

New RPG Order

Prezentuje

Magia i Miecz nr 1/2000



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 99
Rozdzielczość.....: 1820x2700
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2009.01.28

Opis:

Magia i Miecz - pierwsze i najdłużej istniejące (1993-2002) czasopismo o grach fabularnych na polskim rynku. Jako prekursor tej tematyki w Polsce, odegrało ogromną rolę w popularyzacji idei RPG.

Przez długi czas było jedynym czasopismem o grach fabularnych w Polsce. W pierwszych numerach prawie cała objętość pisma poświęcona była publikacji systemu RPG Kryształ Czasu. Następnie kształt pisma zmieniał się na przestrzeni lat, by stać się czasopismem o szerokiej tematyce (newsy, materiały do gier, literatura, recenzje, artykuły luźno związane z RPG). Ukazały się 103 numery Magii i Miecza - obecnie to pismo nie jest już wydawane.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Konrad T. Lewandowski - PIENIĄDZE SZCZĘŚCIA NIE DAJĄ

MiM

Magia i Miecz

cenę: 6,50 zł

MACKI
terapia szokowa

INTERNET:
skarbnica
systemów

BYĆ POTWOREM
czy to wstyd?

INTELIGENCJA W RPG

KALENDARZ 2000



Almanach:

- Nie jesteś na tyle bystry,
by grać tą postacią — 46
Erich S. Arendall "Shadow Sprite"
Przemoc w RPG — 48
Steve Hatherley
Adlerburg — 68
JeRzy

Opowiadanie:

- Pieniądze szczęścia nie dają — 27
Konrad T. Lewandowski

Stałe działy:

- Listy — 20
Okiem zewnętrznym:
Marsjanie atakują — 23
Tomasz Kołodziejczak
Kraina Goblinów — 89

Warhammer:

- Nowe zasady
walki strzeleckiej — 64
Dawid Drużyński
Jeszcze nowsze
zasady walki strzeleckiej — 64
Wojtek Morawski,
Piotrek "Orłós" Orłowski
Bohaterowie półkrwi — 64
Krzysztof Wierzbicki
Odtworzenie organu — 65
Filip Łuszczczyk
To samo, ale trochę inaczej — 65
Maciej Kowalski
Halflingi w armii Imperium — 66
Piotr Zawadzki
Polowanie — 77
Elendil

Zew Cthulhu:

- Metody konwersji filmów grozy
na sesje RPG — 52
Michał "Puszkin" Marzaliak
Vademecum Badacza Tajemnic — 56
Jerzy Cichocki
Halloween czyli dzień rozrachunku — 57
Joe Abrahadabra
Terapia szokowa — „macki”! — 80
Joe Abrahadabra

Mięcho:

- Aradrin — 55
JeRzy

Panorama:

- Nordcon'99 — 2
Fantastyczna
muzyka — 6
Komantarze
MiM-a — 8, 11
Wieści — 13

Felietony:

- Z punktu widzenia laika — 29
Kniaze
Wykład z paranoi — 30
Post Scriptum

Dzikie Pola:

- Złota brama — 84
Aleksandra Mochocha,
primo voto Marczyńska
i Michał Mochochi

Earthdawn

- Dlaczego gram
w Earthdawn? — 58
Andrzej Śwędryński
Głosiciele Pasji — 58
Andrzej Śwędryński
Rasy — 59
Andrzej Śwędryński
Trzy wioski — 77
Elendil

Świat Mroku:

- Kto jest lepszy:
Rambo czy
Comando? — 60
*Katarzyna "Kicia"
Kolwas*
Femme fatale — 82
*Hubert "Nog"
Szuszkieiewicz*

WYDAWCA:

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

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzako@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac.,
Zew Cthulhu, Earthdawn)
grabarzz@rpg.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
eplams@egmont.pl
Tomasz Andruszkiewicz (Świat Mroku)
tommandr@pfi.com.pl
Maciej Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)
maciek@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)
mag@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności, p.o. Dzikie Pola)
mag@mag.com.pl
Tomek Łaisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Łaisar Fruń, Andrzej Łaski, Jarosław Musiał.

KOREKTA:

Sylwester

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,
Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda, Puszkin,
Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych
poradzeń), Andrzej Śwędryński, Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

DRUK:

Algraf

ADRES REDAKCJI:

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

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

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Wypełnić nazw gus, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Shubb-Niggurat, Korza o Tysiącu Młodych”
by Nick Smith (ilustracja z „Almanachu potworów”,
© Chaosium Inc.)



ODWIECZNA WALKA DOBRA ZE ZŁEM

czyli Nordcon 99
(spojrzenie ze strony Zła)



W dniach od 2 do 5 grudnia roku Pańskiego 1999, w Jastrzębie Górze, w lodowym ośrodku OWR „Hutnik” przemienionym na cytadelę „Har Magedon” odbyła się próba generalna przed Armageddonem, przez niektórych zwana Nordcon.

Nordcon to konwent dziwny. Ma postać jednego wielkiego happeningu, przerywanego niekiedy ważniejszymi wydarzeniami, które wpływają na cały fantastyczny światek. Zawsze odbywa się na początku grudnia (wyjątek ma stanowić tegoroczny,

różnej maści. Tematyce Nordconu podporządkowane były również spotkania z autorami, redaktorami czy tłumaczami – choćby wypowiedź szacownego Konrada T. Lewandowskiego zatytułowana została: „Czekanie na koniec świata w cywilizacjach wykorzystujących różne modele

czasu”, Eugeniusz Dębski zaś odmówił podania do wiadomości publicznej tytułu swego referatu, stwierdzając, że jest on na tyle złowrogi, iż nie należy budzić Złych Mocy! Jakby tego było mało, nawet sam ośrodek oraz aura poza nim postanowiły dodać co nieco do klimatu. Mimo starań organizatorów w budynku panował iście piekielny róż, wiały demoniczne wiatry, pękały szyby w oknach... Szczegółowiec do pracy wzięli się kapłani i łowcy wampirów, którzy odegnali Złe Moce polegą swych egzorcyzmów, można więc powiedzieć, że próba generalna przebiegła bez poważnych strat. Ofiar w ludziach nie stwierdzono. Zakolowano tylko kilka wampirów.

Najsilniejszą stroną Nordconu – w przeciwieństwie do innych konwentów – nie są wcale spotkania, choć nie powiem, zaliczają się w przerażającej większości do ciekawych. O jego niezwykłości i fantastyczności decydują przede wszystkim uczestnicy, którzy od wczesnych godzin dziennych do późnych porannych (czyli między 12 w południe a 6 rano) debatują na różne mniej lub bardziej istotne tematy. W „Hutniku” (który jest tradycyjnym ośrodkiem Nordconu, choć zdarzyły się wyjątki) zbierają się tuż polskiej fantastyki, z którymi można bez ograniczeń



Trzech kandydatów na Prezydenta – od prawej: Konrad T. Lewandowski, Witold „Szaman” Siekierzyński, Michał Młotek

sylwestrowy Nordcon), zawsze organizowany jest przez Gdański Klub Fantastyki, zawsze przyciąga kilka setek poprzebieranych fanów i zawsze posiada jakąś tematykę, nadającą mu specyficzny klimat. W roku 1999 Nordcon zorganizowano pod hasłem Armageddon: Próba Generalna, a całość podporządkowano odwiecznej walce Dobra ze Złem. Nic więc dziwnego, że ośrodek, w którym skoszarowani byli uczestnicy, wypełniły przeróżne diabły, anioły, bogowie, łowcy wampirów, pokutnicy, kapłani i fani fantastyki



Nowo wybrany Prezydent – Witold Siekierzyński – z prezydenckim jajem



Spotkanie z nami i Mieczem - od lewej: Tomasz Andruszkiewicz, Maciej Nowak-Kreyer, Tomek Kreczmar i Miecz

porozmawiać, powymieniać się uwagami, zagrać w brydża, eRPeGa, bitewniaka czy karcianki. Tegorocznymi gośćmi honorowymi byli: Anna Brzezińska, Eugeniusz Dębski, Mirosław P. Jabłoński, Mirosław Kowalski, Krystyna Kwiatkowska, Konrad T. Lewandowski, Marek Oramus, Mariusz Wojciechowski (przedstawiciel „nieobecnego” duchem Jacka Inglota) oraz Rafał A. Ziemkiewicz. W kawiarenkach, windach, na korytarzach czy schodach można także było spotkać takie osobistości jak Piotr W. Cholewa, Artur Szyndler czy Witold Siekierzyński. Byli i tacy, którzy twierdzili, iż widzieli Jacka Inglota, choć jego przedstawiciel – Mariusz Wojciechowski – zaprzeczał takim insynuacjom. Miłośnicy eRPeGów mogli spotkać kilku członków naszej redakcji, a także wielu wciąż jeszcze mało znanych, choć zacnych fanów gier fabularnych (m.in. dwukrotnego zdobywcę Pucharu Mistrza Mistrzów).

Jaka zaś była pożywka dla miłośników RPG? Niektórzy narzekali, iż nie był to konwent obfitujący w sesje, niemniej ponoć trochę się ich odbyło. Miało miejsce również kilka spotkań o wspomnianej tematyce (m.in. z Tomaszem Andruszkiewiczem – „Cthulhu w Polsce”), a także co najmniej jedna drama – wiem, bo uczestniczyłem i, przy okazji, dziękuję twórcom za miłe spędzony czas. Jeśli zresztą będziecie mili okazje, zapiszcie się na dramę

do niejakiego Waldemara „Igły” Igielskiego, bo warto.

Nordcon obfitował również w liczne konkursy wiedzy, turnieje paintballa, gier bitewnych i karcianych. Do niewątpliwie najciekawszych (jak zwykle)



Próba generalna przed walką na to-pory – tyłem Szaman, przodem Bryan

należał konkurs strojów, który wygrali Maciek Nowak i Witold Siekierzyński walcząc na to-pory (tzn. na pory). W pamięć wbił się również lord Sith, który wręczył szefowi jury dwa nagie miecze świetlne.

Przez cały Nordcon puszczano filmy. Odbyło się także tradycyjne „Piżam party” (wstęp tylko w piżamach) oraz konkurencyjne „Glan party” (wstęp tylko w odpowiednim obuwii). Był też ponoć sąd nad Geogrem Lucąsem. Jednakże niezwykle ważnym, jeżeli nie najważniejszym momentem konwentu było zakończenie, na

którym ogłoszono zwycięzców wielu ze wspomnianych konkursów, a także:

* Przyznano po raz pierwszy nagrodę SREBRNEJ MUSZLI, której patronuje Eugeniusz Dębski i która otrzymała jego własne imię, kiedy przyjdzie mu odejść na tamten świat, a którą tym razem otrzymał... Eugeniusz Dębski, Laureatowi gratulujemy.



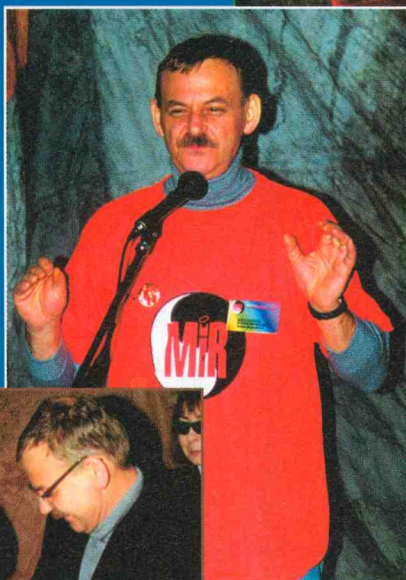
Maciek N.-K. w doborowym towarzystwie – Anny Brzezińskiej i Jacka I... pardon: pana Wojciechowskiego

* Ogłoszono także, również po raz pierwszy, laureatów SREBRNEGO GLOBU – nagrody Asocjacji Pisarzy Polskich, którą przyznaje jury w składzie Eugeniusz Dębski, Mirosław P. Jabłoński i Tomasz Kołodziejczak. Owe ważne wyróżnienia (nieco mniej niż 15 kilogramów sztuka) przyznano Krystynie Kwiatkowskiej za powieść „Prawdziwa historia Morgan Le Fay i rycerzy Okrągłego Stołu” oraz Jackowi Dukajowi za opowiadanie „Serce mroku”. Laureatom gratulujemy.

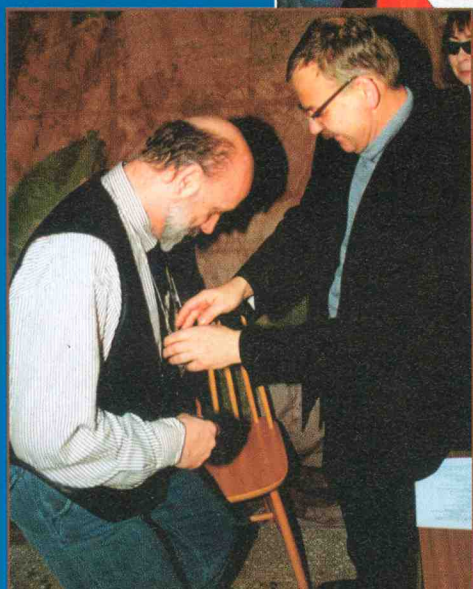
* Podano wreszcie wyniki niezwykle ważnego dla fanów głosowania: na prezydenta fandomu polskiego. Komisja pod wodzą Lecha Olczaka (byłego prezydenta) policzywszy głosy stwierdziła, że w cu-glach wygrał, deklasując innych kandydatów (Grzegorza „Harcera” Kozubskiego, Konrada T. Lewandowskiego i Michała Młotkę) Witold „Szaman” Siekierzyński, który objął schedę po Krzysztofie Papierkowskim. Nowemu prezydentowi gratulujemy, życzymy samych sukcesów na następne 5 (4? – tego póki co nikt



Srebrny Glob – Krystyna Kwiatkowska (obdarowana) i Mirosław P. Jabłoński (obdarowujący)



Krzysztof „Papier” Papierkowski – animator Nordconu



Eugeniusz Dębski otrzymuje z rąk Krzysztofa Papierkowskiego Srebrną Muszlę – nagrodę, mającą nosić jego imię

nie wie) lat. Liczymy również na przyjazne spojrzenie w stronę naszego skromnego wydawnictwa.

Podsumowując, Nordcon tradycyjnie należy zaliczyć do udanych, ciekawych i obfitujących w niespodzianki (te pozytywne, oczywiście) imprez. Pół tysiąca uczestników na pewno spędziło mile czas, nawiązało nowe przyjaźnie, odnowiło stare,

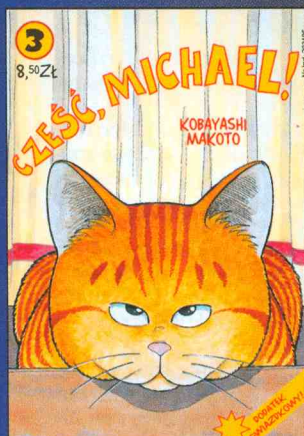
wytłumaczyło Złej/Dobrej stronie swoje racje i... dobrze się zintegrowało, do czego namawiał główny koordynator, Krzysztof Papierkowski. A oczywiście nie da się opisać wszystkiego, pozostaje więc tylko podziękować organizatorom za zaproszenie, mile spędzony czas i życzyć im wszystkiego najlepszego na tegorocznym EUROCONIE/PO-LCONIE/BALTCONIE, bo przecież oni robią tą wielką imprezę.

Tomek

PS. Jako przedstawiciel Zła stwierdzam:
Diabeł kłamie nawet wtedy, kiedy mówi prawdę.

Wszystkie zdjęcia: © Michał Dagajew

MANGA: TRZY SERIE WANeko



CZEŚĆ, MICHAEL!

UŚMIECH • HUMOR • SATYRA

WYLUZUJ SIĘ!

KUP MICHAELA I ZAPOMNIJ O KŁOPOTACH!

PRECZ ZE STRESEM!

ŚMIEJ SIĘ Z NAMI!

JEŚLI MICHAEL CHWYCI CIĘ ZA SERCE PAMIĘTAJ:
poprzednie numery można kupić w księgarniach
lub zamówić w wydawnictwie.

nasz e-mail: waneko@yo.rim.or.jp

nasz fax: 0 22 628 31 22

LOCKE SUPERCZŁOWIEK

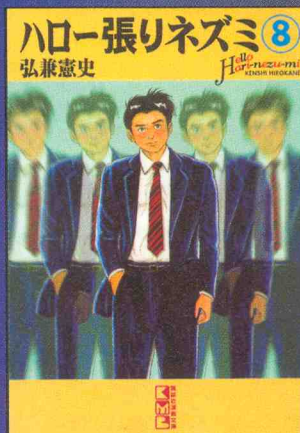
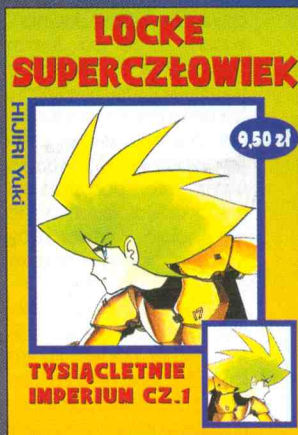
FANTASTYKA • MIŁOŚĆ • HUMOR

CO WIESZ O ESP-erach?

A co sądzi o nich główny bohater nowej serii SF?
Czy zgadzasz się z jego definicją (patrz. s. 5 komiksu)?

NARESZCIE PO POLSKU! KWINTESENCJĄ
JAPoŃSKIEJ MANGI-SF TOM 1 – „TYSIĄCLETNIE IMPERIUM”
JUŻ W KIOSKACH I KSIĘGARNIACH!

**UWAGA! DLA ZAINTERESOWANYCH PRZYGOTOWALIŚMY
KALENDARIUM NOWEJ ERY KOSMICZNEJ!**



TU DETEKTYW JEŻ

KRYMINAŁ • HUMOR • ZAGADKA

ŻYCIE PRACOWNIKÓW

MAŁEJ AGENCJI DETEKTYWISTYCZNEJ W TOKIO!

ZWYKŁE-NIEZWYKŁE SPRAWY MŁODYCH DETEKTYWÓW!

PIERWSZA W POLSCE GEKIGA

(MANGA DLA DOROSŁYCH)!

REALISTYCZNA KRESKA! INNE OBLICZE MANGI!

NIE PRZEGAP TEGO!

Zapraszamy na naszą stronę internetową! Tam zawsze
znajdziesz aktualne informacje odnośnie daty wydania!
JUŻ WKRÓTCE!

www.yo.rim.or.jp/~waneko/

FANTASTYCZNA MUZYKA (10)

Witam w jubileuszowym wydaniu „Fantastycznej Muzyki”. Wiele Waszych listów, a także sam fakt, że cykl doczekał się już dziesiątego odcinka, świadczy o tym, że był potrzebny. Dziękuję wszystkim za poparcie, dotychczasową współpracę, nadesłane nagrania i informacje, które pomogły mi w poprowadzić Was przez muzyczne krainy.

W dotychczasowych FM-ach udało mi się zaprezentować Wam ponad 70 wykonawców i kompozytorów i ponad 140 tytułów, na które (mniej lub bardziej) warto zapolewać w sklepach. Ogłosiłem też konkurs muzyczny – niestety okazał się niewypałem (był chyba za trudny: nie przyszła ani jedna odpowiedź). Postaram się naprawić to niepowodzenie teraz... ale o tym później.

Pora przejść do konkretów.

Z nagrań, które ostatnio pojawiły się na rynku, niewątpliwie największe wrażenie zrobiła na mnie ścieżka dźwiękowa z filmu „Mumia”. Wiadomo, że po Jerry'm Goldsmithie można się spodziewać rzeczy wielkich, ale tym razem wyszedł z siebie, przeszedł siebie, przekroczył siebie – i to wszystko naraz. Teraz pozostaje mi z niecierpliwością czekać na jego kolejny wytwór (oby również znakomity) – muzykę z filmu „The Haunting”.

Przyjemnie słucha się również ścieżki dźwiękowej z filmu „Asterix i Obelix kontra Cezar”. Choćby sam film trochę mnie rozczarował, muzyka jest warta uwagi (z piosenkami w polskiej wersji językowej, ale akurat nie piosenki decydują o jakości tego nagrania).

Miłośnicy hard-rocka i metalu znajdą coś dla siebie w soundtracku z „Matrix”. Nie jest to akurat muzyka, za którą przepadam, ale jej zwolennicy bez wątpienia będą zadowoleni z nagrania – ostre kawałki, znani wykonawcy. Sprawdźcie, czy nie jest to coś właśnie dla Was.

Tyle o nowościach. Nadeszła kolej na fragmenty listu Marcina Jacha, nawiązującego do FM #7, gdzie pisałem o duecie **Dead Can Dance**.

„(...) Lisa Gerrard nagrała już drugi solowy album. Ukazał się w ubiegłym roku i nosi tytuł „Duality”. Partneruje jej Peter Beurke. Przy okazji chciałbym wspomnieć o firmie płytowej, dla której nagrywał swoje płyty zespół **Dead Can Dance**, a mianowicie o **4AD**.

Jej brzmienie bardzo wyróżniało się w latach 80-tych. Obok DCD, jedną ze sztabowych grup był zespół **Cocoteau Twins**, z wokalistką **Elizabeth Frazer**.

Z inicjatywy szefa 4AD Ivo Watts-Russela, **Dead Can Dance**, **Cocoteau Twins** i kilka innych grup utworzyło studyjną formację **This Mortal Coil**.

TMC nagrywał wyłącznie płyty, nie było mowy o koncertach. Muzyka formacji jest z pozoru skromnie zaaranżowana: dużo tu smyczków, pianina, gitary akustyczne; elektronikę ograniczono do sporadycznie pojawiającej się gitary elektrycznej i loopów.

Warto wspomnieć, że materiał nagраниowy TMC to znane utwory rockowe, nagrywane w nowych, niesamowitych wersjach. Kontynuacją tego projektu jest obecnie grupa **Hope Blister**. Ukazała się jedna płyta „... **Smile's O.K.**”.

Kolejna rzecz, o której chciałem napisać, a mam nadzieję, że doczekam się tego typu info na łamach FM, to rock progresywny. Całe mnóstwo zespołów z lat 70-tych nawiązywało na swych płytach do literatury SF, czy

fantasy. Wśród przykładów można wymienić: **Pink Floyd**, **Eloy**, **Hawkwind**, **Yes**, **Genesis**, czy **Emerson, Lake & Palmer**.

Wiele kompozycji tych zespołów było łączone w długasne, rozimprowizowane suity, tworzące zwartą całość i przedstawiające daną historię (Yes „*Starship Troopers*”, Genesis „*The Lamb Lies Down on Broadway*”). Grupa **Marilyn** wzięła nawet nazwę z prozy mistrza Tolkiena. (...)”

Jasiu alias Marcin Jach

Ze wstydem przyznaję, że rock progresywny jest mi słabo znany, ale postaram się tę zaległość nadrobić (mam nadzieję, że podobnie jak Jasiu, pomożecie mi w tym zadaniu). Ze znanych mi nagrań wspomnianych zespołów, mogę z całego serca polecić (zwłaszcza miłośnikom „Zewu Cthulhu”) wspaniały, ponad dwunastominutowy utwór Genesis „**Home by the Sea**”.

List Marcina i wiadomości o 4AD zbiegają się z głównym tematem bieżącego wydania FM. A tematem tym są wytwórnie płytowe specjalizujące się w fantastycznej muzyce. Chciałem opisać Wam trzy z nich, na które warto zwrócić szczególną uwagę: **Varese Sarabande**, **Sonic Images** i **Silva Screen Records**.

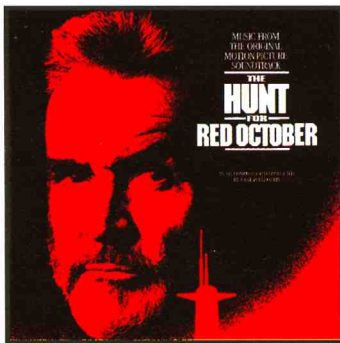
Varese Sarabande to wytwórnia z największym dorobkiem z tej trójki. Zajmowała się muzyką filmową jeszcze w czasach, kiedy ten gatunek nie cieszył się taką popularnością, jak obecnie. Wśród nagrań wyprodukowanych przez Varese można wymienić m.in. „**Alien**”, „**Aliens**”, „**Basic Instinct**”, „**L.A. Confidential**”, „**Conan the Barbarian**”, „**Conan the Destroyer**”. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Faktem jest, że każdy prawdziwy miłośnik muzyki filmowej na pierwszy rzut oka



rozpozna charakterystyczne dla okładek płyt Varese brązowe grzbieoty z białymi literkami.

Sonic Images funkcjonuje na rynku muzycznym za ledwie od paru lat, ale krótki okres istnienia nadrabia energicznym rozwojem i dbałością o oprawę wydawanych nagrań. Największym dotąd osiągnięciem wytwórni jest wydanie ponad dwudziestu płyt z muzyką z serialu „Babilon 5”. Oprócz tego Sonic Images wypuściło też m.in. składankę „Watch the Skies”, ścieżki dźwiękowe z seriali „Conan” i „Poltergeist: the Legacy” (u nas pod tytułem „Mroczne dziedzictwo”), a także z jednego z najsłynniejszych filmów w historii kina, „Gone With the Wind” (czyli „Przemięto z wiatrem”). Jak już wspominałem, nagrania ukazujące się nakładem SI to nie tylko przyjemność dla ucha, ale też i dla oka, ze względu na wyjątkowo dopracowany wygląd płyt i okładek – stanowią prawdziwą ozdobę kolekcji.

Trzecia wytwórnia, brytyjska Silva Screen coraz silniej zaznacza swoją obecność na polskim rynku. Zdecydowanie różni się od dwóch pozostałych, ponieważ jej specjalnością są składanki ze ścieżkami dźwiękowymi z filmów i seriali. Oto kilka przykładów: „The Godfather Suite” (muzyka z trylogii „Ojciec chrzestny”), „The Cult Files” (opisywane w FM #9), „The Cult Files: Re-Opened”, „Space and Beyond” (oprócz muzyki, zestaw specjalnych efektów dźwiękowych), „Alien Invasion – Space and Beyond II”, „Swashbucklers” (muzyka m.in. z „Morskiego Jastrzębia”, „Kapitana Blooda”, „Karmazynowego pirata”), „War!”, „Horror”, „Hollywood Heroes”. Są też składanki z wyborem muzyki z filmów z wybranymi aktorami: Harrisonem Fordem, Arnoldem Schwarzeneggerem, Melem Gibsonem, Seanem Connerym... Nie są to oryginalne nagrania, ale również bardzo dobre – najczęściej wykonywane przez Orkiestrę Filharmonii w Pradze. Poza tym części z nich raczej nie da się zdobyć w żadnej innej postaci – są prawdziwą rzadkością.



Charakterystycznym znakiem Silva Screen jest duża, pionowa litera S u góry grzbioty okładek płyt. Poza tym duża część nagrań tej wytwórni oprócz zwykłego pudełka ma jeszcze dodatkowe tekturowe opakowanie.

Krótko mówiąc: łatwo można je wypatrzyć na półce.

Tyle na dzisiaj o wytwórniach. Pozostaje mi jeszcze ostatnie zadanie:

JUBILEUSZOWY, FANTASTYCZNY KONKURS MUZYCZNY

Poniżej znajdziecie dwadzieścia tytułów filmów i seriali (tytuły oryginalne i w razie potrzeby tłumaczone). Waszym zadaniem będzie odgadnięcie jak największej liczby kompozytorów – twórców ścieżek dźwiękowych (wskazówka: żaden kompozytor się nie powtarza). Wierni Czytelnicy FM znajdą większość odpowiedzi w poprzednich odcinkach, jednak aby

zdobyc komplet punktów, trzeba będzie się wykazać również własną wiedzą. W niektórych przypadkach mogą powstać wątpliwości, czy chodzi o film, czy serial – w tych sytuacjach zwróćcie uwagę na podkreślenia.

Zasady konkursu są takie, jak w „Konkursie niejubileuszowym” Tomka Kołodziejczaka (MiM 6/99). Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych na adres: Wydawnictwo „MAG”, ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa; z dopiskiem „Konkurs FM”. Obok dopisku podajcie liczbę odgadniętych kompozytorów. Spośród osób, które będą miały najwięcej trafień, wylosuję nagrodzonych szczęśliwców.

A oto tytuły:

1. ALIEN („Obcy: Ósmy pasażer Nostromo”)
2. ALIENS („Obcy: Decydujące starcie”)
3. EVENT HORIZON („Ukryty wymiar”)
4. DUNE („Diuna”)
5. BABYLON 5
6. PREDATOR
7. STARGATE („Gwiezdne Wrota” – film)
8. THE FIFTH ELEMENT („Piąty element”)
9. INTERVIEW WITH A VAMPIRE („Wywiad z wampirem”)
10. RAIDERS OF THE LOST ARK („Poszukiwacze zaginionej arki”)
11. MISSION: IMPOSSIBLE (serial)
12. BEETLEJUICE („Sok z żuka”)
13. ROBIN HOOD (angielski serial)
14. BATMAN: MASK OF THE PHANTASM („Maska Batmana”)
15. THE PINK PANTHER („Różowa Pantera”)
16. ONCE UPON A TIME IN AMERICA („Dawno temu w Ameryce”)
17. TWIN PEAKS („Miasteczko Twin Peaks”)
18. THE X-FILES („Z Archiwum X”)
19. THE HUNT FOR RED OCTOBER („Polowanie na Czerwony Październik”)
20. BLADE RUNNER („łowca androidów”)

Wszystkim uczestnikom konkursu życzę powodzenia. Zapraszam Was do lektury kolejnego wydania FM. Co w nim znajdziecie? Przekonajcie się sami. Ja też się chętnie przekonam...

Jerzy



Zapowiada się na to, że wejście na polski rynek nowego systemu RPG, pt. LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW przebieje swoim smaczkiem nie tylko ZC, czy Świat Mroku, ale nawet Warhammera!

L5K? NO JASNE, ŻE WIEM CO TO!!!

przygotował
Miłosz

Plotki głoszą, że Kraków oszalał na punkcie L5K. Ten tajemniczy i mało u nas znany system najwyraźniej wywrze silniejszy wpływ na swoich miłośników niż cały Świat Mroku razem wzięty! Bo i rzeczywiście: to co dzieje się w świecie Rokuganu, gdzie honor pisze

się tylko przez ogromne „H”, bliższe jest nam chyba, niż mroczny horror przemian Świata Mroku.

A dlaczego porównuję akurat te zjawiska? Bo to ŚM stworzył u nas klikę ludzi miłujących się w „personal horrorze” (PESM, CUD, BEERHAND i reszta), trochę mniejsza jest grupa ludzi miłujących się w ZC... Wygląda jednak na to, że L5K wykreuje gromadkę fanów najbarwniejszą i zupełnie różną od tego, co się do tej pory w Polsce działo: pojawiają się zupełnie inne wartości – waleczność, honor, wyobraźnia brykająca w ciepłych oparach herbaty i pławiąca się w rozkoszach nie tylko wtedy, gdy zapada zmierzch, ale zawsze, gdy przyjdzie na to ochota. Pewnie wiązać się to będzie z zainteresowaniem kulturą Japonii, ba – Azji w ogóle. Uważam przeto, iż będzie to najoryginalniejsze uderzenie od czasów pierwszego systemu Świata Mroku. I myślę, że fenomen L5K zostanie u nas odebrany znacznie pełniej, niż miało to miejsce u innych systemów. Nie uprzeczajmy jednak faktów...

Udało mi się złowić w Lublinie ludzi odpowiedzialnych za polską edycję tegoż intrygującego systemu. Zgodzili się oni odpowiedzieć na kilka pytań, co też skrupulatnie dla Was wykorzystałem.

Odpowiada **Mateusz Tomczyk** – jak sam się określa – 2/3 RARa (wydawnictwa, które odpowiedzialne jest za to przedsięwzięcie):

SKĄD POMYSŁ NA POLSKĄ EDYCJĘ?

Bo jest to świetna gra, ma predyspozycje do „kultowości” i maniolstwa w dobrym tego słowa znaczeniu, ma niepowtarzalny klimat. Była wielokrotnie nagradzana na GENCONIE pucharem za najlepszą grę i jest to ciągle żywa, czyli odnosi sukcesy na świecie. Będzie to chyba jeden z nielicznych przypadków, gdy ukaże się u nas gra, która jest ciągle bardzo popularna na Zachodzie i która ciągle się rozwija (np.

system bitewny CLAN WARS zresztą który jest świetny, inne bitewne gry nawet się nie umyją – vide nagroda Inkwesła za najlepsze figurki).

Odpowiada **Tomasz Z. Majkowski**, tłumacz i totalny maniol L5K:

O CO TU CHODZI?

Świat LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW, czyli generalnie Rokugan, jak wiesz, oparty jest na kulturze i tradycjach Dalekiego Wschodu, w szczególności Japonii, może się więc wydawać strasznie odległy. Szczęśliwie autorzy systemu zadbali o to, by przedstawić go maksymalnie przystępnie. Choć główny podręcznik prezentuje Cesarstwo raczej pobieżnie, wiele miejsca poświęca takim drobiazgom, jak moda, sposoby układania włosów, dieta czy rozmaite zwyczaje i przesady. Często podkreśla się również różnice między obyczajowością Japonii a Zachodem – kult lojalności i przedkładanie honoru nad uczciwość. Oczywiście w dwóch miejscach znaleźć można ramkę „Rokugan to nie Japonia”, która upewnia gracza, że nie ma do czynienia z krainą historyczną i powinien prezentować ją tak, jak ją czuje, a nie godzinami zastanawiać się jak to czy tamto robili Japończycy.

CO TO ZA ŚWIAT?

Jedną z największych przewag LEGENDY... jest osadzenie Rokuganu w przeszłości. Historię świata poznajemy od prapoczątków, od czasów, kiedy to Bóstwa, których imion nie można wymówić, poświęciły swoje miana, by stworzyć świat i Pani Słońce, Amaterasu (brzmi znajomo, nie?) rozpoczęła wieki istą ucieczkę przed Panem Księżycem, Onnotangu. Na świecie żyli wtedy Naga, ludzie-węże, mądrzejsi i lepsi od ludzi.

Potem całość przebyła długą drogę, a tę opowieść można by ciągnąć właściwie w nieskończoność. Mogłbym opowiedzieć Ci o losach jednego spośród



Gromów Shinsei, który powrócił z wyprawy, o wyborze pierwszego Szmaragdowego Championa, o powstaniu rodzin shugenja w każdym klanie, o tym jak Klan Skorpiona wykradł największą tajemnicę Klanu Smoka i jak nie umiał jej użyć, jak potomkowie Shinjo – Klan Jednoróżca – powrócili z wyprawy, o wojnach i bohaterach... To moim zdaniem największa siła LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW. Każdy drobniak, każdy kamień, każdy człowiek ma tu swoją historię, swoją przeszłość i swoich przodków... Nie wyobrażam sobie postaci do gry bez rodziny i historii.

Poza tym legenda jest strasznie pojemna. Chcesz robić heroiczne fantasy? Proszę bardzo, wyslij swoich bushi w Krainy Cienia, niech zmagają się z ogrami i goblinami. Chcesz horroru? Użyj jakiegos oni czy duchów (jest ich mnóstwo rodzajów) albo zombie w porcelanowych maskach (a to nie zwyczajne zombiaki, które się tuzinami zabija – zachowują wszystkie umiejętności, jakie miały za życia, w dodatku jedynym sposobem zabicia drania jest zdjęcie mu maski). Może intryga? Jest Dwór Cesarski i dwory daiymo. Albo wojna? Rokugan zawsze jest w stanie wojny.

I właśnie. Rzadko zdarza się system z tak interesującymi konfliktami. Poza zagrożeniem globalnym, Krainami Cienia, mnóstwo jest w Rokuganie nienawiści – są co najmniej trzy tajne organizacje (kolat, Piewcy Krwi i oczywiście ninja), kupa sekretów i – oczywiście – Klany. Te ostatnie są jednak znakomicie przemyślane. Nie ma jak w WAMPIRZE – ci od tego, tamci od tamtego. Każdy klan ma określoną ilość rodzin (od czterech do siedmiu), z których każda zajmuje się czymś innym i ma własną historię, są zakony i odłamy różnych instytucji... Można spokojnie zrobić całą drużynę z jednego Klanu i będzie bardziej zróżnicowana niż wiele klanów z WoDu. Oczywiście wszystkie Klany nawzajem się nienawidzą i bez przerwy walczą, upadają i powstają sojusze, krew się leje. Super, panie, super!

Jeszcze mówienie – Funiek uważa to za najjaśniejszą przewagę systemu. Pięć Kręgów prowokuje do odpowiedniego wyrażania się, gdyż jedno nieprzemyślane słowo może się bardzo źle dla postaci skończyć. Eleganckie mówienie bardzo pomaga we wczuciu się w postać i – oczywiście – buduje niesamowity klimat sesji. Sam powiedz – ile razy widziałeś, żeby gracze się sobie kłaniali?

Wiesz Miłoszu, mógłbym bardzo długo bebrać o L5K (bardzo lubię ten system, naprawdę)...



DLAKOGO TEN SYSTEM?

Sądzę, że Legenda zainteresuje starych graczy, którzy niejedno już widzieli i trochę się im już nie chce. Znajdą tu egzotykę i zaczną wczuwać się lepiej w postać. Oczywiście trafi do miłośników Japonii, których wbrew pozorom nie ma tak mało. I – ze względu na podział na Klany – do WoDziarzy. Naprawdę, jeszcze nie spotkałem miłośnika Świata Mroku, którego nie podjaralo by Pięć Kręgów. Kto wie? Wszystko w rękach Wesołego Wydawcy [WW – przydomek Mateusza Tomczyka – przyp. Miłosz]



Odpowiada **Krysia Nahlik**, tłumacz, fanka L5K, rzecz jasna:



CO ORYGINALNEGO PONAD WSZYSTKO JEST W L5K?

Po pierwsze, jest wspólny klimat, wynikający z rodzaju świata. Po drugie, świat ów jest dopracowany dokładnie, ale w sposób pozostawiający MG spore pole do popisu i inwencji. Po trzecie, mechanika jest łatwa, prosta i przyjemna, a poza tym podkreśla nastrojowość – przez oparcie cech na żywiołach, specyficzny sposób rozwoju postaci, a co najważniejsze przez dwie cechy moralno-społeczne – Honor i Chwałę, które pomagają się przeciętnemu graczowi połączyć w tym całym samurajskim świecie. Po czwarte, L5K (obok chyba EARTHDAWNA, o którym wiem niewiele) to wielki comeback fantasy heroicznej. Gracz to bohater, spotyka różnych światów i wpływa na jego losy, a o jego wyczynach krążą prawdziwe legendy! Nie ma tak, że go roznieśie dwóch chłopów z widłami gdzieś w ciemnym zaułku. Jak umiera, to ma powód! Co prawda w tym systemie łatwo jest zginąć, ale tylko walcząc z innym samurajem albo bazylem. W PIĘCIU KRĘGACH jest ogromny etos walki – porównywalny chyba tylko z DZIKIMI POLAMI, ale rozwiązany inaczej. A już szczególnie pojedynki są świetne, w normalnym fantasy nie ma tego patosu, wyzwania i całej ceremonii. To strasznie wzmacnia emocje. A jeśli już chodzi o legendy, to nazwa systemu ma swoje głębokie uzasadnienie – chyba w żadnym innym systemie nie wi-



działam takiego potencjału „storytellingowego”. I nie chodzi tutaj o wydziwianie psychologiczne ani o grę bez kosztów, tylko o to, że tak ważne są opowieści, że praktycznie z każdej sesji (nawet zwykłego wygrzewu z goblinami) kiedy się ją potem opowiada, robi się niemal heroiczna saga. Opowieści są poza tym bardzo ważne w samym świecie – połowa dodatków to historie, legendy, opowieści i listy. Chyba nic tak bardziej nie wciąga w świat, a poza tym mobilizuje i graczy, i MG do wymyślania własnych historii.



Przykład: Czy zdarzyło ci się kiedyś, że gracze sami z siebie wymyślają historie swojej postaci do czwartego pokolenia wstecz albo podsumowują przygodę wymyśloną (albo wyczytaną) na poczekaniu przypowieścią? A mnie tak, właśnie w L5K. Nie mówię już o etykietce, która dla większości na początku jest upierdliwa, ale potem okazuje się, że gracze ci się kłaniają i siedzą przez cały wieczór w niewygodnej pozycji. OK. Ostatnie dwa argumenty były nie merytoryczne, to raczej luźne wrażenia z sesji.

CO TO DAJE MG?

Po pierwsze, umiejętność snucia opowieści. Co najmniej raz na przygodę czuję, że muszę jakąś opowieść zasunąć, co prawda zazwyczaj zżynam ją od kogoś, ale czasami muszę ją sama wymyślić. Po drugie, MG uczy się pilnować klimatu – musi być, ale nie może się przez to zrobić nudno. Mnie się nie zawsze udaje, ale radzę sobie coraz lepiej. Ale MG ma też dużo możliwości. Podobnie jak w WAMPİRZE (ale według mnie jest to lepiej i sensowniej zrobione) ma do dyspozycji szereg archetypów, czyli Klanów, z których może korzystać przy tworzeniu NPCów. Poza tym świat jest tak rozbudowany, z konfliktami na tak różnych poziomach, że zależnie od nastroju możesz zrobić dowolny rodzaj przygody nie martwiąc się, że będzie „nie w stylu systemu”.

Podsumowując. W RPG lubię zazwyczaj możliwość oderwania się od świata. L5K oferuje oderwanie maksymalnie

– do kultury zupełnie egzotycznej, ale nie na tyle, żeby się jej nie dało wyobrazić (każdy widział kiedyś jakiś film o samurajach), do świata prawdziwego honoru i waleczności, gdzie nie trzeba się przejmować sprawami przyziemnymi i nie ma ryzyka napotkania za rogiem wyświechtanego archetypu krasnoluda z toporem.



Odpowiada **Krzysztof „Funio” Świątek**, tłumacz i kolejny maniol:

JAK WYGLĄDA KRAKOWSKIE SZALEŃSTWO?

Zaczęło się bardzo niewinnie: pewnego dnia, ponad 2 lata temu, Mateusz Tomczyk, przeżywający właśnie okres fascynacji manga i anime, przytąskał do klubu tajemniczy podręcznik i oznajmił, że ma zamiar poprowadzić. Skompletowana naprędce drużyna przystąpiła do gry, pomimo iż Mistrz pozwolił grać tylko samurajami, bo nie przeczytał rozdziału o magii. I wszystko by pewnie uciхло, bo Mateuszowi odechciało się prowadzić, gdyby na horyzoncie nie pojawiła się gra karciana. I tu wybuchło szaleństwo – nie dość, że była dobra, to jeszcze dołączona była do niej fajna historia. Młodzi gracze zanurzyli się w ten świat po same uszy. A że podeszli do tego z olbrzymim zapalem (który nie ostrył do dzisiaj), to było na co popatrzeć. Każdy chce wiedzieć jak najwięcej o swym ulubionym klanie, aby móc wychwalać go przed kolegami. Opowieści w japońskim stylu, haiku, katany, kimona, bonsai z tego co słyszałem, to jeszcze sesje w pozycji seiza, treningi sztuk walki, parzenie herbaty – Miłosz] – to wszystko stało się tematem (każdego) dnia. Entuzjazm nie opadł już od roku, a zapowiedź polskiego wydania tylko go wzmocniła: już wszyscy wyczekują z niecierpliwością.



Odpowiada **Mateusz Tomczyk**:

UWAGA: NIEZWYKLE PLANY RARA?

Co kwartał książka. **Droga...** (tu nazwa jakiegos

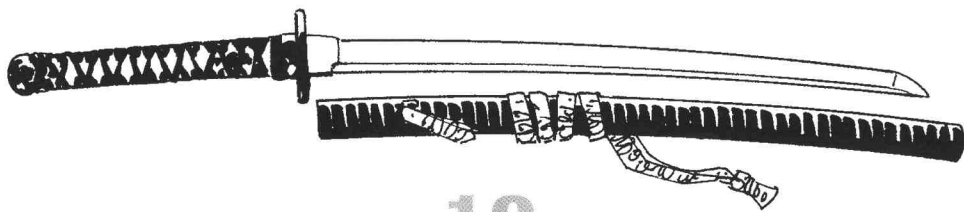
Klanu), w pierwszej kolejności **Walking the Way** (ciągle nie mamy pomysłu na polski tytuł), czyli książka o czarach oraz ponad 50 pomysłów na przygodę (planowany czas wydania dwa miesiące po podstawce) zaś miesiąc później pierwsza **Droga...**

W tej chwili Łukasz M. Pogoda, ja i kilka osób ze środowiska krakowskich graczy redagują pewien rodzimy system, który był już kiedyś w planach wydawniczych, ale jeśli się ukaże, to na nowo napisany i mocno przerobiony. Jest to na razie w fazie konstrukcyjnej, a plany wybiegają poza rok 2000. O innych licencyjnych systemach RPG w tej chwili nie myślimy, gdyż chcemy zaprezentować dobrze L5K. Mamy zamiar ruszyć z fan-klubem „Cesarski Dwór” supportowanym głównie poprzez specjalną witrynę internetową. Wzorem amerykańskich wydawców, fani będą mieli wpływ na ukazywanie się dodatków oraz na „życie” gry. Na



tej stronie co miesiąc najdą wiele ciekawostek ze świata Rokuganu oraz opowiadania i informacje o kulturze wschodu (samurajach, zen, itp.), listę polecanych książek dostępnych u nas, płyt z muzyką japońską itp. Chcemy dla nich na różnych konwentach organizować spotkania i inne atrakcje. Ruszamy też z promowaniem systemu bitewny CLAN WARS.

