jeszcze do połowy lat trzydziestych często pojawiał się na stronicach pism „Weird Tales” i „Astounding Stories”, dwóch najpopularniejszych podówczas „pulsów”.

Zamieszczona poniżej tabela zawiera konwersję wiedzy literackiej na cyfry umożliwiające zastosowanie opowiadań w scenariuszach – analogicznie jak ma to miejsce w przypadku opisanych w podręczniku ZC ksiąg magicznych. Tylko jedno z opowiadań zawiera pełny opis zaklęcia, więc pominąłem odpowiednią rubrykę dla wszystkich opowiadań, ograniczając się do podania jednorazowego wyjaśnienia na dole tabeli (przetłumaczone tytuły opowiadań znajdują się w zbiorach, które ukazały się nakładem **Wydawnictwa SR** i w pismach poświęconych fantastyce – tłum.)

Myślę, że gdyby Badaczom udało się dotrzeć do którejkolwiek historii Lovecrafta, to nie jest wykluczone, że spróbują skontaktować się z autorem. Nie jest to trudne – Lovecraft był znany ze swoich niepoliczalnych tomów korespondencji, a kontakt osobisty także nie powinien nastęrczyć Badaczom trudności. Poza krótkim okresem życia, który spędził w Nowym Jorku, Mistrz mieszkał w Providence, na Rhode Island, niedaleko Bostonu, Arkham i innych miejsc tak popularnych wśród Poszukiwaczy.

W jeszcze jednej tabeli zawarłem swoją własną interpretację statystyk Lovecrafta, jednakże jego postać może być wykorzystana wyłącznie w roli scenariuszowego mędrca. Lovecraft nigdy nie zgodziłby się walczyć przeciw

istotom Mitów, ani nawet towarzyszyć Badaczom w eksploracji starych ruin – odkąd podupadł na zdrowiu, był zupełnie nieodporny na niższe temperatury. W ogóle Lovecraft przez większą część swojego życia był wątłego zdrowia. Nie znoził zimna – czuł się wtedy źle, bądź też natychmiast chorował. Tylko raz w życiu wyszedł z domu, gdy temperatura spadła poniżej 4 stopni Celsjusza.

Lovecraft był kulturalnie i przyjaźnie nastawiony do świata. Jedną z opowieści głosi, że kiedy nocą znalazł na dworze kotka, zabrał go do domu, nakarmił i posadziwszy na swych kolanach głaskał, aż ten zasnął. Widząc to pisarz nie podnosił się z fotela przez całą noc, żeby nie zbudzić zwierzątka. Tak więc Lovecraft nie był przerażającym potworem, jakim rysowali go w recenzjach niektórzy krytycy. Pisarz nigdy nie zdobył dużych pieniędzy; nie miał wystarczająco silnej woli, by pisać długo i intensywnie, a za pracę redaktora liczył sobie o wiele za małe wynagrodzenie.

To jest, oczywiście, moja prywatna „interpretacja Lovecrafta”. Nie znałem go osobiście (żałuję) i muszę dodać, że na tę „wersję” Jego osoby miały wpływ moje prywatne uprzedzenia i sądy. Tak więc nie jest to Lovecraft „jaki był”, a raczej „jakim ja go widzę”. Jeśli więc nie spodoba Ci się moja wersja, to zmień ją. Niektóre umiejętności, zwłaszcza fizyczne, określiłem na podstawie dość skąpych danych – tak naprawdę nie mam pojęcia, jak dobrze skradł się Lovecraft.

Tytuł	Napisane	Publikacja	Mity Cthulhu	Utrata PP
Dagon	1917	The Vagrant, XI 1917 Weird Tales, X 1923	+3%	-1K3
The Crawling Chaos	1920	The United Cooperative, IV 1921	+3%	-1K3
Nyarlatheptep (poemat)	1920	The United Amateur, XI 1920	+2%	-K4
Przerażający staruch	1920	The Tryout, VII 1921 Weird Tales, VIII 1926	+1%	-1
The Nameless City	1921	Fanciful tales, Jesień 1936 Weird Tales, XI 1938	+3%	-1K4
Reanimato	1921-1922	Home Brew, II-VII 1922	+5%	-2K4
The Lurking Fear	1922	Home Brew, I-IV 1923 Weird Tales, VI 1928	+5%	-1k6
Festyn	1923	Weird Tales I 1925	+3%	-1K4
The Shunned House	1924	hardcover by Paul Cooke, 1928	+3%	-1K6
Koszmar w Red Hook	1925	Weird Tales, I 1927	+5%	-1k6
Zew Cthulhu	1926	Weird Tales, Luty 1928	+10%	-2K6
W poszukiwaniu nieznanego Kadath	1920 – 1926	hardcover Arkham House, 1942	+7%	-1K8
Model Pickmana	1926	Weird Tales, X 1927	+5%	-1K6
Kolor z przestworzy	1927	Amazing Stories, IX 1927	+5%	-1K8
Przypadek Charlesa Dextera Warda*	1927 – 1928	Weird Tales, V – VII 1941	+10%	-2K8
Koszmar w Dunwich	1928	Weird Tales, IV 1929	+10%	-2K8
Szepty w ciemności	1930	Weird Tales, VIII 1931	+7%	-1K10
W Górach Szaleństwa	1931	Astounding Stories, II – IV 1936	+10%	-2K8
Widmo nad Innsmouth	1931	hardcover Visionary Press, Everett, Penn. 1936	+10%	1K10
Sny w domu wiedźm	1932	Weird Tales, VII 1933	+8%	-1K8
The thing on the Doorstep	1933	Weird Tales, I 1937	+5%	-1K8
The Shadow Out of Time	1934	Astounding Tales, VI 1936	+7%	-1K10
The Haunter of the Dark	1935	Weird Tales, XII 1936	+5%	-1K8

*„Przypadek Charlesa Dextera Warda” jest jedynym opowiadaniem zawierającym pełny opis czaru. Czar ów to „Przebudzenie” i inkantacja odwracająca. Wskaźnik czarów: x3.

Howard Phillips Lovecraft, pisarz i publicysta.

Urodzony w 1890 roku, zamieszkały przy 65. College Avenue w Providence, na Rhode Island.

S	8	ZR	12	INT	17
KON	8	CHAR	18	MOC	12
BC	14	P	30	WYK	17

Czary: do wyboru Strażnika

Umiejętności: Język ojczysty (angielski) 100%, Język obcy (łacina) 55%, Język obcy (francuski) 55%, Księgowość 50%, Antropologia 40%, Astronomia 80%, Biologia 30%, Chemia 20%, Farmacja 25%, Geologia 45%, Historia 95%, Medycyna 25%, Mity Cthulhu 65%, Nasłuchiwanie 50%, Okultyzm 85%, Otwieranie zamków 5%, Perswazja 40%, Pierwsza pomoc 45%, Pływanie 15%, Prawo 30%, Psychologia 35%, Psychoanaliza 15%, Rzucanie 45%, Skradanie się 30%, Spostrzegawczość 30%, Sztuka: śpiew 10%, Uniki 60%, Wiarygodność 25%, Wspinanie się 55%.

Reszta bez zmian.

Jeśli Strażnik zdecyduje wykorzystać w swoim scenariuszu postać Lovecrafta jako BNa, sugeruję wypełnić osobną kartę postaci i trzymać ją w pogotowiu.

Howard Phillips nie był człowiekiem zbyt łatwo wykształconym. Ze względu na chorobę usunięto go ze szkoły i swoją wiedzę w większości zawdzięcza samokształceniu, był bowiem namiętnym czytelnikiem.

Obdarzyłem HPLa wysoką Charyzmą (zamiast Wyglądu – tłum.) ze względu na wpływ, jaki wywierał na innych pisarzy podczas bezpośrednich spotkań. Wielu ludzi wyprawiało się do Lovecrafta tylko ze względu na zasłyszane od znajomych opowieści o jego niezwyklej osobie. Wszyscy, którzy zetknęli się z nim osobiście, zgodnie stwierdzali, że jest to człowiek godzien poszanowania, a nawet uwielbienia. Lovecraft wspomagał wielu debiutujących wówczas pisarzy, takich jak August Derleth i Robert Bloch (z tymi dwoma pozostawał w stałym kontakcie korespondencyjnym).

Jeśli chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej o Lovecraftie, polecam lekturę jego listów, a także biografię autorstwa Franka Belknapa Longa pt. „Howard Phillips Lovecraft: Dreamer on the Nightside”. To jedyna biografia, jaką czytałem, ale wygląda na całkiem uczciwą.

Chciałbym podziękować Jamesowi Turnerowi z Arkham House za pomoc w uzupełnieniu powyższych tabel. Wszystkie wspomniane opowiadania można otrzymać w Arkham House Publishers Inc., PO Box 546, Sauk City, WI 53583 (a u nas w **Wydawnictwie SR**, w zbiorach opowiadań – tłum.)

