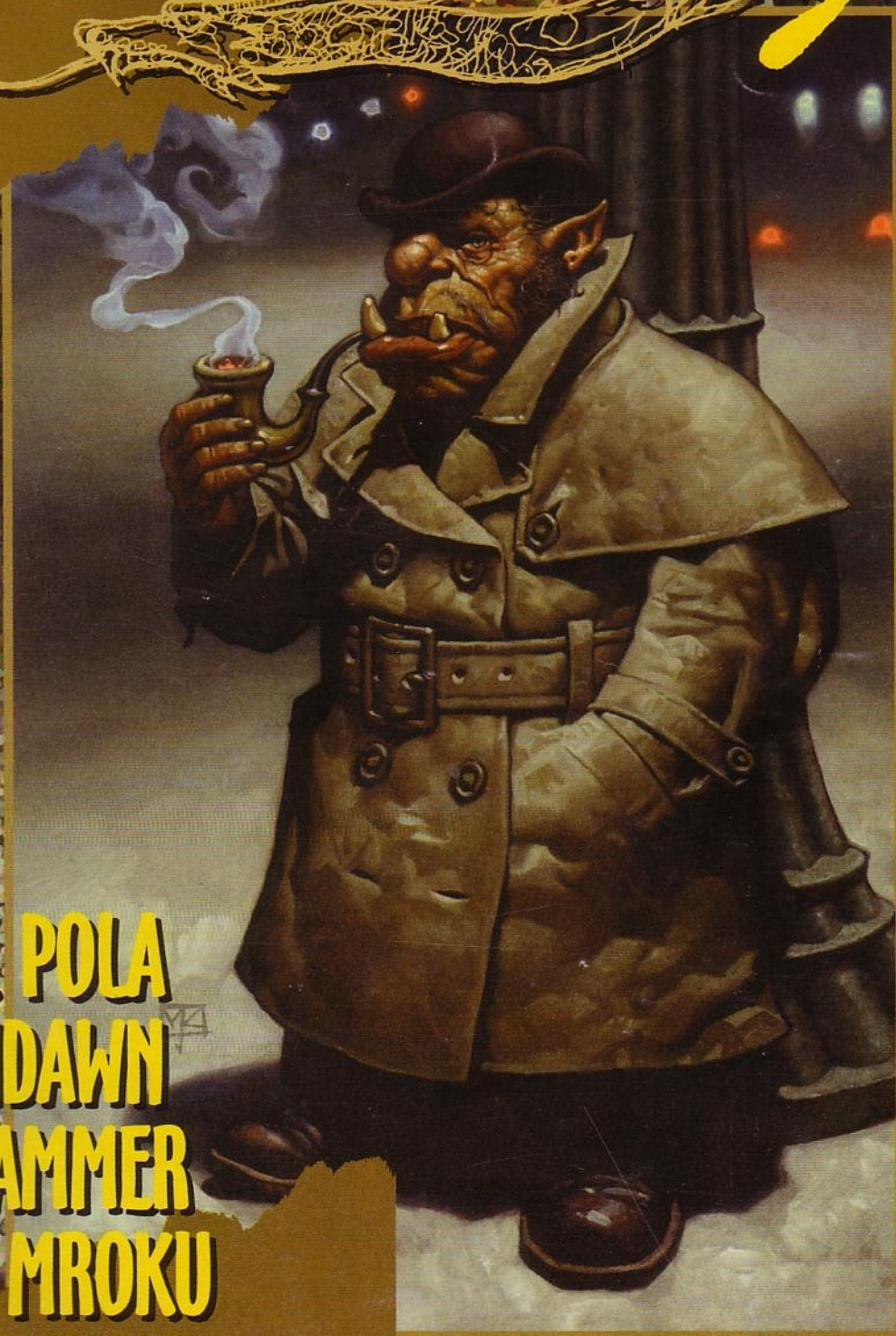


MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

9.98



DZIKIE POLA
EARTHDAWN
WARHAMMER
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSTAŁY CZASU

ISSN 1230-91097



9 771230 910971

09

EARTH

GDY OTOCZĄ CIĘ

Mgły Zdrady



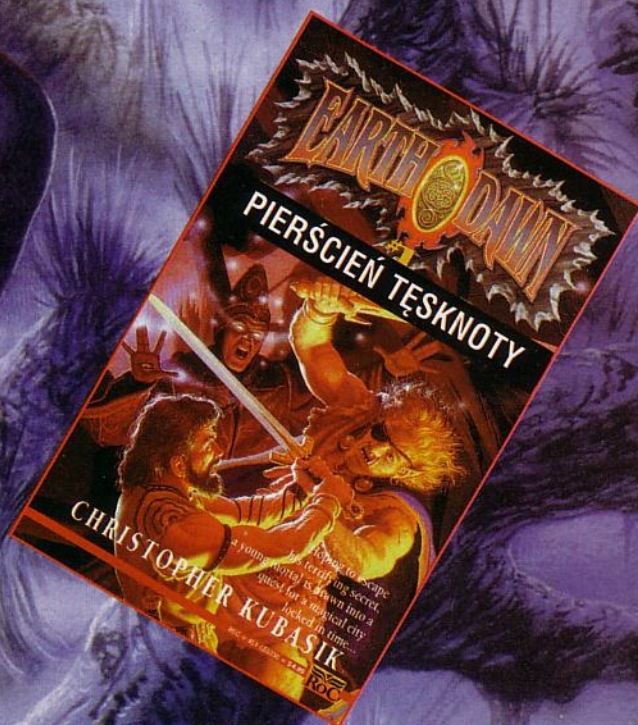
FASA
CORPORATION

DODATEK DO GRY

Imp
S. G.

DAWN™

BELETRYSTYKA



IE POMÓŻE NAWET
Pierścień Tęsknoty



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Grzegorz Barski (Warhammer)

Maciek Kocuj (Kraina Goblino

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzak@mag.com.pl

Miłosz (Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Rafał Nowocień (sekretarz 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 Andruszkiewicz, Hubert Czajkowski,

Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,

Robert Siniakiewicz

Skład i tamamie własne

Druk:

Elanders 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 miesiąca:

Kurzymś poszedł na urlop, więc hasła nie ma!

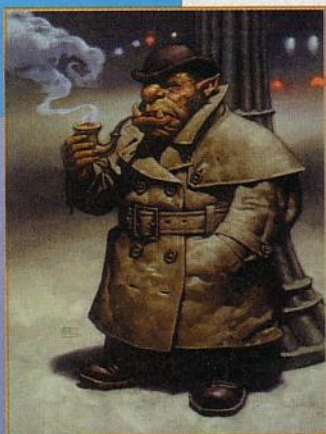
Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach. Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Ilustracja na okładce:

„Holmes” by Mark Zug

Copyright © FASA Corp.

Przeciętny czytelnik
przeciętnego numeru
Magii i Miecza.



UWAGA!!! Już od następnego numeru **MiM** będzie miał nowego szefa. Szczęśliwym wybrańcem jest niejaki Rafał N., znany w kręgach zbliżonych do Andrzeja M., Tomka K. i Grzesia B. pod pseudonimem Yossa. Poprzedni nacz po wielu miesiącach bezskutecznych prób zapanowania nad nieładem (to najbardziej delikatne określenia, jakie przyszło mi do głowy) panującym w redakcji przeszedł w stan spoczynku i czeka z coraz większą niecierpliwością na **Diablo II** i **Baldur's Gate**. Wtajemniczeni twierdzą, że na odchodnym miał wypowiedzieć te oto słowa: „Rafalku, gdybym zamknął oczy i rzucił kamieniem w tłum, na pewno trafiłbym w kogoś, kto nadawałby się lepiej do pełnienia tej funkcji”. Rafał N. zaprzecza temu, mówiąc, że rozstanie wyglądało inaczej. Andrzej M. miał ponoć rzec: „Rafale, już teraz jesteś lepszy niż ja kiedykolwiek byłem, weź **MiMa** w swoje ręce i prowadź go ku świetlanej przyszłości”.

Pozostali członkowie redakcji z wielkim żalem przyjęli wiadomość o zmianach na wierzuszce. Tomek K. rozplakał się z żalu, Grzegorz B. zamknął w sobie (nie odzywa się do nikogo poza swoim chomikiem), a Czesław M. zasadził na cześć Andrzeja M. niewielką sosnę w parku praskim.

Skoro już jesteśmy przy redakcji, warto chyba wspomnieć jak spędzili wakacje jej członkowie:

Miłosz (nie mylić z Czesławem) zasadził pól lasu w województwie ciechanowskim i postanowił, że od września zajmie się działem Kryształów Czasu (ponoć zawsze było to jego najszybszym marzeniem).

Tomasz K. był kilka razy w kinie, między innymi na filmach: **Gatunek II**, **Przeklęty** i **Tarzan**. Do tej pory nie morze przyjść do siebie.

Grzegorz B. zniknął w połowie sierpnia. Redakcja ciągle czeka na nie doniesione materiały do **Warhammera**, które miały znaleźć się w numerze październikowym.

Rafał N. wysłuchiwał narzekania Andrzeja M., odliczając minuty i godziny, zbliżające go do objęcia zaszczytnej funkcji naczelnego.

Poza tym w redakcji nic się nie zmieniło. Wszyscy są zdrowi, wypoczęci i chętni do pracy. Oby tak dalej...

Informator

MENU

Szef Kuchni poleca

Interaktywne narzędzia (4)
Gildia, czyli...
Magia krwi
Bucconeer – Batlimore 1998

ALMANACH	15
ALMANACH	18
EARTHDAWN	30
PANORAMA	76

Przystawki

Recenzje
Listy
Puszka Pandory
Kraina Goblinów

PANORAMA	4
PANORAMA	9
ALMANACH	12
KRAINA GOBLINÓW	68

Dania główne

Prawdziwych przyjaciół poznaje...
Na gościńcu...
Cuda świata Almohadów
Test odwagi
Krew na nadmorskim piasku
To się może przydać po drodze
Biblioteka Gerharda...
Noc szat
Tupelo
Siedem świec
Wirtualna rzeczywistość
Biblioteka Gerharda...
Fantastyczna muzyka (4)
MUDy

ALMANACH	14
DZIKIE POLA	22
KRYSTAŁY CZASU	26
PRZYGODA/EARTHDAWN	36
PRZYGODA/WARHAMMER	44
PRZYGODA/WARHAMMER	47
WARHAMMER	51
PRZYGODA/WILKOŁAK	54
PRZYGODA/ZEW CTHULHU	59
ŚWIAT MROKU	64
CYBERPUNK	66
PRZYGODA/WARHAMMER	51
PANORAMA	73
PANORAMA	78

PANORAMA

THE SETTLERS OF CATAN

Wiele osób narzeka na polski rynek gier fabularnych. A to nie podoba im się zbyt wąska oferta, a to zła jakość tłumaczenia, zbyt duże opóźnienie, czy też nienadążanie za rynkiem zachodnim. Wystarczy się jednak rozejrzeć wokół, aby zobaczyć, że w porównaniu z innymi dziedzinami gry fabularne mają się wręcz świetnie. Weźmy na przykład taki rynek gier planszowych. Mam nadzieję, że niektórzy czytelnicy pamiętają jeszcze czasy *Labiryntu Śmierci* czy *Magii i Miecza* (gry planszowe), od której pochodzi przecież nazwa naszego pisma). Jednak czasy, gdy w Polsce ukazywały się dobre planszówki dawno już minęły. Obecnie nasi producenci gier serwują nam kolejne mutacje chińczyka i nowe wersje gry w głupiego (oj, przepraszam: czarnego) Piotrusia. Podobno zarówno wśród sprzedawców, jak i wśród producentów panuje opinia, że im gra

BUILDING COSTS

Road

0 pts.



(LONGEST ROAD - 2pts.)

Settlement

1 pt.



City (REPLACES SETTLEMENT)

2 pts.



The Settlers of Catan



Klaus Teuber



planszowa jest bardziej prymitywna i głupawa, tym lepiej będzie się sprzedawać. Tymczasem na zachodzie co roku pojawiają się nowe planszówki, które przebojem wchodzą na rynek i podbijają serca najbardziej wybrednych graczy (nawet rolkowców i karcjarzy).

Jedną z takich gier jest *The Settlers of Catan* – gra stworzona przez Klausa Teubera i wydana przez firmę Mayfair Games w 1996 roku. Fabuła gry pozornie nie wydaje się zbyt interesująca (pozory jednak jak wiadomo mylą). Każdy gracz wciela się w rolę kolonizatora, który musi zasiedlić swymi ludźmi nieznaną kł. W tym celu musi w trakcie gry budować osady, drogi i miasta – jednym słowem zdobywać przewagę nad innymi graczami i potrzebne do zwycięstwa punkty.

Plansza do gry składa się z sześciokątnych kawałków (zwanymi dalej hexami), które na początku rozgrywki zostają losowo rozłożone na stole. Hexy reprezentują różne rodzaje terenu, jedne są bezwartościowe, z innych można czerpać rozmaite surowce. Pustynie i morza nie

PANORAMA

są nam do niczego potrzebne, natomiast z lasów możemy czerpać drewno, ze skał – rudy metali, z bagien – glinę, z pól uprawnych – zboże, a na pastwiskach możemy hodować owieczki (wszyscy przecież kochają owieczki – owieczki robią beee). Żeby budować kolejne osady, drogi i miasta, potrzebne są nam odpowiednie surowce. Osady budujemy na przecięciach poszczególnych heksów, dzięki czemu możemy mieć dostęp do surowców znajdujących się na trzech sąsiadujących z osadą polach. Nie jest to jednak dostęp swobodny i nieograniczony. Przed rozpoczęciem gry i postawieniem przez graczy startowych osad rozkłada się na heksach numerki (od 2 do 12). Każda tura rozpoczyna się od rzutu 2k6. Wynik określa, które pola przyniosły plony. Na przykład, jeżeli jesteśmy właścicielami złotej osady, obok której znajduje się las z numerem 11 i taka też

suma wypadnie na kostkach, otrzymamy jedną kartę symbolizującą drewno (wszystkie surowce symbolizowane są przez odpowiednie karty). Jeżeli teraz w następnej rundzie wypadnie 4, to otrzymamy jedną jednostkę gliny. Teraz za „glinę” i „drewno” (symbolizujące surowce karty odkładamy do banku) możemy wybudować kolejny kawałek drogi.

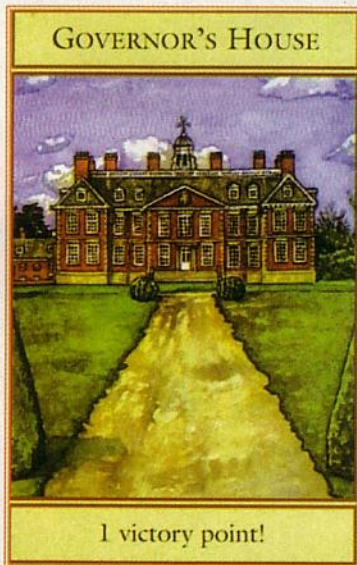
Trzeba rozważnie budować osady (jak łatwo zauważyć, prawdopodobieństwo wypadnięcia poszczególnych sum nie jest równe) i rozsądnie gospodarować posiadanymi surowcami. W trakcie rozgrywki można też wymieniać surowce w banku (po bardzo niekorzystnym kursie), w portach (tylko

niektóre surowce) lub u innych graczy (po dowolnie ustalonym, wolnorynkowym kursie). W trakcie gry możemy być okradani przez złodziei, zdobywać karty specjalne i zostać zaskoczeni jeszcze wieloma niespodziankami.

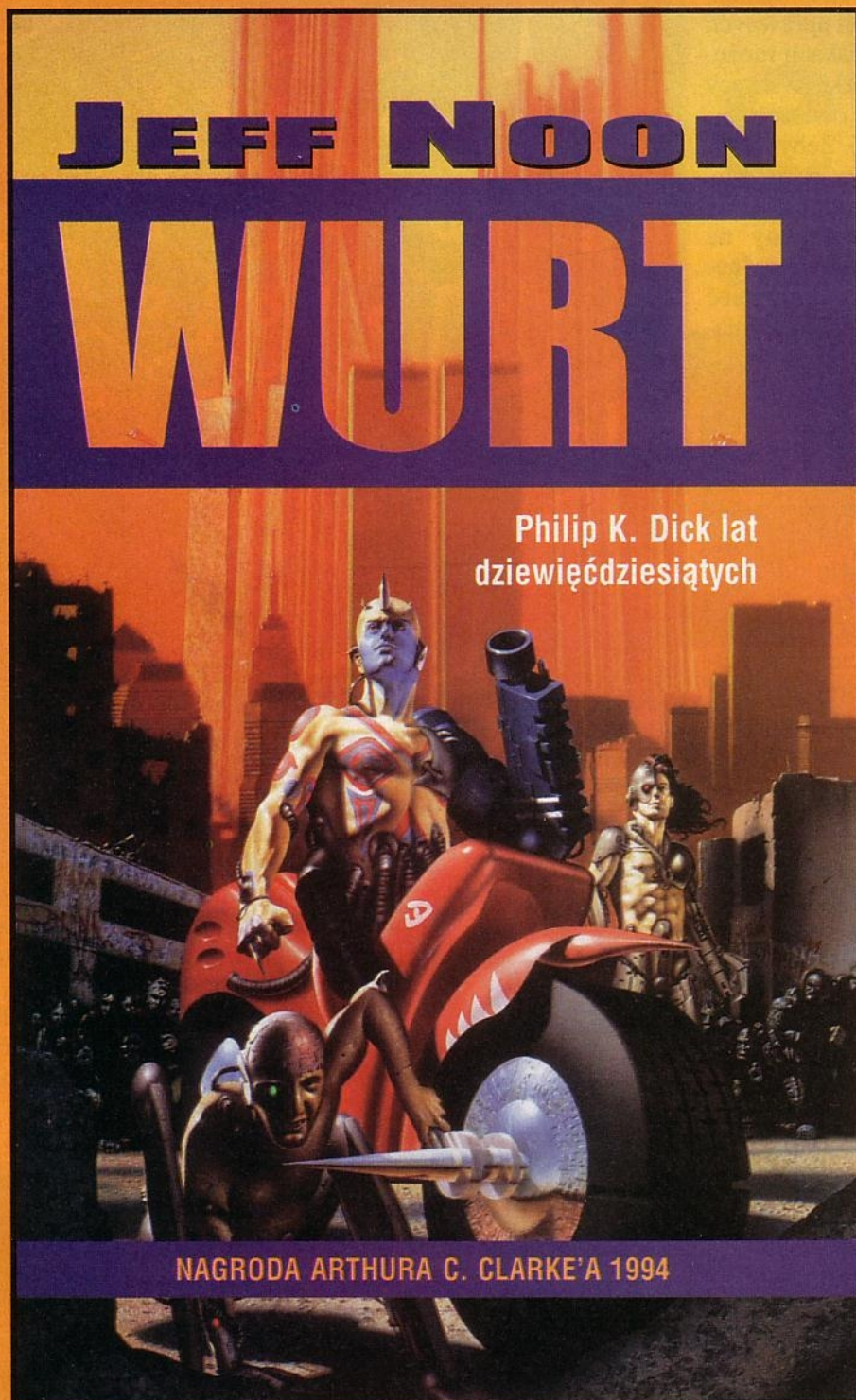
Wszystko to składa się na niepowtarzalny klimat i świetną pełną napięcia grę planszową. Wiem co piszę, bo spędziłem grając w *The Settlers of Catan* dziesiątki wspaniałych godzin.

Gra *The Settlers of Catan* doczekała się na zachodzie kilku różnorodnych wydań i rozszerzeń. Cały czas cieszy się wielką popularnością.

Mulder



JUŻ OD WRZEŚNIA



**W NAJLEPSZYCH KSIĘGARNIACH
W CAŁYM KRAJU**

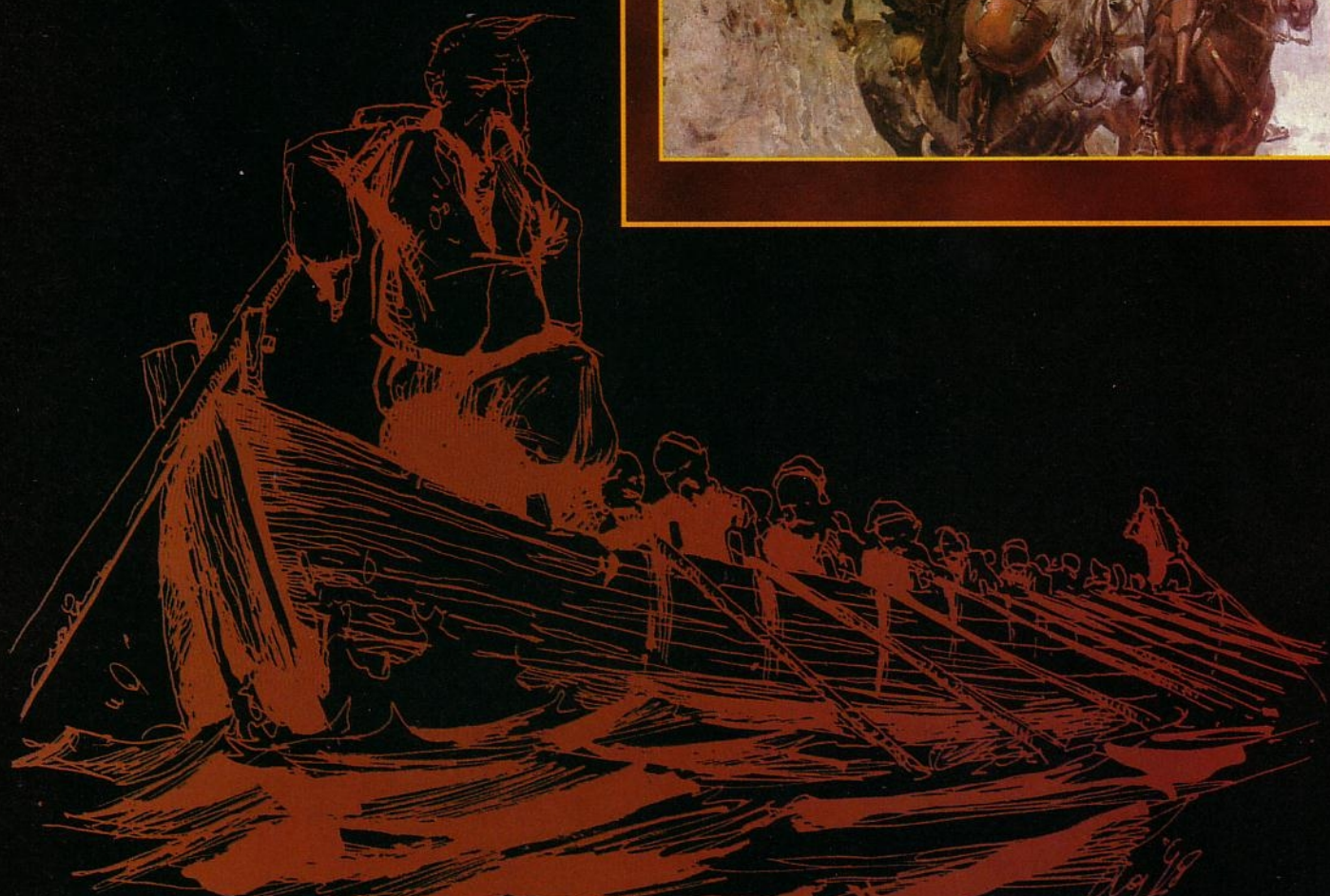
KRYSTALEY CZASU ŚWIAT ALMOHADOW



PIERWSZY DODATEK DO SYSTEMU

- Rozszerzenie zasad!
- Tajniki walki konnej!
- Wielkie przygody!

Dzikie Pola W STEPIE SZEROKIM



PIERWSZY DODATEK
do gry **DZIKIE POLA**

Za oknem lipiec gra w ruletkę z meteorologami, a tu na komputerze już powstaje wrześnieowa poczta redakcyjna. Nie dotarła do mnie jeszcze żadna korespondencja związana z poprzednimi „Listami”, zatem dzisiejszym wątkiem przewodnim będzie kosterstwo. „Turlać, nie turlać – oto jest pytanie”. Wybrane listy są dość długie, więc zamieszczam ich tym razem niewiele. Wydaje mi się jednak, że są tego warte. Pozostaje mi tylko oddać Wam głos, co niniejszym czynię.

Szanowna Redakcjo.

W majowy numer waszego czasopisma zaopatrzyłem się dosłownie kilka godzin temu. Przeczytałem kilka artykułów(...). Szczególną uwagę zwróciłem na wypowiedzi dotyczące używania bądź nie używania kostek w grach RPG. Nie brałem udziału w jałowych dyskusjach typu: „od kiedy to można, a kiedy jeszcze nie można zajmować się grami fabularnymi”, jednak teraz pragnę zabrać głos, bo sprawa jest dość istotna (przynajmniej dla mnie).

Kostki zdają się być elementem nierozłącznym z RPG, czymś absolutnie niezbędnym do grania. Kiedy zaczynałem przygodę z grami fabularnymi także nie wyobrażałem sobie sesji bez rzutów, jednak szybko zauważyłem, że gra z kostkami jest po prostu uciążliwa. Z początku napominałem swych graczy, aby nie zapominali wszystkich testów, później jednak w ogóle zrezygnowaliśmy z rzucania. I to nie dlatego, że Mistrz Gry był „leniwy” – po prostu przeszkadzało to graczom. Z własnego doświadczenia wiem, że jeżeli mistrzowi uda się wciągnąć graczy w opowieść, to oni sami zrezygnują z kostek.

Argumentem przeciwników idei gry bezkostkowej jest to, że gracze mogą czuć się oszukani przez prowadzącego. Osobiście uważam, że na sesjach spotykamy się nie po to, aby się okłamywać, ale by przyjemnie spędzić czas. Mistrz Gry nie jest przecież przeciwnikiem graczy. Jeśli ktoś myśli inaczej, powinien dać sobie spokój z RPG i wziąć się na przykład za gry komputerowe. Tam nie trzeba z nikim współpracować. Poza tym gry fabularne to przecież coś więcej niż tylko „zwykłe gry”. Bohater nigdy nie powinien umrzeć przez przypadek – „bo nie wyrzucił odpowiedniej liczby”. Co by było, gdyby Zbyszko z Bogdańca zginął przy upadku z konia, albo gdyby Wiedźmin zszedł był w wyniku zatrucia pokarmowego?! RPG to tworzenie opowieści na wzór filmu czy literatury, a nie „realistyczna symulacja życia jednostki ludzkiej”. Gdyby tak było, zanudziłibyśmy się przy graniu na śmierć.

Kostki zastępować powinna inteligencja prowadzącego i zaangażowanie grających. Przecież to gracze tworzą opowieść, a Mistrz Gry przygotowuje jedynie scenariusz – trzon akcji. Sądzę, iż stawianie prowadzącego ponad graczami jest błędem. To

prawda, że MG musi się sporo napracować nad scenariuszem, ale przecież gdyby nie gracze (i ich zaangażowanie), to cała ta praca nie byłaby warta złamanego grosza. W tym sporze główny problem stanowią „leniwi” prowadzący i gracze, którzy zamiast wysilić trochę wyobraźnię, wolą wykucć się na pamięć szeregu liczb i polegać tylko na kosztach. Gry fabularne to nie matematyka i obliczenia, a turlanie kostek po stole nie ma nic wspólnego z RPG. Gry fabularne to przede wszystkim narracja prowadzącego i improwizacja graczy. Celem tej współpracy nie jest zdobycie określonej liczby punktów doświadczenia, ale przeżyćcie jedynej, niepowtarzalnej przygody.

Z pozdrowieniami i wyrazami szacunku
CR@SSnoludek

P.S. Kilka miesięcy temu kupiłem podręcznik do „Wilkołaka”. Do rozdziału poświęconego zasadom zajrzałem tylko po to, by pooglądać obrazki. Gra się całkiem przyjemnie.

Zapraszam do następnego listu.

(...) Nie można stwierdzić, że stosowanie współczynników i numerków oraz kości jest zupełnie niepotrzebne. Cyfry odzwierciedlają relacje przyczynowo-skutkowe i pozwalają odnieść pewne zasady dotyczące świata gry do wymiarnych, łatwych do wyobrażenia wartości. Osoba o Sile 5 w skali 1-10 jest przeciętna, zaś 8 – mocna. Bardzo jednak ważne jest to, aby system mechaniki nie rozmyślał się z rzeczywistością, żeby potrafił wypuklić to, co jest naprawdę istotne dla gry. Współczynnik taki, jak rozginanie krat albo umiejętność cichy chód w mieście niczego nie obrazuje, nie sposób go podstawić do znanej nam rzeczywistości, którą powinien obejmować system. Nie można sobie wyobrazić, czym różni się człowiek o wysokim r. k. od człowieka o niskim, jeśli mają taką samą np. Siłę czy Budowę Ciała. Kreacja postaci powinna być dokonana z uwzględnieniem numerków w systemie, dzięki któremu można ją sobie pełniej wyobrazić, ale w żadnym wypadku nie powinno się na tym poprzestać. Nie będę zabierał więcej miejsca rąprawiając na ten temat, bowiem doskonale obrazuje sprawę Christopher Kubasik w „Interaktywnych narzędziach”. Dość, że mamy już na rynku sporo mechanik i każdy może wybrać coś dla siebie.

Samo stosowanie numerków jest jednak inną sprawą. W niektórych listach wyczytałem żądanie pełnej obiektywności MG wobec graczy. Ale należy pamiętać, że RPG to nie jest konkurencja prowadzącego z uczestnikami – to opowieść, którą wszyscy wspólnie kreują. Po zsumowaniu cyfer i rzucie kością tracimy to, co chyba najważniejsze – spełnianie oczekiwań. Gracze gromadzą się nie po to, aby poturlać dzieściociennymi paciorkami, do tego wystarczy włączyć komputer; zdaje się, że

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

9'98 (57)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Recenzje	[]
Listy	[]
Puszka Pandory	[]
Prawdziwych przyjaciół... ..	[]
Interaktywne narzędzia (4)	[]
Gildia, czyli... ..	[]
Na gościncu.. ..	[]
Cuda świata Almohadów	[]
Magia krwi.....	[]
Test odwagi	[]
Krew na nadmorskim... ..	[]
Parę słów o epizodach	[]
Do świtu.....	[]
Biblioteka... ..	[]
Noc szału	[]
Tupelo	[]
Siedem świec	[]
Wirtualna rzeczywistość	[]
Kraina goblinów	[]
Fantastyczna muzyka.....	[]
MUDy	[]
Ocena numeru	[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek[] lat

Wyształcenie:

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

cele są głębsze, a RPG bardziej kreatywne dla graczy i MG niż stosowanie suchych wyciągów z zasad. MG natomiast wcale nie musi być absolutnie obiektywny i konsekwentny. Podejmuje on cały czas decyzje o losach postaci graczy, ale jego celem nie może być ta jedna walka, ten jeden wyścig. Celem gry nie jest wygranie pojedynczego epizodu, chodzi raczej o uczestniczenie w pewnym fabularnym ciągu, który jest sensowny i spójny od początku do aż końca, a koniec ten niesie ze sobą coś więcej niż podział łupów. Po każdej sesji zarówno postacie, jak i gracze powinni być bogatsi, powinni zastanowić się nad problemem podejmowanym w czasie gry. Czytałem przykłady: szansa na ucieczkę czterem smokom równa 1/300. To jasne, że bzdura jest rzucanie kością. A mimo to MG może pozwolić postaciom przeżyć, może skonać ktoś inny, aby ich ratować. Może mieć miejsce nadprzyrodzona interwencja. Wyciągnięcie ze smoczniej bandy rabusiów, gwałcicieli, bandytów i złodziei przez anioła bogini miłosierdzia jamy jest dużo bardziej wstrząsające dla resztek ich moralności (i dla samych graczy), niż tych postaci zabicie. Daje to oczywiście Mistrzowi władzę niemal nieograniczoną, ale zwróćmy uwagę na to, że tak naprawdę podział na dwie strony – MG i graczy – jest sztuczny. Jest to grupa przyjaciół, która pragnie spotkać się, aby coś stworzyć i pozostawić ślad na swoich duszach. (...)

Mówiłem, że prawda leży po środku, a na razie wychwalam tylko narrację. Teraz więc o zaletach kostki.

Mam swoją złotą zasadę dotyczącą prowadzenia RPG, którą polecam wszystkim: dopóki postacie działają zgodnie ze swoimi rolami i charakterami, dopóki wiadać, jak myślą nad rozwiązaniem sprawy, nie popełniają radykalnych błędów, dopóty nie stawiam im przeszkód, nie rzucam kośćmi, mam czas na opowiadanie, kreślenie słownych opisów i budowanie atmosfery. Jeśli już mam być czymś zajęty, niech to będzie przełączanie kaset z nastrojową muzyką, a nie turlanie kostkami albo wertowanie książki. Jeżeli jednak gracz, mimo upomnień, zrobią wszystko, aby atmosferę zniszczyć, zaczynam się bezpodstawnie akty przemocy, głupie żarty i działania złożone niczym sztych miecza – wtedy muszą się liczyć z surową reakcją, podjętą w zgodzie z literą zasad. Kostka i numerki są także bardzo pomocne w chwili, gdy dwie postacie graczy walczą przeciwko sobie. MG nie powinien oficjalnie zajmować stanowiska w takich sporach. Jeśli członkowie drużyny chcą się nawzajem powykańczać, MG może z pełną swobodą zrzucić odpowiedzialność na podręcznik i dziesięciościan.

Na koniec jeszcze dorzucę trzy grosze do tematu ze wstępniaka numeru 5/98: dyskusja o tym, czy RPG zabija chęć czytania.

Cóż, temat śmieszny o tyle, że MG musi być człowiekiem odczytanym, jeśli zamierza w ogóle cokolwiek prowadzić. Nie wyobrażam sobie prowadzenia sesji, o ile nie ma to być bezmyślna rzeź, w której MG nie poznał pierwowzoru literackiego świata gry lub nie zasięgnął o nim informacji w bibliotece. Wyobraźcie sobie MERP bez Tolkiena albo CP 2020 bez Gibsona. Nie wierzę w to, że osoba, która przeczyta Tolkiena, i zdecyduje się na prowadzenie gry, tylko na Tolkienie poprzestanie; podobnie z Gibsonem, Anne Rice, Georgem Lucasem, Andrzejem Sapkowskim i wieloma innymi, na podstawie dzieł których ludzie grają. Prowadzenie musi być poparte gruntowną lekturą, w przeciwnym wypadku lepiej pójść na piwo, gdyż sesja będzie pozabawiona duszy.

Dariusz „Zen” Żukowski

Następny list, a po nim słówko ode mnie.

Cześć!

Nie będę wstępu, bo wena twórcza mnie opuściła więc od razu przechodzę do rzeczy.

Jak już ktoś wspomniał w jednym z listów gra bez kostek opiera się na wzajemnym zaufaniu pomiędzy graczami a MG. Jeżeli jednak takowego nie ma to kostki są potrzebne. Bez kostek MG gubi obiektywizm i zaczyna traktować jednych gorzej niż innych. Oczywiście nie ma sensu używać kostek w sytuacjach oczywistych. Rzecz kolejna to spór o przydatność zasad w czasie gry – w końcu są one po to, aby je łamać, a MG może je nagiąć do potrzeb scenariusza, graczy i swoich. Zgadzam się z tym, że żadne zasady nie odwzorują dokładnie danej rzeczywistości. Wypowiedź Limak'a, że „RPG przyszłości to tylko opis świata i postaci tam żyjących” jest chyba trochę przesadzona. Do takiego RPG wystarczyłoby przeczytać parę książek dziejących się w danym świecie (np. cykl „Dragonlance”, większość książek Tolkiena czy Żelaznego) i masz gotowy system. Według mnie gry fabularne za kilka lat to rzeczywistość wirtualna tworzona na bieżąco przez Mistrza Gry dla graczy z hełmami VR na głowach.

Marek „Vivaldi” Kisala

Prawdę mówiąc, przerażała mnie wizja przyszłego RPG w hełmie wirtualnym na głowie. Bo przecież gdzie tu miejsce na wyobraźnię? W ogóle muszę się przyznać, że jestem dosyć niechętny VR. Dosyć ludzie mają już kłopotów z „prawdziwą rzeczywistością”, więc po co jeszcze tworzyć sztuczną? Po co szukać nowych doznań w komputerze, skoro każdy z nas ma do poznania cały świat?!

Może jestem niedzisiejszy, ale odczuwając, bezduszną wizję przyszłości napawa mnie wstrętem.

No. Wyrzuciłem to z siebie. Teraz ko-
lejny list – już z innej beczki.

Czasami zdarza mi się przyznać kilku
artykułom notę maksymalną w Waszym
systemie oceniania, czyli 5, chociaż pozo-
m zdecydowanie różni się od siebie.
Jednemu wpisuje piątkę, po czym w ciągu
tygodnia o nim zapominam, a inny też
otrzymuje piątkę, choć jest to o wiele za
mało. Chciałoby się taki tekst wyróżnić,
pokazać, że naprawdę był najlepszy w ca-
łym numerze, ale, niestety, jest to niemoż-
liwe. Dlatego proponuję zwiększyć skalę
ocen od 1 do 6 – tak, jak obecnie jest w na-
szych szkołach.

Na artykuły w MiM-ie będziemy mogli
patrzeć w podobny sposób, jak nauczyciele
patrzą na nasze wypociny na klasówkach.
Teksty będą nadal oceniane skalą 1-5, przy
czym szóstką będzie zarezerwowana dla ar-
tykułu najlepszego, najbardziej wybitnego,
wyróżniającego się spośród innych.

Wasz stały czytelnik.

Przemysław „Ziela” Zieliński

Pomysł bardzo dobry, zwłaszcza, że
części z Was już zdarzało się w ankietach
oceniać najlepsze artykuły szóstkami. Po-
staram się, aby w kolejnych ankietach po-
wyższy postulat został uwzględniony.

Pragnę przy okazji naprawić niedopa-
trzenie i serdecznie podziękować Wam za
nadsyłanie ankiet z ocenami. Są one bardzo
przydatne w naszej pracy.

A teraz coś dla „Dzikich Polaków”.

(...) „Dzikie Pola” – bezwzględnie naj-
lepszy system, jaki dotychczas widziałem.
Jest to pierwszy podręcznik, który mogłem
bez wstydu zostawić na pastwę mojej ma-
musi. Unika głupoty i śmieszności syste-
mów fantasy czy s-f, dając użytkownikom
poczucie dobrze, pomysłowo, a przede
wszystkim pożytecznie spędzonego czasu,
czego nie można powiedzieć o studiowaniu
bestiariusza czy historii Dawnych Slannów.
Poważne potraktowanie religii nie dość, że
skłania do refleksji, ale i usprawiedliwia
istnienie przygód cmentarzowo-wampiro-
wo-gotyckich. Dziękuję Wam za to, bo kiedy
mam odprawiać egzorcyzmy w imię jakie-
goś Morra, to mnie krew zalewa. (...)

Co do samego systemu, to znalazłem
kilka błędów dotyczących ciosów. Warto-
ści liczbowe podane przy nazwie nie za-
wsze zgadzają się z tymi przy opisie.(...)

P.S. Mam nadzieję, że pogłoski, jakoby
pierwszy dodatek do „Dzikich Pól” miał
traktować o kaprach i piratach Bałtyku są
fałszywe. Jeszcze nie rozejrzałem się po
ziemi, a już mam pchać się na morze? Le-
piej do wojska, na wieś albo do klasztoru.

Piotr Jabłoński

(...) Czy można założyć w MiM-ie sta-
ły dział „Dzikich Pól”? (...) Taki dział po-
winien zawierać rzeczy praktyczne, do

wykorzystania przez Starostę Gry, np. cen-
nik towarów, nowe profesje, nowe rodzaje
broni, artykuły dotyczące życia szlachty,
opisy miast, pomysły na przygody, nowe
biegłości. (...) Na pewno byłoby to sporym
ułatwieniem dla Starostów Gry – nie mu-
sieliby prowadzić biesiad według diariusza
wymyślonego na przerwie, nie tworzyliby
typów szlacheckich w stylu Conana. Jeżeli
taki dział powstanie, na pewno powiększy
grono zwolenników „Dzikich Pól” – bo jest
to system jedyny w swoim rodzaju, który
bawi i uczy.

Z poważaniem

Maciej Jarecki h. Zagłoba

Takich listów jest coraz więcej i już
częściowo na nie odpowiadałem w po-
przedniej poczcie. „Dzikie Pola” są rze-
czywiście systemem najwyższej klasy
i chcemy, aby takim pozostały. Dlatego

teksty, które ukazują się w MiM-ie są bar-
dzo uważnie przygotowywane (żeby unik-
nąć choćby takich błędów, o których
wspominał Piotr). Nie zawsze jest możli-
we szybkie puszczenie nowego artykułu
do druku, a materiałów do DP jest wciąż
jeszcze bardzo niewiele.

Piotra pocieszę – pierwszy dodatek do
systemu ma dotyczyć Dzikich Pól właśnie
i Kozaków.

Na koniec ważna sprawa dla osób pyta-
jących o korespondencyjne RPG – zajrzyj-
cie koniecznie do ogłoszeń!

Tyle na dzisiaj. Piszcie do nas – otwar-
tych jest kilka tematów; dla każdego coś się
znajdzie. I nie zapominajcie o robieniu do-
pisków (jakiego działu dotyczy korespon-
dencja) – bardzo ułatwiają pracę.

Pozdrawiam.

JeRzy

OGŁOSZENIA

Przeżyj niesamowite przygody w Starym Świecie (lub poza jego granicami) bez
zbędnego turlania kostkami! Jeśli dysponujesz podstawką do WFRP, stwórz sobie po-
czątkującego bohatera o dobrym lub neutralnym charakterze i przyślij go do nas. Sesje
korespondencyjne. Liczba graczy nieograniczona. **Piotr Mederak, ul. Pszczelińska**
10/44, 05-840 Brwinów k/Warszawy, tel (0-22)729-54-47 (po 18-tej).

Dwie niedoświadczone, ale za to pełne chęci do gry i entuzjazmu dziewczyny
z Kłodzka poszukują drużyny, która przyjmie je w swoje szeregi i wprowadzi we wspa-
niały świat RPG. **Tel. 67-59-76 (Eustacha) lub 67-14-38 (Marlena).**

Chciałbym nawiązać kontakt z graczami DT z Siedlec i okolic. **Robert Kurowski,**
ul. Niepodległości 6/8, 08-101 Siedlce, tel. (025) 43-51-58.

Szukam graczy do WFRP. Powinni mieć 12-13 lat, z chęcią do gry, raczej począt-
kujący. **Daniel Nogal, ul. Sportowa 72/74 m 42, 42-200 Częstochowa, tel. 63-25-85.**

Nawiążę kontakt z fanami gry „Dzikie Pola” (gracze, Starostowie Gry) z Trójmia-
sta (najlepiej z Gdańska) w celu wspólnej gry i wymiany doświadczeń. Wiek do 18-19
lat. **Kontakt: tel. 556-04-05 (prosić Wojtkę).**

Sprzedam komplet podręczników do AD&D (PG, PMP, Bestiariusz) + oryginalny
świat „Dragon Lance” (pudełko). Atrakcyjne ceny, a jeśli kupisz komplet – zniżka.
Bartłomiej Graba, ul. Konstytucji 3 Maja 7/6, 59-700 Bolesławiec, tel. 734-55-66.

Sprzedam Podręcznik Gracza do W:A, Rytuał Przejścia (razem 55 zł); Księga Ar-
mii Leśnych Elfów, Księga Armii Lizardmenów (80 zł), 1500 kart do DT. Stan bardzo
dobry. **Jakub Mikołajczyk, Glinno 240, 64-300 N. Tomyśl, tel. 442-31-00.**

Gracze i/lub MG (ZC, Necromunda, Warzone) chcący założyć nową drużynę lub
dołączyć do strych wyjadaczy proszeni są o kontakt: **Krzyszu „ORKU” Babilon,**
ul. Gołębia 42, 43-309 Bielsko-Biała, tel/fax (033) 14-85-82, icq: 5324387, e-mail:
orku@kki.net.pl.

Świeżo upieczony MG (WFRP) szuka korespondencyjnego nauczyciela, który po-
może mu podnieść jego umiejętności (wiek i płeć nieważna). **Dawid Arciński, Miecho-**
wice Oławskie 35, 57-120 Wążów.

Czy ktoś przyjmie mnie do swojej Drużyny? Interesuje mnie większość systemów
RPG, karcianych, bitewnych i innych (najlepiej z woj. białostockiego). **Tel.: 873-27-63,**
prosić Mariusza.

Sprzedam podręcznik do „Śródziemia” i „W poszukiwaniu palantira” (tanio). **Jacek**
Rydel, ul. 11 Listopada 18/49, 18-500 Kolno, tel. (086) 78-35-09.

Poszukuję ludzi lubiących Mangle/Anime, RPG, fantasy i s-f, ludzi grających
w różne systemy (W:M, ZC, ...), a także osoby twórcze, które myślą o stworzeniu wła-
snego systemu. Chciałbym również nawiązać kontakt z karciarzami grającymi w Diu-
nę. Wiek: 14+. Płeć: obojętna (damy mile widziane). **Tomasz Bąk, ul. Solskiego 32/1,**
52-416 Wrocław, tel.: 63-52-81.

Sprzedam CP 2020 z trzema dodatkami (twarda oprawa) i Śródziemie. **Łukasz**
Żamojda, ul. Rumiankowa 9 m 46, 15-665 Białystok, tel. (085) 61-55-43.

Odkupię główny podręcznik do WFRP, a także nawiążę kontakt z graczami w DT
i WFRP z Sosnowca i okolic. MG szczególnie mile widziani (bez ograniczeń). **Michał**
Klich, ul. Gwiazdka 4a/51, 41-219 Sosnowiec, tel. (032) 263-46-85.

PUSZKA PANDORY

Witam miłośników najslynniejszej konserwy świata (obok zupki Campbell's). Ponownie zostałem zasypany Waszymi pomysłami i niczym wytrwały poszukiwacz złota przepuściłem korespondencję przez sito, w poszukiwaniu drogocennych okruszków. Dorzuciłem też coś od siebie. Zapraszam Was do lektury zaprezentowanej poniżej „złotej kolekcji września”.

Nagrodę za nadesłane pomysły otrzymuje AGA. Wytopiony ze znalezionej złota medal zeżarł chochlik, który zmienił dietę – po tym, jak zatruli się redakcyjnymi Windowsami '95. Nagroda zastępcza już w drodze.

Pamiętajcie: to Wasze pomysły zapełniają tę rubrykę. Piszcie do nas!

Wasz Konserwatywny

JeRzy

POTWORY SPOD ŁÓŻKA

Podpytajcie młodsze rodzeństwo o jakieś stwory, których się boi. Można również spytać rodziców czego sami obawialiśmy się w dzieciństwie. Ewentualnie (opcja dla najodważniejszych) można samodzielnie wybrać się w mroczną przeszłość dzieciństwa i odnaleźć potwora. Moja siostra bała się tzw. „Kulara” (do tej pory nie wiem co to i jak wyglądało – może jakiś pomiocik Cthulhu?). Mój brat natomiast wskoczył naszej matce na ręce z dzikim wrzaskiem „Macochi!”, gdy podszedł do nas jakiś dziadek, aby o coś spytać. Podpakować takiego łysego kłozarda i gotowe!

Dwalthrim vel Stanisław

DZIECKO

Pomysł dla MG, którzy mają problemy z odciągnięciem graczy od pań lekkich obyczajów. Co by było, gdyby nagle pod drzwiami domu (pokój w karczmie, namiot) BG pojawiło się niemowlę i krótki liścik (niekoniecznie miły)? Zarówno MG, jak i bohaterowie będą mieli niezły ubaw (ci drudzy może trochę mniejszy), gdy dzidzius zrobi kupkę lub zacznie płakać. Ciekawe jak gracze wybrną z takiej sytuacji?

AgA

BRAK OGŁOSZEŃ

Do tej pory nie zdarzyło się chyba, by nagle w Starym Świecie zabrakło pracy dla poszukiwaczy przygód. Jednak, jak wiemy, namnożyło się ich ostatnimi czasy i nie wszyscy znajdują zajęcie.

Załóżmy, że nie ma żadnych ogłoszeń, albo wszystkie są nieaktualne. Co zrobią BG w takiej sytuacji, zwłaszcza, że pieniędzy zaczyna ubywać? Może zajmą się kowalstwem, a może założą bandę zbójcejką i będą oczyszczać wędrownych kupców z kosztowności? A może rozkręca jakiś interes (niekoniecznie legalny)... Jak widzieć, możliwości jest bardzo wiele.

AgA

Z ARCHIWUM WFRP

Czy w Starym Świecie istnieje tajna policja? Takie staroświatowe FBI lub może nawet dziwne Archiwum X? Dobrym pomysłem na przygodę jest wpłatanie drużyny w działalność takich tajnych służb. Po odpowiednim przeszkoleniu staną się agentami specjalnymi (krasnolud w roli Jamesa Bonda, albo elf jako Fox Mulder itp.). Niezła zabawa zarówno dla MG, jak i graczy.

AgA

CTHULHU NA PREZYDENTA?!

Co by się stało, gdyby w Białym Domu zamieszkał wyznawca Cthulhu, Nyarlathotepa czy Shub-Niggurath? Załóżmy, że pewien

wyznawca złego bóstwa postanowił zostać prezydentem, aby stopniowo przejąć kontrolę nad całym rządem i przemienić USA w państwo wyznaniowe (religią państwową będzie np. wiara w Cthulhu). O jego zamiarach wiedzieliby tylko gracze. Taki kandydat na pewno będzie miał ochronę uzbrojonych goryli (oficjalnie), istot z głębin (mniej oficjalnie) i poparcie nieświadomych mas społeczeństwa. Przygoda będzie trudna, więc życzę szczęścia graczom (żeby przeszli scenariusz) i Strażnikowi (gdyby gracze go nie przeszli, he, he).

Mateusz Lipowicz

„TIME & TIME AGAIN”

Przygoda rozpoczyna się w mieście Albedous, gdzie gracze trafiają za starym znajomym, np. BN-em z poprzedniej wyprawy. Ten prosi ich o wyświadczenie przysługi – trzeba jednak, aby gracze z pomocą magicznej mikstury cofnęli się w czasie. Daje im na drogę swój notatnik, w którym opisane są wszystkie ważne wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości (muszą go wziąć – zapisany jest tam przepis na Elik sir Czasu). Płaci im i daje po ampułce Elik siru. Na wykonanie zadania gracze mają 9 godzin – po tym czasie mikstura przestanie działać i gracze wrócą do własnego czasu.

W przeszłości, oprócz wykonania przysługi dla znajomego, bohaterowie zostaną wynajęci przez pewnego starca do usunięcia jego młodego współpracownika. Jeśli awanturnicy zabiją młodzieńca, okaże się, że był to ojciec jednego z kompanów (w swoich bardzo młodzińskich latach), ten nie mógł się zatem urodzić i zaczyna powoli znikać. Drużyna wraca do teraźniejszości i musi ponownie udać się w przeszłość, aby zapobiec atakowi. Nie może się spotkać z innymi BG, ponieważ dojdzie do paradoksu czasowego. Jeżeli uda im się zapobiec morderstwu (najprostszym sposobem jest unieszkodliwienie BN-a, który ich wynajął w przeszłości), w oczekiwaniu na powrót do domu idą do tawerny. Tam wybucha bójka, w której ginie przypadkowy uczestnik – wynalazca Elik siru. Tak więc nie mogą cofnąć się w czasie, ani udać się do domu. Na szczęście w notatniku jeszcze przez pewien czas będzie zapisany przepis na Elik sir. Graczom uda się znaleźć składniki i przygotować Elik sir. Po jego użyciu przekonają się jednak, że cofnęli się o kolejne 15 lat, a wrócą nie do domu, tylko do momentu, w którym ostatnio użyli Elik siru. Muszą zatem udać się na uniwersytet, gdzie uczył się wynalazca Elik siru i nakłonić go do dalszej pracy. Ten nie chce pracować, bo jest zakochany i pragnie udać się ze swą ukochaną na bal. Gracze muszą w 3 godziny nakłonić dziewczynę wynalazcy, aby udała się z nim na przyjęcie. Po balu (4 godziny) wynalazca ma 120 minut na odesłanie BG w przyszłość. Jeśli mu się to uda, bohaterowie mimo wszystko muszą raz jeszcze udać się w przeszłość, aby nie dopuścić do wydarzenia w tawernie. Jeśli wszystko to się uda, przygoda skończy się happy endem.

Michał Wetna

... & TIME AGAIN”

Notowanie upływu czasu podczas sesji stanowi problem wielu BG. Jego rozwiązanie jest nadzwyczaj proste. Najlepiej posługiwać się w tym celu zepsutym zegarkiem. Oczywiście BG informujemy o czasie tylko wtedy, gdy sami posiadają chronometr.

P.S. Do ciekawych zdarzeń może doprowadzić sytuacja, gdy jednemu z BG spieszy się (lub spóźnia) zegarek.

Paweł Marcisz

ŻYCIE PO ŻYCIU

Kto powiedział, że wraz ze śmiercią BG kończy swój nędzny żywot? Zawsze możesz z niego zrobić ducha, zjawę, itp. (do prowadzenia przez gracza). Powinieneś tylko zastanowić się, czy ma egzystować w tej formie przez jedną przygodę, czy nieco dłużej.

Tak samo graczy mogą nawiedzać duchy zabitych przez nich niewinnych ofiar...

Paweł Marcisz

PUSZKA PANDORY

GŁODNI, CHŁODNI, NIEWYSPANI...

W podręczniku do WFRP zabrakło zasad regulujących sytuacje, w których bohaterowie nie jedzą i/lub nie śpią. Oto one:

Za każdy dzień bez jadła wszystkie cechy procentowe bohatera spadają o 2%. Za każde 3 dni BG traci 1 punkt Żywotności.

Za każde 7 dni Sz, S, Wt i A spadają o 1 (nigdy poniżej 1). Jeśli bohater również nic nie pije, traci Żywotność nie co 3 dni, ale codziennie. Gdy w ten sposób utraci całą Żywotność – umiera. Utracone punkty regenerowane są (w takim samym tempie, w jakim były traczone) dopiero po dostarczeniu organizmowi jedzenia i picia.

Jeśli w ciągu ostatniej doby postać spała mniej niż 6 h, musi wykonać test średniej Op i SW, albo zasypia na liczbę godzin równą 8 minus tyle, ile spała przez ostatnie 24 h. Jeśli test się uda, to i tak jest powtarzany co godzinę (ale nie w sytuacji bezpośredniego zagrożenia życia). Niezależnie od tego wszystkie cechy procentowe bohatera odpoczywającego mniej niż 7 h na dobę spadają o 3%.

Paweł Marcisz

CHUSTKA „NIEWIDKA”

Chusteczka z czerwonego, delikatnego jedwabiu o wymiarach 30 x 30 cm. Posiada bardzo przydatną funkcję – jeżeli zasłoni się nią oczy, to nawet największe ciemności nie przeszkadzają w widzeniu, podobnie jak w dziennym świetle. Niestety, ma ona niemiły efekt uboczny: jeśli ktokolwiek będzie jej używał przez 3 godziny non stop, to po ściągnięciu chustki całkowicie oślepnie. Nawet kilkuminutowe używanie przedmiotu pogarsza wzrok. Cóż taki nieszczęśnik ma zrobić? Jedynym wyjściem jest noszenie chustki już do końca życia.

Michał „Misiu” Dziad

SWETEREK

Wygląda jak zwykły sweter z grubej owczej wełny. Jego magiczną zaletą jest bardzo dobra ochrona przed zimnem: bohaterowi, który go założy będzie przyjemnie ciepło, niezależnie od panującego wokół mrozu, zacinającego śniegu, deszczu itp. Niestety, ma on też swoją wadę – wszelkie efekty wywoływane przez ogień są w odniesieniu do noszącego go bohatera wzmacniane czterokrotnie.

Michał „Misiu” Dziad

MAGICZNA LINA

Magiczna lina jest niemożliwa do przecięcia; może ją rozwiązać tylko osoba, która wcześniej osobiście zacięła węzeł.

Krzysztof „Ralfaroth” Umiński

CUDZE CHWALICIE...

Uwaga! Przed zastosowaniem tego pomysłu należy bezwzględnie zapoznać się z treścią „Wesela” Wyspiańskiego.

Listopad 1900 r. Wesele inteligenta z chłopką w podkrakowskiej wsi. W nocy jeden z gości nieopatrznie zaprasza na wesele duchy. Te oczywiście zjawiają się, z Chochłem na czele. Nad ranem jeden z chłopów ma dać znak do rozpoczęcia powstania dmąc w Złoty Róg. Ten jednak zostaje zgubiony i powstanie nie wybucha. Jak to przerobić na przykład? Oto dwa przykłady:

ZC – nic nie trzeba zmieniać pod warunkiem, że BG są Polakami. Można wprowadzić nowe duchy, np. Kopernika, Kochanowskiego, Reja dla BG-naukowców.

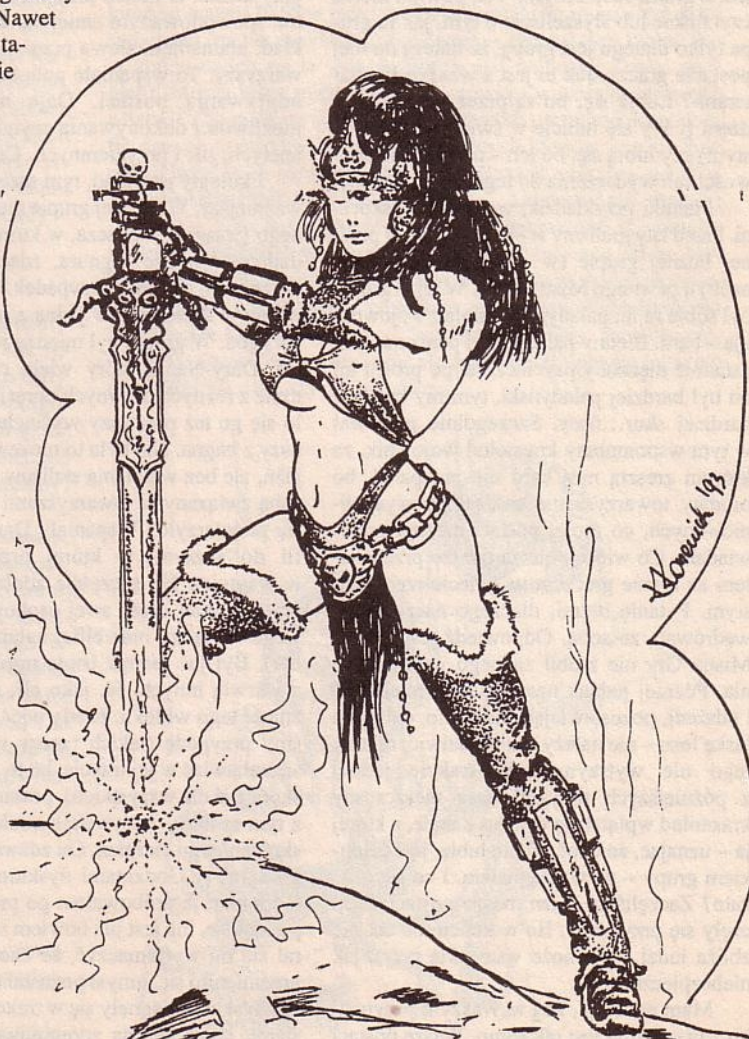
WFRP – wesele może być pretekstem do przywołania awatara bóstwa Chaosu. Ofiarami mają być goście weselni. Rytuał zostaje jednak zakłócony – zamiast boga przybywa demon karmiący się ludzkimi słabościami (Chochł). Zaczyna wpływać na umysły gości przez duchy i iluzje. Jedynym sposobem na jego odegnanie jest zagranie na Złotym Rogu, który akurat zaginął. Na uporanie się z Chochłem gracze mają jedną noc – jego moce wciąż wzrastają.

Przemysław Wenio

ZŁOTO GŁUPCÓW

Wyobraźcie sobie, że drużyna weszła w posiadanie magicznego kuferka, który jest w stanie stworzyć dowolną, wymarzoną przez posiadacza ilość złota. Piękne, prawda, panie i panowie RP-Gracze? To wyobraźcie sobie teraz, że każde korzystanie z kuferka sprawia, że jego użytkownik... głupieje. Piękne, prawda panie i panowie MG? Od strony technicznej wygląda to tak: za każdą wyprodukowaną sztukę złota w przedziale 1-100 bohater traci 1 punkt doświadczenia. Za każdą sztukę w przedziale 100-1000, traci 10 PD; w przedziale 1000-10000 – minus 100 PD. Początkowo ubytki są niezauważalne – niedyspozycję i luki w pamięci można zważyć na gorszy dzień. Natomiast przy narastającej zachłanności postaci, szybko może się ona zmienić w bezmyślne warzywo.

JeRzy



Prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie, czyli o czym mówi przysłowie niedźwiedzie

Tomek

Pewnego pięknego dnia ze zdziwieniem stwierdziłem, że większość moich dobrych znajomych, kumpi i przyjaciół ma wiele wspólnego z fantastyką i z grami fabularnymi. Ze znaczną ich częścią grałem przynajmniej raz, a z tymi, z którymi utrzymuję najbliższe kontakty, o wiele częściej. Nie, nie chcę bynajmniej rozpisywać się o tym, że RPG zbliża ludzi – to wszyscy wiedzą. Chciałem po prostu zwrócić uwagę na przyjaźń w ogóle, bo przecież jest ona obecna w naszym życiu nieustannie. Fakt jest faktem: człowiek to istota stadna i nic się z tym nie poradzi.

Co ma to wspólne z odgrywaniem postaci, pomyślcie sobie zapewne. A ma dużo. Czy potraficie sobie przypomnieć, jak poznaliście swego najbliższego kumpla/kumpelę? Co wpłynęło na fakt, że się zaprzyjaźniliście? Kolor włosów? Niebieskie oczy? Osobowość? A teraz zastanówcie się, jak to jest z grami fabularnymi. Już pewnie nieraz czytaliście lub słyszeliście o tym, jak to grupa tylko dlatego jest grupą, że należą do niej postaci graczy. Jak to jest z waszymi bohaterami? Lubią się, bo są przez Was prowadzeni (i Wy się lubicie w świecie rzeczywistym) czy lubią się, bo ich – postaci – osobowości lub wydarzenia do tego doprowadziły.

Małutki przykładzik, w ramach odskoczni. Przed laty graliśmy sobie w AD&D w pewnej licznej grupie (w porywach do ośmiu osób) u pewnego Mistrza Gry. W tej grupie był sobie m.in. paladyn, krasnolud wojownik i ja – bard. Biedny paladyn był przez nas nieustannie męczony psychicznie; po prostu im on był bardziej paladynski, tym my byliśmy bardziej skur...ńscy. Szczególnie gustował w tym wspomniany krasnolud wojownik, za którym zresztą mój bard nie przepadał, bo brodaty towarzysz nie należał do wysublimowanych, co mojej postaci niezbyt odpowiadało. Co więcej, nie za bardzo przepadałem za tymże graczem w świecie rzeczywistym. Pytanie brzmi, dlaczego nasza grupa wędrowała ze sobą. Odpowiedź jest prosta: Mistrz Gry nie zrobił żadnego wprowadzenia. Później jednak nasz paladyn miał dość i odszedł, pozostawiając nas (chlip, chlip) na łaskę losu – nie należy mu się dziwić: nikt by tego nie wytrzymał. W trakcie jednej z późniejszych przygód nasz nieszczęsny krasnolud wpłatał się w jakąś kabałę, z której ja – uznając, że choć go nie lubię, jest członkiem grupy – go wyciągnąłem. I co się okazało? Zaczęliśmy – tzn. nasze postaci – zaczęły się przyjaźnić. Bo w końcu nic tak nie zbliża ludzi (czy może wszystkie rasy), jak niebezpieczeństwo.

Mam nadzieję, że i w Waszym przypadku z przyjaźnią jest tak samo. Wasze postaci

poznają się i powoli zbliżają do siebie, aż w końcu stają się towarzyszami broni, którzy oddadzą za siebie życie. Mistrz Gry powinien promować takie postawy. Zdarzają się nawet systemy, umożliwiające bohaterom, którzy są bliskimi przyjaciółmi (co najmniej trzy lata przyjaźni połączonej z kilkakrotnym uratowaniem sobie nawzajem życia), skorzystanie z tego faktu i zapewniania im pewne dodatkowe zasady. Chodzi mi tu mianowicie między innymi o *Earthdawn* (dzień bez kryptoreklamy to dzień stracony, he, he) – ale możecie sobie o tym przeczytać w tym samym *MiMiE*, więc nie będę tu już więcej trul.

Przyjaźń ma wiele ciekawych i interesujących aspektów, które można pięknie wykorzystać w trakcie zabawy w gry fabularne. Zapewne nieraz czytaliście o towarzyszach przemierzających całe kontynenty na pomoc druhowi. O rozpaczy po śmierci przyjaciela. O końcu przyjaźni – i to wcale nie spowodowanym śmiercią, ale, na przykład, złamaniem słowa przez jednego z towarzyszy. To wspaniałe pole do popisu dla odgrywania postaci. Daje niesamowite możliwości dokonywania czynów tak heroicznych, jak i przyziemnych. Co Wy na to?

I kolejny przykład, tym razem nieco poważniejszy. W słynnej grupie nie mniej słynnego (jeszcze) rednacza, w której to prowadziłem słynnego Signura, zdarzył mi (czy może nam) ciekawy przypadek. Grywaliliśmy wtedy w *Ravenloft*, w jedną z oryginalnych przygód. W grupie był między innymi drugi elf, Dary-Nann, który wiele razy ratował mnie z różnych dziwnych opresji. Mnie udało się go też parę razy wyciągnąć za długie uszy z bagna. Nie była to może wielka przyjaźń, ale bez wątpienia staliśmy się silnie ze sobą związanymi towarzyszami broni. I cóż się przydarzyło? Wspaniały Dary-Nann trafił do skrzyni, w której przemienił się w wampira. Na szczęście zdołał zachować przynajmniej część swej osobowości, zdrowego rozsądku oraz elfiej natury (*vide Jander*). Był już jednak istotą mroku, żywiącą się krwią innych. Ja, jako elf, nie mogłem znieść tego widoku. Kiedy więc zakończyliśmy przygodę (takich rzeczy nie powinno się załatwiać w jej trakcie, bo to się może źle skończyć dla wszystkich), postanowiłem coś z tym zrobić – oczywiście miałem na myśli skrócenie mu cierpień. On zdawał sobie z tego sprawę. Godzinami dyskutowaliśmy na ten temat; ja próbowałem go przekonać, by poddał się, nie jest już bowiem sobą. On starał się mi wytłumaczyć, że choć jego ciało przemieniło się, umysł pozostał ten sam. Nasze dyskusje ciągnęły się w trakcie i poza sesjami, które zresztą zdominował ten temat

(wtedy po raz pierwszy i ostatni rozmawiałem jako moja postać przez telefon bodajże dwie godziny). W ten niesamowity konflikt wpłatały się pozostałe postaci w grupie, nie były jednak tak zaangażowane. A dlaczego? Zastanówcie się, co czuła moja postać: widzi elfa, który nie może już ujrzeć promieni słońca; który stał się przykładem tego, czego nienawidzą wszystkie elfy; który nie może żyć nie zabijając innych istot. A jednocześnie tenże elf zachowuje się prawie tak jak poprzednio. Co gorsza, nadal jest towarzyszem broni, przyjacielem. Z jednej strony Signur chciał skrócić jego cierpienia, uwolnić go od tego plugastwa. Z drugiej jednak nie mógł zdecydować się na taki krok – to było równie trudne, jak nie trudniejsze niż zabicie przyjaciela. Iście Konradowski konflikt. Na szczęście z pomocą przyszedł nam niebios, pod postacią Mistrza Gry, któremu udało się to (zgodnie z zasadami!) rozwiązać mniej lub bardziej polubownie. Jak? Niech to pozostanie naszą słodką tajemnicą.

