

INDEXS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

12.98

CYBERPUNK
EARTHDAWN
SWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
WARHAMMER
KRYSTAŁY CZASU



9 771230 910971



ZEW CTHULHU

Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

ZEW CTHULHU

Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic



**NIECH
GWIAZDKA
BĘDZIE
W PORZĄDKU
!!!**

**MASKI
NYARLATHOTEPA**



Larry DiTillio, Lynn Willis

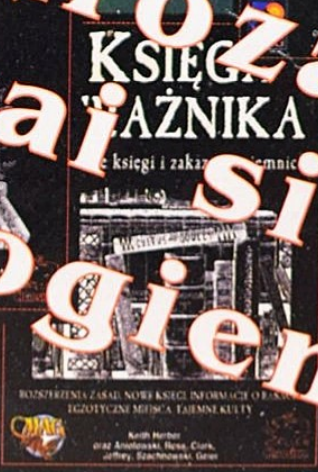
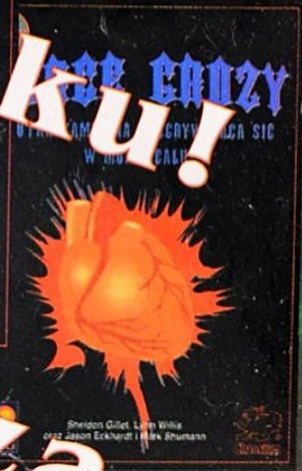
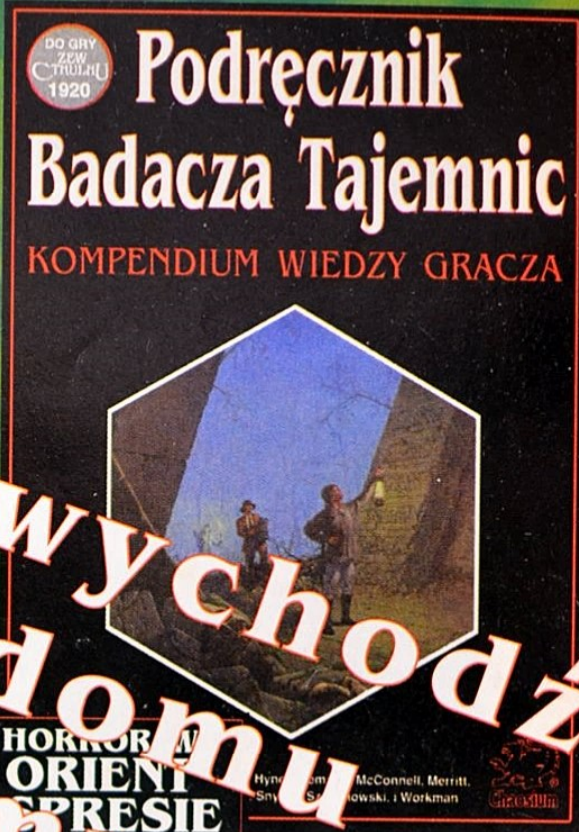
Wydanie: 1. 1994. 160 stron. Tłumaczenie: J. K. Kozłowski
Ilustracje: J. K. Kozłowski, J. K. Kozłowski, J. K. Kozłowski
Wydanie: 1. 1994. 160 stron. Tłumaczenie: J. K. Kozłowski
Wydanie: 1. 1994. 160 stron. Tłumaczenie: J. K. Kozłowski

CHAOSUM

CTHULHU



Nie wychodź
po zmroku!
za próg
Groź
czaj się
Progiem!!!



12 (60) / 98



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Artur Szrejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Maciek Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (Zew Cithluhu)
grabarz@rpg.pl

Andrzej Miszkurka (Earthdawn)

kurz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

mag@mag.com.pl

Tomek Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak (ponu@mag.com.pl)

Opracowanie graficzne i projekt

typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Fruń

Korekta:

Maciej Wyrzykowski

Stale współpracują:

Tomasz Andrzejewicz, Grzegorz Bogusz,

Hubert Czajkowski, Tomasz Kotodziejczak,

Łukasz M. Pogoda

Skład i łamanie własne

Druk:

Elanders Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa

tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

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

Ilustracja na okładce:

Tomasz Oracz



Witajcie!

Wreszcie doczekaliśmy się zimy, choć trwało to dłuuuugo... Ach, jak ja lubię tę porę roku! Można obrzucać się do woli śnieżkami (spróbujcie to zrobić wiosną, latem lub jesienią!), lepić bałwanki (lub przeciwnie – z radością rozbijać je w najdrobniejsze śnieżynki...), dostawać mnóstwo prezentów (np. z okazji św. Mikołaja, pod choinkę, na choinkę, a nawet obok choinki), palaszować świąteczne przysmaki (niecierpliwie mogą zacząć już na długo przed Wigilią...), leniuchować, zaś w długie zimowe wieczory... grać, grać i grać! Wow (czyt. łaf)!

Ale nim rozpoczniecie kolejną sesję (oczywiście nie chodzi mi o sesję egzaminacyjną...), warto zajrzeć do świątecznego numeru MiM, który właśnie trzymacie w ręku. Choć jest w nim wiele ciekawych materiałów, chciałbym w Waszą uwagę tylko na jedną krótką informację, która poderwała na równe nogi wszystkich członków redakcji (i Kurzymisia też!): tuż przed oddaniem niniejszego numeru do druku otrzymaliśmy reklamówkę filmową pierwszego odcinka nowej serii Gwiezdných Wojen! Przyznam szczerze, że rzecz zapowiada się naprawdę za... chwycająco, zaś dwuminiutową „zajawkę” oglądaliśmy wciąż i wciąż, niemal na okrągło! Jako że, waszmościowie, człek stary i eksperyencyjny doświadczon, pozwólcie, że wspomnę lube czasy, gdy jako siedmioletni brzdąc oglądałem (z rozdziawionymi ustami) polską premierę Star Wars (a było to, panie, przed wiekami – w roku 1978!). Dziś Gwiezdne Wojny nie wzbudza już w młodych widzach takich ogromnych emocji, lecz wówczas było to wydarzenie na istic kosmiczną miarę – pewien fan(atyk) z USA obejrzał ten film ponad dziewięćset (900) razy!!! Chodzą słuchy, że polska premiera nowych Gwiezdných Wojen (oficjalny tytuł filmu to *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*) przewidziana jest na wrzesień, choć Anglicy i Amerykanie obejrzą film już w maju... Ale nie od dziś przecie wiadomo, że nam zawsze śnieżyca w oczy (a skrzaty siusiają do mleka)...

Życzenia zawsze udanych czarów i szczęśliwych rzutów w imieniu całej redakcji
składa

Andrzej Chmiński

Ps. Reklamówkę filmu można ściągnąć ze strony www.starwars.com.

Ps.2 Dobra wiadomość dla miłośników komiksów: w najbliższym czasie planujemy wznowienie ich druku. Trzymajcie kciuki i uważnie przeglądajcie każdą kolejną *Magię*...

MENU

Szef kuchni poleca

Quo vadis, bohaterze	
Karak Sur – Twierdza Czarnego...	
Legenda Andelin	
Amor sanguinis	
Opowieść o zemście...	

ALMANACH	15
KRYSTAŁY CZASU	23
EARTHDAWN	27
PRZYGODA/DZIKIE POLA	33
PRZYGODA/WARHAMMER	53

Przystawki

Recenzje	
Listy	
Okiem Zewnętrznym	
Manczkizim maximus	
Skrót do R'lyeh	
Miasteczko Yarmie	
Kraina Goblinów	
Odgłosy z kuźni	

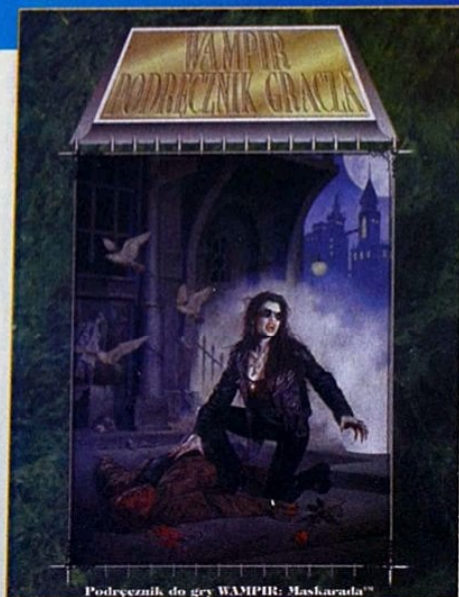
PANORAMA	4, 77
PANORAMA	9
PANORAMA	12
ALMANACH	14
ZEW CTHULHU	50
MIASTECZKO YARMIE	65
KRAINA GOBLINÓW	68
ZAPOWIEDZI	70

Dania główne

Kącik udanej biesiady	
Gry fabularne, mistyfikacje i ty	
Sprowadzający lód	
Uzbrojenie i usługi	
Jak leci, profesorku?	
Towarzystwo	
Memento Morr'ii	
Landsknecht	
Konwent	

ALMANACH	17
ALMANACH	19
EARTHDAWN	29
EARTHDAWN	31
PRZYGODA/CYPERPUNK	41
PRZYGODA/ZEW CTHULHU	44
WARHAMMER	51
WARHAMMER	60
PANORAMA	76

WAMPIR: MASKARADA – PODRĘCZNIK GRACZA



Podręcznik do gry WAMPIR: Maskarada™

W październiku ukazał się długo oczekiwany przez miłośników Świata Mroku *Podręcznik Gracza do Wampira: Maskarady*. Za 65 złotych otrzymujemy do ręki ponad 200 stron druku w twardej oprawie. Widać, że firma ISA postarała się, aby czytelnicy nie mieli żadnych zastrzeżeń do podręcznika od strony technicznej.

Książka zawiera zbiór informacji mających ubarwić postacie graczy, uatrakcyjnić sposoby wcielania się z bohaterów i ułatwić życie w Świecie Mroku. Znajduje się tu między innymi interesujący system opisu wad i zalet (pozwalający nadać bohaterom więcej cech indywidualnych), nowe klany

i dyscypliny, opisy ekwipunku, oraz seria tekstów na temat odtworzenia ról.

Zdecydowanie najsilniejszą stroną podręcznika jest rozdział dotyczący społeczeństwa wampirów. Gracze znajdą w nim opis organizacji siedmiu klanów Camarilli (szkoda, że dość ogólnikowy), sposoby zdobywania statusu i prestiżu klanowego, wzajemne relacje, a także system składania obietnic i spłacania długów, dzięki któremu można szybko wspiąć się po szczeblach władzy i zdobyć szacunek.

Najslabiej wypada rozdział o narracji. Czytając go nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że „to już kiedyś było”. Zawarte tu informacje tracą myszką, nie

wnosząc nic nowego do sprawy, są nieciekawie napisane i po prostu nudne. Może były niezwykle odkrywcze w 1993 roku, ale na pewno nie dziś (można wskazać dziesiątki podręczników i artykułów, w których omówione jest to o wiele lepiej). Odniosłem też wrażenie, że skierowane są do ludzi będących w wieku szkolnym (recenzent trochę rozmija się z prawdą, informacje te dostosowane są po prostu do poziomu przeciętnego, dorosłego Amerykanina - przyp. red.), a przecież *Wampir: Maskarada* jest grą dla dorosłej młodzieży.

Podręcznikowi można zarzucić jeszcze parę innych niedociągnięć: nie-

spójny tekst, mało interesujące dyscypliny i zdolności drugorzędne, zbyt rozbudowane tabele ekwipunku - jeżeli komuś potrzebne są do gry informacje o ilości obrażeń zadawanych bohaterowi strzałem z haubicy 122mm, to niech lepiej zacznie grać w jakąś inną grę fabularną. Wiele do życzenia pozostawia też oprawa graficzna. Rysunki są dużo słabsze niż w podręczniku podstawowym, niewyraźne i nieciekawe.

Na tym tle bardzo jasnym punktem jest polskie tłumaczenie podręcznika zrobione przez „wielkiego guru” rodzimej sceny Świata Mroku - Tomasza Andruszkiewicza. Już na pierwszy rzut oka widać fachowość przekładu, znajomość realiów gry i terminologii.

Odnoszę wrażenie, że podręcznik pisany był w dużym pośpiechu. Starano się wcisnąć do niego jak najwięcej informacji bez ich poprzedniego przeanalizowania. W zamyśle autorów miały one pomóc graczom w trakcie zabawy, lecz w efekcie wyszło raczej na odwrót. Podręcznik kieruje graczy do systemu zasad, tabel i rzutów, zachęcając do odrzucenia narracji, odchodzi od pierwotnej koncepcji „złotej zasady” (mówiącej, że nie ma żadnych zasad), zarzuca motywy romantyczne i tragiczne odsuwając na dalszy plan odwieczny konflikt między człowiekiem i bestią.

elendil

Wampir: Maskarada – Podręcznik gracza, Wydawnictwo ISA, tłum. Tomasz Andruszkiewicz, 208 str., cena 65 zł.

WIEŚCI FILMOWE

Po wrześniowo-październikowym wysypie filmów z gatunku ogólnie pojętej fantastyki, listopad i grudzień zapowiadają się co najmniej marnie. Warto jednak wspomnieć o kilku obrazach.

- **Miasto Aniołów:** baśniowa opowieść o aniele (Nicolas Cage), który zakochuje się w śmiertelniczce (Meg Ryan). Raczej komedia miłosna niż s-f.
- **Mrówka Z:** nie najlepszy tytuł dla zabawnego filmu o życiu mrówek z Central Parku. W wersji oryginalnej animkom głosu udzieliły same sławy Hollywood (m.in. Woody Allen).
- **Oczy węża:** kolejne dzieło De Palmy, który zawsze wart jest polecenia. Film niefantastyczny, ale dobry (klimat dla każdego cyberpunkowca).
- **Mulan:** trzydziesty szósty kinowy film wytwórni Walta Disney'a, którego akcja toczy się w starożytnych Chinach. Na Disneyu człowiek rzadko się zawodzi.
- **Jackie Brown:** Tarantino jest tak kultowy, że aż wstyd nie napisać o jego nowym filmie. Pozostałe wieści ze światka filmowego:
- Pewne już jest, że Nicolas Cage zostanie Supermanem w kolejnym filmie o tym bohaterze, z tego jednak powodu postanowiono napisać nowy scenariusz.

- Powstaje nowa, telewizyjna wersja opowieści o Alicji w Krainie Czarów.
- Z finansowania produkcji *Władcy Pierścieni* wycofała się firma Miramax, a Peterowi Jacksonowi powierzono reżyserię tego filmu.
- Tiffany Amber-Thiessen (znana z serialu „Beverly Hills 90210”) zagra w prequelu *Od zmierzchu do świtu*.
- Drew Barrymore świetnie zaprezentowała się w roli Kopciuszka w filmie *Ever After: A Cinderella Story*.
- W grudniu do naszych kin powinien wejść film z Kurtem Russelem, *Soldier* – tocząca się na obcej planecie opowieść o cyborgach.
- Mel Gibson wciąż pracuje nad nową wersją ekranizacji opowieści Ray'a Bradbury'ego, *Fahrenheit 451*.
- Hitem heloweenowego weekendu w Stanach okazał się film *Vampires* Johna Carpentera. Miejmy nadzieję, że szybko zawita do naszych kin.
- Nowy film Davida Lyncha (jeszcze bez tytułu) powstaje za pieniądze Francuzów. Premiera w przyszłym roku.

Tomuś

PANORAMA

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

KAŻDE POKOLENIE MA SWOJĄ LEGENDĘ...

KAŻDA PODRÓŻ ZACZYNA SIĘ
OD PIERWSZEGO KROKU...

KAŻDA SAGA MA SWÓJ POCZĄTEK...

Wreszcie doczekaliśmy się pierwszego zwiastuna filmowego Gwiezdnych Wojen.

Epizod pierwszy nosi tytuł: *The Phantom Menace* (Upiorna groźba), i opowiada o losach młodego Anakina Skywalkera - przyszłego Vadera.

Dopóki nie obejrzelśmy tej zapowiedzi, nie mogliśmy za bardzo sobie wyobrazić jak to wszystko będzie wyglądać. Niewielu było optymistów w naszej redakcji. Zastanawialiśmy się tylko nad jednym: w jakim stopniu uda się specjalistom z Lucasfilm zniszczyć klimat poprzednich filmów. I tu spotkało nas miłe rozczarowanie. Trailer (tak fachowo nazywa się reklamówka wyświetlana w kinach przed projekcjami filmowymi) jest nieeeesamowity!!! Nie dość, że klimat tego krótkiego (2min. 20sek.) filmu odpowiada w stu procentach wcześniejszym produkcjom, to efekty specjalne przechodzą wszelkie wyobrażenia!

Mnóstwo nowych światów wraz z ich mieszkańcami robi wrażenie, a obsadzie chyba też nie można nic zarzucić. W filmie zobaczymy między innymi takie gwiazdy, jak: Liana Neesona (pamiętamy go z *Rob Roy*), Ewana McGregora (*Trainspotting*), Samuela L. Jacksona (*Pulp Fiction*), Natalie Portman (Leon Zawodowiec). Są także aktorzy występujący w poprzednich filmach z cyklu *Star Wars* (Frank Oz jako Yoda, Ian McDiarmid jako Imperator Palpatine). W roli młodego Anakina Skywalkera zobaczmy bliżej nie znanego Jake'a Lloyd'a.

Spotkamy też starych znajomych: R2D2 i C-3PO (tzn. jego wcześniejszą wersję).

A teraz trochę smutnych wiadomości. Premiera w Stanach Zjednoczonych odbędzie się dopiero 21 maja 1999 roku, a nam przyjdzie poczekać do września! Drugą niepokojącą rzeczą jest pomysł zdubbingowania całych Gwiezdnych Wojen, które będą się ukazywać w odstępach dwuletnich (wyobrażacie sobie Yodę mówiącego po polsku!?).

Świetna ścieżka dźwiękowa to oczywiście robota znanego Johna Williamsa.

Prace nad filmem rozpoczęło w wakacje 1997 roku, ukończone zaś zostaną pewnie w ostatniej chwili, gdyż okazało się, że 40% nakręconego materiału filmowego jest nieostre (ups!) i ujęcia trzeba było powtórzyć... Zdjęcia kręcone były m.in. we Włoszech (Naboo), oraz Tunezji (Tatooine).

A więc saga rozpoczyna się wiosną 1999 (dla wybrańców).

NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI...

Ponurak



księgarnia
wysyłkowa



zamów!

- ▶ książki s-f
- ▶ książki fantasy
- ▶ Stars Wars
- ▶ RPG
- ▶ gry karciane
- ▶ gry kościane
- ▶ gry wojenne
- ▶ gry bitewne

w internecie
www.meka.pl



przez telefon
0-800 159 002
bezpłatny

listownie
ul. Tuwima 23
76-200 Słupsk

World Book Express

PANORAMA



Dawno, dawno temu, kiedy jeszcze światem rządziły komputery klasy 486 bądź słabsze, oczom graczy ukazała się jedna z lepszych gier RPG – był to **Betryal at Krondor**. Gra wprowadziła nas w bohaterską misję, na której, jak to bywa, napotykali więcej przeszkód niż prostych i bezpiecznych dróg. Program zyskał tyleż samo entuzjastów, co wrogów, nie wpłynęło to jednak negatywnie na ilość sprzedanych sztuk tej gry, wręcz przeciwnie. Po pewnym czasie na rynku pojawił się nieoficjalny *sequel* do BaK o nazwie **Betryal in Antara**, jednakże bardzo szybko producent zorientował się, że gracze odczuli pewien niesmak po przejściu gry, czegoś w niej brakowało. Właśnie dlatego rozpoczęto prace nad **Powrotem do Krondoru**.

Czym byłby komputerowy RPG, gdyby nie było w nim Bohaterów Niezależnych? W krainie Krondor ich nie brakuje. Tutaj będziemy mogli spotkać i prowadzić bogate konwersacje z około 150 osobami. Warto dodać, że każda z nich posiadać będzie własną historię, umiejętności, charakter, ogółem wszystko, co posiada każdy człowiek.



Engine gry – True3D, którego autorem jest firma Pyrotechnix, ma dawać naprawdę niesamowite efekty. Jak twierdzą sami producenci, takich efektów wizualnych, jak i większości pomysłów, jakie zostały w grze wykorzystane, nie zobaczycie w żadnej innej grze.

Na koniec kilka słów o wymaganiach sprzętowych tej gry: otóż, wbrew pozorom, są one nadzwyczaj małe jak na dzisiejsze czasy. Do optymalnego działania programu potrzeba bowiem Pentium 166, uzbrojony w 16 MB Ram, poczwórny cd-rom, windows 95/98, myszkę oraz klawiaturę. Dodatkowo, można wykorzystać akceleratory grafiki. Jak więc widać, nie jest najgorzej.

W Polsce dystrybutorem gier firmy Sierra jest IPS Computer Group. Nie wiadomo jeszcze, kiedy gra się ukáže na rynku zachodnim, a tym bar-

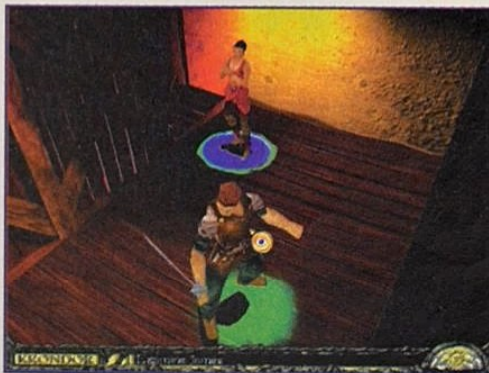


Trzeba też powiedzieć o zmianie, jaka nastąpiła w *sequelu*. Otóż wszystko wygląda teraz naprawdę trójwymiarowo. Zastosowano tryb Third Person Perspective (a'la **Tomb Raider**), w wyniku czego wszystko nabrało większych i ładniejszych kształtów. Ponadto walka w tym systemie jest o wiele wygodniejsza i efektowniejsza, gdyż dzięki losowym usta-



Podobnie jak w przypadku BaK i dla tej gry scenariusz został napisany przez Raymonda E. Feista, autora powieści *fantasy* osadzonych w jego własnym świecie o nazwie Midkemia. Rola gracza będzie polegać na wcieleniu się w pięciu bohaterów, którzy, tworząc drużynę, muszą osiągnąć cel – odnaleźć mityczny kielich wykonany ze złota. Nie jest jak na razie jasno sformułowane, jakie magiczne zdolności posiada ów artefakt, ale w złych dłoniach może On doprowadzić do tragicznych wydarzeń.

Drużyna gracza będzie więc miała ciężki orzech do zgryzienia, gdyż w celu odnalezienia owego kielicha będzie musiała przemierzyć ponure komnaty i lochy Pałacu Krondor; Przebrnąć przez labirynt oślizgłego i cuchnącego systemu kanałów ściekowych osadzonych pod miastem Krondor; A także zbadać wszystkie, ziejące grozą zakamarki świątyni Krondor, z katakumbami włącznie.



wieniom kamer będziemy mogli delektować się szlachetowaniem przeciwnika z najróżniejszych stron.

W grze nie zabraknie także czarów, dla potrzeb Powrotu do krainy Krondor utworzono ich aż 60 i tyleż samo magicznych substancji, jakie będziemy mogli spożyć, by uzyskać najróżniejsze rzeczy. Warto też wspomnieć, że każdy czar będzie jedyny w swoim rodzaju i ich Właściwości nie będą się powtarzać.

dziei, kiedy na polskim. Możemy tylko trzymać kciuki, że nastąpi to jeszcze w tym roku.

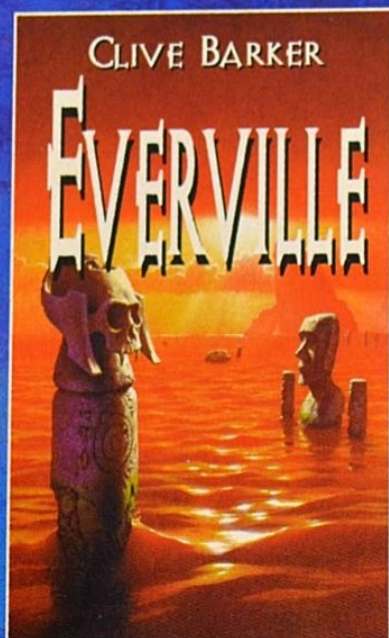
Kokosz



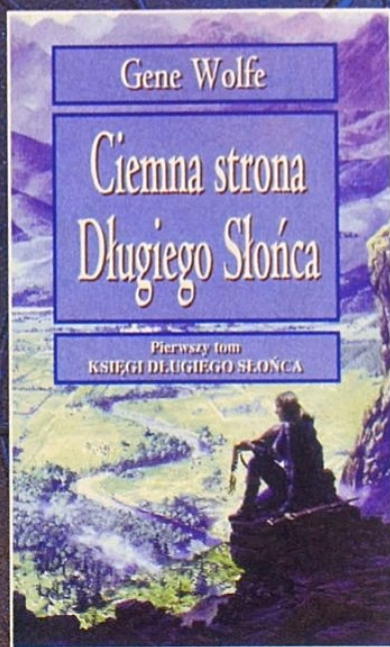
Jedyna przygoda zarówno do Wilkołaka: Apokalipsy,
jak i Wampira: Maskarady.

W KRWAWYM
BLASKU
KSIĘŻYCA

Nasz prezent pod choinkę



Spokojnych
i wesołych
świąt
życzy
wydawnictwo
MAG

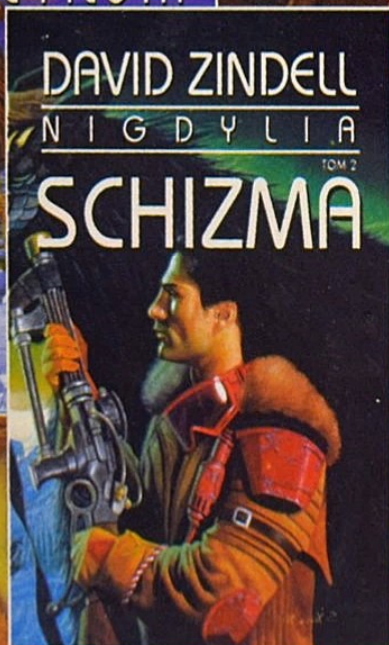
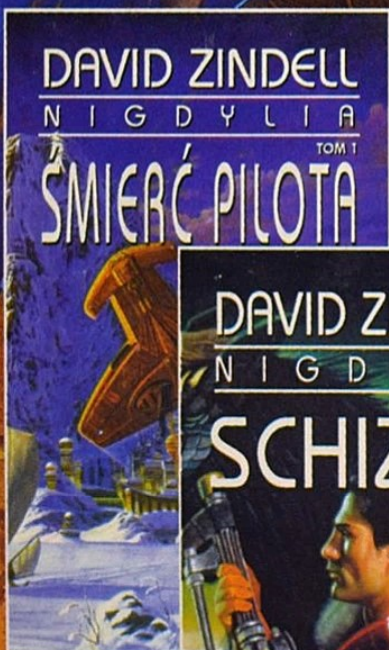


Pewnej zimowej nocy roku 1848 na górze w pobliżu Everville otwarto bramę do innego świata – na skraj Quiddity, morza snów. Brama nie została nigdy zamknięta. Zło, które się za nią skrywa, czeka na odpowiedni moment, aby wniknąć do naszego świata...

Druga część *Wielkiego sekretnego widowiska*, jednej z najlepszych powieści Clive'a Barkera. Mroczna historia o ludzkich pasjach i mrocznej magii. Niesamowita wyprawa do krainy wyobraźni najciekawszego twórcy grozy.

Whorl jest olbrzymim sztucznym światem, przemierzającym przestrzeń kosmiczną. Jego mieszkańcy dawno już zapomnieli o celu swej wyprawy oraz o Urth – miejscu, z którego pochodzą. Ich bogowie milczą – od lat żaden nie pojawił się w świętym oknie; maszyny niszczą, a starożytna wiedza przepada.

Życie patere Jedwabia, młodego kapłana w manteionie przy ulicy Słońca, ulega zmianie w dniu, gdy objawia się mu Zewnętrzny – bóg pochodzący spoza whorla. Rozpoczyna się opowieść, która jest największym pisarskim osiągnięciem Gene'a Wolfe'a od czasów *Księgi Nowego Słońca*.



W odległej przyszłości człowiek sięgnął gwiazd i zasiedlił tysiące światów. Nauczył się manipulować DNA, stał się prawie nieśmiertelny. Wybudował miasto wspanialsze niż wszystkie poprzednie i żył w pokoju. Jednak w tym raju pośród gwiazd narodził się potworny kult, dążący do zniszczenia wszystkiego, co istnieje...

W świecie, w którym od dawna nie walczone, wojna jest nieunikniona. W świecie, w którym tajemnica uniwersum czeka na odkrycie, tylko jeden człowiek może powstrzymać innych przed jej poznaniem. W świecie na granicy chaosu śmiertelnik stanie się Bogiem.

W najbliższym czasie ukażą się m. in. „Miasto w ogniu” Waltera Jona Williamsa, „Jezioro Długiego Słońca” Gene'a Wolfe'a, „Skok w wizję: Zakazana wiedza” Stephena R. Donaldsona.

Witajcie w ostatnim w tym roku wydaniu „Listów”. Na początek chciałbym skupić się na pewnym braku, który zapewne już zdążyliście zauważyć. Dlaczego w tym numerze MiM-a nie ma „Puszki Pandory”? Otóż nie ma jej dlatego, że nie było jej czym zapełnić. Od wakacji liczba listów z pomysłami do PP systematycznie spadała. Jednocześnie w tej malejącej liczbie było coraz mniej pomysłów zdalnych do publikacji. Efekt jest taki, że w tym miesiącu dostałem zaledwie jeden list, z którego mógłbym skorzystać. Mam nadzieję, że z Waszym udziałem konserwa powróci wkrótce na łamy MiM-a. W zamian za to, w tym numerze, „Listy” w chwilowo zwiększonej objętości.

Po tym przydługim wyjaśnieniu, zapraszam do lektury świeżej korespondencji. A jest co czytać! Zaczynamy od małej rozgrzewki.

„Postanowiłem do Was napisać po przeczytaniu listu sz.p. Piotra Jabłońskiego na temat Dzikich Pól i systemów fantasy. Proszę wybaczyć mi kilka przenośni, jakie przytoczę, ale jestem załamany po przeczytaniu listu faceta, który śmie nazywać się rolplejowcem wyśmiewając się z wszelkich systemów fantasy.

Dzikie Pola jest to pierwszy podręcznik, który mogłem bez wstydu zostawić na pastwę mojej mamusi – skoro twoja matka przeglądała twoje systemy fantasy czy s-f, widocznie bardziej interesuje się prawdziwym RPG niż ty (nie twierdzę, że DP nie są prawdziwym RPG) i powinienesz z nią zagrać. Pisałeś także, że DP unika głupoty i śmieszności systemów fantasy czy s-f, dając użytkownikom poczucie dobrze, pomysłu, a przede wszystkim pożytecznie spędzonego czasu. Kto powiedział, że sesje RPG mają być pożytecznym spędzaniem czasu? Wielu graczy przychodzi na sesję po to, aby krasnoludzkim toporem ścinać trollewie tby, inny przychodzi, aby odnaleźć zaginioną księgę Mitów Cihulhu, ale wszyscy przychodzą po to, aby się dobrze bawić z kumplami i mają w d... to, że ich matki stukają się w czoło patrząc na czary do AD&D czy WFRP! (głęboki oddech)

Ludzie, jeżeli naprawdę śmiesz was systemy fantasy czy s-f, zastanówcie się nad tym, czy warto grać i, na Ranalda, nie biegajcie po ulicy (ty bardziej nie piszcie do MiM-a) i nie krzyczcie, że w systemy fantasy grają tylko debile bez wyobraźni! Jeżeli tak myślicie, to zamknijcie to w sobie.”

Karol „Hufi” Hufnagel
P.S. Yossa, podobasz się mojej siostrze!”

Teraz ja sobie pomarudzę. Po pierwsze: szanujcie matki – są na poziomach doświadczenia, o jakich większości z Was się nawet nie śniło. Po drugie: piszcie do MiM-a. Po trzecie: następny list.

„(...) Kostek używam na każdej sesji i chociaż jakiś rok temu zdarzyło mi się, z powodu zafascynowania Amberem, kupić

podręcznik do tego systemu, to jednak do tej pory rozegrałem zaledwie dwie, krótkie, <jednopostaciowe> przygody.

System W:M, chociaż chwalony za swoją narracyjność, również nie budzi we mnie głębszych emocji, a znam go dokładnie.

Osobiście wydaje mi się, że Dzikie Pola są o wiele bardziej narracyjne od Wampira, przede wszystkim jeśli chodzi o walkę, która w DP rozwiązana jest po mistrzowsku, a w W:M pozostawia wiele do życzenia.

Nie chciałbym, aby podniosły się głosy, jakoby ja, jako młody i niedoświadczony badacz gier fabularnych, przywiązywał wagę jedynie do konfliktu siłowego. Znam, że Dzikie Pola mają również inne przewagi – choćby świetnie ujętą samą treść, jak i zasady dodatkowe. Każdy, kto się nie zgadza, może porównać sobie IX Księgę DP oraz opis wampirzych dyscyplin. Moim zdaniem to pierwsze jest o wiele lepsze.(...)”

Wojciech „Sabas” Drwal

Fragmenty następnego listu dotyczą dwóch poruszanych ostatnio tematów: sprawy turlactwa i tego, czym dla Was jest RPG.

„(...) Wydaje mi się, że ludzie grający ze sobą powinni znać się na tyle, aby oczywiście było podejsię do zakresu kompetencji MG, graczy i kostek. Jeśli nie – należy się przed grą umówić – zalecałbym pozostawienie decydującego głosu MG (chyba od tego właśnie jest) – czy, lub kiedy rzucić kostkami. Warto jest pozwolić MG na prowadzenie <jego sposobem>. Będzie się wtedy lepiej czuł, a jest to bardzo ważne. A zawsze lepiej jest najpierw spróbować czegoś zanim zaczniesz się to krytykować – a nuż się nam to spodoba?

Czym jest dla mnie RPG? Przyznam się, że teraz dopiero piszę o tym, ponieważ wcześniej po prostu nie miałbym co napisać. Ot, jeden z najprzyjemniejszych i najbardziej interesujących sposobów spędzania wolnego czasu z ciekawymi ludźmi przez ostatnie trzy lata. Wątpię, czy dałbym radę sprezyzować, co konkretnie w tym widzę. Teraz myślę, że dotąd było dla mnie tym, czym magia dla Raistlina. Wszystkim. Oczywiście, jeśli wziąć pod uwagę szerzej rozumiane gry fabularne. Odgrywanie postaci i mistrzowanie na sesjach, ale także czytanie podręczników, próba zrozumienia i/lub zmiany zasad, literatury o odpowiedniej tematyce (nie tylko fantastyki), słuchanie nastrojowej muzyki – zajmowało mi to wszystko ogromną większość wolnego czasu. Czasem nawet wydłużało znacznie <wolny> czas poza rozsądne granice. Chyba już taki jestem, jeśli znajdę coś, co mnie interesuje, świata poza tym nie widzę. Stało się jednak tak, że niedawno na pewnym festynie harcerskim organizatorzy zapewnili kilku MG i zebrali się drużyny do różnych systemów. Właśnie przerwano sesję Cyberpunka, gdyż jednego z młodszych graczy poniosły emocje i rzucił puszką ze

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

12'98 (60)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Panorama	[4]
Listy	[6]
Okiem Zewnętrznym	[4]
Manczkinizm maksimus	[5]
Quo vadis, bohaterze?	[5]
Kącik udanej biesiady	[3]
Gry fabularne, mistyfikacje i ty [..]	
Karak Sur	[4]
Legenda Andelin	[3]
Sprowadzający łód	[3]
Uzbrojenie i usługi	[3]
Amor sanguinis	[5]
Jak leci, profesorku?	[3]
Towarzystwo	[3]
Skrót do R'lyeh	[3]
Żywe srebro	[3]
Kraina Goblinów	[3]
Memento Morr'ii!	[3]
Opowieść o zemście	[3]
Landsknecht	[3]
Sen szaleńca	[1]
Miasteczko Yarmie	[3]
Kraina Goblinów	[3]
Konwenty	[1]
Ocena numeru	[..]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[15] lat

Wykształcenie:

podstawowe[X]
średnie.....[]
zawodowe[]
wyższe[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]
miasteczko[]
miasto.....[]
miasto wojewódzkie[X]

RPG:

Gracz.....[X]
Mistrz Gry.....[X]
Ulubione systemy:

MERP 2.2 1920

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....

Czytasz „MiM”...

każdy numer[X]
co 2-3 numery[]
rzadziej[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty[]
2-3 osoby.....[X]
więcej osób[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:

propozycja do MERP
- 1. p. 224. 2. p. 1920. 3. p. 1920.

LISTY

sprayem w czoło drugiego. Połała się krew – autentyczna. Zdecydowałem się na starego, dobrego Warhammera. Wśród grających była jedna dziewczyna, spokojna i miła, także nowa w tej grupie. W czasie przerwy wspominałem, że prowadzę MERP i że bardzo przydałaby mi się w drużynie postać żeńska. Wymieniliśmy telefony. Po kilku wspólnych sesjach, całkiem udanych zresztą, jeden z graczy w czasie naszej rozmowy nazwał ją <moją dziewczyną>. Nie jestem pewien, dlaczego tak powiedział, wtedy o mało nie usiadłem ze zdziwienia. Dzisiaj także uważam to za niezbyt właściwe określenie, ale z całkiem innego powodu. Teraz RPG przestało być dla mnie najważniejsze, choć znajduje się w moich myślach zaraz na trzecim miejscu po Ani i po solennym postanowieniu zdania matury. Pozdrawiam moją największą miłość, a także kolegów z V LO, z mojej nowej szkoły i wszystkich fanów RPG i pokrewnych rozrywek.

Oby Trzy Księżyce były przewodnikami Waszej Magii.”

Andrzej

Już Anie mają w sobie coś takiego, że serce szybciej bije...

Miło się czyta, jak RPG zbliża ludzi, przyczynia się do zawierania przyjaźni, czy nawet do budzenia się gorącej miłości. Niemniotom jest, gdy ludzie, którzy powinni razem miło spędzać czas, obrzucają się puszkami. Jeżeli ktoś nie potrafi do tego rodzaju rozrywki podejść jak należy, może powinien przerzucić się na coś innego. Na przykład na artystyczne graffiti – przynajmniej z tego sprayu będzie jakiś pożytek.

Teraz pora na najgorętszy temat. Tym razem dwa listy, oba warte głębszego prześledzenia, chociaż z zupełnie różnych przyczyn.

„Cześć Redakcji MiM!

Złe się stało, że „Listy” straciły całą stronę swojej objętości akurat w chwili, gdy na ich łamach podjęte zostały ważne tematy. Dostałem właśnie pocztą nowy numer Waszego pisma (10/98), zasiadłem sobie wygodnie, przygotowany do odprężającej lektury... i niemal natychmiast rzucił mi się w oczy list Michała Romaniuka, występującego odważnie w roli obrońcy prawdziwego satanizmu i, jak zgaduję, również RPG. Oba te tematy chciałbym podjąć – pierwszy pobieżnie, drugi nieco poważniej. Sam jestem katolikiem. Mam wielu znajomych księży, zakonników, teologów; przez długi czas interesowałem się różnymi wyznaniem świata i egzegezą Biblii. Jednocześnie wiele lat spędziłem mając na pieku z Kościołem i szukając własnych dróg.

Nie sądzę aby MiM był odpowiednim miejscem na wyjaśnianie zagadnień teologicznych (pomimo kwestii <nawracania> podjętej przez Łukasza Zagdaną), lecz napiszę krótko: Szatan JEST zły. Przeczy Bogu, Stwórcy. Psuje Jego dzieło. Twierdząc tak na podstawie chrześcijańskiego Pisma

Świętego. Pośrednio, Biblia Satanistyczna DeLa Veya i każda inna forma satanizmu również się na niej opierają – zapożyczając chociażby imię Upadłego Anioła i tym samym odwołując się do pewnej, wcale konkretnej istoty. Jeżeli p. Michał rozumie pod pojęciem <Szatan> coś innego niż Kościół, to być może właśnie (i tylko być może) w nazewnictwie leży problem. Nie będę już dalej tego wątku rozwijał. Wypowiem się tylko jeszcze na jeden temat: Kościół nawołuje do abstynencji tylko w kwestiach, które przynoszą zło i krzywdę. Nie jest dobrze pić: krzywdzi się siebie, rodzinę (te wszystkie historie o bitych żonach i dzieciach... to nie bajka, to życie); nie jest dobrze trwać w gniewie i wpadać w szat, bo i wówczas krzywdzi się innych (bił Cię ktoś kiedyś? I co, fajnie było?). Żaden chrześcijanin natomiast nie zabroni kochać. Jeśli tak zrobił, zgrzeszył lub po prostu jest głupi. Zdaje sobie sprawę, że te wyjaśnienia to mało, lecz z drugiej strony nie da się chyba wyczerpać tak zawitych zagadnień na łamach czasopisma, którego tematyka jest zgoła odmienna. Z chęcią skontaktowałbym się za to z p. Michałem w swobodnej korespondencji, jeśli oczywiście znajdzie on czas i chęci, by do mnie napisać. Mam nadzieję, że w miarę treściwie napisałem wszystko, co musiało być w tej sprawie powiedziane – i w te pędy przechodzę do sprawy RPG.

Sposób w jaki postronni, w tym księża, odnoszą się do nas, zajmuje mnie już od dość dawna. W wakacyjnym numerze naszego czasopisma wreszcie został ów problem poruszony. Chętnie dołączę się do dyskusji. Otóż zależy mi, aby na listach i narzekaniach się nie skończyło. Proponuję ni mniej ni więcej, tylko ułożenie konkretnego planu działania, który moglibyśmy wykorzystać w walce z ludzką ignorancją – bo to ona jest naszym przeciwnikiem. Polegałby on po prostu na zebraniu argumentów, które każdemu przynajmniej średnio inteligentnemu człowiekowi udowodniłyby niestusność zarzutów. Wygodnie byłoby mój list potraktować jako ciąg dalszy komentarza Jerzego do listu Tomka Jędrejko z numeru 7-8/98.

Rzeczywiście, to nie Kościół nas atakuje. Są natomiast księża, którzy opierając się na jego autorytecie, wykorzystują ambonę, stanowisko nauczyciela religii, gazety katolickie, radio i telewizję. Inni na tych wypowiedziach się opierają – czemuż by mieli nie wierzyć? Niech to nie zabrzmi zbyt patetycznie – ale tylko my możemy uświadomić im prawdę. Nikt tego za nas nie robi. Jaka zaś jest prawda?

Zarzuca się RPG narzucanie graczom określonych postaci i wypaczanie tym samym ich własnego, prawdziwego charakteru. Zarzuca się propagację przemocy w świecie, w którym możliwe jest wszystko i to bez konsekwencji. Krytykuje się wreszcie <ucieczkę od rzeczywistości>, <marnotrawienie czasu> itd, itp. Z ludźmi, którzy opowiadają o nas takie rzeczy proponuję argumentować następująco:

1. **Czy ma pan/pani coś przeciwko książkom?** (Podoba mi się też wersja JeRzego z teatrem – tym bardziej, że wg Słownika Terminów Literackich, RPG jest <odmianą sztuki masowej>). Tak się składa, że granie w RPG to tworzenie opowieści. Ktoś, kto lubi czytać, szuka zazwyczaj w książkach podobnej przyjemności, jakiej my w graniu! Wszystkie wyżej wymienione zarzuty da się w dużej mierze odeprzeć wskazując, iż mogłyby równie dobrze dotyczyć powieści.

2. **Przemoc? Gwałty? Politeizm?** To zależy od grających, nie od RPG jako takiego. Światy RPG są różne i to gracze je wybierają, a nie odwrotnie. Książki nie są złe tylko dlatego, że w niektórych z nich opisuje się sceny przemocy, gwałtu, czy też wiele bóstw. Zawsze pozostają też książki piękne i wartościowe. Dokładnie na tej samej podstawie nie wolno nikomu wyciągać uogólnień na temat RPG i graczy! (Statystyczny Polak zabije chociaż 20 osób podczas Gry, a w dodatku ma jedną pierś i jedno jądro...). Poza tym, nawet w Biblii jest mnóstwo przemocy (zwłaszcza starotestamentowe wojny), co nie oznacza chyba, że Biblia PROMUJE tę przemoc. Zgodzi się książka chyba?

Na tym kończę, bo i tak nie wierzę, że na ewentualne wydrukowanie tego wszystkiego znajdzie się miejsce. Liczę na to, że podejmiecie rzucanie Wam rękawice. Niezłym pomysłem byłoby wysyłanie artykułów do czasopism katolickich, poruszających tę sprawę, nawet jeśli w danej gazecie nie mówiło się ostatnio zbyt wiele na ten temat – proponuję tu pewne działanie redakcji MiM-a; być może zbiorę się sam. Pamiętajcie, że tym razem prawda stoi po naszej stronie!

Za pozwoleniem Wielce Szanownego Cenzora Głównego, Mr. JeRzego (to pewno zostanie wycięte, he, he...) (Nie zostało, he, he... – przyp. JeRzy) chciałbym się zwrócić do Was z następującym apelem: przysyłajcie swoje argumenty! Być może rozmawiałyście już z kimś na ten temat, być może udało się Wam już kogoś przekonać! Jeśli podpisze się pod tym wyżej wymieniony Mr. JeRzy, napiszcie, jak tego dokonaliście!"

Whitefire

Jak było widać (po braku charakterystycznego znaku (...)), list Whitefire'a poszedł bez cięć. Trochę było w tym przewrotności, ale niezależnie od niej uważam, że zasługiwał na opublikowanie w całości. Pod apelem podpisuje się i czekam na Wasze odpowiedzi.

Chciałbym przy okazji wyrazić podziw dla Tomka Kołodziejczaka, który w październikowym numerze MiM-a podarował nam genialny wręcz artykuł „Zgubne skutki nałogu...”. Jeśli jeszcze go nie czytaliście, biegiem zabierajcie się za nadrobienie zaległości.

„(...) Jako słowo wstępu podam moje „preferencje”, byś mógł zorientować się, kim jestem. Moja droga była długa – od

systemu A. Sapkowskiego, przez WFRP, MERP, do – moim zdaniem – najwyższego ewolucyjnie stanu RPG, czyli Świata Mroku z elementami Dramy.

Wampir w połączeniu z resztą systemów White Wolfa tworzą niesamowity, niemal realny obszar w świadomości odbiorcy. Świat dekadentckiego upadku i kryzysu wszelkich wartości, pełen tragicznych i pełnych piękna dramatów (...).

Odbiorca owej treści musi być wszakże odpowiedni – i to jest główny problem. Nie wiem, doświadczenie ani zamiłowanie do rzutów kośćmi.

Inny problem to sprawa, która poniekąd dotyczy nas wszystkich, lecz często jest bagatelizowana. Rozdwojenie jaźni, czyli przymus życia jednocześnie w dwóch światach. Nie chodzi mi wcale o brak czasu by zorganizować sesję – wszyscy jakoś dajemy sobie z tym radę, to błahostka. To, o czym mówię wymaga głębszej analizy. Otóż uczucia wywołane przez gry to nie tylko przełomne stany umysłu, zapachy. To poważne doświadczenie kształtujące psychikę, odciskające się w mózgu i pozostające tam <na własny użytek> na zawsze. Nie przesadzam, choć wiele z was na pewno tak uważa. Może uprawianie rozrywkowe RPG, lub oczekujące czystej rozrywki, niczego więcej?

Ja wiem jednak, dlaczego nie prowadzę w obecności dzieci. Dlaczego? Dlatego, że dzieci są niewinne, nie mają odpowiedniego bagażu uczuciowego. Dzieci nie zabijają, więc nigdy nie zrozumieją tego czynu. Nie kochały, więc nie wyobrażą sobie dwójga wampirycznych kochanków składających na swych ciałach krwawe pocałunki. Wystarczy?

Co do poruszonego przeze mnie problemu – sam staram się rozgraniczyć grę i życie, lecz czasem jest to bardzo trudne. Zdarzało mi się dochodzić do zmysłów nawet i dwa dni. Nie pytajcie dlaczego, wspomnienia są bolesne.

(...) Czasem gra przynosi katharsis, czasem jednak powoduje smutek i refleksję, a wtedy lepiej o tym pogadać. Pomagajcie przynębić. Ja staram się to robić od czasu, gdy przyjaciel zerwał z RPG definitywnie, śmierć swej postaci przyjmując jako własną porażkę. Zrozpaczony, rozważał nawet ostateczne rozwiązanie. Wiele trudów kosztowało nas odwiedzenie go od tego zamiaru. Tak, to prawda. RPG to nie zabawa. To coś więcej.

Nie bądźcie źli moi drodzy. Tak uważam ja, wy jednak macie prawo do własnego zdania – z chęcią je poznam. Jeżeli myślicie, że niszczyć pracę innych, jeżeli chodzi o udowadnianie nieszkodliwości RPG starrym, nauczycielom, czy Bóg wie komu jeszcze – po prostu nie pozwólcie im tego czytać. (...)”

Hubert

Ano właśnie. Wynika z tego, że część grających za poważnie traktuje fikcyjną rzeczywistość i, co gorsza, później zbyt wiele emocji ze świata gry przenosi do

świata rzeczywistego. A pamiętajmy, że – niezależnie od tego, czy jest to system bardziej tradycyjny, czy narratorski – **zawsze jest to tylko gra**. Rozrywka. Owszem, skłaniająca czasem do głębokich refleksji (i dobrze), ale trzeba jasno rozgraniczyć fikcję i świat realny. Szczególnie w dobie rozkwitu systemów narratorskich pojawia się problem z tym, że niektórzy gracze nie potrafią zachować dystansu do wyobrazonego świata. Uważam, że również sytuacja, w jakiej znalazł się przyjaciel Huberta, wynika z niewłaściwego podejścia do gry, a nie z tego, że RPG jest, czy powinno być czymś więcej, niż tylko jedną z wielu rozrywek. Odwołam się do porównania. W USA po wejściu na ekrany „Urodzonych morderców” Olivera Stone’a odnotowano przypadki naśladowania bohaterów filmu. Czy oznacza to, że film ten był czymś aż tak szczególnym? Nie – oznacza to, że ktoś był rąbnęty i nie potrafił oddzielić rzeczywistości od fikcji. Czego Wam i sobie nie życzę.

Życzę Wam (i sobie) natomiast spokojnych, zdrowych Świąt. Oby Święty Mikołaj przyszedł do Was z wielkim worem, a odszedł z torbami. No i szczęśliwego Nowego Roku.

Piszcie do nas!

JeRzy

Rozwiązanie krzyżówki z wampirem

Tytuł książki: „Chudzy”

Tytuł filmu: „Przeklęty”.

Zwycięzcami konkursu (wylosowanymi spośród kilkudziesięciu osób, które przysłały prawidłowe odpowiedzi) są **Adrian Żebrowski** z Pionek i **Marcin Tumidajski** z Tamowa. Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

PRZEPROSINY

Przepraszam naszych Czytelników oraz wydawnictwo ISA za zbyt pochopne użycie pojęcia „roi się”. W książce *Morze Piasków* nie roi się od błędów ortograficznych, co niestety insynuowaliśmy. Raz jeszcze przepraszam.

Recenzent

Dnia 3 listopada tego roku zginął tragicznie nasz serdeczny przyjaciel

RADEK DRZAZGA

Doskonały Mistrz Gry i gracz, geniusz Amberu, a przede wszystkim wspaniałych ludzi, na którego zawsze mogliśmy liczyć.

Będzie nam go bardzo brakowało.

Przyjaciele

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

Jak go zwał, tak go zwał (część I)

FANTASTYKA NAUKOWA to takie urokliwe miasto-państwo posadowione na przelęczu między dwoma góorskimi masywami, z których jeden to Literatura, a drugi Nauka.

Wiktor Żwikiewicz, pisarz

FANTASY jest to gra o sumie niezerowej, taka baśń, w której odnaleziony skarb może się okazać fałszywy, a sierota wygnana z lasu przez macochę, pójdzie do kryminatu za podrabianie pieniędzy.

Stanisław Lem, pisarz

GROZA często powstaje w wyniku uczucia powszechnej dezintegracji, wrażenia, że rzeczy wokół zaczynają się rozpadać.

Stephen King, pisarz

Wszyscy doskonale wiedzą, że fantastyczne produkty (gry, książki, filmy, komiksy) przyporządkować można z grubsza do jednej z trzech wielkich rodzin: *science fiction*, *fantasy* lub *horroru*. Wiele utworów czerpie z kilku poetyk i trudno je jednoznacznie zaszklafkować, ale ten ogólny podział jest doskonale czytelny dla nas – odbiorców fantastyki. Jeśli na okładce książki przeży się goła kobieta z laserem i wszczepem w potylicy – to jest SF; jak z toporem dwuręcznym i w metalowym biustonoszu – fantasy; jak ta sama goła pani kogoś wysysa, tu i ówdzie szczerząc uśmiech – to jest horror; a jak się przeży goły facet, to znaczy, że trafiliśmy do księgarń dla kochających inaczej.

Jednakże ta fantastyczna trójpółowka nie wystarcza krytykom literackim, pragnącym komentować, definiować i, oczywiście, krytykować (a także zbierać wierszówki za długie teksty). Wprowadzili więc oni wiele dodatkowych terminów, bardziej precyzyjnie określających fantastyczne odmiany i mutacje. Nie odpuszczają sobie sami autorzy książek, którzy za wszelką cenę chcą zostać ojcami chrzestnymi nowych podgatunków, a przy okazji napisać pierwsze i najwybitniejsze (a często – jedyne) dzieło w nowej konwencji, powiedzmy, *sofic fantasy*, *cyberopera* czy fantastyka profetyczna. Podobne zjawisko, na jeszcze większą skalę, obserwujemy w muzyce popularnej, gdzie co chwila jakiś wystrojony koleś ogłasza, że jego zespół gra *folkmetaldeathpunk* z elementami jazzu i hip hopa oraz wpływami disco polo w klimacie bayerfullowskim.

Granice między odmianami fantastyki są płynne, często niejednoznaczne, ale przyznać trzeba, że wiele z nich funkcjonuje na

co dzień, pomagając krytykom analizować plody artystów. A także, ułatwiając życie nam, odbiorcom, kiedy stajemy przed księgarską ladą czy półką w wypożyczalni wideo. Odpowiedni napis na okładce bardzo precyzyjnie i jednoznacznie poinformuje nas, na co właśnie chcemy wydać pieniądze: „Gdyby Tolkien pisał cyberpunka, robiłby to właśnie w ten sposób!”, „Skrzyżowanie wczesnego Howarda z późnym Dickiem!”, „Thriller medyczny z elementami *space opery*!”. I od razu wszystko jasne, prawda?

Od kilku lat nie wydano w Polsce poważnego krytycznego opracowania, w którym by dokonano próby zebrania i uporządkowania tych wszystkich terminologicznych nowinek. Ostatnia pozycja tego rodzaju – „Leksykon polskiej literatury fantastyczno-naukowej”, A. Niewiadowskiego i A. Smuszkiewicz – ukazała się w roku 1990, a więc jeszcze przed boomem wydawniczym związanym z końcem PRL-u. Niestety, dziewięć lat funkcjonowania normalnego rynku książki, mocno zdezaktualizowało „Leksykon” (choć nadal stanowi on bardzo cenne źródło wiedzy o polskiej SF lat 45-90), także w temacie fantastycznych podgatunków. Wiele proponowanych przez autorów terminów i wyróżników (np. fantastyka psychologiczna czy fantastyka obyczajowa) nie przedarło się do potocznego języka fanów i nie zyskało wsparcia w odpowiednio mocnej produkcji pisarskiej. Z kolei brakuje w słowniku nazw i objaśnień dotyczących wielu nowych odmian (np. *cyberpunku*).

Słowniczek, który przedstawię w następnym numerze „Magii i Miecza” ma spełnić kilka funkcji. Po pierwsze, uporządkować to, co się w fantastycznej terminologii dzieje się na rynku. Po drugie, wyjaśnić Wam, co kryje się pod rzadziej dziś używanymi terminami. Po trzecie, podać tytuły najważniejszych (wedle mojego subiektywnego gustu) utworów w danym podgatunku.

Jeśli chcecie dowiedzieć się, co znaczą terminy: *ANTYUTOPIA*, *CYBERPUNK*, *DARK FANTASY*, *DYSTOPIA*, *HISTORIA ALTERNATYWNA*, *HISTORIA PRZYSZŁOŚCI*, *HARD SCIENCE FICTION*, *HEROICZNA FANTASY*, *GORE*, *GOTYCKA POWIEŚĆ*, *KATASTROFICZNA FANTASTYKA*, *KLERYKAL FICITION*, *NAUKOWA FANTASY*, *SOCJOLOGICZNA FANTASTYKA*, *SPACE OPERA*, *SPLATTER PUNK*, *SWORD AND SORCERY*, *TECHNOTHRILLER*, *UTOPIA*, otwórzcie swoje „oko zewnętrzne” w następnym numerze MiM-a. Sporo słówek, czyż nie?

RECENZJE



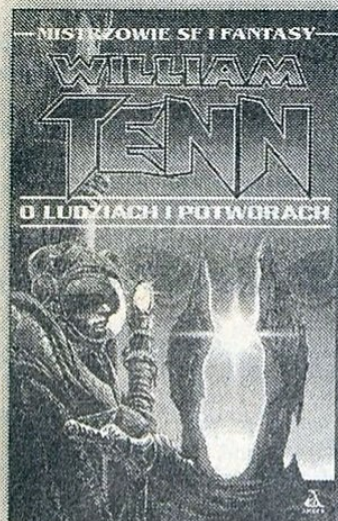
ŚMIERĆ PILOTA, SCHIZMA – David Zindell. To w zasadzie jedna powieść – *NIGDYLIA* – wydana w dwóch tomach. Jedna z najlepszych w tym roku książek SF na naszym rynku. Zindell opisuje kosmos odległej przyszłości, galaktykę skolonizowaną przez ludzi podzielonych na tysiące cywilizacji. Różnicowanie kultur, mutacje genetyczne, przekształcenia ciała i umysłów sprawiły, że nasza rasa nie stanowi już jednej wspólnoty. Pisarz tworzy wspaniałą panoramę fantastycznych pomysłów i scenografii.



OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Główny bohater powieści jest pilotem. Jego zadaniem jest zdobywanie wiedzy i odkrywanie nowych ścieżek wiodących poprzez wszechświat. Loty kosmiczne odbywają się u Zindella w jakiejś dziwnej przestrzeni, abstrakcyjnej strukturze, a piloci, chcąc ją pokonać, muszą tworzyć i rozwiązywać równania matematyczne. Wiele tajemnic kosmosu jest wciąż nierozwiązanych – ludzie natykają się na tajemnicze emanacje prastarych ras, na gigantyczne mózgi wielkości mgławic, na artefakty z przeszłości. Jednocześnie poszukują początków swej rasy, informacji zapisanych w starych księgach i we własnych genomach. Borykają się przy tym z codziennymi, znanymi i nam problemami, próbom poddana zostaje ich lojalność, odwaga, miłość.

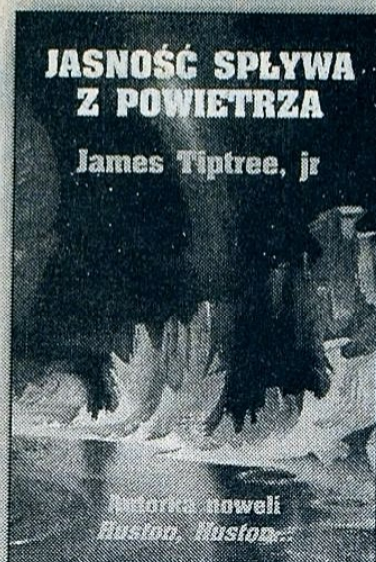
Obfita, bogata proza, kolejny dowód na to, jaką brednią jest gładzenie zramolałych krytyków, jakoby klasyczna *science fiction* wyczerpała swoje możliwości.



O LUDZIACH I POTWORACH – William Tenn. Tenna poznaliśmy dzięki doskonałym, błyskotliwym opowiadaniom, wydanym w Polsce parę lat temu (pięć tomów – naprawdę warto do nich zajrzeć). Teraz do księgarni trafiła jego powieść, utrzymana w tej samej, co i nowe, konwencji, tradycyjnej *science fiction*.

Ziemia została skolonizowana przez olbrzymie istoty. Niedobitki ludzkiej rasy żyją w zakamarkach gospodarstw kosmitów, niczym szczury w naszych domach. Powieść opowiada o perypetiach młodzieńca, który najpierw zbuntował się przeciw prawom swojego szczepu, a potem wyruszył w głąb terytorium najeźdźców. Sympatyczne, przygodowe czytadło.

JASNOŚĆ SPŁYWA Z POWIETRZA – James Tiptree, jr. Na planecie Damiem ludzie popełnili przed laty potworne zbrodnie. Torturowali jej mieszkańców, gdyż uzyskiwali dzięki temu bardzo cenny narkotyk. Proceder ukrócono, na planecie pozostawiono jedynie kilkusobową załogę – strażników i badaczy. Jednak pewnego dnia na Damiemie wylądował kosmolot przywozący



kilku pasażerów. Rozpoczyna się kryminalna intryga – najprawdopodobniej niektórzy z przybyszów chcą opanować planetę i znów rozpocząć potworną produkcję wartego fortunę surowca. Na tę intrygę nakłada się szerszy plan *space opery* – wielorasowej cywilizacji rządzącej galaktyką, wojen i konfliktów, polityki i nauki. Polecam.