Zastanawialiśmy się kiedyś z Tomkiem i Andrzejem nad tym, jak powinno się oceniać stopień trudności przygody. Że tak naprawdę tylko od MG zależy, czy przygoda będzie trudna dla graczy – więc nie tu pies jest pogrzebany. Doszliśmy do wniosku, że scenariusz może być z założenia trudny do poprowadzenia, a „utrudniaczem” jest jej autor (czasem sam MG). I, proszę Państwa, śmiem twierdzić, że Marzenia o głębinie, przygoda nawiązująca do Krainy Snów, jest najtrudniejszą do poprowadzenia przygodą do ZC, jaka kiedykolwiek ukazała się na łamach naszego pisma. Tylko dla najlepszych. Publikuję ją jednak bez wyrzutów sumienia, bo z listów wiem, iż świetnie orientujecie się w mechanice gry i w większości przypadków nie powinno być problemów.

Miłosz

Tomasz Z. Majkowski

MARZENIA O GŁĘBINIE

Podwodny scenariusz do gry Zew Cthulhu

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Poniższy tekst przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla oczu Strażnika Tajemnic – odślonięcie jego sekretów przed Graczami może przedwcześnie zniszczyć całą zabawę. Przygoda pozostawia wiele swobody prowadzącemu, dlatego mogą z niej w pełni skorzystać raczej doświadczeni Strażnicy i Gracze.

TŁO WYDARZEŃ

W kwietniu roku 1941 Europa pogrążona jest na dobre w wojennym szaleństwie. Mimo to dwaj archeologowie z wciąż neutralnych Stanów Zjednoczonych zdecydowali się nie przerywać podjętych na długo przed wojną prac na wolnej od walk Islandii.

Przecucie nie myliło naukowców – ich wysiłek zaowocował odkryciem w grocie na zboczu wygasłego wulkanu grobu islandzkiego wodza. Powstanie grobowca datowano wstępnie na IV wiek n.e. Pośród ogromnej wagi znalezisk jedno szczególnie wzbudziło entuzjazm badaczy – wysoki na około metra cylinder, kształtem przypominający nieco nabój do syfonu. Wstępna analiza pozwoliła ustalić, że obiekt jest znacznie starszy niż reszta wydobytych przedmiotów i wykonany z nieznanego stopu, wyglądem przypominającego nieco mosiądz. Wieńczące go wypustki okazały się być katodą i anodą – obiekt w nieznany sposób wytwarza prąd elektryczny. Entuzjazm amerykańskich naukowców wkrótce jednak zaowocował tragedią, gdyż podczas kolejnego dnia wykopalisk badania zaabsorbowały ich do tego stopnia, że zignorowali delikatne wstrząsy gruntu. Wulkan tymczasem postanowił dać znać o sobie.

Z zawałającej się jaskini wyszedł cało tylko jeden z archeologów, unosząc ze sobą część odkrytych obiektów. Jego towarzyszy oraz grupa islandzkich asystentów została pogrzebana pod tonami skały. Ocalały naukowiec postanowił natychmiast wracać do kraju – kiedy jednak dotarł do hotelu, w którym mieszkał, zastał w pokoju dwóch smutnych džentelmenów odzianych w skórzane płaszcze. Nie

mogąc oprzeć się sile argumentów nieznanym, popartych dwoma nader przekonującymi lugerami, archeolog opuścił hotel, zabierając z sobą tajemniczy cylinder. Kilka godzin później znajdował się już na pokładzie okrętu podwodnego, który miał w ścisłej tajemnicy przetransportować naukowca i jego zdobycz do Rzeszy, gdzie – według śmiałych planów hitlerowców – zagadka starożytnej baterii miała zostać rozwiązana, a samo urządzenie dobrze wykorzystane. W tym momencie zaczyna się nasza historia.

DRAMATIS PERSONAE

Specyfika przygody wyklucza wykorzystanie postaci, w które Gracze wcielają się na co dzień – przystępujący do gry muszą wybrać jedną z opisanych poniżej Osób Dramaty. Aby jednak ułatwić identyfikację Gracza z postacią, powinien on samemu wykreować jej charakterystykę i nadać imię – w tekście wszyscy oznaczeni są nazwą funkcji, którą pełnią na okręcie.

Jednocześnie gracze powinni stosować się do wskazówek podanych przy opisie danego bohatera.

Dobro gry wymaga, by biorący udział w rozgrywce znali opis wyłącznie swojej postaci, gdyż każdy z Badaczy ma swoje sekrety, które powinny być odpowiednio wykorzystane. Najlepiej więc, by za dużo nie opowiadać graczom o postaciach; gdy będą je wybierać, należy mówić tylko np. „porwany archeolog, zgorzkniały kapitan, faszystowski pierwszy oficer”. Strażnik powinien sam wybrać najlepszy sposób opisu.

Umiejętności podane przy charakterystyce potraktować należy jako sugestię zdolności zawodowych – Gracz powinien rozdzielić między nimi punkty umiejętności wynikające z Wykształcenia.

Kolejność, w jakiej zaprezentowano Badaczy nie jest bynajmniej przypadkowa – jeżeli dysponujesz grupą mniejszą niż pięć osób, to w pierwszej kolejności zrezygnuj z postaci znajdujących się na końcu poniższego zestawienia.

ZEW CTHULHU

OSOBY DRAMATU

Archeolog, 41 lat

Pochodzisz ze starej, purytańskiej rodziny, uważasz się jednak za obywatela świata. Organicznie brzydzisz się przemocą i głęboko wierzysz, że ludzie na poziomie mogą rozwiązać swoje problemy poprzez dialog, niezależnie od narodowości i języka. Dlatego właśnie wojna jest dla Ciebie wewnętrzną sprawą Europejczyków, a przywódców narodów, którzy do niej dopuścili uważasz za niebezpiecznych szaleńców wymagających izolacji. Swoimi porwaniami gardzisz, choć szanujesz marynarkę jako instytucję.



Wyprawa archeologiczna była uwieńczeniem Twojej kariery, dlatego prowadziłeś ją z wielkim zapamię, nie zawieszając prac na czas wojny. Teraz jednak tego żałujesz – obwiniasz się o śmierć przyjaciela, zwłaszcza, że zamiast ratować jego, zająłeś się jakimiś skorupami.

Umiejętności:

archeologia, historia, perswazja, wiarygodność, język obcy, korzystanie z bibliotek, psychologia.

Kapitan, 43 lata

Wśród założycieli Twojej zacnej rodziny znalazłby się niejeden komtur teutoński, a ów starożytny ród od wieków zamieszkiwał Królewiec. Od dziecka marzyłeś o żeglownianiu, a w młodości zafascynował Cię urok wojny podwodnej.

Jesteś prawdopodobnie najstarszym wśród podwodniaków oficerem w służbie czynnej – przyjaciele, z którymi pływałeś na U-bootach jeszcze za cesarza od dawna już pracują w sztabie. Twoja promocja jest jednak niemożliwa; tajemnicą poliszynela pozostaje fakt, że nie do końca zgadzasz się panującą ideologią. Nie jesteś jednak na tyle ostentacyjny w wyrażaniu swych poglądów, by zagrażało to Twojej pozycji czy życiu.

Lata pracy w stresie, jakim jest dowodzenie okrętem podwodnym uczyniły z Ciebie psychiczny wrak – wyglądasz o co najmniej dwadzieścia lat starzej, a obowiązki spełniasz z widocznym brakiem zaangażowania. Ciężko nakłonić Cię do rozmowy, kiedy jednak już do tego dojdzie, potrafisz zaprezentować się jako człowiek odczytany, kulturalny i światowy. Jednak przede wszystkim dawno temu pozbyłeś się jakichkolwiek emocji; pozostało ci tylko śmiertelne zmęczenie.

Umiejętności:

dowodzenie okrętem podwodnym, nawigacja, język obcy, wiarygodność, perswazja, pistolet, pływanie.

Pierwszy oficer, 24 lata

Po pierwszym samodzielnym rejsie jesteś jeszcze nowicjuszem, ale uważasz się za starego wilka morskiego – zwłaszcza, jeśli w pobliżu nie ma kapitana. Nie jest tajemnicą, że zawdzięczasz swoje stanowisko czysto politycznym względem. Od dziecka byłeś gorliwym nazistą, służąc Rzeszy najpierw w Hitlerjugend, potem w Szkole Morskiej. Kiedy ukończyłeś ją z wyróżnieniem, ktoś w sztabie zdecydował, że waszemu kapitanowi przyda się zastępca będący jego ideologiczną przeciwwagą.

Jesteś wysokim, błękitnookim blondynem o dziecięcych rysach, które w mgnieniu oka mogą przybrać drapieżny i okrutny wyraz. Szczepnie nienawidzisz wszystkich wrogów Rzeszy, a zwłaszcza zdrajców – a za takiego właśnie masz kapitana. Nie dajesz jednak nic po sobie poznać i starasz się udawać przyjaźń zarówno wobec dowódcy, jak i wobec podwładnych, którymi się brzydzisz. Twoje prawdziwe emocje objawiają się czasem w formie wybuchów furii wyładowywanej na marynarzach. Cierpliwie czekasz na jakikolwiek przejaw nielojalności ze strony kapitana, by donieść na niego gdzie trzeba i zająć jego miejsce.