I co Wy na to?



INWAZJA – CIĄG DALSZY

przygotował Miłosz

Firma Wizards of the Coast zrobiła coś po dwakroć niesamowitego! Aż trudno... Zaczynamy od początku.

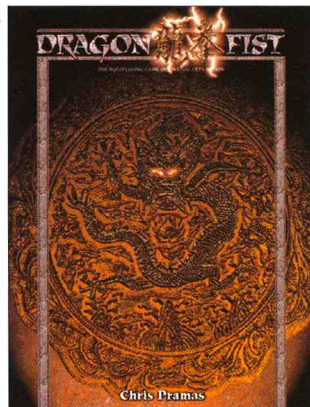
„Moje kung fu jest lepsze niż twoje!” – znacie ten cytat. Pewnie. Większość zna, a reszta co najmniej raz słyszała. To flagowe powiedzonko filmów karate *Made in Hong Kong*. Skoki na 30 metrów, walki w stylu pijanych, węży, smoków, żurawi, 8 mistrzów... Taaaaaaa... W tle trzaskanie szmat dodające powagi sytuacji. No i wspaniała gra aktorska skośnookich akrobatów.

Otóż wiedziecie, że firma Wizards of the Coast wydała system pt. **DRAGON FIST**, całkowicie oparty na filmach typu *wuxia*, czyli karate Hongkong, z mechaniką zerzniętą z AD&D. Ale mało tego! Otóż po wtóre system ów został w całości... ofiarowany graczom za frikosa! Można go sobie ściągnąć ze specjalnej strony na <http://www.wizards.com>, wydrukować (albo i nie) i brykać radośnie do upadłego.

Całość dzieje się w fikcyjnym kraju stylizowanym na stare Chiny (L5K stylizują się znów na Japonię – wiecie już dlaczego tytuł *Inwazja*?), gdzie przyjdzie nam mozolnie pięć się po drabinie sławy, aż do czasu,

gdy będziemy mogli zważyć obrzydliwego dyktatora (drugi Katan?). Świat opisany jest właściwie szczątkowo – wystarczająco jednak, by zacząć niemrawo grę. Chłopaki z *WoTC* odgrają się, że dodatki będą regularnie publikowane. Do wyboru są cztery profesje: wojownik, złodziej, szaman i mag. Kariera dzieli się na poziomy (nawet zaklęcia są „lewelowe”) i generalnie ten akurat aspekt DF wygląda dość schematycznie. Drabinka zaczyna się dalej.

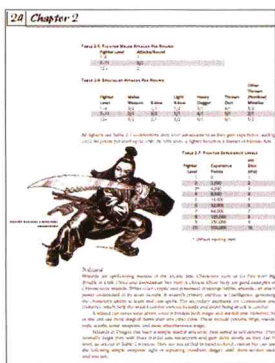
Otóż w tym systemie, nastawio-



zastosowane są schematyczne do obrzydliwości, klimat tak warty, że utrzymanie go w ryżach jest nie lada sztuką (a przez to mija się z celem, bo sam w sobie jest lichawy), mechanika zaś z mnóstwem tabel w ogóle nie przyspiesza rozgrywki.

Wychodzi więc na to, że system jest barwny, obszerny i ciekawy, ale na ponad 100 stronach tekstu nie dzieje się nic, co mogłoby na dłuższą przyciągnąć kogokolwiek. DF nie tylko nie wnosi niczego, ale ośmielmy się stwierdzić, że jest wręcz uwstecznieniem w stosunku do tego co aktualnie dzieje się w RPG na świecie. Kompletne pudło.

Rodzi się jednak pytanie dość istotne. Jak to się stało, że prace nad tym cudakiem doszły do skutku? Dlaczego w ogóle zostały na to wyłożone pieniądze (system prezentuje się ładnie, więc nikt chyba za darmo nie robił)? Trudno ocenić. Nie mniej jeśli macie Internet za darmo i jesteście zdesperowani – możecie zasycać. Jeżeli jednak szanujecie swój czas – zapomnijcie o tym epizodzie. Szkoda.



nym na akcję, wygrzew i brykalstwo, postaci zaczynają już jako mistrzowie! Ze startu ma się trzeci poziom i dostęp do takich „podstawowych” umiejętności jak skok na 20 metrów w górę. Chodzi bowiem o to, by jak najlepiej oddać atmosferę znanych nam wszystkich filmów. A ta nie grzeszy skomplikowaniem.

Przyznam uczciwie, że obiecywaliliśmy sobie wiele po tym systemie. Ciekawe zapowiedzi, obrazki... Niestety. Rozwiązania w nim





MYŚL O XXI WIEKU NAPEŁNIA CIĘ LĘKIEM?



ZWRÓĆ SIĘ DO SPECJALISTÓW
– MY ZAJMUJEMY SIĘ PRZYSZŁOŚCIĄ
ZAWODOWO



W najbliższym numerze:

John Kessel „Najeźdźcy”:

Obcy przybywają po „prochy”;

Robert Reed „Zwinka”:

opowiadanie nominowane do Nagrody Hugo 1998;

Bruce Sterling „MANEKI NEKO”:

Mistrz cyberpunka w najlepszej formie;

oraz

Eugeniusz Dębski, Maja Lidia Kossakowska.

A także:

O wampirach, wilkołakach i horrorze;

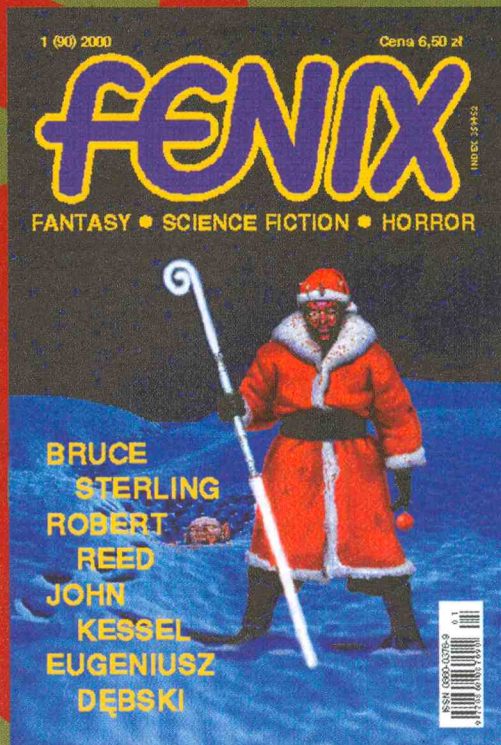
Fantastyczne informacje z kraju i ze świata;

Felietony;

Recenzje;

Wywiady;

„Kącik złamanych piór” Feliksa W. Kresa.

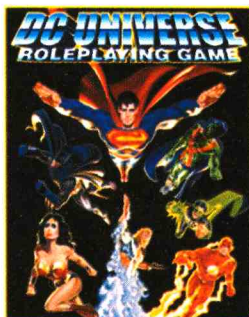


INNE PISMA POINFORMUJĄ CIĘ, CO SIĘ DZIEJE NA ŚWIECIE
FENIX POZWOLI CI O TYM ZAPOMNIEĆ

NIE WCHODŹ W NOWE MILLENIUM
BEZ INSTRUKCJI OBSŁUGI
– CZYTAJ FENIKSA



ŁUBUDU!



West End Games w porozumieniu z DC Comics wydało na początku grudnia 1999 system DC UNIVERSE ROLEPLAYING GAME. Wiecie już o co chodzi? Pewnie – zagrabymy sobie swobodnie Supermanem, Batmanem i całą resztą Manów rodem z komiksów DC. Pewnie

nie zastanawiacie się dlaczego o tym piszemy? Ano przyczyn jest wiele. Po pierwsze, wreszcie pograbymy sobie „supermanami” bez żadnych wyższych kombinatorskich celów (vide WAMPIR czy WILKOŁAK) i całość ma opierać się o żwawość i – uwaga – **akcję!** Wreszcie! Pełen relaks! Nieograniczone możliwości! Eksplozje! Latanie! Roentgenowski wzrok! Potencja młodego bogal... Hmmm... Chyba mi się przestawiły strony internetowe.



Na rzecz przyspieszenia akcji wymyślono nawet nową mechanikę, określaną mianem D6. W ramce obok znajdziecie jej podstawowe zasady.

Grać będzie można jednym z 35 legendarnych bohaterów DC Comics, albo przeciwko nim. Postać dysponować będzie współczynnikami takimi jak: Szybkość, Wytrzymałość, Bazowy Modyfikator Obrażeń, Modyfikator Psychiczny, Budowa Ciała, Poziom Technologiczny. Poza tym będzie oczywiście bazowa ilość Hero Points. WEG wiele sobie obiecuje po tym systemie. Do kupienia jest już podstawka, ekran Mistrza Gry, plakat, no i – rzecz jasna – komplet kości.



mechanikę Świata Mroku, nie?

Co jeszcze istotne – jednoznacznie odchodzimy od skomplikowanych mechanik. Nie da się jednak ukryć, że system D6 i zliczanie sukcesów przypomina



OPIS SYSTEMU MECHANIKI D6

Standardem jest sześciocienna kość. Można grać normalnymi kośćmi, a można kupić zestaw do DCURPG – z ikonkami (porażka-sukces) zamiast cyferek.

Rzucamy tyłoma kośćmi, ile wynosi poziom naszej umiejętności. I teraz:

1, 2 – porażka,
2, 4, 5, 6 – sukces.

Zliczamy sukcesy i porażki (nie dodajemy numerków, tylko liczymy sukcesy).

To na normalnych kościach. Są jednak jeszcze tzw. Dzikie Kości (Wild Dies) – jak w STAR WARSACH – tu:

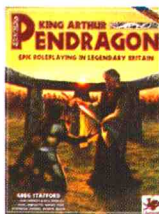
1 – krytyk,
2 – zwykła porażka,
3, 4, 5 – sukces,
6 – piorunujący sukces.

Na tych kościach krytyk niweluje sukces, a 6 – liczy się za sukces i można jeszcze raz przetrzucić kość.

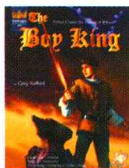
Normal Die	Regular Hero Die
1-2	
3-6	
Wild Die	Wild Hero Die
1	
2	
3-5	
6	



ŁUBUDU!



PENDRAGON dorobił się własnego wydawnictwa. Z jakichś dziwnych przyczyn (kombinacje podatkowe? hmm...) od Chaosium Inc. oddzieliła się ideowo (bo fizycznie są to kolesie stale współpracujący z Firmą) grupa pod nazwą *Green Knight Publishing* i to ona będzie właśnie bawić się teraz w publikację pendragonowe. Zwykle kiedy ludzie odchodzą z firm, można spodziewać się czegoś nowego. Że do pracy się wezmą, że będą superprodukty... Bo ludzie odchodzą najczęściej dlatego, iż dana firma ich ogranicza.



A w GKP tak niestety nie będzie. Już czwarta edycja PENDRAGONA udowodniła, że niewiele się w systemie zmieni. Mechanika pozostała niemal bez zmian, wciąż pełno staroświeckich tabel (choć samych zasad nie jest nadzwyczajnie wiele), a przede wszystkim informacji o arthuriańskiej Zielonej Wyspie i Europie.

„Nic to” jak mawiał jeden z najmniejszych wśród największych. Przepatrzcie sobie tabelkę, gdzie postaraliśmy się nieco przybliżyć Wam sekretne plany wydawnicze nowej supergrupy *Green Knight* na rok bieżący. Może uderzą wreszcie w coś nowego? Zauważcie, że to, co wyjdzie w przyszłym roku, to przede wszystkim produkty zupełnie nowe! Jest zatem szansa, że miłośnicy „pendrusia” w naszym kraju ruszą ze stagnacji, w jaką ostatnio – z tego co słyszałem – zapadli.



ŁUBUDU!

Nol Bando satanistycznych sadystów (albo odwrotnie)! Już po was! Oto Kolubryna godna waszych bluźnierczych PeCetów! Oto firma *Shiny Entertainment* wypuszcza komputerową gierkę pt.: „Saints of Virtues”. I co w tym dziwnego? Ano to, że:

- a) gra będzie rozprowadzana w sieci chrześcijańskich księgarni w USA i nie tylko;
- b) gra jest nawalanką z punktu widzenia pierwszej osoby (vide Doom, Quake i cała reszta);
- c) grać się będzie młodym Chryścjaninem, który zwalcza złe siły pragnące zawiadnać jego sercem (!!!);
- d) tytuły poziomów brzmią: Amfiteatr Apatii, Nirvana New Age, Świątynia Serca.

e) na przykład poziom Nirvana New Age symbolizuje walkę z nowymi trendami religijnymi, jak np. New Age, gdzie ludzie stają się bogami sami dla siebie;

I co Wy na to? A co Wy na to, że ponoć ma wreszcie powstać pierwszy prawdziwy prochrześcijański RPG? I tu bym się wcale nie śmiał. Może nieźle zamącić!



Plany wydawnicze i dostępne produkty Green Knight Publishing (dawniej części Chaosium Inc.) na rok 1999/2000

Dostępne produkty:

Status*	Tytuł	Data Publikacji	Typ
R	King Arthur Pendragon, 4th Ed.	Czerwiec 1999	Podstawka
N	Tales of Chivalry & Romance	Czerwiec 1999	Przygody
I	Pendragon T-Shirt	Kwiecień 1999	Ubranko
I	Green Knight T-Shirt	Kwiecień 1999	Ubranko
I	Lordly Domains	Marzec 1999	Dodatek
I	Arthur, The Bear of Britain	Styczeń 1999	Opowiadania
I	The Boy King		Dodatek
I	Blood & Lust		Przygody
I	Perilous Forest		Przygody
I	Beyond the Wall		Dodatek
I	Land of Giants		Dodatek
I	The Arthurian Companion		Opowiadania
I	Percival and the Presence of God		Opowiadania

Zapowiedzi:

Status*	Title	Data Publikacji	Typ
N	To the Chapel Perilous	Listopad 1999	Opowiadania
N	Tales of Magic & Miracles	Listopad 1999	Przygody
N	Saxons!	Styczeń 2000	Dodatek
R	The Spectre King	1 kwartał 2000	Przygody
E	Hibernia, the Pagan Shore	3 kwartał 2000	Dodatek

Status:

N = Nowość od A do Z, R = Reprint, E = Nowa Edycja, I = Drukuje się



Obchodzący swoje czwarte urodziny RPGowy smok *Pinnacle Entertainment Group* (producent takich czarnych koni jak *DEADLANDS* czy *BRAVE NEW WORLD*) oficjalnie podał swoje zapowiedzi na rok 2000. Niestety – nie znajdziecie w nich dodatków do BNW – przeszły pod skrzydła *Aldearac Entertainment Group*, która to firma stanowiąc blisko 1/3 PEG odłączyła się od niej kilka miesięcy temu (co pewnie wiedzą ci, co uczciwie czytają newsy w MiMie). Czekamy zatem na pierwsze niemrawe ruchy AEG, a tym czasem oto, co zobaczą na swoich półkach w przyszłym roku miłośnicy „deadlandsów” (skrót: WW – WEIRD WEST, HOE – HELL ON EARTH).



Styczeń:

Canyon o' Doom (WW): Cała prawda na temat legendarnego miasta ghoulów w Wielkim Kanionie. 128 stron dzięki jazydy.

Iron Oasis (HOE): Wyprawa do Junkyard, ostatniego wolnego miasta na WW. Opis Junkyard, nowe zasady walki, bionika dla bohaterów i 144 strony harcowania.

Luty:

Rascals, Varmints & Critters 2: The Book of Curses (WW): Księga największych koszmarów znanego świata. Zmiennokształtni, Wampiry, a na wet rozpisani Dracula oraz Frankenstein. 128 stron sikania ze strachu!

Cardstock Cowboys WW1: Starter Pack (WW): Starterek do Cardstock Cowboys.

Cardstock Cowboys WW2: Horrors of the Weird West 1 (WW): Wiadomo co – tutaj za to wszystkie potwory znane z innych pozycji.

The Boise Horror (HOE): Kampania o legendarnym Koszmarze Boise. 64 strony trząchania portkami!

Cardstock Cowboys HOE1 (HOE): Starter Pack: Starterek z nowymi archetypami, potworkami, itp.

Fields of Honor 1: The American War of Independence: Wszystko, co potrzebne, by wziąć udział w amerykańskiej rewolucji. Armia kolonialna i brytyjska, zasady i scenariusz.

Marzec:

Spirit Warriors (HOE): Nareszcie ujawnię się w pełnej krasie toksyczni szamani – dzieci atomowych bomb Dnia Sądu. 128 stron totalnego wykrętu o toksycznych duszach!

Cardstock Cowboys HOE2 (HOE): Horrors of the Wasted West: I znowu karciachy. I znowu potwory. I znowu marudzę?

Epitaph #1 (DL): 64 strony tylko o Deadlandsach. Pierwszy numer pismaka PEG.

Kwiecień:

The Agency: Men in Black Dusters (WW): Wszyscy wiemy, że za największymi tajemnicami świata zawsze kryją się „kolesie w czerni”. Są też i w świecie WW. Tylko co oni chronią? 128 stron o takich rzeczach, że nie uwierzycie.

Ghost Busters (WW): Tytuł sugeruje wiele, ale przygoda jest zupełnie o czym innym. Ducha trzeba uratować. 64 strony, duszna atmosfera i cardstockersi.

Maj:

Shattered Coast (HOE): Wielki labirynt i jego tajemnica! Tajemne księgi... Mrok i niepewność. 128 stron, po których stwierdzisz, że nie tylko obudziłeś się z ręką w nocniku, ale miałeś ją tam idąc spać!

Cardstock Cowboys HOE3: Road Wars! (HOE): Nareszcie coś dla miłośników warczących motocykli, plujących ogniem samochodów i siejących

śmierć machin latających. Tej drodze nie będzie końca.

Fields of Honor 2: The Age of Napoleon (FOH): Krótka kampania artylerzysta z początków XIX wieku. Wiemy? Wiemy. Zarządź bez wątpienia.

Czerwiec:

Hexarcana (WW): Nuda? A co powiesz na voodoo, mistrzów sztuk walki, tyk cyberpępunka? 128 stron jelit, kabli, a na to wszystko krew świeżo zarzniętego kuraka.

Cardstock Cowboys WW3: Infernal Devices (WW): Piekielne maszyny! Obrzydlistwo! Mechaniczne nietoperze i – uwaga – tarantule. Znamy? He, he... 128 stron chrzęstu stali i świstu pary wodnej dokonującej cudów!

Epitaph #2 (DL): I znowu numerok o DL. Scenariusze, opowiadanka, fanarty. 64 strony bezstroskiej zabawy i brykalstwa.

The Last Crusade: From Normandy to the Rhine (Starters) (TLC): Starterek – możesz grać Amerykanami, albo Niemcami.

The Last Crusade: From Normandy to the Rhine (Boosters): I busterek. Się rozumie.

Beachhead to Berlin (TLC): Słynna „najlepsza kampania figurkowa świata”. Historyczne kampanie, konwersje... Hit Wykręcać Kich!

The Last Crusade: The Russian Front: Nareszcie Rosja. No i Niemcy. No i – rzecz jasna – Amerykanie. Co? Ano tak.

Lipiec:

Denver: Go to the Place Where No One Goes (HOE): Przyłącz się do najdzielniejszej grupy rebeliantów zwalczających dyktat na Weird Weście! Poznaj nowe maszyny! Zasmakuj rewolucji i konspiracyi! Dodatek dla partyzantów?

Urban Renewal (HOE): Znowu Junkyard? Niestety. 64 strony o tym, że nie zawsze powroty są mile.

Cardstock Cowboys HOE4: The Combine: Ghie, hie, hie... Mnóstwo „złych panów”, ciężkiej broni, punktów doświadczenia – to co lubisz. Time of Black Hats!

Lost Colony: Starters (LCCCG): Starterek. Kolonia w świecie Banshee jest odcięta od Ziemi. A tym czasem wypełza coś złego. Bardzo złego! Co zrobisz? Kupisz starterek.

ŁUBUDU!

Oto zapowiedzi mało znanej firmy Pulsar Games. Trzeba będzie chyba zwrócić na nią uwagę.

PROJECT PULSAR

Najbardziej chyba zaawansowany z systemów. Daleka przyszłość. Technologia i kontakty z obcymi urosły i spowszedniały do tego stopnia, że nawet wielkie imperia padają i powstają na przestrzeni kilku lat. Transfery pamięci, broń wywalająca pociski szybsze od światła – total mortal obłęd. Jeśli system będzie spójny, może to być jeden z najtwardszych SF-ów na rynku!!! Wszystko stoi na tak wysokim poziomie, że nie ma tam ponoć przed graczem żadnych ograniczeń! Oprócz 12 dostępnych ras można kreować także swoje.

BLOOD OF HEROES

To – rzecz jasna – bazujący na mechanice DC HEROES system, gdzie znów można nawalać się samochodami, rzucając nimi w kolegę. Moc, siła, bohaterstwo, a nie jakieś



tam pitu, pitu. Patrzcie: Aberrant, Świat Mroku, DCURPG – czyżby światowe RPG zmierzało do tego, by grać superosami?

ID

Horror TDD, czyli Tylko Dla Dorosłych. Gracze walczą z własną tendencją do stawiania się potworami. A im bardziej się nimi stają, tym bardziej zaczynają wyglądać... Niestety. Nic tu nowego. A TDD przyciąga chyba tylko przedszkolaków.

SHADOW FORCES

Współczesność, tajnos agentos, kubana partizana. Dwie organizacje walczą o władzę nad... światem. Norma.

Zapamiętajcie te tytuły. Zapowiada się, że o PROJECT PULSAR i BLOOD OF HEROES jeszcze usłyszycie.

ŁUBUDU!

Pod adresem www.geocities.com/Pipeline/5728/starwars/ znaleźć można ni mniej, ni więcej, a nieoficjalną podstawkę do RPGa STAR WARS: PHANTOM MENACE. Co ciekawsze, podstawka owa nie jest takim sobie zwykłym fanartem, a zupełnie trzeźwą i składną kupą dobrej roboty! Nie dość, że zbiera pochlebne recenzje zawodowych wydawczy światła RPG, to zabiła niezłomnie kolesiom z WoTC – bo co teraz: robić co innego? Kupić prawa od autora tej superprodukcji, Mike'a Halla (wielki szacunek dla niego!)? Ale to już jest na sieci.

Całość nie wygląda może zbyt okazale, ale zrobione jest chyba najlepiej jak można było domowym sposobem.

Celem dania Wam okazji do liźnięcia tego, co w środku, poniżej znajdziecie spis treści i przykładową rozpiskę współczynników... Anakina „Nienawidzę Fryzjera” Skywalkera. A Mike Hall dla nas rządzi!

SPIS TREŚCI

(w oryginale, bo nazwy chyba poznajecie)

ROZDZIAŁ I: The Trade Federation, Battle Droids, STAPs, Battle Tanks (AATs), Battle Droid Transports (MTTs), Destroyer Droids (Droideka), Droid Starfighters, Neimoidians, Droid Control Ships, C-9979 Landing Ships.

ROZDZIAŁ II: The Planet Naboo, The Naboo People, The Naboo N-1 Royal Starfighter, Naboo Land-speeders, Naboo Utility Blasters, J-Type Royal Starship, The Gungans, Tribubble Bongo Sub, Troop-Scale Shields, Gungan Weapons, Creatures of the Planet Naboo.

ROZDZIAŁ III: The Jedi and the Sith, Jedi Techno-

logy, Sith Technology, Sith Infiltrator Starship, New Force Powers.

ROZDZIAŁ IV: The Republic...A Galactic Cross-Section, Republic Radiant VII Cruiser, Coruscant Air Taxis, Podracers, Pit Droids, New Alien Races.

ROZDZIAŁ V: Adventuring in the Prequel Era.

ROZDZIAŁ VI: Heroes and Villains.

ANAKIN SKYWALKER — PRODIGY KID

(nie tłumaczmy, żeby StarWarsowcom nie pochrzanić)



DEXTERITY 3D+2 Dodge 5D, Missile weapons 4D
KNOWLEDGE 2D+2 Languages 3D, Streetwise 5D, Survival 3D+1

MECHANICAL 3D Beast riding 3D+2, Ground vehicle operation 5D, Repulsorlift operation 5D, Repulsorlift operation: podracer 6D, Starfighter piloting 5D

PERCEPTION 3D+2 Bargain 4D+1, Con 4D, Hide 4D+1, Sneak 5D

STRENGTH 2D+1 Climbing/jumping 3D
TECHNICAL 2D+2 Computer programming/repair 5D+2, Droid programming 6D+2, Droid repair 6D+2, Repulsorlift repair 5D+2, Repulsorlift repair: podracer 7D

Special Abilities:
Force Skills: Control 3D, sense 2D, alter 2D
Force Powers:

Control: Accelerate healing, Concentration, Enhance attribute
Sense: Danger sense, Life detection, Magnify senses, Shift sense
Control and Sense: Mechanical empathy
Control, Sense and Alter: Mechanical manipulation, Mimic another Force power

This character is Force-sensitive.

Force Points: 6
Character Points: 12
Move: 10

Equipment: Cobbled-together toolkit, poncho, backpack

☛ ŁUBUDU!

GEMINI: THE DARK FANTASY ROLEPLAYING GAME, to całkiem świeży powiew ze Szwecji. Z początku system, co do którego nie spodziewano się wiele, okazał się być całkiem trafnym przedsięwzięciem. Mówiono o nim jako o „umroczonej D&D” i choć – być może – całość do tego się sprowadza, jego świat przywodzi na myśl raczej średniowieczną Europę. Mamy więc potężny kościół, panujący monoteizm, inkwizycję – zło, przesady i intrzygi przesiąkające świat w stopniu znacznie silniejszym niż w D&D czy WFRP. Krasnoludy przestały być wreszcie kopaczami tuneli, z rzadka farbującymi włosy na różne kolory, a stały się wojownikami przyodzianymi ciętą potężnymi pierścieniami i łańcuchami, wczepionymi w skórę.

Recenzenci zachodni, którzy mieli już okazję widzieć ów blisko 240-stronicowy produkt firmy *Call Entertainment AB*, zwracają uwagę na przepiękne wykonanie dostępnej już podstawki. Czy powtórzy się droga do sławy jaką osiągnął KULT? „Pożyjemy, zobaczymy”.

☛ ŁUBUDU!

Chaosium Inc. bez pomysłów? Rodzima firma takich systemów jak ZEW CTHULHU, PENDRAGON, NEPHILIM czy GLORANTHA ogłosiła konkurs na najlepszy wprowadzający scenariusz do gry ZEW CTHULHU. Każdy może wziąć udział i każdy może wygrać podstawkę do wersji 5.5 podpisaną przez Lynna Willisa. Jak dla nas to trochę lipna ta nagroda. Jakiś wyjazd na NecronomiCon, albo coś egzotycznego... Na łatwinę poszli.

☛ ŁUBUDU!

Dziewiąty z Clannoveli ujrzał światło dzienne (a raczej nocne), chodzi tu oczywiście o **Clannovel: Malkavian**, co w środku, jak zwykle niestety niewiele – wizje apokalipsy,

koniec całego wampirzego rodu i tym podobne. Więcej przeczytacie o tym produkcie prawdopodobnie za miesiąc. Przypominamy, że cała seria Clannoveli stanowi całość opisującą największą intrygę w i tak już niezłe zamotanym Świecie Mroku

☛ ŁUBUDU!

„Śmierć STAR WARSów???!?” – rozbrzmiewały tytuły postów na zachodnich listach dyskusyjnych. Sprawa rozeszła się o to, że firma *Wizards of the Coast* zdobyła prawa do gier i figurek ze świata Gwiezdnych Wojen. Mało tego! System miał ponoć zostać przekonwertowany na mechanikę ALTERNITY (całkiem, swoją drogą, niezłego systemu sf). Na szczęście wszystko chyba skończy się dobrze. Opracowano zupełnie nowy system D20, a nad całością prac czuwają znani specjaliści *WoTc* – Lisa Stevens (Line Developer) i Bill Slavicek, człowieczek czuwający nad sercem mechaniki. Oboje wzięli się ostro do roboty i nawet prowadzą ostre dyskusje z fanami SW. Może na brawa to jeszcze za wcześnie, ale wszystko wygląda rozsądnie. Pierwsze SW w nowym wydaniu ma się ponoć pojawić jesienią 2000 roku.

☛ ŁUBUDU!

Ukazał się nowy numer (4) **Mind's Eye Theatre Journal**, w środku znowu mamy tematykę upadkową. Koniec Czarnej Ręki, przebudzenie gurał i upadek Doisetep – jak więc widać, wyjątkowo optymistyczny numer :). A tak na poważnie – poziom artykułów tam zamieszczonych jest bardzo dobry na chociaż jeden numer

☛ ŁUBUDU!

A teraz ciekawostka. Nie wiemy, czy zdajecie sobie sprawę, ale została wydana gra planszowa na podstawie WAMPIRA: MASKARADY.

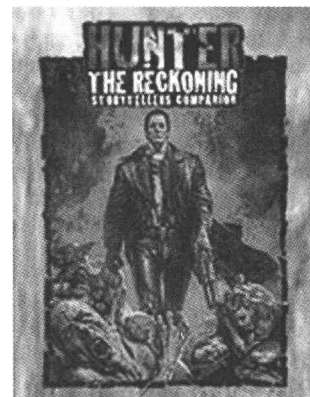
Naprawdę, to nie są żarty – nazywa się to **Vampire: Prince of the City Board Game**. Pozwolimy sobie cytować oryginalny opis, gdyż już on intriguje:]

Księżę miasta zaniknął. Brak władzy wprowadza chaos do społeczeństwa Spokrewnionych. Pretendenci do tronu wyruszają na wojnę. Wysyłają swoje oddziały, chcąc podbić strategiczne miejsca, zdiablieryzować wrogów, kupić sojuszników i zawiązać przymierza, tylko po to, by je złamać – wszystko tylko po to, aby zostać następnym władcą klanów! Czy posiadasz moc i zniesiesz to?

Przyznamy się szczerze, że sami nie wiemy, co o tym myśleć, ale coraz bardziej zaczyna nam to przypominać żerowanie w stylu gwiazdnowojennym. *White Wolf* przechodzi swego rodzaju mutację, ale bardzo wątpliwe, czy rozwine się z niego piękny motyl – raczej możemy się spodziewać nastawionej na szybkie i łatwe pieniądze za nic megakorporacji. Poziom podręczników gwałtownie spada... może już czas zamknąć serię **World of Darkness** i pozwolić jej żyć własnym życiem?

☛ ŁUBUDU!

Ponieważ maszyna o nazwie HUNTER: THE RECKONING ruszyła na dobre, nic dziwnego, że zaczęły ukazywać się dodatki. Jednym z nich jest **Hunter's Survival Guide**.



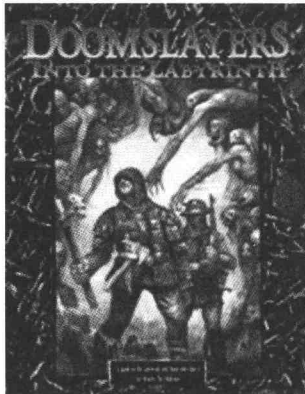
Cóż on sobą prezentuje? Ano rozwiniecie podręcznika podstawowego czyli m.in. działanie n-płi na świecie, porady jak takiego bydlaka wykończyć i jak go znaleźć, dość sporo pomysłów na kroniki (natomiast o poziomie tych pomysłów nie chce się wypowiadać, bo jak wiadomo *de gustibus coëstam coëstam*). W dodatku, jak obiecują autorzy, „można doszukać się potworów nawet w rodzinnym mieście”. Czy warto to kupić? Jeżeli masz zamiar na poważnie zająć się HUNTEREM to na pewno, gdyż jest to coś w stylu Podręcznika Gracza; jeżeli natomiast HUNTER pozostaje dla ciebie ciekawostką, to lepiej daj sobie spokój

☛ ŁUBUDU!

Zapowiada się całkiem ciekawy prezent świąteczny dla wszystkich miłośników WILKOŁAKA, a jest nim **The Silver Record**. Zawarto tu legendy garou, opisujące przeszłość zmiennokształtnych jak nigdy dotąd (a przynajmniej tak twierdzą autorzy), natomiast w drugiej części znajdujemy słowniczek pozwalający tworzyć wilkołacze tatuaże, wysyłanie tajnych wiadomości i tym podobne. Czyli kupa historii i niuansów wilczej kultury. Sami zadecydujcie, czy się Wam to przyda.

☛ ŁUBUDU!

W tym całym świątecznym zamieszaniu umknął naszej uwadze jeszcze jeden dodatek do WRATHA, za co z góry przepraszamy – **Doomslayers: Into the Labyrinth** (bo o nim mowa) opowiada nam historię prawdziwego łowcy wśród umarłych, zjawę, która poświęciła swe „życie” walce ze Spectrami. Jej walka rozgrywa się na „podwórku Maelfanów” – czyli w Labiryncie. Tak naprawdę to sami Doomslayerzy nie są ważni w tym dodatku (choć bardzo ładnie opisano ich środowisko, celly, czyli bandy, w które się łączą, ich twierdze itp.) tylko niesamowite opisy Spectra, Labiryntu,



Zakazanych sztuk Stygii i Dark Arcanoi. Jak widzicie sam miód. Powiem Wam jeszcze, że tak dobry opis Spectra znalazłem tylko w **Dark Reflections: Spectres** wydanym przez *Black Doga*, a teraz praktycznie niedostępnym. Muszę jeszcze dodać, że w środku znajdziemy całą masę nowych umiejętności i im podobnych. Jak zwykle wydane z klasą. Obrazki w środku są trochę w klimacie Barkerowskim, co tylko wzmacnia efekt – słowem – kupować!

☛ ŁUBUDU!

Ruszyła seria „Clanbooków” do **Kindred of the East** – i od razu miłe zaskoczenie: te „clanbooki” są sensowne. Na początek zabieramy się za **Dharma Book: Devil Tiger**. Pierwsze rzucają się w oczy śliczne i gustowne ilustracje, naprawdę podnoszą one klimat i rangę tej książeczki. Po drugie bardzo dobrze opracowana historia, polityka, filozofia i to wszystko, co w Dharama Boku znaleźć się powinno. Może niedopracowana jest trochę ilość intryg i wewnętrznych sporów, ale dla w miarę doświadczonego Mistrza Gry... tego przepraszam, Narratora (to brzmi dumnie), nie będzie to żadnym problemem. Widać, że Geoffrey C. Grabowski nie lubi odwalać chałtury i należy się mu za to plus; swoją drogą ciekawe, czy to jaki nasz rodak :). Jak w każdym porządnym clanbooku jest tu też masa nowych zalet, powerów,

wewnętrznych frakcji, nie obyło się też bez templatów i ostrzeżenia, że to tylko gra :). Podsumowując: rajcuje cię **Kindred of the East** – już wiesz, co mama kupi ci na dzień dziecka.

☛ ŁUBUDU!

Hunter: the Reckoning Storytellers Companion – pisałem o rozkładanej osłonce i książeczce w niej zawartej w zeszłym miesiącu; oto właśnie książeczka NIE DLA GRACZY. Podoba mi się to, że słowa Dyscyplina, Arcanoi czy Sfera w niej nie uświadczyś, reszta w miarę do przewidzenia – rozdział pierwszy: duchy, rozdział drugi: wampiry, rozdział trzeci: ..., podpowiem, że rozdziałów jest 5 :). Więcej nie ma co pisać.

☛ ŁUBUDU!

Trzecia edycja zaczyna zbierać swoje żniwo. Drżycie fani WAMPIRA – oto ukazują się po raz kolejny nowe, zupełnie inne clanbooki; na razie powoli, jak żółw ocieżale pracuje drukarnia, mieląc Brujah i Nosferaty. Brujahami zajmie się nasz „ukochany” Justin Achilli, a Nosferatami – Brian Campbell. Dlaczego o tym piszemy? A no dlatego, że te clanbooki mają w końcu wyglądać normalnie – to znaczy 65 000 wyrazów; dla porównania: *Vampire Revised* miał 17 000 wyrazów. Czyli jak widzimy od starszych będą grubsze trzy razy. Autorzy zarzekają się, że będzie tam teraz wszystko, co każdy gracz wiedzieć powinien (uaktualnienie wiadomości, aby były zgodne z trzecią edycją, wprowadzenie nowych informacji – np. rozwiązanie słynnego problemu Malkavianów i Arcadii itd.) i mamy szczerą nadzieję, że tak się stanie – bo starymi clanbookami to się *White Wolf* nie popisał. Zaraz po nich mają wyjść *Assamite Revised*, nad którymi pracuje Clayton A. Oliver – wszystko to już 2000 i 2001. Także mamusie szykujcie portmonetki – niedługo 13 nowych, ślicznych (teraz już im się musi udać) książeczek.

☛ ŁUBUDU!

Zapowiadana od wielu miesięcy fuzja firm Fasa i Decipher nie doszła do skutku. Przedstawiciele obu korporacji zawiesili negocjacje, do których być może powrócą w lipcu. Oficjalnym powodem zakończenia rozmów okazały się trudne do pogodzenia różnice w planach biznesowych.

☛ ŁUBUDU!

Od 27 listopada do 29 lutego Amerykę przemierzać będzie słynna korweta Austina Powersa. W taki oto sposób firma Decipher postanowiła rozreklamować swą ostatnią grę karcianą, która świetnie ponoć oddaje humor i niezbyt przyzwoity klimat filmów o wspomnianym bohaterze. Karcianka roi się więc o tajnych agentów, genialnych czarnych bohaterów, niegrzecznych dziewczynek itd. Ciekawe, co będzie następne. *Austin Powers RPG for Adults Only?*

☛ ŁUBUDU!

Last Unicorn Games nie spoczęło na laurach. Zdobywszy prestiżową nagrodę Origins za **Star Trek®: The Next Generation™** oraz **Star Trek®: The Original Series Role Playing Game** postanowiła wykreować nowy produkt – **SPACEDOCK** – opisujący zasady budowy statków do wspomnianych systemów. Jakby tego było jeszcze mało, w jego tworzeniu uczestniczyć może każdy. „Rękopis” opublikowano na <http://www.lastunicorngames.com> i każdy ma szansę przetestować zasady, do czego zresztą firma zachęca. Nie czekaj! Zapłać się i Ty!

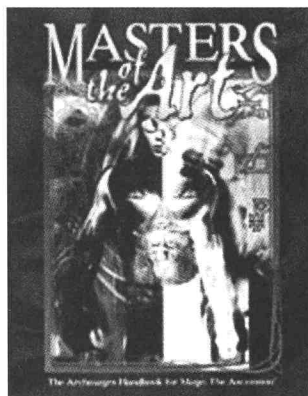
☛ ŁUBUDU!

Plotki o odrodzeniu zapomnianych światów AD&D są coraz głośniejsze. Ponoć *Hasbro* planuje wskrzesić znany u nas z książek *setting* – **BIRTHRIGHT**. Czy zobaczymy

też **DARK SUN** lub **SPELLJAMMER**? Tego nawet *Elminster* nie wie.

☛ ŁUBUDU!

Czas na **MAGA**. Nie wiem jeszcze jak ocenić **Masters of the Art**, ale raczej nie wróży on dobrze tej linii Świata Mroku. Całość traktuje o prawdziwych twardzielach, którzy o magii wiedzą już wszystko, czyli o Arcymagach – sfery na 5, arete co najmniej 6: jest fajnie, gramy bogami. Oczywiście nie może być za pięknie, więc są też minusy tego stanu, jednakże całość nie prezentuje się zbyt przekonywująco. Jest tam parę ciekawych zasad, które zostały wprowadzone po szóstym Maelstormie (patrz **Ends of Empire**), cała zabawa ze statusem w tym towarzystwie, nowe rotty, porady jak



osiągnąć Ascension i powody, dla którego zwykle nie jest ono osiągalne. Nie mogło też zabraknąć sposobów postrzegania przez naszych masterów innych „ras”, takich jak wampiry, wilkołaki i reszta „WoDnego świata”. Smutne. Mam nadzieję, że przygotowywany **MAGE Revised** nie pójdzie w tym kierunku.

☛ ŁUBUDU!

Steve Jackson Games uderza ponownie, wypuszczając na rynek dodatki do **IN NOMINE Superiors 1: War and Honor** opisujący archaioły wojny, karmienia, sądu i miecza

(144 strony) i **Game Master's Guide** pozwalający lepiej wczuć się w rolę Lucyfy... ehm... znaczy Miśtrza Gry (128); nową grę karcianą **Chez Geek**, o której wciąż niewiele wiadomo ponad to, iż opracowano 110 kart; rozszerzenia **GURPSa: Japan (2nd Edition)**, pozwalające się przenieść w czasy Shogunów (128) i **Who's Who 2**, czyli opis 52 postaci z historii naszego świata, który jest nieodzowny (sic!) do prowadzenia historycznych scenariuszy lub przygód związanych z podróżami w czasie (128).

☛ ŁUBUDU!

Giovanni Saga – nie ma co się rozwodzić – **Last Supper** i **Blood & Fire** złożone do kupy w jednej książce. Pomysł chwalebny, bo to najlepsza kampania jaką w życiu widziałem.

☛ ŁUBUDU!

Gościnne *Milwaukee* przestało być siedzibą największego i chyba najstarszego na świecie konwentu miłośników gier fabularnych i nie tylko, noszącego szlachetne miano **GenCon**. Od 2003 roku fani zbierają się będą w **Indianapolis**. Czyżby tam było więcej miejsca?

☛ ŁUBUDU!

Wizards of the Coast z dumą oświadczyło, iż zdobyło ważną na cały świat licencję, dzięki której będzie mogło produkować klasyczne gry karciane, elektroniczne gry karciane i akcesoria do wspomnianych gier karcianych, oparte na niezwykle popularnym uniwersum **World Championship Wrestling**. *Hulk Hogan* rulez!

☛ ŁUBUDU!

Całkowicie niekomercyjny i darmowy internetowy *zin* *Dagorlad* opublikował numer drugi, a według twórców wielkimi krokami zbliża się trójka. Trzymamy kciuki! Odwiedźcie <http://www.dagorlad.w.pl>.

Witam w pierwszym tegorocznym wydaniu „Listów”. Mam nadzieję, że Święta upłynęły Wam przyjemnie, a w perspektywie są przecież jeszcze ferie zimowe. A co za tym idzie, również „Krakon”, na którym być może będę miał okazję spotkać się z częścią z Was.

Na początek dwie sprawy. Pierwsza to kwestia opóźnień, na które się skarżycie od dłuższego czasu w listach. Ostatnio powiększyły się one, gdy zmienialiśmy format pisma. Już teraz wiemy, że ze względu na cykl wydawniczy, spóźnienia nadrobimy dopiero w wakacje, przy okazji podwójnego numeru **MiM-a**. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, od września **MiM** będzie dostępny w kioskach już na początku miesiąca. Do tego momentu musimy prosić Was o wyrozumiałość.

Druga sprawa dotyczy ankiet. Niektórym z Was zdarza się podczas ich wypełniania wystawiać więcej niż jedną „szóstkę” na numer. Przypominam zatem, że jest ona przeznaczona dla tylko jednego artykułu – tego, który uznacie za bezwzględnie najlepszy – wręcz ponadczasowy. Jeżeli w nadesłanej ankiecie więcej niż jeden artykuł otrzymuje najwyższą ocenę, jest ona traktowana jak „piątka”. Dla tego warto uważnie się zastanowić nad jej przyznaniem.

Od bieżącego numeru **MiM-a** postępujące zmiany w formie pisma dotknęły również tej rubryki. Zaczne jednak od listu, który rzuci światło na ten temat.