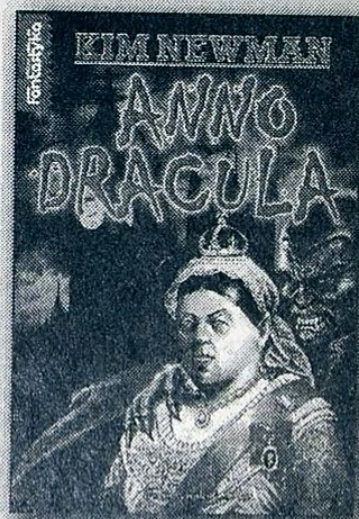
MISJA MIĘDZYPLANETARNA – Alfred Elton Van Vogt. Klasyka, książka-legenda. Jej poprzednie wydanie ukazało się w Polsce w roku 1972 – jako jedna z pierwszych amerykańskich powieści SF w PRL-u. Przez lata można ją było kupić tylko na specjalistycznych giełdach, za grube pieniądze. Jako 10-12-latek, zaczynający swą przygodę z fantastyką, czytałem ją wielokrotnie z wielkim zainteresowaniem. Kiedy więc zobaczyłem jej nowe wydanie, postanowiłem sprawdzić, na ile tej napisanej kilkadziesiąt lat temu powieści szkodził upływ czasu. Ze smutkiem stwierdziłem – **MISJA MIĘDZYPLANETARNA** się zesta- rzała. Z radością – ale tylko trochę. Nadal czyta się ją świetnie, jest w niej magiczny



urok i zapierający dech w piersiach rozmach klasycznej SF z okresu „złotego wieku”.

Książka opowiada o perypetiach załogi gigantycznego statku kosmicznego „Ogar Kosmosu”, przemierzającego wszechświat w misji naukowej. Licząca tysiąc osób załoga, złożona z naukowców i wojskowych, co chwilę natyka na groźne istoty, z którymi musi walczyć. Boryka się też z problemami politycznymi – podróż trwa dziesięć lat, na kosmolocie walczą o wpływy różne grupy cywili i armia.

Van Vogt należy do grona tych pisarzy, którzy stworzyli kształt współczesnej *science fiction* i warto go czytać. W bibliotekach możecie znaleźć jego powieści „Słan” i „Wyprawa do gwiazd” oraz zbiór opowiadań „Krypta bestii”.



ANNO DRACULA – Kim Newman. Ta powieść przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom mrocznych klimatów. Mamy XIX wiek, jesteśmy w Londynie, na ulicach spotykamy gentelmanów. I wampiry. Kiedy książkę Vlad Dracula zdobył serce królowej Wiktorii, w Anglii nastał czas wielkich zmian. Wampiry pojawiły się na najwyższych szczeblach władzy. Coraz więcej ludzi wybiera przemianę, zyskując dzięki temu nieśmiertelność. „Nowonarodzeni” i „Ciepli” egzystują obok siebie na wszystkich poziomach społecznej piramidy – zarówno wśród bogaczy, jak i nędzarzy. Oczywiście, wielu ludziom nie podoba się nowy porządek, władanie wampirów nad Brytanią mają za zjawisko ohydne i obrzydliwe. Podobnie, niektóre wampiry z najstarszych rodów uważają, że upowszechnienie wampiryzmu obniża szlachetność rasy. Jednym z wrogów wampirzej władzy jest bezwzględny morderca, polujący na „nowonarodzonych” – Kuba Rozpruwacz.

Newman tworzy interesującą panoramę historyczno-literacką. W jego powieści pojawiają się zarówno postacie prawdziwe, jak i bohaterzy literatury wampirycznej (np. Van Helsing z klasycznego „Draculi” lub wampirzyca Genevieve). Odszukiwanie tych śladów będzie dla każdego miłośnika horroru dodatkową atrakcją.

MANCZKINIZM

MAKSYMALIS,

Tomek

CZYLI CZY MY CZASEM NIE PRZESADZAMY

Munchkinowie to postaci, które po raz pierwszy (chyba?) pojawiły się w książce „Czarnoksiężnik z krainy Oz“, a które Dorothea ratuje, zabijając złą czarownicę. W wolnym tłumaczeniu nazywano ich Chrupaczami, bowiem po angielsku *munch* znaczy właśnie chrupać (dlatego – nikt jednak nie wie, no z wyjątkiem autora). Były to wesołe istotki, które chodziły sobie po krainie Oz i chrupały, i chrupały...

Co to jednak ma wspólnego z RPG?

Otóż manczkinami nazywa się tych graczy, których idea nie jest stworzenie postaci ciekawej, ale postaci potężnej; nie chodzi im o odgrywanie ról, ale o rzucanie kośćmi i zabijanie stworów; nie chodzi im o przeżycia, ale o chrupanie chipsów. Pojęcia tego użyto oczywiście w tym znaczeniu po raz pierwszy za Wielką Wodą, kiedy ktoś nieopatrznie zauważył, że jego gracze zamiast bawić się we wcielanie w różne postaci i używać wyobraźni, żrą pizzę, piją colę i kolekcjonują magiczne przedmioty. Z czasem wyrazowi „manczkin“ nadano pejoratywne znaczenie i tak już pozostało – oznacza on po prostu taki gorszy rodzaj gracza.

Pytanie jednak brzmi, czy my (my – znaczy gracze) wszyscy nie jesteśmy jednak manczkinami. Szczerze powiedziawszy, mnie wielokrotnie zarzucano właśnie tenże manczkinizm. A dlaczego? Dlatego że wybierałem postaci o największych możliwościach i uzupełniałem je o inne miłe i przydatne cechy. Innymi słowy – robiłem wszystko, by mojego bohatera nie dało się zabić. I ponoć gdzieś w międzyczasie przekraczałem tę magiczną, nierealną, niewidzialną barierę między prawdziwym eRPGowcem a manczkinem. A najgorsze jest to, że tej granicy nigdy nie widać. Czy każdy z Was jest w stanie z ręką na sercu powiedzieć, że jego postać (postaci) nie były, nie będą i nie są przepakowane? Że nie chodzi Wam o wygrzew i potęgę, ale o odgrywanie ról? Hmm... Myślę, że niestety nikt. A może wcale nie „niestety“.

Czy z manczkinizmem trzeba walczyć? Czy on jest zły? Z jednej strony na pewno nie. Jeśli tylko się „umówimy“ (piszę w cudzysłowie, bo nie chodzi mi tu o jakiś pisemny akt, a nawet o milczącą zgodę), że gramy właśnie po to, by bawić się potężnymi postaciami, to wszystko jest w porządku. Są nawet systemy, które umożliwiają to *explicite* – taki GURPS, na przykład.

Gorzej jest jednak, gdy wszyscy dookoła chcą się bawić w tzw. „prawdziwe RPG“, a my się manczkinimy. Nam pewnie sprawia to niemożliwą przyjemność („Kolejny miecz +5 – dawaj, dawaj! Przyda się do kolekcji,

mam tylko cztery takie!“), ale przy okazji psujemy zabawę innym. Oczywiście, dobry Mistrz Gry powinien starać się zachować równowagę w grupie i nie doprowadzać do sytuacji, w której manczkinizm jest możliwy. Z doświadczenia jednak wiem, że większość prowadzących nie jest w stanie zapanować nad niektórymi graczami i ci szaleją jak chcą.

Zaraz się zapewne podniosą głosy, że nie w każdym systemie manczkinizm jest możliwy. Chociażby taki Wampir – tu się nie da. Zapewniam Was jednak, że nie ma gry, w której nie udałoby się manczkinić. We wspomnianym Wampirze wszystko jest jedynie bardziej zawołowane – trzeba się nieco więcej narobić, przeczytać kilka dodatkowych podręczników, a potem... Potem mamy kolejnego manczkina. Teraz pewnie ktoś stuka się w czoło i mówi, że przecież w Wampirze nie chodzi o wygrzew, że tu chodzi o przeżywanie wewnętrznych rozterek postaci. Pewnie, ma rację, ale o to też może chodzić w AD&D, a z kolei w Wampirze możemy się zabawić w wyzwanie śmiertelnych. Tu tak naprawdę system nie ma znaczenia – znaczenie ma mentalność graczy. A nam, niestety, bardzo trudno jest wytłumaczyć, że powinniśmy skupić się na odgrywaniu, że rzuty są nieważne, że przedmioty to tylko takie zabaweczki... Dobrze sobie.

Czy można w sobie wypłenić manczkinizm? I czy warto to robić? Moim zdaniem, nie da się pozbyć takiego odruchu. Dobry gracz musi lubić swoją postać. Musi robić wszystko, by była jak najfajniejsza, możliwie najciekawsza i – he, he – najpotężniejsza. A to, oczywiście, jest w pewnym sensie manczkinizm. Ale tylko w pewnym sensie. Istnieje pewna granica, której nie powinno się jednak przekraczać. Nie da się jej niestety opisać, podać czy w inny sposób określić. Każdy z Was musi poczuć, że już więcej nie powinno się „podpakowywać“ postaci; że to jest po prostu nie w porządku.

A czy warto wypłeniać w sobie manczkinizm? Do pewnego stopnia na pewno. Warto pozbywać się bezsensownych nawyków, które wprowadzają dezrównowagę w grupie i tylko powodują kłótnie. Bo przecież każdy manczkin musi mieć najlepsze, najpotężniejsze i jedyne w swoim rodzaju przedmioty. A nie daj Bóg, ktoś ich dotknie!

Na zakończenie, krótki quiz, przeprowadzony wśród prawdziwych graczy, zwykłych graczy i manczkinów.

Ulubiony system

PG: Wampir
ZG: Earthdawn
MK: AD&D

Ulubiona postać

PG: rozkliwiający się nad swoim życiem (lub nieżyciem) biedak
ZG: czarodziej/wojownik z aspiracjami do bycia królem
MK: morderca elfich paralityków

Ulubiony przedmiot

PG: Necronomicon
ZG: Topór Lorma
MK: miecz +5 „Zabójca wszystkiego, co się rusza i nawet czegoś więcej“

Ulubiony przeciwnik

PG: kryjący się gdzieś w tle czarny charakter, o którym nigdy się nie dowie
ZG: kryjący się gdzieś w tle czarny charakter, o którym się dowie i którego zdoła pokonać
MK: cokolwiek, byle było dużo doświadczenia i mała szansa na zgon

Ulubiona przekąska sesyjna

PG: nic – to psuje zabawę
ZG: ciasto, ale nie zawsze – najlepiej w chwili rozluźnienia
MK: pizza, chipsy, cola – byle dużo i często

Ulubione powiedzonko na sesji

PG: muszę to przemyśleć
ZG: tak, tak... i co dalej
MK: zabijam go, patrzę, co ma w skarbcu, sprawdzam magię, idę do kupca, sprzedaję, co się da; ile doświadczenia i pieniędzy

Ulubione powiedzonko po sesji

PG: ... to było WIELKIE...
ZG: kiedy następna?
MK: dlaczego tak mało przedmiotów/doświadczenia/czarów itp.

Ulubiona książka

PG: „Wywiad z wampirem“, „Człowiek z wysokiego zamku“
ZG: „Władca Pierścieni“, „Neuromancer“
MK: „DragonLance“ (cokolwiek!), „Conan“

Ulubiony film

PG: „Truposz“, „Odyseja 2001“
ZG: „Blade Runner“, „Kruk“
MK: „Mortal Combat“, „Conan Niszczyciel“

Ulubiona gra komputerowa

PG: nie zajmuje się takimi rzeczami (ew. „Phantasmagoria“)
ZG: „Betrayal at Krondor“
MK: „Diablo“

Ulubiony sposób spędzania czasu wolnego (poza sesjami)

PG: medytacja transcendentna, ew. transcendentalna
ZG: czytanie lub chodzenie do kina
MK: sesja

I pamiętajcie: *Nie sądzcie, albowiem będziecie sądzeni* (chyba każdy wie, kto).

QUO VADIS BOHATERZE?

Noc, gdzieś w środku lasu płonie małe ognisko, wokół strzelających w górę płomieni siedzi kilka skulonych postaci. Dawno temu zostały zwierbowane przez zupełnie obcego im jegomościa w czarnym płaszczu do wykonania pewnego „niebezpiecznego zadania”. Tak, to Ty i twoi towarzysze z drużyny. Ile to już lat? Nie jesteś sobie w stanie przypomnieć. Patrzysz po twarzach innych. Oni też tego nie pamiętają. Arron, dzielny wojownik w skórzanej zbroi, siedzi koło ogniska i zażarcie kłóci się z Boarem, wielkim barbarzyńcą, na temat wyższości miecza nad młotem. Odkąd ich znasz, nie potrafili znaleźć wspólnego języka, ale zdajesz sobie sprawę, że jeden za drugiego oddałby bez wahania życie. Obok nich siedzi elf Nevilhe, który strzela z łuku równie skutecznie i często, jak łamie serca niewiastom. Zawsze uśmiechnięty i pogodny, a jednak samotny i zamknięty w sobie. I kapłan Allan, który nie rozstaje się ze swym skórzanym bukłakiem pełnym najlepszego wina. Stracił on dłoń podczas wyprawy po złoty kielich Ranaguna. Ileż to razem przebyliście dróg, na ile gór musieliście się wspinać, ile zwiedziliście podziemnych korytarzy, ile spotkaliście na swej drodze stworów i ile piwa wypiliście w przydrożnych zajazdach? To wiedzą tylko bogowie.

O dobrym odgrywaniu ról napisano już setki artykułów, a następne setki są właśnie pisane. Nie ma w tym jednak nic dziwnego, bo właśnie w odgrywaniu ról zawiera się cała istota RPG. Jak zapewne wie większość czytelników *Magii i Miecza*, dobra historia bohatera to połowa sukcesu. Dorobienie przeszłości do kilku rozlosowanych współczynników sprawia, że postać ożywa, staje się istotą z krwi i kości. Czas spędzony nad wymyślaniem przeszłości naszego śmiałka z całą pewnością spowoduje to, że będziemy z nim bardziej zżyci. Tworząc historię bohatera musimy pamiętać o ustaleniu jednej bardzo istotnej rzeczy, a mianowicie WIELKIEJ PRZYCZYNY – powodu, dla którego nasz śmiełek rozpoczyna życie awanturnika. Coś takiego rzutuje na dalszą grę o wiele bardziej niż gusta kulinarne, ulubione kolory i preferowane techniki walki (choć te również warto posiadać).

WIELKIE PRZYCZYNY...

...można z grubsza podzielić na kilka podstawowych kategorii:

1. Pieniądze
2. Sława
3. Żądza zemsty
4. Przymus (bohater musi uciekać z kraju; musi odnaleźć antidotum na klątwę itp.)
5. Wypadki losowe (rodzinna wioska poszła z dymem; został rozbity oddział żołnierzy, w którym walczył nasz bohater; itp.)
6. Poszukiwania (prawdziwej miłości; szczęścia; przygody)

Są to główne powody popychające do wyruszenia naprzeciw całemu światu. Warto przyjrzeć się im z bliska, bo pełnią one niebagatelną rolę przy odgrywaniu postaci.

PIENIĄDZE

Bohater ma dość otaczającej go zewsząd biedy i ubóstwa. Chce wyrwać się z brudnej dzielnicy czy zawieszanej wiochy. Chce przestać harować jak wół za kilka nędznych miedziaków, dolarów lub garść kaszy. Ciska więc sierp, młot i inne narzędzia,

sprzedaje co ma (jeśli w ogóle coś ma) i wyrusza w stronę zachodzącego słońca. Jak nietrudno zauważyć, odnosi się to do ludzi raczej ubogich, pochodzących z marginesu społecznego. Ktoś taki stawia przed sobą pieniądza jako bożka. Najważniejsze staje się dla niego to, co przynosi zysk. Możemy tu wyróżnić dwa podstawowe typy osobowości. Dla uproszczenia nazwijmy je Skapiec i Szarmancki.

Skapiec...

...magazynuje każdy grosz. Chowa wszystko do coraz to nowych sakiewek i kryjówek. Często popada w paranoję, że ktoś czyha na jego pieniądze. Jest podejrzliwy i nieufny. Odgrywając tego typu bohatera, nie można nawet przez chwilę zapomnieć, że najważniejsze dla niego są pieniądze. W skrajnych przypadkach powinien być zdolny poświęcić dla zysku swych przyjaciół, a nawet samego siebie. Zwykle nie pożycza pieniędzy, jeżeli już, to pod zastaw lub na bardzo wysoki procent.

Typowe odzywki:

A ile za to dostaniemy?

To musi być coś warte.

To moje! Pierwszy to zobaczyłem.

Nie mam ani grosza.

Szarmancki...

...wydaje ciężko zarobione pieniądze szybko i w dużych ilościach. Pozwala mu to poczuć się kimś lepszym. Wyznaje zasadę „zastaw się, a postaw się”. Nie myśli o dniu jutrzejszym, najważniejsza jest chwila obecna. Liczą się najdroższe ubrania, najlepsze wina i luksusowe sklepy. Szarmancki, wydając pieniądze, jest wreszcie zadowolony z życia. Będąc nawet zakompleksionym w głębi duszy, tworzy wokół siebie iluzję szczęśliwego człowieka. Taki bohater lubi pokazywać, że ma dużo pieniędzy. Niejednokrotnie staje się to przyczyną kłopotów dla całej drużyny. Pieniądza pożycza chętnie i szybko zapomina o długach, w które sam często popada. Osobnik taki jest w stanie próbować przekupić nawet najbogatszego człowieka w mieście.

Typowe odzywki:

Piwo dla wszystkich!

Zatrzymaj resztę na szczęście.

Jak to jakie? Najdroższe!

Posłuchaj przyjacielu, mam tu kilka zbędnych monet.

SŁAWA

Być wielkim bohaterem opiewanym w pieśniach przez bardów. Być wojownikiem tak potężnym, żeby na sam dźwięk Twojego imienia, miecze Twych wrogów rdzewiały, a konie nie chciały dalej jechać. Należać do grupy najemników, o pomoc której ubiegają się nawet królowie. Niech kobiety mdleją na Twój widok (choćby i ze strachu), a karczmarze przygotowują na Twój przyjazd najlepsze kolacje.

Bohater szukający sławy nie odmówi żadnemu wyzwaniu (no, przynajmniej na pewno oficjalnie). Wśród bohaterów goniących za sławą, możemy wyróżnić co najmniej trzy różne typy osobowości. Tym razem nazwijmy je Porywczy, Powolny i Sprytny.

ALMANACH

Porywczy...

...jest zazwyczaj młodym osobnikiem cierpiącym na nieuleczalną głupotę heroiczną. Zazwyczaj jest to postać pozytywna, która nasłuchiwała się opowieści o wielkich, dzielnych herosach i chce zyskać podobną sławę w jak najkrótszym czasie. Bez żadnych oporów przyjmuje zadania uwolnienia ziem spod panowania złego barona/smoka/czarnoksiężnika/potwora (niepotrzebne skreślić). Bezgranicznie wierzy w swe umiejętności i ufa swej sile. Jest zdolny do największych poświęceń.

Typowe odzywki:

Co mi tam potwór.

Oczywiście, że się zgadzam.

Schowaj pieniądze, dziadku. Slaahen Biały robi to za darmo. Niebezpieczeństwo? To moje drugie imię!

Powolny...

...zdaje sobie sprawę, że daleko mu jeszcze do prawdziwego herosa. Podejmuje się początkowo drobnych zadań, dbając o to, aby zostać zapamiętanym. Wie, że sława przyjdzie powoli sama, trzeba tylko nie dać o sobie zapomnieć. Wszystko robi niezwykle starannie i sumiennie. Opracowuje dokładny plan każdej akcji, a na miejscu pozostawia często jakiś charakterystyczny dla siebie znak. Często jest tajemniczą postacią, o której krąży wiele opowieści.

Typowe odzywki:

Powiedz swoim kumpłom, że noc należy do mnie.

Wszystko w porządku, jest z wami Kapitan Ameryka.

Sprytny...

...jest typowym pasożytem. Wykorzystuje heroiczne czyny innych, pod które sam się podszywa. Jest zdolny do wszystkiego (nawet zabójstwa) w imię swojej przyszej chwały. Wie, że sława wiąże się zazwyczaj z dużymi pieniędzmi. Początkowo jest lojalnym członkiem drużyny, dba jednak, aby to o nim mówiono najgłośniej. Nie ma żadnych skrupułów. Ten typ osobowości można w łatwy sposób połączyć ze Skąpcem.

Typowe odzywki:

Właściwie to zrobiłem to sam.

Było ich ze stu albo nawet więcej.

Miejsce dla Svena Czarnobrodego i jego kompanii!

Wybacz mi stary, ale przeżyć może tylko najlepszy.

ŻĄDZA ZEMSTY

Nigdy im tego nie darujesz. Zniszczyli cały Twój świat. Spalona wioska, zabita rodzina, uprowadzone rodzeństwo (np. siostra porwana przez kosmitów – przyp. red.). Zemsta jest jedynym odkupieniem Zdradzony, samotny i poniżony szukasz jedynie odwetu.

Poszukiwanie zemsty, to jeden z najbardziej znanych powodów do stania się wiecznym wólcęgą. Mścić się można właściwie za wszystko: za rodzinę, przyjaciela z dzieciństwa, niewolę w młodości, utraconą miłość. Szukających zemsty bohaterów możemy podzielić na dwie grupy – Wiecznych i Celowych.

Wieczny mściciel...

...to ktoś, kto za doznane krzywdy postanowił zemścić się na wszystkich za to odpowiedzialnych, a dodatkowo wypowiedział wojnę tym, którzy czynią podobnie. Nigdy nie przerwie tej walki, choć zdaje sobie sprawę, że w pojedynkę jej nie wygra. Tego typu bohaterowie pozostają samotni nawet w tłumie. Odgrywanie takiej roli jest dość trudne. Podporządkowanie wszystkiego zemście wymaga od gracza maksymalnego wczucia się w bohatera. Ciężko jest przeciętnemu człowiekowi zrozumieć, jak wygląda prawdziwa i nieustająca żądza zemsty.

Typowe odzywki:

Musisz zapłacić za to, co uczyniłeś.

Nie ma dla ciebie usprawiedliwienia.

A to za moją matkę!

Nie żałuję tego, co robię.

Celowy mściciel...

...jest w zasadzie podobny do Wiecznego – z tą różnicą, że jego zemsta po osiągnięciu konkretnych osób – dopełnia się. Bohater taki jest zaślepiony nienawiścią do tych, którzy w jakiś sposób go skrzywdzili. Chce jak najszybciej dokonać zemsty, nie ma na to czasu życia (w przeciwieństwie do Wiecznego, któremu się nie śpieszy). Często działa pochopnie i nierozważnie, co może zakończyć się tragedią.

Typowe odzywki:

To już twój koniec.

Nic nie może mnie powstrzymać.

Wybaczcie przyjaciela, ale muszę to zrobić.

PRZYMUS I WYPADKI LOSOWE

Kiedy rozbito oddział, razem z którym walczyłeś w nieznanym Ci państwie, pozostałeś zdany tylko na siebie. Powrót do domu oznacza długą i niebezpieczną wędrówkę. Musisz zdobyć pieniądze i odnaleźć właściwą drogę.

Kiedy okazało się, że posiadłości Twojej rodziny są potężnie zadłużone, postanowiłeś wyruszyć w świat. Masz nadzieję, że uda Ci się w ten sposób zdobyć pieniądze na spłacenie długów.

Kiedy zostałeś wygnany ze swojego miasta i stałeś się banitą, zawędrowałeś do krain, gdzie nie obowiązuje Cię już prawo Twoich byłych władców.

Kiedy poczułeś w sobie powołanie, aby pomagać innym, nie miałeś wyjścia. Musiałeś wyruszyć w świat, aby dokonać się Twoja misja.

Kiedy zaraza opanowała Twoje rodzinne miasto, straciłeś wszystko – dom, rodzinę i przyjaciół. Nie pozostało Ci nic innego, jak iść szukać szczęścia w dalekim i nieznanym świecie.

Ile jeszcze podobnych zdań moglibyście wymyślić? Bohater, który wyrusza ze swojego świata pod przymusem, jest zwykle postacią tragiczną. Zazwyczaj jest szlachetny i zdolny do poświęceń, choć równie dobrze może wyznawać zasadę „po trupach do zwycięstwa”. Wśród tego typu bohaterów trudno jest wydzielić jakieś konkretne kategorie. Poszukiwacz przygód pozostający pod przymusem jakiejś sytuacji może zachowywać się bardzo różnie.

Typowe odzywki:

Podążam tam, gdzie mnie droga prowadzi.

Ja, przyjacielu, żyję z dnia na dzień.

Nie mam dokąd wracać...

POSZUKIWANIA

Poszukiwacze przygód, którzy wyruszyli na poszukiwania (skarbów, szczęścia, prawdziwej miłości) są bardzo podobni do tych z poprzedniej kategorii. Są jednak przeważnie większymi optymistami, mają bardziej pozytywny stosunek do życia i świata. Nie zostali ciężko doświadczeni przez los. Podchodzą do wszystkiego z radością i zaangażowaniem. W trakcie przygód może w nich zająć szybko poważna przemiana i staną się zupełnie kimś innym.

Jeżeli czytasz nadal ten tekst, zastanawiasz się pewnie, po co to wszystko zostało napisane. Te rzeczy są przecież oczywiste! Otóż nie. Wielu nawet bardzo dobrych graczy, tworząc historię swych bohaterów, zapomina właśnie o takich oczywistych sprawach. Gdybym teraz zadał wam pytanie „dlaczego nie chcecie wstąpić do Legii Cudzoziemskiej?” (Kurzymiś chciał, ale go nie przyjęli – przyp. red.), to co bym usłyszał w odpowiedzi? „Nie mam po co.”, „Żeby zginąć?”, „Tutaj jest mi dobrze”. Po prostu nie mamy żadnego racjonalnego powodu, aby nosić mundur legionisty. Podobnie jest z naszymi bohaterami. Musimy w jakiś rozsądny i konkretny sposób uzasadnić, dlaczego prowadzą oni taki, a nie inny tryb życia. Warto się potem trzymać tych wytycznych i odpowiednio odgrywać swą rolę. Konsekwencja w tym wypadku jest bardzo potrzebna. Bohater nie może jednego dnia dążyć do zdobycia olbrzymiej fortuny i kryć się po krzakach przed byle orkiem, a drugiego dnia rozdawać pieniądze ubogim i rzucać się samotnie na smoka. Takie gwałtowne zmiany podważają autentyczność postaci i generalnie psują wszystkim zabawę.

Witam w kąciku poświęconym rozkoszom stołu i wszystkim innym cielesnym i duchowym przyjemnościom, jakich tylko można zaznać w sali biesiadnej. Dla uściślenia – teksty z tego cyklu będą w mniejszym stopniu dotyczyły karczmny jako takiej, a bardziej sali biesiadnej księcia czy innego chana. Pierwsze biesiadowanie poświęcone jest bardowi, czyli takiemu facetowi, który śpiewa sobie a muzom, gdy wszyscy inni napelniają kalduny. Już niedługo artykuł o tym, co, gdzie, kiedy i w czym pić. Owocnego biesiadowania!

ARTUR SZREJTER

ILUSTRACJE: MAGDALENA JĘDRZEJCAK

KĄCIK UDANEJ BIESIADY: WESOŁY BARD

Każdy szanujący się książę, król, jarl, hrabia, pasza czy inny lubiący wojaczkę tyran, winien mieć nadwornego piewce swych bitewnych wyczynów – barda, zwanego też skaldem, gęslarzem (nie od gęsi, tylko gęśli – strunowego instrumentu, tak starodawnego, że nawet najstarsi Słowianie nie pamiętają, jak wyglądał), trubadurem, minnesangerem, skomorochem, bandurzystą etc. A najlepiej, jeśli by owych bardów posiadał kilku (bo ze skaldami jak z żonami – lepiej mieć wybór niż narzekać na jednostajność).

Bardowie nie rosną na drzewach, nie bierze się ich też z łapanek. Żeby taki śpiewak i grajek w jednym zaskładał w ogóle na to, by go wysłuchać, musi uczyć się sporo lat pod okiem mistrza fachu. Oczywiście, warunkiem podstawowym i *sine qua non* jest posiadanie przez niego talentu muzycznego (wprawdzie w ciężkich czasach pojawiają się gajkowie mierni, straszący słuchaczy wydobywającym się z ich ust rżeniem, ale niech no tylko czasy staną się trochę bardziej sprzyjające mecenatowi kultury, a taki śpiewaczyna zostanie przegnany na cztery wiatry). Dzieci, w wieku około siedmiu lat, przejawiające talenty muzyczne są natychmiast wychwytywane przez wioskowego (wędrownego, dzielnicowego, książęcego – do wyboru) barda i zapędzane do roboty. Mówiąc „dzieci”, mam na myśli, oczywiście, tylko chłopców, gdyż wiadomym jest wszem i wobec, że dziewczynki nie nadają się na skalda, bo nie są w stanie objąć rozumem skomplikowanych zasad rządzących metrum i rymami poetyckimi.

Pomińmy milczeniem długie i żmudne lata nauki – po jej zakończeniu początkujący trubadur zdaje (albo i nie) egzamin końcowy (najczęściej jest to wyśpiewanie kilku najdłuższych, najnudniejszych i najbardziej skomplikowanych pieśni obrzędowych – coś w rodzaju wyrecytowania z pamięci „Chłopów” i „Nad Niemnem” razem wziętych; czasem też, aby otrzymać stopień celujący, trzeba pochwalić się pieśnią własnego autorstwa), potem hucznie go opija z przyjaciółmi, a na koniec dostaje w formie daru od mistrza własną lutnię, harfę, gęśle czy inną bałajkę. Potem nie pozostaje mu już nic innego, jak kopnąć się w świat i zarabiać własnym talentem.

Pierwsze lata bywają zazwyczaj chude – taki młody grajek może za swe granie i śpiew liczyć co najwyżej na strawę i poślanie przy progu, ale zawsze to lepsze, niż zimna noc pod drzewem. Wędruje od wioski do wioski, brzdąkając przy wieśniaczych ogniskach, bo do palenisk ludzi zamożniejszych, okupowanych przez starszych kolegów po fachu, na razie nie ma szans się dopchać. Chyba że jest tak utalentowany, iż uda mu się pozyskać czyjąś mecenaturę w sposób przypadkowy (np. przy ognisku wojskowym). Jeśli mu się szybko nie poszczęści, ma przed sobą całe lata tułania się od drzwi do drzwi, aż wreszcie stanie się na tyle przebiegły i cyniczny, by nawet największemu skąpcowi zagrać pieśń o jego hojności.

Zalóżmy jednak, że ten niezbyt szczęśliwy etap kariery barda ma już za sobą i że znalazł się na dworze jakiegoś kacyka czy nawet księcia (taka sytuacja ma miejsce jedynie wtedy, gdy skald naprawdę potrafi niepospolicie śpiewać). Aby zaś przeżyć na dworze wielmoży choćby tydzień, musi dostosować się do odpowiednich warunków. Oto one:

1. Musi być w pełni dyspozycyjny – śpiewać, kiedy jego pan ma życzenie go wysłuchać; jeździć z panem na wyprawę wojenną czy nawet na kraniec świata; nie wiązać się węzłem małżeńskim, o ile jego pan mu na to nie zezwoli.
2. Na życzenie pana umilać czas jego żonom i jej dwórkom, nawet jeśli wiąże się to ze śpiewaniem im mdłych pieśni o niespełnionej miłości.

3. Występować na wszystkich konkursach bardów (i, ma się rozumieć, przewozić stamtąd nagrody!), na jakie jego pan ma kaprys go posyłać.
4. Bez wcześniejszego przygotowania układać przynajmniej kilku-strofowe pieśni okolicznościowe, charakteryzujące się metrum odpowiednim do danej okazji (np. inne metrum i inny układ rymów ma pieśń o tym, że jego pan jednym rzutem włóczni upolował trzy dziki, a inne metrum pieśń o tym, jak to jego pan zeżarł na wieczerzę owe trzy dziki; a tak na poważnie: inny rytm, układ wersyfikacyjny itp. powinny mieć utwory opisujące wyprawę wojenną, a inny pieśni upamiętniające pamięć kogoś niedawno zmarłego).
5. Zasadniczo pieśń powinna chwalić pana (a przynajmniej kogoś z jego rodu), ale mogą istnieć od tej reguły wyjątki. Mogą one nastąpić, gdy pan postąpił wbrew prawu rycerskiemu lub okazał się skąpcem. W takich wypadkach wręcz obowiązkiem barda jest napomnienie pana, że zrobił źle. Ów obowiązek wynika zaś z następnego punktu:
6. Bard winien zawsze i bezwarunkowo wyśpiewywać tylko **prawdę**. Dopuszczalne jest wyolbrzymianie czyichś zasług lub ich celowe umniejszanie, ale pieśń nie może zawierać w sobie kłamstwa. Skald, który by celowo skłamał (np. przypisując czyn jednego rycerza innemu rycerzowi), nie tylko zostałby napiętnowany gorącym żelazem i wygnany z dworu, ale też naraziłby swego pana na utratę czci.



HARFA

Widać więc z tego, że życie barda nie jest łatwe – utrzymanie zdrowej równowagi między pochlebstwem a prawdą nie zawsze przecież jest możliwe, a tak naprawdę możliwe jest tylko wtedy, gdy skald egzystuje na dworze księcia hojnego, dzielnego, mądrego i sprawiedliwego. Nie raz już zdarzało się, że trubadurzy, którzy śmieli napomnieć lub wręcz skarcić w pieśni swojego mecenasa, nie doczekali następnego świtu, ale zwykle taki postępek kończył się jak najgorzej dla okrutnego wielmoży – zabicie barda (szczególnie w opisaną sytuację) jest czynem, który nie przystoi żadnemu władcy. A wiadomo co się dzieje z księciem, który traci autorytet – niedługo potem traci głowę.

A więc zadaniem barda jest umilanie panu życia poprzez wyśpiewywanie jego przewag zbrojnych, miłosnych i wszelakich innych. Na dworach bardziej cywilizowanych pieśni barda słucha się w skupieniu, co najwyżej popijając drobne łyeczki z kielicha. Jeśli skald okazuje się mało interesujący, po prostu nigdy więcej nie ma okazji zagrania przy pańskim stole. Na dworach barbarzyńskich sprawa wygląda cokolwiek inaczej – owszem, skald słucha się, ale ten musi mieć wyjątkowo donośny głos, by przebić się przez wypęniającą książęcą halę odgłosy spożywania mięs i trunków wysokowych (mówiąc wprost: musi zagłuszyć siorbanie i bekanie szacownych wojowników). Na dworze barbarzyńskim panują też nieco inne obyczaje, jeśli chodzi o odprawianie złego barda – gdy tylko słuchający go wojownicy zorientują się, że fałszuje albo zapomina tekst, musi być przygotowany na ucieczkę przed gładem ogryzionych kości (ponoć w dawnych czasach, kiedy jeszcze nie obowiązywała ustawa o powszechnej ochronie śpiewaków, jeden z bardów nie zdołał dokończyć frazy, śmiertelnie ugodzony w oko kością udową wołu...).

Jednakowe natomiast na dworach cywilizowanych i barbarzyńskich pozostają nagrody dla dobrych bardów: śpiewak, który

zachwylił publiczność, może liczyć na deszcz złota i srebra. Czasem są to monety, ale przyjęło się nagradzać najlepsze pieśni drogocennymi klejnotami, które w czasie słuchania pieśni mają na sobie słuchacz. Są to męskie naramienniki i pierścienie albo kobiece zapinki, szpile i kolczyki. I jak to w *show businessie* – prawdziwa gwiazda opływa w dostatki, których może pozazdrościć jej nie jeden posiadacz ziemski. Inna sprawa, że za okazaną hojność należy się odwdziżyć, więc jeśli zostałeś bogato obdarowany na wielkiej uczcie, uczciwość wymaga, byś przez co najmniej kilka następnych tygodni umilał wieczory swego pana, nim przeniesiesz się na inny dwór. Możesz też pozostać na jego dworze jak tylko długo będziesz dobrze śpiewał – wystarczy tylko, byś złożył panu przysięgę wierności, a on wtedy odwzajemni się tobie przysięgą opieki. Istnieje wszakże jeden szkopuł takiej zależności – ciężko jest się z niej wyzwolić...

W różnych krainach istnieje zapotrzebowanie na różnego rodzaju bardów. Oto kilka przykładów:

Bard wioskowy: śpiewak taki jest potrzebny w krainach, gdzie nie wykształciły się jeszcze miasta, a dwory możnych są rzadkością. Gra dla wieśniaków, więc nie musi prezentować wysokich umiejętności, ale też nie może liczyć na wysoką zapłatę. Bard wioskowy znajduje też zatrudnienie w dzikich rejonach państw wyżej cywilizowanych.

Bard szynkowy: jak sama jego nazwa wskazuje, posiada na wystarczające kwalifikacje, by do kotleta przygrywać gościom w szynkach i karczmach. W naszych czasach niesławnymi kontynuatorami tego rodzaju trubadurzej roboty są orkiestry dancinowe.

Bard wędrowny: taki śpiewak musi się dostosować do każdej sytuacji i każdego otoczenia, w jakim się znajdzie – czy to zaśpiewać wieśniakom prostą piosnkę, jak to „Jasia Zyzgłę wodnik przytopił”, czy to dać koncert na dworze wielmoży przyzwyczajonego do uczt przy królewskim stole.

Bard-wojownik: tak określa się wcale liczną grupę bardów, którzy najchętniej przystają do drużyn jarłów czy książąt znanych z wojowniczości i częstych zamorskich wypraw po łupy. Taki bard jest w swoim żywiole zarówno wtedy, kiedy wywija mieczem w imię pana, jak i potem, kiedy w barwnych słowach przedstawia czyny bitewne swego chlebobdawcy. Ten rodzaj barda znany jest z autoreklamy – oczywiście jego pieśni przede wszystkim opiewają przewagi wielmoży, ale wynika z nich niezbicie, że drugim wojownikiem dworu jest sam bard...

Bard cywilizowany: skald taki proponuje swoje usługi na dworach cywilizowanych, gdzie najczęstszym tematem pieśni są łowy, turnieje i dawno przebrzmiałe wojny. Bard tego rodzaju ubiera się modnie, udaje obrzydzenie na widok broni, jest też ulubieńcem dam dworu. W przeciwieństwie do barda-wojownika wygrywa swoje bitwy nie na polu, ale w sypialni.

I ostatni z dotąd sklasyfikowanych trubadurów: bard miłośny, zwany przez niektórych bardem-smęciarzem. To wyspecjalizowany typ barda, uprawiający jedynie poezję miłosną, słuchaną zazwyczaj tylko przez kobiety. Po paru latach parania się tym bardo-smęceniem niewiele w nim zostaje z prawdziwego mężczyzny – staje się, jak to dzieci ładnie nazywają, „babskim królem”. Zapomina, do czego służy miecz i że nie jest pogrzbaczem kominkowym, ale za to doskonale zna się na rodzajach haftu i koronkarstwa.

W większości społeczeństw barbarzyńskich bard uznawany jest nie tylko za grajka, ale też przypisuje mu się moc magiczną. Wiara we władzę skalda nad czarami wynika z siły pieśni – może ona zarówno podbudować na duchu, jak i sprawić, by opadły cię czarne myśli; ośmieszyć albo pochwalić; sprawić, by opiewanego władcę otaczano szacunkiem albo go nienawidzono. W takim ujęciu sprawy bard wyrasta niemalże na królotwórcę – i tak w istocie często bywa. Skaldowie o wielkiej sławie są w stanie sprawić, by wojsko, zniechęcone jałowymi utarczkami, odzyskało siłę ducha i odrodziła się w nim wiara w niezwykłą moc wodza – a gdy ta wiara gorzeje w sercach wojów, bez wahania rzucają się jeszcze raz do walki, byle tylko unieść miecz za chwałę swego ludu i władcy.

Ale za bardzo się zagalopowaliśmy w empirycznym podejściu do magicznych mocy barda. A może niektórzy skaldowie rzeczywiście władają czarami? Może właśnie dzięki ich mocom jedni władcy są kochani, a inni nienawidzeni? Może dlatego wojownicy bez



strachu idą do boju? Zapewne tak jest, nie biorą się przecież z niczego opowieści o tym, że bardowie ciemnymi nocami spotykają się z druidami, magami, a nawet z nekromantami, by wymienić z nimi wiedzę. Dlaczego jednak wszyscy są przekonani, że to skaldowie władają magią? A może to sama MUZYKA jest czarodziejska, zaś bardowie służą jedynie jako swego rodzaju przekąsniki mocy? Wielokrotnie opisywane było przecież zjawisko *awenu*, czyli pewnego rodzaju natchnienia, jakie opanowywało barda podczas śpiewania najświętszych pieśni lub podczas zagrzewania wojowników do boju. Czyżby więc *awen* był przejawem owej magii muzyki, biorącej w posiadanie barda i przemawiającej w postaci pieśni? Takich rzeczy nie da się zmierzyć ani zważyć, każdy niech więc wierzy w to, w co mu wygodniej. Niech dla jednego skald będzie śpiewakiem-wojownikiem, dla drugiego potężnym magiem, a jeszcze dla kogoś innego jedynie przekąsnikiem magii. W grze może się też przydać trubadur-bawidełek, nieznosnie brzdąkający na ustrojonej kolorowymi wstążeczkami lutni.

Wracając zaś do prawdziwego barda – jest niezbędnym elementem każdej uczty, bo nic tak nie raduje duszy wojownika, jak słuchanie słodkich słów o własnym męstwie. Na kilka chwil, gdy brzmi muzyka i śpiew skalda, jedzenie i pociąganie z kielicha staje się mniej ważne, ustępując miejsca przyjemności słuchania pieśni pochwalnej. A po jej zakończeniu (i odpowiednim, brzęczącym docenieniu) mięswo i wino smakuje znacznie lepiej!

Hej, wszyscy bardowie państw bardziej i mniej cywilizowanych, łączcie się w wychwalaniu męstwa, a deszcz złota was nie minie!

WAGAI

Bardowie używają tylko instrumentów strunowych – zarówno szarpanych, jak i smyczkowych. Szanujący się bard nigdy nie zagra na instrumencie dętym! Wszelkie rodzaje piszczałek i fletów to instrumenty chamskie i prostackie, których nie tknie prawdziwy artysta! Co do bębnow – skaldowie grę na nich pozostawiają chłopcom, w czasie walki wybijającym rytm dla atakujących oddziałów. Zresztą trudno jednocześnie grać na flecie i śpiewać, zaś śpiew nie

brzmi zbyt dostojnie przy akompaniamencie ponurego bębna. Chyba że jest to pieśń zagrzewająca do ataku i wydobywająca się z seitek gardeł jednocześnie...

WYPOSAŻENIE BARDA:

Instrument: obowiązkowo strunowy, na tyle mały, by mieścił się do sakwy podróźnej, ale na tyle duży, by nie wyglądał jak zabawka (*a propos* – w czasie wykopalisk na terenie średniowiecznego Opolą znaleziono gęśle, tyle że długości 20 cm. Niektórzy co bardziej stetryczali uczeni chcieli w tej miniaturskiej instrumentu – bo niewątpliwie była to miniaturska, być może nawet zabawka dziecięca – widzieć prawdziwy instrument. Wyobraźcie sobie zatem barda z dwudziestocentymetrowymi gęslami! Do brzdąkania na nich musiałaby służyć chyba wykałaczka!). Na niektórych grało się uderzając w struny palcami, na innych smyczkiem (nie wiercie oszostomom, którzy będą was przekonywać, że gra smyczkiem jest bardziej zaawansowanym sposobem gry na instrumencie strunowym – wszak na harfie, a jest to jeden ze szlachetniejszych instrumentów tego typu, gra się palcami).

Obszerny płaszcz: jak wiadomo, człowiek w obszernym płaszczu z kapturem wygląda bardzo tajemniczo, zaś tajemnica jak najbardziej pasuje do kogoś, kto swym śpiewem może detronizować królów.

Pusta sakiewka: im mniej bard ma pieniędzy, tym bardziej się stara je zdobyć, a w jego wypadku sakiewkę można wypełnić jedynie dzięki dobremu śpiewowi.

Uroda: jasnym jest, że znacznie przyjemniej się słucha przystojnego młodzieńca niż zapłutego i garbatego starucha.

Nóż: zawsze się przyda.

Wypiełgnowane dłonie: każdy, kto popatrzy na takie ręce, będzie miał pewność, że stoi przed nim bard, a nie cham siłą odpluga oderwany.

Dobre chęci: bez nich nawet talent nie wystarczy do oczarowania publiczności.

Zblazowanie i cynizm: kiedy wymaga tego sytuacja.

Gregory W. Detwiler

Gry fabularne, mystyfikacje i ty

czyli wprowadzanie w błąd przez kłamstwa,
albo jak sprowadzić swoich graczy na manowce

Przekład: Łukasz M. Pogoda

Ilustracje: Tomasz Łaz

Nastrój tajemnicy i niepewności można wymienić pośród najważniejszych składników dobrej opowieści grozy. Jednym z najlepszych narzędzi, jakie możecie użyć do szybkiego wprowadzenia takiego klimatu, jest mistyfikacja. Obiecując graczom jedną rzecz, podaj im coś innego i patrz, jak macają wokół w poszukiwaniu właściwych sposobów rozwiązania problemu. Poniższy artykuł podpowie Wam, jak tworzyć fałszywe informacje

i jak się nimi posługiwać w czasie prowadzenia historii w konwencji horroru. Podać schłodzone.

Tajemnica i niepewność to ingrediencje, które można wykorzystać w każdej historii, niezależnie od tego, czy jest to prosta gawęda, czy też opowieść snuta przy stole przez grono graczy. Doprawdy, sekrety i tajemnice są bardzo ważnymi elementami gier fabularnych, zarówno tych typowych, jak i rozgrywanych „na żywo.” Jednakże

najważniejszą rolę pełnią one we wszystkich grach w konwencji horroru, bowiem czym jest groza bez lęku przed nieznanym i nieuchronną groźbą zagłady?

Atmosferę tajemnicy i suspensu w opowieści grozy można tworzyć na mnóstwo sposobów. Jedną z najbardziej skutecznych metod – i zarazem jedną z klasycznych – jest mistyfikacja. Wiecie, o czym mówimy: informacja (lub dezinformacja) oparta na faktach lub w całości sfabrykowana.



Niezależnie od swojej treści, mistyfikacja wyolbrzymia lub zmienia znaczenie informacji w taki sposób, że zaczynają powstawać legendy lub plotki. Pomyślcie tylko o Wielkiej Stopie, potworze z Loch Ness lub wszystkich innych potworach z opowieści (a propos: u podstaw starych odcinków kreskówki Scooby Doo zawsze leżała fałszywa interpretacja faktów i mistyfikacje, których rozszyfrowywanie bardzo bało dzieciaki).

Przestanki dla tajemnicy ustanawiają pozory. W miarę, jak plotki i opowieści się rozchodzą, informacja o czymś lub o kimś jest wyolbrzymiana do chwili, gdy nie przybierze epickich proporcji, tak lokalnie, jak i globalnie. Każdy, kto usłyszy taką legendę, zazwyczaj wątpi w jakąś jej część, ale resztę raczej bierze sobie do serca. Tak rozchodzi się zmieniona i przerysowana opowieść.

Jeśli zatem mamy mistyfikację, mamy i tajemnicę, ale gdzie miejsce na niepewność? W końcu zaczęliśmy od mówienia o tajemnicy oraz niepewności.

Suspens tylko wtedy wynika z mistyfikacji, gdy ktoś postanowi ją zbadać. Ktoś, czyli bohaterowie graczy, którzy usłyszeli jakieś pogłoski, dostrzegają leżącą za nimi tajemnicę i zapragną poznać prawdę (a, prawda, jak wiadomo, zawsze leży gdzie indziej). Czymże jest prawda? Kiedy zostanie odkryta? Jakim niebezpieczeństwem i potwornościami muszą stawić czoła gracze, aby ją poznać? Jak jest cena prawdy? Oto niepewność!

Pragnąc wystraszyć swoich bohaterów, musicie ich trzymać w napięciu i musicie też wydobyc jak najwięcej z opowieści grozy, w której kryje się mistyfikacja.

Każda półprawda ma jeszcze jedno zabawne zastosowanie – przynajmniej dla prowadzącego. Zwodzenie bohaterów i zatajenie przed nimi faktów o wrogach może nauczyć ich pokory. Wyobraźcie sobie rozchodzące się pogłoski o wampirze polującym w małym miasteczku. Wedle słów opowieści, potwór spędza dnie, przesiadując je w piwnicy starego domu Kowalskiego. Uzbrojeni w tę wiedzę bohaterowie zapewne zabiorą ze sobą pokątny ładunek ko-

ków, wody święconej i czosnku. Jednak nie wiedzą, że w domu tym operuje gang fałszerzy, który rozpowszechnił kłamliwe informacje, aby trzymać intruzów z daleka. Czy postaci graczy nie będą zaskoczone, gdy po oblaniu „wampira” wodą święconą staną nagle naprzeciw wylotu lufy karabinku Uzi?

W rzeczywistości, fałsz i półprawdy mogą zmienić potężnych bohaterów w zwykłych ludzi podatnych na działanie strachu. Postaci złapane z przysłowiowymi opuszczonymi gaciami muszą improwizować i szukać nowych sposobów zwalczania swoich wrogów, korzystając tylko ze swoich umiejętności i takich narzędzi, jakie dostarczy im otoczenie. Możliwe, że to dopiero jest prawdziwy test zdolności bohaterów i inwencji graczy.

Niniejszy artykuł prezentuje oprócz kilka pomysłów dotyczących tworzenia przekonujących i efektywnych mistyfikacji, także kilka sposobów pozwalających zniszczyć najlepiej ułożone plany bohaterów graczy.

WYMYŚLONE POTWORY

Wymyślony potwór jest szczególnie przydatny wtedy, gdy pragniemy nauczyć naszych bohaterów nieco pokory albo chcemy, by trochę pocierpieli. Korzystając z tej metody budujemy ładunek obaw i niepewności, nie mający żadnych konkretnych przyczyn lub wynikający z mylnych przesłanek. W fikcji literackiej i filmie konwencją już się stała sytuacja, gdy

grupa ostatnich łotrzyków tworzy fantastycznego potwora, aby ukryć swoją kryjówkę (o czym już mówiliśmy wcześniej), zamaskować testy nowej broni albo odstraszyć rywalizujących górników od bogatego w złoto, srebro lub drogocenne kamienie złoża. „Potwór” może zarówno być „duchem” powiewającym prześcieradłami, jak i sztucznym wężem morskim (a co byście powiedzieli na w pełni zmechanizowany model?).

Zastanówmy się nad trudnościami, jakie napotkają bohaterowie. Zostawianie broni w domu i zabieranie ze sobą tylko wody święconej może prowadzić do śmiertelnej konfrontacji. Nawet, jeśli nasze postaci zatrzymają przy sobie swój oręż, ładunek „eliksiru” nie pozwoli im zabrać zbyt dużych ilości amunicji. Dla kontrastu warto przypomnieć, że choć źli przeciwnicy są śmiertelni, to znajdują się w swojej bazie, z zapasami w następnym pokoju. Na dodatek liczba ofiar śmiertelnych może drastycznie wzrosnąć, jeśli bohaterowie, egzorcyzmując węża lub innego potwora, zupełnie się odslonią. Niewiele zostanie graczom do zrobienia, jeśli wąż nagle odpali torpedy w stronę ich łodzi.

Nie zapominajmy o potencjale prostych pomyłek, jak i przesądów. Skamieniałe pozostałości dinozaurów i prehistorycznych zwierząt były wskazywane jako dowód istnienia smoków i innych mitycznych bestii. Jeśli bohaterowie znajdują się na terenie bogatym w takie skamieniałości, tubylcy mogą przekonać ich, że okolica jest pełna potworów. Wyobraźcie sobie przedzierającą się przez las tropikalny grupę, która targa ze sobą wielkie giwery, działa przeciwczłogowe lub rakietnice. Cóż za niemiłe doświadczenie, tym bardziej, gdy członkowie ekipy odkryją, że wszystko, co dotychczas zrobili, poszło na marne!

Będzie jeszcze gorzej. Potężna broń kosztuje mnóstwo twardej waluty, tak więc bajeczka o potworach może być metodą pozwalającą nieco naruszyć fundusze graczy. A jeśli nawet przemierzany przez nich region jest bogaty w kruszce lub cenne kamienie, nie będą w stanie w bieżącej chwili odzyskać tyle pieniędzy, ile zainwestowali. A jeśli zostawią cały swój ciężki sprzęt na miejscu, spokojnie pozwól przywłaszczyć go sobie tuziemcom, którzy zapewne w przyszłości wykorzystają go przeciwko naszym bohaterom. Gdy postaci graczy powrócą w to samo miejsce, tym razem bez zbędnego ekwipunku, gotowe do wspaniałego rabunku, okaże się, że informacje o ich znalezisku rozeszły się wokoło, a (1) cały region został już ogołocony, (2) lokalny władca przejął kontrolę nad okolicą lub (3) najciekawsze tereny są zajęte przez poszukiwaczy, którzy pozajmowali już dla siebie działki. Pozwól bohaterom graczy coś zyskać w zamian za ich trudy, ale mistyfikacja z nieistniejącymi potworami w roli głównej uniemożliwi graczom położenie łap na głównym celu kampanii.

RZECZY NIE SĄ TYM, CZYM SIĘ WYDAJĄ

Ten rodzaj mistyfikacji jest manipulacją w manipulacji, fałszem w kłamstwie. Zazwyczaj jest tu wpłątany jakiś potwór lub potwory, jednak stwór, czy też ktokolwiek, kto go kontroluje, przedsięwziął kroki, aby wszystkim udowodnić, że znajduje się tu zupełnie inna istota. Fałszywe ślady i tropy, pacholkiwie, którzy udają ryki potwora i „świadkowie” na usługach czarnego charakteru mogą przygotować dla naszej drużyny niemiłą niespodziankę. Szczególnie silny efekt, tworzący atmosferę niepewności i niedopowiedzeń typową dla takich gier, jak Zew Cthulhu, otrzymujemy w chwili, gdy potwór nie pozostawia żadnych rzetelnych lub zdrowych na umyśle świadków czy też ofiar.

Ale czym byłby ten artykuł bez przykładów? Rzeczy nie są tym, czym się wydają: w wielu opowieściach grozy pojawiają się zarówno golem, jak i żywe trupy. A jednym z najszerzej rozpowszechnionych typów nieumarłych jest animowany szkielet, którego kości składają się przecież głównie z wapnia. Podobnie jak skała wapienna. Wyobraźmy sobie zatem rzemieślnika, który rzeźbi z takiej skały figury szkieletów, a potem czarodzieja, który obdarza te dziwnie wyglądające golem żyć. Gdy potwory zaczną atakować ludzi, obserwatorzy ujrzą jedynie hordę żywych szkieletów, a nie golem. Wkrótce po swoim przybyciu dzielni bohaterowie, objuczeni sakwami flaszki wody święconej, odkrywają, że „nieumarli” nie są obciążeni żadną ze swoich typowych słabości – a wtedy nasze postaci dostaną tęgie lanie, pomimo że głowy ich czarodziejów są napakowane wszelkimi możliwymi czarami przeciwko martwiakom. To samo zdarzy się, gdy grupa golemów zrobionych z jakichś odpadków mięsnych zostanie pomyłona z watahą zombich. Bohaterowie prędzej uwierzą, że stanęli twarzą w twarz z jaką odmianą superpotężnych nieumarłych, niż do ich zakutych łbów dotrze, że mierzą się z czymś zupełnie innym.

Powyższy przykład tylko zaznacza problem. Przekopując się przez chwilę przez tradycyjne schematy fantasy, wyobraźmy sobie złego smoka, który pozwala, aby jego łuski zostały zabarwione na inny kolor. O ile bohaterowie nie są ekspertami od smoczej anatomii, to może się zdarzyć, że nagle zaatakują niewłaściwego smoka albo też rzuci się na nich ten „dobry.” Użycie Różdżki Mrozu na czerwonym smoku, którego ufarbowano na białe z pewnością wywoła zamieszanie, ale na krótko. Inne rodzaje kamuflażu, aby już nie wspominać o magicznych iluzjach, z łatwością wpędzą postaci w jeszcze większe kłopoty.

POGŁOSKI

Będziecie zadziwieni historiami, które mogą zainspirować zwyczajne pomyłki. Fakt, że ktoś popełnił prosty błąd, może

być przyczyną wszelkiego rodzaju dziwnych przekonań lub nawet wybuchów paniki. Aby taki scenariusz mógł mieć miejsce, musimy za jego miejsce akcji obrać świat na całkiem wysokim poziomie rozwoju cywilizacyjnego, w którym istnieją powszechne środki przekazu, takie jak gazety codzienne, telewizja czy radio. Bohaterowie nie będą mogli się oprzeć potrzebie badania tego rodzaju mistyfikacji, gdyż zazwyczaj dotyczą one całego społeczeństwa, które na dodatek może oczekiwać od postaci graczy takiej właśnie reakcji.

Tego typu niewinne figle mogą doprowadzić naszych bohaterów do szaleństwa. Kiedy zaczną szukać sprawcy całego tego zamieszania, niczego nie znajdą. Ale czy uświadomią sobie, że w tym wypadku nie ma winnych a źródłem kłopotów są same pogłoski? Wątpliwe.

Mamy dwa klasyczne przykłady pomyłek tego rodzaju z czasów nowożytnych.

Pierwszym z nich jest sprawa „Anioła z Mons” z 1914 roku. Wedle brytyjskich żołnierzy, duchy angielskich łuczników z czasów Wojny Stuletniej powróciły, aby pomóc im odparować ataki Niemców. Żołnierze przysięgali, że spotykali ciała Niemców z ranami od strzał, a inni widzieli „szeregi lśniących kształtów” rozdzielające ich i wrogów.

W rzeczywistości opowieść ta opierała się na motywach opowiadania opublikowanego na początku wojny w gazecie The Strand. Historia zatytułowana „Łucznik” (The Bowmen), była dziełem walijskiego pisarza grozy, Arthura Machena. Jednak po kilku krótkich miesiącach uwierzyło w nią wielu Brytyjczyków – tylko dlatego, że fikcyjny utwór został uznany za literaturę faktu.

Drugim przykładem szalejących pogłosek jest, a jakżeby inaczej, słynna Wojna Światów, słuchowisko Orsona Wellesa



z 1938 roku. Nie była to zamierzona mistyfikacja, ale przypadek: miliony ludzi wzięły program science-fiction za rzeczywistość, a za sprawą rozchodzących się plotek uznały go w końcu za koniec świata. Tym bardziej nie pomagał fakt włączenia do słuchowiska „realistycznych” przerwników z wiadomościami. Nie dość, że z całego kraju dochodziły wieści o inwazji Marsjan, to do pracowników rozgłośni CBS znajdujących się w budynku, gdzie wykonywano cały spektakl, napływały pogłoski o wybuchach masowej paniki i fali samobójstw (tak naprawdę nikt nie umarł, ale wielu ludzi otało się o śmierć).

Drugi z opisanych przypadków może zostać użyty w grze jako inspiracja najróżniejszych historii, nawet jeśli gracze są zaznajomieni z legendą Wojny Światów. „Marsjańska inwazja” może być wykorzystana do ukrycia ataku obcych sił lub służ jakiegoś arcywroga. Nawet w czasie słuchowiska wielu ludzi było przekonanych, że rozpoczęła się inwazja na Amerykę i kraj został zaatakowany przez Niemców wyposażonych w tajną broń, którą chwalił się Hitler. Wyobraźcie sobie, jakie można w oparciu o ten motyw tworzyć przygody o historii alternatywnej!

Co więcej, jeśli jesteście właśnie w trakcie prowadzenia kampanii w konwencji horroru, w której opieracie się na faktach historycznych i politycznych, spróbujcie wstawić do niej prawdziwą inwazję Marsjan. Zadaniem graczy będzie

wcielenie się w dyplomatów próbujących zmontować światową koalicję, mającą stawić czoło pozaziemskiemu zagrożeniu. W chwili, gdy piszę te słowa, na półkach księgarskich od kilku miesięcy leży książka Wojna światowa (Worldwar) Harry’ego Turtledove’a, w której inwazja obcych jaszczurów gwałtownie przerywa II wojnę światową, wymuszając na Ziemi tymczasowy pokój wobec powszechnego zagrożenia. Poza tym można znaleźć mnóstwo książek historycznych, jak i suplementy do różnych gier, zawierające opisy i cechy uzbrojenia z epoki II wojny światowej, które w połączeniu z opisami marsjańskiej taktyki i sprzętu z książki Turtledove’a, pozwolą Wam stworzyć wszelkiego rodzaju interesujące scenariusze.

Nawet, jeśli inwazja jest tylko słuchowskim, bohaterowie graczy mogą zostać porwani wywołanym przez nią wybuchem paniki. Już przechodzenie przez ulicę może okazać się przygodą, gdy przerażeni ludzie uciekają z miasta. Taki humanitarny czyn, jak przewóz leków do szpitala staje się niebezpieczny, gdy spanikowani kierowcy tłoczą się na wszystkich drogach. Wyobraźcie sobie, że próbujecie pobrać lek, gdy okazuje się, że farmaceuta zbiegł, a jego skład jest zamknięty. Zanim postaci graczy włamają się do niego, przypomnijcie im, że policja strzela do rabusiów bez ostrzeżenia.