Umiejętności:

dowodzenie okrętem podwodnym, wiarygodność, pistolet, perswazja, nawigacja, nasłuchiwanie, pływanie, doktryny hitlerowskie.

Drugi oficer, 29 lat

Podajesz się za Austriaka z Wiednia, w rzeczywistości jednak Twój ojciec był Żydem z Pragi – ten fakt rzutuje na całe twoje życie. Egzystujesz w panicznym lęku, że ktoś zdemaskuje cię, co oznacza wysyłkę do obozu koncentracyjnego. Wieczne napięcie starasz się maskować pozornie spontaniczną wesołością i nigdy nie tracisz okazji, by opowiedzieć anegdotę, żartować z najgroźniejszej nawet sytuacji i głośno śmiać się w towarzystwie. W rzeczywistości jesteś już na skraju zupełnego załamania; Twój stan zdradzają liczne, choć drobne tiki.

Pochodząc z kraju pozbawionego dostępu do morza jesteś od dziecka zafascynowany jego ogromem. Najbardziej kochasz te chwile, kiedy – stojąc na wachcie – wpatrujesz się w purpurową

kulę słońca gasnącą we wszechpotężnej wodzie. Wtedy pozwalasz sobie nawet na chwilę odprężenia.

Umiejętności:

dowodzenie wachtą, pływanie, pistolet, nawigacja, wiarygodność, opowiadanie dowcipów, gra aktorska.

Chief, 35 lat

Nikt lepiej od Ciebie nie zna delikatnego organizmu okrętu – osobiście przyjaźnisz się z każdą śrubką, zaworem i wskaźnikiem. Zwalista sylwetka, niskie czoło i masywne łuki brwiowe nadają Ci wygląd tępaka, lecz Twoja praktyczna wiedza zadziwiłaby niejednego inżyniera. Mówisz niewiele i z namysłem, chyba, że ktoś zapyta Cię o szczegóły funkcjonowania ukochanego okrętu.

Nie bierzesz urlopów. Na stałym ładzie, mając wokół siebie nieograniczone przestrzenie, nie czujesz się najlepiej, jesteś roztrągniony i podenerwowany. Dlatego okresy, kiedy wszyscy rozjeżdżają się do domów wykorzystujesz na pielęgnację Twojego jedynego przyjaciela – okrętu, z czułością wyklepując wgłębienia kadłuba i smarując zawory.

Kiedy jednak wychodzicie na morze, znajdujesz się w swoim żywiole; Twój krok nabiera sprężystości, a oczy blasku. Jesteś znakomitym specjalistą, umiejącym wyjść cało z każdej opresji, dlatego otacza Cię aura szacunku i pewności. Marynarze Cię kochają.

Umiejętności:

mechanika, obsługa ciężkiego sprzętu, wiarygodność, elektryka, pływanie, pistolet, fizyka, nawigacja.

PRAWDZIWY BOHATER TEJ HISTORII

Okręt podwodny U-VII C, główny bohater naszej opowieści, to szary cylinder długości 67,1 i szerokości 6,3 metra. Wypiera 769 ton w położeniu nawodnym i 871 ton pod wodą. Rozwija prędkość 17 węzłów na powierzchni i 8 w zanurzeniu. Teoretycznie może zanurzyć się do głębokości dziewięćdziesięciu metrów, jednak w praktyce osiąga sto dwadzieścia i więcej, a nikt tak naprawdę nie wie, na jakiej głębokości pęka poszycie okrętu. Ci, którym się to przytrafiło nie wrócili, by zdać relację.

Kluczowym dla podwodniaka pojęciem jest równowaga. Cała sztuka pływania okrętem podwodnym polega na takim manipulowaniu wypornością, aby zanurzający się okręt zatrzymywał się na określonej głębokości. Osiąga się to wypuszczając i wpuszczając powietrze do zbiorników balastowych i trymowych. Podczas zanurzania ważne jest odpowiednie rozłożenie każdego kilograma ładunku, gdyż inaczej okręt traci stabilność i zaczyna tonąć.

U-boota napędzają dwie pary silników. Na powierzchni są nimi dwa diesle, zasilane ropą i wyrzucające spaliny na zewnątrz (lub, jeśli wyloty rur wydechowych są pod wodą, do wnętrza okrętu). W zanurzeniu ich rolę przejmują silniki elektryczne, zasilane z dwóch baterii, wprawiające w ruch śruby i umożliwiające włączanie sprężonego powietrza do zbiorników balastowych. Kiedy silniki elektryczne nie pracują, diesle wykorzystywane są do ładowania baterii.

Pokład okrętu, wystający zaledwie kilka metrów ponad fale, pokryty jest drewnianą kratą, zabezpieczającą przed bijącym od kadłuba zimnem. Z pokładu wyrasta kiosk, w którym znajduje się jedyne dostępne podczas rejsu wejście do okrętu. Symetrię pokładu zaskłóca uzbrojenie – usytuowana w przedniej części „osiemdziesiątka ósemka” [działo kal. 88 mm – przyp. red.] oraz działko przeciwlotnicze, zamontowane na kiosku.

Wnętrze kadłuba podzielone jest na trzy części, rozdzielone grodziami zamykanymi na wypadek utraty szczelności. Część dziobowa zawiera pomieszczenie załogi, będące jednocześnie stanowiskiem bojowym i magazynem torped. Zamieszkują je marynarze pokładowi – tzw. „lordowie” – mikserzy torped, mechanicy, sternicy i radiooperatorzy. Jedna koka wypada na dwóch marynarzy; podczas gdy pierwszy trzyma wachtę, drugi może spać. Ponieważ na okręcie panuje wieczny półmrok, rozjaśniany tylko mdłym światłem żarówek, nie sprawia im to większego problemu.

Za pomieszczeniem dla załogi znajduje się mesa starszych podoficerów. Mieszkają tu i jedzą posiłki: starszy sternik, bosman oraz dwaj szefowie motorzystów. Tuż za nią znajduje się mesa oficerska,

stanowiąca jednocześnie kwaterę głównego mechanika, zwanego też z angielska chiefem, i obydwu oficerów wachtowych. Jedynie kapitan posiada własną kajutę, a właściwie wnękę w korytarzu; minimum prywatności zapewnia ruchoma kotara.

Środkowa część okrętu to centrala – tu steruje się zanurzeniem i kursem. Pośród gmatwaniny wskaźników i wach – wszystkie urządzenia sterowe są zdublowane – znajduje się stół nakresowy, na którym, pod grubym pleksi, rozłożone są mapy, przy których czuwa starszy sternik. W specjalnej wnęcie znajduje się stanowisko radiooperatora, czyli radzika; wszystkie przechwycone wiadomości wpisuje on do książki, po czym przedstawia je pierwszemu i kapitanowi.

Kiedy okręt jest w zanurzeniu, miejsce radzika zajmuje hydroakustyk, stanowiący oczy i uszy jednostki – z dochodzących spoza kadłuba odgłosów docieka, jak wygląda podwodna okolica.

Ostatnią częścią centrali jest rozgłośnia, z której kapitan nadaje komunikaty do załogi, słyszalne na całym okręcie. W wolnych chwilach z głośników interkomu sączy się muzyka.

Trzecia sekcja rozpoczyna się od małej i ciasnej mesy młodszych podoficerów. Zaraz za nią umieszczono kambuz, a dalej – wielkie królestwo maszyn.

Pierwszy przedział maszynowni to mroczne pomieszczenie. Każdego kąta zajmuje płatanina kabli, rur i wskaźników. Zazwyczaj panuje tu ogłuszający hałas, powodowany przez pracujące diesle.

Kolejna sekcja różni się od diametralnie od maszynowni – jest tu czysto i schludnie, ściany zasłonięte są przez czarne szafki, pełne woltomierzy i amperomierzy, a obydwa silniki elektryczne ledwie wystają ponad srebrzyste płyty podłogi; słychać cichy pomruk aparatów sprężających i tłoczących powietrze do zbiorników. Końcowa część pomieszczenia to rufowy przedział torpedowy – za nim jest już tylko woda.

ŻYCIE NA OKRĘCIE PODWODNYM

Egzystencja podwodniaka nie należy do przyjemnych – wprawdzie otacza ich sława „Rycerzy Doenitza”, nie rekompensuje ona jednak przeżywanych trudów.

Rejs na okręcie podwodnym to kilka tygodni monotonnej męczarni, nie dzielonej nawet odwiecznym cyklem dni i nocy, a rozjaśnionej tylko słabym światłem żarówek. Załoga U-VII C składa się z pięćdziesięciu ludzi, więc na jedną osobę przypada niecały metr długości okrętu. Ze względów oszczędnościowych każdy marynarz musi dzielić koję z kolegą, który korzysta z niej, gdy „współlokator” odbywa wachtę.

Klaustrofobiczną atmosferę potęgują piętrzące się stosy pakunków – okręt nie posiada ładowni, więc z sufitów zwisają hamaki pełne chleba, wzdłuż korytarzy stoją skrzynki konserw a na podłodze przedziału dziobowego leżą śmiercionośne torpedy. Wszystkie pomieszczenia są niskie i ciasne, wzdłuż sufitu ciągną się rury i przewody.