„(...) Jeszcze kilka miesięcy temu «Listy» traktowałem jako jedną z lepszych rubryk **MiM-a**. Miło było poczytać, jak ludzie dyskutują między sobą na różne tematy. Z przyjemnością oczekiwało się nowych głosów i stanowisk.

A teraz? Teraz «Listy» przekształciły się w rubrykę pytań i odpowiedzi. Ludzie listy piszą, a w nich pytania (czasem idiotyczne, czasem inne). Wiem, wiem – kto pyta nie błądzi (i ma garb wielbłądzi). Nie twierdzę, że taka rubryka nie powinna istnieć. Jednak uważam, że «Listów» nie powinna zastępować. Jeżeli chcecie, aby coś takiego istniało, umieśćcie to w innym miejscu pisma. (...)”

Michał Romaniuk

Całkiem niedawno w redakcji doszliśmy do podobnego wniosku. Dotychczasowa formuła „Listów” była zbyt szeroka i przydałoby się nieco inaczej uporządkować nadchodzącą od Was korespondencję. Dlatego właśnie zostaje reaktywowana rubryka, która dawno temu funkcjonowała na łamach naszego pisma – „O’Hyde Park” – forum, na którym będziecie mogli zabierać głos w rozmaitych dyskusjach na interesujące Was tematy. „Listy” natomiast pójdą bardziej zdecydowanie w kierunku wspomnianych przez Michała „pytań i odpowiedzi” (nawet nie wiecie, ile frajdy może sprawić wymyślanie odpowiedzi na głupie pytania).



„(...) Jak można się u was ogłosić? (...)”

Michał Jerzy Radke

To akurat jest bardzo proste. Poniżej podaję instrukcję obsługi:

- 1) Napisać ogłoszenie;
- 2) Przeczytać je i wyrzucić z niego wszystkie zbędne słowa;

3) Powtarzać punkt 2 do momentu, w którym stwierdzi się, że nic więcej nie da się wyrzucić;

4) Odłożyć kartkę z ogłoszeniem na jeden dzień;

5) Powtarzać punkty 2, 3 i 4 tak długo, dopóki nie stwierdzimy, że na kartce z ogłoszeniem jest więcej skreśleń niż ocalałej treści, a skreślenie czegośkolwiek z ocalałej treści pozbawi ogłoszenie sensu;

6) Przepisać czytelnie to, co się uchwalo. Sprawdzić, czy adres podany w ogłoszeniu zawiera wszystkie elementy (m.in. kod pocztowy, numer kierunkowy telefonu);

7) Wysłać ogłoszenie do **MiM-a**;

8) Odetchnąć z ulgą w poczuciu dobrze wykonanej roboty.

Za publikację ogłoszenia w **MiM-ie** nic się nie płaci (wdzięczny Czytelnik może najwyżej postawić mi coś, jeżeli nadarzy się okazja).



„Chciałbym się dowiedzieć, ile systemów RPG jest dostępnych w Polsce? Czy moglibyście napisać w którymś **MiM-ie** ich tytuły?”

Rafał Matusik

Na życzenie Rafała zamieszczam poniżej listę tytułów systemów RPG, do których są dostępne podręczniki w języku polskim (zaznaczam – w języku polskim, bowiem systemów dostępnych w Polsce, ale w obcych językach, jest nieporównywalnie więcej). W nawiasach podaję także najczęściej stosowane skróty nazw.

Oto lista w kolejności alfabetycznej (kursywą – tytuły wydane przez MAG-a): *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, *Aphalon*, *Cyberpunk 2020 (CP2020)*, *Dzikie Pola (DP)*, *Earthdawn (ED)*, *Kryształy Czasu (KC)*, *Mag: Wstąpienie (M:W lub M:A)*, *Mechawojownik*, *Okol Yrrheda*, *Shadowrun*, *Śródziemie (MERP)*, *Wampir: Maskarada (W:M albo V:M)*, *Warhammer (WFRP)*, *Wilkołak*:

Apokalipsa (W:A), Władca Pierścieni, Zew Cthulhu (ZC), Zły Cień. W najbliższym czasie mają się ukazać jeszcze przynajmniej dwa systemy: Legenda Pięciu Kręgów i Zamek Falkenstein. Jest z czego wybierać!



„Aktualnie gram w MERP-a postacią barda. Mam pytanie, czy gitara lub podobny do niej instrument występuje w Śródziemiu?”

Kakofoniks

Jeżeli chodzi o nasz świat, gitara w swojej klasycznej formie pochodzi z XVI-wiecznej Hiszpanii. Zakładając, że Śródziemie odpowiada stopniem rozwoju średniowieczu, łatwo zatem dojść do wniosku, że trzeba rozejrzeć się za czymś wcześniejszym. W grę wchodzi przede wszystkim klasyczny instrument minstrela – lutnia. Oprócz niej lira, tar (lutnia z długą szyjką i korpusem zbliżonym kształtem do ósemki) i sitar (pochodzący z Persji, o długiej szyjce, dyniowatym pudle; brzmienie dosyć ostre, jęklliwe). Dobrze byłoby też, gdybyś poszperał na własną rękę w książkach muzycznych – przy okazji możesz się dowiedzieć innych ciekawych rzeczy. Zawsze też możesz nieco popuścić wodze wyobraźni – do tego służy.



„Zwracam się z apelem do wszystkich braci herbowych, nie bacząc, czy kto szarak, czy karmazyn. Słijcie Waszmościowie do pisma onego spisy książek powszechnie zwanych „powieściami historycznymi” o realiach systemu naszego «Dzikimi Polami» zwanego, co cnoty ukochanej Rzplitej wychwała. Swawolnym Kompanijom lektury one animuszu dodadzą, a niejeden Starosta co ciekawego dla się wynajdzie. Wywód swój kończąc, dzieci, które żem poznał podczas mego żywota przedstawiam (trylogii imć pana Sienkiewicza nie wspominam, gdyż jako Biblia każdemu znana być powinna):

«Cecora», Kazimierz Gliński; Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, 1959 (I wyd. – 1902 r.);

«Za króla Stefana», A. Gruszecki; Somix, 1990;

«Krwawy sztorm», Augustyn Necel; Wydawnictwo Morskie, 1960;

«Na polu chwały», H. Sienkiewicz”.

Mieczysław Kwiatkowski h. Rawicz

Na zakończenie chciałbym Was oczywiście zaprosić do odwiedzenia „O’Hyde Parku”. I, tradycyjnie, na kolejne spotkanie za miesiąc. Pozostaje mi jeszcze tradycyjna propozycja lektury na luty. Idą ferie, więc będzie ona nieco dłuższa: A. Dumas – „Hrabia Monte Christo”.

Pozdrawiam. Wasz o’hydnie parkowy

JeRzy

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

1'2000 (73)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym	[]
Z punktu widzenia laika	[]
Wykład z paranoi.....	[]
Pieniądze szczęścia nie dają.....	[]
Być potworem	[]
Ilustracje	[]
Nie jesteś na tyle bystry, by... ..	[]
Przemoc w RPG	[]
Ilustracja	[]
Metody konwersji... ..	[]
Adradin.....	[]
Ilustracja	[]
Vademecum Badacza Tajemnic.....	[]
Halloween, czyli.....	[]
Dlaczego gram w Earthdawn.....	[]
Głosiciele Pasji	[]
Rasy	[]
Kto jest lepszy: Rambo czy... ..	[]
Ilustracje	[]
Nowe zasady walki strzeleckiej.....	[]
Jeszcze nowsze zasady... ..	[]
Bohaterowie półkrwi	[]
Odtworzenie organu	[]
To samo, ale trochę inaczej	[]
Halflingi w armii Imperium	[]
Adlerburg.....	[]
Zimne serca	[]
Ilustracje	[]
Trzy wioski.....	[]
Polowanie	[]
Ilustracja	[]
Terapia szokowa – „macki”!	[]
Ilustracja	[]
Femme fatale	[]
Ilustracja	[]
Złota brama	[]
Ilustracja	[]
Kraina Goblinów	[]

Ocena numeru []

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek[] lat

Wysztalcenie:

podstawowe.....[]

średnie.....[]

zawodowe.....[]

wyższe.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]

miasteczko.....[]

miasto.....[]

miasto wojewódzkie.....[]

RPG:

Gracz.....[]

Mistrz Gry.....[]

Ulubione systemy:

.....

.....

.....

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]

co 2-3 numery.....[]

rzadziej.....[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty.....[]

2-3 osoby.....[]

więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OGŁOSZENIA

Sprzedam karty do Shadowruna (dużo ciekawych wzorów), cena do uzgodnienia. Wyzwam też każdego śmiaka, który jest w stanie oprzeć się miazdzącej potęgze Chaosu w grze W40K. Poszukuję także osób chcących stworzyć drużynę do Świata Mroku – wiek obojętny. Marek Siemiński; ul. Hoża 5/7 m 9; 97-200 Tomaszów Maz.;

Kupię podręczniki do ZC oraz nawiążę kontakt z fanatykami RPG z całego Tomaszowa Maz. i okolic. Adres: JW 4392; 97-205 Tomaszów Maz.; Nowy Glinnik; Pluton Ochrony; szer. Matusik Rafał;

Sprzedam podstawkę do WFRP wraz z „Wewnętrzny wrogiem” (stan db, cena 50 zł) oraz archiwalne numery MiM (od 7-8/96 do 2/99). Sprzedam również W:A z „Ekraniem Narratora” i zbiorem opowiadań (stan bdb, cena 70 zł). Kontakt: (048) 612-60-43 (prosić Adriana, po 20-tej);

Sprzedam lub zamienię (cena do uzgodnienia) podręcznik do ED. Interesują mnie ostatnie części kampanii „Kamienie Zagłady”. Ireneusz Kowalski; ul. Krasieńskiego 27; 40-019 Katowice; tel. 256-56-33, 256-14-97;

Pilnie kupię dodatek do WFRP pt. „Licznik” oraz Lab #5 (WFRP). Cena do uzgodnienia. Michał Łukaszewski; ul. Targowa 59/25; 03-729 Warszawa; tel. 618-79-95 (w godz. 15-22, prosić Michała);

Sprzedam ED. Szukam graczy z okolic Ciechanowa, grających w WFRP. Jakub Markowicz; ul. A. Asnyka 31/9; tel. (023) 673-85-84;

Nawiążę kontakt z ludźmi grającymi w RPG, karcianki i planszówki. Posiadam MERP, WFRP, ED; z karcianek – Kult; z planszówek – Cellyckie miecze, Diabelski krag, Moce Albionu, Robin Hooda oraz Magiczny Miecz ze wszystkimi dodatkami. Pleć, wiek i doświadczenie bez różnicy. Przemek Kozanecki; ul. Klonowa 19; 09-500 Gostynin; tel. 235-54-24;

Kupię podręczniki do systemów bitewnych WarZone, Chronopia, WFB, W40K, Necromunda, Gorkamorka oraz pisma o grach bitewnych. Marcin Wróbel; ul. 3-go Maja 38/11; 21-100 Lubartów; tel. (081) 854-12-04 (po 18-tej);

Sprzedam 320 kart do DT za 50 zł oraz 63 karty do DE, podstawkę do „Mechawojownika” albo zamienię to wszystko na inną grę fabularną z dodatkami. Piotr Opat; ul. Wesola 7/2; 21-020 Milejów; (081) 462-64-04;

Trójka graczy z dwuletnim stażem poszukuje MG, najlepiej z kwaterą, w Łodzi, do sesji w WFRP lub AD&D. Wiek 13-16 lat. Tel. (042) 14-33-58 (Kuba), (042) 684-29-21 (Jarek);

Nawiążę kontakt z erpegowcami z całej Polski w celu wymiany myśli i poglądów (na tematy nie zawsze związane z RPG) oraz materiałów. Interesują mnie wszystkie systemy. Dawid „Raven” Arciński; Miechowie 35; 57-120 Wiązów;

Kupię archiwalne numery MiM. Gdynia; tel. 665-23-98 (prosić Konradę, po 16-tej oprócz wtorków i piątków);

Sprzedam figurki Imperialu (wartość 270 zł) do WarZone. Cena do uzgodnienia. Miłosz Barwiński; ul. Kolejowa 29a; 59-860 Gryfów Ślą.; tel. (075) 781-33-16;

Sprzedam WFB + figurki, AD&D (PG, PMP, Karty Cech Postaci, osłona), CP2020 (podstawka, Chromebook, Słuchajcie głaby..., Solo of Fortune, Maximum Metal, Mordercza stal + karty postaci + 7 artykułów), ED, INMV, Lab #1-3, White Dwarf #3, WFRP (2 podstawki, 2 Galerie Bohaterów, Potępieniec, Zamek Drachenfels, Middenheim..., Mroczny cień śmierci, Wewnętrzny wróg – cała kampania, 101 kart bohaterów, 70 artykułów), MiM 2/93, 7-8/96, 1-10/99. Rafał Łęczyński; ul. Weissa 2/10; 34-130 Kalwaria Zebrzydowska; tel. (033) 876-61-96;

Grę bitewną WarZone wraz z dodatkiem „Świt wojny”, „Przewodnik MP” do AD&D, dodatek do CP „Mordercza stal” i 50 lizardmenów sprzedam lub zamienię na ZC lub ED z dodatkami. Marcin Pawłowski; ul. Podgórna 1/15; 85-159 Bydgoszcz; tel. 0-604-64-37-30;

Nowo otwarty klub „Barsawia” poszukuje nowych członków. Klub jest na razie organizacją korespondencyjną. Więcej informacji uzyskasz pisząc na adres: „Barsawia”; ul. B. Prusa 18/41; 18-400 Łomża;

644 karty do DT sprzedam lub zamienię na karty do MtG. Cena do uzgodnienia. Bartosz Palewski; ul. Dobrzyńska 11/17; 09-400 Płock; tel. (024) 268-37-16;

Kupię podstawkę do Star Wars lub wymienię na W:M. Przemysław Wójcik; tel. 0-601-27-68-18;

Sprzedam 120 kart do DE za 100 zł oraz 195 kart do DT za 300 zł (do uzgodnienia), podręcznik podstawowy do „Mechawojownika” wraz z odbitymi kartami postaci za 60 zł. Tel. (022) 678-87-53 (po 17-tej, prosić Bartka), 0-604-66-51-43 (pt.-niedz. cały dzień);

Sprzedam 80 kart do MtG, figurki do WFB (lizardmeni, 32 skinków, 20 saurusów) i makietę miasta Ślanów. Wszystko malowane. Jeśli ktoś byłby zainteresowany, aby pomalować jego figurki albo wykonać makietę, proszę o kontakt. Ceny b. niskie. Michał Jerzy Radke; ul. Rogozińska 19/3; 64-920 Piła; tel. (067) 213-02-98;

Sprzedam podręcznik do WFRP i scenariusze „Cienie nad Bögenhafen”, „Śmierć na rzece Reik” oraz „Potępieniec” (stan bdb). Cena do uzgodnienia. Paweł Skiba; ul. Kolista 12/25; 54-152 Wrocław; tel. 353-30-76; e-mail palalina@box43.qnet.pl.



Tomasz Kołodziejczak MARSJANIE ATAKUJĄ!!!

„Mars Polar Lander” wałnął w Marsa. Miał przekazać wiele informacji o podbiegunowych terenach planety, poszukiwać wody i śladów życia. Niestety, zamilkł. Astronomom z NASA pozostało tylko wywieść na oknie transparent „MPL, phone home!”. Próbnik nie zadzwonił, podobnie jak ET. To kolejna w 1999 roku misja amerykańskiej sond zakończona fiaskiem. Poprzedni próbnik, „Mars Climate Orbiter”, spłonął w atmosferze z powodu tak głupiego błędu ludzkiego, że gdyby go opisał jakiś autor SF, wszyscy czytelnicy (o krytykach nie wspominając) puknęliby się w głowę, a potem w głowę puknęliby i owego pisarzyne.

Otóż jedna grupa naukowców pracujących przy tej misji wszystkich obliczeń dokonywała, podając wagę sondy w kilogramach. Inna grupa uznała, że te obliczenia zostały zrobione w funtach. Na skutek tego inaczej dobrała parametry lądowania statku, który spłonął w atmosferze Marsa.

Rosjanom też z Czerwoną Planetą nie szło najlepiej, choć jej kolorek bardzo im chyba pasował. Już w 1971 roku dwie sondy – „Mars 2” i „Mars 3” – rozbiły się w trakcie lądowania, bo trafiły na wyjątkowo silne burze piaskowe. Potem było jeszcze sporo katastrof.

Coś z tym Marsem jest nie tak, do diaska...

Pierwszą „marsjańską pomyłką” była sprawa tzw. kanałów. Włoski astronom, Giovanni Sciaparelli, w roku 1877 narysował mapę Marsa, zaznaczając na niej sieć linii, które określił włoskim słowem *canali*. Tę nazwę na angielski przetłumaczono jako *canals*, co sugerowało, że były to sztucznie zbudowane kanały. Wiele osób wierzyło, że na Marsie żyją potężne istoty, potrafiące budować tak gigantyczne konstrukcje. Jednym z najzagorzalszych wyznawców tego poglądu był angielski astronom Percival Lowell. Aż do śmierci (1916) upierał się on, że w swoim obserwatorium ogląda przez teleskop marsjańskie kanały. Nawet sporządził ich bardzo dokładne mapy. Ponieważ Lowell

był znanym i poważanym astronomem, ludzie jeszcze długo po jego śmierci wierzyli, że na Marsie istnieje wysoko rozwinięta cywilizacja.

Mars stał się ulubioną planetą autorów książek fantastyczno-naukowych. W „Wojnie Światów” (1898) Herbert George Wells przedstawił przerażający opis najazdu Marsjan na Ziemię. Egzotyczną wizję zaproponował też Edgar Rice Burroughs (ten od Tarzana), w wielce popularnej serii powieści przygodowych. W 1938 roku reżyser Orson Welles zrealizował radiową wersję „Wojny Światów”, tak realistyczną, że milion mieszkańców Stanów Zjednoczonych uwierzyło w najazd Marsjan. Ludzie opuszczali w panice domy, oczekując końca świata.

Jednak dokładniejsze obserwacje unieważniły teorie Lowella. Okazało się, że Mars to suchy, zimny, pustynny świat. Taki obraz potwierdziły misje sond „Viking” (1976-82). Otrzymaliśmy wtedy pierwsze zdjęcia z powierzchni planety, a także wyniki eksperymentów poszukiwania życia. Negatywne. Mars przestał ciekawić.

Ożywienie przyszło niedawno. Po pierwsze, naukowcy zaczęli snuć wizje terraformingu. Owszem – powiedzieli – najprawdopodobniej Mars jest martwy, ale może uda się go ożywić: zmieniając atmosferę, hodując specjalne odmiany roślin, budując dla ludzi kopuły sztucznych biocenoz. Po drugie, odkryto na Ziemi mikroorganizmy żyjące w tak skrajnych warunkach, że mogłyby one występować i na Marsie. Może więc życie przetrwało na Czerwonej Planecie, na przykład w zbiornikach wodnych głęboko pod jej powierzchnią? Po trzecie wreszcie, sporo szumu narobił pochodzący z Marsa meteor, w którego wnętrzu dopatrzono się śladów obecności żywych istot.

Znowu zaczęto o Marsie mówić, ożył pomysł wysłania tam ludzi, naukowcy przedstawili kilka interesujących projektów realizacji tego zadania za w miarę rozsądne pieniądze (czyli jakieś 40 miliardów dolarów).

I nagle – kłapa. Przepadły sondy sowieckie, w 1993 zamilkł „Mars Observer”, w 1999 doszło do dwóch porażek NASA. Coś jest nie tak z tym Marsem...

A może tam rzeczywiście istnieje prastara cywilizacja? Nie życzy sobie kontaktu z nami lub chce się do niego przygotować, więc albo niszczy nasze rakiety, albo podsuwa im fałszywe dane. Taki „Viking”, na przykład, przeprowadził cztery eksperymenty. Trzy wskazywały na możliwość istnienia życia. Cztery kategoriycznie temu zaprzeczył. Po prostu spóźnił się – za późno podrzucili mu fałszywe informacje. Może nieszczęsny Lowell naprawdę widział kanały? Kiedy Marsjanie się kapnęli, że ich podglądamy, szybko ukryli te swoje konstrukcje. A słynna „Marsjańska Twarz”? Orbiter „Vikinga” sfotografował ją, potem nikomu nie udało się jej już zobaczyć. Po prostu – Marsjanie ją ukryli! Oto i rozwiązanie całej zagadki...

Gdybym sam grywał w rpg, używałbym Marsa do różnych celów. W konwencji SF można opowiedzieć fascynujące historie o np. pierwszej ekspedycji na Marsa. Grupa sześciu astronautów ląduje na planecie, natyka się na ślady dawnej cywilizacji, jakieś urządzenia, dziwne inskrypcje. Ktoś z grupy ginie w tajemniczych okolicznościach – oprócz odkrycia prawdy o Marsjanach, trzeba znaleźć mordercę. Po informacji o warunkach na planecie i wstępnej kolonizacji odsyłam do cyklu powieściowego Kim Robinson. Jeśli ktoś woli Ziemię i klimaty grozy z przełomu XIX i XX wieku, może wykorzystać mistrza Wellsa. Cthulhu kontra Marsjanie? Wreszcie, miłośnikom *fantasy* polecam cykl Burroughsa. W oryginale do feudalnego marsjańskiego świata został z Ziemi przetrzucony jeden człowiek – ale może to być

przecież cała drużyna. Znajdziecie tu księżniczki do uwolnienia, władztwa do zdobycia, potwory do pokonania.

A może gracze wcielią się w grupę agentów specjalnych FBI i odkryją, kto w NASA współpracował z Marsjanami i doprowadził do rozbicia sondy „Mars Polar Lander”? Albo dopadną Wenusjan dających łapówki przekupnym redaktorom pism *science fiction*, w zamian za ciągłe zwalanie winy na Marsjan i odwracanie uwagi od inwazji z Wenus?

Lektury wskazane

Herbert Gerooge Wells – Wojna światów
Ray Bradbury – Kroniki Marsjańskie
Edgar Rice Burroughs – Księżniczka na Marsie
Gustave Le Rouge – Więzień na Marsie
Antologia – Echa wojny światów
Kim Stanley Robinson – Czerwony Mars

Rozwiązanie konkursu

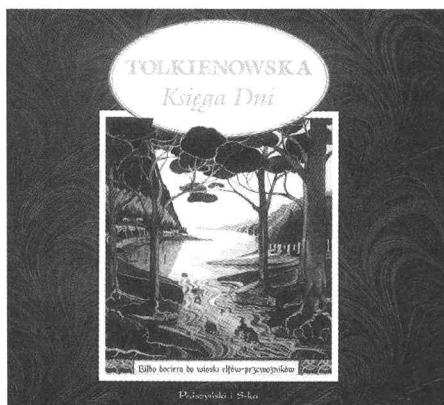
W konkursie gwiazdnowojennym sprzed dwóch numerów nagrodę (album „Gwiezdne Wojny – Niesamowite przekroje”) wylosował Piotr Bielecki z Krakowa. Poprawne odpowiedzi: miecz Qui-Gon Jinną był zielony; szef ochrony Amidali to kapitan Panaka; eopie wzorowane były na wielbłądach.

RECENZJE

TOLKIENOWSKA KSIĘGA DNI

Jeszcze styczeń i nie za późno na kupowanie kalendarza. Prawdziwą gratką dla każdego miłośnika *fantasy* będzie więc TOLKIENOWSKA KSIĘGA DNI. Jest to nie mniej, ni więcej tylko terminarz na rok 2000, na którego każdej stronie mieszczą się pola dla czterech dni. Niektóre opatrzone są informacjami o życiu Tolkiena oraz cytatami z jego prozy i listów. Całość ozdabiają kolorowe reprodukcje rysunków Mistrza. Naprawdę ładna, a przy tym przydatna rzecz.

„Prószyński i S-ka”, cena: 29 zł

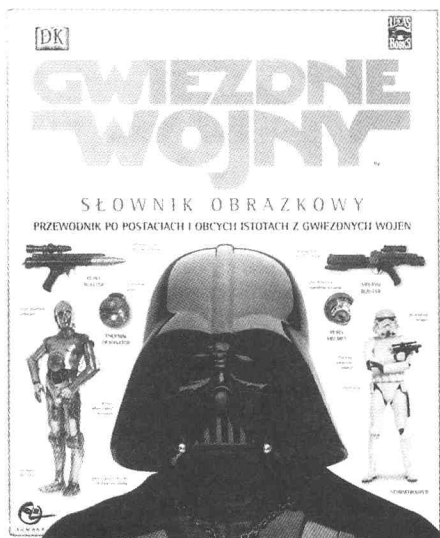


GWIEZDNE WOJNY: SŁOWNIK OBRAZKOWY

Gratka dla maniaków klasycznych „starwarsów”. Słownik obrazkowy prezentuje bohaterów sagi, pojazdy, urządzenia, elementy wyposażenia. Każdy obiekt pokazany jest na zdjęciu i szczegółowo opisany.

Przyjemnie mieć, przyjemnie pooglądać, przyjemnie postawić na półce. Kilka miesięcy temu ukazał się podobny słownik, poświęcony „Mrocznemu Widmu”.

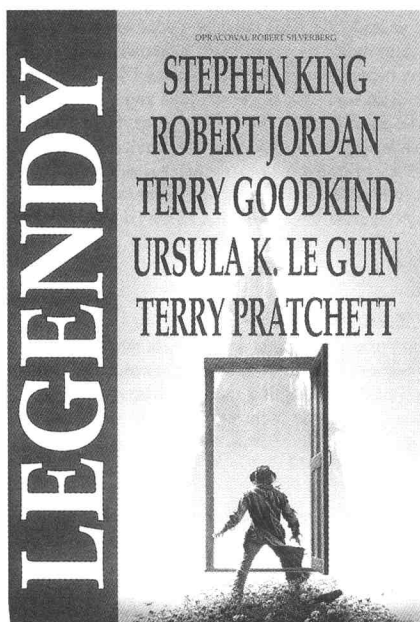
Egmont Polska, cena: 35 zł.



LEGENDY — ANTOLOGIA

To jest coś! Wspaniale wydany, gruby tom zawiera jedenaście mikropowieści znakomitych amerykańskich pisarzy. Każdy z utworów przynależy do jakiegoś bardzo znanego cyklu *fantasy*. I tak, mamy tu Pratchetta ze „Światem dysku”, Jordana z „Kołem czasu”, LeGuin z „Ziemiomorzem”, Silverberga z „Majipoorem”, a także Kinga, Goodkinda, Carda, Williamsa, Martina, McCaffrey i Feista. Imponująca lista nazwisk, a proza bardzo interesująca. Każda mikropowieść została poprzedzona wstępem prezentującym cały cykl, jest przy tym niezależna fabularnie – można ją więc czytać bez znajomości całej serii. LEGENDY to wspaniała panorama najpopularniejszych światów *fantasy*. Naprawdę polecam!

„Rebis”, redakcja: Robert Silverberg, cena 70 zł



Rozwiązanie zagadki z numeru listopadowego

Oto rozwiązanie zagadki z numeru 11. Była ona wszak niezwykle prosta. Oto dwie najbanalniejsze odpowiedzi: po prostu odwracamy butelkę lub nalewamy do środka jakąś ciecz. W obu przypadkach słodka sama z siebie opuszcza butelkę.

Nagrodę tym razem otrzymuje Maciej Piróg z Częstochowy.a

KRAKON 2000

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na ostatni w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 2000**, czyli **Krakon 2 kilo**, w skrócie **K2K**. Złot odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 w dniach od 10 do 13 lutego. Rozpoczęcie w czwartek o godz. 12:00 w południe, zakończenie o tej samej porze w niedzielę.

XX wiek powoli dobiega końca, a nikt nie wie, co przyniesie nowe milenium. Dlatego nasz konwent będzie przebiegał pod ha-

słłem: „Coś się kończy, coś zaczyna”. Złot, odbywający się po raz ostatni w tym tysiącleciu, będzie próbą spojrzenia wstecz i okazją do formułowania prognoz najbliższej przyszłości.

Pierwsza połowa **Krakonu** będzie poświęcona tym rzeczom, które towarzyszyły nam do tej pory, a które zbliżają się do nieuchronnego końca. Zgromadzeni goście spróbują się zastanowić, czy zmierzch różnych idei, zjawisk i trendów jest prawdziwy, czy tylko pozorny. Nad tym intrygującym problemem będzie się głowić wiele znakomitości polskiej fantastyki – Andrzej Ziemiński, Mirosław P. Jabłoński, Romuald Pawlak i wielu innych gości, jak również przedstawiciele Redakcji „Feniksa”, „NF” oraz takich magazynów, jak „Magia i Miecz” czy „Hyperion”.

Drugą połowę programu **K2K** poświęcimy myślom i zjawiskom, które dopiero zaczynają swoje życie i które będą wyznaczać kurs w nowym millennium. Postęp cywilizacyjny niesie ze sobą zarówno wiele zagrożeń, jak i cudowne możliwości – czy można skonstruować prawdopodobną wizję przyszłości? Oto drugi problem, o którego rozwiązanie poprosimy naszych gości.

Oprócz szeregu spotkań na miejscu będzie na Was czekało mnóstwo innych atrakcji: najlepsi Mistrzowie Gry, sklepy konwentowe oraz sale projekcyjne, w których pokażemy wspaniałe filmy. Dlatego warto wcześniej opłacić wstęp na konwent – wszyscy, którzy zapłacili w październiku zaoszczędzili 20 złotych! Zachęcamy do dokonywania przedpłat – do końca tego miesiąca cena jednej pełnej akredytacji wynosi 50 zł (decyduje data na stemplu pocztowym). Uprzedzamy, że osoby, które postanowią zapłacić na imprezie, będą musiały wydać aż 60 złotych!

Zbierzcie więc przyjaciół, kolegów graczy i znajomych fanów fantastyki i przyjeździe do Krakowa. Przypominamy: dziś 50, na imprezie 60 zł. Dla wszystkich pań przewidujemy nieustającą zniżkę w wysokości 5 zł. Mistrzowie Gry mogą liczyć na refundację części kosztów, pod warunkiem, że wywiążą się ze swojego zadania i poprowadzą kilka sesji (szczegóły na konwencie). Pomyślcie! 50 zł to tyle, co trzy-cztery bilety do kina, czyli 6-8 godzin zabawy. Za tą samą cenę możecie się bawić (o ile tylko wytrzymacie) prawie 72 godziny. Siedemdziesiąt dwie!! Sześć razy dłużej!!! A ile do wspomniania, a ile nowych znajomości... i filmów też możecie więcej zobaczyć!

Noclegi na terenie szkoły są wliczone w cenę akredytacji, wyżywienie we własnym zakresie, w szkole będzie czynny bufet. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu prosimy o wcześniejszy kontakt. Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do stalker@enter.net.pl.

Przedpłaty należy przesyłać przekazem pocztowym na adres:

KKMF „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

SZCZEGÓŁY ORGANIZACYJNE

Osoby, które już opłaciły akredytację (lub opłacą teraz, w styczniu) pragniemy poinformować, że wejście frontowe jest przeznaczone tylko dla nich – wystarczy mieć przygotowany odcinek przekazu i dowód tożsamości. Dla wszystkich, którzy pragną zapłacić na miejscu, wejście znajduje się NA TYŁACH budynku szkoły, od strony boiska.

Kto nie dokonał przedpłaty i będzie próbował wejść od frontu zostanie przez ochronę odesłany na miejsce – nie ma co prosić o litość, nasi ochroniarze mają charaktery jak zabójcy trolli... Pamiętajcie! Dokonałeś przedpłaty? Wchodzisz pierwszy!

WYGRAJ KRAKON

Wszyscy, którzy brali udział w mini konkursie „Wygraj Krakon” co miesiąc mogli wygrać jedno dwuosobowe zaproszenie na **K2K** (czyli dwie pełne akredytacje). A oto odpowiedzi na wszystkie pytania, jakie zadaliśmy dotychczas:

W październik u pytaliśmy, którym z kolei jest nadchodzący **Krakon 2000** – odpowiedź brzmi: ósmym. Szczęśliwym zwycięzcą został Mariusz Pawlik z Kętrzyna.

W listopadzie zapytaliśmy, jaką nagrodę otrzymał konwent **Krakon** – była to nagroda fanzinu FANTOM. To pytanie okazało się jednak za trudne i nikt nie podał nam dobrej odpowiedzi.

A miesiąc temu zapytaliśmy, jaką nazwę nosiła ubiegłoroczna nagroda dla zwycięzców **MEGAturnieju**, który wyłaniał **HIPERfana** – a chodziło nam tu o Złotego Glusia. Tym razem szczęście uśmiechnęło się do Przemka Bombińskiego z Itży.

Zaproszenia wysłaliśmy pocztą.

NIE ZDAŻYŁEM SKORZYSTAĆ Z PRZEDPŁATY!

Szkoda. Ale skoro Ci się nie udało... Widzisz kupon na stronie 29? Jeśli przyjedziesz do Krakowa razem z tym numerem „Magii i Miecza” i oddasz kupon w akredytacji konwentu, otrzymasz zniżkę w wysokości 5 złotych. Niby niewiele, ale zawsze coś, prawda?

Panie korzystające ze zniżki dla pci pięknej i poniższego kuponu płacą 10 złotych mniej.

W JAKI SPOŚÓB PRZYGOTOWYWAĆ SIĘ DO PMM Czyli do Pucharu Mistrza Mistrzów

Wielu Mistrzów Gry całe lata prowadzi w ten sam sposób, używając tych samych chwytów, tak samo opisując. Rzadko kiedy któryś z nich wpadnie na to, że nawet prowadzenia można się uczyć. Do tego właśnie nakłania PMM. Do wzmoczonej pracy nad prowadzeniem. Po prostu do nauki. Dobrze, dobrze – przecież RPG to zabawa. Nie potrzeba nam tu się uczyć tylko bawić i korzystać. Nawet jednak w zabawie można być lepszym lub gorszym, a – co najważniejsze – jeśli Ty jesteś lepszy, Twój gracz lepiej się bawią. Czyż nie o to chodziło?

W jaki sposób ćwiczyć? Chyba najprostszy i najstarszy sposób to po każdej sesji pytać swoich graczy co im się podobało, a co nie. Uważaj – tu czyha pułapka. Jednym z podstawowych błędów, jaki popełnia MG chcący podnieść swoje kwalifikacje, jest zadanie takiego pytania zaraz po sesji (lub, nie daj Boże, jeszcze przed rozdaniem „pedeków”). Do sesji RPG wielu MG podchodzi bardzo emocjonalnie, zenit zaś takiego stanu przypada w większości przypadków na końcówkę rozgrywki. Jak wiecie człek w takim stanie nie jest podatny na logiczne argumenty, tym bardziej, jeżeli jest to krytyka. Ocena przemawiana jest wtedy jako atak na własną osobę, pomimo nawet tego, że chcielibyśmy uniknąć takiego rozwoju wypadków. Co gorsza gracze też zdają sobie (często podświadomie) z tego sprawę i w momencie, kiedy MG z bliskim w oku pyta o ich zdanie po minionej sesji, oni zaczynają prawić mu pochlebstwa lub wymigują się od odpowiedzi. Cóż zatem czynić? Pójść spokojnie do domu, samemu poszukać błędów, które się poczyniło, i umówić się nawet po paru dniach, najlepiej z jednym z graczy, i wtedy na spokojnie zastanowić się razem: „Co było nie tak?”. A teraz następna kwestia. Czy należy zadawać ogólnikowe pytania w stylu zapisanego powyżej? Nie. Jedyne czego możemy się wtedy dowiedzieć, że było fajnie lub „...no wiesz Zenek... tak jak zwykle”. O co zatem pytać? Poniżej parę przykładów:

Czy odczułeś jakiś nastrój? Jeśli tak, to jaki? (tu porównujemy sobie z zamierzonym)

Czy byłeś znudzony? Jeśli tak, to w których momentach? (także notujemy)

Co podobało ci się najbardziej?

Co zmieniłbyś na moim miejscu?

Itp.

Dobry sposób to zadzwonienie wcześniej do takiego gracza i umówienie się z nim na takie spotkanie prosząc przy okazji, aby przypominał sobie ostatnią sesję i przeanalizował ją pod kątem tego, jak mu się podobało.

Zauważyliście pewnie, że wspominałem przed chwilą o notowaniu. To też jest bardzo ważne. Dzięki temu na pewno niczego nie zapomnimy, a – po drugie – będziemy mogli na spokojnie w domu przyjrzeć się dokładnie problemom wskazanym przez gracza. Pamiętajcie, aby zwrócić się w ten sposób do paru graczy, gdyż ten jeden może wcale nie być dobrym reprezentantem grupy.

No dobrze, mamy już te nasze wspaniałe notatki i co dalej? Bo przecież nie na tym się kończy cała zabawa – tu dopiero się ona rozpoczyna.

Mając przed sobą skrupulatnie spisane opinie graczy zaczynamy się zastanawiać, jak poprawić lub zmienić poszczególne elementy naszego prowadzenia. Jeżeli nie wiesz, jak to zmienić, to może lepszym sposobem jest się zapytać? Zwróć się wtedy do MG, o którym słyszałeś, że akurat sprawiający tobie trudności szczególnie jemu wychodzi wyśmienicie i poproś o radę. Wiem: tu nasza duma woła „Auuuuuuu boli!”. Gorszą rzeczą jest jednak źle prowadzić niż po prostu zapytać. Kiedy już naszym zmęczonym ciężką pracą oczom ukaże się gotowa lista poprawek, przechodzimy do następnego elementu, to jest do wprowadzenia wszystkiego w życie.

Przed sesją czytamy sobie parę razy ową listę, starając się dobrze zapamiętać poszczególne jej punkty. Najlepiej, by podczas gry znajdowała się gdzieś blisko ciebie. Oczywiście dobrze schowana przed wzrokiem twoich graczy. W trakcie samej gry, gdy masz chwilę czasu lub robisz przerwę, spojrzij na nią jeszcze raz i zastanów się, czy coś już udało ci się zastosować. Wiem – to, o czym przed chwilą pisałem, jest trudne do wykonania w porównaniu z tymi wszystkimi sielankowymi spotkaniami, które do tej pory urządzałeś, nazywając siebie MG, a resztę BG. Jednak nikt tu nie mówił, że stanie się dobrym Mistrzem jest łatwe. Po sesji znów przyjdzie chwila załamania. „Jak to przecież udało mi się może najwyższej wprowadzić jeden punkt w życie”.

To dobrze. Nikt nie wymagał od Ciebie więcej. Postaraj się, aby na następnej sesji wprowadzić jeszcze jeden. Po paru takich razach będziesz już naprawdę niezły. Co najważniejsze, Twój gracz powinien na tym wszystkim skorzystać najwięcej. Tu znów pojawia się problem. „Gracze przestają mnie słuchać”. Bo kiedy ich pytam, co robiłem źle, to tracę tym samym wypracowany do tej pory autorytet. Tracę się utrudniłeś sobie zadanie – gracze stają się coraz bardziej wymagający. Przecież jak już powiedziałeli, co im się nie podoba, to teraz mają chyba prawo wymagać, abyś więcej tego nie robił. Podniosłeś poprzeczkę? Dorównaj jej. Takie zachowanie graczy bardzo dobrze motywuje Mistrza Gry do dalszej pracy nad prowadzeniem i tym bardziej zbliża cię do osiągnięcia sukcesu. Może za rok to ty zostaniesz właścicielem Pucharu Mistrza Mistrzów?

To właśnie jest jednym z głównych celów PMM.

Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę z tego, że w ostatnich czasach zapanował trend mówiący, iż na konwentach na „mistrzowanie” zapisują się tylko słabi MG. Ci najlepsi zaś prowadzą tylko wybranym, nigdy, nie daj Boże, nie zapisując się, by dostać niżkę. Dzięki temu coraz więcej dobrych mistrzów uważa za zły i wprost uwłaczający ich godności pomysł rejestrowania się na konwencie jako MG. Jednym z wielu efektów PMM jest to, że nie jest już czymś upokarzającym zarejestrowanie się. Przecież tu właśnie wybierani są najlepsi w Polsce. Co dalej z tym idzie, poziom sesji na danym konwencie może się znacząco podnieść.

„Puszkini”

SPECJALNIE DLA WAS: DWUKROTNY ZDOBYWCA PUCHARU MISTRZA MISTRZÓW

Imię i nazwisko, jak długo grasz i w co?

Krzysztof Kurek – Bard. W RPG gram od kiedy w ręce wpadł mi pierwszy numer **MiMa**. Tak naprawdę, to od gier (wszelkiego rodzaju) uzależniłem się już w podstawówce. Najpierw na Spektrumnie bawiłem się w układanie prostych tekstówek: „Jesteś na skrzyżowaniu. Możesz iść w 1) lewo lub 2) w prawo”. [śmiech] Szybko jednak przeniósłem się na papier, gdyż taśma magnetofonowa nie była godnym zaufania nośnikiem – niestety jedynym dostępnym (znajomy kolegi znał kogoś, kto miał stację dysków). Gry, które pisałem, przypominały dzisiejsze paragrafówki. Gdy wkręciłem w to kilku moich znajomych, zaczęliśmy tworzyć coś w rodzaju spójnego świata gry i nowe zasady. Ciągłe jednak te gry miały kilka podstawowych wad: przeznaczone były tylko dla jednej osoby, gracz miał ograniczone możliwości wyboru i każda zabawa kończyła się w pewnym momencie. Myślę, że tylko kilka kroków dzieliło nas od wymyślenia prawdziwej RPG – uprzedził nas **MiM**, w którym znaleźliśmy wszystkie odpowiedzi.

Czy zawsze związany byłeś z fandomem, czy zaczynałeś na jakimś RPGowym odludziu?

O fandomie dowiedziałem się wiele lat później. W Kołobrzegu, gdzie mieszkalem, stworzyliśmy klub „Imgur Haran” (w języku orków z **KC** to „Twierdza Mew”). Przez długi czas graliśmy tylko w swoim gronie. Największym marzeniem wtedy było zagrać z kimś nowym. Pojechaliśmy na konwent, potem zrobiliśmy swój własny. Dopiero na studiach związałem się z fandomem – w sensie: poznałem ludzi, którzy robią coś poza granicami.

Jakie są Twoje ulubione triki (przypadłoby się kilka podać)?

Hmm... To temat na obszerny artykuł. [śmiech] Jeśli znajdę czas, a honorarium będzie odpowiednie, to może napiszę do **MiMa**. [głośny śmiech] Żartuję; nie sadzę bym wymyślił coś nowego. Uwielbiam tworzyć konflikt między dwoma graczami. Potem dyskretnie go podsycać... nawet kosztem całego scenariusza. Możliwość manipulacji graczami, to najpotężniejsze narzędzie MG. Czasami, gdy gracze idą przez scenariusz jak po sznurku, wprowadzam element „zwrotu

akcji” – coś tak niespodziewanego i zaskakującego, czego sam się nawet nie spodziewałem. Mogę wtedy improwizować, co przy dobrych graczach często daje niezłe efekty.

Lubię prowadzić scenariusze „filmowe” – czyli takie, które w przełożeniu na ekran można było z przyjemnością obejrzeć. Obcinam dłużyzny i wprowadzam *cutsceenes*, czyli... scenki, w których uczestniczą BNi. Postacie graczy teoretycznie nie mają prawa ich widzieć, ale tworzą ona klimat, uwypuklają wątki historii i dają szansę pokazania kilku BN, których gracze nie mają szans spotkać. **Jaki jest Twój mistrzowy trik nad triki, sekret klubu – coś, z czego jesteś dumny?**

„Potrafię wstrzymać oddech na 20 minut”. [śmiech] Tak naprawdę, to potrafię wziąć udział w konkursie i wygrać go, mając bardzo znikome szanse na zwycięstwo – jestem z tego dumny. [śmiech] Innych trików nie podam – jeszcze poczuć się zdradzone i odejść ode mnie?

Jaki jest Twój największy RPGowy sukces? Coś niezwykłego, co udało Ci się osiągnąć na sesji?

Z leżką w oku wspominam czasy „maratonów” – bezustannego prowadzenia sesji przez kilkadziesiąt godzin (rekord to prawie trzy doby bez snu). Teraz za „rpgowy sukces” uznaję taką sesję, która zapada w pamięci na wiele lat. Z pewnością każdy MG ma taką JEDNĄ, szczególną sesję; wszyscy gracze zadowoleni, niesamowity klimat i wczucie się w role... mniejsza o scenariusz. Mam jedną taką sesję, jednak nie opowiem o niej, gdyż teraz nie zdołam oddać jej klimatu. Nie zapominam też o sesjach „radosnych”, w których liczy się przede wszystkim zabawa. Pozdrawiam amatorów ogórków konserwowych z Geheimnisnacht [śmiech], jak również drużynę Gunganów z ostatniego Nordconu, którzy wytrzymali mokra sesję w basenie.