Nasi bohaterowie mogą także znaleźć się w sytuacji, w której będą zmuszeni szukać takich złodziei. Wyobraźcie sobie chociażby grę w kotka i myszkę, prowadzoną w opustoszałym mieście ze zorganizowanym gangiem rabusiów (przy czym należy zauważyć, że ten scenariusz działa w czasie wszystkich wybuchów paniki, a nie tylko podczas „inwazji Marsjan”).

PROPAGANDA

I na koniec dochodzimy do „Wielkiego Kłamstwa”: opowiadanie bredni będących oficjalną polityką rządu lub co najmniej władz świata twojej gry. „Czynnikami miarodajne”, bezimienne autorytety, zatykają gardło społeczeństwa obłudną propagandą, a wielu ludzi, pragnąc ufać rządowi, pozwala sobie manipulować, gdy inni wątpią, zdając sobie sprawę, że rząd ma w rzeczywistości odmienne zdanie.

Dowolne uniwersum gry, znajdujące się w mocy totalitarnych władz, podobnie jak i światy, w których media są w całości własnością prywatną (Wampir, Cyberpunk, albo Shadowrun), są pierwszorzędnymi kandydatami do tego rodzaju mistyfikacji. Nawet przywódcy religijni mogą próbować kontrolować swoich wyznawców. W czasie wojen, jakie opanowały Europę w okresie Reformacji, Francja była zrujnowana przez wojnę domową między katolicką większością a hugenotami, a katolicki kler podważał i poddawał w wątpliwość autorytet króla, skłaniając się ku bardziej radykalnemu (czytaj: nietolerancyjnemu) przywódcy, jakim był książę Henryk Gwizjusz.

Światy umieszczone w realiach współczesnych lub science-fiction, świetnie się nadają do prowadzenia przygód opartych na propagandowych mistyfikacjach. Środki masowego przekazu umożliwiając ludzom będącym u władzy bombardowanie populacji określonymi wiadomościami. Wystarczy, że będziecie coś słyszeli dostatecznie często i z „wiarygodnych” źródeł, a w końcu w to uwierzycie. W futurystycznych światach możemy się także spotkać z wykorzystaniem pośród uznanych środków propagandowych także przekazów podprogowych (przypomnijcie sobie film Johna Carpentera „Oni żyją” [They Live]).

Hitler i Mussolini grali na ludzkich emocjach. Przystudiuj ich techniki i przygotuj się, aby zgotować swoim graczom kłopoty, gdy tylko spróbują wytłumaczyć miejscowym, jaka jest prawdziwa natura rzeczy. Występując przeciwko propagandzie, bohaterowie nie tylko przeciwstawiają się powszechnym przekonaniom, ale także swojemu krajowi lub społeczeństwu, więc nie minie dużo czasu, a zainteresują się nimi czynniki miarodajne. A to już jest horror na poziomie psychologicznym. Paranoja, alienacja i kontrola umysłów są co najmniej tak straszne, jak najgroźniejsza bestia z mackami.

NA KONIEC

Mistyfikację można wykorzystać do zawiązywania historii albo napędzenia strachu Waszym graczom. Może też ona poprowadzić do bardziej wciągającej historii grozy, jeśli tylko podkreśli się tajemnicę i niepewność. Niezależnie od tego, jak potężni są bohaterowie, w żaden sposób nie uchronią się całkowicie przed mistyfikacjami; potrzeba badania jest tak silna, że żaden podążający za przygodą bohater gracza nie jest w stanie jej się oprzeć. Jednakże, jeśli postaci będą ostrożne i dokładnie zbadać krążące pogłoski, to uzbroją się w wiedzę, która pomoże im wybrnąć z kłopotów w razie, gdyby wypadki potoczyły się w nieoczekiwanym kierunku. Możliwe, że to czyni historię najlepszą z możliwych, gdyż wysiłki i prowadzącego, i graczy zostają nagrodzone.



KRZYSZTAŁY CZASU

Witajcie! Chyba najwyższa pora na coś konkretnego, rzec by można: ciężkiego i twardego – tak jak twarde i niewzruszone są mury starożytnej twierdzy Karak Sur, której opis przygotowałem dla Was w bieżącym numerze MiM-a. Za miesiąc znajdziecie dokończenie opisu tej wspaniałej twierdzy, a ponadto przedstawimy wam przestawne Bractwo Żelaznej Krwi, czyli organizację prawdziwych mężczyzn (i kobiet, ma się rozumieć), o której marzy po nocach każdy prawdziwy harcerz... eee, to znaczy wojownik!

Z (czarno)smoczym pozdrowieniem

RUMcajs

Ps. Przypominam o konkursie na artykuł i przygodę (szczegóły w numerze październikowym)!

Ps. Przepraszam p. Liwiusza Głuca (autora tekstów do naszego działu z numeru październikowego) za omyłkowe podanie imienia.

KARAK SUR TWIERDZA CZARNEGO SMOKA <<C. 1>

ILUSTRACJE: JAROSŁAW MUSIAŁ

POKOŁENIE WAROWNI I JEJ HISTORIA

Twierdza Czarnego Smoka to jedna z najstarszych warowni, jakie istnieją na Orkusie. Jej początki dawno już pochłonęła mgła zapomnienia – nikt nie wie, kim był jej pierwszy władca ani nie zna celu, w jakim postawił tę potężną budowlę. Wiadomo jedynie, że Twierdza Czarnego Smoka (w języku jej aktualnych mieszkańców, krasnoludów, nazwa ta brzmi *Karak Sur*) była jednym z kilku zamków, jakie ongiś istniały na północnym skraju Czerwonych Gór (patrz mapa w podręczniku na str. 255). Ze wszystkich pozostały już tylko zwietrzałe ruiny, zamieszkane przez dzikie, górskie bestie – jedynie Karak Sur oparł się upływowi czasu, rozbudowywany i umacniany przez jego kolejnych mieszkańców. Twierdza Czarnego Smoka to typowo obronna fortyfikacja, posadowiona pod stromym górskim szczytem. Od jej bramy prowadzi wąski, kamienisty szlak; po kilkunastu milach, już na równinie, dociera do starożytnego (obecnie rzadko używanego) traktu łączącego Czarną Tagarę z Olgrionem.

Karak Sur zbudowano na planie mocno spłaszczonego trapezu. Teren warowni opasany jest z trzech stron wysokim, kamiennym murem, dodatkowo wzmocnionym dwoma wieżami; najdłuższy bok twierdzy stanowi skalna ściana góry Hotah (nazywana Czarnym Murem), w której znajdują się wejścia do licznych jaskiń i grot, prowadzących do rozległych podziemi, rozciągających się pod Karak Sur. Jedynym sposobem dotarcia do pilnie strzeżonej bramy warowni jest pokonanie wąskiej, zdradliwej półki skalnej. Jest ona tak usytuowana, że podążający nią gęsiego przeciwnicy narażeni są na ciągły ostrzał obrońców z wież, murów i warownej bramy.

W najdawniejszych czasach, o których pamięć istnieje jeszcze w najstarszych księgach, władcami Twierdzy Czarnego Smoka byli reptilioni. Gdy przybyli do zamku, stał on opuszczony i na wpół zrujnowany, z rozbitym bramą i widocznymi śladami pożaru; czyżby rozegrała się tu jakaś bitwa? Niestety, ogołocony z wszelkich dóbr zamek na zawsze zachował tajemnicę swych przeszłych losów. Nowi właściciele wnet zabrali się do odbudowy, a że byli zręcznymi rzemieślnikami, prace postępowały szybko. Pod kierunkiem tana Ugana Ikao, wodza reptilionów, odbudowano ufortyfikowaną bramę, naprawiono zniszczone mury i wieże. Przez wiele, wiele lat reptilioni prowadzili tu spokojny żywot, utrzymując się z opłat, jakie pobierali od podróżnych przemierzających pobliski trakt handlowy. Głównym jednak źródłem dochodów kolonii było wydobywanie (z grot Czarnego Muru) rud miedzi, żelaza i srebra, którymi czasami handlowano z krasnoludzki-

mi kupcami odwiedzającymi Karak Sur. Ziomkowie Ugana Ikao nie rozgłaszali jednak wszem i wobec o swoim bogactwie, a wręcz odwrotnie – przybysz mógł odnieść wrażenie, że kolonia ledwo wiąże koniec z końcem. Dzięki tej zręcznej mistyfikacji reptilioni przez długi czas cieszyli się swobodą i spokojem, wolni od plagi złodziei, oszustów, naciągaczy i – co najważniejsze – zbrojnych band rozbójników, obecnych wszędzie tam, gdzie łatwy zysk kusi bezlitosnych i zdecydowanych.



KRZYSZTAŁY CZASU

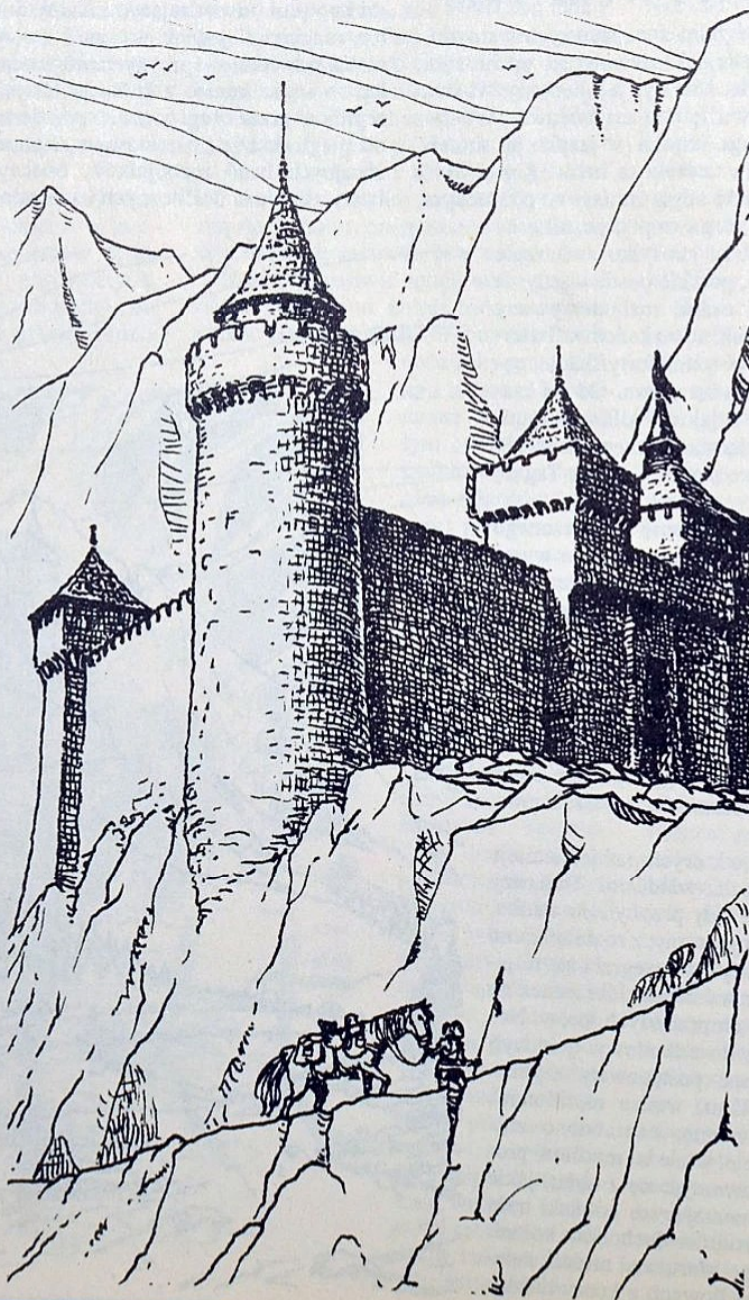
Niestety, po wielu szczęśliwych latach, nad Karak Sur zawisły czarne chmury: na równinach rozciągających się na północ od Czerwonych Gór, sześćdziesiąt mil od twierdzy, decyzją Katana założono kilka warownych osad, w których osiedlono byłych przestępców i niewolników, mających osuszyć okoliczne bagna. W pobliżu kolonii wzniesiono niewielki fort, którego załoga miała baczenie na podopiecznych, pilnując, by zajęci forsowną pracą, nie powrócili na drogę występku. I choć reptilioni z twierdzy starannie unikali wszelkich kontaktów z nowymi, niepożądanymi sąsiadami, nie mogli odmówić orkom wstępu do Karak Sur – taka lekkomyślność rychło mogła kosztować ich spotkanie z armiami Katana, które jeszcze nie zapomniały smaku reptiliońskiej krwi, niedawno tak obficie przelewanej... I choć reptilioni za wszelką cenę próbowali utrzymać tajemnicę swych bogactw, orki rychło poznały prawdę: o drogocennych rudach opowiedział im młody potomek zasłużonego rodu tana Ugana Ikao – tan Bezile Ikao – urażony rzekomym skapstwem najbliższej rodziny (pominięto go w spadku po wuju z racji niehonorowych uczynków, jakich dopuścił się w trakcie rodzinnego święta). Rozochoceni orkowi koloniści porzucili swe osady i – wraz z załogą mającego ich pilnować fortu – próbowali wtargnąć do twierdzy. Napastników spotkał jednak srogi zawód, jako że obrońcy – ostrzeżeni przepowiednią astrologa – powitali ich zatrzaśniętą na głucho bramą i deszczem strzał zza murów. Orki, rozwścieczone niespodziewanym oporem, przypuścili szaleńczy szturm: osłaniając się przed gradem pocisków ciałami zabitych towarzyszy, podeszły pod same mury. Śmierć zajaśniała w oczy obrońcom; bronili się dzielnie, lecz orków było wielokrotnie więcej, a w wojennym szale stali się prawdziwymi mistrzami mordu i zniszczenia. W końcu, po uporczywej obronie, stało się jasne, że orki odступują. I gdy szturm miał się już załamać, szczęknęły zawiasy i brama Karak Sur stanęła otworem – tan Bezile Ikao, opętany przez czarodzieja orków i bezwzględnie wykonujący jego rozkazy, wpuścił agresora do zamku...

Z rzezi ocalał tylko jeden obrońca, który w ostatniej chwili zdołał ukryć się w tunelach Czarnego Muru; nie-szczęśnik błąkał się w trzewiach góry przez kilka dni, nim wreszcie zdołał wydostać się tunelem po jej przeciwnej stronie. Wedle jego relacji, wdzierające się do miasta orki w bitewnym szale rozszarpały na strzępy Bezile Zdrajcę, który wyszedł je powitać, i wyrzucił wszystkich mieszkańców twierdzy, nie oszczędzając kobiet

ani dzieci. I choć od pogromu reptilionów upłynęło wiele stuleci, niektórzy mędrcy sądzą, że ostatnią twierdzą tej rasy, która padła w wojnie z orkami, była Karak Sur, i dopiero od tego momentu można uznać pełne władztwo orków na Orkusie...

Nowi mieszkańcy Karak Sur szybko wprowadzili własne porządki. W pierwszej chwili rzucili się plądrować rzekome nieprzebrane bogactwa reptilionów. Jakież było ich rozczarowanie, gdy okazało się, że kopalnie w Czarnym Murze są już niemal zupełnie wyeksploatowane, a w żadnym zakamarku twierdzy nie ma jakichkolwiek kosztowności! Rozwścieczone grupki orków w poszukiwaniu rzekomo ukrytych skarbów, krążyły po całej okolicy, paląc i rabując, co tylko nawinęło im się pod rękę. Niektórzy zapuszczali się nawet w głębsze rejony jaskiń Czarnego Muru, lecz żaden ze śmiazków nie powrócił do Karak Sur. Na temat ich losów szybko powstały różne fantastyczne teorie: jedni twierdzili, że poszukiwacze dotarli do celu, lecz zostali poćnięci przez górę, zazdrośnie strzegącą swych tajemnic, i po dziś dzień błąkają się po jej przepastnych trzewiach; wedle innych, natrafili na podziemną kolonię reptilionów, którzy zdołali ująć z pogromu i żyją teraz pod ziemią – orki zostały zabite przez żadnych zemsty uchodźców. Wedle jeszcze innej teorii ostatni z obrońców Karak Sur rzucił na oblegających klątwę – każdy ork, który zapuścił się w przepastne groty

Czarnego Muru, zginie w męczarniach, nie docierając do cennych złóż. Trudno powiedzieć, czy któryś z tych poglądów jest słuszny, lecz bezspornym faktem jest, że żaden ork, który zapuścił się w te czeluści, nigdy nie ujrzał światła dziennego. Orki osiadły w twierdzy, szybko przekształcając się w bandę rozbójników; nie mając dość umiejętności, by kontynuować poszukiwania rud metali w okolicznych górach (eksploracja jaskiń Czarnego Muru była z wiadomego powodu niemożliwa), zajęły się rozbójniczymi napadami i grabieniem kupców. Dla okolicy nastały złe czasy. Drobni handlarze przestali podróżować szlakiem, wybierając dłuższą, lecz bezpieczniejszą Drogę Zachodnią, szerokim łukiem omijającą zagrożony rejon. Bogaci kupcy postępowali podobnie, coraz rzadziej wysyłając starym szlakiem karawany chronione przez licznych najemników. W tym czasie twierdza stopniowo niszczała: nie naprawiane mury i wieże popadały w ruinę, schody zarastały zielskiem, paradne sale, w których reptilioni przyjmowali znamienitych gości, zamieniono na stajnie, zaś w obszernych bibliotekach, niegdyś pełnych wspaniałych ksiąg i manuskryptów, orki założyły chlewy i obory. Na terenie zamku trzymano dziesiątki niewolników, wykorzystywanych do obsługi twierdzy lub z zyskiem sprzedawanych handlarzom żywym towarem.

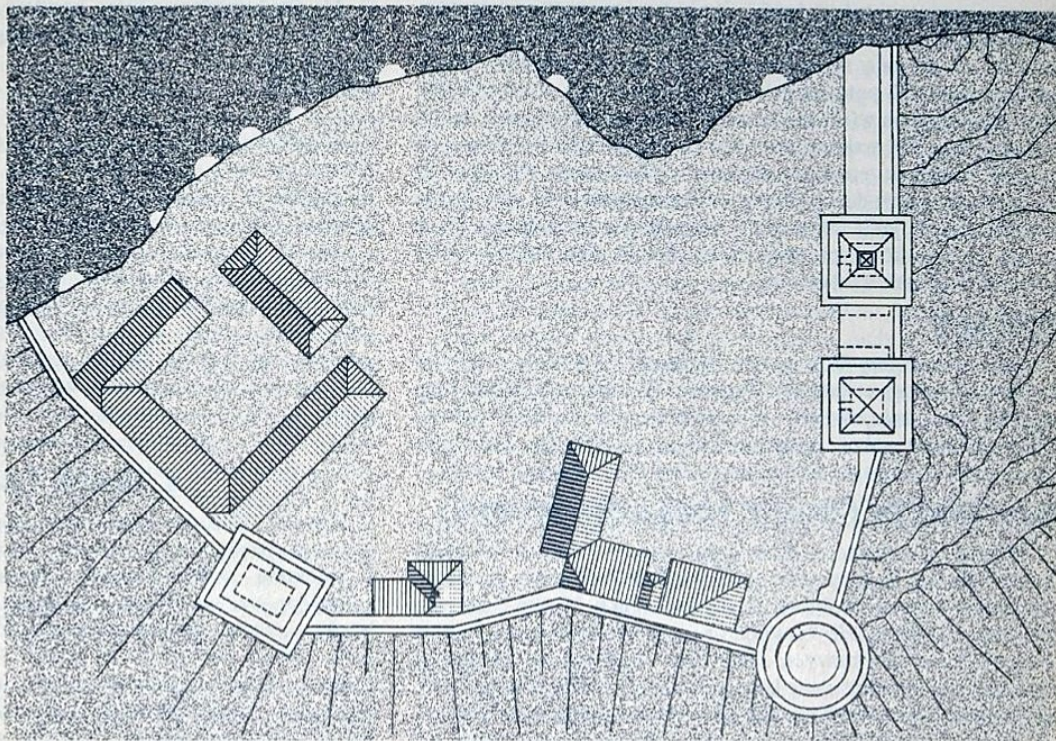


KRZYSZTAŁY CZASU

Po kilkunastu latach stało się jednak jasne, że z mieszkańcami Karak Sur dzieje się coś niedobrego: rodziło się coraz mniej dzieci, a potomstwo było zazwyczaj martwe lub zniekształcone. Kolejne pokolenie orków było słabsze, mniej wytrzymałe i mniej zdolne do walki. Z czasem sytuacja stała się tak poważna, że Grumm Goadsholl, przywódca watahy, schowawszy w kieszeni swą dumę, postanowił wysłać delegację do Olgrionu po radę i pomoc – choć to miasto elfów, żyjąca w nim kolonia orków cieszy się wśród ziomeków wielką sławą i poważaniem; przebywając w otoczeniu niechętnych im elfów, orki posiadały biegle sztukę dyplomacji i mądrego namysłu, obcą zazwyczaj ich rasie. Po przedstawieniu sprawy przez wysłanników Grumma, orki z Olgrionu nie miały wątpliwości: ich zdaniem przyczyną nieszczęścia była klątwa, nałożona albo przez reptilionów (wiadomo z jakiego powodu), albo przez samego Katana (wszak osadnicy porzucili swą kolonię i zajęli się łupiestwem, zamiast pracą przy melioracji bagien).

Rada w radę postanowiono wysłać delegację do Ostrogaru, do samego Katana – niechaj władca wymierzy mieszkańcom Studhoah (czyli po orkowemu Twierdzy Czarnego Smoka) sprawiedliwą i surową karę, ale niech uratuje ich od nieszczęścia i niechybnej zagłady! Niestety, nie było chętnych do podjęcia się tej samobójczej misji... W końcu wybrano dziesięciu „ochotników“, którzy w grobowych nastrojach zaczęli szykować się do dalekiej podróży. Wraz z nimi miała udać się grupa czterdziestu najlepszych wojowników, eskortujących stu dorodnych niewolników, którzy stanowili dar kolonii dla Katana, mający ułagodzić jego gniew. Gdy delegacja wyruszyła w drogę, mieszkańcy Studhoah wznosili gorące modły o przeżycie władcy i odwrócenie klątwy. Lecz bezlitosny los spłatał im okrutną niespodziankę: oto w kilka dni później, przed świtem, z czeluści Czarnego Muru wyłoniły się uzbrojone po zęby zastępy ludzi, półolbrzymów i krasnoludów, i rozpoczęły rzeź, mordując bez litości mężczyzn, kobiety, dzieci i starców. Zaskoczenie napaścią było tak kompletne, zaś furia i sprawność ataku tak wielka, że nim strażnicy czuwający na murach zdążyli włączyć się do walki, wewnątrz twierdzy było już opanowane przez wrogów! Studhoah zostało zdobyte i przemianowane na Karak Sur, a opór orków zdławiony. Ci nieliczni, którzy zdołali uciec przed krasnoludzkimi toporami, czym prędzej udali się do Olgrionu i innych miast po pomoc. Gdy jednak przybyli wreszcie na miejsce, ostatkiem sił wzywając swych ziomeków do boju, pochwycono ich i oddano katu, który od razu pozbawił ich życia! To Katan, niebacznie rozeźlony przez nieszczęsną delegację ze Studhoah, rozkazał zabić wszystkie orki z tego miasta, jeśliby kiedykolwiek pojawiły się w cywilizowanych okolicach... W ten oto sposób, władca nie tylko ukarał swych nieposłusznych poddanych, lecz i pokazał wszystkim mieszkańcom Orkusa, że choć minęło wiele lat, on nie zapomniał o przewinach swych poddanych i ukarał ich należycie. Podobno na pamiętkę właśnie tego wydarzenia powstało powiedzenie: „Katan nierychliwy, ale sprawiedliwy...”

Kim byli nowi mieszkańcy warowni i jak zdołali dokonać tak błyskawicznego ataku? Ich imię było znane tym wszystkim, którzy spędzali swe życie (zazwyczaj gwałtowne i krótkie) na polach bitew, przelewając krew za pieniądze stawę i łupy: agresji dokonało Bractwo Żelaznej Krwi. W dzisiejszych czasach jest to jedna z najstarszych (choć nie największych) kompanii najemników, lecz wówczas dopiero wkraczała na ścieżkę chwały i wojennej sławy. W tamtych dniach była stosunkowo nieliczną, lecz nieźle wyszkoloną bandą awanturników, wynajmującą się do ochrony karawan i transportów. Rychło postanowiono, że Bractwo powinno zdobyć jakąś siedzibę: najemnicy dosyć już mieli tułania się po biwakach i prowizorycznych obozowiskach. Zbyt nieliczni, by siłą zdobyć jakiś gródek lub większy kasztel, a wciąż jeszcze zbyt biedni, by go



kupić, postanowili osiągnąć cel sprytem i podstępem. Dowiedziawszy się o kłopotach orków ze Studhoah (legenda o rzekomych reptiliońskich skarbach, ukrytych gdzieś na terenie zamku, wciąż jeszcze były żywe), sobie tylko znanym sposobem zdołali przedostać się jaskiniami przez Hotah i, dostawszy się do twierdzy przez Czarny Mur, bez większego trudu pokonali orki. Przywódcą bandy był w owym czasie krasnolud Gorwag Hoadstole, osobnik krewkiego charakteru i skory do topora, lecz jednocześnie inteligentny i potrafiący układać śmiało, dalekowzroczne plany – jednym słowem najlepszy przywódca owej barwnej, dzikiej zbieraniny. Na jego polecenie odpowiednio zabezpieczono Ostatnią Ścieżkę (czyli feralny korytarz, którym Bractwo dostało się do twierdzy; prawdopodobnie wtedy właśnie uciekł ów ostatni reptilioński obrońca, o którym pamięć przetrwała w licznych legendach i opowieściach); teraz można było nią bezpiecznie uciec, lecz przedostanie się do twierdzy tą drogą było już niemożliwe. Najemnicy energicznie przystąpili do odbudowy i naprawy twierdzy, zaniedbanej w czasie władztwa orków. Początkowo obawiano się przybycia odsieczy, lecz gdy stało się jasne, iż Katan odmówił swym pobratymcom pomocy, członkowie Bractwa odetchnęli z ulgą. Dzięki umiejętnościom krasnoludów udało się ponownie uruchomić porzucone kopalnie kruszców, a przy okazji odkryto nowe, bogate złoża. W miarę upływu lat kompania rosła w siłę, zaś jej wojenna sława dotarła aż do samej stolicy. Najemnicy uczynili z Twierdzy Czarnego Smoka swą główną siedzibę, ale utrzymują też dwie inne stacje, strzegące szlaku prowadzącego do zamku. W chwili obecnej w każdym większym mieście znajduje się ich przedstawicielstwo: kupcy

KRZYSZTAŁY CZASU

i podroźni (lub inni klienci) mogą tam wynająć kilku(nastu) wojowników, którzy zapewnią im bezpieczeństwo. Jeśli szykuje się większa wyprawa, Bractwo może wystawić 300-400 zbrojnych oraz kilkunastu magów, ewentualnie wzmacniając swe szeregi o przygodnie skaptowanych awanturników i obieżyświatów, jednak zebranie tak potężnej siły wymaga kilku tygodni czasu. W Karak Sur stacjonuje zawsze przynajmniej 100-120 osób załogi – reszta wykonuje w tym czasie misje zlecone przez klientów lub pełni służbę w przedstawicielstwach miejskich.

NAJWIĘKSZE MIEJSCA W KARAK SUR

ZBROJOWNIA

W pomieszczeniu tym – niskiej, kamiennej budowli z potężną bramą – zmagazynowano broń i zbroje, wydawane w razie potrzeby obrońcom twierdzy. Ponieważ jednak członkowie Bractwa niemal nie rozstają się z bronią, w zbrojowni przechowuje się głównie żywność potrzebną na czas ewentualnego oblężenia, balisty (ustawiane na wieżach i bramie) wraz z amunicją oraz świeżo zdobyte łupy. W razie szturm wroga i załamaniu się obrony na murach, budynek ten może stanowić ostatni punkt obrony – na szczęście nigdy nie doszło do jego wykorzystania w tej roli, jako że te kilka ataków, jakie wrogowie (watahy górali-rozbójników i inne grupy najemników) przypuścili na Karak Sur, odparto przy niewielkich stratach własnych.

KOSZARY

Koszary to cztery duże, parterowe baraki z kamienia i cegły, w których mieszkają członkowie Bractwa. W każdym budynku znajdują się dwie duże, wspólne sale, pełniące rolę sypialni i jadalni, kilka osobnych pokoi, będących kwaterami oficerów, i kuchnia, gdzie przygotowuje się posiłki dla mieszkańców danego baraku.

PLAC ĆWICZEŃ (ZWANY POPULARNIE KŁĘBIA)

Miejsce to, otoczone budynkami koszar, stanowi centralny punkt twierdzy. Każdego ranka, bez względu na pogodę, gromadzą się na nim wszyscy wolni od służby najemnicy, by pod bezlitosną komendą Sierżanta odbyć morderczą, godzinną zaprawę „dla rozruszania waszych wszechwładnych, zafajdanych, tłustych dup”. W trakcie dnia, jeśli akurat nie ma nic innego do roboty, każdy najemnik stara się spędzić tu na ćwiczeniach jak najwięcej czasu, rozwijając siłę, zręczność, szybkość i umiejętności walki z pomocą kolegów lub różnych urządzeń treningowych. Na ścianie jednego z baraków zawieszono grubą, drewnianą tablicę z sylwetkami najczęściej spotykanych w okolicy bestii i humanoidów, służącą chętnym do doskonalenia umiejętności strzeleckich. Wszyscy członkowie Bractwa korzystają z palcu ćwiczeń najczęściej, jak to tylko jest możliwe, ale nic w tym dziwnego – od sprawności i refleksu poszczególnych najemników zależy nie tylko ich własne życie, ale też... reputacja i dochody Bractwa.

KARNY MR

Nazwą tą określa się wyloty (na terenie twierdzy) potężnego, rozległego systemu grot i pieczar, rozciągającego się we wnętrzu góry Hotah. Ponieważ teren warowni jest bardzo ograniczony (w końcu zbudowano ją na obszernej skalnej półce!), jaskinie wykorzystywane są m.in. jako magazyny. Wedle niepisanego prawa, korytarze podzielono na Jasne Ścieżki – czyli groty, po których można bezpiecznie wędrować – i Mroczne Szlaki – miejsca, z których nikt nigdy nie powrócił. Jasne Ścieżki prowadzą do miejsc wydobywania kruszców (miedź, żelazo i srebro), tutaj też hoduje się duże, pożywe grzyby (mają nieco gorzki smak, jeśli zaś nie wygotuje się ich odpowiednio długo, to działają lekko halucynogennie), trzyma zdobytych niewolników oraz wszelkie graty, dla których nie ma miejsca gdzie indziej. Na temat Mrocznych Szlaków niewiele wiadomo – poza tym, że nie ma po co się na nie zapuszczać... Ich tajemnica frapuje wszystkich – od najzwyklejszego nowicjusza po samego el Morcjusza Stockhande Almanair Dergine Foilust Musya Kershak Umaya Grrughrm Sticke Iogarta, obecnego wodza Bractwa Żelaznej Krwi. Przy dzbanie wina (a zwłaszcza przy wielu

dzbanach!) krąży na ten temat przeróżne teorie, większość poparta oczywiście „wiarygodnymi” i „sprawdzonymi” informacjami. Wedle niektórych, w głębi góry mieszkają demony, które porywają zbyt ciekawskich śmiertelników, by służyli im jako niewolnicy lub ofiary; inni twierdzą, że Mroczne Szlaki są domeną jakichś nieznanych bestii, które zabijają lekkomyślnych wędrowców. Najbardziej prozaiczna teoria, lansowana głównie przez należących do Bractwa magów (i innych gryzipiórków), mówi, że w niektórych korytarzach ze skalnych szczelin wydzielają się bezwonne, trujące gazy, zabijające szybko i skutecznie. Trudno oczywiście dociec, czy któryś z tych poglądów odpowiada prawdzie, ale faktem jest, że w kufunku wodza spoczywa 5000 sztuk złota, oczekujących na śmiałka, który zdobędzie bezsporny dowód, że powrócił z Mrocznego Szlaku.

Ale skąd wiadomo, który korytarz jest Jasną Ścieżką, a który Mrocznym Szlakiem? No cóż, o tym można się przekonać tylko na własnej skórze...

STANIA

W pobliżu bramy ulokowano dużą, kamienną (w tej okolicy drewno jest cennym rarytasem!) szopę, w której trzymane są konie i... gryfony. Te ostatnie rzadko pojawiają się na terenie twierdzy – przylatują nimi przedstawiciele co bogatszych klientów, ustalający z wodzem szczegóły większych kontraktów. Budynek podzielono na dwa obszerne pomieszczenia: w jednym znajdują się konie robocze i wierzchowce przybywających do twierdzy kupców, w drugim zaś rumaki bojowe Bractwa, gryfony i zwierzęta co znamienitszych gości. Opiekę nad nimi sprawuje kilku specjalnie do tego celu wyznaczonych wojowników. Do ich obowiązków należy też bezpieczne przeprowadzanie zwierząt do i z Karak Sur wąską ścieżką prowadzącą do warowni.

6. WIEŻA TARNAK

Wysoka, odrapana budowla, przylegająca do muru obronnego, jest niepodzielną domeną Thecli – czarodziejki służącej bractwu – i obiektem zniechęconym przez wszystkich pozostałych członków Bractwa. Thecla mieszka w kilku pokojach na szczycie wieży, z rzadka odwiedzana przez jakiegoś oficera lub wartowników, akurat pełniących tu służbę. Mroczne, wilgotne wnętrza Tarnaku, pełne zrujnowanych sal, schodów i załomów, było milczącym świadkiem wielu nieszczęść i wypadków, jakie przydarzyły się penetrującym je pechowcom... W najgłębszej sali (wedle geometrycznych wyliczeń znajduje się ona głęboko pod powierzchnią gruntu!), w jednej z zeszlonych potwornym gorącym ścian, znajduje się tajemniczy, wykładany obsydianem pentagram. Obok pentagramu widnieją potężne odrzwia z żelaza, na których wryto jakieś napisy w dziwnym, nieznanym nikomu języku. Wielu sądziło, iż są to wrota do dawnego reptiliońskiego skarbcza, lecz rychło przekonano się, iż każdy, kto wejdzie do tej sali, rychło pada rażony śmiertelną chorobą, zaś same drzwi są odporne na ciosy młotów i niszczącą magię. Thecla co roku obiecuje, że lada tydzień otworzy magiczne wrota, lecz jej wysiłki spełzają na niczym... Ostatnio wykazuje jednak o wiele mniejszy zapał w tym kierunku, przebąkując coś o tajemnych liniach pentagramów, przywoływaniu demonów i istot z innych Sfer Egzystencji. Tak czy siak, wieża Tarnak cieszy się wśród najemników złą sławą i nikt nie zapuszcza się do niej bez wyraźnej potrzeby.

7. KUENIA

Grupka kilku niewielkich budyneków, usytuowana w pobliżu Czarnego Muru. Tutaj przetapia się wydobyte rudy na kęsy metalu, te zaś z kolei na sztaby, narzędzia, ozdoby, broń i zbroje. Wyroby te są najwyższej jakości, więc przybywający kupcy chętnie kupują je za drewno, żywność, ubrania, tytoń i alkohol. Tu również wyrabia się obszerne żelazne klamry, służące do wzmacniania ścieżki prowadzącej do zamku.

ciąg dalszy za miesiąc

LEGENDA: ANDELIN

Artykuł zaczerpnięty z magazynu „Earthdawn Journal” nr 6

David Caraley
przekład: Tomek Kreczmar

Przed wiekami, jeszcze nim przybyli Horrory i na zawsze odmieniły nasz świat, w głębi lasu na północ od morza Aras kryło się miasto elfów zwane Andelin. Zbudowano je wśród wielkich drzew, na skalistym wzgórzu, a jego domostwa były wspiane i w naturalny sposób łączyły się z otaczającą je przyrodą. Nawet przedstawiciele dworu ze Smoczej Puszczy przybywali do Andelin i cieszyli oczy pięknem miasta oraz gościnnością Redlifa, księcia tej wspianej krainy.

Książę Redlif był znany z wielkich umiejętności płatnerskich. Powiadano, że potrafił wykuć ostrze, które samym tylko ciężarem rozcinało najtwardsze pancerze. Umiął ponoć również stworzyć koleczugi lekką niczym jedwab, a jednocześnie odpornością na ciosy przewyższającą najwspanialsze dzieła krasnoludów. Wielu szlachetnie urodzonych elfów ze Smoczej Puszczy przybywało do dworu Andelin w nadziei, że książę wręczy im jakiś dar – broń lub zbroję. Wielu twierdziło, że Redlif nie miał równego sobie wśród zbrojmistrzów. Nawet teraz, wieki później, wykuta przez niego broń i zbroje przewyższają jakością wszystkie inne.

Pogrom zbliżał się coraz bardziej. Jednak mimo jego groźby, królowa Alachia rozkazała, by żaden z elfów nie korzystał z terytorialnych rytuałów ochronnych. Jak wiemy, wiele elfich królestw nie posłuchało swej władczyni, za co ich mieszkańcy zostali uznani za zdrajców dworu. Jednakże książę Redlif pozostał wierny swej królowej i choć nie zgadzał się z jej polityką, posłuchał rozkazu. Nie przyjął pomocy Thera, pokładając wiarę w magii Smoczej Puszczy.

Andelin wkrótce otoczyły umocnienia z żyjącej magii żywiołów drewna i ziemi, bardzo dobrze chroniące miasto przed pierwszymi Horrorami, które wdarły się do lasu. Iluzjoniści i Mistrzowie Żywiołów utkali wiele ochronnych zaklęć, które myliły i oszałamiały wszystkich intruzów, odciągając ich z dala od Andelin.

Ostatnie dekady przed nadejściem Pogromu Redlif spędził podróżując po Barsawii wraz z żoną Larkspur, adeptem Wojownikiem o wielkich umiejętnościach. Małżonkowie dzierżyli magiczne miecze – Bliźniak I i Bliźniak II – które pozwalały im porozumiewać się i dzielić obrażenia. Redlif i Larkspur tymi właśnie ostrzami pokonali kilka Horrorów, które zdołały dostać się do Barsawii. Uratowali w ten sposób wiele osiedli i poznali naturę tych najeźdźców.

Pogrom był coraz bliżej, więc małżonkowie ruszyli z powrotem do Andelin. I wtedy zdarzyło się nieszczęście. Niemal dotarli już do lasu, kiedy spadł na nich Horror znany pod imieniem Plugawicy Myśli. Powiadają, że opętał on Larkspur i zmusił ją do walki z mężem. Po długiej i wspianej bitwie, Redlif – wykorzystując wszystkie zdolności magiczne i wojownicze – zdołał pokonać pozabawioną woli żonę, nie potrafił jednak odebrać jej życia. Zaniósł ją tylko, nieprzytomną, z powrotem do Andelin.

Powróciwszy do miasta, książę Redlif stał się zupełnie inną osobą. Zamknął się w pałacu i nie przyjmował gości. Postać jedynie po księgi traktujące o magii i ksenomancji, był bowiem przekonany, że musi istnieć jakiś sposób uratowania ukochanej spod władzy Horroru. Legendy mówią, że stał się potężnym Ksenomantą i opracował wiele nowych zaklęć jeszcze lepiej chroniących Andelin. Krąży również opowieści o tym, jakoby wykuł w tych dniach również specjalną broń dla wojowników, zwiadowców, fechtmistrzów i wielu innych osób, które chroniły granic krainy przed Horrorami. Broń ta była ponoć tak potężna, że zabijała lub wypędzała z naszego świata

okrutne bestie do ich domu w innym wymiarze. Jednakże wciąż nie udawało mu się wygnać Plugawicy Myśli z umysłu ukochanej. W końcu doszedł do wniosku, że istnieje tylko jeden sposób uratowania małżonki – zniszczenie Horroru, który ją opętał.

W tym właśnie celu Redlif wykuł specjalną broń. Zniszczył bliźniacze ostrza, przetapiając je na miecz, który nazwał Elenorial. Wykucie tej wspianej broni zajęło mu cały rok. I może właśnie ogrom pracy sprawił, że nie było ponoć lepszego ostrza. A może to magia była powodem tych legend, Redlif wplótł bowiem w miecz wiele ksenomantycznych mocy i siły żywiołów. Kiedy skończył pracować na Elenorialu, zabrał się za wykuvanie zbroi i tarczy. I te dzieła, podczas tworzenia których poświęcił własną, okazały się nie mieć równych sobie. Kiedy minął kolejny rok, Redlif był gotów.

Na rok przed ostatecznym zamknięciem Andelin, książę Redlif opuścił swój dom po raz ostatni. Wyruszył na poszukiwanie Horroru, który opętał jego ukochaną. Powiedział swym poddanym, że pancerz pozwoli mu ominąć zapory i odnaleźć Andelin nawet po jego zamknięciu. Pozostawił wciąż nieprzytomną małżonkę i wyruszył na poszukiwanie. Nikt nie wie, czy udało mu się powrócić.

Nadszedł Pogrom; wiele kaerów i cytafel poddało się mocy Horrorów, bez względu na to, w jaki sposób się chroniły. Również zapory Smoczej Puszczy padły, ale królowa Alachia i jej dwór oparli się mocy obrzydliwych bestii, odprawiając przekłety Rytuał Cierni, który splugawił elfy i ich las. Tak oto nasz lud pozbawiony został źródła i centrum potęgi, z którego przez lata otrzymywaliśmy rady.

Pogrom dobiegł końca niecały wiek temu. Groza, która narodziła się w Smoczej Puszczy – teraz zwanej Krwawą – szybko obiegła całą Barsawię, przynosząc hańbę memu ludowi. Wiele osiedli nigdy nie odnaleziono, a inne padły łupem Horrorów. Jednak wciąż do dziś dnia nie słychać nic o Andelin. Nie wiadomo, czy to piękne miasto przetrwało Pogrom, czy też zostało zniszczone. Wysłano trzy wyprawy na jego poszukiwanie i za każdym razem nie udawało się odnaleźć nawet śladu ludu księcia Redlifa.

Wciąż jednak jest nadzieja. Choć nie znaleziono śladu elfów z Andelin, nie odkryto również żadnych ruin. Wciąż mamy nadzieję, że miasto kryje się w głębi lasu, nietknięte i bezpieczne, chronione przez magię i zapory, które odparły Horrory... i nieświadome końca Pogromu.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Elfy wciąż pamiętają piękno Andelin, jednego z najwspanialszych miast Barsawii sprzed Pogromu (wszak Shosara i Miasto Wież leżą poza tą krainą). Wielu szlachetnie urodzonych mieszkańców Krwawej Puszczy i nie tylko posiada cały czas dzieła legendarnego zbrojmistrza Redlifa. Liczne wyprawy elfów raz na jakiś czas zapuszczają się w las ponad morzem Aras w poszukiwaniu swych braci z Andelin.

Bohaterowie mogą zostać wpleceni w tę legendę na wiele sposobów. Być może zdecydują się spróbować odnaleźć Andelin – w nadziei dotarcia do zaginionych elfów i pięknego miasta, albo zdobycia potężnych zbroi i broni wykutych przez wielkiego płatnerza. A może natrafią na miejsce ukrycia księcia Redlifa i zdołają go przebudzić? Gdyby tak się stało, to zaprowadzi ich on do Andelin. Wyobraźcie sobie nagrodę czekającą na tych, którzy zdołali przebudzić elfickiego księcia i wraz z nim przywrócić światu legendarne miasto.

EARTH DAWN

To zadanie przeznaczone jest dla bohaterów, którzy już stali się legendarnymi herosami. Powinni oni znajdować się na co najmniej ósmym kręgu, kiedy zaczną zajmować się tą historią, choć, oczywiście, pewne jej elementy mogą poznać wcześniej.

PRAWDA KRYJĄCA SIĘ ZA LEGENDĄ

Książę Redlif nigdy nie powrócił do Andelin. Zdołał jednak znaleźć i pokonać Plugawiącego Myśli. Niestety, kiedy mu się to udało, Horrory szalały już po całej Barsawii. Gdy tylko zrozumiał, że nie uda mu się powrócić do Andelin, schronił się w jaskini w Górach Gromu, pieczętując ją mocami ksenomancji i żywiołów. Potem wprowadził się w magiczny sen. Miał się przebudzić w chwili, gdy poziom magii opadnie tak, że Horrory nie będą już mogły przetrwać na Barsawii.

Jak oczywiście wiemy, poziom magii przestał się obniżać i nigdy nie nastąpiła chwila, w której Redlif miałby się przebudzić – wciąż pogrążony jest w magicznym śnie, niezdolny do samodzielnego powrotu do życia. Nad jego bezpieczeństwem trzymają pieczę szkielety i astralny Horror zamknięty w kościanym kręgu. Bohaterowie będą musieli wykorzystać potężną magię, by obudzić śpiącego księcia, a wprawdę muszą go jeszcze odnaleźć. Kiedy jednak im się to uda, Redlif zaprowadzi ich do Andelin. Jeśli zaś nie zdołają przebudzić księcia, jego zbroja powiezie ich do zaginionego miasta, którego mieszkańcy są w stanie przerwać magiczny sen.

Andelin nigdy nie poddało się potędze Horrorów. Dodatkowe protekcje i magiczna broń wykuta przez księcia okazały się wystarczająco skuteczne. Kiedy zaś Plugawiący Myśli został pokonany, Larkspur odzyskała świadomość i objęła władzę nad miastem. Była związana krwią z księciem, więc wiedziała, że Redlif wciąż żyje. Uważała, że jeśli jeszcze nie powrócił, to tylko dlatego, iż uniemożliwia mu to Pogrom. Z tego właśnie powodu nie pozwoliła opuścić magicznych zaston chroniących Andelin. Kiedy jednak Redlif zbliżył się na kilka kilometrów, Larkspur zda sobie sprawę z jego obecności, a to z powodu łączącej ich więzi krwi.

UWAGI

Książę Redlif jest adeptem Zbrojnictwem 15 kręgu i Ksenomantą 10. Larkspur jest adeptem Wojownikiem 14 kręgu. Bohaterowie, którym uda się na nowo połączyć tych kochanków, włączą swe imiona w legendę o księciu Redlifie i Andelin. Otrzymają również nagrody w postaci zbroi i broni.

Poniżej podajemy opisy miecza Elenorial i pancerza Redlifa.

ELENORIAL

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 13

Ten miecz wykuto z orichalku i dzięki temu ostrze emanuje słabym światłem. Rękojeść wykonano ze złota i ozdobiono rzeźbami przypominającymi liście oraz winorośl. W gałce umieszczono duży szmaragd. Na ostrzu znajduje się napisane w sperethialu słowo „Elenorial“, a na gardzie – elficka runa „R“. Miecz zwykle zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +10, gdyż został przekuty na broń +5. Do tego legendarnego ostrza książę Redlif jest dostrojony na poziomie 6.

Poziom 1

Koszt: 300

Tajnik: Jakie jest Imię miecza? Elenorial, co w sperethialu znaczy „jasna noc“.

Efekt: Po wypowiedzeniu Imienia miecza, jego ostrze zacznie emanować słabym światłem – takim, jakie daje pochodnia. Kiedy używa się go w walce z Horrorami i ich sługami, stopień obrażeń wzrasta o +1.

Poziom 2

Koszt: 500

Tajnik: Kto wykut miecz? Legendarny elficki zbrojmistrz Redlif.

Efekt: Kiedy miecz używa się w walce z Horrorami i ich sługami, stopień obrażeń wzrasta o +3.

Poziom 3

Koszt: 800

Tajnik: Gdzie wykuto miecz? W elfickim mieście Andelin.

Efekt: W przypadku dużego sukcesu w teście ataku mieczem nastąpi przebicie pancerza (nie potrzeba już ogromnego sukcesu).

Poziom 4

Koszt: 1300

Tajnik: W jakim celu wykuto miecz? By zabić Horrora, który opętał Larkspur, małżonkę Redlifa.

Efekt: Osoba walcząca mieczem zwiększa stopień swojej broni białej o +2.

Poziom 5

Koszt: 2100

Efekt: Miecz zapewnia właścicielowi jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie. Ponadto można nim zaatakować w danej rundzie drugi raz, co kosztuje punkt wyczerpania.

Poziom 6

Koszt: 3400

Tajnik: Jak zwał się Horror, którego Redlif chciał zabić tym mieczem? Plugawiący Myśli.

Efekt: Po poświęceniu dwóch punktów wyczerpania ostrze stanie się niematerialne, dzięki czemu można ignorować pancerz fizyczny. Oczywiście, gdy tylko przejdzie przez zbroję, znów stanie się twarde i pozwoli zadawać obrażenia.

PANCERZ REDLIFA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Ten pancerz to połączenie kolczugi ze zbroją płytową. Ma ona srebrną barwę i jest ozdobiona zawiłymi rytami. Każdy kawałek oznaczono elficką runą „R“. Bez pomocy magii zapewnia pancerz fizyczny 12 i pancerz duchowy 4. Modyfikator inicjatywy wynosi -4.

Poziom 1

Koszt: 200

Tajnik: Jakie jest Imię zbroi? Pancerz Redlifa.

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do -2.

Poziom 2

Koszt: 300

Tajnik: Gdzie wykuto zbroję? W elfickim mieście Andelin.

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do 0. Fizyczna obrona noszącego zbroję wzrasta o +1.

Poziom 3

Koszt: 500

Efekt: Obrona magiczna noszącego zbroję wzrasta o +1.

Poziom 4

Koszt: 800

Tajnik: Jakiego Horrora ścigał Redlif? Plugawiącego Myśli.

Efekt: Pancerz można przebić dopiero przy wyjątkowym sukcesie.

Poziom 5

Koszt: 1300

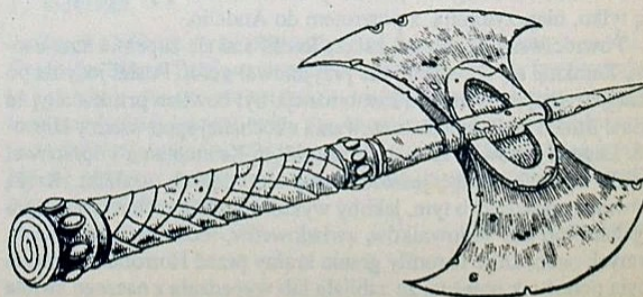
Efekt: Obrona magiczna i fizyczna noszącego zbroję wzrastają o +2.

Poziom 6

Koszt: 3400

Czyn: Zbroję trzeba związać krwią z właścicielem, co kosztuje 3 punkty magii krwi. Czyn ten oznacza uzyskanie 500 punktów legendy.

Efekt: Właściciel może wykonać dwa dodatkowe testy zdrowienia dziennie. Może również przejść przez zabezpieczenia chroniące Andelin.



SPROWADZAJĄCY LÓD

Artykuł zaczerpnięty z magazynu „Earthdawn Journal” nr 6.

Dan Allard
przekład: Tomek Kreczmar

Tę historię zapisał krasnoludzki badacz Vellhus podczas pobytu w Przyczółku. Orkowy wojownik imieniem Gargah, który ją opowiedział, wkrótce potem opuścił „cywilizowane” regiony Parlainth i ruszył na południe. Poniżej znajduje się tłumaczenie Vellhusa, w którym orkowy slang przełożono na najbliższe throalskie odpowiedniki.

Nie wiem, jak je odnaleźliśmy; pewnie dzięki sokolim oczom Lurga. Jakoś udało mu się zauważyć wejście do kaeru Allaig wśród kilometrów śniegu, drzew i kamieni. Mogliśmy szukać go miesiącami i nie znaleźć.

Było nas trzech... tak, tylko trzech. Ja i dwa trolle – Drekken i Lurg Kelhelm, niech Garlen czuwa nad ich duszami. Lurg prowadził nas do kaeru, ale to Drekken – starszy z dwójki – wydawał rozkazy. Nigdy nie zdołałem odkryć, co mnie podkuśło do wyprawy z dwoma Powietrznymi Łupieżcami. A jak zaraz usłyszycie, wkrótce miałem tego bardzo żałować.

Wspięliśmy się na wysokie szczyty Gór Kaukawskich – wyżej niż kiedykolwiek wcześniej mi się udało. A kaer był wciąż daleko ponad nami; czekało nas jeszcze wiele godzin pracy. Gdy tylko dotarliśmy do wrót, wiedzieliśmy już, że coś jest nie tak. Dopiero jednak w środku odkryliśmy, co.

W pierwszej chwili myśleliśmy, że wrota kaeru po prostu zniknęły, wyrwane z zawiasów. Rozejrzeliśmy się i znaleźliśmy kawałki drewnianych drzwi leżących pośród śniegu i kamieni. Zgadywaaliśmy, że wrota zostały zamrożone i uderzone bardzo, bardzo mocno.

Drekken ruszył przodem, a my szliśmy jego śladem. Po kilkunastu krokach przewrócił się i padł na pysk. Pod powierzchnią śniegu pokrywającego podłogę kaeru znajdowała się gruba warstwa lodu. Ciężko było stwierdzić, jak gruba, ale miała chyba kilka centymetrów. Co więcej, lód nie tylko pokrywał podłogę, ale wspinał się również na ściany i porastał sufit.

Po tym wydarzeniu Drekken nieźle trzymał się na nogach, balansując i podpierając się na toporze. Lurg siedł jak po prostym. A ja poślizgnąłem się tak wiele razy, że w końcu się poddałem i zacząłem poruszać się na kolanach, wbijając sztylety w lód. Drekkenui nieźbyt odpowiadał czyniony przez mnie hałas, ale było to i tak lepsze niż ładowanie co chwila na dupsku.

W końcu dotarliśmy do jednej z głównych komnat, w której wciąż świeciło się kilka kryształów ukrytych pod warstewką lodu. W słabym blasku zdołałem dojrzeć mniej więcej dziesięć stojących trolli, uwięzionych pod powierzchnią lodu.

Widzicie, że nie jestem cienkoscórym elfem, ale wtedy zacząłem się trząść.

– Drekken – powiedziałem. – co jest nie tak z tym miejscem? Nie powinno być tak zimno!

– Wiedziałeś, w co się pchasz, Gargah – odparł. Spojrzałem na Lurga, ale on tylko wzruszył ramionami. Wiedziałem, że jemu też jest zimno, ale nie zamierzał powiedzieć ani słowa.

Drekken sprawdzał korytarze, podczas gdy ja z Lurgiem zajęliśmy się zamrożonymi trollami. Niektórzy wyglądali tak, jakby wciąż się poruszali; inni mieli otwarte oczy. Ale żaden nie nosił śladu zranienia. Przypominali raczej zjawy niż trupy. Bałem się ich.

Zawołałem starszego z trolli i powiedziałem:

– Uważaj, Drekken. Te trolle umarły naprawdę szybko. Miecz tego nawet nie zdążył spaść na ziemię.

Drekken spojrzał tylko na mnie ze wściekłością i ruszył w głąb jednego z korytarzy. Lurg i ja szliśmy z nim. Niemal nauczyłem się chodzić po tym cholemych lodzie. Weszliśmy do następnej komnaty, w której niegdyś znajdował się ogród. Z pomieszczenia wychodziło kilka korytarzy i Drekken zaczął je sprawdzać. Lurg zajął się wykopywaniem czegoś z lodu, a ja przyglądałem się jednemu z zamrożonych, stojących trolli.

Był stary – miał długą brodę i pomarszczoną skórę. Wciąż trzymał w ręku miecz, ale byłem niemal pewien, że nawet nie wiedział, co go zabiło. Po prostu patrzyłem na niego, zastanawiając się, jak to by było żyć w takiej lodowej skorupie.

A potem zdarzyło się coś, czego nigdy nie zapomnę. Nie jestem tchórzem, ale uważam, że pewnych rzeczy ork przy zdrowych zmysłach nie powinien oglądać. Strach, który mnie oblał, był o wiele gorszy od któregośkolwiek z moich *gahad*. Czulem się tak, jakby coś podeszło i chwyciło mnie za gardło.

– Lurg – wysapałem. – Tutaj.

Młodszy z Kelhemów podszedł do mnie i stanął jak wryty.

Troll zamrugał oczami. A kiedy pojawił się Lurg, zrobił to raz jeszcze. Niech to... To coś stało tu przez lata, a może dziesięciolecia, wciąż żyjąc...

Nawet nie przyszło mi na myśl, by go uwolnić. Jakoś udało mi się powiedzieć coś głośno do Drekkenu, ale on tylko spojrzał na mnie i zmarszczył brwi.

– Drekken – zacząłem głośniej. – Spadajmy stąd...

A potem zrobiło się naprawdę zimno. Do komnaty wpadła fala lodu, który szybko pokrył wszystko. Drekken zawył, kiedy chłód dotknął go. Jednak gorsze od lodu było to, że coś jakby wysysało z nas ciepło. Lurg już biegł, a ja rzuciłem się za nim, ale nie potrafiłem utrzymać się na nogach. Nie czulem prawej ręki, więc parłem naprzód, wbijając tylko jeden sztylet. Lurg wrócił i postawił mnie na nogach. Odwróciłem się i po raz ostatni ujrzałem Drekkenu, który powoli zmieniał się w lodową statuetę. Lurg wyciągnął mnie z komnaty i zaczęliśmy uciekać z kaeru.

Cały czas ślizgałem się i co chwila padałem, a Lurg za każdym razem podnosił mnie i popychał do przodu. Nim dotarliśmy do wrót, ze sto razy przekląłem niesprawną rękę. Kiedy wypadaliśmy na zewnątrz, poczuliśmy na plecach ostatnie uderzenie chłodu. Padłem w śnieg, a Lurg pobiegł dalej i skoczył poza krawędź ścieżki. Wstałem i, mamrocząc modlitwy do Thystoniusa, rzuciłem się za trollem. Kiedy mijałem krawędź ścieżki, myślałem tylko o jednym: „Niech Lurg lepiej wie, co – do ciężkiej cholery – robi”.

Cóż, wiedział. Zsunęliśmy się kilka metrów w dół pokrytego śniegiem zbocza. Kiedy stanęliśmy, kręciliśmy z powątpiewaniem głową, niedowierzając, że mam całe wszystkie kości. Szybko ruszyliśmy dalej – nie wiedzieliśmy, czy stwór nie popędzi za nami. Lurg wyprowadził nas z gór, a ja szedłem jego śladem, nieświadom otoczenia, dopóki w końcu nie dotarliśmy do równin. Po kilku dniach podróży wróciliśmy do Przyczółka. O tak, po drodze spotkało nas wiele niebezpieczeństw, ale kilka szalonych ogrów i espagra czy dwie nie mogą się równać z Horrorem.

Moja dłoń? Szczęśliwie i obumarła. Uzdrowiciel uciął mi ją i zastąpił tym sprytnym hakiem. Lurg powiedział, że nie sprawiła tego magia Horra. Ponoć takie rzeczy dzieją się z nieostrożnymi palcami i kończynami tych, którzy zbyt wiele czasu spędzą wysoko w górach. Tak czy inaczej, straciłem dłoń.

EARTH DAWN

Lurg i ja rozdzieliliśmy się w Przyczółku. Wiem, że wrócił do tego kaeru, bo sam miałem koszmary takie jak on. Wciąż w do mego umysłu powracał widok uwięzionego w lodzie Drekkena – krzyczącego, a mimo to nie wydającego żadnego dźwięku. Lurg zdołał zebrać drużynę trolli, zachęcając je opowieściami o górach skarbów i innych takich wymysłach. Wiedział, że z nim nie pójdę, a ja nawet nie starałem się go przekonać, by został. I poszedł. Wręczyłem mu na pożegnanie prezent – Tłani, sztylet samobójców, który zdobyłem jeszcze w Kratas.

Minęły już trzy tygodnie od dnia, w którym Lurg i jego drużyna wyruszyli. Nie spodziewam się znów go zobaczyć... przynajmniej na tym świecie. Mam tylko nadzieję, że przed końcem dotarł do Drekkena.

KOMENTARZ

Sprowadzający Lód, mimo że należy do niebezpiecznych Horrorów, jest odpowiedzialny jedynie za zniszczenie trzech kaerów. Teraz – gdy Pogrom dobiegł już końca – wciąż może spoczywać w leżu w jednym z nich albo rujnować wioski. Choć jest dość inteligentny, jego motyw i metody działania są dość proste. Najczęściej po prostu atakuje bezpośrednio, próbując objąć jak największą liczbę przeciwników Grozą i Falą mrozu.

Sprowadzający Lód posiada 20 punktów karmy, ale liczbę tę może zwiększyć do 40, korzystając z mocy Drażnienia karmy (tylko na jeden dzień). Po 24 godzinach straci wszystkie punkty, które przekroczył 20.

Ten Horror karmi się niekończącym się cierpieniem uwięzionych w lodzie ofiar, które utrzymuje przy życiu mocą Podtrzymania życia. Ból tych nieszczęśników Sprowadzający Lód przemienia na karmę. W danym czasie podtrzymuje życie maksimum dwudziestu ofiarom. Każdej z nich może wyssać jeden punkt karmy dziennie. Podtrzymanie życia powoduje u Horroru utratę jednego obrażenia za każdą ofiarę; dzięki temu próg życia Sprowadzającego Łód wynosi od 150 do 130, w zależności od liczby uwięzionych nieszczęśników.