Posiłki są raczej monotonne i często zimne, ich rytm jest jednak jedyną rzeczą dzielącą jednostajność rejsu na określone odcinki. Mechanicy sprawują dwunastogodzinne wachty, czuwając nad okrętową maszyną. „Lordowie” trwają na zimnym pokładzie po osiem godzin, nie odrywając od oczu lornetki – wypatrują nieprzyjacielskich samolotów. Dowództwo nad wachtami pokładowymi sprawują kolejno pierwszy, drugi i starszy sternik.

Obecność pięćdziesięciu ludzi na słabo wentylowanym okręcie powoduje, że powietrze jest zawsze ciężkie i zużyte. Sprawę pogarsza jeszcze fakt, że diesle kopcą co jakiś czas do środka, naturalny smród ludzkich ciał jest więc tłumiony przez odór spalin. Po przebudzeniu czuje się nieznośną suchość w ustach, jakby język przywarł do podniebienia, oraz paskudny smak benzyny – nie usuwa go mycie zębów, ani poranna słaba kawa.

Nieodłączni towarzysze marynarza to hałas i chłód. Silniki łomocą bez przerwy i w pewnym momencie przestaje się je słyszeć, jednak gdzieś pod czaszką pulsuje nieprzerwany rytm diesli.

Woda otaczająca stalowy kadłub czyni go tym zimniejszym, im dalej na północ udaje się okręt. Pokłady wyłożone są drewnem, marynarze zaś noszą niewygodne buty o korkowej podeszwie i skórzane, podszywane filcem kurtki.

ZEW CTHULHU

Jak widać z tego krótkiego opisu, życie na okręcie podwodnym to ciężki kawałek chleba. Postaraj się, Strażniku, by bohaterowie boleśnie odczuli wszystkie niewygody związane z zaduchem, ciasnotą i chłodem.

WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Gunter Heide, starszy sternik, 48 lat

Weteran poprzedniej wojny, człowiek zamknięty w sobie i mało mówny. Jest niewysoki, lecz żyłasty – sprawia wrażenie wysuszonego. W jego niemal nieruchomej twarzy tkwią wielkie, wyraziste oczy, których spojrzenie potrafi powiedzieć więcej niż słowa. Wargi przed laty zastępyły mu w ironicznym uśmiechu, który odsłania rząd śnieżnobiałych zębów. Towarzyszy mu zapach wysuszonego papieru.

Johann Braun, bosman, 33 lata

Wielki, brutalny i ponury facet o donośnym głosie, mający mentalność instruktora musztry. Potrafi godzinami znęcać się nad majtkami z powodu jakiegoś drobnego niedopatrzania, a jego sadyistyczne zapędy umie powstrzymać tylko chief lub kapitan. Potrafi jednak utrzymać doskonałą dyscyplinę i świetne tempo pracy. Nie kryje wzgardy do pierwszego oficera, raz nawet omal nie doszło między nimi do bójki.

Anselm Jaeger, cook, 32 lata

Człowiek wesoły i beztroski, choć nie pozbawiony ikry – świadczy o tym fakt, że jako jedyny kucharz we flocie odznaczony został Krzyżem Rycerskim. Jest masywny i barczysty, o czerstwym, pocziwym obliczu i pięściach jak bochny chleba. Być może jest nawet dobrym kucharzem, jednak monotonia okrętowego żarcia nigdy nie pozwoliła mu na rozwinięcie skrzydeł.

Helmut Werner, szef motorzystów, 29 lat

Dowódca maszynowni, człowiek który nigdy nie bywa na powierzchni. Mężczyzna o silnych, żyłastych dłoniach i topornej sylwetce. W jego wodnistych oczach nigdy nie pojawiają się żadne uczucia, a w głosie – emocje.

ZACZYNA SIĘ OPowieść

Nasza historia zaczyna się około pierwszej w nocy, 11 kwietnia 1941 roku, w momencie, gdy dwaj oficerowie gestapo doprowadzają Archeologa na pokład okrętu. Wszyscy pozostali Badacze (oraz BNi, jeżeli któraś z postaci opisanych w *Dramatis Personae* pozostaje pod kontrolą Strażnika) zgromadzili się na pokładzie, aby przejąć więźnia. Okręt zacumowany jest w zamaskowanym doku, ukrytym w nadbrzeżnym magazynie o konstrukcji wzmocnionej kilkoma tonami betonu. Silniki już pracują; woda łagodnie omywa obłe boki gigantycznego cygara okrętu. Jest ciemno – na wyłożonym drewnem pokładzie pali się tylko jedna latarnia.

Strażniku! Dopilnuj, by w tym momencie wszystkie postaci zostały sobie przedstawione – wystarczy, że zasugerujesz Kapitanowi, by potraktował (zgodnie ze swymi przekonaniami) przybysza raczej jako gościa niż więźnia. Być może Kapitan zechce nawet oprowadzić go po okręcie – to świetny sposób, by przedstawić jego opis. Niezależnie od tego gdzie oficerowie zechcą umieścić więźnia, gestapowcy przekazują pierwszemu oficerowi zwięzłe rozkazy („dostarczyć ‘ładunek’ do Rzeszy i oddać w ręce gestapo”) i oddalają się. Na pokładzie kończą się przygotowania do wypłynięcia – chief musi jeszcze dopilnować prawidłowego rozłożenia ładunku. Około trzeciej w nocy okręt gotów jest do wyjścia w morze.

Część pierwsza – Rejs

Pierwsza część scenariusza nie obfituje w zaskakujące zwroty akcji – rozgrywa się w czasie zwyczajnego, niezbyt interesującego rejsu. Nie znaczy to jednak, że Strażnik powinien ją skracać, gdyż w tym czasie Badacze muszą poznać okręt i marynarzy, zwłaszcza BNów istotnych dla późniejszego rozwoju akcji. Monotonne i niewygodne życie na okręcie podwodnym powinno dobrze dać się im we znaki – opisując je zwracaj uwagę na to, że wszelkie związane z nim nieprzyjemności sprawiają dużo mniej kłopotu kapitanowi czy chiefowi niż pierwszemu oficerowi lub archeologowi.

W miarę możliwości buduj napięcie wokół rozbieżnych dążeń i osobowości postaci – trójkąt tragiczny tworzą przede wszystkim Kapitan i obaj oficerowie.

DZIEŃ PIERWSZY – 3.07

Odgłos diesli wzmagą się, a okręt z niewielkim szarpnięciem odrywa się od nabrzeża. Gigantyczne cygaro powoli wypływa z hangaru. Marynarze pełniący wachtę rozstawiają się na pokładzie – oficerem wachtowym jest Drugi. Nie zauważony przez nikogo okręt rusza całą naprzód, oddalając się od wybrzeży Islandii

DZIEŃ PIERWSZY – 5.21

Gdy nad morzem wstaje świt, wyspa jest już tylko kresczką na horyzoncie. Panuje względny spokój. Kapitan powinien zarządzić teraz próbny alarm, który umożliwi sprawdzenie czy wszystko funkcjonuje nienagannie.

DZIEŃ PIERWSZY – 8.00

Śniadanie w mesie. Badacze mają okazję do wymiany poglądów – ta scena powinna zostać szczegółowo odegrana, by Gracze lepiej zaznajomili się z postaciami swoimi i kolegów. Po śniadaniu wszyscy oddalają się do swoich obowiązków.

DZIEŃ PIERWSZY – 11.27

Bójka między marynarzami – winni zostają zaprowadzeni do Kapitana.

DZIEŃ PIERWSZY – 13.17

Obiad zostaje przerwany alarmem – jeden z marynarzy zauważył wrogi samolot. Po wynurzeniu obiad nie jest kontynuowany.

DZIEŃ PIERWSZY – 20.00

Kolacja (a więc znów okazja do spotkania postaci graczy).

DZIEŃ DRUGI – 6.00

Przebudzenie na okręcie podwodnym nigdy nie jest przyjemne, zwłaszcza gdy z łóżka podrywa cię alarm. Na szczęście okazuje się on fałszywy – zmęczony marynarz pomylił nadlatującego od strony słońca albatrosa z samolotem.

DZIEŃ DRUGI – 13.47

Radzik odbiera sygnał SOS, nadany przez tonący okręt kanadyjski. Decyzji Graczy pozostawiam, czy wyruszą mu na ratunek – nie wpłynie to w żaden sposób na rozwój opowieści (okręt brytyjski udzieli mu pomocy nim zdążą dotrzeć na miejsce), może być jednak świetnym materiałem na donos na kapitana, który odbierając sygnał wroga zboczył z kursu i złamał rozkazy.

DZIEŃ DRUGI – 21.41

Siedząc w mesie Badacze słyszą podniesione głosy dobiegające zza ściany, z pomieszczenia załogi. Jeśli się tym zainteresują, będą mieli możliwość wysłuchania opowieści, którą wygłasza zachęcani okrzykami starszy marynarz, otoczony gronem kolegów. Traktuje ona o walce okrętu, na którym niegdyś służył, z alianckim niszczycielem. Opis całej historii ilustrowany jest makietą pola walki, zbudowaną z zapalek.