Podsumowując, przyjaźń to piękny temat (o czym zapewne wiecie), który można wspaniale wykorzystać odgrywając postać. Trzeba to jednak robić z „głową”, a nie stwierdzając: *Ja przyjaźnię się z Gdrułem, ale z Fachnem nie!* Tu chodzi o co innego i mam nadzieję, że Wy najlepiej wiecie o co. Może nawet udało mi się Wam w zrozumieniu tego pomóc – ucieszyłbym się niezmiernie. I jeszcze jedna przestroga. Nie można szafować przyjaźnią; trzeba zachować umiar i zdrowy rozsądek. Tak jest w realnym życiu (nie wszystkich obdarzamy uczuciami, prawda?), tak też i powinno być w świecie gry. Tam oczywiście wszystko jest inne i nieco łatwiejsze... a może trudniejsze? Na przyjaźń trzeba sobie zasłużyć i zapracować; tu nie rzuca się słów na wiatr...

Na zakończenie chciałbym podziękować Wam za wszystkie adresowane do mnie listy, które ostatnio napływają do redakcji. Szczególnie serdeczne pozdrowienia ślę Dominice (dzięki za kwiatek) i Bartkowi (masz rację). Przy okazji czytania tych listów nasunęła mi się pewna myśl i dlatego też ogłaszam kolejny konkurs, tym razem nieco nieformalny i raczej ciekawy dla mnie niż dla Was. Tenże konkurs dotyczy tego, jak i czy wykorzystujecie w trakcie sesji wiedzę, którą staram się Wam przekazać w mych skromnych artykułach. Na listy czekam nieustająco, a najciekawsze będą oczywiście nagradzały.

Pamiętajcie: *Przeniewiercą jest, kto porzuca towarzyszy, gdy ciemności zastępują drogę. (...) Może, lecz niech nie ślubuje przebrnąć przez ciemności nocy, kto nie widział jeszcze nawet zmroku* (J. R. R. Tolkien).

INTERAKTYWNE NARZĘDZIA

CHRISTOPHER KUBASIK

TŁUMACZENIE: AGNIESZKA SOLSKA

ILUSTRACJA: RADOŚLAW GAUSZEWICZ

PROWADZENIE ZABAWY NARRACYJNEJ

Definicja Piątej Roli została podana w drugiej części tej serii. Przypominając, w Zabawie Narracyjnej istnieje ktoś, znany jako Piąta Rola, kto zajmuje się fabułą. Jako Piąta Rola tak samo jak Mistrz Gry odgrywasz wszystkie role oprócz ról głównych Aktorów (graczy). I tak jak Mistrz Gry, przygotowujesz sobie wcześniej notatki.

Lecz od Mistrza Gry różnisz się tym, że nie jesteś panem gry. Jesteś na tym samym poziomie, co Aktorzy. A wszyscy jesteście tam po to, aby tej nocy stworzyć wspólną opowieść. Jesteś po prostu jednym z grupy.

Kolejną rzeczą, która różni cię od MG jest to, że nie wymyślasz „przygód”. Nie przychodzisz ze scenariuszem „do przerebienia”, bo Aktorzy sami określili cele dla swoich postaci. W ten sposób zapewniasz postaciom Aktorów możliwość osiągnięcia tych celów, ale również stawiasz na ich drodze przeszkody, które im to uniemożliwiają. Jak już zostało powiedziane w poprzednim odcinku, pozostali członkowie grupy będą pomagali ci kreować zarówno możliwości, jak i przeszkody.

Powiedzmy, że twoja grupa zdecydowała się stworzyć historie osadzone w realiach Anglii arturiańskiej. Stwierdziliście, że wasze historie będą koncentrować się na samych rycerzach, tak jak opowieści w *Le Morte D'Arthur* Malory'ego (i w *Pendragonie* – świetnej grze fabularnej Grega Stafford). Ale nie chcemy grupki rycerzy, którzy po prostu jednego dnia na siebie wpadają i potem już włączają się razem. Chcemy powiązań narracyjnych.

Ktoś sugeruje, że czterech rycerzy są braćmi, czyli coś w rodzaju „Arturiańskiej Bonanzy”. To świetny pomysł, gdyż więzy rodzinne są wyjątkowo ważne w literaturze arturiańskiej. Teraz postaci są już połączone i będą pomagać sobie nawzajem w najróżniejszych sytuacjach, chociaż nadal mogą dążyć do osiągnięcia swoich celów. Po krótkiej dyskusji pomysł się trochę uogólnia i, żeby zapewnić zróżnicowanie postaci, niektóre z postaci Aktorów będą giermkami, pragnącymi stać się rycerzami (dobre cele, jak na taką kampanię). Być może nie wszyscy rycerze są braćmi, ale mają wspólnego dziadka, co zapewnia szersze tło rodzinne, zachowując jednocześnie powiązania.

Świetnie. Ale co ma teraz uczynić Piąta Rola?

Cóż, mogę wam opowiedzieć, jak sobie poradziłem w zeszłym tygodniu. Pojawiłem się na pierwszej sesji *Pendragona* z powyższymi pomysłami i Saksonami do wycinki, zakładając, że nie mam nic lepszego, z czym mógłbym skonfrontować graczy. Uwierźcie mi: nie miałem pojęcia, co się stanie, ale wierzyłem, że gracze zapewnią wszystko, co będzie potrzebne, i że wszystko dobrze się ułoży.

Pomogłem dwóm graczom stworzyć ich postacie. Zdecydowałem, że żaden z nich nie rozpocznie gry jako rycerz – był to zbyt istotny dla nich cel i nie chciałem zbyt go ułatwić. Postacie miały zostać pasowane dopiero w czasie gry. Po jak najkrótszym opisaniu im kulturalnego i politycznego tła kampanii, zapytałem Aktorów o cele ich postaci.

Mike powiedział, że pragnie ziemi. Dobry cel, jak na taką kampanię, ale niezbyt wyraźnie określony.

– Czyjej ziemi? – zapytałem. – Chcesz zabrać ją Saksonom czy odebrać bogatą posiadłość szlachetnemu rycerzowi?

– Zabrać rycerzowi – odparł Mike.

– Bardzo dobrze, to będzie trudne. Czy wybrałeś sobie hrabiego czy zwykłego rycerza?

Powiedział, że jego postać nie jest gotowa na konflikt z hrabią, więc spróbuje z rycerzem.

– Dlaczego to robisz? Czy chodzi tu o ziemię, czy nienawidzisz tego rycerza?

Po dłuższej takiej dyskusji Mike zdecydował: – Ziemia jest bardzo cenna, a poza tym nienawidzę tej rodziny. Rycerz ma syna, z którym stale rywalizujemy. Ciągłe ze sobą walczyliśmy.

– A co z twoim ojcem? Czy on też ich nienawidzi?

Mike uśmiechnął się, wczuwając się w rolę magnesu na kłopoty.

– Nie. Moi rodzice i ta rodzina są dobrymi przyjaciółmi. Bardzo się lubią.

– Coś jeszcze?

– Tak. Czy jest jakaś kobieta, o której względu mógłbym zabiegać, po to by się z nią ożenić i zyskać także ziemię jej rodziny?

Wszystko ustaliliśmy. Gdy już skończyliśmy, byliśmy w stanie zdefiniować

cel tego rycerza: pragnął on stać się jedną z głównych politycznych i militarnych sił w Brytanii. Moje zadanie polegało po prostu na zapewnieniu mu możliwości osiągnięcia tego celu oraz przeszkód, które spowalniały bądź uniemożliwiały dojście do niego.

Młodszego brata tego rycerza grał Chris. Na początku cel jego postaci był bardzo ogólny, ale na końcu okazało się, że jest świetny.

– Popisuję się przed kobietami. No wiesz.

– To jest to, co robisz, ale co jest twoim celem? – Częścią mojego zadania jako Piątej Roli było sprawienie, aby pomysły graczy nabrały kształtu i by można było ich użyć do stworzenia ciekawej opowieści.

– Wywrzeć na nich wrażenie.

– Z jakiegoś konkretnego powodu? Czasami, gdy osoba opisuje się swoją seksualnością przed grupą, w rzeczywistości robi to po to, aby zwrócić na siebie uwagę jednej osoby. Czy istnieje jakaś osoba, czyjej uwagę chcesz na siebie zwrócić?

– Tak. Co powiesz na żonę rycerza, którego chce zabić mój brat?

Uśmiechnąłem się.

– W porządku. A teraz – jak bardzo jej pragniesz? Uważam, że zawsze należy dokonać najbardziej radykalnego wyboru.

– Zależy mi na niej bardziej, niż na swojej rodzinie.

– Bardzo dobrze!

Ale co z sesją? Saksoni byli jedynym, co miałem, a zarówno Mike, jak i Chris nie przejawiali nimi większego zainteresowania. Ślepo zawiерzyłem wszystkim i wczułem się w swoją rolę.

Wysłałem postacie Aktorów – Arakien i Galana – na patrol wypatrujący Saksonów. Podróżowali z nimi dwaj rycerze: Sir Graid, którego córce nadskakiwał Arakien, oraz Sir Merin, nemesis Arakiena i syn kobiety, którą Galan kochał bardziej niż swoją rodzinę. Nadal nie miałem pojęcia, co się stanie, ale postępowałem według pierwszej zasady Piątej Roli – umieść przeciwne sobie postacie i przedmioty razem w jednej scenie.

Saksoni zaatakowali. Postacie Aktorów wysłały Sir Merina po posiłki. Zaskoczyło mnie to i zastanowiło. Złożyłem,

że postacie obu Aktorów będą współdziałać i zabiją Merina. Ale co we takim razie uczynią teraz? Będą tłuc Saksonów przez całą noc? Ale zamiast spanikować i poprowadzić „scenariusz” w taki sposób, by toczył się w założonym przeze mnie kierunku, czyli upierać się Merinem, aby to Graid zawiadził po pomoc, puściłem Merina wolno.

Podczas walki Saksoński berserker ugodził śmiertelnie Sir Graida. Nikt z nas nie wiedział, że to się stanie – sprawiły to kości. Podczas, gdy nadciągały posiłki, Arakien uczynił coś ohydno: nachylił się, niby usiłując dosłyszeć ostatnie słowa umierającego Sir Graida. Po tym, jak Saksoni zostali pokonani, ogłosił, że Sir Graid pragnął, by poślubił on jego najstarszą córkę. Bardzo mnie to ubawiło, i stwierdziłem, że ma to szansę powodzenia. Hrabia mu uwierzył. Sprawy zaczęły się dobrze układać dla Arakiena. Potrzebował ziemi do osiągnięcia swego celu i był na właściwej drodze.

Ale wszystko szło mu za łatwo. Musiała być jeszcze jedna przeszkoda – a ponieważ to ja byłem Piątą Rola, moim zadaniem było ją zapewnić.

Oczywiście to sam Mike mi ją zapewnił. Zdecydowałem, że ręka córki hrabiego została już przyrzeczona Sir Merinowi. To nemesys Arakiena była oczywiście tą przeszkodą. W chwili ogłaszania ślubu Merin powstał i nazwał Arakiena kłamcą – w samym środku dworu hrabiego. Na początku Arakien starał się wszystko naprawić, ale po wymianie obelg wywiązał się pojedynek. Gdyby Arakien pragnął córki oraz ziemi musiałby walczyć z dobrze wytrenowanym rycerzem. Czy wybrałby takie działanie? Owszem, wybrałby. Jego cel prowadził go do potencjalnej porażki. Tej nocy, przy obecności wielkiego tłumu, wojownicy spotkali się na udepowanej ziemi.

Merin został pokonany – czyli po prostu zginął. W ten sposób Arakien zyskał ziemię.

Lecz teraz matka Merina żywi gorącą nienawiść do jego rodziny, tak więc na drodze Galana do osiągnięcia jego celu – zyskania jej względów – staje przeszkoda w postaci jej nienawiści.

Zaden scenariusz nie był przygotowany. Nie pozostała żadna jasna fabuła, którą można by kontynuować na następnej sesji, ale została stworzona *historia*.

Będąc Piątą Rola słuchaj graczy, nie zapominaj o przeszkodach, umieszczaj razem przeciwstawne sobie postaci oraz przedmioty i pamiętaj o tym, że nie musisz wiedzieć, w jakim kierunku toczy się historia. Żadna sesja gier fabularnych i tak nie dzieje się dokładnie według „scenariusza”, tak więc Zabawa Narracyjna w ogóle porzuca sam pomysł z góry określonej fabuły. Zamiast denerwować się tym, że gracze „nie robią tego, co powinni”, poprowadź im historię o osiągnięciu ich celów.

ZASADY

Rozpocząłem tę serię od omówienia zasad gier fabularnych. Ale co z zasadami Zabawy Narracyjnej? Wspominam o nich na samym końcu, ponieważ nie mają większego znaczenia.

Główną rzeczą, którą określają zasady, to akcja. Pozwalają na powolne i skomplikowane odtworzenie fizycznego starcia, a także zapewniają element niepewności podczas rozstrzygania działań i walki. Jednak, jak już wspomniałem w pierwszym odcinku, są również przypadkowe. Historie powinny być niepewne, ale nie przypadkowe. Jak można to zmienić?

Sugeruję, byśmy zwrócili się do **Castle Falkenstein** Mike’a Pondsmitha. Jest idealny z wielu powodów, ale teraz mamy czas jedynie na opis rozstrzygnięcia jego systemu zasad.

W **Castle Falkenstein** wszystkie Atrybuty określone są od Słabego do Wyjątkowego, z wartościami liczbowymi od 2 do 12. Każdy ma cechę na poziomie Średnim, o ile nie zostało to inaczej określone podczas tworzenia postaci. By rozstrzygnąć jakiegokolwiek działanie, korzysta się z Umiejętności swojej postaci oraz z talii zwykłych kart do gry. Gracz trzyma w ręce cztery karty, które „zagrywa się” poprzez dodanie ich zsumowanej wartości do wysokości Atrybutu postaci.

Powiedzmy, że twój bohater chce przeskoczyć przez rozpadlinę. Do jego Wysportowania (założmy, że jest Średnie, czyli o wysokości 4) dodaj kilka kart – im więcej, tym lepiej.

Gospodarz gry (wszechobecny „Mistrz Gry” pod jeszcze inną postacią) również trzyma karty. Wybiera on bazową Trudność, która odpowiada Atrybutowi twojej postaci, i także je wyklada. Wygrywa ten, kto uzyska najwyższą sumę.

Oczywiście, że możesz zagrać wszystkie swe najlepsze karty. Jednak wtedy zostaną one odrzucone. A co, jeśli po dobraniu okaże się, że nie są już tak dobre jak te, które właśnie zużyłeś? Możesz chcieć postrzyc co lepsze karty w rezerwie na wypadek, gdybyś miał napotkać więcej przeszkód po drugiej stronie rozpadliny.

W taki sposób w każdej chwili decydujesz na ile jest coś dla ciebie ważne. Gdyby wcześniej wspomniany Galan musiał przebyć rozpadlinę, by ocalić swą wybrankę, użyłby wszystkich swych najlepszych kart. Przecież to ona jest jego celem! Nieważne, jakie byłoby prawdopodobieństwo tego, że skok mu się uda. Ważne jest to, *jak bardzo chce się on dostać na drugą stronę!*

A mimo to nadal może ci się nie powieść. I to jest właśnie piękne w tym systemie. Jak każda dobra fikcyjna postać możesz wydrzeć sobie serce, by coś zrobić, a mimo to ponieść klęskę. Nie odczytujesz tu jakiegoś numerka z kawałka plastiku. Zainwestowałeś coś w wynik, bo zdecydowałeś, na ile ci na tym zależy.

To, co jest szczególnie intrygujące

w **Castle Falkenstein**, to jego stopniowany system sukcesów. Możesz uzyskać Porażkę, Potknięcie, Sukces, Pełen Sukces albo Wysoki Sukces. Zgodnie z tym systemem, Piąta Rola określa wynik każdej karcianej rozgrywki. Używając powyższego przykładu, jeśli osiągniesz Pełen Sukces uda ci się przeskoczyć. Sukces oznacza, że skok ci się udał, ale wiesz nad rozpadliną wczepiony końcami palców w krawędź. Wysoki Sukces może oznaczać, że przeskoczysz i po drugiej stronie nie zostaniesz zaskoczony na widok wilkołaka, który chce wydrzeć ci płuca; Potknięcie oznacza, że skok ci się nie udało i zostajesz uwieszony na skalnej półce sto metrów poniżej krawędzi. A Porażka? Cóż, to jest oczywiste.

Ale co z walką? Przeskakowanie nad rozpadliną to jedno, a co z ciosami i blokami walki na miecze? Co zrobisz, aby przycisnąć wroga do zamkowego muru i prawie go przewrócić? Co ze zbroją, uszkodzeniami i kalibrem broni?

Mam co do tego jeden pomysł...

Oprócz kilku gier fabularnych – przychodzą mi tu na myśl **Torg** i **Mega Traveler** – większość z nich zakłada, że rezultat działania przeprowadzanego za pomocą umiejętności (ale nie tych od walki) może być określony za pomocą jednego rzutu kości. To znaczy, że albo przeskakujesz rozpadlinę, albo nie. Uda ci się otworzyć wytrychem zamek, albo nie. Rzuć kostką i przekonaj się, co się stanie.

Jednak kiedy przychodzi kolej na walkę, rozbijamy wydarzenia na małe kawałki. Czemu? Jak już wyjaśniłem w pierwszym artykule z tej serii, z powodu dziedzictwa gier bitewnych.

Ale co się stanie, jeśli potraktujemy walkę w taki sam sposób, jak „zwyčajne” wykorzystywanie umiejętności? Założmy, że twoja postać walczy z Baronem von Zephranem na zewnętrznych blankach Zamku Falkenstein, a ty chcesz zmusić go do cofania i zepchnąć z murów. Zamiast używać standardowych zasad walki, rozbijających wszystko na małe fragmenty, określających punkty obrażeń i modyfikatory dotyczące szczególnych działań, powiedzmy że podejdziesz do tego tak, jak do otwierania zamku. Mówisz, „Chcę zmusić Barona do tego, aby się cofnął i zepchnąć go z muru zamku.”

Piąta Rola odpowiada na to, „Zagraj karty, opierając się na swej umiejętności Walki Bronią Białą.” (Zakładam, że będziesz używać do tego zasad **Castle Falkenstein**. Ja bym tak zrobił. Jednak muszę zauważyć, że z jakiegoś dziwnego i niezrozumiałego powodu Pondsmith umieścił punkty obrażeń przy samym końcu swego systemu walki. Uważam, że to niezrozumiałe, ponieważ jest to gra, która najpierw pozbywa się tak dużej ilości nonsensu, a potem wciska go z powrotem w ostatniej chwili. Moja propozycja to lekka modyfikacja jego systemu rozstrzygania walki.)

Wykladasz swoje karty, a Piąta Rola wyklada swoje. Jeśli osiągniesz Pełen Sukces,

istotnie spychasz go z muru. Sukces zapewnia ci cofnięcie go do połowy drogi (a dla dodania kolorytu Piąta Rola opisuje ci, jak rozcinasz mu policzki – ale bez wspomniania o punktach obrażeń i tym podobnych). Jeśli osiągniesz Potknięcie, nadal wymieniacie ciosy.

Chcesz strzelić komuś prosto w serce? Zagraj karty. Zgasić strzałem światło? Bez jednego dźwięku załatwić trzech strażników za pomocą walki wręcz? Zagraj karty. Używając systemu **Castle Falkenstein** możesz to wszystko osiągnąć podczas jednej próby, może udać ci się tylko częściowo lub też całkowicie może ci się nie powieść.

Możesz stwierdzić, że podczas używania tego systemu korzystnie będzie zażywać sobie jak najbardziej nieprawdopodobnych rezultatów, i potem znosić „konsekwencje” Sukcesu. Możesz chcieć odstrzelić wrogowi mózg za pomocą dmuchawki i być zadowolony, jeśli uda ci się go ogłuszyć. Ale zgodnie z zasadą działania tego systemu im wyższa jest trudność, tym prawdopodobniejsza porażka. Jeśli zażadasz zbyt wiele prawdopodobnie nie otrzymasz niczego. Lepiej już dzielić swą walkę na dyskretne, kinematyczne akcje.

Jak Piąta Rola określa wartość bazowej trudności? Zgaduje – tak samo, jak podczas określania trudności dla przeskokowania przez rozpadlinę lub otworzenia wytrychem zamka w każdej innej grze. Większość z nas wie równie mało o strzelaninach, jak o rozpadlinach i wytrychach, ale wszyscy gotowi jesteśmy arbitralnie przypisywać tym działaniom daną wysokość trudności. Zakładam, że tak samo możemy postąpić z walką.

Ważne jest w tym wypadku, aby oprócz innych swych umiejętności, które angażuje się podczas sesji gier fabularnych, używać także zdrowego rozsądku. Gdybyś usiłował otworzyć zamek bananem, twój Mistrz/Gospodarz/Sędzia/Cokolwiek spojrzy na ciebie i powie: „Nie.” Jeśli będziesz chciał wysadzić w powietrze Empire State Building za pomocą karabinka kaliber .22, powie to samo. Gdybyś używał bomby atomowej, nikomu nie chciałoby się nawet rzucać kośćmi. Wierzę, że większość rzeczy, których rozstrzygnięcia wymaga walka, można rozwiązać właśnie za pomocą zdrowego rozsądku. Nigdy nie zrozumieć po co są nam w walce potrzebne te wszystkie zasady. *Przecież my ich nie potrzebujemy.*

A jak umiera się w tym systemie?



To zależy od okoliczności.

A także od tego, jak dokładnie zdefiniujesz swoje zamierzenia.

Piąta Rola mówi:

– On wyciąga swój miecz. Co robisz? Ponieważ straciłeś swój miecz, gdy zostałeś uwięziony w lochu, odpowiesz:

– Kopia krzesła do góry i staram się go nim ogłuszyć.

Gdybyś powiedział, że chcesz go tym krzesłem zabić – cóż, to byłoby naprawdę trudne. Piąta Rola mógłby nie pozwolić ci nawet spróbować. Ale ogłuszenie go może ci się udać.

Albo założmy, że jesteś uzbrojony. Odpowiadasz:

– Wyciągam miecz i zaczynam z nim walczyć, usiłując znaleźć lukę w jego obronie i go zabić.

Wykładacie karty. Uzyskujesz Sukces i udaje ci się go trafić. Pierwsza krew. Ale on nadal stoi. Czemu? Zdeklarowałeś, że *chcesz go zabić*, tak więc aby to uczynić potrzebujesz Pełnego Sukcesu. Gdybyś chciał go rozbroić, wyłożone przez ciebie karty mogłyby wystarczyć, ponieważ łatwiej jest to uczynić, niż kogoś zabić. Tak więc mógłbyś chcieć najpierw pozbawić swego wroga broni, a potem życia, rozbijając walkę na łatwiejsze części. Poprzez coś takiego uzyskuje się specyficzne, kinematyczne akcje – sprawiając, że walka staje się o wiele bardziej interesująca niż „Ja uderzam, ty uderzasz.”

Czy zapisujesz gdzieś uszkodzenie, jakie przyniósł Sukces? Punkty obrażeń? O kogo to obchodzi?! Ty próbujesz go zabić! Nie wiem, ilu z was zwróciło na to uwagę, ale większość walk w grach fabu-

larnych kończy się tylko śmiercią jednej ze stron. System, który proponuję, sprawia, iż nie trzeba udawać, że wszystkie te połówiczne rozwiązania – jak punkty obrażeń – mają jakieś znaczenie. Nie mają. Wszystko, co jest ważne, to to, kto zabija kogo. Albo dokładniej kto pierwszy wykonuje zdeklarowaną akcję.

Gracze i Piąta Rola cały czas układają karty. Twoja postać walczy z kapitanem straży, a twoi przyjaciele z większą ilością strażników w drugiej części pokoju. Żadnych rund. Żadnych punktów obrażeń. Czy każdy robi coś interesującego? Świetnie, idźmy dalej.

Piąta Rola wyjaśnia, że kapitan uzyskał jakiś Sukces przeciwko twojej postaci. Jest jeszcze żywa, ale krwawi. Twój przeciwnik jest dobry. Potrzebujesz nowego planu, ponieważ on może cię zabić, a nie odjąć ci punkty obrażeń. Możesz „po prostu umrzeć”. A akcja jest naprawdę emocjonująca – nie jak podczas większości gier fabularnych.

Przychodzi ci do głowy nowy plan. Pytasz: – Czy w pokoju są żyrandole?

Jako również tworzący opowieść, na równi ze wszystkimi możesz opisywać jej okoliczności, otoczenie i detale.

– Oczywiście – odpowiada z uśmiechem Piąta Rola, domyślając się, że masz zamiar spróbować czegoś interesującego.

– Zwabiam go pod jeden z nich, po czym przecinam przywiązaną do ściany linę, która utrzymuje go pod sufitem. Chcę, żeby stracił przytomność.

(Chwileczkę! Jakie obrażenia zadaje żyrandol? Nieważne! To przecież Zabawa Narracyjna! Chcesz, by stracił nieprzytomność od spadającego żyrandola? Świetnie. Piąta Rola ustala trudność zadania – nie przecięcia mieczem liny, nie prawdopodobieństwa tego, że żyrandol spadnie na facet, ale wszystkiego tego razem połączonego w jedną emocjonującą rozgrywkę kart).

Wykłada się karty. Ponieważ przecięcie liny jest łatwiejsze niż przebicie serca kapitana mieczem, udaje ci się ją rozciąć i – Łup! Pełen Sukces! Żyrandol spada na głowę kapitana! Pada nieprzytomny! A ty biegniesz na pomoc przyjaciółom.

Zabawy Narracyjne są luźnym systemem, który może być rozstrzygany tylko na gorąco, w danym momencie. Nie ma żadnych obowiązujących zasad – jest tylko to, co bawi. Największe znaczenie ma interakcja celów i przeszkód postaci – bez względu na to, czy przeszkodami są miecze, niewiedza czy głęboka nienawiść innej postaci.

Jeśli bardzo chcesz stworzyć sesję, która potoczy się zgodnie ze scenariuszem, uda ci się to. Ale naprawdę lepiej na tym wyjdiesz, jeśli odrzucisz większość tego, co uznajemy za niezbędne w grach fabularnych – to, o czym myślimy, że jest potrzebne, a co w rzeczywistości jest kompletnie zbędne. Podchodzi do swych gier nie jak do symulacji, ale improwizowanej historii.

Marcin Perkowski

GILDIA

Ilustracja: Radosław Gruszczyński

czyli nowa praca w nowym mieście

PRZEDWSTĘPNIK

Poniższy scenariusz przeznaczony dla dowolnie zaawansowanych graczy Warhamera (tudzież innego systemu fantasy) ma tę specyficzną właściwość, iż scenariuszem w zasadzie nie jest. To raczej zarys kampanii, którą można wypełnić w miarę dowolnymi epizodami, a to co poniżej stanowić ma raczej szkielet, na bazie którego kampania będzie się toczyć. Aczkolwiek jest to szkielet nieźle obrobiony miechem.

Generalnie, całość jest o tym jak znaleźć dobrą pracę w nowym mieście.

GRA WSTĘPNA

– Ej, ty. Tak, ty duży z tym pordzewiałym toporzykiem, ty kurdu-pelku i ty przemoczony jak dziadkowe gacie magiku. To wyście skuli tych paru śmierzdzieli „Pod Chomikiem”. Nie ma co dobra robota. Widać, żeś ta ze wsi i pierwszy raz w mieście. No, no tylko bez abrakadabry. Że co? Nogi z tyłka? Ależ spokojnie mój krewki bohaterze, uuu, jakie bicepsy. Mam ci ja do was mały interes. Ale nie tutaj. Leże jak z świńskiego pecherza, a i uszu jakby ciut za wiele. Może tam, w tym pustym składziku. No, dajta spokój, boita się takiego małego, suchotnikowatego bubla jak Ślepowron. Bezpotrzebnie, zupełnie bezpotrzebnie. No tak, już lepiej. Tędyż proszę. Uwaga na schodek (dup!) ach a na strop też. O i już. Dobra, więc do rzeczy, jak mawiał stary Gnatowlaz. Wiemy żeś ta nowe w naszym mieście, wczoraj cały dzień taziłiś za robotą i nic wam nie wpadło. W karczmie widzieliśmy jak radziłiś sobie z tymi szczawiami z milicji miejskiej. Najlepiej upodobał się nam numer z ławą i ryjem sierżanta. Co, jakim nam? Wszystko w swoim czasie. A teraz pójdziemy do kogoś, kto wszystko wam wyjaśni i jak będziecie grzeczni zrobi wam dobrze. Naprawdę? Czym, tym toporkiem? Nie sądzę olbrzymku. Widzita, celuje do was tak z tuzin strzał. Nie widać? Pewnie, że nie widać. Za to nam też i płacę. Pokażta się chłopcy. No, to chyba wyjaśnia waszą sytuację. Schowaj zesz tę forsę ćwoku. Ja jestem uczciwy żebrak, nie biorę z przymusu, a z dobroci serca. A teraz będzie tak mili i założyta te wory na mordy. Ciemno? Ma być ciemno. Ty Kulawiec, biegnij przodem i otwórz...wiesz co. A panów proszę tedy. Uwaga na strop! (dup!) A zapomniałem, pierwszy schodek się obluźował.

WITAMY W GILDII

Ano właśnie. Nim Ślepowron doprowadzi bohaterów krętymi podziemnymi przejściami do... No tam gdzie ma ich doprowadzić, wyjaśnijmy co się właściwie stało.

Sytuacja wstępna jest taka. Splukani, zdechli i bez pomysłu na przyszłość, Gracze docierają do Naprawdę Dużego Miasta. Tam bez środków do życia i co gorsza, bez widoków na nie w najbliższej przyszłości (twoja w tym głowa MG, aby obedrzeć graczy ze złudzeń w tej materii) zdani są na łaskę Mistrza Gry. I o to chodzi.

Jako, że w tym momencie na scenie pojawia się wysłannik miejscowej gildii złodziei, morderców, żebraków i ładacznicy. Bohaterowie, którzy zwykle świetnie nadają się na członków takiego bractwa zostają skaptowani (w przedstawiony powyżej lub jakiś inny sposób) i zaprowadzeni do jednej z placówek gildii. Tam, ukryty przed ich wzrokiem człowiek w towarzystwie zniechęcającej do głupot obstawy (bohaterom oczywiście odebrano wszelkie żelastwo) przedstawi im propozycję: „Macie szansę uczciwie zapracować na życie, jeśli nie boicie się ubrudzić sobie rąk. Gdyż fachem waszym będą zabijanie, kradzież i walka. Jeżeli zatrudnicie się u mnie będziecie zobowiązani wykonać każdy mój rozkaz. Zarobki są dobre, a co do zaplecza, to

dbamy o swoich. Obserwowano was od waszego fatalnego wejścia do miasta i wiemy, iż straż już ma na was oko. To da się załatwić. Tak więc jeżeli przystaniecie na moją propozycję, oddaje was w ręce Ślepowrona, który będzie chwilowo waszym prowadzącym. Jeśli nie, moi ludzie wyprowadzą was stąd i w ciągu dwóch dni musicie opuścić miasto. Jakakolwiek próba kontaktu z władzami lub przekroczenie dwudniowego terminu skończy się waszą śmiercią. A mamy długie ręce. Daję wam pięć minut do namysłu (tu MG nastaw stoper, budzik, klepsydre, jajcostoper etc. i daj się wyblablać graczom).

Jeśli gracze nie przystaną na propozycję szefa, to stanie się jak powiedział, jeśli spróbują czegoś śmiesznego – zabij ich z zimną krwią, pamiętając iż po drugiej stronie kusz i mieczy znajdują się profesjonalści przez duże P.

A jeżeli przystaną na propozycję szefa zaczyna się w ich życiu nowy etap. Witajcie w gildii.

GRY WSTĘPNEJ CIĄG DALSZY. CZYLI LEŻE

Nie tak od razu, rzecz jasna. Gdy zostaną wyprowadzeni i Ślepowron zdejmie im z głów worki gratulując jedynej słusznej decyzji, nie omieszką powiadomić ich, że dopiero, gdy wykażą się wymagany cechami i umiejętnościami, gildia zaaprobuje ich. Albo i nie. Najbliższe dni będą dla nich dniami testów i on, Ślepowron dopilnuje, aby się nie nudzili. Póki co, zakwateruje ich w jednej z „wysp”, – obiektów podlegających kontroli gildii, ale nie połączonych tunelami z głównymi placówkami. Niech będzie to gospoda – „Pod Czerwonym Baranem”. Bohaterowie zostaną zakwaterowani w skromnym pomieszczeniu i poinformowani, iż gildia opłaca ich pobyt, jak również dwa podstawowe posiłki dziennie. Za luksusy niech płacą z własnej kasy. Niech się wyśpią, bo z samego rana ich nowi pracodawcy zagonią ich do roboty.

TROCHĘ O GILDII I STRUKTURA I INNE TAKIE
– DOPÓKI GRACZE ŚPIĄ

Gildia w Naprawdę Bardzo Dużym Mieście, nazwijmy je dla skrócenia Miastem jest organizacją potężną. Kontrolując w zasadzie całość prostytucji, kradzieży wszelkiego kalibru, żebraniny i morderstw jest ona siłą niesamowitą. Jej największą zaletą jest to, iż mimo że wszechobecna, nie jest zauważalna dla niewtajemniczonych. Drugą zaletą jest prześlizgnięta pajęczyna korupcji, którą omotane są niższe (oj, nie tylko) hierarchie administracji Miasta.

Technicznie Gildia jest czymś w rodzaju państwa w państwie. Na czele organizacji stoi Szef Gildii. Obecnie funkcję tę piastuje Fryderyk Harrkon – oficjalnie kupiec bławatny. Drugą co do ważności osobą jest osobisty sekretarz Szefa, zawiadujący zarazem finansami organizacji – Damian „Draco” Grogor. Opiekę medyczną nad potrzebującymi członkami gildii rozciąga wykwalifikowany zespół lekarzy, któremu przewodzi Salman „Wycior” Drażni. Wsparcie magiczne zapewnia zaś mag – Samuel „Abra” Krumnagell i jego dwóch uczniów, zaś techniczne – Angus MacFungus. Specjalistą od kontaktów i pobierania zleceń oraz negocjacji jest Victor Strogow. Tak wyglądają „władze” gildii. Zaś „szara masa” podzielona jest według uprawianego procederu i współpracuje ze sobą w dość ograniczonym zakresie (choć nie ma większych animozji). Każda grupa ma na wół nieformalnych „starszych”. Ci wyróżniający się stażem, doświadczeniem i rozważą złodzieje, mordercy, żebracy i dziwki występują często w imieniu swojej grupy przed Harrkonem. Rozstrzygają też spory wewnętrzne na tyle błahe, iż nie wymagają one interwencji „wierzchuski”.

A OTO KRÓTKIE „KTO JEST KTO”

Fryderyk Harrkon – duży, gruby mężczyzna tuż po czterdziestce. Czarne włosy i broda. Mówi głębokim głosem formułując myśli jasno i elegancko. Oficjalnie prowadzi (zyskowny) sklep z tkaninami, zaś nieoficjalnie od jedenastu lat kieruje gildią. Modernizacja i aktualny styl działania to głównie jego zasługa. Po wszechennie znana jest jego sprawiedliwość, choć nie można nazwać go łagodnym.

Fryderyk zarezerwował dla siebie typowanie składu „komand” wyruszających na akcje. Zawsze porusza się w podwójnej obstawie. Ochrania go obok i „ogon” w pewnej odległości. Sam Harrkon świetnie walczy mieczem.

Damian „Draco” Gregor – gnom i skarbnik gildii. Mały, stary pokurcz z łysą głową i nieodłącznymi binoklami na nosie. Pseudonim „Draco” wzięło się od jego podejścia do pieniędzy. Kiedyś sam jeden odparł nogą od stołu dwa gobliny, które próbowały przywłaszczyć sobie jego sakiewkę. Ale gdy w grę nie wchodzi pieniądze, Damian ma w sobie tyle agresji co miś koala. Uczciwy do bólu, nieprzekupny i ślepo ufający Harrkonowi jest idealnym powiernikiem naprawdę dużych sum, które codziennie przepływają przez placówki gildii, by wylądować w Skarbcu.

Salman „Wycior” Drażni – ten smagły pochodzący z Arabii trzydziestolatek jest chyba jednym z najlepszych lekarzy w Imperium. Wynika to z faktu, iż w swych metodach leczniczych stosuje zarówno techniki zachodnie jak i te pochodzące z Kathaju, Nipponu, czy Arabii. Z zasady otwarty i roześmiany, przejawia niezwykłą skłonność do alkoholu. Upity milknie i pustym wzrokiem patrzy przed siebie. Bo doktor ma, choć nikt o tym nie wie, naprawdę poważny problem. Jest jedynym człowiekiem, który uszedł żywy z Nagashizaar'u, gigantycznej twierdzy – nekropolii zbudowanej na górze spazczenia, siedziby Wielkiego Nekromaty.

Tak więc „Wycior” umiera. A dokładnie zmienia się w nieumarłego za życia. Z obserwacji choroby wnioskuje, iż za jakieś pół roku straci czucie w rękach, a za kolejne pół jego serce stanie na zawieszce. Ale on będzie dalej chodził, jak teraz. Mimo, że już dawno umarł od pasa w dół.

Salman zawiaduje dziesięcioosobowym zespołem medyków i kieruje lazaretem gildii usytuowanym nad magazynami wełny kupca Dembowskyego. Walczy dwoma scimitarami, ale zwykle nie nosi ich ze sobą.

Samuel „Abra” Krumnagell – Stary dziadga, (skóra żywcem ściągnięta z Gandalfa) który nie zaliczy dnia do udanych, jeśli przynajmniej raz nie poklepie po tyłku jakiejś dziewczki. Co ciekawsze, kobiety również znajdują go interesującym. Ładacznice wywracają oczami i wzdychając mówią, że „ma klasę” i „czyni czary w łóżku”. Mniejsza o ładacznice. Abra jest faktycznie utalentowanym magiem ze sporym zasobem wiedzy (3 Poziom). Jego funkcja w gildii sprowadza się do szeroko rozumianego wsparcia magicznego (szeroko rozumiane oznacza, iż możesz sobie drogi MG rozumieć pod tym pojęciem co ci się tylko podoba. Oczywiście w granicach zdrowego rozsądku. Np. łączność podczas akcji). Abra jest jedynym członkiem gildii, który nie korzysta z „wysp” jako lokum, ale prowadzi własny interes – sklep zielarski. Często dorabia sobie na boku robiąc coś na prywatne zamówienie członków gildii. Jak twierdzi, potrzebuje kasy na prezenty „dla pięknych pań”.

Angus MacFungus – krasnolud pełną gębą, od stóp aż po sam czubek głowy, z dziada pradziada. Ponury, zrzedliwy, uparty i chciwy. Ale fachowiec. W gildii zajmuje się naprawą i utrzymaniem sprzętu należącego do organizacji, ale za opłatą zajmie się też bronią i oporządzeniem prywatnym graczy.

Victor Strogow – kislewita. Rudobrody gigant prowadzący gospodę „Carycynie Briuki” jest mistrzem negocjacji i to do niego zwykle (po sprawdzeniu wiarygodności oczywiście) trafiają zlecenia. Do niego też należy też ustalanie warunków „roboty”. Jego gospoda jest uznawana za „wyspę”, ale posiada wzmocnioną obstawę i szereg zabezpieczeń przed intruzami.

Tomas „Ślepowron” Anders – „starszy” żebraków. Tak naprawdę to on rządzi żebraczym systemem zmian i on wyznacza rewiery żebrania dla poszczególnych pracowników. Ponad to Harrkon

powierzył mu misję wyluskiwania z ulic i testowania nowych adeptów (jak gracze). Tomas jest beczelny, niewychowany, lecz lojalny i sumienny w swoich obowiązkach. W walce posługuje się zatrutym sztyletem, który chowa w pochwie na przedramieniu.

Kosma „Żaba” Nemo – „starszy” złodziej. Hobbit. Podchodzi do swego fachu z ogromnym entuzjazmem. Jest wspaniałym koordynatorem i często prowadzi najtrudniejsze akcje gildii. Żaba jest kleptomaniem, ale przy jego jowialnym, wesołym charakterze trudno się doń na serio przyczepić (coś jak kopanie szczeniaka, który się zisał na ulubiony dywan teściowej).

Pozory jednak mylą. Żaba bardzo łatwo się obraża i nigdy nie wybaczta zniewag. Kilku członków gildii zginęło w niejasnych okolicznościach podczas akcji koordynowanych przez hobbita. Może to przypadek, ja jednak nie sądzę.

Nan „Stokrotka” Perez – „starsza” prostytutka i alfonsów. Wiekowa burdelmama, dwieście kilo żywej wagi, dwa metry w kłębie. Agresywna i zrzedliwa kobieta, szczególnie cięta na mężczyzn. W istocie jednak Nan jest o wiele łagodniejsza. Rzecz by nawet można, iż jest cikliwa jak brazylijskie seriale (wybaczenie anachronizm). Łatwo ją wzruszyć, a wtedy to i „serca przychyli”.

Ygdrasil – „starsza” morderców. Wyglądająca jak nastolatka, jasnawłosa elfka jest renegatką z Lorien. Niesamowicie zręczna, wspaniała łuczniczka, nie posiada jednak większych umiejętności taktycznych. Nie oznacza to, iż jest głupia. Po prostu trudno jej się skupić na spekulacjach i analizie danych. Co do charakteru to w oczy rzuca się głównie zgorzknienie. Ygdrasil, wyrzucona (jej zdaniem niesłusznie) z Lorien „umarła” opuszczając cienie ojczyzn drzew. Jako więc istota martwa nie ma żadnych kłopotów z odbieraniem życia innym. Wyrzuty sumienia to przywilej żywych. Dziwaczne? Tak, ale ona w to wierzy.

Tak w zarysie przedstawia się skład personalny gildii. Co do szeregowych członków, ich liczba ciągle się zmienia oscylując w granicach dwóch setek.

NASTĘPNA SPRAWA TO ZAPLECZE LOKALOWE

Główna siedziba gildii mieści się w położonym blisko centrum pałacyku Fryderyka Harrkona. Ogródzony i pilnie strzeżony przez służbę sprawia wrażenie zupełnie bezpiecznej i niedostępną dla złoczyńców posiadłości. Wewnątrz zaś, ukryte pod piwnicami znajdują się zejścia do sieci korytarzy krzyżujących się pod Miastem. Sama piwnica to miejsce gdzie Harrkon zwołuje narady „góry”. Tutaj też znajduje się skarbiec z kasą na wydatki i wypłaty.

Filie – te rozsiane po mieście w miarę równomiernie placówki są podstawą działania gildii. Tu przechowuje się broń, tu opracowuje się plany akcji, stąd wyruszają „komanda”. Tutaj też ucieka się, gdy coś poszło nie tak, a udało się zmylić pogoń.

Wyspy, lub nory – są to najróżniejsze miejsca czy to użyteczności publicznej, czy pustostany, w których mieszkają niektórzy członkowie gildii. Zebracy mają swój Dziedziniec Cudów, gdzie strażę nigdy nie zaglądają. Co poniektórzy mordercy i złodzieje również nad stałe lokum preferują „bezpieczną” gospodę. Zasadą jest, że te miejsca nigdy nie mogą stać się terenem działań gildii.

Kanały – to jest gwóźdź programu. Miasto miało swój podziemny system kanałów. Duży system. Potem plaga skavenów nawiedziła okolicę. Była jakaś zaraza, jakaś bitwa i wszystko wróciło do normy. Za to w spadku po szczuroludziach został drugi jeszcze większy system korytarzy. Te dwa systemy krzyżują się w wielu miejscach. Ale o ile kanały miejskie są znane i istnieją ich plany, o tyle poskaweńskie tunele płaczą się niemilosiermiem i nikt nie odważy się tam zapuszczać. Chyba, że ma mapę. Jak na przykład Fryderyk Harrkon. Jego świętej pamięci tatko wyrwał tę wiadomość z pojmanego szczuroluda. Razem z flakami ma się rozumieć.

ŚLEPOWRONIZM STOSOWANY

Te kilka dni, które Ślepowron otrzymał dla wycenienia umiejętności graczy pod kątem ich przydatności dla gildii, „starszy” żebraków wykorzysta maksymalnie. Ciągając ich po mieście w te i wewte przeprowadzi dla nich kilka egzaminów. Np:

1. Na Dziedzińcu Cudów sprawdzi ich, ku uciesze gawiedzi, na „dzwoniącym frajerze”. Jest to zawieszona na linie kukła obwieszona małymi dzwoneczkami dzwoniącymi przy najbliższym potrąceniu. U pasa ma przyczepiony mieszek ze złotem. Sztuka polega na wykradzeniu mieszka bez poruszania dzwoneczków (rzecz jest świetnie opisana w „Katedrze...” W. Hugo). Szczerze mówiąc jest to ekstremalnie trudny test. Na potrzeby systemu WH proponuję test Zręczności z -10, lub test umiejętności Kradzieży Kieszonkowych. Próbować można tylko raz.

2. Przy straganach żebrak może nakazać zwać coś graczowi, ale tak by było to zauważone. A następnie „zgubić się” w tłumie. Poda mu przy okazji parę informacji o najbliższej okolicy, (za tem, tam szyldem je dziura w płocie, miarkujesz chłopie o co biega), i wyznaczy moment rozpoczęcia testu. Jest to o tyle ważne, że potrafi on bezbłędnie ocenić sytuację w miejscu akcji, dzięki czemu gracz, nawet jak zawiedzie, nie powinien zostać złapany. (Ale twoja w tym głowa MG, aby odczuł, że pokpił sprawę). Ten test proponuję rozegrać nie w oparciu o rzut, lecz jako „pełnowymiarowy” kawałek scenariusza (wene można czerpać np. z „Alladyna”).

3. Innym zadaniem, które Ślepowron wymyśli dla graczy, będzie usunięcie z ulicy żebraka, który pracuje tu bez zezwolenia gildii. Co do sposobu, daje im wolną rękę. Zadanie jest prościutkie, ale decydujące. Żebrak, (i ty też MG) z wielką uwagą będzie obserwował poczynania bohaterów.

Sposób jaki wybiorą i w ogóle ich zachowanie staną się podstawą zakwalifikowania ich do konkretnej specjalności. Generalnie, Ślepowron zaaprobuje każde rozwiązanie poza jednym – bezsensownym okrucieństwem wobec ofiary („czysta” likwidacja, nie jest w jego oczach okrutna). Test ten zostanie wykonany tylko raz.

Poza trzema głównymi sprawdzianami, Ślepowron przetestuje graczy w zakresie używania różnych rodzajów broni, akrobatyki, cichego poruszania się i stapania z cieniem. Odpowiednie testy zostawiam, drogi MG, twej wyobraźni. Spraw, aby gracze się nie nudzili.

Po kilku dniach gracze zostaną w ten sam sposób jak we wstępie „zaproszeni”, na rozmowę z Harrkonem. W zależności od wyników testów przydzieli ich do poszczególnych „profesji”. Wiąże się z tym inny zakres obowiązków, pobieranego z zasobów gildii ekwipunku i, co najważniejsze, podległość wobec „starszego”.

Harrkon (opcjonalnie) oznajmi też graczom, iż biorąc pod uwagę ich wzajemną zażyłość zdecydował się utworzyć z nich stałe „wieloprofesyjne” komando. Wiąże się to z dość znaczną różnorodnością zadań jakie będzie zmuszony im powierzać, oraz dużą zmiennością ludzi, którzy z okazji różnych akcji będą do komanda delegowani.

Dopiero po tej przemowie Fryderyk skinie na Ślepowrona, który „wyczaruje” skądś kubki i beczkę wina. W naprawdę miłej atmosferze, szef gildii spełni toast za zdrowie nowych członków. Przy okazji zostaną oni zapoznani z opisaną wcześniej strukturą gildii (bardzo pobieżnie i tylko ksywkami. Informacje z „kto jest kto” są dla MG i należy dawkować je graczom bardzo rozważnie).

Zostawmy ich na chwilę w stanie pomroczości jasnej, a sami zajmijmy się kwestią:

SKĄD BRAĆ SPRZĘT. ZLECENIA I GDZIE WYCIĄGAĆ STRZĄKY Z PLECÓW

a) Podstawowe zasady

Nowopoczętych członków gildii nie informuje się rzecz jasna o newralgicznych placówkach organizacji. Wszelkie kontakty z gildią odbywać się będą poprzez wyznaczoną filię. W tym wypadku niechaj będzie to gospoda, w której gracze nocują. Tu otrzymują oni zadania od Ślepowrona, tu wydawana jest im broń i sprzęt na akcję, stąd wreszcie wyruszają do pracy. W tym miejscu dokonywane są również wszelkie rozliczenia finansowe. Poza tym zapozna się ich z topografią „nor” (wyrywkową oczywiście), na wypadek gdyby musieli uciekać i gdzieś się zaszyć. (Albo opatrzyć tryskającą posoką ranę.) Uwaga! W razie wypadki

obowiązuje absolutny zakaz szukania schronienia w tej „wyspie”. Od tego są nory.

Powyższe reguły tyczą „rutyny dnia codziennego”. Ale gracze zetkną się także z zadaniami o znacznie wyżej podniesionej poprzeczce. Takie „akcje specjalne” przygotowywane są z o wiele większą pieczołowitością i odstępstwa od zwykłych reguł postępowania są tu nagminne. Np. jeżeli w mieście pojawi się ktoś biegły w sztuce magicznej, bywalec salonów i zacznie „mieszać” gildii na tyle, iż Harrkon postanowi zapoznać go z robakami. Takie „usunięcie” staje się sprawą delikatną, przekraczającą banalność strzału w plecy lub „kislevskiego krawata”. W rezydencji graczy zjawi się osobiście Abra i ukradkiem (niechętnie) wypożyczy (WYPOŻYCZY!!!) im jakiś artefakt, mający ułatwić zadanie. Albo też ponury Fungus podeśle im specjalne bełty z wyrytymi runami. Oczywiście do zwrotu.

b) Narzędzia pracy

Tu dochodzimy do bardzo ważnej kwestii własności. Pracując dla gildii gracze zetkną się i będą korzystać z ekwipunku znacznie przekraczającego ich własne wyposażenie. Magia, najprzedniejsza broń, trucizny z Nipponu i supermocne liny z Arabii. Wszystko to jest tylko użyczane i podlega zwrotowi. „Draco” beztrosko rozliczy drużynę z rzeczy zagubionych i zniszczonych, tnąc ich po wypłacie. Przy szczególnie rozrzuconej drużynie może okazać się, iż nasi herosi wyszli na minus!

W magazynach gildii rozsianych po całym mieście znaleźć można co tylko MG zapragnie od banałów (noże, miecze) po unikaty (Superchwytny Rękawice Pozwalające Wchodzić Po Ścianach Na Wysokość Trzeciego Piętra). Poniżej parę przykładów:

- mocna, jedwabna lina ok. 10 m. z kotwiczką.
- haki na ręce i nogi do wspinania się po ścianach.
- zestawy czarnych, luźnych ciuchów z kapturami i mnóstwem kieszeni.
- masę przeciwko psom. Wydziela zapach podobny do zapachu suki. Zaden normalny pies nie zaatakuje tak pachnącego obiektu. Wicie, reguły przetrwania gatunku i inne takie.
- siepacz – bumerangopodobna broń miotająca z runem powrotu.
- dmuchawki z kompletami zatrutych strzałek o najróżniejszym działaniu.
- krasnoludzkie bomby różnych wielkości.
- zdobyczny skaweński miotacz ognia.
- mała, składana lotnia.
- komplety wytrychów w specjalnych łatwych do ukrycia torbach.
- miotacz sieci do chwytania obiektów w stanie nienaruszonym.
- buty z których po odpowiednim ruchu nogą wyskakuje ukryte ostrze
- etc.

c) BHP

Następną, życiową kwestią jest sprawa pomocy lekarskiej.

Otóż każdy ranny, zakażony, chory, okaleczony członek gildii może liczyć na pełną i profesjonalną opiekę lekarską łącznie z hospitalizacją. Szczerze mówiąc kierowany przez arabskiego doktora zespół lekarski jest o niebo skuteczniejszy od tego, co mogą zaoferować królewscy medycy państw Starego Świata. Doktor łącząc wschodnie i klasyczne techniki medyczne osiąga we wszystkim cztery razy lepsze rezultaty (weź to pod uwagę przy wszelkich med-testach).

Podczas bardziej karkołomnych akcji również zapewniona jest doraźna pomoc medyczna. Zwykle w najbliższej norze (max 5 minut biegiem od miejsca akcji) czeka specjalista z podstawowym sprzętem do łatania.

d) Odprawa przed akcją

Bez względu na „temat” akcji, komando powinno otrzymać przed nią informacje:

- szczegółowe (!) zapoznanie z celem misji. Przy czym nie chodzi tu o opowiadanie życiorysu „obiekta”, historii sklepu który ma zostać „obłuskany”, czy wymiarów panienek zatrudnianych przez krnąbrnego alfonsa. Za to należy przedstawić graczom to,

- co zdaniem MG ludzie gildii mogli dowiedzieć się poprzez wielogodzinną obserwację obiektu (zabezpieczenia, porządek dnia, nawyki, szczegółowy opis, ochrona obiektu, etc.)
- przypomnienie (nawet jeżeli drużyna to już stado starych wyg. To taka zdrowa rutyna dodająca odprawie realizmu) topografii okolicy, dróg ewakuacji etc.
 - stopień trudności zadania)MG, pamiętaj że gildii zależy na gładkim wykonaniu zlecenia, a nie na uwaleniu graczy, nawet jeżeli masz akurat zły dzień).
 - wynagrodzenie.
 - gdzie znajduje się najbliższa „czynna” nora.
 - czy mogą liczyć na bezpośrednią pomoc lekarską, jeśli tak to gdzie.
 - informacje na temat ewentualnego wsparcia, odwodów.
 - procedura postępowania na wypadek wypadki i aresztowania przez szeroko rozumianych „stróżów prawa”.

e) Wpadka i loszek

Mimo że gracze są wspaniali, a MG pełen dobrej woli (jak zawsze) zdarzyć się może, iż zadanie graczom nie wyjdzie. Co gorsza, wpadną oni w brudne łapska sprawiedliwości i zasiedlą mokry, przytulny loszek. Co wtedy?

Ano, jeżeli nie było to zadanie z gatunku specjalnych, to nie. Wszak logiczne jest, że gildia nie mogła by działać w taki sposób, jak działa, gdyby nie wspaniałe rozwinięta korupcja, oplatająca jak pajęczyna doły i sięgająca mackami, aż hen ku pałacom. A końce nitek spoczywają w rękach Harrkona.

Wracając jednak do meritum. Jeżeli jacyś krewcy strażnicy zapudłowani drużynę, to wszystko co powinna ona robić, to strugać głupa, gdy pytają i czekać, aż przyjdzie jakiś odpowiednio gruby pan i „zajmie się wszystkim”. Tak to zwykle wygląda, ale trzeba pamiętać, że uwalnianie zadań świadczy po pierwsze o niekompetencji drużyny, a po drugie uderza gildię po kieszeni. Stąd też po paru ostrzeżeniach Harrkon zrezygnuje z usług graczy. Zależnie od konkretnej sytuacji oznacza to wyrzucenie z miasta lub powitanie poranku z podwójnym uśmiechem.

Zresztą, o tym wszystkim gracze będą się dowiadywać tuż przed misją, na odprawach.

Czasem jednak, zamiast tego usłyszysz. „To delikatna sprawa. Wiecie, dług honorowy bossa. Jeżeli spartolicie to nie macie się co pokazywać i lepiej nigdy nie siadajcie plecami do drzwi”, albo – „Ten interes śmierdzi. Jest złoty, ale cuchnie jak kibel. Szef kazał wam powiedzieć, żebyście odpuścili. Ale jak weźmiecie i uwalicie, to nie będzie was z tego gówna wyciągał”.

Wszystko jasne, nieprawdaż?

NOWA PROFESJA – CIEŃ

Określenie „Cień”, jest slangowym zwrotem z gwary gildii, określającym tych jej członków którzy uzyskali swoistą wszechstronność w sztuce skrytego zabijania. Pośród wielości, złodziei, bandytów, akrobatów, kieszonkowców, alfonsov, żebraków i dziwek, Cienie zajmują dość specyficzną pozycję. Są oni zwykle koordynatorami akcji, które wymagają współpracy różnych kast gildii. Przyczyną jest tu niekwestionowane doświadczenie Cieni i ich równie niekwestionowana sprawność w odbieraniu życia. Cienie nie tworzą osobnej kasty, lecz przynależą do zabójców. Choć bywają wyjątki. Ślepowron, jeden z najlepszych Cieni, jest starszym żebraków.

Dla graczy, chcących skompletować karierę Cienia proponuje następujące reguły.

Kariera kompletowana jest niejako „obok” normalnej „ścieżki zawodowej”. Nie ma ona żadnych ograniczeń w zakresie karier wyjściowych, ani wyjściowych. Po prostu przyjąłem, iż cech i umiejętności z nią związanych nabywa się poprzez specyfikę pracy. Z tego wynika, iż MG może nie zezwolić konkretnej postaci na otwarcie tej kariery z uwagi na jej sposób gry. Po skompletowaniu kariery postać wraca na „ścieżkę”, którą podążała uprzednio. Jeżeli gracz nie zdecyduje się na naukę fachu Cienia, to mimo to może nabywać (bez względu na aktualnie kompletowaną karierę) umiejętności zaznaczone gwiazdką. Na zasadach ogólnych.

Zmiany charakterystyki:

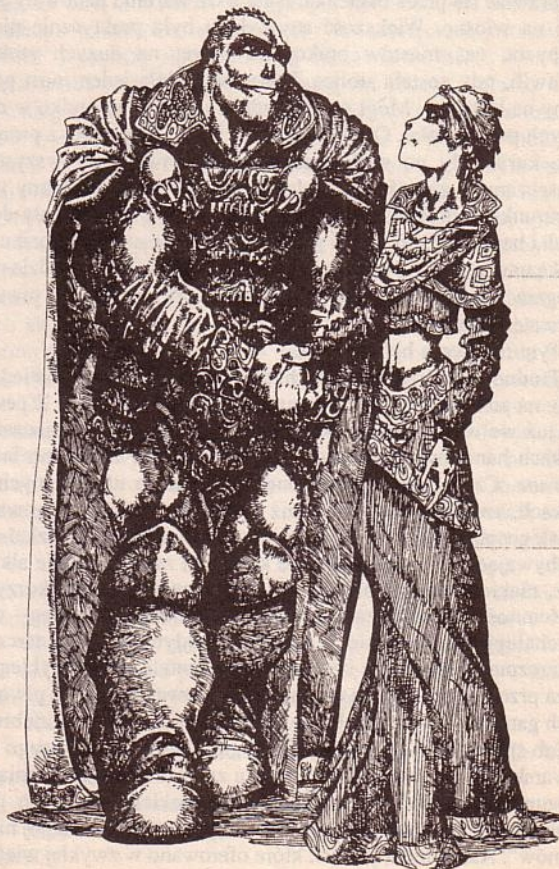
WW+20 US+30 Wt+1 Żyw+6 I+20
A+2 Zr+30 Int+10 Op+10 SW+10

Umiejętności:

- * Specjalna broń (dowolna broń miotająca)
- * Specjalna broń (dowolna broń miotana)
- Specjalna broń – sztylet
- * Uniki
- Sekretny język: mowa gestów arabskich assasynów (takie novum z Bliskiego Wschodu)
- * Sekretny język: dialekt złodziejski
- Akrobatyka
- * Ciche poruszanie się terenie zabudowanym
- Warzenie trucizn
- * Orientacja w mieście (Int) – umiejętność ta jest efektem konkluzji, że we wszystkich miastach powtarzają się pewne stałe elementy i nawet będąc pierwszy raz w danym mieście doświadczony człowiek jest w stanie w miarę bezbłędnie określić, gdzie co może się znajdować, jakie zaułki dają nadzieję na zgubienie pogoni, a jakie na cios nożem między żebrą).
- * Topografia Miasta (Int x 2). – posiadacz tej umiejętności zna Miasto. To konkretne miasto w którym działa gildia. Zna je prawie perfekcyjnie, od podszewki i na wylot. Po wykonaniu udanego testu posiadacz tej umiejętności a prawo żądać od MG szczegółowej informacji na temat topografii, „kto jest kto” a nawet ile kosztuje piwo w danej karczmie.

ZSTĘPNIAK

Poza oczywistym rozwojem „indywidualnym” postaci, wraz z mijającym czasem gracze będą też awansować (lub nie) w hierarchii gildii, będą wraz z nią przeżywać wzloty i upadki, zapobiegać wewnętrznym przewrotom, lub sami jej będą wywoływać. Wyrobią sobie jakąś opinię, długi wdzięczności. Posiadają przyjaciół i nawiążą sobie wrogów. Jak bujne będzie ich życie zależy tylko od Ciebie drogi MG.



Świat gry to nie tylko miasta, zamki, pola, lochy, konie i wozy. To także – a może przede wszystkim – zamieszkujący go ludzie, bądź też inne istoty (nie zawsze rozumne). W przypadku *Dzikich Pól* mamy całą plejadę typów wypełniających ziemię Rzeczypospolitej. W poniższym artykule Andrzej przedstawia Wam pokrótce ludzi, których bohaterowie mogą spotkać na gościńcu, w karczmie lub w mieście. Tekst ten to istny worek bez dna dla Starostów, którzy chcą stworzyć ciekawych i prawdopodobnych bohaterów niezależnych. A poza tym można zawsze pochwalić się fachową wiedzą historyczną wykraczającą poza podręcznik szkolny.

(tk)

Na gościńcu w XVI i XVII wieku

ANDRZEJ ŁUKASIAK

Ilustracje: Hubert Czajkowski

TŁO

Podział stanowy w dawnej Polsce różnicował społeczeństwo na szlachtę, duchowieństwo, mieszczan i chłopstwo. Istniał jednak stan, który nie mieścił się w tym sztywnym podziale. Byli to „luźni”, po łacinie nazywani *vagantes*, a po polsku różnie: „swawolnymi”, „wagabundami”, „hultajami”, „włóczęgami”, „wałęsami”, „bandosami” itp. Pochodzenie społeczne nie odgrywało tu żadnego znaczenia, nie byli też przywiązani do ziemi jak chłopci pańszczyźniani, i korzystali ze znacznej swobody. Byli ludźmi z gościńca – nie wpisanymi do ksiąg parafialnych, bez stałego zatrudnienia, często formalnie nie istniejący. Ich domem były drogi, bezdroża, szlaki kupieckie i przydrożne karczmy.

Ówczesne drogi były – wedle dzisiejszych standartów – w bardzo kiepskim stanie. Błotniste szlaki wiły się między wzgórzami, omijając większe wzniesienia, biegły miedzami i lasami, pełne wybojów i nigdy nie zasypywanych dziur. Nawet gościńce mające większe znaczenie gospodarcze, łączące np. Warszawę z Krakowem, Wilnem, Poznaniem czy Gdańskiem pozostawiały wiele do życzenia – podczas lata suche i pokryte tumanami kurzu, w trakcie wiosennych roztopów zamieniały się w często w bagno, czy nawet w rwące rzeki. Podróżni musieli albo brnąć w piachu, albo w mokrej glinie, czy też zdejmować buty, podwijać portki i próbować przeprawić się przez bagienka. Najgorsze warunki panowały jesienią i na wiosnę. Większość strumyków była praktycznie nie do przebycia, zaś mostów brakowało nawet na dużych rzekach. W chwili, gdy została stolicą, Warszawa miała jeden most postawiony na łodziach. Mógł on być jednak użytkowany tylko w określonych porach roku. O wiele prostsze było korzystanie z promów, które kursowały po większych rzekach prawie przy wszystkich uczęszczanych gościńcach i szlakach handlowych. Widzimy więc, że warunki wędrowek, które odbywali „luźni”, nie należały do łatwych i bezpiecznych. Jeżeli jednak wędrowiec miał w trzosiku niewielką nawet sumę pieniędzy, czekały na niego miejsca, gdzie mógł się ogrzać, osuszyć czy odpocząć, i pokrzepić się kubkiem piwa czy półkwatką gorzałki.

Tym miejscem były karczmy.

Trudno sprecyzować lub choćby w przybliżeniu powiedzieć, kiedy na ziemiach polskich powstały pierwsze karczmy. Z pewnością już we wczesnym średniowieczu istniały przy uczęszczanych szlakach handlowych gospody, załazki karczem zwane po łacinie *tavernae*. Często mieściły się one w specjalnie ulokowanych budynkach, znacznie większych niż przeciętne chałupy. Przeważnie jednak gospody mieściły się w zwyczajnych domach mieszkalnych. Przebywający w karczmie goście kupowali zwykle napoje alkoholowe, niekiedy zamawiali też coś do jedzenia. Czasami korzystali z gościnności gospodarza zatrzymując się u niego na nocleg – w samej chałupie lub na sianie, w którymś z budynków gospodarczych. W karczmach dbających o szlachecką klientelę obok zwykłego siacza przeznaczonego dla chłopów sprzedawano również piwo lepszych gatunków, tzw. dubeltowe, produkowane w dworskim browarze lub sprowadzane nawet z odległego miasta (ale słynącego z piwowarskiego kunsztu). W XVI wieku zaczęła rozpowszechniać się konsumpcja gorzałki. W karczmach szlacheckich (tzn. takich, gdzie zabawiła się szlachta), pito przede wszystkim miód – „napój nie dla chamów”. Asortyment potraw, które oferowano w zwykłej wiejskiej

karczmie, był dość ubogi: kielbasa, wędzona słonina itp. Zaczynającym gościom zwykle podawano hodowany na tę okazję drób. W dni postne konsumowano albo wędzone śledzie, albo – gdy blisko była rzeka czy staw – świeże ryby.

W większych miastach, w których odbywały się sejmiki i zjazdy szlacheckie, powstawały całe dzielnice gospód i zajazdów. Najwięcej tego rodzaju przybytków posiadała Warszawa. Znajdowały się tu gospody przeznaczone dla różnego typu klienteli. Były więc zajazdy dla flisaków, rzemieślników, na Powiślu dla ewangelików, postawione przez mieszczan protestanckich, wreszcie dla kupców ormiańskich. Istniały również karczmy mające charakter domów publicznych – nielegalnych, ale przynoszących właścicielom niezły dochód. Zamożny szlachcic czy kupiec mógł korzystać z wygodnych, ale drogich zajazdów, jednak przeciętny „człowiek gościńca” (a więc osoba szukająca zajęcia, wędrowny kramarz, flis czy kuglarz) nie miał do nich dostępu – nocować musiał w najbliższej karczmie, często na strychu lub w stogu siana, a latem w trawie lub krzakach. Zaglądał jednak do karczmy, by się pożywić, wypić trochę piwa i porozmawiać z podobnymi sobie wędrowcami.

POCHODZENIE LUŻNYCH

Wojny toczące się w XVII wieku na ziemiach polskich spowodowały ogromne zniszczenia i poważne zubożenie całego kraju. Nieprzyjacielskie wojska rabowały ludność, paliły wsie i miasta. Często kilkugodzinny postój wojska we wsi wystarczył, by nastąpiła jej kompletna ruina – zabierano cały żywy inwentarz, zapasy ni szczono, siano i zboże palono. Gdy gospodarz chciał bronić dobytku, gwałcono i mordowano mu żonę lub córkę, chałupę puszczano z dymem. Takiemu chłopu nie pozostawało nic innego, jak szukać schronienia w mieście albo na gościńcu. Nie tylko zresztą wrogie wojska były groźne dla mieszkańców wsi. W Rzeczypospolitej wciąż brakowało gotówki na wypłacenie zaległego żołdu, więc żołnierze – zamiast walczyć – zajmowali się jego egzekwowaniem. Żołdacy szczególnie chętnie łupili tak zwane królewszczyny (majątki i wsie należące do króla – przyp. red.), nic więc dziwnego, że w razie niebezpieczeństwa chłopci masowo uciekali z tych okolic.