Sprowadzający Lód znany jest z tego, że potrafi przez lata utrzymywać swe ofiary przy życiu, żywiąc się ich cierpieniem. Nieszczęśnicy nieustannie czują ból, ale Podtrzymanie życia chroni ich przed obrażeniami wywołanymi zimnem i utratą ciepła. Jednakże prędzej czy później – mimo największych starań Sprowadzającego Łód – ofiary umierają. Kiedy zginą wszystkie znajdujące się w danej okolicy istoty, Horror przenosi się gdzie indziej. Z pewnością wielu nieszczęśników przez lata uwięzionych w lodowej skorupie traci zmysły. Każdy Dawca Imion, który przeżył dzięki Podtrzymaniu życia więcej lat niż mu było pisane, umrze w kilka chwil po tym, jak zostanie uwolniony spod wpływu tej mocy.

Zabójcza Fala mrozu ma swoje źródło w uwięzionych przez Sprowadzającego Łód duchach żywiołu wody, które przywołuje dzięki posiadanym zdolnościom Mistrza Żywiołów. Horror może w danej chwili przywołać tylko jednego ducha, ale będzie z niego czerpał energię, dopóki ten nie zginie. Uwięzione duchy wody można odnaleźć w leżu Sprowadzającego Łód.

Horror ten wygląda niczym błękitno-biała, pękata kula, pokryta licznymi ustami o rozmiarach od kilku do kilkudziesięciu centymetrów. Z tych właśnie ust wypływa Fala mrozu. Sprowadzający Lód może atakować dwoma wyrastającymi z ciała mackami, ale woli raczej korzystać ze swych mocy. Jego największą słabością jest niezbyt duża szybkość – dość łatwo mu uciec, choć zwykle stara się naznaczyć znamieniem wszystkie ofiary próbujące zbiec. Fizyczna postać Sprowadzającego Łód uniemożliwia wytrącenie go z równowagi.

Prawdziwe Imię tego Horroru nie jest znane; miano „Sprowadzającego Łód” nadali mu ci, którzy zdołali przetrwać jego atak.

CHARAKTERYSTYKI

ZR:	20	SF:	16	ŻYW:	20
PER:	16	SW:	18	CHA:	12

Inicjatywa: 26

Liczba ataków: 2

Atak: 20

Obrażenia: 25

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 25

Efekt: 26

Próg życia: 130-150 (patrz opis)

Próg ran: 30

Próg przytomności: odporny

Punkty karmy: 20-40 (patrz opis) Stopień karmy: 15

Moc: Czary: 10 krąg Mistrza Żywiołów (bez zaklęć związanych z ogniem), Drażnienie karmy 16, Fala mrozu 16, Groza 15, Podtrzymanie życia 15, Znamię Horroru 16.

Punkty legend: 98 000

Ekwipunek: brak.

Łup: Bark (Sprowadzający Lód nie ma ze sobą żadnego skarbu, choć w jego leżu można coś znaleźć).

NAWE MOC

DRAŻNIENIE KARMY

Ta moc pozwala Horrorowi czerpać siły życiowe z Dawców Imion i przemieniać je na karmę. Bestia musi wpiąć naznaczyć swą ofiarę znamieniem, a dopiero potem może zacząć drażnić z niej energię. Nieszczęśnik musi ponadto znajdować się w polu widzenia Horroru. Stopień trudności testu tej mocy równy jest obronie magicznej ofiary. Każde udane wykorzystanie Drażnienia karmy dodaje punkt karmy Horrorowi, jednocześnie powodując dwa obrażenia ofierze (nie chroni przed nimi ani pancerz fizyczny, ani duchowy).

FALA MROZU

Ta moc to połączenie fizycznego uderzenia falą lodu z pozbawieniem otoczenia ciepła. Jej użycie kosztuje Horroru punkt karmy. Jest efektywna na obszarze równym stopniowi efektu razy 30 centymetrów (w przypadku Sprowadzającego Łód jest to 4,8 metra). Bestia wykonuje dwa testy rzucania czarów – jeden o trudności równej obronie magicznej ofiary, drugi obronie fizycznej.

Udany test przeciw obronie magicznej oznacza, że ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem Fali mrozu. Chroni przed nimi pancerz duchowy. Jeśli ofiara otrzyma w wyniku tego ataku ranę, to może nastąpić odmrożenie jakiejś jej części ciała (zależnie od MG).

Natomiast po udanym teście przeciw obronie fizycznej ofiara zostaje uwięziona w skorupie z przezroczystego lodu. Nieszczęśnik może próbować się wyrwać, wykonując test Siły Fizycznej o trudności równej stopniowi Fali mrozu. Każda minuta spędzona w lodzie powoduje utratę jednego obrażenia (nie chroni przed nimi żaden pancerz). Uwięzionego Dawcę Imion można uwolnić z zewnątrz, rozbijając lód jakimkolwiek twardym przedmiotem.

PODTRZYMANIE ŻYCIA

Ta moc – w odróżnieniu od Pozorów życia – nie wymaga, by ofiara była martwa. Jednakże musi ona być naznaczona przez Horroru. Podtrzymanie życia sprawia, że Dawca Imion przez rok jeden i dzień nie potrzebuje jedzenia, powietrza czy innych niezbędnych do egzystowania rzeczy i nie umiera.

Podtrzymanie życia działa tylko wtedy, gdy ofiara znajduje się w odległości półtora kilometra od Horroru. Jeśli oddali się poza tę odległość, Dawca Imion straci wszystkie otrzymywane dzięki mocy odporności. Każde Podtrzymanie życia kosztuje Horroru punkt obrażeń. Po upływie roku i jednego dnia obrażenie to można uleczyć albo ponowić działanie mocy.

Trudność testu Podtrzymania życia jest równa obronie magicznej ofiary. Test należy wykonywać przy każdym ponownym wykorzystaniu mocy. Ofiara Podtrzymania życia starzeje się pięć razy wolniej niż wynikałoby to z upływu czasu.

UZBROJENIE I USŁUGI

Artykuł zaczerpnięty z magazynu „Earthdawn Journal” nr 8

Aaron Porter
przekład: Tomek Kreczmar

– Z pewnością zadałbyś wiele pytań, synu. Mogę ci jednak powiedzieć tylko, że przed wyruszeniem na wyprawę powinienes zajrzeć do sklepu Płomienistego.

– ?

– Nigdy nie słyszałeś o Płomienistym? Do niego należy najlepsza kuźnia w mieście. Znajdziesz tam wszystko, czego potrzebujesz. A nawet więcej. Jedno ostrzeżenie: upewnij się wcześniej, że masz dużo czasu. Płomienisty lubi gadać. Potrafi mówić godzinami, ale nie waz się mu przerwać – to oznaczałoby nienajlepsze maniery, bez względu na to, skąd jesteś.

WSTĘP

Wizyta u zbrojmistrza – dla niektórych bohaterów to codzienność. Mistrz Gry musi jednak czasem spędzić godziny, by ustalić ceny wszystkiego, co gracze mogą wymyślić. Ten artykuł zapewni prowadzącym to, czego potrzebują do określania kosztów wszelkich dóbr. I doda smaczku każdej wizycie bohaterów w kuźni.

UZBROJENIE I USŁUGI PŁOMIENISTEGO

Mały warsztat Płomienistego – krasnoluda Zbrojmistrza – zyskał reputację dzięki sprzedawanym tu dobrom o niespotykanej jakości. Zapas towarów może nie jest największy, czego jednak krasnolud nie ma, szybko może zdobyć. W sklepie zwykle wystawiony jest szeroki asortyment broni, zbroi, tarcz, podków, gwoździ i innych typowych przedmiotów, które powstają w kuźni. Płomienisty jest zazwyczaj zavalony specjalnymi zamówieniami, ale nigdy jeszcze nie odmówił podjęcia się kolejnego zadania.

Płomienisty znany jest nie tylko ze swych niespotykanych umiejętności kowalskich, ale również – a nawet bardziej – z upodobania do gadulstwa. Jego usta niemal nigdy się nie zamykają; gdy wita kogoś, mówi, dopóki nieszczęśnik nie zdoła umknąć. Opowiada o pogodzie, miejscowych rodzinach, plotkach, legendarnych osobistościach, klientach, żartach, podróżach swoich lub zasłyszanych, filozofii, modzie, dziwactwach i wszystkim, co tylko przyjdzie mu do głowy lub ślina przyniesie na język. Nigdy nie przestaje trąkotać, ale rzadko trzyma się jednego tematu. Powiadają, że stracił dwóch czeladników, ponieważ mówił podczas pracy, jedzenia, a nawet w takcie snu.

Niektórych klientów to dziwactwo irytuje i nigdy nie wracają do warsztatu krasnoluda. Płomienisty natomiast uważa po prostu, że jest przyjazny i zrzuca winę na kupujących, stwierdzając, iż nie poznali się na jego pracy. Tak naprawdę krasnoludowi wydaje się, że jest pomocny, bowiem mówiąc, ujawnia informacje, które ułatwią klientom wybór. Większość próbuje unikać rozmowy, ale Płomienisty na szczęście ma kilku przyjaciół, którzy nauczyli się wytrzymywać płynący nieustannie z jego ust potok słów, a nawet go w pewnym sensie polubili.

Gadatliwość krasnoluda nie wpływa jednakże na fakt, że dzieła jego rąk są wspaniałe. Potrafi przemienić stal i żelazo w piękną, cudowną i wytrzymałą broń. Kocha swą pracę i stara się, by każde dzieło – każde ostrze, każdy gwóźdź i każdy zawias – nosił ślad jego umiejętności. Mógłby życzyć sobie małych fortun za wykonane przez siebie przedmioty, ale wtedy wisiałyby one po prostu na ścianach jego warsztatu. Dlatego też stara się, by ceny były umiarkowane, a jednocześnie godne dzieł. Niektórzy powiadają, że jest za tani, choć ceny typowego ekwipunku są nieco wyższe

niż zwykle, ale i tak nikt się nie skarży. W końcu jego dzieła są cennie, przede wszystkim ze względu na jakość.

– MOJE ZWYKŁE TOWARY...

Każdy poszukujący konkretnej zwykłej broni białej, miotanej czy strzeleckiej, zbroi bądź tarczy znajdzie ją u Płomienistego. Te przedmioty są powszechnie dostępne w warsztacie krasnoluda (–2: patrz str. 250, PZ), ale rzadziej spotykane rzeczy osiągnęły poziom średnio dostępne (0) lub niecodzienne (+2). W sklepie Płomienistego żaden z przedmiotów, które znajdują się w Tabeli towarów i usług, a o których wspomniano powyżej, nie osiągnie poziomu dostępności przekraczającego niecodzienny.

Ceny tych przedmiotów są nieco wyższe niż zwykle. Płomienisty sprzedaje je o 10% lub 20% drożej niż podano w Tabeli towarów i usług. Na takie ceny wpływa nie tylko jakość towaru, ale również fakt, że znajdują się w ciągłej sprzedaży.

– HEJ, A MOŻE COŚ LEPSZEGO...

W sklepie Płomienistego można znaleźć wątkowe przedmioty – broń i zbroje – opisane w podręczniku *Księga wiedzy*. Towary te uznaje się za niecodzienne (+2) lub rzadkie (+5), jeśli chodzi o ich dostępność. Jeśli Płomienisty akurat nie będzie miał jakiegoś przedmiotu, to postara się szybko go sprowadzić. Jednakże tylko od Mistrza Gry zależy, czy pozwoli on bohaterom zdobyć dany towar. Tak czy inaczej, Płomienisty zwykle jest w stanie w przeciągu kilku tygodni zdobyć poszukiwany przedmiot. Ceny tak zdobytych towarów będą bliskie tym, które podano w *Księdze wiedzy*.

Płomienisty ma w sprzedaży również pewną liczbę egzemplarzy broni, którą ulepszył korzystając z talentu *przekucie ostrza*. Ta broń niezwykle jakości będzie miała zwiększony stopień obrażeń o +1, +2 lub +3. Ich dostępność natomiast zależy od modyfikatora do stopnia obrażeń. Broń z modyfikatorem +1 będzie przedmiotem niecodziennym (+2), z modyfikatorem +2 – rzadkim (+5), a z modyfikatorem +3 – bardzo rzadkim (+9). U Płomienistego można znaleźć każdą broń, którą opisano w Tabeli towarów i usług, jednakże jej ceny są nieco inne. Oto lista przykładowej broni, jej modyfikatorów i sugerowanych cen:

Broń	Stopień obrażeń	Cena
biała	(+1/+2/+3)	w srebrnikach
Berdysz	9, 10, 11	250, 450, 750
Bicz	5, 6, 7	110, 310, 610
Broń drzewcowa	9, 10, 11	200-275, 400-475, 700-775
Buława	5, 6, 7	120, 320, 620
Głuszak	2, 3, 4	100, 300, 600
Kopia	6, 7, 8	250, 450, 750
Korbacz	6, 7, 8	135, 335, 635
Kostur	3, 4, 5	105, 305, 605
Maczuga	7, 8, 9	140, 340, 640
Miecz dwuręczny	8, 9, 10	225, 425, 725
Miecz krasnoludzki	4, 5, 6	110, 310, 610
Miecz krótki	6, 7, 8	116, 316, 616
Miecz trollowy	7, 8, 9	150, 350, 650

EARTHDAWN

Broń	Stopień obrażeń	Cena
biała	(+1/+2/+3)	w srebrnikach
Miecz	7, 8, 9	125, 325, 625
Młot bojowy	8, 9, 10	225, 425, 725
Pałka	4, 5, 6	100, 300, 600
Sztylet	3, 4, 5	100, 300, 600
Topór bojowy	7, 8, 9	135, 335, 635
Topór	5, 6, 7	115, 315, 615
Trójjąb	6, 7, 8	125, 325, 625
Włócznia	5, 6, 7	105, 305, 605

Broń	Stopień obrażeń	Cena
strzelecka	(+1/+2/+3)	w srebrnikach
Dmuchawka	2, 3, 5	100, 300, 600
Kusza lekka	5, 6, 7	150, 350, 650
Kusza	6, 7, 8	200, 400, 700
Łuk długi	5, 6, 7	160, 360, 660
Łuk elficki	6, 7, 8	300, 500, 800
Łuk krótki	4, 5, 6	115, 315, 615
Łuk wietrzniacki	4, 5, 6	103, 303, 603
Proca trollowa	5, 6, 7	115, 315, 615
Proca	4, 5, 6	105, 305, 605

Broń	Stopień obrażeń	Cena
miotana	(+1/+2/+3)	w srebrnikach
Bola	4, 5, 6	110, 310, 610
Jastrzębiec	5, 6, 7	225, 425, 725
Strzałki	2, 3, 4	100, 300, 600
Sztylet lotny	3, 4, 5	125, 325, 625
Toporek do rzucania	4, 5, 6	125, 325, 625
Włócznia wietrzniacka	3, 4, 5	145, 345, 645

– PEWNIĘ, ŻE MOGĘ TO ZROBIĆ...

Płomienisty z ogromną radością podejmie się wykonania specjalnego zadania. Mocą *przekucia ostrza* przemieni broń klienta, a nawet wykuje ją na zamówienie. Chcąc ustalić, czy życzenie jest możliwe do spełnienia, przeczytaj opis talentu *przekucie ostrza* (str. 108, PZ).

Płomienisty pracuje niemal za darmo – zamiast ustalać ceny w oparciu o zasady dotyczące *przekucia ostrza*, skorzystaj z jego cen. Koszt wynosi 50 srebrników razy ostateczny stopień obrażeń broni na tydzień pracy. Pod koniec każdego tygodnia pracy wykonuje test *przekucia ostrza*, tak jak to podano w opisie talentu.

Płomienistego poproszono o przekucie zwykłego miecza, którego stopień obrażeń wynosi teraz 5, a ma osiągnąć wartość 6. Za tę pracę krasnolud policzył sobie 300 (50 x 6) sztuk srebra na każdy tydzień, który będzie musiał spędzić w kuźni ulepszając ostrze.

Ceny wydają się nieco wyższe w porównaniu z opisanymi wcześniej egzemplarzami broni, które można kupić u krasnoluda. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że przekucie przyniesionego ostrza wymaga od Płomienistego poświęcenia dodatkowego czasu i energii. A poza tym ceny i tak są niższe niż podają zasady.

– NAPRAWIENIE TEJ TARCZY ZAJMIE NIECO...

Płomienisty naprawia również broń, tarcze i zbroje. Korzystając z wysokich umiejętności posługiwania się kowalskimi narzędziami, potrafi przywrócić świetność każdemu mieczowi, pancerzowi itp. Sięgnij do *Księgi wiedzy* (str. 117) po zasady dotyczące uszkodzeń broni i zbroi oraz po podane tam ceny tego typu usługi.

– JAKI WSPANIAŁY MIECZ...

Krasnolud kupuje niektóre przedmioty i czasami można z nim po-handlować. Nieźle płaci, choć rzadko przekracza ceny, które proponuje sprzedając dzieła swych rąk. Niemniej wygląda na to, iż raczej nie traci na takich operacjach – lepiej sprzedawać łupy komuś innemu.

– TA BROŃ MA CIEKAWĄ PRZESZŁOŚĆ...

Płomienisty czasem bada wyjątkową lub historyczną broń oraz zbroje. Jeśli klient pragnie dowiedzieć się czegoś więcej o jakimś przedmiocie, krasnolud poprosi, by zostawić daną rzecz u niego na tydzień. Zbrojmistrz wykorzysta talent *historia broni* do zdobycia potrzebnych informacji. Dość często jest w stanie odkryć tajemnicę, a czasem może nawet poinstruować klienta, jak zdobyć wiedzę, dzięki której będzie można dostroić się do przedmiotu. Niestety, płynący z ust Płomienistego potok słów potrafi namieszać z głowie, zamiast ułatwić życie osobom pragnącym skorzystać z magii miecza czy tarczy. Informacje podawane przez Płomienistego są zawsze dokładne, ale zwykle ich liczba przytłacza i zmusza do wieloznacznych interpretacji.

Koszt takich „konsultacji” jest zmienny, jeśli jednak krasnolud zdobędzie wskazówkę (patrz PZ, str. 270-271), to trzeba będzie zapłacić tyle sztuk srebra, ile dany poziom wymaga punktów legend.

Jeśli klient pokaże Płomienistemu Łuk Nioku (PZ, str. 279-280), to za zdobycie pierwszej wskazówki trzeba będzie zapłacić 500 sztuk srebra, tyle bowiem kosztuje pierwszy poziom dostrojenia w punktach legend. Dalsze informacje będą w cenie 800 (poziom 2) i 1300 (poziom 3) srebrników.

Krasnolud nie zmienia sposobu „wyceniania”, bez względu na to, ile czasu zajmie mu zdobycie wskazówki.

Płomienisty uwielbia odkrywaniem historii kryjących się za przeniesionymi mu przedmiotami. Może pomóc w zdobyciu cennych informacji, jeśli się go o to poprosi lub jeśli związana z daną rzeczą opowieść go zacieka. Niemniej, jego działania i decyzje ograniczają niechęć do opuszczania sklepu i warsztatu.

PŁOMIENISTY – KRASNOLUD ZBROJMISTRZ SZÓSTEGO KRĘGU

ZR (15): 6/k10	SF (13): 6/k10	ŻYW (14): 6/k10
PER (16): 7/k12	SW (13): 6/k10	CHA (10): 5/k8
Inicjatywa: 4/k6	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: patrz dalej	Obrona magiczna: 8	
Atak: 12/2k10	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia:	Pancerz fizyczny: 6 (zbr. kółkowa)	
	w zależności od broni	
Liczba czarów: –	Pancerz duchowy: 1	
Rzucanie czarów: –	Zachowanie równowagi: 6/k10	
Efekt: –	Testy zdrowienia: 3 – k10	
Próg życia: 72	Szybkość w walce: 30	
Próg ran: 10	Pełna szybkość: 60	
Próg przytomności: 58	Karma: 12 – k6	

Ekwipunek: Płomienisty może mieć cokolwiek, co tylko weźmie ze sklepu, ale jego ulubioną bronią jest potężna maczuga (stopień obrażeń 9), którą wykonał w „wolnym” czasie. Zawsze nosi również ze sobą narzędzia przechowywane w specjalnym pasie.

Łup: Płomienisty mieszka nad sklepem i warsztatem, gdzie zresztą przechowuje wszystkie swoje pieniądze. Ma również „sejfk” – skrzynię zakopaną w piwnicy. Zwykle ma przy sobie tylko pieniądze na bieżące wydatki, które zaplanował na dany dzień.

Umiejętności: legendarna broń 3, legendy i bohaterowie 1, plotki 2, polityka 1, przewidywanie pogody 1, rzemiosło 6 (tzn. tworzenie/naprawianie zbroi, tarczy i innych przedmiotów nie będących bronią), rzeźbienie run 5.

Talenty: broń biała 6: 12/2k10, czytanie/pisanie 5: 12/2k10 (elficki, ludzki, orkowy, t'skrangowy, trollowy), hartowanie siebie* 6: 12/2k10, historia broni* 6: 13/k12+k10, osłabienie kławy* 5: 12/2k10, przekucie ostrza* 6: 13/k12+k10, rytuał karmiczny 6, stępienie strzały* 3: 10/k10+k6, targowanie się* 6: 11/k10+k8, tkanie wątków* 6: 13/k12+k10, ukrycie broni 4: 11/k10+k8, umysł ze stali 5: 11/k10+k8, unik 5: 11/k10+k8, wykrywanie broni 6: 13/k12+k10, wypatrzenie wady pancerza* 3: 10/k10+k6, wytrzymałość 6 – 36/30, znajomość języka 4: 11/k10+k8 (elficki, ludzki, obsydianów, t'skrangowy).

PRZYGODA

Debiut i jakież obiecujący! Przygoda niezwykłego klimatu, obcego pewno Panom Graczom i Starostom, uwagi niemniej godna. Tematem bardziej numerowi uprzedniemu odpowiednia niżli wigilijnym radościom, ale zbyt interesująca, by roczek (li mniej) czekać. Nawet pod czujnym okiem Waszmościów szanownych systemu autorów żadnych usterek nie okazała, przeto i Wam – czcigodni Czytelnicy – spodobać się winna.

(tk)

**Aleksandra Marczyńska
Michał Mochocki**

AMOR SANGUINIS

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Podziękowania dla Aldora i Informatyka, na których Jejmość Pani Starosta Gry wraz z Podstarościm testowali tę przygodę.

Przygoda poniższa, jakkolwiek przeznaczona dla Kompanii złożonej z typowych Panów Braci, jest nieco inna niż „tradycyjny” scenariusz do **Dzikich Pól**. Motywem przewodnim będzie tu miłość aż po grób, a właściwie... dłużej nawet, postacią zaś najważniejszą, wokół której wszystko się rozegra – pewna bardzo szczególnie białogłowa.

Gracze powinni być przekonani, że czeka ich typowy rapt na słodkim dziewczęciu, być może nawet zajazd. Nie wolno ich z tego błędnego przekonania wyprowadzać zbyt szybko. Niech rozpoczną przygodę przeświadczeni, że przed nimi kolejna biesiada pełna rąbania szabelkami i zapijania się po karczmach.

Kompania może składać się z 3–5 graczy. Najlepiej, jeśli jeden z nich jest w istocie zakamuflowanym Podstarościm (pozostali nie powinni o tym wiedzieć). Jeden z bohaterów będzie postacią główną, której poświęci się najwięcej uwagi i której decyzje będą najistotniejsze dla przebiegu scenariusza. Starosta Gry sam zadecyduje, komu przydzielić tę rolę. Historia tejże postaci może być dowolna, byle posłano ją w końcu do dworku Raclawskich. Niech Starosta opowie temu graczowi, co też mu się przytrafiło. Ów Pan Brat (nazwijmy go Rafałem Chałampowiczem) musi przede wszystkim wczuć się w rolę zakochanego szaleńczo w pannie Zofii Raclawskiej – cyniczni hultaje odpadają.

PANA CHAŁAMPOWICZA HISTORIA (DO OPOWIEDZENIA PANU GRACZOWI)

Starosta Gry może osadzić przygodę w dowolnych czasach – ważne, by pan Chałampowicz przywoził listy od braci Raclawskich, swych towarzyszy broni, oraz aby czasy nie były zbyt spokojne, co tłumaczyć będzie stałą gotowość do obrony w tych dzikich stronach.

Nasz pan Chałampowicz przybył do owego dworku pewnej ciemnej wiosennej nocy roku pańskiego 1604, wioząc wieści od kompanów, z którymi walczył ramię w ramię przeciwko Moskalom. Nie znał tych stron, ale wskazano mu drogę – jedyną, jaka prowadziła do dworku z Przesącina, niewielkiego miasteczka na skraju poleskich lasów. Tamże koń pana Chałampowicza się spłoszył, a szlachcic spadł i to tak niefortunnie, że złamał

nogę. Wierchowiec na szczęście powrócił i pan Chałampowicz, zaskakując zęby, wgramolił się nań i po paru godzinach dotarł do bram dworku. Tam, załomotawszy pięścią we wrota, omdlał z bólu i wy-czerpania. Zbudziwszy się zaś w miękkiej pościeli, ujrzał nad sobą śliczną twarzyczkę młodej panny – Zosi Raclawskiej.

Działo się to na odległym, tajemniczym, pokrytym bagniskami Polesiu. Dwór Raclawskich, otoczony kniejami i trzęsawiskami, stał tam, gdzie podmokły teren wznosił się nagle, a moczary ustępowały już miejsca polom uprawnym i łąkom, na których wypasano piękne konie, hodowane dla wojsk pancernych oraz husarii i przez to stanowiące główne źródło bogactwa Raclawskich. Okna dworku spoglądałyby na słomiane strzechy i gliniane ściany chłopskich chałup w czterech podległych wioskach, gdyby nie okalająca dwór wysoka palisada. Dostępu doń broniły ponadto strome, śliskie i gliniaste stoki wzgórza, z których celowo podebrano ziemi, by uczynić podejście jeszcze trudniejszym.

Pan Chałampowicz doręczył listy od braci, ale w drogę powrotną ruszyć nie mógł, dopóki noga się nie zrosła. Państwo Raclawscy otoczyli rannego szlachcica opieką i przyjęli jak swego. Młodzi prędko przypadli sobie do gustu i panu szlachcicowi niespieszno było przyznać, że noga już coraz zdrowsza. Wreszcie pan ojciec wprost oświadczył, że miły mu pan Chałampowicz jako gość, lecz na rękę panny liczyć nie może, albowiem przyrzeczona jest panu Dorożyńskiemu. Pan Rafał, chcąc nie chcąc, po paru dniach dworek opuścił, żegnany ze łzami przez miłującą go szczerze pannę. Jako że wyruszył bladym świtem i nie żałował konika, tuż przed

zachodem trafił do Przesącina, gdzie udał się wprost do karczmy „Pod Kogucim Czubem”, by utopić swe żale w szklance miodu.

Tam też zacznie się właściwa akcja.

HISTORIA PANA CZYŻA

Michał Jarema Czyż urodził się na Polesiu. Jego rodzinny dworek znajduje się niezbyt daleko od Przesącina i dworku Raclawskich, lecz kręte i błotniste drogi przecinające poleskie bagna i lasy czynią podróż dłuższą i uciążliwą. Aż trzech dni trzeba więc, by objechać mokradła i gęstwiny dzielące oba dworzyszcza. Pan Czyż wyrósł w tych dzikich stronach i w miarę dobrze zna szlaki, wsie i dworki rozrzucone po okolicy. Ojciec jego



zmarł niedawno, obie siostry poszły za męża, więc to pan Czyż jest teraz głową domu, którym zajmuje się pani matka. Sam pan Czyż ma lat 28, jest wesół, wadzić się z nim nie lubi, do bitki nieskory, do wypitki zaś pierwszy.

Pan Michał siedzieć będzie „Pod Kogucim Czubem” i saczyć miód samotnie, jako że obraził się był właśnie na przygodną kompanię, co słuchać nie chciała jego facecji. Toteż radośnie powita przybyłego pana Rafała i zaprosi do swego stołu. Mimo że pijanica, jest bystry i wnet dostrzeże, iż komuś coś trapi. Pan Michał zna zarówno państwa Raclawskich, jak i młodego hultaja Dorożyńskiego, szczerze więc pożałuje pana Charłampowicza, tym bardziej, że z konkurentem sam ma na pieńku i chętnie sekundował będzie przy pojedynku. Wie także, iż ojciec, Mikołaj Dorożyński, jest najbogatszym szlachcicem w okolicy i dzięki jego powiązaniom ze starostą, syn, choć warchoł i awanturnik, pozostaje bezkarny.

Pana Czyża, pamiętajmy, powinien grać Podstarości, którego rolą ma być dyskretne podsuszanie Kompanii właściwych tropów. Dlatego ważne jest, by gracze nie wiedzieli, iż mają między sobą Podstarościę. Niech pierwsza scena wygląda na typowe zawiązanie drużyny pt. „spotykacie się w karczmie”.

HISTORIE INNYCH PANÓW BRACI

...są właściwie dowolne, byle tylko zechcieli się oni przyłączyć do pana Charłampowicza, gdy ów na jesieni opuści więź po odsiedzeniu wyroku (o czym za chwilę). Mogą to być jego krewni bądź przyjaciele, do których uwieczniony pisał listy. W każdym razie, wychodzącego na wolność szlachcica powita kilku towarzyszy.

Pan Czyż mieć będzie ponadto dwóch pachołków, Poleszuka Antoniego i Ormianina Sefera, którzy doglądać będą koni i usługiwać Panom Braciom.

„POD KOGUCIM CZUBEM”

W przesącińskiej karczmie gada się zarówno o sprawach tak odległych, jak wyprawa Jerzego Mniszcha z Dymitraszką, jak i najbliższych, chociażby o zarazie krążącej po okolicy (niech Pan Gracz usłyszy o owej zarazie – okaże się to później istotne).

Jakieś pół godziny po tym, jak pan Charłampowicz rozpocznie pijaństwo z Czyżem, do karczmy zawita nie kto inny, jak pan Jacek Dorożyński – szczęśliwiec, któremu obiecano rękę panny Zofii. Nasz pan Rafał zna go, bo zadufany i pewny swego młodzian odwiedzał raz po raz dworek Raclawskich. Dorożyński – wygadany gładszy – pannie Zofii był obojętny, ale poszłaby za niego zgodnie z wolą rodziców, gdyby nie Charłampowicz.

Dorożyński zoczy pana Charłampowicza i poczyni prawić mu złośliwości i przytyki, przypominając o tym, kto tu czarną polewkę dostał, a kto weźmie rękę panny. Wyraźnie dąży do bójki i nasz Pan Gracz byłby chyba ze skały, gdyby nie sięgnął do szabelki. Starosta Gry nie może do tego dopuścić. Niech obecni „Pod Kogucim Czubem” panowie szlachta powstrzymają obu zawadaków, bodając i przemocą, tłumacząc, że w miasteczku jak raz przebywa przejazdem podstarości z pachołkami i niebezpiecznie wszczynają burdy.

Do bójki nie dojdzie, ale obaj młodzi szlachcice poczną się śmiertelnie obrażeni. Pan Dorożyński wyzwie pana Charłampowicza na pojedynek, nazajutrz z rana, wedle przydrożnej kapliczki na skraju miasteczka. Pan Rafał powinien na to przystać, jeśli jest prawdziwym szlachcicem, nie zaś tchórzem.

POJEDYNEK

Pan Gracz wiedzieć nie może, iż Dorożyński wróciwszy do rodzinnego domu ochłonął i przestraszył się tego, co uczynił – wiedział, że ojciec nie spojrzy na to przyjaznym okiem. Za poradą



rodziciela zamyślił fortel, który pozwoli mu z honorem i cało wyjść z potyczki z panem Charłampowiczem. Pan ojciec rzekł mu, aby o całej sprawie powiadomić podstarościę. Tak też, w krzakach rosnących bujnie obok wyznaczonego miejsca, siedzieć będzie sam podstarości z pachołkami. Będą bacznie obserwować walkę i wkroczą, by przerwać ją, gdy popłynie pierwsza krew. Aresztując pana Charłampowicza, Dorożyńskiego puszczając wolno, gdyż ten rozmyślnie, na pokaz, przed walką podejmie przewrotną próbę pogodzenia się.

Pan Charłampowicz stawi się zapewne na pojedynek z Dorożyńskim. Ten będzie próbował dojść z nim do zgody, ale w tak obelżywy dla Rafała sposób, że do walki jednak dojdzie. Dorożyński nie przywiedzie sekundanta, więc Czyż mianuje się arbitrem.

Starosta Gry powinien przerwać pojedynek, gdy szala zwycięstwa zbyt szybko przechyli się na którąkolwiek ze stron. Wkroczą wtedy pachołkowie podstarościę. Ani Charłampowicz, ani Dorożyński nie mogą zginąć, ani ponieść zbytniego uszczerbku na zdrowiu.

WIEŻA

Jako że pojedynki są od roku 1588 zakazane, a pana Charłampowicza złapią *in recenti et manuali facto*, pojman zostanie wraz z Czyżem, który poczyni się awanturować. Podstarości powiezie ich do Pińska, siedziby starosty grodowego, gdzie sąd skaże pana Rafała na pół roku więzy, Michała Jareme Czyża zaś na trzy niedziele.

Starosta Gry powinien rozegrać kilka rozmów w wieży, tak aby pan Charłampowicz miał okazję lepiej zaznajomić się z Czyżem.

Ów podsunie Charłampowiczowi sposób na pozbycie się konkurenta. Otóż pan Czyż opowie o pewnej czarownicy, mieszkającej w lasach nieopodal Przesącina, która biegła jest w czynieniu uroków (sam pan Czyż korzystał raz czy dwa z jej usług), i dyskretnie zasugeruje zapłacenie owej wiedźmie, aby sprawiła – uwaga – żeby dziewczyna była na zawsze tylko pana Charłampowicza i niczyją inną żoną nie została.

Nawet jeśli Pan Gracz nie zgodzi się na to, pan Czyż po opuszczeniu wieży i tak – gwoli przyszużeniu się druhowi – uda się do wiedźmy i zapłaci jej za rzucenie tegoż uroku.

Mimo tego, iż z Przesącina do Pińska jechać trzeba niemal dzień cały, pan Czyż odwiedzać często będzie pana Charłampowicza. W czasie pierwszych spotkań ów dowie się rzeczy strasznej – otóż

jego ukochana zapadła na ciężką chorobę, ponoć zarazę grasującą po okolicy. Później będą i dobre wieści – pan Dorożyński, zniechęcony przewlekającą się niemocą panny, poślubi inną, ponoć równie urodziwą, a zamożniejszą szlachciankę – z samych Radziwiłłów!

Aż do końca pobytu pana Rafała w wieży, jak donosił będzie pan Czyż, Zofia Raclawska pozostanie panną, jakkolwiek jeszcze nie wydobyła się po przebytej chorobie. Jak się można spodziewać (a pan Czyż spodziewa się tego z pewnością), uwolniony mości Charłampowicz podaży prosić raz jeszcze o jej rękę.

Czego nikt się nie domyśla, choroba panny Raclawskiej nie miała nic wspólnego z zarazą, lecz była wynikiem uroku rzuconego przez wiedźmę. Panna chorowała niezwykle ciężko, aż w końcu zasnęła snem wiecznym, co orzekł zarówno zawołany z miasteczka cyrulik, jak i zrozpaczona pani matka.

Dziewczynę przybrano w strój do trumny i ułożono na marach. W blasku świateł, przy zamkniętych okiennicach, czuwały przy niej przez godzin kilkanaście modlące się niewiasty. Wielkie było ich zdumienie i trwoga, gdy o zmierzchu panna Zofia przebudziła się, podniosła, usiadła z trudem i przytomnie spojrzała wokół.

Nie była już tą samą panną Zofią. Umarła tuż przed świtem, a przebudziła się wieczorem jako upiór – patrz: *Zofia Krystyna Raclawska*.

Rodzice z początku nie poznali się na jej odmiennej naturze, uznawszy jej niespodziewany powrót do życia za cud, który Najświętsza Panienka uczyniła w odpowiedzi na ich modły. Po miesiącu czy dwóch jednak spostrzegli jej nocną nieobecność i odkryli, czym stała się ich ukochana córka. Chociaż ogamali ich strach, nie uczynili jej krzywdy, wciąż wdzięczni Bogu, że zwrócił im najdroższe dziecko. Nie przestali otaczać jej opieką, drżąc jednak, aby wszystko nie wyszło na jaw.

CZARNA POLEWKA

Do wychodzącego jesienią na wolność pana Charłampowicza dołączy reszta Kompanii, na czele z panem Czyżem. Prędzej czy

później wyruszą zapewne do Raclawskich, którzy przyjmą ich uprzejmie, ale widać będzie, że nie w smak im ci goście. Panna Zofia, jak rzekną, słabuje i pozwoli na widzenie się z nią (w obecności pani matki) jedynie, gdy pan Rafał będzie usilnie nalegał. Ofiarują całej Kompanii gościnę na tę noc, lecz zdecydowanie odmówią ręki panny. Na wieczór (Zosi nie będzie) podadzą panu Charłampowiczowi czarną polewkę.

Jeśli pan Charłampowicz zobaczy się z ukochaną, zdziwi go jej wymizerowany wygląd i całkowity brak emocji. Panna Zofia, owszem, przytaknie każdemu jego słowu, ale sama od siebie nie mu nie powie ani o nic nie zapyta. Charłampowiczowi nie pozostanie nic innego, jak następnego ranka opuścić dworek.

Jednak w nocy panna Zofia złoży mu **nieoczekiwaną wizytę**. Zdumiony szlachcic usłyszy od niej, że przy matce nie mogła mówić swobodnie. Wciąż go miłuje, ale rodzice za nic nie zgodzą się na ślub (jako powód może podać, że wątpia w jego szlacheckie pochodzenie). Opowie mu o swojej chorobie i o tym, jak bardzo za nim tęskniła, oraz zapyta, czy rzeczywiście, pomimo jej słabości, nie przestraszy się jej choroby, jak pan Dorożyński, i weźmie ją za żonę. Rodzice trzymają ją jakby w niewoli, poprosi więc Pana Gracza, żeby ją z tego zamknięcia wyrwał. Następnego ranka będzie czekać przy oknie, gotowa do drogi.

Następnego ranka, pożegnani uprzejmie acz chłodno, Panowie Bracia wyjadą z dworu i skierują się zapewne jedyną drogą w stronę Przesącina. Do miasteczka jest jednak zbyt daleko, by dotrzeć tam i wrócić w jeden dzień, będą więc zmuszeni zatrzymać się w lesie. Gdziekolwiek zresztą pojedą, wieczorem panna Zofia będzie ich oczekiwać.

Gdy pan Charłampowicz przybędzie prosić o rękę panny, rodzice będą przestraszeni, że szlachcic odkryć może tajemnicę, a jednocześnie zasmuceni, iż Zosi nie dane będzie nigdy mieć męża. Oczywiście, nie zgodzą się oddać córki, zasłaniając się jej chorobą, niechętnie też pozwolą Charłampowiczowi się z nią zobaczyć (jedynie w dzień), a przy rozmowie pilnie będą baczyć, aby Panowie Bracia nie dowiedzieli się czegoś niepokojącego. Jeśli argumenty o chorobie nie przekonają pana Charłampowicza, napomkną mu, że siedział w kryminale (choć tak naprawdę wielki ból sprawi im takie potraktowanie człowieka, który najwyraźniej szczerze miłuje ich córkę).

Na tym etapie gracie powinni być przekonani, że głównym wyzwaniem w całej przygodzie jest zwykły **rapt**. Dworek ma sprawiać wrażenie odpowiednio trudnego do zdobycia i dobrze chronionego. Choroba panny Zofii zaś nie może wydać się im podejrzana – niech kojarzą ją z grasującą kilka miesięcy wcześniej zarazą (tak też powiedzą im rodzice).

RAPTUS PUELLAE

Dwór Raclawskich, jak wspomniano, doskonale przysposobiony jest ku obronie. Palisada wysoka na jakieś 6 łokci (ponad 3 metry), posiada jedną bramę, okutą żelazem i nabijaną gwoździemi. Wszystkie stoki są strome, porośnięte niską trawą, więc tylko w ciemnościach można podkraść się niepostrzeżenie. Ponadto całe wzgórze otoczone jest u podnóża gęstym pasmem żywopłotu, dość niskim, by nie zasłaniał widoku, za to szerokim na cztery łokcie. Jedynie droga wiodąca do bramy zapewnia wygodny podjazd zarówno jeźdźcom, jak i wozom. Nad bramą zaś znajduje się czatownia z widokiem na wieś, łąki, pola pańskie oraz drogę ku miastu. Nocą najlepiej będzie zacząć się na skraju gęstwiny, która od tyłu dochodzi niemal do stóp wzgórza.

Z początku dwóch ludzi wciąż obchodzić będzie palisadę, lecz wkrótce jeden zniknie, potem drugi. Odtąd jeden z nich pojawiać się będzie tylko co pewien czas – im później w noc, tym rzadziej. Nietrudno będzie wtedy dobiec do żywopłotu, lecz przecież trzeba jeszcze przezeń przejść. Wątpliwe, by szlachta miała lepsze narzędzia niż kindżały i ukochane szable. Niech męczą się i klną, tnąc mozolnie gałązkę za gałązką. Później niech czekają, aż chmury zakryją tarczę księżyca, by mogli dobiec do palisady. A tu wejście będzie jeszcze trudniejsze, bowiem palisada nachylona jest nieco na zewnątrz. By sięgnąć jej szczytu, stanąć trzeba na ramionach innego, a i to obaj wysocy być muszą. Potem zaś trzeba podciągnąć się



PRZYGODA

(żadnego oparcia dla stóp!) i przeleźć nad zaostrzonymi drewnianymi szpicami. Najlepiej, gdyby Starosta Gry wziął wówczas kości do ręki: by podciągnąć się na rękach – test Krzepy (–5% za każdą kolejną próbę), żeby zaś prześlizgnąć się między palami – test 1/4 Zwinności. Niech Starosta będzie bezlitosny. Niech strażnik nadejdzie wtedy, gdy szlachta kulić się będzie pod palisadą (tu nachylenie tejsze będzie im na rękę – nie zauważy ich). Niech odczują, że dwór trudno jest zdobyć.

Wewnątrz ukryć się mogą w sadzie, ogrodzie lub za budynkami (zależy, z której strony weszli). A wtedy ujrzą wielkiego brytana, pędzącego ku nim z pochylonym łbem. Bestia boi się i zoczywszy w pobliżu ludzi, szuka opieki i towarzystwa (hajducy pędzą psy precz). Jeśli psa nie obijają, będzie za nimi łązić, dopóki nie zbliżą się do okna panienki.

Starosta sam wie, jak postraszyć Panów Graczy hajdukami, którzy całą noc grają w kości i od czasu do czasu ruszają na obchód w najmniej oczekiwanych momentach. Niech jednak Panowie Bracia podkradną się wreszcie do okna panienki i uniosą ją w siną dal, pewni, że cudem tylko uniknęli wykrycia.

CZEGO PAN BRAT DOWIEDZIEĆ SIĘ MOŻE W NOCY OD PANNY ZOFII

We dworze zamieszkuje aż 11 zbrojnych hajduków, nie licząc karbowego, klucznika, łaziebника i 6 stajennych. W razie czego, z panem Raclawskim dworu broń będzie 21 mężczyzn (kobiet zaś, służących pani i panience, jest 10). W dzień brama zazwyczaj bywa otwarta, paru hajduków wyprawia się łowić ryby albo zastawiać sidła na zwierzyń, inni zaś pilnują pasących się koni. Przed zachodem wszyscy wracają do dworu, bramę zamyka się na głucho i podpira kołkami, a dziewięciu pacholców (po trzech na trzy zmiany) pełni wartę. Jeden siedzieć ma w czatowni nad bramą i baczyć na drogę, pozostałych dwóch natomiast powinno obchodzić dookoła palisadę i obserwować okolicę (po bokach wzgórza znajdują się jeszcze pańskie łany, z tyłu zaś rozpoczyna się już podmokły, gęsty las).

W BORACH POLESIA

Gdy już Kompania wykradnie pannę Zofię, trzeba im będzie uciekać przed ojcowskim gniewem. Nie mogą jechać do miasteczka, bo niechybnie doścignąłby ich pan ojciec (nie pojadą przecież szaleńczym pędem, wioząc chorą pannę). Muszą schronić się w lasach. Tu niezmiennie pomocny okaże się pan Czyż, który zaofiaruje gościnę w swoim dworku. Jeremi ponadto posłuży za przewodnika, bo choć tej części borów nie zna, to – w odróżnieniu od reszty Kompanii – nie zgubi kierunku i nie wprowadzi towarzyszy w bagno. Sam przecież od dziecka polował w takich właśnie lasach.

Aby dotrzeć do domostwa pana Czyża, będą jechać przez lasy ze dwie doby (objeżdżając te gęstwiny utartymi szlakami ryzykowaliby dognanie przez pościg, a i tak droga zajęłaby im dwa razy tyle

czasu). Pan Chałampowicz zaś z pewnością zechce czym prędzej poślubić swoją Zofię. Proboszcz przesąciński nie wchodzi tutaj w rachubę, zna bowiem państwa Raclawskich. Jedynym katolickim księdzem w okolicy, o czym powie pan Czyż, jest stary, dobrotliwy pustelnik, który przysiągł resztę swego życia spędzić w skromnej chacie w tutejszych lasach. Jakkolwiek trzeba będzie nadłożyć nieco drogi (dzień lub dwa), jest to najlepsze wyjście, z którego pan Chałampowicz może skorzystać.

NOC PIERWSZA

Sprawa w dworku Raclawskich skończy się późno w nocy. Kompania pod przewodem pana Czyża skieruje się w las. W tych trudnych warunkach nie da się jechać szybko, bo światło księżyca z trudem przedziera się przez gęste listowie, a każda urokliwa trawista polanka może w istocie okazać się zdradliwą pułapką. Konie parszają, strzygą uszami, a na postojach niespokojnie przestępują z nogi na nogę.

Po godzinie czy dwóch koń pana Czyża wpadnie aż po pęciny w bagno, a szlachcic wydostawszy się wreszcie i nakławszy co niemiara, stwierdzi, że po ćmoku jechać jest zbyt niebezpiecznie. Zmuszeni więc będą Panowie Bracia rozłożyć się obozem na jednej z polanek. Pacholki pana Czyża na zmianę pełnić będą wartę, najpierw Antoni, a po nim Sefer. W zależności od woli Starosty, noc albo minie spokojnie, albo też Panowie Bracia z początku co rusz to będą budzić się, wyrwani ze snu przez najrozmaitsze odgłosy, które dla pana Czyża nie są niczym nadzwyczajnym, ale dla reszty Kompanii, do poleskich bagien nienawykłej, stanowią powód do strachu.

CO WYDARZYŁO SIĘ W NOCY

Panna Zofia była wielce spragniona krwi i wiele trudu kosztowało ją udawanie snu, dopóki wszyscy Panowie Gracze nie zachrapali gromko. Powodowana instynktownym sprytem poczekała, aż wartę objął Sefer. Wtedy wymknęła się bezszelestnie z obozowiska i ukazała się mu bez przyodziewku, wabiąc go w las. Ślady jego stóp kończą się w strumyku, gdzie dopadła nieszczęślika, wpijając ostre zębki w jego szyję. Potem dźwignęła opróżnione z krwi ciało i umiejętnie wybierając teren, by nie zostawiać śladów, znalazła oczko wodne ukryte gęstym kożuchem zielonej

rzęsy, które z ochoczym młasnieniem przyjęło martwego sługę pana Czyża. Zaspokoiwszy żądzę krwi, powróciła na swe postanie, nie budząc nikogo. Zabraną Seferowi sakiewkę ukryła głęboko, planując wkrótce zrobić z niej użytek. Tuż przed świtem, jak zwykle, naprawdę zapadła w sen.

DZIEŃ W LESIE, NOC DRUGA

Rankiem okaże się, że Sefer zniknął. Ślady wskazują, że poszedł w las, ale urywają się już po kilkudziesięciu krokach w niewielkim strumyczku. Oprócz odcisków ciężkich buciorów Sefera nie widać żadnych innych. Panowie Gracze niczego nie znajdują,



więc nie pozostanie im nic innego, jak wyruszyć w dalszą drogę. Pan Czyż z początku pomstować będzie na niewiernego sługę, ale niezbyt się zmartwi jego utratą. Sefer służył mu od niedawna i nie był wcale najlepszym pachołkiem. Teraz pewnie wróci do Racławskich, by zdradzić kierunek ucieczki swego pana... trzeba się spieszyć!

W dzień nie podróżuje się wiele szybciej niż w nocy, ale za to bez ryzyka wpadnięcia w bagno. Najrozsądniej iść pieszo, z uwagi na zwisające nisko gałęzie i gęste krzewy. Panna, oczywiście, powinna jechać konno, przy czym potrzebny będzie ktoś, kto prowadziłby jej wierzchowca najwygodniejszą drogą i uważał, by gałęzie, wpłatające się we włosy i drapiące po twarzach, nie ukrzywdziły zbyt delikatnego dziewczęcia. Od czasu do czasu omijać trzeba mokradła, jak i zarośla zbyt gęste, aby dało się je przejechać.

Gdy zrobi się już zbyt ciemno, aby pan Czyż mógł bezpiecznie prowadzić całą Kompanię, rozłożą się na popas, powiadomieni przez Jermiego, że już następnego dnia, przed wieczorem, dotrą do pustelni. Nocne odgłosy nie będą już tak niepokojące jak wczoraj, przeto rankiem wszyscy zbudzą się cali i zdrowi, choć niekoniecznie wypoczęci.

CO WYDARZYŁO SIĘ, GDY KOMPANIA SPAŁA

Zosia Racławska zasłyszawszy, iż chatynka pustelnika już niedaleko, wykradła się dzięki nieuwadze sługi i pomknęła do siedziby bożego męża (porusza się dużo szybciej, nie tonie, a i mrok jej nie wadzi). Dobroduszny pustelnik wpuścił zabłąkaną dziewczynę, a ta powaliła go na ziemię i usiadła na jego piersi, wgryzła się w pulsującą tętnicę. Po wszystkim, ułożyła zwłoki na postaniu. Wychudzone, starcze ciało wyglądało, jakby ksiądz zmarł z wycieńczenia po zbyt długiej głodówce. Panna pomknęła z powrotem, wślizgując się niepostrzeżenie do swego legowiska.

TYMCZASEM WE DWORKU

Rano rodzice spostrzegli nieobecność Zosi, a także ślady działalności Kompanii, domyśliли się prawdy. Pan ojciec, były husarz, wziął dziewięciu hajduków i popędził w pogoń jedyną drogą do miasteczka. Droga zajmie cały dzień i dopiero pod wieczór pan Racławski dowie się w mieście, przepytawszy wszystkich strażników bramnych, że Kompania obrała inną drogę i ruszyła w las. Bez spoczynku wsiądzie znów na koni i popędzi z powrotem. Przed południem dotrze do domu.

CHATKA PUSTELNIKA, NOC TRZECIA

Dalsza droga będzie nieco łatwiejsza, jako że las przerzedzi się trochę, a teren podniesie i gdzieś tam można będzie w miarę swobodnie jechać konno. Późnym popołudniem nasza Kompania wjedzie na niewielką polankę, skąpaną w czerwieni zachodzącego słońca. Na jej skraju przycupnęła mała, drewniana chatynka. Nikt jednak nie odpowie na stukanie do drzwi ani głośnie nawoływania. W jedynej izbie, gdy otworzą drzwi, znajdą bowiem tylko zimne, martwe ciało. Świeże jeszcze, nie nadpsute – z pozoru pustelnik umarł we śnie.

Wypadałoby pogrzebać doczesne szczątki świątobliwego starca. Nic prostszego, jak tylko kazać Antoniemu wykopać grób (łopata znajdzie się w chacie). Jeśli się pospieszy, złożą pustelnika do grobu w ostatnich promieniach słońca, a potem zapadnie noc. Zapewne szlachta położy się spać w chatce, oddając paniencie jedyne posłanie (jest dość miejsca, żeby od biedy czterech–pięciu ludzi ścisnęło się na podłodze). Aby zachęcić bohaterów do nocowania pod dachem, Starosta może zesałać niewielki deszczyk. Pamiętajmy, że Panowie Bracia dysponują wciąż jednym pachołkiem, który może pełnić wartę na zewnątrz, chroniąc się przed zamoknięciem pod okapem. Szum liści i spadających kropel ukołyszże wkrótce do snu zarówno panów szlachtę, jak i wartownika.

Wkrótce po tym spragniona krwi Zosięńka ostrożnie uniosła się na sienniku i przez okienko (które znajdowało się tuż nad postaniem) wysmyknęła z chaty. Cichutko podkraǳła się do śpiącego Antoniego, skulonego na przyzbie... Chwyciwszy biedaka za gardło, powlokła chłopaka na skraj polanki, między drzewa, gdzie go



zamordowała, wychleptawszy zeń mnóstwo krwi. Jak to była obmyśliła już dwie noce wcześniej, powiesiła ofiarę na gałęzi, a do jej pasa przypięła sakiewkę Sefera, mniemając, że Panowie Bracia uznają, iż Antoni zabił i obrabował swego towarzysza, a potem powiesił się z wyrzutów sumienia i lęku przed karą.

Tymczasem pan Racławski, zły i wyczerpany po całonocnej jeździe, zwołał chłopów i wraz z hajdukami puścił grupy po 10 ludzi, aby przeszukiwali lasy. Ci natknęli się na ślady, a pod wieczór odnaleźli ciało Sefera w jeziorze. Ścigający na noc rozłożyli się w lesie, by nie zgubić tropu w ciemnościach. Odtąd wciąż szli będą po śladach, lecz są zbyt daleko, by dogнали Kompanię.

PRZYGODA

WISIELEC, NOC CZWARTA

Rankiem Panowie Bracia znajdują powieszonoego Antoniego z sikawką, którą pan Czyż sam dał kiedyś w nagrodę Seferowi (niech Starosta szepnie mu to na ucho – pamiętajmy, że Podstarości ma zachowywać pozory zwykłego gracza). Pan Jeremi będzie wielce zdumiony, lecz w końcu dojdzie do takiego wniosku, na jakim zależało pannie.

Teraz Kompania musi zdecydować, w którą stronę się udać. Mogą skierować się do Przesącina (trzy dni drogi), albo do dworku pana Czyża (dwa dni), skąd później wyruszyliby do księdza do Waplewa (parę godzin na wschód od Czyżewa). Pustelnik nie żyje, a trzeba przecież znaleźć kapłana, który pobłogosławi pannie Zosi i kochającemu ją Panu Bratu.

W którąkolwiek ze stron nie pojadą, czekają ich co najmniej dwie noce w lesie.

W dzień, jak zwykle, podróż minie spokojnie, chyba że komuś do głowy wpadnie napastować panienkę. Jeśli szlachcice zaczną ją podejrzewać, wypytwać lub straszyć, jej zachowanie nie ulegnie zmianie. Będzie zaprzeczać, ale bez pasji, otepiała jak zwykle. Zdradzi się jedynie w wypadku, gdyby ktoś ją zaatakował (rzecz niepojęta – przecież pan Chałcampowicz nie pozwoliłby na to) lub potraktował krzyżem, wodą święconą lub czosnkiem (wątpliwe, żeby Kompania dysponowała tymi przedmiotami, może z wyjątkiem krzyżyków noszonych na szyi).

Jeśli dojdzie do takiej konfrontacji, niech Starosta nie bierze przykładu z hollywoodzkich produkcji. Żadnych płomieni, dzikich wrzasków i rozpadającego się w proch ciała. Panna po prostu nie może patrzeć na boży symbol, odwraca głowę lub zamyka oczy. Dotyk krzyża lub wody święconej sprawi jej ból, toteż dziewczę uskoczy, a potem skrzywdzonym wzrokiem spojrzy na swych oprawców i może zapyta, czemu ją dręczą... Wreszcie, jeśli zadadzą jej ból po raz kolejny, umknie w las. Gdy spróbują ją powstrzymać, wyrwie się z zadziwiającą siłą i zwinnością.

Jeśli przepędzą pannę w las, Starosta musi pominąć poniższe wydarzenia – w nocy rozegra się już *Widmo we mgle*.

Najprawdopodobniej jednak, Panowie Gracze nie będą panny Zofii posadzać o zabójstwo dorosłego, silnego pachołka. Jechać więc będą aż do zmroku. Starosta Gry winien wyraźnie opisać, jak ciężka i nużąca jest całodzienna podróż w takim terenie, tak aby nawykła do karczemu i jako takich wygód szlachta z ulgą powitała możliwość wypoczynku i snu.

Nocą braknie pachołków, wartę muszą więc trzymać Panowie Bracia, przede wszystkim pan Czyż, uspokajający Kompanię względem powieszonoego Antoniego.

Zosia Raclawska w nocy wstała, tłumacząc, że musi na stronę. Bardzo długo nie wracała, co pana Czyża zaniepokoiło tak, że poszedł sprawdzić, czy co złego się pannie nie przydarzyło. Miał przy sobie szablę, ale to i tak mu nie pomogło. Panienka rozdarła mu gardło i w przystępie dziwnej pasji rozszarpała ciało pazurami niczym jaki zwierzę. Potem obmyła się w strumieniu i położyła spać.

NAD TRUPEM CZYŻA, NOC PIĄTA

Gracze rankiem znajdują rozszarpane na strzępy zwłoki pana Czyża. Ślady wskazują, że odszedł nieco w las, potem zaś połamane gałązki i zgnieciony mech zaświadcza o krótkiej, gwałtownej walce. Szabla Czyża, czysta, pokryta jeno kropelkami rosy, leżeć będzie parę kroków dalej. Wyglądać to będzie na atak dzikiego zwierza (np. rysia), aczkolwiek niezwykajny to zwierzę, który żadnego hałasu nie narobił. Pierwszym kłopotem Kompanii będzie pochówek pana Czyża. Gdy się z tym uporają, nie pozostanie im nic, jak tylko jechać dalej i z trwogą wyczekiwać następnej nocy. Wielce wątpliwym jest, aby tym razem ktokolwiek położył się spać (a nawet jeżeli, niech Starosta zadba, by wszystkich zbudziły przestraszone konie).

WARIANT „O WŁOS OD ŚMIERCI“

Jeżeli panna Zofia nadal pozostanie nie zdemaskowana, będzie czekać, aż czujność Panów Graczy osłabnie (co nie nastąpi). W końcu zdecyduje posłużyć się fortelem, takim jakim zmyliła panna Czyża. Pójdzie w las, tłumacząc że musi „na stronę“. Długo nie będzie wracać, przez co Kompania zapewne zdecyduje się jej poszukać. Gdyby szlachcice zwlekali, usłyszą z lasu wołanie o pomoc i to przekona ich, żeby z pochodniami rozpatrzyć się za panienką. Jeden z Panów Braci oddali się zbyt od pozostałych i tegoż właśnie panna Zofia zaatakuje i ukąsi w szyję. Pan Brat będzie się rozpaczliwie bronił, dopóki upiórzyca nie umknie, usłyszawszy innych nadbiegających z pomocą.

Niedoszła ofiara opowie Kompanii, co zaszło, panna zaś schroni się w lesie, przerażona i głodna. Nasyca swe pragnienie krwią jakiegoś zwierzęcia, po czym, niepewna, co sądzi teraz o niej jej ukochany, wróci do ogniska – patrz *Widmo we mgle*.

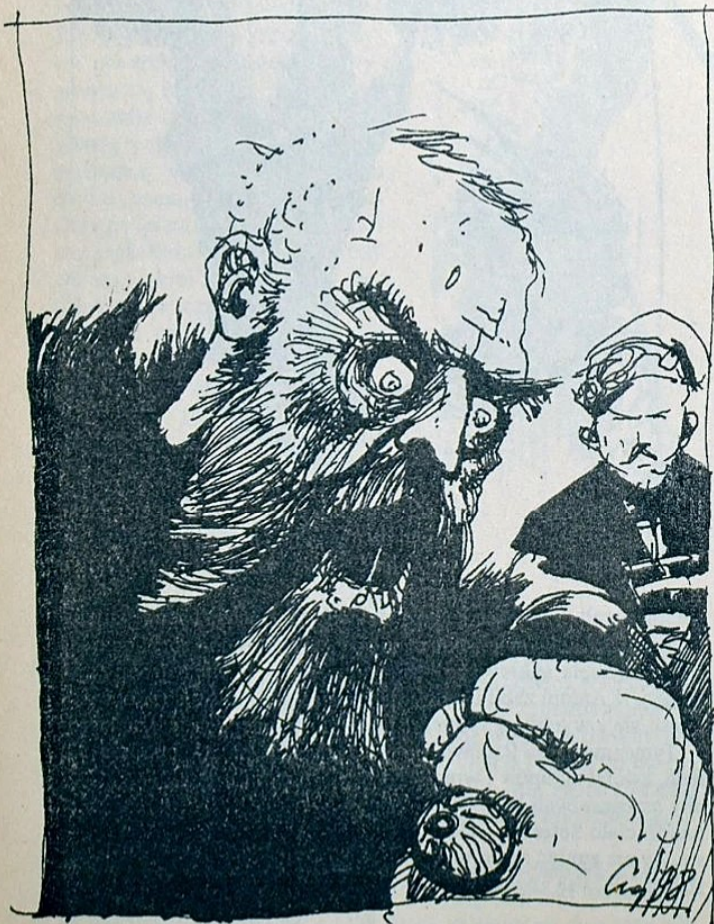
WIDMO WE MGLE

Jeśli Panowie Bracia odkryli wcześniej, że Zosia jest upiórzą, a ta uciekła w las, będą dokładnie wiedzieć, kogo oczekiwać tej nocy. Na pewno nie pójdą spać. A Zofia, zamiast atakować, wyjdzie spokojnie spomiędzy drzew. Stanie dość daleko od Kompanii, z rozwianymi włosami, w gieźelku, spod którego prześwituje jasne ciało. Cichym, słodkim głosem, wielce zasmucona, poprosi o rozmowę z panem Chałcampowiczem. Reakcje Rafała mogą być różne, ale sprowadzają się do dwóch podstawowych schematów: a) zechce dziewczynie pomóc i przyjmie z powrotem; b) uzna ją za siłę nieczystą i przepędzi w las.