DZIEŃ TRZECI – 3.02

Radzik odbiera zakodowany komunikat. Po odczytaniu okazuje się on rozkazem zaatakowania konwoju płynącego kursem kolizyjnym. Wiadomość elektryzuje całą załogę, stawiając ją w mgnieniu oka na nogi. Rozpoczynają się przygotowania do łowów.

Część druga – Łowy

Strażniku! Przyszedł czas, by pozwolić drapieżnikowi na polowanie. Nie oczekuję jednak, iż Twoi gracze opanowali do perfekcji technikę walki okrętu podwodnego, dlatego też, bazując na poniższym tekście, powinienes udzielać im wskazówek. Oczywiście przebieg Twojej walki może być zupełnie inny – ważny jest tylko finał.

Walka jest najkrótszym epizodem tej przygody, powinna jednak dostarczyć Graczom emocji. Pamiętaj, Strażniku, że tylko Kapitan i hydroakustyk wiedzą co dzieje się wokoło okrętu – pozostali muszą zdać się na domysły i własną wyobraźnię.

Późnym popołudniem z pokładu dobiega krzyk:

– Top masztu przed nami!

Wszyscy, którzy przebywają na górze będą mogli ujrzeć na horyzoncie przepływający konwój – dwa parowce eskortowane przez niszczyciela. Kapitan wydaje rozkaz do zanurzenia i schodzi do wnętrza jako ostatni, zakręcając szczelnie właz. Okręt zbliża się do konwoju w zanurzeniu, poniżej głębokości peryskopowej – wszyscy oficerowie, zgromadzeni w centrali, wpatrują się w hydroakustyka. Ten trwa w milczeniu, a w końcu oświadcza:

– Przed nami! Echo bardzo silne.

Łódź podnosi się na głębokość peryskopową, Kapitan pochyla się przy peryskopie, śledząc rozwój sytuacji na powierzchni. Wachta torpedowa od dawna jest na stanowiskach, wyrzutnie zostały zalane wodą i przygotowane do użycia.

Wszystko, co trzeba teraz zrobić, to poczekać, aż nieprzyjacielska jednostka znajdzie się w krzyżu celownika i nacisnąć przycisk odpalający torpedę. To zadanie kapitana – pozostali mogą co najwyżej gryźć paznokcie.

W końcu torpeda zostaje odpalona. Pocisk z sykiem pruje fale, by w końcu zagłębić się dokładnie w środku burty trałowca. Eksplozji towarzyszą huk i łuna, po czym okręt przechyla się na burtę. Można uznać go za zniszczony – pora więc zająć się jego towarzyszem.

– Chwileczkę! – krzyczy hydroakustyk. – Coś zza niego wypływa!

Kapitan wyraźnie dostrzega nowy okręt. Zza sylwetki tonącego trałowca wyłania się kształt korwety, błędnie zidentyfikowanej jako niszczyciel. Jednocześnie na całym okręcie rozlega się odgłos, jakby ktoś uderzał o kadłub garściami żwiru.

– ASDIC! – słowo to niczym grom toczy się przez wnętrze U-boota.

Allied Submarine Detection Investigation Committee to urządzenie ultradźwiękowe wykrywające masę okrętu. W nagle zapadłej ciszy jego świergot brzmi jak syrena okrętowa.

Korweta nadpływa w pozycji zerowej – dziobem prosto na okręt. Niezależnie od tego ile torped wystrzelił Kapitan – a ma do dyspozycji jeszcze trzy w wyrzutni dziobowej i dwie w rufowej – wszystkie chybią. Pozostaje tylko zanurzyć się głębiej.

Wszyscy biegną na dziób; okręt przechyla się i zaczyna zagłębiać w odmęty. Tymczasem świergot ASDICa nie ustaje, a wkrótce dołącza do niego głuchy odgłos eksplodujących bomb głębinowych. Przez stalowe ciało okrętu przebiegają dreszcze, a w końcu Kapitan nakazuje wyrównanie poziomu. Bomby eksplodują coraz bliżej, starszy sternik liczy je monotonnym głosem, podczas gdy z rozmaitych sekcji dochodzą meldunki, nie informujące – jak na razie – o poważnych uszkodzeniach.

Nagle szczególnie bliski wybuch szarpie okrętem, obalając wszystkich na podłogę. Światło migocze i gaśnie. Szum silników milknie i przez chwilę na okręcie niepodzielnie panuje dzwoniąca w uszach cisza. Wydaje się, że czas na chwilę zatrzymał się w miejscu.

CZEŚĆ TRZECIA – W KRAINIE SNU NA JAWIE

W tych dramatycznych okolicznościach nadszedł czas na przejście do trzeciej, zasadniczej części scenariusza. Już za chwilę zagrożony okręt wpadnie w tarapaty po stokroć groźniejsze, zmieniając się w fantasmagoryczny obiekt z dręczonego koszmarami umysłu. Senne wizje, które przedstawiono w scenariuszu są jedynie propozycjami, opracowanymi na podstawie lęków postaci przygotowanych na potrzeby scenariusza. Strażnik powinien uzupełnić je, mając na uwadze faktyczne lęki Graczy, pamiętając jednak przy tym, że co za dużo, to niezdrowo.

Po kilkunastu sekundach, które wydają się być wiecznością, życie powraca na uszkodzony okręt. Mrok rozjaśniają snopy światła latarek. Zewsząd dobiegają raporty o uszkodzeniach. Z kambuza ktoś melduje o utracie cooka – nieszczęśnik upadł tak fatalnie, że zmiażdżył sobie podstawę czaszki. Leży teraz w kałuży krwi, wydobywającej się z przebitej kręgami szyi, wlepiając martwe oczy w sufit.

Jednocześnie do chiefa spływają raporty – uszkodzone zostały obydwie baterie, czyniąc całą instalację elektryczną okrętu niezdadną do użycia i unieruchamiając go na głębokości pięćdziesięciu metrów. Kadłub nie został naruszony, załoga może więc przeżyć do chwili, gdy skończy się jej powietrze. Na szczęście korweta zaniechała bombardowania.

To doskonały moment, by archeolog przypomniał sobie o swoim odkryciu. Jeśli pokaże je chiełowi, ten stwierdzi, że starożytny cylinder może posłużyć okrętowi za tymczasowe źródło elektryczności.

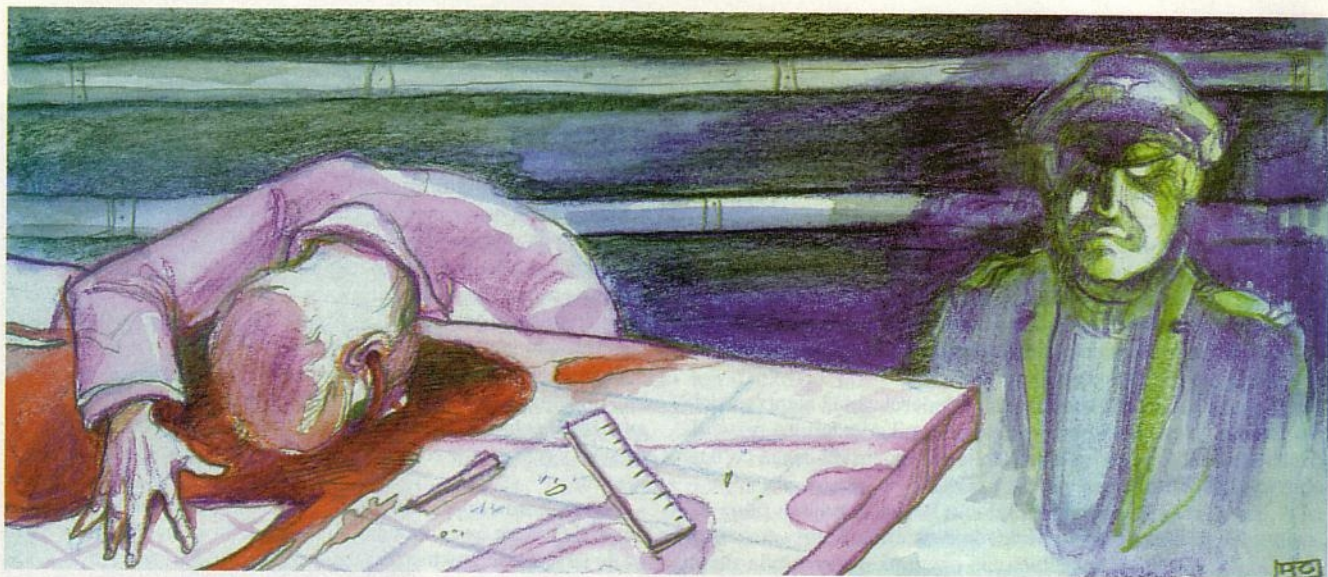
Podłączenie znaleziska trwa około dwudziestu minut. Po tym czasie silniki zostają uruchomione i okręt oddala się z miejsca boju. Na pokładzie przywrócone zostaje oświetlenie, choć jest ono przyćmione i pulsujące. Po mniej więcej godzinie okręt wraca na powierzchnię. Kapitan powinien zarządzić pogrzeb cooka – cała załoga zbiera się na pokładzie, by wyprowadzić go w ostatnią drogę w odmęty. Po ceremonii na pokładzie zostaje tylko wachta pod dowództwem pierwszego oficera, a reszta załogi znajduje zajęcie przy usuwaniu uszkodzeń. Wszystko zdaje się być w porządku.