Jeszcze więcej zniszczeń niż wojny prowadzone przez Rzeczpospolitą powodowały wojny prywatne sąsiadów lub spory o ziemię, zwane zajazdami. Zrujnowani chłopci ruszali na żebry lub do pracy sezonowej, której w okresie zniw było wszędzie pod dostatkiem. Często wędrowali też na wschodnie rubieże Rzeczypospolitej, gdzie byli przyjmowani z otwartymi rękami i niejednokrotnie, na przykład u króla Jeremiego Wiśniowieckiego, na dwadzieścia lat zwalniano ich od pańszczyzny, byleby tylko zaludnili te opustoszałe ziemie. Faktem jest co prawda, że prawo zakazywało przyjmowania w majątkach zbiegłych chłopów pańszczyźnianych, lecz możliwość wyegzekwowania owego nakazu od człowieka, który miał więcej wojska niż król, było mocno problematyczne, jeżeli nie niemożliwe.

Różne było pochodzenie społeczne „ludzi luźnych”. Przeważali wśród nich dzieci chłopskie, a sporą ich rzeszę tworzyli też mieszcianie. Zdarzali się jednak i „luźni” pochodzenia szlacheckiego, znaczny bowiem był bowiem odsetek szlachty ubogiej. Spora liczba synów zagrodowej szlachty ruszała na gościńce, by szukać tam kawałka chleba. Zdarzały się też panny z dobrych domów, które

DZIKIE POLA

grzechem pohańbiły rodzinę i po urodzeniu nieślubnego dziecka musiały uciekać z domu przed gniewem pana ojca. Wielu włóczęgów chłopskiego czy mieszczańskiego pochodzenia zdobyło się szlacheckim klejnotem, by w ten sposób łatwiej znaleźć dobrą pracę. Duża część ludzi gościńca zaliczała się do tej warstwy już od urodzenia, byli bowiem dziećmi „luźnych” albo osób położeniem do nich zbliżonych, czeladzi dworskiej lub chłopskiej, bezrolnych czy miejskiego plebsu. Powody, dla których spokojni chłopci, mieszczenie czy szlachta stawali się „luźnymi”, były bardzo różne.

Jednym z nich był na przykład związek małżeński. A dlaczego? To proste: w tamtym okresie o małżeństwie prawie nigdy nie decydowała miłość, lecz czynniki materialne, czyli słynne „morgi”. Małżeństwa z miłości były tak rzadkie, że gdy któreś doszło do skutku, na ogół było to bardzo głośnie wydarzenie. Nic też dziwnego, że powstawały pieśni i poematy o wielkich miłościach. Proza życia wyglądała jednak bardzo szaro i przyziemnie. Małżeństwo traktowano jako interes, gospodarstwo zyskiwało nową siłę roboczą (w związkach chłopskich) albo powiększało się o parę wsi (w małżeństwach szlacheckich). Przy zawieraniu małżeństw chłopskich kwestia urody kandydatów do ślubu nie odgrywała wielkiego znaczenia, natomiast istotne było ich zdrowie i pracowitość. Posag wnoszony przez pannę młodą zależny był od stanu majątkowego jej rodziny. Czasem był to kawałek ziemi, który na mocy obowiązującego zwyczaju powiększał gospodarstwo nowożeńców, zaś kiedy indziej – tylko nieruchomości. Posagiem mogła być krowa lub choćby odchowany cielak, trochę pościeli i osobiste rzeczy panny młodej. Niekiedy właściciel wsi zmuszał poddanych do małżeństw z wyznaczonymi z góry kandydatami i o jakimkolwiek sprzeciwie nie mogło być mowy. A ponieważ rozwód był niemożliwy nawet dla szlachcica, rozstanie się małżonków narażało ich na najwyższą karę – za złamanie świętego sakramentu – i było potępiane przez rodzinę i otoczenie. Ówczesne prawo kanoniczne w ogóle nie znało pojęcia „rozvodu” i jedynym legalnym zakończeniem nienajlepszego związku była śmierć współmałżonka. Nic więc dziwnego, że aby rozwiązać małżeństwo, posuwano się czasem do ponurych zbrodni żono- lub mężobójstwa. Łatwiejszym jednak sposobem pozbycia się nie chcianej żony lub męża była ucieczka. Na ogół małżonek/małżonka – za namową „luźnego”, z jego/jej pomocą – opuszczał nie chcianą żonę i szukał szczęścia gdzie indziej, nierzadko żeniąc się/wychodząc za mąż powtórnie. Bigamia była co prawda karana, ale do zawarcia związku małżeńskiego wystarczyło ustne oświadczenie, że jest się stanu wolnego. Sporą więc grupę „ludzi gościńca” stanowili nieszczęśliwi w małżeństwie i szukający nowych wrażeń małżonkowie.

FLISOWIE, WOLARZE, ŚWINIARZE, GĘSIARZE I FURMANI

Następną i chyba największą grupę luźnych stanowili ludzie szukający zajęcia, a więc flisacy, wolarze, świniarze, gęsiarze i furmani.

Flisacy, inaczej zwani orylami, to grupa ludzi obsługujących najpopularniejszy w tym czasie środek transportu, a więc barki i tratwy. Na flisówkę angażowano każdego, kto się zgłosił, gdyż prawie zawsze więcej było miejsc do pracy niż chętnych. Wielu flisaków było zbiegłymi chłopami, drobnymi, a czasem nawet groźnymi przestępcami, którym grunt palił się pod nogami. Stanowili oni niezbyt spokojny element i dość często wchodzili w kolizję z prawem. W trakcie spływu często dokonywali drobnych kradzieży lub organizowali złodziejskie wyprawy do wsi leżących nawet w dość znacznej odległości od brzegu, by kraść z obór i chlewów krowy, wolce lub świnię. W karczmach nadbrzeżnych osiedli często wszczynali awantury i bójki. Nieraz zdarzało się, że zabiwszy człowieka przywiązywali do ciała kamień i topili je w odmetach, aby nie został żaden ślad zbrodni.

Inną częstą profesją, którą parali się ludzie gościńca, było wolarstwo. Wolarze albo chajdaje, czyli poganiacze i pasterze wołów (najpopularniejszej podówczas siły pociągowej) często byli posądzani, jak flisacy, o skłonności do awantur i drobnych kradzieży. Oczywiście byli też szczególnymi mistrzami w kradzieży bydła.

Zajęciem pokrewnym wolarstwu było gęsiarstwo i świ-niarstwo. Ze względu na wiek parających się tą profesją ludzi (byli znacznie młodsi od wolarzy) w dużo mniejszym stopniu stanowili utrapienie karczmarzy i chłopów z okolicznych wiosek. Częściej też bywali ofiarami bójek, niż ich sprawcami. Świniarzami i gęsiarzami były w dużej mierze młode, wiejskie dziewczyny – wszak do dziś krążą legendy o pięknych pasterczkach.

Większość rzek polskich płynie z południa na północ, więc przewóz towarów najtańszym sposobem – a więc drogą wodną – mógł odbywać się tylko w tych kierunkach. Przy transporcie wschód-zachód, nawet na niewielkie odległości, korzystać musiano z koni. Wozy chłopskie używane do przewozu zboża czy innych towarów konstruowane zazwyczaj nie posiadały żadnych żelaznych elementów (nawet koła i osie budo-wano z drewna). Zaprzężone w woły, miały zwykle niewielką ładowność – około 500-700 kilogramów (razem z furmanem). Trochę lepiej przedstawiały się pod tym względem wozy kupieckie, które, zaprzężone w cztery konie, mogły transportować nawet do 1500 kilogramów. Kupcy przewożący towary zwykle korzystali z usług najemnych furmanów. Furman albo wozak musiał dobrze znać wszystkie okoliczne szlaki, brody, przeprawy i większe wyboje, orientować się w stanie przerzuconych nad strumieniami mostków i wiedzieć też gdzie w pobliżu grasują rozmaici opryszkowie. W odróżnieniu od cieszących się złą opinią flisów i chajdajów furmanów uważano za ludzi spokojnych i statecznych, ale i w tym środowisku zdarzały się czarne owce.

SZOCI, OBRAŹNICY, KONOWAŁOWIE, NIEDŹWIEDNICY, KUGLARZE

W prymitywnych warunkach, jakie panowały na wsi polskiej XVI-XVII wieku, chłop nie dysponował zbyt dużą sumą pieniędzy. Dlatego też niezbyt chętnie zabierał żonę i córki na jarmark do okolicznych miasteczek, by kupić dla nich ozdóbki i świecidełka czy też rzeczy potrzebne w gospodarstwie. Kobiętom dysponującym niezbyt dużymi pieniędzmi ze sprzedaży masła, jaj czy drobiu w sukurs przychodził wędrowny kupiec. Objazdowi kramarze znani byli na ziemiach polskich od niepamiętnych czasów. W przeważającej części byli to rdzenni Polacy, czasem Żydzi lub Niemcy. Co ciekawe, część kramarzy sprzedających swe towary po wsiach była Szkotami – nieurodzone góry i zwycięstwo reformacji w tym wyspiarskim kraju spowodowało, że wielu szkockich katolików przeniosło się na kontynent, a znaczna ich część osiedliła się na terenie Rzeczypospolitej. Zajęcie znajdowali głównie jako najemni żołnierze, choć wielu z nich od początków XVI wieku zostało kramarzami. Z tego też powodu w języku tamtych czasów słowo „Szot” (jak nazywano w Polsce Szkotów) stało się synonimem wszystkich domokrajnych kupców.

Inną grupę obnośnych sprzedawców stanowili obraźnicy, czyli sprzedawcy obrazów, przeważnie świętych. Jak przystało „ślugom



DZIKIE POLA

kościelnym", ubierali się mniej więcej tak jak organści czy inni słudzy Kościoła; na piersiach nosili duże krzyże, a do pobożnego powitania wplatali łacińskie zwroty (zwykle ich nie rozumiejąc). Podstawową klientelę obraźników stanowili pobożni chłopci. Handlarze często stosowali chwyt reklamowy polegający na tym, że przekonywali potencjalnego nabywcę, jakoby „święty” obraz sam sobie wybrał chałupę. Wyglądało to w ten sposób, że obraźnicy w stanie jakoby religijnej ekstazy wchodziło do domu i oznajmiali, że święty obraz przyciągnął ich do tego miejsca i wybrał sobie tę właśnie chatę. Później zaś, podając kilkakrotnie zawyżoną wartość obrazu, wyrażali gotowość odstąpienia go poniżej ceny kosztu, aby tylko mógł być on zawieszony w tym miejscu, w którym zapragnął. Chłopci, którzy nawet nie mieli zamiaru dokonać zakupu, byli głęboko wzruszeni faktem, że to właśnie ich dom został tak zaszczycony; zapożyczali się, aby nabyć obraz, który zdawał się wróżyć szczęśliwą przyszłość dla ich gospodarstwa i rodziny.

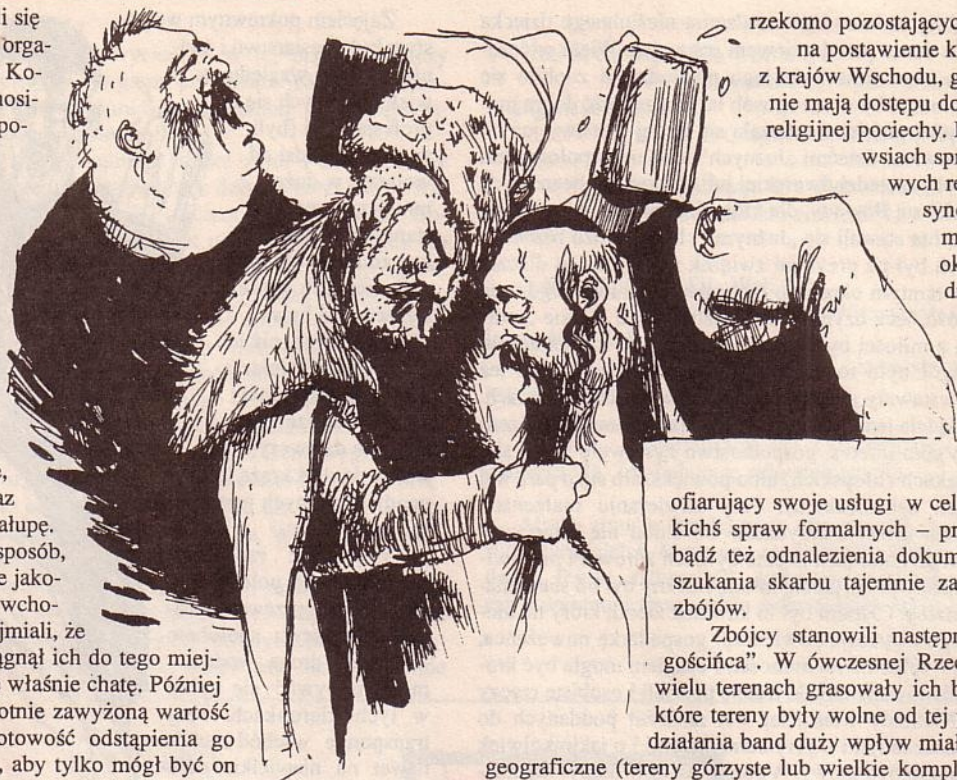
Następną grupę ludzi gościńca stanowili wędrowni weterynarze, tzw. konowałowie, zwani też kastratorami albo misiarzami. Konowałami i misiarzami bardzo często byli Cyganie. Po terenie Małopolski wędrowali zajmujący się tą profesją „węgrzyni”, a więc Słowacy lub Ukraińcy z Zakarpaciejskiej Rusi. Na Podlasie i Mazowsze przychodzili Litwini i Białorusini z terenów Wielkiego Księstwa. Zazwyczaj mieli oni ustaloną trasę, po której wędrowali raz lub dwa razy w roku.

Często na gościńcu można też było spotkać ludzi (najczęściej Cyganów) prowadzących na łańcuchu oswojonego niedźwiedzia, co wzbudzało w każdej wsi zrozumiałą sensację. Niekiedy wytresowany miś umiał wykonywać różne sztuczki, np. tańczyć, za co niedźwiedznicy otrzymywali datki od widzów (czasem bardzo znaczne). Prastare wierzenia głosiły, że niedźwiedź wprowadzony do izby przynosi szczęście. Cyganie korzystali z tego zabobonu, udając z początku, że zwierzę nie chce wejść do izby, opanowanej jakoby przez złe duchy. Później – zachęceniu dodatkowymi monetami – na znak dany niedźwiedziowi (czyli czyniąc na oczach ciemnych chłopów czary), pozwalali mu wejść do „zamówionego” już domu. Niedźwiedznicy byli uważani za pewnego rodzaju arystokrację wśród „ludzi gościńca”.

W nieco mniejszym stopniu, ale również za „luźnych” uważano wszelkiego rodzaju kuglarzy, linoskoczków czy wędrownych aktorów. Małe, kilkuosobowe trupy aktorskie występowały na ogół po wsiach i jarmarkach. Najlepsi dawali pokazy w Warszawie i innych, większych miastach. Gdy zyskały popularność gry hazardowe, zarościło się na gościńcach od szulerów, wygrywających od przesiadujących w karczmach szlachciców wcale pokaźne sumy pieniędzy.

WIĘŹNIOWIE, ZBÓJE I MARUDERZY

Wśród „luźnych” pojawiali się też byli więźniowie, wracający z tureckiej lub tatarskiej niewoli. Powszechnie było przyjęte, że jeniec żył na koszt społeczeństwa, więc co sprytniejsi oszuści, podając się za takowych, kwestowali „na wykup współtowarzyszy”,



rzekomo pozostających w niewoli, lub na postawienie kaplicy w jednym z krajów Wschodu, gdzie więźniowie nie mają dostępu do Boga i żyją bez religijnej pociechy. Kręcili się też po wsiach sprzedawcy fałszywych relikwii i rzekomi synowie zamożnych magnatów, jakoby okradzeni po drodze, którzy za pomoc finansową obiecywali wielokrotnie większą nagrodę, czy wręczcie wydrwigrosze

ofiarujący swoje usługi w celu załatwienia jakichś spraw formalnych – przekupienia sądu bądź też odnalezienia dokumentów albo odzyskania skarbu tajemnie zakopanego przez zbójów.

Zbójcy stanowili następną grupę „ludzi gościńca”. W ówczesnej Rzeczypospolitej na wielu terenach grasowały ich bandy, choć niektóre tereny były wolne od tej plagi. Na obszar działania band duży wpływ miały m.in. warunki

geograficzne (tereny górskie lub wielkie kompleksy leśne), pochodzenie etniczne miejscowych oraz funkcjonowanie władz odpowiedzialnych za bezpieczeństwo ludności. Trzema podstawowymi typami działalności zbójckiej były: zbójnictwo górskie na terenach Podkarpacia, zamieszkałych przez Polaków i Ukraińców, zbójnictwo ukraińskie na południowo-wschodnich terenach Korony (tzw. hajdamacy i, działalność wędrownych band na wielkich terenach leśnych. Każdą odmianę zbójowania charakteryzowały odmienne metody działania, mentalność i obyczaje.

Zbójnictwo górskie poszczycić się może bardzo starym rodowodem. Już w średniowieczu bandy górali pustoszyły klasztory, podgórskie wsie i majątki. Między bajki należy włożyć opowieści o miłych i szlachetnych zbójnikach odbierających bogatym i dających biednym – łupili oni każdego, kto się napatoczył, niezależnie od jego statusu społecznego czy majątku, niejednokrotnie z wielkim okrucieństwem. Groźba napadów była w wielu miejscach tak wielka, że wystarczyło hamasiowi posłać wezwanie do któregoś z feudalów, żeby ten bez większego wahania złożył odpowiedni okup.

Inny charakter miało zbójnictwo na terenie Ukrainy, nawiązujące do tradycji Kozaczyzny Zaporoskiej. Hajdamacy często wysuwali hasła religijne i narodowościowe, podejmując walkę w obronie uciskanych prawosławnych chłopów, mieszczan i duchownych, którzy często zapewniali im schronienie. Nie przeszkadzało to jednak w łupieniu i tych grup społecznych. Kryjówki hajdamaków znajdowały się przeważnie w gęstwinach, ukrytych jarach, w okolicach bardzo słabo zaludnionych, gdzie trudno było ich wyśledzić.

Na Białorusi, Mazowszu i Podlasiu grasowały bandy kryjące się po lasach. Zbójcy urządzali napady najczęściej na przejeżdżających kupców i podróżnych, atakowali też często dwory, plebanie, karczmy, młyny i co bogatszych chłopów. Były to przeważnie bandy wędrowne, ponieważ działając zbyt długo na jednym terenie narażały się na wyśledzenie i zniszczenie.

Podobne, a niekiedy tożsame z bandami zbójckimi, były grupy maruderów, czyli żołnierzy zbiegłych albo zwolnionych z armii. Zaciągnięty w szeregi – często wbrew własnej woli – wojak często dezertował lub uciekał z jednego regimentu do drugiego, gdy grunt zaczynał palić mu się pod nogami. Nieregularnie albo wcale nie płacony żołd zmuszał żołnierzy do zapewnienia sobie prowiantu i rozrywki „we własnym zakresie”. Dochodziło więc bardzo często do olbrzymich nadużyć, niespecjalnie piętnowanych

DZIKIE POLA

przez dowódców. Szczególnie złą sławą cieszyły się grupy lisowczyków powracających do Rzeczypospolitej z wojny trzydziestoletniej. Losem chorego lub rannego żołnierza nikt się specjalnie nie przejmował, często więc epilogiem żołnierskiego żywota był żebraczy kij i miejsce pod kościołem lub na gościńcu.

ŻEBRACY, PĄTNICY, PEREGRYNACJA DZIADOWSKA

Liczba ludzi trudniących się stale lub dorywczo żebractwem była bardzo duża. Religia chrześcijańska przywiązywała poważne znaczenie do udzielania biedakom jałmużny, więc wspomaganie ubogich było uczynkiem, dzięki któremu można było zapewnić sobie zbawienie i łaskę niebios. Nic zatem dziwnego, że magnaci w bezwzględny sposób wyzyskujący poddanych potrafili podczas większych świąt kościelnych, często związanych z odpustami, w trakcie uroczystości rodzinnych (szczególnie na pogrzebach), a nawet po niedzielnym nabożeństwie rozdawać między żebraków znaczną sumę pieniędzy. Nic też dziwnego, że zwłaszcza w XVII wieku żebractwo w Polsce stało się prawdziwą plagą. Wśród rzesz biedoty – tak miejskiej, jak i wiejskiej – rozpowszechniony był zwyczaj, że starzy mężczyźni i kobiety nie nadający się już do pracy fizycznej szli na „łaskawy chleb”. Z pewnością lwia część żebraków była rzeczywiście poszkodowana przez los, nie należy jednak zapomnieć, że często w rolę tę wcielali się sprytni oszuści żerujący na ludzkim miłosierdziu. Najzupełniej zdrowi i młodzi ludzie potrafili w iście mistrzowski sposób udawać kaleki lub starców. Żebracy umieli też w umiejętny sposób wykorzystać żarliwą pobożność ludzi. Dziad, który potrafił w należyty sposób śpiewać kościelne pieśni, miał zapewniony dobry zarobek. Trzeba też pamiętać, że w tamtych czasach podstawowym, a tak naprawdę jedynym środkiem przekazu było opowiadanie osobiście widzianych, a częściej zasłyszanych wydarzeń. Ze względu na swój tryb życia „ludzie gościńca” byli krynicami takich opowieści. Chodząc od wsi do wsi mogli liczyć na darmową strawę i ciepły kąt w przydrożnej karczmie czy chłopskiej chałupie. Do tej tzw. peregrynacji dziadowskiej należeli również wyżej już wspomniani weterani żołnierskiego rzemiosła, sławiący czyny bohaterów i wielkie zwycięstwa. Nie można wreszcie pominąć nagminnych w tym czasie pątników. Pielgrzym był człowiekiem, który nie tylko zyskiwał sobie łaski niebios, ale także cieszył się poważaniem i szacunkiem spotykanych ludzi.

CYGANIE

Powyższe zestawienie nie byłoby pełne bez opisu jakże często goszczących na drogach i gościńcach przybyszów z dalekich Indii – mowa tu oczywiście o Cyganach. Po Europie, a więc i Rzeczypospolitej, krążyło wiele legend dotyczących przyczyn ich wędrowek. Według opowieści naród ten musi ustawicznie wędrować, gdyż była to pokuta za grzechy popełnione przez przodków. Niekiedy powody te ujmowano dość fantastycznie, a więc np. jako karę za ograbienie prarodzica Adama czy zdarcie szmat, którymi Chrystus był okryty na krzyżu. Na terenie Rzeczypospolitej Cyganie nie prowadzili życia koczowniczego, ale tylko półkoczownicze, bowiem z powodu zmiennego klimatu wędrowki po gościńcach nie były możliwe przez cały rok. Cyganie przeważnie posiadali stałe mieszkania zimowe, a tylko latem ruszali na wędrowkę. Inną zupełnie sprawą był komfort, albo raczej brak komfortu tych zimowych mieszkań – w porównaniu z nimi chłopskie chałupy wyglądały jak wspaniałe pałace. Na swe letnie wędrowki Cyganie ruszali zazwyczaj wozami, ale ze względu na stan dróg oraz lekką budowę tych pojazdów były to zwykle jednokonne lub dwukonne wózki ze smołowanymi budami, na których jechał dobytek i dzieci – dorośli ludzie szli na piechotę obok nich. Wielu Cyganów, zwłaszcza uboższych, nie posiadając wozu ani konia przemieszczało się pieszo, niosąc w tobołkach na plecach cały swój dobytek. Spali przeważnie pod gołym

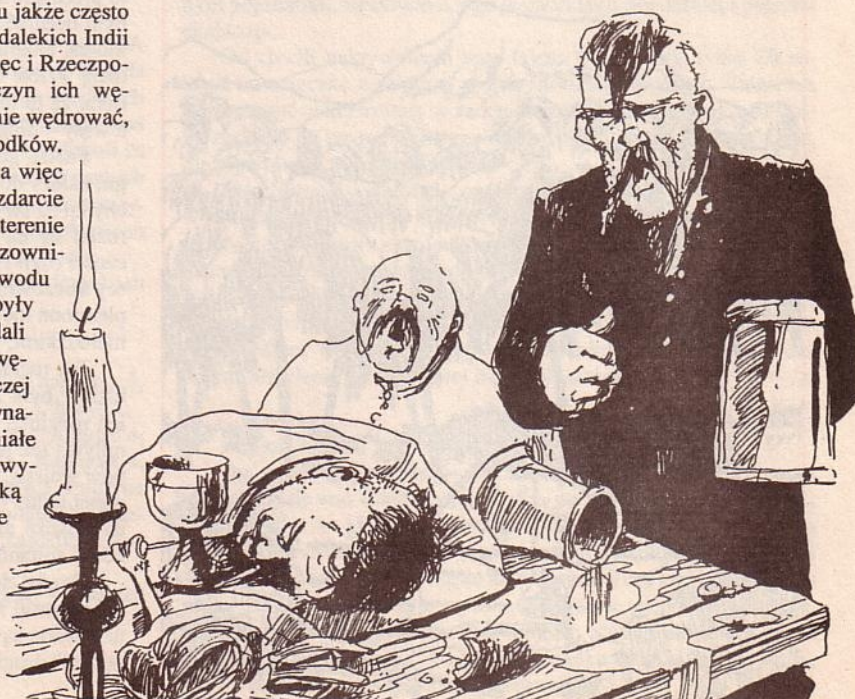
niebem, czasem pod wozem lub – podczas deszczu – na wozie, skryci płócienną budą. Kiedy zatrzymywali się dłużej w jednym miejscu, budowali z gałęzi szałas pokryte mchem, sianem lub słomą. Czasem na wbitych w ziemię palikach rozpinali namiot ze smołowanego płótna.

Różne były zawody, którymi parali się Cyganie. W dużej mierze zależało to od tradycji utrzymującej się w danej rodzinie. Często trudnili się leczeniem zwierząt gospodarczych, oczywiście używając „tajemnej” wiedzy przekazywanej z pokolenia na pokolenie. Obok zabiegów kastracyjnych na młodych ogierach, byczkach czy knurach Cyganie potrafili odczynić uroki rzucone na krowy, albo wypędzić złe moce z gospodarstwa. Znajomość zwierząt hodowlanych powodowała, że dość często ludzie ci zajmowali się handlem końmi lub bydłem. Zнали również wiele sposobów, za pomocą których potrafili fałszować wiek i charakter zwierzęcia, piłując mu odpowiednio zęby, czasem przemalowując lub pojąc gorzałką. Wielu Cyganów specjalizowało się w wyrobie smoły, często też byli kowalami i kotlarzami, zajmowali się szewstwem lub wyrobem wozów, pługów i broni. W miesiącach zimowych Cyganki przeważnie przędły, jednak ich głównym, całorocznym zajęciem było wróżbiarstwo. Królowie korzystali z rad uczonych astrologów, podobnie chłopci, mieszczenie czy nawet średniozamożna szlachta słuchali „fachowych” porad różnych wróżek, szczególnie chętnie zwracając się do Cyganek, które swym egzotycznym wyglądem sugerowały doskonałą zażyłość z wiedzą tajemną. Decydując się na działalność przestępczą Cyganie zajmowali się uprowadzaniem koni lub bydła albo – gdy nie mieli co do garnka włożyć – dokonywali drobnych kradzieży, zwykle zabierając tylko jedzenie.

Tak z grubsza przedstawia się plejada ludzi, wędrujących po gościńcach i bezdrożach XVI i XVII wieku w Rzeczypospolitej. Z pewnością wielu z nich trudniło się działalnością przestępczą, jednak, w przeciwieństwie do czasów obecnych, duma zawodowa i międzyludzka solidarność miały wówczas o wiele większe znaczenie. A i w zbroju mimo procederu, który uprawiał, łatwiej można było dostrzec człowieka.

BIBLIOGRAFIA:

Bohdan Baranowski: „Ludzie gościńca w XVII-XVIII wieku”.
Jędrzej Kitowicz: „Opis obyczajów za panowania Augusta III”.



KRYSTAŁY CZASU

Fanfary! Panie i Panowie, doczekaliśmy się! Oto już nie długo światło dzienne ujrzy pierwszy dodatek do naszego ulubionego systemu, pt. „Almohadowie”. Główną jego część stanowić będzie opis nowego archipelagu (nowe rasy, monstra, czary, profesje itp.), zaś resztę książki zajmie przedstawienie tych czarów i potworów, które nie zmieściły się do „podstawki”, a całość ma być wydana na jesieni. Poniżej znajdziecie artykuł mający przybliżyć Wam nieco gorące klimaty nowych lądów oraz kilka „świeżych” potworków pochodzących z tego dodatku (do wykorzystania w cieplejszych okolicach Orkusa).

UWAGA: Zasady odnoszące się do demonów (zarówno te podłącznikowe, jak i opisane w poprzednim numerze) mogą dotyczyć – lub nie, zależnie od decyzji MG – także opisanych poniżej farili i zhuli, które są demonami nieco innego „pochodzenia”.

Rómcais

CUDA ŚWIATA ALMOHADÓW

Artur Szejter

Ilustracje: Jarosław Musiał

Pierwszą rzeczą, która mnie zdumiała, jak tylko zszedłem z pokładu statku, był strój almohadzkiej kobiet. Almohadowie – ich mężowie – każą im omotywać się w całe góry tkanin, spod których nie ma prawa wystawać ani kawałek gołego ciała. Także twarze zasłaniają czadorami z grubego sukna, nie okrywającymi jedynie oczu. Nie mam pojęcia jak owe białogłowy wytrzymują w tak grubych ubraniach, bowiem w krainach Almohadów panuje gorąco, przy którym niczym jest żar ogniska. Ale cóż, pomyślałem zrazu, może almohadzkie kobiety są tak brzydkie, iż mężowie się ich wstydzą?

To było pierwsze zdziwienie, ale nie ostatnie. Chwilami myślałem nawet, że trafiłem na ląd, gdzie wszechobecna pustynia i nieustające słońce wypaliło ludziom rozumy...

Tak opowiadał mój dziad, podróżnik wielki, który szmat Orchii zjechał. Wiele krain poznał, a o każdej potrafił cuda opowiedzieć. Co jednak zobaczył naprawdę, a co sam sobie domyślił, tego rzec wam nie mogę, bo ja tam nie bywałem. Ot, siedzę od urodzenia, aż pewnie do śmierci niedalekiej, w tej oto rodowej siedzibie, znajdującej się pod opieką króla Osmundu. Nigdzie nie bywałem, ale mam znakomitą pamięć, i kiedy tylko czasu starcza, sięgam myślą do wspomnień, chwytam za pióro i spisuję zasłyszane niegdyś opowieści dziada.

W swej wieloletniej podróży po Orchii w poszukiwaniu wielkiego, stałego lądu i tym razem natrafiłem, niestety, na archipelag. Wprawdzie miejscowi powiedzieli mi dość, bym mógł wywnioskować, iż największa z ich wysp, Magarabija, jest rozleglejsza od na-

szego Orcusa Wielkiego, ale to przecież wciąż tylko wyspa. Cóż, kiedyś uda mi się odkryć wielki ląd.

Ku Archipelagowi Południowo-Zachodniemu, bo o nim mowa, płynię się od naszych wysp najpierw ku południowi, a potem południowemu zachodowi, mijając po drodze kordon Wysp Pajęcznych.

Oprócz wspomnianej już Magarabiji, którą dzieli na Południową i Północną morze zwane Otoczonym, archipelag składa się jeszcze z dwóch wielkich wysp (Almohadij na wschodzie i Andalayi na północy), a także niezliczonego mnóstwa mniejszych. Jak się dowiedziałem, w pradawnych czasach spora ich część była objęta władzą orków, których gaddar – odpowiednik naszego katana – władał niepospolitą mocą wojenną i magiczną. Jednak w owych ciemnych wiekach ludzie powstałi, zjednoczyli się i pokonali orki, których niedobitki schroniły się na jednej z mniejszych wysp archipelagu – Margararze, gdzie do dziś istnieje ich państwo. Na większości innych wysp władzę sprawują ludzie, podzieleni na szeregi królestw, które nazywają się tam, odpowiednio do wielkości i siły, szejkatami, emiratami, malikatami czy sułtanatami. Są też jeszcze inne nazwy królestw, jednak i one są dla nas, Osmundczyków, równie obce i niezrozumiałe.

Wprawdzie oprócz orków mieszkają na owym archipelagu jeszcze krasnoludy oraz, jak mi powiadano, inne rasy nieludzkie, ale wszystkie one mają siedziby na obrzeżach cywilizacji, kontentując się marnymi władztwami, gdzie wegetują, od czasu do czasu walcząc pomiędzy sobą i z ludźmi. Z owych ras spotkałem tylko jedną – hailuarów. Wieźli mnie oni na swym okręcie od Wysp Pajęcznych, gdzie mieszka ich spora liczba, aż do wielkiego portu Fustat na Magarabiji, w którym, jak i w wielu innych ludzkich miastach, utrzymują stałe przedstawicielstwa. Hailuarowie to przedni żeglarze, a jeśli miałbym oceniać ich kunszt, to porównywałbym ich nawet z władcami morza, elfami. Owi morscy podróżnicy nie zachwycają wyglądem: mają wzrost dziesięcioletniego dziecka, są porośnięci ciemnym futrem, za to ich mięśnie mogą wzbudzić podziw niejednego siłacza, a wąsy – długie i sterczące – nadają im naprawdę groźny wygląd.

Fustat, gdzie wylądowałem, a także większość miast archipelagu, należy do Almohadów. Lud ten ponad pół tysiąca lat temu wychynął ze swych pustynnych siedzib na Almohadij i niczym potop rozlał się na zachodnich wyspach. Dzięki liczebności i wojowniczości (byli i są znani z uciążliwych dla wojny, podobnie jak wszyscy koczownicy) Almohadowie podbijali jeden lud po drugim, zaś plemiona niepokorne tępilli. To samo czynili ze wszystkimi rasami nieludzkimi, jakie tylko napotykali na swej drodze.

Jak twierdzą tamtejsi historycy, najstarszym państwem Almohadów była Saaba, cesarstwo położone na południowym krańcu ich rodzimej wyspy, Almohadij. Dziś utraciło ono znaczenie, nie opływa też już w bogactwa, ale niegdyś słynęło z karnych zastępów wojska, niebosiężnych pałaców, kopalń złota i wysoko rozwiniętej kultury. Saabejczycy panowali już na lądach i morzach, kiedy jeszcze inni Almohadowie, przodkowie dzisiejszych dostojników i sułtanów, byli zapchlonymi nomadami.

Dzisiaj do Almohadów należą najbogatsze państwa archipelagu, spośród których dwa – sułtanat Chechu i sułtanat Kairuanu – uznawane są za najsilniejsze. Stroje dostojników i szlachty kopiają tam od drogich kamieni, a na bazarach codziennie z rąk do rąk



KRYSTAŁY CZASU

przechodzą tony srebrnych i złotych monet. Almohadowie lubują się w bogactwie i przepychu, pięknych budowlach oraz mądrościach uniwersyteckich. Ich uczeni i kapłani otoczeni są powszechnym szacunkiem, a także bojaźnią, gdyż lud uważa ich za potężnych czarowników. Co ciekawe, w krainach almohadzkich nie spotyka się magów, a przynajmniej nie obnoszą się oni ze swoimi zdolnościami, gdyż czary są surowo zakazane prawem! To niesłychane, ale kadi, czyli kapłani almohadzkich bogów, rzeczywiście tropią i zabijają (po długotrwałych torturach) czarowników, nie sprawdzając nawet, czy ci służą magii białej czy czarnej. Wszelkie czary są zakazane, mogą się nimi parać jedynie osoby należące do stanu kapłańskiego! Doszły mnie słuchy, że jedynymi krajami Almohadów, które ukróciły samowładztwo kadich i przez palce patrzą na działalność magów są emiraty z północnej wyspy, Andalayi. Tam można ponoć spotkać nawet nekromantów, nie tających swego procederu! Dziwny lud ci Almohadowie, skaczący od skrajności w skrajność – albo bardzo srodzy, albo bezwstydnie pobłażliwi...

Almohadowie są, tak jak my, ludźmi o skórze białej, choć większość z nich jest śniada, zapewne od piekącego słońca. Oprócz nich mieszkają na Archipelagu Południowo-Zachodnim inne białe plemiona i narody. Garamantowie są władcami pustynnego imperium Fasanu, na którego ziemiach znajduje się ponoć góra w całości składająca się ze szlachetnego i magicznego kamienia, karbunkułu. Jej lokalizacji usiłują dojść różni awanturnicy i magowie, ale Garamantowie pilnie strzegą swej tajemnicy.

Aksumici to lud bardzo tajemniczy i wielce starożytny. Dawno temu mieli przybyć z dżungli porastającej południową część Magarabiji, by na granicy gór i pustyń wybudować cudowne miasta, do których nie mają wstępu cudzoziemcy.

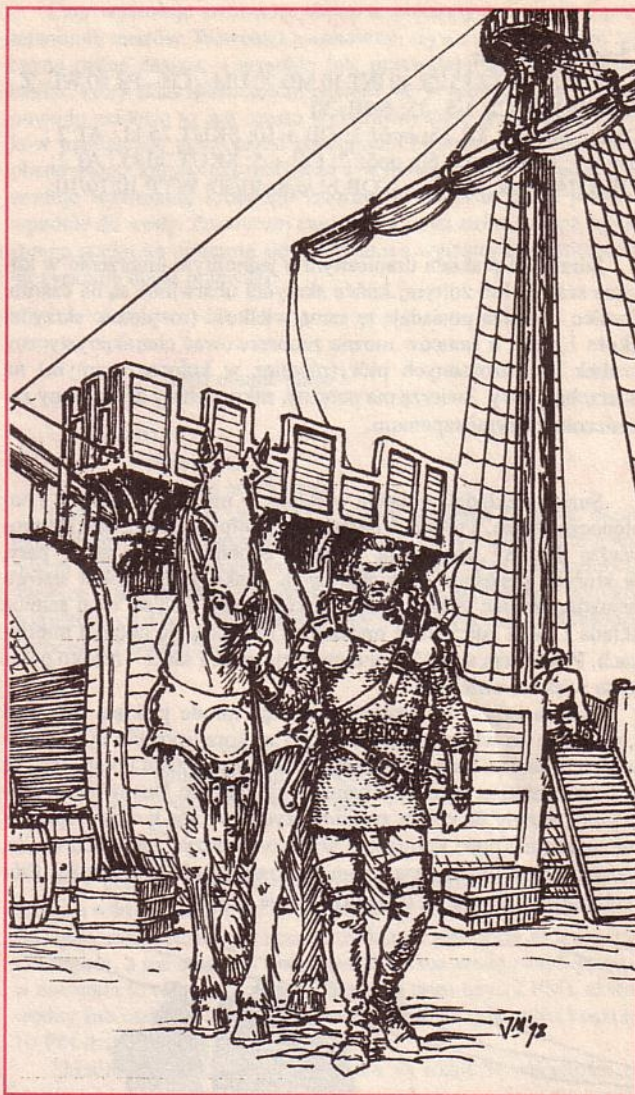
Tawarowie, Bererowie i Gatlowie to z kolei koczownicy, przemierzający półpustynie i stepy w poszukiwaniu paszy dla swych wierzchowców. Podobnie wędruje do dziś i część Almohadów.

Narodem żyjącym w zupełnie odmiennych warunkach są Gatowie z Andalayi. Niegdyś stworzyli potężne królestwo rolników i żeglarzy, którzy sprzymierzyli się z wieloma innymi ludami i wspólnie obalili potęgę gaddaratu orkijskiego, tym samym otwierając ludziom drogę do chwały. Później jednak potęga Gattów załamała się, a zniknęła zupełnie pod ciosami przybywających na Andalayę Almohadów.

Pełne uroku, niemal baśniowe krainy Almohadów graniczą z terenami słabo lub całkiem niepoznanymi – pustyniami, górami i dżunglami, gdzie czają się nie tylko potwory i dzikie rasy nie-ludzie, ale też ludzie o... czarnej skórze! Widziałem kilka takich dziwolągów, które służyły Almohadom za niewolników, choć uznawano je za leniwe bydła. Ich królestwa, jak potężne Sanga, na wpół legendarne Kano czy ludna Gana zajmują zachodnie i południowe połacie Magarabiji, gdzie jest dużo stepów i dżungli. Nie bez słuszości Almohadowie uznają Czarnych za dzikusów, bowiem wielu z nich żyje nago na drzewach, je surowe mięso na talerzach z liści i popija je krwią upolowanych zwierząt. Nawet królestwo Sanga, znane z bogactw, całą swą kulturę zawdzięcza Almohadom, którzy od dawien dawna utrzymują kontakty z tym dalekim krajem ze względu na bogactwo złota, jakie niosą tamtejsze rzeki.

Wspominałem już o lesie zwanym dżunglą, a przez Almohadów – barrubą. Kiedy dopłynąłem do jednej z wysp Morza Otoczonego, na własne oczy ujrzałem ten las. Z pozoru piękny i kolorowy, w istocie duszny, wilgotny, rojący się od robaków, jadowitych pajaków i niosących śmierć węży. Chwila nieuwagi wystarczyła, by niedoświadczony wędrowiec stracił tam życie. Dżungla skrywa też rasy wrogie ludziom, z których Almohadowie najlepiej znają rongerów. Są to stworzy niezbyt wielkie i dość do człowieka podobne, ale żyjące jak dzikie zwierzęta w norach, skąd wychodzą, by napadać na ludzkie siedziby i jeść człowiecze mięso. Osiedleni wokół Morza Otoczonego Almohadowie i sprzymierzeni z nimi Czarni toczą nieustające wojny z hordami rongerów, które niczym szczury co kilka lat rozrządzają się i atakują ludzi, usiłując nazreć się człowieczego mięsa.

Też nie-ludźmi, ale zupełnie inaczej nastawionymi do człowieka, są tajemniczy koczownicy pustynni, kumici. Wprawdzie handlują oni z Almohadami i Garamantami (dostarczają między innymi Kwiatów Pustyni – naturalnych zbitek kwarcowych, które natu-



ra ukształtowała na podobieństwo kwiatów), jednak starannie zachowują w tajemnicy własne tereny wypasu, siedziby i miejsca kultu. Opowiadano mi, że kumici są bardzo wysocy, zaś ich długie uszy powodują, iż wydają się mierzyć nawet ponad dwa metry wzrostu. Bogowie użyli im wielu darów, które czynią znośnym ich życie na pustyni. Jednym z tych darów są dziwaczne stopy: szerokie i miękkie jak poduchy, dzięki czemu kumici bez problemów poruszają się po sykim piasku. Tylko jedno plemię kumitów żyje bliżej ludzi – wynajęli się jako najemnicy do ochrony największej na archipelagu kopalni soli (sól ceni się tam niemal na równi ze złotem) w Idzilmasie, gdzie koszmarnie warunki uniemożliwiają ludziom normalne życie. Zaś dla kumitów pustynia, nawet przeżarta solą, jest domem.

Wiele tygodni podróżowałem po ziemiach Archipelagu Południowo-Zachodniego, topiłem się podczas sztormu, innym razem pustynia piekła mi stopy, to znów uciekałem przed ogromnymi kotami w dżungli. Walczyłem z piratami, mieszkając w zajązdach pustynnych (które mimo oddalenia od cywilizacji były lepiej zaopatrzone niż niejeden osmundzki szynk), nocowałem na stepie, pośród znużonych wielbłądów i koni. Widziałem zwierzęta dziwaczne, ni to psy, ni wydry: jedne polowały na ludzi niczym na zające, inne zaś – wcale nie mniej groźnie wyglądające – chodziły potulnie po człowieczych zagrodach. Powiedziałem wam, dziwny to świat, ciekawy i pełen cudów. Ale zapewne równie zdumiony byłby Almohad stojąc na ziemi Orcusa czy Tabadanu. Chyba nawet bardziej niż ja w ich krainie, bo uważam, że cuda naszego świata nie można z niczym porównać, nawet ze wspaniałościami ich dziedziny. Przynajmniej z tymi, które widziałem...

KRYSTAŁY CZASU

SURAD

Charakter: ntr. ntr.

ŻYW 35 SF 20 SZ 85 ZR 40 INT 10 MD 20 UM - CH - PR 50 WI - Z -
ODPORNOŚCI: 1-5 -25; 6-10 -30

Dziób; bgł. 65; TR 75; opóz 1; OB + 10; SKUT 25 kl.; AT 2;

Szpony; bgł. 50; TR 60; opóz 2; OB + 5; SKUT 30 kl.; AT 1;

ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. 40/30; WYP 10/10/10;

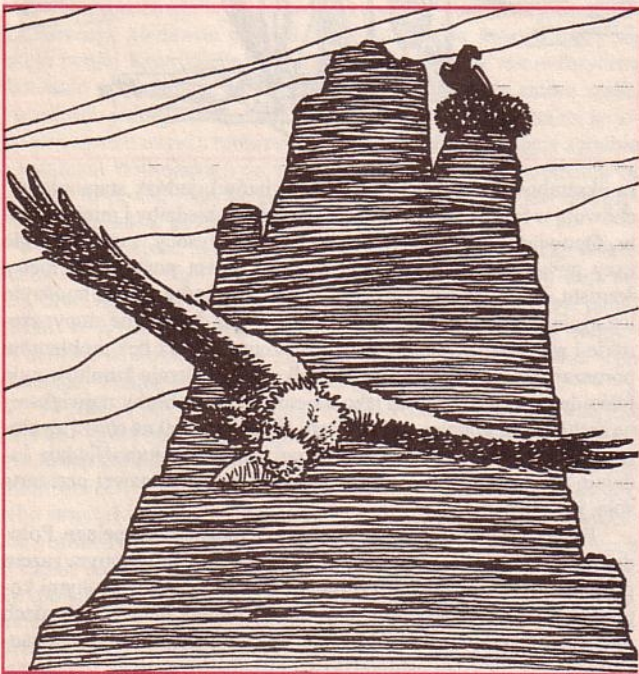
WYGLĄD

Surad jest ptakiem drapieżnym o jednolitym upierzeniu w kolorze szarym lub żółtym; końce skrzydeł ubarwione są na czarno. Samiec i samica posiadają tę samą wielkość (rozpiętość skrzydeł około 1,5 m), u samców można zaobserwować charakterystyczny czubek z nastroszonych piór (również w kolorze czarnym) na wierzchu głowy. Zwierzę ma potężny, zakrzywiony dziób i łapy zakończone ostrymi szponami.

TRYB ŻYCIA

Surady zakładają gniazda w stepie, w miejscach suchych i nasłonecznionych, a także na pustyniach i półpustyniach; ptaki te prowadzą dzienny tryb życia. Dorosłe osobniki łączą się w pary, w których pozostają do końca życia. Ptaki żerują wokół stałego gniazda, broniąc terenu przed konkurentami. Raz do roku samica składa 1 lub 2 jaja; młode opuszczają rodziców po około 5 miesiącach. Pokarmem suradów są niewielkie ptaki i ssaki - rzadko polują na większe zwierzęta.

Bardzo często Bererowie wybierają młode pisklęta z gniazd i trenują je do własnych celów. Ptaki wykorzystywane są do polowań, a posiadanie ich jest symbolem dobrego smaku i bogactwa, są też przedmiotem wymiany handlowej. Ponadto Bererowie wykorzystują surady do celów zwiadowczych podczas wojny - specjalnie tresowane ptaki kołują nad wykrytymi pozycjami przeciwnika, niekiedy są też wykorzystywane do przenoszenia wiadomości. Piór tych ptaków używa się do sporządzania ozdób.



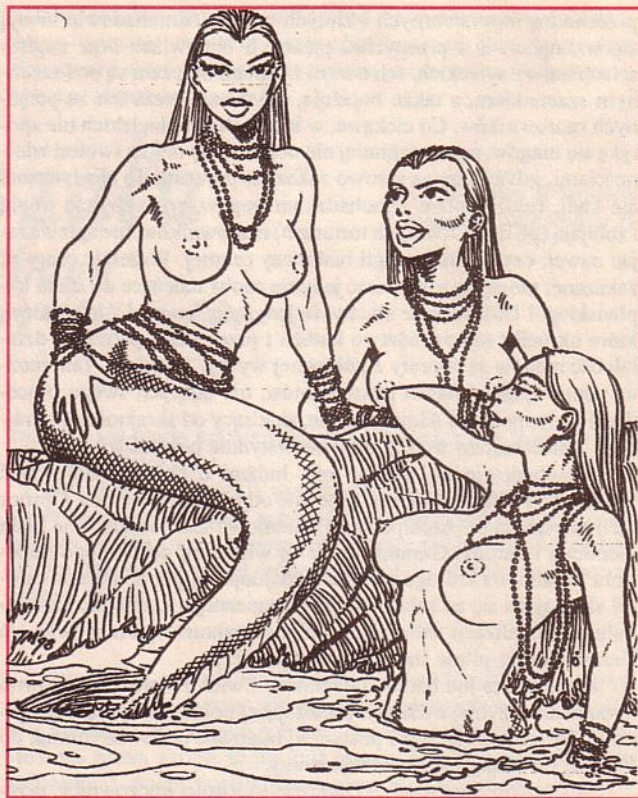
FARILE

Charakter: ntr. zły

ŻYW 390 SF 400 SZ 120 ZR 80 INT 60 MD 70 UM 85 CH 30 PR 30 WI - Z -
ODPORNOŚCI: 1-5; 6-10

Pysk; bgł. 110; TR 159; opóz 3; OB + 0; SKUT 180 tn; AT 1;

ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. 85/95; WYP. 180/200/220;



WYGLĄD

Demony ten przypominają wyglądem niewiastę o długich zębach, gorejących oczach i twarzy wyglądającej, jakby zrobiono je z przypalonego drewna; może jednak przybrać postać Odziewają się w szaty z gałązek i listowia.

TRYB ŻYCIA

Farile żyją w niewielkich grupkach, większość czasu spędzając na małych skalistych wysepkach. Widząc przepływający w pobliżu statek zamieniają się w piękne kobiety (czasem z rybim ogonem), śpiewem i okrzykami wabiąc marynarzy. Gdy tylko nieostrożne ofiary znajdą się w pobliżu, demony wracają do własnej postaci i rzucają się na nieszczęśników. Farile często przenoszą się z miejsca na miejsce w poszukiwaniu nowych ofiar; czasem zdarza się że atakują mieszkańców samotnych, nadbrzeżnych domostw lub nawet niewielkich osad.

WALKA

Farile atakują przeciwnika tylko będąc w swej naturalnej postaci (podszycając się pod ludzką kobietę mają przeciętną żywotność tej rasy, zaś rybi ogon uniemożliwia im poruszanie się po stałym gruncie), dążąc do przegryzienia mu szyi. Ich śpiew działa na ofiarę (patrz ZDOLNOŚĆ SPECJALNA) otumaniająco, co znacznie ułatwia im atak. Pokonane ofiary są zjadane.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Oczarowanie śpiewem

Słyszac śpiew demona ofiara musi wykonywać co rundę rzut obronny przeciwko odp. nr 2. Jeśli test się nie powiodł, ofiara zaprzestaje jakichkolwiek działań (nawet samoobrony!), wsłuchując się w cudowne dźwięki. Zaatakowana bezpośrednio przez demona - po powrocie przezeń do prawdziwej postaci - musi wykonywać co rundę rzut obronny przeciwko odp. nr 2 (aż do pierwszego udanego), aby móc podjąć aktywne działanie.

INFORMACJE DODATKOWE

Wielu alchemików chętnie kupuje skóry farili (wytwarza się w nich mikstury magiczne, mogą też służyć do wyrobu lekkich zbroi), płacąc za nie po ok. 300 sztuk złota.

KRYSTAŁY CZASU



ZHUL

Charakter: cht. zły

ŻYW 270 **SF** 170 **SZ** 130 **ZR** 95 **INT** 70 **MD** 80 **UM** 35 **CH** 90 **PR** 45 **WI** - **Z** - **ODPORNOŚCI:** 1-5 -75 ; 6-10 -130;

Pięść; bgł. 145; **TR** 165; opóz 2; **OB** + 5; **SKUT** 85 ob.+spec.; **AT** 1; **ZBROJA:** brak (magia); **OGR.** - ; **OB** bl./dal. 110/95; **WYP** 150/160/170;

Zhule to nadzwyczaj niebezpieczne demony, które zdomowały się na skrajach pustyń i osiągnęły pewną władzę nad piaskami.

WYGLĄD

Stwory te są wielkości człowieka. Ich na pół przezroczyste ciało wygląda niczym płomień pochodni; mają kopyta ośla i błękitne oczy. Zhule potrafią przybrać postać zwierzęcia lub wiedźmy – można je wtedy rozpoznać po odorze, jaki od nich bije. Czasem, dzięki władzy nad żywiołem ziemi, przybierają formę piaskowego wiru lub burzy.

TRYB ŻYCIA

Istoty te nie są mistrzami wiedzy magicznej, ale posiadają przyrodzoną niewielką władzę nad żywiołem ziemi. W razie niepowodzenia w walce wręcz (patrz **INFORMACJE DODATKOWE**), albo gdy przeciwników jest zbyt wielu, zhule przemieniają się w burzę piaskową. Pojedynczy człowiek łatwo zginie w objęciach gwałtownego wiru, ale nie zrobi on większej szkody oddziałowi liczącemu ponad dziesięciu ludzi.

Pewna grupa zhuli napada na wędrowców i pożera ich, a część żyje w okolicach cmentarzy, gdzie wykopuje i zjada świeże trupy. W czasie dnia śpią w opuszczonych domach lub pustynnych pieczarach, by wyruszyć na łowy po zmroku.

INFORMACJE DODATKOWE

Demon może w czasie walki wręcz wykorzystać zdolność koncentrowania magicznego ognia w jednym miejscu, co powoduje

powstanie u przeciwnika znacznie większych obrażeń niż po normalnym ciosie.

Ogniste uderzenie

Pięść demona zamienia się w niewielką, rozżarzoną kulę ognia, zadając przeciwnikowi dodatkowe 150+1k50 obrażeń (połowa obrażeń po udanym rzucie obronnym przeciwko odp. nr. 8). Atak ten jest dwukrotnie wolniejszy od zwykłego ciosu.

HUMSHER

Charakter: ntr. ntr.

ŻYW 12500 **SF** 9000 **SZ** 50 **ZR** 40 **INT** 20 **MD** 45 **UM** - **CH** - **PR** - **WI** - **Z** - **ODPORNOŚCI:** 1-5 -146; 6-10 -276;

WYGLĄD

Wedle opowieści widziano dotąd tylko głowy tych ogromnych morskich potworów (zwanymi również „tymi, które wciągają”) – wyglądają jak wierzchołek ogromnej góry, w którym iskrzą się dwie pary czerwonych oczu, a zaraz pod nimi rozwiera się „przepaść” (zapewne jest to wielki otwór gębowy), która wciąga nieprzebrane ilości wody, razem ze wszystkim, co po niej pływa.

Wielkość głowy (a raczej części widocznej nad wodą) wedle różnych szacunków dochodzi do dziesięciu metrów wysokości i dwudziestu szerokości. Ciało tego stwora jest spękane i gruzłowate, czarne lub ciemnobrunatne, porośnięte pąkami i innym morskim śmieciem,

TRYB ŻYCIA

Głowa humshera wylania się z odmetów zupełnie niespodziewanie, zawsze w miejscach bogatych w ławice (stąd można wnioskować, że żywią się drobnymi rybami), ale jednocześnie głębokich (z tego z kolei wynika, że reszta ciała humshera jest na tyle wielka, że nie może się on poruszać na płycznach). Znane są przypadki pochłaniania łodzi rybackich z załogą, ale ocalali rybacy twierdzą, że humshery wcale nie nastawiają swych paszcz w kierunku łodzi, a raczej ku ławicom.

WALKA

Nikt nie zna istoty, która potrafiłaby zabić lub przepłoszyć humshera (z tego też powodu nie podajemy jego charakterystyk bojowych, bowiem wynik jakiegokolwiek starcia pomiędzy humsherem a bohaterami jest z góry przesądzony); podobnie nikt nigdy nie zdołał uratować się z paszczy tego potwora.



EARTHDAWN

Greg Gorden i Louis J. Prosperé

MAGIA KRWI

Tekst zaczerpnięty z „Gamemastering Earthdawn”, wydane przez firmę FASA

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Ian Miller i Kent Burles

Wielu powiada, że niewolnictwo to najgorsza rzecz, jaką Theranie sprowadzili do Barsawii. Z jednym się jednak nie zgadzam. Najgorsza rzecz, którą uczynili, wciąż jest wśród nas. To wykorzystywanie naszej własnej krwi w magii...

Vercian, throalski Czarodziej,
autor *Myśli harmonii*

W podręczniku *Earthdawn* wspomniano, że jedną z trzech postaci magii istniejącej w świecie *Przebudzenia Ziemi*, obok magii wątków i magii zaklęć, jest magia krwi – potężna moc wymagająca znacznych kosztów. By jej użyć, mag musi poświęcić swą własną krew. Zwykle wystarcza jedna lub dwie krople, fakt jednak pozostaje faktem – trzeba poświęcić swoją krew, by dostarczyć magii energii, poświęcić swe siły życiowe.

Magia krwi wciąż budzi żywe wspomnienia cierpień, które niemal wszyscy zadawali sobie w dniach poprzedzających Pogrom. Dlatego też zwykli Barsawianie z podejrzliwością patrzą na tych, którzy korzystają z magii krwi. Większość stara się zostawić za sobą zniszczenia wywołane przez Horrory lub zapomnieć o nich. Postanowili oni ignorować wszystko, co reprezentuje sobą magia krwi, choć mogłaby ona bardzo pomóc w walce z pozostałymi w tym wymiarze bestiami. Ci, którzy chcą osiągnąć większe dobro zdecydowali się sięgnąć po wszystkie konieczne środki, nazywają teraz magię krwi „magią życia”. Mają nadzieję, że w ten sposób uwypuklą pozytywną jej stronę i że z czasem narodzi się tolerancja dla tych, którzy jej używają.

Historia

Poniżej znajdują się fragmenty *Myśli harmonii Verciana*, 1460 TH.

Magia krwi jest teraz i, niestety, zawsze będzie częścią naszego świata. Dowiedzieliśmy się o mocy, którą energia życia daje magii w naszym świecie, i zaczęliśmy z niej korzystać. To ona pozwoliła nam w pełni wyzwolić się z życia w kaerach i pomogła pokonać Imperium Thery. Jaką jednak cenę musieliśmy za to zapłacić?

Zarówno my, jak i nasi przodkowie uczymy się na błędach. Dlatego też poniżej przedstawiam krótką historię odkrycia i rozwoju magii krwi w prowincji zwanej Barsawią. Następne pokolenia powinny zrozumieć tą lekcję.

Magia krwi narodziła się w magicznych laboratoriach i eksperymentalnych komnatach tych mężczyzn i kobiet, którzy pewnego dnia założyli Imperium Thery.

Kiedy populacja Nehr'esham („ośrodka umysłu”, który później stał się Wieczną Biblioteką Thery) osiągnęła taki poziom, że groziła wydostaniem się spod kontroli, przywódcy postanowili wymusić na tych, którzy chcieli przyłączyć się do Wielkiego Projektu, odprawianie rytuałów inicjacji. Jeden z tych obrzędów przekształcił się w przysięgę krwi, którą nowicjusz składał przywódcom Nehr'esham i w ten sposób poświęcał całe swe życie Wielkiemu Projektowi i uzupełnianiu Wiecznej Biblioteki.

Wkrótce przyrzeczenia pieczętowane krwią stały się tradycją wśród uczonych Nehr'esham, którzy zaczęli składać je również w innych celach. Niegdyś wrogowie składali przysięgi krwi przyrzekając wieczny pokój; również małżeństwa pieczętowano krwią. Niestety w świecie magicznej myśli zdarza się, że zwyczajne czyny stają się czynami tworzenia. Magiczna energia świata zaczęła tworzyć własny wzorec wokół praktyk wielu z nas, a przysięgi krwi nasączały ten wzorec mocą. I stało się. W przeszłości tego, który złamał przysięgę krwi, jedynie unikano; teraz jednak magia łącząca się z przyrzeczeniem fizycznie naznaczała przeniewiercę. Na jego ciele – w miejscach, z których pochodziła krew – pojawiały się runiczne blizny, opierające się wszelkiemu leczeniu, nawet magicznemu.

Rozpowszechnienie

Przywódcy Nehr'esham wysyłali we wszystkie strony świata poszukiwaczy, którzy zbierali dzieła dla Wiecznej Biblioteki. To właśnie ci wędrowcy podczas swych podróży rozpowszechnili ideę składania przysięgi krwi – stały się one gwarantem umów handlowych, przyrzeczeń lojalności i przyjaźni oraz innych ważnych obietnic. Wykorzystywanie magii krwi rozpowszechniało się, a im była częściej używana, tym silniej wiązała się z magią całego świata. I jak to już nieraz się zdarzało, wraz ze wzrostem więzi między zwykłą magią a używaniem magii krwi szło coraz częstsze jej wykorzystywanie.

Badania

Z wspomnianego przez mnie prozaicznego źródła rozwijały się coraz to nowe sposoby wykorzystywania magii krwi. Czarodzieje i Ksenomanci widzieli jej potęgę i próbowali lepiej ją zrozumieć. Doszli do wniosku, że jeśli magia krwi tak silnie pieczętuje przysięgi i obietnice, to z pewnością można znaleźć dla niej i inne zastosowania. Zaczęli eksperymentować, próbując połączyć poświęcenie krwi z nadaniem energii magicznym przedmiotom. Próby z istniejącymi przedmiotami skończyły się nieznacznymi sukcesami. Jednak przy okazji udało się odkryć sposób tworzenia magicznych przedmiotów, których energia pochodziła tylko z krwi. Wynik tych badań to znane nam dziś amulety krwi – magiczne przedmioty, których potężne moce są z nią związane.

Podczas lat, w trakcie których prowadzono badania i stworzono amulety krwi, poszukiwacze przygód poznali (niektórzy uważają, że stworzyli) inne rodzaje magii krwi. Herosi odkryli, że poświęcenie własnej krwi wzmacnia moc talentów i magicznych zdolności poza fizyczne i umysłowe granice. Magowie wykorzystywali magię krwi do wydłużania czasu działania zaklęć, a adepci innych dyscyplin do wzmacniania efektów magicznych talentów. I znów magia krwi zatoczyła znany nam krąg – jej rozpowszechnienie doprowadziło do zwiększenia potęgi i do zmanifestowania się w nowych postaciach. Niestety tak nieszczęśliwie się złożyło, że wzrost użycia magii krwi nastąpił w chwili, gdy zdesperowani mieszkańcy Barsawii obawiali się nadchodzącego wielkimi krokami Pogromu.

ochrona

Nim Theranie opracowali *Rytuały ochrony i przetrwania* i zaoferowali je mieszkańcom Barsawii podczas wojen orichalkowych, niemal wszyscy na własną rękę szukali różnych metod obrony przed nadchodzącym Pogromem. Wielu eksperymentowało z magią krwi, jednak efekty tych badań często okazywały się równie przerażające co samo nadejście Horrorów. Mimo to doświadczenia te prowadzono i później, już w kaerach i cytadelach. Barsawianie słyszeli o straszliwych mocach Horrorów i obawiali się, że nawet opracowane przez Theran metody obrony mogą okazać się niewystarczające. Dlatego też sięgali po rytuały magii krwi, które zapewniały dodatkową ochronę. Pojawiające się wokół świadectwa potęgi magii krwi sprawiły, że Barsawianie zaczęli wierzyć, iż obroni ich ona nawet przed tymi Horrorami, które zdolają przedostać się przez theranśkie bariery.

Najstraszliwsze legendy opowiadają o całych wspólnotach, których członkowie poświęcali życia, by mocą swej krwi wzmocnić

rytuały i w ten sposób ochronić swych potomków na czas Pogromu. W wielu osadach losowano mieszkańców, którzy mieli poświęcić swą krew. Pechowcy mieli do wyboru albo zaakceptować swój los, albo zostać banitami wygnanymi ze wspólnoty.

To były jednak wyjątkowe przypadki. Większość Barsawian nie pokładała tak wielkiej wiary w magię krwi i używała jej tylko tak, jak przed wiekami – do pieczętowania przysięg i obietnic, czasem do tworzenia amuletów lub do wzmacniania działania magii.

Koniec Pogromu i otwarcie kaerów oznaczało również koniec magii krwi w Barsawii, na co zapewne wiele rzeczy miało wpływ. Wydaje mi się jednak, że główną przyczyną stał się przykład Dworu Elfów i Smocza Puszcza. Elfy – zbyt dumne, by zaakceptować theranские metody obrony przed Horrorami – opracowały własne sposoby ochrony. Kiedy zaś one zawiodły, sięgnęły po magię krwi, która przemieniła zarówno elfy, jak i ich las. I tak oto najbardziej ekstremalnym przykładem potęgi magii życia stało się miejsce zwane dziś Krwawą Puszczą. Świat ujrzał efekt działania wykorzystanej w rozpacz magii krwi i ze strachem oraz odrazą ją odrzucił.

Historia magii krwi powinna być lekcją dla każdego, kto odważy się jej użyć. Jest ona tak potężna, że należy się jej obawiać, a nie skwapliwie ją wykorzystywać.

W ZWIĄZKU Z MAGIĄ KRWI

Uzupełnienie Anzelma z Throalu do Myśli harmonii, 1505 TH.

Od czasu opublikowania tekstu Vericana wykorzystanie magia krwi przyjęło dwie różne postacie. Większość adeptów i magów praktykuje ten jej rodzaj, który opiera się na niewielkich, osobistych poświęceniach życiowej energii. Ta magia krwi znana jest pod nazwą magii życia. Warto przy okazji wspomnieć, że choć każde użycie magii krwi na stałe naznacza osobę, która ją wykorzystuje, pierwsze sięgnięcie po jej moc należy uznać za stosunkowo mało ryzykowne.

Natomiast pojęcie magia krwi odnosi się dziś niemal wyłącznie do czerpania mocy nie z samopoświęcenia życiowej energii, ale z niechętnych temu ofiar. Powiada się, że jedynie Theranie praktykują ten rodzaj magii krwi, są to jednak tylko plotki, a nie potwierdzone fakty. Inne opowieści sugerują, że wiekowa magiczna dominacja Theran wynika właśnie z praktykowania poświęceń krwi ofiar. Nie krążą jednak nawet plotki mówiące o tym, by tej magii krwi użyto w Barsawii od Czasów Ukrycia.

Originalne zapiski Vericana poświęcone są niekończącej się dyskusji między uczonymi dotyczącej wykorzystywania magii krwi. Jedna strona sporu utrzymywała, że magia krwi w swej pierwotnej postaci – a więc jako przysięgi, amulety i tym podobne – nie wiąże się z żadnym ryzykiem. Ci uczeni twierdzili, że magia krwi to po prostu rozszerzenie naszego podstawowego rozumienia magii i – co się z tym wiąże – jej używanie przez adeptów nie jest bardziej niebezpieczne niż wykorzystywanie wzorców czy wątków.

Inni utrzymywali, że magia krwi w każdej postaci to wynik splugawienia świata przez Horrory. Sugerowali również, że jej źródła pochodzą właśnie od Horrorów, a korzystanie z niej zbliża do tych bestii.

Uczony świat nie dzielił się dokładnie na te dwa obozy. Ci światli mężczyźni i kobiety, którzy wiele lat spędzili podróżując w poszukiwaniu zaginionej wiedzy oraz dzieł dla Wiecznej Biblioteki, widzieli magię krwi wykorzystywaną zarówno dla dobrych, jak i dla złych celów. Oczywiście wszyscy wiedzieli o Krwawej



Puszczy – nieustającym świadectwem przerażającego błędu. Jednocześnie byli jednak świadomi zalet, wiążących się z wykorzystaniem tego, co dziś zwiemy magią życia, która wszak nie powodowała żadnych niekorzystnych efektów.

Ci uczeni podzielali nadzieję Vericana, że wiedza o nadużywaniu w przeszłości magii krwi posłuży jako lekcja dla tych, którzy teraz z niej korzystają. Wszyscy zaś zgadzali się, że magia krwi oferuje wielką potęgę, z którą wiąże się jednak równie wielka odpowiedzialność.