Czy panienka znów będzie z nimi, czy też nie, teraz Panowie Gracze mogą udać się w cztery miejsca: do dworku Raclawskich, do Przesącina, do dworku śp. Jeremiego Czyża, mogą i spróbować złożyć wizytę wiedźmie. Zostaną jednak bez przewodnika. Niech Starosta podtopi ich parę razy (bagien wszak w okolicy dostatek) i pozbawi jednego czy dwóch koni.

DWOREK RACLAWSKICH, ODSŁONA DRUGA

Odkąd pan Jędrzej Raclawski opuścił dwór przed paroma dniami, pani matka zamartwia się losem Zosieńki, modli się, świece



pali. Obojętnie, kiedy do siedziby dotrą Panowie Bracia, będzie sama (nie licząc służby, której dość jest, by wybić Kompanii z głów pomysł zajazdu).

Zakładamy, że panienki nie ma z bohaterami. W takim razie przybyła do dworku przed nimi – umie poruszać się dużo szybciej. Pani matka utuli dziewczynę i położy spać. Wcześniej panna Zofia wyzali się i zapewne dowie prawdy o „chorobie” i „łakomstwie”. To, co pani matka usłyszy na temat zachowania Panów Braci wobec dziewczyny może wpłynąć na jej nastawienie, ale i tak wszystko zależeć będzie od jej rozmowy z Kompanią. Pani wpuści ich do dworu i zapyta o cel wizyty. Boi się o córkę i za nic nie przyzna, że Zosia wróciła do domu. Odda córkę Charłampowiczowi jedynie wtedy, gdy ten zdoła ją **przekonać** (i przysięgnie), że nie uczyni Zosi krzywdy, ale zrobi wszystko, by kłątwe cofnąć. Wtedy opowie mu całą historię (taką, jaką znają Racławscy – przekonani, że córka zmarła na skutek zarazy, a do życia wróciła ją cud).

Wariant drugi – bohaterowie przybywają z panienką. Dojdzie do tej samej rozmowy, z tym, że pani matka będzie darzyć ich na początek większym zaufaniem.

MIASTECZKO

Zapytani o radę księża będą chcieli ubić upiора – chyba że Panowie Gracze wystarają się o egzorcyzmy, o co trudno, a i panna nie zechce takiej pomocy, bojąc się ich instynktownie. Ucieknie do domu, jeśli Kompania zechce poddać ją egzorcyzmom na siłę. Innych wiedz i czarowników nie ma ani w mieście, ani w okolicy.

CHATA WIEŹMY

Baba będzie na początku kręciła i motała, przyzna się jeno, gdy Panowie Bracia zaptają jej lub solidnie nastraszą, że rzuciła urok. Jeśli kto przyłoży jej kindżał do gardła, powie, iż aby zapewnić wieczną miłość dziewczyny, uczyniła z niej upiора, który egzystować będzie tak długo, jak jej luby żyć będzie, a po jego śmierci pocznie starzeć się, gnici tak jakby prawdziwy trup gnił, wciąż żyjąc, dopóki do cna nie szcześnie. Uroku nie da się odwrócić. Można go co najwyżej zdjąć, by panna umarła naprawdę, a dusza jej odzyskała spokój – patrz *Dziady*.

NAJWAŻNIEJSZA DECYZJA

Tak więc, jeśli pani Racławska zaufa Panom Braciom, trzeba będzie razem uradzić, jak pannie pomóc. Ojciec wróci niebawem (pani posłała po niego zaraz po powrocie Zosi) – zły i ponury – lecz żona wnet go ułagodzi. Do tej pory Racławscy nie myśleli, by odwracać boskie wyroki, lecz gdy dowiedzą się, że nie cud, tylko urok szatański uczynił Zosię tym czym jest, zrobią wszystko, by ją uzdrowić. Jeżeli zaś nie da się tego uczynić, ojciec sam Zosię zabije, by jej dusza wróciła do Pana.

Panowie Gracze mają trzy wyjścia...

CUD

Kilka miejsc w Rzeczypospolitej – Ostra Brama, Jasna Góra czy katedra z grobem św. Wojciecha – znanych jest z licznych cudownych uzdrowień. Cóż, panna Zosia przenigdy nie zbliży się do nich, a gdy kto zechce ją zawieść tam siłą, ucieknie. Wszak bała się nawet kościoła parafialnego.

Ta droga będzie więc dla Zofii zamknięta, chyba że Panowie Bracia okazali miłosierdzie i współczucie panience, dbali o chrześcijański pochówek wszelkich jej ofiar, nie zabijali bezbronnym wiedz itd., a Starosta zechce tym razem być wyjątkowo łaskawy...

DZIADY

Wiedźma może zdjąć urok tylko w noc święta Dziadów. Panowie Bracia mogą być tam obecni. Muszą jednak pogodzić się z tym, że panna umrze, bowiem tylko urok przy życiu ją trzyma. Dziady uwolnią jej duszę, pozwolą jej ulecieć w spokoju do Stwórcy, bez płamienia krwią rąk Panów Braci lub ojca Zosieńki.

Przy okazji Panowie Bracia przekonają się, że chrześcijaństwo nie zagnieździło się jeszcze prawdziwie na poleskich bagnach, że pogańskie wierzenia wciąż żyją i są szanowane. A może i Panom

Braciom dane będzie na własne oczy ujrzeć upiory i widma, przybywające na wezwanie guślarza?

MISTRZOWIE WIEDZY TAJEMNEJ

Trudno będzie znaleźć czarownika na tyle odważnego i biegłego w swym kunszcie, by podjął się tak ciężkiego zadania, nawet za sporą sumę pieniędzy. Na szczęście pan Jędrzej Racławski, choć skąpiec, dla dobra jedynaczki hojnie sypnie czerwonicami... Pan Charłampowicz powiezie ze sobą wielką szkatułę z 2500 czerwonych złotych, a mniejszą z klejnotami.

Jeżeli bohaterowie sami umyślą, by zwrócić się o pomoc do czarowników, niech Starosta pozwoli im szukać przez parę dni. Gdy któregoś znajdą, ów nie odważy się im pomóc, nie wiedząc zgoła nic o urokach. Skieruje ich do innego, który także nie będzie umiał nic zrobić. Niechaj Gracze utracą już nadzieję i chęć dalszych poszukiwań. Wówczas, pewnej deszczowej nocy, panu Charłampowiczowi przyśni się pewien **sen...**

SEN MARA, BÓG WIARA

Jeżeli Panowie Bracia nie szukają czarowników, niech Starosta ześle ów sen wcześniej. Jeśli stchórzyli i uciekli z lasów, pozostawiając panienkę samej sobie, niechże ów sen prześladać pana Rafała co noc, dopóki nie zawróci. Jeżeli zaś zadbali uprzednio (co wątpliwe) o właściwy pogrzeb zwłok Czyża, niech upiorem ze snu będzie jeden z pacholców, który nareszcie będzie mógł odegrać się na dumnej szlachcie, nie obawiając się kary.

Sen ów zdarzy się podczas noclegu w karczmie lub dworku. Pan Rafał zaśnie spokojnie. Potem zaś „zbudzi” go powolne, a uporczywe stukanie do okiennicy (jeśli nie będzie sam w izbie, reszta spać będzie jak zabita). Gdy Pan Gracz wstanie i do okna podejdzie, ujrzy stojącą w mroku postać szlachcica (lub pacholka) i ledwo się spostrzeże, ów znajdzie się niespodziewanie tuż obok, w izbie. Na pierwszy rzut oka upiór wyglądać będzie jak za życia, bez żadnych oznak śmierci i rozkładu, ale gdy przyjrzy mu się dokładniej, widać gnijące ciało i szpetne rany. Upiór przemówi, oskarżając Pana Gracza o niedopełnienie chrześcijańskiego zostanie pogrzebane. W zamian za to poradzi szlachcicowi, by



PRZYGODA

udał się z ukochaną do Wilna, do żydowskiego mędrca-kabalisty, Ibrahima Jakuba. On jeden będzie w stanie odwrócić urok.

IBRAHIM JAKUB

Kiedy już odnajdą starego, chudego Żyda o mądrym wejrzeniu i zdolną wyłożyć mu sprawę (mistrz jest sławny i zwraca się doń niemało ważnych osób), trzeba będzie czekać, aż uczony znajdzie czas. Jednak niezwykle i trudna materia wiedzmięgo uroku pobudzi jego ambicję. Po trzech dniach stwierdzi, że panna jest martwa i tylko diabelski urok nadaje jej pozór życia. Żyd może zdjąć urok, ale wtedy Zosia znów umrze. Jednak słyszał o sposobach, które mogłyby pannie prawdziwe życie wrócić. I jeśli szlachetny pan się zgodzi, i zapłaci za czas, który mistrz poświęci na badania...

Dobry tydzień, a może i dłużej, Żyd badać będzie krew i włosy Zosi, stawiać horoskopy, czytać w gwiazdach i starych księgach, aż natrafi na wskazówki. Opracowawszy sposób, pośle po pana Charłampowicza z wieścią, że gotów jest dokonać tego, czego się podjął. Nie obieca jednak wyniku.

Nocą trzeba będzie zawieźć Zosię do okazałej kamienicy uczonego, lecz Żyd nie pozwoli nikomu być obecnym przy swych zabiegach. Materia sprawy jest wszak niepojęta dla zwykłych ludzi i niebezpieczna dla ich dusz i umysłów. Każę przyjść dopiero po świcie, po żywą pannę lub też jej ciało. Nie może obiecać sukcesu, lecz i tak zażąda z góry ośmiuset złotych.

Rankiem służąca mistrza poprowadzi szlachtę do gabinetu. Panna leżeć będzie bez czucia na kanapie. Wycieńczony Żyd oznajmi, że jest żywa i żyć będzie, dopóki nie zabraknie czarodziejskiej mikstury, której siedem kropel trzeba dawać pannie co tydzień, równo o północy. Żyd sprzedać może od razu zapas na rok.

Suma, jakiej zażąda za lekarstwo, będzie olbrzymia, lecz i tak Pan Brat płacić będzie ze szkatuły swego (miejmy nadzieję) przyszłego teścia. Żyd powie, że panna zbudzi się niebawem, lecz mówić zacznie za dni kilka, chodząc zaś po jakimś tygodniu. Służąca przyniesie małą szkatułkę z sześcioma buteleczkami z ciemnego szkła – jeden rok życia Zosieńki.

KONIEC (A RACZEJ TRZY WERSJE JEGO)

1. Żyd mówi prawdę. Na podstawie starych tajemnych zapisków udało mu się opracować eliksir, który utrzyma Zosię przy życiu. Podał jej go, zdjawszy uprzednio ciężającą na niej kłutwę, cofając tym samym do przedśmiertnej chwili. Od tej pory panna na nowo stanie się żywą dziewczką – będzie zwyczajnie jeść, spać, kochać się i starzeć. Z dwoma tylko wyjątkami: nigdy nie będzie miała dzieci i umrze, jeśli choć raz nie dostanie ani kropli mikstury. Nie zachowa pamięci o tym, co działo się po jej śmierci. Ostatnie, co będzie pamiętać, to jej choroba zesłanej wiosny. Tym samym Racławscy uzależnią się od mistrza Ibrahima. Każdego roku eliksir będzie coraz droższy. A kto wie, czy miast złota Żyd nie zażąda jakiejś przysługi...

2. Żyd nie poradzi sobie i niecnie oszuka Charłampowicza. Panna będzie bez czucia przez dzień lub dwa, po czym umrze, względnie dalej będzie upiorem. „Mistrz” zaś zaraz po odejściu klientów spakuje się, bogatszy o jakieś 2–3 tysiące czerwociców, sprzeda kamienicę, na którą od dawna miał kupca, po czym wyjedzie do Zamościa – tam Żydzi mają znaczne prawa, a od 1594 jest uniwersytet.

3. Żyd skłamie, jeśli chodzi o miksturę – to tylko prosta mieszanka bez żadnego magicznego działania, prócz tego, iż zapewnienia mu stały dopływ gotówki. Po zdjęciu uroku otrzymał martwe ciało, mocą szatańską zachowane w świeżości. Nie mógł tchnąć w nie życia inaczej, jak tylko umieszczając w nim zupełnie inną duszę. Zatem po paru dniach, gdy panna zacznie mówić, okaże się, że nie poznaje swego ukochanego, nazywa się innym mianem, nie wie nic o dworku na Polesiu... Czyja będzie to dusza i jak się zachowa, pozostawiamy Staroście Gry. Jeśli wróć z tym do Żyda, nie zastaną go albo też stwierdzi on, że kłutwa pomieszała pannie zmysły, co uleczyć może dopiero czas. Z drugiej strony, mistrz może zaoferować raz jeszcze swe usługi – kto wie, czy nie uda mu

się otepić panny ziołami i zaklęciami tak, by faktycznie uwierzyła, że jest Zosieńką.

PANNA ZOFIA KRYSZYNA RACŁAWSKA

Panienka Racławska liczy wiosen 17, jest delikatnej budowy ciała, o ruchach pełnych wdzięku. Rodzice nie żałują złota na piękne stroje dla córki, więc, jak na taką głuszę poleską, przyodziana jest niczym księżniczka.

Przed chorobą była oczywiście dobrze ułożona, rodzicom posłuszna, religijna, skromna, ale też i nie pozbawiona pewnej fantazji, poczucia humoru, psotliwości nawet. Często się śmiała i usposobienie miała pogodne i radosne. Lubiła bardzo śpiewać, głos miała piękny. Bynajmniej nie była to potulna i pokorna, zahukana prowincjuszka.

Po chorobie zmieni się, zyskując nową, dwoistą naturę. Za dnia będzie apatyczna i całkowicie bierna. Straci nie tylko rumieńce i połysk we włosach, ale także śliczny uśmiech. Na jej pobladłej twarzy, posiniąłej wręcz twarzy, zastygnie wyraz sennej rezygnacji i bólu. Zwykle siedzieć będzie bez ruchu, patrząc gdzieś przed siebie. Potrafi się uczesać, jeść, nawet wyszywać, lecz robi to tylko wtedy, gdy ktoś jej nakaze lub poprosi o to. Nawet mówić będzie, ale odpowiadając tylko na pytania, nigdy sama z siebie.

Tuż przed zmierzchem zawsze zapada w sen. Lecz po kwadransie lub dwóch, po zmroku, budzi się jako inna osoba. Rządzą nią instynkty – pragnienie ruchu, swobody, lecz ponad wszystko – żądza krwi. Zosia uważa to za coś naturalnego, ale domyśla się, że jawne okazywanie takich pragnień byłoby źle widziane (przecież pan ojciec i pani matka tak się frasują z powodu jej nocnych wypraw do wsi...). Jest przekonana, że to wszystko przydarza się każdej dorosłej pannie. Traktuje żądzę krwi trochę tak, jak comiesięczną słabość kobiecą – to normalne, ale nie należy się z tym obnosić, a i mówić o tym wstyd. Przed świtem wraca zawsze do swej komnaty, gdzie ponownie zapada w krótki sen, budząc się dopiero o brzasku, niemrawa i bierna jak poprzednio. W dzień nie pamięta nocnych wypraw, a w nocy z kolei nie wie, że robi coś złego i nie-naturalnego. Rodzice nigdy z nią o tym nie rozmawiali, a ona nie domyśla się prawdy. Nie zdaje sobie nawet sprawy, że umarła.

Zmieni się nieco w towarzystwie Kompanii. Jako inteligentna istotka domyśli się, że powodem, dla którego rodzice nie chcą dać jej panu Charłampowiczowi, jest jej „łakomstwo”, a ponieważ nadal bardzo Pana Gracza miłuje, postanowi owe „łakomstwo” ukrywać. Był już taki, co jej słabości się przeląkł. Dlatego nawet w nocy Zofia wciąż będzie udawać otepiłą, bezwolną niemowę, jaką jest w dzień. Ważne, aby Panowie Bracia nie zauważyli, że w nocy psychika panny całkowicie się zmienia. Lecz gdy tak kontroluje się w ich obecności, dzikość w niej wzbiera i wybucha później w napadach nieokiełzanego szału, jak zdarzy się przy zabójstwie Czyża.

Jeżeli Panowie Gracze wystąpią przeciwko niej, będzie zdziwiona i przerażona. Czemu ktokolwiek miałby ją krzywdzić? Czym sobie na to zasłużyła? Napadnięta, będzie bronić się instynktownie, tak w nocy, jak i w dzień – ale oznaczać to będzie przede wszystkim ucieczkę. Przecież nie chce mordować Panów Braci.

Pannie szkodziłby czasnek i święte symbole. Nie zdzierżyłaby wizyty w kościele, ani nie byłaby w stanie przyjąć żadnego sakramentu (w tym i małżeństwa!). Nie wymówi żadnego ze świętych imion ani słów modlitwy, choć nie przeszkadza jej, gdy inni to czynią. Nie zagrazi jej żadna broń biała ni palna. Można zabić upioryzycę wbitym w serce kołkiem lub spalić żywym ogniem, lecz Panowie Bracia nie będą w stanie uczynić tego w walce. Widok krzyżyka zmusi ją do odwrócenia wzroku, ale i tak zwinnie uskoczy przed każdym ciosem. Nie schwyta jej nigdy. Jedyne sposoby, w jaki będą mogli uśmiercić panienkę, to podła zdrada. Trzeba by zełgać, że nikt jej nie skrzywdzi, skłonić, żeby sama wróciła do Kompanii. Zofia zapada w krótki sen, o świecie i o zmierzchu, w sen, z którego trudno ją obudzić. Wtedy i tylko wtedy będzie zupełnie bezbronna.

4584736547835645772348905739045361491370943714790136747890134671304674875457843564875438576485475429037014013
4101014037148930141904613756375061378561471389567157642753474583145735672344613747128467567134761379563146
71346713413947139148930141904613756375061378561471389567157642753474583145735672344613747128467567134761379563146
8356457723489057390453614913709445847365478356457723489057390453614913709437147901367478901346713046748754578
435648754385764854754290370140134101014037148930141904613756375061378561471389567157642753474583145735672344
61374712846756713476137956314671346713413947139148930141904613756375061378561471389567157642753474583145735672344
2467089727139148930141904613756375061378561471389567157642753474583145735672344613747128467567134761379563146
857648547542903701401341010140371489301419046137563750613785614713895671576427534745831457356723446137471284
6375637134761379563146713467134139471391489301419046137563750613785614713895671576427534745831457356723446137471284
489026490264371479013674789013467130467487545784356487543857648547542903701401341010140371489301419046137563
75061378561471389567157642753474583145735672344613747128467567134761458473654783564577234890573904536149137
094371479013674789013467130467487545784356487543857648547542903701401341010140371489301419046137563750613785

JAK LECI PROFESORU?

WSTĘPU SŁÓW KILKA

Niniejsza przygoda przeznaczona jest do systemów futurystycznych, a utworzona została z myślą o Cyberpunku 2020. Sądząc jednak, iż właściwie bez większych modyfikacji można by ją rozegrać także np. w Shadowrunie czy przyszłościowym GURPS-ie. Jednak w przypadku tego pierwszego systemu będziecie musieli poradzić sobie z istnieniem magii – nie wiem, jak dokładnie czary owe wyglądają, ale głupio by było, gdyby się nagle okazało, że gracz zna czar Rozwiązanie Przygody Bez Uszczerbku Na Zdrowiu i... Bum! Niespodzianka!

O czym jest przygoda? W największym możliwym skrócie: o netrunnerze, który chce pomóc śmierć swojego syna, wykorzystując do zabicia szefa niedużej organizacji przestępczej pewien wynalazek nieżyjącego już profesora cybernetyki. A jak to wszystko wyglądać będzie, to już w dalszej części tego tekstu.

UPROWADZENIE

Chcąc poznać tło przygody, musimy się cofnąć do roku 2015, w którym to życie profesora Augustina – wówczas jeszcze naczelnego technika „działu cybernetycznych zwierząt” w firmie Ercountners – uległo radykalnej zmianie. Otóż pewnej nocy w laboratoriach wybuchł pożar. Ogień spowodował znaczne straty, zniszczonych zostało kilka interesujących projektów, a szef firmy – szukając koźła ofiarnego – obarczył winą za niedopatrzeńnię właśnie Augustina. Wyrzucony z pracy, profesor kochał niczym żywą istotę i której poświęcił swoje życie, którą usiłował popełnić samobójstwo. Jednak w porę został odwiedziony od swych zamiarów, a postarał się o to człowiek, który – jak sam stwierdził – był wielce zainteresowany umiejętnościami Augustina. Mężczyzna ów zrekonstruował laboratorium „profesora”, zakupił wszelkie potrzebne narzędzie i poprosił Augustina o jedną, jedyną rzecz: stworzenie cybernetycznego cudeńka. Jak się później okazało (kiedy owo „cudeńko” było już prawie na ukończeniu), nieznanym „dobroczyńcą” był sam Robert Ashley, szef jednej z niedużych, acz niezwykle prężnych organizacji przestępczych. To na jego zamówienie profesor stworzył coś, co w zamierzeniach miało być doskonałym obrońcą, a w praktyce – idealnym zabójcą: cybernetycznego tygrysa.

Testy i próby przebiegały nadzwyczaj pomyślnie – korzystając z wieloletniego doświadczenia w dziedzinie cybernetycznych kotów, profesor stworzył rzecz niemal doskonałą, sterowaną dodatkowo przez połączonego z siecią człowieka. Niestychane możliwości i sterujący wszystkim ludzki umysł – to zabójcza kombinacja.

Robert Ashley jednak nie był tak dalekowzroczny, za jakiego się uważał. Kiedy tylko Tiger zaliczył testy sprawnościowe, nakazał pozbyć się świadków, w tym i samego profesora. Ten jednak uniknął śmierci dzięki pomocy swego nowego współpracownika, Maca Bessirengera – netrunnera sterującego tygrysiem. Mac, zdradziwszy przestępczą organizację, do której kiedyś siłą go włączono, uciekł wraz ze swoim synem, profesorem i Tigerem daleko poza granice Night City.

Kolejne laboratorium pochłonięte zostało przez nie znający litosci ogień.

Sprawa się jednak w tym momencie nie zakończyła. Mac, nie dość, że zdezerterował z organizacji, to w dodatku zabrał ze sobą jedną z rzeczy, na których tak zależało Ashleyowi – cybernetycznego zabójcę.

Przez dwa miesiące Mac, jego syn i podróżujący z nimi profesor żyli w ciągłym strachu, ścigani przez ludzi Ashleya, zmieniając często kryjówki i usiłując wydostać się z Ameryki. Na to jednak mieli za mało funduszy...

Aż wreszcie w 2020 roku brutalnie przerwano ucieczkę. Ich kryjówkę odnaleziono szybciej, niż się tego spodziewali, a błąd ten oznaczać mógł tylko jedno: śmierć. Profesor i syn Maca zostali zastrzeleni, ale sam netrunner, choć ranny, przeżył. Ze zdziwieniem odkrył, że bandyci, wysadzając groty, nie uszkodzili zbytnio Tigera – chyba dlatego, że nie zdołali go znaleźć. Nie sądzili też, aby ktokolwiek mógł przeżyć. Zrozpaczony Mac myślał początkowo o samobójstwie, wkrótce jednak ta myśl zastąpiona została przez zgoła inną: w umyśle Maca począł powstawać plan zabicia Roberta Ashleya – człowieka, który już dwukrotnie zniszczył mu życie...

Kilka dni temu Mac przybył do Night City. Wynajął pusty magazyn w dokach, rozłożył tam sprzęt, podłączył elektryczność i uruchomił Tigera. Jednak już przy pierwszej próbie okazało się, iż niezawodny kiedyś mechanizm uciekał dość znacznie podczas eksplozji i chociaż wciąż działał, daleko mu było do pełnej funkcjonalności.

Mimo wszystko Mac postanowił spróbować. Posłał Tigera w pobliże jednego z miejsc, w których lubił przebywać Ashley, i czekał tak długo, aż „wielki boss” się pojawił. Wtedy zaatakował. Cybernetyczny zabójca niczym grom z nieba spadł na grupkę ludzi, niosąc śmierć i zniszczenie. Ale dopiero wtedy okazało się, jak bardzo systemy Tigera zostały uszkodzone. Kamery nagle wysiadły, jedna z kończyn przestała się poruszać, a sam zwierzak niemal odmówił posłuszeństwa. Kiedy szumy ustały i powrócił obraz, Mac ujrzał leżące na chodniku ciała dwóch ochroniarzy, po Ashleyu i pozostałych dwóch nie było natomiast śladu. Wściekły na zawodne urządzenie sprowadził swego cybernetycznego przyjaciela do samochodu, po czym powrócił do magazynu.

Mac może i potrafił sterować Tigerem lepiej niż ktokolwiek, ale na technice nie znał się wcale. Nie potrafił samemu naprawić narzędzia niezbędnego dla dokonania aktu zemsty. Postanowił więc poszukać pomocy.

Kiedy profesor Augustin pracował dla Ercountners, przyjaźnił się z Damianem Klaveerem – szefem działu zajmującego się produkcją cybernetycznych ptaków. Profesor często opowiadał o swoim znajomym podczas trzymiesięcznej ucieczki, toteż Mac wiedział, do kogo zwrócić się o pomoc. Odnalazł Klaveera – który, jak się okazało, również dopracował się tytułu profesora – w jednym z laboratoriów Ercountners i w kilku niesłychanie tajemniczych słowach poprosił go o pomoc. Klaveer, zaskoczony wizytą nieznanego mężczyzny, odparł, iż owszem, mogliby się ewentualnie spotkać, ale za jakieś dwa tygodnie, kiedy to powróci z mającego się odbyć zjazdu naukowców. Mac podziękował i wyszedł, zdawał sobie jednak sprawę, że tak długo czekać nie może. Ashley już wiedział o jego powrocie i zapewne nawet teraz jego ludzie przeczesywali miasto w poszukiwaniu metalowego zwierzaka i jego właściciela.

Zaplanował, iż tej nocy odbędzie się kolejny chrzest bojowy Tigera.

Nie całkiem sprawny Tiger wykonał zadanie – porwał profesora Klaveera z domu. Przy okazji co prawda naruszył poważnie konstrukcję niewielkiego budynku, co doprowadziło do zawalenia się jego części, ale poza tym akcję uznać można było za udaną. Co ważniejsze, Klaveer dostarczony został do wozu Maca i teraz więziony

PRZYGODA

jest w magazynie, a dany mu wybór jest całkiem prosty – albo naprawi Tigera, albo zginie.

CO Z GRACZAMI

A na co nam gracze? Żeby znowu popsuli Ci, MG, genialnie zaplanowaną przygodę, nad którą siedziałeś przez wiele godzin? Ta-aaa... Niestety, przygody bez graczy nie będzie, lepiej więc wymyślić dla nich jakiś powód wmiśnięcia się w powyższą rozgrywkę.

Najlepszym rozwiązaniem byłoby po prostu związać ich z żoną profesora Klaveera, która obecnie znajduje się w dość niewesołym stanie (złamane nogi, zmiażdżona dłoń, siniaki i dwa – opanowane na szczęście – krwotoki), a tym samym związać tych żądnych przygód, zadrutowanych twardzieli z samym Klaveerem. Równie dobrze może być on znajomym, jak i przyjacielem jednego z nich. Ważnym natomiast jest, aby przynajmniej połowa graczy znała (i miała powody lubić) jego żonę. Inaczej mogą się wcale przygodą nie zainteresować! Przy powyższych założeniach, pani Klaveer ze łzami w oczach poprosi naszych małych borgów, by odnaleźli jej męża, porwanego przez dziką bestię.

Inne możliwości to np. uczynienie z graczy policjantów przydzielonych do śledztwa albo związanie ich z Robertem Ashleyem – mogą być jego ochroniarzami, chłopcami na posyłki czy też po prostu „zaufanymi ludźmi“ (tego sposobu nie polecam – gracze w tym momencie nie będą mieli wewnętrznej potrzeby szukania profesora, a co za tym idzie, ominie ich fabularna część tej przygody i pozostanie sama zaledwie strzelanina...). Najważniejsze, by dało się ich wpłatać w wydarzenia.

I CO TERAZ?

Wiemy już co się wydarzyło, wiemy jak nakazać graczom wpłatać się w te osobiste porachunki, najwyższy zatem czas na ustalenie, co jeszcze nastąpi.

Profesorowi Klaveerowi przywrócić Tigera do stanu używalności zajmie co najmniej dwa dni. W tym czasie gracze mają czas rozejrzeć się po mieście i dotrzeć do korzeni tej historii – o tym, jak to poprowadzić, za chwilę.

Kiedy Tiger będzie już działał, Mac uderzy bez chwili zwłoki. Wie, że siepacze Ashleya depczą mu po piętach, a nie chce umrzeć, dopóki nie dokona zemsty. Wszystkie inne przestało być ważne, jego poczynaniami kieruje teraz obsesja.

PRZYGODA

Czas na mały szok. Nie będę tu się rozpisywał, co dzieć się będzie podczas kolejnych dni, przedstawię po prostu różne pomysły, tak, byś nie był zaskoczony poczynaniami graczy. Wiem, że nie jest to opis, do jakiego przywykłeś, ale wierz mi – takie potraktowanie sprawy zapewni dużo większą elastyczność, będziesz mógł ponadto wprowadzić te z jej elementów, które najbardziej Ci odpowiadają, jak również poprowadzić ją według upodobań i oczekiwań Twojej drużyny.

WERSJA 1: DUŻO STRZELANINY. MAŁO MYŚLENIA

W tej wersji cała sprawa jest niezwykle prosta, nie ma miejsca na śledztwo i poznawanie tła przygody. Jeśli Swoich graczy uczyniłeś ochroniarzami Ashleya, może to być akurat najdogodniejszy sposób na poprowadzenie całości, ale jednocześnie – najuboższy.

Otóż wystarczy, że wprowadzisz założenie, iż Ashley nie może opuścić miasta, nawet gdyby chciał – odbyć się ma np. ważna transakcja, przy której musi być obecny. Graczy czeka więc opiekowanie się jego zasiedziałym tyłkiem, wezmą udział w spotkaniu np. w porcie (ciemna noc, nieznanzi ludzie, nerwowa atmosfera... Czy zabójca czai się gdzieś w mroku?), a wkrótce po transakcji dojdzie do ataku Tigera – właśnie wtedy, kiedy gracze pomyślą, że tej nocy już nic się nie stanie.

WERSJA 2: PRAWDZIWA GRA FABULARNA

Raz jeszcze powtarzam, że najlepiej będzie, gdy gracze zostaną w jakiś sposób związani z rodziną Klaveerów. Wtedy ich głównym

zadaniem stanie się odnalezienie profesora, czego mogą dokonać na kilka sposobów. Poniżej opisuję niektóre z możliwości – gracze mogą, ale nie muszą wykorzystać którąś z nich. Jeśli nie wpadną na żaden z poniższych pomysłów, będziesz zmuszony zagonić ich do doków siłą, a potem niech myślą, po kiego diabła to zrobiliś...

* Profesor Klaveer opowiadał żonie o tajemniczym człowieku i niezwykle rozmowie w firmie. O rzucanych przypadkowo słowach, o nazwisku zwolnionego przed laty Augustina i o prośbie o pomoc w bliżej nieokreślonym przedsięwzięciu. Profesor wspominał też o wrażeniu, jakie odniósł: jego rozmówca był niezwykle spięty i nerwowy, a bardzo mu zależało na natychmiastowej pomocy... Słowa te pani Klaveer może powtórzyć bohaterom podczas ich wizyty w szpitalu.

* Mac rozmawiał z prof. Klaveerem w holu firmy Ercountners. Jeśli gracze pójdą do biura ochrony i przekonają siedzących tam pracowników o szlachetności swych zamiarów (he, he, he...), być może dostaną w swe łapki dysk z nagraniem rozmowy (ewentualnie mogą go zdobyć od policji, jeśli mają doświadczenia). W tym momencie poznają twarz tajemniczego człowieka, jednego z podejrzanych. Jest to dobry trop, miejmy jednak nadzieję, że gracze nie zapomną, iż przede wszystkim mają odnaleźć profesora, nie zaś zgłębiać historię nieznanego. W każdym bądź razie, o Macu Bessirengerze dowiedzieć się mogą następujących rzeczy: ukończył dość dobrą szkołę, był karany za nielegalny netrunning, podejrzany jest o udział w kilku sieciowych przekrętach, posądzano go o konsekwencje z Robertem Ashleyem, szefem zorganizowanej grupy przestępczej. Żona Maca zginęła w wypadku 7 lat temu, a znalezione niedawno w okolicach Nowego Orleanu zwłoki najprawdopodobniej należą do jego dziesięcioletniego syna. Miejsce pobytu samego Maca nie jest nikomu znane.

* Szukając nowinek na temat olbrzymiej bestii terroryzującej ludzi, gracze mogą usłyszeć o jej ataku na Roberta Ashleya, z którego na nieszczęście ów uszedł z życiem.

* Węsząc wokół nazwiska Augustin, dowiedzą się, że był przyjacielem Damiana Klaveera i genialnym konstruktorem zajmującym się opracowywaniem cybernetycznych kotów. Usłyszą też o pożarze, zwolnieniu profesora z pracy, a być może także i o jego związaniu się z Ashleyem (tej wiadomości nie usłyszą oczywiście ot tak, na ulicy).

* Jeśli sami nie postanowią skontaktować się z Ashleyem, być może zrobi to on, jeśli będą dość głośno rozmawiali o poszukiwaniach metalowego kociaka. Pamiętaj jednakże, iż cała przygoda nie trwa zbyt długo i jeśli gracze sami nie będą dążyć do spotkania, raczej nie powinni zetknąć się z Ashleyem. Gdy już jednak do spotkania dojdzie, Ashley dużo nie powie; napuści za to graczy na Maca, opowiadając o szalonym netrunnerze, który wraz ze swoimi kompanami terroryzuje takiego praworządnego obywatela, jakim on – Ashley – jest. Stwierdzi ponadto, że prawdopodobnie Mac zabije prof. Klaveera zaraz po tym, jak ten wypełni jego żądania (Ashley nie będzie zatajał informacji, że tygrys Maca wyglądał na niezbyt sprawnego).

* Przez dwa dni – począwszy od świtu tego samego dnia, w którym Klaveer został porwany – do jednego z magazynów szły olbrzymie ilości prądu. Mac, zaślepiony obsesją, obciążył wprawdzie konto kogoś innego, zapomniał jednakże zamaskować miejsca docelowego wysyłanej energii. Jest to chyba najszybszy i najprostszy sposób na odnalezienie Maca, dla utrudnienia lepiej więc umiejscowić drugą fabrykę dokładnie po przeciwnej stronie miasta, w której małolaty założyły piracką stację telewizyjną i również ciągną niesamowite ilości prądu. Gdy bohaterowie tam się pojawią... Cóż, małolaty są dość bojowo nastawione. Jednak gdy tylko zobaczą, że bohaterowie to nie strachliwi frajerzy – poddadzą się. Nikt nie chce zginąć dla kilku kradzionych telewizorów... Co mają? Proce, łańcuchy i noże, ale kilka pistoletów też się może znaleźć.

* Do samego magazynu dotrzeć można na cztery sposoby: czytając wcześniej potajemnie ten tekst i udając geniusza, idąc tropem pochłanianej w zbyt dużych ilościach energii (miejmy nadzieję, że bohaterowie najpierw odwiedzą małolaty, zakładając, iż

opuszczona fabryka maszyn przemysłowych jest dużo lepszym miejscem na składanie tygrysa – nie wiedzą przecież, że Mac część aparatury przywiózł ze sobą, dowiadując się o kupującym dziwne części facecie (trop raczej kiepski, chociaż będą mieli namacalny dowód, iż Mac rzeczywiście Tigera składa do kupy) lub pozostając w towarzystwie Roberta Ashleya tak długo, aż Tiger zaatakuję i podążając śladem zwierzęcia do jego pana.

* Mac zabije każdego, kto stanie na drodze do jego zemsty, natomiast po jej dokonaniu będzie mu już na prawdę wszystko jedno – wróci do magazynu, uwolni profesora i strzeli sobie w łeb. Ale wyjeżdżając do Ashleya, zamknie Klaveera w małej piwniczce, loszku niemalże. Jeśli więc Mac zginie i bohaterowie nie odnajdą zaginionego w ciągu 5-7 godzin od czasu jego zamknięcia, profesor się udusi.

* Dla lubiących komplikacje: jakiś inny, pomniejszy gang, może mieć chrapkę na cybernetycznego zabójcę, który szybko stał się sławny w podziemnym światku. Zaczają się więc w pobliżu Ashleya i, być może, rozwał jakiś genialny plan naszych kochanych graczy kilkoma dekagramami ołowiu...

Tyle w kwestii samej przygody. Wiem, że główna jej część to garść pomysłów, które musisz teraz jakoś rozplanować, ale to daje Ci naprawdę duże możliwości. Jesteś przygotowany na wybryki graczy, nie musisz ich pchać wyznaczoną ścieżką. Jeżeli utkną – wykorzystaj Ashleya lub panią Klaveer, by „popchnąć” ich dalej. Jeśli chcesz więcej akcji – utrudnij zdobywanie wiadomości, wprowadź wspomniany wyżej konkurencyjny gang, przyspiesz całą fabułę. Jeżeli twoim graczom opornie idzie zbieranie informacji, zwolnij trochę, daj im jeszcze jeden dzień... Ale nie więcej – po tym czasie Ashley po prostu musi odnaleźć Maca, a wtedy zabije i jego, i profesora, stając się posiadaczem Tigera. Niezbyt przyjemna dla graczy wizja, szczególnie, jeśli zdołają mu się wcześniej narazić. I pamiętaj – tutaj nie ma postaci do końca negatywnych lub pozytywnych; jedynymi niewiniątkami są chyba państwo Klaveer, ale nosząc takie nazwisko musieli chyba spodziewać się kłopotów, nieprawdaż?

Mac nie jest zły – on jest po prostu wściekle zrozpaczony. Nie zawaha się przed usunięciem „przeszkód z drogi”, ale pomyśli czterzy razy, zanim zabije kogoś ze sprawą niezwiązanego.

DODATEK

Jak zapewne zauważyłeś, nigdzie dotąd nie było współczynników bohaterów niezależnych. I nie będzie, gdyż nie są według mnie potrzebne. Jeśli będziesz potrzebował jakiejś postaci, obdarz ją współczynnikami standardowymi dla danej profesji, ewentualnie lekko je modyfikując. Tu chodzi o przygodę, o jej przedstawienie, a nie „przeturlanie”. Natomiast opisy najważniejszych miejsc i postaci zamieszczam poniżej.

TIGER

Wytwór niezwykle zaawansowanej technologii XXI wieku. Wzorowany na organicznych tygrysach i kotach w ogóle, idealnie kopiuje ich ruchy. Szkielet i obudowę wykonano ze stopów metali, niezwykle lekkich i wytrzymałych zarazem (to już pomalutku standard, jeśli chodzi o zaawansowane technologie cybernetyczne), „do środka” zaś wsadzono masę przydatnych rzeczy. Całość przypomina trochę budowę cyberkończyn dla ludzi: stopy metalu, połączone wytrzymałymi, lecz wystarczająco elastycznymi złączami, miejscami zaś widać kable biegnące wewnątrz np. kończyn. Nie ma za to żadnych światełek, diod i kontrolerek – to jest maszyna, a nie zabawka.

Zasilany dwoma potężnymi bateriami, Tiger jest dużo silniejszy od swych organicznych „kuzynów”, a dzięki tej sile – niemal równie jak i one zwinny.

Wyciszacz pozwala mu poruszać się wprawdzie dużo głośniejsz niż skradający się kot, ale nadal wystarczająco cicho, by mógł się podkraść do człowieka niezauważony. Gorzej natomiast z podłożem – ważąca niemal 300 kilogramów maszyna raczej nie przesłabie niezauważona po drewnianym moście...

Tiger sterowany jest zdalnie, przez człowieka podłączonego do sieci; kamery zapewniają doskonałą wizję (mają opcje IR, termo i zoom), cyberradio – dźwięk, a kilkanaście czujników umieszczonych wewnątrz stalowego cielska pozwala na dokładną analizę otoczenia, włącznie z jego wilgotnością i temperaturą. Musicie jednak przyznać, iż jest to dosyć drogi termometr...

Jedyną bronią, jaka została Tigerowi zamontowana, są wysuwane adamantytowe pazury i (zamocowany tym razem na stałe) pysk pełen zębów. Gdyby wpadł on w niepowołane ręce, bez trudu można sobie wyobrazić, jak wkracza na ulicę uzbrojony dodatkowo w chowane karabinki czy mini-rakiety... A przy jego możliwościach, stałby się naprawdę potężną bronią.

Oczywiście, powyższy opis dotyczy wersji w pełni sprawnej. Dla uszkodzonego niektóre parametry mogą wyglądać znacznie gorzej, ale gracze raczej takim go nie spotkają.

ROBERT ASHLEY

Niekwestionowany szef niedużej, aczkolwiek prężnej organizacji przestępczej. Handluje bronią i kradzionymi częściami, ale – jak widać – skorzysta z każdej nadarzającej się okazji na zwiększenie władzy. Na jego usługach jest kilku ochroniarzy, kilkunastu ludzi pracujących zazwyczaj „w terenie” i kilkadziesiąt osób rozpraszających po całym mieście, pomagających mu czasami nawet wbrew swojej woli.

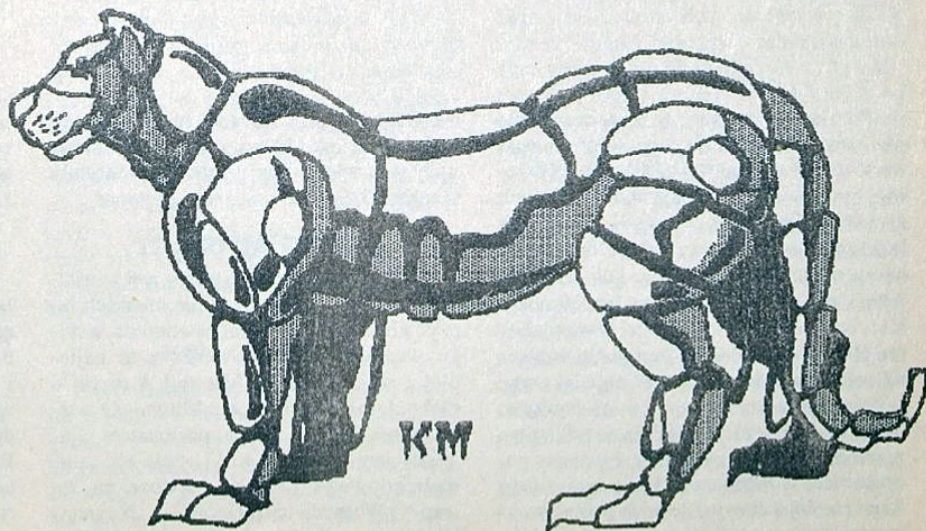
Jest niewysokim mężczyzną o zwalistej sylwetce i nadwyzkach tuszyczku w niektórych miejscach, ale ogólnie ten czterdziestoletni mężczyzna jest nadal żwawym, pełnym energii cwaniakiem, którego domem jest ulica, a najwyższymi wartościami – forsa i władza.

Ubiera się zwykle elegancko, w garnitur i długi płaszcz, pod którym tak prosto jest ukryć nieduży pistolet maszynowy...

MAC BESSIRENGER

Uzdolniony netranner wielce kochający swoje zajęcie i poświęcający mu znaczną część życia. Od momentu śmierci żony Mac surfuje jeszcze więcej, w Sieci poszukując zapomnienia i ukojenia. Z tego powodu poświęcał trochę za mało czasu swemu synowi, którego jednakże kochał bardzo... Bardziej, niż zdawał sobie z tego sprawę. Szkoda, że uświadomił to sobie dopiero po śmierci chłopca...

Mac to mężczyzna mający około trzydziestu lat i na tyle wyglądający, chociaż jego oczy w chwili obecnej przepełnione są cierpieniem, a na twarzy stale gości wyraz znudzenia... Mac pograża się coraz to bardziej w swoim własnym, prywatnym świecie, i tylko myśli o Ashleju nie pozwalają mu pogрузić się w nim na stałe. Fizycznie



PRZYGODA

nie przedstawia sobą nic imponującego – ot, zwykły mężczyzna pracujący za biurkiem, trenujący od świtu na siłowni... Ale nie zapominajmy, jakiej siły potrafi dodawać desperacja.

PAŃSTWO KLAVEER

On – niewysoki, łysiejący mężczyzna z kocią bródką, cierpiący na niedowład lewej nogi, ona – korpulentna kobieta około czterdziestki, wesoła i ufna, poszukująca oznak dobra wśród ludzi i stale wierząca, że je znajduje...

Są razem od lat kilkunastu, znają się i wciąż kochają, chociaż w chwili obecnej ich związek bardziej opiera się na przyjaźni i zaufaniu, niż na tzw. szczeniackiej miłości. Mieszkają w niedużym domku na obrzeżach miasta, mają nawet kilka metrów ogródka i starodawny płot z furtką, która kosztowała ich fortunę. Żyją tam sobie szczęśliwie, a właściwie żyli, bo po szoku, jakiego doznają w ciągu tych kilku dni, nie już nie będzie dla nich takie same.

MAGAZYN MACA

Czyli budynek, w którym Mac urządził sobie bazę operacyjną, do którego pozwoził sprzęt i w którym przetrzymuje Tigera oraz profesora Klaveera.

Jest to jeden z kilkunastu lub kilkudziesięciu budynków tego typu, stojących w pobliżu doków; prostokątny, niewysoki, w przeważającej części zrobiony z cienkiej blachy. Posiada małe lufki, nie

ma okien jako takich, ma za to dwa wyjścia na dach – z tym, że od dachu do podłogi jest ok. 8 metrów, a „rusztowanie”, po którym można by zejść, nie było konserwowane od dawna. Używać tylko na własną odpowiedzialność!

KONIEC

Tak, to już wszystko. Przygoda oferuje naprawdę duże możliwości, zostawia też sporo miejsca na własne pomysły. Zmień ją tak, by spełniała Twoje oczekiwania (stąd właśnie taki a nie inny sposób opisu – luźne pomysły łatwiej przekształcić niż zrobić dziesięć drobnych kroczków prowadzących w kierunku światła na końcu tunelu...), by podobała się Twoim graczom – w końcu, to Ty ich znasz, a nie ja. I nie przesadzaj z Tigerem – może on być naprawdę groźną bronią, więc lepiej, by nie wpadł w ręce bohaterów...

Ach tak, i sprawa pieniędzy: jak zauważyłeś zapewne, przygoda nie opiera się na założeniu, iż ktoś bohaterów wynajmuje, nie ma też np. nagrody czy czegoś takiego... Ale cóż, czy tylko dla pieniędzy gracie? Raz chyba postaci mogą nie zarobić tych kilkuset tysięcy dolarów... A jak będą sprytni – to i tak znajdą sposób na zdobycie forsy (sprzedaż aparatury z magazynu, umowa z Ashleyem... cokolwiek).

Do następnego razu.



Na początku usprawiedliwić muszę pewien fakt: otóż oburzaliście się w listach, że poprzednia przygoda Kuby była „kopią” jednego z odcinków emitowanej niegdyś w TV „Strefy Mroku” – przyznać tu muszę, że rozmawiałem z Kubą przed publikacją onej przygody i zgodziłem się na jej prezentację, świadom jej głębokiej inspiracji. W żaden sposób nie można jednak zgodzić się ze stwierdzeniem, że jest ona kopią – korzysta jedynie z głównych wątków. Z drugiej zaś strony przyznać musicie, że przygoda jest ciekawa i fajnie się w nią gra – to było kryterium, które brałem pod uwagę kwalifikując ów scenariusz. Cóż... wszystkich urażonych Serdecznie Przepraszam.

A tym razem podążamy krok w krok za Scully i Mulderem. Przygódka jest luźną wariacją na temat „Archiwum X” i typową przygodą non-Mythos – dla wszystkich znudzonych powtorami, a łaknących wątku sensacyjnego. Wiem, że takiego odpoczynku Wam potrzeba. Bawcie się zatem dobrze.

Miłosz

Jakub T. Janicki

Ilustracje: Tomasz Łaz

TOWARZYSTWO

Motto:

„Although we may not be alone in the universe, in our own separate ways on this planet we are all alone“.

Jose Chung

„Jose Chung’s <From Outer Space>“

„The X-Files“, seria 3

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla **Zewu Cthulhu** w jego współczesnej wersji (a więc Cthulhu 1990). Jak to drzewiej bywało, łączy w sobie wątki z różnych zjawisk kulturowych – tym razem jest to lekki pastisz „Z archiwum X” z dodatkiem naszych ulubionych Mitów. Dla odmiany jednak nie jest to zamknięta, fabularna całość, a raczej szkic sposobu na wprowadzenie Badaczy w większą kampanię, mającą na celu rozwikłanie zagadki największego i najgenialniejszego spisku na świecie. W poniższym tekście znajdziecie tylko plan pierwszej sesji, obmyślenie całej reszty pozostawiam Strażnikowi. Może być z tego kupa niezłej zabawy. I jeszcze jedna uwaga organizacyjna: otóż dobrze by było, gdyby

tak Badacze jak i Strażnik łapali przynajmniej częściowo klimaty X-ów. Proponuję mały test: wiesz, skąd pochodzą śródtytuły w tekście? Jeśli tak, możecie zaczynać.

YOUNG AT HEART

Skład naszej dzielnej ekipy jest właściwie obojętny. Tym razem nie musi ich łączyć klasa społeczna ani zawodowa, a tylko wspólne zainteresowania, i to najlepiej... nie związane z Mitami! A raczej – niekoniecznie związane z Mitami. O wiele lepsza byłaby grupa pasjonatów zjawisk paranormalnych i tropicieli „ponadprzestrzennego” spisku, stworzona na wzór „Wolnych Strzelców” z Naszego Ulubionego Serialu. Albo na przykład

grupa pracowników uniwersyteckich, zajmujących się ufologią poniekąd zawodowo. Reasumując: poza małym kosmo-bizkiem pełna dowolność.

LITTLE GREEN MEN

Bardzo ważne są okoliczności, w jakich Badacze po raz pierwszy naocznie przekonają się o istnieniu „średnich szarych ludzi” (albowiem nie są one zielone i wcale nie takie małe). Mniej natomiast ważne są wydarzenia, które doprowadzą do tego spotkania. Być może przypadkiem Badacze znaleźli się na drodze międzystanowej z Nowego Jorku do Tennessee, akurat w pobliżu miejsca lądowania UFO i postoju samochodu agenta federalnego



ONE BREATH

W kilka dni po opisanym fackie do drzwi Badaczy za puka (odwiedzając wszystkich po kolei) ubrany w szary prochowiec młody mężczyzna z kilkudniowym zarostem i papierosem w kąciu ust. Przedstawi się jako agent federalny Tolstoy i na udokumentowanie tożsamości machnie swoją (jak najbardziej prawdziwą i w porządku) legitymacją. Każdemu z Poszukiwaczy zada ten sam zestaw pytań: co wiedzą o zniknięciu agenta Coleridge'a? Co robili w nocy z tego na tamtego? Z kim wtedy przebywali? Czy agent Coleridge kiedykolwiek się z nimi kontaktował?

Odwiedziny będą zaskakujące, więc dobrze by było, gdy-

by bohaterowie nie mieli czasu na uzgodnienie wspólnej wersji, a przynajmniej musieli się natrudzić, by ją uzgodnić. Do wiadomości Strażnika mogą właściwie podać, że odpowiedzi Badaczy nie będą miały żadnego wpływu na rozwój przygody. Co jednak szkodzi ich ciutkę postresować? Najważniejsze, by wszyscy po tej rozmowie odnieśli wrażenie, że są podejrzewani o porwanie, a i pewnie o morderstwo agenta, i że ich aresztowanie to tylko kwestia czasu. Miła perspektywa? To jeszcze nie koniec.

Mniej więcej w czasie odwiedzin agenta Tolstoy'a, Poszukiwacze powinni zacząć się zastanawiać nad własną rolą w tej całej sytuacji. Im szybciej zrozumieją, że poza nimi nie ma żadnych świadków lądowania i że ich alibi, w obliczu faktu, gdzie rzeczywiście spędzili ów feralny wieczór, jest bardzo wątpliwe, tym lepiej. Gdy już zaczną wymyślać skomplikowane plany i po raz pierwszy przyjdzie im na myśl pytanie, skąd u licha FBI dowiedziało się o nich, skoro nikt poza agentem Coleridge'em nie miał prawa ich widzieć, wtedy pojawią się Mężczyźni w Czerni.

MIRACLE MEN

Chyba każdy słyszał o tej ponurej instytucji, jednej z najstraszniejszych „urban legends”. Pojawiają się nienaturalnie szybko, przedstawiają jako agenci jakiejś nieistniejącej instytucji, właściwie nie można ich zapamiętać, a po ich odwiedzinach w pamięci nieszczęsnych delikwentów po-

zostają tylko dwa fakty: „oni byli ubrani na czarno” i „nie widziałem nigdy żadnych kosmitów”. Tak jest i tym razem, goście robią wrażenie kogoś „nie z tej bajki”, mówią krótko i w zasadzie nie na temat, a mimo to są bardzo wymowni. Badacze dobrze wiedzą, o co chodzi tajniakom, może nawet rodzi się w nich uczucie buntu. Nic z tego – do momentu, gdy z piskiem opon odjedzie wielki czarny samochód – są jak sparaliżowani.

Czarni znikną błyskawicznie i pozostanie po nich tylko niewyraźna i może nawet nie do końca wypowiedziana groźba. Najwyższy czas, by bohaterowie zaczęli się bać.

TEMPUS FUGIT

Teraz, gdy już uświadomią sobie powagę sytuacji, na pewno zechcą podjąć jakieś działania zmierzające do wyjaśnienia sprawy. Możesz im, Strażniku, podrzucić kilka fałszywych tropów, wszystko pozostaje w Twojej gestii. Jedyny dobry trop prowadzi do mieszkania agenta Coleridge'a, a konkretnie do podwójnego dna drugiej szuflady od góry po prawej stronie wielkiego, georgiańskiego biurka. Tam właśnie Badacze znaleźć mogą rozrysowane na milimetrowym papierze plany czegoś, co po chwili analizy przypomni im... statek, którym nadleciały „szaraki”. Być może agent Coleridge wiedział za dużo? Na odwrocie rysunku znajduje się napis „Gr. B.”.

Jeżeli choć jeden z Badaczy wykona udany test Spostrzegawczości, w mig zorientuje się, że od czasu odwiedzin w domu ofiary porwania ani na krok nie odstepuje ich agent Tolstoy. Jeżeli komuś ten rzut procentowy wyjdzie w skali 01-10, zorientuje się, że także Tolstoy ciągnie za sobą ogon. Jego tropem podąża niski, gruby mężczyzna o włoskiej urodzie i cienkim jak zapalka wąsiku.

Teraz nadeszła pora, by wyjawić pełną treść planu. Oczywiście, wyjawić ją Tobie, Strażniku. Chłopcy niech się pomęczą. To jest męcząca przygoda. „Gr. B.” to nic innego, jak Gromit Bay, zatoka w pobliżu miasta. Zatoka portowa, pełna zakamarków, starych doków i magazynów (tę lokalizację można zmienić w zależności od miasta, w jakim toczy się rozgrywka). Jeśli sami na to nie wpadną – niech wpadnie na to trzeci czy czwarty zapytany BN.

Niestety, w dokach Badacze nic nie znajdą – jest tam tylko wiele pustych magazynów, a te, które można by posądzać o jakąś zawartość, stoją zamknięte na siedem spustów. Bez specjalistycznego sprzętu ani rusz.

Nie od dziś wiadomo jednak, że najpotężniejszą siłą w całym znanym wszechświecie jest przypadek. To on sprawi, że jeden z Badaczy dzień po odwiedzinach w zatoce rozpozna jadącego samochodem zatłoczonymi ulicami miasta kierowcę – i będzie to nie kto inny, jak jeden z Mężczyzn w Czerni. Tym razem zupełnie nie

Coleridge'a? A może, dowiedziawszy się „z dobrze poinformowanych źródeł” o ufologicznych zainteresowaniach agenta, pewnego razu po prostu na ślepo za nim wyruszyli? Dość powiedzieć, że dopisało im szczęście – mniej więcej w połowie odległości pomiędzy miastami, w środku nocy, są świadkami następującego zdarzenia: oto samochód agenta zatrzymuje się na poboczu. Coleridge wysiada, wyraźnie w celu ulżenia swej naturze. Wtem ni stąd, ni z owąd, daje się słyszeć straszliwy huk i przybyły znikąd świetlisty krąg zawisa tuż przed ffordem agenta.

Każdy, kto widział choć jeden film o porwaniu przez przybyszów z innej planety, wie, jak rozegrać tę scenę. Niewyraźne kontury „szaraków” – długorekich obcych, strumień światła, w którym znika sparaliżowany agent, błyskawiczne oddalenie się obiektu. Badacze nie mają w ogóle czasu na reakcję – nie mijają dwie minuty, gdy jest już po wszystkim. Ważne jest jednocześnie, by na wypadek pierwszego wariantu rozpoczęcia przygody BG rozpoznali w uprowadzonym agenta Coleridge'a. Przecież widzieli go nie dalej jak kilka dni temu w telewizji! Opowiadał coś o, bodajże, UFO...

Jak się zachowają badacze – doprawdy, trudno przewidzieć. Chyba nie będą aż tak głupi, by podzielić się swoją oryginalną obserwacją z lokalnymi władzami. Jeśli tak, to po prostu do pewnych wydarzeń dojdzie szybciej, niż w wypadku, gdy sprawę przemilczą. Ale co się odwlecze...

PRZYGODA

UNUSUAL SUSPECTS

przypomina swojego poprzedniego wcielenia – wygląda raczej jak podtatasyjka yuppie. Jeżeli Odkrywcy będą go śledzić, zobaczą, jak w jednym z małych sklepików spotyka się z niskim, grubym mężczyzną o urodzie Włocha i wąsiku cienkim niczym zapalka. Wyraźnie wymieniają jakieś zdjęcia czy też materiały i nie ściskając sobie rąk, odjeżdżają w przeciwnych kierunkach. Jeżeli nasi bohaterowie zdecydują się podążyć za Włochem, dotrą do wieżowca, w którym znajduje się mrowie a mrowie biur, a wśród nich agencja detektywistyczna „Luigi Pirandello i Ska.” Tam grubas pozostanie do nocy, kiedy to pojedzie do swojego domu i uda się na zasłużony odpoczynek. Lekki jest sen detektywa...

O wiele lepszym obiektem do śledzenia jest „Mężczyzna w Czerni na pół etatu”. Uda on się bowiem bezpośrednio do miejsca, którym interesują się Odkrywcy – do Gromit Bay, a tam do magazynu E 25-17. Wrota magazynu otworzą się na chwilę, wystarczająco długą, by ukryci w jakimś dogodnym miejscu Badacze zauważyli w środku... statek kosmiczny! Tylko zarys, ale to powinno wystarczyć, by już ostatecznie we wszystko zwątpili. Nie da się ukryć, że o to chodziło. Ale cóż, prawda jest gdzieś tam.

Niestety, do środka magazynu nie uda się w żaden sposób dostać. Polecam użycie jakiegoś krążącego w pobliżu magazynu patrolu, by odstraszyć Badaczy. A kiedy jeszcze będą razem, zadzwoni komórka jednego z nich. To agent Tolstoy postanowił odkryć karty. Umówi się z drużyną w jakiejś restauracyjce i rozłączy się.

Gdy Badacze dotrą na miejsce, kątem oka zauważą odjeżdżający właśnie z pobliskiego parkingu wielki, czarny samochód. Ten widok powinien natchnąć ich jak najgorszymi przeczuciami (całkiem zresztą słusznymi). Oto bowiem wewnątrz lokalu przedstawia się rzeczywiście nieprzyjemnie. Na barze, z twarzą wtuloną w ciastko cytrynowe, leży całkiem martwy agent Tolstoy. Także barman i dwóch innych kientów nie żyje. Sposób śmierci na pierwszy rzut oka wygląda zagadkowo: na ciałach nie ma żadnych ran, nie zostali też uduszeni ani otruci. Ich twarze wyglądają całkiem normalnie, wręcz błogo i tylko oczy zastygły zmarłym z jakimś dziwnym wyrazem – u każdego patrzą niewidzącym wzrokiem w lewo, pod sporym kątem w dół. W oddali słychać syrenę policyjną, więc najwyższy czas się zmywać.

Dzień później informacja o śmierci agenta Tolstoy'a z niezwykłą intensywnością obiegnie nie tylko lokalne media. Oczywiście, jako główni podejrzani przedstawieni zostaną „widziani na miejscu przestępstwa” Badacze. Tylko niech nie udają zaskoczonych. I jeszcze jedna ciekawostka: gazety i telewizja łżą najbezczelniej o „strzelaninie i ranach postrzałowych”. To powinno dać im do myślenia.