Nic bardziej mylnego! Pora, Strażniku, byś poznał prawdziwą naturę antycznego cylindra. Jest on znacznie straszny niż grobowiec islandzkiego wodza, starszy nawet niż ludzkość. To produkt pokrętnej technologii Mi-Go, łączącej biologię i mechanikę. Jego przeznaczeniem rzeczywiście jest produkcja elektryczności – zamienia na nią energię biorącą się ze snu.

Eony temu na Ziemi żyła potężna istota, zwana Marzycielem. Cykle jej aktywności były krótkie, ledwie wystarczające, by zdobyć pożywienie. Większość czasu spędzała śpiąc i śniąc, była więc idealnym materiałem do eksperymentów dla inżynierów z Yugoth. Skonstruowano odpowiednie urządzenie do wykorzystania



ZEW CTHULHU



sennej energii, miało ono jednak feler: maszyny zasilane w ten sposób stawały się częścią snu Marzyciela, stwarzając enklawę Krainy Snu na Jawie.

Grzyby nigdy nie naprawiły tego błędu, gdyż zaabsorbowała je wojna ze Starszymi Istotami. Cylinder zawierający mózg Marzyciela przetrwał i – dziwnym zrządzeniem losu – po tysiącach lat stał się własnością pewnego islandzkiego wodza, z którym go pogrzebano. Teraz, po raz pierwszy od milleniów, Marzyciel znów funkcjonuje, powoli przejmując kontrolę nad okrętem.

Wkrótce po podjęciu rejsu z kambuza dobiega kolejny alarm. Wszyscy, którzy tam pobiegną ujrzą ciało cooka, rozciągnięte na podłodze, choć biedaczysko został już przecież pochowany w morzu. Nim marynarze ochłoną ze zdumienia (jeśli chcesz, Strażniku, możesz odebrać Badaczom 0/1 PP) sternik zakrzyknie, iż stracił kontrolę nad sterem głębokości. Okręt zaczyna niekontrolowane zanurzenie.

Pierwszy oficer musi teraz reagować błyskawicznie. Od razu oceni, że nie ma szans na uratowanie wszystkich marynarzy trzymających wachłę na pokładzie, gdyż zanim dostaną się na kiosk, okręt dawno zniknie w głębinie; zostanie zatopiony przez wodę wpływającą otwartym lukiem. Nim to nastąpi, właz musi zostać uszczelniony – Pierwszy ma akurat tyle czasu, by dostać się do wnętrza kiosku i zatrzaskać klapę. Gdy zakręca właz, słyszy jeszcze rozpaczliwe wrzaski tonących „lordów”.

Każdy badacz już na tym etapie powinien zrozumieć, że źródłem dziwnego zachowania okrętu jest tajemniczy cylinder. Jeśli zechcą go odłączyć, odkryją, że drzwi do maszynowni zostały zamknięte i nikt nie odpowiada na rozkaz ich otwarcia. Jeśli zechcą wyważyć je łomem lub przepalić palnikiem, z interkomu popłynie nagle dziwaczna mantra, recytowana głosem mata motoryzistów. Inkantacja staje się coraz głośniejsza; już po chwili słowa zamieniają się w trudny do zniesienia pisk, który, wznosząc się wyżej i wyżej, zmusza wszystkich do zatkania uszu dłońmi i skulenia się na podłodze. W końcu dociera do granic słyszalności – i nagle dołącza do niego huk tłukącego się szkła. Wszystkie szklane przedmioty, znajdujące się na pokładzie eksplodują fontanną kryształowych odprysków. Tryska ona z szafek kambuza, latarek, zegarków i wskaźników. Nie wiedzieć czemu nienaruszone pozostają żarówki.

Po tym spektakularnym finale dźwięk urywa się nagle i zapada przejmująca cisza. Dopiero po chwili zastępuje ją szum silników elektrycznych. Starszy sternik leży na stole nakresowym, nieprzytomny, w kałuży krwi wydobywającej się z jego uszu, zaś hydroakustyk siedzi nieruchomo z błogim uśmiechem na twarzy i nie reaguje na żadne bodźce.

W tym momencie powinienes, Strażniku, dyskretnie spojrzeć na zegarek. Marzyciel przejął kontrolę nad okrętem i jego szaleństwa doprowadzą U-boota do nieuchronnej katastrofy. Określ, ile

czasu mają Badacze na odłączenie piekielnej maszyny od instalacji elektrycznej okrętu – im mniej im go dasz, tym przygoda stanie się trudniejsza. Pamiętaj przy tym o stylu gry Twojej drużyny. Nie można dopuścić do sytuacji, w której Gracze stawiający na pełne wczucie w postać, a więc tracący czas na dialogi i odgrywanie emocji, są poszkodowani w porównaniu z drużynami nastawionymi wyłącznie na działanie.

Sen Marzyciela rządzi się swoimi prawami – układ przestrzenny okrętu ciągle się zmienia, kurcząc się i rosnąc dość dowolnie. Jak więc ocenić czy badacze posuwają się naprzód? Proponuję za podstawowe kryterium uznać ich własne decyzje. Jeżeli mimo pokus i pułapek zastawianych przez Marzyciela będą uparcie dążyć do maszynowni, mają szansę dotrzeć do niej na czas. Jeśli zaś dadzą wciągnąć się w sen, nie przybliżą się do celu ani na krok. Możesz pozwolić Odkrywcom na używanie umiejętności „Śnienie” lub porównać ich MOC z MOCĄ Marzyciela w Tabeli Porównawczej, by mogli modyfikować senną rzeczywistość.

Strażnicy, którzy lubią uzależniać los od kości mają prawo zastoso-
wać preferowane przez siebie testy, by ocenić postępy Badaczy.

Marzyciel będzie stawiał przed Odkrywcami przeszkody, wystawiał ich na pokusy i wszelkimi sposobami starał się opóźnić wyprawę do maszynowni. Poniższe propozycje są tylko przykładem jego działania – z powodzeniem możesz zastosować tu własne pomysły. Pamiętaj, że im dłużej trwa szalony rejs, tym bardziej odrealnione i oniryczne stają się wizje kreowane przez Marzyciela. Ze swojej strony proponuję rozpocząć zabawę od pierwszych dwóch PRZESZKOD, potem zaś kontynuować ją wedle własnego uznania.

Testy Poczytalności stosuj zależnie od potrzeby, pamiętaj jednak, że koszmar jest drogą prowadzącą wprost do szaleństwa.

PRZESZKODA 1 – KRWAWY RZEŹNIK

Od strony pomieszczeń załogi dochodzi straszliwy krzyk. Badacze, którzy próbują sprawdzić co się stało zastaną w opustoszałej mesie starszych podoficerów półnagiego i umazanego krwią Johana Brauna, u którego stóp kuli się marynarz, ściskający kurczowo kikut pozostały po oderwanej dłoni. Dłoń tą, wraz ze sporym kawałkiem przedramienia, ścisła w zębach oszalały bosman.

Zanim Badacze zareagują, oprawca rozbije głowę marynarza obcasem i wybiegnie z pomieszczenia.

Rozpoczyna się pogoń po korytarzach, które nie istnieją na normalnym U-boocie. Po drodze Badacze mijają rozbity skrzynkę z ekwipunkiem awaryjnym i – co jakiś czas – krwawe plamy więdniejące na pokładzie lub odrąbane kończyny. W końcu dopadają szaleńca – w momencie, gdy wznosi porwany ze skrzynki toporek, by zadać cios zapędzonemu w kąt „lordowi”. Celny strzał powinien powstrzymać desperata. Bosman pada na plecy, odsłaniając drżącego ze strachu, skulonego marynarza.

PRZESZKODA 2 – BEZSZELESTNY ZABÓJCA

Nim ktokolwiek uspokoi ocalonego nieszczęśnika, zza jego pleców błyskawicznie wysuną się dwie ręce. Jedna chwyta go za włosy, druga – dzierząża brzytwę – wprawnym ruchem podcina gardło.

Osuwające się ciało nieszczęśnika odsłoni kolejną figurę. Zabójca jest skryty w cieniu, jednak błyszczące oczy i nieco odsłonięte zęby pozwalają rozpoznać w nim starszego sternika. Nim ktokolwiek podniesie pistolet, morderca zniknie, znikając w zakamarkach okrętu.

Od tej pory co jakiś czas oszalały sternik powinien nękać Badaczy nagłymi, bezszelestnymi atakami z cienia. Jest szybki i wprawy, Strażnik nie powinien mu jednak pozwolić na zamianę przygody w jatkę.