WYKORZYSTYWANIE MAGII KRWI

Będąc Mistrz Gry decydujesz, jak wielką rolę magia krwi będzie miała w twoim **Przebudzeniu Ziemi**. Czy będzie źródłem pozytywnej potęgi, czy też wykorzystywać ją będą jedynie plugawe istoty i równie źli Dawcy Imion? Czy przysięgi krwi będą typowym elementem życia, czy też przyczyną wyobcowania? Czy amulety będą dostępne w większości miast i osad Barsawii, czy też tylko na czarnym rynku? A może w twoich przygodach w ogóle nie ma miejsca na magię krwi? Być może w twoim świecie **Przebudzenia Ziemi** została ona zakazana w chwili, gdy Pogrom dobiegł końca? Jeśli zdecydowałeś się właśnie na takie rozwiązanie, po prostu zignoruj wszystkie informacje o magii krwi, które znajdują się w podręczniku **Earthdawn**. Pamiętaj jednak, że decyzja ta wpłynie na każdą kampanię, jaką poprowadzisz.

Publikowane przez firmę FASA (a za nią przez IMP s.c.) materiały do **Przebudzenia Ziemi** będą traktowały magię krwi tak, jak opisał to Anzelm w *Uzupełnieniu do „Myśli harmonii”*. Innymi słowy, będzie ona istniała w dwóch postaciach: pozytywnej, a więc takiej, jaką mogą wykorzystywać postacie graczy – zwanej magią życia; oraz negatywnej, praktykowanej jedynie przez splugawionych przez Horrory i złych bohaterów niezależnych. Zdecydowaliśmy się na taką wizję, ponieważ wierzymy, iż taki podział będzie



inspirował powstawanie interesujących postaci i historii. Raz jeszcze przypomnimy, że tak czy inaczej to ty decydujesz, jak wygląda twoje *Przebudzenie Ziemi*. Pamiętaj jednak, że bohaterowie graczy mogą praktykować jedynie magię życia. Nasze produkty będą zawierać zasady dotyczące wykorzystywania tylko i wyłącznie pozytywnej magii krwi. Ty jako Mistrz Gry możesz wyposażać złych i plugawych bohaterów niezależnych w negatywną magię krwi, my jednak nie będziemy publikować dotyczących jej reguł.

Aby pomóc ci zdecydować, jaką rolę przydzielisz magii krwi, podajemy kilka informacji, które powinieneś wziąć pod rozwagę.

1. Magia krwi to potężna siła, która może być istotnym elementem atmosfery i nastroju przygody. Jednocześnie dzięki niej bohaterowie graczy mogą stać się niezwykle potężni.

2. Jeśli zdecydujesz się wykorzystywać magię krwi w swoich kampaniach, poproś graczy, by zapisywali wszystkie związane z nią obrażenia w odpowiednim miejscu na karcie postaci. Dzięki temu łatwiej będzie ustalić, które obrażenia są wynikiem walki, a które to „permanentne” efekty działania magii krwi.

Czas, przez który bohater posiada obrażenia wywołane magią krwi, jest zmienny. Większość z tych obrażeń jest permanentna, ale

niektóre z nich można uleczyć, kiedy magia przestanie działać. Jeśli, na przykład, mag wykorzysta magię krwi do zwiększenia czasu działania zaklęcia, to będzie mógł wyleczyć obrażenia, kiedy czar dobiegnie końca.

Obrażenia wywołane przez amulety krwi utrzymują się tylko do czasu użycia amuletu lub przez rok i dzień.

3. Musisz pamiętać, że kiedy zdecydujesz się wykorzystywać magię krwi w swojej grze, stanie się ona jednym z bardziej niepokojących elementów *Przebudzenia Ziemi*. Magia krwi powinna nieustannie przypominać o ranach, jakie mieszkańcy Barsawii sami sobie zadali, by ochronić się w trakcie Pogromu. To jedna z blizn po Długiej Nocy, nie pozostawiły jej jednak Horrory, a Dawcy Imion.

Bohaterowie graczy, którzy zdecydują się wykorzystywać magię krwi, powinni czuć się co najmniej odrobinę zaniepokojeni. Nawet korzystanie z magii życia musi wywoływać niepokój. Pamiętaj, że nie tylko świat *Przebudzenia Ziemi* próbuje odrodzić się po wielkich fizycznych zniszczeniach; również jego mieszkańcy pragną znów stać się sobą po tym, co musieli uczynić, by ochronić się przed Horrorami. Nawet szlachetne cele nie powinny uświęcać środków i bohaterowie powinni o tym wiedzieć. Więcej informacji o tym problemie znajdziesz w *Przygodach i kampaniach* – patrz „Magia i Miecz” nr 6(54)/98.

PRZYSIĘGI KRWI

Magia krwi posiada trzy główne funkcje w *Przebudzeniu Ziemi*: wzmacnia talenty, nasącza energią amulety krwi i pieczętuje przysięgi krwi. Podręcznik główny do gry *Earthdawn* zawiera informacje dotyczące wykorzystywania pierwszych dwóch z tych postaci magii krwi. Natomiast tutaj znajdziesz informacje o przysięgach, a więc o pokoju krwi, obietnicy krwi i braterstwie krwi.

Przysięgi krwi odzwierciedlają najbardziej znaczący sposób wykorzystywania magii życia w świecie *Przebudzenia Ziemi*, pozwalając stosować ją jako swego rodzaju magię społeczną. W tym przypadku magia krwi służy jako gwarant, pieczęć wiążąca dwie osoby. Twoja postać może złożyć przysięgę krwi jedynie z tymi bohaterami niezależnymi, którzy w najgorszym przypadku mają nieżyczliwy stosunek do niej. W większości przypadków przysięgi krwi będą wiązać bohaterów niezależnych i postaci graczy, jednak za zgodą Mistrza Gry dwóch graczy może połączyć się składając jedną z przysięg.

Jedną przysięgę krwi może wiązać ze sobą tylko dwie osoby. Jeśli dwóch bohaterów pragnie związać się, na przykład, z trzema krasnoludami, każdy z nich musi złożyć trzy przyrzeczenia, każde z innym z brodatych przyjaciół.

Przysięgi krwi trzeba składać dobrowolnie. Warto jednak pamiętać, że bohatera, który składa jedną z nich będąc pod wpływem magicznych uroków lub zaklęć, należy traktować tak, jakby czynił to z własnej woli. Legendy roją się wszak od postaci, które złożyły przysięgi krwi po pijanemu i które później gorzko żałowały swego czynu.

Przysięgi krwi mają być gwarantem dotrzymania słowa, udostępnienia zdolności, wymiany czynów czy dochowania obietnicy itd. Wielu bardów snuje opowieści o oszustach, którzy w jakiś sposób zachęcali innych do składania nieprzemyślanych przysięg; zwykle jednak takim szachrajom prędzej czy później życie odpłacało z nawiązką – magia krwi zawsze karze tych, którzy korzystają z niej w niesprawiedliwy sposób.

Jak w przypadku niemal całej magii życia, przysięgi krwi działają przez rok i dzień. Kiedy ten okres minie, można je oczywiście odnowić na kolejny rok i dzień.

RANY KRWI

Każde użycie magii krwi powoduje stałe obrażenia, które bohater może uleczyć dopiero gdy minie rok i dzień. Również postać, która składa przysięgę krwi, otrzymuje permanentne obrażenia w chwili złożenia ślubu. W tym jednak przypadku ryzykuje ona bardzo poważne konsekwencje, jeśli świadomie lub nieświadomie

złamanie swe słowo. Bohater, który nie dotrzyma przysięgi, otrzymuje ranę, którą można uleczyć jedynie korzystając z magicznego eliksiru leczenia. W tym jednak przypadku mikstura ta działa nieco inaczej. Nie leczy ona od razu rany krwi – bohater wpiwiera eliksir, a gracz następnie wykonuje test zdrowienia ze stopniem Żywotności plus 8 przeciw obronie magicznej wynoszącej 24. Jeżeli test się powiedzie, rana zostanie uleczona, pozostawi jednak po sobie runiczną bliznę, a ponadto bohater nie wyleczy się przy okazji z żadnych obrażeń. Jeśli zaś test będzie nieudany, rana pozostanie, ale za to postać wyliże się z tyłu obrażeń, ile wynosił wynik testu zdrowienia.

Bohater może uleczyć ranę spowodowaną złamaniem przysięgi krwi dopiero po tym, jak wyleczy się z wszystkich innych ran (na przykład tych, które otrzymał w trakcie walki). Cały czas należy pamiętać, że eliksir leczenia umożliwia pozbycie się tylko i wyłącznie jednej rany.

Legendy powiadają, że głosiciele są w stanie uleczyć ranę, która powstała w wyniku złamania przysięgi krwi. Niestety ostatnio nie pojawiły się żadne dowody, które potwierdziłyby te opowieści.

POKÓJ KRWI

Jak sama nazwa wskazuje, ta przysięga krwi pieczętuje pokój między dwoma bohaterami. Każdych dwóch żyjących bohaterów pochodzących z dowolnej z ras Dawców Imion (z wyjątkiem obsydianów) może złożyć przysięgę pokoju krwi.

Składając tę przysięgę, każdy z bohaterów toczy krew z ręki, w której dzierży broń (w przypadku t'skrangów często jest to ogon), co powoduje dwa obrażenia – należy to zaznaczyć w karcie postaci. Tych obrażeń nie można uleczyć dopóki pokój krwi utrzymuje swą moc. Co więcej, staną się one permanentne, jeśli bohater złamie tę przysięgę krwi.

Po rytualnym zranieniu się, każdy z bohaterów wkłada swą broń w krew przysięgłego sprzymierzeńca. Podczas gdy krew na ostrzach wysycha, postaci wypowiadają słowa przysięgi. Każda z przysięg brzmi nieco inaczej w zależności od miejsca Barsawii oraz od rasy, wszystkie jednak są dość podobne i posiadają wiele wspólnych cech. Oto przykład jednej z nich:

Niech słońce świecące ponad ziemią oświecła me czyny. Niech wszyscy ujrzą, że nie chcę w żaden sposób zranić [imię drugiego bohatera]. Nie uczynię nic, by spowodować nieszczęście na niego lub na tych, którzy pochodzą z jego krwi. Nie będę również bezczynnością swą zezwalał, by [imię drugiego bohatera] lub jego bliskim stała się jakaś krzywda.

Niech światło księżyca rozjaśniającego ziemię przyświeca moim zamiarom. Niech wszyscy wiedzą, że zawsze dotrzymuję swego słowa.

Składając przysięgę pokoju krwi dwaj bohaterowie dają słowo, że nigdy nie uczynią sobie krzywdy ani poprzez bezczynność do niej nie dopuszczą. To zobowiązanie jest niezwykle silne. Bohater, który je złoży, nigdy nie może świadomie zranić swego towarzysza bądź też dopuścić, by stało mu się nieszczęście, jeśli ma szansę temu zapobiec. Postać, która świadomie lub nieświadomie złamie przysięgę, automatycznie zwalnia ze słowa drugą ze związanych nią osób.

Złamanie przysięgi pokoju objawia się magiczną raną pojawiającą się w miejscu, z którego pochodziła krew. Bohater posiada tą ranę przez rok i dzień od dnia, w którym ją otrzymał. Tak więc postać, która złamała przysięgę w tydzień po jej złożeniu, będzie ranna przez rok i dzień od tego momentu. Jeśli zaś nie dotrzyma ona słowa w ostatnim dniu pokoju krwi, to rana będzie istnieć przez następny rok i dzień. Co więcej, tak otrzymana rana nie leczy się w naturalny sposób w przeciągu tego czasu.

Bohater może próbować wyleczyć tę ranę używając eliksiru leczenia i stosując reguły podane wcześniej (patrz **Rany krwi**). Jeśli mu się to uda, pozbędzie się rany, ale pozostanie po niej runiczna blizna. Magowie, którzy wykorzystają talent *czytanie/pisanie znaków magicznych*, odczytają w bliźnie imię osoby, którą bohater zranił nie dotrzymując pokoju krwi. Tego rodzaju blizny na zawsze

naznaczają postać, którą każdy rozpozna jako zdrajcę. Bohater może oczywiście próbować ukryć je pod ubraniem, makijażem lub stosując iluzję.

Jeśli obaj bohaterowie dotrzymają słowa przez rok i dzień, miejsce, z którego pochodziła krew potrzebna do rytuału, nabierze złotej, srebrnej, szmaragdowej lub rubinowej barwy. Wtedy również dobiegnie końca przysięga, więc otrzymane podczas jej składania obrażenia można będzie normalnie uleczyć. Ponadto obie postaci w nagrodę za dotrzymanie słowa mogą podnieść o 1 swe progi życia. Oczywiście bohaterowie nie mają obowiązku odnawiać przysięgi po jej upływie. Jeśli jednak dotrzymany przez rok i dzień pokój zostanie złamany, obaj utracą dodatkowy punkt zwiększający ich progi życia.

Bohater może złożyć z tą samą osobą kolejną przysięgę po tym, jak upłynie czas działania istniejącego pokoju krwi. Odnowiona przysięga nie wymaga poświęcenia kolejnych obrażeń, nie daje jednak również prawa do zwiększenia o 1 progę życia. Jak widać bohaterowie mogą wiązać się na wzajem następnymi pokojami krwi w nieskończoność. Oczywiście jeśli jeden z nich złamie w końcu przysięgę (bez względu na to, czy będzie to pierwsza czy któraś z kolejnych), otrzyma magiczną ranę, tak jak to było opisane wcześniej.

Dana postać może złożyć tyle przysięg pokoju, ile sobie życzy – ogranicza ją jedynie liczba permanentnych obrażeń, które otrzymuje dając słowo.

OBJETNICA KRWI

Osoby składający obietnicę krwi gwarantują sobie nawzajem wykonanie pewnego zadania. Każdych dwóch żyjących bohaterów może złożyć tę przysięgę bez względu na rasę (z wyjątkiem obydwu), pod warunkiem, że w najgorszym przypadku są wobec siebie nieżyczliwe. Warto jednak wiedzieć, że przysięgi te składają jedynie ci, którzy decydują się dokonać niebezpiecznych i heroicznych czynów. Dlatego też nie może się tak zdarzyć, że dwóch bohaterów złoży taką obietnicę krwi: jeden ugotuje obiad, a drugi pozmywa naczynia.

Składając obietnicę krwi bohaterowie wpiwiera nacinają swe czoła, a potem piersi na wysokości serca i toczą z tych ran krew, co powoduje cztery obrażenia. Tych obrażeń nie można uleczyć nim minie rok i dzień lub nim obaj przysięgający wypełnią swe obietnice.

Następnie każdy z bohaterów wyciera lewą ręką krew ze swego czoła, a prawą z piersi. Potem składający przysięgę spoglądają na siebie i podają sobie dłonie, upewniając się, że ich krew się wymiesza. Podczas gdy krew powoli wysycha, bohaterowie podają swe imiona i składają sobie nawzajem obietnice. Obie obietnice powinny zostać wyrażone w możliwie podobny do siebie sposób i muszą bardzo dokładnie opisywać czyn, które postaci chcą dokonać. Słowa przysięgi powinny również określać czas, jaki każda z postaci ma na spełnienie obietnicy (może to być dowolny okres, nie przekraczający roku i dnia). Podczas składania przysięgi, bohaterowie wymieniają talent lub umiejętność, którą będą wykorzystywać podczas dokonywania czynu. Obaj muszą również zgodzić się na spotkanie po wypełnieniu obietnicy, które winno mieć miejsce w przeciągu roku i dnia od chwili złożenia przysięgi.

Delethrien, elf Łucznik, podczas jednej ze swych przygód natrafia na Filtcha, wietrznika Złodzieja o nienajlepszej reputacji. Delethrien nie może się obejść bez Zimowego Szalu – magicznej strzały ukrytej gdzieś w jaskiniach, w których żyje smok Lodoskrzydły. Filtcha natomiast z niewiadomych powodów potrzebuje kilku liści trzech magicznych roślin – oka węża, księżycowej trzciny i lewitującej palmy – które ponoć rosną gdzieś pośród Mglistych Bagien. Wietrznik zna tajemnice kryjące się w siedzibie Lodoskrzydłego, odmawia jednak ich sprzedania i nie daje się wynająć jako przewodnik. Nie chce również kręcić się po bagnach, więc Filtchowi i Delethrienowi udaje się dojść do porozumienia. Obaj zgadzają się złożyć przysięgę krwi i wypełnić obietnice:

– Ja, Delethrien, elf Łucznik, obiecuję wyruszyć na Mgliste Bagna, gdzie odnajdę liście trzech magicznych roślin: oka węża, księżycowej

trzcinę i lewitującą palmę. Będę gorliwie dokładał wszelkich starań podczas tej wyprawy. Będę również zabijał niebezpieczne stworzy, które tam żyją, za pomocą celnego strzału. Dopóki nie zdobędę tych liści, nie podejmę się innego zadania. Nie będę również zwlekał z ich odszukaniem, co nastąpi przed nadejściem zimowej pory. Wtedy to powrócę do tej gospody i dostarczę liście Filtchowi Złodziejowi, z którym na znak przysięgi mieszam mą krew.

– Ja, Flitch, wietrznik Złodziej, obiecuję wyruszyć do jaskiń smoka Lodoskrzydłego, przez które będę skradał się ciszej niż padający w cichą noc śnieg i gdzie odnajdę strzałę zwaną Zimowy Szał. Będę gorliwie dokładał wszelkich starań podczas tej wyprawy. Dopóki nie zdobędę tej strzały, nie podejmę się innego zadania. Nie będę również zwlekał z jej odszukaniem, co nastąpi przed nadejściem zimowej pory. Wtedy to powrócę do tej gospody i dostarczę strzałę Delethrienowi Łucznikowi, z którym na znak przysięgi mieszam mą krew.

Magia krwi wzmacnia wymieniony podczas składania przysięgi talent (lub umiejętność), którego stopień należy zwiększyć o 1. W powyższym przykładzie Delethrien zwiększy o jeden stopień celnego strzału, a Flitch – skradania się. Wspomniane talenty będą wzmocnione przez rok lub dzień lub też do chwili złamania przysięgi. W tym czasie bohaterowie mogą wykorzystywać zwiększone stopnie talentów zawsze gdy będą ich używać – bez względu na to, czy ma to bezpośredni związek z obietnicą, czy też nie.

Oczywiście postać musi wypełnić zadanie przed upływem ustalonego terminu, bądź też przysięga zostanie złamana, a to wiąże się z poważnymi konsekwencjami. W przypadku obietnicy krwi, nie dotrzymanie słowa powoduje otrzymanie dwóch magicznych ran – jednej na czole, a drugiej na piersi. Bohater będzie posiadał je przez rok i dzień od chwili, w której złamał przysięgę. W tym czasie nie można ich uleczyć w żaden naturalny sposób. Bohater ma jednak szansę wyleczyć każdą z nich zgodnie z podanymi wcześniej zasadami (patrz **Rany krwi**). Jeśli mu się to powiedzie, rana zostanie uleczone, pozostawi jednak po sobie runiczną bliznę. Magowie, którzy wykorzystają talent czytanie/pisanie znaków magicznych, odczytają w bliźnie imię osoby, którą bohater zdradził. Tego rodzaju blizny na zawsze naznaczają postać, którą każdy rozpozna jako zdrajcę. Bohater może oczywiście próbować ukryć je pod ubraniem, makijażem lub stosując iluzję.

Jeżeli obaj bohaterowie dotrzymają obietnicy, niewielka kępka ich włosów (lub fragment łusek) nabierze barwy topazu, rubinu, szafiru lub szmaragdu. Ponadto jeśli spotkają się oni po zakończeniu zadania, natychmiast odzyskają cztery obrażenia, które kosztowała ich przysięga. Jeśli zdecydują się je uleczyć, tracą dodatkowo stopień talentu, który wykorzystywali wypełniając obietnicę. Bohaterowie mogą natomiast postanowić wyleczyć jedynie dwa obrażenia, dzięki czemu stopień wspomnianego talentu będzie na stałe o jeden wyższy. W tym przypadku pozostałe dwa obrażenia są na zawsze stracone, taka jest bowiem cena magii krwi. Bohaterowie nie będą mogli ich nigdy uleczyć, dlatego też powinni zmniejszyć o dwa zarówno próg życia, jak i próg przytomności.

Bohater może w danym czasie złożyć tylko jedną obietnicę krwi.

BRATERSTWA KRWI

Najpotężniejszymi z przysięg są braterstwa krwi. Mogą je składać tylko bohaterowie, którzy są względem siebie lojalni. Ponadto każdy z nich musiał wcześniej udowodnić swą lojalność przynajmniej trzy razy, zwykle podejmując znaczne ryzyko pomagając towarzyszowi lub postępując w inny sposób potwierdzający jego nastawienie. (Patrz również **Prowadzenie gry**, str. 228, **PZ**, gdzie znajdziesz więcej informacji na temat nastawienia). Co więcej, od chwili pierwszego lojalnego czynu do złożenia przyrzeczenia muszą minąć co najmniej trzy lata. Warto przy okazji wspomnieć, że dany bohater może wiązać się braterstwem krwi tylko z jedną osobą.

Bohaterowie rozpoczynają rytuał braterstwa od nacięcia do krwi czoła oraz piersi na wysokości ser. Ten czyn każdego z nich kosztuje cztery punkty permanentnych obrażeń, których nigdy nie można uleczyć – oznacza to, że obaj muszą zmniejszyć o 4 progi życia i przytomności.

Następnie jeden z bohaterów wyciera krew z czoła lewą dłonią i dotyka nią rany na czole towarzysza, wypowiadając jednocześnie pierwszą część przysięgi. Kiedy skończy, druga z przyrzekających postaci robi dokładnie to samo. Potem pierwszy z bohaterów ściera krew z piersi prawą dłonią i lekko dotyka nią rany na piersi towarzysza, wypowiadając drugą część



przysięgi. Tak jak i poprzednio, druga z postaci powtarza jego gesty i słowa.

Słowa przysięgi braterstwa krwi różnią się od siebie w zależności od miejsca lub rasy, ale wszystkie mają wspólne cechy, takie jak w poniższym przykładzie:

Pierwsza część przysięgi:

Tak jak słońce wstaje każdego ranka, tak ja będę myślał o tobie. Tak jak gwiazdy świecą każdej nocy, tak ty zawsze będziesz w moim umyśle. Tak jak noc następuje tuż po dniu, tak blisko siebie będą nasze rozdzielone myśli. Poznam cię tak dobrze, jak ty poznasz mnie. Przysięgam ci to.

Druga część przysięgi:

Tak jak krew płynąca z mego serca dotyka twej, tak ja dotykam twych uczuć. Tak jak twoje serce bije pod dotykiem mej ręki, tak twoje uczucia będą dotykać moich. Moja odwaga będzie twoją odwagą. Siła mego serca będzie płynąć w twoich żyłach. W chwili potrzeby, będę silny za nas obu. Przysięgam to tobie. Jesteśmy związani braterstwem krwi.

Magia krwi utrzymuje to braterstwo w mocy przez całe życie bohaterów. Muszą oni jednak być względem siebie lojalni, chronić się nawzajem i pomagać sobie przez resztę czekających ich na ziemi dni. Oczywiście to Mistrz Gry decyduje, czy postaci wypełniają przysięgę. Trzeba zauważyć, że bohater, który złamie przyrzeczenie braterstwa, otrzymuje siedem ran wywołanych mocą magii krwi. Będzie on je posiadał przez trzy lata i trzy dni, po którym to czasie siedem z nich można uleczyć w zwykły sposób. Jednak ostatnia – zwykle znajdująca się nad sercem – nigdy nie zostanie wyleczona, gdyż żadna ze znanych magicznych mocy nie jest w stanie tego dokonać.

Bohater może spróbować wyleczyć sześć spośród siedmiu magicznych ran zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami (patrz **Rany krwi**). Jeśli mu się to powiedzie, rany zostaną uleczone, pozostawia jednak po sobie runiczne blizny. Magowie, którzy wykorzystają talent *czytanie/pisanie znaków magicznych*, odczytają w bliźnie imię osoby, z którą przeniewierca związany był braterstwem krwi. Tego rodzaju blizny na zawsze naznaczają postać, którą każdy rozpoznaje jako zdradę. Bohater może oczywiście próbować ukryć je pod ubraniem, makijażem lub stosując iluzję.

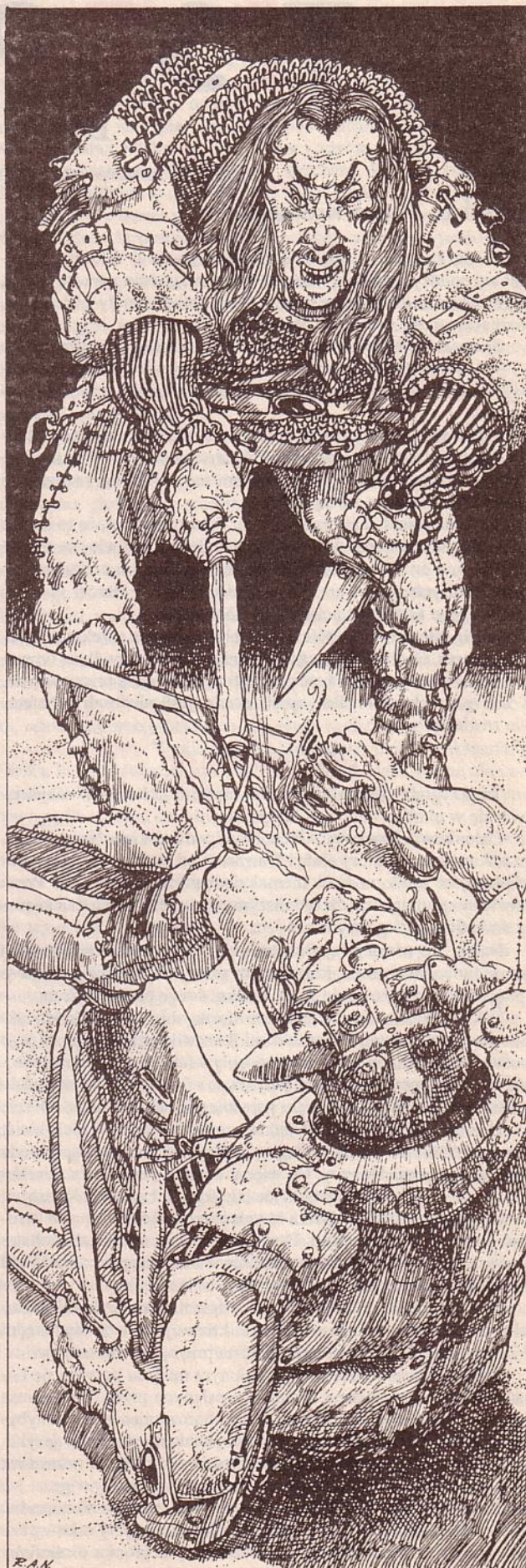
Bracia krwi, którzy pozostają lojalnymi towarzyszami, zyskują wiele korzyści podczas, gdy trwa ich przyjaźń.

Po pierwsze, każdy z nich zwiększa wartość jednej z cech o 2, a drugiej o 1 (żadną z tych cech nie może być *Żywotność*). Po drugie, obaj uzyskują talent *wspólna krew* na poziomie pierwszym (patrz **Talenty**, **PZ**, str. 117), nawet jeśli któryś z nich nie jest adeptem. Połączeni braterstwem krwi bohaterowie mogą wykorzystywać ten talent do przenoszenia między sobą obrażeń, a nie – jak to jest w jego opisie – między postacią a jej wierzchowcem. Jeśli któryś z nich posiada już *wspólną krew*, to zyskuje ją po raz drugi, jako zupełnie nowy talent. Bohaterowie mogą zwiększać poziom tego talentu, ale nie należy go wliczać do wymagań potrzebnych do awansu na następny krąg (patrz **Narodziny Legendy**, **PZ**, str. 222).

Talent *wspólna krew*, który posiadają połączeni braterstwem bohaterowie, jest potężniejszy niż jego typowa wersja, ponieważ pozwala ożywić przyjaciela. Aby przywrócić towarzysza do życia, poziom *wspólnej krwi* wskrzeszającego musi być równy lub wyższy niż liczba dni, które minęły od jego śmierci. Ponadto jedno wykorzystanie tego talentu musi zmniejszyć obrażenia, które otrzymał umarły, przynajmniej poniżej progu życia. Takie użycie *wspólnej krwi* powoduje permanentne zmniejszenie progu życia obu bohaterów o 1. Trzeba równocześnie pamiętać, że postać może dokonać tylko jednej próby wskrzeszenia towarzysza.

Bracia krwi zwiększają również o 1 poziom talentu *umysłowa więź* (patrz **Księga wiedzy**), kiedy używają go łącząc się ze sobą. W ich przypadku zasięg działania tego talentu wynosi 100 metrów.

Połączeni braterstwem krwi bohaterowie zwiększają również o 1 poziom talentu *empatia*. Ponadto w przypadku, gdy wykorzystują ten talent do odczuwania emocji swego brata, zwiększają jego poziom o 3.



EARTHDAWN

TEST ODWAGI

David Caraley

Przygoda zaczerpnięta z magazynu „Earthdawn Journal” nr 6

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracja: Kent Burles

Torrig Łamacz Mieczy, wódz klanu Krwawej Włóczni, rozejrział się po swym obozie. Namioty rozbito zgodnie z tradycją – te, które należały do znamienitszych wojowników, stały bliżej jego, znajdującego się w samym centrum.

Spojrzał na stojącego obok posiwiątego, starego orka jasnowidza.

– A więc o tym miejscu mówiły w przepowiedni Pasje, wiekowy? – spytał niskim, w szorstkim rdzennym języku orkowych nomadów.

– Tak, wodzu, to jest to miejsce – odrzekł Urik Widzący, który był doradcą również trzech wcześniejszych wodzów. Wszyscy otaczali go szacunkiem, posiadał bowiem moc widzenia przyszłości i komunikowania się z Pasjami.

Teraz nadszedł czas oczekiwania. Torrig wiedział, że to będzie najtrudniejszy moment dla jego wojowników. Orkowie nie są najcierpliwi, a on nie wiedział jak długo przyjdzie im czekać na herosów, których opisywała przepowiednia Urika. Herosi ci mieli uwolnić jego klan spod ucisku złego Nazrig Toga.

Torrig wiedział oczywiście, że niełatwo będzie przekonać klan. Nie uwierzą, że obcy pomogą im rozwiązać problemy. Będą wymagali testu, który udowodni, że przybyli są herosami z przepowiedni. A Torrig nie chciał myśleć, co się stanie, jeśli niedoszli bohaterowie zawiodą.

STRESZCZENIE FABULY

Ta przygoda została napisana z myślą o bohaterach znajdujących się w okolicy trzeciego kręgu.

Członkowie Krwawej Włóczni żyli pod uciskiem Nazrig Toga, orka Ksenomanty, który służył Horrorom od chwili, gdy klan opuścił kaer, co miało miejsce niemal siedemdziesiąt lat temu. Przez cały ten czas plugawy ork był utrzymywany przy życiu dzięki mocy stworów z innego wymiaru.

Nazrig Tog zdołał przejąć kontrolę nad kilkoma klanami okrowych nomadów i zamierzał poprowadzić ich przez całą Barsawię, niszcząc i plugawiąc wszystko co się da, ku ucieście swego pana – Horroru.

Póki co Nazrig Togowi udawało się zapobiec wszelkim kontaktom między zwykłymi mieszkańcami Barsawii a zebranymi pod jego wodzą klanami. Zapewne miał na to wpływ fakt, iż poddani mu orkowie mówili i ewentualnie pisali jedynie po orkowemu. Ponadto udało mu się sprawić, że byli oni wręcz paranoicznie nieufni wobec obcych.

Nazrig Tog nie wiedział jednak, że jeden ze starszych klanu Krwawej Włóczni – Urik Widzący – odkrył, iż samozwańczy wódz jest opętany przez Horrory. Co więcej wiekowy ork zdołał przekonać o tym wodza Krwawych Włóczni, Torriga Łamacza Mieczy.

Thystonius obdarzył Urika również wizją nadchodzących herosów – obcych z obcej ziemi. Pasja powiedziała orkowi, że bohaterowie ci przybędą w określone miejsce w określonym czasie i że to oni zdołają uwolnić klan spod wpływów Nazrig Toga.

Urik podzielił się swą wizją z Torrigiem, a ten rozkazał klanowi przenieść obozowisko w miejsce, które ujrzał w przepowiedni Widzący. Teraz pozostało im czekać na przybycie wybrańców.

Jak łatwo przewidzieć, w objawionym miejscu pojawiają się bohaterowie, którzy zostaną uznani za zesłanych przez Thystoniusa herosów. Pierwszym problemem będzie porozumienie się z przybyłymi, orkowie bowiem mówią jedynie w swym rdzennym języku. Kolejną trudnością okaże się przekonanie pozostałych nomadów, że są wybrańcami, którzy uwolnią klan spod ucisku Nazriga.

Zarówno Urik, jak i Torrig będą uważać bohaterów za herosów, o których mówiła przepowiednia. Jednakże przeciętny orkowy nomad będzie miał problemy z uwierzeniem, iż grupka osobników

różnych ras ma uratować jego klan. Orkowie to dumna rasa i niełatwo jest im przyjąć pomoc od obcych, a co dopiero od obcych nieorków. Dlatego też będą domagać się, by bohaterowie przeszli test, który wykaże, czy są tymi, na których czekali.

Oczywiście Torrig i Urik wiedzą, że ich klan będzie się domagał przekonujących dowodów. Na szczęście wiedzą o pewnej jaskini w górach, która służy gargulcowi za leże. Orkowie zaprowadzą bohaterów do stóp gór, wskażą, gdzie znajduje się legowisko stworów i wyślą ich w drogę.

Bohaterowie mają za zadanie znaleźć gargulca, zabić go i przynieść orkom rogi pokonanej bestii. Jeśli im się to uda, członkowie klanu potraktują ich jak herosów. Wtedy na cześć bohaterów odbędzie się uczta, wszyscy orkowie uznają bowiem, że oto przybyli ci, którzy uratują ich przed Nazrigiem.

Następnego dnia po uczcie orkowie zwiną obóz i ruszą na południe, w kierunku gór wznoszących się na północ od Mglistych Bagien. Dotarcie do nich zajmie trzy dni. Ostatniego dnia podróży orków zaatakują stado gryfów, polujących na świeżą koninę. Przy tej okazji bohaterowie będą mieli szansę po raz drugi wykazać się umiejętnościami i uratować nowych towarzyszy.

Po dotarciu do gór orkowie zaprowadzą bohaterów przez ukrytą przełęcz do chronionej doliny, w której zwykle żyli. Tam też nomadzi rozbiją obóz i przeczekają resztę nocy.

Następnego dnia Torrig i Urik zabiorą bohaterów wyżej w góry, po czym wręczą im mapę jaskiń, w których rezyduje Nazrig. Przy okazji opowiedzą im o ich przeznaczeniu, wyjaśniając, że według przepowiedni to oni uratują klan Krwawej Włóczni spod ucisku Toga.

Bohaterów czekać będzie już tylko odnalezienie jaskiń i pokonanie lub odegnanie Nazrig Toga. Kiedy tego dokonają, będą mogli powrócić do obozu klanu i pomóc jego członkom w walce z pozostałymi siłami Ksenomanty, które nie zdają sobie sprawy z upadku swego władcy. Po tym wszystkim nasi bohaterowie zostaną prawdziwymi herosami.

NA SPÓTKANIE PRZEPOWIEDNI

Straszczenie

Bohaterowie w trakcie podróży z Kratas do Wielkiego Targu (lub jakkolwiek inną drogą, która pasuje do twojej kampanii) zostają otoczeni przez orkowych nomadów. Nie mają wiele czasu na zastanowienie i podjęcie jakichkolwiek działań – niemal od razu podjeżdża ku nim dwóch orków z uniesionymi, pustymi rękoma. Nomadzi mówią jedynie w języku orków, postarają się jednak przekazać jakoś bohaterom, by ci podążyli z nimi.

Postaci trafiają do obozu Krwawych Włóczni, gdzie orkowie będą przyglądać się im z dużą uwagą. Rozpoczną się zmagania, sprawdzające siłę i spryt; nomadowie spodziewają się, że bohaterowie dołączą się do tych gier.

Wprowadzenie

Od opuszczenia miasta minęło już trochę czasu. Przez kilka pierwszy dni mijaliście rozrzucone tu i ówdzie gospodarstwa, teraz jednak otacza was jedynie bezkresna równina. Właśnie dotarliście do rzeki, która chyba po wielu kilometrach łączy się z Wężową Rzeką, i zdecydowaliście się zatrzymać na chwilę, by spożyć lekki posiłek.

Nagle dostrzegacie ruch na jednym z okolicznych wzgórz i widzicie grupkę jeźdźców, podążającą w waszym kierunku. Wasze uszy wypelnia dźwięk szarżujących koni – grzmot zwiastujący nadejście burzy. Odwracacie się i widzicie drugą grupę jeźdźców pędzących w waszą stronę z dotu rzeki.

Za kulisami

Daj graczom nieco czasu na reakcję, niech jednak wiedzą, że nie mają dokąd uciec przed nadciągającymi jeźdźcami. Obie grupy rozwiną szyki tak, by otoczyć drużynę. Możesz powiedzieć graczom, że wszyscy jeźdźcy są orkami noszącymi skórzane zbroje i zwierzęce skóry, a uzbrojonymi przede wszystkim we włócznie i miecze. Jest ich trzydziestu, może trochę więcej. Niektórzy będą kręcić się wokół bohaterów, wykrzykując bojowe okrzyki i wymachując bronią. Większość jednak będzie spokojnie siedzieć na koniach, obserwując drużynę.

Dwóch orków zbliży się do bohaterów, mówiąc coś do siebie. Będą jechać z uniesionymi, pustymi rękami. Jeden z nich to wysoki i szeroki w barach osobnik, którego twarz pomalowana jest na białoczerwono; do siodła przytroczone ma potężny topór. Drugi ork jest stary, ma poszarzałą skórę, a twarz poznaczoną zmarszczkami. Nosi skórzane ubranie, ozdobił je dziwnymi symbolami i nie ma broni.

Podjeżdżający orkowie zatrzymają się jakieś pięć metrów przed bohaterami i zaczną jakby czekać na ich ruch. Pozwól teraz graczom zdecydować, co robią. Zapewne jeden z nich zdecyduje się porozmawiać z orkami. Jeśli tak się stanie, przeczytaj co następuje:

Orkowie najwyraźniej są zakłopotani. Odpowiadają w warkliwym, gardłowym języku (orkowy). Ponieważ nie odpowiadasz, mówią dalej, gestykulując i wskazując wpraw na ciebie, potem na siebie i pozostałych jeźdźców, a następnie na południe.

Jeśli któryś z bohaterów posiada talent *znajomość języka* i ma akurat w nim „wolny” poziom, może wykonać test o trudności 6. Jeżeli będzie on udany, zacznie rozumieć i uzyska zdolność mówienia po orkowemu. Jeśli zdarzy się coś takiego lub jeśli któryś z bohaterów już wcześniej znał orkowy, przeczytaj co następuje:

W końcu rozumiesz, o czym on gada. Ork spogląda na całą waszą grupę i mówi: „Przybyłście, tak jak przepowiedział Urik Widzący. Jam jest Torrik Łamacz Mieczy, wódz klanu Krwawej Włóczni. Pojedziecie teraz z nami do naszego obozu.

Jest oczywiste, że ork oczekuje, iż bohaterowie będą mu towarzyszyć do obozu. Powinieneś dać to graczom do zrozumienia, dodając, że Torrig nie zamierza pozwolić im wyruszyć w dalszą drogę. Orkowie pozwolą drużynie jedynie się spakować, a potem wszyscy wyruszą w kierunku obozu orków.

Orkowie od razu zajmą pozycje po obu stronach drużyny. Podczas podróży co pewien czas któryś z nomadów będzie podjeżdżał do bohaterów, wykrzykiwał wojenne okrzyki, po czym wracał do towarzyszy. Po mniej więcej dwóch godzinach postaci ujrzą obóz, rozbity wprost przed nimi. Wydaje się to być raczej małe miasto niż obóz nomadów. Składa się na niego ponad dwadzieścia mniejszych namiotów otaczających pierścieniem stojące po środku trzy większe. Wszystkie namioty wykonano ze zwierzęcych skór, a ozdobiło je malunkami, kośćmi i piórami.

Kobiety i dzieci wyjdą na spotkanie wojowników, przyglądając się z ciekawością każdemu z bohaterów. Część orków będzie wyglądać na podekscytowanych, a część na oburzonych. Kiedy jeźdźcy dotrą już do obozu, rozdzielią się i każdy z nich ruszy do innego namiotu. Jedynie wokół bohaterów pozostanie kilku orków, którzy

doprowadzą ich do centrum osady. Młodzi orkowie zajmą się końmi, z których zsiadają wojownicy, i zaprowadzą je do zagrody.

Do bohaterów podejdzie Torrig Łamacz Mieczy, za którym w pełnej szacunku odległości podąża czterech gwardzistów. Wokół zbiorą się wojownicy, ciekawi słów wodza.

– Witam was w obozie klanu Krwawych Włóczni – mówi wysoki ork. – Przygotowaliśmy już dla was namiot. Dzisiejszej nocy odpoczniecie, a my opowiemy, jak możecie dokonać czynów, które zostały wam przepowiedziane.

– Skąd wiemy, że to herosi, o których mówił Urik? – krzyczy ktoś z tłumu.

– Nie są nawet orkami; dlaczego mają nam pomagać? – doda inny.

– Nie wyglądają na takich, którzy mogą nam pomóc.

Torrig uniesie ręce, uciszając tłum.

– Wiem, że się boicie, że macie wątpliwości. Nazrig jest potężny, a oni wydają się tacy mali. Nie przeczy to jednak przepowiedni Thystoniusa. Jeśli to ich widział w swej wizji Urik, na zawsze uwolnimy się od Nazriga. Czy możemy wątpić w słowa Pasji?

– Potrzebujemy dowodu, potężny Torrigu. Dowodu potwierdzającego ich umiejętności i talenty. Dowodu, że są herosami – odpowiada tłum.

– Jutro otrzymacie dowód.

Urik odnalazł leże skrzydlatych kamiennych bestii. Wyślemy tam tych herosów, a oni zabiją stworzy. Pokonując skrzydlatą kamienną bestię i przynosząc jej rogi, udowodnią, że są potężnymi herosami.

Zebrani w tłumie orkowie

zaczynają szeptać coś do siebie, ale najwyraźniej zgadzają się ze słowami Torriga.

– Rozgościecie się – zwraca się od was wódz. – Jedzenie zaraz zostanie przygotowane, a do picia jest piwo. Jutro przejdziecie test, który potwierdzi, czy jesteście herosami, na których czekamy. Do tego jednak czasu cieszcie się gościnnością mego klanu.

Urik zaprowadzi bohaterów do ich namiotu. Kiedy tam się znajdą, będą mieli okazję zapytać starego orka, o co chodzi. Widzący opowie im o Nazrigu Togu, Ksenomancie, który mocą strachu i magii kontroluje kilka klanów od ponad pięćdziesięciu lat, trzymając je z dala od reszty Barsawii. Wkrótce jednak planuje powieść orków w głąb prowincji, pałac miasta i zabijając każdą napotkaną istotę w imię Guul'peixira – potężnego maga-wojownika, którego nikt nigdy nie widział.

Torrig Łamacz Mieczy i jego orkowie pragną żyć w pokoju. Nie odpowiada im wojenny plan Nazriga. Ksenomanta jest jednak potężny i ma wielu popleczników. Gdyby Torrig spróbował odłączyć się od niego, rozpętałyby się wojna między Krwawymi Włóczniami a resztą klanów.

Wszystko wskazywało na to, że bez względu na to, co Krwawe Włócznie zrobią, czeka je wojna. Na szczęście Urikowi objawił się Thystonius i opowiedział o nadchodzących z daleka herosach, którzy uwolnią klan Torriga spod ucisku Ksenomanty. Pasja powiedziała gdzie i kiedy pojawiają się zbawiciele, a Łamacz Mieczy poprowadził tam swój oddział. I właśnie we wskazanym przez Thystoniusa miejscu orkowie spotkali bohaterów.

Urik ostrzeże bohaterów, że jutro zostaną poprowadzeni w pobliskie wzgórze, gdzie będą musieli odnaleźć leże skrzydlatej kamiennej bestii. Orkowie spodziewają się, że postacie powrócą



EARTH DAWN

z rogami potworów, udowadniając, że są herosami, o których mówiła przepowiednia. Skrzydlate kamienne bestie są bardzo potężne i trudne do zabicia. Tylko prawdziwi herosi potrafią je pokonać.

Po tym, jak Urik przekazał te wszystkie informacje, do namiotu wejście Torrig.

– Witajcie, wybrańcy – mówi wysoki ork. – Jutro czeka was test, po którym poznamy, czy jesteście naszymi herosami. Dziś jednak czeka nas uczta. Chodźcie ze mną i cieszcie się naszą gościnnością.

Ork prowadzi was do olbrzymiego, stojącego w sercu obozu namiotu, w którym na matach siedzą już wojownicy klanu zjadający z misek gulasz i pijący piwo. Na środku dwóch orków odprawił taniec mieczy w rytm wybijany na potężnych bębnach. Po chwili kończy, a ich miejsce zajmuje dwóch zapaśników. Dostrzegacie również grupkę, która opróżnia kufle piwa, najwyraźniej współzawodnicząc w picie.

Jeden z orków pokazuje wam przykryte futrem miejsce na podłodze, znajdujące się niedaleko siedzącego na podwyższeniu Torriga.

Bohaterowie mogą przez chwilę poobserwować rozrywki, w których udział biorą orkowie. Później jednak powinni zostać wciągnięci w zabawę. Jeśli tak się stanie, zastosuje opisane niżej zasady.

W przypadku zapasów, test inicjatywy wykonuje się normalnie. Aby pochwycić przeciwnika, trzeba uzyskać duży sukces w teście walki wręcz o trudności równej obronie fizycznej wroga. Po złapaniu rywala można trzymać trzy pełne rundy. W tym czasie przeciwnik może próbować wyrwać się, wykonując test walki wręcz lub test Siły Fizycznej o stopniu trudności równym wynikowi testu ataku, który doprowadził do pochwycenia. Złapanemu uda się wyrwać, jeśli zdoła wyrzucić tyle samo lub więcej niż rezultat wspomnianego testu.

W przypadku picia, po każdym wychylonym kufle bohater musi wykonać test Żywotności (lub Siły Woli) o trudności 5. Po czterech porażkach postać pada, zbyt pijana by dalej współzawodniczyć w tej konkurencji.

W przypadku snucia opowieści, bohater musi przede wszystkim mówić po orkowemu. Stopień trudności testu wynosi tutaj 5. Im lepszy wynik uzyska gracz, tym lepsza będzie jego opowieść. Porażka oznacza, że bohater opowiedział nudną historię i raczej nie zwrócił na siebie uwagi orkowej widowni.

We wspomnianych wyżej zawodach stosuj opisane tu współzawodniczniki orków.

ORK NOMAD

ZR: 13:6/k10	SF: 15:6/k10	ŻYW: 12:5/k8
PER: 10:5/k8	SW: 9:4/k6	CHA: 6:3/k4
Inicjatywa: 6/k10	Obrona fizyczna: 7 (10)	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 11/k10+k8	Obrona społeczna: 4	
Obrażenia: 11/k10+k8	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 0	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: –	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 34	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 60	
Próg przytomności: 26		
Punkty legend: 100		
Ekwipunek: Zbroja skórzana utwardzana, broń, tarcza, druga broń.		
Łup: 3k6 srebrników.		
Komentarz: To są typowi nomadowie, których można znaleźć niemal w każdym zakątku Barsawii.		

Podczas tego wieczoru bohaterowie mają okazję poznać nowych przyjaciół, ale również zdobyć nowych wrogów. Każdy poszukiwacz przygód, który dobrze sobie radzi, ma prawo wykonać test Charyzmy przeciw obronie społecznej orka. Duży sukces oznacza, że nomad będzie odtąd przyjaźnie nastawiony do bohatera i uzna, że jest on czegoś wart. Obdarz takiego orka jakimś imieniem i zanotuj gdzieś, kto czym jest przyjacielem. Imiona nomadów ustalaj sam lub skorzystaj z poniższej listy:

k10	Imię	k10	Imię
1	Lorg	6	Drunog
2	Kargan	7	Borgan
3	Mogoth	8	Norrak
4	Brakor	9	Oknar
5	Jortan	10	Ksurgan

Gdy pojawiają się problemy

Bohaterowie mogą zdecydować się walczyć ze zbliżającymi się do nich nomadami. Ponieważ jednak orkowie przewyższają poszukiwaczy przygód znacznie liczebnością, takie starcie z pewnością skończy się ich śmiercią. Jeśli wszystko wskazuje na to, że bohaterowie chcą walczyć, niech orkowie cofną się nieco; jedynie Torrig i Urik podjadą bliżej, by porozmawiać z drużyną.

Jeżeli bohaterowie nie będą chcieli wyruszyć z orkami, Torrig może się na nich spojrzeć z zaskoczeniem i spytać, czy naprawdę są herosami. Jeśli poszukiwacze przygód dalej będą odmawiać, Łamacz Mieczy i Widzący odjadą przekonani, że popełnili błąd i że to nie są herosi, na których czekają. Pozostali orkowie zaczną się ze sobą kłócić, kilku z nich podjedzie do wodzów, a dziesięciu zaatakuje drużynę. Ponieważ nomadzi są na koniach, jedyną szansą zaatakowania ich, jest wygranie inicjatywy i zaczekanie na ich atak. Orkowie będą przejeżdżać i atakować mijając bohaterów, a potem zwracać wierzchowce do kolejnego natarcia.

SKRZYDŁO I MODLITWA

Streszczenie

Torrig, Urik i kilku innych orków zaprowadzi bohaterów w góry, gdzie – jak wiedzą – znajduje się leże gargulca. Nomadzi pokażą im szlak wiodący ku szczytom i powiedzą, że muszą wrócić z rogami stwora, by dowieść, iż to o nich mówi przepowiednia.

Bohaterów czeka podróż w góry, starcie z gargulcem – miejmy nadzieję zwycięskie – i powrót z rogami. Na poszukiwaczy przygód, którym się powiedzie, czeka uczta.

Wprowadzenie

Wczesnym rankiem budzi was Urik, wiekowy ork jasnowidz.

– Obudźcie się, przyjaciele. Nadszedł czas, byście okazali swą przydatność dla klanu i udowodnili, że to o was mówił Thystonius.

Stary ork pozwala wam się ubrać i przygotować do drogi. Następnie prowadzi was do stojącego w sercu obozu namiotu, gdzie kilka orkowych kobiet podaje jedzenie zebranym w środku wojownikom. Torrig siedzi na pokrytym skórą podwyższeniu, przyglądając się wszystkiemu z uwagą. Widząc, jak wchodzicie, macha ręką.

– Siadajcie, przyjaciele – mówi. – Zjedzcie coś. Czekają was trudne dni. Zaprowadzimy was w góry i wysłamy naprzeciw skrzydlatemu kamiennemu stworowi, którego musicie pokonać. Jeśli przyniesiecie nam rogi tej bestii, udowodnicie swą przydatność dla klanu.

Orkowe kobiety przynoszą wam jedzenie i piwo; dziwne sery i gruboziarnisty chleb nawet wam smakują. Po trwającym pół godziny posiłku Torrig wstaje, klaszcze w dłonie i rozkazuje przygotować konie.

Dwie godziny później stajecie u stóp gór, wznoszących się pośród równin. Torrig, Urik i dziesięciu orkowych nomadów zatrzymuje konie.

– Wśród tych wzgórz kryje się leże bestii. Uważajcie, jest ona bowiem niezwykle szybka i niebezpieczna. Jej skóra jest twarda niczym kamień, a pazury z łatwością rozcinają metal. Kiedy ją pokonacie, utnijcie rogi z jej głowy i powróćcie tutaj, gdzie będziemy czekać na was dwa dni. Jeśli w tym czasie nie wrócicie, uznamy, że odeszliście na łono Pasji i powrócimy do naszego obozu. Życzę wam szczęścia.

Torrig kończy mówić, a do przodu wychodzi Urik.

– Odważni herosi, niewiele mogę wam powiedzieć, a jeszcze mniej dla was zrobić. Bądźcie odważni i oddajcie się pod opiekę Thystoniusowi, on bowiem będzie na was patrzył.

Podczas gdy wy wspinacie się coraz wyżej, orkowie wciąż siedzą na koniach, obserwując was.

Za kulisami

Bohaterów czeka droga przez zdradliwe góry, odnalezienie leża gargulca i pokonanie stwora. Daj graczom czas na przedyskutowanie planów; mają w końcu kilka godzin nim dotrą do siedziby bestii. Kiedy będą już gotowi, przeczytaj co następuje:

Droga jest naprawdę trudna. Pokryty kamieniami szlak wiję się wśród skał. Powietrze zaczyna być coraz chłodniejsze, a wiatr coraz silniejszy. Już dwa razy musieliście zejść ze szlaku, by ominąć kilka wielkich głazów.

Mijacie zakręt i waszym oczom ukazuje się leżąca wśród skał, na wpół pożarta kozica górską. Wśród kamieni i skał wokół truchła widzicie głębokie wyżłobienia, tak jakby pozostawione przez pazury jakiejś potężnej istoty.

Od tej chwili bohaterowie mogą zacząć poszukiwania leża. Pozwól graczom wykonywać co każde pół godziny test Percepcji o trudności 8. Cała drużyna ma prawo tylko do jednego testu, chyba że się rozdzieli, a wtedy każda z grup będzie mogła co pół godziny wykonywać jeden test.

W czasie, gdy bohaterowie będą poszukiwać leża, gargulec również nie próżnuje – co pół godziny wykonuj za niego test Percepcji o trudności równej najniższemu stopniowi Zręczności wśród poszukiwaczy przygód. Stwór zaatakuj, jeśli zauważy drużynę nim ta odnajdzie jego siedzibę. Jeżeli zaś to bohaterowie będą szybsi, to być może uda im się zaskoczyć gargulca, gdy ten będzie wracać pod wieczór.

W przypadku, gdy gargulec zauważy bohaterów, przeczytaj, co następuje:

Powietrze przecina przejmujący wrzask. Rozglądacie się nerwowo i [imię jednego z bohaterów] zauważa szarą istotę, spadającą na was z nieba.

Po pokonaniu gargulca bohaterowie mogą odciąć ich rogi i wrócić do podnóży gór.

Jeśli drużyna znajdzie leże gargulców nim stwory ją zauważą, przeczytaj co następuje:

Szukacie już od pewnego czasu. W końcu [imię] znajduje ciemny otwór jaskini, która – kiedy zagłębicie do środka – okazuje się dość obszerna, ale pusta. Trzymane przez was światło odświeża bielejące na podłodze kości. Jaskinia musi mieć jakieś piętnaście na dwadzieścia metrów. Wszędzie porozrzucone są kamienie wszelkich rozmiarów. Na ścianach i podłodze widzicie głębokie wyżłobienia.

Gargulec powróci o zachodzie słońca, bohaterowie mają więc nieco czasu na opracowanie planu. Kiedy nadejdzie właściwa chwila, przeczytaj co następuje:

Słyszycie topot skrzydeł, a po chwili do jaskini wpada potężna kamienna istota. Przez ramię ma przewieszoną kozicę.

Daj bohaterom szansę zaskoczenia stwora, a następnie zacznij walkę. Współczynniki gargulca znajdziesz w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** na stronie 289.

Po pokonaniu gargulca bohaterowie powinni odciąć jego rogi. Mogą teraz od razu ruszyć w dół (nie jest to dobry pomysł, słońce bowiem już zaszło) lub rozbić w jaskini obóz, zjeść pieczoną kozicę i dopiero nad ranem zacząć wracać. Tak czy inaczej, kiedy w końcu dotrą do orków, przeczytaj co następuje:

W końcu udało wam się powrócić do podnóży gór, gdzie czekają na was orkowie. Jeden z nich – najwyraźniej stojący na warcie – już z daleka krzyczy na wasz widok. Zanim udało wam się dotrzeć do obozu, otaczają was orkowi, którym przewodzą Torrig i Urik.

– Dobrze was widzieć, odważni – zagaduje Łamacz Mieczy. – Mam nadzieję, że wam się powiodło.

Pozwól bohaterom wręczyć Torrigowi rogi i opowiedzieć historię walki. Orkowie będą pod wrażeniem i zaczną wierzyć, że poszukiwacze przygód to naprawdę herosi, na których czekali. Jeśli powrót nastąpi w środku dnia lub później, cała grupa zostanie u podnóży gór do rana, jedząc i pijąc i po raz kolejny wysłuchując opowieści bohaterów. Jeżeli zaś drużyna wróci wcześniej, wszyscy od razu zaczną wracać do głównego obozu.

W obozie orkowie powitają bohaterów jak na herosów przystało. Odbędzie się wielka uczta, która przeciągnie się do późna w nocy. Raz jeszcze pozwól postaciom uczestniczyć w hucznej zabawie.

Gdy pojawiają się problemy

W tej części przygody tylko jedno może pójść źle – gargulec zabije bohaterów. Coś takiego ma prawo się przydarzyć, jeśli gracze będą nieostrożni. W takim przypadku nie będziesz mógł im zbytnio pomóc, choć liतोściwy Mistrz Gry może obdarzyć któregoś z bohaterów dodatkowym testem zdrowienia – w końcu Thystoniusz przypatruje się drużynie, prawda?

Streszczenie

Orkowie wraz z bohaterami podążają na południe ku ukrytej przełęczy, która wiedzie do ich domu. Tuż u podnóży gór na całą grupę spadnie stado gryfów, które chcą zdobyć kilka koni na kolację. W tym momencie bohaterowie będą mieli kolejną okazję pokazania swych umiejętności, tym razem w obecności orków – oczywiście pod warunkiem, że zdecydują się pomóc nomadom.

Wprowadzenie

Minęły już trzy dni od zwinienia obozu; przez cały ten czas wędrowaliście na południe, zatrzymując się jedynie na noc. Na horyzoncie majaczą wspaniałe góry, do których możecie się zbliżać. To one są najwyraźniej celem waszej podróży.

Nocą orkowie rozbijają obóz, nie ma jednak czasu ani sił na uroczystości. Nomadowie jedzą, rozmawiają przez chwilę, a później idą spać. Każdy z nich najwyraźniej bardzo chce wrócić do swej rodzimej ziemi.

Orientujecie się, że jesteście coraz bliżej domu orków. Torrig powiedział wam, że jego klan żyje w dolinie gdzieś wśród tych wzgórz, które widzicie przed sobą.

Nagle powietrze przecina mroźący krew w żyłach krzyk. Odruchowo spoglądacie ku górze i widzicie stado dziwnie wyglądających ptaków, które krążą nad waszymi głowami. Ptaszy zniżają się i widzicie, że są wielkości konia. Tak naprawdę, to nie są nawet ptaki. Mają ciała lwów, a głowy, łapy i skrzydła olbrzymiego orla. Dwa z tych stworów zdają się lecieć wprost na was, a pędzące tuż za nimi następne dwa skręcają, wybierając inne ofiary.

Za kulisami

Stado gryfów spróbuje zabić kilka koni, a orkowie będą się starali odeprzeć ich atak. Dwa stwory rzucą się na wierzchowce bohaterów. Gryfy można odpędzić, jeśli zada im się co najmniej jedną ranę. Ich współczynniki znajdziesz w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** na stronie 290.

Odparszy atak gryfów, orkowie bez wahania ruszą w dalszą podróż, aż w końcu dotrą do górskiej przełęczy.

Minęło już kilka godzin od chwili, gdy weszliście w te góry. Przełęcz, przez którą przeszliście, była wysoko i wiał na niej zimny wiatr. Teraz jednak waszym oczom ukazuje się piękny widok – widzicie wspaniałą dolinę wypełnioną morzem zielonej trawy i wysokimi, liściastymi drzewami. Powoli zapada zmrok, więc orkowie rozpalają pochodnie, a potem – z okrzykiem radości – ruszają w dół, ku znajdującej się pod wami osadzie.

Wkrótce docieracie do zbudowanego z namiotów miasta Krwawych Włóczy. Po obu stronach szlaku zbierają się kobiety i dzieci – mają nadzieję, że zdołają dojrzeć bohaterów, na których czekali.

Młodzieńcy nie gotowi jeszcze od pierwszego polowania zajmują się waszymi końmi, a Torrig Łamacz Mieczy gestem zaprasza was, byście się do niego przyłączyli. Gdy to robicie, odwraca się do zebranego klanu i mówi:

– Powróciliśmy, a wraz z nami przybyli herosi, o których mówiliła przepowiednia. To oni uwolnią nas spod ucisku złego Nazriga. Przywitajcie ich, zabójców skrzydlatej kamiennej bestii i przyjaciół naszego klanu – kończy, unosząc ku górze rogi gargulca, co zebrani orkowie witają radosnymi okrzykami.

Orkowie przygotowują kolejną huczną uroczystość. Będą tańce, opowieści, zapasy, picie i wszyscy mile spędzą czas.

Gdy pojawiają się problemy

Jedyny problem pojawi się wtedy, gdy gryfy kogoś zabiją. W razie gdyby coś takiego miało się zdarzyć, niech potwory w ostatniej zaatakują kogoś innego niż rannego bohatera.

NIEPROSZENI GOŚCIE

Streszczenie

Podczas gdy bohaterowie będą spali po nocy pełnej zabawy, grupa orków lojalnych Nazrigowi wedrze się do ich namiotu i spróbuje zabić. W tym samym czasie inni słudzy Toga opuszczają klan, by ostrzec swego pana.

EARTHDAWN

Wprowadzenie

To był całkiem udany wieczór. Piwo i wino lały się strumieniami; były też tańce i zapasy oraz gry sprawdzające spryt i szczęście. Zmęczeni wróciliście do namiotu tuż po północy, by zaznać choć trochę należącego wam odpoczynku.

Za kulisami

Upewnij się, czy bohaterowie wystawili warty. Jeśli tak, pozwól wartownikowi wykonać test Percepcji o trudności 6 – może nie zostanie zaskoczony? Wszyscy śpiący bohaterowie będą musieli w takim samym teście uzyskać co najmniej duży sukces. Do namiotu wdrze się sześciu orków, którzy będą próbowali zabić poszukiwaczy przygód.

SZEŚCIU ORKÓWYCH NOMADÓW

ZR: 13:6/k10	SF: 15:6/k10	ŻYW: 12:5/k8
PER: 10:5/k8	SW: 9:4/k6	CHA: 6:3/k4
Inicjatywa: 6/k10	Obrona fizyczna: 7 (10)	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 6	
Atak: 11/k10+k8	Obrona społeczna: 4	
Obrażenia: 11/k10+k8	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 0	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 6/k10	
Effekt: –	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 34	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 60	
Próg przytomności: 26		
Punkty legend: 100		
Ekwipunek: Zbroja skórzana utwardzana, broń, tarcza, druga broń.		
Łup: 3k6 srebrników.		
Komentarz: Ci orkowie są lojalni Nazrigowi i uważają, że zostaną hojnie nagrodzeni za zabicie bohaterów.		

Śpiący bohaterowie zostaną całkowicie zaskoczeni; ponieważ leżą na ziemi i obrona fizyczna będzie modyfikowana o -6. Oczywiście, gdy tylko zacznie się walka, na pomoc ruszą orkowie lojalni Torrigowi, ale przybędą oni do namiotu drużyny dopiero w piątej rundzie.

Po walce w namiocie pojawi się Torrig. Spójrz się na ciała poległych i powie:

– Nazrig ma wszędzie szpiegów. Zapewne już wie, że przybyliście i będzie próbował was powstrzymać. Wyście wieści do pozostałych klanów i rozkaże im nas zaatakować. Mamy więc mało czasu. Musicie wziąć zapasy i zaskoczyć Nazriga nim ten znów zaatakuje. Pośle po Urika, który poprowadzi was w góry, gdzie znajdziecie jaskinię służącą Togowi za siedzibę. Ja tymczasem z moimi jeźdźcami odjadę w głąb doliny. Mam nadzieję, że to odwróci uwagę Nazriga. Może pomyśli, że wciąż mi towarzyszycie w marszu przeciw niemu. Tymczasem wy i Urik przedostaniecie się przez góry. Niech Pasję was błogosławi i łaskawym okiem patrzy na wasze czyny.

Orkowie zaczną się zbierać – zwiną obóz, przygotowują konie i załadują żywność. W międzyczasie do bohaterów podejdzie Urik i powie:

– Konno dotrzemy do początku górskiego szlaku, którym będziemy jednak musieli wędrować pieszo. Tak to bywa w górach. Jeśli wyruszymy już teraz, dotrzemy do siedziby Nazriga za dwa dni.

Po tych słowach bohaterowie powinni od razu wziąć co trzeba i wyruszyć. Orkowie wyposażą ich w następujące rzeczy: 10 metrów liny, 4 lecznicze okłady (+4 stopnie do testu zdrowienia), 1 świecący kryształ, 1 tygodniowa racja na osobę.

Gdy pojawia się problem

Oczywiście jedyny problem pojawi się wtedy, gdy orkom uda się zabić bohaterów. Jeśli miałoby zdarzyć się coś takiego, lojalni Torrigowi strażnicy przybędą wcześniej.

SERCE ZŁA

Streszczenie

Bohaterowie poprzez góry maszerują w kierunku siedziby Nazriga. Kiedy tam dotrą, Urik zaprowadzi ich do jednego z tylnych wejść, przez które mogą dostać się do środka. Potem pozostanie im już tylko

ominąć strażników i pułapki, a następnie stawić czoło Togowi. W trakcie finalnego starcia okaże się, że Nazrig sprzymierzył się z Horrorem. Kiedy zostanie pokonany, jego ciało opuści mroczna dusza, zagrozi bohaterom, że się jeszcze z nimi spotka, poczym ucieknie.

Wprowadzenie

Wędrówka góskim szlakiem nie należy do łatwych. Na szczęście Urik okazał się bardzo dobrym przewodnikiem. Nocą rozstawiliście warty, obawiając się, że plugawe macki Nazrig Toga osiągną was nawet na tym zapomnianym szlaku.

Urik Widzący opowiedział wam o swych wizjach. Ujrzał orków z gór, którzy zalewają Barsawię, niszcząc i paląc. Ujrzał czarną od zła chmurę, która podąża ich śladem. Ujrzał wielu zabitych, a zło nie przejmowało się, kto poniósł śmierć – ork czy człowiek, wieśniak czy miastowy. Ciemności pragnęły jedynie bólu i cierpienia Dawców Imion. Urik w swej wizji ujrzał również hordę orków, które obalają bramy Throalu i podkładają pod miastem ogień.

Krycie się właśnie za jednym z głazów, a Urik pokazuje wam niewielkie wejście do siedziby Nazrig Toga. Pilnuje go jeden potężny, masywny strażnik. Nawet z tej odległości możecie powiedzieć, że to ogr.

Za kulisami

1. Boczne wejście: Obserwując wejście bohaterowie zauważą, że ze środka wychodzi drugi ogr, który klepie po plecach pierwszego. Przez chwilę obaj śmieją się, tak jakby usłyszeli dobry dowcip. Zaden z nich nie spodziewa się kłopotów. Zostaną zaskoczone, jeśli żadnemu nie powiedzie się test Percepcji o trudności równej najniższemu stopniowi Zręczności wśród bohaterów. Ich współczynniki znajdziesz w podręczniku *Przebudzenie Ziemi* na stronie 289.

Po pokonaniu ogrów bohaterowie będą mogli dostać się do środka.

2. Leże ogrów: Po wejściu do środka i krótkim marszu bohaterowie dojrzą po lewej stronie dużą jaskinię, na podłodze której walają się skóry, zapewne służące za „łóżka“, oraz kości i liście. Tu właśnie mieszkają pilnujące wejścia ogry. Na pierwszy rzut oka nie ma tu nic cennego, ale po udanym teście Percepcji (trudność 6) bohaterowie znajdą 54 sztuki srebra, 6 sztuk złota i wart 75 srebrników bursztyn o średnicy mniej więcej pięciu centymetrów, w którym zatopiony jest motyl.