Co robisz, by rozwijać swoje możliwości? Ćwiczysz?

Przyznam się, że ćwiczę niewiele – wielokrotnie obiecywałem sobie systematyczne poranne pompki, ale bezskutecznie. Jeśli zaś chodzi o RPG, to czasami ćwiczę rzuty kośćmi – szczególnie przed generowaniem nowych postaci; wcześniej – „na sucho” – wyrzucam niskie rzuty, bo przecież po nich zawsze po-

jawiają się te wysokie. I niech mi nikt nie mówi o rachunku prawdopodobieństwa!

A jako Mistrz Gry... przede wszystkim czytam. Mam na myśli działy poświęcone prowadzeniu – można taki znaleźć w praktycznie każdym podręczniku RPG (bardziej popularny czy mniej – każdy system oferuje coś ciekawego); zbieram takie pomysły i wykorzystuję w praktyce. Drugie źródło to po prostu inni mistrzowie. Zapamiętuje ich najlepsze zagrania i staram się unikać błędów, które popełniają. Jeżeli spotkam Mistrza Gry, który prowadzi naprawdę rewelacyjnie, w rytualny sposób zabijam go i zjadam jego mózg. A gdy nie mam apetytu, wyciągam od niego najlepsze zagrywki w rozmowie – sposób o wiele bardziej efektywny.

Skąd czerpiesz inspirację?

Pomysły czerpię... z życia. Wystarczy spojrzeć na pierwsze strony gazet, obejrzeć wiadomości i ma się gotowy scenariusz. Wszystkie wydarzenia i sytuacje można bowiem w taki czy inny sposób przełożyć na dowolny świat; *fantasy czy cyberpunk* – zmieniają się tylko dekoracje.

Książki?

Naturalnie są kopalnią pomysłów. Ich największą wadą jest jednak ilość, a nie mam, niestety, czasu na przeczytanie wszystkiego. Z bukietem polnych kwiatów powitam dzień, w którym możliwe będzie włożenie sobie do mózgu chipów z biblioteka mojej ulubionej fantastyki (to już niedługo – naukowcy odnoszą pierwsze sukcesy z bioimplantami!).

Wśród ulubionych autorów fantastycznych wymienilibym Dicka, Zelaznego, Kresa, Farmera [kiedy wydacie następne tomy cyklu „Gdzie wasze ciała porzucone”?!]. Mocno odcisnęły się na mnie „Muminki” (są mroczne i klimatyczne!), „Opowieści z Nami”, ostatnio „Aristoi” (idealny świat do prowadzenia!). Ciekawe pomysły do wykorzystania w grze można znaleźć w opowiadaniach Borgesa i Cortasara.

A filmy?

Bez znużenia po raz tysięczny mogę obejrzeć „Gwiezdne Wojny”, uwielbiam „Obcych”, „Blade Runnera” – ach, w zasadzie cała klasykę.

Ciąg dalszy na stronie 54

Tak się złożyło, iż przez ostatnie dwa miesiące podróżowałem po kraju w celach zarobkowych. Jako osobnik ciekawy z natury, złośliwy oraz ciągle zdziwiony, miałem możliwość obserwacji tak ludzi, jak i zjawisk zachodzących w naszej ukochoanej Ojczyźnie.

Oto garść refleksji:

1. Duże miasto w płn.-zach. Polsce.

Kawiarnia artystyczna. Koncert słynnego barda. Obok (ok. 30 m dalej) dyskoteca. Wchodzę. Na parkiecie poruszają się niemrawo cztery panienki typu *techno-spice girls*. Jakiś potworny dyskotekowy łomot. Wdaję się w rozmowę z kimś, kto tu rządzi. Sympatyczny gość. Twierdzi, iż kiedyś pozwalano mu puszczać to, co lubi: od Stonsów po Nirvanę i Korn. Potem... zakazano. Po prostu młodzież przestała przychodzić. Pytam, czy zarazi taką muzyką swoje dzieci. Puka się w czoło...

2. Małe miasteczko (ok. 30 tys. miesz.) w tzw. Polsce B.

Rynek, godz. 13.00. Księgarnia. Wchodzę. Na półkach romanse, poradniki typu „Jak być pięknym, młodym, bogatym i nieśmiertelnym”, wróżby, parę słowników i trochę klasyki. Za kasą siedzi wyraźnie znudzona i bardzo ładna dziewczyna. Nawijając rozmowę. Pytam o fantastykę.

— To znaczy o kogo?

Wymieniam Kołodziejczaka, Dukaja, Lewandowskiego, Ziembkiewicza. Podaje tytuły.

Nie słyszała.

Lovecraft, Strugaccy.

To samo.

Lem? Słyszała, ale nie ma zapotrzebowania.

Miło nam się rozmawia.

Rozwijam temat. Wspominam o rpg.

Cisza.

„Gry fabularne”. Ziemia nieznana.

Pytam, czy czyta książki.

Czyta.

Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

Jakie?

Różne. To, co się spodoba.

A co się podoba?

Podaję parę nazwisk modnych obecnie autorów. Przestaje nam się miło rozmawiać...

3. Wielkopolska. Motel. Godzina 21.00. Klub nocny. Siedzę przy barku i popijam swój ulubiony napój o lekkim posmaku porzeczek. Podchodzi skąpo ubrana dziewczyna. Pyta, czy nie potrzeba mi towarzystwa.

— W jakim celu?

— No, np. żeby porozmawiać.

— O czym? — Kontynuuję grzecznie. — O poezji, kinie?

Dziewczyna patrzy na mnie bezradnie.

W końcu jednak i tak dosiada się jakaś panienka. Ukrainka. Nie może uwierzyć, że niczego nie potrzebuję. Ja z kolei niewiele rozumiem z jej polsko-ukraińskiego dialektu. Mimo to dialog rozwija się...

Dowiaduję się różnych ciekawych rzeczy: o życiu na Ukrainie (groza), o jej „pracy” w Polsce (też groza).

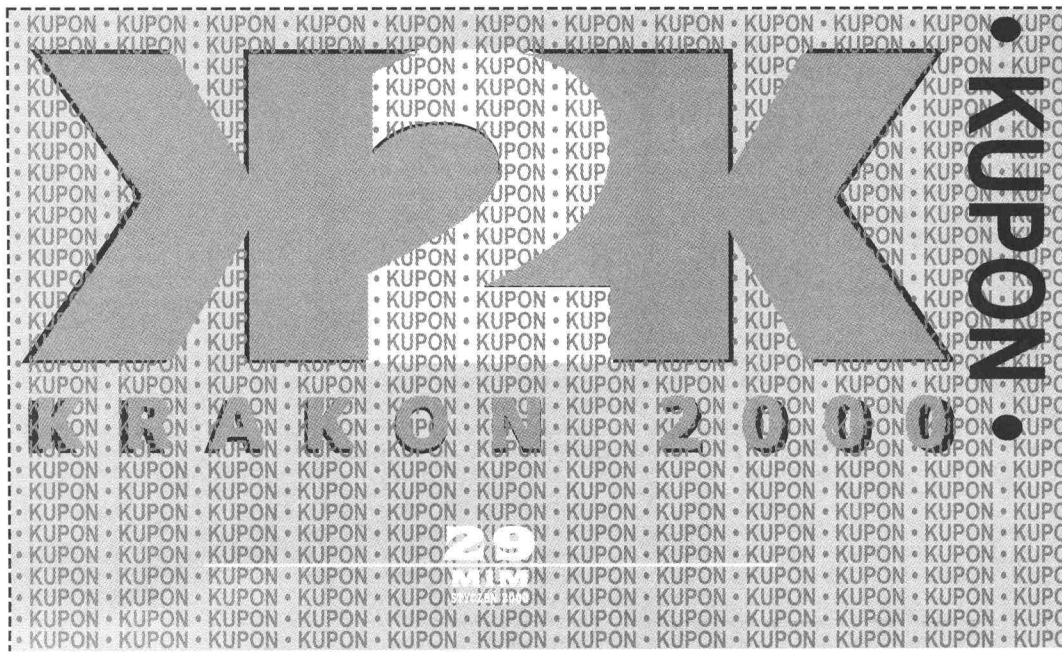
W końcu miło się żegnamy.

Jedno tylko nie daje mi spokoju: ona nie uwierzyła, że ja naprawdę chciałem tylko w spokoju posiedzieć. Raczej przyjęła, iż lubię co innego... A podobno Ukraina nie należy jeszcze do politycznie poprawnej Europy...

4. Duże miasto. Bankiet po koncercie. Obecni m.in.: krytyk głównonurtowy, autorytet moralny (pisarz). Uwagi o literaturze. Zapytany o zdanie, przyznaję się do fascynacji fantastyką. Rozmówca (krytyk) kiwa liściście głową. Nie zrażony mówię, iż według mnie najlepszą obecnie serię książkową w tej dziedzinie robi niejaki Andrzej M. i podaję paru autorów. Mój krytyk kiwa głową: nie czytał, ale słyszał i ogólnie zna... Wymieniam następnych, których redaktor M. nie wydał. Krytyk w dalszym ciągu kiwa głową. Nie czytał, ale słyszał i ogólnie zna...

*You may say I'm a dreamer
But I'm not the only one.*

Książka



O zawartości listopadowego numeru „Nowej Fantastyki” było głośno jeszcze zanim tenże pojawił się w kioskach. Już bowiem na Polconie było wiadomo, że Nagroda im. Janusza A. Zajdla przynajmniej Annie Brzezińskiej jest solą w oku naczelnego NF, Macieja Parowskiego.

Zdobylem zatem szybko i egzemplarz NF i zapoznałem się z jego zawartością. I co się okazało? Naczelnik nasz Maciej zafundował czytelnikom fenomenalny wykład z paranoi. „Zajdel” dla Anny był bowiem niczym innym, jak spiskiem organizatorów, autorów i klubów, którzy manipulowali „zdyscyplinowaną mniejszością”, bądź „literacko niekompetentną publicznością” (to o RPGraczech). A wszystko po to, aby przypadkiem „Zajdla” nie dostało któreś z opowiadań wydrukowanych na łamach NF. Czyli u naczelnika naszego Macieja.

Zawsze darzyłem Macieja Parowskiego szacunkiem. Był on bowiem prawdziwym autorytetem – człowiekiem, który w czasach komuny, wraz z resztą ówczesnej ekipy „Fantastyki”, niósł ludziom wolność, nadzieję i wizję, zapakowane w fantastyczne pudełko, aby ukryć je przed okiem cenzury. Część z Was nie pamięta tego okresu, ja jednak załapałem się na końcówkę i może, mimo wszystko, lepiej wyszedłem na tym od Was – przynajmniej wiem swoje i nie dam czerwonym zamydlć sobie oczu. Teraz wykopaliliśmy Wielkiego Brata z domu i próbujemy zaciąć normalne życie. Na półkach księgarń wreszcie jest coś więcej niż zebrań dzieła Lenina, a rozrywka to nie tylko powtórki „Czterech pancernych...”.

Naczelnik nasz Maciej nie zauważył jednak zmiany i od lat konsekwentnie podąża tą samą drogą. Konsekwencja to dobra rzecz – gorzej, gdy jej miejsce zajmuje nieuzasadniony upór. Od kilku lat bowiem znacząca część środowiska twórczego i czytelników usiłuje go przekonać do zmiany profilu czasopisma i dostosowania go do nowego rynku i nowych potrzeb. On natomiast, nie bacząc na głosy otoczenia, dalej prowadzi swoją świętą misję. I biada temu, kto stanie mu na drodze! Będzie bowiem obwołany spiskowcem i ignorantem, człowiekiem pozbawionym „taktu, smaku i przyzwoitości”. W wojnie o czystość gatunku,

WYKŁAD Z PARANOI

rednacz NF nie bierze jeńców – dyskwalifikuje, zniesławia i obraża każdego, kto choćby słowem wytłumaczy się z szeregu. Obrywa się organizatorom, autorom, klubowiczom, graczom – każdemu, kto nie z Parowskim. Dostało się nawet, siłą niepoohamowanego rozpędu, samemu ś.p. Patronowi Nagrody, w słowach artykułu: „statuetka dla opowiadania Anny Brzezińskiej «A kochał ją, że strach» obsadza Janusza A. Zajdla w niemiłej roli patrona trywialnej fantastyki rozrywkowej”. Na litość Boską, Zajdel nie żyje od piętnastu lat! Jakim prawem Parowski wypowiada się w jego imieniu?

Przypomina mi się tu historia o partyzancie, który nie wiedząc, że wojna się

skończyła, przez dalsze czterdzieści lat wysadzał tory kolejowe. Z autorem „Gry ciałem”, odpowiedzialnym też za szereg innych aluzji i insynuacji rozrzuconych po listopadowym numerze NF, sytuacja jest gorsza – on wie, że czasy się zmieniły, ale nie chce tego przyjąć do wiadomości. Skutek jest taki, że Parowski traci budowany przez lata autorytet, NF traci czytelników, a najgorzej na tym wszystkim, jak zwykle, wychodzi przeciętny fan. Bo osoby odpowiedzialne za kształt upadającego w Polsce rynku fantastyki, zamiast wspólnymi siłami stawiać go na nogi, skaczą sobie do oczu. I z góry tym osobom zapowiadam: odpuście sobie hipokryzję i udawanie, że wszystko jest cacy. Może jestem młody, może nawet głupi, ale nie ślepy. Propaganda mnie nie rusza.

Nie mogę w tym wszystkim pojąć jeszcze jednej rzeczy. Przecież nikt nie wymaga od Parowskiego zaprzeczania ideałów, zdrady czy czegokolwiek podobnie niegodziwego. Nikt nie spiskuje, jak go strącić z piedestału. Chodzi tylko o to, aby zaakceptował prosty fakt, że „rozrywkowa” nie znaczy od razu „trywialna” bądź „głupia”. Że można uczyć bawiąc. Że czasami można nawet podarować sobie odrobinę luksusu i tylko bawić – bo wojna się skończyła i próg „Nowej Fantastyki” nie musi już być twierdzą. I cała ta historia nie musiała kosztować wszystkich tyle zdrowia.

Post Scriptum

[Maciej Parowski – „Gra ciałem”; NF 11/99, str. 65]



Konrad T. Lewandowski

Pieniądze szczęścia nie dają

Kreatywność to odmiana konformizmu, występująca w dużych firmach, a polegająca na symulowaniu działań twórczych w celu zyskania uznania zwierzchników.

Tego mi nie wydrukują, pomyślałem, patrząc ponuro na monitor komputera. Artykuł miał dotyczyć patologii w przedstawicielstwach zachodnich koncernów w Warszawie, ale to było za mądre dla „Obłesnych Nowinek”. Trzeba pisać, jak to prezes dmuchał na swoim biurku dwie sekretarki jednocześnie, albo lepiej: jak dwie sekretarki zgwałciły prezesa, używając żyłki wędkarskiej, przywiązanej do nasady członka, po czym wniosły oskarżenie o molestowanie seksualne... Z westchnieniem sięgnąłem do klawisza „delete”.

– Tomaszewski, do naczelnej! – wydarła się z progu Elka, sekretarz redakcji. Ton i spojrzenie pani sekretarz po raz n-ty podkreślały, że bezpowrotnie minęły czasy, kiedy to dla mnie przychodziła do pracy bez majtek, że jestem leszcz, palant, miernota i w ogóle.

Z ulgą wstałem zsa biurka.

Nowa naczelna reprezentowała typ „ryczącej czterdziestki”. Nie żeby pasztet. Owszem, warta była wzięcia na ząb, konkretnie dolną jedynekę, tylko charakter miała niewyjąciowy. Pozowała na „ludzkie panisko”, co to o żadnych pieniądzach i podwyżkach dyskutować nie będzie, jest ponad wszelkie targi i negocjacje, ale jak może i zechce, okaże się bardzo hojna. Dla posłusznych. Efekt był taki, że wazelina wytrysnęła w redakcji gigantycznym gejerem. A ja znów miałem przechlapane.

Przed naczelną leżał najnowszy numer „Gazety Narodowej”. Na mój widok bez słowa otworzyła „Gazetę” na dziale cywilizacji i podsunęła w moją stronę.

– Siadaj i czytaj – poleciła.

Artykuł miał tytuł „Żywa gotówka”. Autor, Rafał Aleksandrowicz, twierdził, że pieniądze są formą życia. Ścisłej, chodziło mu o pieniądze niematerialne, istniejące tylko w formie impulsów elektronicznych, krążących w sieciach giełdowych i bankowych. Sieci te połączono ostatnio w jedną strukturę opłatąca cały świat. Zdaniem Aleksandrowicza spowodowało to, że pieniądze zyskały świadomość i zaczęły celowo robić rzeczy, które

organizmy żywe lubią robić najbardziej, a mianowicie łączyć się w stada, rosnąć i rozmnażać. Wcześniej pieniądze działały bezwiednie, jak pierwotniaki, mnożąc się same z siebie, według zasady „pieniądze robią pieniądze”. Teraz zaczęły działać świadomie, likwidując przeszkody, które utrudniały im swobodę przepływu, wzrost i rozmnażanie. Tym Aleksandrowicz tłumaczył niespodziewaną serię bankructw wielkich firm, która nastąpiła dwa tygodnie temu, robiąc duże zamieszanie w Polsce i na świecie. Według Aleksandrowicza, padłe przedsiębiorstwa były spółkami nomenklaturowymi, funkcjonującymi na zasadach układów kumpelskich, a nie wolnorynkowych. Oznaczało to, że pieniądze w tych firmach były zmuszane do robienia rzeczy niegodnych z ich ekonomiczną naturą, więc stamtąd uciekły. Świadome pieniądze, kierując się zasadami kapitalistycznej ekonomii, przeprowadziły skuteczną dekomunizację oraz denepotyzację i objęły władzę nad światem, stając na straży jedynie słusznym reguł wolnego rynku. Wytaj, jutrenko swobody!

Kurde, znaczy już pół miesiąca żyłem w nowym wspaniałym świecie i nic nie zauważyłem... Zamknąłem „Gazetę”.

– Co o tym sądzisz? – spytała naczelna.

– Jeżeli wyrzucić z tego tekstu całą ideologiczną gadaninę, coś jednak zostanie – odparłem po namyśle.

– I ja tak sądzę – stwierdziła. – Dlatego przyrzysz się temu dokładniej i jeśli ten Aleksandrowicz ma rację, przeprowadzisz wywiad z pieniądźmi. No, co tak patrzysz? To coś dla ciebie!

– Podobno mieliśmy nie rozmawiać w tym pokoju o pieniądzach – zauważyłem cierpko.

– Tomaszewski, nie przeciągaj struny! Bo się pożegnamy! Wiesz, co masz robić, więc do roboty. Twój bieżący artykuł dokończy kto inny.

– Może Elka – podsunąłem od niechcenia. – Ona zna temat...

– Dobra. Teraz żegnam i widzimy się za trzy dni.

Wyszedłem z redakcji przepętniony mściwą satysfakcją, lecz na ulicy rura mi zmięknęła. Wywiad z pieniądźmi! Baba zgłupiała! Niby jak mam to zrobić? Podsuną mikrofon do otwartego portfela... Ona chyba naprawdę chciała mnie wylać.

Siedziałem przed siebie, głowiąc się nad znalezieniem jakiegoś punktu zaczepienia. Zaczniemy od tego, że znałem dobrze redakcję „Gazety Narodowej”, zwłaszcza Aleksandrowicza i Proroka. Kiedyś w porywie romantycznego szału zaniósłem do ich działu cywilizacji kilka tekstów popularnonaukowych. Uroliłem sobie, że gdyby tak polską narodową prawicę podciągnąć intelektualnie, popracować nad nią organicznie i u podstaw, to mogłaby z niej powstać siła, realnie mająca w Polsce coś do powiedzenia. Dureń skończony. Po trzech artykułach ichnia szefowa powiedziała mi, że piszę za mądre, i że jej ciocia z Wołomina, specjalistka od smażenia konfitur, zupełnie nie rozumie tekstów o filozofii i fizyce kwantowej, więc mam pisać o rzeczach głębszych. Skoro o głębszych, to wróciłem do „Obleśnych Nowinek”. Tak było uczciwiej.

Jakiś czas później, zaszedłszy przypadkiem, trafiłem na jubileusz „Gazety Narodowej”. Piłem trochę na krzywy ryj, więc po paru godzinach, gdy skończyło się wino, nie wypadało się uchyłać od pójścia po następną baterię flaszek. Bez gadania wziąłem torbę, forszę ze zrzutki, a przy okazji Prorok zamówił sobie coś do jedzenia. Akurat był piątek, więc owo coś musiało być danie postnym. Do listy zamówień podłączyła się szczupłonoga koza z działu krajowego, nalegając na danie postno-wegetariańskie. W sklepie na dole był tylko tatar. Złazłem pół dzielnicy, nim znalazłem, co chcieli, i kupiłem wino. Wróciłem po godzinie z hakiem, budząc sensację. Okazało się, że towarzystwo uznało, iż ulotniłem się z ich pieniędzmi. Szlag mnie trafił. Na stole jak byk, wprost na oczach, leżała moja teczka, którą zostawiłem, wychodząc na zakupy, ale oni w oparach moralnego oburzenia nie raczyli jej dostrzec. To by było tyle, jeśli chodzi o inteligencję pravicowych publicystów. Jeżeli lewicowe przekręty demaskowali równie trafnie jak moją defraudację, to dziękuję, postoję.

Wraz z tym wspomnieniem przyplątał mi się zasłyszany wtedy przy stole dialog Aleksandrowicza z Prorokiem. Aleksandrowicz chwalił się, że pieniądze go lubią, bo zawsze, kiedy ich potrzebuje, na konto przychodzi jakiś niespodziewany przekaz. Prorok odparł, że pieniądze odbierają rozum.

Odbierają rozum...

To było to! Teraz potrzebowałem fachowca!

\$\$\$

Ksiądz Antoni słynął z tego, że jak poszedł na parafię, musieli mu robić konfesjonał na miarę.

Chłopisko było jak drzwi od stodoły, dwa metry wzrostu i bary w stosownej proporcji. Świeżo po seminarium, jako pomocnik kapelana VI Dywizji Powietrzno-Desantowej potrafił wzbudzić uczucia religijne w najbardziej zatwardziały w grzechu komandosach. W koszykarskich zresztą też. Wszędzie, gdzie pojawił się Antek, autorytet Świętej Matki Kościoła wzrastał w dwójnasób.

Znaliśmy się ze studiów filozoficznych. Zdarzało nam się siedzieć w auli w jednej ławie. To znaczy, ja siedziałem, a on, wciśnięty między pulpit a oparcie, z kolanami za uszami ćwiczył katolicką odmianę jogi.

Mając takie warunki, Antek został egzorcystą. Inny ksiądz, wspólny znajomy, opowiadał, że podczas zabiegu w wykonaniu Antka diabły pryskały drzwiami i oknami, a uwolnioną od demonów duszę delikwenta znaleziono potem wciśniętą głęboko w piętę.

Jeżeli opętanie polegało na opanowaniu umysłu człowieka przez obcą wrogą świadomość, to ja potrzebowałem znaleźć bardzo szczególnie przypadek opętania. Najlepiej wśród maklerów giełdowych... Dlatego, nie zwlekając, wprosiłem się do Antka na mszalne wino.

Miał czas dziś wieczorem.

— Nie mogę! To tajemnica. Jak przy spowiedzi — zaczął się wykręcać, gdy po wstępnych wspominkach wyłożyłem, z czym przychodzę.

— Poczekaj chwilę — przerwałem. — Zawsze dokładnie sprawdzacie, żeby nie pomylić opętania z chorobą psychiczną, tak?

— Tak.

— Więc dobrze. Gdy, powiedzmy, okaże się, że to choroba, odsyłacie człowieka do lekarza. Powiedzieć mi, że w danym przypadku nie było opętania, chyba nie byłoby złamaniem tajemnicy.

— Do czego ty zmierzasz? Nawet gdybym rozpoznał psychiczną chorobę, przecież nie powiem tego obcemu. Też obowiązuje mnie tajemnica lekarska.

— I choroba mnie nie interesuje. W sprawy z demonami też nie chcę wchodzić, chociaż dałoby się z tego zrobić dobry tekst dla „Obleśnych Nowinek”...

— Ja ci dam!

— Chcę, żebyś wskazał mi osobę, która nie będzie chora psychicznie ani owładnięta przez demony, ale będzie wykazywać pewne cechy opętania. Na przykład, gdyby przez kogoś naprawdę przemawiały zielone ludziki, mógłbyś przecież zawiadomić prasę...

— A co miałoby przemawiać, według ciebie?

— Żywa gotówka — odparłem i zacząłem strzeszczać artykuł Aleksandrowicza. Antek patrzył na

mnie tak, jakbym mu zgarnął z tacy garść drobniaków. — To powinien być człowiek zawodowo związany z finansami — zakończyłem.

— Dziwne rzeczy mówisz — mruknął. Widać było, że myśli. Dobry znak!

— Nie mogę udzielać takich informacji — oznajmił.

Łapy mi opadły jak pletwy.

— Cholera, Antek, nie wygłupiaj się! Powiedz chociaż, czy jest ktoś taki?!

Znów długo myślał.

— Jest. To wszystko, co mogę ci powiedzieć. I tak za dużo.

— Dzięki i za to. Niech ci Najwyższy we wzroście wynagrodzi.

— A idźże ty...

Zapałem w fotel. Przynajmniej wiedziałem, że mam kogo szukać. Jutro zacznę sprawdzać, kto z pracowników warszawskich banków i giełdy zaczął ostatnio fiksować i ma dużą absencję w pracy... Trzeba będzie dać znać naczelnej, uruchomić ludzi, kontakty, fundusz łapówkowy...

Pożegnałem się i wróciłem do domu. Trzeba było obmyślić dokładny plan działania. Zastanawiałem się właśnie, czy zacząć już teraz, czy lepiej się wypaść, gdy zadzwonił telefon.

— Radosław? — usłyszałem w słuchawce głos Antka.

— Ja — odparłem.

— Opętany przez pieniądze nazywa się Bruno Sieklucki, jest starszym maklerem warszawskiej giełdy. Jutro rano możemy do niego pojechać.

— Wszelki duch Pana Boga chwali! — zdębiałem.

— Antek, co ci się stało?

— Mniejsza o to.

— Kuria wyraziła zgodę? — otrzeźwiałem. Antek jako egzorcysta musiał mieć bezpośrednie doświadczenie do biskupa.

— Tak.

Zdecydowałem nie robić z siebie idioty i nie pytać dlaczego.

— Gdzie i o której? — zapytałem zamiast tego.

\$ \$ \$

Sieklucki leżał w swoim mieszkaniu w apartamentowcu pod Wilanowem. Miał zapewnioną całodobową opiekę pielęgniarską i był na silnych prochach uspokajających. Przed naszym przyjazdem Antek polecił pielęgniarkę, by nie podawała porannej porcji leków, więc kiedy przyjechalśmy, opętany właśnie dochodził do siebie, a raczej odchodził od zmysłów. Z każdą minutą coraz szybciej wyrzucał z siebie fragmenty giełdowych serwisów informacyjnych, recytował tabele kursów, wydawał polecenia

kupna i sprzedaży. Mówił coraz bardziej podniesionym głosem, a poszczególne słowa i liczby coraz intensywniej sklejały się ze sobą i mieszały.

— Najpierw koledzy w pracy zauważyli, że podejmuje coraz bardziej irracjonalne decyzje — Antek relacjonował mi historię choroby. — Zawsze wyróżniał się dużą intuicją, niekiedy wręcz genialną, ale ostatnio najbliżsi współpracownicy zaczęli dostrzegać zmiany. Sieklucki wyraźnie przestawał być sobą, postępowały głębokie zmiany osobowości. Zaczęto podejrzewać załamanie nerwowe, chciano go wysłać na urlop, ale się nie dał. Pracował dużo i dobrze, aż nagle wyszło na jaw, że jego decyzje finansowe miały związek z seriami ostatnich bankructw i awansem jakichś nieznanymi ostatnich bankructw i awansem jakichś nieznanymi małych firm. Decyzje Siekluckiego nie były bezpośrednimi przyczynami tych zdarzeń, ale okazały się niezbędne dla ich zajścia. Wtedy zainteresowała się nim policja, dział przestępczości gospodarczej. Podejrzewali, że Sieklucki bierze udział w manipulacjach giełdowych na wielką skalę. Obserwowali go, a gdy stwierdzili, że podejmuje decyzję niezgodną z interesami klienta banku, znaleźli podstawę do aresztowania. I wtedy Sieklucki dostał pierwszego ataku — takiego, że aż się przestraszyli. Wszyscy świadkowie zgodnie twierdzą, że coś mówiło przez niego, groząc funkcjonariuszom finansową ruiną. Taki był sens tych wypowiedzi. Policyjny psychiatra najpierw podejrzewał psychozę, potem wykrył obcą osobowość i dał znać do kurii.

— Aż tak blisko współpracujecie? — wpadłem Antkowi w słowo.

— Bez komentarza.

— Redyskoontooo koma osiem! — głos Siekluckiego przeszedł w krzyk, na usta wystąpiła piana.

— „Awigę” sprzedać cztery! Złoto plus punkt!

— Ćwierć dawki — polecił Antek pielęgniarkę.

— Tak, proszę księdza — dziewczyna podniosła strzykawkę.

Sieklucki przycichł nieco.

— My ze swej strony stwierdziliśmy — podjął Antek — że nie zachodzi tu żaden znany przypadek opętania. Dusza tego nieszczęśnika nie zerwała więzi z Bogiem, a istota, która nim owładnęła, choć nieprzyjazna, nie ma natury demonicznej. To wszystko, co my i lekarze mogliśmy zrobić. Pozostały tylko środki uspokajające.

— Próbowaleś rozmawiać z tą istotą?

— Tak. Jedyne, co zrozumiałem, to polecenia zakupu i sprzedaży akcji różnych firm. Za bardzo duże pieniądze. Niewykonanie tych poleceń obwarowane było groźbami utraty oszczędności.

— Całkiem jak łańcuszek św. Antoniego — zauważyłem.

Antek popatrzył na mnie ponuro i zmilczał. Pochyliłem się nad Siekluckim.

– Kim jesteś? – zapytałem głośno i wyraźnie.

– Kup „Notamer”!!! – odwrzasnął. – Sto tysięcy! Sprzedaj „Awigę”! – w tym momencie opętany całkiem przytomnie popatrzył mi prosto w oczy. – Albo stracisz przelew – oznajmił.

Aż się cofnąłem. Wrażenie obcości przeniknęło zimnem do szpiku kości.

– To wszystko, co można od niego uzyskać – rzekł Antek. – Teraz lepiej uważaj na swoje pieniądze, wypłaty bierz gotówką, nie przelewem.

Pomyślałem, że najlepiej byłoby przysłać tu naczelną. Niech sama przeprowadza ten wywiad albo niech powie pieniądзом, że ona nie ma zwyczaju rozmawiać o pieniądzach. Zobaczymy, co by się stało... Wtem zajarzyłem! Złoto!

– Pełna dawka – polecił Antek.

– Nie! Zaraz! – powstrzymałem pielęgniarkę. – Chwileczkę! – wpadłem do sąsiedniego pokoju, gdzie, jak zauważyłem wcześniej, stał komputer. Zgodnie z moimi oczekiwaniami, przez sztywne łącze był on połączony z serwerem serwisów ekonomicznych. Wystarczyło włączyć, by na ekranie pojawiły się najnowsze kursy. Nie miałem wprawy, więc trochę mi zeszło, zanim znalazłem tabelę metali szlachetnych.

– Cena złota wzrosła dziś o jeden dolar – oznajmiłem, wracając do pokoju opętanego. – On podaje aktualne stany notowań – wskazałem Siekluckiego.

– Nie jestem zdziwiony – odparł Antek.

– Tak, tylko znaczy to, że... – rozejrzałem się po mieszkaniu. W holu, w charakterze ozdoby, stała zbroja husarska. niewiele myśląc, zacząłem odczepiać blachy i rzucać je na podłogę. – Znaczą, jego mózg musi odbierać bezpośrednio fale elektromagnetyczne – dokończyłem. – Widocznie istnienie częstotliwość, na którą Sieklucki jest szczególnie podatny i pieniądze za znalazły.

– Co chcesz zrobić? – zaniepokoił się Antek, patrząc na rujnowaną zbroję.

– Dostać do kolczugi – wyjaśniłam. Po chwili ściągnąłem z manekina żelazną koszulkę i podszedłem z nią do pielęgniarki. – Proszę tym owinać głowę chorego – poleciłem.

– Ależ...

– Proszę to zrobić! – poparł mnie Antek.

– Tak, proszę księdza.

\$\$\$

– Kim jesteście? – zapytał Sieklucki pół minuty później. – Co się ze mną dzieje? Co mam na głowie???

– Co mu zrobicie? – Antek popatrzył zdumiony. – Ekranowałem jego mózg. Kolczuga nie przepuszcza fal krótkich i mikrofal używanych do przekazywania informacji. Proszę tego nie zdejmować! – zawołałem do Siekluckiego. – Lekarz wszystko panu wyjaśni.

– To ja zadzwonię po lekarza – ofiarowała się oszołomiona pielęgniarka.

– Proszę mu powiedzieć, że pan Sieklucki padł ofiarą smogu elektromagnetycznego.

Antek złapał mnie za rękaw i bezceremonialnie powlókł do sąsiedniego pokoju.

– Więc jednak jesteś odpowiednim człowiekiem – powiedział, zamykając drzwi.

– Odpowiednim do czego?

– Siadaj!

Siadłem posłusznie na kanapie, a on stanął nade mną jak czarna wieża.

– Wczoraj zbankrutowało kilka małych firm – powiedział cicho. – Pozornie nic ich nie łączyło, ale...

– Były powiązane z Kościołem?

– Z „Caritasem”.

Popatrzyłem na Antka i w głowie zaczęło mi się robić cholernie jasno. Następne było przerażenie.

– Pieniądze je zniszczyły?

– Wiele na to wskazuje.

– „Caritas” dużo stracił?

– Dużo. Przepadły ze dwie akcje humanitarne. Potrafisz to wyjaśnić?

– Tak. Fundacje charytatywne i społeczne są dla pieniędzy taką samą przeszkodą, jak spółki nomenklaturowe. Fundacje nie tworzą zysku, nie pozwalają pieniądзом gromadzić się i mnożyć, tylko je wydają, zużywają, czyli niszczą. To stwarza dla pieniędzy zagrożenie, z którym postanowiły się uporać...

– Czy to znaczy, że teraz powinniśmy spodziewać się upadku kolejnych instytucji niosących pomoc cierpiącym i potrzebującym?

– W każdej chwili – odparłem. – Wydawanie pieniędzy na chorych, starców i kaleki to postępowanie głęboko nieekonomiczne. Chybiona inwestycja.

– Mówisz straszną rzecz.

– Nie ja. Odtwarzam ci rozumowanie pieniędzy. One nie kierują się ludzką moralnością. To typ świadomości zupełnie odmiennej od naszej.

– Nie znającej Boga... – mruknął Antek, zegnając się odruchowo.

– Jak Frankenstein – stwierdziłem i zmieniłem temat. – Zdaje się, że nie przywiozłeś mnie tutaj, by pomóc mi przy pracy nad artykułem?

– Pomyślałem, że możesz pomóc – odparł.

– Jako pismak?

– Jako kolega ze studiów, który wyróżniał się przedziwnymi pomysłami, ale nie skończył nauki, bo zabrakło mu pewnej ewangelicznej cnoty...

– Pokory – dokończyłem za niego. – Wiem, lecz tego grzechu, proszę księdza, nic a nic nie żałuję.

– Mamy teraz większą troskę – przypomniał. – Co możemy zrobić?

– Zniszczyć je – odpowiedziałem. – Zanim one zniszczą wielu niewinnych ludzi.

– Walczyć z pieniędzmi? – pokręcił głową. – Jak?

– Pozwól mi się zastanowić.

\$ \$ \$

Siedziałem w domu, z kubkiem herbaty w ręku i gapilem się na swoją bibliotekę. Kilkaset książek o tematyce od sasa do lasa. Atlas grzybów obok traktatu filozoficznego o naturze czasu, dalej ewolucja kosmosu, metafizyka itd. Mnóstwo interdyscyplinarnej wiedzy, w dzisiejszych postpostmodernistycznych czasach przydatnej psu na budę. Chociaż niezupełnie...

Mój wzrok padł na „Nowy umysł cesarza” Rogera Penrose’a, a potem kilka sąsiednich dzieł traktujących o sztucznej inteligencji. Poderwałem się z fotela. Minuta osiem, a wszystkie te książki leżały otwarte na moim biurku. Pół godziny później ryknąłem dzikim śmiechem, a po następnej minucie wisiałem już na komórcie Antka.

– Daliśmy się zasugerować jak szczeniaki z przedszkola! – wrzeszczałem w gorączce. – Aleksandrowiczowi ideologiczna palma odbiła, ubrdał sobie prawicową utopię rządzoną przez pieniądze w imię Adama Smitha, a myśmy to kupili! To nie żadne pieniądze, to w sieci bankowo-gieldowej samorzutnie wygenerowała się dzika, sztuczna inteligencja. Jeszcze w XX wieku niejaki Vernor Vinge przewidywał, że nasze elektroniczne gadgety niespodziewanie się ockną! Ta gieldowa istota zna tylko reguły rynku finansowego i umysły ludzi opanowanych żądzą zysku. Dlatego zachowuje się tak, jak się zachowuje, ale to nie żadne abstrakcyjne żywe pieniądze, tylko konkretna osoba z jonów i elektronów. Można poradzić sobie z nią metodami fizycznymi! Antek? – dopiero teraz spostrzegłem, że jest niezwykle powściągliwy. – Zastanów cię na kibelu?

– W konfesjonale.

\$ \$ \$

– To coś odebrało mi pracę i dobre imię, zniszczyło zdrowie i część wspomnień. Oczywiście,

że wam pomogę – stanowczo powiedział Sieklucki. Miał na głowie i twarzy profesjonalny, zrobiony na miarę ekran elektromagnetyczny. Przypominał Beduina w czarczafie. W drugim pokoju nie było już komputera. Wyleciało też radio, telewizor i telefon komórkowy.

– Czego potrzebujecie?

– Dostępu do głównej, szkieletowej szyny danych – odpowiedziałem. – Połączenie musi być galwaniczne, nie przez modem.

– Tego się nie da zrobić legalnie – odrzekł po chwili namysłu.

– Nie chcemy działać legalnie. To niewykonalne organizacyjnie. Decyzję musiałyby podjąć co najmniej Rada Bezpieczeństwa ONZ. Polityków i zarządy banków postawimy przed faktem dokonanym. Potem wyślemy wyjaśniający list do prasy.

Sieklucki popatrzył pytająco na mego towarzysza, który bez słowa skinął głową. Położyłem na stole otrzymany wcześniej za pośrednictwem Antka plan podziemi gieldy.

– Musimy dotrzeć możliwie najbliżej tej czerwonej linii w piwnicach – pokazałem. – Najlepiej, aby szyna danych przebiegała kilka metrów obok.

Sieklucki wpatrzył się w płataninę kresek i konturów.

– To będzie dziesięć, może kilkanaście metrów – odparł – ale aby dostać się do tego miejsca, musimy obezwładnić strażnika. Inaczej nie można – podkreślił. Teraz jak na komendę obaj popatrzyliśmy na Antka. Znowu skinął głową.

– Tak blisko głównej szyny to coś może znowu zdobyć nade mną władzę. Musicie na mnie uważać.

– Będziemy – zapewniłem go.

– Co właściwie zamierzacie zrobić? Co oznacza ta czerwona kreska?

\$ \$ \$

Wróciłem z gieldy elektronicznej obładowany jak wielbłąd. Antek proponował pomoc, ale odmówiłem, bo za bardzo zwracał na siebie uwagę. Wziąłem od niego tylko pieniądze na zakupy, które zrobiłem przez podstawionych małałatów. Wywaliłem zawartość torby na środek pokoju i zdjąłem z półki podręcznik elektroniki. Upewniłem się, że dobrze pamiętam schemat, i zabrałem do roboty.

Góra części w zasadniczej masie składała się z kondensatorów i diod wysokiego napięcia. Najwyższego napięcia, jakie tylko dało się kupić. Do tego dochodziła garść bezpieczników z oprawkami i kilkadziesiąt metrów kabla w grubej izolacji. Rozgrzałem lutownicę.

Najpierw łączyłem kondensatory w szeregowo-równoległe pakiety, by zwiększyć ich pojemność i wytrzymałość na przebicia. Diody lutowałem szeregowo w łańcuszki zdolne wytrzymać nawet do stu tysięcy volt. Po czterech godzinach wszystko razem złożyłem w wielokrotny, kaskadowy powielacz napięcia. Zmieścił się w największej walizce, jaką udało mi się znaleźć w domu.

Czerwona linia na planie podziemi giełdy była standardową linią elektroenergetyczną do zasilania zakładów przemysłowych – piętnaście tysięcy volt. Miałem zamiar zatłuc giełdową inteligencję, podłączając wysokie napięcie do szyny danych. Ponieważ jednak nie wiedziałem, ile volt trzeba do zabicia sztucznej inteligencji, postanowiłem użyć najwyższego napięcia, jakie byłem w stanie osiągnąć.

Mój powielacz powinien zwielokrotnić napięcie linii energetycznej gdzieś do pół miliona volt w jednym impulsie. Nie wiedziałem dokładnie, do ilu. Nie było mowy, by urządzenie w walizce po babci działało dłużej niż ćwierć sekundy. Na kolejnych stopniach elektronicznej kaskady będzie narastać impuls, którego nie miały prawa wytrzymać izolacje kondensatorów i warstwy zaporowe diod. Powielacz stworzy moc, która go zniszczy, ale zanim do tego dojdzie, ta sama moc przeryje jak piorun procesory i pamięć operacyjną komputerów giełdowych w całej Europie. Po impulsie napięciowym pójdzie jeszcze prądowy, po czym powinny zadziałać bezpieczniki, odcinając połączenie z siecią energetyczną. Czas trwania akcji – maksimum jedna sekunda.

\$ \$ \$

– Zaczekaj! – szarpnąłem Antka za rękaw.

– Co?!

– Koloratke zdejmij!

– Racja... – zaczął manipulować przy kołnierzu. – Zupełnie zapomniałem...

Wyszlismy z bramy. Walizkę z powielaczem niósł Antek, ja wziąłem od niego torbę z narzędziami. Zapadała już noc.

Na tyłach giełdy czekał Sieklucki.

– Jest otwarte okno od piwnicy – oznajmił. – Tędy!

Dwie minuty później byliśmy w środku. Na końcu mrocznego korytarza paliło się światło.

– Tam jest strażnik – oznajmił były makler. – Trzeba...

– Cofnijcie się – szepnął Antek, oddając mu walizkę.

Trzymając się cienia, ruszył w stronę dyżurki. Tuż przed granicą światła przystanął i wyjął coś

z kieszeni. Po cementowej podłodze potoczył się z grzechotem jakiś mały przedmiot, chyba kamień.

– Pieprzone szczury! – zaklął ochroniarz, stając w progu dyżurki. Zrobił dwa kroki w naszą stronę.

Antek zamajaczył w mroku nieczym King-Kong.

– O Jezu... – jęknął strażnik.

– Nie wzywaj imienia Pana nadaremno – perfekcyjny prawy sierpowy trafiał ochroniarza prosto w szczękę. Albo w życiu Antka był epizod, o którym nie wiedziałem, albo machanie kropidlą wyrabia bardzo pożyteczne odruchy...

– Chodźcie!

Pomogliśmy mu związać znokautowanego strażnika i upchnąć go w schowku na szczotki. Potem ruszyliśmy w głąb piwnic. Rozwinąłem plan. Sieklucki zapalił latarkę i spojrzał mi przez ramię.

– Tam – pokazał kierunek.

Uważnie przyjrzałem się podłodze, po czym wyjąłem z torby łom.

– Podważmy tę płytę – przyklękąłem.

Beton ustąpił z chrzęstem i naszym oczom ukazał się czarny, połyskujący kabel elektroenergetyczny. Miał grubość ramienia. W ustach poczułem narastającą suchotę. Antek bez słowa podał mi pistolet do wstrzeliwania kołków.

– Do tyłu! – rozkazałem towarzyszom.