REVELATIONS

Teraz czas na Twoją inwencję, Strażniku. Może się gdzieś im na karku jakiś nadgorliwy inspektor? Może trzeba się będzie ukryć wraz z rodzinami? Kto wie? Następne wydarzenie związane bezpośrednio z przygodą będzie miało miejsce dopiero kilka dni później. A będzie to kolejny telefon – tym razem od pana Pirandello. Zdenerwowany detektyw poprosi o spotkanie

i wspomni coś o prześladowających go gangsterach. Spotkanie odbędzie się w McDonalddie w centrum miasta, w samo południe.

Pirandello ubarny będzie w wyjątkowo niegustowny fioletowy garnitur, a zdenerwowanie wykrzywi mu twarz w sposób tragikomiczny. Od razu przejdzie do rzeczy, zagryzając co jakiś czas słowa kęsami Big Maca:

– Tolstoy śledził was, ja śledziłem jego. Na zlecenie jakiegoś Towarzystwa Przyjaźni Amerykańsko-Arabskiej czy czegoś takiego. Wykonałem zlecenie, doniosłem o tym, czym się zajmuje, a potem dowiedziałem się o jego śmierci. No i o waszej domniemanej winie. Ja podejrzewam raczej Towarzystwo. Oczywiście, milczałem jak grób, wiecie, etyka zawodowa – te ostatnie kilka słów wypowie głosem nie zostawiającym cienia wątpliwości co do prawdziwego odczytania tej „etyki” jako „tchórzostwa” – Ale wczoraj skontaktowali się ze mną i umówili na spotkanie w dokach przy Gromit Bay. Na dziś o dziewiątej wieczór. Chyba wiem po co, więc za godzinę lecę na Hawaje. Ale myślałem, że was to zainteresuje. Czego chce za przysługę, zapewne spytacie? Niczego, ot kilkaset dolarów, według potrzeb, a nie zastług...

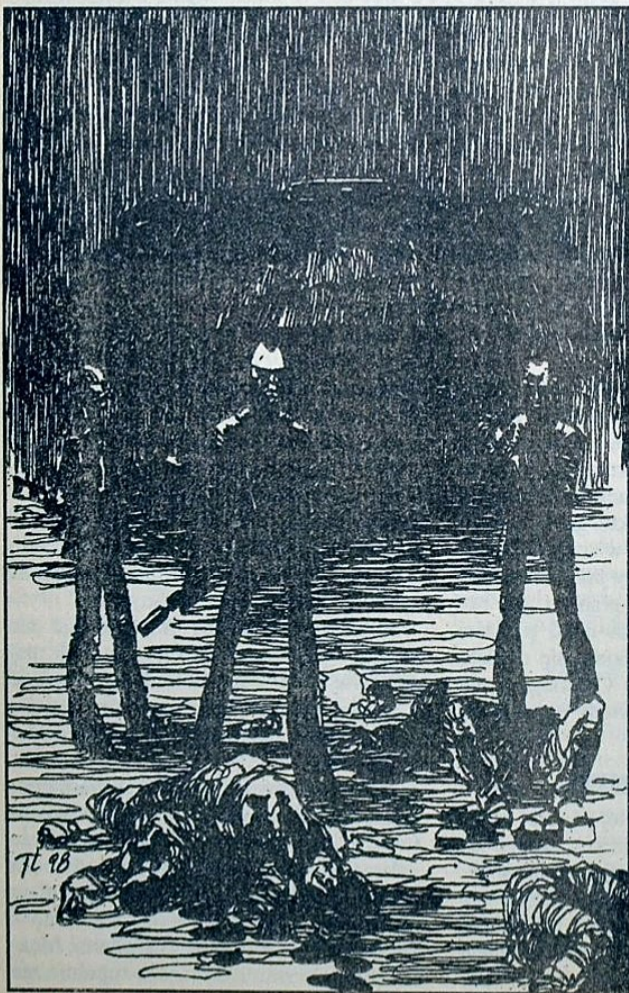
Otrzymałszy wynagrodzenie, detektyw szybko zniknie. Badaczom warto zasugerować, że może być to jedyna szansa spotkania z tajemnymi prześladowcami ich i FBI. Z Towarzystwem Przyjaźni Amerykańsko-Arabskiej.

GROTESQUE

Gdy dotrą do doków (oczywiście pod numer E 25-17) około godziny dwudziestej pierwszej, będą świadkami zaiste interesujących wydarzeń. Ważne jednak, by wcześniej w samochodzie wysłuchali wiadomości radiowych – obok doniesień o katastrofie samolotu relacji Nowy Jork-Honolulu znajdzie się tam, opowiedziana nieco ironicznym tonem, sensacja na temat kolejnego w ostatnich tygodniach pojawienia się Niezidentyfikowanego Obiektu Latającego w okolicach miasta.

No i w opuszczonych dokach, w pobliżu magazynu E 25-17, Odkrywcy faktycznie zobaczą statek kosmiczny, taki sam jak ostatnio i jak na planach Coleridge'a. I znowu opanuje ich to dziwne uczucie niemocy i przerażenia, przynajmniej do chwili, gdy pojawiający się na ziemi „szaracy” nie zaczną obmacywać się nerwowo w poszukiwaniu... zamków błyskawicznych!

Znalazłszy je, bardzo zwinnie zrzucą z siebie niewygodne kombinezony, okazując się tylko grupką niewysokich mężczyzn. Klnąc, zapalą papierosy i wyciągną butelki piwa. Ze środka hangaru natychmiast wyjdzie kilku ludzi, wśród których zauważyć można znajomego Mężczyznę w Czerni. Podejdą do przebierańców, porozmawiają z nimi chwilę, wręczą po zwitku banknotów, a w momencie gdy ci się od-



PRZYGODA

GENDERBENDER

wrócą, rozpoczną bezlitosną kanonadę w plecy fałszywych przybyszów.

W ogniu wystrzałów zauważa Badaczy. Zabiwszy nieszczęsnych komedianów, bez cienia emocji przeładują pistolety...

SHADOWS

I oto nadszedł pierwszy i jedyny tak naprawdę w tej przygodzie moment na męską decyzję graczy. Jeżeli uciekną lub wycofają się, następnym razem, gdy zdecydują się odwiedzić magazyn, będzie on całkiem pusty, a po pojeździe i ludziach nie zostanie nawet jeden ślad. W tym przypadku dalsze perypetie Badaczy pozostawiam do opracowania Strażnikowi, któremu łaskawej pamięci polecam fakt, że zadarli oni z potężnym przeciwnikiem. O tym zresztą poniżej.

Jeśli jednak zdecydują się wkroczyć do akcji, nie będzie łatwo. Przeciwnicy są doskonale wyszkoleni i nie boją się narażać własnego życia. Nie powiedzą też nic, nawet w obliczu najstraszliwszych męczarni. Gdy Badaczom uda się ich wyeliminować (czyli, w praktyce, zabić), oczom ich ukaże się otwarte wnętrze magazynu, a w nim wspomniany już wielokrotnie pojazd.

I teraz bardzo ważna uwaga. Jeśli Odkrywczy zdecydują się zawiadomić policję, zjawiają się błyskawicznie cztery radiowozy. Jeśli nie zawiadomią władz, mają dokładnie dziesięć minut na przeszukanie magazynu – po dziesięciu minutach gliny zjawiają się same. W tym czasie mogą znaleźć właściwie tylko dwie rzeczy – papier listowy Towarzystwa z nadrukowanym adresem w Baltimore (trop na przyszłość) oraz dziwną, czarną skrzynkę, której opis znajduje się w dalszej części tekstu.

Policjanci cierpliwie wysłuchają ich wersji wydarzeń (jakakolwiek by ona nie była), a następnie przekazują ich nadinspektorowi Browningowi. Ten dość wysoki, starszy Murzyn, o którym, jeśli interesują się relacjami rząd-UFO, musieli już słyszeć jako o wytrawnym tropicielu wydarzeń tego typu, poczęstuje już na komisariacie Badaczy kawą, obejrzy dokładnie ich kartoteki i następnie, na oczach bohaterów, podrze je na strzępy. Spójrz w jakiś punkt za ich plecami, ciężko westchnie i powie tylko kilka zdań, brzmiących mniej więcej:

– Nie ufajcie nikomu. Nie ufajcie sobie nawzajem, nie ufajcie nawet samym sobie. Nie ufajcie też mnie. W każdym razie – przestańcie mi ufać dokładnie godzinę po opuszczeniu posterunku. Do tego czasu musicie być daleko. Bardzo daleko, bo nie mogę im nie powiedzieć, że miałem was w rękach. Oni i tak by się dowiedzieli, a pewnie już wiedzą. Zapomnijcie o tym, co widzieliście, zapomnijcie o mnie, o Tolstoy'u, o Pirandello. To się nigdy nie wydarzyło. To tylko pieprzony balon meteorologiczny – zakończy w niezbyt zrozumiały sposób Browning i natychmiast nakazuje zwolnić Odkrywców.

Teraz muszą zniknąć.

Znalezione urządzenie to mała, podłużna czarna skrzynka bez widocznych przycisków, ale za to z ciekłokrystalicznym ekranikiem, rozpoznającym ciepłotę otoczenia. Gdy namierzy się nim jakąś osobę (lub osobę), zaczyna się one zachowywać tak, jak można to zaobserwować u „klientów” Mężczyzn w Czerni lub u świadków lądowania – brak pewności co do prawdziwości spotkania, zero możliwości reakcji. Jednocześnie zbyt długie „przelatowanie” skończyć się może śmiercią namierzonego, którego to zgonu przyczyną jest absolutnie niestwierdzalna, a jedynym właściwie objawem dziwaczna pozycja gałek ocznych ofiary.

Pochodzenie urządzenia jest niemożliwe do zidentyfikowania, a jako artefakt może się ono bardzo przydać Badaczom, szczególnie podczas rozgrywania tej kampanii. Pamiętaj jednak o wiążącym się z tym ryzykiem namierzenia przez dotychczasowych właścicieli oraz nie zbadanych skutkach ubocznych, jakich doznaje użytkownik, a nawet tylko właściciel. Generalnie, fajna i zapewne często używana przez ludzi Towarzystwa zabawka o bardzo wątpliwym rodowodzie.

EPILOG I

Komisarz Browning popełnił samobójstwo dwa dni później, zamordowawszy uprzednio żonę i troje dzieci. Miał za sobą 16 lat wzorowej służby.

EPILOG II

Dziwi Cię, że to już koniec, Strażniku? To jak z dobrym serialem – niby coś wyjaśniliśmy, a naprawdę nadal nic nie wiadomo. Niestety, ograniczone ramy MiM-a nie pozwalają na zamieszczenie długasnej przygody w odcinkach, tak więc teraz nastąpi coś w rodzaju streszczenia – tyle że nie poprzedniego odcinka, a następnych.

Towarzystwo to organizacja o złożonej strukturze. Najmniej wtajemniczeni są członkowie w rodzaju tych, z którymi przyszło się tym razem spotkać Badaczom. Cieszy ich zabawa w „teorię spisku”, znają i kontrolują motyw z fałszywymi kosmitami, ale nie wiedzą, czemu on służy. Drugi poziom wtajemniczenia to członkowie polityczni. Ci orientują się już trochę w potęgach Towarzystwa i szczerze wierzą, że jego celem jest objęcie władzy na świecie. Podziwianie się pod kosmitów interpretują dość realistycznie: jako próbę odwrócenia uwagi władz od działalności Towarzystwa.

Ostatni stopień to Wtajemniczeni. Jest ich tylko kilku i właściwie mogą ich tutaj wymienić po nazwisku: Fitzgerald, De Quincey, Seymour. Nic Ci te nazwiska nie mówią, Strażniku? Wymyślenie dokładniejszych biografii tych postaci pozostawiam Tobie. Pamiętaj jednak, że są oni całkowicie poza podejrzeniami (w ogóle tylko kilka osób domyśla się podwójnego dna w Towarzystwie, takim człowiekiem byli

m.in. agent Coleridge i nadinspektor Browning) i zajmują esponowane stanowiska – w rządzie i w najważniejszych państwowych agencjach.

A jaką to straszną prawdę ukrywają? To przecież jest już chyba oczywiste – prawdę o Mitach. Prawdę o zbliżającym się nadejściu Wielkich Przedwiecznych, o nadchodzącym tysiącleciu dominacji chaotycznych, kosmicznych sił. Odwracają od towarzyszących temu zjawisk uwagę massmediów, gawiedzi oraz tajnych służb, właśnie poprzez fingowanie fałszywego zagrożenia z kosmosu. Są niebezpieczni, bezlitośni i naprawdę, naprawdę skuteczni. Skoro Badacze raz zadrą z Towarzystwem, będą musieli dotrzeć aż na wierzchołek i ujawnić jego prawdziwe motywy, bo w innym przypadku już nigdy nie odzyskają spokoju. Tylko tych kilku szefów to kultysty, ale za to kultysty przebiegli, bajecznie bogaci i wyposażeni w sprzęt, o jakim nie śniło się zapewne żadnemu z Badaczy.

I to jest właśnie oś kampanii, której klimatu chciałem dać Wam przedsmak w tej krótkiej, wprowadzającej przygodzie. Mam nadzieję, że złapiecie Cthulhu-fajlowego bakcyła.

SKLEP DRAGO

oferuje

GRY
FABULARNE
KARCIE
FIGURKI

oferuje

PUZZLE
I GRY
EDUKACYJNE

„PAPROTKI CENTRUM”
ul. Nadbystrzycka 20 1 piętro
LUBLIN
tel. 442 54 64

z tym ogłoszeniem 5% rabatu

ZEW CTHULHU

Mikołaj

Ilustracje:

Jarosław

Musiak

SKRÓT DO R'LYEH

Witam wszystkich Cthulhuralnych Czytelników na łamach kolejnego odcinka najlepszego cyklu artykułów MiM-a (vide wyniki wielkiej ankiety w zeszłym miesiącu). Dziękuję Serdecznie wszystkim ankierom, którzy przystali na odpowiedź, a zwłaszcza tym, którzy zaufali i polubili mnie. Przyjacielski uścisk macki – przy najbliższej okazji.

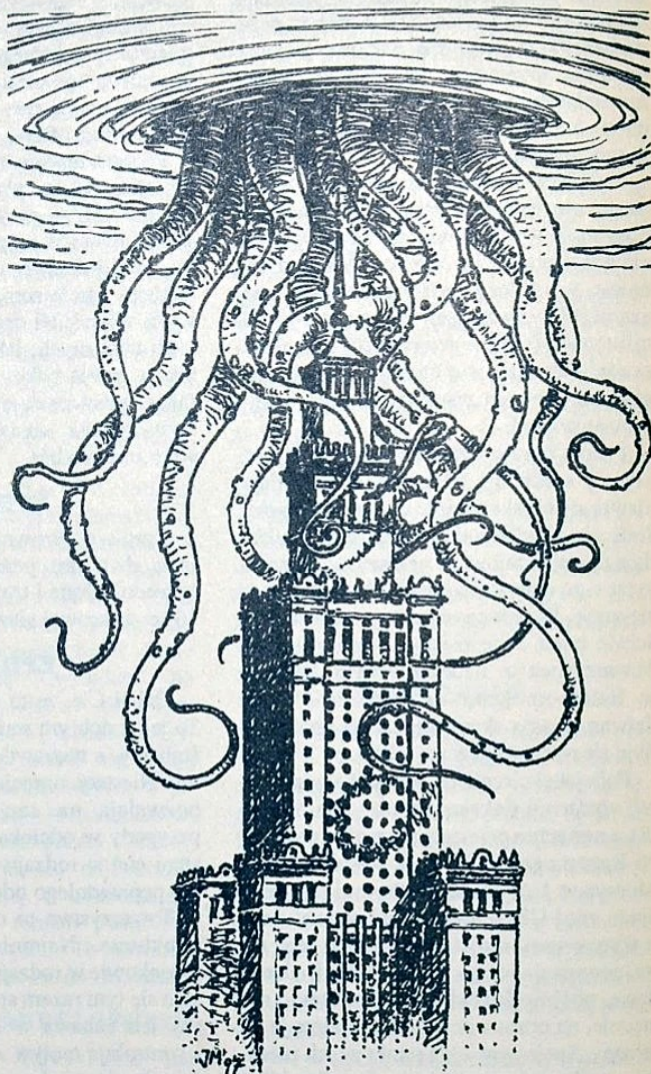
Tak znowu wyszło, że w zeszłym miesiącu wolałem puścić rodzynkę sezonu (przygodę o krzyżach oświęcimskich) zamiast „Skrótu...” Nic to, lecimy dalej w tym miesiącu.

Aha, miałem jeszcze opowiedzieć o nowym Cthulhu! Czyli kroi się „Skrót...” w starym, dobrym stylu – z Cthulhowymi Wiadomościami na „dzień dobry”.

MODELY ZNAD WISŁY...

No właśnie. Otóż zaledwie kilka tygodni temu ukazała się w USA nowa edycja Zewu Cthulhu. Dotychczasowa, obowiązująca na świecie (w tym u nas) wersja, bazowała na Cthulhu 5.1. Teraz wyszła edycja 5.5. Już na pierwszy rzut oka widać, że podstawowa cyferka nie zmieniła się, *de facto* zatem nie można mówić o zmianie edycji, a raczej o zmianie wersji piątej edycji. I rzeczywiście. Pozostało sporo dawnego tekstu, nie mniej uległo zmianie kilka kluczowych dla samego systemu elementów. Zmienił się układ podręcznika i opracowanie graficzne. Dodano kilkanaście nowych rozdziałów, które gracze amerykańscy znać mogli z różnego rodzaju dodatków do Cthulhu – dla nas jest to coś zupełnie nowego (m.in. spory rozdział o poczytalności). Są także teksty zupełnie nowe – np. czary albo rozdział poświęcony Technologii Obcych, (hmmmm... Men in Black?). Z drugiej strony kilka rzeczy zmieniono (statystyki potworów, zasady magii i umiejętności) albo wręcz usunięto (np. dwa monstra z bestiariusza, m.in. naszego ukochanego Króla w Żółci). Tyle w telegraficznym skrócie. Reasumując: podstawka jest teraz jakby pełniejsza, zawiera kilka rozdziałów, które zdecydowanie ułatwią wszystkim prowadzenie sesji, uprzyjemnią wspomnianą czynność i uatrakcyjnią pogrywę. Wiem, że na końcu języków macie pytanie: czy trzeba mieć Zew Cthulhu 5.5, żeby dalej prowadzić cthulhowe sesje? Jeśli nigdy nie korzystałeś z żadnych dodatków firmowych – pewnie nie. Jeśli jednak chcesz wykorzystać trochę literatury fachowej, prowadzić nie tylko swoją drużynę, ale i grać na konwentach, albo też chcesz wysłać przygody do nas celem publikacji – nowe zasady trzeba znać. Wychodzące na gwiazdkę „Maski Nyarlathotepa” już zoptymalizowaliśmy do Cthulhu 5.5. Tak na koniec dodam, że 5.5 wydamy tuż po premierze w USA, jako pierwsi w „nieanglojęzycznej” wersji. Tuż za nami będą Niemcy i Hiszpanie.

Korzystając z chwili na wiadomości parafialne, chciałbym nieśmiało przebaknąć o tym, co wydarzy się u nas latem przyszłego roku. Nie wiem czy wiecie, że wydajemy specjalny numer **Labyrintu** – tylko o Cthulhu. Z pomysłem tym wyszedłem świadom faktu, iż nie zawsze opłaca się odchudzać portfel na firmowe dodatki. To jednak będzie coś niesamowitego i jedyne w swoim rodzaju. Spędziłem sporo czasu na analizie materiałów z najlepszych zachodnich dodatków, strukturze tematycznej pisma „The Unspeakable Oath”, a także dużo rozmyślałem, co przydałoby się graczom w Polsce i owocem tego jest właśnie idea wspomnianego **Labyrintu**. Mam już pierwsze materiały, a pomysłów jeszcze kupę. Wszystkie teksty zostaną napisane przez polskich autorów i będą to naprawdę dobre teksty – odsiane i redagowane po kilka razy.



Z rodzynek, będzie np. spis wszystkich artykułów do Cthulhu, jakie ukazały się w MiM-ie, wraz z krótkim opisem. Co Wy na to?

No i przypominam o naszym internetowym miejscu spotkań. Pod adresem <http://www.mag.com.pl> znajdziecie: najświeższe informacje ze świata Cthulhu, kącik Fana (gdzie możecie przysyłać wszystkie swoje prace – opowiadania, rysunki, itd. – związane ze światem Zewu Cthulhu), a także zapowiedzi wydawnicze.

PISKI Z ZAGRANICY...

Jeśli chodzi o zagraniczne wydawnictwa, o czym zresztą dawno nie pisałem, firma Pagan Publishing (m.in. Delta Green) wydała Lovecraftowskiego Tarota z postaciami z Mitów, a także grę – uwagę – planszową „Cults Across America”, gdzie – jeszcze większa uwaga – bynajmniej nie chodzi o zwalczanie kultów. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt, że cena wspomnianej planszówki wybiega zdecydowanie poza ramy przyzwoitości. Ale cóż – chętni zawsze

się znajdują – choćby kolekcjonerzy. Poznałem ostatnio kolesia ze Stanów, który chciał odkupić wszystkie dodatki do Cthulhu po polsku, bo zbiera wszystko, co wychodzi na całym świecie. Ot, hobby. Następny numer „The Unspeakable Oath” – najlepszego nieregularnika do *Call of Cthulhu* – zapowiadany jest na wiosnę 1999, po ponadrocznej przerwie. Niezły rozrzut pisma: „ponadrocznik”.

Chaosium sprzedał licencję na grę komputerową działającą się w świecie Mitów firmie Entertainment Industry Inc. Na razie niczego jeszcze o samej grze nie wiadomo, ale ma ponoć pobić na głowę „Prisoner of Ice” i być nową jakością w dziedzinie horrorów na komputery. Panowie od „Encyclopedii Cthulhiany” gotują się do wydania kolejnego kompendium, tym razem pod tytułem „The Necronomicon Files”, która ma być publikacją paranaukową, zbierającą wszystko, co zostało powiedziane dotąd o Wielkiej Księdze Necronomicon i stawiającą problem ów w nowym świetle. Nawiasem mówiąc – wyszła też druga edycja samej Encyclopedii Cthulhiany. Chaosium Inc. wydaje także dodatek pt. *The Creature Companion*. Był już *Investigator's Companion* (wydany u nas jako Podręcznik Badacza Tajemnic) i *Keepers Companion* (u nas Księga Strażnika). Strzelam (bo samego dodatku jeszcze nie widziałem), że „Creature” zajmie się pokazaniem świata od strony Istot Mitów. Znajdą się tam pewnie ich rozszerzone charakterystyki, dane o światach, z których pochodzą, pewnie czary... cóż zobaczymy. Miejmy nadzieję, że będzie to podręcznik równie przydatny, jak cała reszta „companionów”.

Ufff... Dosyć tego. Wracajmy do tematu sprzed dwu miesięcy. Przypomnę, że mówiliśmy o tym, iż głupio się prowadzi gotowe przygody, bo trzeba się ich uczyć, i podałem, po ogólnej charakterystyce, pierwszą metodę nauki przygody: glizdę.

KĄCIK KUJONA – CIĄG DALSZY

Spośród kilku znanych mi metod konstruowania notatek o przygodzie przed sesją wybrałem jeszcze jedną. Znałem ją od dawna, jako metodę przygotowywania się do szkoły, a o możliwości wykorzystania jej w grach fabularnych uświadomił mnie artykuł „Ready-maping” w 2 numerze nie ukazującego się już (niestety) fanzinu K6.

Jak to wygląda? Otóż należy wziąć znów niepozabazgraną kartkę, najlepiej formatu A4 i na środku narysować coś, co może być symbolem danego scenariusza. Weźmy sobie zatrudnioną już na „skrótowy” etat glizdę z poprzedniego „Skrótu...” – rysujemy na środku glizdę. Teraz od tej glizdy rysujemy linie, które obrazować będą główne wątki scenariusza: każdą istotną dla przygody scenę lub BNa szkicujemy w postaci symbolicznego znaczka. Rysunki nie muszą być wcale ładne – najważniejsze, żeby były absurdalne. Dlaczego? Ano dlatego, że najlepiej się je zapamiętuje, a po wtóre trzeba dłużej pomyśleć, zanim się coś takiego wrysuje, a przez to już się zapamiętuje. Z innej beczki: nawet jak gracze podczas sesji podejrzają Wam to przez ręce, i tak nie zobaczą nic, co może im podpowiedzieć, co spotka ich dalej w przygodzie. Same plusy.

Od linii głównych wątków odchodzą linie wątków pobocznych. Przy każdym takim rozgałęzieniu powinien znajdować się rysunek ilustrujący/symbolizujący, dlaczego do rozgałęzienia scenariusza może dojść. Znowu podeprę się glizdą: scenariusz rozdzielił się w momencie, gdy Badacz nie mógł znaleźć kluczyka do szkatułki. W przypadku *ready-mapingu* rysujemy widełki, a obok nich np. przekreślony kluczyk – wiadomo już, że go brak. Dalej Badacz albo otwierali na siłę szkatułkę – rysujemy kawałek linii i rysujemy szkatułkę i łom – albo pytali służbę o to, czy go gdzie nie widzieli: można narysować ludziki ze znaczkami zapytania w komiksowych chmurkach. Łapiecie, o co chodzi? W ten sposób powstaje nam na kartce coś na kształt ośmiornicy (bądź czasem drzewka, gdy jest wyraźnie wyodrębniony wątek główny), z serią rysunków na mackach (bądź gałązkach). Jeśli okaże się, że rysunek nie mówi wszystkiego, co chcielibyście, by mówił o danym zdarzeniu, które ma ilustrować – można napisać słowo lub dwa obok. Byle nie za dużo.

Na koniec powiem jeszcze, że metoda opisana może przydać się też do budy, do streszczania rozdziałów z historii czy polskiego. Trzeba tylko nieco wprawy.

Zalóżmy jednak, że nie chcemy w czasie przygody nigdzie zaglądać. Naszym marzeniem jest sięgnięcie po laury najlepszego Mistrza Gry w historii Mistrzostw Mistrzów, a rżnięcie ze ściąg tylko nas od tego oddala. Otóż wiedzieć, że wrzycie na pamięć też nie jest trudne. Liczy się jak zwykle sposób.

W szkołach, gdzie trenuje się pamięć studentów, uczą takiej oto prostej metody zapamiętywania. Pewnie narażę się tym szkołom do końca życia, bo niektórzy tłumacząc takie rzeczy zarabiają grube miliony, a ja tu im w ciągu paru sekund wszystko wyklepie. Ale należy im się.

Sluchajcie. Klucz do sukcesu leży w kojarzeniach. Nauczę Was teraz szybciutko zapamiętywać 10 różnych rzeczy: zakupów, zdarzeń, osób – czegokolwiek. Musicie tylko wyobrażać sobie to, o czym tu piszę.

Uwaga. Wyobraźcie sobie symbole dla cyfr od 1 do 10, tak żeby formą przypominały dane cyfry. Oto moje propozycje:

- 1 – Strzała. Taka z łuku. Wyobraźcie ją sobie, jej grot, piórko na końcu. Wszystko, co będzie dalej, też sobie tak wyobrażajcie.
- 2 – Łabądz. Dwójka kojarzy się zawsze z łabędziem. Wyobraźcie sobie, że pływa, że potrząsa głową, itd.
- 3 – Niech trójką będą takie ptaszki, jakie dzieci rysują na rysunkach w przedszkolu (taka „falka”: „/\”).
- 4 – Krzesło. Też łatwe.
- 5 – Hak od dźwigu. Pamiętajcie, żeby sobie wyobrażać dokładnie. Nie spieszcie się.
- 6 – Kij do golfa.
- 7 – Siekierka.
- 8 – Bałwanek.
- 9 – Kijanka.
- 10 – Tarcza strzelnicza.

A teraz, uwaga: pierwszy test. Powtórzcie w myślach wszystkie przedmioty od 1 do 10.

(czas na powtórkę)

I co?... He... He... A teraz od 10 do 1... A potem same nieparzyste... I parzyste. I co Wy na to?

To jeszcze nic. Teraz, co z tym zrobić. Ten ciąg staje się naszym ciągiem podstawowym. Będziemy na nim budować wszystko, co chcemy zapamiętać. Wyobraźcie sobie 10 przedmiotów. Znowu coś proponuję, żeby nie było, że ułatwiam, i wkomponujcie w ciąg podstawowy.

Np. powiem: 1 = jabłko. Jeden to była strzała – wyobraźcie sobie jabłko przebite strzałą. 2 = walec: wyobraźcie sobie łabędzia, którego przejeżdża walec, itd. I dalej:

- 3 = „Magia i Miecz”
- 4 = Cthulhu
- 5 = długopis
- 6 = trawa
- 7 = wycieraczka
- 8 = komputer
- 9 = czaszka
- 10 = traktor

A teraz spróbujcie powtórzyć przedmioty: kolejno, od końca, parzyste, od 5 w górę, od 7 w dół. Widzicie, jak gitowsko? W ten sposób zapamiętać można całą przygodę: zapamiętujecie po kolei kluczowe zdarzenia, które mają popychać scenariusz do przodu i w ten sposób naprowadzacie na nie kolejno graczy. Ciąg nie musi się skończyć na 10! Może mieć tyle schodków, ile sobie wymyślicie. Na początek opanujcie ciągi 10 poziomowe, potem dłuższe. Zdziwicie się, jak się to przydaje.

Myślę, że problem pamięci mamy już z głowy. Wróćmy zatem do problemu głównego, czyli: „Oryginalne przygody, są słabe, bo...”.

„...oprócz tego, że trzeba się ich uczyć, są sztamperowe, a moja drużyna ponadto nie lubi <<tego to a tego>>”.

Proszę Szanownych Państwa. Wiadomo wszem i wobec, że „firmówki” są scenariuszami sztamperowymi i właściwie pasują tylko jednej drużynie – tej, dla której pisał je autor. Nawet jak autor jest tzw. zawodowcem i z góry wie, że pisze dla firmy, to i tak te przygody ktoś testuje (zawsze są jakieś podziękowania dla playtesterów). No i fajnie, ale my chcemy, żeby grało się fajnie naszym znajomym,

ZEW CTHULHU

a nie jakimś koleśiom autora. Zdać sobie sprawę z powyższego faktu, to także pogodzić się z tym, że przygodę trzeba będzie potężnie pozmienić. To jeszcze pół biedy, drugie pół jest koszmarniejsze: jak ją pozmienić, żeby rajcowała moich kolegów?

Oto kilka pomysłów:

Po pierwsze: wstawiamy nowych BN-ów. Najprostszą metodą jest ponazywanie BN-ów nazwiskami znanych Wam osób: kolegów, koleżanek. By posunąć się dalej w tej zabawie, można także obdarować BN-ów cechami wyżej wymienionych: np. mamy jakiegoś znajomego, który słynie ze swojego skąpstwa – robimy z niego bankiera. Albo wręcz przeciwnie: mamy koleżankę, która jest... mówiąc ogólnie... nieatrakcyjna – robimy z niej piękną córkę burmistrza, którą trzeba ratować. Zupełnie przypadkiem, na jednej z ostatnich sesji, wpadłem na najzłośliwszy ze złośliwych pomysłów: nazwałem BN-ów prawdziwymi imionami i nazwiskami graczy, aktualnie realizujących scenariusz. Półki co, śmiechu było co niemiara, ale kiedy w końcu trzeba było załatwić wspomnianych BN-ów, Badacze jakoś się do tego nie kwapili. Bo z punktu widzenia graczy – zabić siebie nie tak łatwo. O tym, co z BN-ami można zrobić, pisałem w poprzednim odcinku, więc szkoda miejsca na rozwijanie tematu.

Zmieniliśmy nieco charakterystyki osób spotykanych w grze i już jest fajowo. O wiele lepiej, niż przed zmianą. Kolejnym elementem, który można zmienić, są miejsca. Zmieniamy je na dokładnie identycznej zasadzie. Fajnie jest wprowadzać miejsca, gdzie spędziliście razem jakiś czas: wakacje, wycieczkę klasową... cokolwiek, co przywodzi wspólne wspomnienia. A jeśli wydarzyło się wtedy coś śmiesznego i znaczącego – możecie to powtórzyć. Np. jeśli jechaliście na klasową wycieczkę, a w pociągu trafił się czepiański konduktor i marudził, że ktoś tam nie ma podstępowanej szkolnej legitymacji – zróbcie to samo i w przygodzie – niech konduktor czepia się, że pieczęć w dowodzie jest nieczytelna.

Wreszcie, na koniec, można pozmienić całe bloki przygody. Już nie podstawowe elementy, ale całe ciągi zdarzeń. Bo może okazać się, że końcówka przygody w ogóle nie przypadła Wam do gustu, że coś uznaliście za naciągane, że bez sensu, że nie będzie to wcale fajne, że – wreszcie – nie spodoba się to Waszej drużynie. Rozwiązanie widzę jedno: chirurgia.

Amputujemy zbędną i koślawą część przygody, wstawiając na to miejsce swój doskonały pomysł. Można też w drugą stronę: zrobić cięcie w środku scenariusza i wstawić tam cały blok swojego pomysłu. W ten sposób przygoda wygląda tak: początek ze starej przygody – rozwinięcie ze starej przygody i Wasz wstawiony blok – koniec ze starej przygody.

Wszystkie te machinacje mają jeden cel: chcemy, by gracze poczuli się tak, jakby przygoda, której się w przeddzień nauczyliście, napisana była specjalnie dla nich.

Trzeba jednakowoż zauważyć jeszcze jedną piętrzącą się z tego korzyść. Jeśli zaczniecie już przerabiać firmowe przygody, sami zaangażujecie się w ich scenariusz, poświęcicie czas na zastanawianie się nad sensem zdarzeń, wyglądem miejsc, w końcu dostrzeżecie, że traktujecie przygodę jak własną i jak własną ją znacie. Efekt ze wszech miar pozytywny. W ten prosty sposób obca, zupełnie tajemnicza przygoda, staje się miłym, ujarzmionym pupilkiem. I gra się w nią fajnie, a nawet kampanię można zrobić.

Jest jeszcze tylko jeden dylemacik. Jak napisze się samemu przygodę, to można ją potem wysłać do „Magii i Miecza” albo gdzie indziej i wszyscy chwalą a po czuprynce głaszczą. Więc pomyślałem, że zrobimy sobie, żeby zadość uczynić wszem poszkodowanym pracusiom...

NOWY KONKURS, czyli KONKURS NA NAJLEPSZĄ PROTEŻĘ DO PRZYGODY

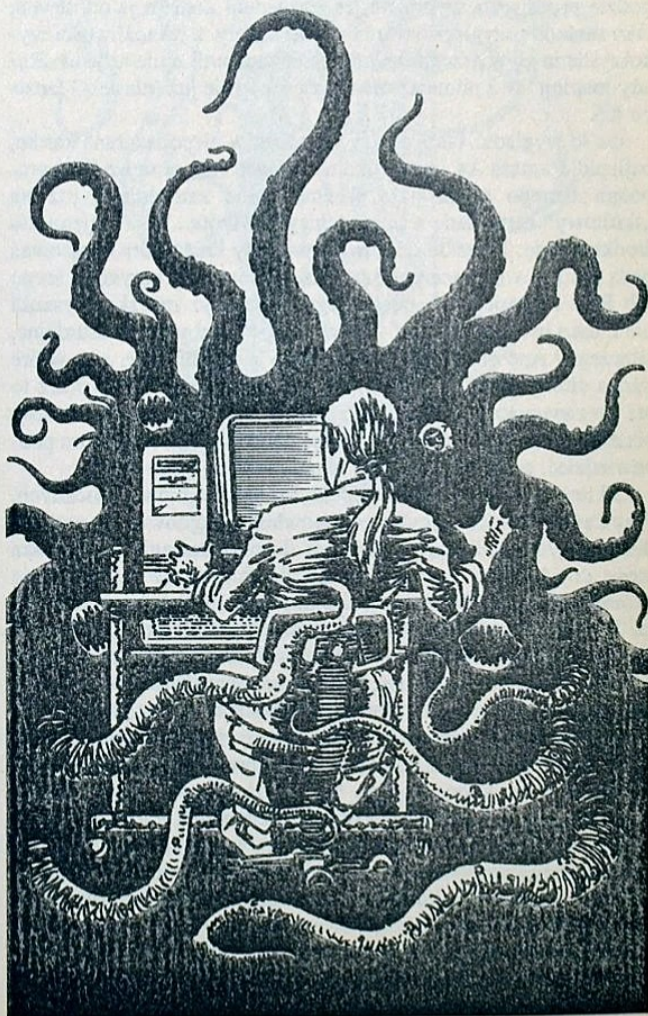
Wyszło u nas już kilka zbiorów przygód („Prerażające Podróże”, „Serce Grozy”, „Horror w Orient Ekspresie”), a wiesz w powietrzu „Maski Nyarlathotepa” (znów ekstra przygodę z jeżdżeniem po całym świecie, Egipt wbił mnie w krzesło!).

Ponadto szereg przygód opublikowaliśmy w MiM-ie. Pewnie każdy prowadził choć raz jedną z wymienionych przygód i nieco ją przerobił. Niech więc konkurs na proteżę będzie konkursem na najlepszą wstawkę, zmianę, dołączony fragment do już napisanej przygody-„firmówki” z dodatku lub z MiM-a. Znam wszystkie przygody z wymienionych i będę sobie porównywał Wasze pomysły z pomysłami autorów, a także porównywał Was między sobą. Na odpowiedzi poczekam do 1 lutego. Pamiętam o konkursie z poprzedniego „Skrótu...” (MiM 10/98), ale kiedy piszę te słowa, nie upłynął jeszcze termin nadsyłania rozwiązań – nie więc jeszcze nie powiem.

Na tym zakończę nasze dzisiejsze cthulhowe rozważania. Kończąc już, chciałbym przypomnieć, że czekam na Wasze przygody, artykuły i pomysły, które mogłyby zostać opublikowane w dziale „Zewu Cthulhu”. Jestem totalnie zatkany po tym, co ostatnio do mnie dostało (zwłaszcza jeśli chodzi o przygody debiutantów) i naprawdę Serdecznie Proszę – jeśli Wasze drużyny mówią Wam, że macie wspaniałe przygody i jesteście świetnymi Strażnikami – ślijcie mi swoje pomysły. Opublikuję je z rozkoszą. Nie trzeba mieć znajomości w światku RPG ani mieszkać w metropolii, żeby pisać dobre teksty. Wiem nawet po sobie, bo uczyłem się mistrzować z dala od znajomych RPG-owców (wstydzilem się).

Na ostatnim warszawskim konwencie „Konkrete”, zaskoczyła mnie ilość graczy do Zewu Cthulhu, jacy pojawili się na spotkaniu. Po listach i mailach wiem, że system jest już w kraju potęgą. Całkiem, pewnie, niedługo będzie można zrobić Cthulhowy konwent z panelami o horrorze i grozie, z sesjami i spotkaniami z ciekawymi ludźmi. To by było coś. Pewnie Was to zdziwi, ale jesteśmy już bliżej niż dalej.

Pozdrawiam Wszystkich Braci i Siostry w Cthulhu
Niech Gwiazdy Będą w Porządku!



AVE!

Nazywam się Maciej Nowak-Kreyer i serdecznie witam Was na stronach działu Warhammera, którego jestem nowym gospodarzem. Składam hołd swym znakomitym poprzednikom, prosząc przy tym Sigmara, bym nie okazał się gorszy od nich. Będziemy spotykać się często, bowiem co miesiąc – postaram się więc, byście za każdym razem otrzymywali solidną dawkę materiałów do swego ulubionego systemu: materiałów ciekawych i przydatnych. Niech te strony nie pozostawiają nikogo obojętnym lub znużonym. Nie zapominajcie, że realizacja owych zamiarów zależy także od Was – zatem przysyłajcie do redakcji swe pytania, propozycje i uwagi. Twórzcie artykuły, scenariusze, opisy nowych czarów, umiejętności i profesji (nie zapomnijcie o dopisku „Warhammer” na kopercie). Poruszajcie zarówno sprawy dotyczące mechaniki systemu, jak i świata oraz odgrywania postaci (byle byście czynili to w zajmujący sposób!). Serdecznie zapraszam do współpracy... Przypominam też, że cały czas aktualna jest ogłoszona przez mego poprzednika akcja tworzenia Atlasu Starego Świata. Kartografowie, do dzieła!

W dzisiejszym numerze, z racji zbliżających się Świąt, duże prezenty: niezwykle oryginalny scenariusz, będący jednocześnie niezłym podręcznikiem prowadzenia przygód, upominek dla kapłanów Morra (i nie tylko) oraz nowa profesja dla wojowników. Wesółcie Świąt, niechaj pierwsza gwiazdka zwiastuje Wam ostateczne zwycięstwo nad hordami Chaosu!

VALE!

Ezber

Memento Morr'i!

Opis kapłana Morra z podręcznika podstawowego WFRP, ukazuje gracze niezbyt ciekawą postać. Wiadomo powszechnie, że kapłani boga śmierci i snów korzystają z czarów magii prostej i nekromanckiej. Jednak, jeśli przyjrzeć się z bliska, tzn. w grze, czaram, jakich kapłan jest w stanie użyć, jego możliwości drastycznie maleją. Zaklęcia z wymienionych wyżej grup, i owszem, są potężne, ale część nich raczej nie pasuje do wyznawcy Morra, np. Ożywienie Zmarłych (a już na pewno nie Wezwanie Szkieletu Herosa). Resztę pogrążają w Ziejącej Beznadziejności Otchłani Bezużyteczności ingrediencje niezbędne do ich rzucenia. Czy kapłan, który obrabuje ciało śmiertelnika z całunu po to, aby zlikwidować wyznawcę Khaine'a (czar Ręka Śmierci), lubo w tejże samej potrzebie urznie rękę powieszonego mordercy (Ręka Pyłu) nie sprowadzi na siebie gniewu swego boga? Czy Morr nie zwątpi w wierność swego sługi, gdy ten, aby unicestwić wałęsającą się po okolicach czeredę Ożywieńców, obedrze ze skóry świeże zwłoki jakiegoś nieszczęśnika? Odpowiedź: kapłan sprowadzi, Morr zwątpi. I ukarze.

Spostrzeżenie: W grze WFRP kapłan Morra jest sprowadzony do mało ciekawej funkcji zagrzebtrupa i stoi na z góry przegranej pozycji w starciu z nekromantami albo innymi ghoułami, chyba że dysponuje siłą równą tej, z którą wojownicza krasnoludka Gdula zabija mniejsze demony.

Kto temu nie wierzy, niech sam wejrzy w znane polskiemu graczowi czary nekromanckie i spróbuje znaleźć wśród nich te, które nie urągają założeniom kultu Morra. Jeżeli już samo działanie czaru wydaje się zgodne z czczoną religią, to „kładą” go składniki. Oto, jakich zaklęć nekromanckich może użyć bez żadnych przeciwwskazań lub boskiego pozwolenia kleryk Pana Śmierci: Zniszczenie Ożywieńca (poziom pierwszy), Kontrolowanie Ożywieńców (poziom drugi), Całkowita Kontrola oraz Przekleństwo Ożywienia (z poziomu czwartego). I quinec! No, może jeszcze Stabilizacja z poziomu drugiego – ta jednak wymaga 1/2 litra krwi. Do odrzucenia nadają się wszystkie czary z „Księgi Wiedzy Tajemnej” (oczywiście, poza zaklęciami magii prostej). Także nie wchodzi w grę magiczne maszyny z „Licznistrza”. W sumie, to chyba nawet słusznie. „Potępieniec” przynosi jednak Wykrycie Magii i Rozproszenie Magii, których mogą używać kapłani. Drugi czar wymaga jednak babrania się w doczesnych szczątkach czarodzieja, czyli zakłóca jego pośmiertny spokój. Dla sługi Morra jest więc niedostępny. Co prawda wolno mu jeszcze Wyssać Magię – lecz jeno z ożywieńców. W „Zamku Drachenfels” spoczywa bardzo przydatna Różdżka Pyłu, świetny przedmiot dla wyznawcy Morra. Trzeba jej jednak bardzo długo szukać. W tej kłopotliwej sytuacji, nieocenioną pomocą służy artykuł Pawła Ciemnińskiego „Nekromanto nasz kochany” (MiM 28), a ratunek to znaczny i, moim zdaniem, on właśnie daje pełniącym interesującą nas posługę jakieś szanse przetrwania. Daje się użyć Ochrona Przed Ożywieńcami, Udawanie Śmierci (jeżeli zabija się istotę bez duszy), Wyczucie Życia, Zasklepienie Rany, Wsuszenie Roślinności. Cały pierwszy poziom! Z drugiego: Fontanna Krwi oraz Strach. Ręka Zjawy z trzeciego i, co do tego czaru nie jestem całkowicie pewien (jedzone podczas rzucania czaru serce demona), Groza z czwartego.

Dobra, to wszystko. Czarów w oficjalnej wersji Warhammera osiem, drugie tyle w opisie Pawła Ciemnińskiego. Razem trochę mało – zbyt mało, aby się obronić, a co dopiero stawić czoło tym, którzy obrażają Pana.

Proponuję przeto, aby czarom nekromanckim, które bodą w sumienie kapłanów jedynie swoimi składnikami, zwyczajnie owe pozmienić. Czas odszukać na zakurzonej półce starego kapłana Morra dzieło pt. *Equivalentia magica*, spisane pod koniec życia przez brata śmiertelnego Vorstera z Altdorfu.

Nad Znanym Światem, od czasu do czasu, nieregularnie, nieprzewidywalnie nawet dla najlepszych astrologów, w pełni staje Morrslieb – Mroczny Księżyc. Ziota zakwitające na cmentarnych mogiłach, te o przedziwnych kształtach, zawierają w sobie prawdziwie magiczną i boską moc. Wiedzą o tym jednak jedynie kapłani Morra i jak dotychczas żadnemu nekromancie nie udało się wykraść tajemnicy, która zamiast niemożliwego do bezgrzesznego zdobycia świeżego ludzkiego serca, pozwala zastosować dwie garście, zebranego w noc pełni, mchu trumiennego. Nie wiadomo nawet, czy ziota zadziałałyby w oczekiwany sposób w zwyrodniałych palcach nekromanty.

(z prologu)

...miast nóg lubo rąk, do uczynienia czaru potrzebnych węz z korzenia mandragory odpowiednie części odcięte srebrnym ostrzem, a resztę spal na ołtarzu, odmawiając modlitwy.

Ilekoć kości potrzebować będziesz, na ziemi Panu poświęconej znajdź krzew, który zielarze zowią śmiertelnikiem tudzież świętnikiem dzikim, łatwo poznasz go, gdyż liście posępne ma w kształcie a czepliwe i ostre. Kiedyś prochu kościanego potrzeba, wysusz i skrusz łodygę, kory uprzednio pozbawivszy – niczym ciało od kości ją odejm. Bacz przy tym, aby się przy łamaniu krzewu nie zadrasnął, gdyż jad roślina ta kryje.

Jeśli nekromanckie zaklęcie znajdziesz, które Morrowi przysłużyć się może, lecz serce demona jest niezbędne, znaleźć musisz ziele o kwiatach zamkniętych na kształt serca, barwy krwi zakrzepłej. Od zielarzy kupić je też możesz, gdyż w górach tylko rośnie, lecz poświęć go w kaplicy przy pełni nie zapomnij, gdyż inaczej Jedyny go nie dotknie. Kupców pytaj tedy o miechukę rozdętą. Jednakże, zastępstwo to nie zawsze skutkuje, a jako że ziele to w naszym świecie jest szkodliwe, spożycie jego w razie niepowodzenia przybliży cię do Sądu Morra.

Mleczny sok z glistnika jaskółcze ziele, który na mogiłach rośnie, krew zastąpi, lecz dwakroć tyle wziąć go trzeba, więc wiele go zebrać należy...

(z rozdziału „O Ziołach”)

Wszystkie te rośliny muszą być zbierane na żalniku przez kapłana boga śmierci w czasie pełni Morrslieba. Niektórych składników, takich jak proch z mumii, nie da się jednak niczym zastąpić, a wynalezienie ekwiwalentu Vorster pozostawił następcom. W zaleceniach dotyczących skóry ze zwłok (rozdział „Martwych ciał, bez

niepokojenia dusz, wykorzystanie") świątobliwy mędrzec radzi zdarcie jej z ciała pokonanego sługi zła, tym większe Panu Naszemu zadowolenie czyniąc.

Warto poświęcić trochę uwagi innej części dzieła, tj. „O krzyżach”. Tam mistrz, nabywszy doświadczenia w dalekich wyprawach, wyznaje, że kapłani boga śmierci u innych narodów i kultur często za swój znak przyjmują krzyż i takim to symbolem oznaczają groby zmarłych. Vorster przyjmuje tedy krzyż jako nagrobny symbol Morra, zauważając przy tym, że wiele obrzędów czarnoksiężskich wiąże go ze śmiercią. Zapisanie krzyża w poczet znaków boga śmierci spotkało się z ostrym sprzeciwem Wielkiego Teogonisty z Kultu Sigmara, popartego siłą rzeczy przez Synod Duchowieństwa Morra w Luccini. Natomiast Najwyższy Kapłan Ar-Ulryk swego czasu w prywatnym przemówieniu nazwał Krzyż Morra „niepoprawnym fetyszem”. Vorster został przeto pozbawiony przez Synod w Luccini prawa wydawania swoich ksiąg, a z kolejnych wznowień dzieła usunięto rozdział „O krzyżach”. Vorsterowi pozwolono jednak zachować własne zdanie, kwestię krzyży pozostawiając do rozważenia samemu Morrowi podczas jego świętego Sądu.

Ostatnią część dzieła stanowi tzw. „Traktat o zaklęciach i ceremoniach”, gdzie można znaleźć szczególnie ciekawe i pożyteczne wiadomości. Vorster ostatnie lata życia spędził na modlitwie i bezpośredniej rozmowie ze swym Panem. W wyniku uzyskanej tak boskiej łaski, mógł przekazać swoim uczniom niezwykle pożyteczne zaklęcia i przypomnieć wiernym wartościowe, acz często pomijane w edukacji nowicjuszy czary. Spisała je jego pierwsza i zarazem najgorliwsza uczennica, Eyan, gdyż mistrz już na dziesięć lat przed swym odejściem utracił dar widzenia oczyma.

BOGOSŁAWIENSTWO WODY

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2 na każde pół litra
Zasięg: dotyk
Czas trwania: ciągły
Składniki: żadne

Woda staje się wodą święconą, posiada właściwości bojowe wobec ożywieńców (k4 obrażeń przy oblaniu), odstrasza ożywieńców eterycznych i mniejsze demony. Pełni funkcje kultowe.

POŚWIĘCENIE PRZEDMIOTU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 60 (dzielone po równo na uczestników obrzędu)
Zasięg: dotyk
Czas trwania: noc od wschodu do zachodu Morrslieba
Składniki: święcona woda w ilości wystarczającej na pełne zanurzenie przedmiotu.

Pozwala na poświęcanie Morrowi różnych przedmiotów, począwszy od symboli religijnych, na broni skończywszy. Poświęcenie broni nadaje jej właściwości broni magicznej.

W przypadku czaru Poświęcenie Przedmiotu, niezbędne jest całonocne nabożeństwo z udziałem kapłanów Morra posiadających czwarte święcenia (czwarty poziom). Kapłani muszą trzymać się za ręce stojąc w kręgu i wznosić modły do boga. Prowadzący ceremonię o zachodzie księżyca zanurza konkretny przedmiot w święconej wodzie. Następnie każdy z kapłanów wydaje po równej części z 60 punktów magii (razem wydają ich 60) i wykonuje test Siły Woli. Wystarczy jeden niepomyślny sprawdzian, by spowodować fiasko całego rytuału. Jeżeli żaden z kapłanów nie wykona pomyślnie testu wiary, uczestnicy obrzędu mogą narazić się na Gniew Boży.

ZDJĘCIE PRZEKLEŃSTWA OŻYWIENIA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do powrotu do stanu sprzed obłożenia przekleństwem
Składniki: kamień księżycowy

Czar zdejmuje nekromanckie Przekleństwo Ożywienia (WFRP s.178). Skutkuje tylko wtedy, kiedy ofiara przekleństwa nie uległa do końca metamorfozie. Na początku każdej rundy przeklęty odzyskuje utraconą Siłę – aż do stanu sprzed obłożenia klątwą.

UKOJENIE DUSZY POKUTUJĄCEJ

Poziom czaru: 3
Punkty magii: ilość równa aktualnej Żw ożywieńca Zasięg: 24 metry na poziomie trzecim, a 48 metrów na poziomie czwartym
Czas trwania: natychmiastowy
Składniki: symbol religijny

Czar działa na ożywieńców eterycznych, takich jak: ogniki bagienne, duchy, upiory, widma, zjawy, natychmiast je dezintegrując. Ożywieńcy eteryczni bronią się przed nim testem SW.

TARCZA ŚWIĘTEGO EBENEZERA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: muszelka lub pancerzyk drobnego stworzenia i dwie krople spirytusu

Czar chroni przed dodatkowymi obrażeniami zadawanymi przez ożywieńców, takimi jak: infekcja ran, paraliżgrobowa zgnilizna, czarna plaga itp. Nie zapobiega jednak ranom.

SPROWADZENIE SNU

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: dotyk
Czas trwania: jedna wizja senna
Składniki: małe zwierciadło
Sprowadzenie Snu jest pierwszym z trzech czarów wymyślonych przez mistrza Vorstera po zgłębieniu magii iluzjonistycznej. Kapłan kieruje je do Morra, jako boga snów, prosząc zestanie na wybraną istotę wizji sennej, której treść precyzuje kleryk.

ZAPOMNIENIE

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 6
Zasięg: dotyk lub osoba rzucająca czar
Czas trwania: trwały
Składniki: Pyłek kwiatu asfodelii

Istota poddana działaniu tego czaru zapomina swoje imię lub słowo w obcym języku, albo jakieś doświadczenie ze swego życia. Zapominana jest czynność szczegółowa, a nie ogólna, np. formuła jednego konkretnego zaklęcia, lecz nie zdolność rzucania czarów.

KATALEPSJA/PRZEBUDZENIE

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do przebudzenia lub śmierci/natychmiastowy
Składniki: pióro gryfona

Czar jest rozwiniętą wersją czaru magii prostej Uśpienie. Można go rzucić tylko na istotę znajdującą się w stanie snu. Poddana mu osoba zapada w magiczny sen kataleptyczny (lub budzi się z niego). Pozostaje w nim aż do przebudzenia bądź też śmierci spowodowanej (spowolnionym oczywiście) wyczerpaniem organizmu.

Tajemnice księgi Vorstera nie są mi do końca znane, gdyż egzemplarz, którym dysponuję, jest mocno doświadczony zębem czasu. Przeto zostawiam pole do popisu i innym badaczom dzieła brata śmiertelnego (tj. innym Mistrzom Gry). Pozwalam też sobie zauważyć, że powyższy artykuł nie czyni z kapłana Morra niezwyciężonej maszyny do zabijania. Oddala jedynie nieunikniony moment potęczenia się wyznawcy ze swoim bóstwem, pozwalając temu pierwszemu dokonać wcześniej paru czynów ku większej chwale tego drugiego. Na zakończenie pragnę jeszcze gorąco podziękować Lenie za inspirację i pomoc w układaniu czarów.

IGNACY „B&G” TRZEWICZEK

OPOWIEŚĆ O ZEMŚCIE

scenariusz przygody do WFRP

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Do MG:

Niniejsza przygoda jest przeznaczona dla doświadczonych graczy i doświadczonego Mistrza Gry. Dlatego dobrze się zastanów, zanim zdecydujesz się przedstawić ową opowieść Swojej drużynie – czy jest już gotowa na mroczną opowieść o błędzie popełnionym w młodości, karze trwającej całe życie i zemście powziętej z za grobu? Jeśli tak, to zapraszam do lektury.

Historia:

Opowiem Ci pewną historię. Po jej usłyszeniu będziesz mógł lepiej zrozumieć wydarzenia mające miejsce podczas trwania przygody. Zaparz sobie dobrej herbaty, usiądź w wygodnym fotelu i spróbuj wyobrazić młodego Sigmunda Kreutza...

Wiele mil na północ od Imperium, w legendarnej krainie wikingów, urodził się pewien młodzieniec. Rodzice nazwali go Ulf. Od dziecka wraz z kolegami szkolił się w walce na miecze, topory; przygotowywał się do licznych wypraw, które czekały go w przyszłości. Pewnego dnia, nadszedł dzień próby: Ulf uzyskał zgodę starszych na wyruszenie na swą pierwszą wyprawę.

Wikingowie zaatakowali nadmorską osadę. Tylko nieliczni tubylcy spróbowali przeciwstawić się napaści – jeden z nich stanął naprzeciw Ulfa i ciężko go zranił. Prerażony chłopak odwrócił się od przeciwnika i rzuciwszy broń, uciekł z pola walki. Gdy się opamiętał, było już za późno. Przyjaciele, bracia, ojciec: wszyscy wiedzieli – uciekł z pola walki – stchórzył. Dla nich, Ulfa już nie było.

Jedynym, kto wciąż o nim pamiętał, był Ulryk, bóg wojny i opiekun wikingów. Ulryk nigdy nie zapomniał o ludziach, którzy nie okazali mu szacunku: a właśnie tym było tchórzostwo Ulfa, jego strach i ucieczka. Ulryk nie pozwolił młodemu wikingowi na popełnienie samobójstwa, wręcz przeciwnie – sprawił, że Ulf dotarł na piaszczysty brzeg nieopodal Marienburga, a następnie zdobył sławę i rozgłos wśród szlachty. Mijały lata, a Sigmund Kreutz (takie imię przybrał Ulf, rozpoczynając nowe życie) bogacił się, zbudował zamek, ożenił... Aż nadszedł czas zapłaty.

Sigmund mieszkał wraz z żoną w małym zamku, leżącym gdzieś pośród Wyjających Wzgórz. Rozporządzał kilkoma wioskami i wiodłoby pewnie spokojne życie, gdyby nie to, że... Ulf został obłożony klątwą likantropii. Każdej pełni zamieniał się w bestię: półczłowieka-półwilka i rozpoczynał polowanie. Zamknięta w specjalnej komnacie żona i mała córeczka słyszały wrzaski i wycia, odgłosy polowania, które przez całą noc trwało na zamku. Odgłosy łowów na ludzi. Następnego ranka, na przyzłazie cmentarzu chowano czyjeś zwłoki. Poszarpane, niemalże rozerwane na pół. Gdzieś w okolicy twierdzy samotny wilk cichutko płakał do księżyca.

Chłopi z okolicznych wsi znali Sigmunda jako okrutnego pana, lubującego się w torturach i zadawaniu bólu. Jako sadystę i szaleńca. Nie wiedzieli, że tylko w ten sposób potrafił zdusić straszliwy ból, jaki szalał w jego głowie. Ból zesłany przez Ulryka – pana wilków. Choć trudno w to uwierzyć, Sigmund nie miał natury okrutnika i gdyby mógł, dawno zaprzestałby swych bestialskich praktyk. Był zrozpaczonego, okrutnie ukaranym człowiekiem. Istotą, której nie pozwolono żyć inaczej.

Po wielu latach krwawych rządów, wieśniacy się zbuntowali. Pewnej szalonej nocy wzburzeni ruszyli na zamek i wdarli się na pokoje, pokonując zaskoczonych strażników. W furii zamordowali całą służbę, straż, okrutnego władcy, a także jego żonę i małą córeczkę. Nie powinni byli tego robić. Nie powinni byli mordować żony i dziecka. Umierający, hrabia poprzysiągł zemstę. Nawet z za grobu.

Opowieść:

Decydując się na przelanie „Opowieści o zemście” na papier, postanowiłem zrobić to w dość szczególny sposób. Inny, niż ten znany nam z „Magii i Miecza” czy zbiorów przygód publikowanych przez różne wydawnictwa. Pozwoliłem sobie podzielić tekst na dwie przeplatające się części: scenariusz i reżyserię.

W pierwszej z nich, opisuję fabułę przygody, jak ma to miejsce we wszystkich innych scenariuszach. Opisuję miejsca, BN-ów oraz wszystkie ważne wydarzenia.

W partiach pisanych pismem pochyłymi opowiadam o tym, jak sam prowadziłem tę przygodę. Opowiadam o wszystkich sztuczkach i trikach, jakie wykorzystywałem, by wciągnąć graczy w opowieść. Możesz korzystać z moich komentarzy lub nie, wszystko zależy od Twojego stylu prowadzenia, ale wiedź jedno: nim siadłem do klawiatury, poprowadziłem ten scenariusz dla sześciu grup poszukiwaczy przygód (22 graczy). Naprawdę wiem, jak dobrze rozegrać tę przygodę...