3. Żelazna brama: Wejście do potężnej komnaty wypełnionej stołami i ławami zamknięte jest żelazną kratą. Duża, zardzewiała kłódka i łańcuch pilnują, by żaden intruz nie dostał się do środka. Najwyraźniej nawet Nazrig Tog nie do końca ufa ogrom. Stopień trudności otwarcia kłódki wynosi 8. Nikt nie otwierał jej już od wielu lat i nieco zardzewiała. Żelazne kraty są oczywiście na tyle wytrzymałe, by zatrzymać ogra.

4. Wspólna komnata: To wielkie pomieszczenie oświetla kilka pochodni przymocowanych do ścian i najwyraźniej jest puste. W komnacie stoją duże stoły i ławy, a na samym jej środku tli się ogień, na którym najwyraźniej zwykle gotowane są stawy. Wszystko wskazuje na to, że w tym pomieszczeniu do posiłku może zasiąść ponad sto osób. Prowadzą stąd trzy wyjścia – jedno na prawo, a dwa w przeciwną stronę.

Zwykle komnata ta wypełniona jest orkami, ale Nazrig rozkazał im zebrać się przed jaskinią i przygotować na nadejście Krwawych Włóczy.

5. Magazyn: Tę jaskinię wypełniają worki, skrzynie i beczki. Magazyn najwyraźniej zawiera zapasy zdolne wyżywić wszystkich mieszkańców pieczar przez tygodnie. W środku tej jaskini znajduje się nawet wylot studni.

6. Komnata dowódcy orków: Wejście do tego pokoju zasłonięte jest wiszącym płótnem, za którym widać swego rodzaju kwatery mieszkalną. Pod przeciwległą ścianą stoi wielkie łóżko, a na podłodze leżą zwierzęce skóry. W rogu znajduje się wielki, ale pusty wieszak na zbroję, a pod lewą ścianą drewniany stół, ława i skrzynia. Na stole stoją cynowe kubki i wielki dzban na wino.

Pod leżącą na łóżku poduszką ukryty jest krótki miecz. Skrzynia jest zamknięta (trudność otwarcia 6), a zawiera zapasowe ubrania, fiołkę (eliksir leczenia) oraz małą, żelazną skrzynkę, w której znajduje się 60 sztuk srebra i 10 złota.

7. Mieszkalne jaskinie: Te pomieszczenie wypełniają nędzne łoża ze zwierzęcych skór, otaczające znajdujące się na środku miejsce na ognisko. Tu śpi prawie połowa orków służących Nazrig Togowi. Na szczęście w tej chwili prawie wszyscy zebrali się w okolicach lokacji 17, bądź też przygotowują się do walki z Krwawymi Włóczykami. Bohaterowie nie znajdą tu nic cennego.

8. Mieszkalne jaskinie: patrz 7.

9. Centralna komnata: To wielkie pomieszczenie oświetla płonący po środku ogień. Jednak nie wielkość komnaty robi największe wrażenie, a kamienne schody wyrzeźbione w skale, prowadzące do świątyni, której dach podtrzymuje sześć kolumn. Na schodach stoi sześciu orków w zbrojach, z tarczami i mieczami. Zdają się eskortować wysokiego orka ubranego w wyszywane szaty i dzierżące zakończone czaszką kij. Jeden z gwardzystów odwróci się w stronę bohaterów i krzyknie coś po orkowemu.

Ta szósta to osobista gwardia Nazrig Toga, a wysoki ork to Ksenomanta we własnej osobie. Rozkaże on strażnikom bronić świątyni, a sam schroni się w jej wnętrzu.

SZESCIU STRAŻNIKÓW

ZR: 14:6/k10	SF: 15:6/k10	ŻYW: 12:5/k8
PER: 12:5/k8	SW: 9:4/k6	CHA: 12:5/k8
Inicjatywa: 5/k8	Obrona fizyczna: 8 (11)	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 11/k10+k8	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 11/k10+k8	Pancerz fizyczny: 5	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 0	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 6/k10	
Efekt: –	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 34	Szybkość w walce: 32	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 65	
Próg przytomności: 26		
Punkty legend: 120		
Ekwipunek: Zbroja skórzana utwardzana, broń, tarcza, druga broń.		
Łup: 3k6 srebrników każdy.		
Komentarz: Gwardziści są fanatycznie lojalnie Nazrig Togowi i będą walczyć do śmierci, nie oferując i nie oczekując litości.		

Pokonawszy strażników, bohaterowie mogą ruszyć za Nazrigiem do świątyni.

11. Zewnętrzny magazyn: Za płachtą stoją kolejne beczki, baryłki i stojaki na broń, z których większość jest pusta, choć wciąż można tu znaleźć kilka mieczy i włóczni. W beczkach przechowywany jest olej, a w baryłkach piwo. Broni nie ma ponieważ oddziały Nazrig Toga już się uzbroili, a część z nich nawet wyruszyła na przeciw Krwawym Włóczykom.

12. Świątynia: Tę olbrzymią świątynię wycięto w skale jaskini. Potężne kolumny mierzą ponad 10 metrów i podtrzymują sklepienie. W przeciwległej ścianie znajdują się zamknięte dwuskrzydłowe, drewniane drzwi okute żelazem. W okolicy nie widać nic cennego. Pomieszczenie oświetlają kryształowe przymocowane do kolumn. Wrót natomiast chroni *Symbol strażniczy*, który uniemożliwia intruzom wkroczenie do prywatnych komnat Nazriga.

Symbol strażniczy

Ma on zapewnić Nazrigowi prywatność.
Trudność wykrycia: automatycznie
Obrona magiczna: 13
Trudność unieszkodliwienia: 13
Warunki uruchomienia: Zbliżenie się na odległość 3 metrów. Wtedy symbol wykonuje test *rzucania czarów* ze stopniem 12/2k10.
Inicjatywa: 24
Działanie: obrażenia ze stopniem 24
 Pułapka zadziała, kiedy bohaterowie zbliżą się do niej na odległość 3 metrów. Wtedy w powietrzu rozlegnie się głos mówiący: „To osobista dziedzina lorda Nazrig Toga. Nie idźcie dalej lub narazicie się na jego gniew”. Jeśli bohaterowie ruszą dalej, uderzy w nich magiczny pocisk.

13. Biblioteka: Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte (trudność otwarcia 8). Za nimi znajduje się komnata, a w niej półki z książkami (w większości puste), krzesła i stół. Większość bi-

blioteki zniszczył Nazrig, uważając, że jego słudzy winni żyć w ignorancji.

14. Magiczny warsztat: W tym pokoju znajdują się stoły zastawione miseczkami i fiolkami pełnymi różnych cieczy oraz skórami zapisanymi przeróżnymi notatkami. W chwili, gdy do pomieszczenia wejdą bohaterowie, w jego środku zacznie się formować szara mgła, z której powstanie astralny Horror (patrz *Przebudzenie Ziemi*, str. 178). Zakłęcie to rzucił Nazrig, który obserwuje wszystko z lokacji 15, skąd też kontroluje poczynania stwora.

Po pokonaniu astralnego Horra bohaterowie mogą zakończyć przeszukiwanie pomieszczenia. Znajdą tu notatki Ksanomanty dotyczące różnych obszarów Barsawii, dwa eliksiry zdrowienia oraz straszliwa trucizna, która przez dziesięć rund od połknięcia zadaje obrażenia ze stopniem 5. Ofiara tej trucizny ma prawo do testu *Żywotności* (trudność 8), który ewentualnie pozwoli jej zwalczyć jad. Test ten można wykonywać raz w rundzie, dopóki się nie powiedzie lub nie minie 10 rund.

15. Sypialnia Nazrig Toga: Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte od środka i można się przez nie przedostać tylko wykorzystując talent *magiczny wytrych* lub czar *Strzaskanie zamka*, bądź też po prostu siłą. Drewno ma wartość 9/30, a w przypadku *Strzaskanie zamka* do zniszczenia potrzeba uzyskać 12 punktów, natomiast w teście *magicznego wytrychu* trzeba uzyskać co najmniej 9.

Po przedostaniu się za drzwi bohaterowie ujrzą dużą sypialnię, a potem zapadnie ciemność.

Tu właśnie postanowił się bronić Nazrig, który – gdy tylko drzwi się otworzyły – rzucił *Nieprzenikniony mrok*. Dzięki temu bohaterowie działają z modyfikatorem -5 stopni za każdym razem, gdy ich akcja wymaga widzenia. Czar będzie działał przez 10 rund, chyba że zostanie wcześniej rozproszony (trudność testu *rzucania czarów* wynosi 12, a rozproszenia – 9).

Nazrig uaktywnił również *Krąg ochrony astralnej* i *Krąg zimna*, zwiększając swą obronę magiczną do 20 i zdając k6 duchowych obrażeń każdemu, kto wejdzie do pokoju.

Gdy tylko zapadnie ciemność, Nazrig zaatakuje pierwszego bohatera, który przejdzie przez drzwi, zaklęciem *Ból*. W ten sposób wyłączy postać z gry na mniej więcej 8 rund, na dodatek zadając jej w każdej z nich k6 duchowych obrażeń. Oczywiście ofiara może próbować odeprzeć czar, uzyskując w teście Siły Woli 13 lub więcej. Nazrig będzie rzucał zaklęcie *Ból* w każdej rundzie, dopóki nie pokona przeciwników.

NAZRIG TOG (ORK KSENOMANTA PIĄTEGO KRĘGU)

ZR: 14:6/k10	SF: 13:6/k10	ŻYW: 13:6/k10
PER: 16:7/k12	SW: 16:7/k12	CHA: 16:7/k12
Inicjatywa: 6/k10	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 9	
Atak: 6/k10	Obrona społeczna: 9	
Obrażenia: 8/2k6	Pancerz fizyczny: 2	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 2 (20)	
Rzucanie czarów: 13/k12+k10	Zachowanie równowagi: 6/k10	
Moc woli: 12	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 55	Szybkość w walce: 38	
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 75	
Próg przytomności: 42		
Punkty legend: 250		
Ekwipunek: Zbroja warstwowa, sztylet.		
Łup: Złoty amulet z symbolem wart 300 srebrników i punkty legend.		
Komentarz: Nazrig Tog będzie walczył do śmierci, wiedząc, że jego pan – Horror – przywróci go ponownie do życia jako cień.		

Po pokonaniu Nazriga lub rozproszeniu ciemności bohaterowie w końcu zobaczą, jak wygląda pokój. Jeśli drużyna zabija Toga, przeczytaj co następuje:

Pozostałości Nazrig Toga leżą u waszych stóp w kałuży krwi. Nagle z jego ciała unosi się czarny dym, a do waszych uszu dochodzi straszliwy śmiech. Po chwili dym się rozptyla.

Pokój jest nieźle umeblowany – wielkie, miękkie łóżko, szafa, biurko, stół i krzesła oraz skrzynia. Na ozdobionych dziwnymi symbolami ścianach wiszą zwierzęce skóry. W łóżku bohaterowie

EARTHDAWN

nie znajdują nic szczególnego. W szafie zaś znajdują się zapasowe ubrania i buty, natomiast na górnej półce (aby to zobaczyć, trzeba wykonać udany test Percepcji o trudności 7) leży niewielka skrzynka zawierająca ofiarny sztylet o hebanowej rękojeści (+2 stopnie obrażeń). Na biurku walają się papiery zapisane językiem magii (badania dotyczące zaklęcia *Strzaskanie kości*) oraz listy od jakiegoś Gull'pehiira. Skrzynia jest zamknięta na zamek (trudność 8), a w środku są dwa płócienne worki (jeden z 500 sztukami srebra, drugi z 100 złotymi monetami), mała skrzynka z kości słoniowej (warta 50 srebrników) z trzema rubinami (150 srebrników każdy) oraz dwa flakoniki (eliksiry leczenia). Na samym dnie spoczywa księga zaklęć Ksenomanty, zawierająca takie oto czary:

Krag 1: *Krag zimna, Pojedynek woli, Rozkazywanie zwierzętom nocy, Upiorny dotyk, Wykrycie ożywieńców*

Krag 2: *Kościany krag, Krag życia, Nieprzenikniony mrok, Ochronna mgła*

Krag 3: *Ból, Grobowe przesłanie, Opary grozy*

Krag 4: *Duchowy sluga, Stworzenie kościotrupa, Wizjer*

Krag 5: *Astralny Horror, Krag ochrony astralnej, Symbol strażniczy*

16. Komnata gwardzistów: W tym pomieszczeniu znajdują się dwa stoły z ławami oraz dwie duże beczki. Jest to komnata gwardzistów pilnujących głównego wejścia; w tej chwili nie ma w niej nikogo, gdyż orki zebrały się w lokacji 17. Na dnie jednej z beczek z wodą znajduje się mała, nasączona oliwą sakiewka zawierająca 35 srebrników i szafir wart 100 srebrników.

17. Główne wejście: Przez te wielkie wejście do jaskiń wpadają promienie słońca. Na jego środku stoi ork ubrany w kolczugę i zwrócony twarzą w kierunku zebranych na zewnątrz wojowników, do których coś mówi. Bohaterowie zapewne usłyszą pomruk, który przejdzie przez tłum, kiedy orkowie ich zobaczą. Wojownik w kolczudze zwróci się w stronę poszukiwaczy przygód, kładąc rękę na rękojeści miecza. Widząc ich cofnie się o krok, dokładnie się im przyglądając. W tej właśnie chwili zza pleców bohaterów wyłoni się Urik, który powie:

– *Słuchajcie, przyjaciele. Nazrig Tog nie żyje. Zabili go moi dzielni towarzysze, herosi, o których powiedział mi Thystonius. Musicie wiedzieć, że wasz wódz sprzymierzył się z Horrorami i działał na ich rozkaz. A słuchając go wy również służyliście tym bestiom. Teraz jednak jesteście wolni i sami możecie odróżnić dobro od zła. – Orkowie, słysząc słowa Urika, zamilkli. Widzący zwraca się w waszą stronę i szepcze: – Nadszedł czas by jeden z was, herosi, przemówił.*

Pozwól bohaterom wybrać mówcę, który może albo wykorzystać Urika jako tłumacza, albo samemu zwrócić się do tłumy, jeśli zna orkowskie. Tak czy inaczej gracz musi wykonać test Charyzmy o trudności 5. Możesz pozwolić mu zwiększyć o +2 stopień cechy na ten rzut, jeśli pokaże on głowę Nazriga, jego złoty naszyjnik i papiery potwierdzające związek z Horrorami.

Udany test oznacza, że orkowie rozejdą się w pokój. W przypadku dużego sukcesu, tłum będzie uradowany, a bohater na dodatek przekona połowę słuchaczy, by wyruszyli na pomoc Krwawym Włóczęgom. Natomiast ogromny sukces oznacza, że udało mu się przekonać wszystkie orki.

Gdy pojawiają się problemy

W tej części przygody wszyscy bohaterowie mogą zginąć. Jeśli sytuacja będzie na to wskazywać, a drużyna zachowywała się heroicznie, Thystonius może interweniować. Być może pozwoli im nie cierpieć z powodu *Bólu*, albo widzieć przez *Nieprzenikniony mrok* – każda niewielka pomoc będzie odpowiednia. W końcu Urik jest głosi-cielem Thystoniusa, więc Pasja może działać przez niego.

ZAKOŃCZENIE

Streszczenie

Bohaterowie przybywają na pomoc Krwawym Włóczęgom, a wraz z nimi ci orkowie, których udało im się przekonać. Ma miejsce ostateczna bitwa, w której pozostałe siły Nazrig Toga zostaną pokonane lub przepędzone. A potem naszych bohaterów czeka kolejna uczta.

Wprowadzenie

Wasze spocone konie najwyraźniej są coraz bardziej zmęczone. Jedziecie już od ponad sześciu godzin niemal nie zatrzymując się. Dopiero jednak teraz wasze oczy widzą toczącą się bitwę. Na rozciągającym się przed wami polu setki orkowych jeźdźców walczą ze sobą. Widzicie sztandar klanu Krwawych Włóczęg, a tuż obok niego Torriga, który wielkim toporem tnie przeciwników. Jego siły są jednak mniej liczne i wszystko wskazuje na to, że zwycięstwo przeciwników jest tylko kwestią czasu. Urik nie czeka więc, tylko rzuca się naprzód, wykrzykując bojowe zawołania. Za nim podąża reszta orków.

Za kulisami

Pozwól bohaterom samym zdecydować, czy chcą poprowadzić do walki orków, którym przewodzą, czy też nie. W trakcie bitwy każdy z poszukiwaczy przygód musi zdecydować, czy będzie walczył agresywnie, defensywnie czy też normalnie. Następnie każ graczom wykonać test ataku lub test rzucania czarów ze stopniem trudności 7. Porażka oznaczać będzie, że bohater walczył beznadziejnie i że nie zdobył sławy. Przeciętny sukces świadczy o dobrej, ale nie wybitnej walce. Z kolei duży sukces oznacza, że bohater walczył jak na wojownika przystało i wielu orków go zapamiętało, a wiąże się ze zdobyciem 50 punktów legend. Ogromny sukces świadczy o wielkiej odwadze i o tym, że poszukiwacza przygód zapamiętało wielu orków, czyli że zdobywa 100 punktów legend. Natomiast wyjątkowy sukces oznacza, że bohater był elementem decydującym o przebiegu bitwy, a jego heroizm i brawura jeszcze przez lata będzie wspominana; innymi słowy – otrzymuje 200 punktów legend.

Po teście ataku rozkaż graczom wykonać kolejny, sprawdzając, w jakim stanie przetrwali walkę. Wykonaj test ataku za orków (stopień 11) o trudności równej obronie fizycznej bohatera. Przeciętny sukces oznacza jedną ranę i odpowiednią dla danej postaci liczbę obrażeń, które mogły ją wywołać; duży sukces – dwie rany i odpowiednie obrażenia; ogromny – trzy i odpowiednie obrażenia, a wyjątkowy – cztery i odpowiednie obrażenia. Po wykonaniu tych rzutów przejdź do opisu bitwy.

Bitwa toczyła się przez wiele godzin. Ciała orków i koni pokrywają ziemię zroszoną krwią. Jesteście zmęczeni i ranni; raduje was jednak fakt, że niewielu wojowników Nazrig Toga zdolało uciec. Klan Krwawych Włóczęg przetrwał, choć wielu jego członków spotkała tego dnia śmierć. Poprzez pobojowiska zmierza w waszą stronę Torrig Łamacz Mieczy i Urik Widzący.

– Witajcie, odważni bohaterowie. Dobrze spisaliśmy się dzisiaj tego dnia.

Pozwól Torrigowi wychwalać przez chwilę tych bohaterów, którzy dzielnie walczyli, i opisać ich czyny. Potem przejdź do dalszej części przemowy.

– *Dziś staliście się częścią legend, których nasze dzieci słuchać będą przy ogniskach. Wasze imiona na zawsze zostaną w pamięci mojej i mych potomków. A teraz wróćmy do obozu, gdzie się oczyszczymy i gdzie będziemy mogli radować się wraz z tymi, którzy przeżyli. Chodźcie, przyjaciele, cieszymy się tym dniem.*

Orkowie powrócą wraz z bohaterami do obozu. Jeszcze tej nocy odbędzie się uczta, która przyćmi swą wielkością wszystkie wcześniejsze. Krwawe Włóczęgie z radością pozwolą bohaterom pozostać w obozie jeszcze przez pewien czas – w końcu to ci herosi uratowali ich przed Nazrig Togiem. Torrig proponuje, by poszukiwacze przygód otrzymali tatuaże klanu, dzięki którym wszyscy będą wiedzieć, że pomogli oni Krwawym Włóczęgom i że stali się członkami klanu.

Gdy pojawiają się problemy

Niewiele czeka cię poprawek. Oczywiście któryś z bohaterów może w trakcie bitwy zginąć, ale taka jest w końcu cena brania udziału w walce.

PUNKTY LEGEND

Przeciwnicy

Gargulec

500 punktów

Dwa gryfy

200 punktów każdy

Sześciu orkowych nomadów

100 punktów każdy

PRZYGODA

Dwa ogry	110 punktów każdy
Sześciu gwardzistów	120 punktów każdy
Astralny Horror	200 punktów
Nazrig Tog	250 punktów
Duży sukces w trakcie bitwy	50 punktów
Ogromny sukces w trakcie bitwy	100 punktów
Wyjątkowy sukces w trakcie bitwy	200 punktów

Skarby

Rogi gargulca	5k6 x 10 punktów
Dziób i pióra gryfa	3k6 x 10 punktów każde
Naszyjnik Nazriga	300 punktów

Twórcze odgrywanie

Uczestnictwo w zabawach na uczcie	100 punktów
Zwycięstwo w zabawie	150 punktów

Cel przygody

Zniszczenie potęgi Nazriga	300 punktów
----------------------------	-------------

Ostateczną i największą nagrodą dla bohaterów powinien być fakt, że stali się członkami klanu Krwawych Włóczy oraz że nawiązali przyjaźń z Torrigiem Łamaczem Mieczy i Urikiem Widzącym. Poszukiwacze przygód zostali również zauważeni przez Thystoniusa i łatwiej im będzie później zostać głosicielami tej Pasji.

WYSTĄPILI

TORRIG ŁAMACZ MIECZY

(ORK KAWALERZYSTA PIĄTEGO KRĘGU)

ZR: 16:7/k12	SF: 16:7/k12	ŻYW: 13:6/k10
PER: 14:6/k10	SW: 11:5/k8	CHA: 14:6/k10

Inicjatywa: 5/k8	Obrona fizyczna: 10 (13)
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8
Atak: 13/k12+k10	Obrona społeczna: 8
Obrażenia: 15/k20+k6	Pancerz fizyczny: 6
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 1
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 7/k12
Effekt: –	Testy zdrowienia: 2
Próg życia: 70	Szybkość w walce: 42
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 85
Próg przytomności: 57	

Aktualna karma: 16 Kostka karmy: k8
Karma: Może dodawać do wszystkich działań swego wierzchowca z wyjątkiem testów obrażeń.

Talenty: atak z podjazdu 5: 12/2k10, broń biała 6: 13/k12+k10, wytrzymałość 5, rytuał karmiczny 3, utrzymanie się w siodle 3: 10/k10+k6*, obrona obrotowa 3: 10/k10+k6*, rozkaz empatyczny 4: 9/k8+k6*, wspólna krew 4: 10/k10+k6*, przywołanie rumaka 4: 10/k10+k6*, tkanie wątków 4: 10/k10+k6*, unik 4: 11/k10+k8, woltyżerka 5: 10/k10+k6*, wieź ze zwierzęciem 5: 11/k10+k8, szarża 5: 12/2k10*, zimna krew 5: 10/k10+k6

* Może używać karmy.

Umiejętności: wiedza o zwierzętach 2: 8/2k6, znajomość istot żywych 2: 8/2k6, rycie run 2: 8/2k6, czytanie/pisanie 1: 7/k12 (orkowy), znajomość języka 1: 7/k12 (orkowy)

Punkty legend: 250

Ekwipunek: Zbroja kółkowa, topór bojowy +2, sztylet.

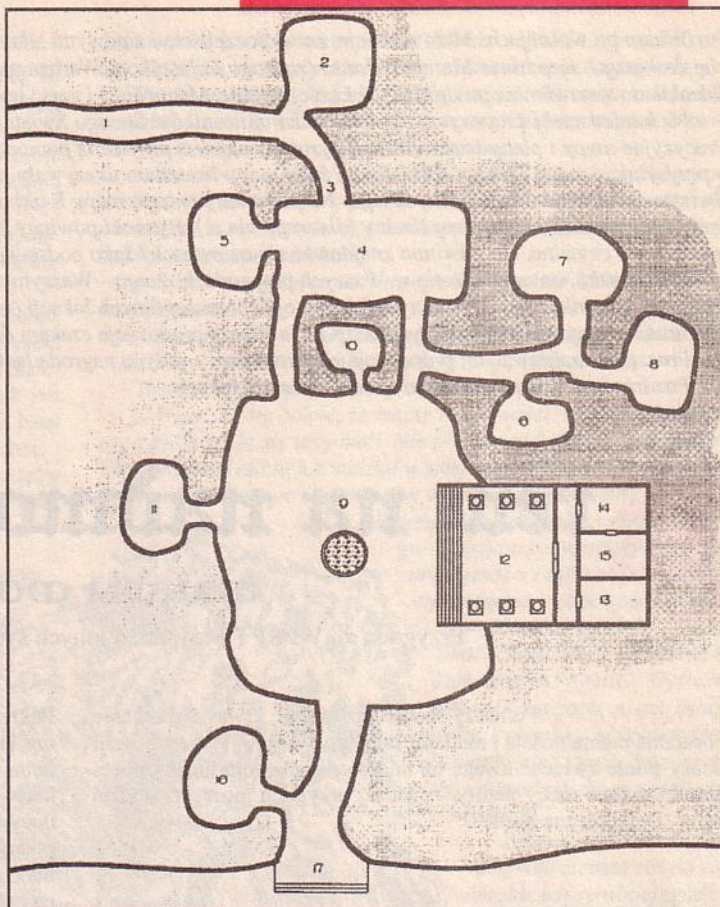
Łup: 3k6 x 10 sztuk srebra

Komentarz: Torrig Łamacz Mieczy jest przywódcą klanu Krwawych Włóczy. To twardym, ale nieograniczonym ork, który za najważniejszą rzecz uważa dobro swego klanu. Jest odważny, ale nie głupi, zdecyduje się umrzeć dla dobra pozostałych orków, które żyją w dolinie zwanej przez nich domem.

URIK WIDZĄCY

(ORK KAWALERZYSTA TRZECIEGO KRĘGU, GŁOSICIEL THYSTONIUSA)

ZR: 13:6/k10	SF: 13:6/k10	ŻYW: 13:6/k10
PER: 16:7/k12	SW: 13:6/k10	CHA: 14:6/k10



Inicjatywa: 6/k10	Obrona fizyczna: 7
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 9
Atak: 10/k10+k6	Obrona społeczna: 8
Obrażenia: 11/k10+k8	Pancerz fizyczny: 4
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 1
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 6/k10
Effekt: –	Testy zdrowienia: 2
Próg życia: 56	Szybkość w walce: 35
Próg ran: 9	Pełna szybkość: 70
Próg przytomności: 45	

Aktualna karma: 10 Kostka karmy: k8
Talenty: atak z podjazdu 2: 8/2k6, broń biała 3: 9/k8+k6, przywołanie rumaka 2: 8/2k6*, rozkaz empatyczny 2: 6/2k6*, rytuał karmiczny 2, szarża 3: 9/k8+k6*, unik 3: 9/k8+k6, wieź ze zwierzęciem 3: 9/k8+k6, woltyżerka 3: 9/k8+k6*, wspólna krew 3: 9/k8+k6*, wytrzymałość 3

Umiejętności: wiedza o orkach 3: 9/k8+k6, wiedza o Horrorach 2: 8/2k6, czytanie/pisanie 1: 7/k12 (orkowy), znajomość języka 1: 7/k12 (orkowy, krasnoludzki), rzeźbienie w drzewie 2: 8/2k6
Moce głosiciela: zmniejszenie obrażeń 3: 9/k8+k6*, zadanie dodatkowych obrażeń 3: 9/k8+k6*, zwiększanie siły 3: 9/k8+k6*

* Może używać karmy.

Punkty legend: 200

Ekwipunek: Zbroja skórzana warstwowa, miecz, sztylet

Łup: 3k6 sztuk srebra

Komentarz: Urik Widzący ma już swoje lata. Jego ciało zaczyna już nosić ślady starości, ale to go jeszcze nie powstrzymuje od działania. Jest lojalnym wyznawcą Thystoniusa, który obdarzył go mocą przepowiadania przyszłości. Jako pierwszy zorientował się, że Nazrig Tog jest sprzymierzony z Horrorami i wiedzie orki ku zgubie. Zesłana przez Thystoniusa wizja objawiła mu przybycie bohaterów spoza klanów – herosów, którzy wyzwolą orków spod dominacji Nazrig Toga. Zdołał przekonać o tym Torriga Łamacza Mieczy i ta dwójka wyruszyła na poszukiwanie herosów, którzy uratują ich klan.

Witam po wakacjach. Mam nadzieję, że wypoczęliście i z nowymi siłami możecie przystąpić do lektury naszego działu. Dzisiaj trochę drobiazgu: scenariusz Marcina Mortki (znanego miłośnikom Warhammera i stałym czytelnikom Almanachu), dwie mini-przypadki (idealne do wstawienia „po drodze” w każdej większej kampanii) i garść nowych czarów.

Na koniec apel i propozycja dla wszystkich miłośników Starego Świata. Dotyczy ona sporządzenia dokładnego atlasu tego świata. Precyzyjne mapy i plany bardzo ułatwiają rozgrywkę i są przydatną pomocą. Stąd mój apel do podróżników i domorosłych kartografów – przysyłajcie mapy i plany! Chciałbym, żeby mapy Imperium ukazywały się podzielone na prowincje, mapy innych części Starego Świata – według podziału politycznego. Na początek proszę o mapy Reiklandu (to centralny region Imperium), Norski (to wpływ przygody z tego numeru) i Jałowej Krainy (dlaczego nie ...). Rysunki powinny być formatu A3 (lub większe), zawierać jasną i dokładną legendę i być czytelne. Co powinno znajdować się na mapach? Jako podstawę należy wykorzystać oficjalnie istniejące mapy. Do tego dołączcie wszystko, co pojawiło się w Waszych przygodach, czego – Waszym zdaniem – brakuje, co jest ciekawe i przydatne w rozgrywce. Do mapy powinien być dołączony dokładny opis poszczególnych lokacji (wielkość miast, liczba mieszkańców, źródła utrzymania, załogi warowni, przynależność polityczna itp.). Na Wasze propozycje czekam do końca października.

Proszę nie traktować tej propozycji jako konkursu – jedyną nagrodą będzie Lista Kartografów Imperialnych i satysfakcja. Pozdrawiam bardzo serdecznie i zapraszam do lektury.

(gb)

Krebo na nadmorskim piasku

MARCIN MORTKA

Przygoda do WFRP i wszystkich innych systemów, które pamiętają o mrocznej krainie Wikingów.

Uwaga autora: Poniższy scenariusz to dość krwawe spotkanie z brutalną mentalnością i realiami skandynawskimi. W trakcie sesji należy pilnie zwracać uwagę na budowanie nastroju ludzkiej bezsilności wobec mocy natury – inaczej przygoda może przerodzić się w „Demoniczną horde”.

I. Przywitanie z Norską

Bohaterowie znajdują się na pokładzie kupieckiego knorra „Krzycząca Mewa”, który wolno sunie wzdłuż wysokiego klifu. Niebo jest szare, ledwie widać bladą kulę słońca, nad falami unosi się delikatny welon mgły; wśród białych, nadbrzeżnych skał ryczy rozszalała kipiela, a wokół statku kołują mewy i rybitwy wypatrujące łupu. Naraz do szumu morza i wrzasku ptaków dołącza kolejny odgłos – gdzieś we mgle rozlega się głuchy dźwięk rogu.

Naraz z białej otchłani wynurza się wysoki, smoczy dziób obcego okrętu, a wokół niesie się wycie rozradowanych Wikingów, wyczuwających łatwą zdobycz. Długobrodzi wojownicy w rogatych hełmach sztytami z kupców, i mimo rozpaczliwych ponagleń kapitana statku piracki drakkar jest coraz bliżej. Niebawem w powietrzu poczną świstać pierwsze strzały i kamienie z proc, a stojący na dziobie pirackiego okrętu olbrzym z rudą brodą wydaje ostatnie komendy.

Uwaga autora: Zadbaj o to, by na pokładzie Waszego statku zapanowała panika – załoga dopada wioseł, ktoś miota kłatwy, inny się modli, ów drżącymi ze zdenerwowania dłońmi szykuje łuk, a dookoła krzyk i trwoga! Obciążony knorr nie ma szans na ucieczkę. Ktoś rozpoznaje wodza piratów, niestawnego Valryka Mordercę Mnichów. Spraw, żeby gracze byli przeświadczeni, iż pojedynczy Wiking to przeciwnik dwukrotnie potężniejszy od orka, niech się boją tej walki!

Napadnięciu zdołają oddać tylko trzy, cztery strzały z łuku (pamiętaj o odpowiednich modyfikatorach ujemnych – kołyszący się pokład znacznie utrudnia celowanie) i obcy okręt uderza dziobem w burtę „Krzyczącej Mewy”. Załoga statku, a wśród nich i bohaterowie, rozpaczliwie stawiają czoła rozjuszonemu, potężnemu Wikingom, którzy zrećnie przeskakują na „Mewę” i nacierają, wymachując wielkimi toporami. Pierwsi obrońcy padają, reszta zostaje zepchnięta w okolicę masztu i kiedy już nie widać szans na zwycięstwo, przez szczepione burtami statki przebiega kolejne drżenie i trzask desek pokładu. Z mgły wynurza się kolejny drakkar i nowi wojownicy z wyciem wpadają na piratów Valryka.

Zaskoczeni Wikingowie nie bronią się. Najdłużej stawia opór sam Valryk, ale, obezwładniony sieciami, w końcu pada na pokład.

Pokrzykując radośnie zwycięzcy krepują go i prowadzą przed oblicze swego wodza, młodego lnianowłosego wojownika noszącego hełm z ozdobą w kształcie sokolich skrzydeł i skórą rysia na barkach. Ten wygłasza długą mowę w twardo brzmiącym języku Północy, chwając własne mięso, a sztytami z pokonanych; tyradę tę przerywają od czasu do czasu chóralne wrzaski jego wojowników, uderzających toporami o tarcze. W końcu spojrzenie wodza pada na bohaterów trzymanych pod strażą przy burcie „Mewy”...

Uwaga autora: Ludzie z Północy cenią sobie ponad wszystko męstwo i brawurę. Jeśli nasi bohaterowie dzielnie walczyli, a ponadto w milczeniu znoszą ból poranionego ciała, zyskają sobie sympatię Wikingów. Krzyczący z bólu lub strachu zostaną wyśmiani. Podobne traktowanie spotka strojnisi oburzających się na zwyczaje barbarzyńców i osoby, które będą chciały się sprzeciwić złozeniu ofiary.

Wódz zwycięzców, Tarald Orli Pazur, podziękuje Olrikowi (jest to czczony na terenie Norski aspekt Ulryka) za zwycięstwo i złoży mu ofiarę z jednego z pojmanych, rozbijając jeńcowi głowę toporem. Następnie, jeśli bohaterowie zasłużyli się w boju, zaprosi ich do swej hali na ucztę oraz obieca pomoc w naprawie uszkodzonej „Krzyczącej Mewy”. Wojownicy sadzają jeńców przy wiościach i wszystkie trzy okręty kierują się ku pobliskiemu fiordowi.

Uwaga autora: Gracze nie powinni mieć problemów z porozumieniem się z Wikingami. Język używany w Norsce i staroświatowy wywodzą się ze wspólnego pnia i istnieje między nimi podobne pokrewieństwo, jak między norweskim a niemieckim (w naszym świecie). Może to być odrobinę za mało, ale pamiętaj, iż Wikingowie to kupcy, piraci i renegaci. Pośród nich znajduje się wielu uciekinierów z Imperium, Kislevu, a nawet Bretonii czy Albionu, a reszta na pewno zna przynajmniej łamany staroświatowy.

II. Halla w Drakendal

Powietrze w hali jest ciężkie, przesycone zapachem piwa, pieczonego mięsa i potu. Rozebrani do pasa wojownicy siedzą na ławach, ogryzają kawałki pieczeni i popijają miód. Ich czerwone twarze tryskają zadowoleniem; rubasznie oblaapują przechodzące obok dziewczki służebne i co chwila wybuchają głośnym, rechotliwym śmiechem, waląc kułakami w stół. Pod ławami leży już kilku opojów, pospolu z psami ogryzającymi odpadki. Na ścianach wiszą wyprawione skóry zwierzęce (niedźwiedzi, dzików, wilków), a także bogato zdobiona, starożytna broń z wielu krajów. Pośrodku komnaty kilku niewolników obraca nad gorejącym paleniskiem do-rodnego wieprzka.

Jeśli zasługi naszych awanturników były naprawdę spore, i męstwem oraz rubasznym dowcipem przypadną go gustu Taraldowi, ten posadzi ich najbliżej swego tronu, pomiędzy najlepszymi wojownikami. Gracze dowiedzą się wtedy, iż pomiędzy rodem Taralda a Valryka od dawna panowała wojna, która zakończyło dziś schwytywanie samej głowy rodziny. Ponury Valryk Morderca Mnichów stoi przykuty łańcuchami do ściany i łypie na bawiących się, ci natomiast sztydzą z niego, obrzucają odpadkami, kopią przechodząc obok. Valryk nie zwraca na to uwagi, mściwie wpatrując się w młodego Taralda.

Uwaga autora: Jeśli litościwi awanturnicy sprzeciwia się takiemu traktowaniu Valryka, to marny ich los. Litość i współczucie nie istnieją na Północy i bohaterowie w najlepszym razie zostaną wyśmiani, tracąc całe zaufanie Taralda i jego druhow. W dobrym tonie natomiast będzie przyłączenie się do rzucania obelg. Być może przyda się wprowadzenie postaci jakiegoś niewolnika lub woja, który pochodzi z ojczyzny bohaterów i będzie mógł ich pouczyć jak należy zachować się w aktualnej sytuacji, aby nie obrazić gospodarzy i nie stracić głów.

Tarald z lubością przytoczy kilka opowieści o okrucieństwie Valryka, a przy okazji poinformuje bohaterów, iż istnieje drugi powód do świętowania. Kilka dni wcześniej jego arabska nałożnica Gizela powiła mu pierworodnego syna, zdrowego, wrzaskliwego chłopca, któremu kapłani druidy i wróżowie przepowiedzieli długie, pełne chwały życie. Małemu nadano imię Higlora. Uczta będzie trwać długo, pojawi się zatem wiele okazji, by sami bohaterowie mogli się wykazać.

Uwaga autora: Choć może zabrzmi to dziwnie, Wikingowie bardzo cenili sobie muzykę i poezję. Występ minstrela lub długa, porywająca opowieść wprową ich w doskonały humor, a sam Tarald z chęcią obdarzy artystów złotymi upominkami. Do rozpuku ubawi wszystkich jakaś dowcipna wymiana zdań lub kilka błazeńskich popisów. Wikingowie z najwyższą przyjemnością przystąpią do zawodów w bieganiu, jeździe na łyżwach, podnoszeniu ciężarów, siłowaniu się na rękę i temu podobnych konkurencjach. Konkurentami morskich wojowników w tych zmaganiach mogą być również bohaterowie. Popis magii wprową ich w nabożny zachwyt, ale czardziej straci ich zaufanie.

O północy, kiedy sam Tarald zacznie bredzić z przepicia, a większość wojów będzie już chrapać na ławach, do sali wpadnie jeden z niewolników z alarmującą wieścią, iż stajnia płonie. Przebudzeni, wystraszeni wojownicy wypadną na zimne powietrze nocy i zbaranieją na widok gorejącej stajni. Psy ujadają, płomienie trzaskają (inicjatywa bohaterów mile widziana), ale kiedy rozbudzeni Wikingowie porwą za kufy i zaczną wyprowadzać konie, pojawi się nowe niebezpieczeństwo. Przerażona, biała Gizela wybiegnie z przeraźliwym wrzaskiem na dwór i padnie na ziemię, zdjeta szlochem. Roztrzęsiona kobieta nie potrafi nic powiedzieć, dopiero któraś ze służących dostrzeże, iż mały Higlór zniknął! Na jego miejscu w kołyszce leży jakaś podobna do żaby, rozwrzeszczana poczwara – trolle porwały dziecko i podłożyły własne!

III. Najmroczniejsza ze wszystkich puszczy

Rozwścieczony Tarald zbierze wojowników wokół siebie i w blasku wciąż płonących zabudowań łamiącym się ze zdenerwowania głosem rozkaże wszystkim chwycić za broń i ruszyć w las za przeklętymi trollami. Jeśli ten szalony plan zostanie przez kogoś skrytykowany, oszalały z rozpaczki Wiking bez namysłu zada wstępnemu cios toporem. W szeroko otwartych oczach błysnie jednak nadzieja, kiedy ktoś podsunie jakiś rozsądny pomysł. Konny posłaniec z pochodnią ruszy w stronę uśpionej wsi Drakendal, budząc wszystkich wieśniaków. Gromady bab i starców zabierają się do gaszenia zabudowań, a podzieleni na drużyny wojownicy z psami ruszają w stronę pobliskiego boru.

Uwaga autora: Dopalająca się z trzaskiem stodoła, zimny wiatr znad morza, cisnący sнопami iskier w gwiazdy, lamenty Gizeli i nerwowe pokrzykiwania Taralda muszą wywołać jakieś wrażenie na obserwujących ten rozgardiasz bohaterach. Przed chwilą dumni i sycący się zwycięstwem – teraz upokorzeni – Wikingowie rusza-

ją prosto na spotkanie swoich śmiertelnych wrogów i leśnych istot.

Na gaszenie pożaru nie ma jednak czasu i bohaterowie (jako oddzielna grupa) ruszają na spotkanie puszczy. Czarne konary natychmiast pochłaniają światło gwiazd, wędrujących samotnie bohaterów ogarniają tysiące odgłosów żyjącego nocą lasu. Szeleszczą zeschłe liście, skrzypią i trzaskają pod stopami gałęzie, szepcze wiatr, w oddali słychać wycie wilków i odgłos rogu znad Drakendal, teraz brzmący bezsilnością i strachem. Płonąca pochodnia oślepia bohaterów, w ciemności nie widać śladów, pies rwie się do przodu, choć czasem przystaje nagle, powarkując, że zjezoną na karku sierścią. Mroczny, obcy las niechętnie wita przybyszów...

Uwaga autora: Wędrowkę przez las bohaterowie muszą zapamiętać, ale nie trzeba mnożyć ku temu potworów. Krew żywej zaczyna krążyć w żyłach, kiedy w ciemności dostrzeże się lśniąca oczy jakiegoś zwierzęcia, jeden z członków drużyny ugrzęźnie w bagnie lub wpadnie w gigantyczną pajęczynę. Ktoś może przebiec za plecami wędrujących, pies zacznie nagle przeraźliwie wyć, wiatr wyszepta imiona bohaterów... Ach, istnieje tyle sposobów na pokazanie mroku puszczy...

Przypadek zrządzi, iż bohaterowie dotrą w okolice leśnego jeziora. Mgły, unoszące się wśród zarośli, nie zwiastują nic dobrego, tak samo jak omszały, pokryty runami gład. Spośród drzew dobiegają coraz głośniejsze szelesty, pies zaczyna warczeć i podczas pierwszej próby uspokojenia go wyrwa się awanturnikowi i ze skowytami niknie w mroku. Goniąca go osoba dostrzeże niesamowity widok – oto warczący pies stoi ze zjezoną sierścią naprzeciwko swego odwiecznego wroga, wilka. Ułamek sekundy później oba drapieżniki zwierają się w śmiertelnym pojedynku, tarzając się wśród liści. Oto jedyna szansa, by przejść przez to miejsce bezpiecznie, jeśli bowiem ktoś uderzy wilka, strzeli z łuku lub uczyni cokolwiek wrogiego, zaraz cały las rozbłyśnie purpurą wilczych oczu, a ich wycie uderzy wysoko pod gwiazdy. A wtedy tylko szybka, sensownie pomyślana ucieczka może ocalić bohaterów.

Uwaga autora: W miejscu tym znajduje się dzikie sanktuarium Olrika, którego świętym zwierzęciem jest wilk. Jeśli gracze nie pozwolą Olrikowi wziąć ofiary z psa, rozgniewany bóg w akcie zemsty wyśle za nimi swe stworzenia.

Nie ma cienia wątpliwości, iż zabobonny strach Norsów wobec puszczy jest uzasadniony. Nocny wiatr porusza gałęziami, w oddali coś wyje, biega między drzewami. Pora na kilka mrozących w żyłach spotkań... Polujący pod osłoną mroku troll niespodziewanie wypada na bohaterów! Nie myl norweskiego trolla z pokrakami, które spotyka na swojej drodze krasnal z ufarbowanym czubem – to wyjący, włochaty gigant z rozwianymi kosmykami włosów na ramionach; gwiazdy pobłyskują na krzemieniach osadzonych w maczudzie, charkot wydobywa się z gardzieli monstrum! Czarny, wykrzywiony pień drzewa nagle poczyną drgać, konary opasują ciało jednego z bohaterów, sęki i załamania w korze wykrzywają się niczym kły – przebudzony drzewiec sunie w stronę oniemiałych śmiałków! Naraz ziemia staje się grząską, kępa trawy nagle okazuje się być schronieniem czegoś długiego i oślizgłego, i oto macka bagiennej ośmiornicy już pełźnie w stronę szamoczącego się człowieka... I kiedy wydaje się, że już wszystko stracone, w najbardziej dramatycznej chwili pojawia się huldra...

Uwaga autora: Huldra to postać z norweskich bajek, która jest uważana za skrzyżowanie antycznej nimfy i celtyckiego Aen Sidhe. Zwiewne, urokliwe niewiasty o niespotykanej urodzie i gracji pojawiały się często wśród ludzi, by dla własnego kaprysu obdarzać ich szczęściem lub zysłać na nich klęski. Obdarzone wielką magią, były obarczane winą za tajemnicze choroby, niepowodzenia i zniknięcia. Od ludzi różniła je filigranowa elfia uroda i... ogon.

IV. Pani Lasu

Pojawiająca się huldra powinna jeszcze bardziej przstraszyć bohaterów uwikłanych w nocną walkę. Przedstaw ją jako niezmierną istotę o gorejących oczach i niebywałej gracji ruchów, która zniemka zeskoczy z gałęzi drzewa i straszliwym krzykiem lub efektownym pokazem magii odpędzi nieprzyjaciela. Jeśli ktoś podczas starcia odniósł rany, huldra zbliży się do niego i przypatrzy się

obrażeniom, po czym przejedzie po nim długim, rozwidlonym na końcu językiem. Bohater poczuje niesamowite, pulsujące ciepło i rana zacznie się goić w niesamowitym tempie. Jeśli któryś z bohaterów będzie protestował lub zabroni huldrze podejść do ranego, ta go zignoruje. Zaatakowana ucieknie, niemniej powróci podczas kolejnego ataku jakiegoś potwora. Odpędzona powtórnie, uśpi jednego z graczy, odciągnie resztę, a ofiarę zawlecze do swej kryjówki.

Przeprowadzająca rytuał huldra będzie się starała oczarować graczy swoim wdziękiem. Gorące, zmysłowe uśmiechy, wyuzdane ruchy – wszystko to ma całkowicie oszołomić bohaterów i sprawić, by poszli za nią. Huldra wie, że awanturników pośród drzew ścieżynką utkaną ze srebrnych promyków księżyca; dzikie wrzaski stają się odleglejsze i nagle pochód staje przed majestatycznym masywem omszałych skał. Słychać plusk wodospadu – huldra kieruje się w jego stronę. Kiedy pierwszy bohaterowie zanurzają się w toni małego jeziora, ujrzą, iż Pani Lasu kieruje się w stronę opadającej wody.

Skryta jest za nią magicznie oświetlona jaskinia, pozostałość po dawnej kopalni krasnoludzkiej. O przeszłości tego miejsca świadczą napisy runiczne na kamieniach przy brzegu jeziora i migotliwie połyskujące rude nici, widoczne w ścianach jaskini. To miedź, ale niezbyt dobrej jakości – krasnoludowie wynieśli się stąd jakieś dwie dekady temu, po części zniechęceni kiepską jakością wydobywanego surowca, po części przepłoszeni przez ogromnego, drapieżnego gryfa, który założył swoje gniazdo w północnej części rumowiska skalnego.

Wewnątrz jaskini czas płynie odrobinę wolniej, bohaterowie są oszołomieni wonnymi zapachami i magicznym światłem. Mimo iż nie płonie ogień, panuje miłe, rozleniwiające ciepło, huldra częstuje ich słodkim, upajającym kordialem, który odpędza od nich zmęczenie i wlewa energię w strudzone członki. Gospodyni teraz dopiero prezentuje pełnię swojej urody i nader skąpe odzienie jest teraz mokre i przylega do krągłych kształtów, huldra wygina się kusząco i oblizuje wargi, a jej oczy błyszczą jak dwie gwiazdki. Cichym, pełnym erotyzmu głosem wyluszcza im własną sprawę.

Otóż dla istoty, której służy wiatr, a drzewa darzą przyjaźnią, nie może być tajemnic. Huldra wie, iż część dworku Taralda spłonęła, a przerażone grupki wojowników szukają w puszczy skradzionego przez trolle noworodka. Czas działa na niekorzyść poszukujących, ponieważ trolle zaczarują dziecko podczas pełni, która będzie za dwie noce, a wówczas nawet potężni druidzi z wyspy Erin nie będą umieli przywrócić mu ludzkiego ducha. Sama huldra ma mocno na pieńku z trollami i wskaże bohaterom ich wioskę, ale pod jednym warunkiem: dziecko zostanie zwrócone Taraldowi, jeśli jeden z jego wojów odważy się oddać w jej niewolę na trzy lata...

Uwaga autora: To będzie trudna rozmowa. Nie sądzę, by któryś z bohaterów zapalał do Taralda taką miłością, by samemu oddać się huldrze na służbę. Zapewne zadecydują za innych i zgodzą się na warunki Pani Lasu, przekonani, iż któryś z wojowników Taralda z radością poświęci trzy lata swego życia dla wodza. Nie mylą się – fatalizm Wikingów jest wręcz legendarny, niemniej niech lepiej pamiętają o ich strachu wobec rzeczy nadprzyrodzonych. Wikingowie boją się zjawisk, przed którymi nie umieją się obronić tarczami – lasu, magii, tajemnic i przede wszystkim huldr. Niefrasobliwa zgoda bohaterów wywoła niemałe przerażenie w szeregach kompanów Taralda.

VI. Wioska trolli

Podróż do wioski trolli nie jest długa, ale również może obfitować w nieprzyjemne zdarzenia. Drużyna musi przede wszystkim ominąć dzikie, tajemnicze skałki, dawno zawałone i zapomniane szyby kopalni, i wreszcie leże gryfa, który śpi bardzo czujnie. W okolicy wciąż mogą błąkać się zjawy krasnoludzkich górników, którzy zginęli podczas pracy; z zapomnianych szybów często słychać stukanie młotków i kilofów. Miejsce to niebezpieczne, ale okolice wioski trolli jest jeszcze straszliwsza...

Pokręcone istoty wybudowały swe lepianki z glazów, błota,

drewnianych bali i sitowia na brzegu zamglonego jeziora, na podmokłym terenie, wśród powykęcanych świerczków. Do uszu zbliżających się bohaterów dotrze monotony śpiew trolli i kwile nie niemowlęcia. Od hurdli wiedzają już, że mają do czynienia z bardzo nietypowym gatunkiem trolli – są to karłowate istoty wzrostu około metra dwudziestu centymetrów, obdarzone sporym sprytem i zdolnościami magicznymi. Kradną dzieci, by – odprawiając specjalne rytuały – pozbawić je ducha ludzkiego i zamienić w podobne sobie potwory. Trolle ludzkiego pochodzenia zawsze obdarzone są wielką magią i przewodzą reszcie plemienia w walce z ludźmi i innymi wrogami. Większość trolli (ok. dwóch tuzinów) zgromadziła się w środku wioski, gdzie, kołysząc się nad niemowlęciem, śpiewają cicho w monotonnym rytmie. Trans przytępią ich niezwykle czuły węch i w takiej sytuacji są bardzo podatne na zaskoczenie. Niemniej frontalny atak na osadę nie jest dobrym pomysłem – trolle szybko otrząsną się z zaskoczenia i stawiają twardy, nieustępliwy opór, walcząc maczugami, kamiennymi toporami, procami i złośliwą, leśną magią. Lepiej wykorzystać ich naturalną tchórzliwość i jakoś sprytnie wypłoszyć z wioski. Należy przy tym ubić ich przywódcę, który jako jedyny na pewno wzięby dziecko ze sobą, porwać niemowlaka, a potem bez namysłu rzucić się do ucieczki. Wystraszone trolle szybko zorientują się w sytuacji i rozpoczną pościg.

Uwaga autora: U trolli wojownikami są osobniki obydwu płci i niemal każdy troll-wojownik opanował przynajmniej jedno zaklęcie. Nie znają się na iluzjach czy nekromancji, ale na pewno umieją podpalić komuś ubranie na odległość, sprawić, by opłatały go ciemnie lub gałąź uderzyła w głowę. Niektórzy potrafili wezwać na pomoc sowy, a wtedy może być z drużyną kiepsko... W momentach ostatecznych pamiętaj o huldrze!

VII. Powrót

Jeśli uciekający przed trollami bohaterowie mają nadzieję na odpoczynek w halli Taralda, to są w błędzie. Wstaje właśnie świt i niebo mieni się różnymi odcieniami fioleto, kiedy do ich uszu dobiega zgiełk bitwy, a oczom ukazują się słupy dymu. W fiordzie kołysz się obcy okręt, a pośród zabudowań halli i osady Drakendal uwijają się walczący. Widać że obrońcy zostali zaskoczeni niespodziewanym atakiem – wieś jest już w rękach nieprzyjaciół. Tu i ówdzie trwa jeszcze rozpaczliwa walka, ale rechoczący głośno napastnicy zajęci są wynoszeniem wszelakiego dobytku i obłapieniem szlochających branek. W halli w porę zamknięto bramy i niewielu obrońców, a wśród nich sam Tarald Orli Pazur, zasypują zułchwałymi napastników gradem strzał.

Drużyna musi podjąć kilka szybkich, trzeźwych decyzji. Aby dostać się do halli, powinna przebić się przez szeregi grabieżców, a potem oblegających. Znienacki atak ma szansę sukcesu – zaskoczeni Wikingowie pozwolą bohaterom przebić się przez wieś zanim zostanie zorganizowany pościg. Drużynie pozostaje szybki bieg w stronę wciąż broniącej się halli – najlepsi wojownicy powinni osłaniać odwrót, a najszybszy z biegaczy niech niesie płaczące dziecko wysoko w górę. Na jego widok w Taraldzie wstąpi szal bojowy i po raz pierwszy w życiu zamieni się w szalonego berserker. Porwawszy za sobą ludzi, wypadnie z halli na odsiecz bohaterom i razem wycofają się do wnętrza.

Ulga Taralda będzie ogromna i na moment zapomni o napastnikach, ściskając cudem ocalonego syna i zapewniając bohaterów o swej wdzięczności. Potem wróci mu jasność myślenia i bohaterowie dowiedzą się, że oblegają ich woje krewnych Valryka. Atak z zaskoczenia nie powiódł im się tylko dlatego, iż cała osada i służba Taralda była na nogach w związku z porwaniem i pożarem. Tarald uparcie nie chce wydać jeńca, ale ma też za mało wojów, by pokonać krewnych Mordercy Mnichów. Co robić?

Pozwól drużynie na pomoc w odparciu jeszcze jednego szturm – morale atakujących jest teraz słabsze, a dodatkowo pogorszy je jakiś efektowny pokaz magii. Z takiej pozycji Tarald może przystąpić do negocjacji z napastnikami. Obaj będą chwalić swe męstwo i spoglądać sobie nawzajem twardo w oczy, ale nie dojdą do porozumienia. Strona atakująca będzie żądać wydania Valryka

PRZYGODA

i możliwości zabrania łupów, Tarald sprzeciwi się zdecydowanie obu postulatowi. Jeśli strona krewnych Valryka będzie odpowiednio zastraszona, mogą zgodzić się na pojedynkę wodzów – w każdym innym przypadku ponawiają próby ataku.

Jeśli drużyna wpadnie na pomysł rozwiązania sprawy tak, by oba wilki były syte (!), to świetnie. Jeśli nie, to sytuacja rozwiąże się sama. Podczas następnego ataku do halli przedrze się wycieczony wojownik Taralda, który przyniesie mu wieść, iż woje wysłani na poszukiwanie dziecka wrócili z pustymi rękami i czekają na skraju lasu. A wtedy usta Taralda rozszerzą się w okrutnym uśmiechu i da przeciwnikom znak, iż chce paktować.

Posłaniec (może jeden z członków drużyny) ruszy do ukrytych wojów w chwilę po tym, jak Tarald ze zbołą miną oznajmi oblegającym, iż się poddaje. Pozwoli im wziąć łupy i rzuci z wałów parskającego ze złości Valryka. W chwili, kiedy radujący się zwycięstwem najeźdźcy będą się oddalać w stronę przystani, najlepszy z łuczników (znowu okazja dla bohaterów) zabije Valryka strzałem w plecy, a na bandę oszołomionych Wikingów wypadnie z lasu hufiec zbrojnych, a z drugiej strony obrońcy. Być może bohaterowie wpadną na pomysł równoczesnego podpalenia okrętu najeźdźców. Tak czy owak, zwycięstwo jest całkowite.

Uwaga autora: Zdrada i cios w plecy to nic hańbiącego dla Wikin-ga. Według „Eddy poetyckiej” w każdym sojuszu czy układzie prędzej czy później musiało dojść do zdrady i zalecane było popełnienie jej jak najszybciej, byleby tylko uprzedzić partnera. Zachowanie Taralda jest zatem typowe dla tej mentalności. Pamiętaj jednak, że charakter lub przynależność religijna bohaterów mogą mówić coś innego.

VIII. Zakończenie

Tego typu przygoda nie może zakończyć się w sposób szczęśliwy. Miotany atakami wściekłości Tarald zmasakruje ciało swego wroga, a potem, tknięty żalem po śmierci swych towarzyszy, nakaze w odwiecznym rytuale spalić ich ciała na stosie nad brzegiem morza. Kiedy płomienie będą pożerać odziane w najlepsze kolczugi, wciąż ściskające broń ciała, niebo nagle się zachmurzy i uderzy silny wiatr znad morza. Żałobna pieśń Wikingów, zgromadzonych wokół stosu naraz umilknie; pośród chmur rozlegną się niesiony echem, monumentalny odgłos kopyt, a blade, ledwie widoczne cienie zatańczą w porywach wichru. Olryk pamięta o wojach poległych w walce – walkirie właśnie wiodą ich dusze do Valhalli...

Wtedy na klifowym wybrzeżu pojawi się gibka postać hurdli i przed bohaterami stanie konieczność opowiedzenia walecznemu Wikingowi o warunkach odebrania dziecka. Kto zgodzi się z dobrej woli oddać w niewolę czarownicy? Któryś z bohaterów? Sam Tarald? Najmężniejszy z wojów? Ciska zapadnie nad dopalającym się stosem, straszna, pełna lęku cisza... Wiatr przyniesie obcą, wywołującą ciarki na grzbiecie pieśń hurdli...

Uwięzienie kogoś to pretekst dla rozebrania kolejnej kampanii. Prawdopodobnym jest, iż bohaterowie, ujęci szczodrością Taralda, który obsypie ich skarbami, będą chcieli zostać w jego hirdzie – wodzowi brak przecież teraz ludzi. Szukający chwały i bogactwa znajdą tu ojczyznę dla siebie. Trzech rzeczy nigdy w Norsce nie zabraknie, a są to piwo, lasy i śmierć... a i ten gryf, który podobno góry skarbowo pilnuje. A co z osadą Valryka? Zapewne bogata, a nie broniona...

IX. Podsumowanie

Współczynnikiem nie będzie, jako że przygoda rości sobie preten-sje do bycia uniwersalną. Podczas jej prowadzenia pamiętaj jednak, iż Wikingowie i trolle to nie mięso armatnie. Ci pierwsi to szaleni, nieobliczalni wojownicy, którzy szyczą sobie ze śmierci i ran i naprawdę stanowił wymagających przeciwników. Trolle z kolei to twarde, nieustępliwe potworki, które być może nie podołają bohaterom w walce jeden na jeden, ale po stronie potworów stoją dwa atuty, których nie wolno lekceważyć – dzika, niezbadana magia lasu i sam las. Uciekający z małym Hidlorem bohaterowie będą musieli się bronić przed najróżniejszymi złośliwymi czarami i opędać od wyskakujących z zasadzek pokurczów.

Złośliwi powiedzą, iż jest to przygoda nastawiona jedynie na walkę. Ilość niebezpieczeństw to nie efekt mojego braku wyobraźni, co specyfiki tego obszaru. Moim skromnym zdaniem Norska pod względem dzikości ustępuje jedynie Pustkowiom Chaosu, a zamieszkujący ją ludzie są doskonale dostosowani do warunków swej ojczyzny. Podstawowym zadaniem tego scenariusza jest pokazanie krainy takiej, w której człowiek naprawdę nie może być pewien własnego jutra; krainy, gdzie przeżywają albo najsprytniejsi, albo najsilniejsi; krainy, gdzie człowiek nigdy nie wygra walki z przyrodą – on jest tylko szarogęszącym się dodatkiem, który szumiące bory ledwie tolerują. Wicher, fiordy, dzikie góry i leśne bestie – to one tu naprawdę rządzą.

To może się przydać po drodze

Poniżej przedstawiamy dwie mini – przygody, które mogą stać się miłym wypełnieniem każdej dłuższej kampanii. Przy odrobinie inwencji i wysiłku, można bez większego problemu przerobić je na duże przygody.

PARĘ SŁÓW O EPIZODACH...

DROGI MISTRZU GRY

Umowność jest istotą gier, w których Ty masz być reżyserem, scenarzystą i wszystkimi statystami jednocześnie. Ta umowność pozwala Ci – jak reżyserowi filmowemu – pomijać pewne wątki życia bohaterów graczy i w jednej chwili przesunąć akcję opowieści o całe miesiące naprzód; wszystko to ma podtrzymać jej tempo i skupić uwagę graczy. Codzienne opisywanie pogody podczas spokojnego, dwumiesięcznego rejsu, podobnie jak skrupulatne relacjonowanie każdej wizyty drużynowego maga w toalecie nie miałyby przecież najmniejszego sensu z punktu widzenia dynamiki scenariusza.

A właśnie napięcie, emocje, konieczność podejmowania dramatycznych decyzji jest tym, co sprawia, że „wyczuwamy się” w odgrywaną postać i jednocześnie jedną z największych przyjemności samej gry.

P. Nozdriow

Jednak myśląc w ten sposób, wkrótce doszlibyśmy do wniosku, że dobry scenariusz, a co za tym idzie dobra gra, polega na dostarczaniu graczom okazji do ryzykowania „własnego” życia, dokonywania czynów heroicznych(?) itp. Pięknie. Niestety – w praktyce taka gra oznacza zwykle nieustającą, z czasem monotonną jatkę, w której jedynym elementem zmiennym jest co najwyżej rasa istot poddawanych metodycznej eksterminacji przez „wspaniałych” graczy. Krótko mówiąc, aby uniknąć takiego błędu trzeba pamiętać, że wyobraźnia potrzebuje czasu, spokoju i przestrzeni, by móc się rozwinąć. A ponieważ to właśnie imaginacja i umowność są istotą naszych ulubionych gier – trzeba o nią dbać. Raczej abstrakcyjne opisy walki i nerwowe rzucanie kostkami nie sprzyjają wyobrażaniu sobie baśniowych światów. Ciągłe walki zaspakają być może żylkę hazardową graczy, ale wątpię czy w ten sposób będą mieli oni kiedykolwiek okazję poczuć „klimat”, jaki Ty chciałbyś im stworzyć.

Nie potrafię znaleźć złotego środka, pozwalającego w odpowiedniej proporcji zaszerwować graczom zarówno emocje, jak i odmalować w ich wyobraźni obraz świata, który chciałbym sam ujrzeć. Mimo to spróbuję przedstawić Ci jeden ze sposobów, który – wierzę – przy odrobinie dobrej woli pomoże zarówno bohaterom, jak i Tobie samemu uchwycić to, co w RPG zasługuje na miano „pierwiastka magicznego” – nastrój.

KINO DROGI

Rozpocząłem od porównania Mistrza Gry do reżysera, więc pozostanę przy terminologii filmowej. Każdy chyba pamięta jak przedstawiano podróż w cyklu filmów o archeologu imieniem Indiana. Oto na mapie świata mogliśmy obserwować trasę pokonywaną przez okręt lub aeroplan niosący na swym pokładzie doktora Jones'a. Zastanów się przez chwilę, Mistrzu, nad zjawiskiem podróżowania w grach RPG w ogóle, a w scenariuszach które sam prowadzisz w szczególności. Opis podróży wg systemu Indiany Jones'a wybornie sprawdza się w praktyce RPG. Oszczędzamy w ten sposób czas, zdrowie i unikamy kłopotliwych pytań o aprowizację i warunki noclegów w czasie podróży. Sam tak robiłem – bardzo wygodne. Przy okazji nie dajemy drużynie szans na zaplątanie się w żadną niepotrzebną awanturę, studzimy zapędy zbyt ambitnych zielarzy czy innych takich, a bohaterowie docierają do miejsca przeznaczenia jak w paczce: wypoczęci, pachnący świeżo i cieszący oko czystością swych ubiorów. Istna T-E-L-E-P-O-R-T-A-C-J-A. Słowem чудо. Ale...

No właśnie – ale – wprawdzie w naszych czasach przebycie oceanu jest kwestią kilku godzin, ALE podróż w świecie takiego Warhammera wygląda „nieco” odmiennie. Pomijam tu już wyliczanie potencjalnych niebezpieczeństw czyhających na podróżników, braków zaplecza hotelowego i horrendalnych kosztów. Wystarczy samo zmęczenie podróżą. I co? No i nic... Metoda Indy'ego Jones'a. Oczywiście większość graczy wie z doświadczenia, że jeżeli MG zaczyna podejrzanie wiele wysiłku wkładać w opisywanie wnętrza jakiejś karczmy, to na pewno nie będzie ona miejscem spokojnego noclegu, a – w najlepszym razie – miejscem rytualnego mordu w imię któregoś ze straszliwie przerażających bogów zła.

Ta reguła potwierdza jedynie schemat opisany powyżej. Jeżeli bohaterowie wyruszają z punktu A do punktu B, to w punkcie B zapewne nastąpi rozstrzygnięcie. Wprowadzenie punktu C staje się nie lada przeszkodą w zachowaniu spójności fabuły. I wybac Mistrzu, ale podróż z Nuln do Middenheim odmalowana wg tego schematu nieco traci... A wraz z nią traci cały „Twój” Stary Świat. Cóż zatem... rozpoczynać każdy dzień drużyny od prognozy pogody i opisu samopoczucia zaraz po przebudzeniu? Bzdura. I tak źle, i tak niedobrze. Można uczynić drogę tematem przygody. Pomysł sam w sobie niezły, ale wtedy praca ze scenariuszem rozpoczyna się od początku.

Załóżmy, że chciałbyś jednak doprowadzić swój scenariusz do końca. W tej sytuacji rozwiązaniem mogą się okazać „wątki poboczne”, mini-przygody. Ot, krótkie historyjki, związane – mniej lub bardziej – z głównym wątkiem Twojego scenariusza. Nie muszą one wcale opierać się na walce, czasem będą to tylko niewielkie scenki, przedstawiające choćby plotki i opowiadania wysłuchane w przydrożnej austerii; może to być komedia odegrana przez wędrowną trupę w małej wiosce, czy wspólny obóz z inną grupą wędrowców. We wszystkich wątkach pobocznych wykorzystuj szczegóły jak tylko się da: dziwnie brzmiące nazwisko jednego z gości w karczmie; szuler, którego później gracze spotkają w mieście, trzydniową ulewę, pożar stodoły wójta.

Te wszystkie drobne rzeczy podane graczom z odpowiednim wyczuciem mogą sprawić, że coś tak abstrakcyjnego jak Hrabstwo Stirlandu leżące pomiędzy rzekami Stir i Aver stopniowo przeistoczy się w wyobraźni graczy w dziką krainę, której niebo z rzadka tylko przecina smużka dymu wskazująca ludzkie siedziby, a w Wielkim Lesie żyją stworzenia znane tylko ze starych legend. W tych epizodach możesz pomagać bohaterom w realizacji ich głównym zadania wedle własnego uznania: podsuwać cennych

przyjaciół, mylić plotkami, rękami złodziejzka okraść z pieniędzy, albo pozwolić na kilka miłych chwil z markietanką. Może wtedy nasi awanturnicy zaczną podróżować chętniej niż kiedy słysze-li: „...a po czterech dniach docieracie do Altdorfu”.