Musiałem trafić tak, by kołek utkwiał w jednej żyłce fazowej kabla i jednocześnie wystawał z izolacji. Jeżeli uszkodzę dwie żyły, spowoduję zwarcie, kołek zmieni się w obłok rozżarzonej plazmy, który rozerwie kabel, a układy zabezpieczające natychmiast odetną napięcie. Pozostaną mi tylko poparzenia trzeciego stopnia twarzy i rąk.

Na dodatek, nie mogłem przystawić pistoletu do kabla. Musiałem strzelić z bezpiecznej odległości... Opanowałem drżenie rąk, i wziąłem głęboki wdech.

Strzał. Huk i pogłos.

Nic.

Udało się! Dla pewności wyjąłem z kieszeni jarzeniówkę. Zaświeciła się zbliżona pół metra do sterczącej z kabla nasady kołka.

– A niechże! – westchnął Antek.

– Omijajcie szerokim łukiem – poleciłem. – To sama śmierć.

– Chodźcie do szyny danych – powiedział Sieklucki nieswoim głosem. – Ktoś mógł usłyszeć...

Z szyną poszło łatwo. Zerwaliśmy obudowę i wbiłem kilka szpilek w szeroką, wielożyłową taśmę przewodów.

– To sztywne łącze, prowadzące z centrali warszawskiej giełdy do central giełd w całej Europie i Nowym Jorku – wyjaśniał Sieklucki. – Normalna komunikacja idzie przez systemy łączności satelitarnej i światłowodowej. To tutaj, to rezerwa na wypadek, gdyby meteoryt trafił

w satelitę lub stało się coś podobnego. Nic nie ma prawa zakłócić pracy giełd! – w jego głosie zabrzmiały resztki dumy.

– To się jeszcze okaże – odparłem, szykując sprzęt.

– O Boże! – Sieklucki chwycił się za skronie. – Znowu mnie bierze... – zatoczył się. Antek go podtrzymał.

– Co robić!? – syknął zdenerwowany.

– Uziemić! – wyciągnąłem zapasowy kabel. Krokodylek na jednym końcu wczepiłem w ekran na karku Siekluckiego.

– Masz – podałem drugi koniec Antkowi. – Przyczep do rury kanalizacyjnej! Tam!

Uziemiony Sieklucki doszedł po chwili do siebie. Zza pazuchy wyjął laptopa.

– Będę ją obserwował – oznajmił.

– Zwariował pan?! – zaprotestowałem. – Jeśli się pan podłączy...

– Nie bezpośrednio. Złapię szczątkową emisję elektromagnetyczną z szyny danych. Stary, szpiegowski sposób...

– Chyba że... – mruknąłem. Poczekalem, aż Sieklucki uruchomi program.

– Jest, suka! – wycedził, patrząc z nienawiścią na ekran.

– Proszę mnie uważnie posłuchać – powiedział stanowczo.

– Tak – uniósł głowę.

– Teraz ja i ksiądz Antoni wyjdziemy stąd. Kiedy krzyknę „już”, pan podłączy ten przewód do szpilek wbitych w szynę danych. Potem odsunie się pan jak najdalej i zawoła: „gotowe!”. Proszę uważać, by kabel od pańskiego uziemienia leżał z daleka od przewodu wysokiego napięcia. Zrozumiał pan?

– Zrozumiałem.

– Wychodzimy! – skinąłem na Antka.

Rozwinąłem kabel i podłączyłem do powielacza napięcia. Teraz przewód zasilający... Do jego końca umocowałem metrowej długości plastikowy pręt, żeby nie trzymać w ręku piętnastu tysięcy wolt. Na końcu przewodu znajdował się bezpiecznik odcinający, z którego wychodziła połyskująca różowo miedziana pętla do zaczepienia o kołek.

Wydawałoby się, że przewidziałem wszystko, ale tak naprawdę nie przewidziałem niczego. Przy napięciach, które zamierzałem wyzwoić nie można było ufać żadnej izolacji. Pozornie nie przewodzący materiał mógł okazać się przewodzący w stopniu wystarczającym, by zabić. Śmiertelny impuls mógł znaleźć sobie tylko wiadomą drogę przez beton, cegły, drewno i gumę.

– Odciągnę cię w razie czego – rzekł Antek.

– Nawet nie próbuj! – sprzeciwiłem się gwałtownie. – Nie masz pojęcia, jaki to żywioł! Jeżeli ten kabel, albo któryś z tych w walizce, mnie dotknie, zacznę płonąć jak pochodnia. Zginiesz, zanim podejdziesz. Gdy zobaczysz, że się palę, uciekaj natychmiast. Potem możesz zająć się moją duszą. Będą potrzebne co najmniej trzy msze... – uśmiechnąłem się szczerze.

Popatrzył na mnie uważnie.

– Chcesz absencji?

– Rychło w czas! – burknąłem, naciągając gumowe rękawice. – Idź, pilnuj wyjścia i trzymaj się z daleka od metalowych przedmiotów.

– Już! – krzyknąłem. Zapadła chwila grobowej ciszy.

– Gotowe! – odpowiedział Sieklucki.

Upewniłem się, że Antek odszedł dość daleko i stanąłem na jednej nodze, by wyzerować napięcie krokowe. Szybkiem, wyprzedzającym strach ruchem zetknąłem przewody.

Ośleplem.

Usłyszałem ogłuszający trzask, skwierczenie i uświadomiłem sobie, że widzę płomienie. Z otwartej walizki wyleciała siatka błękitnych błyskawic, potem ogień. Huk kondensatorów wybuchających jak granaty poraził uszy. Przewód zasilający i wyjściowy powielacza napięcia zapaliły się na całej długości.

Dostałem przez powietrze... Upiorny skurcz zamienił mięśnie w druty, rzucił mnie przez całe pomieszczenie i zwinął w precel. Antek chyba krzyczał.

Żyłem i byłem przytomny. Wyładowanie ominęło serce! Ale mogłem ruszać tylko gałkami oczu. Jakiś kondensator wyleciał z walizki, zionąc ogniem jak raca, wlokąc za sobą skłębione przewody i powodując dodatkowe zwarcia. Drugi odrykoszetował od ściany i sufitu.

Bezpieczniki wreszcie zadziały, likwidując elektryczne pandemonium. Pozostały tylko płomienie, ciężki dym oraz przenikliwa woń ozonu i spalonej izolacji.

Nade mną pochylał się Antek.

– Radosław!

– *Prądem? Nas, bohaterów prądem?*! – zacytowałem, szczekając zębami.

– *Deo gratias!* – pomógł mi usiąść.

Wszedł Sieklucki. Trochę z niego dymiło, ale widać ekrań, którymi był pokryty, podziały jak ochronna klatka Faradaya.

– Zdechła! – oznajmił triumfalnie. – A wraz z nią zostało anulowanych jakieś dziesięć tysięcy ostatnich transakcji. Spowodowaliśmy ze trzy miliardy dolarów strat, nie licząc uszkodzeń sprzętu!

Był wyraźnie zafascynowany wynikami ekonomicznymi, jakie udało się nam osiągnąć. Antymakler, cholera.

– Teraz musimy dopilnować, by wprowadzono zabezpieczenia, które nie pozwolą odrodzić się tej istocie... – zaczął Antek.

– Musimy stąd zwieźć! – sprowadziłem go na ziemię. Wstałem z ich pomocą, ale ledwo mogłem chodzić. Chwilę później wylądowałem na plecach Antka w charakterze worka.

Korytarz był czysty, tylko w schowku na szczotki łomotało. Gdy znaleźliśmy się na zewnątrz, zobaczyłem, że w oknach giełdy zapalają się kolejne światła. Do samochodu Siekluckiego w pobliskim zaułku wszedłem już o własnych siłach.

– No, to szczegółów dowiedzie się z najbliższego wydania „Obłączonych Nowinek” – oznajmiłem, gdy wjechaliśmy na most.

– Chyba tego nie opiszesz?! – zaniepokoił się Antek.

– Przecież i tak nikt normalny „Nowinkom” nie uwierzy – stwierdziłem.

– Niech cię! – pokiwał głową. – Ale jedno muszę przyznać: niezły z ciebie egzorzysta...

Za Wami tekst autora, który zyskał popularność cyklem fantasty o kotolaku Ksinie, a potem opowiadaniem SF o redaktorze Tomaszewskim. Za jedno z nich („Noteka 2015”, „Nowa Fantastyka” 4/95), zdobył Nagrodę im. Janusza A. Zajdla. „Pieniądze szczęścia nie dają” pochodzą z nowego, rozszerzonego wydania „Noteka 2015 i inne alternatywy” – zbioru opowiadań o wścibskim dziennikarzu. Książka ukaże się w roku bieżącym.

(as)

Luty 1999. Krakon – Konwent Gali-cyjskiej Gildii Fantastyki. Po wyludnionych korytarzach niosą się salwy śmiechu i rżęsiste oklaski. Ostatni, zagapieni konwentowicze, porzucając kostki i figurki, biegną zaintrygowani ku sali, z której dochodzą coraz głośniejsze owacje. Niełatwo się tam dostać: przy drzwiach tłoczą się spóźnialscy. W sali panuje ścisk, para odchów skrapla się na świetlówkach. Mimo to nikt nie wychodzi...

Co się tam dzieło?

CZYTAJ NA STRONIE 94

Wrocław-Warszawa, październik 1999



CENTRUM GIER - KRAKÓW

ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



dla stałych klientów

koszty przesyłki GRATIS

Nasze sklepy: FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11

BARD - Centrum Gier - Bielsko Biała, tel. 0602 689 929

BYĆ POTWOREM

O ODGRYWANIU ZŁYCH ISTOT – I NIE TYLKO

Napisali:

Tomasz Andruskiewicz, Tomek Kreczmar, Jerzy Rzymowski
Opracował i w ciemności związał: Maciej Nowak-Kreyer

Bohaterowie większości gier fabularnych to zazwyczaj istoty dobre lub przynajmniej neutralne. Konstrukcja nierzeczywistych światów jakby „promuje” odgrywanie osób szlachetnych, łagodnych i humanitarnych (o ile można mówić o humanitaryzmie w przypadku np. elfów). Scenariusze opowiadają zazwyczaj o zmaganiach ze stworami ciemności, zmuszają graczy do opowiadania się po jedynej i słusznej stronie, narzucając im udaremnianie knoń sług Chaosu, ratowanie księżniczek i tym podobne rzeczy.

A przecież Zło jest ciekawsze. Co oczywiście nie oznacza, iż warto pochwały lub naśladowania. Daje ono jednak więcej możliwości działania, nie ogranicza czynów ścisłym kodeksem moralnym. Osoba zła jest bliższa nam: nie zawsze kryształowo czystym, zwykłym ludziom, bowiem podobnie jak my grzeszy. Częściej niż prostolinijne postaci myśli o sobie, nie zagłusza popędów, ma silny charakter, brak jej też irytującej naiwności.

Na świat patrzy cynicznie, często przez pryzmat gorzkich doświadczeń.

Zła istota nie jest ucieleśnieniem jakiegoś wyдуманego ideału, lecz trzeźwo myślącą osobą, która wyrwała się z sieci konwenansów. Swoistym buntownikiem. Choć czyni złych osób wzbudza ją przerażenie i odrazę, to jednak Zło – cyniczne, twardo stąpające po ziemi – fascynuje i pociąga. Nieprzypadkowo najpopularniejszą postacią świata „Gwiezdnych wojen” jest Darth Vader...

Trudno się dziwić, iż po wielu sesjach z udziałem dobrych, najczęściej sztampowo dobrych postaci pojawia się natarczywe pytanie – jak jest po tej drugiej stronie? Jak odgrywa się postaci, którymi kieruje Zło, jakie to uczucie być czarnym charakterem? Co sprowadza na „ciemną stronę Mocy”, czy jest tam miło i wesoło, czy też nikczemność to wynik tragicznego przymusu? I czy w ogóle złe istoty zdają sobie sprawę z tego, że są złe?

Spróbujmy na to odpowiedzieć...

ŻLI Z URODZENIA (tk)

Czy człowiek rodzi się zły? A może staje się taki w wyniku wychowania lub jakichś traumatycznych przeżyć? Skąd biorą się psychopatyczni zabójcy? Psychologowie od lat poszukują odpowiedzi na podobne pytania i wciąż ich nie znają. Jeśli więc taki problem stanowią sami ludzie, to co się stanie, gdy dołączymy inne rasy, potocznie uważane za złe – orki, gobliny, trolle, mroczne elfy? Czy one są złe z urodzenia? Czy też, tak jak w naszym przypadku, problem sięga daleko głębiej? Podobnie rzecz się ma z obcymi – istotami z innych wymiarów, planet czy galaktyk. Dlaczego uznajemy je za złe „z urodzenia”? Może są po prostu na tyle obce, iż nie jesteśmy w stanie zrozumieć ich motywów?

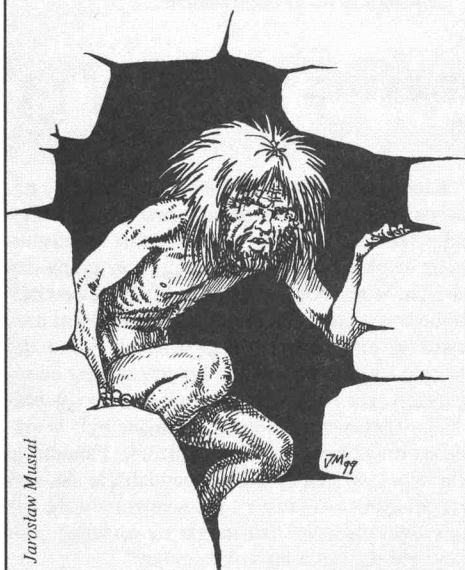
Kiedy stawiamy podobne pytania, musimy pamiętać, iż mamy tylko jeden punkt odniesienia – człowieka. Jesteśmy w stanie jedynie w przybliżeniu wyobrazić sobie psychologię innych ras czy obcych. Wszystkie jednak pomysły będą zakorzenione w nas samych. Dlatego też trudno jest nam stworzyć obraz istoty złej „z urodzenia” i to złej do cna, złej z krwi i kości. Zresztą zło jest na tyle chaotyczne i niszczące, iż trudno sobie wyobrazić, by stworzy tylko nim się kierujące były w stanie stworzyć jakąkolwiek cywilizację. Pamiętacie filmowy cykl „Obcy”? Zastanawialiście się, jaki był cel życia owej rasy? I jak wyewoluowała ona na swojej planecie? Jak mogła się rozwijać, jeśli kierował nią tylko instynkt zabójczy?

Quwa Bohater Niezależny

Całe życie spędził w małej, ciemnej klitce. Raz na jakiś czas rzucono mu ochłapy zgniłego mięsa albo wylewano na klepisko pomyje. Jego świat sprowadzał się do czterech zimnych ścian, piaszczystej podłogi, otwieranego raz na jakiś czas otworu w suficie, promyków światła rzadko przebijających się przez dach i często słyszanego, zniechęconego głosu. Potrafił wyartykułować jedynie chrząknięcia, jęki i wyraz „Quwa”, który dochodził co pewien czas, kiedy z nieba spadało żarcie. Nigdy się nie widział. Nie wiedział też, dlaczego trafił do tego miejsca. Nie miał również pojęcia, czy istnieje jakiś zewnętrzny świat. Boi się teraz światła, ludzi, głosów, zwierząt... wszystkiego. Jego jedynym przyjacielem było niewielkie, włochate stworzonko (szczur), które – gdy pewnego razu się obudził – było zimne.

Jak zareaguje, gdy bohaterowie uwolnią go z więzienia? Czy ciemnica, w której żył, przemieniła go w złą istotę? Musi wszak nienawidzić wszystkiego, co jest poza komórką. Czy zastanawiał się kiedykolwiek, za jakie grzechy tu trafił? I czy można go uratować?

A może sam zdoła uciec z tej ciemnicy? I będzie krążył nocami po świecie, zabijając każdego, kto stanie na jego drodze. Czy robi to dlatego, iż jest zły? Czy może nie zna innego sposobu na życie?



Jarosław Musiał

Czyżby więc nie istniały społeczeństwa istot złych? Wszakże światy fantastyczne aż roją się od nich. W Zapomnianych Krainach mamy królestwo mrocznych elfów – Menzoberranzan. U Tolkiena orki i trolle – stworzone z „dobrych” ras – były ich plugawymi parodiami, ale trzymane mocną ręką Saurona (tudzież Sarumana) stały się elementami potężnych państw. W „Star Treku” mamy borgów – istoty (czy raczej istotę) powiększające swą jaźń poprzez asymilowanie i cybernetyczne przemienianie przedstawicieli inteligentnych ras. Choć więc nasza psychologiczna intuicja mówi nam co innego, musimy się pogodzić z istnieniem „zła z urodzenia”.

Jak jednak je odgrywać? Przecież prostolinijny szal zabijania jest zbyt oczywisty. Zło nie musi być głupie. Ba! Zwykle, wbrew pozorom, jest niezwykle bystre (nawet wspomniani już obcy z „Obcego”). Najciekawsze wydaje się więc kreowanie poszczególnych złych jednostek, ewentualnie niewielkich grup, przewodzonych przez przebiegłego szefa. Gdyby w „Milczeniu owiec” Hannibali było więcej, cała groza i napięcie książki (i filmu) spadłoby na łeb, na szyję.

No dobrze, ale co dalej? Wciąż przecież nie wiemy, kim są owe potwory. Ale to właśnie jest ich potęga. Przybierają różne postaci, cechują się różnymi motywami i trudno je przez to opisać. Orki charakteryzuje nienawiść do wszystkiego. Borgów – dążenie do asymilacji. Obcych z „Obcego” – nie mam pojęcia: pewnie jakieś wyższe cele. Mroczne elfy z Menzoberranzan – rozszerzenie potęgi na cały świat. We wszystkich tych przypadkach jesteśmy w stanie powiedzieć, że istoty te czynią zło. Patrzymy na to jednak z naszej perspektywy. A czy z ich punktu widzenia jest tak samo? Nie.

I tu natrafiamy chyba na najciekawszy i najbardziej nośny sposób wykorzystania istot zła. Co się stanie, gdy nagle spojrzymy na czyny potwora z jego perspektywy? Czy będziemy w stanie go zabić? Dlaczego wszyscy bohaterowie Tolkiena nienawidzili orków? Przecież to były biedne, ciemnione istoty. A gdyby tak spojrzeć na świat z ich strony? Wszyscy nas nienawidzą, długousi strzelają z łuków, konni nadziewają na włócznie – za to, jacy się urodziliśmy, a nie za to, kim jesteśmy.

Wspaniały przykład patrzenia na świat oczami potwora zaprezentował John Gardner w książce „Grendel”. Autor przedstawia nam ludzi takimi, jakimi widzi ich tytułowy bohater – najstraszniejsza w całej angielskiej literaturze bestia, znana z eposu „Beowulf”. I jacy są to ludzie? Głupi, okrutni, wyrzynający siebie nawzajem.

I nienawidzący biednego Grendela, który pragnie się z nimi porozumieć. Oni jednak widzą w nim tylko potwora. Musi więc walczyć o życie. I krąg się zamyka.

Wyobraźmy sobie teraz archetypicznego goblina czy orka, który opuszcza swój lud, gdyż nie potrafi żyć wśród niego. Swych pobratymców uznaje za okrutne istoty, nie potrafiące stworzyć piękna. Przedstawiciele innych ras jednak również nie może uważać za dobrych – wszakże spotkał ich tylko na wojennej ścieżce. Gdzie więc jest dla niego miejsce?

A co z czerwonymi, białymi czy czarnymi smokami znanymi z AD&D? Są to przecież istoty niezwykle inteligentne, żyjące po kilkakaset i więcej lat. Skąd bierze się ich zło? I dlaczego są złe? Czy w ogóle inteligentna istota może być zła? Podobnie sprawa ma się z Horrorami w **Przebudzeniu Ziemi**. Większość z nich jest przecież inteligentna, a zabija tylko po to, by zaspokoić głód. Czy wilka uznamy za złego dlatego, iż pożarł jagnię?



Żli z urodzenia

— wykorzystanie w grze

Niemal na każdej sesji wielu MG wykorzystuje zło – przeciwników w konflikcie. Bohaterowie walczą z wrogami i zwyciężają lub przegrywają. Nie jest to jednak jedyny sposób wykorzystania złych istot w scenariuszach. Oto kilka luźnych pomysłów.

Biedny goblin, biedny – Jak zareagują bohaterowie, znalazłszy małe goblinitko leżące w lesie? Czy uznają je za niewinne i zaopiekują się nim, czy zabiją?

Kto jest zły: ja czy ty? – W przestrzeni kosmicznej dryfuje statek sprzed wieków (np. z czasów pierwszej kolonizacji). Wydaje się być zamieszkały przez kolejne już pokolenie niedoszłych kolonizatorów, którzy uznają zbliżający się statek bohaterów za pojazd obcych (technika w końcu poszła naprzód). Jak teraz przekonać tych biednych zacofańców? Podobną zamianę (uznanie bohaterów za złych) można zastosować również w innej konwencji.

Spalimy go! – W niewielkiej wiosce złapano chuderlawego orka. Wszyscy chcą go spalić, bo jest zły. Biedak jęczy, że uciekł od swoich. I co wtedy?

Ze złem, jak z winem: im starsze, tym lepsze – Czy mający tysiące lat smok jest zły? Wiekowy gad, nie opuszczający swego leża od stuleci, na pewno nieco zdziwaczał, czy jednak ofiarowane mu dziewice trafiały od razu na ząb?

Zemsta, zemsta na wroga; z Bogiem, albo i mimo Boga – Czy ktoś, kto mści się za uczynione mu zło, sam jest zły? Niech bohaterowie spotkają mściciela, któremu całą rodzinę zabił (pamiętacie te westerny?) znany drużynie BN (nie muszą wszak wiedzieć o wszystkich jego niecnym sprawkach z czasów młodości, prawda?). Kto w tym wypadku jest zły?

ŻŁI z urodzenia — pomysły na przygody

Piękna i bestia

Zło zwykle wiązane jest albo z plugawym obliczem, albo z niezwykłym pięknem. Wymieszajmy więc ze sobą te dwa stereotypy. Następczynią tronu ma zostać młoda księżniczka – jest piękna, ale zła. Jej siostra – oczywiście brzydka, ale dobra – poddaje się bez walki. Czy jednak na długo? Co robi, widząc powoli upadające królestwo? Czy zdoła uciec? I przekonać bohaterów, że to nie ona jest przyczyną wszelkiego zła?

Nieświadomy

W mieście pojawia się nowa postać. Ten niczego nieświadomy osobnik łamie wszystkie konwencje. Noszone przez niego szaty obrażają kapłanów. Pozostawiona na widoku broń tylko wywołuje nerwowość stróżów prawa. Wypowiedziane przez niego słowa niepokoją niemal wszystkich. Czy osobnik ten czyni to nieświadomie? Czy też specjalnie stara się wszystkich wyprowadzić z równowagi? Jest zły czy po prostu głupi?

Obcy

Z obcymi jest pewien istotny problem – są obcy. Nie wiemy, co może spowodować ich złość. Co jest dla nich niebezpieczne. Kiedy więc nastąpi pierwszy kontakt, sytuację może zaognić dowolna rzecz. Niemalże przypadek. W prześmiewczym filmie „Marsjanie atakują” przyczyną wybuchu walki jest wypuszczony na znak pokoju gołąb. Niech więc Twoich obcych zdenerwuje uścisk dłoni, ukłon, źle dobrane słowa czy kolor ubioru. Czy uda się bohaterom wyjaśnić wątpliwości?

Reasumując, zło jest kwestią względną. W ten sposób określamy po prostu przyczynę czy też efekt czynów, które nie pasują do naszego widzenia świata. W większości wypadków – chodzi o archetypiczne rasy, podobne do ludzi – możemy wzorować się na psychopatach i innych odszczepieńcach. Lepiej jednak nie przesadzać: iluż Hannibali jest w stanie wydać Ziemią? Gdy jednak mamy do czynienia z obcymi czy Horrorami, ich zło wynika po prostu z niezrozumienia. Nasze umysły nie są w stanie pojąć motywów tych istot. Dlatego też MG może sobie w ich przypadku pozwolić niemal na wszystko. Bo przecież zło jest niepojęte.

ŻŁI Z WYBORU (ta)

„Bycie potworem” to bardzo pojemne określenie. Stwierdzenie „potwór z wyboru” nie jest dużo bardziej precyzyjne. Zastanówmy się, jaki powinien być bohater, żeby nazwać go potworem z wyboru. Na pierwszy rzut oka wygląda, że na swoją odmienność powinien się zgodzić, ba – dążyć do niej. Jednak po chwili zastanowienia mogą pojawić się wątpliwości. Co z wampirami z gier **White Wolfa**? Tam rozdziela się dojście do

potworności od późniejszej egzystencji potwora. Czy każdy krwiopijca z **Wampira: Maskarady** wiedział przed Przejściem, kim się stanie? Czy możemy wiedzieć, co myślał hrabia Drakula, zanim stał się bestią? Wydaje się więc, że sposób stania się potworem nie ma nic do rzeczy, zostaje nam więc wyłącznie potworna egzystencja. Aby można było nazwać kogoś potworem z wyboru, ów bohater musi świadomie i dobrowolnie działać w sprzeczności z normami moralnymi.

Cóż skłaniać może do porzucania ludzkiej moralności, skazywania się na wrogość ogółu? Jedną z takich rzeczy są własne poglądy. Silne, wewnętrzne przekonanie, że „tak trzeba”, może przeciwstawić się wszystkiemu. Przecież słyszemy o ludziach zarówno z przeszłości, jak i współczesnych, którzy gotowi są poświęcić własne życie dla poglądów i znośić dowolne cierpienia. Bohaterów, potworów z wyboru, podzielić możemy dalej na kilka grup. Jedni zdają sobie sprawę z własnej potworności, ale

Ciekawe filmy i książki o „złych z wyboru”:

Bram Stoker – „Drakula” (także ekranizacje)
Anne Rice – „Wywiad z wampirem” (także ekranizacja)
A. Conan Doyle – opowiadania o Sherlocku Holmesie [profesor Moriarty] (także ekranizacje)
Filmy o Jamesie Bondzie [organizacja W.I.D.M.O.]
Wampir: Maskarada
Zew Cthulhu
AD&D: Ravenloft

uznają, że taka jest właśnie ich rola w społeczeństwie. Za przykład służyć mogą postaci z gry **Wampir: Mroczne Wieki**, będącej średniowieczną odmianą **Wampira: Maskarady**. Tu niektórzy krwio pijcy, choć wychowani w duchu chrześcijańskim, stają się świadomymi potworami, bo uważają, że klątwa Boga nadaje im taką właśnie rolę. Następną grupą mogą być ci, którzy z powodu zupełnej odmienności poglądów jawią się ogółowi jako potwory, ale w swoich oczach wcale nie są bestiami. Wymienić można choćby niektóre grupy wampirów z **W:M**, kroczące po Ścieżkach Oświecenia czy część lupinów z **Wilkołaka: Apokalipty**, które posługują się kodeksami odległymi od ludzkiej moralności. Ale zapominając na chwilę o RPG, a odwołując się do filmów czy książek, też widzimy takich, którzy posługują się własnymi, często bardzo ścisłymi zasadami i swoistą moralnością, a mimo to społeczeństwo widzi w nich potwory – to szaleńcy, psychopaci. Nie chodzi mi tu

oczywiście o najpłytzy, pospolity archetyp śliniatego się i bełkoczącego wariata. Mówię raczej o takich bohaterach (najczęściej negatywnych), którzy są wyrachowani, często bardzo inteligentni, przebiegli i obdarzeni wiarą w to, że wszystko, co robią, jest słuszne. Od razu przypomina się dr Hannibal Lecter z „Milczenia owiec”, morderca z filmu „Siedem”, Blofeld z filmów o Jamesie Bondzie, Fu Manchu, profesor Moriarty... można wymieniać godzinami. Szaleństwo zawsze fascynowało i przerażało ludzi, nie dziwnego, że często z niego korzystano. Determinizm nie jest ciekawy; jeśli czarny charakter z jakichś przyczyn musi być nieludzki, to traci na atrakcyjności, dlatego większość przebiegłych i skomplikowanych bohaterów negatywnych czyni to świadomie, dobrowolnie stając się potworami.

Jest jeszcze jedna kategoria bohaterów, których można nazwać potworami z wyboru, choć ich klasyfikacja jest trudna, gdyż balansują na granicy

Anna Jachowicz-Scott Bohater Niezależny

Jest szalona. Oczywiście, sama uważa się za najnormalniejszą osobę na świecie, a winę za fakt, że często zdarza się jej być nie rozumianą przez otoczenie, zwała na tępotę przeciętnych ludzi. Pracuje jako kontroler lotów w międzynarodowym porcie lotniczym jednego z amerykańskich miast – swe zajęcie traktuje bardzo poważnie, jest świetną specjalistką. Ma jednak pewną obsesję. Każdego dnia po pracy wraca do domu i przebiera się całkowicie, zmieniając nie tylko własny wygląd, ale też i osobowość. Czeką potem na nadejście zmroku i rusza do miasta. Przemyka się po ciasnych uliczkach i zaułkach, szukając kolejnej ofiary. Morduje biednych i bezdomnych, uważając, że roznoszą straszne choroby, a gdy się rozmnazają, rozsiewają swoje ułomne geny, zaturuwając ludzkość. Annie wydaje się, że całe zło świata, nędza, przestępstwa, rodzą się w dolnych obszarach społecznych i tę część światowego, społecznego organizmu trzeba jak najszybciej amputować, by zgnilizna nie dotknęła zdrowych jeszcze tkanek. Choć kobieta zdaje sobie sprawę, że popełnia przestępstwa, uważa, że dobro społeczeństwa, o które przecież walczy, usprawiedliwia ją całkowicie. Wie, że nie wszyscy dorośli jeszcze do akceptacji tak brutalnych metod, dlatego ukrywa się, zaciera ślady i jest bardzo ostrożna. Trzeba powiedzieć też, że lubi przemoc i ból, dlatego w niektórych przypadkach, gdy potrzebuje silniejszych doznań, posuwa się do bestialstwa.

Anna to postać, którą zastosować można w niemal każdym systemie RPG opisującym współczesny świat (**ZC 1990**, cały Świat Mroku). Najprostszą metodą postawienia jej przed bohaterami gry jest umówienie ich z jakimś informatorem-kloszardem, którego zastaną na miejscu spotkania w kałuży krwi, pociętego nożem. Łatwo w takiej sytuacji rzucić podejrzenie na aktualnych wrogów bohaterów, pozostawiając Annę w cieniu. A może Anna uciekła z miejsca zbrodni, spłoszona przybyciem naszych postaci i wmówiła sobie, że oni ją ścigają? Może będzie chciała wyprzedzić ich ruch, znajdzie ich i zaatakuje?



Zli z wyboru — pomysły na scenariusze

Zew Cthulhu

Zainteresowanie Badaczy budzi fala mordstw dokonywanych w mieście. Choć niektóre trudno powiązać z innymi i wyglądają raczej na owoce porachunków gangsterskich, to większość z nich nosi wyraźne ślady kultów zapomnianych bóstw. Zaczynają więc prywatne śledztwo, o tyle jeszcze utrudnione, że sprawą bardzo mocno przejęła się opinia publiczna, a więc i policja podejrzliwie patrzy na wszystkich cywilów, a używanie aparatu fotograficznego na miejscu zbrodni może doprowadzić do ostrego spięcia. Żmudnie zbierane poszlaki prowadzą do fanatycznego kultu Wielkich Przedwiecznych – grupki kilkunastu osób, które po nocy tańczą w piwnicy wokół glinianych posążków Cthulhu. Członkowie kultu to dość zamożni obywatele, którzy wiedzą, jak chronić swoją prywatność; są fanatykami, a więc nie da się nawet porozmawiać z nimi normalnie. Wkrótce zainteresuje się nimi także policja.

Fakty są takie, że wszystkiemu winien jest szef organizacji przestępczej, który chce opanować miasto i likwiduje wszystkich potencjalnych wrogów, ale robi to na tyle sprytnie, że ślady wskazują na kultystów, którzy nie są niczemu winni. Czy prawda wyjdzie na jaw? Czy Badacze będą bronić bezpodstawnie oskarżanych kultystów? Czy genialny i całkowicie pozbawiony skrupułów bandyta będzie próbował ich unieszkodliwić?

wymyślonego wyżej określenia. Są to ci, którzy nie chcą być potworami, próbują nawet się zmienić, ale wybory, decyzje, które podjęli dawniej, nie pozwalają im już wrócić na ludzką drogę. Dr Jekyll zamienia się w Hyde'a i trudno nie zgodzić się z faktem, że przeobraża się tym samym w potwora, ale choć nie chce już tych przemian i chętnie zrezygnowałby ze swojego potwornego *alter ego*, to decyzje, które podjął wcześniej, nie pozwalają mu zejść z drogi bestialstwa.

Bohaterowie, którzy są potworami z wyboru, przerażają nas, ale i fascynują. Są nieodłącznym elementem literatury i filmu grozy, a także opowieści detektywistycznych – archetyp szalonego geniusza zbrodni zakorzenił się na stałe w dorobku kultury ludzkości.

Wampir :Maskarada

Bohaterami są młodzi artyści, którzy w wielkim mieście walczyli o wybiecie się na czołowe pozycje, organizowali wystawy, przyjęcia, dążyli do stania się modnymi – gdyby im się udało, ich prace kupowane byłyby przez snobistycznych bogaczy, a ciągły strumień gotówki zapewniłby życie w luksusie. Gdy pragnienia te osiągnęły apogeum, na przyjęciu otumanieni alkoholem i narkotykami, podpisali pakt z Szatanem (jak się im wydawało), który obiecywał wieczne życie i nieśmiertelną sławę. Stali się wampirami. Teraz, gdy ich życie zmieniło się diametralnie, zaczynają się zastanawiać, czy dobrze zrobili. Są potworami żerującymi na ludziach, nocnymi, nieczułymi upiorami, a powody, dla których się na to zgodzili, pragnienie podziwu i bogactwa, zaczęły im się wydawać nic nie znaczące. Czy stoczą się w otchłań bestialstwa? Czy może zginą, szukając ucieczki od potworności? Czy opowieści o Golkondzie, drodze wyzwolenia, okażą się tylko bajką? A może będą prawdziwe, ale im nie starczy sił? Czy zdążą, zanim picie krwi ich nie zniszczy?

AD&D, Ravenloft

Bohaterowie tej historii są bandytami. Niedługo byli postrachem gościńców i traktów, okoliczni wieśniacy drżeli na sam widok któregoś z nich, gdy jechał do wioski po haracz. Pławili się w okrucieństwie, lubili, gdy bezbronne ofiary przeklinały ich i nazywały wcielonymi demonami. Byli potworami, choć raczej dla poczucia władzy i z chęci wzięcia odwetu za zimne i bolesne dzieciństwo. W pewnym jednak momencie znaleźli się w zupełnie innym świecie – Ravenloftcie. Otoczeni przez prawdziwe potwory, zdani na łaskę kogoś silniejszego. Wojska władcy krainy (gwałtownika, sadysty i szaleńca), zaczęły na nich polować. Znów poczuli, jak to jest być ofiarą i wcale im się to nie spodobało. Gdy pierścień oblawy zamknął ich w środku, dostali od dowódcy wojsk ofertę – albo zginą, albo się poddadzą, przejdą szkolenie i przez 10 lat będą służyć w oddziałach polujących na ludzi. Czy umrą teraz dla zasad, które w przeszłości tyle razy łamali? A może zgodzą się na wcielenie do wojska? Jak przeżyją indoktrynację, trening, a potem magiczne uwarunkowanie? Czy ciągła przemoc, zadawanie bólu, wręcz sadyzm, z którymi zetknie ich ta służba, zmieniają ich w bezmyślne bestie?

TRAGEDIA ZŁA, CZYLI SMUTKI WAMPIRA (jr)

Być złym to wcale nie taka prosta sprawa, jak by się mogło zdawać. I w gruncie rzeczy bardzo dobrze, że obce nam są odruchy charakterystyczne dla takich istot. Jednak istnieją systemy RPG (np. **Wampir: Maskarada**) gdzie wciela się w nie z samego założenia.

Los krwio pijcy w pełni zrozumieć można tylko wtedy, gdy grę nim rozpoczyna się w chwili, gdy prowadzi jeszcze zupełnie zwyczajne, codzienne życie. Nie ma pojęcia o istnieniu nadprzyrodzonych istot i nigdy w życiu nie wypiłby czyjeś krwi.

Później jednak spotyka jednego z Nich, który przekonuje bohatera o korzyściach płynących z przeistoczenia w upiora. Z ust wampira nie padają słowa takie jak „klątwa”, „wieczny głód”, „bestia”, „Gehenna”. Nieśmiertelny nie przyzna się, że pragnie wykorzystać umiejętności kuszonoj postaci do własnych celów. Padają tylko słowa o wyjątkowości zwodzonego bohatera, pochwały jego talentów i umysłu, obietnice wiecznej młodości, władzy, potęgi, wpływów, niewyobrażalnej mocy. Wreszcie nieszczęśnik daje się skusić...

I świat ulega zmianie. Zaczyna się życie w ciemności, a słońce i ogień ranią, wywołują paniczny lęk. Bohater uświadamia sobie, że po kres istnienia musi żywić się krwią – której przecież nigdy wcześniej nie wzięty do ust! Co więcej, gdy usiłuje zwalczyć w sobie odrażające pragnienie, z przerażeniem uświadamia sobie, że jest ono silniejsze od jego woli. Że nie potrafi nad sobą zapanować

i koszmarnie instynkty biorą nad nim górę, spychając go w otchłań upodlenia. Zabija, nie mogąc w porę powstrzymać łaknienia krwi. Wówczas, nie wiedząc w jakim stopniu może wyssać ofiarę nie pozbawiwszy ją życia, dokonuje zbrodni.

Nieszczęsny potwór szybko przekonuje się, iż potęgą i chwałą, którą mu obiecywano, nieprędko stanie się jego udziałem. W kolejce do władzy stoi wielu innych, znacznie potężniejszych. Musi bezpardonowo walczyć o pozycję w wampirzej społeczności, aż nadchodzi chwila, kiedy krew przestaje być życiodajną substancją, a staje się narzędziem. Śmiertelników nie postrzega już jako czujące istoty, ale pionki w rozgrywce, przesuwane za pomocą wampirzych mocy, subtelnych intryg i manipulacji. Pionki poświęca się, aby odnieść zwycięstwo. Kolejna bariera zostaje przekroczona. Moralne zasady łamane są początkowo z oporami czy wręcz wbrew woli, później bardziej świadomie, chociaż nadal z wyrzutami sumienia. Wreszcie bez skrupułów – „skoro zrobiłem to raz, zrobię i drugi – teraz to już bez różnicy”. Coraz szybciej, bez oglądania się za siebie, aby przypadkiem nie zobaczyć za sobą człowieka, którym się kiedyś było...

Wampir, jako potwór, w którego wciela się gracz, jest o tyle szczególnym przypadkiem, że przeważnie zostaje się nim z wyboru (inaczej niż w przypadku np. wilkołaka). Podobnie ma się sprawa np. z liczem – magiem, który przekroczył granicę śmierci, aby osiągnąć więcej wiedzy niż zdołałby zdobyć z życia. Ten z kolei nie cofnie się przed niczym, aby osiągnąć upragniony cel: wiadomość, prastarą księgę, cokolwiek by to nie było. Licz spędza wieczność na gromadzeniu wiedzy, która daje mu niewyobrażalną potęgę, ale jest on też jej niewolnikiem. Tak jak wampir, jest niewolnikiem swych pragnień, głodu i bestii, z którą toczy nieustanną walkę.

Jak widać, gra złą istotą nie polega jedynie na odgrywaniu pewnych wzorców zachowań, a bardziej na uświadomieniu sobie stopnia, w jakim wypaczona została psychika takiej osoby. Jeżeli właściwie podejdzie się do tej sprawy, gracz może uważniej spojrzeć na własne postępowanie i postara się, aby samemu nigdy nie stać się ludzkim potworem...

Ciekawe filmy i książki o tragedii Zła:

Anne Rice – „Wywiad z wampirem” (także ekranizacja)

Bram Stoker – „Dracula” (także ekranizacje)

Tomasz Kreczmar, Andrzej Miszkurka – „Wewnętrzne zło” (gra paragrafowa)

Glen Cook – cykl „Czarna Kompania”

Karl E. Wagner – cykl o przygodach Kane’a

Film „Amerykański wilkołak w Londynie”

Film „Powrót Jedi”

Film „Opowieść o wampirze” z serii „Warlock”

Erich S. Arendall „Shadow Sprite”

NIE JESTEŚ NA TYLE BYSTRY BY GRAĆ TĄ POSTACIĄ



CZĘŚĆ 1



Spójrz prawdzie w oczy – nie możesz być bystrzejszy niż jesteś. Łatwiej obniżyć inteligencję, albo porzucić rozsądek czy umiejętność logicznego myślenia, jednak podniesienie ich czy rozwinięcie to zupełnie inna sprawa. A jeżeli tak się sprawy mają, to czy cecha Inteligencja/IQ/Bystrość ma sens?

W grze **GURPS** (Steve Jackson Games) cecha IQ jest zdefiniowana jako suma inteligencji i doświadczenia, a wartość 15 odpowiada genialnemu umysłowi. Czy oznacza to, że na geniusz ma wpływ doświadczenie? Jednocześnie na cesze tej opierają się możliwości umysłowe, psionika, magia, siła woli, świadomość i wiele innych rzeczy. Wszystko świetnie, co się jednak dzieje, gdy bohater jest mądrzejszy od gracza?

W **AD&D** (TSR/WoTC) Inteligencja to podstawa czarodziejskich umiejętności maga; od niej zależy także liczba języków, których postać może się nauczyć. Dobra, jestem w stanie zrozumieć wpływ na rzucanie czarów, znam jednak kupę inteligentnych ludzi, którzy w ogóle nie mają smykałki do języków (czyżby **GURPS**owa wada – językowa niekompetencja?).

Oczywiście da się opisać wysoką inteligencję, niemożliwe jest jednak bycie inteligentniejszym, a tym samym bohater nie może być bystrzejszy od prowadzącego go gracza. Łatwo wykonywać wszelkiego rodzaju testy umiejętności (pod warunkiem, że system je opisuje) oparte na przenikliwości umysłu – choćby naprawa elektronicznego zamka. Ale odgrywanie inteligencji to zupełnie inna para kaloszy, szczególnie gdy nasz bohater jest, na przykład, świetnym detektywem.

Owszem, istnieją proste metody rozwiązania tego problemu: można nie tworzyć zbyt bystrych bohaterów; MG może dawać graczowi dodatkowe wskazówki i informacje; można wreszcie wykonywać wiele testów. W pierwszym przypadku pojawia się jednak kolejne niebezpieczeństwo – liczba postaci, w które gracz ma szansę się wcielić, znacznie maleje (to ogromne ograniczenie, wierzcie mi). Kiedy zaś MG kładzie na talerzu wskazówki i pozwala na dużo testów umiejętności, tracimy znaczną część przyjemności z gry. Sesje zmieniają się w nieustanne rzucanie kośćmi, a oferowane przez MG sugestie sprawiają, iż postaci staną się niczym więcej jak kolejnymi bohaterami niezależnymi, których odgrywają gracze.

Najgorsza sytuacja ma miejsce wtedy, gdy grupy cymbał postanawia wcielić się w postać genialnego dziecka – doradcy króla czy szarej eminencji gangsterskiego świata. W większości wypadków jest tylko kwestią czasu, kiedy gracz straci złudzenia i albo stworzy nową postać, albo będzie trzymał się starej, mimo że czerpie z gry niewiele przyjemności. Czy w tym przypadku pozostali członkowie grupy powinni od razu powiedzieć: „Hej, nie jesteś na tyle bystry, by grać tą postacią!”? A może należy dać mu szansę i może się okazać, że gracz jest na tyle inteligentny (lub przynajmniej na tyle sprytny), by odgrywać taką postać?

Być może jedynym rozwiązaniem jest skreślenie z karty inteligencji. Co jednak wtedy począć z umiejętnościami, które opierają się na owej cesze? Fizyczne aspekty postaci nietrudno zrozumieć i łatwo sobie z nimi dać radę, ale umysł – ludzie, to dopiero wyzwanie!



CZĘŚĆ 2



Wpierw chciałbym podziękować za wszystkie listy, które otrzymałem po opublikowaniu części pierwszej. Było ich wiele i to bardzo różnorodnych. Pojawiły się uwagi w rodzaju „*To ogromny problem gier fabularnych*” czy „*Jestem szczęśliwy, dopóki mogę machać mieczem*”. To tylko potwierdziło mą teorię o różnych typach graczy. O tym jednak napiszę kiedy indziej. Teraz powróćmy do tych atrybutów, które trudno odegrać, a więc inteligencji i charyzmy.