Pokonanie bezszelestnego mordercy jest warunkiem dotarcia do maszynowni. Badacze powinni pamiętać, że sternikowi pękły bębenki w uszach – jest zupełnie głuchy. Dzięki temu, choć trudno go złapać, można zastawić na niego skuteczną zasadzkę.

PRZESZKODA 3 – CIEMNY KORYTARZ

Korytarz, którym idą Badacze staje się coraz ciemniejszy. W końcu spowija ich gęsty mrok, którego nie rozjaśnia nawet światło latarki. Nagle gdzieś przed nimi pojawiają się dwa niewielkie punkty. W miarę jak się zbliżają, postacie coraz wyraźniej rozpoznają błyszczące oczy, odsłonięte zęby i brzytwę w rękach bezszelestnego zabójcy. Kiedy jednak dochodzą do miejsca, w którym ów powinien stać, nie znajdują tam nikogo. Światło zapala się nagle, oślepiając wszystkich. Towarzyszy temu suchy chichot niewidocznego przeciwnika.

PRZESZKODA 4 – ROBACTWO

Fragment korytarza, którym przechodzą Badacze, zdaje się poruszać. W pewnym momencie Odkrywcy orientują się, że nie idą już po podłodze, lecz po grzbietach długich na dłoń, szarych robali, które poruszają czułkami, chrzęszczą i usiłują przegryźć podeszwy ich butów. Co gorsza, coraz bardziej zagłębiają się w ohydny rój i już po chwili brną po kolana w robactwie, czując, jak owady dostają się do nogawek spodni, gryząc ich w łydki i wspinając się coraz wyżej.

Badacze muszą przejść przez potworną masę, zagłębiając się w niej niemal po szyję – potem robi się coraz płycej. Kiedy w końcu przedostają się na drugą stronę, icha ubrania są poprzegryzane, a ciała pokryte czerwonymi śladami ukąszeń.

PRZESZKODA 5 – NIEZNAJOMY CZYHA ZA ŚCIANĄ

Za ścianą korytarza powinna być tylko woda, jednak wyraźnie słychać zza niej ciężkie kroki, połączone ze zgrzytem olbrzymich pazurów. Odgłosy te przez pewien czas towarzyszą Odkrywcom, po czym, na wysokości głowy jednego z nich, ze ściany wystrzeliwują wielkie, czarne szpony. Kiedy cofają się, Badacze mogą spojrzeć w pozostawione przez nie otwory – ujrzą tylko czarną masę wody.

PRZESZKODA 6 – WITAJCIE PO TAMTEJ STRONIE

Pomieszczenie, do którego docierają Odkrywcy okazuje się być kambuzem. Na podłodze wciąż leży truchło cooka – zabrało się już za robactwo. Nagle martwe oczy poruszają się, spoglądając na przybyłych. Zastygłe wargi wyginają się w uśmiechu.

– Nareszcie! Kiedy już do mnie dołączycie, czekam z obiadem. – powiada martwy kucharz, po czym milknie na wieki.

PRZESZKODA 7 – NIE TE DRZWI

Drzwi, które otwierają Badacze prowadzą na zewnątrz okrętu. Przez chwilę mogą patrzeć, urzeczeni, na lśniąca masę przelewającej się za nimi wody, po czym lodowate strumienie z impetem wlewają się do wnętrza, zwalając ich z nóg. Badacze muszą zerwać się i wspólnymi siłami zatrasnąć drzwi. Jeśli otworzą je powtórnie, ich oczom ukarze się korytarz.

PRZESZKODA 8 – OSOBISTE PIEKŁO

Marzyciel nie jest głupcem – orientuje się, że jego przeciwnicy nie tworzą zgranego zespołu, że mogą zostać pokonani „indywidualnym” strachem. Dlatego w momentach, które uznasz, Strażniku,

za odpowiednie, Badaczy dotykać będą wizje osobistego piekła. Oto propozycje odnoszące się do poszczególnych postaci:

Archeolog – Twój przyjaciel wygląda z każdej szczeliny, wyrzucając Ci fakt, że nie pospieszylesz mu na ratunek. Wygląda koszmarnie, gdyż połowę twarzy zmiażdżył mu spadający głaz. Rozmowę przerywa wam huk – to strop wali się znowu. Nie zdążysz pomóc przyjacielowi – jego wyciągnięta ręka zawsze pozostaje o włos za daleko. Strop wali się, a wyciągnięta bezradnie dłoń sterczy z rumowiska jak niemy wyrzut i... oskarżenie.

Kapitan – Otaczają Cię Twoi przodkowie – groźni teutońscy rycerze. Zawszą grzmi głos: „Zhańbicie naszą pamięć! Diabłu służysz! Diabłu!”

Pierwszy oficer – Wśród wyrosłych znikąd fal widzisz przerażone twarze marynarzy, których zostawiłeś na pokładzie na pastwę losu. Nagle wśród nich pojawiają się Twoja matka i ojciec...

Drugi oficer – Zawszą wyrastają twarze – brodate, pejsate, w jarmułkach i kapeluszach. Twój ojciec i rabin patrzą na Ciebie groźnie. Rabin potrząsa potężnym palcem i odwraca się, pełen obrzydzenia dla zaprzańca.

Chief – Zawszą sięga ku Tobie straszliwa obcość. Kiedyś znałeś tu każdą śrubkę, a dziś czujesz się tak, jakbyś tu był pierwszy raz. Ten okręt już Cię nie chce, nie potrzebuje... Jesteś wrakiem, wrakiem!!!

Oprócz rzucania Badaczom kłód pod nogi, Marzyciel wystawia ich również na rozliczne pokusy:

POKUSA 1 – WŁADZA

Z mroku wylania się niewysoka, barczysta sylwetka, widoczna tylko dla pierwszego oficera, ubrana w admirałski mundur. Pewnym, zdecydowanym krokiem zbliża się do Pierwszego. Jeżeli ten odda nadchodzącemu honory – jako starszemu rangą – twarz widziadła wypogodzi się:

– Gdyby to od nas zależało, synu – powiada oficer – to dawno dowodziłbyś tym statkiem. Cóż... Ten piernik – ruchem głowy wskazuje kapitana – ciągle stoi Ci na drodze. Wiedz jednak, że wielkim ludziom można sporo wybaczyć. Jeżeli usuniesz ze swojej drogi tę drobną przeszkodę, to kto wie jak wysoko zajdziesz...

Po tych słowach admirał ścisną dłoń Pierwszego i odchodzi w mrok. Oficer ze zdumieniem spostrzega, że trzyma w ręku pistolet...

POKUSA 2 – ŻŁUDNA NADZIEJA

W suficie pomieszczenia, w którym przebywają Badacze znajduje się niewielka kłapa, do której prowadzi pomalowana na żółto drabinka. Wszyscy nagle przypominają sobie, że za tajemniczymi drzwiczkami znajduje się batyskaf. Jest on jednak tak mały, że może zabrać tylko jedną osobę. To szansa ucieczki – dla pierwszego, który go dopadnie.

Jeżeli któryś z Odkrywców ubiegnie pozostałych i uruchomi batyskaf, zostanie wyrzucony z wnętrza okrętu w obszar, gdzie moc Marzyciela już nie działa. Nie ma dla niego ratunku.

POKUSA 3 – KOZIOŁ OFIARNY

W nagłym, straszliwym przeblysku w osobie drugiego oficera wszyscy dostrzegają pokolenia jego żydowskich przodków, dla prawdziwych nazistów istot obrzydliwych i wynaturzonych. Nie wypada przecież chronić podczłowieka, a usunąć go można tak łatwo...

POKUSA 4 – BEZPRZYKŁADNY HEROIZM

Z głębi okrętu dochodzi nagle straszliwy krzyk, wzywający pomocy. Tuż za rogiem zdaje się znajdować potwornie cierpiący człowiek. Tak niewiele trzeba, by mu pomóc...

Jeśli Badacze wyruszą na ratunek, krzyk będzie się oddalał, co raz to ich ponaglać. Taka gonitwa może trwać w nieskończoność.

DRZWI DO MASZYNOWNI

Drzwi do maszynowni wydają się być pokryte grubą, zieloną skórą. Kiedy Badacze usiłują je sforsować, nagle wyrastają z nich długie na trzydzieści centymetrów kolce. Niezbędny będzie palnik

ZEW CTHULHU

albo łom – jeśli Odkrywczy nie zaopatrzyli się w żaden z tych przedmiotów, czeka ich kolejna porcja włóczęgi po fantasmagorycznych korytarzach.

MASZYNOWNIA

Maszynownia jest ciemnym pomieszczeniem, słychać złowrogi pomruk aparatury. Płatania kabli i dziwacznych urządzeń zdaje się ciągnąć bez końca. Nigdzie nie widać motorzystów. Z cichego wnętrza emanuje aura zła i niepojętej grozy.

Kiedy tylko Badacze wejdą do środka, drzwi zatrzaskną się za nimi z hukiem. Pomieszczenie jest ciemne, jednak po chwili zaczyna rozświetlać je niepojęta, słaba poświata, zdająca się wydobywać z podłogi.