ŚWIĘTO NALEŚNIKÓW

Starając się połączyć teorię z praktyką przedstawię poniżej krótki epizod, który łatwo można wykorzystać jako urozmaicenie długiej drogi.

1. WPROWADZENIE

Akcja poniższej historii rozgrywa się na terenie Imperium, na trakcie łączącym miasto Nuln z Krainą Zgromadzenia. Jest jesień, krótko przed zakończeniem zbiorów. Dni – choć coraz krótsze – nadal są słoneczne, a noce ciepłe. Wielkimi krokami zbliża się najważniejsze doroczne święto społeczności halflingów żyjącej w Starym Świecie. Jest nim trwający tydzień festiwal z okazji zakończenia zbiorów, znany także pod nazwą Święta (tygodnia) Naleśników. Halflingi z całego Imperium, o ile tylko mogą, udają się do małego halflinckiego „państwka”, zwanego Krainą Zgromadzenia (dla użytkowników anglojęzycznej wersji podręcznika – The Moot), by odwiedzić swych niezliczonych krewnych i znajomych. Kraina Zgromadzenia, nazywana też po prostu Zgromadzeniem, leży pomiędzy imperialnymi hrabstwami Stirlandu i Averlandu i jest swego rodzaju autonomią, korzystającą z cesarskich przywilejów. Tamtejsi mieszkańcy przez tydzień biorą udział w świętowaniu, polegającym głównie na intensywnej konsumpcji wszelkich potraw. Oprócz tego panuje zwyczaj dawania sobie drobnych prezentów.

Wielu halflingów mieszka w bardzo odległych zakątkach Imperium, co sprawia, że zwykle rezygnują z wyprawy do Zgromadzenia. Ci, którzy wyruszyli w drogę zbierają się w Nuln, by stamtąd ruszyć traktem ku swemu kraikowi. Jednak większość gości, którzy przybywają do Krainy Zgromadzenia to halflingi z niezbyt odległego Nuln i jego okolic.

2. WESOŁA PIELGRZYMKA

Jeżeli tylko możesz, Mistrzu, spraw, by bohaterowie graczy spotkali podczas podróży przez odludną okolicę dużą grupę halflingów (zależnie od planów albo w drodze do Nuln, albo już po jego opuszczeniu) udającą się na naleśnikowe święto do Krainy Zgromadzenia. Niziołki (około dwustu osób, głównie dorosłych) tworzą hałaśliwą i barwną grupę. Jak wiadomo, halflingi to ludek wesoły i skory do zabawy. Liczne wozy, jakie ze sobą prowadzą wyładowane są głównie najrozmaitszym prowiantem i mnóstwem drobnych podarków dla krewnych i znajomych oczekujących w Krainie Zgromadzenia. Nieznajomych (drużynę) powitają z radością i natychmiast zaproszą do wspólnego posiłku, niezależnie od pory dnia czy nocy. Każdy kto lubi jeść, pić, śpiewać i bawić się, z pewnością znajdzie tu miejsce dla siebie. Powszechnie znane jest również zamiłowanie halflingów do niezwykłych opowiadań, co daje bardziej elokwentnym graczom pole do popisu (można wykonywać np. testy *gawędziarstwa*). Warto, jeżeli to możliwe, aby drogi drużyny i taboru halflingów przynajmniej przez jakiś czas biegiły wspólnie. Halflingi chętnie ugospczą bohaterów, ale raczej odradzam próby okradania czy oszukiwania niziołków – właściwie nie ma szans na ukrycie czegośkolwiek przed ich wzrokiem, a udowodnione przestępstwo zakończyłoby się zapewne uwięzieniem złoczyńców i przekazaniem ich w ręce strażników dróg. Członkowie wesołej gromadki są skory do pomocy i rozmowy o prawie wszystkim, co ostatnio, a nawet całkiem dawno, zdarzyło się w Imperium (jeżeli w twojej przygodzie występuje ktoś znaczący, to dobra okazja, by „sprzedać” graczom jakieś informacje lub wskazówki). Halflingi tworzące tę grupę pochodzą z prawie wszystkich większych miast kraju: z Altdorfu, Middenheim, Talabheim, jest nawet kilku z Bretonii i jeden z Marienburga. Wiele historii jakie można usłyszeć w tym towarzystwie to popularne plotki, ale mogą być też źródłem wielu cennych informacji.

3. PRZY OGNISKU

Oczywiście to od MG zależy czy i jak długo gracze będą mogli korzystać z gościny zaoferowanej im przez niziołki. Warto jednak aby pamiętali, że darmowy poczęstunek i okazja do odpoczynku nie zdarzają się codziennie. Pomysł obozowiska może być wykorzystywany swobodnie do wprowadzania nowych wątków do scenariusza; to także świetne miejsce do spotkania drużyny z którymś z Bohaterów Niezależnych. Jeżeli dobrze rozegrasz sytuację, może grupa twoich bohaterów powiększy się o jednego halflinga (oczywiście po zakończeniu Święta Naleśników). Co bardziej krewcy z graczy niech pamiętają, że choć halflingi są stworzeniami pokojowymi, to potrafią być stanowcze i w żadnym razie nie dopuszczają do jakiegokolwiek walki pomiędzy gośćmi obozu. Nie posuną się raczej do bezpośredniej interwencji, ale do końca będą starały się załagodzić spór. Jeżeli mimo to dojdzie do jakiejś walki groźniejszej niż na pięści, lub będzie zagrożone bezpieczeństwo któregoś z nich, niziołki przegnają przeciwników z obozu, w razie czego grożąc im procami, jednak strzelać będą tylko w ostateczności (świetnie posługują się tą bronią, a poza mają kilkanaście tym kusz i łuków).

Kiedy i w jakich okolicznościach rozejdą się drogi bohaterów i wesołej kompanii? Zdecydujesz Ty, Mistrzu i... Twoi gracze. Być może bohaterowie ruszą w drogę jaką im wyznaczyłeś, a może przyjmą zaproszenie halflingów i udadzą się z nimi do Krainy Zgromadzenia?

4. DLA TYCH, KTÓRZY NIĞDY NIE MAJĄ DOSYĆ

Nie mogę oczywiście przewidzieć jak zakończy się spotkanie drużyny z wesołą kompanią, ale mam kilka propozycji dla miłośników bardziej dramatycznych akcji.

* Blask ognisk, śpiewy, a nade wszystko zapach jedzenia zważył do obozowiska trzech ogrów – najemników, przebywających na bezterminowej przepustce wystawionej przez imperialną armię. Chłopcy mają po 3 metry wzrostu, są głodni i raczej niezbyt bystrzy. Nazywają się Frog, Grog i Smog (mówią do siebie po imieniu, używając bardzo łamanego reikspielu). Dadzą do zrozumienia, że o ile nie zostaną nakarmieni, z głodu są gotowi popełnić jakieś głupstwo i np. zjeść paru halflingów. Pertraktacje raczej nie są możliwe. Cała nadzieja w dzielnych bohaterach graczy i... alkoholu. Bezpośrednie starcie raczej odradzam – najemnicy są zaprawieni w walce i obwieszeni wszelakim dobrem służącym do rozbijania głów i łamania kości.

* Rozbicie obozowiska na skraju Wielkiego Lasu zazwyczaj sprawia, że coś z tego lasu wyłazi... a tym razem będzie to grupa leśnych goblinów! Stworki przypominające wyglądem i zachowaniem siedmiolatków bawiących się w Indian – uzbrojeni w łuki i dzidy porobione z patyków, poubierani we wdzianka z liści wyglądają naprawdę zabawnie. Zapewne spróbują dokonać spektakularnej kradzieży – lepszej broni czy elementu zbroi (szkoda tylko, że te przedmioty należą do bohaterów). Goblino nie będą dążyć do konfrontacji, próbując uciec z łupem. Zapowiada się wesoła gonitwa po lesie...

* Czy znacie barona von Kluske? Nie? No to go poznacie... Hermann von Kluske i jego wierni towarzysze (równie pijani jak on) wyruszają na wojnę ze złem tego i tamtego świata. Niegroźni, ale uciążliwi. Potrafią być zabawni. Ciężko będzie ich odwieść od zamiaru wycięcia w pień hordy Chaosu, którą (według mniemania tych panów) jest... drużyna graczy!

DO ŚWITU

Chris Clements

Tłumaczenie RAG

Uwagi dla MG

Oto krótka solowa przygoda (dla Mistrza Gry i jednego BG) przeznaczona dla wojownika lub ramera, który skompletował już co najmniej dwie profesje. Akcję umieszczono głęboko w Lesie Reikwald, ale może być przeniesiona w jakiekolwiek leśne miejsce oddalone o ponad trzy dni drogi od najbliższej osady.

Optimalne profesje dla BG: gajowy/klusownik, banita, traper; preferowane profesje zaawansowane to zabójca, herszt banitów i zwiadowca.

Ta przygoda może być również przystosowana dla całkiem początkującej grupy albo dla pary (lub więcej) łotrów sprzedanych Faustmannowi przez strażnika więzienia.

HISTORIA

Faustmann Beckner, syn pośledniego szlachcica, od dziecka wykazywał brak szacunku dla życia. Jako dziecko okazał się szalonym śmiałkiem, podejmując niebezpieczne wyczyny bez żadnego widocznego powodu i dużą część swej młodości spędził, leżąc się z obrażeń. Jednak ból nie powstrzymywał go nigdy i zawsze miał ochotę spróbować czegoś ekscytującego. Jednak kolejne sukcesy coraz bardziej go rozczerwonywały, a zwyczajne codzienne życie było piekielnie nudne dla młodego człowieka: przyjemność odczuwał naprawdę tylko wtedy, gdy był w niebezpieczeństwie. Jednym słowem był uzależniony od ryzyka pod dowolną postacią.

Któregoś dnia ojciec zabrał go na polowanie.

Współzawodnictwo jego intelektu z instynktem bestii nie przypominało niczego, czego do tej pory doświadczył. Gdy Faustmann po raz pierwszy zabił, znalazł swą prawdziwą pasję i zaczął oddawać się jej na poważnie. Lata minęły, a jego umiejętności znacznie wzrosły. Często podróżował samotnie, tygodniami polując, a niewiele mogło się z nim równać w tej dziedzinie.

Polowanie nigdy go psychicznie nie zmęczyło, ale Faustmann zaczął pożądać większej różnorodności w swoim sporcie. Gdy raz wracał późno w nocy z udanych łowów, dwóch bandytów próbowało go obrabować. Faustmann zabił jednego i rozpoczął pościg za drugim, który zbiegł. Bandyta okazał się zwierzyzną bardziej wyczerpującą niż zwykle zwierzę. Po godzinach gonitwy myśliwy znalazł i zabił opryszkę – nowe emocje ożywiły go z niezwykłą siłą.

Faustmann znalazł inteligentną ofiarę odpowiadającą jego gustom. Kilka dni później zaczął się na klusownika na ziemiach swojej rodziny i uśmiercił go. Kolejną ofiarą był wędrowny handlarz, wkrótce potem przyszedł czas na traper. Faustmann był zawsze dyskretny i przebiegły, nikt nie podejrzewał go o żaden z nikczemnych czynów, które popełnił. Trwało ponad dwa miesiące, zanim zainteresowanie „zniknięciami” stało się zbyt intensywne. Myśliwy z zalem zaprzestał swych ekscytujących polowań, aby usnąć nieustającą czujność prawa.

W międzyczasie zdobył książkę, która opisywała doktrynę Khaine'a, i przeczytał ją z wielkim zapałem Mroczny grimoire za-

WARHAMMER

inspirował Faustmanna do nawrócenia się na kult pana morderstw. Zaznajomienie się ze złą religią i wykonywaniem rytuałów opisanych w księdze nie zabrało mu dużo czasu. Faustmann stał się pełnoprawnym członkiem kultu (w każdym razie w swym pokręconym umyśle), gdy zamordował własnego ojca.

Po zabójstwie mężczyzna zagarnął fortunę rodziciela, coraz bardziej utwierdzając się w wierze w Khaine'a. Rozumiejąc, że nie może kontynuować swego „hobby” w obecnym miejscu zamieszkania bez niepotrzebnego zwracania uwagi, Faustmann postanowił wybudować leśniczówkę z dala od cywilizacji, gdzie mógł wynająć innych do prowadzenia polowania. W przeciągu roku jego projekt, będący równocześnie pomnikiem ku czci Khaine'a, został ukończony.

Od tego czasu wielu wędrowców zostało porwanych i przewiezionych do „Leśniczówki Khaine'a”. Z tej podróży nie powrócił nikt...

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Oto kilka sposobów, aby wmieszać BG w przygodę:

- 1) Wojownik / ranger gubi się w lesie (z dowolnego powodu), pozbawiony zapasów. Szukając drogi powrotnej BG natyka się na dużą posiadłość otoczoną murem. Pozbawiony wyboru, bohater prawdopodobnie poszuka schronienia. Ja osobiście stworzyłem tę przygodę, gdy wojownik jednego z moich graczy został oddzielony od grupy w trakcie bitwy, w której utracił przytomność i został uznany za martwego przez uciekających kompanów; BG wydał punkt przeznaczenia. Gdy wreszcie ocknął się po kilku godzinach, zobaczył, że wszystko, co posiadał, zostało skradzione przez bandytów, a jego drużyna odeszła.
- 2) BG zostaje porwany z miasta, uśpiony narkotykami i budzi się w posiadłości Faustmanna. Porywaczami są rozbójnicy, regularnie wynajmowani przez łowcę, by dostarczali mu świeże ofiary.
- 3) Z dowolnych powodów Faustmann kontaktuje się z BG i zaprasza go do złożenia wizyty w posiadłości, wysyłając po niego eskortę. To zaproszenie nie obejmuje żadnego z przyjaciół BG.

MYŚLIWY I OFIARA

Niezależnie od okoliczności, w jakich BG przybędzie do leśniczówki, Faustmann okaże się przyjaznym i uprzejmym gospodarzem. Nakarmi i napoi swą nową ofiarę (nawet jeśli gość musi być przykuty do krzesła podczas posiłku). Faustmann doda narkotyki do jedzenia swych ofiar, jeśli nie są świadomi jego niebezpiecznych zamiarów. Gdy postać jest unieszkodliwiona (prawdopodobnie z pomocą maczugi Vorstera), szczęśliwy gospodarz leśniczówki poinformuje swego gościa (gości) o ich obecnej sytuacji.

Zostałeś wybrany przez los, by doznać zaszczytu bycia ofiarą największego śmiertelnego łowcy Khaine'a... czyli mnie, oczywiście. Zasady gry są całkiem proste; jutro rano zostaniesz uwolniony. Przy sobie będziesz miał jedynie sztylet. Godzinę później ja rozpocznę polowanie. Musisz tylko wymyślać mi się do następnego świtu, aby być wolnym. Mam nadzieję, że okażesz się interesującą zwierzyną, bo ten facecik z pomarańczowym czubem na głowie, którego upolowałem w zeszłym tygodniu, był strasznie nudny...

Następnie BG zostanie odprowadzony do celi przez Vorstera i Wylixa (patrz opis Bohaterów Niezależnych). Wszystko, co powiedział Faustmann, jest prawdą i rankiem BG zostaje uwolniony ze sztykletem w dłoni. Polowanie zaczyna się...

ŁOWY

Po uwolnieniu BG ma tak wiele możliwości działania, że nie będziemy ich tu opisywać. Samo polowanie będzie wymagać od MG stałej improwizacji. Oto kilka podstawowych informacji o zdarzeniach:

- 1) Faustmann będzie polował sam. Vorster, Wylix i psy bojowe będą używane, aby wypłoszyć ofiarę z ukrycia. Vorster i Wylix starają się nie zabić bohatera (ponieważ zdenerwowałoby to Faustmanna), ale nie zawahają się przed zadaniem mu kilku obrażeń lub znokautowaniem go.

- 2) Faustmann jest niepočitany i jednocześnie sprytny; powinien być zagrany tak, aby BG był śmiertelnie przestraszony. W repertuarze zabójcy znajduje się szcicie z łuku zza drzew, zakładanie najróżniejszych pułapek na drodze BG (o których poinformuje służących, ale sprytny awanturnik może użyć ich na swoją korzyść, jeśli będzie o nich wiedział), Faustmann może nawet postać jedno lub kilka dzikich zwierząt w kierunku ofiary (dobrze pasuje tu niedźwiedź lub dzik). MG ma wspaniałą możliwość: niech inny gracz/MG zagra Faustmanna... (uhahaha!)
- 3) Krótkie polowanie jest rozczarowaniem dla zdeprawowanego łowcy, więc czasami może przedłużyć grę, jeśli czuje, że prowadzi.

MOŻLIWE DZIAŁANIA BG

- 1) Zdobyć lepszą broń – BG ma kilka sposobów, aby poprawić stan swego uzbrojenia; jednym z nich jest zbieranie różnych przedmiotów w lesie. Oto lista kilku naturalnych broni: zeschnięta gałąź (WW -10, I -5, O -1), mały kamień (8k, 16d, 32m SE S/3 – zaokrąglone w górę), duży kamień (WW -20, I -20, O +1; wymaga używania obu rąk*), zaimprovizowana dzida ze sztyletu, gałęzi i paska materiału (O -1, 15% na złamanie dzidy przy każdym ciosie). Lepszym rozwiązaniem jest zabrać jedną z broni, które posiada łowca.
- 2) Przedostanie się chyłkiem z powrotem do leśniczówki: możliwe, choć nieco niebezpieczne. Leśniczówka jest otwarta, ale strzeżona. Rzeźnia, okrutne psisko, czai się w budynku, a wszystkie bronie są zamknięte za zabezpieczonymi metalowymi drzwiami (szansa ich otwarcia wynosi 55%). Przedsięwzięcie i tak jest warte zachodu, jeśli BG wykorzysta niektóre obiekty znajdujące się wokół domu jako broń i/lub pułapki.
- 3) Frontalny atak. Niewykluczone, że BG o samobójczych skłonnościach może zaatakować Faustmanna, Vorstera, Wylixa, grupę psów i prawdopodobnie Rzeźnię zaraz po uwolnieniu (ze sztykletem – majstersztyk!). Jeśli masz dobry humor, pozwól graczowi wykonać test Int, aby uświadomić mu, że nie jest to jego najbłyszczniejszy plan...

ZWYCIĘSTWO

Zostawiam MG wolną rękę co do ilości doświadczenia za tę przygodę, a także ewentualnych nagród, jeśli BG zdoła przeszukać dom w spokoju.

Bohaterowie Niezależni

FAUSTMANN BECKNER (ZIY)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	65	66	5	5	13	63	3	57	53	61	74	61	47

Umiejętności: Czuły słuch, Opieka nad zwierzętami, Tresura zwierząt – psy, Ukrywanie się na wsi, Ukrywanie się w mieście, Teologia – Khaine, Rozbrojenie, Uniki, Etykieta, Tropienie(*), Łowiectwo(*), Rozpoznawanie roślin, Szybki refleks (już uwzględnione w charakterystyce), Naśladownictwo (odgłosy zwierzęce), Muzykalność – organy, Widzenie w ciemności – 12 jardów, Wyczucie kierunku, Warzenie trucizn, Czytanie / pisanie, Jeździectwo, Wspinaczka, Sekretne znaki – ranger, Zastawianie pułapek, Śledzenie, Bron specjalna – szermiercza, parująca, łąso, długi łuk, rzucana, dmuchawka, palna; Cichy chód na wsi, Cichy chód w mieście, Wykrywanie pułapek, Walka uliczna, Silny cios, Celny cios, Ogłuszenie, Błyskotliwość

Przedmioty: 8 noży do rzucania, miecz, topór ręczny, długi łuk i kołczan z 24 strzałami, eleganckie ubranie, ubranie do polowania, skórzane buty, 4 pary kajdanek, zestaw do malowania twarzy – daje premie +5% do wszystkich testów ukrywania na wsi

VORSTER (ZIY)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	24	6	4	14	36	2	39	33	27	52	37	24

PRZYGODA

Umiejętności: Ukrywanie się na wsi, Uniki, Jeździectwo, Cichy chód na wsi, Bron specjalna – uliczna, Walka uliczna, Silny cios, Celny cios, Ogluszenie, Bardzo silny (już uwzględnione w charakterystyce), Zapasy.

Przedmioty: maczuga, dzida, metalowy drut (garota), ubranie wyjściowe/skórzane buty.

WYLIX (PÓŁORK) [ZŁY]

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	24	3	3	8	34	2	45	47*	36	31	27	17

Umiejętności: Opieka nad zwierzętami, Tresura zwierząt – psy, Ukrywanie się na wsi, Gotowanie, Uniki, Jeździectwo, Wspinaczka, Cichy chód na wsi, Wykrywanie pułapek, Ogluszenie.

Przedmioty: topór ręczny, maczuga, sztylet, skórzane smycze dla psów, gwizdek na psy, skórzane spodnie farbowane na zielono, ciemnozielona kamizelka (bez butów – Wylux woli chodzić boso).

PSY BOJOWE

(MG powinien ustalić liczbę psów; 2 standardowo)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Zasady specjalne: (zob. WFRP Bestiariusz; Pies bojowy)

Umiejętności: Tropienie (podstawowa szansa 65%)

RZEŹNIA (KRZYŻÓWKA PSA BOJOWEGO I WILKA)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	61	0	4	4	10	41	2	-	61	18	29	43	-

Zasady specjalne: Rzeźnia jest podatna na furję.

Umiejętności: Otwieranie drzwi (taaa, ten pies został wyuczony przez Wyluxa do otwierania wszystkich drzwi w leśniczówce – jeżeli nie są zamknięte na zamek, rzecz jasna; robi to chwytając klamkę w zęby).

Opcjonalny BN

Jeśli uważasz, że BG może potrzebować nieco pomocy, włóż Ollareona do przygody jako drugą osobę będącą wraz z bohaterem ofiarą polowania. Faustmann wie o jego rozszczepionych kopytach i skrzydłach, ale nie ma pojęcia o elastycznych kończynach i pozycji bohatera Tzeentcha. BG nie powinien być wtajemniczony w żadną z tych informacji na początku polowania. Na zakończenie przygody bohater może zostać „uratowany” przez oddział Ollareona. Wojacy postanowią darować awanturnikowi życie, jeśli przeżył polowanie (wszystko można powiedzieć o Chaosie, ale nie to, że jest przewidywalny!), ale Ollareon wspomni bezceremonialnie: „Spotkamy się znowu, przyjacielu, Tzeentch tego dopilnuje... Spotkamy się znowu”.

OLLAREON/ADELBERT KILBURGER, BOHATER TZEENTCHA (CHAOTYCZNY)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	46	4	5	11	44	2	44	53	39	67	62	43/14

Umiejętności: Wiedza o demonach, Rozbrajanie, Uniki, Czytanie/pisanie, Bron specjalna – dwuręczna, korbacz, uliczna, Walka uliczna, Silny cios.

Mutacje:

* kopyta (bez wpływu na charakterystykę),

* elastyczne kończyny (Ollareon atakuje wroga na odległość do 10 metrów; przeciwnik może tylko odskoczyć po udanym Teście Inicjatywy),

* małe skrzydła (ukryte pod trenczem).

Przedmioty: Brudny purpurowy trencz, brązowe spodnie i zmodyfikowane skórzane buty (ukrywają kopyta), podarta biała koszula, sztylet (po uwolnieniu).

* wymaga umiejętności bron specjalna – dwuręczna

(*) Faustmann wybrał tak oznaczone umiejętności trzy razy, co daje mu premię +30, gdy używa którejś z nich. Normalne użycie tych umiejętności jest testowane wg następującego wzoru: (Inicjatywa + Inteligencja)/2

* Cechy Przywódcze Wyluxa w stosunku do jego psów są równe 67.

BIBLIOTEKA

GERHARDA VON SHERGENBRABDTA

Grzegorz Barski

Gerhard von Shergenbrandt był jednym z największych magów żyjących kiedykolwiek w Starym Świecie. W trakcie swego życia odbył wiele podróży – między innymi do Arabii, Nowego Świata i na Daleki Wschód – przywożąc z każdej magicznej księgi i nowe zaklęcia. Całą wiedzę zgromadził w olbrzymiej bibliotece (w której oprócz magicznych ksiąg znajduje się wiele tomów poświęconych historii, chemii, geografii i wielu naukom przyrodniczym) usytuowanej w jego wieży. Nikt dokładnie nie wie gdzie się ona znajduje, a o jej świetności mogą świadczyć pojedyncze egzemplarze zaklęć zapisane na magicznych pergaminach czy uwzględnione w magicznych księgach magów lub kapłanów, którzy byli bardzo rzadkimi gośćmi w przybytku maga.

Poniżej przedstawiamy kilka z tych czarów. Wszystkie one są bardzo rzadkie i nie należy udostępniać ich bohaterom zbyt łatwo. Prezentowane poniżej zaklęcia przeznaczone są przeważnie dla kapłanów. Oczywiście jeżeli ktoś odszuka wieżę czarodzieja i dostanie się do biblioteki, uzyska dostęp do wszystkich tajemnic...

Atak śmiechu

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Ringil)

Punkty magii: patrz opis

Zasięg: w zależności od użytych PM

Czas trwania: 4 + 1k6 tur

Składniki: kukielka błazna

Atak śmiechu może dotknąć jedną istotę znajdującą się nie dalej niż 5m od rzucającego czar. Jeżeli kapłan zdecyduje się na wydanie dwóch dodatkowych PM, czar działa obszarowo – jego działaniu zostają poddane wszystkie osoby w promieniu 5m. Zasięg działania zaklęcia można zwiększyć o 1 metr za każdy dodatkowo użyty PM.

Wszyscy, którzy zostali dotknięci **Atakiem śmiechu** muszą wykonać Test SW. Jeżeli jest on udany, dana osoba będzie się śmiała o połowę krócej. Śmiech jest tak potężny i gwałtowny, że postać nie może w tym czasie robić nic innego (może z wyjątkiem tarzania się po ziemi).

Burza śniegowa

Poziom czaru: magia kapłańska 2 (Ulryk)

Punkty magii: 5

Zasięg: w zależności od składnika

Czas trwania: w zależności od składnika

Składniki: szklana kulka z małymi skrawkami papieru w środku

Przy pomocy tego czaru kapłan może wywołać wokół siebie śnieżną burzę. Jej wielkość i czas trwania zależy od wielkości szklanej kulki, którą używa się do rzucenia czaru. Są one wytwarzane przez kapłanów Ulryka i niektórych magów – elementalistów, zazwyczaj w trzech rozmiarach. Najmniejsza wywołuje śnieżycę na obszarze koła o promieniu 20 metrów od maga, która trwa przez 30 minut. Kolejne kulki zwiększają zasięg odpowiednio do 30 i 50 metrów, a czas trwania do godziny i dwóch godzin.

Rzucenie czaru wymaga potrząśnięcia kulką i rzucenia jej na ziemię. Powstały w wyniku burzy śnieg ma takie same właściwości jak normalny.

Demoniczny język

Poziom czaru: magia demoniczna 2

Punkty magii: 10

Zasięg: jedna istota

Czas trwania: 2 + 1k3 tur

Składniki: spreparowany język mniejszego demona

Czar ten pozwala na porozumienie się z demonem, który nie potrafi lub nie chce używać języka znanego magowi. Podczas gdy trwa zaklęcie demonolog zyskuje możliwość rozumienia i mówienia w języku, którego używa demon.

Bardzo często demonologowie wpisują ten czar w jakiś przedmiot (przeważnie jest to czapka, korona, obręcz, naszyjnik itp.), który zakładają na czas rozmowy z demonem.

UWAGA: Istnieje małe prawdopodobieństwo (wynoszące 5%), że zaklęcie (lub magiczny przedmiot) nie zadziała. Może się tak zdarzyć, ponieważ niektóre demony używają bardzo rzadkich i niezrozumiałych sposobów porozumiewania się.

Prawdziwa natura

Poziom czaru: magia demoniczna 4

Punkty magii: 40

Zasięg: jedna istota

Czas trwania: stały

Składniki: szklana płyta oprawiona w srebrną ramę, 1/2 litra krwi osoby o dobrym charakterze, 1/2 litra płynu z żył dowolnego demona

Jest to bardzo potężny czar, służący do odkrywania prawdziwych cech demona. Przy jego pomocy można również odkryć, że badana istota jest demonem, jeżeli ukrywa się w kształtach innego stworzenia.

Składniki potrzebne do rzucenia tego czaru to krew dobrej istoty i płyny ustrojowe dowolnego demona i szklana tafla oprawiona w srebrną ramę. Płyny nie muszą być świeże, jednak powinny być umiejętnie przechowywane przez demonologa. Srebrna rama służąca do oprawienia szkła trzeba pokryć specjalnymi znakami – prawdziwość ich nakreślenia sprawdza się testując Inteligencję maga. Istota, na którą rzucany jest czar musi być umieszczona za szkłem i pozostawać w bezruchu (można do tego celu użyć zaklęcia **Spętanie demona**). Kiedy cel jest umieszczony na swoim miejscu, mag oblewa szklaną taflę płynami i rzuca zaklęcie, co trwa dwie rundy. Następnie trzeba odczekać kolejną rundę, aż zaklęcie zacznie działać. Potem przez trzy rundy można odczytać informacje dotyczące obiektu badania, które pojawiają się na szkłe (gesta ciecze spływa bardzo powoli). Dzięki zaklęciu można dowiedzieć się czy badana istota jest demonem (jeżeli do tej pory nie było to jasne), jaki jest jego rodzaj (demoniczny sługa, mniejszy lub większy demon), jakiemu bogu służy, oraz jakie jest jego prawdziwe imię (co w praktyce pozwala na kontrolowanie demona). Na zapisanie lub zapamiętanie tych informacji demonolog ma tylko pół minuty, należy więc sprawdzić, czy wszystko udało mu się zanotować lub utrwalić w pamięci.

Przemiana wody

Poziom czaru: magia kapłańska 1 (Liadriel)

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: stały

Składniki: szyszka chmielowa lub suszone winogrono

Przy pomocy tego czaru kapłan może przemienić wodę w piwo lub wino, używając odpowiednio jako składnika do rzucenia zaklęcia chmielowej szyszki lub suszonego winogrona. Jeden owoc wystarczy na przemianę litrowego dzbanka wody. Po wrzuceniu składnika do środka, rzucający czar musi wziąć naczynie w ręce i wypowiedzieć treść zaklęcia. Po upływie dwóch rund płyn jest gotów do spożycia.

Rozmnożenie jedzenia

Poziom czaru: magia kapłańska 1 (Esmeralda)

Punkty magii: 1/1 porcję składnika

Zasięg: dotyk

Czas trwania: stały

Składniki: jedzenie, które ma być rozmnożone i drożdże (jedna szczypta drożdży wystarczy na podwojenie wyjściowej ilości pokarmu lub napoju)

Używając tego zaklęcia kapłan może powiększyć ilość jedzenia lub picia. Mistrz Gry powinien zachować umiar i zdrowy rozsądek przy używaniu czaru przez bohaterów. Należy pamiętać, że żaden z bogów nie lubi, kiedy mamotrawi się dary przez niego stworzone. Jak dowodzi praktyka, trzecie z kolei rzucenie tego czaru tworzy jadło całkowicie pozbawione smaku (choć nie wartości kalorycznej) pierwowzoru.

Podobno jeden z halflińskich kapłanów odkrył formułę zaklęcia o odwrotnym działaniu, lecz natychmiast ją zniszczył.

Stopienie lodu

Poziom czaru: magia elementalna 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: stały

Składniki: drobne kawałki węgla

Przy pomocy tego czaru mag może zamienić w wodę około jednego metra sześciennego lodu. Lód musi znajdować się w odległości nie większej niż 24 metry od czarodzieja. Przemiana nie jest błyskawiczna, ale trwa o wiele krócej niż roztopienie się tej samej ilości lodu w normalnych warunkach.

Stworzenie duszka domowego

Poziom czaru: magia kapłańska 3 (Esmeralda)

Punkty magii: 20

Zasięg: 2 metry

Czas trwania: stały

Składniki: kawałki pożywienia, popiół z paleniska, drobne fragmenty z konstrukcji domu (np. kawałek cegły, drzazgi z desek itp.)

Kapłan Esmeraldy jest w stanie stworzyć małego duszka domowego, który będzie mieszkał z domownikami, pomagał w drobnych pracach domowych i chronił obojścia. Stworzenie takiego duszka nie jest czymś powszechnym – gospodarze muszą wykazać się czymś szczególnym, aby ich domostwo uzyskało ten przywilej. Duszki są ściśle związane z domem, w którym został stworzony. Nigdy nie zmienią miejsca zamieszkania, nawet jeśli gospodarze się wyprowadzą.

Oto charakterystyka duszka:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	20	41	2	2	4	60	1	45	12	20	20	19	25

Duszki domowe przypominają wyglądem i upodobaniami hobbistów, tyle że są o wiele mniejsze. Ich wzrost waha się od 25 do 30 centymetrów. Gustują w kolorowych ubraniach, nie znoszą butów, chętnie palą fajki, są skłonne wiele oddać za szczyptę dobrego tytoniu.

Jeżeli chcą, potrafią być niewidzialne. Najczęściej korzystają z tej umiejętności, z rzadka pokazując się domownikom. Lubią być rozpieszczane, więc gospodarze powinni codziennie zostawić odrobinę jedzenia w ulubionym miejscu duszka (zazwyczaj jest to obok komina).

Duszek wykonuje w domu proste prace – czasem pomaga przy sprzątaniu, opiekuje się dziećmi, dogląda zwierząt, niekiedy trochę gotuje. Powszechnie uważa się, że obejście, w którym mieszka duszek ma dużo szczęścia – życie jest spokojniejsze, plony są lepsze a zwierzęta zdrowsze.

Jak zostało wspomniane wyżej, duszek zostaje w domu nawet wtedy, kiedy mieszkańcy się wyprowadzą. Dom powoli popada w ruinę, lecz dzieje się to o wiele wolniej, gdyż duszek cały czas dba o pewne drobiazgi (np. oliwi zawiasy, wymienia skrzypiące deski itp.). Kiedy wprowadzi się nowy właściciel, musi on zyskać sobie przychylność małego gospodarza – zazwyczaj wystarcza dobre jedzenie, trochę tytoniu i szacunek.

Tworząc duszka MG powinien wymyślić mu imię, charakter i pewne nawyki. Niektóre duszki są bardzo miłe, inne lubią psoty. Jedno jest pewne – jeśli obrazi się duszka, odzyskanie jego względów jest bardzo trudne.

Spokojne morze

Poziom czaru: magia kapłańska 1 (Manaan)

Punkty magii: 3

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1k6 razy 10 minut

Składniki: kilka kropel oleju

Przy użyciu tego czaru kapłan może stworzyć strefę spokojnego morza wokół punktu, w którym spadły do wody krople oleju. Czar niweluje wszystkie niesprzyjające żegludze efekty pogodowe – wysokie fale, silny wiatr itp. Statek może dalej płynąć poruszając się wewnątrz strefy cisy, która przesuwa się razem z nim.

Wykrycie kłamstwa

Poziom czaru: magia kapłańska 1 (Verena)

Punkty magii: 2

Zasięg: 5 metrów

Czas trwania: 3 + 1k3 tury

Składniki: brak

Na czas trwania efektu zaklęcia rzucający je kapłan ma możliwość wykrycia każdego kłamstwa, które zostało wypowiedziane w jego obecności. Zaklęcie to jest wykorzystywane bardzo często podczas procesów i przesłuchań.

Wykrycie rud metali

Poziom czaru: magia kapłańska 1 (Grungni)

Punkty magii: 4

Zasięg: naczynie do analizy

Czas trwania: stały

Składniki: specjalnie przygotowana żelazna miseczka

Do wykorzystania tego czaru potrzebna jest przygotowana w specjalny sposób niewielka miseczka wykonana z żelaza. Kapłan posiadający umiejętność *Metalurgia* musi wyrzeć na niej odpowiednie znaki runiczne (prawidłowość wykonania tych runów sprawdza się testując Inteligencję kapłana).

Do tak przygotowanej miseczki kapłan wkłada próbkę minerału. Podgrzewając naczynie zaczyna recytować formułę czaru. Po upływie 3 rund krasnolud jest w stanie określić jakie metale zawiera próbka i w jakich ilościach występują one w skale.

Wywołanie sztormu

Poziom czaru: magia kapłańska 2 (Manaan)

Punkty magii: 10

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1k6 razy 10 minut

Składniki: zwierzęcy pęcherz z kamieniem w środku

Czar wywołuje sztorm na obszarze zbliżonym do koła o promieniu 48 metrów. Wewnątrz gwałtownie zrywa się silny wiatr, zaczyna padać deszcz, a wysokie fale przewalają się przez pokład statku, który miał nieszczęście znaleźć się w tym miejscu. Z tego powodu zaklęcie to jest często wykorzystywane przez załogi statków usiłujących uciec przed pościgiem. Wystrzelenie z katapulty obciążonego kamieniem pęcherza i wypowiedzenie zaklęcia, powoduje wywołanie krótkiego sztormu w miejscu, gdzie pęcherz wpadnie do wody. Zazwyczaj czas, który musi zużyć załoga ścigającego statku na uporanie się z nawałnicą wystarcza uciekinierom na zyskanie dużej przewagi.

Zamrożenie wody

Poziom czaru: magia elementalna 1

Punkty magii: 3

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: stały

Składniki: mieszanina soli i gipsu

Rzucając ten czar mag jest w stanie zamienić objętość około jednego metra sześciennego wody w lód (na tyle wystarcza jedna porcja składnika i jednorazowo wydana ilość PM). Aby zamrozić większe ilości wody potrzebne są kolejne porcje proszku i wydanie dodatkowych PM. Zamarzanie wody przebiega dziesięciokrotnie szybciej niż normalnie.

Zatrucie

Poziom czaru: magia wojenna 2

Punkty magii: 2/naczynie lub 10/dzień

Zasięg: w zależności od zastosowania

Czas trwania: stały

Składniki: różne

Przy pomocy tego zaklęcia czarodziej może doprowadzić do zatrucia wody – nie chodzi tu o stworzenie trucizny, lecz płynu wywołującego różne dziwne i czasami trudne do usunięcia objawy (jest to zatrucie, a nie otrucie). Zaczarować można wodę znajdującą się w naczyniu (o objętości max. 1 litra; mag musi użyć 2 PM), akwen wodny lub rzekę (wtedy podtrzymywanie działania czaru kosztuje 10 PM dziennie).

Składniki i efekty działania czaru są różne w zależności od efektu jaki się chce uzyskać. Może to być szlam, odchody, resztki kości itp. Mistrz Gry ma tu szerokie pole do popisu.



Ilustracja: Radosław Gruszewicz

WILKOŁAK

Otóż i macie rzadką okazję zapoznania się z oryginalną i to dość ciekawą (co wbrew pozorom nie zdarza się zbyt często) przygodą do Wilkołaka. Mnie szczególnie spodobały się cyberpunkowe smaczki, które – moim skromnym zdaniem – ładnie pasują do świata garou, szczególnie gdy się komputerową rozpatrywaś jako królestwo Umbry. Polecam również przyjrzenie się ciekawym fetyszom i Kombinerkom, bowiem te elementy scenariusza mogą się przydać Narratorom również w innych przygodach.

(tk)

Noc szalu

Sam Chupp

Kombinatorska opowieść do gry Wilkołak: Apokalipsa

Przygoda zaczerpnięta
z magazynu White Wolf nr 39

Tłumaczenie: Łukasz M. Pogoda

Noc Szalu jest pojedynczą opowieścią do gry Wilkołak: Apokalipsa, zaprojektowaną dla grupy liczącej od czterech do sześciu postaci. Jako Narrator musisz zdecydować, czy twoja wataha jest już gotowa na rozegranie tej przygody. Jako że cała historia ma miejsce w granicach miasta, musisz też wymyślić jakiś powód, dla którego postaci zorientowane raczej na przebywanie w leśnych ostępach zaangażują się w poniższą opowieść. Być może wataha zapuści się do miasta wykonując obowiązki wobec swojego szczepu lub plemienia.

Kombinerki

Kombinerki to tajna grupa garou, która podejmuje radykalne akcje przeciwko korporacjom i agencjom kontrolowanym przez Żmija; nie posiada ona centrum organizacyjnego. W ciągu jednej nocy bohaterowie dowiedzą się, jak dla kombinującego garou wygląda każdy wieczór.

Krasny wrzask

Krasny wrzask, w skrócie nazywany „wrzaskiem”, to lepka, czerwona substancja w żelatynowej kapsułce. Ten mocny, nielegalny narkotyk niedawno pojawił się w mieście, w którym toczy się akcja twojej Kroniki. Poza tym, że krasny wrzask ma euforyczne działanie amfetaminy, każda kapsułka zawiera małą zmrę szalu. Po zażyciu jednej dawki narkotyku istnieje 50% szansy na to, że jego konsument uzyska tymczasowy punkt Szalu, działający zgodnie z zasadami Wilkołaka (rzuć kostką; jeśli wynik jest z przedziału od 1 do 5, to postać nabywa punkt Szalu). Punkt Szalu jest uwzględniany do czasu, gdy narkotyk przestanie działać.

Co ważniejsze, zażycie każdej dawki wrzasku wymaga wykonania testu Siły Woli. W przypadku niepowodzenia ćpun staje się zły, brutalny i rozdrażniony, niezależnie od tego, czy zdobył punkt Szalu. W wypadku Pecha człowiek wpada w szal, tak jak mógłby to uczynić wilkołak. Należy zapisywać liczbę zażytych dawek – po dziesiątej działce bohater staje się fomorem.

W chwili, gdy narkotyk przestanie działać – każda dawka jest aktywna przez około cztery godziny – zażywający muszą wykonać test zahartowania (Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania, poziom trudności 6, wymagany jest jeden sukces za każdą zażytą dawkę), albo stracą dwa poziomy zdrowia. Te rany można wyleczyć wyłącznie normalnym, zdrowym, nie spowodowanym lekami snem. Pech w czasie jednego z tych rzutów oznacza, że postać zapada w śpiączkę spowodowaną przedawkowaniem. Koma trwa do czasu, gdy dana osoba zaliczy 20 sukcesów podczas testów Wytrzymałość + Sztuka Przetrwania (trudność 6, wykonuje się jeden rzut na tydzień).

Dar Fianna Odporność na trucizny umożliwia natychmiastowe wydalenie narkotyku z organizmu. Jeśli postać zostanie poddana Rytuałowi oczyszczenia, to wolno jej obniżyć o dwa poziom trudności w czasie testu zahartowania, jednak rytuał ten nie wpłynie na zmory zwolna opanowujące duszę bohatera.

Uwaga! Wampiry, które spożyją krew skażoną wrzaskiem łatwo sprowokować do wpadnięcia w szal. Za każdą działkę narkotyku, która znajdowała się w ciele ofiary – niezależnie od ilości spożytej krwi – wymagany jest jeden test szalu, przy czym w tym

wypadku i w czasie następnych testów Szalu poziom trudności jest obniżony o 2 punkty.

Wilkołaki, które zażyją wrzask otrzymują punkt Szalu, ale zarazem tymczasowo tracą 2 punkty Gnozy. Jeśli garou nie ma już ani jednego punktu Gnozy, zmrą zakaza jego ducha, a wilkołak tym samym staje na najlepszej drodze ku przeistoczeniu się w Tancerza Czarnej Spirali.

Bieg akcji

Człowiecza przyjaciółka jednego z naszych wilkołaków, partner lub kochanka, bardzo źle zniósła zażycie krasnego wrzasku, a na dodatek – co odkryje bohater – jej duszę pożera zmrą szalu. Musi on zatem razem ze swoimi towarzyszami zniszczyć źródło narkotyku i mocy zmy. Tymczasem o problemach bohaterów usłyszy za pośrednictwem sieci GAJA jeden z kombinerów i przybędzie do miasta przez księżycowy most, aby zaoferować im swoją pomoc. Kombiner nazywa się Cameron Chandler i jest Ragabashem z plemienia Dzieci Gai.

Cameron kombinował Pentex przez długie lata i wie dokładnie, jak korporacja funkcjonuje. Jest pewien, że narkotyk stanowi dzieło Megadon Industries, firmy farmaceutycznej będącej własnością Pentexu. Obdarzy on grupę graczy kilkoma fetyszami i talentami, a także mapą znajdującego się w mieście biura Megadon. Niestety, zanim rozpocznie się kulminacyjna część przygody, Cameron zostanie zamordowany przez First Team Pentexu.

Twoja wataha, uzbrojona w mapę budynku, w którym Megadon fabrykuje swoje narkotyki, kluczowe artefakty i kupę pewności siebie, będzie musiała zbadać biura firmy i zniszczyć źródło krasnego wrzasku – koszmarną matkę zmor szalu. Bohaterowie staną oko w oko ze strażnikami-fomorami, a także będą musieli się zmierzyć z zasiedlonymi przez zmory robotami przemysłowymi. Czy uda im się przeżyć?

Scena pierwsza: Męczarnie Vicki

Jeden z naszych bohaterów zostanie wezwany do lokalnej kliniki leczenia uzależnień, gdzie zostanie dokładnie wypytany. Lekarza będzie interesowała jego przyjaciółka Vicki i jej kłopoty z narkotykami. Medyk wyjaśni, że dziewczyna najprawdopodobniej jest uzależniona od krasnego wrzasku. On sam niewiele wie o tym środku – tylko tyle, że jest to twardy narkotyk, chemicznie czysty i wytwarzany w wielkich ilościach.

Przyjacielem Vicki będzie miał okazję przelotnie ją zobaczyć – dziewczyna wygląda żałośnie. Bohater powinien zauważyć, że biedna kobieta jest opanowana przez Żmija. Jeśli postać nie posiada Wycucia Żmija, Wycucia nadnaturalnego, Wycucia magii, ani też Wycucia prawdziwej postaci, Narrator powinien pozwolić mu na wykonanie testu Gnozy (poziom trudności 6). Ewentualnie należy tylko powiedzieć graczowi, że „wyczuwa bardzo złe wibracje” rozchodzące się wokół śpiącego ciała dziewczyny. Jeśli bohater przejdzie do Umbry, to zobaczy, że wokół duchowego centrum Vicki – duszy i serca – jest owinięta zmrą szalu. Nawet Rytuał oczyszczenia nie działa na dziewczynę, gdyż zmrą jest związana ze swoją matką silnymi więzami duchowymi. Matka zmor zapewnia swoim dzieciom mnóstwo energii, tak więc atakowana

PRZYGODA

w Umbrze z mora szalu pozwala sobie głośno grozić zniszczeniem Vicki, o ile nie zostanie zostawiona w spokoju. I ma owa z mora dostatecznie dużo siły, aby potwierdzić swoje groźby.

Scena druga: Ulica

Możliwe, że bardziej cwane postaci zechcą wysledzić dystrybutorów krasnego wrzasku, a może nawet zapragną nabyć jego próbki. Tego rodzaju scena jest bardzo prosta do poprowadzenia. Poinformuj graczy, że narkotyk jest zazwyczaj sprzedawany w najgorszych i najmroczniejszych melinach narkotykowych w mieście (jak gdyby istniały inne rodzaje melin w świecie Mroku!). Pamiętaj, że ci, którzy sprzedają krasny wrzask, sami raczej go nie zażywają, ale większość dealerów zatrudniających w roli strażników uzależnionych od wrzasku typków, czekających pod telefonami na sygnał. Na dodatek wielu sprzedawców to fomory.

Zlokalizowanie dostawcy krasnego wrzasku wymaga testu Inteligencja + Cwaniactwo (poziom trudności 4, wymagane są dwa sukcesy). Od tej chwili sprawy przybierają zły obrót. Sprzedawcy wrzasku są bardzo paranoidalni i lubią duże pistolety. Jeśli tui gracze nie chcą odgrywać tej sceny, nakaz, aby wykonali test Spryt + Cwaniactwo (poziom trudności 7). Jeśli uzyskają 4 sukcesy, to udało im się zdobyć próbkę krasnego wrzasku.

Każdy z członków starszyny garou, który przebadana narkotyk, szybko stwierdzi, że jest on wręcz przesączony Żmijem. Z uwagi na to postaci raczej łatwo otrzymują wsparcie od strony starszych szczepu lub plemienia. Już samo użycie prostego daru, jakim jest Wyczucie Żmija ujawni żmijowe pochodzenie narkotyku. Bohaterowie posiadający Mowę duchów mogą nawet przesłuchać zmore ukrytą w prochach, ale jest ona niespecjalnie użyteczna – spokojnie możesz ją odgrywać jako paskudną i nienawistną istotkę. Być może warto pomyśleć nad jakimiś sztyderstwami, które z mora będzie kierować pod adresem słuchających garou. Pamiętaj też, że wilkołaki odzyskują szal we wszystkich sytuacjach stresowych.

Scena trzecia: Ze wszelkich względów konieczna

Sieć GAJA łączy w wielką wiązanekę, w mieszanie różności informacyjne potpourri, przekazywane ustnie plotki i pogłoski, wiadomości Milczących Wędrowców, napręde przygotowane obiegowki (przez niektórych zwane „szalowymi gazetkami”), snute przy ogniu opowieści, przenoszone przez duchy epistoły, długodystansowe rozmowy telefoniczne, nadawane w środku nocy faksy i pocztę elektroniczną. Sieć GAJA jest jednym ze sposobów używanych przez Kombinerów do koordynowania działalności całej organizacji bez pośrednictwa jakiegokolwiek centrali, a ponadto umożliwia ona wzywanie pomocy innych członków.

Jeden ze starszych szczepu bohaterów połączył się z siecią GAJA i przesłał wiadomość o kłopotach do Kombinerki. Grupa ta śledziła początki prowadzonych przez Megadon badań i projektów wiodących do stworzenia narkotyku, więc jej członkom nie zabrakło wiele czasu zebranie wszystkich informacji do kupy. Kombinerzy zdecydowali za obopólną zgodą, że najbliższy z nich przemieści się do miasta naszych bohaterów razem ze wszystkimi informacjami niezbędnymi do zatrzymania poczyniń firmy Megadon. Razem z agentem postanowiono przesać mapę lokalnego biura przedsiębiorstwa i kilka fetyszów.

I tak oto w najbliższym tygodniu przybywa homid Ragabash Cameron Chandler, Dziecię Gai drugiej rangi.

Cameron Chandler

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 4, Charyzma 5, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 4

Zdolności: Bójka 3, Broń palna 3, Cwaniactwo 4, Czujność 4, Empatia 4, Komputery 2, Krycie się 4, Medycyna 3, Naprawa 3, Nauka 3, Obrzędy 2, Okultyzm 4, Pierwotne Instynkty 2, Polityka 3, Prawo 3, Prowadzenie Pojazdów 3, Sztuka Przetrwania 2, śledztwo 4, Uniki 4, Walka Wręcz 2, Wysportowanie 4, Zagadki 1, Zastraszanie 3

Cechy pozycji: Mienie 2, Kontakty (Kombinerki) 4, Pamięć Przodków 1, Sprzymierzeńcy (Kombinerki) 4

Ranga: 2

Szał 3, Gnoza 5, Siła Woli 4

Dary*: (1) Matczyny dotyk, Rozmycie postaci, Woń płynącej wody, Wyczucie Żmija, Wyostrzone zmysły, Złamanie pieczęci; (2) Cyberzmysły, Kradzież z zapomnieniem, Uspokojenie, Zakłócenie technologii

Rytuały*: Rytuał oczyszczenia, Wahadełko

Przypisane rzeczy: Cameron nosi na rękę przypisane lusterko, które pozwala mu w chwilę przenieść się do Umbry.

* Urozmaicony zestaw darów i rytuałów znanych Cameronowi jest wynikiem szeroko zakrojonego treningu, który przeszedł jako Kombiner.

Wygląd: Cameron jest czarnoskórym mężczyzną mierzącym około dwóch metrów wzrostu, odznaczającym się niemalże niezmienną szczupłością. Jego długie, giętkie nogi i ramiona wydają się poruszać z wielką płynnością. Cameron lubi nosić luźne dresy, które zapewniają mu taką swobodę ruchów, jakiej pragnie.

Uwagi dla Narratora: W swoim przyszłym życiu Chandler chce zostać Milczącym Wędrowcem. Kocha uciekać i uwielbia żyć na krawędzi. Za jego niespokojny duch kiedyś przyjdzie mu drogo zapłacić.

Historia: Cameron jest Ragabashem z urodzenia i z pochodzenia. Postrzega życie jako ogromną zabawę w policjantów i złodziei, a ludziom Pentexu jak dotąd nie udało się go złapać. Uwielbia dreszczyk emocji i ekscytuje się nawet tym, że korporacyjni zabójcy są na jego tropie. Cameron zaczął już beztrudno lekceważyć wszelkie względy bezpieczeństwa i przestał zważać na niebezpieczeństwa.

Chandler ma dług honoru wobec pewnego Tubylca Betonu, Filodoksa imieniem Devnull, któremu obiecał, że zaatakuje każdy komputer, jaki może znajdować się w siedzibie firmy Megadon i weźmie dla niego wszelkie dane o Żmiju, jakie tylko uda mu się odnaleźć. Patrz „Cybermetyczny wątek poboczny.”

Zapasy Camerona

Biała błyskawica

Talen: Poziom 4, Gnoza 5

Ten potężny talen zawiera w sobie trzy duchy. Pierwszym z nich jest Bit – najmniejsza forma pajaka-sieczarza – który potrafi jedynie odliczać (powoli) od dwudziestu do zera. Kiedy dochodzi do zera, wtedy daje znak Iskierce – najmniejszej formie żywiołaka elektryczności – zawartej w sąsiednim kamyczku, aby uwolniła się ze swojego zamknięcia. Iskierka może udać się tylko w jednym kierunku – do pojemnika zawierającego skroplony, skoncentrowany środek wybuchowy. Płyn ten jest spętany żywiołakiem ognia, stopionym z ropą naftową i pod ciśnieniem zamkniętym w szklanym pojemniku. Rezultatem tego wszystkiego jest całkiem potężna eksplozja.

Od chwili uaktywnienia tego talenu garou mają tylko 20 sekund na ucieczkę z miejsca, w którym nastąpi wybuch. Talen nie może zostać uaktywniony w żaden inny sposób. Jeżeli szklana fiolka zostanie po prostu zbita, zawarty w niej płyn szybko wyparuje, nie wywołując żadnego efektu.

Pula obrażeń właściwie użytego artefaktu wynosi 30 kostek w epicentrum wybuchu. Z każdym metrem zmniejsza się ona o jedną kostkę. Charakter eksplozji sprawia, że zadaje ona ogromne zniszczenia wszelkim maszynom, a także murom i kamieniarce.

Ten rodzaj ładunków wybuchowych jest nadzwyczaj stabilny, są one jednak niezwykle trudne, ryzykowne i kosztowne w wykonaniu. Miarą wagi przywiązywanej do niniejszej misji jest fakt zamotrawienia na nią jednej białej błyskawicy.

Gwizdek w szachownicy

Fetysz: Poziom 1, Gnoza 6

Ten gwizdek przywołuje najbliższe taxi, niezależnie od tego, jak daleko się ono znajduje. Kierowca, jak gdyby przez przypadek, akurat jedzie w kierunku miejsca, gdzie znajduje się gwizdząca osoba. Czas oczekiwania na taryfę wynosi 30 minut minus liczba sukcesów osiągniętych w czasie aktywacji fetyszu razy pięć, ale nie mniej niż minuta. Jeśli wszystkie okoliczne taksówki są zajęte, gwizdek przyzywa dowolny inny pojazd, którego kierowca może zabrać autostopowiczów – w tym przypadku byłoby jednak lepiej, gdyby pasażerowie zapłacili za przejazd.

Cybernetyczny wątek poboczny

Jeśli twoja grupa liczy wielu graczy lub jeśli chcesz dodać nieco cyberpunkowego klimatu do opowieści, to możesz wprowadzić także niniejszy wątek poboczny.

Cameron Chandler obiecał znajomemu Tubylcowi Betonu – Devnullowi – że zaatakuje komputery znajdujące się w firmie Megadon. Z tego względu został wyposażony w Okularki neuromancera (zobacz „Zapasy Camerona”). Posługując się tym fetyszem bohater może przenieść inne postaci do królestwa istniejącego wokół komputerów Megadonu, aby następnie zaatakować je fizycznie. Rzecz jasna postać, która posiada cechę Komputery na wysokim poziomie i która chce spędzić nieco czasu włamując się do systemu (zgodnie z zasadami z **Przewodnika gracza**), może tego dokonać bez przechodzenia do cybernetycznego królestwa.

Ten oddział Megadonu dysponuje ograniczonym dostępem do komputerów klasy ICS mainframe Pentexu, ale sprytny i dobrze zaznajomiony z komputerami bohater jest w stanie wymyślić jakiś sposób, który pozwoli mu założyć własne konto na maszynie opartej na ICS, tym samym wyrabiając sobie „tylne wejście” do systemu. Fakt, że postaci będą rozwiązywały ten problem atakowane przez zmoroboty i strażników-formorów z pewnością będzie doskonałym testem umiejętności watahy i jej opanowania w sytuacji bojowej.

Położenie komputera Megadonu jest zaznaczone na mapie Herndon Tower.

Ezy odnowy

Fetysz: Poziom 5, Gnoza 8

To duży kryształ zawieszony na rzemieniu. Każdej nocy na powierzchni kamienia skrapla się para wodna, która następnie tężeje w małe, kryształowe łezki. Kiedy pozwoli się im rozpuścić na języku, łezki przywracają wydane punkty Gnozy, przy czym każda łezka przywraca jeden punkt. Każdej nocy fetysz wytwarza tyle łez, ile wynosi wartość jego Gnozy – w tempie jednej sztuki na godzinę. Łezki mogą jedynie przywracać wydane punkty Gnozy, ale nigdy nie podwyższają nominalnego poziomu tej cechy. Ponadto zasilający fetysz szponiak może wytworzyć najwyżej 23 punkty Gnozy, po czym musi zostać „naładowany” poprzez ponowne odprawienie *Rytuału przywiązania ducha*.

Okularki neuromancera

Fetysz: Poziom 3, Gnoza 7

Te dwa bliźniacze lusterka, zamontowane w oprawie okularowej, pozwalają garou na skok prosto do cybernetycznego królestwa otaczającego komputer. Bohater, który uaktywni ten fetysz, przez chwilę wygląda niczym chromowana statua, a potem znika w chmurze drobnych punkcików, wyglądających jak pojedyncze piksele na monitorze o wysokiej rozdzielczości, aby zmaterializować się w królestwie najbliższego komputera. Już tam będąc postaci może bezpośrednio manipulować maszyną.

Pochwa kameleona

Fetysz: Poziom 1, Gnoza 4

Jest to wykonana ze skóry jakiegoś jaszczura pochwa na kłaive – giętka i pasująca nawet na najbardziej wymyślnie zdobione noże.

Kiedy pochwa jest aktywna, maskuje kłaive lub inną dużą broń białą przed wzrokiem i zmysłami normalnych ludzi i zwierząt. Oczywiście wampiry, garou i magowie mogą wykryć broń, jednak większość zwyczajnych ludzi, włączając w to policjantów i ludzi z ochrony, nie zauważa broni dopóki pozostaje ona w pochwie. Nawet wykrywacze metalu zawodzą przy próbie jej wykrycia. Fetysz należy ponownie aktywować za każdym razem, gdy broń zostanie wyciągnięta i wsunięta z powrotem do pochwy.

Worek Kojota

Fetysz: Poziom 3, Gnoza 6

Ten noszony na szyi artefakt wygląda jak zwyczajny, niepozorny, tkany szamański woreczek. Garou, który poprawnie posłuży się tym fetyszem, może wyciągnąć z niego ząb kojota, po czym, nie

patrząc na niego, przytrzymać w zaciśniętej ręce i czekać. Ząb zazwyczaj rozgrzewa się, szczególnie w chwili, gdy potrzebna jest jakaś specjalna sztuczka. Wilkołak, który poczuje, że „już czas”, otwiera dłoń, a wtedy ukazuje się prezent od Kojota. Czasami dar z początku wydaje się kompletnie bezużyteczny (jak klucz do jakichś drzwi), aby potem okazać się bardzo ważnym (gdyż otwiera właściwe drzwi). Czasem dar jest „żartem” (wybuchowe cygaro). Kiedy indziej jest on nieprawdopodobnie użyteczny (sosnowy sztylet). Bywa, że prezent powoduje wielkie problemy (majtki Ahrouna). Nikt nie wie, co wyciągnie tym razem z Worka Kojota.

O naturze ukazujących się darów decyduje Narrator, który ustalając ich użyteczność może kierować się wynikiem testu, mającego na celu ustalenie powodzenie aktywacji fetyszu. Rzeczy wyciągane z worka rzadko kiedy są trwałe – zazwyczaj zostają one przez kogoś zabrane, skradzione, znikają, rozplywają się lub zostają utraczone w inny sposób.

Worek Kojota można wykorzystać, aby wprowadzić do opowieści nieco humoru, przyspieszyć bieg wydarzeń, albo aby wywracać postaci z myślowych kolein i zmusić je do wykonania rzeczy, które Kojot pochwała. Pamiętaj: Kojot jest żartownisiem, oszustem, który prowadzi swoje dzieci w pośredni sposób. Nuwisha (kojotołaki) będą próbowały wyłudzić od garou jego fetysz – tylko po to, aby go zwrócić zaraz po wygranej. Nuwisha bardzo często wyciągają z worka ciekawe i wartościowe przedmioty.

Jeśli test aktywacyjny powiódł się, w worku zawsze znajdzie się kiel kojota. Bohaterowie, którzy spróbują nadużyć tego daru albo źle się z nim obejdą, albo ryzykują, że swoim naprzykrzaniem się zirytują Kojota.

Scena czwarta: Objazd

Jeśli twoi gracze nadal nie wykazują zainteresowania chorobą Vicki, a nawet zachowują się biernie wobec plagi zmor ogarniającej całe miasto za pośrednictwem narkotyków, być może będziesz musiał pobudzić ich do działania, zmuszając do włączania się w bieg opowieści. Cameron spotkał się z miejscową starszyzną i omówił z nią swoje kombinatorskie plany (bez przykrości zostawił na ten czas przyniesione ze sobą „na wszelki wypadek” wysokiej klasy środki wybuchowe). Po zakończeniu spotkania starsi rozkażą naszym bohaterom towarzyszyć Cameronowi w jego misji.

Cameron weźmie postaci graczy na bok, przedstawi się, po czym spróbuje się z nimi zaznajomić. Nie jest zbyt dobrym przywódcą (należy zwrócić uwagę na brak odpowiedniej zdolności), ale nie różni się od innych garou. Cameron rozdzieli swoje zapasy broni i fetyszów pomiędzy bohaterów zgodnie z ich możliwościami i potrzebami, zaznaczając, że kiedy przedmioty nie będą już potrzebne, należy mu je „na wszelki wypadek” zwrócić. Nawet biała błyskawica zostanie powierzona jednemu z bardziej opanowanych członków grupy – prawdopodobnie Filodoksowi lub Teurgowi o niskim poziomie szafu. Następnie Chandler zasugeruje, że wszyscy powinni się udać na objazd biurowca, w którym mieści się lokalny oddział firmy Megadon – mowa tu o Herndon Tower.

Gdy bohaterowie znajdą się już na miejscu, zauważą, że znajduje się ono po „złej stronie miasta”, a nieoznakowane samochody często wjeżdżają do i wyjeżdżają z budynku mieszczącego parking. Cameron stwierdzi, że ochrona budynku jest najsłabsza w nocy i pokaże im dokładny plan biur Megadonu. Objasni bohaterom, że cały system zabezpieczeń jest monitorowany i nadzorowany przez centralny komputer, którego konsola znajduje się w głównym holu budynku. W tym rejonie stale przebywa dwóch strażników, tymczasem pozostali czterej pilnują innych części biurowca. Jeden z nich oddala się od recepcji jedynie wtedy, gdy wykonywane są bezpośrednie kontrole zabezpieczeń – są one zalecane przez komputer w losowych odstępach czasu.

Uwaga specjalna: W tym momencie możesz uznać, że Cameron powinien zostać usunięty z gry, co zmusi graczy do samodzielnego działania przez resztę opowieści. Chandler przekazał naszym bohaterom wszystko, co powinni wiedzieć i wszystkie przedmioty, które miał do zaoferowania. Jeśli sądzisz, że postaci graczy nie posiadają cech, które pozwoliłyby im wykonać tak złożoną misję, pozwól Cameronowi iść razem z nimi w roli doradcy, pomocnika

PRZYGODA

i *deus ex machina*, który pomoże bohaterom wydostać się z kłopotów, gdy ci znajdą się w trudnej sytuacji. Z drugiej strony możesz ewentualnie wzmocnić dostarczone przez niego fetyse.

Jeśli postanowiłeś usunąć Camerona, właśnie nadszedł ku temu właściwy moment. Tropiący go zabójca Pentexu strzelił doń z przejeżdżającego samochodu, trafiając nieostrożnego Ragabasha zmorowym pociskiem. Kula zabija Camerona na miejscu. Postaciom może nawet mignąć logo Pentexu, znajdujące się gdzieś na użytym wozie. Wydarzenie to powinno być wykorzystane do podkreślenia powagi misji bohaterów.

Scena piąta: Atak na Herndon Tower

Sięgnij po mapę budynku Megadonu (czyli Herndon Tower) i poproś graczy, aby zaplanowali atak. Cameron dostarczył im niezbędne informacje o stanowiskach bojowych strażników, a ponadto powtórzył im pogłoski, według których kilku z nich to fomory.

W rzeczywistości wszystkich sześciu jest fomorami, opanowanymi przez zmorę szafu, dzięki czemu zresztą posiadają cechę Szafu.

Holl

Nasi bohaterowie mogą dostać się na teren budynku po prostu podchodząc do szklanych drzwi i otwierając je. Herndon Tower jest otwarty przez całą noc. Oczywiście dwóch strażników dokładnie wypyta postaci, zanim zostaną one dopuszczone do wind. Jeśli zaś ktokolwiek da im powód do podejrzeń, ich udoskonalone przez Zmija zmysły powiedzą, że intruzy są wilkołakami.

Pełniące straż fomory są niewrażliwe na Delirium, zadają swoimi pazurami i zębami poważne, prawdziwe rany i mogą wydawać punkty Szafu, z uwagi na co mają oni znaczną przewagę nad swoimi typowymi braćmi.

Miejmy nadzieję, że postaci wstrzymają się z wchodzeniem do chwili, gdy jeden ze strażników oddali się, aby osobiście wykonać kontrolę zabezpieczeń. Oczywiście bohaterowie mogą próbować wejść do budynku przez drzwi ewakuacyjne, posługując się darem *Złamanie pieczęci*. Taka taktyka spowoduje uaktywnienie sygnału alarmowego w stanowisku recepcyjnym przy wejściu. Przyczynę alarmu wkrótce potem sprawdzą „zapasowi” członkowie straży.

Pełniące służbę fomory są przebiegłe i zachowują spokój nawet w starciu z garou. Najpierw spróbują zaalarmować swoich bezpośrednich przełożonych, po czym przemieszczą się na pozycje, z których będą mogły dokonać najwięcej zniszczeń swoją zmorową amunicją. Każdy strażnik jest wyposażony tylko w jeden nabój ze zmorowym pociskiem, ale zawsze zostanie on wykorzystany jako pierwszy. Zmorowa kula zadaje prawdziwe rany, których nie można zneutralizować, niezależnie od tego, jaką akurat formę przybrała trafiona postać.

Nasi bohaterowie nie wiedzą, że liczba strażników została tej nocy zwiększona. Część ochroniarzy śpi w pokojach straży na piętrze (patrz „Biura Megadonu” dalej). Nic nie stoi na przeszkodzie, aby podrasować strażę jeszcze bardziej, ale trzeba sobie uświadomić, że każdy strażnik może zadać wilkołakowi rozległe obrażenia.

Strażnicy – sześciu Fomorów

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 1, Oddziaływanie 4, Wygląd 1, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Bójka 3, Broń Palna 4, Czujność 4, Komputery 2, Prawo 2, Prowadzenie Pojazdów 2, Śledztwo 3, Uniki 4, Wysportowanie 4, Zabezpieczenia 4, Zastraszanie 3.