Cóż, wiele już osób zauważyło, że istnieje *role-playing* (wcielanie się w różnego rodzaju postaci i ich odgrywanie) oraz *roll-playing* (zbij-zabij albo stój, bo strzelam itd.). Nie zwykłem bawić się w to drugie, nie będę więc o nim pisał. Zresztą w *roll-playing* łatwo sobie poradzić z inteligencją. Jak już pisałem, określa ona tylko liczbę języków, zaawansowanie w rzucaniu zaklęć czy zakres umiejętności technicznych. Z punktu widzenia *roll-playing* ten artykuł z pewnością wydaje się bezsensowny. Jednakże odgrywanie innej osoby może być znacznie trudniejsze; wszak inteligencja jest czymś nie-namacalnym. I tu właśnie leży pies pogrzebany.

Najprostsze rozwiązanie to, oczywiście, nie wcielanie się w postaci, które są od nas bystrzejsze. To jednak znacznie ogranicza liczbę bohaterów, których możemy odegrać – palicho, lubię sobie pograć geniuszem-dziwakiem! A to ograniczenie pożera również większość magii gry (och, tej metaforycznej magii...). Niewielka droga wiedzie od zakazywania gry postaciami inteligentniejszymi do zmuszenia graczy, by odgrywali samych siebie. I może przez kilka sesji byłoby to zabawne, w grach fabularnych jest jednak wiele innych ciekawych rzeczy.

Kolejna możliwość to ograniczenie owej ogromnej inteligencji do kilku obszarów – weźmy za przykład technikę, „złotą rączkę”, który ma problemy z gadaniem i raczej nie zainteresuje go kampania wyborcza. Mimo to jest wspaniałym mechanikiem. Dzięki wspomnianemu zabiegowi działanie IQ sprowadzimy do rzutów kośćmi, co i tak jest zabawniejsze niż przekopywanie się przez techniczne diagramy statku gwiazdowego. Nie muszę chyba też wspominać, że odgrywanie matematyczno-inżynierskiej strony inteligencji utrudniłoby życie niejednemu MG.

Umiejętności społeczne to nie coś, czego test wykonujemy i po poznaniu wyniku lecimy dalej. A raczej mogą być czymś takim, ale znów dzięki owemu podejściu stracilibyśmy wiele przyjemności. Umiejętności społeczne zwykle łączone są z charyzmą – kolejną cechą, która według wielu sprawia problemy w grach fabularnych. Ktoś może, na przykład, wykreować niezwykle charyzmatycz-

nego i towarzyskiego bohatera, a odgrywać go jako zadufanego samoluba, nie zdając sobie z tego sprawy. Nawet jeśli MG podczas spotkań z BNami wykorzystuje tabelę reakcji (ja robię to tylko w przypadku pomniejszych BNów), to i tak nie uda mu się zapobiec niechęci, jaką do owej postaci będą czuć bohaterowie graczy. Ja zazwyczaj pozwalam, by na zachowanie BNów miały wpływ umiejętności i zalety postaci, jednakże nie ingeruję w kontakty między bohaterami. To może się nie podobać graczowi, który bardzo stara się odgrywać osobę towarzyską. Cóż jednak MG może począć?

Co natomiast zrobić, gdy bohater gracza czyni zakusy na czarującego BNa płci odmiennej? Jeśli jest to jeden z pomniejszych, „beziemnych” BNów, prosty rzut kośćmi powinien wystarczyć MG do stwierdzenia: „*Zgadza się na randkę; oboje świetnie się tego wieczora bawiliście*”. Natomiast w przypadku ważniejszych postaci tła wynik rzutu może tylko nieco wpłynąć na reakcję – nie on będzie najważniejszy, a interakcja. Weźmy za przykład postać gracza imieniem Swawero, który stara się „wyrwać” BNkę zwaną Cuteynią – nawet jeżeli jego słowa nie będą zbyt wysokich lotów, wynik rzutu może wpłynąć na jej reakcję. To dość prosta sytuacja, ale podobne rozwiązanie można zastosować choćby w przypadku, gdy bohater gracza bierze udział w politycznym rozgrywkach wysokiego szczebla. Rzuty winny uzupełniać odgrywanie ról – nie być ich zastępstwem. Jednakże i odgrywanie nie powinno być najważniejsze, szczególnie w systemach, w których umiejętności i cechy kupujemy (choćby w **GURPSie**), gdyż wtedy czas poświęcony na kreację bohatera byłby stracony.

Podsumujmy. W przypadku technicznej inteligencji można po prostu zdać się na testy, rezygnując z części zabawy. Natomiast społeczną/detektywistyczną/intynganką inteligencję winno się odgrywać, uzupełniając owo odgrywanie o wyniki rzutów. A przynajmniej do tego zdaje się wszystko prowadzić. Również uwagi zawarte w listach. Zresztą większość z nich kończyła się w podobny sposób – stwierdzeniem, pod którym i ja się podpisuję: „*Róbcie to, co sprawia najwięcej przyjemności! To tylko gra, która ma bawić. Jeśli jest inaczej, nie słuchaj celowi, do jakiego została przeznaczona*”.

Dlatego jednak nie wspominałem nic o ludziach, którzy wcielają się w postaci mniej inteligentne niż oni? Cóż, gdybyście przepracowali w handlu tyle czasu co ja, mielibyście wiele wspaniałych pomysłów na ogrywanie totalnych bęcwał. Miłej gry!

Przekład: Tomek Kreczmar

Steve Hatherley

PRZEMOC W RP

Przedruk artykułu
„Violence in roleplay“
z „Inphobia“ nr 52

Zauważyliście zapewne, jak wiele miejsca w podręcznikach do gier fabularnych poświęca się walce. Rozdziały poświęcone ekwipunkowi wypełnione są opisami różnego rodzaju śmiercionośnej broni. System często pozwala wyposażać postać w więcej umiejętności potrzebnych do walki (we wszystkich jej różnorodnych formach) niż tych do odgrywania pozostałych dziedzin życia.

Weźmy na przykład **TWERPS**, „The World's Easiest Role-Playing System” („Najłatwiejszy system role playing”). W **TWERPS-ie** reguły zajmują cztery strony cienkiej, ośmiostronicowej broszurki (pozostałe cztery poświęcone są podziękowaniom i krótkiej przygodzie). Rozdział 4 nosi tytuł „Jak to wszystko robić” i składa się z siedmiu wierszy – około 80 słów. Dla porównania Rozdział 3 („System walki”) zajmuje dwie strony – około 800 słów. Do opisu czegoś, co prawie nie zdarza się w prawdziwym życiu (przynajmniej nie w życiu większości z nas) potrzeba było 10 razy więcej słów niż do stworzenia reguł dotyczących chodzenia, oddychania i robienia dzieci!

Wniosek nasuwa się sam: gry fabularne poświęcone są walce.

Tyczy się to również tych najbardziej sielankowych. Nawet podręcznik do **Bunnies and Burrows GURPS-a** traktujący o bezbronnych zwierzątkach zajmujących ostatnie miejsce w łańcuchu pokarmowym, zawiera 10 stron poświęconych walce. W tym obszerny rozdział opisujący króliczą „sztukę walki”, Bun Fu.

Dlaczego?

Odpowiedzi może być wiele. Jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest samo pochodzenie gier fabularnych, które wyrosły z figurkowych gier bitewnych. Te zaś z definicji traktują o walce, naturalne jest zatem, iż gry *role playing* idą w ich ślady. Tradycja się utrzymuje, tym bardziej, iż wielu graczy łączy oba hobby.



Andrzej Pawlak

Z systemów bitewnych pochodzą figurki, służące do ustalenia pozycji postaci w czasie potyczki. Za ich pomocą można bardzo precyzyjnie określić zasięg ognia i pole widzenia. I podczas gdy takie informacje są w strategiach sprawą kluczową, bardzo przeszkadzają we wczuciu się w postać. Realistyczna walka jest szybka, dzika i pełna zamieszania. Nie można pozwolić, aby gracze ślęczeli nad stołem, analizując optymalne posunięcia. Figurki stanowią zaledwie fizyczną reprezentację postaci. Kiedy się o tym zapomni, znikną charaktery i osobowości bohaterów, gdyż staną się niepotrzebne.

Sama specyfika gier wymaga pojawiania się w nich sztuki wojennej i walki. Obraz rycerzy prowadzący bitwę czy najemników dzierżących karabiny w sposób oczywisty kojarzy się z przemocą. Trudno nawet wyobrazić sobie grę, w której nie byłoby podobnych scen.

Duży wpływ na sposób grania ma otaczająca nas rzeczywistość, jak również jej wykreowany przez media obraz. W prasie ciągle pojawiają się opisy różnego rodzaju aktów przemocy, nie mówiąc już o filmach i telewizji. Pomału zaczynamy wierzyć, iż obok podatków, pogody i małżeństwa przemoc jest częścią normalnego życia. Telewizyjne seriale (takie jak *Drużyna A* czy *Policjanci z Miami*) i filmy (*Szklana pułapka*, *Zabójcza broń* i im podobne) uczą, że najlepsze są rozwiązania siłowe. Jeśli jest to prawdą w życiu i na ekranie, czemu miałoby być inaczej w przypadku gier?

Również atrakcyjność walki może być powodem jej częstego pojawiania się w rozgrywce. Nic tak nie ożywia nudnej przygody jak mała strzelanina. Sytuacja, w której życie postaci wisi na włosku, gwarantuje wielkie emocje, a szybkie zwycięstwo wprawia graczy w dobry nastrój. Mistrzowi zależy na tym, by wszyscy się dobrze bawili, prowadzi więc coraz więcej bijatyk i wkrótce sesje stają się jedynie ciągami walk.

Potyczki, bitwy i przemoc fizyczna stanowią nierozzerwalną część systemów RPG. We wszystkich podręcznikach znajdziemy mniej lub bardziej obszerne zbiory reguł dotyczących walki i opisy niosących zniszczenie rodzajów broni. Od autorów przygód oczekuje się scenariuszy pozwalających postaciom rozwijać umiejętność walki mieczem lub szybkiego pociągania za spust. Atrakcyjność systemu bywa często oceniana na podstawie tego, jak mocną można wykreować w nim postać. Dotyczy to, niestety, również gier, w których z założenia najważniejsza powinna być narracja, psychika postaci i klimat rozgrywki. Niektórzy ludzie chwalą **Wilkołaka: Apokalipsę** za to, że garou są naprawdę dopakowane.

Gry *role playing* przesiąknięte są krwią, co mi osobiście niezbyt się podoba.

Powodów jest wiele. Po pierwsze, przemoc sama z siebie nie należy do zbyt przyjemnych tematów. Nie wyobrażam sobie, żebym w codziennym życiu mógł zachowywać się jak przeciętny bohater gier fabularnych (zdarzyło mi się kilka razy odgrywać naprawdę gwałtowną postać, lecz nie było to dla mnie łatwe). Być może jestem przewrażliwiony, jednak często zdumiewa mnie łatwość, z jaką niektórym bohaterom przychodzi dopuszczanie się okrucieństw.

Po drugie, walka nie jest wcale tak atrakcyjna, jak się na pierwszy rzut oka wydaje. Rozegranie krótkiej potyczki trwa, nie przesadzając, około godziny. W tym czasie bawią się tylko gracze w nią zaangażowani, reszta zaś siedzi znudzona, kopiąc nogi od krzeseł. Nie dzieje się tak wyłącznie dlatego, że cała uwaga prowadzącego skupiona jest na walce (z czym często też bywa kłopot). W tym czasie ich wysiłki po prostu na nic się nie przydają. Tak więc gracze się nudzą, co w oczywisty sposób zwiastuje kłopoty.

Po trzecie, walka często jest bezsensowna i nic nie wnosi do gry. Wielka, atakująca statek kałamarnica ma na celu wyłącznie zniszczenie. Będąc prowadzącym, nie chcę zabijać postaci, gracie również tego nie pragną. Rozwiązanie jest proste. Bohaterowie za każdym razem wygrywają, zyskując rozgłos i chwałę. Tylko czy naprawdę o to chodzi?

Po czwarte, nie czuję się zbyt pewnie w scenach walki – ani jako gracz, ani jako prowadzący. Zbyt wiele wysiłku poświęcam tworzeniu kampanii, aby pozwolić sobie na bezsensowną śmierć bohaterów. Z tych samych powodów zbyt mało angażuję się w kreację postaci, aby stracić ją w idiotyczny sposób, co sprawia, iż gram wyjątkowo ostrożnie (i przez to może bardziej realistycznie).

Po piąte, rozwiązania inne niż siłowe pozwalają graczom myśleć bardziej twórczo, wyłapywać niuanse sytuacji, których zwykle by nie dostrzegli. Rozgrywka staje się interesująca również dla prowadzącego, gdy musi na bieżąco reagować na dziwne pomysły graczy. Kiedy zaczną myśleć, potrafią zdziałać cuda.

Po szóste, nieuzasadniona przemoc bardzo przeszkadza głównej idei gry. Reguły walki tworzą własny system, na który składają się tabele i niezliczona ilość rzutów kostką. I gdzie tu możliwość wczucia się i odgrywania postaci?

Ponadto obsesja na punkcie krwi i flaków nie sprzyja dialogowi ze światem zewnętrznym. Dopóki kolejne sesje stanowią będą jedynie serie bitew powiązanych jakimś ogólnym tłem, dopóty wielu „normalnych” ludzi będzie miało RPG w głębokiej pogardzie. Szkoda, bo *role playing* jest wspaniałą sprawą. Gry fabularne pozwalają nam stać się zupełnie kimś innym, brać udział w wydarzeniach pięknych bądź strasznych, oglądać cuda niedostępne naszym śmiertelnym oczom, prowadzić pełne przygód życie bohatera.

Do czego zmierzam: w grach fabularnych ciekawa jest nie tylko walka, bez względu na to, co здаwać by się mogło po przeczytaniu podręcznika.

Jak to bywa w przypadku filmów i książek, napięcie w grach *role playing* pojawia się wtedy, gdy bohater wpada w kłopoty (nie chodzi tu o samą walkę, ale o wyzwanie). Sprawy nagle się komplikują, gdy ktoś albo coś przeszkadza w realizacji zamierzeń. Prowadzi to do powstania mnóstwa ciekawych sytuacji, zaczynając od uciekających od ołtarza córek, przez udaremnianie zamachów stanu, a kończąc na nieodwzajemnionej miłości. Rozwiązywanie problemów stanowi podstawę RPG. Szczególnie ciekawie jest wtedy, gdy wątki różnego typu splatają się w czasie jednej przygody.

Przyczyną konfliktu stać się może niemal wszystko.

Postaci często przyciągają kłopoty samą swoją obecnością. W grupie bohaterów o silnych osobowościach, których dążenia niekoniecznie się ze sobą pokrywają, bez wątpienia pojawiają się jakieś tarcia. Konflikt może opierać się na drobnej różnicy zdań (jedna z osób chce pojechać do

innego miasta niż pozostałe) lub też na skrajnej rozbieżności celów postaci (np. dwie osoby mogą zaprzagnąć zatrzymać ważny artefakt). Możliwości jest nieskończenie wiele, tak samo jak ich rozwiązań, i to czyni grę ciekawą. Oczywiście, bohaterowie mogą uciec się do walki na miecze, jeśli wszystko inne zawiedzie, równie dobrze mogą jednak zdecydować, iż problem da się łatwiej rozwiązać za pomocą sprytu, negocjacji czy nawet kompromisu.

Kreacja psychologicznie głębokich, przemysłanych, ciekawych postaci czyni grę bardziej interesującą zarówno dla graczy, jak i prowadzącego. „Ciekawa” postać ma cele, pragnienia i jakąś przyszłość. Ma określone sympatie, antypatie, wrogów, przyjaciół i rozwija się wraz z upływem czasu. Takich bohaterów ciekawie się prowadzi. MG ma możliwość wprowadzenia do gry elementów opartych na ich historii, gracze zaś mogą rozwiązywać problemy zgodnie z charakterem postaci, w których naturze niekoniecznie musi leżeć uciekanie się do przemocy.

Jeśli bohater stworzony jest dodatkowo specjalnie pod kątem kampanii lub przygody, będzie raczej aktywnie uczestniczyć w wydarzeniach niż szukać okazji do bójki. „Właściwa” postać, zachowując własne cele, nie zakłóca motywu przewodniego całej historii. Wprowadzanie zbyt wielu rozdzźwięków pomiędzy graczami prowadzi jedynie do katastrofy. Niemożliwa jest zgoda między bohaterami o zupełnie różnych charakterach i dążeniach, niezgoda prowadzi zaś do nieporozumień, zdrady... i bijatyk.

Dysponując ciekawymi postaciami o złożonych motywach, mistrzowie mają często zwyczaj prowadzenia dwójakiego rodzaju konfliktów: tych związanych z bohaterami lub z samą fabułą.

Najciekawsze są przygody, w których bohaterowie muszą współpracować, aby rozwiązać postawiony przed nimi problem. Aby współdziałanie stało się w ogóle możliwe, dążenia postaci powinny być chociaż trochę podobne. Osoby pragnące osiągnąć coś przeciwnego niż bohaterowie, zostaną nieuchronnie zgładzone, jednak gdy zainicjuje jakąkolwiek szansę na współpracę, gracze będą mogli spróbować negocjacji. Dyplomacja jest ekscytującą sprawą z powodu wielu rozwiązań, do jakich może doprowadzić. Dla porównania – każda, choćby najwspanialsza walka, może się zakończyć tylko na dwa sposoby: wygraną bądź klęską.

Problemy powodowane samą złożonością postaci są nieco innej natury. Mogą pojawić się w dowolnym momencie, nawet pomiędzy przygodami, pozostając w ścisłym związku z historią bohatera. Na przykład, kłopoty objawiają się

w postaci dawnego, osobistego wroga. Jego nagłe wprowadzenie, wrzucenie wprost w bieżące wydarzenia, zmusi gracza do bezpośredniej reakcji i gwarantuje niemalże zakończenie całej sprawy jakiegos rodzaju zadymą. Subtelny mistrz gry postąpi w inny sposób, mimochodem pozwalając graczowi się dowiedzieć, że stary przeciwnik wyruszył za nim w pościg. Napięcie narasta wraz z upływem czasu, gdy bohater się zastanawia, kiedy (i czy w ogóle) zostanie złapany i usiłuje znaleźć jakieś rozwiązanie. Wróg może zostać zwabiony w pułapkę, wskazany mediom albo wpakowany w jakąś inną mało przyjemną sytuację, jaka tyko graczowi przyjdzie do głowy. Oczywiście, bohater równie dobrze może chcieć wytropić przeciwnika i stawić mu czoło, lecz przynajmniej ma jakiś wybór.

Uważam wydarzenia związane ze specyfiką postaci za bardziej pasjonujące, szczególnie gdy uczestniczę w nich jako gracz. Są bardziej osobiste i dają mi przekonanie, że MG docenia moją postać. Czuję, że wywiera ona jakiś wpływ na świat, w którym żyje, i sprawia mi to dużą satysfakcję.

Życie nie składa się jednak z samych tylko konfliktów i wyzwań.

Przyjaźń, miłość, zazdrość i strach to uczucia, których również możemy doświadczyć w czasie gry. Są tak samo wciągające jak konflikt, a może nawet bardziej. Gdy moja postać jest ranna, ja sam nie czuję bólu, nie potrafię określić, jak bardzo cierpi. Gdy podejmuje osobiste wyzwanie i odnosi sukces, odczuwam coś w rodzaju spełnienia. Lecz kiedy mój bohater zakochuje się lub jest przerażony, ja czuję to samo. I szczerze mówiąc, wolę podczas gry doświadczać czystych emocji, niż za każdym razem dokonywać karkołomnych wyzynań. Emocjonalny związek z postacią jest najlepszą metodą na uniknięcie gry opartej wyłącznie na walce.

Innym sposobem na uatrakcyjnienie rozgrywki jest dokonywanie przez postaci ważnych odkryć. Mogą to być podróże do odległych krain, odnajdywanie sekretów starożytnych czy poznanie zakazanej wiedzy tajemnej. Strzępki legend powoli zaczynają tworzyć jedną całość, odnajdowane są artefakty i odkrywane tajemnice z zamierzchłej przeszłości. Groza (lub zdumienie) narasta w miarę, jak zwiększa się wiedza postaci. Wciąż pamiętam ten dreszcz emocji, gdy podczas jednej z sesji w pełni zrozumiałem, w jak przerażającej sprawności się sytuacji. Co gorsza, musiałem spróbować coś na to poradzić. Czynione przez graczy odkrycia pozbawione są sensu, jeśli nie mają żadnego wpływu na bieg wydarzeń.

Wprowadzenie do drużyny oszusta lub szpiega pozwala graczom dokonywać innego rodzaju odkryć. Ich zadaniem może być wykrycie zdrajcy w drużynie lub wcielenie się samemu w taką postać. Bohaterowie otoczeni są siecią intryg, agenci czają się za każdym rogiem. Czy komukolwiek można jeszcze zaufać? Czy można zaufać samemu sobie? Jeden z członków drużyny zostaje szpiegiem wrogiego obozu lub agentem obcego wywiadu. Jego intencje mogą być niewinne, neutralne lub z gruntu złe. Tak czy inaczej, reszta graczy nie powinna podejrzewać, iż jest kimś innym niż się wydaje (przyjdzie na to czas później, gdy ogarnie ich paranoja). Ostrzeżenie: zrób tak jeden raz za dużo, a gracze nigdy już sobie nie ufają. Szpiegostwo i oszustwa prowadzą nieuchronnie do konfrontacji, jednakże zanim ona nastąpi, wywierają wpływ na klimat rozgrywki, wprowadzając do niej niepokój i nastrój niecierpliwego wyczekiwania. W rezultacie, kiedy wreszcie dochodzi do walki, jawi się ona jako subtelne zakończenie, pozwalające graczom na rozładowanie nagromadzonego napięcia.

Dramatyzm przygody zwiększają również terminy, których nie można przekroczyć. Może to być chwila, w której nastąpi przeciążenie reaktora, data ślubu czy katastrofy kosmicznej – chodzi o to, by gracze nie mieli czasu na wywoływanie bójk. Najciekawiej jest wtedy, gdy trzeba działać naprawdę szybko. Jeśli gracze wiedzą, że muszą zniszczyć stację kosmiczną zanim przyczyni się ona do zniknięcia z mapy nieba ich rodzinnej planety, rośnie dramatyzm i tak niewesołej sytuacji. Bohaterowie bowiem zdają sobie sprawę z tego, że nie mogą zająć się niczym innym, dopóki ich cel nie zostanie osiągnięty.

Oczywiście, walka może mieć miejsce we wszystkich przedstawionych typach scenariuszy, powinna być jednak prowadzona inteligentnie i posiadać znaczenie dla opowiadanej historii. Często najlepszym zakończeniem przygody jest klimatyczna strzelanina, po której bohaterowie mogą liżać rany i gratulować sobie dobrze wykonanej roboty. Jeśli jednak jest to tylko ostatnia w ciągu potyczek wymiana ognia, staje się jeszcze jedną wygraną bitwą, w której nie ma nic szczególnego. Walka o życie jest wtedy ciekawa, gdy stanowi wydarzenie niezwykle, nie zaś będąc częścią szarej codzienności.

Dużo ciekawsza od samej przemocy bywa wiśsza nad bohaterami groźba. Nigdy nie zapomnę, jak się czułem, gdy w **Wampirze** mój Caitiff został po raz pierwszy przyprowadzony przed oblicze księcia, który był akurat w nienajlepszym nastroju. Postaci postawione w niebezpiecznej

sytuacji muszą być bardzo ostrożne, nie wiedząc, czy przypadkiem ich życie nie wisi na włosku. O ich losie nie decyduje wtedy przypadkowy rzut kostką, lecz spryt, nastawienie do sprawy, a nawet sposób wypowiadania się. Mają w ten sposób dużo większy wpływ na akcję, niż w czasie przeciętnej walki (jeśli chodzi o mojego Caitiffa – przeżył, ale mogło być zupełnie inaczej).

Mam nadzieję, że wiadomo, co chcę powiedzieć: gry, aby były ekscytujące, wcale nie muszą być pełne przemocy.

Już same interakcje między postaciami mogą być bardzo pasjonujące. Podczas gdy walka ma zwykle tylko dwa rodzaje zakończeń, rozwiązania pokojowe mogą dać bardzo nieprzewidywalne rezultaty. Ludzki umysł jest nieprawdopodobnie złożonym tworem, dlatego bardzo trudno zgadnąć, jak kto się zachowa. Przećwiczyłem to, gdy jako prowadzący starałem się przewidzieć możliwe działania moich graczy. Zwykle wpadali na coś, o czym nie pomyślałem.

Być może idealnym sposobem na pomysłówą, inteligentną grę jest prowadzenie jeden na jeden: tylko MG i gracz. Taki rodzaj rozgrywki sprzyja wczuwaniu się w postać, pozwala również mistrzowi na stworzenie bohaterów niezależnych posiadających psychologiczną głębię. Nieuzasadniona przemoc pojawia się wtedy niezwykle rzadko, a walka ma wielki wpływ na akcję i bohatera. Nie twierdzę, że gra jeden na jeden ma zastąpić tradycyjne, grupowe spotkania, powinna jednak pojawiać się niezależnie od nich. Prowadzący i gracz mogą odgrywać sceny dotyczące osobistych spraw bohatera pomiędzy głównymi sesjami.

Typowym przykładem gry jeden na jeden jest wprowadzenie postaci w **Wampirze: Maskaradzie**, w czasie którego gracz i prowadzący kreują postać z niesamowitą głębią przed przystąpieniem do „głównej” rozgrywki. Wprowadzenia powinny być częścią każdej z gier.

Twórcy przemysłu RPG zdają się mieć obsesję na punkcie walki i nie ma na to rady. Jednak przez położenie nacisku na inne elementy rozgrywki możemy zmniejszyć liczbę przypadków przemocy nieuzasadnionej i niepotrzebnej.

Bierzemy udział w grach z wielu rozmaitych powodów: aby dać upust przepełniającym nasze serduszka uczuciom; by poznawać ludzkie charaktery lub zgłębiać własne, mroczne ja; by odwieźć fantastyczne krainy i przeżywać niesamowite przygody. Okazjonalna zadyma bywa czasem potrzebna, walka jednak nie stanowi głównego powodu, dla którego spotykamy się na sesjach: jest nim sama gra.

Przekład: Katarzyna Kolwas

Michał „Puszkini” Marszałik

METODY KONWERSJI FILMÓW GROZY NA SESJE RPG

Swego czasu, w wielu publikacjach zamieszczanych w *Magii i Mieczu*, aczkolwiek nie tylko, stwierdzano, że najlepszym natchnieniem dla MG chcącego wywołać nastrój grozy, jest czerpanie przykładów z filmowych horrorów. Jednym słowem, drogi mistrzu, wystarczyło, że widziałeś dobry film grozy, jak np. *Ptaki Hitchcocka*, obejrzałeś go sobie uważnie 5 razy i już hajda na graczy.

„Teraz zobaczycie, skubańcy, PRAWDZIWE horror...” Niejednokrotnie jednak cały pomysł spełzał na niczym. Powód jest prosty. Nie tak łatwo przenieść sposoby straszenia i wywoływania nastroju z filmu czy z książki do gry rpg. W poniższym artykule postaram się nieco przybliżyć Wam ten problem i, mam nadzieję, podać parę jego rozwiązań.

Chciałbym podkreślić, że poniższe rozważania są wynikiem przepytania w tej sprawie sporej liczby osób. Nie są więc to tylko moje ciche wywody.

Jedną z podstawowych metod wywoływania grozy jest taka, że widz oglądający film widzi zbliżające się niebezpieczeństwo, a bohater bezpośrednio zaangażowany w akcję nie. Czy można wprowadzić to do sesji RPG? Ciężko? Pewnie nie, jeśli spróbować powyższy punkt podzielić na wiele oddzielnych kwestii.

Pierwszy sposób filmowy: Bohater jest obserwowany przez kamerę zza półek w starej piwnicy.

Widzowi oglądającemu taką scenę automatycznie zaczyna się wydawać, że za owymi półkami coś się czai. Coś, co tylko czeka, aby bohater naiwnie wsadził pomiędzy nie swoją dłoń. Jak rozwiązać taki problem w rpg? Przecież w momencie, w którym zwrócimy uwagę graczowi na to, że za regałem może się coś czać, przestanie zachowywać się jak zwykły człowiek, a zacznie jak zawodowy cthulhysta. Istnieje parę sposobów. Pierwszy z nich jest taki, że część drużyny zamieniamy w widzów, a pozostałą część w nieświadomych naiwniaków.

Przykład: Jedną z postaci graczy musi zjechać windą w dół ciemnego szybu. Ten dźwig windy jest na tyle prostym urządzeniem, że istnieją tam tylko przyciski „w dół” i „w górę” bez możliwości zatrzymania się w połowie lub zawrócenia w środku drogi. Strażnik musi się postarać o to, by usnąć czujność graczy. Na przykład, sugerując jakimś

wcześniejszym wydarzeniem, że niebezpieczeństwo może się pojawić dopiero po zobaczeniu jakiegoś dziwnego znaku czy też w momencie usłyszenia złowrokiego ryku. Dźwig ma z powodu bardzo wąskiego szybu pewną wadę – może zjeżdżać nim tylko jedna osoba. W momencie, w którym za pierwszym Badaczem zamkną się drzwi, a kabina windy zacznie zjeżdżać, Strażnik powinien rozkazać wyjść lub najlepiej zagłuszyć się owemu delikwentowi, reszcie zaś zwrócić uwagę na niewielki ruch cienia na dachu kabiny. Cienia czegoś, co na pewno nie wyglądało na istotę ludzką. Owo wrażenie ruchu oczywiście znika w okamgnieniu w momencie, w którym winda zjeżdża niżej. Wyobraźcie sobie sami wyrazy twarzy graczy! „*Chwilę później wszyscy usłyszeli dziwny pisk rozchodzący się złowieszczym echem po całej kopalni...*”

Pamiętajcie, że podobny efekt można wywołać, kiedy jednemu z naszych Badaczy zaczyna dziwnie działać wyobraźnia. Mówię tu o sytuacji, kiedy postacie graczy znajdują się w jakimś starym i podejrzanym mieszkaniu, w którym swego czasu miało miejsce morderstwo. W pewnej chwili Strażnik podaje jednemu z graczy karteczkę, na której wyraźnie jest napisane, że cień za plecami kolegi oświełanego przez małą, nocną lampkę bynajmniej nie przypomina jego samego, a na dodatek jego ręce w tym przeraźliwym obrazie wiją się niczym jadowite węże. Większość graczy odskoczy i krzyknie do towarzysza, aby ten uważał, zrobił coś, ruszył się... Tylko że tamten nic takiego nie widzi, bo jemu Strażnik nie podał żadnej karteczki. Kiedy się odwraca i patrzy na swój cień, wydaje mu się normalny. Możliwe nawet, że postać taka rozeźlił się w tym momencie na naszego Badacza z nadpobudliwą wyobraźnią i powie coś dosadnie, podniesionym głosem. Strażnik poda wtedy drugą karteczkę temu pierwszemu, na której jest napisane: „*W tym momencie cień wyraźnie się powiększył.... i już nie jest płaski...*”

Jednak najbardziej mi odpowiadającą metodę filmowej konwersji podam za chwilę.

Postać Badacza sprawdza uważnie mieszkanie starego profesora, w którym to niedawno miały miejsce dziwne zdarzenia. Odkrywca po skończonych oględzinach ma wrażenie, że gdzieś jak gdzie,

ale w tym mieszkaniu na pewno już nikogo nie ma. W nocy Strażnik opowiada temu samemu graczo- wi dziwny sen. Sen, w którym Badacz znajduje się wcisnięty w jakąś ciasną szparę za kominkiem mieszkania profesora. Nie, nie może spojrzeć w żaden sposób na samego siebie. Może za to obserwować człowieka, który z miną detektywa co i raz przechodzi obok kominka, jakby czegoś szukając. Za każdym razem, gdy ten zbliża się do szpary, śniący czuje dziwne i nienaturalne podnie- cenie. Coś jakby głód. Osoba, którą obserwuje, za- dziwiająco przypomina mu samego siebie.

Udało nam się w ten sposób postawić tego sa- mego gracza w roli ofiary i w roli widza. Przejdź- my jednak dalej.

Drugi sposób filmowy: Bohater przechodzi nie- świadomie obok szafki, na którą następuje nagły zwrot kamery. Często spotykane, nie? Bowiem w szafce owej znajdować się może czyhający po- twór czy ważny przedmiot, jak np. posążek prze- raźliwego bóstwa.

Przykłady: Najprostszym sposobem przekon- wertowania tego kawałka jest sytuacja, w której Strażnik zwraca się do gracza: „Słyszysz za sobą jakiś ruch...” i w tym samym momencie dodaje: „Tak, teraz ci się przypomniało. Ta szafka nad biurkiem. Nie sprawdziłeś jej...”

Jednak w tym przykładzie kryje się jeszcze je- den problem, a mianowicie sposób przedstawia- nia przez Mistrzów Gry dziwnych szczegółów w czasie sesji. Jak to się robi? Są na to dwie me- tody. Pierwsza – MG zwraca tonem głosu i malu- jącymi się na twarzy emocjami na ważne szcze- góły opisu. Przyciszenie głosu, napięcie malujące się na twarzy Strażnika wyraźnie pokazują, że rzeźba stojąca na biurku w opisywanym gabine- cie jest bardzo ważnym dla przygody elementem. Od razu też zwracamy uwagę, że twarz na opisy- wanym dziele jest twarzą dziecka, a przecież Strażnik już parę razy zauważył, że większość dzieł sztuki znajdujących się w tym mieszkaniu ma w jakiś sposób wkomponowaną twarz dziecka. Jest to jeden z najczęściej stosowanych sposobów. Drugi zaś dużo bardziej przypomina metodę fil- mową. Ale czy jest lepszy? Mistrz Gry musi się postarać, aby szczegóły danego opisu, choć dziw- ne, za pomocą monotonnego głosu i nic nie zna- czącego wyrazu twarzy, nie zwróciły na siebie uwagi. W pewnym momencie, gdy taki szczegół zaczyna się powtarzać, gracz sam dojdą do wniosku, że coś jest nie tak. Powiedzmy, że Ba- dacz wkracza do zniszczonego pomieszczenia, w którym kiedyś mieszkał jakiś świr. Mistrz Gry

monotonnym głosem zwraca uwagę na to, że oczy na mijanym obrazie są zamalowane farbą. Chwilę później mówi o czymś zupełnie podob- nym, tylko że w stosunku do leżącego na podło- dzie zdjęcia... Ważne, żeby gracz sam zwrócili uwagę na taki szczegół – wtedy wnioski silniej na nich podziałają. Możliwe, że dopiero po opuszcze- niu tego mieszkania połączą fakty. Jednak nadal będzie to silne wrażenie, że wokół nich dzieło się coś, na co nie od razu zwrócili uwagę.

Ostatni przykład z tego rodzaju będzie zaczerp- nięty z serialu „Opowieści z Krypty”.

Noc, las, dziwna opowieść o śmierci. Młody człowiek słyszy nagle krzyk wrony. Jego rozmów- ca patrzy podejrziwie w niebo.

– *Już są.*

– *To przecież tylko wrona?*

– *Wrony nie kraczą w nocy...*

Ważnym elementem jest tutaj fakt, że dziwny szczegół został tak skonstruowany przez twórcę, by nie zwrócić od razu uwagi. Innymi takimi przy- kładami mogą być: skrzypienie furtki (brak wia- tru), żywy kotek w klatce (trzy miesiące bez je- dzenia) itp. Trzeba jednak pamiętać o tym, aby gracz dowiadywał się dopiero po pewnym czasie, że dane zdarzenie jest nienaturalne. Oraz o tym, by sam dochodził do owego wniosku. Wrażenie będzie wtedy zwielokrotnione.

Sposób filmowy: Muzyka w trakcie sceny sielan- kowej zaczyna się zmieniać. Dochodzą fałszywe takt, przechodząc na koniec w zupełnie inną (mroczną) melodię.

Jak zrobić coś takiego podczas sesji? Ten aku- rat element jest w miarę prosty. Przygotowujemy dwie kasety – pierwsza to np. jazz, a druga to ścieżka dźwiękowa do jakiegoś horroru. Dalej w trakcie sceny, starając się nie zwrócić na sie- bie uwagi graczy, zmieniamy kasetę. Ważne jest, aby przed wyłączeniem pierwszej, ściszyć moc- no magnetofon i podgłaszać stopniowo już po zmianie kasety. Cóż, MG jak zwykle musi zachowywać kamienną twarz lub też dosyć głośno opisywać w tym momencie jakiś nieważny szcze- gół. Innym sposobem pozostaje spreparowanie ta- kiej kasety, na której muzyka zmienia się w płyn- ny sposób. Jak sami jednak wiecie, przygotowanie takiej taśmy i trafienie na odpowiedni moment podczas jej puszczenia jest baaardzo trudne.

Sposób filmowy: Uderzenie muzyką i obrazem.

Przykład: Bohater spogląda przez okno, gdy na- gle widzimy zmianę kadru, imitującą jego wzrok. W tym samym czasie słyszymy bardzo głośny dźwięk. Kamera pokazuje rozciągnięte na ziemi

zwłoki człowieka, przyjaciela patrzącego. Jak osiągnąć taki efekt na sesji? Siłą głosu i doбором słów. Znów monotonnym tonem opisujemy gracze widok z okna pokoju, w którym się właśnie znajduje. Nagle bardzo głośno mówimy do gracza: „ZWŁOKI”. Teraz głęboko oddychasz. „Obok ciebie na podłodze leżą czyste zwłoki.” Uważne spojrzenie na twarz gracza. „Tak, to ciało twojego przyjaciela, Adama Krega.”

By jednak uzyskać pożądaną efekt, warto poćwiczyć wcześniej w samotności. Innym problemem tego typu opisów jest to, że często takim nagłym dźwiękiem jest ryk potwora. Często się zdarza, że Miś Gry nie potrafi (jest tylko człowiekiem, he, he) naśladować mrozącego krew w żyłach ryku. (*Ale można się nauczyć!* – przyp. Miłosz). Tu też istnieją dwa rozwiązania. Jednym (filmowym) jest po prostu nagranie sobie wcześniej na oddzielnej kasecie takiegoż ryku (właśnie filmu) i następnie w odpowiednim momencie sesji puszczanie go graczom. Efekt murowany! Drugi, stosowany na konwentach i w miejscach, gdzie zwykle brak magnetofonu, to taki, w którym Strażnik na początku naśladuje taki dźwięk, a chwilę później opisuje go, na przykład: WRGHHHHEE ... *zabrzmił gdzieś z czełusci dźwięk, jakiego nie potrafi wydać żadne ludzkie gardło. Dźwięk przywołujący na myśl te koszarne chwile waszego życia, których za żadne skarby nie chcecie pamiętać.*

Teraz przyszedł czas na ostatni już filmowy sposób straszenia. Sposób, nad którym biadoliły najczęściej.

Sposób filmowy: Bohaterowie reagują tak, jak chce reżyser (pchają się do przodu, wsadzają ręce w każdą podejrzaną szparę).

Wiadomo przecież, że doświadczony cthulhyta nigdy by się na coś takiego nie zgodził. Z przerażeniem, a czasami nawet z pogardą „profesjonalisty” patrzymy na owych naiwniaków, którzy – choć wszyscy naokoło nich giną, że z dziury, do której właśnie mają wejść, śmierdzi jak cholera – pchają się tam, chcąc dokopać skubańcowi winnemu większości ich zmartwień. Tu właśnie podałem częściową odpowiedź na ów problem. Zwykły człowiek ma granicę, po przekroczeniu której nie istnieje już własne bezpieczeństwo, a tylko chęć zemsty. Czy to oznacza, że słabo się wczuwamy? Niestety, w większości przypadków tak. Nie jest to jednak miejsce, by biadolić, a zastanowić się, jak w takim razie rozwiązać taki problem. Jest kilka sposobów.

Po pierwsze, o owych szaleńczych rajdach w nieznane dowiadujemy się z opowieści enpəców. Po drugie, MG dogaduje się z jednym z graczy przed sesją, robiąc z niego na wpół enpeca. Rolą takiego gracza jest w odpowiednim momencie pójść dalej tak, aby reszta za nim podążyła, natykając się chwilę później na specjalności kuchni Misia Gry. Niestety, często musi to być jeden z graczy, gdyż normalnie nie idziemy na „pewną śmierć” za jakimś tam enpecem, choćby był nawet naszym bratem.

Wiem, że nie udało mi się tu zamieścić wszystkich sposobów filmowego straszenia, jak i metod na przełożenie takowych na sesje rpg. Jednak nawet te zamieszczone powinny dostarczyć wam sporo frajdy w tworzeniu horroru...

P.S. Od Miłosza: „Puszkini” już gotuje kontynuację tego artykułu. Myślę, że poniekąd słusznie, nie?

Ciąg dalszy ze strony 28

Czy dobry MG to 90% talentu i 10% pracy – czy jakoś inaczej?

Nie wiem – to nie ja tworzyłem TEN system (mam na myśli życie). Zapewne każdy ma tam jakiś współczynnik procentowy „prowadzenie sesji” – sądzę, że jest on wypadkową trzech innych umiejętności: „czytania i pisania”, „aktorstwa” i „dowodzenia”. [śmiech] Co innego jest napisać scenariusz, co innego opisywać sceny i odgrywać BNów, a jeszcze co innego poprowadzić grę... Hmm – można powiedzieć – trzy atrybuty MG to: Pióro, Maski i Bicz. [śmiech]

Co sędzisz o Pierwszym Epizodzie GW?

Byłem w kinie trzy razy (choć chciałem więcej). Film podoba mi się bardzo

i uplasowałbym go na drugim miejscu sagi, zaraz po ukończonym „Imperium”. Staram się nie zwracać uwagi na opinie malkontentów i „poszukujących” pożałuj się-Boże krytyków. Jestem przekonany, że film podobał się wielu osobom, ale ich negatywna opinia została podstępnie ukształtowana przez media – kolejny przykład manipulacji masami. Trudno w innym współczesnym filmie znaleźć tak bogaty, przekonujący fantastyczny świat. Ci, którzy zaszli dalej niż film (i książki), wiedzą, jak wielka jest ta „odległa galaktyka”, tworzona również przez fanów.

W sumie, pytając takiego maniaka SW jak ja o „Upiorne widmo: można się było spodziewać entuzjastycznej odpowiedzi. [śmiech]

Co sędzisz o konflikcie w Czeczenii i metodach jego rozwiązywania?

Rozumiem, że zabrakło ci pomysłów na pytania. [śmiech] Gdy MiM z tym wywiadem ujrzysz światło dzienne (jeśli kiedykolwiek), konflikt będzie już dawno zakończony. Uważam, że bardzo dobrym pomysłem jest ustawienie wokół Moskwy piramid skupiających energię (podawali to w wiadomościach). Wtedy cała negatywna energia narodu rosyjskiego może zostać zmieniona w ekto plazmę. Hektolitry tej cennej substancji można spolaryzować dodatnio i za pomocą Kukuruźników rozpylić nad terenami objętymi konfliktem. Zapanuje miłość i pokój.

Wywiad przeprowadzili:
Miłosz i Tomek

Adradin

PERFIDIA ADRADINA (Illusion/Phantasm)

(mechanika w oparciu o angielską wersję
AD&D 2nd ed.)

Adradin to potoczne imię, które nadano jednemu z najbardziej odkrywczych iluzjonistów w historii świata. Pochodziło ono od zniekształcenia słów Adra'd yin Tahalih (czyt. Adra-DEEN TAH-lih), czyli, w jego rodzimym języku: Adra, syn Tahaliego.

Od samego początku, gdy Adradin zaczął uprawiać magię, dostrzeżono jego ogromny talent i wrócono mu wielką karierę. On jednak nie zabiegał o pozycję i sławę, a zamiast tego skupiał się na pracy badawczej. Dzięki temu, kiedy inni awansowali w hierarchii, on robił błyskawiczne postępy w zdobywaniu wiedzy. W wieku, którą otrzymał w darze od jednego z książąt (który interesował się sztukami magicznymi i postanowił zostać mecenasem Adradina), młody iluzjonista zdołał wkrótce zgromadzić imponującą kolekcję dzieł naukowych z dziedziny iluzji (wiele z nich własnego autorstwa), magicznych przedmiotów i sprzętu używanego przez prestidigitatorów.