A teraz zaczynamy:

W pokoju, w którym gracie, panuje półmrok. Delikatny płomień świecy, chybocząc się, rzuca na ścianę fantastyczne cienie. Z magnetofonu sączy się cicha fortepianowa muzyka, spokojna, powolna... Ty, nieco przyciszonym głosem, rozpoczynasz opowieść. Powoli, nie spiesząc się, opowiadasz o deszczowej pogodzie, o lesie, przez który bohaterowie wędrują już od kilku dni. Mówisz o błocie, przemokniętych ubraniach... O tym, jak wyglądały ostatnie dni podróży, jak codziennie rano wszyscy budzili się zmarznięci i przemoknięci, szykowali strawę, ruszali w drogę, by wieczorem ponownie rozbić obóz, zjeść gorący posiłek, ułożyć się do snu... Nawet nie było czasu na wysuszenie ubrań. Wciąż tylko wędrowka. W imię czego? Pozwól pytaniu zawisnąć w powietrzu i ponownie rozpocznij opis. Opisz każdego z bohaterów. Jego wygląd, sposób bycia. Opowiedz o jego celach życiowych, marzeniach, powiedz gdzie podąża, czego szuka... Powoli zapada zmierzch, a wędrowcy docierają do jakiejś osady...

Z magnetofonu sączy się cicha, fortepianowa muzyka, spokojna, powolna... Do tego fragmentu polecam świetne płyty pana Michaela Gethela („Winter”; „Art of Nature”) lub innych muzyków komponujących pod wspólnym szyldem muzyki New Age. Trudno jest dostać ich nagrania w zwykłych sklepach, dlatego nagrywam je w czasie nocnych audycji radiowych (czwartki w PR III).

Opowiadasz... Mówiąc trochę ciszej niż zwykle, bardziej „szleszcząc”, nawet pozwalając sobie na niewyraźne wypowiedzianie niektórych słów, sprawiasz, że gracze uspokajają się, przestają gadać między sobą, zmuszasz ich do skupienia maksimum uwagi nad tym, co masz do przekazania. Mów też powoli, nie bój się kilkusekundowych przerw między poszczególnymi wyrazami, niech Twe słowa zawisną w powietrzu, niech gracze na nie czekają. Tylko nie przesadz! Nie zmień swej opowieści w niezrozumiały, natchniony bełkot.

...o lesie, przez który bohaterowie wędrują już od kilku dni. Prowadź narrację w trzeciej osobie. Zamiast opisywać wydarzenia tak jak zazwyczaj: Otwieracie te cudownie zdobione drzwi i waszym oczom ukazuje się olbrzymia komnata, której podłogę pokrywa puszysty dywan. Gotterson, wchodzisz do środka i szukasz pułapek... dzisiejszego wieczoru spróbuj narracji w trzeciej osobie liczby mnogiej: Wędrowcy stanęli naprzeciw przepięknie zdobionych drzwi, a jeden z nich, krasnolud Gotterson, nacisnął klamkę i jako pierwszy wkroczył do środka. Jego oczom, a chwilę później oczom reszty towarzystwa, ukazała się olbrzymia komnata,

PRZYGODA

której podłoga okryta była puszystym dywanem. Gudre dał przyja-
ciółom znak i przykucał w poszukiwaniu pułapki...

Różnica w odbiorze tych dwóch sposobów narracji jest
olbrzymia, gracze czują, że ta dzisiejsza da im niezwykle
przeżycia... Szybko się zorientują, że dziś wymagać będziesz od
nich wyjątkowej mobilizacji. Tego wieczoru nie będziesz im
prowadził przygody. Tego wieczoru przedstawisz im opowieść.

Opowiedz o jego celach życiowych, marzeniach... bez względu
na to, czy masz do czynienia z doświadczoną grupą doskonale się
znających postaci, czy jest to pierwsze spotkanie tych bohaterów,
poświęć kilka minut na prezentację awanturników biorących udział
w przygodzie. Nie bój się tego, że swym monologiem znużysz
graczy. Każdy z nich zechce usłyszeć, co też MG ma do
powiedzenia o jego postaci, zapragnie przypomnieć sobie, przy
Twojej pomocy, ważniejsze wydarzenia determinujące teraźniejs-
zość oraz przyszłość bohatera. Opowiedz o marzeniach i celach
poszukiwaczy przygód, spraw, by awanturnicy ożyli, niech gracze
zblizają się do siebie, niech poczują, że każdy z wędrowców
jest osobą z krwi i kości, że każdy ma jakiś cel, marze-
nie, jakąś przeszłość. To zbliży do siebie członków
drużyny, stworzy grunt do zawiązania przyjaźni. A
tego będą dziś potrzebowali. Przyjaźni i wzajem-
nego zaufania. Jeśli nie ułkniesz się poświęcenia
kilku początkowych minut sesji na opis postaci,
to później unikniesz takich oto sytuacji:

- Wojtek, jak ty się nazywasz?
- Zirk.
- Jakieś mało elfickie.
- Przecież ja dziś nie gram elfem.
- E, no, mistrzu, to kim on gra, i czemu

ja nic o tym nie wiem!

...O tym, jak wyglądały ostatnie dni
podróży, jak codziennie rano wszyscy bu-
dzili się zmarznięci i przemoknięci...
Zwróć uwagę graczy na bezsens codzien-
nego życia przeciwnego awanturnika...
Opowiedz o niewygodach tułaczki – o sią-
piącym od kilku dni deszczu, o samotno-
ści, o monotonii podróży poprzez niekoń-
czące się lasy.

Na gawędę o wszystkich postaciach,
świecie i życiu awanturników śmiało
możesz poświęcić nawet dziesięć minut.
Gdy poczujesz, że czas rozpocząć właściwą
opowieść, pozwól, by zza drzew wyłoniła
się wioska.

Gracze już wiedzą, że dziś jesteś
wyjątkowo dobrze przygotowany.
Zaintrygowaleś ich nietypowym
wstępem. Czują, że jeśli nic nie
sknócą, to bardzo długo będą
pamiętać tę sesję.

Tymczasem, spomię-
dzy drzew powoli wyła-
niają się kształty chałup.
Bohaterowie wjeżdżają
do wioski. Mimo że
w napotkanej osadzie
nie ma karczmy, uda im
się znaleźć schronienie.
Jeden z miejscowych
ugości ich pod własną
strzechą, nakarmi ciepłą
strawą, pozwoli wysu-
szyć przemoczone ubra-
nia. Jeśli wszystko pójdzie
dobrze, gracze
wkrótce zaczną się do-
myślać, iż właśnie tu

czeka na nich przygoda. Gospodarz od niechcenia napomyka o
skrytym w lasach niebezpieczeństwie...

- Dzisiaj strach samemu po lesie się włóczyć. Wokół wioski
wilki się pojawiły. Jak za dawnych lat. Ludzie mówią, jakoby
władka z grobu wstał, by zemsty dokonać. I kto wie, może prawdę
gadają. Chciałby człowiek nie wierzyć, ale nie sposób, kiedy wokół
takie dziwy. Kto wie?

Masz ich. Złapałeś drużynę na przynętę, teraz z uwagą
wysłucha słów wieśniaka, który ma jej do opowiedzenia pewną
historię:

- Dawno, dawno temu, byłem wtedy w waszym wieku, okolicą
rozporządzał Sigmund Kreutz. Zły to był człowiek i pan niedobry.
Cierpiał na częste bóle głowy, podczas których rozgoryczony past-
wił się nad swymi poddanymi. A musicie wiedzieć, że w tej materii
jego imaginacja nie znała granic. Znaczna część jego piwnic to
lochy i sale tortur. Za najmniejsze niedociągnięcia byliśmy okrut-
nie karani. Po dziś dzień, wielu tutejszych nosi pamiątki po rządach
okrutnego pana. W końcu miara się przebrała. Kiedy
Sigmund podniósł rękę na Decaidę, postanowiliśmy
sprzeciwić się jego woli. Wpierw ubiliśmy dwójkę jego
zbrojnych, a następnie, wzburzeni, ruszyliśmy na
zamek. Tej nocy wszyscy zamkowi zginęli: zbrojni,
służący, rodzina pana i wreszcie on sam. Gdy umierał,
ponoć zdążył wykrzyknąć słowa: „Moja zemsta was
nie ominie“.

Zapewne gracze aż rwą się do odwiedzenia
wnoszącego się nieopodal zamczyska. Węszą w
nim woń przygody. Nie myślą się. Pozwól im
wypocząć tej nocy, opowiedzieć kilka dowcipów,
wysuszyć ubrania. Pozwól im także śnić. Śnić
sen niezwykle, wizję. Pokaż graczom atak wieś-
niaków na zamek, ich okrucieństwo i żądzę krwi.
Niech gracze ujrzą nieprzygotowane do obrony
straże, niech słyszą krzyk mordowanej służby i
rodziny hrabiego. A następnego ranka niech
obudzą się rozbici, z lekkim bólem głowy.
Gospodarz będzie markotny, a jego kobieta
zacznie cicho płakać. Wkrótce okaże się, iż tej
nocy powiesił się piętnastoletni syn kowala
Maruchy. Zaczyna dziać się coś złego – czas
więc w drogę, ku zgłiszczom fortecy. Nim jed-
nak opowiesz awanturnikom o wędrowce na
szczyt wzgórza, na którym wznosi się zamek
hrabiego, podejdź do jednego z graczy i
wyszepecz mu do ucha słowa:

- Zło czai się tam, gdzie zło się naro-
dziło... – to jakaś stara kobieta podeszła
do wędrowców i jednemu z nich
przekazała ową wskazówkę, by po
chwili odejść szybkim krokiem. Twoi
gracze zapewne szybko
rozwikłają ową tajemniczą
zagadkę:

- No, czyli na
zamku! Idziemy,
panowie!

Mylą się, mylą się po
trzykroć, bowiem stara
kobieta ostrzegła przed
wieśniakami. Ale swój
błąd gracze odkryją
później, podczas wiel-
kiego finału.

Tymczasem, spomię-
dzy drzew, powoli wyła-
niają się kształty cha-
łup. Nie jest to zwykła
wioska, ponieważ dzi-
siaj nie prowadzisz
zwykłej przygody. Nie



waż się użyć słów: „Wjeżdżacie do wioski“. Opisz chatę wylaniającą się z półmroku, ledwo widoczną poprzez zasłone mżawki. Potem drugą chatę, za nią następne. Wszystkie niech będą takie same dla zmęczonych wędrowców, nie różniące się od siebie prawie niczym. Małe, brudne, kryte strzechą. Przygnębiające. Na początku opowieści przemoczyłeś awanturnikom płaszcze, zrób to teraz z ich butami. Bohaterowie wchodzą wszak do wioski już od kilku dni sieczzonej ulewą. Brodzą w błocie, obomiku, resztkach jedzenia. Gracze muszą poczuć, jak bardzo oddalili się od cywilizowanego świata, do jakiej dziury trafili.

Jeden z miejscowych ugości ich pod własną strzechą, nakarmi ciepłą strawą... Gospodarz jest jedynym BN-em występującym w niniejszej przygodzie. Dlatego przyłóż się do tej roli. Opisz chatę, jego samego i zgarb się, mów niewyraźnie, gwarą, wymyśl jakiś tik lub gest, który będziesz odgrywał. Na lewe oko załóż sobie opaskę, pamiętkę po utraconym przez wieśniaka oku.

Pozwól im także śnić... Recytuj. Nie czytaj, nie dawaj do przeczytania, tylko recytuj. Tak jak wygłasza się wiersze, i tak jak w poezji, unikaj dosłowności. Wręcz przeciwnie. Niech każdy z graczy ma własne zdanie na temat wizji. Zamiast „wieśniacy“, możesz mówić „czarna masa“, zamiast zamek – „skała“, „pochodnie“ zmień na „światliki“...

I jeszcze jeden pomysł. Najlepiej jest zastosować go wtedy, gdy w skład drużyny wchodzi kobieta. Niech gracze, patrząc na dziedziniec, na którym toczy się walka, dojrzą dwie, trzy sylwetki, wśród nich chyba kobietę – ludzie ci uciekają przez okno, na blanki, a z nich poza mury zamku. Zasugeruj, że to hrabia wraz z rodziną i służbą. Jakże gracze się zdziwią, gdy... ale o tym przeczytasz później.

A następnego ranka niech obudzą się rozbici, z lekkim bólem głowy... Do znudzenia będę ci przypominał, byś dzisiejszego wieczoru nie pomijał najmniejszej sposobności do barwnych opisów. Nie możesz po prostu powiedzieć graczom: „Gospodarz jest smutny, mówi, że syn kowala się powiesił. Faktycznie, na miejscu widzicie zwłoki chłopaka.“ Odegraj wstrząs przeżyty przez gospodarza, pokaż graczom płaczące kobiety, przerażonych mężczyzn. Przedstaw wystraszonych wieśniaków stłoczonych nad ciałem chłopca. W tak małej społeczności czyjaś śmierć nie może przejść bez echa. W miejscu, gdzie wszyscy się znają i czują jak jedna rodzina, samobójstwo młodego Maruchy to dla wszystkich straszliwy szok. Ludzie szepczą, iż w zamczysku ponoć przebudził się hrabia, do wioski zjechali obcy, a mały chłopiec wiesza się na strychu. Zaprawdę, niepokojący zbieg okoliczności. Wieśniacy staną się nieufni i agresywni. Nie ma już mowy o miłych pogawędkach z bohaterami. Niech awanturnicy czują na sobie złowrogie spojrzenia włościan, niech oddalając się od wioski, słyszą płacz kobiet i przekleństwa rzucane przez mężczyzn.

Zapomniana ścieżka pnie się stromo w górę. Brukowany niegdyś dukt, dziś niewiele różni się od leśnej ścieżyny. Między nielicznymi kamieniami plenią się chwasty. Gracze powoli zbliżają się do zamczyska. Jego upiorny kształt, niczym skierowany w niebo szpon drapieżnego ptaka, góruje nad okolicą. Pogoda ponownie daje o sobie znać. Jednak tym razem to nie mżawka, to ulewa. Przemocz bohaterów „do suchej nitki“, niech nie mają chwili wytchnienia od wszechobecnego deszczu. Prawdopodobnie mija właśnie pierwsza godzina sesji, a gracze nienawidzą już tej okolicy. Monotonnym głosem, od przeszło sześćdziesięciu minut, z irytującą dokładnością opisujesz niemal każdy szczegół, wciąż przypominasz o deszczu, zimnie, szarym, zachmurzonym niebie. O nieufnych wieśniakach...

Kompletnie przemoknięci wędrowcy docierają wreszcie przed bramy zamczyska. Jedno ze skrzydeł bramy jest wytłamane, opiera się o rosnące nieopodal drzewo, drugie jest lekko uchylone. Dziedziniec nie przypomina tego sprzed dwudziestu lat. Na stole kładziesz skserowane i powiększone wcześniej ilustracje pochodzące z albumów dotyczących zamków i pałaców. Czarnobiałe zdjęcia, „podrasowane“ tuszem i akwarelami robią na graczach wrażenie, szczególnie w blasku świateł. Wszyscy poczuć niepokojącą atmosferę tego miejsca, bowiem przemyślnie wybrane fotografie działają na wyobraźnię znacznie lepiej niż jakiegokolwiek

słowa. Kamienny, doszczętnie zniszczony dziedziniec sprawia żałosne wrażenie. Wszędzie widać ślady szalejącego tu niegdyś pożaru. Gracze poszukują wzrokiem miejsca, od którego mogliby zacząć penetrację zamczyska. Wszystkie portale wyglądają niemal tak samo, dlatego w końcu decydują się na ten największy, najwspanialej zdobiony. Powoli wkraczają w czerń korytarza. Zmieniasz to muzyczne; zaczyna się kolejny etap przygody. Wszyscy o tym wiemy, a szczególnie Twoi gracze. Myślą, że są tacy cwani, nieprawdaż?

Dziedziniec nie przypomina tego sprzed dwudziestu lat... Podczas dzisiejszej opowieści odwiedzany przez graczy zamek nie ma wybitnych okien, lecz puste oczodoły, straszące pustką, w których wiatr wygrywa nieznane nikomu melodie.

Ze śmiertelnie ranionego dachu, ze stosu ciemnych jak zakrzepła krew dachówek sterczą nadpalone krokwie, wyglądające jak połamane żebra. Rozumiesz, o co mi chodzi? Te wyrwane z kontekstu zdania nie brzmią być może najlepiej, ale wstawione w odpowiednie miejsce narracji, mają stworzyć obraz śmiertelnie ranionego zamczyska. Zamczyska, które z przytulnego domu zamieniło się w straszącą pustką ruinę. Zamczyska, które pewnej nocy umarło i już nigdy się nie odrodziło.

Coś jeszcze. Jeszcze jeden sposób, by skupić uwagę graczy. Kiedy stojąc przed roztrzaskanym skrzydłem głównej bramy, gracze wypowiedzą sakramentalne: „O.K. master, wjeżdżamy do środka“, spróbuj powiedzieć jeszcze kilka zdań. Nie patrz na drużynę, spójrz na sufit lub płomień świecy, mów jak gdyby do siebie, pod nosem, cicho... Na przykład:

„Wyrzeźbiony ręką skandynawskiego rzeźbiarza wilk, przycupnięty ponad bramą, pośród ozdobnych pnących nieznanej nikomu rośliny, z kamiennym spokojem przyglądał się przybyšom. Ostatni raz miał ku temu okazję wiele lat temu, kiedy horda szalonych ludzi rozbiła bramę i siłą wdarła się do zamku. Zwierzę doskonale pamiętało tamte wydarzenia. Blask pochodni, wykrzywione twarze napastników, krzyk mordowanych. W swym kamiennym umyśle porównywał przybyšów sprzed niemal półwieku z dzisiejszymi. Czwórka wędrowców zdawała się nie stanowić najmniejszego zagrożenia. Szczególnie dziś, kiedy hrabia stał się nieś...“ Nie kończ tego wyrazu. Jeszcze jest na to za wcześnie. Gdy wybrałszy już jedno z wejść, bohaterowie wkraczają do ciemnych korytarzy zamczyska, możesz rzec: „Skavia, piękna dziewczyna o długich, spiętych w warkocze włosach, uważnie obserwowała nowoprzybyłych. Jej szare, wykute w kamieniu oczy, przyglądały się już wielu zamkowym gościom, jednak ci byli jednymi z niewielu, którzy od czasu śmierci hrabiego odwagili się przekroczyć progi zamczyska. Przyjemnie zaskoczona tą oznaką odwagi, zdawała się uśmiechać do wędrowców. Ci jednak, nie zwróciwszy uwagi na jedną z wielu kamiennych figur zdobionych poronione mury zamku“. Te tajemnicze słowa, nie mające przecież wiele wspólnego z toczącą się akcją (bowiem tak naprawdę, poszukiwacze przygód nie widzą żadnych obserwujących ich istot), będą kolejną cegiełką do budowy nastroju. Świadczyć będą o tym pytania graczy:

– Mistrzu, ja mam szósty zmysł – czy czuję coś?

– Nie, a co miałbyś czuć?

– No tę babę, co nas obserwuje.

– Jaką?

– Przed chwilą o niej mówiłeś. No, tę Skavię.

– Nie mówiłem nic o żadnej Skavii, mówię właśnie, że przekroczyliście próg zamczyska. Coś ci się przesyssało.

He, he łez w żywe oczy. Przesyssało. He, he. Przecież wszyscy słyszeli, jak mówiłeś o Skavii. Tak trzymaj. Jeśli chcesz, by bohaterowie czuli przerażenie, by powoli poddawali się szaleństwu, nie opisuj im, że ich postacie zaczynają wariować. Po prostu spraw, by gracze zwariowali. Piękna Skavia jest ku temu pierwszym krokiem. Oczywiście, w ciągu całego scenariusza nie możesz zastosować więcej niż np. pięć takich wstawek, w przeciwnym razie opis spowszednieje i utraci swą niesamowitość...

Zmieniasz to muzyczne; zaczyna się kolejny etap... Dotychczas cichutko i spokojnie grał Michael Gethel. Teraz, do tej części przygód – wędrowki po opuszczonym zamczysku – nadaje się nieśmiertelny soundtrack z filmu „Twin Peaks“.

PRZYGODA

Nowa muzyka ożywia graczy. Czują, że rozpoczęła właściwą część przygody. To, co przeżyli do tej pory, było tylko wstępem. Teraz, zaczną poznawać tajemnicę hrabiego. Gorąca herbata przemienia zaschnięte od opowieści gardło i rozgrzewa zmarznięte ciało. Czyżbyś przypadkowo zapomniał przymknąć okno? W pokoju robi się chłodno, to normalne, przecież jest już wieczór. Po chwili kontynuujesz opowieść.

Przemoknięci i zmarznięci wędrowcy rozpoczynają wędrówkę po opuszczonym zamczysku. Powoli, spokojnie opisujesz mijane komnaty. Ślady pożaru są widoczne nawet w marnym świetle pochodni. Osmolone ściany, rozbite wazony, rzeźby, rozkradzione cenne przedmioty. Nawet kandelabry... Wzrok wędrowców pada na odległy sufit. Setki zielonych, białych i czarnych plamek, po chwili wpatrywania zamieniają się w olbrzymie malowidło przedstawiające dziesiątki małych wilczków, których rozwarte w niemym krzyku pyszczki skierowane są w stronę, gdzie jeszcze kiedyś wisiały kandelabry. Wędrowcy mijają kolejne komnaty, być może zechcą się ogrzać przy jednym z kominków. Jeśli się postarają, to mimo pożaru, który szalał w zamczysku, uda im się znaleźć nieco drewna na opał. Może zechcą osuszyć ubrania, zjeść jakiś posiłek...

Dotrą w końcu do pewnej komnaty. Potężne drewniane drzwi nie noszą śladów pożaru, a przepięknie zdobiony portal nie ma na sobie pamiątek po ataku wieśniaków. Olbrzymia klamka, przypominająca jęzor wilka, z łatwością poddaje się dłoni jednego z bohaterów i po chwili oczom wędrowców ukazuje się niewielka izba, nie naruszona przez ogień ani czas. Na stojącym pod oknem biurku leży zalakowany list i sztylet, zdobiony nieznanym herbem. Jeden z wędrowców wie, że istnieją niezwykle laki, które mają magiczną właściwość – jeśli list nie zostanie otworzony prawidłowo, tzn. laka nie

zostanie przecięta specjalnym sztykletem, to pismo ponoć ulegnie zniszczeniu. Jeden z wędrowców zapewne spróbuje otworzyć list. Podczas przecinania laki z trzonka sztykletu wychyli się wilczy pazur, kalecząc awanturnika w dłoń. Spadające krople krwi stworzą na podłodze plamę o kształcie wilczej łapy.

Sigmund powraca do życia... Od tej pory zraniony wędrowiec powoli, lecz nieubłaganie, będzie zamieniał się w wilkołaka. Gracz, którego postać została skałeczona, zapewne jest trochę wystraszony i zdezorientowany. Nie wie, co się stało, ale czuje, że to nic dobrego. Opisz mu, jak jakaś obca siła wdziera się do jego duszy i zostaje tam po krótkiej walce. Czy na zawsze? Tego nieszczęśnik jeszcze nie wie. Czuje natomiast, że stopniowo zaczyna zmieniać się w kogoś innego, przestaje być sobą.

Treść listu wyraźnie daje do zrozumienia, że pechowy wędrowiec już nigdy nie będzie tym samym człowiekiem, co niegdyś.

"Przeklętym będąc, dobrze żyć chciałem. Ból krwią kojąc jeszcze cierpiałem, choć inaczej. I stało się tak, że ukojenie nadeszło, mnie lecząc, bliskich mych ukarało niesłusznie za grzechy me. Tak więc nadejdzie dzień zemsty, gdy krwią za krew zapłacę. I ja tego dokonam, bom przez bogów wybran. A ty wraz ze mną."

Sigmund Kreutz

Od tej pory wędrowcy powinni zacząć bać się swego przyjaciela. Z każdą kolejną minutą sesji, wędrowiec coraz bardziej będzie się upodabniał do wilkołaka, coraz częściej gracze powinni się zastanawiać, czy już spróbować go zabić, czy może dać mu jeszcze chwilę. Czy jest jeszcze jakaś szansa na jego ocalenie. Awanturnicy zwiedzają pewnie jeszcze kilka komnat. Zdadzą sobie sprawę, że ich druh zamienia się groźnego potwora. Gdy uznasz, że nadeszła pora, by nieco pobudzić graczy, przejdź do kolejnego etapu wędrówki... Bohaterowie odwiedzają właśnie jakąś część fortecy, gdy nagle spotykają ukrywającego się w niej rabusia. Dochodzi do szamotaniny. Spadają piętro niżej i jeszcze jedno i jeszcze jedno, kolejne podłogi nie wytrzymują uderzenia – a później już tylko ciemność...

Przemoknięci i zmarznięci wędrowcy rozpoczynają wędrówkę po opuszczonym... Nie ma sensu zamieszczać szczegółowej mapy albo opisu poszczególnych komnat. Przedstawiając wędrówkę nie rysuj żadnego planu, lecz powoli opowiadaj o kolejnych mijanych komnatach, nie martw się tym, że gracze przyłapią Cię na jakiejś nieścisłości:

– Mistrzu, tu nie może być tej komnaty, skoro tamten korytarz biegnie prostopadle...

– Jak już mówiłem, wchodzicie do komnaty, której kształt, здаwałoby się zwykły prostokąt, powoduje wasze zaniepokojenie. Coś w układzie ścian...

Pamiętaj: jeśli chcesz, by postacie zaczęły czuć przerażenie, przeraż, a przynajmniej wywołać zaniepokojenie graczy.

Od tej pory wędrowcy powinni zacząć bać się swego przyjaciela... Co zrobić, by zgrana ekipa, graczy/postaci, przeżywających wspólne przygody już od kilku lat, przestała taką być? Jak zasiać ziarenko niezgody? Opisem, narracją, słowem:

– Opuszczając tajemniczą komnatę, komnatę, której nie ważył się odwiedzić nawet czas, wędrowcy czuli, że stało się coś bardzo złego... Jak gdyby łącząca ich nić została nagle i bezpowrotnie przerwana. Zamiast żałować rannego, przyjaciele zaczęli spoglądać na niego nieufnie i... żaden z nich nie chciał go mieć za plecami...

Krótko mówiąc, wyolbrzymiaj i zwracaj uwagę na narastające między bohaterami napięcie. Komentuj każdą sprzeczkę między postaciami, ze spokojem opisuj rosnący powoli mur nieufności. Stopniowo pokazuj przewagę awanturnika-wilka nad resztą drużyny, wyjaw, że jest jakby złośliwszy, silniejszy i świetnie sobie radzi w panujących w zamczysku ciemnościach.

Awanturnicy zwiedzają pewnie jeszcze kilka komnat... Postrasz trochę graczy, pozwól im usłyszeć skrzypienie podłogi gdzieś na piętrze, szuranie, niech bohaterowie znajdują umazane krwią klamki... To pewien mieszkający w zamku rabus chce ich wystraszyć i przepędzić ze swej kryjówki... Chciałbym, abyś w tej części scenariusza zupełnie zbił drużynę z tropu. Gracze muszą coraz bardziej bać się wilka, w każdej chwili być gotowi na atak. Niech przestaną ufać swemu naznaczonemu towarzyszkowi. Wyolbrzymiaj każde dziwne zachowanie bohatera-wilka, wciąż zwracaj uwagę na to, że jest coraz silniejszy, sprawniejszy, iż z chuderlawego skryby zmienia się w maszynę do zabijania. Jeśli spokojnie idzie za plecami wędrowców, a im to nie przeszkadza, znaczy, że schrzaniłeś robotę. Jeżeli natomiast „idzie pierwszy w szyku”, na wszelki wypadek został rozbrojony, a jeden z awanturników cały czas trzyma w ręce gotową do strzału kuszę... Tak trzymać.

... gdy nagle spotykają ukrywającego się w niej rabusia... Bohaterowie spotykają w końcu rabusia. Nie musisz bawić się w wymyślne rozmowy, dyskusje. Niech lotrzyk zrobi coś głupiego, zacznie bijatykę... Niech wszyscy runą w dół.



...I ciemność. O ile mnie pamięć nie myli, to właśnie na tym skończyliśmy. Myślę, że najwyższy czas, byś pierwszy raz w trakcie trwania przygody pozwolił graczom rzucić kośćmi. Test potrzebny jest do określenia tego, jakie obrażenia bohaterowie odnieśli wskutek upadku. Począwszy od zwykłego zwichnięcia kostki, aż po wyłamania barków, otwarte złamania itp. Z jednym, oczywiście, wyjątkiem – wilk spada miękko jak kociak i nie poniósłszy najmniejszego uszczerbku na zdrowiu podnosi się, rozglądając wokół. Gdy gracze chowają kości, z których dziś jeszcze nie korzystali, Ty ze spokojem zmieniasz muzyczne tło, gasisz WSZYSTKIE świece i w KOMPLETNEJ ciemności rozpoczynasz dalszy ciąg opowieści. Gdzieś daleko wyją wilki, zaś z górnych komnat dochodzą odgłosy zabawy, muzyki, śmiechu. Zamczysko właśnie powraca do życia.

To chyba najtrudniejszy etap przygody. Najtrudniejszy dla Ciebie, nie dla graczy. Bohaterowie wypadli z twierdzy, teraz są w znajdującej się pod nią długiej i wąskiej jaskini. Wystające wszędzie skaliste kolce co rusz ranią poobijane i zmęczone ciała. Co gorsza, bohaterowie znajdują się po pas w wodzie zalegającej pieczarę. Brudnej, cuchnącej i tłustej cieczy... W czymś okropnym. Zanurzeni w kompletnej ciemności powoli ruszają do przodu. Ich przyjaciel jest już prawie wilkołakiem. Jego ciało pokrywa sierść, a z ust dobywają się coraz mniej zrozumiałe dźwięki. Naturalnym lochem można iść tylko w jednym kierunku: przed siebie, przed siebie i wciąż przed siebie...

Najtrudniejszy dla Ciebie, nie dla graczy... tak właśnie napisałem akapit wcześniej. Zwróciłeś uwagę na to, ile wydarzeń ma miejsce w tej części przygody? Zero. Gracze po prostu idą przed siebie. A ja chcę, byś prowadził ten fragment przez kilkanaście minut.

Ze spokojem zmieniasz muzyczne tło... ten fragment przygody napisałem słuchając kasety Wolfsongs. Można ją dostać w każdym Empiku lub w „dobrych sklepach muzycznych“. Na stronie B znajduje się tło muzyczne, które w połączeniu z Twoim cichym, monotonnym głosem sprawi, iż gracze po prostu zechcą Cię zabić. Znienawidzą Cię za to, co robisz ich ukochanym postaciom...

Naturalnym lochem można iść tylko w jednym kierunku: przed siebie, przed siebie i wciąż przed siebie... Monolog. Z monologami sprawa jest trudna, bowiem łatwo zanudzić graczy, sprawić, iż „wyłączą“ się z Twojej opowieści i zaczną myśleć o czymś zupełnie innym... Jak tego uniknąć? Przede wszystkim przekazuj im takie informacje i w taki sposób, by byli pewni, że za chwilę wyjawisz ostateczną tajemnicę tej chorej (o czym są już pewnie przekonani) przygody:

– Pamiętacie? Jeszcze dwa, trzy dni temu, jeszcze wczoraj... Pamiętacie deszcz? Tę mżawkę? Tę mżawkę, która doprowadzała was do pasji. Na bogów, ile byście dali teraz za kilka minut takiej mżawki! I za nieufnych wieśniaków i za suchy strych. Pomyśleć, że to wszystko było jeszcze wczoraj... Ale musieliście, musieliście odwiedzić ruiny tego zamku, musieliście, bo miało być zabawnie. Jest bardzo zabawnie. Carandil to niemal wilk, tylko czekać, aż się na was rzuci, Valinor ma złamany obojczyk, zgubiliście cały swój dobytek, jesteście poranieni przez odłamki belek, wykapani w zatęchłej wodzie, boleśnie podrapani....

Trochę przy tym poprzeklinaj – to też jest ważne. Jesteś ich duszą. Ich myślami. A oni są wściekli i myślą właśnie w taki sposób. Pokaż im wszystkie ich uczucia i myśli, pokaż im, co się z nimi stało. Zmień tych potężnych herosów, ten postrach okolicznych wiosek, w grupkę przerażonych, załamanych ludzi.

Przerażone istoty, które wdepnęły w niezłe bagno i chcą teraz z niego wyjść. Ludzi, których jedynym marzeniem jest opuszczenie owej przeklętej fortecy. A jeśli gracze nie poczują tego, jeśli powiedzą Ci: „Dobra, nie pieprz. Wyjdziemy na górę, dobijemy hrabiego i przejmijemy sobie to zamczysko...“, to znaczy, że jesteś MARNYM Mistrzem Gry. Brutalne, ale prawdziwe.

Ich przyjaciel jest już prawie wilkołakiem... Zwróć uwagę graczy na to, że w tych kompletnych ciemnościach ich postacie są właściwie bezbronne w ewentualnym starciu z wilkiem. Uświadom im, że ich przyjaciel coraz mniej się odzywa, że może właśnie w tym tunelu zakończy się jego przemiana. Niech towarzysze rozmawiają z nim, mówią do niego, niech mimo strachu i obrzydzenia trzymają go za ręce, by nie dopuścić do zerwania coraz cieńszej nici łączącej go z człowieczeństwem. Gdy prowadziłem przygodę, gracze byli przekonani, że właśnie teraz ważą się losy drużyny. Mimo przerażenia przytulali wilka, mówili do niego, błagali, by on sam coś mówił, cokolwiek, by wspominał dzieciństwo, matkę, rodzinę. Dla nich te kilkanaście minut przygody, rozgrywanych w kompletnych ciemnościach, trwało godzinę albo dwie...

Z każdym przebytem przez grupę metrem poziom wody stopniowo opada, wreszcie sięga tylko do kostek. Nagle, na wprost wędrowców, zaczyna jaśnieć płomień. To pochodnia trzymana przez zbliżającą się powoli postać. Przybysz wyciąga pęk kluczy i otwiera znajdujące się w bocznej ścianie drzwi (cała ta scena ma miejsce około sto metrów przed wędrowcami). Naturalny loch ustępuje miejsca podziemiom stworzonym ludzką ręką. W zawieszonych na ścianach uchwytych tłą się łuczywa, a w ścianach znajdują się drzwi do cel więziennych. Korytarz ciągnie się jeszcze wiele metrów. Jeśli ktoś zajrzy do jednej z cel, dostrzeże resztki siana i zwisający z muru łańcuch. Uderzy go dawka intensywnych uczuć



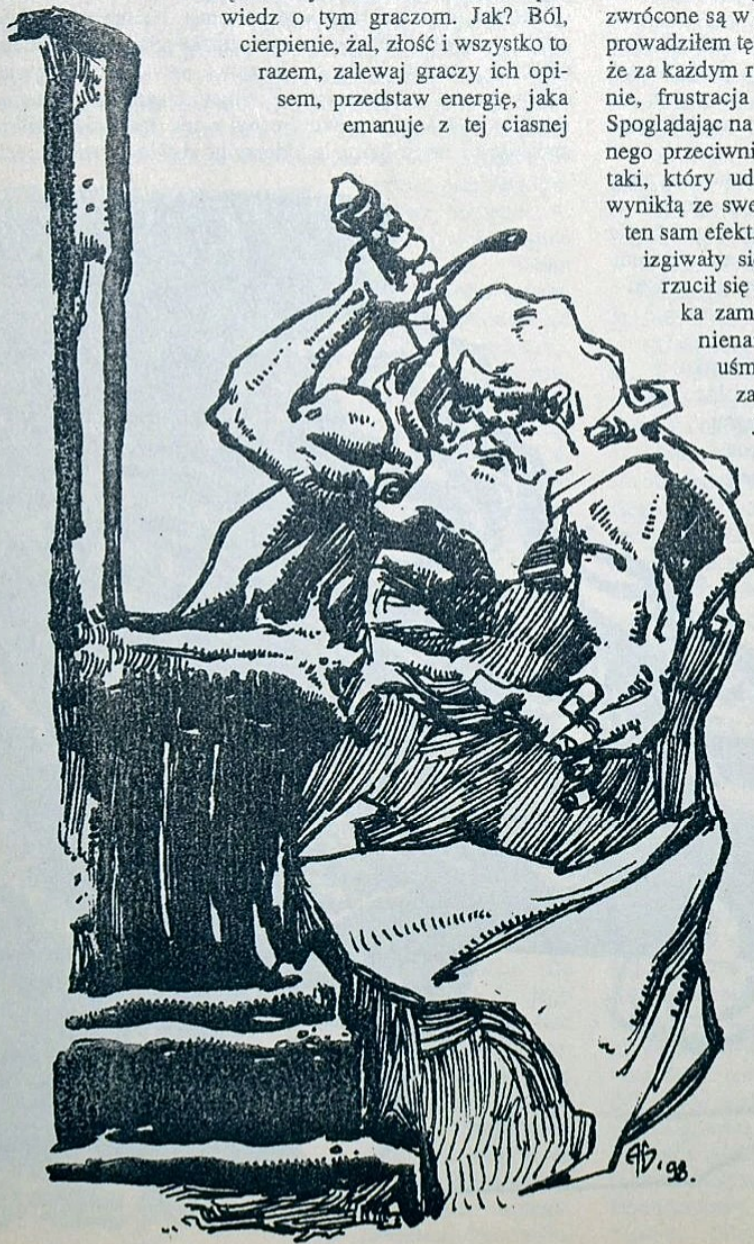
PRZYGODA

– strachu, lęku, bólu, niemal usłyszy krzyk więzionych tu osób. Wędrowcy dotrą wreszcie do drzwi, które otwierał mężczyzna z pochodnią. Jest to sala tortur. Teraz, oczywiście, nie ma tam nikogo. W komnacie stoją rozliczne i wymyślne maszyny, których jedyne przeznaczenie to zadawanie bólu. Awanturnicy pewnie szybko uciekną od cel, sali tortur, byle dalej od tego szalonego miejsca. Tunel kończy się kilkoma schodkami prowadzącymi w górę oraz drzwiami.

Za wrotami znajduje się kolejny, tym razem poprzeczny, korytarz. Jest suchy, nie nosi śladów zniszczenia ani pożaru. Po jego lewej stronie widać olbrzymie drzwi, które prowadzą do podziemnej kaplicy. Drugie, znajdujące się naprzeciw, wiodą ku zamkowemu dziedzińcowi.

Świątynia poświęcona jest Ulrykowi. Przy przeciwległej ścianie wznosi się olbrzymia sylwetka siedzącego na tronie mężczyzny z gęstą długich włosów i brodą sięgającą kolan. Przy nogach figury czuwają dwa olbrzymie wilki. Wędrowcy padają na kolana i zaczynają się spowiadać. Wykrzykują na głos wszystkie swoje winy, grzechy, kłamstwa. W tej przeklętej kaplicy Sigmund próbował kiedyś przeprosić Ulryka za swój grzech. Jednak ten nigdy mu nie przebaczył. Nigdy.

Jeśli ktoś zajrzy do jednej z cel... W celach, wiele lat temu więzieni byli niewinni ludzie. Opowiedz o tym graczom. Jak? Ból, cierpienie, żal, złość i wszystko to razem, zalewaj graczy ich opisem, przedstaw energię, jaka emanuje z tej ciasnej



celi. Mów długo, nie przestawaj, ponieważ strumień uczuć nie wygaśnie, mów tak długo, aż któryś z graczy nie wytrzyma i wykrzyknie, przerywając Twój monolog: „Zamykam te drzwi, rozumiesz!? Zamykam je! I niech nikt nie waży się ich tknąć! Nikt! Nigdy! Ci-cho bądź! Dłużej tego nie zniosę!!!”. Gracie już chyba czwartą lub piątą godzinę sesji, drużyna zaczyna wariować.

Po minięciu kilkunastu cel gracze dojdą do drzwi... po ich otwarciu oczom wędrowców ukaże się potężna, przepelniona sto-sem urządzeń sala tortur. Przed sesją dobrze przygotuj się do opisu tego pomieszczenia. Nie musisz Ci przecież powtarzać, że dziś nie prowadzisz paragrafówki: „Wędrowcy przekroczyli progi komnaty i weszli do sali tortur”. Dzisiejszego wieczoru przedstawiasz opowieść, pokazujesz na co Cię stać jako Mistrza Gry, dlatego: „Wędrowcy – zmęczeni, wystraszeni, przerażeni? Nie oni nie byli przerażeni, nie mieli już na to siły, byli po prostu wykończeni. Przekroczyli próg komnaty. Dokądkolwiek sięgał nikły blask pochodni, dostrzegali szczerzące się kły ostrzy, łoża męczarni, koła, miecze i topory, pasy nabijane ćwiekami...”. Po kilku godzinach gry Twój awanturnicy są krańcowo wykończeni, mają dość. Ty jednak nie przestawaj. Zalewaj ich swoimi opisami, coraz dłuższymi, bardziej szalonymi. Dobij ich.

Pod jedną ze ścian stoi potężny tron. Ciemny, barwy zakrzepłej krwi, ozdobiony licznymi wizerunkami wilków. Potężne oparcie zwieńcza olbrzymia rzeźba rozwartej paszczy wilka. Oczy rzeźby zwrócone są w stronę środka sali. Zanim zasiadłem za klawiaturą, prowadziłem tę przygodę sześć razy i daję uroczyste słowo honoru, że za każdym razem nagromadzone podczas niej emocje: zmęczenie, frustracja i ogólna bezsilność, zamieniały się w jedno. Spoglądając na tron, gracze widzieli w nim wreszcie jakiegoś realnego przeciwnika... Za każdym razem znajdował się wśród nich taki, który uderzał mebel. Wyładowywał na nim wściekłość wynikłą ze swej bezsilności. Mam nadzieję, że udało Ci się osiągnąć ten sam efekt. A teraz opowiedz im o wyniku ataku: „Ciosy ześlizgiwały się po powierzchni tronu, furia, z jaką wędrowiec rzucił się na stojący w sali mebel, każdego innego przeciwnika zamieniały w krwawy ochłap. Jednak tron pozostał nienaruszony. Nieśmiertelna głowa wilka niemal uśmiechała się do szalonego przybysza, który próbował zadać jej ból. Tron kolejny raz był świadkiem tego, jak człowiek chce sprawić komuś cierpienie, zranić go i okaleczyć. Mijają lata, czasy się zmieniają, ale ludzie wciąż są tacy sami. Mali i głupi, jedyne, co potrafią, to zadawać ból...” Myślę, że Twój furia odłożył już topór. I myślę, że ma coraz bardziej dość tej cholernej przygody. A to jeszcze nie koniec.

Po jego lewej stronie widać olbrzymie drzwi, które prowadzą do podziemnej kaplicy... Twoim zadaniem jest takie jej przedstawienie, by gracze zrozumieli, że hrabia chciał uzyskać od Ulryka przebaczenie za jakiś swój grzech. I że nigdy go nie otrzymał. Pozwól im poczuć atmosferę żalu i błagania, niech sami, nie wiedzieć czemu, zaczynają skomleć o litość. Niech zachowują się irracjonalnie, klęczą, płaczą, wykrzykują swoje grzechy. I mimo tego wszystkiego czują, iż tak naprawdę to nie kaplica. Że do tej podziemnej komnaty nigdy nie zjrzal żaden z bogów...

Bohaterowie wreszcie opuszczają podziemia. Wychodzą na powierzchnię. Jak zapewne już wcześniej podejrzewali, zamek ożył. Wokół kręcą się jacyś ludzie. Służba, wartownicy, zbrojni. Można się nawet natknąć na hrabiego, jego żonę i córkę! Przerażeni awanturnicy zaczynają wierzyć w tę szaloną wizję. Nie mów im, że to tylko ułudą.

Ośnieżone korytarze, wiatr hulający po rozległych korytarzach, świszający w kominkach,

szparach. Bohaterowie wkraczają w labirynt komnat. Dziesiątki pokoiów wypełnionych różnymi osobami, obrazami. Widziadłami. Ukaż im kilka wizji, które niemal do końca wyjaśnią zagadkę zamczyska. Pokaż historię hrabiego, szczegóły z jego życia, opowiedz o tym, jak został wygnany z rodzinnego kraju, jak przybył do Imperium, znalazł sobie żonę, która urodziła mu przepiękną córkę. Pokaż terror panujący w zamku za jego panowania, mordowaną służbę i podróży. Tymczasem, powoli i nieubłagane, bohater-wilk zmienia się w krwiożerczą bestię...

Awanturnicy docierają do kolejnej komnaty, sypialni hrabiego i jego żony. Wilk wskakuje na łóżko. Obwąchuje je. Zaczynają rozdzierająco wyć. Chwilę potem wilkołak rzuca się na bohaterów, którzy zaczynają natychmiast uciekać. Nieważne, dokąd, byle jak najdalej. Gdy przerażeni gracze mijają kolejne komnaty, na zewnątrz, na dziedzińcu, rozpoczyna się szalona walka. Oszalali wieśniacy szturmują bramy zamczyska, wpadają na podwórze. Chwilę potem rozpoczyna się rzeź. Pościg po rozległej fortecy kończy się na olbrzymim korytarzu. Kilkanaście metrów za plecami bohaterów znajduje się zbliżający olbrzymimi susami wilkołak. Tymczasem z naprzeciwka pędzi żądna krwi horda wieśniaków. Jedyną drogą ucieczki są okna, z których po wąskim występie można dostać się na blanki. Powiew przeraźliwie zimnego wiatru strąca awanturników w ciemną pustkę za murami zamczyska. Zanim znikają w mroku, widzą, jak wilk rozrywa kolejnych, atakujących go chłopów. Jednak mimo swej potęgi, bestia jest skazana na porażkę. To pewne.

To już końcówka...

Co zrobić, by gracze też o tym wiedzieli? Przyspiesz. I spraw, by odczuli, że zupełnie tracą kontrolę nad sytuacją.

Po pierwsze, zgub ich w labiryncie komnat. Wchodzą do jednej komnaty, z niej przechodzą do kolejnej i kolejnej, i kolejnej. Aż kompletnie zatracają orientację.

Po drugie, zalej ich wizjami dotyczącymi życia hrabiego. Niech obrazy wiszące na ścianach ożywają, opowiadają jakieś historie, niech przy kominkach siedzą ponuro śpiewający bardowie, a za oknami komnat rozgrywają się wydarzenia sprzed kilkudziesięciu lat.

Po trzecie, wizje muszą być coraz częstsze. Raz na kilka komnat, w co drugiej komnacie, w każdej komnacie... coraz więcej, coraz szybciej... I ich treść. Wpierw dzieciństwo hrabiego, potem jego przybycie do zamku, terror, morderstwa, aż wreszcie atak na zamek...

Po czwarte, znajdź jakąś skandynawską muzykę i przed sesją dopasuj wizję do poszczególnych utworów, niech muzyka, teraz już głośna, nie będąca tylko cichym tłem, razem z Tobą współtworzy opowieść.

Awanturnicy docierają do kolejnej komnaty, sypialni hrabiego i jego żony... Wędrowcy wiedzą, że TO zdarzy się właśnie TUTAJ. I faktycznie, ich druh ostatecznie przeobraża się w wilkołaka. Skacze na łóżko Sigmunda i zaczyna wyć. Po chwili spogląda na bohaterów... i lepiej, żeby zaczęli uciekać. Wilk z wyciem rzuca się za nimi. Rozpoczyna się pościg. Jak sprawić, by ta gonitwa była ciekawa i emocjonująca? Przerażająca, wyciskająca z płuc ostatni dech?

Po pierwsze dobra, szybka muzyka. Dynamiczna, zmieniająca rytm, raz szybko, raz wolno. Ja sam wykorzystałem do tego celu niemalże trzydziestominutową ścieżkę dźwiękową do jednego z mission packów Quake'a. Naprawdę warto poszukać tego u kumpli. Na pewno któryś z nich jest komputerowym maniakiem i ma tę płytkę.

Po drugie. Pościgu nie tworzy się w czasie trwania scenariusza: „Biegnie za wami wilk, co robicie? OK, skręćcie w prawo, biegnie dalej, skrzyżowanie, co robicie? Skręćcie w prawo?”. Dobry Mistrz Gry potrafi zaimprovizować opis najróżniejszych sytuacji. Dobry Mistrz Gry wie jednak, że performance sprawdza się przy odgrywaniu karczemny, opisie sklepu z bronią... Nie podjąć przy prowadzeniu dwudziestominutowej pogoni poprzez zamczysko z wilkołakiem w roli głównej. Weź wybrany przez Ciebie podkład muzyczny i przesłuchaj go dziesięć razy. Wyobrażaj sobie

różne sceny: jak uciekający bohaterowie wpadają do komnat, zatrząskują za sobą drzwi, przewracają się o krzesła, ukrywają się w tajnych przejściach, skaczą pomiędzy oblodzonymi balkonami, wbiegają i zbiegają ze schodów, chodzą stumetrowymi korytarzami... I wszystko notuj. Teraz napisz to na czysto. Przysłuchaj muzykę jeszcze dziesięć razy, opisując pogoń samemu sobie. Potem włączaj kasety w połowie i spróbuj natychmiast przystąpić do odpowiedniego opisu. Dajesz sobie radę? No, to jesteś gotów.

Dlaczego sztywny, gotowy opis? Dlaczego sam masz zaprojektować pościg, nie biorąc pod uwagę deklaracji graczy? Po pierwsze – będzie lepszy. Po drugie, drużyna i tak nie dostrzeże, że wszystko jest wyreżyserowane (prowadziłem tę przygodę już sześć razy i za każdym razem pytałem graczy, czy nie mieli wrażenia, że pościg jest sztuczny. Odpowiedź zawsze jest taka sama: „Jak się zwiewa przed wilkołakiem, to nie ma czasu na zastanawianie się nad tym, czy coś tu jest wyreżyserowane.”) Poza tym, czy tak trudno przewidzieć reakcje graczy? Wiadomo, że będą skreślić w boczne korytarze, zamykali się w komnatach, próbowali zgubić pościg, skacząc pomiędzy balkonami...

Podczas pościgu zwróć uwagę graczy na to, że zamek jest szturmowany przez wieśniaków. Wściekli chłopcy zdobywają fortecę, mordują służbę, zbrojnych, podpalają wszystko... Historia się powtarza... Pamiętasz sen bohaterów, gdy nocowali w wiosce? Kobiet, jacyś mężczyźni wychodzący oknem. Czy to czasem nie nasi bohaterowie, schodzący z drogi pędzącym wieśniakom i wilkołakowi? Tak, to chyba byli oni! Wychodzili na blanki i ginęli gdzieś w ciemności. Spadali z muru...

Z głośników magnetofonu dobiega cicha muzyka. Chwilę później dotacza do niej wokal Freddy'ego Mercury'ego: Who wants to live forever... Tak... Gracze są zmęczeni i wyczerpani. Scenariusz chyba im się podobał, jednak pragnęliby sześliwszego zakończenia... Spoglądają na Ciebie. Wiedzą, że spadając z murów, zginęli. Szkoda. Kurczę, naprawdę szkoda, przez ostatnie sześć godzin wierzyli, że uda im się jakoś wydostać z tego bagna. Szkoda. Ale z drugiej strony było warto. Dawno nie grali w taką przygodę. Czują, że masz jeszcze coś do dodania. Tak, to prawda.

Mżawka. Cholema mżawka. Na bogów, czujecie to? Tę cholerną mżawkę? Tak za nią tęskniliście. Ukochana, wilgotna i sprawiająca, że znów będziecie przemoczeni, przemarnięci... I za to ją kochacie. Narib siedzi oparty o pień drzewa, z głową zwróconą ku niebu. Po twarzy spływają mu krople. Woda, lzy? W jego kierunku powoli czołga się Bianka. Po upadku z murów ma złamane biodro. Uśmiecha się. W to jesienne, deszczowe popołudnie po prostu płacze ze szczęścia. Zwłaszcza, że od strony zamczyska zbliża się, ciężko poraniony i poobijany, ale jednak żywy Carandil. Mżawka. Cholema mżawka...

It's a kind of magic: ostatnie zdanie do MG.

Dziwna przygoda, nieprawdaż? Gdy wreszcie opadną emocje, gracze zapewne zarzucą Cię pytaniami. Jak można było przerwać przemianę w wilka? Nie dało się – odpowiesz. Co?! Jak to się nie dało!! A co, jeśli byśmy nie przecięli laki? To skaleczylibyście się o najbliższą futrynę. A co, jeśli byśmy zabili Carandila już na początku? Nie wiem, autor scenariusza twierdzi, że gracze tego nie zrobią...

Jeden z moich graczy stwierdził ostatnio, że moje przygody to autorski film, gracze tylko oglądają, co mam im do pokazania. Gra "pode mną" od dwóch lat i nie przepuścił ani jednej sesji. I z tego o, co wiem, nie ma zamiaru tego zmieniać. Bowiem to, iż był to tylko "film" wychodzi na jaw dopiero po zakończeniu przygody. Podczas sesji górę biorą emocje i wszyscy o tym zapominają...

Od redaktora:

Powyższa przygoda koncentruje się na tworzeniu nastroju i odgrywaniu ról, dlatego Autor nie uznał za stosowne podawać liczby PD, jakie można za nią zdobyć ani też współczynników występujących w niej bohaterów, zdając się na inwencję i potrzeby MG. Przyznawaj więc doświadczenie wedle własnego upodobania oraz osądu (naturalnie, trzymając się zasad z podręcznika WFRP), przy określaniu cech BN-ów korzystaj z Bestiariusza lub w zgodzie z nim opracuj własne charakterystyki np. odpowiednie do sytuacji drużyny.

MNK

LANDSKNECHT

Profesja zaawansowana

Ilustracja: Jarosław Musiał

Landsknechci to elitarne wojska zaciężne, utworzone przez cesarza Wilhelma Holswig-Schliesteina jako siła do zwalczania Chaosu, uśmierzenia buntów w prowincjach oraz bronięcia interesów Imperium poza jego granicami. Początkowo byli oni czymś w rodzaju świeckiego zakonu rycerskiego, rekrutującego się ze szlachty i wyznającego ściśle określony kodeks moralny (oczywiście, chodzi tu o „moralne” prowadzenie działań wojennych). Z biegiem lat przekształcili się jednak w formację wyjątkowo brutalnych i bezwzględnych najemników, żądnych łupów i sławy, wywodzących się spośród doświadczonych żołnierzy z różnych klas społecznych. Obecnie, zaciągani są nie tylko przez Cesarza i dostojników Rzeszy, ale także werbowników z innych krajów. Obowiązuje ich jednak żelazna zasada: nigdy nie wstępują do armii wyruszającej na wojnę przeciwko Imperium.

Podczas bitew walczą pieszo, w zwartych czworobokach, najezonych długimi pikami. Na czele stoją pikinierzy w napierśnikach z bronią wysuniętą do przodu, za nimi pikinierzy trzymający swój oręż w górze, w następnych szeregach halabardnicy i miecznicy, po lewej stronie kusznicy, a po prawej arkebuzerzy. Landsknechci nie czekają na uderzenie wroga, lecz sami ruszają do ataku, przy wócie bębnow i skandowanego krzyku „sla, sla!”. Stale prą do przodu, druzgocząc wszystko, co stoi im na drodze, nie bacząc na zabitych i rannych. Ten sposób walki wymaga wielu ćwiczeń i rygorystycznej dyscypliny – każdy, kto wyłamuje się z szeregu lub opóźnia marsz, jest natychmiast zabijany przez towarzyszy. W pierwszej linii idą najlepiej wyszkoleni i uzbrojeni żołnierze, zwani „straceńcami”. W boju giną prawie wszyscy z nich, padając od ciosów przeciwnika lub pod naporem kolejnych szeregów. Czasem, zamiast pikinierów, na przedzie stawia się silnych i wyszkolonych piechurów z dwuręcznymi mieczami lub halabardami. Mają oni za zadanie przyspieszenie marszu oddziału. Ścinają groty nieprzyjacielskich pik i wdzierają się w formacje wroga, ciągnąc za sobą następne rzędy landsknechtów.

Kusznicy strzelają kolejno, szeregami, co pozwala na nieprzerwane rażenie wroga pociskami. Arkebuzerzy zaczynają bitwę ostrzałem, po oddaniu salwy chronią się na tyły, gdzie ponownie ładują broń.

Największą jednostką landsknechtów jest regiment, liczący 4 tys. żołnierzy i dowodzony przez pułkownika. Regiment dzieli się na 10 kompanii, po 400 piechurów każda. Komenderują nimi kapitanowie. Każda kompania ma w swoim składzie 100 weteranów, strzegących dowództwa i sztan-daru. Uzbrojeni są oni w dwuręczne miecze i nazywają się doppelsöldner („pobierający podwójny żołd”). Kompania to 40 tysięciosobowych rot pod wodzą dziesiętników. Rota doppelsöldner to 6 żołnierzy. Za pułkami ciągną się ogromne tabory wozów, wypełnione ekwipunkiem oraz żywnością. Każdy landsknecht sam dba o swe wyposażenie, ubiór i prowiant. Poszczególne regimenty i kompanie mają jednak swoich lekarzy, pisarzy, kapelanów, kucharzy, sędziów, flecistów, dobo-szy i sierżantów. Knechci starają się też mieć osobistych posługaczy, najczęściej są nimi podrostki lub kobiety.

W czasie pokoju bezrobotni landsknechci rzadko kiedy zajmują się uczciwą pracą – tak jakby ten, kto raz wziął na ramię pikę, przysiągł nigdy już nie zabierać

się za porządną robotę. Zamiast w pocie czoła zarabiać na chleb, zbierają się zwykle w zbrojne bandy rabujące po gościńcach albo też przystają do grup awanturników. Ubierają się pstrokato i ekstrawagancko, cenią dobrą bitkę i wypitkę.

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	20	20	1	1	3	10	1	-	10	-	20	10	-

Umiejętności

Broń specjalna – dwuręczna
Broń specjalna – drzewcowa
30% szans na Broń specjalną – palna
70% szans na Bijatykę
70% szans na Hazard
70% szans na Mocną głowę

Ekwipunek

50% szans na hełm
40% szans na napierśnik
do wyboru:
pika (włócznia długa na 3-5 metrów)/halabarda/miecz dwuręczny
broń ręczna
30% szans na kuszę i bełty (15 sztuk)
10% szans na rusznicę, róg z prochem i woreczek z kulami na 15 wystrzałów, przybory do czyszczenia i ładowania broni (całość tylko pod warunkiem posiadania odpowiedniej umiejętności)

Profesje wejściowe

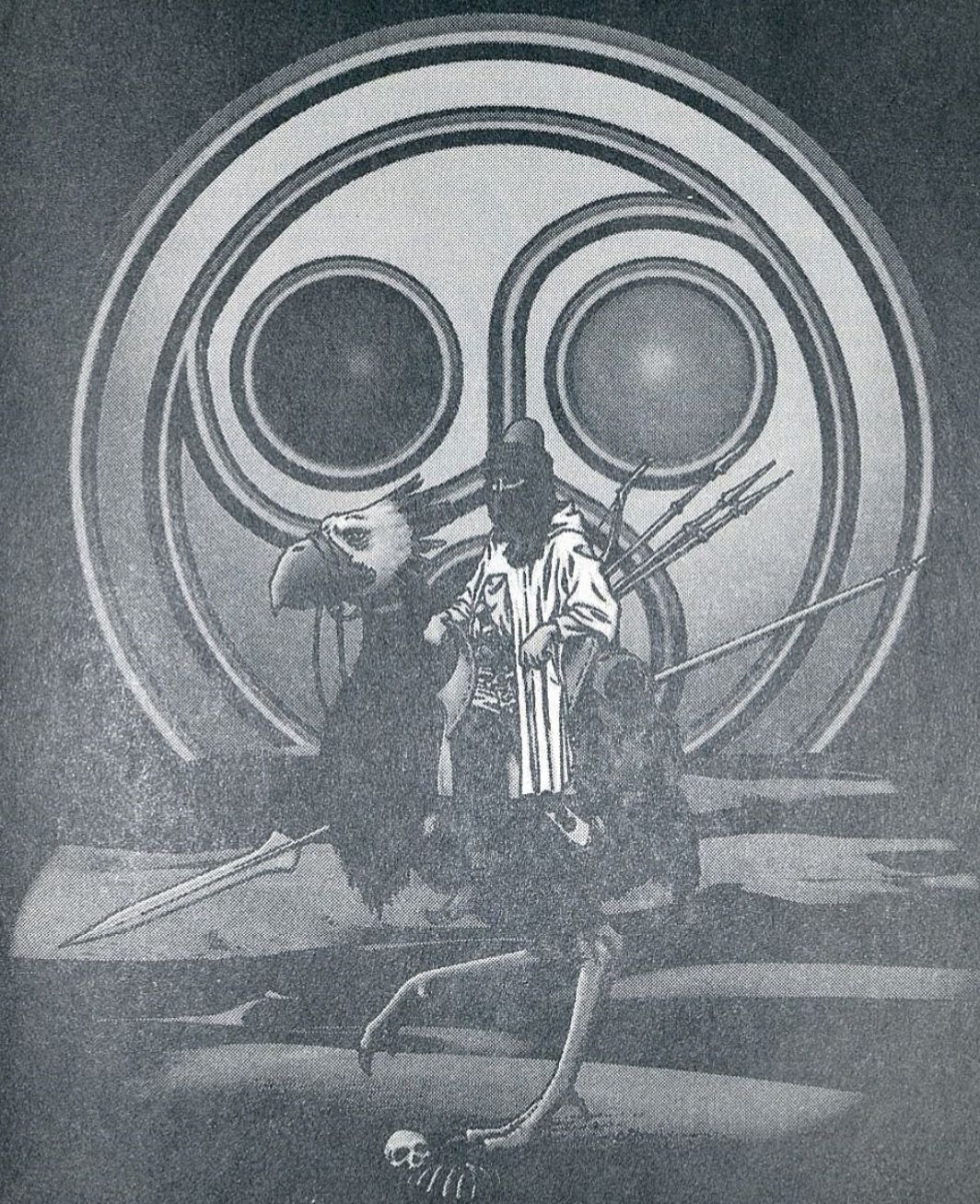
Żołnierz
Szlachcic
Najemnik
Milicjant
Robotnik

Profesje wyjściowe

Kapitan najemników
Zabijaka
Bombardier
Balistyk
Rozbójnik
Rycerz najemny
Szampierz
Handlarz niewolników
Reketer



KRYSTALE CZASU ŚWIAT ALMOHADOW



PIERWSZY DODATEK DO SYSTEMU

Tym razem Tomek wyszedł poza obszerne granice Świata Mroku, wkraczając w świat wszystkich gier fabularnych. W niniejszym artykule przedstawia swoją wizję snucia opowieści i tworzenia miejsc, w których toczyć się będzie akcja przygody. Nie wiem, czy jego pomysły i spostrzeżenia przypadną Wam do gustu (każdy wszak ma inną wizję prowadzenia), ale przynajmniej warto na tę sprawę spojrzeć oczami innej osoby. I to jakimi oczami!