Szał 6 (cecha nie odnawialna)

Moce: Niewrażliwość na delirium, Stalowe pazury

Ekwipunek: Mały rewolwer z jednym zmorowym pociskiem, granat dymny, krótkofalówka (wyposażona w zestaw słuchawek połączonych z mikrofonem), latarka.

Windy

Windy zostały zdalnie zablokowane z głównej centrali. Postać chcąc złać zabezpieczenia konsoli komputerowej i włączyć windy musi wykonać test Inteligencja + Komputery (poziom trudności 8, wymagane są 3 sukcesy). Strażnicy znają specjalne hasła, które pozwalają im niezależnie korzystać z wind – złamanie tych haseł wymaga testu Inteligencja + Zabezpieczenia (poziom trudności 9, wymagane są 3 sukcesy).

Aby wykonać misję, bohaterowie muszą albo dostać się do wind, albo do schodów. Jeśli twoi gracze nie są zbyt bystrzy lub jeśli nie udało im się przełamać elektronicznych zabezpieczeń, to zawsze mogą po prostu rozwalić drzwi windy (akt siły na poziomie 9), aby potem wspiać się po kablach (test Zręczność + Wysportowanie, poziom trudności 7, wymagane dwa sukcesy). Równie dobrze bohaterowie mogą wylać drzwi od klatki schodowej (akt siły na poziomie 10).

Biura Megadonu

W biurach Megadonu panuje spokój. Kamery obserwują wszystkie zakamarki znajdujących się na piętrze standardowych biur i magazynów. Matka zmor szafu wykryje obecność garou, jeśli wejdą na teren produkcyjny, i obudzi czterech fomorów śpiących w pomieszczeniu straży. Strażnicy będą obserwować bohaterów na monitorach, po czym zaatakują w najbardziej dogodnym momencie. Może się to stać w czasie ataku zmorobotów.

Zmoroboty

W miejscowym oddziale firmy Megadon znajduje się wytwórnia zautomatyzowana w 95%. Wieloczynnościowe roboty przemysłowe poruszają się wzdłuż magnetycznych ścieżek w podłodze, wykonując przy kolejnych przystankach rozmaite zadania. Będą one delikatnie dostarczały tace pełne pustych kapsulek nawet na oczach bohaterów, po czym odbierały już pełne na drugim końcu linii.

Gdy postaci graczy zbliżą się do szczeliny matki zmor (patrz plan), zobaczą centralny element linii produkcyjnej, w którym czerwona, kleista substancja jest wtryskiwana do czekających pojemników, a następnie porcjowana, rozdzielana do kapsulek i paczkowana. W hali znajduje się łącznie osiem robotów przemysłowych, wyposażonych w duże ramiona – podnośniki (Siła 6), mniejsze, ale zręczniejsze wysięgniki (Zręczność 5) oraz wielofunkcyjne manipulatory z przypominającym pazury przydatkiem (pula kostek obrażeń wynosi 7).

W najmniej spodziewanej chwili roboty skupią swoją uwagę na garou, atakując naszych bohaterów. Każdy z robotów musi stracić sześć stopni zdrowia zanim zostanie unieczynniony lub zniszczony. Oto cechy bojowe robotów:

Atrybuty: Siła 4 (za wyjątkiem dużego podnośnika), Zręczność 3 (za wyjątkiem małego manipulatora), Wytrzymałość 4 (+2 do neutralizacji obrażeń (tj. wyparowań) z uwagi na metalowy korpus), Percepcja 2, Inteligencja 5, Spryt 4

Zdolności: Bójka 5, Czujność 2, Komputery 3, Naprawa 5, Uniki 4, Zabezpieczenia 3.

Szał 2, Siła Woli 5

Atak duchowy: Wyssanie Szafu – z każdym atakiem zmorobot może na własny użytek zassać od atakowanego garou jeden punkt Szafu.

Pula Uników 7, Pula Walki 8, Pula Wyparowań 6

Zmoroboty są całkiem operatywne i elastyczne w działaniu, a ich atak jest dobrze zorganizowany. Mogą one także bezgłośnie porozumiewać się ze sobą. Roboty te nie są przywiązane do pomieszczenia produkcyjnego; wręcz przeciwnie, mając dostęp do wind mogłyby one nawet podążać za bohaterami na inne piętra. Należy zaznaczyć, że nie mogą poruszać się po schodach, a miękkie kapelusze lub jakiś inny obiekt położony na centralnym oku zmorobota spowoduje jego paraliż (do chwili, gdy inny droid nie udzieli mu pomocy).

Uwaga specjalna na temat zmorobotów: Jeśli jeden z garou posiada dar *Cyberzmysły* lub specjalistyczną wiedzę z zakresu robotyki, albo jeżeli bohaterom towarzyszy Cameron, to możliwe jest zlokalizowanie i odłączenie szyn zasilających roboty, co spowoduje ich „wyłączenie”. Użycie *Cyberzmysłów* wymaga wykonania testu Percepcja + Nauka (poziom trudności 6, dwa sukcesy). Można także oprzeć się na kombinacji testów umiejętności i wiedzy, pośród których powinny się znaleźć testy cechy Inteligencja + Nauka, Naprawa, Komputery, albo wykorzystać inną właściwą zdolność (poziom trudności 7, dwa sukcesy).

WILKOŁAK

Wielka i straszna bitwa w Umbrze

Tajemnica prawdziwego zwycięstwa w tej przygodzie leży w Umbrze. Zauważcie, że jeśli garou po zneutralizowaniu zmorobotów i strażników zniszczą biura firmy Megadon, to zwyciężą bitwę, ale wojnę przegrają z kretelem.

W Umbrze siedzi przycupnięta matka zmor i składa swoje nieczyste „jaja” krasnego wrzasku przez dziwną szczelinę w Barierze, połączonej z jej odwołaniem i ujściem kanału rodowego. Dopóki fizyczne połączenie z Ziemią jest nienaruszone (to jest do czasu zniszczenia biur Megadonu), matka zmor zachowuje się jak niezłomna do obrony wysiadająca kwoka – rozdęta kreatura, mogąca jedynie wezwać na pomoc swobodne zmory szалу, którym zdarzyło się przebywać gdzieś w pobliżu miasta. Jednak w chwili uwolnienia matka zmor staje się wyposażoną w mnóstwo macek maszyną do walki, z której porwanego i zniszczonego odwołka wciąż wyciekają zmory. Matka natychmiast zaczyna zbliżać się przez Umbrę do najbliższej Kotwicy; tymczasem wypływająca struga zmor szalu rozlewa się po całym mieście. Zmory te przestaną istnieć o świcie lub o zachodzie słońca, ale zanim to nastąpi, będą szerzyć zniszczenie gdzie tylko się da. Wkrótce całe miasto ogarną zamieszki.

Jedynym rozwiązaniem jest zniszczenie matki zmor szalu w czasie, gdy siedzi w swoim gnieździe. Oczywiście bohaterowie nadal będą musieli poradzić sobie z przyzywanymi przez nią zmorami, ale to chyba nie jest tak trudne, jak stawianie czoła jej formie bojowej.

Chauluush, matka zmor szalu

Forma uśpionej rodzicielki:

Szał 4, Gnoza 8, Siła 2
Moc 50

Zaklęcia: Złożenie zmor szalu (2 punkty – powoduje złożenie kolejnego stada zmor szalu w embrionalnej formie, którymi można zapęlić 25 kapsulek narkotyku); Przywołanie zmor-robotnicy (5 punktów – przyciąga do matki jedną dojrzałą robotnicę); Przywołanie zmor-wojowniczkę (7 punktów – odpowiednik Przywołania zmor-robotnicy, tyle że przywołuje wojowniczkę); Komunikacja z ułem (1 punkt – umożliwia matce telepatyczny kontakt z jej dziećmi)

Forma aktywnej, rozwścieczonej wojowniczkę:

Szał 9, Gnoza 8, Siła 9
Moc 75

Zaklęcia: Złożenie zmor szalu (2), Przywołanie zmor-robotnicy (5), Przywołanie zmor-wojowniczkę (7), Mackowaty duch – Chauluush jest zdolna wytworzyć nieskończoną liczbę macek (dzięki czemu może atakować każdego z członków watahy)

Sprzymierzeńcy Chauluush – zmora-robotnica

Szał 6, Gnoza 2, Siła Woli 6

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 3

Zdolności: Bójka 4, Czujność 3, Uniki 3, Wysportowanie 2
Moc 10

Zaklęcia: Materializacja (5), Odtworzenie (7), Zawładnięcie maszyną (1), Zawładnięcie człowiekiem (1)

Zmora-wojowniczkę

Szał 8, Gnoza 3, Siła Woli 8

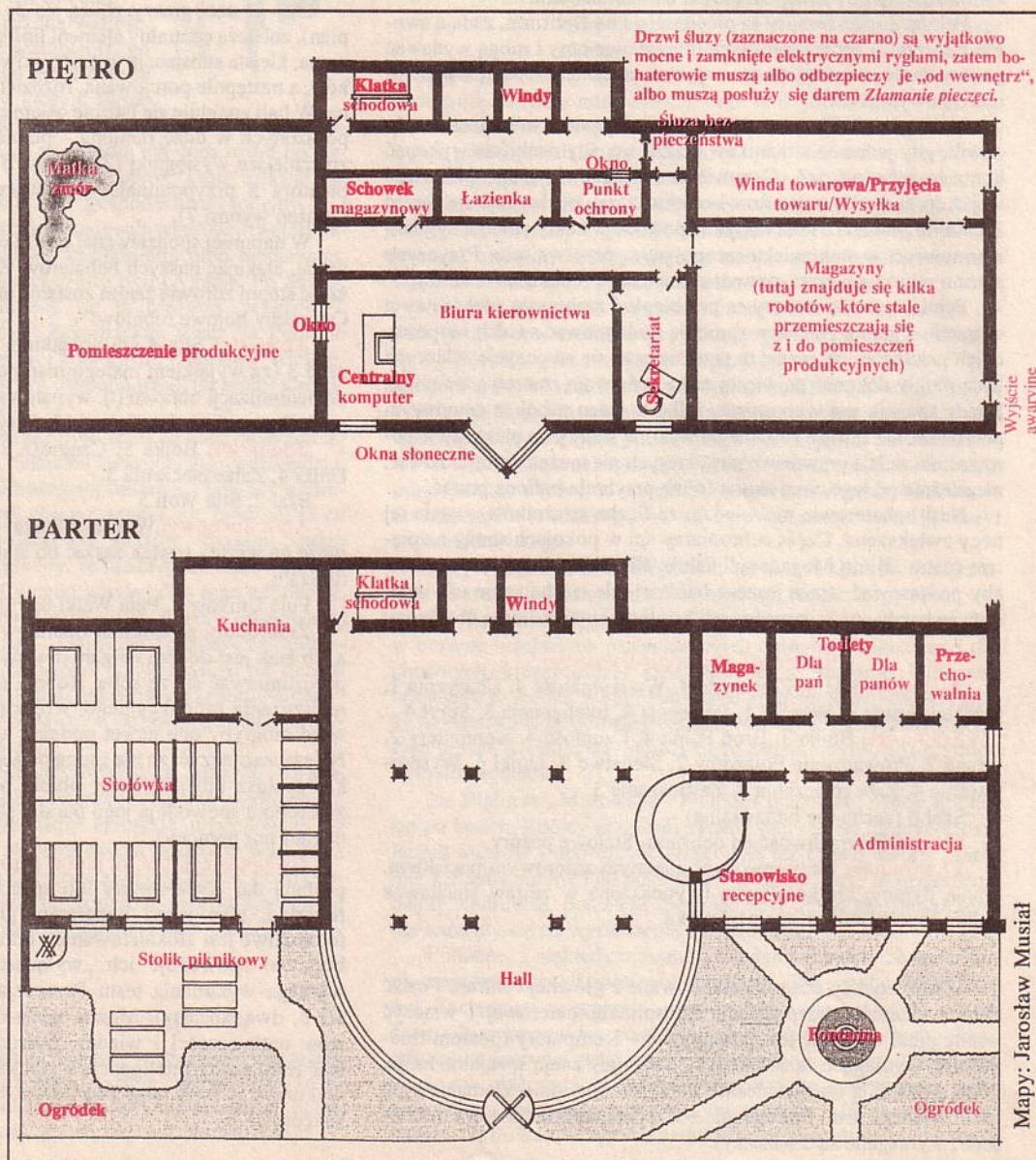
Atrybuty: Siła 5, Zręczność 6, Wytrzymałość 5, Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 4

Zdolności: Bójka 5, Czujność 4, Lingwistyka 2, Uniki 4, Wysportowanie 3

Moc 25

Zaklęcia: Materializacja (5), Odtworzenie (7), Zawładnięcie maszyną (1), Zawładnięcie człowiekiem (1)

Matka zmor w każdej turze otrzymuje 5 punktów z uwagi na sutki karmicielki. Może ona rozdzielać te punkty pomiędzy swoje dzieci, aby je „uzdrowić” – każdy w ten sposób wydany punkt leczy u wybranej zmor szalu jeden stopień zdrowia.



PRZYGODA

Zaprawdę, zaprawdę powiadam Wam: macie przed sobą kawał ciężkiej przygody. Wiele napisano między wierszami, a ścieżka rozważy jest tu wyjątkowo cienka. Uważajcie na każdy krok, przemyślcie wszystkie decyzje, a przygoda na pewno będzie jedną z lepszych, jakie trafiły do Waszych rąk. No i ile zabawy dla Strażnika! Radochy życzę.

Mitosz

Motto:

*Wszyscy razem zblądzieli, stali się nikczemni:
nie ma takiego, co dobrze czyni,
nie ma ani jednego
Ps 14-3*

TUPELO

Jakub T. Janicki

Scenariusz do ZC 1920.

Przygoda, którą macie przed sobą, ma charakter nieco eksperymentalny. Łączy ona mianowicie problem Mitów z wątkami starotestamentowymi (judaistycznymi), a wszystko to podlane jest smacznym, sensacyjnym sosem. Żyjemy w dobie postmodernizmu, więc tego typu zabieg nie powinien wywołać większego oburzenia. A ocenę jego rezultatów pozostawiam Czytelnikom.

WSTĘP

„Tupelo” przeznaczone jest dla niezbyt licznej grupki raczej doświadczonych graczy. Mam na myśli drużynę ok. 3-4 osób o poważnym, a w każdym razie nie „zadymiarским” podejściu do RPG. Postacie są raczej dowolne, choć dobór ich profesji może się okazać istotny. Polecam, jak zwykle, przynajmniej jednego detektywa bądź lekarza, a ciekawym i ambitnym rozwiązaniem byłoby natomiast wprowadzenie jako BG pastora bądź księdza. Tym razem ważne jest jednak, aby przynajmniej część Badaczy orientowała się choćby fragmentarycznie w zagadnieniach Mitów Cthulhu – bez tego nie zrozumieją wydarzeń, jakie pewnej pogodnej jesieni wstrząsnęły niewielkim miasteczkiem na prowincji...

TUPELO, STAN NOWY MEKSYK

Tupelo jest małym, liczącym około tysiąca pięciuset mieszkańców miasteczkiem, położonym sto mil na zachód od El Paso.

Żyje tu leniwie, niewiele się dzieje – czasem przyjedzie kino objazdowe, czasem antyczny fotoplastykon. Mężczyźni mile spędzają czas przy kuflu i kieliszku w miejscowej knajpie o nieskomplikowanej nazwie „Just Inn” (a więc „Po prostu Zajazd”), kobiety wyszywają, plotkują, gotują, słowem – życie płynie niezmiennym biegiem niemal od czasów wojny domowej. Czasem tylko przemknie jakiś zagubiony wśród pustyni automobil, a i przyjezdnych ostatnio jakby więcej, szczególnie od czasu otwarcia stacji kolejowej, która łączy Tupelo bezpośrednio z El Paso.

Jednym słowem sielanka.

Jednak 12 września 1920, roku, w upalny poranek, wszystko ma się zmienić. Tego dnia do miasta docierają Badacze.

Przyczyna sprowadzająca Odkrywców do Tupelo jest bardzo ważna. Powinno to być coś, co zmusi ich do pozostania w miasteczku nawet w obliczu wydarzeń, które przyniosą następne dni. Przekonać ich do odwiedzenia Tupelo powinniens, Strażnik, pozwalając zdobyć wcześniej jakąś księgę, enigmatycznie sygnalizującą tę właśnie miejscinę jako domniemane miejsce spoczynku pewnego Wielkiego Przedwiecznego. Według wiadomości zawartych w księdze zbliża się moment powstania Przedwiecznego z jego leża, moment nadejścia śmierci i zagłady. Takiej okazji zbliżenia do Nieogarnionego prawdziwi Odkrywczy, niestrudzeni tropiciele mitycznych wątków, nie powinni przepuścić pod żadnym pozorem. Dodatkowym bodźcem może być niepokojący list od innego Badacza, z którym bohaterowie zetknęli się w trakcie swych wcześniejszych przygód. Generalnie musi być to coś, co będzie dla nich moralnym zobowiązaniem pozostawania w miasteczku – przynajmniej do czasu, gdy nakaz ten przestanie być li tylko moralny... Ale do tego jeszcze dojdziemy. Na razie pozwólmy naszym dzielnym chłopcom przybyć do Tupelo.

DZIEŃ PIERWSZY

A stanie się to we wzmiankowany poniedziałek, 12 września. Pociąg z El Paso zatrzyma się na pustej stacji, a z jego czeluści wyłoni się kilku pasażerów: trzech, czterech Badaczy (i nikt poza nimi). Bohaterom nie pozostanie im nic innego, jak rozpoczęcie poszukiwań noclegu i stawy, tudzież zorientowanie się w okolicy.

Badacze szybko przekonają się, że jedynym miejscem noclegowym może być wzmiankowany zajazd „Just Inn”. Jego właściciel i barman w jednej osobie, gruby Jeffrey Townsend, przywita mile bohaterów, zaoferuje dwuosobowe pokoje po umiarkowanej cenie i dobre, ciepłe śniadanie. Nie odpowie na żadne dziwne pytania, zawsze kierując Badaczy do burmistrza, Arthura Puty, lub szeryfa Walpole’a, tłumacząc przy tym, że nie interesują go sprawy dotyczące się poza ścianami jego saloonu.

Jedzenie okaże się dobre, choć niezbyt wyszukane, a pusty lokal sprawia raczej ponure wrażenie. Townsend powie, że ruch zaczyna się zwykle po południu, a prawdziwy gwar panuje tu dopiero wieczorem, i postawi wszystkim sasparillę i whiskey. Ura-czywszy się napitkami, bohaterowie będą mogli rozejrzeć się po miasteczku.

Zaraz po wyjściu na zewnątrz Badaczom rzuci się w oczy panujący na ulicach harmider i chaos. Oto mały chłopiec biegnie zanosząc się płaczem, a suknia goniącej go matki nosi na sobie... krwawe ślady! Także na drodze widać szkarłatne, mokre plamy. Mężczyźni dosiadają koni z groźnymi okrzykami i stają na drodze skonsternowani, nie bardzo wiedząc dokąd mogliby się udać. Tłum wyraźnie koncentruje się na placu w centrum Tupelo – podejrzewam, że bohaterowie niechybnie udadzą się w tym kierunku.

Drewniane domki wokół rynku są świadkami scen isticie dantejskich. Oto zebrani wokół studni mieszkańcy krzyczą, modlą się i histeryzują, niektórzy z zainteresowaniem granicznym z hipnozą wpatrują się w studzienną toń. Tłum rośnie z każdą chwilą, i wydaje się, że całe miasteczko wyległo już na ulicę. Jeśli bohaterowie zagadną kogokolwiek, ten krzyknie tylko „Potępieni, jesteście potępieni!” i pogrzeże się w głośnym odmawianiu litanii. Inna zagadnięta osoba poda bardziej konkretną informację. Młoda, ładna, choć niegustownie ubrana kobieta spojrzy na Odkrywców zza okularów w rogowej oprawie. „Ci idioci sądzą, że woda w studni zamieniła się w krew! Ciemni wieśniacy!” rzuci, po czym jeszcze gorliwiej zacznie wpychać się na plecy stojącego przed nią mężczyzny, pragnąc zajrzeć do wnętrza studni. Jeśli Badacze spróbują się przekonać o prawdziwości „cudu mniemanego”, rzeczywiście dojrzą, że woda jest czerwona, po chwili pocują też charakterystyczną woń krwi... Zanim dojdzie jednak do bardziej dramatycznych aktów, przy studni pojawi się szeryf. Postawny szpakowaty mężczyzna o srebrnych wąsach wejdzie w rozstępujący się postu-sznie tłum i krzyknie: „Do domów, obywatele, my się tym zajmemy! Do domów!”. Gdy jeden ze zgromadzonych zaprotestuje, twierdząc, że wszyscy mają prawo wiedzieć co się dzieje, szeryf błyskawicznie wyszarpienie kolta i strzeli kilkakrotnie w powietrze. Ludzie szybko rozpieczęzną się. Jednocześnie szeryf machnie na Badaczy, aby zostali na placu i zainteresuje się zawartością studni. Oprócz niego na ryneczku pozostaną jeszcze dwie osoby: gruby facet z bokobrodami, zapewne burmistrz Puty, i młoda kobieta z którą rozmawiali bohaterowie. Ci także zbliżą się do studni. Jeśli i Badacze podejną, będą świadkami następującej rozmowy:

– Co pan o tym sądzi, Walpole? – spyta grubas. Szeryf wyciągnie na górę wiadro pełne dziwnej cieczy. Obejrzy ją z niesmakiem, powącha i, krzywiąc się, skosztuje.

– Krew, panie burmistrzu. To jest krew.

– Niech to szlag! Jak to... to znaczy, skąd u licha?! Co będzie z uroczystościami?

– Juha, psia jej mać. I to gęsta!

– Może zastrzelili kogoś i wpadł do środka? – spyta strwożona kobieta.

ZEW CTHULHU

– Ależ panno Straightstreet, jako pedagog powinna pani wiedzieć, że wtedy woda byłaby po prostu zabrudzona! A to tutaj... A niech to... – burmistrz załamał ręce.

– Pewnie jacyś opryszkowie nocą bydlęcą krew wla! Jak ich dostanę w swoje ręce, to im...

– Milcz, kobieta słucha! – utnie szeryfowe wyrażanie burmistrza.

– A co to za gagatki zamiejscowe, he? – spyta Walpole'a zerkając na Badaczy.

– Nie wiem, panie burmistrzu, ale sądzę, że powinniśmy z nimi porozmawiać... Przyjechali panowie na odnowienie ślubów mieszkańców Tupelo? To przecież dopiero za dziesięć dni!

Tak oto dojdzie do nieuniknionej konfrontacji. Rozmowa toczyć się będzie w raczej nerwowej atmosferze, co jednak w tych okolicznościach nie powinno nikogo dziwić. Burmistrz, Arthur Puty, przedstawi Badaczom szeryfa Horace'a Walpole'a i miejscową nauczycielkę, pannę Daydree Straightstreet. Zapyta o nazwiska przybyszów i, naturalnie, o cel ich wizyty w Tupelo.

Tu sytuacja nieco się komplikuje. Jeżeli bowiem bohaterowie przybyli do znajomego Badacza, to mogą przyznać się do tego bez obaw. Nie polecałbym jednak (i nie sądzę, by Odkrywczy się na to zdobyli) rozprawiania o misji poszukiwania mitycznych istot... W tym przypadku należy raczej liczyć na dobrą, zaimprovizowaną gądkę. I lepiej, aby była ona prawdopodobna... Jeżeli bowiem wyjdzie na to, że obcy nie potrafią wytłumaczyć co porabiają w Tupelo, podejrzenia spadną na nich wcześniej, niż by się tego spodziewali... Rozmowa skończy się szybko, szeryf z burmistrzem odejdą żywo dyskutując i gestykulując, a panna Straightstreet, skromnie zwiesiwszy głowę, podrepcze w przeciwną stronę. Bohaterom nie pozostanie nic innego, jak udać się z powrotem do zajazdu.

A może Odkrywczy postanowią dowiedzieć się czegoś o tajemniczym wydarzeniu na własną rękę? Niestety, nikt nie jest zbyt chętny do rozmowy, i nawet wieczorem w „Just Inn” będzie całkiem pusto. Lamenty potrwają aż do zmroku. I o zmroku właśnie w studniach znów pojawi się czysta woda – tak nagle, jak zamieniła się w rubinową, słodką krew. Radości mieszkańców nie będzie końca. Aż do wtorkowego świtu...

SA JEDNAK JESZCZE SPRAWY DROBNE

...którymi należy się zająć zanim poprowadzimy dalszą część scenariusza. Po pierwsze: znajomy Badacz. Najlepiej przyjąć po prostu, że zaginął bez śladu. Sprytny Strażnik może też tak zmodyfikować scenariusz, by tego feralnego znajomka aresztowano pod zarzutem doprowadzenia do nieszczęść nawiedzających Tupelo. Jest to jednak wyzwanie wymagające pewnych poprawek, a przecież samo tajemnicze zniknięcie Badacza niesie w sobie tyle grozy...

Po drugie: o czym wszyscy doświadczeni Strażnicy Tajemnic wiedzą, nigdy nie wiadomo, co Odkrywcom może do łbów strzelić. Dlatego na wszelki wypadek, wykorzystując swą wszechwładzę, doprowadzamy do nagłego i strasznego w skutkach strajku kolejarzy w El Paso, zawieszając czasowo jakiekolwiek połączenie kolejowe z Tupelo. Warto w tym miejscu podkreślić, że połączenia dyliżansowe nie kursują od dobrych dziesięciu lat, greyhoundów jeszcze nie ma, jedyny w mieście automobil stoi sobie całkiem popusuty na podwórku szeryfa, a telegraficzne druty zerwały się gdzieś w połowie traktacji.

Tupelo, otoczone zewsząd pustynią, staje się więzieniem.

Po trzecie: załóżmy to już teraz – jeśli np. trzeciego dnia Badacze usiłują zdobyć jakieś informacje, które w scenariuszu ujawniane są pod koniec przygód lub w ogóle ich tam nie ma – musisz, Strażniku, zbyć jakoś graczy, najnormalniej w świecie splawić ich i posłać do wszystkich diabłów. Niezbyt to uczciwe, ale tego wymaga logika przygody. Zakłócać ją można do woli, ale dopiero po niezbędnych przeróbkach, do których zresztą gorąco zachęcam.

DZIEŃ DRUGI

Jednego z Badaczy obudzi coś mokrego, jakby kawałek ciepłej wilgotnej szmaty położonej na twarzy, a pozostałych jego krzyk. Nikt nie lubi witać dnia z żabą na policzku. Badacze dadzą pewnie

upust swej złości, przekonawszy się, że żab jest więcej, a w dodatku są wszędzie: w pościeli, na stole, krzesłach, na podłodze i parapiecie po obu stronach szyby. Nie nasz to problem, jak sobie z tym poradzą bohaterowie, ale może być wiele radości...

Roje żab zasypały całe miasto. Zalegają na ulicach, w domach i oborach. Nie można uczynić kroku, by nie wdeptnąć w miękkie, obrzydliwe ciało ropuchy. Atmosfera paniki ogarnia Tupelo. Ludzie płaczą, krzyczą, modlą się, nawet najspokojniejsi przestają myśleć racjonalnie. Dopiero około południa na ulicach pojawia się burmistrz Puty wraz z szeryfem. Oceniają sytuację, niepewnie planując kontrdziałania. Na szczęście rozwiązanie znajdzie się samo – tuż po dwunastej w południe płazy zaczynają masowo umierać, i już po szesnastej żaden nie będzie rozdymał swych worków rezonansowych w pogardliwej ignorancji dla nieszczęśliwych ludzi. Grupy mężczyzn zbiorą wszystkie żaby z Tupelo na kilku wielkich stosach i podpalą, a potężny smród będzie unosił się nad miastem jeszcze przez kilka godzin.

Co tego dnia zrobią Badacze, zależy tylko i wyłącznie od nich. Jeżeli jednak pojawią się w jakimś miejscu publicznym (choćby tylko w głównej izbie gospody) mogą przekonać się, że autochtoni nie są nastawieni przyjaźnie. Wrogie spojrzenia i szept będą znaczyć drogę Obserwatorów przez miasteczko. Gdyby chcieli zacząć poważniejsze śledztwo, to, niestety, póki co nie uda im się jeszcze zdobyć żadnych informacji. Zasugeruj graczom, że najlepszym wyjściem byłoby pozostawanie w swoich pokojach – przynajmniej na razie. Bohaterowie nie powinni mieć za to problemów z zaśnięciem...

DZIEŃ TRZECI

Jedno uklucie komara nie jest bardzo bolesne. Dopiero trzecie... Tak, środa oznacza komary. Roje, wielkie chmary tych małych krwiożerczych owadów wypełnią każde pomieszczenie, kłusząc mieszkańców i bydło w Tupelo. Prawie natychmiast po ataku roju komarów umrze trzynastoletni Frank Hudmond, uczulony na nie pupil panny Straightstreet. Tłum, wzburzony śmiercią pierwszej ofiary, nie bacząc na wszechobecne złowrogie byczenie zażąda głów. Nienawiść skoncentruje się na Badaczach...

Lepiej byłoby dla nich, gdyby nie znajdowali się w gospodzie około dziewiątej rano. Jeżeli wybędą gdzieś wcześniej, spraw, Strażniku, by w miarę możliwości byli świadkami szturmie mieszkańców na ich pokoje i szybkiej interwencji szeryfa. Jeśli będą w rzeczonym czasie przebywać w „Just Inn”, także tylko interwencja Horace'a Walpole'a ocali Odkrywców przed linczem. Tak czy inaczej, szeryf będzie chciał porozmawiać z nimi *post factum*. Widząc Badaczy skłoni tylko lekko głowę i od razu przejdzie do rzeczy:

– Panowie! Przybyliście do naszego spokojnego miasteczka przedwczoraj. Od tego czasu nawiedziły nas trzy nieszczęścia, każde tragiczne w skutkach. Mówiąc szczerze, nie wiem czy macie z tym cokolwiek wspólnego. Lepiej dla was, żeby tak nie było. W normalnych okolicznościach kazałbym wam opuścić Tupelo, ale nie mam pewności czy nie sprowadzilibyście nieszczęścia na innych. Upprzedzam więc was solennie – jeśli na któregoś z was padnie choć cień podejrzenia, nie zawaham się wszystkich was powywieszać jak psów. I módlcie się, żeby był już spokój i udały się prestiżowe obchody stulecia naszego miasteczka. Dla waszego dobra...

Po tych słowach szeryf odejdzie. Tego samego dnia zdarzy się jeszcze kilka istotnych rzeczy. Przede wszystkim – komary znikną przed zachodem słońca. Ludzie, korzystając ze świeżego powietrza, wylegną na ulice. Do uszu Badaczy dojdzie, że odbyć ma się msza błagalna w miejscowej świątyni. Zasugeruj im, Strażniku, że niestawienie się na niej może być odebrane przez miejscowych jako przyznanie się do winy.

Msza zgromadzi olbrzymią większość mieszkańców Tupelo. Wrogie spojrzenia posyłane przybyszów ustąpią miejsca błagalno-rozpaczliwym, kierowanym na Sługę Bożego. Po raz pierwszy Badacze będą mieli okazję ujrzeć pastora – sędziwego Edgara Rice'a. Ten wysuszony staruszek o długim nosie, zerkający wokół spode łba, już na pierwszy rzut oka nie budzi zaufania (na kolejne zresztą też nie).

PRZYGODA

Teraz uwaga, Strażniku! Jeżeli wśród bohaterów jest osoba duchowna, teolog lub ktokolwiek znający NAPRAWDĘ dobrze liturgię mszy świętej, pozwól mu zauważyć, że posługa duchowa odprawiana jest w dość dziwny sposób. Pastor ma wyraźne problemy z liturgią i kolejnością modlitw, a czasami zamiast właściwych słów mówi kompletne bzdury. Ta irytująca, lecz wydawało by się mało istotna przesłanka okaże się ważna dopiero w dalszej części przygody. Pozwól więc wybranemu bohaterowi zakonotować ją w pamięci, jednak bez robienia specjalnej sensacji. Pastor Rice wygłosi kazanie w tonie apokaliptycznym, także reakcję wiernych określić można jako wręcz historyczną. Tym dziwniejsze powinno wydać się Badaczom zachowanie trzech mężczyzn stojących bardzo blisko nich, którzy nie dość, że nie reagują tak jak tłum, to jeszcze w najlepsze dyskutują szeptem. Ich zachowanie powinno spowodować bohaterów do zainteresowania się nieznajomymi. Gdy nasi dzielni chłopcy spróbują podsłuchiwać, usłyszą tylko (wyraźnie, może wręcz trochę za wyraźnie, ale o tym szal!) następujące słowa: „Jutro o zmroku pod starą wozownią”. I tyle. Po skończonym nabożeństwie mężczyźni rozejdą się i znikną w tłumie. Podobne rozwiązanie sugeruję Badaczom.

DYGRESJA – IT'S A FINAL COUNTDOWN

Zanim zacznie się czwarty dzień, pora na małe podsumowanie. Oto Tupelo, Nowy Meksyk, nawiedzają mityczne plagi egipskie. Jak podejrzewam, każdy nie w ciemnię bity Badacz już się tego domyślił, a może nawet i próbował analizować ów fakt na różne sposoby, metainterpretować i uzasadniać. Nic z tego. Póki co, Odkrywcy nie znają nawet okrucza prawdy. I wiele jeszcze przejdą, nim go poznają. Na razie mogą tylko przewertować Pismo Święte w celu ustalenia w zarysie harmonogramu plag na dni następne (sugeruję tu wręczenie graczom prawdziwej Biblii).

Już wszystko jasne? Tak, muchy, potem pomór bydła, potem krosty, grad, szarańcza, ciemności i śmierć pierworodnych. Aż wreszcie wyjście Żydów z Ziemi egipskiej. Jak rozumiecie te wszystkie fakty?! Czy to naprawdę Ręka Pana? A może sprytna manipulacja, na przykład kościelnych spiskowców? Ale, w takim razie, po co? Czy ma to cokolwiek wspólnego ze zbliżającą się datą Nadejścia? A może to starożytne zapiski zostały błędnie zinterpretowane?

I jeszcze jedna uwaga organizacyjna: kolejne plagi przemijają, ale ich skutki pozostają. Przez te kilka dni miasto postarzało się bardziej, niż przez całe sto lat swego istnienia: domy niszczały, mury popękały, wszędzie czuć straszliwy odór. Także ludzie nie zachowują się jak zwykle. Niewytłumaczalne wydarzenia przerażają prostych i bogobojnych mieszkańców Tupelo – są jak transie, czekając na nieuniknioną, ich zdaniem, zagładę. Pewna grupa, niepomna czasu, jaki zabrało to Mojżeszowi, podejmuje wyprawę przez pustynię do El Paso. Zdrowy rozsądek, a może raczej resztki instynktu samozachowawczego zdają się zachowywać tylko burmistrz Puty, pastor Rice, szeryf Walpole i panna Straightstreet. To oni starają się zaprowadzić porządek na ulicach, chronić ludzi przed plagami i doczekać wreszcie pierwszego pociągu po zakończeniu zbrodni, upragnionego niczym zbawienie.

O tych wszystkich rzeczach musisz, Strażniku, pamiętać, by zbudować klaustrofobiczną, apokaliptyczną wizję dni Wielkiego Odliczania w Tupelo.

DZIEŃ CZWARTY

Muchy są lepsze od komarów – nie gryzą. Za to bzyczą w dalece bardziej denerwujący sposób, straszliwie śmierdzą i szybciej latają. Mało jest tego poranka osób, które w żaden sposób nie zabezpieczyły się przed kolejną plagą. Zatrzaśnięte na glucho okiennice, uszczelnione moskitiery, szarpana bzyčeniem cisza – tak wygląda Tupelo. Bohaterowie zapewne także odcięli się od muszych chmur na ulicach – jeśli nie, to marny ich los. Każdy wie jak irytująca jest samotna mucha latająca po pokoju. Teraz wystarczy przemnożyć tę irytację przez dziesięć tysięcy...

Na szczęście, zgodnie z cichą nadzieją mieszkańców, i tym razem roje owadów znikną przed zmrokiem. Bohaterom nie zostanie wiele czasu, by przekraść się pod starą wozownię (a wiercie mi, na pewno zechcą się tam udać). Na miejscu faktycznie zauważą trzech

mężczyzn z kościoła, znów rozprawiających o czymś z przejęciem. Rozmawiają oni przez chwilę, po czym zaczynają się przekradać gdzieś opłotkami. Badacze śledzą ich? Doskonale, o to chodziło!

Tropienie potrwa około piętnastu minut. W pewnej chwili, w krzakach, na drużynę runie nagle kilkunastu ludzi, uzbrojonych w pałki. Usłyszą jeszcze tylko okrzyk „Nie zabić mi którego!” i po chwili szamotaniny wszyscy legną ogłuszeni (żeby uciąć protesty, Strażniku, możesz pozwolić im poturlać sobie trochę kosteczkami – a co! I tak Ty jesteś szefem).

Świadomość odzyskają w biurze szeryfa, skrzepowani „w baleronek”. Oprócz gospodarza nad bohaterami pochylają się jeszcze z przejęciem burmistrz i pastor. Zauważywszy przebudzenie aresztantów, pierwszy przemówi szeryf.

– No, teraz spotykamy się w bardziej jednoznacznej sytuacji. Zadyndacie o wschodzie słońca. Chcecie jeszcze coś powiedzieć?

Łatwo wyobrazić sobie potok słów, jakim bohaterowie zaleją szeryfa i pozostałych obecnych. Ci wysłuchają cierpliwie argumentów Badaczy, po czym burmistrz przedstawi wersję wydarzeń, jaką poznali miejscowi notable.

– Stary Goodwill Hunting mówi, że zobaczył, jak się kręcicie w okolicy jego obory. Ponoć mieliście to – tu wyciąga zza pleców puszkę oznaczoną trupią czaszką – dodawać do żarcia jego krów-rekordzistek. Skrzyknął więc chłopaków z okolicznych farm, razem przetrzepali wam skórę i odstawili tutaj. Nie widzę powodów, by mu nie wierzyć – to zacytuję, a wy nieznane nikomu przybłędy.

Teraz pora na prawdziwy popis retorycznych zdolności Badaczy. Muszą w jakiś sposób przekonać zebraną trójkę, że to oni są ofiarami prawdziwych spiskowców, że chcieli zapobiec dalszym nieszczęściom itd. Tak naprawdę tylko jedna propozycja może po skutkować – „Zaczekajmy do świtu, jeżeli byłoby zachoruje, to nie może być nasza wina – przecież noc spędzamy tutaj”. Pozwólmę potrudzić się Badaczom w poszukiwaniach tego argumentu. Jeśli jednak padnie, to miejscowi nań przystaną – choć z ociąganiem. Pod czujnym okiem szeryfa Odkrywcy mogą zapaść w płytki sen.

DZIEŃ PIĄTY

Szczęście w nieszczęściu – w piątek rano padnie całe bydło, wszystkie krowy, owce i kozy w całym Tupelo i podmiejskiej okolicy. Rozgoryczenie mieszkańców sięgnie zenitu – dwóch farmerów popchnię samobójstwo z rozpacz. Jeden z nich to znany już bohaterom Goodwill Hunting, drugi to siedemdziesięcioletni Isiah Morestone, posiadacz największego stada krów w okolicy. Hunting zastrzelił się we własnej stodole, a Morestone powiesił się w kuchni na pasku. Burmistrz, człek niegłupi, dostrzega w Badaczach, dość inteligentnych ludziach miasta, nadzieję na wyjaśnienie tajemnicy. Wiedząc jednocześnie że ma ich w garści, odwiezda Odkrywców nad ranem w celi, informuje o wydarzeniach w miasteczku i składa propozycję nie do odrzucenia.

– Posłuchajcie, panowie. Osobiście, w obliczu tych wydarzeń, nie wierzę w waszą winę. Ale *vox populi vox dei*, a mieszkańcy, oczekujący na obchody, są przekonani o waszej odpowiedzialności za plagi. Dlatego proponuję układ: udam, że jednemu z was udowodniono winę a reszta to ofiary jego knoń. Pozostali zostaną uwolnieni i spróbują rozwikłać tę zagadkę. Jeśli się uda – uwolnimy nieszczęśnika. Jeśli nie, zostanie oczywiście stracony. Pozostaje wam wybrać tego jednego, który zostanie tu w areszcie.

Szeryf spytany, czy jest jakieś inne wyjście uśmiechnie się po nuro i rzuci: „Tak, możecie zawisnąć wszyscy”. Tak więc Badaczom pozostaje wybrać spośród siebie tego jednego, o którego życie toczyć będzie się dalsza gra. Szeryf da im na to czas do następnego dnia. Uświadom, Strażniku, bohaterom, że naprawdę nie ma innego wyjścia. Nikt już nie wierzy w możliwość powstrzymania kolejnych nieszczęść, a szpetoty (patrz Biblia) ludzie boją się chyba najbardziej.

DZIEŃ SZÓSTY

Zgodnie z treścią Biblii szósty dzień przyniesie okropne wrzody i pryszcze wszystkim mieszkańcom Tupelo. Przerażeni swym wyglądem pozamykają się w domach, niezbyt ułatwiając Bada-

czom ich i tak trudną misję. O dziwo, Odkrywców nie dotknie straszliwe przekleństwo – i mogłoby to być kolejnym argumentem za ich winą, gdyby nie fakt, że nikt nie będzie miał okazji obejrzeć „miastowych”. Pora zatem rozpocząć śledztwo.

Niewielkie jednak mogą być jego rezultaty. Niczego nie dadzą oględziny miejsca bijatyki, zagładanie do stodół czy studni. Pozwól tylko Odkrywcom, przy okazji tych bezowocnych poszukiwań, zapoznać się z dziwaczną topografią Tupelo – miasta zbudowanego w kształcie... No właśnie, czy po szczegółowym opisie trasy, jaką zrobili Badacze (twoja w tym głowa, Strażniku) komukolwiek przyjdzie do głowy zastanowić się nad planem Tupelo? Pewnie nie, a szkoda. Bo z lotu ptaka główne uliczki bez wątpienia układają się w pentagram. Zdarza się. Dojście do tego wniosku nie powinno być jednak zbyt proste.

I chyba dnia szóstego nie już poza tym nie da się zdziałać. Pozostaje czekać – może niedziela, dzień święty, przyniesie jakieś rozwiązanie?

DZIEŃ SIÓDMY

O siódmej rano grad wielkości strusich jaj zabił nauczycielkę – biedaczka nie zdążyła schronić się przed gwałtownością niespodziewanej, potężnej burzy. Wielkie bryły lodu jeszcze przez wiele godzin spadają na Tupelo, niszcząc domy i drogi, tory kolejowe, zwalając drzewa, zabijając konie. Gdy wszystko urywa się nagle około południa, miejscowość przypomina obiekt intensywnego bombardowania artyleryjskiego. Ciało panny Straightstreet leży roztraskane w wąskiej uliczce przed domem, a jej oczy mają zagadkowy wygląd, gdy patrzy niewidząco w niebo zza okularów w rogowej oprawie. Wszyscy wydają się być do głębi poruszeni tą absurdalną śmiercią młodej, inteligentnej dziewczyny z miasta.

W kilkanaście minut po uspokojeniu całkowicie już sterroryzowanych mieszkańców szeryf wraz z pastorem Rice'm odnajdzie Badaczy. Pastor omiecie ich swym spojrzeniem, mruknie coś pod nosem i uśmiechnie się boleśnie. Szeryf zacznie mówić.

– Wielebny Rice postanowił podzielić się z wami swymi spostrzeżeniami. Jako osoba duchowna brzydzi się donosicielstwem, więc powiedział wszystko mi, stróżowi prawa, a ja powtarzam wam jego słowa. Otóż, w wyniku analizy Pisma Świętego, a szczególnie fragmentów... zresztą wszyscy wiemy, których... wielebny Rice doszedł do pewnych wniosków. Otóż przypomniał mi się pewny osobnik, wyznania... mojżeszowego właśnie, który zamieszkiwał jeszcze tydzień temu w Tupelo. Żyd ten, Ethan Burbank, nie był przez nikogo widzianym od wieczoru w zeszłą niedzielę. Przyznacie panowie, że to podejrzane, dlatego też sądzimy z pastorem, że tym tropem powinniście podążyć, by ocalić swego kamrata. Burbank zamieszkuje pod numerem 87, przy drugiej przecznicy od drogi, na której mieści się fryzjer – znajdziecie ten dom bez trudu.

Jeżeli Badacze zechcą zadawać jakieś pytania, dowiedzą się, że o owym Żydzie tak naprawdę mało wiadomo – ot, żył sobie w Tupelo od dosyć dawna, nie wadząc nikomu, nie miał rodziny ani znajomych, całe dnie przeziadując w domu. Często sprowadzał jakieś książki z Phoenix, czasem także z Nowego Jorku, i później studiował je całymi nocami. I tyle.

Odkrywczy prawdopodobnie podejmą śledztwo w sprawie Ethana Burbanka – to rzeczywiście ich jedyny punkt zaczepienia. Po ustąpieniu gradu wypogodzi się, ale nadzieja napelni serca nielicznych. Jeśli nasi bohaterowie spotkają kogoś z lepiej usposobionych mieszkańców, ten nie tylko potwierdzi informacje od szeryfa, ale rozszerzy je o własne spostrzeżenia. Otóż Burbank często przebiegał się po nocach w fabryczny kombinezon wymalowany w ochronne barwy, smarował sobie twarz czernidłem, brał lampę i ruszał gdzieś poza miasto. Wracał zawsze nad ranem, nieodmiennie zdenerwowany i podniecony. Historia ta powtarzała się co około dwa tygodnie. Jeżeli Badacze zadadzą sobie trud wywiedzenia się o te nocne wędrówki jeszcze kogoś, informator ze zrozumieniem kiwnie głową, i doda, że ostatni raz „cholemy parch” wyprawił się w zeszłą niedzielę i dzięki temu „uniknął tych wszystkich pieprzonych cholerstw”. Teraz można już delikatnie zasugerować Badaczom, że przyszedł czas na rewizję w domu Burbanka, co naj-

łatwiej zrobić podczas mszy, gromadzącej prawie wszystkich mieszkańców Tupelo.

Wejście do lichego domku Ethana nie powinno nastroczać żadnych trudności. W środku bohaterowie zastaną idealny porządek, czystość i świeżość. Brak tu jakichkolwiek śladów po czyjejś obecności w ostatnim tygodniu, ale także po muchach, komarach czy żabach (choć to nie jest tak oczywiste – warto wspomnieć o tym Badaczom dopiero, gdy zapytają). Łóżko jest starannie zaścielone, w kuchni nie ma żadnych artykułów spożywczych czy choćby puszki z kawą. Interesujące, i to bardzo, są natomiast szafki biblioteczki, szczelnie wypełnione od dołu do góry księgami... Właśnie, jakimi księgami?! Pełno tu poszukiwanej na pewno przez Badaczy literatury okultystycznej, kabalistycznych wydawnictw po hebrajsku, ksiąg magicznych; jest także kilka pomniejszych utworów traktujących o Mitach (na wypadek zaistnienia takiej konieczności pełną listę książek pozostawiam do opracowania Strażnikowi). Warto jednak zauważyć, że niektóre miejsca na półce pozostają puste, a niewielka warstwa kurzu pozwala przypuszczać, że ktoś zabrał leżące tam pozycje. To właściwie wszystko, co znaleźć można w domu Ethana Burbanka: żadnych utensyliów religijnych, żadnych obrazów, a w szafie znajdują się jedynie resztki ubrań. Właściciel domu wyraźnie gdzieś się przeprowadził. Tylko dokąd?

Gdy Odkrywczy skończą już przeszukiwanie domku, będzie już dano po zmroku – to zdecydowanie za późno na szwędanie się po okolicy. Odkrywczy wrócą więc zapewne do swych pokoi w „Just Inn”, gdzie czeka na nich bardzo niespodziewany gość: Minnie Hunting, wdowa po Goodwillu, niezbyt młoda, lecz trzeźwo patrząca na świat kobieta. Spoglądając zza ciemnej woalki na Badaczy, przemówi w te słowa:

– Mąż mój, Goodwill, umarł przedwczoraj. Tak jak wszyscy myślicie pewnie, że popełnił samobójstwo na wieść o zarazie krów. To bzdura – był moim mężem i wiem, że nigdy nie zrobiłby czegoś takiego. Został zamordowany przez mężczyzn, z którymi układał się wcześniej w jakichś tajemniczych sprawach. To oni kazali mu napaść na was – zrobił to wiedząc o waszej niewinności. Dlatego przyszedł tu nie tylko by zemścić się za śmierć męża, ale i by wam pozwolić na rewanż. Oto szczegóły całej historii: kilka tygodni temu Goodwill zaczął rzadziej pojawiać się w domu, czasami nie wracał na noc. Wykluczyłam kochankę, wy także byście tak zrobili, znając go... i oglądając w miarę regularnie. Kiedy tylko zaczęły się te nieszczęścia, ci ludzie zaczęli przychodzić do nas do domu. Z całą pewnością zapłacili mu za napaść na was. Tylko tyle wiem, ale jeśli w czymś to pomoże... Zresztą, dziękuję za wysłuchanie. Dobranoc panom.

I nie pozwalając zadać sobie żadnych pytań, pani Hunting odejdzie. Badaczom pozostanie podyskutować, ustalić wstępny plan zajęć na dzień następny i udać się na spoczynek.

DZIEŃ ÓSMY

Ósmego dnia pojawi się szarańcza. Robactwo nie jest tak dotkliwie jak komary, za to zjada doszczętnie pozostałe jeszcze resztki upraw. No i zabiera Badaczom całe przedpołudnie, które mogliby poświęcić na próby odnalezienia Ethana Burbanka bądź śladów tajemniczych prześladowców, morderców Goodwilla Huntinga. Kiedy jednak około piętnastej roje szarańczy znikają, pora na działanie.

Właściwie jest zupełnie nieważne co Badacze postanowią teraz zrobić, gdyż wszelkie ich starania dążące do zlokalizowania Ethana Burbanka uprzedzi sam zainteresowany. Gdy tylko nasi bohaterowie otworzą drzwi do swego pokoju, znajdą pod nimi list krótkiej treści:

„Idźcie cztery mile na północ, aż do wąwozu. Tam czekajcie. Burbanc”

Oto problem przynajmniej częściowo rozwiązał się sam. Niestety, zaraz po wyjściu na zewnątrz pojawi się kolejna przykra niespodzianka: koło wejścia do „Just Inn” leżą okrutnie zmasakrowane zwłoki Minnie Hunting. Na miejscu jest już szeryf, pastor i kilku gapiów, lepiej więc, żeby Odkrywczy udali zaskoczenie i rozpytywali kim była martwa kobieta. Szeryf Walpole, widząc Badaczy, nie omieszka spytać ich na uboczu jak tam wiadome sprawy. Gdy-

PRZYGODA

by wyjawili mu otrzymanie listu od Żyda, szeryf uprzedzi ich o niebezpieczeństwie, jakim może być spotkanie sam na sam z Burbankiem i proponuje (dość natrętnie) swe uczestnictwo w wyprawie. Jeśli Badacze się zgodzą, czytaj następny akapit. Jeżeli jednak nie wyrażą zgody lub w ogóle nie poinformują szeryfa o liściku, przejdź do części „Oh, Jahwe he knows me...”.

I SHOT THE SHERIFF

Badacze wraz z szeryfem wyruszą w stronę wąwozu. Gdy zbliżą się już do niego, Walpole proponuje, by drużyna rozdzieliła się (zorganizuje to w taki sposób, by samemu zostać z jednym tylko Badaczem). Gdy druga grupka odejdzie już na pewną odległość (celem jest dotarcie do wąwozu z dwóch stron), szeryf puści przodem swego partnera, następnie zawoła go, żeby się obrócił i bez wahania... wyszarpienie kolta i strzelił mu prosto w serce. Kto widział „Tajemnice Los Angeles” ten wie, o jakie zaskoczenie tu chodzi. Gracz może protestować – przykro mi, każdy musi odpowiadać za swoją głupotę. Scenę tę trzeba rozegrać na osobności (tylko gracz i Strażnik), a pechowego gracza najlepiej wysłać do domu lub zamknąć w pokoju z piwem i telewizorem. Następną decyzją powinna należeć do bohatera.

Drugą grupkę zaalarmuje odgłos dwóch strzałów. Gdy nadbiegną, a zrobią tak zapewne, ujrzą co następuje: oto u stóp Walpole’a leży martwy Badacz z przestrzelonym sercem. Sam szeryf trzyma się za postrzelone lewe ramię. Na widok pozostałych Badaczy woła: „To ten cholerny żydowski czarownik, strzelał do mnie!”. I rzeczywiście – nie minie chwila, gdy na skarpie pojawi się dziwna postać. Oto wysoki, barczysty mężczyzna w średnim wieku, odziany w białą szatę z licznymi wzorami, z rozwianą i postrzępioną brodą i błędnym wzrokiem. Staje w szerokim rozkroku, uśmiecha się okrutnie i, patrząc na Badaczy, mówi:

– No dalej, Horacy Walpole’u! Podnieś swój pistolet i zastrzel mnie i tych ludzi, tak jak zrobiłeś to z ich kamratem. Strzelaj, Ręka Pana nie pozwoli mi zginąć!

Szeryf krzyknie do Odkrywców:

– Nie widzicie że on kłamie!? Zastrzelcie go, zabijcie! Postrzeczcie nieszczęścia!

Teraz wszystko zależy od Badaczy. Ciekawe jak się zachowają, prawda? Czy uwierzą obłąkanemu Żydowi, czy rannemu, surowemu stróżowi prawa? My już wiemy, kto ma rację, ale czy oni zdołają odkryć prawdę? Jestem optymistą i ufam w wyczucie bohaterów, dlatego przedstawiam wydarzenia jakie nastąpią przy prawidłowym wyborze – szybkiej anihilacji szeryfa Walpole’a. A co będzie, jeśli posłuchają zbrodniarza? Nietrudno przewidzieć. I pamiętajcie – martwi nie czują piachu między zębami. Jaki los spotka zamkniętego w areszcie przyjaciela, łatwo wywnioskujesz z dalszej części przygody.

OH, JAHWE HE KNOWS ME, AND HE KNOWS I'M RIGHT

Jeśli drużyna wyruszyła bez kompanii szeryfa, poprowadź grę tak, by spotkali Ethana Burbanka w chwili, gdy będą bezbronni. On oczywiście nic im nie zrobi, tylko zaprowadzi Badaczy do swego obozowiska i rozpocznie rozmowę; akcja tak samo potoczy się po strzelaninie (czy innym rzucaniu kamieniami).

Obozowisko starozakonnego, ukryte w jaskini w głębi wąwozu, robi piorunujące wrażenie. Skromne posłanie sasiaduje z potężnym ołtarzem pełnym precjozów, kielichów i zakrzepłej zwierzęcej krwi. W pobliżu, na zaimprovizowanym stoliku, obok łojowej świecy, leżą książki, których ujrzenie nie śniło się nigdy Badaczom. Na leżącej na ziemi skórze siada Burbank, wskazuje też miejsca swoim gościom. Teraz nastąpi scena wyjaśnienia, która stanowi dla Strażnika duże wyzwanie – jak każde odgrywanie kogoś, kto zbyt wiele dowiedział się o porządku świata. Burbank nie mówi normalnie, pełnymi myślami i zdaniem. Porozumiewa się raczej obrazami, skojarzeniami, krótkimi hasłami i rozwlekłymi tyradami nie dotyczącymi tematu. Ja tylko wyłożę przekazywaną przez niego myśl – reszta w rękach Strażnika:

Tupelo jest domem wielkiej, kosmicznej siły. Siły potężnej, uśpionej, ale coraz bliższej powstania. By mogła wydostać się na

powierzchnię i obdarzyć swych zwolenników nieograniczoną władzą, potrzebne jest bardzo nietypowe nabożeństwo – ochotę spotkania z Przedwiecznym wyrazić muszą wszyscy mieszkańcy Tupelo na specjalnej uroczystości. Prawdziwymi kapłanami Złego są ludzie przygotowywani do tej roli od małego: Arthur Puty, syn doktora Otherwise’a Puty’ego, słynnego kultysty z Nowego Orleanu, Edgar Rice, udający pastora, a w rzeczywistości główny kapłan kultu, i wreszcie Horace Walpole, surowy wykonawca nieludzkiego prawodawstwa. Tak się złożyło, że prawdę o ich celu poznał właśnie on, Ethan Burbank, drobiazgowo przestrzegający Prawa starozakonnego mieszkaniec Tupelo, a przy okazji badacz Mitów. Prerażony wizją nadejścia Lewiatana zwrócił się o interwencję do swego Pana. I Jahwe go wysłuchał, sprowadzając na niewierne miasto nieszczęścia, dotykające także, nieczym Egipcjan, niewinnych mieszkańców. Miało to odwieść ich od udziału w uroczystościach (urządzanych pod oczywistym pretekstem), ale jak na razie nie odniosło to oczekiwanego skutku – ludzie nie przestali ufać swym przywódcom. Burbank wyraża myśl, że może śmierć pierworodnych wszystkich mieszkańców pozbawi ich zaufania do mrocznych kapłanów. Pograżony w swym religijnym zaślepieniu Burbank traktuje te nieuchronne śmierci niewinnych jako konieczność. Jednak zapytany o inne możliwości powstrzymania obłędnego obrzędu wspomni o zamordowaniu wszystkich Wtajemniczonych w dzień poprzedzający ceremonię – a więc jutro.

Teraz Strażnik powinien uświadomić graczom, że to najlepsze rozwiązanie, bo przecież lepsza jest śmierć kilku drani niż kilkudziesięciu niewinnych istot ludzkich (a i szanse na ocalenie partnera zamkniętego w areszcie wydają się tu większe). Przed snem (oczywiście w jaskini) Badacze będą jeszcze świadkami tajemniczych modlitw Ethana Burbanka, odprawianych po hebrajsku. O dziwo, mężczyzna zachowuje się tak, jakby z kimś rozmawiał...

DZIEŃ DZIEWIĄTY

Kiedy Badacze się obudzą, będzie jeszcze ciemno – i to nawet bardziej niż wczorajszego wieczora. Wokół nie ma właściwie nic poza czernią. Cholerne egipskie ciemności! Dopiero gdy Ethan Burbank się obudzi, wręczy Badaczom lampę naftową (żadne inne urządzenia, włącznie z zapalnikami, nie chcą działać). Będzie życzył im powodzenia i obieca wstawić się za nimi w modlitwach. Teraz już naprawdę WSZYSTKO zależy od graczy.

Nie ma tu miejsca na dokładne opisywanie cichych i głośniejszych mordów, jakie tego dnia będą miały miejsce, ciężko zresztą przewidzieć taktykę Badaczy. Trzeba pamiętać o specyfice sytuacji – tylko oni posiadają światło w absolutnych ciemnościach, które nawiedziły Tupelo. To daje im pewną przewagę, ale czyni także doskonałym celem. Kultysty okażą się nadspodziewanie groźnymi przeciwnikami, a ciemności wyostrożą im tylko pozostałe użyteczne zmysły. Tak oto proste zabranie dziecku cukierka okaże się próbą godną wyrwania go samemu Cthulhu (no dobrze, to nie jest najlepsze porównanie...). Nie zapomnij także, Strażniku, o uwiecznionym kompanie – to jego uwolnienie powinno być pierwszym celem drużyny. W innym wypadku służy ciemności błyskawicznie i bez skrupułów pozbędą się go.

TAK ZWANY EPILOG

I to właściwie już wszystko. Jeśli graczom udało się zamordować obu (lub wszystkich trzech) „charakter noir”, następny dzień przywita Tupelo bardzo ładną pogodą i, przede wszystkim, spokojem. Jeżeli Badacze zdołają wyjaśnić wszystko mieszkańcom, ci ugoszczą ich jeszcze przez trzy dni – wtedy bowiem pojawi się pierwszy pociąg. Jeżeli się im nie uda, muszą ukrywać się na prerii, a potem w biegu wskoczyć do pociągu, bo obywatele będą ściagać ich, nieświadczeni komu zawdzięczają ocalenie.

Odkrywczy mogą też chcieć odnaleźć Ethana Burbanka. Nic z tego. Jaskinię zastaną zupełnie pustą, bez żadnych śladów jego bytności. Mężczyzna wyruszył pewnie szukać nowego miejsca, gdzie mógłby zamieszkać.

Z dala od Tupelo.

ŚWIAT MROKU

Spostrzeżenia Tomka wiele razy już mnie zadziwiały, tym jednak razem przeszedł samego siebie. Kiedy kilka lat temu czytałem podręcznik do **Wampira**, nie zauważyłem, że żaden z jego autorów nie położył nacisku na jakże ważny element życia krwio pijcy – na przemianę. Na szczęście (lepiej późno niż wcale) zwrócił na to moją – i, mam nadzieję, Waszą – uwagę Tomek, jakże słusznie starając się pokazać, że to istotna rzecz. Co prawda moje spojrzenie na przekazanie Mrocznego Daru jest inne, ale chyba to lepiej, że nie jesteśmy jednomyślni.

(tk)

Siedem Świec

Tomasz Andruszkiewicz

Tekst nieautoryzowany przez firmę White Wolf.

Tej nocy wiał porywisty wiatr, który szarpał gałęzie drzew jakby chciał wyrwać im świeżo wypuszczone liście. Po niebie przewalały się tłumy ciemnych chmur, spomiędzy których błyskał czasem księżyc; ziemia była sucha, a powietrze duszne, ale nie zapowiadało się na upragniony, ożywczy deszcz. Krzysztof stał w bramie kamienicy drżąc ze strachu i podniecenia. Zbliżała się godzina wyznaczona na spotkanie i z każdą chwilą czuł coraz szybsze bicie serca; nie bał się samego aktu przemiany, ale raczej nieodwracalnych skutków. Wiedział sporo o krwio pijcach; Magdalena, która obiecała mu nieśmiertelność, potrafiła godzinami opowiadać o fascynującym społeczeństwie Kainitów, mocach rodzących się z krwi, nocnej egzystencji. On sam zaglądał już nie raz w tamten zupełnie odmienny świat – jego protektorka poila go czasem własną krwią – ale wiedział, że była to tylko nędzna namiastka, tak jakby stał u podnóża Niagary rozkoszując się wodnym pyłem niesionym przez wiatr, zamiast rzucić się w otchłań wodospadu.

Zdawał sobie sprawę, że będzie musiał zrezygnować z dotychczasowego życia, ale nie przerażało go to – od świata dostał tak mało. Picie krwi? Palące słońce? To i tak niska cena, za tak wspaniały dar: wieczne życie, poczucie bycia niezwykłym i... no tak: ona. Cóż oznaczają te przeszkody, jeśli nagroda umożliwi mu wspięcie się na wcześniej niedostępne szczyty możliwości, odegranie się z nawiązką na wszystkich, którzy znaleźli się na jego „czarnej liście” za kłamstwa, oszczerstwa, niewybredne żarty czy jawne świństwa...

Z rozmyślań wyrwał go stukot szpilek dochodzący z głębi bramy; z cienia wyłoniła się Magdalena, podeszła do niego, pocałowała zimnymi jak lód ustami, wzięła za rękę i wprowadziła do klubu mieszczącego się w piwnicy. Minęli bez słowa trzech ponurych ochroniarzy, przeszli przez salę wypełnioną dymem cygar, przyciemnionym światłem czerwonych lamp i mglistymi postaciami załatwiającymi przy stolikach jakieś ciemne interesy. Zeszli po kręconych schodach w chłodną i mroczną przepaść piwnicy, a potem przez ciasny korytarzyk dotarli do prywatnych apartamentów wampirzycy. Pomieszczenia było zastawione antycznymi meblami, lecz nie wyglądały na muzealne sale lub magazyny galerii – czuć było jakiś autentyzm; wszystko miało tu swoje miejsce, nie było ani jednego zbędnego czy źle ustawionego sprzętu. Wnętrze żyło i widać było, że nie jest wyjęte z jakiejś wystawy, ale służy za mieszkanie.

Magdalena posadziła go przed kryształowym lustrem w ciężkiej ramie. Stała za nim, położyła mu rękę na ramieniu i kazała wpatrywać się w odbicie; po raz pierwszy tego wieczoru odezwała się do niego swym zmysłowym, lekko zachrypniętym głosem:

– Popatrz na siebie, pomyśl czy chcesz przez wieki oglądać swą twarz i zdecyduj się. Jeśli teraz zrezygnujesz, nic się

nie zmieni między nami; jeżeli jednak się zgodzisz, nic już nie będzie takie samo.

Krzysztof chciał krzyknąć, że przecież już dawno się zdecydował, że chce być z nią na zawsze, że nic innego go nie obchodzi, że żadna cena nie będzie zbyt wysoka, ale z zaciśniętego gardła wyrwało się tylko skrzekliwe „Chcę...”. Wampirzyca przyjęła to za zgodę, powstała nad nim jeszcze chwilę (mógłby przysiąc, że zobaczył w jej oczach smutek), po czym odeszła od ofiary i zgasiła światło. Po kilku sekundach całkowitej ciemności strzelił płomień zapałki wydobywając z mroku jej twarz przepelnioną ledwo powstrzymywaną paniką – Magdalena podeszła do lichtarzy stojących na ozdobnej półce i zaczęła zapalać kolejne świece szepcząc:

– Słońce... cielesność... rodzina... ciepło... przyjaciele... miłosierdzie... śmierć...

Potem przeniosła chybotałe światelka na stolik przed lustrem i postawiła przed śmiercielnikiem.

Krzysztof był sparaliżowany strachem, pocił się obficie czując, że stoi nad przepaścią, z której każą mu skoczyć prosto w czarną otchłań. Zdawał sobie sprawę, że nie może się już wycofać, ale sceptyczna warstwa „ja” szukała gorączkowo sposobu ucieczki: *Może udać omdlenie, albo powiedzieć, że źle się czuję, albo że muszę się jeszcze zastanowić, albo...* Jednak wampirzyca nie dała mu zbyt dużo czasu na myślenie; głosem twardym niczym pocisk z karabinu rzuciła rozkaz:

– Unieś prawą dłoń! – Jej głos był tak jadowity i wypełniony jakimś chorobliwym pożądaniem. Krzysztof zaczął drżeć, nie mógł jednak zaprotestować – jego ciało przestało go słuchać. Niewiele zapamiętał z późniejszych wydarzeń: tyle tylko, że gasił każdą świecę palcami wyrzekając się przy tym części swojego człowieczeństwa, a woskiem stygnącym na opuszkach dotykał różnych fragmentów ciała pieczętując je lub podporządkowując. Najbardziej zapadło mu w pamięć wrażenie całkowitej podległości i bezsilności – nie wymuszone gwałtem, ale będące świadomą decyzją. Zanim Magdalena zatopiła kły w jego szyi (a doznania przy tym były ekstatyczne i plugawe) wielokrotnie błagał Boga o ratunek czy chociaż o śmierć; żadna jednak modlitwa nie została wysłuchana. Potem przyszło stopniowe drętwienie kończyn, nieznośna ciężkość powiek i topiąca wszystko fala nieświadomości; nie widział tunelu rozjaśnionego światłem, nie wspominał przeszłości, tylko w momencie śmierci stanął nad otchłanią obiecującą wieczne zapomnienie, miękką mgłą pozbawiającą wszystkich doznań, nieskończoną przestrzeń bez zmartwień, bólu, szczęścia. Wtedy rozdarła go paląca gardło ciecz, wtoczyła na powrót w ciało o poplamionych woskiem palcach leżące przed kryształowym lustrem, kazała mu wrócić, istnieć, cierpieć...