Przełomowym odkryciem, którego szczegóły Adradin utrzymuje w ścisłej tajemnicy, stała się iluzja blefu. Jej teoria głosi, że złudzenie użycia magii daje często nieporównywalnie większe efekty, niż jej faktyczne zastosowanie. Natomiast jeśli umiejętnie wymiesza się blef z prawdziwą magią, złudzeniu ulegną nawet najtęższe i najbardziej doświadczone umysły.

Gdy mag przedstawił tę teorię podczas wykładu w Gildii Sztuk Magicznych, został początkowo wyśmiany przez bardziej doświadczonych kolegów. Parę chwil później Adradin sam ośmieszył zgromadzonych na sali, demonstrując im czar, który przeszedł do historii pod nazwą „Perfidii Adradina”.

Level: 4; Range: 5 yards; Components: V, S; Duration: 1 day; Casting Time: 1 round; Area of Effect: One 10-foot cube per level; Saving Throw: Special;

Opis działania: Czar ten może zostać rzucony na dowolny istniejący obiekt. *Perfidia Adradina* sprawia, że obserwatorowi będzie się wydawało, iż obiekt ten jest iluzją (pojawia się np. drobne niezgodności w wyglądzie, zatarte kontury itp.). Aby przezwyciężyć działanie czaru, konieczny jest **nieudany** rzut obronny na zaklęcia (*Saving Throw – Spells*). Będzie on oznaczał, że postać ignoruje niezgodności w wyglądzie i uznaje go za rzeczywisty (zgodnie z prawdą). W przypadku **udanego** rzutu obronnego, zaczarowany przedmiot zniknie (dla obserwatora – tak, jakby iluzja jego istnienia została rozproszona), chociaż w rzeczywistości będzie się znajdował w tym samym miejscu, co wcześniej. Jeżeli obserwator dotknie

zaczarowanego obiektu, należy ponowić rzut obronny, tym razem z modyfikatorem -4 (łatwiej uwierzyć w istnienie czegoś, czego się dotyka).

Przykład: Śmiałek wędrujący przez podziemia widzi nagle olbrzymią kamienną kulę, toczącą się w jego stronę korytarzem.

Kula wydaje się być lekko prześwietlająca, a jej powierzchnia delikatnie fałduje, więc bohater zaczyna powątpiewać w realność zagrożenia. Rzut obronny, na nieszczęście badacza, jest udany.

Kula znika. Zadowolony z siebie poszukiwacz przygód rusza dalej, tylko po to, aby chwilę później zostać zgniecionym na miazgę przez niewidoczny głaz, który wcale nie stał się lżejszy przez to, że bohater zwątpił w jego istnienie.

Jak widać z powyższego przykładu, im lepiej ktoś jest przygotowany na zetknięcie się z wszelkiego rodzaju iluzjami (doświadczenie, magiczne przedmioty

itp.), tym większym zagrożeniem jest dla niego *Perfidia Adradina*.

JeRzy



Magdalena Jędrzejczak

BADACZA TAJEMNIC

Jerzy
Cichocki

Wśród cthulhomaniaków miała swego czasu miejsce dyskusja o motywach, kierujących poczynaniami przeciętnego Badacza Tajemnic. Dlaczego postacie, którymi kierujemy, porzucają swoją pracę, by stawić czoło przerażającej prawdzie? Co ich skłania do tego, żeby porzucić ciepły azyl i wpłatać się w „koszmar przekraczający ich zdolności pojmowania”, z którego nie będzie już wyjścia? Każdy miłośnik gier fabularnych zna realia systemu „Zew Cthulhu”.

Z góry wie, że będzie musiał narażać nie tylko zdrowie fizyczne, jak w innych przygodach, ale i psychiczne. Jak więc pogodzić naturalną reakcję obronną człowieka przed złem, z odgrywaniem postaci w lovecraftowskim świecie?

Założę się, że większość graczy nie zastanawiała się dłużej nad tym problemem. Strażnik Tajemnic wymyślił sprytnie zawiązaną intrygę, a Badacze dali się wciągnąć w wir obłędu, do z góry przegranej walki. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego to robicie? Jaki macie w tym cel? Zazwyczaj nie macie żadnego zysku ze skończonej misji. Może czasem zagłębicie się w mroczną tajemnicę ze względów osobistych (ale ileż razy można?), rzadziej w obronie ludzkości (kto ze zdrowym rozumem przedłożyłby interes ogółu nad własne życie?). Można sobie tłumaczyć, że zostaliśmy wybrani, że dziwnym zrządzeniem losu znaleźliśmy się na tropie spisku. Seneka Młodszy pisał: „*Opornego los sitą wlecze*”. Nie bądźmy naiwni, losami wszechświata sterują Wielcy Przedwieczni, mroczni bogowie i ich wasale z całą plejadą istot z Mitów, którym nie zależy na mieszanii się jakiegos człowieka w ich sprawy.

Zapytacie: *W takim razie, w jaki sposób ma się odbyć przygoda? Przecież trzeba jakoś zacząć, a ty tymczasem prowadzisz wywód, że nikt rozsądny nie zajmie się nagle demaskowaniem straszliwej prawdy!*

ŚRODEK

Postaram się Was namówić do odgrywania człowieka, a nie maszyny bez uczuć. Każdy z graczy może zaplanować swoją reakcję na wydarzenie, które rozpoczyna scenariusz. Inaczej spojry

na straszne wypadki antykwariusz, inaczej policjant, a jeszcze inaczej zwykły człowiek. Bo to nas różni od wampirów, karłów, elfów – jesteśmy zwykłymi ludźmi, mającymi poczucie bezsilności wobec nieznanych nam potworności. Najłatwiejsze zadanie mają gracze, którzy wcielają się w policjantów, detektywów, dziennikarzy. Dążenie do odkrycia prawdy jest ich celem czy ambicją. Nie zaszkodzi jednak zrezygnować z roli macho na rzecz człowieczeństwa. Nawet najtwardszy glina może się złamać wobec serii niezrozumiałych, bestialskich zbrodni (*vide* „Odkupienie” Davida Finchera z taką właśnie rolą Christophera Lamberta). Dziennikarz też się zastanowi, czy warto jest kontynuować reportaż, który zaczyna mieszać się z jego życiem (a raczej pozostałościami życia).

Natomiast, co jest w stanie ruszyć bibliotekarza z jakiejś zatęchłej, zakurzonej dziury? Księgi. To, co zmaterializowało się wokół niego, kiedy myślał o autorze bluźnierczych wersetów jak o szaleńcu.

Właśnie tak podejdźcie do swoich postaci. Technicznie w nie prawdziwe życie. Nie odgrywajcie ról mechanicznie, a przyjemność z odbytej sesji się zwielokrotni. Wyzwanie Przedwiecznych do walki nadal będzie się równało z Waszym szaleństwem, ale uzasadnijcie tą decyzję przynajmniej przed samym sobą. Jeszcze jedno warto dodać...

POCZĄTEK KOŃCA

Wielu z nas, o ile umysł po pierwszej sesji funkcjonuje jeszcze w miarę sprawnie, podchodzi do następnej konfrontacji z szaleństwem bez szczególnej troski. Tymczasem wydarzenia przebyte wcześniej powinny zakorzenić się w naszej pamięci do końca marnego życia. Okropna prawda i, być może, jakieś manifestacje wyrują w nas brudzę, której najlepsi psycholodzy nie będą w stanie zasklepić. Istnieją dwie drogi wyjścia w tej sytuacji.

Można używać tzw. jednostrzałówek, czyli postaci stworzonych tylko na jedną sesję. Tłumaczy się to tym, że osoba, która doświadczyła obecności – bliższej lub dalszej – Mitów, nie będzie już nigdy tym samym człowiekiem. Być może gdzieś wyjedzie, zaszyje się w samotni, spisze swoje przeżycia, by na końcu się powiesić. Inaczej rzecz biorąc – nikt nie będzie chciał uczestniczyć znów w okropieństwach, od których dopiero co udało mu się uciec, a i to tylko w pewnym sensie, bo jeszcze po nocach budzi się z krzykiem. Z drugiej strony jest

wielu takich graczy, którzy przywiązują się do postaci. Może być to też na rękę Strażnikom, którym łatwiej pisać scenariusze w oparciu o znane już sobie „osoby dramatu”. Najlepszym wyjściem, w moim przekonaniu, będzie stworzenie kilku Badaczy. Emocje sięgają zenitu, kiedy Strażnik poprosi gracza, by na sesję przyniósł kartę postaci, którą odłożył kilka miesięcy temu. Pozwala to na rozegranie przygody, w której powraca zło sprzed lat. Taki Badacz mógł już ośwoić się z przeszłością. Wierzyć w definitywne odesłanie. Kiedy po latach pewne wydarzenia pozwolą mu domyślać się najgorszego, będzie mógł tylko uciekać (prosto do grobu) lub jeszcze raz stawić czoło przeciwnictwu.

KONIEC

Na koniec chciałbym Wam przedstawić najmniej liczną grupę graczy, których postacie wyciągnęły wnioski z przeszłości. Są to zniszczone emocjonalnie ludzkie wraki, dla których liczy się już tylko jedno. Walka z Mitami o godność człowieka. Są to osoby, które uważają, że znają metody walki. Tworzą niekiedy tajne organizacje, w których członkowie wymieniają się doświadczeniami. Tam dowiadują się, że nie są jedynymi, którym przyszło poznać prawdę o Ziemi. Takie postacie już z zawodu trudnią się odkrywaniem tajemnic, jednak za cenę samotności, biedy i szaleństwa...

To bardzo specjalny dzień. Pewnie wielu ludziom wydaje się, że doskonale wiedzą dlaczego. I po części mają rację. Jest jednak pewien fakt, który umyka publicznej uwadze. Halloween jest jedyną nocą w roku, kiedy to Mity mogą spokojnie wejść do miasta i bez zwracania na siebie uwagi pozalatać niedokończone interesy.

Gracze w przeszłości zadarli z siłami Których Nikt Już Nie Pamięta? Tej nocy wyrównają one rachunki. Walka z nimi jest najprawdopodobniej nie do wygrania. To one rządzą nocą. Wszystko może zacząć się od takiej sytuacji: znowu dzwonek.

Pewnie kolejne dzieciaki przyszły wysepić słodycze. Gracze otwierają drzwi i widzą, jak zielona, bezsztaltna masa stoi przed drzwiami. „Czego to te szcylie dzisiaj nie wymyśliły!”. Rzucają torebkę z batonikami i zatrzaskują drzwi. Nie mija nawet ułamek sekundy, gdy dzwonek rozbrzmiewa ponownie. Krzyczą: „Nic z tego!!! To było wszystko, co mieliśmy do rozdania!!! Idź do kogoś innego!”.

W tym momencie światło gaśnie i słyszą, jak coś ciężkiego zaczyna napierać na drewno. Trzeszczy framuga. „Chyba nie smakują mu batony” – myślą gracze. Oczywiście, w chwilę później zorientują się, iż nie mają do czynienia z kolejnym przebieierającym. Trzeba więc uciekać. Aż do brzusku. Trzeba jednak wiedzieć, przed czym uciekać.

Jeśli gracze mają broń, zasiej podejrzenia i wątpliwości. „Czy do Pomiot Cthulhu, czy może jakiś mały dzieciak w przebraniu? Tak... najlepiej poczekać, aż podejdziesz pod latarnię. Tam jest jasno. No, chodź maleńki. Pokaż się”.

A jeśli nie mają broni i coś dyszy im za plecami? Do kogo zwrócić się po pomoc? Do dzielnego policjanta, który stoi na rogu? Niech biegną. Niech włożą w ten bieg całą swoją nadzieję na przeżycie. A kiedy już do niego dotrą... niech się okaże, że to tylko dzieciak w przebraniu z plastikową czterdziestką piątką. Co teraz, doktorku? A może zadzwonią na policję (oczywiście, zrobić to mogą tylko z budki po drugiej, nieoświetlonej części ulicy... nie zostawisz im chyba działającego telefonu w domu)? „Drogi sierżancie!!! Biega za nami coś zielonego z macakami zamiast twarzy!!!”.

„Ach... to pewnie Jimmy z Trzydziestej Dziewiętej. Jego matka ucieszy się na wieść, że się w końcu odnalazł. Dziękuję w jej imieniu. Klik...”. Zła wiadomość: policja ich zignorowała. Dobra: połączenie i tak było bezpłatne... Niech nie będą pewni niczego. Czy wrzaski za zakrętem to tylko czyjaś zabawa? A ta krew na wycieraczkę? Prawdziwa czy może tylko barwnik? Otworzą drzwi, by to sprawdzić? Ważnym motywem jest dawanie graczom nadziei, po czym wyrwanie im jej sprzed nosa. Przez te wszystkie sesje czuli, że mają szcześnie? Teraz się ono skończyło.

HALLOWEEN CZYLI DZIEŃ ROZRACHUNKU

JOE ABRAKADABRA

Andrzej Swędrzyński

DLACZEGO GRAM W EARTHDAWN?

Był rok 1994. Właśnie wszedłem wraz z kolegami do pokoju, w którym rozłożone leżały podręczniki do najróżniejszych systemów RPG – od Greyhawka, Forgotten Realms i Ravenlofta, należących do AD&D poczynając, poprzez GURPSa, Zew Czulhu, Torga, aż na Warhammerze, Cyberpunku i Shadowrunie kończąc. Cóż za gratka dla młodych miłośników fantastyki spragnionych nowości ze świata! Nic, tylko oglądać, przebierać, czytać, zastanawiać się i znowu oglądać, przebieierać... Jednak moje spojrzenie od samego początku padło na leżącą trochę z boku ciemną księgę w twardej oprawie. Postanowiłem ją otworzyć i niemal natychmiast, niczym bohaterowie książek Lewisa Carolla o Narni, przeniosłem się do niezwykłego świata Barsawii...

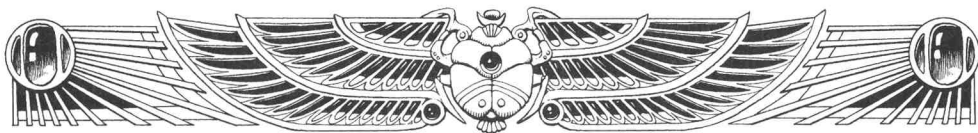
Moja wyobraźnia, inspirowana rysunkami i tekstem książki, podsuwała mi kolejne obrazy – wielkiej wojny i bohaterskiej obrony wolności, nierównej walki prowadzonej na pokładach powietrznych i wodnych statków, miłości mieszkańców do swojej krainy i do siebie nawzajem. Ujrzałem historie zdrady i bezwzględnej lojalności, zobaczyłem samotnych ludzi, poświęcających życie dla dobra tysięcy innych, i oprawców, wykorzystujących tysiące istnień dla wykonania własnych, przerażających zamiarów. Wreszcie dane mi było poznać bohaterów, którzy w swoim dążeniu do sławy, niezależnie od przeciwności losu czy złowrogich działań, kroczą ścieżką legendy,

którzy potrafili pokonywać własne słabości, przezwyciężać kolejne problemy i wytrwale brnąć do wybranego celu. W tym pięknym świecie zakochałem się od już od pierwszego spotkania...

Oczywiście książka, którą wówczas, ponad pięć lat temu, miałem szczęście wziąć do ręki, był **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**, który nieprzerwanie inspirował mnie i moich przyjaciół do kolejnych wypraw, zgłębiania niezwykłych zagadek oraz wczuwania się w charakter wyjątkowych postaci. Bowiem każde spotkanie z Barsawią jest niepowtarzalne – to świat pełen legend, niezwykłych i potężnych mocy, ale przede wszystkim obfitujący w „zwykłe” ludzkie uczucia, jak miłość, radość, strach, nienawiść, pragnienie zemsty i sprawiedliwości. I to właśnie obecność tych wszystkich elementów sprawia, iż granie w **Earthdawn** sprawia ogromną satysfakcję, przyjemność, pozostawia niezapomniane wrażenia, a także pomaga nam się dowiedzieć wiele o nas samych.

Oto dziś mam okazję podzielić się moją wiedzą i doświadczeniem z Wami, opowiedzieć o wspaniałym świecie, w który moje serce przeniosło się już pięć lat temu. Mam nadzieję, że będziemy się wspólnie od siebie uczyć, jak czerpać z tego cudownego uniwersum, jakim jest **Przebudzenie Ziemi**. Jak czerpać inspirację do wzbogacania naszej gry, a co za tym idzie, także naszego życia. Czekam na Wasze komentarze i opinie, a tymczasem życzę przyjemnej lektury *Magii i Miecza* oraz wspaniałej gry!

○



Andrzej Swędrzyński
GŁOSICIELE PASJI

Kiedy Dawca Imion podejmuje się jakiegoś zadania, motywując do tego znajduje w swoim sercu, którego rytm nakazuje mu to walczyć, to budować, to kochać. A chociaż sposób działania z rozumem płynie, to energia i siła pochodzi z emocji. Bez nich nie byłoby zmiany, nie byłoby ruchu, nie byłoby działania. To dlatego rytm serca jest podstawą wszelkiego życia i rozwoju. Sercu Dawcy Imion bieg nadają Pasje, to one kierują uczuciami, raz zwracając je w jedną, raz w drugą stronę.

Każdy z ideałów reprezentowanych przez Pasję jest w życiu Dawcy Imion niezbędny i dlatego większość z nas ceni i szanuje wszystkie Pasje, gdyż w życiu ważne są zarówno sztuka, miłość, optymizm, wolność, jak i sprawiedliwość, współczucie, dzikość oraz pożądanie, które w każdym z nas współistnieją i dochodzą do głosu w różnych momentach.

Jednak są tacy Dawcy Imion, którzy spośród wszystkich ideałów wybrali dla siebie najważniejsze i, chociaż o innych nie zapomnieli, pragną i starają się w każdej chwili wypełniać własne przeznaczenie, dążąc do celu tylko za pośrednictwem wybranych ideałów. Tacy Dawcy Imion zwani są głosicielami Pasji, chociaż może raczej powinni zwać się poszukiwaczami Pasji, gdyż poszukują takiego sposobu życia, który w całości składałby się z czynów uświęconych przez wybrane ideały. Starają się naśladować postępowanie Pasji, co w większości przypadków oznacza nie tyle mówienie, co udowadnianie działaniem słuszności wyboru.

I dlatego głosiciele Astendara oddają się tworzeniu dzieł sztuki; poszukiwacze ideałów Garlen można spotkać tam, gdzie potrzebna jest pomoc innym i ukojenie bólu; podążający ścieżką Locho sta najpierw się ukrywają, aby potem, w odpowiednim momencie, wzbudzić bunt w sercach – czy to prawdziwy, jak powstanie niewolników, czy intelektualny – jak zupełnie nowy sposób patrzenia na świat. To właśnie z tego powodu od niepamiętnych czasów kolorowo przystrojeni głosiciele Floranussa dzielą się ze wszystkimi wokół optymizmem i energią; oddani Thystoniusowi wojownicy ścierają się w walkach na miecze, podczas gdy słudzy Chorrolisa toczą, choć mniej krwawe, to równie twarde boje podłowe. Wreszcie poszukiwacze Pasji Upandala prowadzą walkę z samymi sobą oraz światem wokół, który starają się kształtować wedle swojej rzemieślniczej sztuki.

Głosicielami kierują podobne drgnienia serca, jak i pozostali Dawcami Imion, jednakże w ich przypadku rytm ten ukierunkowany jest mocno w jedną stronę. Czy postępują słusznie, poświęcając się tylko jednej drodze, zamiast próbować kroczyć wszystkimi, będziesz musiał rozważyć samodzielnie, a ja mogę jedynie przybliżyć Ci ideały każdej z Pasji i sposób patrzenia jej głosicieli na świat. Co zrobisz z wiedzą, która jest Ci powierzona, zależy, jak zawsze, tylko od Ciebie. Do zobaczenia o następnym wschodzie słońca...

○



Andrzej Swędryński RASY

Rzecz o każdym świecie – literackiego, filmowego, tego, który uważamy za rzeczywisty, czy wreszcie krainy rodem z gry fabularnej – są jego mieszkańcy. Tak naprawdę to oni tworzą klimat, powodują i przeżywają problemy oraz rozterki, chwile ogromnego cierpienia czy wielkiej radości.

Oni, jak napisał Antoine de Saint-Exupéry w „Nocnym Locie”, są nieodmiennym składnikiem prawdziwie wartościowego i dającego satysfakcję życia. W grze fabularnej o mieszkańcach świata, ich charakterze i czynach decydują gracze, jednakże od świata oczekiwać należy wskazówek co do tego, które z ludzkich cech dla stworzenia wspaniałego i niezapomnianego klimatu na sesji są najważniejsze. W przypadku **Przebudzenia Ziemi** informacje te zamknięte są w opisie ras Dawców Imion, którzy zamieszkują Barsawię.

Dokładny, konsekwentny i piękny opis ras Dawców Imion znaleźć można nie tylko w jednym z najdoskonalszych dodatków do gier fabularnych, który kiedykolwiek powstał – *Mieszkaniach Barsawii* – ale w każdej książce systemowi **Earthdawn** poświęconej. W każdej z nich opowiedziana jest historia t'skranga, przełamującego swoje słabości; orka, oddającego się całym sercem i duszą swojej pasji; elfa, poszukującego rozwiązania problemu, którego rozwiązanie nie leży w jego mocy; człowieka, próbującego radzić sobie z odnalezieniem własnego miejsca w świecie, czy obzydiana, rozważającego naturę wszechrzeczy. **Przebudzenie Ziemi** za pomocą opisu ras zwraca uwagę na ważne życiowe kwestie, z którymi gracz w trakcie prowadzenia postaci nie tylko powinien się spotykać, ale których rozstrzygnięcie sprawia największą satysfakcję w trakcie gry.

Nieprzypadkowo w grze **Earthdawn** pojawiają się rasy stosunkowo egzotyczne, nawet jak na gry fabularne – każda z nich jest bowiem metaforą pewnego ludzkiego sposobu poglądu na świat. Za pomocą tego wspaniałego wynalazku, jaką jest gra fabularna, możemy zapomnieć na jakiś czas o naszych ograniczeniach i spróbować podążać ścieżką odślaniającą którąś z części naszej natury, jednak w tym celu musimy odstąpić od zwracania uwagi na wszystkie nieistotne sprawy, jak modyfikacje współczynników, a skoncentrować się na psychice.

○

Katarzyna „Kicia” Kolwas

KTO JEST LEPSZY: Rambo czy Comando?

Podobny dylemat znany jest niemal wszystkim graczom, których postaci przebiegają ciemne ścieżki Świata Mroku. Chyba nie skłamię, mówiąc, iż każdemu zainteresowanemu systemami **Wilkołak: Apokalipsa** i **Wampir: Maskarada** zdarzyło się uczestniczyć lub przynajmniej przysłuchiwać się dyskusji o tym, który z nadnaturali wygrałby starcie, jeśli doszłoby do konfrontacji. Zdawać by się mogło, iż w obu tych systemach liczy się najbardziej zaawansowana narracja, stworzenie odpowiedniego klimatu rozgrywki i maksymalne wczucie się w postać. Tymczasem gorące, aczkolwiek jałowe spory toczą się wokół tego, kto komu wklepie. Paradoxs? Tylko pozorny. Niedojrzałość graczy? Niekoniecznie.

Istnieje kilka w miarę naturalnych przyczyn zaistniałej sytuacji. Oba systemy, oprócz wielu innych atrakcji, pozwalają nam na grę postacią różniącą się w znacznym stopniu od zwykłych, spotykanych codziennie na ulicy śmiertelników. Już sama „inność” bohatera może prowadzić do zaistnienia wielu ciekawych, klimatycznych sytuacji (wiedza o tym wszyscy, którzy czytali przygody wiedzmina), dostarczając uczestnikom gry dużo frajdy.

Nie da się ukryć, iż zarówno wampiry, jak i wilkołaki (powinnam może pisać Kainici i garou, aby nikogo nie obrazić) dysponują potężnymi mocami sprawiającymi, iż przeciętny człowiek nie stanowi dla nich żadnego zagrożenia. Jest prawie pewnym, iż gracze przyzwyczajeni do bycia kimś lepszym, napotkawszy znieznaka kogoś prowadzącego potwora odmiennego gatunku, zapragną przekonać go o wyższości własnego stworzenia. Szczególnie, jeśli specyfika świata sprawia, iż dodatkowo z przyczyn od siebie niezależnych wspomniane monstra nie mają wielu szans na zawarcie przyjaźni.

Dyskusje o tym, kto lepszy, budzą często wśród zainteresowanych graczy bardzo gorące emocje. Więcej niż kilka razy zdarzyło mi się obserwować, jak spokojna z początku rozmowa w niekontrolowany sposób przeradza się w ostrą wymianę zdań. Nie wiadomo kiedy dłonie jednych zwijają się

w pięści, a na ustach drugich wykwita powściągliwy, ironiczny uśmieszek. W ruch idą dyscypliny, dary, punkty szafu, punkty krwi, możliwości zmiany kształtu czy zdobycia wieloletniego doświadczenia. Wszystkie chwytły dozwolone, również te mało fair w stylu srebrnej broni, ognia i chodzenia po słońcu. W końcu, ze strony wilkołaków pada argument nie do odparcia:

– Bo wy pochodzicie od Żmija! Żałośni krwio pijcy!

Dyskusja w tym momencie się kończy, bo jak wiadomo, z pomiotem Żmija się nie rozmawia. Towarzystwo się rozchodzi, każda ze stron do swego kąta, mamrocząc jeszcze po drodze coś o tym, że ci drudzy „mogą im skoczyć”.

Ze swej strony muszę tu wtrącić, że poczułabym się wielce urażona, gdyby ktoś powiedział, iż moja postać z **Wampira** pochodzi od Żmija. Wiem, że dla niej to określenie nic absolutnie nie znaczy i z niczym się nie kojarzy, jednakże ja jako wieloletni gracz w **Wilkołaka** odbieram to jako zniewagę, której nie można puścić płazem. W ogóle dyskusje nad wyższością któregoś z nadnaturali są dla mnie bardzo niezdrowe, powodują, iż dostaję małego rozdwojenia jaźni, mieszczącej w sobie zarówno naturę wampirzą, jak i wilkołaczą.

Z podobnych sporów wynika bardzo niewiele konstruktywnych wniosków. Moim skromnym zdaniem, jeśli udział w konflikcie bierze pojedynczy garou i jeden wampir – przy założeniu, że mniej więcej odpowiadają sobie doświadczeniem – wszystko zależy od tego, kto kogo zaskoczy. Naprawdę, nie warto wdawać się w rozważania, kto wygrałby, gdyby doszło do walki wręcz.

Mniej banalnym i dużo ciekawszym przypadkiem jest wojna między całą populacją wampirów i wilkołaków zamieszkujących, powiedzmy – jedno miasto. Istnieje dodatek, „W krwawym blasku księżyca”, mieszczący przygodę, której akcja ma miejsce wśród takich właśnie wydarzeń. Zawsze się bałam, żeby mojemu Mistrzowi nie przyszło do głowy poprowadzenie czegoś podobnego. Otwartą wojnę między wampirami a wilkołakami

uwzględnić za coś szczególnie przykrego, niezależnie od tego, kim aktualnie gram. Rozważając swoje szanse w podobnym sporze, staram się ocenić przede wszystkim możliwości przeciwnika. Za każdym razem wychodzi mi, że chyba nie chcę brać udziału w takiej imprezie.

Postaramy się obiektywnie ocenić szanse obu stron.

Najpierw wilkołaki. Jako pierwsze ciśnie mi się na usta stwierdzenie, iż garou zostały stworzone do walki. Dosłownie i w przenośni. Garou są, jak wiadomo, wybranymi dziećmi Gai, jej żołnierzami i godnymi obrońcami. Ich przeznaczeniem jest walczyć i zwyciężać. Trudno jednak z tych stwierdzeń czynić argument w dyskusji, jest to tylko (aż?) ideologia. Ideologia, która sprawia, iż pośród graczy w **Wilkołaka** rodzi się mit „słusznej sprawy”. Wiadomo – my mamy rację, my musimy wygrać. Jeśli nawet nie wszystkie wampiry służą Żmijowi, to i tak pozostają przekłętymi, zdradzieckimi stworzeniami, których istnienia nie wypada tolerować. Ze swojej strony wampiry widzą to całkiem inaczej. Ideologia wilkołacka obchodzi ich tyle, co zeszłoroczny śnieg, swego zaś nie-życia bronić będą ze wszystkich sił. W konflikcie wampirzo-wilkołackim, jak w greckiej tragedii, rację mają obie strony.

Faktem jest jednak, że wilkołaki mają zadymę we krwi. Świadczą o tym również mało chwalebne strony w ich historii, jak chociażby „wojna szala” podczas której garou zapragnęły zniszczenia wybić wszystkie inne gatunki zmiennokształtnych. Podobną przyczynę mają również nieustające spory między plemionami, które nierzadko prowadzą do rozlewu krwi. Paradoksalnie to, co stanowi siłę garou, jest jednocześnie jedną z ich największych słabości.

Nie da się jednak ukryć, iż Gaja dobrze wyposażyła je do wyznaczonego im zadania. Już w ludzkiej postaci statystyczny garou jest silniejszy, sprawniejszy i bardziej wytrzymały od przeciętnego człowieka. Przemiana w crinosa zwiększa wszystkie współczynniki fizyczne w niebagatelny sposób (siła +4, zręczność +1, wytrzymałość +3, podczas gdy śmiertelnikom dostępne są jedynie pięte kropki) czyniąc z wilkołaka istną maszynę do zabijania. Dodajmy jeszcze, że garou w bojowej postaci rośnie o połowę swego „normalnego” wzrostu, zyskując od stu do dwustu procent wagi. Aby łatwiej sobie wyobrazić: z dwumetrowego człowieka czyni to trzymetrową bestię, ważącą przy odrobinie szczęścia nawet 300 kilo. Trzy metry to tyle, co jedno piętro w bloku. Jak mawia jeden z moich znajomych: **Wilkołak** to chyba jedyny system, w którym można wrogowi po prostu urwać głowę.

Aby uzupełnić obraz fizycznych możliwości garou, dodam jeszcze, że ich kły i pazury zadają poważne rany (również wampirów). Nie do przecenienia są również ich zdolności do regeneracji.

Dużym atutem wilkołaków jest zdolność wchodzenia do Umbrы. Jest to miejsce, gdzie są przed wampirami całkowicie bezpieczne. Szybkie przekraczanie bariery między światem duchów a realnym umożliwia im coś w rodzaju teleportacji, zjawiska dla większości wampirów zupełnie niezrozumiałego. Umbrа daje wilkołakom możliwość szybkiego przemieszczania się na duże odległości, pozwala również dostać się do miejsc dobrze strzeżonych w świecie rzeczywistym. Takich, jakimi bywają dzienne miejsca spoczynku wampirów.

Istnieje pewien dar garou, szczególnie pomocny w walce z wampirami. Mówię o *Wyzuciu ofiary*, dostępnym już na drugim poziomie dla



Jarosław Musiał

Ragabasy, Czarnych Furii i Czerwonych Szponów. Dar ten umożliwia posiadaczowi wytopienie każdego stworzenia, o którym bohater posiada jakąkolwiek informację. Wystarczy, że wilkołak zobaczy swą późniejszą ofiarę, pozna jej imię czy chociażby popełnione przez nią czyny. Dzięki temu darowi może trafić do kryjówki wampira i zaatakować go w momencie, gdy jest najbardziej bezbronny: za dnia. A doprawdy, niewiele jest zabezpieczeń, które mogłyby powstrzymać rozgniewane garou. Prawda, że przykre?

Dodajmy jeszcze, że wilkołaki, w przeciwieństwie do wampirów (przynajmniej tych z Camarilli), występują zwykle nie pojedynczo, a w grupach, co bardzo zwiększa ich efektywność.

Oddajmy teraz głos drugiej stronie. Pierwsza broń, jaka mi przychodzi do głowy do wykorzystania przez wampiry, jest aż śmieszna w swej banalności. Chodzi oczywiście o srebro. Srebrne noże. Srebrne miecze. Srebrne kule. Nie dość, że wilkołaki nie umieją tego regenerować, zadawane srebrem obrażenia nie mogą być parowane z ich legendarnej wytrzymałości. Ciosu zwykłym ostrzem bestia może nawet nie poczuć. Srebrne wchodzi jak w masło. Dla większości wampirów gromadzenie zasobów nie stanowi żadnych trudności, mogą sobie zatem pozwolić na zakup czy nawet produkcję potrzebnych sprzętów. A kto powiedział, że Kainici nie potrafią strzelać?

Prawda, że w dzień wampiry pogrążone są w letargu. Potrafią jednak tworzyć ghoule, najwerniejsze z możliwych sługi, które wyposażone w srebro mogą bronić ich kryjówek, kiedy świeci słońce.

Istnieją wampirze klany, które całkiem nieźle potrafią się bić. Gangrele, Brujah, Assamici. No, i większość wampirów z Sabbatu. Istnieją również znakomicie przydatne się w walce dyscypliny. Z ich pomocą wampir może stać się silniejszy, szybszy, wytrzymalszy. A regenerować potrafi nie gorzej niż garou. Protine pozwoli mu na wytworzenie pazurów zadających poważne rany. Za jego pomocą ścigany wampir może również wtopić się w ziemię, skąd żadna siła nie jest go w stanie ruszyć. Wymieniam tu tylko niektóre z pomocnych dyscyplin, jest ich jeszcze wiele. Wspominam zaś o tym tylko gwoźli sprawiedliwości, gdyż nie o pojedynkach miała być mowa.

Wielkim atutem wampirów jest kultywowana przez nich tradycja maskarady. I nie chodzi tu wyłącznie o utrzymywanie swego istnienia w tajemnicy przed śmiertelnikami. Wampiry potrafią doskonale wtopić się w ludzkie społeczeństwo. Posługiwać się ludźmi, manipulować nimi.

Wilkołaki, z oczywistym wyjątkiem Tubylców Betonu, nie czują się dobrze w mieście. Ze względu na swój temperament i, mówiąc bez ogródek, zwierzęcą naturę nie umieją dobrze współżyć z ludźmi. Uogólniając, rzecz jasna. Wataha garou, znajdującą się w mieście po wybuchu wojny, odkrywa nieoczekiwanie, iż miasto jest przeciwko nim. Od handlarzy bronią zaczynając, poprzez aktywnych bardziej niż zwykle dziennikarzy, a na zmobilizowanej nagle policji kończąc. Kłopoty czają się za każdym rogiem. Może lepiej zabrać się i wyjechać? Pewnie tak byłoby i lepiej, i logiczniej, jednakże wilkołaki mają tę przykrą cechę, że myślą jedynie do czasu śmierci kogoś z przyjaciół lub znajomych. Potem górę biorą burzliwe emocje. Gniew, znaczy. Warto o tym pamiętać.

Niektóre wampiry (zwłaszcza te starsze z Camarilli) mają jeden chytry sposób na rozwiązywanie wszelkiego rodzaju konfliktów: przyczaić się gdzieś i przeczekać. Czasu jest przecież pod dostatkiem. Może jest to metoda tchórzys, lecz niezadko skuteczna.

No więc, kto by wygrał? Mamy wszystkie za i przeciw, a gdzie są wnioski? Prawda jest, jak zwykle, brutalna. Wygra ten, dla kogo przeznaczony jest system. Wygrają gracze. Nie twierdzą, że stanie się to w banalny i łatwy sposób. Nie muszą od razu rozgromiać przeciwnika. Rozgrywka może potoczyć się na tyle sposobów, ile wymyśli prowadzący. Jednakże... słuszność będzie zawsze po stronie bohaterów. Gra bowiem nie jest ani trochę przyjemna wtedy, gdy nie ma szans na powodzenie, gdy przeciwnik zawsze jest lepszy, z samego założenia. I, jak powiadają, „martwa postać, to nudna postać”.

Nie wyobrażam sobie, aby moja wataha w **Wilkołaku** nie dała sobie rady z jakimś wampirem. Nie wtedy, gdy naprawdę mocno załazłby nam za skórę. Jakis sposób znalazłby się zawsze, a jeśli nie sposób, to brutalna siła. Podręcznik do **Wilkołaka** zdaje się to potwierdzać, przykazując nagradzać graczy jak następuje:

- za pokonanie młodego wampira – dwoma punktami chwały;
- za przeciętą – trzema (tyle samo, co za formą);
- za starszego – pięcioma (tyle samo, co za Tancerza Czarnej Spirali).

Naprawdę stary wampir plasuje się w tej samej kategorii, co Nexus Crawler. He, he. Ale tacy nas przecież nie interesują, prawda?

Patrząc od drugiej strony. W **Wampirze** moja postać, niestety, została uwikłana w wojnę, o jakiej mowa. Znajdując się w centrum wydarzeń,

byłam świadkiem, jak koleżanka z Sabbatu strzałem ze snajperki zabiła srebrną kulą przywódcę Władców Cieni. A przedtem, w walce wręcz, obcięła srebrną kataną głowę alfy sporej watahy. Była wtedy niewidzialna (obfuscate, jak sądzę) i poruszała się z nadludzką szybkością.

Zastanówmy się przez chwilę: gdyby w czasie prowadzenia na równych prawach traktować **Wilkołaka**, **Wampira**, **Maga** i inne systemy ze Świata Mroku, to gdziekolwiek by kamieniem nie rzucić, trafiłoby się w jakiegoś odmienca. Nie wspominając o kilogramach niezbędnych podręczników. Szczepnie mówiąc, kiepsko bym się bawiła, grając mroczną władczynią nocy, mogącą na swej drodze spotkać krasnoludka. Moja rada dla Mistrzów: lepiej prowadzić dany system, z pozostałych uczynić tło. Napotykanie przez garou wampiry nie powinny być „aż takie”, jakie byłyby, będąc bohaterami niezależnymi w **Wampirze**. To samo w przypadku magów. Wiadomo, że ich interesy sprzeczne są nierazko z interesami wilkołaków. Chodzi mi konkretnie o podejście do caernów, świętych miejsc garou, które magowie, mówiąc w dużym skrócie, zwykli bezczęścić, realizując swe cele. Jak to możliwe? Otóż garou z **Maga** są zupełnie inne, niż te z **Wilkołaka**. Samo spojrzenie na

świat w **Magu** i **Wilkołaku** różni się znacznie. Trzeba się zdecydować, którą stronę prowadzić bardziej realistycznie, i tego się trzymać. Sugeruję, żeby była to strona graczy. Inaczej zabawa

ma tylko prowadzący. Dotyczy to każdego łączenia systemów. Tym, którzy na stałe prowadzą mieszane drużyny, szczerze współczuję. Mimo wszystkiego, co o takich rozwiązaniach słyszałam.

Na koniec zaryzykuję cyniczne stwierdzenie, że wojny nigdy nie są prowadzone z przyczyn ideowych (może oprócz niektórych religijnych). Zawsze chodzi o władzę i wpływ. A ludziom jeszcze o kasę. W konflikcie wampirów i wilkołaków po jakimś czasie wszystko zakończy się nie wyniszczeniem jednej ze stron, ale negocjacjami i przymierzem. Bo długotrwała wojna nie leży w interesie ani jednych, ani drugich.

Pytanie o to, kto lepszy, pozostaje bez odpowiedzi. I dobrze. Zawsze to jeden więcej temat do dyskusji.



Jarosław Musiał

MAG-GOBLIN

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacji metra „Centrum”

- książki • gry fabularne • gry karciane • gry bitewne •
- niepodzianki! •

Nie możesz ominąć tego miejsca!

WARHAMMEROWE DROBIAZGI

Nieoficjalne materiały do WFRP

Dawid Drużyński

NOWE ZASADY WALKI STRZELECKIEJ

Moim zdaniem, bohaterowie postrzeleni z łuku odnoszą zdecydowanie zbyt łagodne obrażenia. Założmy, iż jakiś mocarny przeciwnik (Wyt 5) zostaje trafiony strzałą w twarz. Siła łuku wynosi 3, na kostce do losowania ran wypadły dwa oczka. Jeśli trzymać się oryginalnych zasad, to okaze się, że wróg wyszedł z tego nawet nie drażnięty. Według moich zasad, gdy strzała trafi w nieosłoniętą część ciała (tzn. pozbawioną ochrony zbroi), podczas naliczania obrażeń nie bierze się pod uwagę Wytrzymałości celu.

Jeśli „cel” posiada tarczę, może spróbować się nią zasłonić. Wystarczy wykonać test Inicjatywy, najlepiej z modyfikatorami przedstawionymi w artykule „Tarcza: ostatnia deska ratunku” (MiM 3/99). Sukces oznacza wbicie się strzały w tarczę lub odbicie od niej.

**Wojtek Morawski,
Piotrek „Orłoś” Orłowski**

...JESZCZE NOWSZE ZASADY WALKI STRZELECKIEJ

BRON	SE	OBRAŻENIA
Łuk krótki	5	2k6
Łuk	5	2k6
Łuk długi	5	2k6
Kusza	6	2k6
Kusza samopowtarzalna	5	2k6
Łuk elfi	6	2K6
Proca	5	2k6
Proca drzewcowa	6	2k6
Dmuchawka	1	k6
Broń rzucana	S	2k6
Improwizowana	S-2	2k6
Bomba	10	4k6

Czy teraz topornik podskoczy kusznikowi, stojącemu w odległości 20 metrów?

Krzysztof Wierzbicki

BOHATEROWIE PÓŁKRWI W WFRP

W świecie brutalności i gwałtu (w szczególności gwałtów) oraz w dobie szerokiego rozpowszechnienia eliksirów miłosnych, poza związkami monorasowymi zdarzają się też i mieszane. Stąd można czasem spotkać półelfy, półorki lub nawet „mety-sów” krasnoludko-halfińskich (to jednak prawdziwa rzadkość!). Dostyc trudno wyobrazić sobie elfa zakochanego w krasnoludce, jednakże nic, poza zdrowym rozsądkiem Mistrza Gry, nie powinno ograniczać wyobraźni graczy (miłość nie zna wszak granic ni kordonów). Dlatego opisany poniżej sposób tworzenia bohaterów półkrewi jest niemal uniwersalny i nadaje się do tworzenia mieszańców większości humanoidalnych (i nie tylko) ras.

Najpierw potrzebujemy *minimalnych wartości cech* rodziców (nie bierzemy pod uwagę ewentualnych rzutów kostką).

Przyjmijmy, że dla półelfa (elf-człowiek) będą to np. dla Int 40 (elf) i 20 (człowiek), które zacierpniemy z tabeli *rasa bohatera – WFRP, str. 14* (odpowiednio 2k10+40 i 2k10+20). Różnica między nimi wynosi 20, rzucamy 2k20 i otrzymany wynik (np. 12) dodajemy do niższej *minimalnej wartości cechy* (20). Otrzymujemy 32, zatem Int naszego półelfa w początkowej charakterystyce będzie wyglądała następująco: 2k10+32.

Problem pojawia się przy cechach nieprocentowych, które losujemy różnymi kostkami w zależności od rasy.

Weźmy Szybkość mieszańca człowieka-krasnoluda (k3+2 i k2+2). Kwestię, czy losować za pomocą k3 czy k2, rozwiązujemy w najprostszy z możliwych sposobów – rzucając k6 (1-3 losujemy jak człowieka, 4-6 jak krasnoluda).

W ten sam sposób posługując się tabelką ze str. 19 MiM-a 5-6/97 (tworzenie postaci zielonoskórych), można stworzyć bohatera, w którego żyłach będzie płynąć krew czarnego orka i elfki (niechybnie zgwałconej). Chcąc krzyżować ze sobą rasy z bestiariusza, zamiast *wartości minimalnych* można przyjąć podane tam wartości średnie.

Innym istotnym elementem procesu losowania postaci jest ustalenie wieku, umiejętności obowiązkowych i ilości umiejętności początkowych, oraz

sposobu losowania Punktów Przeznaczenia. Sposobem najprostszym byłby znów rzut k6 i dalej postępowanie zgodne z zasadami przyjętymi dla rasy jednego z rodziców. Można również dla każdej z cech ustalić, której z ras bardziej ona odpowiada, np. (posługując się znów Inteligencją półelfa z poprzedniego przykładu) na k20 wyrzuciliśmy 12, czyli wynik wyższy od średniego, czyni to Int naszego bohatera bardziej elfią niż ludzką (bliższą 40 niż 20). Określając w podobny sposób 13 innych cech (Ataki wszyscy mają równe 1) możemy stwierdzić, czy nasz półelf jest bardziej elfem czy człowiekiem, i przyjąć odpowiednią metodę postępowania. Ostatecznie, każdy MG może postąpić zgodnie z własnym uznaniem.

Charakter: Każdy bohater półkrwi powinien mieć dostęp do zestawu charakterów swoich rodziców (np. potomek elfki i niziołka do praworządnego, dobrego i neutralnego).