Odkrywczy muszą być szczególnie ostrożni, gdyż gwałtowne ruchy i pośpiech mogą zaowocować zaplątaniem się w kable i upadkiem pomiędzy maszyny, co – ze względu na wiele ostrych krawędzi – może skończyć się bardzo nieprzyjemnie.

Ostrożny pochód przez tę dziwną świątynię techniki zostaje gwałtownie przerwany, gdy spomiędzy maszyn wyłaniają się potężne sylwetki jakichś istot. Ich ciała to dziwaczne hybrydy ludzi i maszyn – ręce i nogi kończą się stalowymi elementami, z twarzy i korpusów wyrastają skale i wskaźniki. Oto, czym stali się uwięzieni tu motorzyści, wystawieni na bezpośrednie działanie szalonego umysłu Marzyciela.

Straszliwe istoty atakują bez słowa. Czynią to jednak mechanicznie i jakby z musu – podczas gdy ich ramiona uderzają Badaczy, na twarzach maluje się trudne do opisanego cierpienie. Jedynym sensem ich istnienia jest niedopuszczenie do odłączenia Marzyciela od systemów okrętu, więc będą walczyć z determinacją i zjadłością. Pamiętaj, Strażniku, że walka toczy się w półmroku, pośród rur, kabli i rozmaitych urządzeń, więc co jakiś czas zarządzaj testy Zręczności. Strażnicy Marzyciela nie muszą ich wykonywać – w końcu ciemne i ciasne pomieszczenie jest ich domem.

OKO W OKO Z MARZYCIEM

Jeśli Badacze zwyciężą kuriozalnych obrońców Marzyciela, będą mogli bez przeszkód przedostać się do przedziału silników elektrycznych. Ten wygląda jeszcze sterylniej niż zazwyczaj – podłoga, szafki pełne bezpieczników i silniki zdają się wręcz płonąć chorym, niebieskim blaskiem.

Cylinder zawierający mózg Marzyciela znajduje się pośrodku pomieszczenia, na niewielkim piedestale. Pradawna istota wyczuwa, że pojawili się jej wrogowie, próbuje więc ostatniego środka obrony.

Ciała Odkrywców przeszywa trudny do zniesienia ból. Ich skóra napina się niebezpiecznie i zaczyna pękać, odsłaniając nagie mię-

śnie. Zwijającym się z bólu Badaczom odpadają palce, uszy lub stopy. Cierpienie napływa falami, wciąż się potęgując.

Nie ma sposobu na odparcie tego ataku. Jeśli Badacze chcą jeszcze kiedyś ujrzeć słońce, muszą zmobilizować wszystkie siły i mimo skrajnego cierpienia podpełzną do połyskliwego cylindra, po czym rozpadającymi się dłońmi oderwać kable łączące go z silnikami. W tym momencie ból ustaje, a Odkrywców przywrócony zostaje normalny wygląd.

EPILOG

Okręt wrócił do zwyczajnych kształtów i rozmiarów, lecz wydarzenia, które się na nim dokonały nie pozostały bez śladu – trupy tych, którzy oddali życie w czasie chorego koszmara Marzyciela zaścielają teraz pokład, a większość urządzeń jest uszkodzona. Ci marynarze, którzy przeżyli zataczają się jak obłąkani lub kulą na kochach, cicho kwiląc.

Strażnik powinien teraz ocenić zachowanie Graczy w czasie przygody. Jeśli było godne i adekwatne do charakterystyk granych przez nich postaci, czeka ich nagroda. Okazuje się, że w chwili odłączenia Marzyciela z niewiadomych przyczyn napełnił powietrzem zbiorniki balastowe i okręt mknął ku powierzchni. Jeśli Strażnik uzna, że Gracze nie stanęli na wysokości zadania, staje się odwrotnie – pozbawiony elektryczności okręt opada coraz niżej, ku nieuchronnemu przeznaczeniu.

Jeśli nasz U-boot wypłynął jednak powierzchnię, może ruszyć w drogę na dieslach – wprawdzie Francja pozostaje poza jego zasięgiem (to dwadzieścia kilka dni rejsu), może jednak zawrócić na Islandię. Tak oto szalona podróż zakończy się tam, gdzie wzięła swój początek.

OSTATNIE SŁÓWKO DO STRAŻNIKA TAJEMNIC

Jak widzisz, Strażniku, zaprezentowany powyżej scenariusz to nie kolejne dochodzenie. Tym razem ważniejszy od Tajemnicy staje się Nastrój – buduj go pracowicie i bez przerwy. Gracze powinni zwrócić uwagę na odgrywanie postaci bardziej niż na parcie do celu, więc jeśli uważasz, że jeszcze nie są do tego gotowi, odłóż przygodę do właściwego momentu.

Scenariusz nie zawiera charakterystyk Bohaterów Niezależnych – ustal je we własnym zakresie, zależnie od poziomu trudności, jaki chcesz nadać przygodzie. Pamiętaj, że snem nie rządzi logika, gdyż potężni przeciwnicy mogą okazać się łatwi do pokonania i odwrotnie.

Nie zamieszczałem również sugestii dotyczących testów; jeżeli lubisz stukot kości, sam będziesz najlepiej wiedział w którym miejscu należy nimi rzucić.

Tak, czy inaczej, życzę Tobie i Twojej drużynie dobrej zabawy.



CHRONOPIA™

Jedyny Król powrócił zza grobu, by odzyskać swe utracone królestwo. Uzurpatorzy, zrzeszeni w Triadzie, podzielili się. Potęga elfich książąt, krasnoludzkich władców i ogrzych imperatorów upadła. A czterej mroczni prorocy, ogarnięci nienawiścią do Jedyne Króla, podpisali pakt z największym złem.

Na polach bitew padlinożerne ptaki żywiły się ciałami potężnych Rycerzy Chwały, straszliwymi Bestiami Krwi, które niegdyś były bogami krasnoludów, i czarnokrwistymi wojownikami oraz elfickimi Zjadaczami Lotosu. Pod mrocznymi chorągwiami Oddanych maszerują potwory z Krain Zmierzchu i Lordowie Deprawanci. Prerażająca, nowa magia rozdziera niebo i ziemię. Potężni Zjadacze Lotosu ścierają się z panującymi nad strumieniami czasu Chronomantami.

Nad cierpiącym światem zachodzi krwawe słońce. Nadszedł czas zdrady i skrytobójstwa; czas bratobójczych walk; czas bitew o panowanie nad zniszczonymi ziemiami; czas heroicznych czynów i straszliwego zła.

Nadszedł czas CHRONOPII!

Twórcy gry bitewnej **Warzone** przedstawiają nowy system w klimacie dark fantasy...

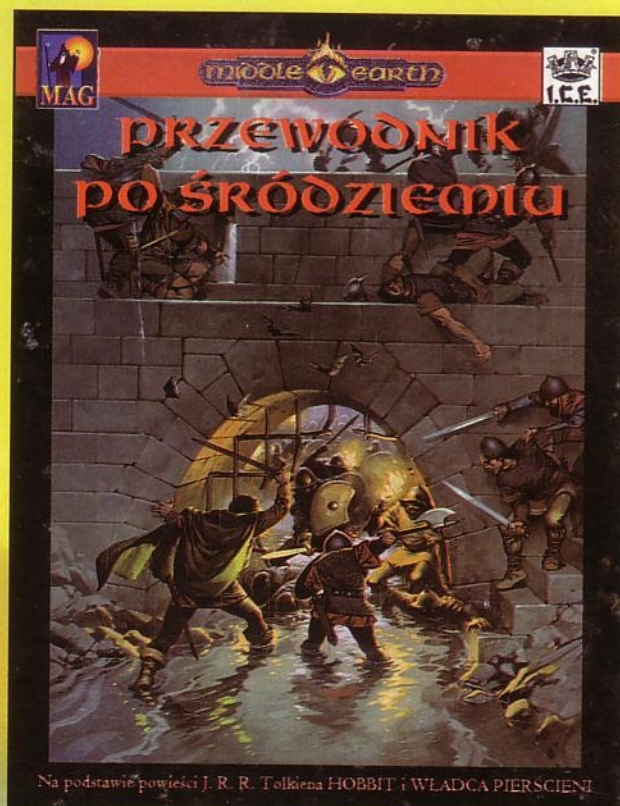


POLSKA EDYCJA JUŻ W SKŁEPACH!

chronopia@target.se
<http://www.target.se>

PRZEWODNIK PO ŚRÓDZIEMIU

Oto trzeci dodatek do gry *MERP* – *Śródziemie*. Dzięki niemu wasze przygody nabiorą zupełnie nowego charakteru. Znajdziecie tu opisy mnóstwa najróżniejszych miejsc, tak tych znanych z utworów J. R. R. Tolkiena – począwszy od Bree, a skończywszy na Morii, jak i zupełnie nieznanych. To prawdziwy przewodnik tolkienowski ze wspaniałymi ilustracjami i dokładnymi opisami. Coś nie tylko dla graczy, ale i dla wszystkich miłośników *Władcy Pierścieni*.



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!!!