Obudził go lodowaty, przejmujący chłód. Przez kilka chwil starał się znaleźć kołdrę i naciągnąć ją pod samą szyję, ale ręce trafiały tylko na pustkę; wciąż na granicy snu i jawy skulił się do pozycji embrionalnej, ale i to nie na wiele się zdało. Gdy powieki z trudem rozkleiły się, ujrzał nad sobą betonowy sufit i z przerażeniem zrozumiał, że wszystkie obrazy, które ostatnio oglądał, nie były sennym koszmarem. Poderwał się z jękiem i rozejrzał; młde światelko nocnej lampki wydobywało z mroku wielkie łóżce, na którym siedziała Magdalena i patrzyła na niego ze smutkiem. Zanim udało mu się coś powiedzieć, odezwała się ciężko:

– I co, tak sobie to wszystko wyobrażałeś? – Słowa potoczyły się niczym głązy po kamienistym stoku. Włosy kobiety były potargane i rozsypane w nieładzie i w niczym nie przypominały dawnej siły żywiołu ujarzmionej kilkoma spinkami. Na jej zmęczonej twarzy ukazały się zmarszczki, których jakimś sposobem wcześniej nie dostrzegał. Karmionowe usta nie były już zmysłowe i tylko podkreślały boleśnie trupią błądź twarzą, a dłonie wykrzywiły się na kształt szponów. Nawet w stopach leżących na kołdrze Krzysztof dopatrzył się czegoś niewłaściwego – brak im było nieodłącznych, gustownych szpilek, a zbyt długie paznokcie wyglądały odpychająco. Tego było za wiele; chwycił wiszącą na krześle kurtkę i jęcząc wybiegł z pokoju. Wdrapał się na schody, przepchnął się przez zadymioną salę klubu i wypadł na zewnątrz.

Od kilku godzin błąkał się po mieście. Przenikliwy wiatr mroził ciało, lecz gorsze było pocucie pustki i chłodu w środku. Nie pomagał stawiany kołnierz, otulanie się płaszczem, chowanie rąk w kieszeniach; nie mógł zrozumieć ludzi, którzy przemierzali chodniki w rozpiętych marynarkach, koszulach z podwiniętymi rękawami, lekkich bluzkach narzucanych na cienkie sukienki. Czuł się szary, zimny, nieistotny; wszyscy wokół śmiali się, rozmawiali, tańczyli w dyskotekach, całowali się na ławkach i przystankach autobusowych całkowicie ignorując jego obecność. Nie rozumiał ich radości, drażniły go słyszane w barze żarty, szybka muzyka raniła uszy. W pewnym momencie zauważył, że za każdym przechodniem ciągnie się gasnąca smuga kolorów. Gdy przyjrzał się dokładniej, dostrzegł, że każdy ich krok rozsypuje garść kolorowych szkiełeczek, które po chwili gasną i wsiąkają w ziemię. Poczutł raczej niż zrozumiał, że ten gasnący ślad to najważniejsza rzecz na świecie, że bez niego nie ma nic i nic się nie liczy. Postanowił popatrzeć za siebie, chciał dostrzec, że sam też rozrzuca owe okruchy światła i ciepła; pragnął tego jak nigdy dotąd niczego nie pożądał, ale bał się prawdy, którą do uszu krzyczały mu powykrzywane drzewa i obojętne spojrzenia ludzi. Nie mógł znieść tych myśli, więc zerwał się do biegu; przemierzał szaleńczym pędem kolejne ulice, tak jakby chciał uciec przed samym sobą. W pewnej chwili poczuł, że sam coś za sobą zostawia i mimo że wrażenie to wcale nie było przyjemne, poczuł przyływ odwagi. Zamknął oczy, stanął w miejscu i odwrócił się; powoli odchyłał powieki karmiąc własną nadzieję i w pierwszej chwili przeżył nawet rozkosz wielkiej ulgi – zobaczył bowiem, że rzeczywiście znaczył czymś swoją drogę. Gdy jednak otworzył szerzej oczy, znikające pragnienie sprawiło, że jego serce zacisnęło się i skamieniało: na chodniku dostrzegł ścieżkę lodowatego, trupiobiałego pyłu. Upadł na ziemię, a ramionami wstrząsnął spazm; nie rozpląkał się jednak – już nie potrafił. Gorycz zawodu wypaliła emocje; leżał pogrążony w obojętności i chłódzie dopóki naciągający świt wraz z wampiryzm instynktem nie wygonił go do betonowej kryjówki.

Egzystencja każdego Kainity zaczyna się w momencie przeistoczenia. To truizm, nie mniej zdarza nam się o nim zapominać. Jak wyglądała przemiana? Czy ciężar kłótni był od razu odczuwalny z pełną siłą? Jakże aspekty wampiryzmu na początku wydały się najcięższe, a które dojrzały w ciszy i ukryciu? Na ile podobnych pytań umiecie odpowiedzieć po pierwszej sesji z nowymi bohaterami?

Autorzy systemu **Wampir: Maskarada** umniejszają znaczenie tego zwrotnego punktu w życiu każdej postaci; takie jest przynajmniej moje prywatne zdanie. Gdzie w procesie tworzenia bohatera jest położony nacisk na te wydarzenia? Dlaczego wymyślamy gotowego wampira z bagażem przeżytych już lat (proponowane około pięćdziesięciu), a potem staramy się odegrać (tak jak sugeruje mechanizm typowego preludium) wcześniejszą historię człowieka, aż do momentu przeistoczenia, dodając kilka scen związanych z wampirami? Co zrobić, jeśli w trakcie preludium okaże się, że jesteśmy zupełnie inni niż sobie wymyśliliśmy? To przypomina trochę budowanie drogi z dwóch stron naraz zupełnie na ślepo z nadzieją, że odcinki spotkają się gdzieś w środku. Myślę, że właśnie po to jest to nieokreślone 50 lat wampirzej egzystencji, żeby człowieka przemienionego w krwiopijcę dało się jakoś dolepić do gotowej już postaci.

Proponuję wam wyjście alternatywne; wymyślcie sobie w zarysach śmiertelnika i rozegrajcie dokładnie jego przeistoczenie. Niech będzie to początek preludium, nie jego cel. Dzięki temu przeżyjecie dokładnie pierwsze dni (a raczej noce) kłótni. Staniecie twarzą w twarz z najistotniejszymi problemami wampirów: człowieczeństwem wyciekającym jak z rozbitej butelki, koszmarem całkowitej zmiany otoczenia, przerażającymi przeobrażeniami fizycznymi i emocjonalnymi. Spróbujcie zrozumieć czy poczuć, jak to jest na początku; nie musicie dążyć do rozwiązania wszystkich problemów: uciekajcie od nich, odpychajcie je, walczy z nimi. Najważniejsze jest, że dostrzeżecie je sami, a nie przeczytacie o nich w podręczniku.

Nie proponuję, byście każdą sagę w **Wampirze** zaczęli w ten sposób; czasem szkoda czasu na dokładną analizę szczegółów, które – jeśli istotne – same ujawnią się później. Ale warto od czasu do czasu przestać myśleć tylko o tym, czy Książę jest diabolistą, czy udało się uciec Inkwizycji, czy wpływowy Tremer służy Sabatowi, a zastanowić się nad podstawowymi i wspólnymi dla wszystkich wampirów problemami wynikającymi z natury kłótni. Zamykanie bolesnych przeżyć w symbolach i wspomnieniach pomaga uzyskać dystans przydatny do analizy, ale pozbawia ich bardzo nośnej płaszczyzny emocjonalnej i może sprawić, że z czasem wasze sesje w Świecie Mroku zaczną przypominać szachowy pojedynek.

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

Prawa do wydania polskiego lini produktów Wampir: Maskarada™ należą do ISA sp. z o.o.

CYBERPUNK

Wirtualna rzeczywistość to wciąż przyszłość, pytanie jak bardzo odległa. Jeśli niezbyt, to może już w 2020 roku czekają nas Wirtualne Kluby, w których spędzać będziemy 99% swego wolnego czasu? Ja mam szansę tego nie doczekać, ale Wy...

Debiutujący na naszych łamach Krzysztof opisuje swoją wizję wirtualnej rzeczywistości w świecie przyszłości oraz sposobów jej wykorzystania. Trzeba przyznać, że niektóre z pomysłów powinny się spodobać nie tylko nam – skromnym redaktorom. Mam tylko nadzieję, że to dopiero początek futurystycznych tekstów tej klasy na naszych łamach.

(tk)

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ W FUTURYSTYCZNYM ŚWIECIE

Krzysztof „Reaven” Moszyński

Ilustracja: Paweł Głazczka

WSTĘP

Chciałbym zaznaczyć, że nie jest to w żadnym wypadku techniczny opis rzeczy już istniejącej, a jedynie dość szczegółowe zobrazowanie moich wyobrażeń o pewnych rozwiązaniach technicznych, które, być może, kiedyś zostaną wprowadzone.

Temat rzeczywistości wirtualnej poruszany był niejednokrotnie – w filmach, książkach, grach komputerowych czy też komiksach. Prawie każde opracowanie tego tematu jest inne od poprzedniego, a wynika to z faktu, że VR odpowiada naszym wyobrażeniom na temat wyglądu świata za 500-1000 lat. Któż może wiedzieć, co się stanie, do jakich wniosków dojdziemy i jakie technologie opracujemy? Ale pofantazjować można, tego nam nikt nie zabroni.

Poniższy tekst napisałem jakiś czas temu z myślą wprowadzenia sal wirtualnych do świata Cyberpunka 2020. Kłócąc się ze znajomymi o wygląd Sieci (kilka osób twierdziło, że tam właśnie jest VR, ja zaś do tej pory nie potrafię pogodzić się z tą opinią), doszedłem do wniosku, że VR musi być dostępne w tak zaawansowanym świecie, ale nie może to mieć miejsca w komputerze, poprzez bezpośrednie stymulowanie mózgu. W takim wypadku, gdyby zabawa w VR ograniczała się do założenia odpowiedniego hełmu (nawet za kilka tysięcy eurodolarów), ponad połowa społeczeństwa podłączyłaby się do swojego własnego, idealnego świata i bawiła tam aż do śmierci (która nastąpiła by po kilku dniach w wyniku odwodnienia organizmu lub po dłuższym czasie, gdyby organizm podtrzymywał przy życiu medyczną technologią). Tak się stać nie mogło i nie może. Zaprojektowałem więc Sale Wirtualne – miejsca zabaw i spotkań z odmienną rzeczywistością – oraz opisałem dość szczegółowo zasadę ich działania (zgodnie z podstawową zasadą cybera – wymyślaj, co chcesz, ale musi to mieć ręce i nogi). Nie jestem jednakże technikiem (przynajmniej nie w tej rzeczywistości, hłehłeh...), a większość tego, co opisałem, to fantazje, mające raczej niewiele szans na sprawdzenie się w naszym świecie. Cóż szkodzi jednak wprowadzenie ich do światów przyszłości, do systemów takich jak wspomniany już Cyberpunk 2020, Shadowrun czy też nawet jednej z odmian (odnóg?) GURPSa, bądź też dowolnego innego systemu.

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

VR (od angielskiego *virtual reality*) wciąż jest czymś nowym i nie do końca rozumianym. Odkryto, że próba podłączenia VR bezpośrednio do umysłu prowadzi do bardzo szybkiego zatrucia poczucia rzeczywistości oraz różnorakich schorzeń psychicznych. Po dłuższym czasie badani osobnicy nie byli już w stanie odróżnić rzeczywistości od VR, traktowali wszystko jak grę, ich zmysły ulegały przytępieniu, a czas reakcji na różnorakie bodźce znacznie się wydłużył. W końcu umierali, nie mogąc dojść do porozumienia ze swoim mózgiem. Oczywiście nawet to wszystko najpewniej nie odstraszyłoby ludzi od tego rodzaju rozrywki, a jednak ostatnie bezpośrednie połączenie dokonane zostało w warunkach laboratoryjnych już ponad pięć lat temu. Jakaż jest tego przyczyna? Otóż sprzęt umożliwiający bezpośrednie połączenie jest dosyć duży i niesamowicie drogi. Była to główna przyczyna zaprzestania prac nad jego doskonaleniem – po co udoskonaląć coś, co tylko wojsko będzie mogło zakupić, a i to w liczbie zaledwie kilku egzemplarzy? Wymyślono zatem coś innego:

WIRTUALNE SALE

VS to specjalne, duże, prostokątne pomieszczenia, zaprojektowane właściwie wyłącznie na użytek VR. Okazało się bowiem, że – stosując niektóre rozwiązania techniczne z wcześniejszych badań – można stworzyć miejsca, generujące niemal idealną VR, zaś sprzęt do tego potrzebny był na tyle tani, by mogły go użytkować co większe firmy, i na tyle drogi, by nawet dość bogatych ludzi nie było stać na sprzęt takiego zakupu. Firmy jednak poszły na całość. Kilka z nich odkupiło technologie VS i postawiło kilkaset budynków obsługujących takowe sale, po czym udostępniło je ogółowi – za odpowiednią sumę, oczywiście.

Czym się charakteryzują takie VS? Otóż termin VS oznacza specjalne pomieszczenie i urządzenia z tym pomieszczeniem współpracujące. Pomieszczenie jest prawie puste. Prawie, gdyż jego podłogę pokrywa specjalna, plastyczna wykładzina wykonana z elektroczułego materiału – Termaplexu™. Cóż takiego specjalnego jest w tymże materiale? Jest on w pełni plastyczny i niesłychanie czuły na bodźce elektrotermiczne, pod wpływem których potrafi zmieniać kształt. Brzmi ładnie, ale co to oznacza dla VS? Najlepiej wyjaśnię wszystko za jednym razem.

Jak wygląda typowa sesja w VS? Otóż klient stoi na środku sali (jego położenie może niekiedy ulec chwilowej zmianie, ale zawsze wraca na środek sali) i ma na sobie specjalny hełm i kostium. Kiedy znajdując się w świecie VR klient chce iść w jakimś kierunku, po prostu to robi – czyli zaczyna iść. Stawia kroki na wykładzinie, która jednak jest w tym momencie automatycznie przesuwana w kierunku przeciwnym niż maszeruje, więc klient nie zatrzyma się nagle na ścianie – on cały czas znajduje się będzie pośrodku pomieszczenia. Jeśli zacznie biec – wykładzina zwiniana będzie szybciej. Jeżeli poturła się w którąś ze stron – wykładzina przesunie się w stronę przeciwną, w momencie wykonywania samej czynności. Oczywiście klient nie czuje ruchu wykładziny – jemu będzie się wydawało, że znajduje się na olbrzymim terenie, po którym może się poruszać właściwie niczym nie ograniczony. Jeśli w VR będzie chciał podejść pod górkę, elektrotermiczne impulsy uformują niewielkie wzniesienie z wykładziny, pod które będzie się mógł wspinać. Wykładzina nadal będzie się przesuwać, więc może w ten sposób wspiąć się nawet na ośmiotyśięcznik, w rzeczywistości pozostając jednakże jakiś metr nad ziemią. Jeżeli w VR klient będzie po terenie pofalowanym, pełnym dziur i nierówności, materiał emulować będzie tenże teren. Różnicy nie idzie zauważyć – możliwościami, jakie wykładzina oferuje, cieszyć się można nawet bez reszty kostiumu. I to ona jest praktycznie najdroższym wynalazkiem, który umożliwił powstanie VS. Co poza tym? Największym problemem było odanie efektów i wrażeń towarzyszących spadaniu i pływowi. I to rozwiązano, wprowadzając w VS sprzęt zmniejszający panującą w ich wnętrzu grawitację, od niewielkich różnic (przy skokach), aż do grawitacji zero (przy pływowi). Specjalne pola magnetyczne utrzymują wtedy wiszącego bezwładnie w powietrzu klienta na stałej, niewielkiej wysokości. Tyle na temat samych sal, został nam jeszcze

SPRZĘT VIRTUALNY.

który składa się ze specjalnego stroju i hełmu. W hełmie okulary optyczne mają plastyczną obudowę wewnętrzną, dzięki czemu tworzywo dopasowuje się do kształtu łuków brwiowych i oczodołów klienta – tak więc żaden obraz spoza okularów nie dociera do mózgu użytkownika. Odbierane w ten bodźce wzrokowe nie różnią się prawie niczym od rzeczywistych. Cienkie kabelki poprowadzone do nosa i aparat zakładany na dolną szczękę emulują nawet zapachy i smak.

Strój waży niewiele, a ponieważ jest plastyczny, więc swoim kształtem dopasowuje się do właściciela. Umieszczono w nim masę czujników, sensorów i stymulatorów, które mają za zadanie odbieranie bodźców z ciała, mierzenie temperatury i stałą kontrolę stanu klienta. Stymulatory natomiast służą do produkowania bodźców i to one właściwie dają poczucie rzeczywistości i emulują ból (nakłucia i wstrząsy elektryczne), zimno, ciepło – stąd odczuwane uderzenia, ułucia, swędzenie, wiatr, zmiany temperatury, ciężar wirtualnych przedmiotów itp. Kostium pokrywa całe ciało użytkownika, zaś bodźce przez niego dostarczane są siłą rzeczy nieco przytępione – szczególnie ból.

CENNIK I USŁUGI

Wielu ludzi ma ochotę na wirtualne przeżycia, zapisują się więc na listy w wirtualnych klubach (chętnych jest wielu, a stałe członkostwo jest cholernie drogie), czekają na swoją kolej i jadą do danego klubu. Tam bardzo miłe panie (lub panowie, zależy od płci i upodobań seksualnych klienta – musi sobie ustalić, przez kogo chciałby być obsługiwany) pomagają mu się przebrać i prowadzą do jednej z kilku VS. Tam już zajmuje się nim główny komputer. Treść symulacji jest ustalana przy zamawianiu (i opłaceniu, a wszystko płatne jest z góry); można tutaj wybierać z wielu już gotowych scenariuszy, jak i określić własne preferencje, a wtedy pracownicy sami wybiorą coś odpowiedniego. Zabawa w VR jest w 98% bezpieczna, jak dotąd zdarzyło się tylko kilka wypadków i to wyłącznie na początku, kiedy sprzęt dopiero testowano. Niewykluczone jednak, że po zakończonej sesji klient będzie miał kilka siniaków na ciele i będzie mocno obolały – w końcu jego mięśnie pracowały przez cały czas sesji!

Ceny:

- za 1 termin 50e\$ za pół godziny
- za następny termin, który ma mieć być nie wcześniej niż tydzień od poprzedniego 80e\$ za pół godziny
- karta stałego klienta (daje możliwość odbycia sześciu półgodzinnych sesji w ciągu miesiąca, w terminach ustalonych przez klienta) 300e\$ (+40e\$ za przedłużenie zabawy o kolejne pół godziny)

Niech wam się nie wydaje, że pół godziny to mało – owszem, przy jakimś spokojnym i przyjemnym programie (choćby sex-party na trzydzieści osób) nie jest to dużo, ale np. pół godziny ostrej gry w tenisa to szczyt możliwości przeciętnego człowieka. Zabawy „w wojnę” kończą się często dużo szybciej – nie dlatego, że program dobiega końca, bo ten trwa zawsze tyle, za ile zapłacono, ale dlatego, iż detektory powiadamiają, że klient niedługo może stracić przytomność z przemęczenia. Bezpieczeństwo klientów to podstawa, więc taki program zostaje przerwany, a klient może go ewentualnie kontynuować po podpisaniu odpowiedniego oświadczenia (bierze całą odpowiedzialność na siebie).

CO TO OZNACZA DLA NAS. GRACZY I MISTRZÓW GRY?

Jeżeli jeszcze nie dostrzegacie oczywistych plusów wprowadzenia klubów wirtualnej rozrywki do swoich przygód, podpowiem wam kilka z nich:

* **Przygody.** Wyobraźcie sobie gracza, który zostaje uwięziony w jednym z komputerowych światów podczas zabawy

w klubie (może akurat lokal zajęli terroryści, albo dawni wrogowie gracza i nie ma kto odłączyć programu, a komputerem zajają się właśnie ich netruner...). Postać zmuszona do spędzenia w takiej wirówce kilku godzin, a nie 30 minut może być przez dość długi czas niezdolna do chociażby samodzielnego odżywiania się. Zerwanie hełmu jest teoretycznie możliwe, ale to pogarsza tylko sprawę – gracz nie wydobędzie się z sali, jeśli mu się na to nie pozwoli, a w tym momencie staje się podatny na ataki niewidzialnych wrogów. Pamiętajcie, że każde uderzenie boli! Co z tego, że dużo słabiej, niż normalnie – a jeśli netruner ustawi skalę na porównywalną do naszej rzeczywistości? Ile wytrzymacie, będąc bitym i katowanym przez istoty, których nie widzicie? I postać znów wraca do gry (jeśli można to tak jeszcze nazwać...). A zabawa dopiero się zaczyna...

* **Treningi.** Nie wiem, jak odbywa się to u was, ale u mnie podczas sesji gracze nie mają specjalnie możliwości rozwoju, a jeśli już to kilku specyficznych umiejętności – na ogół związanych z walką bądź prowadzeniem pojazdu. Technik, spędzający czas pomiędzy przygodami w warsztacie, nie dostaje za to punktów doświadczenia (przynajmniej według podręcznika, bo u mnie właśnie w ten sposób się rozwija), a w czasie sesji ile razy może skorzystać ze swych zdolności? Właśnie te przerwy między przygodami to czas na rozwój większości zdolności – gracz musi po prostu opisać w miarę logicznie co porabiał, a ja mu za to podnoszę wartości umiejętności. Sesja jest od grania, nie od zbierania doświadczenia. I w tym momencie wchodzi na scenę Kluby Wirtualne – idealne miejsce na treningi (jak i na pozbycie się kasy – zauważyliście, że są dosyć kosztowne?).

* **Bezpieczny sex, spotkania na odległość.** Czemu by nie? Kto powiedział, że komputer nie może umieścić kilku (kilkunastu nawet) osób w jednym scenariuszu? Nie muszą być w tej samej sali (nawet nie mogą...), a nawet w tym samym klubie (bo w końcu takich sal w jednym klubie jest najwyżej cztery, góra pięć)! Muszą tylko mieć duuuużo gotówki i wcześniej wszystko załatwić (Tu mała uwaga: w takim wypadku potrzebny jest transfer danych pomiędzy komputerami różnych klubów – przez Sieć oczywiście. A co się stanie, jeśli do transmisji podłączy się jakiś złośliwy netruner? Aż strach pomyśleć... Ale zrobić tak można!)

* **Tło.** Cóż lepiej pasuje do światów przyszłości niż rzeczywistość wirtualna?! Bohaterowie niezależni bawiący się w klubach, sensacyjne wiadomości o wypadkach w wirtualnym świecie, budynki wysadzone w powietrze przez Partię Przeciwników Sztucznych Rzeczywistości... To tylko przykłady. Ruszcie głową, MG, pozwólcie też wykazać się graczom. Na pewno tekst ten do CZEGOŚ wam się przyda. Oby...



Redaguje zespół:
Boski Pompejusz,
Boski August,
Boski Klaudiusz

Stale współpracują:
Boski Yossa,
Boski Sławek

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

Warhammer

- Nie obawiaj się wędrowcze, jestem bez broni...
- Stać! Kto idzie?
- A teraz jednym rzutem tego magicznego bumerangu zetnę ci łeb...
- Jak gdyby nigdy nic otwieram wrota do lochu...

Cyberpunk 2020

- Wstaw sobie nowe implanty, zardzewiały bubku...
- Hej! Chyba wlałeś na pole minowe! Poczekaj, już biegnę...

AD&D

- Nie jesteś taka piękna jak głoszą legendy...
- Hej, pokrako! Możesz mi wskazać wyjście z tych lochów...
- Hej stary! Daj tyka...

Wilkołak: Apokalipsa

- Myślisz, że jak jesteś myśliwym, to ci wolno na wszystkie wilki polować?
- Nie przyglupie, nie pracuję w cyrku!
- A dla ciebie draniu, mam w prezencie kotek...

Zew Cthulhu

- Patrzcie panowie! Ośmiornica.
- Nie pchaj się potworze, bo ci macki poodcinam...
- Uciekłeś z Arkham? Pierwsze słyszę...
- Takich jak ty powinno się zamykać w zoo.

Shadowrun

- Oddawaj pieniądze żółtku!
- Choć jesteście moimi przyjaciółmi, to muszę stwierdzić, że jesteście bandą kretynów...
- Sprawdzam czy drzwi są pod napięciem...

Serdeczne podziękowania dla
Gabriela von St. Germain.

W dalszym ciągu liczymy na waszą pomoc
przy tworzeniu tej rubryki.

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Jabłko – owoc podobny do gruszki.

Jajecznicza – słowo, którego nie należy wymawiać w pobliżu wysiadującej jaja smoczy.

Jama – w przyrodzie występują dwa gatunki jam: Jamy Zwyczajne, w których nie ma nic ciekawego i Jamy Do Których Wpadają Poszukiwacze Przygód, na których dnie znajdują się zastrzone pale pokryte śmiertelną trucizną.

Jamnik – bojowa rasa psa myśliwskiego używana do polowań na krasnoludki.

Janosik – górska odmiana Robin Hooda.

Jarek – niewielki, płytki jar.

Jarmark – magiczne miejsce, w którym w niewyjaśnionych okolicznościach znikają pieniądze.

Jaskinie – w dawnych, dobrych czasach jaskinie były zamieszkiwane przez ludzi. Jednak nic, co dobre nie trwa wiecznie. Pewnego dnia człowiek został wygnany z jaskiń przez smoki i teraz musi się męczyć mieszkając w ciasnych, brudnych i śmierdzących miastach. Ale nie wszyscy ludzie pogodzili się ze swym losem. Garstka rycerzy wciąż walczy ze smokami, aby pewnego dnia ludzkość mogła powrócić do swych pradawnych siedzib.

Jaskółka – panuje powszechne przekonanie, że gdy zaczynają nisko latać jaskółki, to zanoszą się na deszcz. Jest to bardzo durny i z gruntu nieprawdziwy przesąd. Deszcz zaczyna padać gdy ktoś rozgniecie pajaka.

Jasnowidz – poszukiwacz przygód, który idzie podziemnym korytarzem na końcu drużyny i w kółko powtarza: „Zaraz nas coś zabije. Mówiłem, żeby tu nie iść. Zaraz nas coś zabije.”

Jedzenie – jeden ze sposobów, z pomocą których dostarcza się do organizmu truciznę.

Jeleń – poszukiwacz przygód, który jako pierwszy wchodzi do podejrzanego wyglądającej komnaty.

Jęki – jeden z podstawowych dźwięków wydawanych przez graczy w trakcie przygody.

ZNALAZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Może się zdarzyć, że wróciwszy do domu z długiej i niebezpiecznej wyprawy do dzikich krain lub mrocznych podziemi, zauważysz, że gdzie tylko się pojawisz wszyscy ustępują ci z drogi. Nawet najgorsze oprychy szybko przechodzą na drugą stronę ulicy, a gdy tylko stajesz w drzwiach karczmy ta zaraz pustoszeje. Nie musi być to jednak wcale efekt twej sławy wielkiego maga lub nieustraszonego wojownika. Może po prostu czas na kąpiel?

Sławek

OGŁOSZENIE

**Zachowaj zimną krew!
Kupuj nasze lodówki...**

VAMPIR Sp. z o.o.

Nowa Kraina Goblinów ma zaszczyt przedstawić kolejną część gry fabularnej:

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 IV

CHARAKTER

Charakter bohatera w systemie Tabela składa się z czterech członów, które razem dają obraz psychiki postaci.

- Postawa wobec bliźnich, wobec których gracz może być:
 - dobry
 - zły
 - neutralny
 - chaotyczny
 - praworządny
 - średnio na jeża
- Postawa wobec dogorywającego przeciwnika, wobec którego bohater może być:
 - honorowy
 - niehonorowy
- Postawa wobec życia:
 - optymistą
 - pesymistą
 - dentysta-sadysta
- I ostatecznie sposób myślenia:
 - z pokręconym sposobem myślenia
 - ze skrzywionym umysłem
 - z pustym umysłem

Dla przykładu podajemy typowy charakter przeciętnego gracza:
– chaotyczny, niehonorowy sadysta ze skrzywionym rozumem...

Rozdział V

ODPORNOŚCI

Kolejnym czynnikiem określającym postać są odporności. Wszystkie odporności mają swoją własną wartość (3k6). W systemie Tabela mamy następujące odporności:

- Odporność na Petryfikację
- Odporność na Polimorfie
- Odporność na Metamorfozę
- Odporność na Przemianę
- Odporność na Transformację
- Odporność na Elektryczność, czyli Przewodnictwo (i Przewodników)
- Odporność na Porażenie
- Odporność na Berła
- Odporność na Różdżki
- Odporność na Laski (i tak żaden bohater nie oprze się niezłej lasce)
- Odporność na Szok
- Odporność na Zgniatanie
- Odporność na Rozciąganie
- Odporność na Choroby
- Odporność na Magię
- Odporność na Tworzenie Postaci
- Odporność na Ogień
- Odporność na Wodę
- Odporność na Wodę
- Odporność na Serce
- Odporność na Kapitana Planetę
- Odporność na Paraliż
- Odporność na Azaliż
- Odporność na Podtapianie
- Odporność na Podgrzewanie
- Odporność na Karmienie Wątróbką

- Odporność na Cebulę
- Podporność
- Wyporność.

Rozdział VI

PUNKTY OBŁĘDU

Każdy gracz zaczyna z 300 punktami obłędu, za które zakupuje różne choroby psychiczne. Niektórzy uważają, że jest to wada Tabeli, bo gracze od razu dostają to, co w normalnych okolicznościach musieli by długo kolekcjonować. Zawsze jednak (na pocieszenie) zostaje jeszcze bohaterom zbieranie kamyczków lub zasuszonych żab (w świecie Tabeli nie ma niestety ani pieniędzy, ani punktów doświadczenia).

Rozdział VII

POCHODZENIE

Większość bohaterów pochodzi ze wsi, ale jeżeli któryś z graczy bardzo się przy tym upiera może rzucić sobie 1k100 i odczytać wynik z poniższej tabeli:

1-25	z zapadłej wsi
26-50	z małej wsi
51-99	ze zwykłej wsi
100	z trochę większej wsi

Autor: Krzysztof Iwanek

**KOLEJNE ROZDZIAŁY
JUŻ ZA MIESIĄC!**

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	Kostki wielościennne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	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 stolsko 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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul. Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała ul. Ciepła 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
CAPRI Computers 02-767 Warszawa, ul. Cyprijska 29 tel. 642 73 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antresola Pawilon 338 tel. (0-58) 301 28 41, 42, 43, 44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
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. Malczewskiego 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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓		✓
ARKANA Książki, tel.39 94 17 ul. Słowackiego 4, 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓						
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					
Sklep R.A.R. Kraków ul. Grzegorzewska 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓
ŚWIAT GIER tel.0-41 343 18 92 25-367 Kielce, Plac Wolności 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓		✓		✓			✓	✓	✓					
CZYTADŁO 75-201 Koszalin Pl. ul. Dworcowa 5b	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓			
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12 Szczecinek	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓			

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.10.1998

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) 25-54
MIM25 – MIM53 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są
podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 56-57 do numeru 62
PP567 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 56-57 do numeru 59
PK567 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 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

Konrad t.1
BEGK1 13.90 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 13.90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 13.90 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

Xłęga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORR 100 zł

Kupon ważny tylko do dnia
ukazania się następnego numeru pisma

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

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartalu. 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.

FANTASTYCZNA MUZYKA (4)

Zapraszam na kolejny odcinek „Fantastycznej muzyki”. Tym razem w naszym muzycznym kąciuku panuje istny groch z kapustą.

Na początek nawiązanie do tematu „FM” #2 – muzyki filmowej. Zapewne będzie on powracał jak bumerang, w miarę przybywania dobrych ścieżek dźwiękowych, albo gdy ktoś zwróci mi jeszcze na coś uwagę. Dobra wiadomość dla miłośników serialu „**Babilon 5**” – pierwsza płyta z muzyką z serialu staje się coraz łatwiejsza do dostania, a na dodatek pojawiła się już druga część ścieżki dźwiękowej – „**Babilon 5: Messages from Earth**”. Zawiera ona motywy przewodnie czterech serii i wybranych odcinków z trzeciego i czwartego sezonu.

O niebywałym sukcesie kompozycji Ch. Franke niech świadczy fakt, że w USA wytwórnia Sonic Images zaczęła wypuszczać „single” z „**Babilonu 5**”, czyli płyty zawierające ok. pół godziny muzyki z konkretnych odcinków (m.in. „**Severed Dreams**”, „**Z’ha’dum**”). W chwili, gdy pisałem ten artykuł ukazało się ich już pięć. Trzymam kciuki, aby dotarły również do Polski.

Skoro już piszę o muzyce filmowej, nie sposób pominąć **Vangelisa**. Szczególnie godne polecenia wydają mi się: „**1492 – Conquest of Paradise**”, „**Chariots of Fire**” i, oczywiście, „**Blade Runner**”. Jeżeli znacie kompozycje Vangelisa lepiej ode mnie (o to naprawdę nie trudno), doradźcie swoim znajomym (napiszcie też do mnie) czego jeszcze warto posłuchać. Jestem pewien, że ten kompozytor jeszcze zawita w „FM”.

Ostatnia ścieżka dźwiękowa, o której chciałbym dzisiaj napisać, została stworzona przez aż trzech kompozytorów: Nicka Glennie-Smitha, Hansa Zimmera i Harry’ego Gregson-Williamsa. Muzyka do filmu „**The Rock**” („**Twierdza**”) jest już bardzo ceniona wśród graczy i doskonale nadaje się do wykorzystania na sesjach – zwłaszcza, gdy rozgrywka staje się dramatyczna (jeśli nie oglądaliście filmu, gnajcie czym prędzej do wypożyczalni).

Teraz słów parę o nowościach i starociach, przy których warto się zatrzymać.

Rozreklamowana w mediach „**Era**” jest rzeczywiście interesująca. Przesłanie płyty nawiązuje do herezji katarów, a dokładniej albigensów, których ostatnią twierdzę, Montsegur (Prowansja), spalono w 1244 roku. Osobom interesującym się średniowieczem radzę poczytać o nich więcej. Niestety, album ma jedną wadę: w ciekawie zaaranżowaną muzykę ktoś na siłę wpakował w paru miejscach elementy dance’u. Na szczęście „wzbogaconych” w ten sposób kawałków jest niewiele i można je szybko przewinąć. Warto wspomnieć, że utwór „**Enae Volare Mezzo**” pojawił się w ścieżce dźwiękowej francuskiej komedii „**Goście, goście**”.

Od pewnego czasu dostępne są dwie części składanki zatytułowanej „**World & Fantasy Hits**”. Trafilo na nią sporo ciekawych utworów, m.in. opisywanych w „FM” #1 **Blackmore’s Night** i **Loreeny McKennitt**. Pomysł składanki jest godny pochwały – dzięki niej grono miłośników fantastycznej muzyki ma szansę znacznie się powiększyć (zwłaszcza, że obie części, o ile wiem, dobrze się sprzedawały). Czekam na ciąg dalszy.

W „FM” #2 prosiłem Was o nadesłanie wiadomości o dobrych sklepach muzycznych. W chwili, gdy piszę ten artykuł w kioskach nie pojawił się jeszcze majowy

numer „MiM-a”. Oznacza to, że nie pisząc „FM” #4 nie mogłem jeszcze mieć żadnych wiadomości od Was. Nie chciałbym, abyście dłużej czekali. Poza tym, jeśli dobrze liczę, czytacie właśnie wakacyjny numer – część z Was, mieszkająca poza Warszawą, wybierze się być może na wycieczkę do stolicy. Oto krótki przewodnik po warszawskich sklepach, w których można się zaopatrzyć w dobrą muzykę. Wszystkie informacje oparte są na moich własnych doświadczeniach.

Niewątpliwie najlepszą i najsolidniejszą firmą, z jaką się zetknąłem, jest „**Galaxis**”. Mają oni w Warszawie parę sklepów, z których najłatwiej można odnaleźć stoisko w Hali MarcPolu (tej bliżej Al. Jerozolimskich) na Pl. Defilad i sklep na Marszałkowskiej 56 (przy Pl. Konstytucji). Zaopatrzenie jest doskonałe, a sprzedawcy znają się na rzeczy. Ponadto jest możliwość sprowadzenia płyt CD na zamówienie (katalog jest ogromny!). Szczególnie polecam!

Sporo ciekawych nagrań można zdobyć w „**Planet Music**” na Pl. Zbawiciela. Sklep jest wyposażony w komputerowy system informacji. Ponadto płyty i kasety na półkach są uporządkowane nie tylko w/g gatunków, ale też alfabetycznie. Przy szperaniu na półkach można się czasami wściec – np. „**Babilon 5**” można było znaleźć na półce z new-age’em; sprzedawcy byli bardzo zdziwieni, kiedy powiedziałem im, że to ścieżka dźwiękowa z filmu. Pamiętajcie: na końcu każdej litery (w płytach) znajduje się dodatkowa tabliczka z napisem „**various**” – jeśli nie znaleźliście płyty tam, gdzie powinna być zgodnie z alfabetem, sprawdźcie jeszcze za tą tabliczką.

Ścież salonów sprzedają „**Empik**” jest w Warszawie nieźle zaopatrzona: jeden sklep znajduje się na Marszałkowskiej przy Domach Towarowych „**Centrum**”, drugi („**Megastore**”) na rogu Alei Jerozolimskich i Nowego Świata. Oba mają bogatą ofertę i można w nich czasami trafić na nagrania ciężko dostępne w normalnej sprzedaży.

Na samym początku Alei Jerozolimskich mieści się sklep „**Digital**”. Tam rodzyńki trafiają się znacznie rzadziej, ale stałe zaopatrzenie stoi na przyzwoitym poziomie.

Wszystkie opisane miejsca mają jeszcze jedną ogromną zaletę, ważną szczególnie dla osób spoza Warszawy – znajdują się w odległości do trzech przystanków tramwajowych od Centrum. Można je względnie szybko odnaleźć i nie sposób zabłądzić.

Opisałem Wam sklepy, które uznałem za najbardziej godne uwagi. Zaznaczam, że, podobnie jak cały cykl „FM”, wybór i ocena są całkowicie subiektywne. Mam nadzieję, że podane wiadomości przydadzą się Wam, gdy ruszycie na muzyczne łowy.

Tyle na dzisiaj. Czekam na Wasze listy. Piszcie nie tylko o sklepach – jeśli uznacie, że można w jakikolwiek sposób wzbogacić „FM”, aby stała się ciekawsza, podzielcie się ze mną pomysłami. Wasze rady, opinie i recenzje są bezcennym źródłem informacji.

Aha, jeszcze jedno. Według wyników ankiet z marca i nadesłanych listów, „FM” została przez większość z Was bardzo ciepło przyjęta. Dziękuję za poparcie!

W następnym odcinku... Po prostu go przeczytajcie. Zapraszam!

JeRzy

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522

WARZONE



NOWOŚCI!!!

10502 Imperial Trencher Squad

10503 Capitol Free Marines Squad

10505 Bauhaus Venusian Ranger Squad

W zestawie taniej! Jedna figurka za darmo!

UWAGA!

Możliwość sprzedaży wysyłkowej! Zadzwoń lub napisz, a prześlemy Ci naszą pełną ofertę!

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK !!! CO MIESIĄC WIE

GAMES

2 WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775

CHRONOPIA



**NOWY ZESTAW
PUDEŁKOWY!**

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA'98/99

- | | |
|--|--|
| 1. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 24 pkt. | 6. Bartosz Leszczko (Schron/Ks. Saska) 16 pkt. |
| 2. Jakub Wichrowski (Strefa 51 W-wa) 22 pkt. | 7. Witek Bondar (Faber&Faber W-wa) 16 pkt. |
| 3. Daniel Janik (Schron W-wa) 19 pkt. | 8. Bartek Wójtowicz (Underground/Bard) 14pkt. |
| 4. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 18 pkt. | 9. Przemek Niedzielski (Morion W-wa) 11 pkt. |
| 5. Marcin Pociach (Schron/Faber&Faber) 17 pkt. | 10. Michał Lempkowski (K Saska W-wa) 11 pkt. |

LE NOWOŚCI !!!

Stan na 18.08.98 po 35 turniejach

NAJSZYBSZĄ RELACJĘ W POLSCE!

A NA DODATEK – JEDYNĄ!

Bucconeer

56 ŚWIATOWY KONWENT FANTASTYKI – BALTIMORE 1998

56 **Worldcon**, czyli najważniejszy na świecie konwent miłośników fantastyki, odbył się w Stanach Zjednoczonych, w Baltimore,



w dniach 5-9 sierpnia 1998. Byłem na nim jedynym reprezentantem Polski, choć nie jedyną osobą mówiącą po polsku. Świetną polszczyzną władał mój przyjaciel, Michael Kandell, który zaprosił mnie do USA. Nie ma co się dziwić, Michael jest nie tylko pisarzem, ale także tłumaczem, który przełożył dla amerykańskich czytelników takie książki Stanisława Lema jak "Cyberiada", "Dzienniki Gwiazdowe" czy

"Głos Pana". Po polsku rozmawiałem też z kilkoma amerykańskimi fanami, potomkami emigrantów. Wreszcie, bardzo wielu pisarzy i fanów, widząc mój identyfikator, witało mnie słowami "Czen tobry"!

Gośćmi honorowymi konwentu byli C. J. Cherryh – pisarka, Milton Rothman – fan, Stanley Schmidt – redaktor naczelny pisma "Analog", Michael Whelan – plastyk, Michael Straczynski – twórca serii **Babilon 5**. Ten ostatni sprawił wielki zawód uczestnikom **Worldconu**, bo zachorował i nie przyjechał (ja również byłem rozczarowany – tym bardziej, że wydałem 10 dolarów na książkę o serialu, na której chciałem mieć jego autograf).



Na konwencie pojawiły się oczywiście setki innych mniej lub bardziej ważnych person – pisarzy, wydawców, plastyków. Nie sposób wymienić ich wszystkich, więc wspomnę tylko o kilku gościach znanych polskim fanom. Wśród

tłumu konwentowiczów można było dostrzec Roberta Silverberga, Gene'a Wolfe'a, Frederica Pohla, Mike'a Resnicka, Joego Halde-mana, Nancy Kress, Connie Willis, Dawida Brina, Waltera Williamsa...



Straczynski jako kapier – Bucconeer odbywał się w konwencie pirackiej.

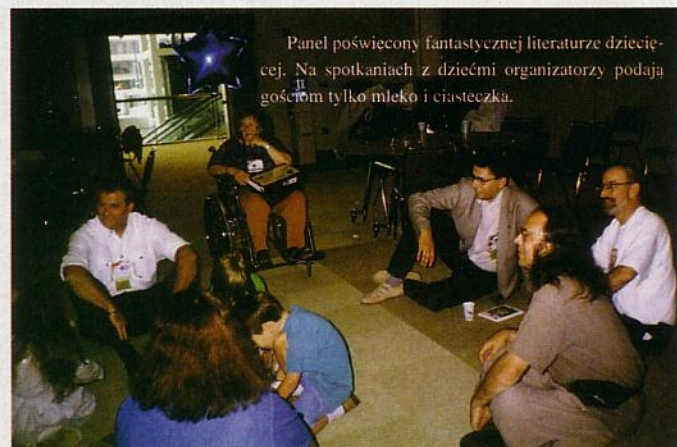
Gene Wolfe podpisuje Cień kata. Polskie wydania książek – szczególnie w seriach *Fantastyka (Mag)*, *Kameleon (Zysk)*, *Salamandra (Rebis)* – bardzo podobało się Amerykanom.



Worldcon przypomina polskie konwenty, tyle, że jest... większy. Pięć i pół tysiąca uczestników, kilka równolegle odbywających się paneli, wielka wystawa plastyczna i hala handlowa, pokazy filmowe i video. **Worldcon** jest też od polskich konwentów bogatszy – spotkania odbywają się nie w wynajętej szkole, a w wielkim centrum konferencyjnym, ludzie śpią nie w internatach, a w dobrych hotelach, no i wydają na zakupy nie dziesiątki złotych, a setki dolarów.

Są też różnice widoczne na pierwszy rzut oka. Fandom amerykański jest starszy od polskiego: przeciętną wieku określiłbym na 35 lat; spotkałem fanów z trzeciego pokolenia, których dziadkowie jeździli na pierwsze konwenty jeszcze w latach czterdziestych; na stoiskach handlowych kolekcjonerzy mogli znaleźć liczne pisma i książki sprzed 40-50 lat. Na **Worldconie** widziałem zdecydowanie więcej kobiet niż na konwentach polskich. Specjalny program przygotowano dla małych dzieci – tak, by ich rodzice mogli bawić się na konwencie. Wreszcie, widziałem wiele osób niepełnosprawnych, które miały pełen dostęp (windy, wózki, pomocnicy) do wszystkich konwentowych zajęć.

W hali targowej można było kupić wszystko – książki, komiksy, plastikowe modele *Enterprise*, dzieła sztuki, kompakty z muzyką filmową, srebrne modele *Enterprise*, koszulki, karty, systemy rpg, znaczki, krawaty, połączane modele *Enterprise*... Coś cudownego dla każdego fana. I potwornego dla jego kieszeni.

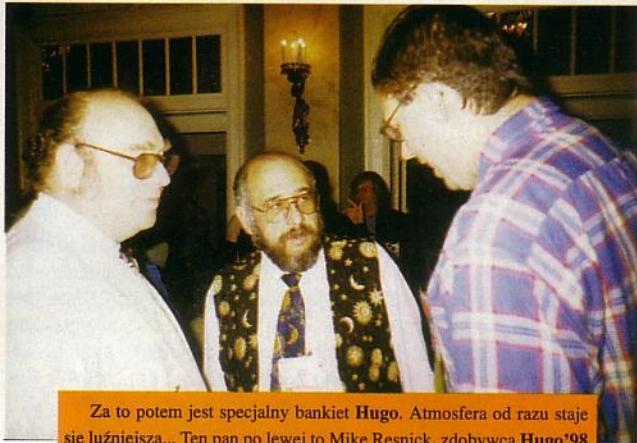


Panel poświęcony fantastycznej literaturze dziecięcej. Na spotkaniach z dziećmi organizatorzy podają gościom tylko mleko i ciasteczka.

PANORAMA

Generalnie **Worldcon** nie jest konwentem graczy. Widziałem parę turlających się kostek, kilku plastików podpisywało karty do MTG, codziennie organizowano LARPy (na przykład osnute na bazie prozy Cherryh), handlowano akcesoriami, ale fandom w Stanach jest bardziej wyspecjalizowany niż nasz i poszczególne grupy zainteresowań mają swoje konwenty (mangowe, startrekowe, tolkienistyczne i inne); aktywni gracze bawią się gdzie indziej.

Hugo to chyba najważniejsza nagroda w światowej fantastyce, przyznawana przez fanów na **Worldconie** w kilkunastu kategoriach. Na tym wyróżnieniu wzorowana jest zresztą nasza nagroda im. **Janusza Zajdla**. Większość tegorocznych laureatów jest w Polsce nieznana, wspomnę więc tylko, że za najlepsze dzieło dramatyczne uznano film **Kontakt**, a za najlepszą powieść **Forever Peace** Joe Haldemana, kontynuację jego klasycznej książki pt. **Wieczna wojna**. Ceremonia wręczania **Hugo** jest niezwykle okazała i wzbudza wiele emocji...



Za to potem jest specjalny bankiet **Hugo**. Atmosfera od razu staje się luźniejsza... Ten pan po lewej to Mike Resnick, zdobywca **Hugo**'98 za najlepsze krótkie opowiadanie: **The 43 Antarean Dynasties**.

Bankiety stanowią nieodłączną część konwentu. Zapraszają na nie kluby chcące organizować **Worldcony** w przyszłości i pragnące pozyskać głosy uczestników. Niezłe przyjęcia robią też ekipy narodowe – w tym roku najbardziej podobał mi się bankietek Norwegów. W wychodzącym kilka razy na dzień informatorze konwentowym można znaleźć pełną listę zaproszeń na daną noc. Po tem wystarczy tylko jeździć windą po odpowiednich piętrach...

W konkursie strojów startowało ponad pięćdziesięciu zawodników i zespołów, w kilku kategoriach – od dziecięcej do mistrzowskiej. Niestety, nie wolno było robić uczestnikom zdjęć z bliska, a z daleka i tak nic nie



byłoby widać. Za to cyknąłem parę fotek kibicom...

Pierwszy akcent polski na **Worldconie** to bankiet zorganizowany przez amerykańskich agentów GKF. Gdański Klub Fantastyki namawiał w ten sposób fanów ze świata i okolic do przyjazdu do Polski, na **Eurocon**, który odbędzie się w Gdańsku w 2000 roku.

Drugi polski akcent to panel poświęcony fantastyce pisanej w językach innych niż angielski. Wzięli w nim udział Kanadyjczycy z Quebecu, Japończycy i Chińczycy (ja też!). Generalnie fantastyka amerykańska wszędzie dominuje na rynku. Reprezentantka Chin podarowała mi nawet egzemplarz ich pisma poświęconego SF. Nie próbowałem czytać, ale okładkę ma ładną, prawda?



Trzeci i ostatni polski akcent to moja prezentacja polskiej fantastyki i rynku SF w Polsce. Przybyło około 30 osób, z których kilka okazało się potomkami polskich emigrantów w 2-3 pokoleniu i całkiem nieźle radziło sobie z mową przodków. Zresztą, w księgarniach w polskiej dzielnicy nowojorskiego Greenpoint można kupić polską fantastykę – najlepiej „idzie” (też mi nowina!) Sapkowski...

W dzień po konwencie wybrałem się na wycieczkę do waszyngtońskiego muzeum lotnictwa i astronautyki. Nie zdziwiłem się specjalnie, widząc tam całe gromady turystów w worldconowych koszulkach. No cóż, taka okazja zaliczenia tego niesamowitego miejsca może się szybko nie powtórzyć.

Następny **Worldcon** odbędzie się bowiem w Australii. Trochę daleko...

Kiedy z bliska ogląda się księżycowy lądownik LEM, sprawia on wrażenie atrapy skonstruowanej na zajęciach ZTP przez uczniów manualnie... hm, sprawnych inaczej: wystające śruby, metaliczna folia poprzyklejana plastrami, biegnące na wierzchu przewody... Ale właśnie to urządzenie naprawdę dowiozło na Księżyc ludzi – i to jest jeden z bardziej fantastycznych faktów, jaki zapamiętam z **Worldconu**.



PANORAMA

MUDy

Wirtualne światy

Dariusz Paszkowski

Jednym z podstawowych elementów dominujących w życiu człowieka była, jest i będzie... rozrywka. Co tu ukrywać – wielu ludzi ciężko pracuje tylko po to, żeby móc się potem dobrze bawić. I nie ma się czego wstydić, gdyż w każdym z nas tkwi trochę dziecka: lubimy zabawki (z biegiem czasu coraz bardziej wyrafinowane) oraz lubimy zabawę. Człowiek jest jednak zwierzęciem stadnym, dlatego najlepiej spędza mu się czas w towarzystwie innych ludzi. Im więcej chętnych do wspólnej zabawy, tym lepiej. Jak jednak zebrać dużą liczbę osób (kilkanaście, kilkadziesiąt, ba... nawet kilkaset) w jednym miejscu. Z tego typu problemem zetknęła się z pewnością większość rolepójowców – z kilkusobową drużyną nie ma problemu, ale z kilkunastoosobową... hmm, to już inna bajka. Poza tym jeden Mistrz Gry nie jest w stanie fizycznie panować nad tak dużą grupą. I tutaj w sukurs przychodzi nam nowoczesna technologia – komputery i sieci informatyczne. Gracze spotykają się w światach wirtualnych, nie wychodząc ze swojego pokoju.

Możliwość wykorzystania komputerów w tworze zauważono już dawno temu – w momencie, w którym komputer (o ile tak można nazwać pierwsze maszyny typu Spectrum) stał się ogólnodostępnym towarem. Jednakże do czasu powstania sieci internetowej praktycznie nie istniały gry interaktywne, w których mogłaby brać udział większa liczba graczy. Koniec lat 70-tych przynosi nam rozwój gier o wspólnej nazwie MUD – czyli Multi User Dimension lub, jak niektórzy je nazywają, Multi User Dungeon.

Czym są MUDy? Są to światy wirtualne tworzone w pamięci komputera i dostępne dla wielu graczy jednocześnie poprzez sieć internetową. Ilość osób mogących brać udział w zabawie zależy od możliwości sprzętowych serwera obsługującego grę.

Podstawowym problemem z jakim zetknęli się twórcy MUDów to przesył informacji. Żeby gra mogła toczyć się płynnie, trzeba było opracować system gry w taki sposób, aby jak najbardziej zmniejszyć ilość przesyłanych danych pomiędzy serwerem a graczami. Każdy gracz łączący się z serwerem obsługującym grę pobiera i wysyła informacje. Jeżeli mamy załogowanych jednocześnie kilkudziesięciu użytkowników, wówczas przy zbyt dużej ilości przesyłanych danych może nastąpić przeciążenie sieci informatycznej i powstaje znane wszystkim internautom zjawisko zwane lagiem. Co to oznacza w praktyce? Przestoje. Proszę wyobrazić sobie, że nasz bohater znajdujący się w świecie gry wchodzi do pomieszczenia, gdzie czai się agresywny potwór. W przypadku dobrego połączenia gracz siedzący za klawiaturą komputera szybko wydaje polecenie ucieczki z komnaty lub podejmuje jakiejś innej działania mające go obronić przed potworem bądź unieszkodliwić napastnika. Teraz załóżmy, że w momencie wejścia do komnaty powstaje lag. Gracz odbiera to jako chwilową przerwę w funkcjonowaniu systemu. W rzeczywistości jednak jest to zastój pozorny – system zarejestrował wejście postaci do pomieszczenia i zareagował w odpowiedni sposób: monstrum atakuje bohatera. Niestety, informacja zwrotna o tym co się dzieje dociera do gracza z kilkunastosekundowym opóźnieniem. W tym czasie potwór tłucze stojącego jak ciele bohatera aż miło.

Pamiętajmy, że w czasach, kiedy powstawały pierwsze MUDy dostępne na rynku modemy nie posiadały oszałamiających możliwości:

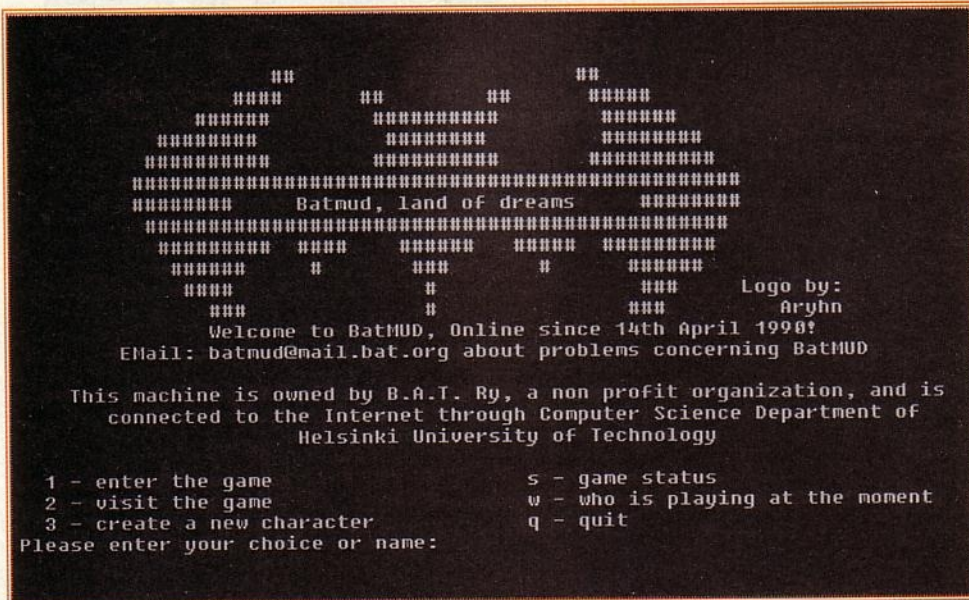
```
yyyyyyyy You are walking on low hills. The trees are full of birds and you
h hyyyyyy can see glimpses of animals in the grass. Some yellow needle like
^ ^ ^ *yyyyy stuff is starting to grow on the ground here.
^ ^ ^ ?hhyyyy Above you is a moving, cloudy sky. There is a brisk wind.
^ ^ ^ yyyyyy Obvious exits are: nw, n, ne, e, sw, s and se.
```

zaledwie 2400bps, a co zamożniejsi dysponowali modemami 9600bps. Do tego należy dodać niewielką pamięć serwera, jaka była dostępna dla twórców pierwszych gier tego typu. Był to jeden z najważniejszych powodów dla których MUDy powstały jako gry tekstowe – i w takiej formie przetrwały do dzisiaj. Dane tekstowe zajmują nieporównanie mniej miejsca niż dane graficzne. Dopiero druga połowa lat 90-tych przyniosła rozwiązania pozwalające na sprawne przesyłanie danych graficznych, umożliwiając tworzenie gier interaktywnych w trybie graficznym.

Zacznijmy jednak od początku. Pierwszy MUD został napisany w języku MACRO-10 wiosną 1979 roku. Jego autorem był Roy Trubshaw. Była to prościutka gra, której świat składał się z kilku pomieszczeń, po których można się było poruszać i rozmawiać z innymi graczami. Początki były trudne – sieć była jeszcze bardzo słabo rozwinięta. Pierwszymi graczami byli studenci uniwersytetu w Essex. Z czasem do sieci zostali dopuszczeni ludzie spoza uczelni i tak się zaczęło. MUDy szybko zdobyły dużą popularność. Nowe światy zaczęły wyrastać niczym grzyby po deszczu. W chwili obecnej można wybrać się na niesamowite przygody w światach fantasy, techno punk, cyber, doświadczyć emocji w mrocznych uniwersach wampirów, wilkołaków i innych maszkar z piekła rodem. Można się wybrać na podbój kosmosu i eksplorację obcych planet. Co tylko zechcesz. Wszystko to dzieje się jednak głównie w wyobraźni gracza. Na monitorze otrzymujemy tylko opisy lokacji i wydarzeń. Cóż więc ciągnie ludzi do tej wydawałoby się przestarzałej formy rozrywki, w dobie super kart graficznych i gier mamiących oczy niesamowitymi widokami renderowanymi przez superkomputery? Dreszczki emocji wynikający z niepoznawalnego. W MUDzie mamy do czynienia z żywymi ludźmi – a przynajmniej z ich wirtualnym odzwierciedleniem. Jeżeli spotykamy jakąś postać prowadzoną przez innego gracza, nigdy nie wiemy czego się po niej spodziewać. To nie zaprogramowany sztuczny twór, lecz żywy intelekt. Chcesz porozmawiać? Proszę bardzo. Skąd jesteś? Z Chicago? Ja z Warszawy. Co, jesteś Polakiem? Przyjeżdżasz na urlop do starego kraju? Fajnie, spotkajmy się. I już masz znajomego. A może trafisz na jakiegoś buraka, który od razu przyłoży ci siekierą przez głowę i zabierze wirtualną sakiewkę? Tutaj nie można robić „zgrywek”, jak ma to miejsce w tradycyjnej grze. A brak obrazków to drobiazg – od czego mamy wyobraźnię? Zamiast rysunku otrzymujemy opis i wszystko jasne. Zaś dla tych, którzy mają problemy z szybkim czytaniem i kojarzeniem powstały już pierwsze MUDy graficzne (ale o tym później).

Powróćmy na razie do klasycznych MUDów tekstowych i przyjrzymy się jak taka gra wygląda na przykładzie jednego z najciekawszych obecnie na sieci MUDów – a jest nim BATMUD, powstały 14 kwietnia 1990 roku (Serwer obsługujący grę znajduje się w Finlandii. Jest to dość silna maszyna, a w zasadzie dwie: samą grę prowadzi komputer wyposażony w UltraSparc2 200MHz, 320MB RAM, dysk 8GB SCSI2, system operacyjny Solaris 2.5.1. Dla potrzeb administratorów gry przeznaczony jest

PANORAMA



Wybraliśmy już naszego bohatera, określiliśmy jego pochodzenie... i co dalej? Dalej zaczyna się chyba najtrudniejszy etap dla każdego początkującego gracza. Od razu trafiamy do gry – na szczęście w miejscu dla nas bezpiecznym. Oczywiście wyłażą nam z orbit, kiedy na monitorze zaczynają przewijać się dziesiątki informacji. Ktoś coś mówi, inny krzyczy, zachęca do kupna tego lub tamtego, prosi o coś, a w międzyczasie szybko mignął nam przed oczyma opis komnaty w której się znajdujemy – jednym słowem totalny chaos. No to już chyba się domyślacie co to znaczy gra tekstowa? Wszystko co się wokół ciebie dzieje podawane jest w formie opisu – tak jak w tradycyjnym roleplaju, tylko zamiast gadającego Mistrza Gry mamy komputer wypływający na monitor opisy. A jeśli dzieje się dużo, to i opisów także jest dużo – to tak, jakbyśmy nagle wkroczyli do studia telewizyjnego, gdzie na dziesiątkach monitorów podawane są na bieżąco różne informacje. I jak w tym wszystkim się połąpać? Niestety, minie trochę czasu zanim początkującemu graczowi uda się uporządkować cały ten bałagan. Na szczęście prawie wszystkie MUDy mają bardzo dobre „helpy” i od tego właśnie powinniśmy zacząć – zaznajomić się z systemem. A jeśli czegoś nie rozumiemy, zawsze można zapytać innych graczy – na ogół znajdzie się ktoś, kto udzieli ci dobrej rady.

Kiedy już poustawiamy sobie preferencje w taki sposób, w jaki nam to najbardziej odpowiada, możemy zacząć naprawdę grać. I tu drobna przestroga: zanim cokolwiek zrobimy, warto się nad tym zastanowić. W MUDach nie ma cofania sytuacji. Gracze nie mają dostępu do pliku danych swojej postaci. Wszystkie zgrywki robione są automatycznie co 15 minut lub przy wyjściu z gry i składowane na serwerze, gdzie mają do nich dostęp tylko administratorzy systemu. Pomyśl więc zanim zrobisz cokolwiek, gdyż nie da się już tego cofnąć. Wszedłeś w sztuczny świat tętniący swoim własnym życiem, więc teraz radź sobie sam. Ale czy koniecznie sam? Otóż nie. W MUDach istnieje możliwość łączenia się w grupy – wiadomo, w kupie zawsze bezpieczniej. Jest więc w tych światach miejsce dla samotników, jak i dla graczy preferujących wspólną zabawę. A że graczy na ogół jest dużo – w BATMUDzie przeciętnie od 100 do 250 (o dowolnej porze dnia i nocy) – to i wiele się dzieje.

UWAGA: nie wszystkie MUDy muszą spełniać wasze oczekiwania. Szczerze mówiąc, jest wiele MUDów najzwyczajniej nudnych (oczywiście jest to moja subiektywna opinia). Wszystko zależy od twórców gry, ile włożą w nią serca, jak dobre mają pomysły. No cóż, sami musicie zobaczyć, który MUD będzie wam najbardziej pasował. Ogólnie gry tego rodzaju można podzielić na dwie kategorie: takie w których postacie graczy mogą się nawzajem zabijać, oraz te, w których jest to niemożliwe. Zwolennikom tej pierwszej kategorii polecam BATMUD i ZOMBIEMUD, natomiast w tej drugiej niezły jest amerykański AARDWOLF.

Jaki MUD sobie wybierzeć zależy już tylko i wyłącznie od waszych upodobań.

Wesołego MUDowania!!!

Ponieważ obecnie na sieci istnieje kilkaset MUDów, poniżej podaję tylko trzy adresy tych z nich, które uznałem za godne uwagi. Jeżeli ktoś chciałby uzyskać pełną listę adresów wszystkich MUDów proszę szukać na internecie pod hasłem MUD.

take scroll

You take A very old scroll.
Hp:718/728 Sp:555/555 EP:294/294 Exp:32552/3% ATT:n/a >read scroll
You quickly scan the page:

To The Knights of the realm,

As you know the royal family was murdered by a villainous band of robbers. I now sent forth a call to all the realms to search, day and night, till these criminals are found. The rewards will be great for the man who brings me the heads of these fiends. I assure you all, my brave knights, that I will NOT REST untill my family's death is avenged!

Sincerely,
The King

Mud:	Aardwolf
Code Base:	ROM2.4+OLC+MOBPROGS
Telnet:	wolf.mudservices.com 4000 [205.147.201.244]
WWW:	http://www.wolf.mudservices.com/
Mud:	BatMUD
Code Base:	LpMUD
Telnet:	batmud.bat.org 23 [130.233.40.180]
WWW:	http://www.bat.org/Batmud/index.html
Mud:	ZombieMUD
Code Base:	LP amylaar driver, zombielib
Telnet:	tollb199 oulu.fi 3000 [130.231.161.199]
WWW:	http://stekt oulu.fi/~per/zombie/

Paszek the red Devil.
It has slashes on its left leg, left arm and left hand.
It is in excellent shape.
Paszek's equipment:
Wielded in left hand: Shield of Valor (glowing) <red glow>
Wielded in right hand: An emerald 2h sword named 'Anarat'
Finger: Ring of see invisibility
Finger: Ring of lead
On belt: A dimensional sheath
Worn: Robes of death and destruction

Ludzka wyobraźnia
nie zna granic...

Ludzka wyobraźnia
jest wszechpotężna...

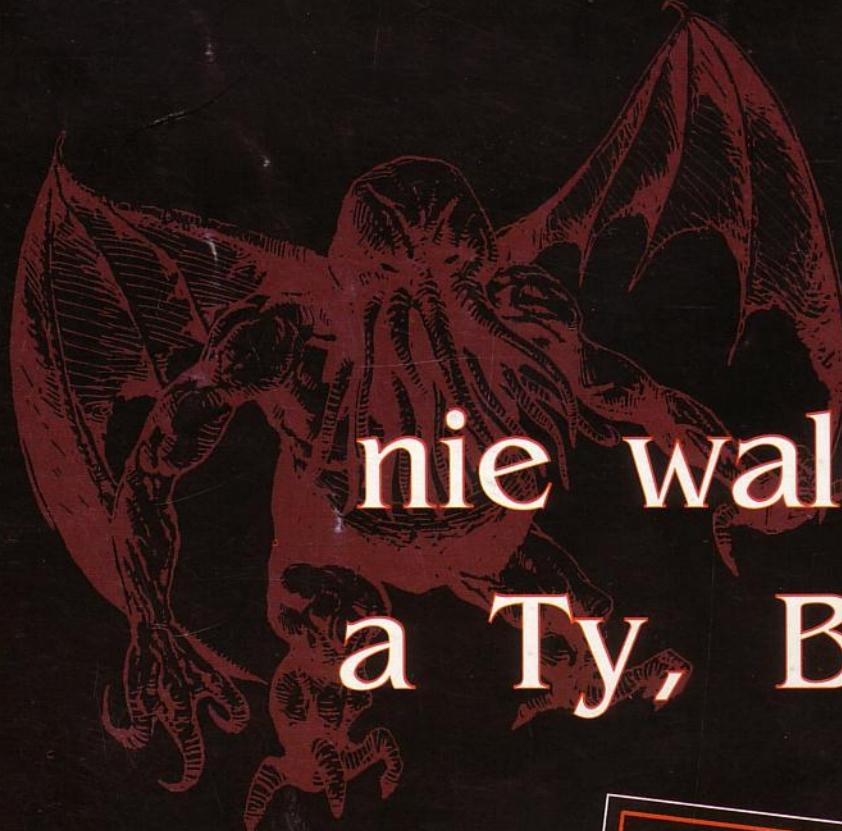
Ludzka wyobraźnia
jest nieuchwytna...

可愛い

Lecz nam udało się zebrać
to wszystko w jednym miejscu
- specjalnie dla CIEBIE...

Kawaii - miesięcznik dla ludzi
z wyobraźnią wykraczającą
ponad przeciętną.

Kawaii



**Strażnik
nie walczy sam,
a Ty, Badaczu?**

DO GRY
ZEW
CZULHU
1920

Podręcznik Badacza Tajemnic

KOMPENDIUM WIEDZY GRACZA



Keith Herber

oraz Crowe, Faig, Geier, Hynes, Lemann, McConnell, Merritt,
O'Connell, Ross, Rucka, Snyder, Szachnowski, i Workman



Jedyny
dodatek,
który
staje
po Twojej
stronie