(tk)

Tomasz Andruszkiewicz

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Rzeczywistość jest snem szaleńca

Tekst ten nie został autoryzowany przez firmę White Wolf

Witam w dziesiątej już odsłonie kącika Świata Mroku. Na początku, zanim przejdę do głównego tematu, chciałbym podzielić się spostrzeżeniem, które właśnie przyszło mi do głowy. Otóż od kilku numerów piszę dla Was eseje, w których wyciągam na światło dzienne własne przemyślenia dotyczące systemów narracyjnych. Bardzo odpowiada mi styl pracy, w którym nikt nie narzuca mi tematu, nie koryguje podawanych informacji i nie zgłasza wątpliwości. Pomyślałem jednak, że w sumie to Czytelnik jest celem i przyczyną całego cyklu pisarsko/redaktorsko/wydawniczego czasopisma. Przechodząc do sedna: może są tematy, które interesują Was szczególnie, niejasności nie dające Wam spać po nocach czy poglądy autorów Świata Mroku kłócące się z Waszą wizją całości?

Chciałbym nadać mojemu cyklowi bardziej interaktywny charakter – boję się, że popadnę (lub, co gorsza, już popadłem) w teoretyczne rozważania, pseudointelektualną zabawę, która interesuje tylko mnie. Zachęcam więc Was do aktywności, do zasypywania redakcji MiM-a setkami listów z zadaniami tematów artykułów, które chcecie czytać. Redakcja nic jeszcze nie wie o moim pomysle (już wie, już wie – przyp. tk); mam tylko nadzieję, że powyższa odezwa zostanie niezauważona przez Panie i Panów w Dziale Cenzury i dotrze do Was. Najszybszą metodą kontaktu jest oczywiście poczta elektroniczna (gorąco polecam), a odpowiedziałbym za dział m.in. Świata Mroku jest Tomek Kreczmar (e-mail w stopce redakcyjnej) – już widzę, jak ciska na mnie gromy za zachęcanie do zapychania mu skrzynki (nie ciska, nie ciska – przyp. tk).

A teraz, wróćmy do tematu.

Dziś będzie o realizmie. Ale nie bójcie się, nie przeprowadzę wykładu o rzucaniu kostkami, technikach aktorskich graczy czy czymś podobnym – skupimy się po prostu na tle wydarzeń, otoczeniu, w którym toczą się opowieści.

Zacznijmy od końca, czyli od przykładu dotyczącego nazywania miejsc; wszyscy używamy pewnych symbolicznych określeń, żeby bez zbędnych słów oddać nastrój czy zakodować realia. O ile powiedzenie „gramy w Polsce” czy „gramy w Berlinie” nie budzi większych wątpliwości, o tyle przejście ze skali makro (miasto, państwo) do mikro (ulica, kawiarnia, fabryka) nie jest takie oczywiste. Są zwolennicy umieszczania opowieści w konkretnych, małych scenach, pochodzących z własnych wspomnień. Fabryka „Polleny” w Warszawie, Park Oliwski w Gdańsku, Sukiennice w Krakowie – wszystkie te miejsca mają to „coś”, co pozwala umieszczać akcję, nie tłumacząc jednocześnie zbyt wiele. Nie ma

problemu, gdy grają z ludźmi dzielącymi ich fascynację, lecz gdy wrażenia współtwórców opowieści są inne, spotykają się z niezrozumieniem. Na przeciwnym biegunie mamy styl, w którym scenariusz „mikro” jest od początku do końca fikcyjna, a Narrator musi poświęcać dużo czasu na konstrukcję nastroju.

Myszę, że najlepsze wyjście leży gdzieś pośrodku (jak zwykle). Nie warto rezygnować ze skojarzeń i siły, jaką niosą symbole i tworzyć każdą scenę od podstaw – wystarczy po prostu umiejętnie z nich korzystać. Przygotuj sobie listę ważnych z punktu widzenia scenariusza miejsc i porozmawiaj przed sesją z graczami – dowiedz się, jak oni je widzą i przekaz swoje idee. Na tym etapie nie szkoda trzech minut rozmowy, potem (np. w trakcie walki) takie opóźnienie będzie katastrofalne. Poza tym, radzę unikać (ale tu nie silę się na ogólność – to moje prywatne zdanie) dorabiania historii

czy mistycznej otoczki do istniejących scenarii.

Wiem z własnego doświadczenia, że wymyślanie połączeń między codziennym życiem a światem gier jest pasjonujące (dyrektor szkoły – fomer, sąsiadka z dołu – wiedźma), ale niestety, często nie wychodzi nam na zdrowie. Nie mówię tu nawet o fackie niezadowolenia obiektów naszych zabiegów, które dowiedziawszy się o tym, nie wykażą odpowiedniego poczucia humoru (a konsekwencje też mogą być nieprzyjemne). Ważniejsze jest coś innego: rozgrywając świetną opowieść kręcącą się wokół księdza-okultysty mieszkającego na naszym osiedlu, wiążemy go ze scenariuszem i końcowym wrażeniem. Jeśli przygoda zapadnie w pamięć jako rewelacyjna, a potem spotkamy opisywanego księdza i okaże się, że jest sympatyczny, miły czy uczynny, a nie diaboliczny, ponury i odpychający, to straci w naszych oczach cały scenariusz, bo nagle zauważymy, że nie był realny.

Dodatkowo, można wysnuć wniosek, że to nie odwzorowanie otoczenia odpowiada za realizm. Otacza nas zbyt wiele elementów, szczegółów, pomijanych detali, by udało się sporządzić w naszych grach idealną ich kalkę.

A nawet jeśli takie karkołomne zadanie by się powiodło, to odbyłoby się kosztem dynamiki gry – człowiek nie dysponuje dostatecznie szybkimi metodami komunikacji, by w sprawny sposób przekazać takie ilości danych. Cóż zatem pozostaje, oprócz rozpaczania nad własną ułomnością stojącą przed zadaniem pozornie nie do rozwiązania? Otóż są metody – ich praktyczne zastosowanie próbowałem ukazać w przykładzie z nazwami i „zakazem” używania codziennej rzeczywistości bezpośrednio przeszczepionej do opowieści. Jest bowiem coś, co doskonale tworzy ułudę realności i bez czego nie byłoby RPG. Wyobraźnia.



No tak – powiecie pewnie – po przydługim wywodzie autor doszedł do truizmu, a my straciliśmy czas na czytanie. Mam nadzieję, że za chwilę przestaniecie tak myśleć, bo nie o samej wyobraźni chcę powiedzieć, tylko o jej oszukiwaniu. Cała sztuka udawania realizmu polega bowiem na zwodzeniu naszych imaginacji. Używanie symboli, nazw państw, miast, dzielnic, marek samochodów, obiektów architektonicznych wywołuje pewne obrazy czy ciągi znaczeń, zakodowane w nas z przeszłości. Wszystko jedno, czy oglądaliśmy własnymi oczami wieżę Eiffla, most Golden Gate, plac Św. Piotra czy pamiętamy je z telewizji, książek, opowieści, zdjęć. Jeśli takiego obiektu używamy jako tła, będzie on z dużym prawdopodobieństwem budował taki nastrój, jaki jest z nim związany. W tym sensie można śmiało używać istniejących pojęć – „dodają” przez to realizmu i podnoszą atrakcyjność, poza tym dają wiele satysfakcji podczas odkrywania mnogości modyfikacji podejść i charakterystycznych spojrzeń różnych osób, które jednak wciąż trzymają się wewnątrz ogólnie rozumianego efektu. Tu jednak zbliżamy się do granicy, której lepiej nie przekraczać. Jeśli przez założenia scenariusza czy linię fabularną dołączymy do opisywanego elementu coś nowego (np.: przeklętego ducha do wieży Eiffla), to może się okazać, że sami zakładamy sobie sznur na szyję – włączając się bowiem śmiało silny mechanizm: chęć weryfikacji. Pół biedy, jeśli mówimy o czymś odległym, wręcz nieosiągalnym – niedostępność działa wtedy na naszą korzyść – gorzej jest w przypadku rzeczy bliskich. Zerknijmy do podanego wcześniej przykładu: gracza mógł zupełnie nie interesować książka z osiedla, który stał się fundamentem głównej postaci opowieści, ale po rozegraniu historii temat będzie go męczył. Nie chodzi nawet o to, że uwierzył w jego rzekome, ukryte życie okultysty; wystarczy zwykła ciekawość, chęć poznania człowieka, którego tak a nie inaczej przedstawiłeś. Gdy nie znajdzie w nim elementów pasujących do postaci z sesji, będzie zawiedziony; weryfikacja, posługująca się najczęściej metodami znajdowania różnic, rozwieje ułudę rzeczywistości. Już lepiej by było, gdyby od początku zdawał sobie sprawę, że tło jest fikcyjne – wtedy nie ma miejsca na rozczarowanie stanem faktycznym.

Najlepszym wyjściem jest budowanie fizycznego otoczenia ze znanych wszystkim „klocków” – miast, kawiarni, uliczek – i jednocześnie powierzanie „obsługi” fabuły, magicznych efektów czy nadnaturalnych istot wyimaginowanym kreacjom. Jeśli proporcje będą odpowiednie, czyli tych pierwszych bytów nie będzie zbyt mało, to właściwie cały umysłowy wysiłek graczy przeznaczony na weryfikację zatrzyma się na nich. Wtedy poczucie realizmu zależy tylko i wyłącznie od Twojego przygotowania, umiejętności opisu i znajomości pokazanych obrazów (no, ale do tego nie

trzeba niczego nadzwyczajnego). Pewną trudność może sprawiać dopasowanie obu sfer – prawdziwej i fikcyjnej – ale tu też mamy szerokie pole do popisu. Bohaterowie widzą maga – pana Hieronima Domałowicza – wchodzącego do pewnego mieszkania? Wystarczy w realnym świecie znaleźć właśnie sprzedawany/kupowany/wynajmowany lokal (tam w opowieści wejdzie Hieronim), a akcję scenariusza cofnąć nieco w czasie. Co z tego, że teraz mieszka tam ktoś inny? Mieszkanie to samo, pozory realizmu zachowane, a mag Domałowicz po wydarzeniach po prostu się przeprowadził (przykład może płytki, ale mam nadzieję oddający sens wcześniejszych stwierdzeń).

Czas na ogólne podsumowanie, odezwiemy się więc od roztrząsania konkretnych technik i przejdźmy do odpowiedzi na pytanie: „Po co komu artykuł o rzeczywistości?”. Nie chciałem nim przekonać Was do pisania opowieści umieszczonych w ścisłych ramach jakiegoś „tu i teraz”, moim jedynym celem było ukazanie potężnego narzędzia, jakim jest wyobraźnia osadzona w znanych realiach. Jak zastosujecie przedstawiane mechanizmy, to już tylko i wyłącznie Wasza sprawa, a możliwości jest naprawdę sporo. Przy okazji pisania tych słów wciąż wirują mi w głowie przykłady z literatury, a konkretnie sceny z niedoścignionego mistrza w żonglowaniu otoczeniem – Philipa K. Dicka. Mało ma Dick wspólnego z realnym odwzorowaniem świata, zdarza się, że jego bohaterowie przez całą książkę wydostają się spod kolejnych warstw zagnieżdżonych rzeczywistości wciąż nie mogąc wrócić do tej „prawdziwej”. Fakt, że powieści takie są w jego wydaniu fascynujące, świadczy o wielkiej biegłości w używaniu opisywanych przeze mnie narzędzi. Potrafi on bowiem złapać wyobraźnię czytelnika i sprawić, że na początku świat wydaje się całkiem normalny, potem pojawia się coraz więcej nie pasujących elementów, by w końcu doprowadzić do tak wielkiego dysonansu, że powoduje odrzucenie otoczenia i „wydostanie się” na zewnątrz. Gdy jego bohaterom (a przy tym i nam) wydaje się, że to już jest koniec, zaczynają się kolejne nieścisłości i wracamy do punktu wyjścia.

Zachęcam do osobistego odkrywania ogólnych zasad określających, kiedy wiemy, że przedstawiane obrazy, a od jakiego miejsca stają się one nierealne; zapewniam, że wiedza ta przyda się Wam w wielu momentach i wzbogaci prowadzone opowieści. Przy świadomości działania tych sił, dużo łatwiej zaplanować sceny snów, wizji, odmiennych stanów świadomości czy osadzić wydarzenia na solidnych fundamentach poczucia rzeczywistości. Nie oczekujcie, że od razu dokonacie cudów – może moje praktyczne przemyślenia sprawdzają się tylko u mnie? – najważniejsze jest uświadomienie sobie, że tą sferą także można kierować.

Ach, i jeszcze jedno – skoro doczytaliście aż dotąd, należy się Wam pewne wyjaśnienie. W kontekście moich prób usystematyzowania technik opisu rzeczywistości, tytuł niniejszego artykułu wydaje się mocno nie na miejscu. Cóż, przyznać się muszę, że rzeczywiście nie ma wiele wspólnego z powyższymi treściami i jest raczej chwytem reklamowym. Na swoje usprawiedliwienie mogę powiedzieć tylko jedno: czy bez niego przeczytalibyście artykuł o rzeczywistości, gdy wokół mnóstwo morderczych demonów, smukłych elfów i baśniowych krain?



R.A.R.

Zapraszamy do sklepu w Krakowie przy ul. Grzegorzeczkiej 32A

CZYNNY 7 DNI W TYGODNIU

Zapraszamy od 10:00 do 18:00

GRY Wszystkie gry karciane, fabularne i strategiczne

Oficjalne turnieje: Star Wars, Magic: The Gathering, Legends of Five Rings, Middle Earth: TW
Oficjalna Liga
Magic: The Gathering

KOMIKSY Pełny wybór najnowszych komiksów amerykańskich, wszystkie bieżące i archiwalne komiksy polskie

MANGA Japońskie, amerykańskie i polskie wydania, Art Books, plakaty, modele, karty i wiele innych rzeczy

Jeśli chcesz otrzymać katalog wysyłkowy – przelij swój adres do:

R.A.R.

ul. Grzegorzeczka 32A
31-531 KRAKÓW

Zapraszamy do naszej filii:



Mag Magic ul. Floriańska 28 KRAKÓW

Oto rozpoczyna się NOWA KAMPANIA!

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ŻAGŁADY

OGIEŃ W GÓRACH



GAMES
WORKSHOP



Chaos nie poddaje się nigdy!!!

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miejsce-czasie spotkania wszystkich roleplejowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czarni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie !!!

– Rogar! Rogar, do jasnej cholery! Przystań wreszcie charczęć!

– No coś ty, Aro, człowiekowi się przespać nie dasz?

– Rozkaz był, pilnuj, to pilnować trzeba.

– Zręda z ciebie. Jakbyś się umordował, tak jak ja wczoraj, to byś inaczej gadał.

– A cóż takiego wczoraj dybał? Pewnikiem babę na sianie...

– Ty to tylko o babach. Wieszałam wczoraj przez południe jakichś obcych. Szarpały się cholery jak szczupaki, trza to było trzymać, mocować się.

– Bujdy jakieś opowiadasz. Dyc wczoraj egzecu..., egzecu..., egzecu..., tych no, wiesz nie było.

– Może to ty żeś gdzieś z babą figury wyprawiał, jak nie wiesz.

– Eee tam...

– Nie żadne „e tam”. Obce na skarby smoka miejskiego napadły.

– To głupie jakieś...

– Nie takie głupie. Niewiele brakło, a gada by zaprały. Jeden taki (Yossa, oczywiście – przyp. red.), to tak w zęby smokowi trzasnął, że mu szczękę złamał.

– To ci dopiero...

– Drugi znowu, szaman jakiś pewnikiem, kulami z gazu trutkowego w gada szpulał...

– Tak jak ty, kiedy się grochu nażresz?

– Głupiś, jak podeszwa w gnoju. Szczęście, że rycerze nasi w grodzie siedzieli. W ostatniej chwili z odsieczą gadowi przyszli i zbiorów pojmali.

– Powinni ich na miejscu usieć.

– Ano, powinni. Nie byłbym tera taki zmęczony...



KOMENTARZ

Kiedy dzielna drużyna podrośnie w siłę tak bardzo, że smoki nie będą dla niej stanowić już żadnego wyzwania,



warto zaskoczyć ją nieoczekiwaną zmianą miejsc. Przypuśćmy, że dawno, dawno temu, kilku osadników założyło niedaleko miasteczka Yarmie, tuż obok smoczej pieczary, wioskę o nazwie Kacze Doły. Smok na całe szczęście był vegetarianinem i jadł jedynie ogórki kiszzone (ewentualnie nimi przegrzyzał). Wieśniacy nie dość, że nie zostali przerobieni na pieczyście, to jeszcze zyskali niezłą ochronę. W zamian za trzy beczki kiszonych ogórków tygodniowo mieszkańcy Kaczych Dołów zyskali dozgonnego przyjaciela. Wieś rozwijała się i rozwijała. Wkrótce na miejscu Kaczych Dołów powstał gród Ogórkowo, a następnie niewielkie miasto – Smocze Kroczce. Współpraca między smokiem i miastem rozwijała się poprawnie, a korzyści z niej płynące były obustronne. Oczywiście, ogórki nie mogą stanowić treści życia (nawet dla smoka vegetarianina). Miasto ofiarowało mu więc sporo pięknych kosztowności, nową pieczarę i wynajęło prywatną pokojówkę. Mieszkańcy byli zadowoleni – smok rozprawiał się z pojawiającymi się w okolicy potworami, rozbójnikami i poborcami podatkowi samemu trzymali się z daleka. Na cześć

gada odbywały się święta, składano mu dary. On w zamian dawał pokazy sztucznych ogni i czasami zabierał kilka osób na krótki przelot czartermowy. Ten błogi stan trwał latami, ale smok to nie brazylijski serial, kiedyś skończyć się musi. Po kilkuset latach gad nieco podupał na zdrowiu, w dodatku po świecie rozeszła się wieść o wielkich skarbach Ogórtasa – tak właśnie nazywali smoka mieszkańcy miasta. Pogłoski te ściągnęły w okolice wielu śmiatków rządnych chwały i złota. Nie wiedzieli oni jednak, że nie tylko ze smokiem przyjdzie im walczyć. Pokonanie „straszego potwora” wcale nie przysporzy im w okolicy przyjaciół i sławy. Pościg za „mordercami” tak łatwo nie ustąpi, a kapłani kultu smoka rzucają na nich wieczną klątwę. Ze śmierci Ogórtasa ktoś się pewnie ucieszy, miejscowy baron będzie mógł wreszcie ściągnąć z miasta daninę, rozbójnicy będą mogli wreszcie zaatakować bogate ziemie, a hodowcy ogórków nie będą już musieli bać się o swoje uprawy. Wszystko jednak jest w rękach bogów.

Bombel

Ilustrował: Radosław Keuer

NIEPOWTARZALNA OKAZJA!

KOS01

MAGIA i MIECZ



WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY



KOS02

KOS03



Cena: 48 zł za sztukę.

KOS04

CTHULHU



fhtagn

KOS05



MISTRZ GRY

UWAGA: Przy zamówieniu 3 koszulek zaoszczędzisz 6 zł!
Przy zamówieniu 5 – już 10 zł!

Po wielu trudach i znojach dopieśliśmy swego! Wreszcie, jako pierwsi, możemy Wam zaproponować serię eRPeGowych wdżianek, dzięki którym każdy miłośnik gier fabularnych będzie się odróżniał od szarego połykacza chleba. Rozszerzyliśmy naszą ofertę o MAG-boutique z dwóch podstawowych przyczyn. Po pierwsze: arsenał gitowych koszulek – podstawą dobrego samopoczucia i zainteresowania płci przeciwnej. Po drugie... nikt takich koszulek u nas jeszcze nie robił i zapewne długo nie zrobi. Tak więc, jest to szansa jedyna i niepowtarzalna! Zwłaszcza że po zakupie 3 koszulek możecie zapłacić o 6 zł mniej, a przy zakupie 5 koszulek – już 10 złotych mniej! Wystarczy umówić się z kumplami. Proste?

I jakie przyjemne!

Na razie przygotowaliśmy pięć wzorów koszulek, wszystkie wykonane zostaną na produktach firmy o światowej renomie – Fruit of the Loom, a proces nadruku zapewnia dobrą jakość grafiki nawet po uciążliwym praniu

(nareszcie odpowiedzialna firma)!

Pozdrawiamy i życzymy udanych sesji!!!

JESTEŚMY PIERWSI W POLSCE!

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów																		Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	✓			✓			
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stolsko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szawska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdl.net/~plvmail/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	
CAPRI Computers ul. Cyprijska 29, 02-767 Warszawa tel. 642 - 73 - 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
„BARD” Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„FANTASY SHOP” Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 435-57-27 w.11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul. Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antresola Pawilon 338 tel.(0-58) 301 28 41,42,43,44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Mierki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓						
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓		
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-55 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cyprijska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep R.A.R. ul.Grzegorzewska 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓				
CZYTAŁO, ul. Dworcowa 5B 75-201 Koszalin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓			
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				
LEGENDA Poznań Pl. Wolny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓		✓	✓			
RYNEX, Półkie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Ramieleskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓

NOWA

KRAINA³¹

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Nendza z BiedomStała współpraca:
się nie opłaca

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.

CYBERPUNK 2020

- To właśnie lubię na lotniskach: zaglądasz do ko
- Nie żartuj, przecież nie umieścili by guzika do autodestrukcji na środku tablicy rozdzielczej, gdzie każdy może go wcisnąć!
- Dobry blef agencji N42, dobry blef. Ale nie wystarczy. Widzisz, poznałem od razu, że twoja spluwa to sprytnie zakamuflowana zapalniczka.
- Dobra, sprawdźmy czy załadowałem to coś prawidłowo...
- Dodaj więcej gazu, to na zakręcie przeskoczę na ich samochód...

AD&D

- Nie wyglądasz mi, chłopcze, na maga!
- Myślałem, że ty zabrałeś jedzenie!
- Rozpoznam iluzję na pierwszy rzut oka...
- Balista? Z czegoś tak dużego nie dadzą rady celnie strzelić...
- No i co z tego, że wzywa straż? W takiej wsi nie może być zbyt wielu strażników...

WARHAMMER

- W takim razie pierwszy schodzę w dół tą drabiną. W prawym ręku trzymam miecz, a w lewym pochodnię...
- Nie bój nic, nie umrę z głodu...
- Mam ciekawsze rzeczy do robienia niż jakaś głupia misja Waszej Wysokości...
- Niemożliwe! Po tym jak go okradliśmy, nie stać go na płatnych zabójców...
- Popatrz na rozmiar tych śladów!
- Widzieliście jego głowę? Ciekawe kto mu to zrobił...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Lampa Ala Dynia - magiczny przedmiot wyglądający na pierwszy rzut oka jak wydrążona dynia ze świeczką w środku. Używana głównie podczas halloween. Po potarciu wyskakuje z niej Freddy Kruger.

Lanca - broń dźgająco-zaczepna używana głównie przez paladynów. Niestety nie wiedzą oni przeważnie kiedy należy nią dźgać, a kiedy ją zaczepić (na haku).

Litość - jedno z drugorzędnych uczuć Mistrza Gry pieczołowicie pielęgnowane przez graczy.

Lustro - najbardziej kłamliwy ze wszystkich magicznych przedmiotów. Na zadane przez dowolną kobietę pytanie brzmiące: „ile jest na świecie piękniejszych ode mnie?”, lustro odpowiada, że tylko jedna...

ZNALAZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Spotkałem ostatnio na spacerze znajomego maga. Spytałem go co słychać u naszego wspólnego przyjaciela Eblinga, gdyż dawno go nie widziałem.

- Nic nie słyszałeś? - zdziwił się mój znajomy - Wielki Sąd gildii czarnoksięskiej w Narvell oskarżył go o kradzież należącego do gildii złota, które traktem przez bagna Shlut przewoziła karawana Eblinga.

- Niemożliwe! - byłem kompletnie zaskoczony.

- Ebling twierdził, że wozy utonęły podczas przeprawy. Wyruszył nawet na bagna, by zdobyć dowody swojej niewinności.

- Oczyszczyć się z zarzutów? - spytałem z nadzieją w głosie.

- Przeciwnie, kompletnie się pogryzł...

Oto świąteczny prezent od „Krainy Goblinów” !!!

*W to miejsce możesz wkleić swój własny tekst i chwalić się znajomym,
że wydrukowali Cię w tak znamienitym piśmie.*

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 XI

JĘZYKI

Każdy z bohaterów dysponuje na początku gry pewną ilością języków. Ustala się ją przy pomocy rzutu K4.

Języki nie są jednak zbyt przydatne. Można je co najwyżej sprzedać jakiemuś zboczonemu fetyszyście.

Rozdział XII

FOBIE

Fobie przeznaczone są głównie dla elfów. Jednak kierując się zasadą głęboko pojętej sprawiedliwości na każde 10 wylosowanych przez elfy fobii pozostali powinni wylosować sobie przynajmniej po jednej.

Alektorofobia – strach przed kurczakami

Batrachofobia – strach przed gadami

Blablafobia – strach przed gadaniem

Happychristmasfobia – strach przed prezentami

Ichtiofobia – strach przed rybami

Wędkofobia – strach przed rybakami

Kostkofobia – strach przed turlactwem

Paganofobia – strach przed brodami

Paganonofobia – strach przed brodawkami

Paginoofobia – strach przed ponumerowanymi stronami

Przeginoofobia – strach przed przeginaniem

Siderodromofobia – strach przed kolejami
Siderodromomofobia – strach przed kolejnościami

Siderodromomomofobia – strach przed kolejkami na poczcie

Triskaidekafobia – strach przed trzynastoma przy stole

Tryskajdekafobia – strach przed siedmioma przy stole

Pryskajtekafobia – strach przed jednym i pół na krześle

Xywoafvidkrofdkepfobia – strach przed Niewielkim, Zielonym, Zawsze Pukającym Do Tylnych Drzwi i Noszącym Na Plecach Komplet Śnieżynek Zającem

Dodatkowo:

Aaaaaafobia – strach przed strachem

oraz

Jedynkofobia – strach przed liczbą dwa

Rozdział XIII

RYS WYKAŃCZAJĄCY

Rys wykańczający to ostatni punkt two-

rzeń postaci. Polega on na rzucie K10 i sprawdzeniu wyniku w poniższej tabeli:

1 : zacznij tworzyć postać od nowa

2 : zacznij tworzyć postać od nowa

3 : zacznij tworzyć postać od nowa

4 : zacznij tworzyć postać od nowa

5 : zacznij tworzyć postać od nowa

6 : zacznij tworzyć postać od nowa

7 : zacznij tworzyć postać od nowa

8 : zacznij tworzyć postać od nowa

9 : zacznij tworzyć postać od wylosowania Średnicy Gałki Ocznej

10 : rzuć jeszcze raz

Jak zapewne zauważyliście, rys wykańczający wykańcza gracza, a nie tworzoną przez niego postać.

Autor: Krzysztof Iwanek

**KOLEJNE ROZDZIAŁY
JUŻ ZA MIESIĄC!**

PYTANIE MIESIĄCA:

– Ile orków zmieści się w brzuchu smoka?

– 134.

– A ilu zmieści się goblinów?

– Tylko jeden, bo przez czystą złośliwość nikogo więcej nie wpuści...

ODGŁOSY Z KUŹNI

Otóż i smęceń wydawcy część druga i – miejmy nadzieję (przynajmniej ja ją mam) – nie ostatnia.

Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca, najpierw o tym, co już się okazało. A jest tego co nieco.

Po pierwsze, dwa podręczniki, a raczej przygody: **Mgły zdrady** i **Ogień w górach**. O scenariuszu do **Przebudzenia Ziemi** dość obszernie rozwinąłem się poprzednio, więc teraz tylko ograniczę się do przypomnienia wszystkim o jego publikacji. Dodam tylko, że jesteśmy zadowoleni z jakości wydruku – tak zresztą jest w przypadku naszych wszystkich zesłomiesięcznych „osiągnięć”. Co do **Ognia w górach**, czyli pierwszej części **Kamieni Zagłady**, mam tylko jedną dodatkową rzecz do dodania – odkryliśmy ostatnio, że firma **Hogshead** (czyli obecny wydawca **Warhammera**) planuje wypuścić nowy, ponoć dawno temu opracowany scenariusz, wieńczący całą kampanię. Na razie nie wyszedł jeszcze na rynek angielskojęzycznym. Miejmy nadzieję, że do czasu, gdy u nas ukąże się już wszystkie części **Kamieni Zagłady**, będzie już dostępny, dzięki czemu nam również uda się go wydać.

Po drugie, pojawiło się kilka książek z serii, której zawiaduje Andrzej M. Przede wszystkim wydaliśmy dwutomowe dzieło Davida Zindella **Nigdyli** (tom I: **Śmierć pilota**, tom II: **Schizma**). Od razu zaznaczam, że autor napisał jedną książkę, ale my musieliśmy podzielić ją na dwie części z powodów technicznych. Powieść ta zyskała sobie już wielu zwolenników i to raczej spoza ścisłego kręgu miłośników fantastyki. Ze swojej strony mogę tylko powiedzieć, iż liczba pojawiających się w książce smaczków i pomysłów rzuciła mnie na kolana (a jeszcze nie skończyłem pierwszego tomu!). Ponadto, ukazał się **Najeźdźca**, czyli drugi tom **Przybysza C. J. Cherryh**, któremu to **Przybyszowi** zmieniliśmy przy okazji okładkę, by lepiej pasowała do nowego wyglądu serii. Otóż i mamy okazję poznać dalsze losy kontaktów Ziemi z obcymi. Ci, którzy znają pierwszy tom, wiedzą o co chodzi.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o rzeczy już wydane. A teraz o tym, co jest (lub zaraz będzie w drukarni) i co ukąże się przed gwiazdką – w ramach takiego prezentu gwiazdkowego.

1) **Zew Cthulhu wersja 5.5**, czyli nowa, poprawiona edycja najpopularniejszego systemu grozy. Jest to niewątpliwie ewenement na naszym rynku – po raz pierwszy wydany już system do czekał się drugiej polskiej edycji. Miejmy nadzieję, że nie ostatniej. Parę słów o zmianach. Dodano nowe czary i zmieniono zasady ich uczenia się, ulepszono zasady dotyczące ksiąg wiedzy o Mitach, opracowano od nowa cały rozdział dotyczący Poczytalności, a także dodano technologię obcych (takie coś *à la* „Men in Black”), ulepszono zasady i... Przecież wszystkiemu nie mogę zdradzić. Niestety, ze względu na brak czasu, ta edycja ukąże się w miękkiej oprawie (drukarnia obiecała nam, oczywiście, że podręcznik nie będzie się rozpadał po pierwszym czytaniu – trzymamy za słowo).

2) A jeśli jesteśmy już przy **Zewie Cthulhu**, to nie można zapomnieć o drugiej wielkiej kampanii do tego systemu – **Maskach Nyarlathotepa**. Ta przygoda, tak jak **Horror w Orient Ekspresie**, została doskonale opracowana, pozbawiona jest jednak gadżetów, w które wyposażono wspomniany scenariusz. Może to i lepiej, bo dzięki temu podręcznik jest tańszy, a równie ciekawy. Nie chcąc psuć zabawy, nie napiszę wiele o treści przygody (sam tytuł sugeruje, co czeka Badaczy Tajemnic). Dodam tylko, że wydane przez nas **Maski** to kompletna, uzupełniona, najnowsza wersja wydana niedawno przez **Chaosium**, która już zdobyła kilka prestiżowych nagród.

3) Gdy już mówimy o przygodach, to warto wspomnieć o **W krwawym blasku księżyca**, czyli pierwszym dużym scenariuszu do Świata Mroku. Akcja tej przygody toczy się w Chicago, targanym wojną między garou a wampirami (i nie tylko). Scenariusz opracowano tak, że mogą go poprowadzić zarówno Narratorzy **Wampira** (bez względu na to, czy ich bohaterowie należą do Camarilli, czy Sabatu), jak i **Wilkołaka**. Ten scenariusz pozwoli Wam się dowiedzieć, jak potoczą się losy księcia Chicago i wojny między pijawkami a obrońcami Gai.

4) Ostatnim planowanym przez nas na ten rok podręcznikiem jest **Księga wiedzy**, czyli pierwszy systemowy dodatek do gry **Earthdawn**. A co w nim znajdziecie? Przede wszystkim informacje dotyczące awansu na kręgi powyżej ósmego – łącznie z nowymi czarami i talentami. Ponadto dwie nowe dyscypliny (**Powietrzny Żeglarz** i **Zwiadowca**), zasady walk statków (tych powietrznych i wodnych), reguły pozwalające grać Głosicielami i Świetlistymi (pewnie nie wiecie jeszcze kto to, prawda?), a także opcjonalne zasady i parę innych rzeczy.

5) Będąc przy **Przebudzeniu Ziemi**, nie można nie przypomnieć o pierwszej książce do tego świata – **Pierścieniu Tęsknoty**, czyli historii opowiadającej o J'role'u, Garlthiku, Parlainth, magii, walce, przyjaźni... i wielu innych rzeczach. Mam nadzieję, że spodoba się Wam tak bardzo jak mi.

6) Niepostrzeżenie zesłaliśmy na książki. Tak więc pojawi się jeszcze **Everville Clive'a Barkera** – jednego z mistrzów grozy. Jest to druga część porażającego **Wielkiego sekretu widowiska**. Wiele osób w firmie sądzi, że to jedna z najlepszych naszych książek tego roku.

7) I na zakończenie: **Ciemna strona długiego słońca**, czyli **Gene Wolfe** i jego mistyczne *fantasy*. Miłośnicy świata Urth z pewnością sięgną po tę książkę. A mam nadzieję, że nie tylko oni.

Miejsca jakby mało, ale jeszcze napiszę parę słów o planach na przyszły rok – w telegraficznym skrócie. W przypadku **Warhammera** to zakończenie kampanii **Kamienie Zagłady** i ewentualnie **Realms of Magic** (jeśli się ukąże na Zachodzie) oraz **Daying of the Light**. Co do **Zewu Cthulhu** to przede wszystkim **Kraina Snów** oraz 2-3 inne pozycje (jeszcze nie do końca wiemy, co – na pewno kolejna kampania na gwiazdkę). Jeśli chodzi o **Earthdawn**, to ukąże się sześć książek, ale tak naprawdę tylko cztery podręczniki (czyli dwie rzeczy będą dwuczęściowe!) – będą to opisy Barsawii, jej mieszkańców, przygoda i jeszcze dokładniejsze informacje o adeptach. **Śródziemie** i **Wilkołak** doczekają się najprawdopodobniej w sumie czterech pozycji (co to będzie – jeszcze do końca nie zdecydowaliśmy, poza wiszącymi nad nami **Skarbami Śródziemia**). Ponadto ukąże się nowa edycja **Dzikich Pól** wraz z dodatkami, suplement (lub suplementy) do **Kryształów Czasu** oraz **Labirynty** (na pewno warhammerowy i cthulhystyczny). I pewnie coś jeszcze.

Plany dotyczące książek są jeszcze dość niesprecyzowane. Wiadomo jedynie, że będą się ukazywać mniej więcej dwie miesięcznie. Wśród nich znajdują się m.in.: trylogia **Zaragoz** do **Warhammera**, dwie-trzy pozycje do **Earthdawn**, kolejne części *space-opery* Donaldsona, dalsze tomy **Księgi długiego słońca**, kolejna książka dziejąca się w świecie **Wurta**, kilka pozycji *fantasy*... I kto wie, co jeszcze wynajdzie Andrzejek.

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.01.1999

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) 25-59
MIM25 – MIM59 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 61 do numeru 66
PP60 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 61 do numeru 63
PK60 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1 3.90 zł
LB1
Labirynt nr 3 15 zł
LB3

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł
Kamienie zagłady - t.1
Ogień w górach
WHOWG 32 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22 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
WHRRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŚMB 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 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)
ŚRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STSRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny
ZCW55 72 zł

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 100 zł

Kupon ważny tylko do dnia
ukazania się następnego numeru pisma

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

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA



FANTASTYCZNA
PODRÓŻ



SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE

YANS PLANETA CZARÓW

IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA

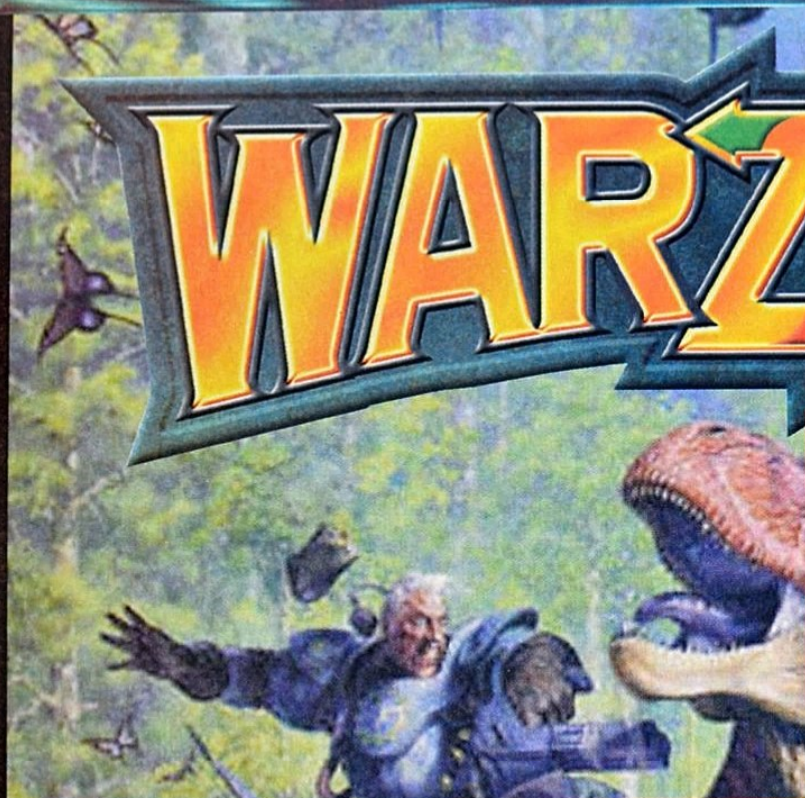


ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522

WARZONE



NOWOŚĆ!!!

Witaj w świecie **Warzone**, gdzie przerażające demony starają się pożreć ducha ludzkości. Witaj w świecie niesamowitych koszmarów i heroicznych bitew, gdy w twoich rękach spoczywają losy milionów. Będziesz potrzebował całej swej odwagi i umiejętności aby przetrwać w uniwersum kształtowanym przez krwawe walki i bohaterstwo tych, którzy się nie poddali.

...

Warzone Edycja Druga to najłatwiejszy i najbardziej zrozumiały z dostępnych systemów bitewnych.

...

Pudło zawiera wszystko, co potrzeba do rozpoczęcia gry:

- 80 szczegółowo wykonanych plastikowych figurek przedstawiających żołnierzy dwóch Megakorporacji – Bauhausu i Imperialu, a wystarczających, aby utworzyć po cztery dziesięcioosobowe drużyny Książęcej Milicji Bauhausu i Piechoty Imperialu. Wszystkie drużyny zawierają specjalistę z ciężkim karabinem maszynowym i sierżanta.
- 48-stronnicowy kolorowy podręcznik, **Kroniki Wojny**, dokładnie przedstawiający realia świata Warzone, opisujący tysiąc lat wojen i konfliktów w ociekającym krwią Układzie Słonecznym.
- 64-stronnicowy podręcznik z zasadami gry, **Zasady Wojny**, zawierające wszystkie szczegóły prowadzenia walki, co pozwala na rozgrywanie emocjonujących bitew, dając graczom wiele możliwości i szerokie pole manewru.
- 96-stronnicowy kolorowy podręcznik, **Potęga Wojny**, szczegółowo opisujący siły każdej armii w Warzone, od świeżych rekrutów korporacyjnych do koszmarnych demonów Legionu Ciemności. Książka jest wypełniona fotografiami figurek wybranych z olbrzymiej oferty firmy Target Games oraz zdjęciami poszarpanych okopów i opuszczonych miast, w których toczą się walki w Warzone.
- Trzy dwustronne kolorowe arkusze, zawierające żetony i wzorniki przydatne podczas gry.
- Dwie kostki dwudziestościenne.

...

Wszystkie figurki z poprzedniej edycji gry **Warzone** są kompatybilne z jej drugą edycją.

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK !!! CO MIESIĄC

GAMES

2 WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775

CHRONOPIA

Nuż wkrótce kolejny dodatek do Chronopii
pt. "SYNOWIE KRONOSA"

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA 98/99

- | | |
|--|--|
| 1. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 45 pkt. | 9. Marcin Pociach (Schron/Faber&Faber) 17 pkt. |
| 2. Jakub Wichrowski (Strefa 51 W-wa) 39 pkt. | 10. Piotr Grula (Schron W-wa) 17 pkt. |
| 3. Daniel Janik (Schron W-wa) 39 pkt. | 11. Witek Bondar (Faber&Faber W-wa) 17 pkt. |
| 4. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 29 pkt. | 12. Patryk Wiczorkowski (Faber&Faber W-wa) 16 pkt. |
| 5. Bartosz Leszczko (Schron/Ks. Saska) 22 pkt. | 13. Marcin Nowicki (Bazyl Szczecin) 15 pkt. |
| 6. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 21 pkt. | 14. Robert Faber (Faber&Faber W-wa) 15 pkt. |
| 7. Michał Marszałek (Faber&Faber W-wa) 20 pkt. | 15. Jakub Domczak (Interno Gdańsk) 14 pkt. |
| 8. Marcin Czupryna (Morion W-wa) 18 pkt. | |

WIELE NOWOŚCI !!!

Stan na 18.11.98 po 72 turniejach

PANORAMA

KONKRET'98

IMPERIALNA AKADEMIA KADETÓW



Trudno jest relacjonować imprezę, której było się współorganizatorem. Nie sposób wszak wydać żadnej, wystarczająco obiektywnej oceny. W niniejszym sprawozdaniu przedstawię więc tylko suche fakty – niechaj mówią same za siebie. KONKRET był pierwszym od lat „regularnym” konwentem, jaki odbył się w Warszawie. „Regularnym”, to znaczy trwającym trzy dni (6-8 XI), posiadającym bazę noclegową (hotel i sale zbiorowe w akademikach) oraz rozbudowany program (spotkania, filmy, konkursy etc.).

Wszystko to działo się na terenie kampusu Wojskowej Akademii Technicznej, głównie w budynku klubu oficerskiego. A dziać się mogło dzięki wysiłkom Konfederacji Fantastyki RASSUN (czyli klubów NEXUS, NIMERIA i FRAMLING), ucieleśnionym głównie w osobach podporucznika Jacka Falejczyka, Witka Siekierzyńskiego oraz niżej podpisanego. To, iż NEXUS składa się prawie wyłącznie z wojskowych, a jego siedziba przepojona jest militarno-totalitarną atmosferą, skłoniło nas do osadzenia konwentu w realiach Imperium z „Gwiezdnych Wojen”. Staraliśmy się, by ciemna strona Mocy jak najsilniej przepajała nasz skromny zlot. Organizatorzy nosili więc czarne, imperialne mundury (w zwykłej rzeczywistości uważane za robocze kombinezony czołgistów), odbywały się konkursy na najlepszego szturmowca oraz konkurs graficzny „Szturmowcy i ty”, LARP polegający na zwalczaniu rebelianckiej partyzantki, wykład „Taktyka i RPG” (dla wyjaśnienia: RPG 7, czyli ręczny przeciwpancerny granatnik, model nr 7). Swoistego kolorytu imprezie dodawali niektórzy członkowie NEXUSA, którzy przybyli na konwent w swoich polowych mundurach (wiele, że niektórzy noszą pod nimi żarówki, czerwone koszulki!).

Szczęśliwie, wbrew moim oczekiwaniom, impreza nie okazała się zjazdem militarystów – przybyli fani różnej płci i o różnych zainteresowaniach, a „wojskowy” dryl panujący w Akademii traktowano z przymrużeniem oka.

Staraliśmy się dostarczyć fanom jak najwięcej rozrywki na możliwie wysokim poziomie. Ściągnęliśmy na

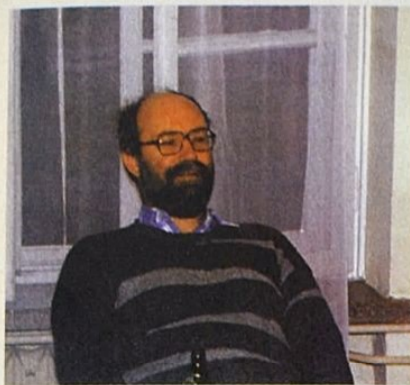
KONKRET śmietankę polskiej fantastyki (nie było to trudne, większość mieszkała w Warszawie), m.in.: M. Ormusa, M.S. Huberatha (tegorocznego laureata nagrody im. A. Zajdla), A. Pilipiuka, J. Komudę, K.T. Lewandowskiego, R. Ziemkiewicza, J. Ingłota, E. Dębskiego, znanego komiksarza W. Birka, redakcje „Nowej Fantastyki”, „Fenixa”, „Fahrenheit’a” oraz tę, dzięki której czytacie niniejszą relację. Przybyli także szefowie największych polskich klubów: GKF (K. Papierkowski), SKF (E. Gepfert), PTMF (G. Kozubski). Na spotkania przybywało raz bardzo licznie, raz wręcz przeciwnie (i zazwyczaj najwięcej ludzi było tam, gdzie spodziewaliśmy się ich najmniej). W każdym razie, spotkania nie były chyba nudne, bowiem nie widziało się raczej smutnych ludzi snujących się beczynn timer po korytarzach. Każdy miał jakieś zajęcie – co więcej, związane z konwentem.

Jednocześnie, przez cały konwent odbywały się projekcje anime, filmowe na wideoskopie w sali kinowej, turnieje: bitewnego Warhammera, MG, sankcjonowany karciany STAR WARS oraz MAGIC THE GATHERING. Nie brak było też rozlicznych konkursów, z których niektóre wymieniałem już wcześniej. Sam prowadziłem jeden: muzyczny. Mimo rebelianckiego sabotażu (magnetofon bezustannie wciągał taśmę), udało się doprowadzić konwent do szczęśliwego (?) końca. Walka była zacięta a poziom wyrównany – dogrywka trwała chyba dłużej niż właściwy konkurs. Doszło do tego, iż musiałem zmuszać uczestników do śpiewania wybranych motywów muzycznych ze SW – zabrakło kawałków na przygotowanej wcześniej kasecie. Poza tym odbyły się m.in. konkursy: SW – filmowy, SW – świat, komiksowy (który właściwie się nie odbył: wszyscy, którzy się zgłosili, dostali nagrody za odwagę). Gracze bawili się w specjalnych salach w akademikach (jedna drużyna – jedna sala), także przy pomocy naszych dyżurnych Mistrzów.

W sobotę (7-go listopada) odbył się LARP, dokończony resztą następnego dnia. Przez kilka godzin, po udającym obcą planetę poligonie WAT, uganiały się grupy „kadetów”, szukające ukrytych tam rebelianckich



PANORAMA



partyzantów. W walce używano specjalnych granatów zakamuflowanych pod postacią kurzych jaj. Przedzierano się przez okopy i zasieki, penetrowano wraki czołgów, wybuchały petardy. Każdej grupie towarzyszył żołnierz (prawdziwy!) z radiostacją (też prawdziwą!), tak więc eter przesyłały rozliczne meldunki (*Ogar 1 do Myśliwego, rebelianci w sektorze D5; Strzelają do nas, przyslijcie posiłki!*). Dla mnie efekt był niesamowity. Zakończenie polegało na ataku kadetów na lądujący rebeliancki transportowiec. Uzbrojeni w gumowe kopie „kałaszy” nasi dzielni szturmowcy, wrzeszcząc bojowe okrzyki, szurmowali spowite zastoną dymną wzgórze. Akompaniowały im odgłosy eksplozji, radiowe meldunki i okrzyki dowódców (prawdziwych żołnierzy): *Na moją komendę, do ataku! Zakosami, bo was zdejmą! Kryć się!* Przy okazji śmiertelnie wystraszyliśmy grupkę bawiących się na poligonie militarnym...

Niestety, nie ustrześliśmy się przed obsuwami, głównie czasowymi. Staraliśmy się zlagodzić je szybko, ogólnie

dostępna i bezpłatna informacja o wszystkich zmianach programu (zwaliśmy winę na rebeliancką dywersję, dzięki czemu errata wyszła „klimatycznie”; zmiany w salach i rozkładzie zajęć wyglądały na zaplanowane kroki podjęte w celu dezinformacji wywiadu buntowników). Jeśli nie mogliśmy dać fanom czegoś, co obiecaliśmy im w zapowiedziach KONKRETU, zwracaliśmy część akredytacji. Na szczęście, wpadek nie było dużo.

Przez KONKRET przewinęło się około 200 osób. Nie za dużo, nie za mało, prawie dokładnie tyle, ile się spodziewaliśmy. Nam konwent się podobał, mamy nadzieję, że im też. Następny KONKRET w 2000 roku, a za rok zapraszamy na POLCON, również organizowany przez Konfederację. Poza tym gorąco namawiam innych warszawiaków: wy też spróbujcie urządzić konwent w stolicy! To naprawdę da się zrobić!

Bryan



SZLACHETNY

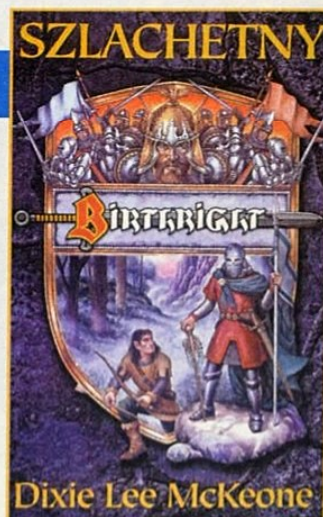
Wydawnictwo Rebis opublikowało drugą książkę, której akcja toczy się w świecie *Birthingta* (jednego z rozszerzeń gry *Advanced Dungeons & Dragons*), znanym nam już z opublikowanego wcześniej *Żelaznego tronu*. Bohaterem powieści jest ocalały z napadniętej karawany Cald Dasheff, który trafia do strzeżonego przez elfy lasu. W międzyczasie do świata Prawa Krwi otwiera się brama z krainy cieni, a przez nią przemaszerują „nie całkiem martwi, których wrogiem jest wszystko, co żywe”. Las

elfów znajduje się w niebezpieczeństwie, a uratować go może jedynie Cald Dasheff.

Książka to typowe TSR-owskie dzieło, podane w przystępny sposób. Ta powieść spodoba się każdemu, kto lubi nieco odmienne, ale mimo to klasyczne *fantasy*.

Tomuś

Dixie Lee McKeone Szlachetny
przekład: Norbert Radomski
wydawnictwo Rebis



Bibikon

Dzień był zimny i wietrzny, kiedy zapakowaliśmy się do samochodu i wyruszyliśmy do Bielska-Białej, gdzie rozpoczynał się właśnie pierwszy w tym mieście ogólnopolski konwent poświęcony grom – RPG, karciankom, komputerowym, bitewnym i wszelkim innym... Gdy w końcu, po wielu perypetiach, dotarliśmy na miejsce, okazało się, iż cała impreza zlokalizowana jest w dużej szkole (podstawowej zresztą), którą konwentowicze otrzymali do swojej wyłącznej dyspozycji. Powitano nas bardzo ciepło (może dlatego, że przywieźliśmy nagrody dla zwycięzców zaplanowanych konkursów!) i od razu zaproszono do zabawy. Mimo iż był to pierwszy konwent organizowany przez firmę Bard, goście dopisali bardzo licznie (przybyło prawie dwieście osób z różnych stron kraju!). Ponieważ zaś cała impreza z założenia przeznaczona była dla graczy (i tylko graczy!), przez całą dobę korzystaliśmy z wszelkich atrakcji, jakie w pocie czoła przygotowali dla nas organizatorzy. Przez całą dobę czynna była sala komputerowa (pięć stanowisk PC plus dwie konsole), w sali gimnastycznej armie Chaosu toczyły nieustanny bój z wojskami krasnoludów, nie przeszkadzając jednak siedzącym obok karciarzom w toczeniu żartowanych pojedynków. W międzyczasie, w czeluściach (były) sal lekcyjnych rozgrywały się kolejne sesje – prym wiodły... „Kryształy Czasu”, ale nie zapomniano też o Cyberpunku, Świecie Mroku i innych systemach popularnych w Polsce. Zabawa trwała cały czas (dzielni wysłannicy naszego pisma poszli się zarzemnąć na kilka godzin dopiero bladym świtem), bez żadnych przerw! Następnego dnia, w sobotę, odbyło się spotkanie z przedstawicielami redakcji, na którym zaprezentowaliśmy nasze plany na najbliższą przyszłość. Po południu nastąpił kulminacyjny punkt całej imprezy: wręczenie nagrody konwentu za popularyzację RPG (i innych rodzajów gier) w Polsce. Tak się jakoś szczęśliwie złożyło, że organizatorzy Bibikonu docenili naszą skromną (!?) rolę w tym dziele, wręczając nagrodę Jackowi Rodkowi (w jego imieniu trofeum odebrał Rafał Nowocień, redaktor naczelny MiM). W trakcie wręczenia „Laurów Barda” wśród licznie zgromadzonych konwentowiczów rozlosowano przeróżne cenne nagrody (m.in. gry komputerowe ufundowane przez firmę Topware, zestaw figurek do gry „Manowar” i podręczniki wydawnictwa MAG).

Choć była to pierwsza impreza tego rodzaju organizowana przez Barda, licznie zgromadzeni goście i wspaniała atmosfera panująca podczas zabawy to dobra zapowiedź na przyszłość, jako że konwent ma być organizowany w regularnych odstępach czasu. Warto więc wybrać się w przyszłym roku do Bielska-Białej, gdyż Bibikon to jedna z nielicznych w naszym kraju imprez poświęconych wyłącznie grom!

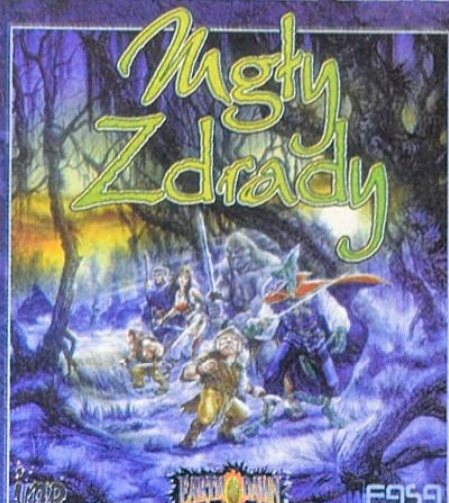
Marcholt



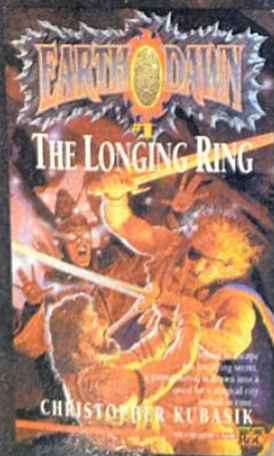
EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI



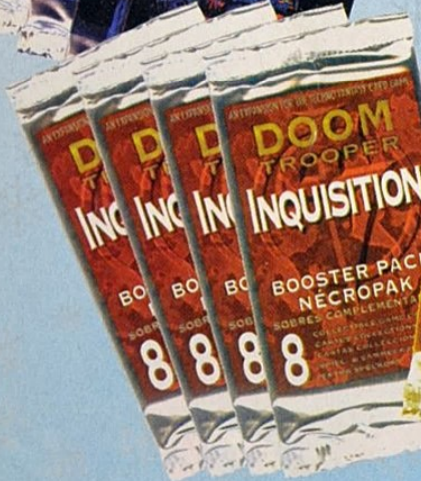
EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI



EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
KSIĘGA WIEDZY



CAŁY
ŚWIAT
BUDZI SIĘ

OFF[illegible]

CHŁODNA PROMOCJA

WARTO WAŻNA TYLKO OD 15 LISTOPADA DO KOŃCA GRUDNIA!!!

MARK EDEN

Pakiet świąteczny zawiera:

- 1x talia podstawowa;
- 1x talia dodatkowa;
- 1x Chaos Progenitus – gra kościanna.
- 1x Chaos Progenitus – dodatek.

Cena pakietu: 116 zł.*

Dodatkowo, za darmo

”Śmiech mrocznych bogów”

i ”Czarnoksiężnik Drachenfels”

#SET2



EMIE – GRA FABULARNA

Pakiet świąteczny zawiera:

- 1x podręcznik podstawowy;
- 1x atlas "Stwory Ziemi";
- 1x przygoda: "W poszukiwaniu alantira";
- 1x wodnik po Śródziemiu".

Cena pakietu: 111,20 zł.*

EDZASZ 20 % CENY!!!

#SET4

KULT



Rzeczywistość jest kłamstwem.

TALIA PODSTAWOWA

TALIA PODSTAWOWA

PRZEWACZALNO

KULT – pakiet świąteczny zawiera:

- 1x talia podstawowa;
- 5x talia dodatkowa (biała);
- 4x Inferno.

Cena pakietu: 107 zł.*

Dodatkowo, za darmo zbiór opowiadań ze Świata Mroku "Kiedy ogarnie Cię szal".

#SET3



EARTHDAWN

– PRZEBUDZENIE ZIEMI

Pakiet świąteczny zawiera:

- 1x Podręcznik podstawowy;
- 1x duża przygoda: "Mgły zdrady";
- 1x podręcznik z dodatkowymi zasadami: "Księga wiedzy".

Cena pakietu: 146 zł.*

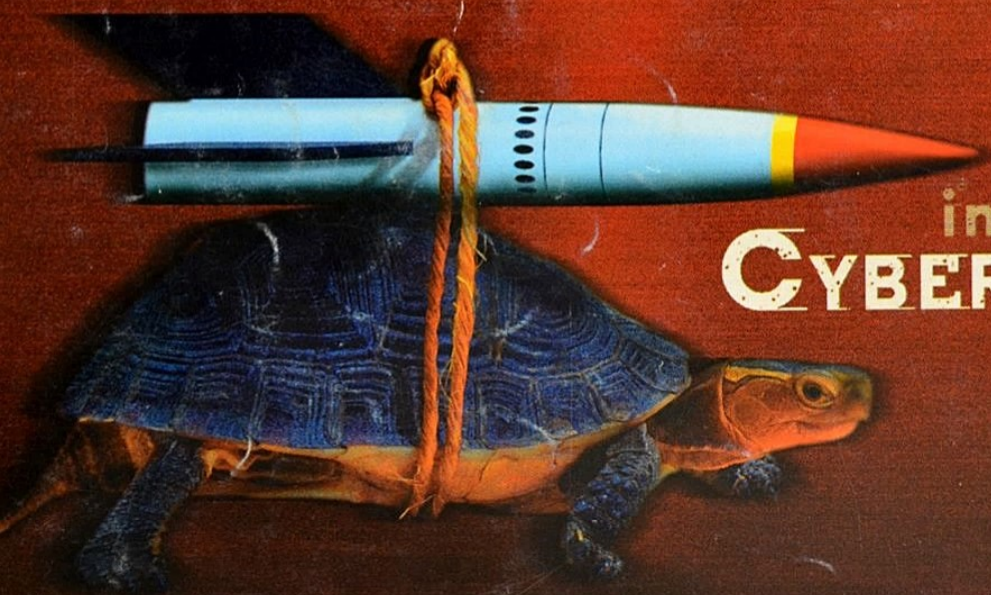
Dodatkowo, za darmo powieść ze świata Earthdawn "Pierścień Tęsknoty".

#SET5



*/ Do ceny każdego pakietu należy doliczyć koszty przesyłki w wysokości 5 zł.

NOWA Fantastyka 16 lat
tworzymy
wizje przyszłości...
...a teraz przyszłość
już tu jest.

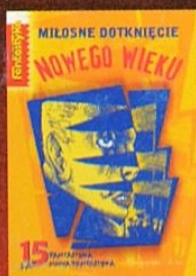


muzyka
internet gry
CYBERKULTURA
komputery
rtv

Multimedia, gry, komputery, Internet, nauka, fantastyka w telewizji... od października na łamach „Nowej Fantastyki” zupełnie nowa jakość: dodatek **CyberKultura** – 16 kolorowych stron!

*) na stolikach i w księgarniach

**) w kioskach RUCH i w prenumeracie



MelkONG & Fabryka Wyobraźni '98