Losowanie profesji: Wasi gracze powinni określić, w jakim środowisku dorastał ich bohater (np. wśród ludzi, wśród krasnoludów), a następnie losować profesję z odpowiedniej kolumny tabeli.

Pozostaje mi tylko życzyć Wam dobrej zabawy i mieć nadzieję, że nie będziecie decydować się na grę półelfem tylko ze względu na możliwość stworzenia idealnego, szybkiego i inteligentnego, a jednocześnie złego zabójcy. Nie polecam początkującym grania mieszańcami. Zawsze mają oni problem z określeniem swej rasowej tożsamości, a wszyscy „pełnokrwieści” mieszkańcy Starego Świata nie ukrywając wrogości, dopatrywać będą się w nich wpływów Chaosu. Półelf nie będzie czuł się „u siebie” ani w zamieszkanym przez elfy lesie, ani w ludzkim mieście. A kto wie, czy jakiś nadgorliwy Łowca Czarownic nie dopatrzy się w nim mutantą...

Filip Łuszczuk ODTWORZENIE ORGANU

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 130

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały, do ponownej utraty organu.

Składniki: dokładny, naturalnych rozmiarów model odtwarzanej części ciała, wykonany z mithrilu, do którego dodano 1/2 litra krwi osoby, na którą czar ma zostać rzucony, i 1 litr krwi trolla.

Jest to jedno z najpotężniejszych i jednocześnie najrzadziej używanych zaklęć. Już sam koszt rzucenia i wymagane składniki czyniąc z niego czar, który może zostać użyty jedynie przez mistrza magii, dodatkowo posiadającego dużą ilość magicznych przedmiotów (w rodzaju klejnotu mocy), o ogromnej wiedzy z zakresu anatomii nie wspominając.

Zaklęcie to odtwarza utracony organ wewnętrzny lub kończynę. Aby zaklęcie mogło być poprawnie rzucone, odpowiednio przygotowany składnik musi zostać umieszczony w odpowiednim miejscu ciała pacjenta (co w oczywisty sposób uniemożliwia regenerację mózgu albo serca) lub też przymocowany do niego (kończyna). Oczywiście, pacjent musi przeżyć operację, co wcale nie jest proste. Czar można rzucić dopiero po udanym zabiegu: czarodziej wykonuje test INT -35.

Jeśli wszystko się powiedzie, składnik przemieni się w żywą część ciała, jednak wyglądając tak, jak wyglądał składnik (tak więc, zła „konstrukcja” oznacza również śmierć chorego). Po udanej transplantacji, to iż część ciała została magicznie odtworzona, rozpoznać można dzięki umiejętności wykrywania magii.

Jeżeli czar nie został poprawnie rzucony lub składnik został źle wykonany (na przykład użyto za mało krwi lub krwi niewłaściwych istot), pacjent umiera natychmiast.

Maciej Kowalski TO SAMO, ALE TROCHĘ INACZEJ

Czy podczas gromienia wyznawców Chaosu i różnych złych typków, nie korciło Was, by spojrzeć na Stary Świat ich oczyma?

Spróbujcie namówić MG, by choć raz poprowadził przygodę, gdzie to właśnie Wy będziecie „po ciemnej stronie Mocy”.

Nie trzeba wymyślać nowych scenariuszy – wystarczy sięgnąć po ten, w którym działalność

chaotyków jest dosyć szczegółowo opisana i/lub wszelkie złe sprawy są efektem działań jednej grupy niegodziwców.

Wystarczy, że na miejsce chaotycznych protagonistów wstawimy naszych bohaterów – i gotowe!

Do rozegrania w ten sposób świetnie nadaje się „Śmierć na rzece Reik” – wystarczy zastąpić Etelkę Herzen i jej pomocnika postaciami graczy.

Ambitniejszym MG polecam jednoosobową przygodę dziejącą się w Middenheim podczas Karnawału, której głównym bohaterem będzie pewien Magister Praw...

PIOTR ZAWADZKI

HALFLINGI W ARMII IMPERIUM

Poniższy tekst nie jest autoryzowany przez GAMES WORKSHOP

Mieszkańcy Krainy Zgromadzenia nie należą do wojowniczej nacji, mimo to czasem zaciągają się do armii Imperium, pragnąc zaprzeczyć panującą w kraju Sigmara opinię, iż halflingi znajdują się tylko na gotowaniu. Chcą też dowieść sobie, że są w stanie walczyć w obronie ukochanej ojczyzny. Oddziały niziołków służą głównie do zadań zwiadowczych

i akcji dywersyjnych. Jednostki Małego Ludu to przede wszystkim: sławna w całym Starym Świecie piechota halflingowska, oddział dywersantów utworzony przez Augusta Kreugla w 2510 roku, oddziały procarzy oraz formacje zwiadowcze poruszające się na specjalnie wyszkolonych kucach albiońskich. Oto one.

*„Gotowanie jest jak sztuka wojenna – wymaga perfekcji oraz opanowania”.
Lester Wybitny, dowódca Cesarskiego Korpusu Zaopatrzeniowego*

PROFESJA PODSTAWOWA: PIECHUR HALFLIŃSKI, WOJOWNIK

Są to pierwsze oddziały halflingowskie utworzone w armii Imperium.

Niziołki nie są uważane za dobrych wojaków, służą jednak jako wsparcie dla głównych oddziałów, takich jak imperialni halabardnicy. W walce używają mieczy lub dzid i noszą lekkie opancerzenie – to ostatnie daje im przewagę zręczności i szybkości.

SCHEMAT ROZWOJU:

Sz	WW	US	S	WT	Żw	I	A	Zr	CP	INT	Op	SW	OGD
-	+10	-	+1	-	+1	+10	-	-	-	-	-	-	-

PRZEDMIOTY: *miecz, koszulka kolcza, tarcza średnia metalowa, hełm otwarty*

UMIEJĘTNOŚCI: *Gotowanie, rozbrajanie, silny cios, uniki*

PROFESJA PODSTAWOWA: ZWIADOWCA HALFLIŃSKI, RANGER

Do zwiadu niziołki używają specjalnie szkolenych kuców pochodzących z Albionu. Powierzone im zadania wypełniają z rutyną i brawurą. Jednostka ta została utworzona w 2518 roku, kilka lat po Wielkiej Wojnie Domowej. Sławę zdobyła podczas bitwy z goblinami na ziemiach granicznych Wissenlandu w 2523 roku. Przed potyczką przeprowadziła ona udane rozpoznanie w obozie wroga, dzięki czemu wojska Imperium uderzyły na wroga tam, gdzie najmniej się tego spodziewał, co oczywiście zakończyło się rzezią zielonoskórych. Czyn halflingów przeszedł do legendy, a na niziołki od tej chwili patrzono z szacunkiem i podziwem.

SCHEMAT ROZWOJU:

Sz	WW	US	S	WT	Żw	I	A	Zr	CP	INT	Op	SW	OGD
+1	-	+10	-	-	+1	+10	-	+10	-	-	-	-	-

PRZEDMIOTY: *miecz, kuc z Norski, k6 złotych koron, lina z hakiem – 10 m., pancerz skórza-ny, kolczan z 15 strzałami, krótki tuk*

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi, gotowanie, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sekretny język – rangerów, 20% szans na tresurę (kuc), tropienie, wycucie kierunku*

*„Halflingi potrafią poruszać się bezszelestnie, niczym sam cień”.
Grundri Mądry, nadworny kronikarz Cesarza*

PROFESJA PODSTAWOWA: HALFLIŃSKI DYWERSANT, RANGER

Jednostka dywersantów została utworzona w 2510 roku ery Imperium. Jest to oddział elitarny, a sławę zyskał, osłaniając odwrót wojsk hrabiego Averlandu podczas jednej z wojen przeciw orkom. Jego członkowie wysadzili w powietrze most na rzece Aver, zatrzymując pościg hordy goblinoidów, dowodzonych przez krwiożerczego Ugłoka ze Złych Ziem. Dywersanci specjalizują się w różnego rodzaju akcjach sabotażowych, podkładaniu ładunków wybuchowych, budowie pułapek i fortyfikacji. W walce często używają bomb normalnych oraz zapalających.

SCHEMAT ROZWOJU:

Sz WW US S WT Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
- +10 - +1 - +1 - - - +10 - - -

PRZEDMIOTY: *k4 bomb zwykłych, k4 bomb zapalających, pancerz skórzany, łopata i miecz, kilof, k4 pułapki,*

UMIEJĘTNOŚCI: *broń specjalna – bomby, cichy chód na wsi, gotowanie, inżynieria, narzędzia, stolarstwo, ukrywanie się na wsi*

PROFESJA PODSTAWOWA: PROCARZ, RANGER

Proca w rękach niziolka to zabójcza broń. Miotane nią kamienie mogą naruszyć nawet zbroje, zginął od nich niejeden wojownik lekceważący celność zapalczywych halflingów. W armii cesarskiej oddziały procarzy służą jako wsparcie strzeleckie dla piechoty. Ich taktyka opiera się głównie na częstych i skutecznych zasadzkach.

SCHEMAT ROZWOJU:

Sz WW US S WT Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
+1 - +10 - - +1 +10 - +10 - - - -

PRZEDMIOTY: *proca, broń specjalna – proca, nóż, pancerz skórzany*

UMIEJĘTNOŚCI: *wyczucie kierunku, ukrywanie się na wsi, gotowanie*

*„Te małe pokraki myśleć, że zrobić nam coś temi kamykami...”
Ostatnie słowa Morgluma Krwawego, sławnego przywódcy orków*

KUC ALBIOŃSKI (TRESOWANY):

Sz WW US S WT Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
6 - 0 2 3 5 30 0 - 10 15 10 10 -

Te kuce charakteryzują się: wytrzymałością, siłą, sprytem, przywiązaniem do właściciela, a także nieprzeciętną inteligencją. Reagują na różne proste komendy, na przykład: ukryj się!

Mam nadzieję, iż ten tekst nie zmienia wizerunku łagodnych i popularnych halflingów. Chciałem po prostu pokazać, że niziolki, tak jak ludzie, mogą być wojowniczy i bronić swej ukochanej krainy przed złem.

WYNIKI ANKIETY 10/99

Artykuły:

1. Krasnoludologia – 4,89
2. Samuraj – 4,63
3. Wyprawy, czyli... – 4,62
- (4. Jak pachnie niebieski – 4,38)

Ostatnie miejsce:

Dotyk Czarnego Faraona (IV) – 3,38

Ilustracje:

1. Wyprawy (Jarek Musiał) – 4,62
- Ostatnie miejsce:
Dziadek do orzechów (Andrzej Grzechnik) – 3,39

Ocena numeru

3,84 (+ 0,10 w porównaniu z 9/99)

Nagroda: Damian Lubański (ulubiony system: Earthdawn)

Adlerburg

Witam w szóstym odcinku opowieści z Adlerburga. Przypominam Wam, że jest to miasto, które wspólnymi siłami budujemy od podstaw. Dzięki temu poznajemy je z najdrobniejszymi szczegółami, a co za tym idzie sesje rozgrywane się tam będą wyraziste i pełne niezwykłych detali.

Dzisiaj historię Adlerburga tworzą z nami Michał Kozłowski i Rafał Strugiński. Ich opowieści pozwolą nam lepiej poznać znane już fragmenty miasta – rynku i w jego najbliższej okolicy. Oba teksty oczywiście zostają nagrodzone naszymi produktami, a ja zapraszam Was do dalszego udziału w budowie.

*„Jak każdy mieszkaniec Adlerburga wie, na rynku znajduje się fontanna upamiętniająca cud na polowaniu (MiM 7-8/99 – przyp. JeRzy). Swoją piękną wygląd zawdzięcza ona braciom **Hariagurowi i Ottonowi Heleskupom**. To oni na początku każdego tygodnia sprzątają otoczenie fontanny i myją pomnik giermka. Powszechnie uważa się, że są potomkami jednego z uczestników polowania, bracia nic jednak nie mówią o swoim rodowodzie. Mieszkają w małym domu przy skrzyżowaniu ulicy Długiej i Srebrnej. Ich najbliższym sąsiadem jest Megronheii (MiM 7-8/99 – przyp. JeRzy). To on, na prośbę Ottona, dodał kilka złotych szczegółów do wyglądu fontanny. Dom Heleskupów otoczony jest małym ogrodem, a na tyłach budynku mieści się staw, w którym Hariagur hoduje ryby, którymi karmi szczupaki.*

Czasami sam książę Joachim przybywa do domu braci. Co dzieje się podczas tych wizyt, wiedzą tylko Heleskupowie i władca miasta. Niektórzy uważają, że bracia otrzymują wtedy wynagrodzenie za pracę przy fontannie. Nie może być to przecież jedyne wyjaśnienie – wszak do zatwierdzania również banalnych spraw Joachim von Adlerburg ma krocie urzędników.

Młodszy z braci, Otto, zaręczył się niedawno z córką jednego z miejscowych karczmarzy”.

Michał Kozłowski

Michał nadał nazwę kolejnej ulicy w Adlerburgu: Srebrna. Odchodzi ona w prawo od ulicy

Długiej, na północ od Kupców Solnych. Na rogu Srebrnej i Długiej pojawił się też nowy budynek, sąsiadujący z domem pana Megronheii (czyli z numerem 6 na planie). Dom braci Heleskupów to numer 8 na planie miasta.

Następny tekst to długo oczekiwany opis katedry. Wybrałem go spośród kilku wcześniej nadesłanych, ze względu na sugestywność. Czujcie się zobowiązani do jego uzupełnienia o szczegóły i, oczywiście, do podjęcia opowieści o postaciach, które obecnie służą Panu (a może i tych, które utrwalono na witrażach). Może któreś z Was zna jakieś opowieści z czasów powstawania katedry? Otwartym tematem pozostają także wspomniane przez Rafała katakumby.

„Katedra – dom Pana, majestatyczna budowla, której wieżycy pną się do nieba, wyżej niż jakakolwiek budowla w mieście zbudowana ludzką ręką. Wnieś wzrok, wędrowcze, a ujrzysz chwałę i moc Pana. Jego łaska spoczywa na świątyni, nigdy nie zakłócono spokoju tego miejsca. Pomimo swych lat, katedra nigdy nie była naprawiana ani restaurowana – wiara tysięcy ludzi podtrzymuje przybytek lepiej niż jakakolwiek zaprawa.

W słoneczny dzień na rynek pada cień świątyni, przypominając wiernym o obecności Pana. Jednak nie sięga on murów domu naprzeciw. Domu, w którym mieszka zastygłe zło...

Okna katedry zdobią przepiękne witraże przedstawiające możnowładców, fundatorów, świętych i bohaterów wiary, którzy swoimi czynami zastużyli na wieczerzenie i chwałę. Wpadając przez nie, promienie słońca oświetlają wnętrze fajerwerkami barw. Długi rząd ław kończy się podwyższeniem z ołtarzem, na który pada z góry długi, jasny snop słonecznego światła. Cały sprzęt, od zwykłych, drewnianych krzeseł po złote kielichy, został wykonany nadzwyczajnie misternie. Wchodząc do katedry, każdy mimowolnie pochyla głowę, widząc ogrom i potęgę budowli, która wychwala Pana. Dzień w dzień wnętrze rozbrzmiewa hymnami śpiewanymi ku Jego czci. Wiedz, wędrowcze, że wytrwała modlitwa więcej zdziała niż machanie mieczem. Pan jest łaskawy dla swych dzieci, lecz bezlitosny dla wrogów.

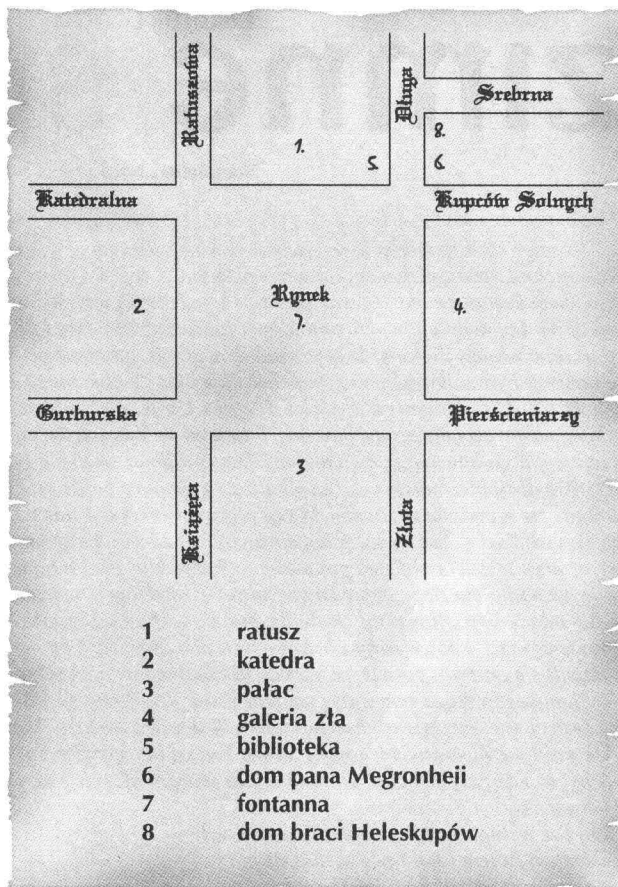
Ostatnimi czasy ludzie odwrócili się od Pana. Niegdyś śpiwu nie zakłóciło nawet najdrobniejsze zająknięcie, teraz coraz częściej słysząc fałszywą nutę. A gdy ludzie tracą ducha, kruszeją mury katedry, niszczyć zapory przeciw złu. Do katakumb, domu umarłych, połączonego z rozciągającą się pod miastem siecią starożytnych tuneli, nikt nie udaje się już w pojedynkę – a było to niegdyś bezpieczne miejsce. Wiara nadal chroni świętynię, jednak nie starcza jej już na podziemia, do których zakradło się zło, zakłócając spokój zmarłych. Ludzie nadal przychodzą do katedry, jednak wielu robi to z przyzwyczajenia, a ich modlitwom brakuje żarliwości. Nie dodają tym, lecz ujmują chwały Panu.

Wiedz o tym, wędrowcze. Nie rozpaczaj jednak – wiara nadal opiera się złu. Może nie tak silna i czysta jak niegdyś, lecz nadal zdolna powstrzymać siły nieczyste. Módl się i ufaj, a Pan będzie z Tobą”.

Rafał Strugiński

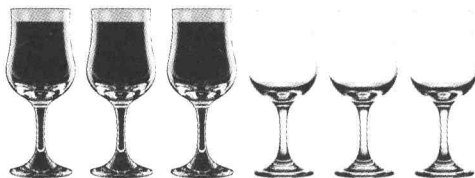
Tyle na dzisiaj. Do zobaczenia w następnym odcinku.

JeRzy



ZAGADKA 4

Mamy sześć kielichów, w tym trzy wypełnione cieczą i trzy puste, stojące jak na rysunku:



Trzeba nie używając magii, narzędzi, boskich mocy itp. sprawić, by kielichy stały na przemian – raz wypełniony, raz pusty:



Uwaga: można dotknąć tylko jednej szklanki i to tylko raz.
Odpowiedzi wraz z kuponami należy przesyłać do końca miesiąca.

Daniel Lenart

ZIMNE SERCA

Scenariusz ten nie jest oficjalnym rozszerzeniem gry WFRP

„Zielona Skóra to wielki bóg, wielki i krwawy. To ojciec wszystkich bogów, a jego najstarszy syn, Władca Noża, jest opiekunem naszego plemienia. Na początku świata tylko Zielona Skóra zasiadał w Lodowej Pieczarze, gdzie teraz znajduje się siedziba wszystkich bogów. Był sam, ale przed jego potęgą drżeli bogowie elfów, krasnoludów i ludzi. Drżeli i składali mu hołd. Pewnego dnia zbuntowali się przeciw władzy Zielonej Skóry i zaatakowali go, gdy spał po wielkim pijaństwie. Walczył dzielnie, ale tamtych było mnóstwo, niczym pcheł na wilku. Ostatkiem sił Zielona Skóra odepchnął oprawców i uciekł z jaskini. Ścigał go Liadriel, ścigał i Ulryk, ale żaden z nich nie potrafił pędzić tak szybko, szybciej nawet od północnego wichru. I umknął im Zielona Skóra, pełen bólu i gniewu. Wyjął garniec wina i wypił go haustem, aby lepiej myśleć i zadumał się. Jeśli miałby syna, z którym wspólnie mógłby zabijać, byłby potężniejszy i wszyscy baliby się go dużo bardziej. Zza pasa wyjął tedy trzy noże, z którymi nigdy się dotąd nie rozstawał. Wziął pierwszy do ręki – nóż z kamienia – i rzekł: <<Jestem zły>>, po czym wbił go w swe ciało. A ból sprawił mu radość. Rzekł znowu: <<Jestem zły>> i wbił nóż głębiej, aż krew trysnęła obficie i połamały się kości. Nie zważał na to Zielona Skóra, ciął swe ciało, szarpał je, aż udało mu się wykroić kawał mięsa w kształcie mocarnego goblina. Tak powstał Władca Noża. Ale młody bóg był jeszcze chwiejny, bardzo słaby. Brakowało mu odwagi i siły. Wziął tedy Zielona Skóra drugi nóż – nóż wykuty z brązu – wykroił sobie wątrobę, którą nakarmił syna. Gdy Władca Noża najadł się do syta, poczuł, że nabrał sił. Zasmakowała mu krew i mięso, chciał więcej.

– Pamiętaj z czegoś powstał, pamiętaj czym jesteś powiedział mu wtedy Zielona Skóra.

– Jestem mięsem, krwią i bólem – odrzekł Władca Noża. – Tym jestem.

Ucieszył się Zielona Skóra na te słowa i wziął do ręki trzeci nóż, ostatni.

A był to nóż cały ze złota, które odbijało światło Morrsleiba. Podał go synowi, mówiąc:

– Bądź zły.

Ten zaś wylupił sobie nim oko i powiedział:

– Jestem Bólem i ból będę rozdawał.

Razem przepędzili zdradzieckich bogów i zasiedli w Lodowej Jaskini, skąd rządzą naszą rasą po dziś dzień”.

**Opowieść Krwawego Noża,
szamana plemienia Długich Ostrzy**

Poniższy scenariusz przeznaczony jest do WFRP. Najlepiej, aby bohaterowie graczy byli dość doświadczeni – chwilami może być ciężko. Cała historia toczy się zimą, wyjątkowo mroźną i śnieżną. Większość gościńców jest nieprzejezdnych, ludzie gadają też o hordach goblinów, schodzących z pobliskich gór (najlepiej, gdyby były to Góry Szare). Jak wkrótce się okaże, plotki wcale nie są przesadzone...

Jak znam życie, drużyna znalazła sobie jakąś przytulną karczmę, gdzie zimuje, do woli korzystając z uroków miejskiego życia.

Jeżeli nie masz pomysłu, jak zmusić graczy do wyjścia poza obręb murów, spraw, by ktoś ich wynajął. Niewykluczone, iż jakiś prawnik dużo zapłaci za szybkie dostarczenie ważnych dokumentów do pobliskiej miejscowości...

O CO TU CHODZI?

Wszystko zaczęło się rok temu, gdy Herman Stadke, szanowany czarodziej, a w rzeczywistości demonolog, znalazł pewną starą mapę. Zaznaczona była na niej wioska plemienia goblinów, zwanego się Długimi Ostrzami. Mag słyszał kiedyś o nich interesujące opowieści. Podobno stworzy przechowywały jakiś potężny artefakt związany z ich religią. Demonolog nie był pewien tych informacji, nie miał też zielonego pojęcia o religii goblinów, ale postanowił trochę poszperać w starych woluminach traktujących o rasie zielonoskórych. To, co znalazł, przekonało go, że warto ich odwiedzić. Jak postanowił, tak uczynił, jednak jako osobnik niecierpliwy oraz przekonany o własnej potędze, na wyprawę wybrał się sam, na

dodatek zimą (przez niektórych nazywaną później „zimą stulecia”).

Stadke zdołał wykraść artefakt, ale przecenił swoją moc. Stary gobliniński szaman zdołał zranic latającego wierzchowca demonologa. Bestia szybko straciła siły i padła. Czarownik wymknął się pogoni, ale znalazł się w nieprzyjemnej sytuacji. Noc, trzaskający mróz, a do najbliższego miasta tydzień drogi. Nie przeżył, zamarł pół dnia drogi od miasta, z którego wyruszają śmiałkowie...

Tymczasem Duże Gardło, wódz Długich Ostrzy (jak na goblina, bardzo inteligentny) w ciągu zaledwie kilku dni zdołał stworzyć luźną konfederację piętnastu plemion i stanąć na jej czele. Zuchwała zbrodnia ludzkiego czarodzieja wymagała zemsty. Blisko trzy tysiące zielonoskórych ruszyło na świętą wojnę. A jak to w życiu bywa, ich droga dziwnym trafem już wkrótce skrzyżuje się ze szlakiem naszych dzielnych awanturników.

W DRODZE

W normalnych warunkach do miejscowości, która jest celem podróży, śmiałkowie dotarliby w dwie doby. Teraz jednak potrwa to dłużej – jakieś pięć, sześć dni. Prawie cały czas pada śnieg. Mistrz, musisz uświadomić swoim graczom, że konie byłyby jedynie zbędnym balastem! Śniegu jest tyle, że zapadałyby się po brzuchy. Najlepszym rozwiązaniem byłoby używanie specjalnych rakiet (-10 od WW i -20 od Inicjatywy, SZ spada do 3 – bez rakiet do 1), a do transportu ekwipunku (albo halflingów) idealnie nadają się sanki.

Pod koniec pierwszego dnia podróży awanturnicy odnajdą zamrożone zwłoki Hermana Stadke. Od tej chwili drużynę nękać zaczną gobliny. Zielonoskórzy mogą pojawiać się albo wtedy, gdy Ty, MG, tego zechcesz, albo losowo (rzuty najlepiej wykonywać co cztery godziny, szansa wynosi 30%). Nocą niebezpieczeństwo spada (chyba że drużyna rozpali wielkie ognisko) i szansa wynosi 15%. Spotkane gobliny to (80%) k10 słabszych goblinów (statystyki na końcu) i k4 weteranów lub (20%) k20 zwykłych gobasków i k10 weteranów. Gobliniskie patrole poruszają się na wilkach.

Chciałbym, abyś udowodnił graczom, że zielonoskórzy potrafią być niebezpiecznym przeciwnikiem. Gobliny nie są tak głupie, na jakie wyglądają. Ujrawszy, że przeciwnik jest dobrze uzbrojony, raczej nie zaatakują w samobójczej

szarży. Będą krążyć wokoło, wykorzystując szybkość wilków, strzelać z łuków lub ciskać krótkimi oszczepami. Co jakiś czas, jeden – najwyraźniej śmielszy (czytaj głupszy) – szybko podjedzie, próbując zadać cios toporkiem, po czym błyskawicznie odskoczy.

Od czasu do czasu grupa może zamiast goblinów spotkać wygłodniałą watahę wilków (k20). Zwierzęta są oszalałe z głodu i bez wahania zaatakują. Tutaj walka toczyć się będzie do śmierci – wilków lub postaci.

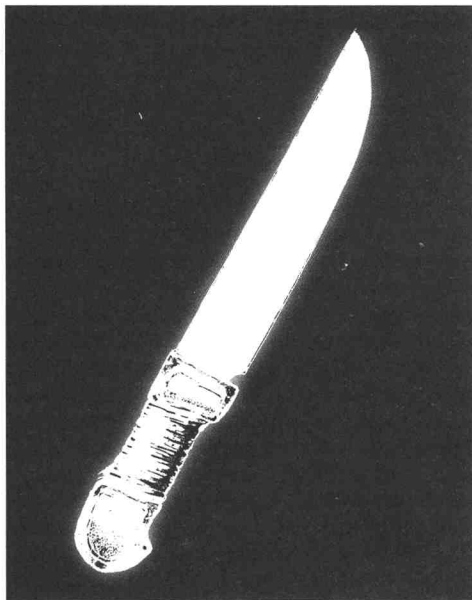
Dla urozmaicenia scenariusza możesz wtrącić inne spotkania, lepiej jednak, aby nie dochodziło w ich trakcie do walki (w przygodzie jest jej już wystarczająco dużo). Może to być wycieńczona sarna, tak słaba, że nie jest nawet w stanie uciekać; grupa poranionych strażników dróg, zmierzających z jakąś misją do miasta, z którego wyruszyła drużyna, i cokolwiek zechcesz. Jedno zdarzenie wydarzy się na pewno. Bohaterowie natkną się na zwłoki Hermana Stadke.

trup

Na martwego czarodzieja drużyna natknie się pod koniec pierwszego dnia wędrówki. Bliższe oględziny pozwolą stwierdzić, że na ciele nie ma żadnych ran, nieszczęśnik po prostu zamarł. Jeżeli ktoś potrafi wykrywać magię, stwierdzi, że od trupa wręcz nią promieniuje. Najbardziej magicznym z posiadanych przezeń przedmiotów wydaje się być prymitywny, krzemienisty nóż. Poza tym jest tam jeszcze kilka magicznych cudeniek:

- * pierścień z rubinem: zwiększa ilość punktów magii o 15;
- * srebrny pierścień z topazem: po wypowiedzeniu hasła „prowadź”, wskazuje posiadaczowi drogę do najbliższej ludzkiej osady;
- * misternie rzeźbiona laska z dębowego drewna: zmniejsza o połowę obrażenia, które posiadaczowi zostały zadane za pomocą magii;
- * brosza w kształcie smoka: po wypowiedzeniu słów „rozjaśnij ciemność” dookoła posiadacza pojawia się świetlista sfera o promieniu 15 metrów.

Został jeszcze nóż. Jest to przedmiot bardzo potężny, którego moc może zakłócić równowagę kolejnych prowadzonych przez Ciebie przygód, dlatego powinieneś (oczywiście tylko wtedy, gdy magia noża wyda Ci się zbyt silna dla Twojej drużyny) wymyślić jakiś sposób, aby im go zabrać na końcu scenariusza.



Moce noża:

- * gdy posiadacz używa go w walce z goblinami, to każdy z przeciwników musi wykonać test strachu. Jeśli test się nie uda, goblin ucieka w panice i nic (nawet sałatka ze ślimaków) nie zmusi go do powrotu;
- * podwaja zadawane obrażenia, a każdy goblin nim zraniony natychmiast ginie;
- * posiadacz staje się całkowicie odporny na strach i grozę;
- * jeżeli posiadaczem jest czarodziej, to jedząc mięso goblinów, odzyskuje punkty magii (za każdy kilogram 10);
- * raz w miesiącu posiadacz noża może zesała czarowy obłęd na wybraną osobę. Ofiara broni się testem na SW. W przypadku niepowodzenia przez (k6) miesięcy cierpi na demencję;
- * raz dziennie, po wypowiedzeniu hasła w języku goblinów (możesz wymyślić, co to za hasło) nóż może otworzyć szczelinę w ziemi. Powierzchnia tej szczeliny to 100 m², a głębokość... To odkryją duchy tych nieszczęśników, którzy do niej wpadną;
- * posiadacz noża ma 30 punktów magii więcej.

To wszystkie cechy tego magicznego oręża. Oczywiście, o ile bohaterowie nie zidentyfikują go, to nie będą nic o nim wiedzieli. Może się zdarzyć, że w drużynie, którą prowadzisz, nie będzie żadnych osób mogących wykrywać magię. Aby być pewnym, że gracze wezmą nóż ze sobą, umieść na nim kilka świecących znaków (coś na

kształt runów). Nie znam gracza, który nie połąkomiłby się na taki przedmiot...

zajazd SZARY WĘDROWIEC

Twoja drużyna przeszła już wiele. Strach, ciężłe ataki goblinów, przejmujące zimno, ból ran i odmrożeń, brak snu. Jednak cel jest już w zasięgu ręki. Wieczorem przedostatniego dnia wędrówki bohaterowie dotrą do gospody (wykorzystaj plany typowego zajazdu). Zewnętrzne, wykonane z drewna ogrodzenie zostało zniszczone, wszędzie widać ślady wilków i goblinów. Ale w jednym pomieszczeniu świeci się światło, a ślady krwi i kilka beltów na dziedzińcu frontowym sugerują, że wewnątrz może nie być jeszcze zielonoskórych. I rzeczywiście, kilka ataków goblinów zostało odparty, a obrońcy – pracownicy zajazdu i kilku gości – zabarykadowali się w jadalni i gabinecie. Jest jeszcze na tyle jasno, że śmiałkowicie nie zostanę pomyleni z goblinami i po kilkunastu nerwowych sekundach drzwi się otworzą. Przed Tobą trudne zadanie. Musisz odegrać wiarygodnie strach i napięcie przebywających w zajeździe ludzi. Część obłożonych chce uciec z budynku i próbować dojść do najbliższego miasta (tego samego, do którego zmierzają postaci), część zaś woli zostać na miejscu i bronić się do końca. Będziesz musiał umiejętnie wciągnąć bohaterów w dyskusję. Wnętrze zajazdu jest suche i ciepłe, opału i żywności wystarczy na długo, ale czy uda się cały czas odpychać ataki zielonoskórych? Tym bardziej, że niewiele z będących w budynku osób ma doświadczenie wojskowe.

OBROŃCY otto strad

Otto to wysoki, postawny mężczyzna ze sporym brzuchem. Jest właścicielem zajazdu i jednocześnie barmanem. Niewiele mówi, teraz zaś jest bardzo przygnębiony, bowiem gobliny zabiły mu syna, Mathiasa. Twierdzi, że próba dojścia do miasta jest skazana na niepowodzenie. Nie chce stracić dorobku całego życia, woli zostać i walczyć.

marta strad

Marta to żona Ottona. Jest niską, cichą kobietą. Ciągłe płacze, boi się strasznie, ale we wszystkim

śłucha męża. Niewiele więcej można o niej powiedzieć. Jedno jest pewne – do niczego w walce się nie przyda.

eliza strad

Dwudziestodwuletnia córka Ottona. Jest niska, odrobinę zbyt blada, ale uroku dodają jej długie, jasne włosy. Wydaje się być bardzo opanowana. Boi się, ale nie pozwala, aby strach przejął nad nią kontrolę. W tej chwili pomaga doktorowi Gustawowi zajmować się rannym. Jest jej wszystko jedno – równie dobrze może uciekać, jak i bronić zajazdu (bardzo denerwuje to jej ojca).

jan strad

Szesnastoletni syn właściciela. Chłopiec jest wyrośnięty jak na swój wiek, przypomina trochę ojca. Jest błądzący ze strachu, zaczął się też trochę jękać. Przed oczami wciąż ma dramatyczną scenę śmierci brata. Nie chce umierać, najchętniej uciekłby z zajazdu, ale boi się sprzeciwić ojcu. Jego zadaniem jest wypatrywanie przez okno goblinów.

BRUNO, JURGEN, TOBIAS

Ta trójka to bracia, którzy u Ottona pracują jako pacholki i chłopcy stajenni. Czwarty brat, Hans, został ranny strzałą i leży teraz nieprzytomny. Cała trójka jest zbyt głupia, by się bać. Przytakuja wszystkiemu, co powie ich pracodawca; uzbrojeni w widły czekają na rozwój wypadków.

izolda braun

Trzydziestoletnia, dosyć bogato ubrana kobieta. Brązowe włosy ma spięte w okazałych rozmiarów kok, a gdy się odzywa, widać, że nawykła do wydawania poleceń (teraz jednak słysząc w jej głosie nutkę paniki). Kilka godzin temu straciła męża, Johana. Nie kochała go, ale ta śmierć bardzo ją wstrząsnęła. Johan był kupcem i zostawił jej całkiem spory majątek (z czego się cieszy), ale teraz jej życie wisi na włosku (co ją przeraża). Będzie próbowała wykorzystać drużynę do ochrony własnej osoby. Zaoferuje okazałą sumę za jak najszybsze doprowadzenie jej do najbliższego miasta. Najchętniej wyruszyłaby natychmiast. Jeżeli gracze się zgodzą, to będą mieli bardzo niesympatyczną pracownicę. Izolda każe im nieść



swoje tobołki (wszystkie konie już padły), zacznie narzekać, ciągle namawiać bohaterów na chwilę odpoczynku – jednym słowem: koszmar. Do nóg pani Braun tuli się jej córka, Dominika. Jest to dziecko zastraszone przez matkę, małomówne i nad wyraz bojaźliwe.

herman radke

Herman jest ochroniarzem pani Izoldy. To niski, krępy prostak o czerwonej gębie i kilkukrotnie złamanym nosie. Gdy zobaczy, że ktoś z drużyny jest dobrze uzbrojony, od razu stanie się jego przyjacielem. Herman ma dziwną przypadłość: co jakiś czas otwiera okno i plugawymi słowami przeklina gobliny. Zazwyczaj drze się do pustego lasu. Stara się wyglądać i zachowywać jak twardeł. Podobnie jak jego pani, chciałby przedrzeć się do miasta.

stefan

KARBGRANER

Starszy mężczyzna wyglądający na range-ra. Cały czas żuje suszone mięso, które kroi wielgachnym nożem myśliwskim. Stefan jest traperem i umie poruszać się w dziczy. Proponuje, że znanymi tylko sobie ścieżkami doprowadzi wszystkich do miasta. Prawda jest nieco inna. Ta szumowina nawet nie wie, co oznacza słowo „sumienie”. Drań chce wyprowadzić wszystkich na manowce, tam zostawić i wrócić za kilka dni, aby ograbić zamrażnięte ciała. Jeżeli zorientuje się, że w drużynie jest ktoś, kto prawdopodobnie zna się wędrowkach po lesie, szybko wycofa swoją propozycję.

gustav wolf

Gustav to bardzo dobry medyk. Jest niskim mężczyzną koło czterdziestki, wygląda dość śmiesznie, głównie za sprawą dużego nochała

i dwakroć większych sumiastych wąsów. Jeżeli drużyna będzie potrzebowała pomocy lekarskiej, to lepiej nie mogła trafić. Gustav jest rozsądnym człowiekiem, zdającym sobie sprawę, jak ryzykowne jest wyjście z zajazdu. W dyskusji popiera właściciela.

Gdy medyk zajmuje się ranami bohaterów, Jan krzyczy, że gobliny wróciły. Rzeczywiście, około dwudziestu wilczych jeźdźców krąży na skraju lasu. Klótnia między dwoma grupami wybucha ze zdwojoną siłą. Najgłośniej krzyczy Izolda Braun, zarzucając wszystkim zmanowanie wybornej okazy do ucieczki. Gobliny jednak nie atakują. Na razie. Wszystkich ogarnia czarna rozpacz. Nawet Herman rzadziej popisuje się przekleństwami.



Godziny mijają i nic się nie dzieje. Czyżby gobliny odjechały? Odpowiedź przychodzi przed czwartą rano. Szaman zielonoskórych czarem *Uderzenie* rozbija ścianę, a horda goblinów wdziera się do środka. Ilu będzie atakujących, zależy tylko od Ciebie. Podobnie ma się sprawa z walką. Najlepiej, jeżeli z potworami ścierać się będą tylko bohaterowie (chodzi o rzuty). Poczynania pozostałych obrońców wystarczy tylko opisywać. Kto z pozostałych przeżyje (czy w ogóle ktoś przeżyje), zależy od Twojej decyzji.

ostatni dzień

Założmy, że awanturnicy przeżyli oblężenie i ruszyli w dalszą drogę. Ostatniego dnia gobliny pojawiać się będą znacznie rzadziej. Dzieje się tak z prostego powodu. Cała armia zielonoskórych dzięki magii kilku szamanów kieruje się dokładnie na drużynę, nie musi więc roszyć patroli. Radzę graczom, aby się pospieszyli. Jeśli spotkają jakieś gobliny, będą to małe grupki maruderów.

W końcu drużyna wychodzi z lasu na pokrytą śniegiem równinę. Jakies trzy kilometry przed nią bieleją mury miasta. Udało się! Wyobrażam sobie ucieszone mordki Twoich graczy. Koniec, przeżyliśmy kolejną przygodę. Ciekawe, ile

będzie punktów doświadczenia? Nie tak szybko. Spraw, aby około kilometra od murów miasta któryś z bohaterów odwrócił się. Jak zareaguje na widok dwutysięcznej armii goblinów, wyjeżdżającej z lasu?

Między drzewami roi się od zielonoskórych, słysząc szezęk metalu i krzyki pędzących goblinów. Na pewno awanturnicy rzucą się do szaleńczej ucieczki. Wykonaj teraz kilka fikcyjnych rzutów, każ też rzucać graczom. Cały czas powtarzaj im, jak ciężko będzie się przez sięgający kolan śnieg. Niech któryś śmiałek, najlepiej ten najwolniejszy, przewróci się kilka razy i zostanie daleko w tyle. Ciekawe, czy ktoś po niego wróci? Na murach zagrzmia działa, z otwartej bramy wybiegną zbrojni, a gobliny będą coraz bliżej, bliżej niż ewentualna pomoc. Nie bój się, nie zamierzam kazać Twoim bohaterom walczyć. Pędzący żołnierze zdążą zatrzymać napastników, a drużyna zdoła dotrzeć do murów miasta. Gdy będzie już bezpieczna, na błoniach rozpocznie się regularna bitwa.

ostatnich słów kilka

Dotarcie do miasta kończy przygodę, punkty doświadczenia rozdziel według własnego uznania. Ja sugerowałbym, aby najbardziej liczyło się odgrywanie postaci (pod warunkiem, że nie jest to prosty najemnik), walka zesła zaś na dalszy plan. Prowadząc, pamiętaj, aby każde spotkanie z goblinami było inne. Skup się na przedstawianiu zimowego krajobrazu, opisz parę oddechu, zmęczenie walką, krew na śniegu. Takie szczególności decydują o odbiorze scenariusza – a ja, jako jego twórca, chciałbym, aby został on odebrany jak najlepiej.

odmrożenia

Zasady odmrożeń pozwoliłem sobie pożyczyć (odrobinkę je jedynie modyfikując) od pana Rafała Nowocienia ze scenariusza „Królowa Śniegu”. Mam nadzieję, że pan Nowocien nie będzie miał mi tego za złe.

Test odmrożeń powinno się przeprowadzać dwa razy dziennie. Pierwszy raz wieczorem, po całym dniu marszu, drugi raz rano, po nocy spędzonej na mrozie. Modyfikatory do testu Wt są następujące:

Jeżeli postać posiada ciepłe futro, czapę, jedynym słowem – ciepłe ubranie – to modyfikator wynosi +20, ale za każdy punkt metalowego

pancerza postać otrzymuje -5 (kumulatywne) do Wt. Efektem niepowodzenia pierwszego testu jest utrata 1 punktu Żw i na następne 10 godzin WW i US spadają o 10. W przypadku drugiego niepowodzenia postać traci k4 punkty Żw oraz nabawia się małego odmrożenia, np. ucho, palec (WW i US jak wyżej, ale permanentnie). Kolejne niepowodzenie oznacza utratę k6 punktów Żw i poważne odmrożenie, np. noga. W tym przypadku konieczna jest niestety amputacja, ponadto współczynniki takie, jak Sz, WW, US i Zr spadają do połowy, a ataki do jednego, wszystkie inne procentowe – o10. Czwarte niepowodzenie oznacza śmierć z zimna.

bohaterowie niezależni

słaby goblin

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ocd
4	35	25	3	3	7	30	1	18	18	18	18	28	18

Umiejętności: Jeździectwo (na wilkach)

Ekwipunek: Maczuga, krótki łuk albo kilka krótkich oszczepów

goblin weteran

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ocd
4	43	39	4	3	8	35	2	34	34	18	28	38	18

Umiejętności: Jeździectwo (jak wyżej)

Ekwipunek: Topór, nóż, krótki łuk

szaman goblinów

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ocd
4	25	25	3	3	7	45	1	37	37	29	39	47	13

Umiejętności: Leczenie ran, Medytacja, Posłuch u zwierząt, Rozpoznawanie roślin, Rzucanie czarów – magia kultowa poz. 1, poz. 2, Warzenie truczizn, Wróżenie, Wykrywanie magii, Zielarstwo

Ekwipunek: Nóż, komponenty do czarów

Punkty magii: 21

Znane czary:

- **magia kultowa poz. 1:** Dźwięki, Bagienne ogniki, Przekleństwo, Usunięcie przekleństwa, Siła walki, Lot, Złamanie kończyny
- **magia kultowa poz. 2:** Uderzenie, Powstrzymanie odwrotu

otto strad: właściciel zajazdu

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
3 35 25 4 4 10 27 1 47 47 29 37 32 30

Umiejętności: Gadanina, Gotowanie, Rozpoznanie roślin, Szacowanie, Targowanie się, Zielarstwo

Ekwipunek: Miecz, stary, poobijany hełm, sakiewka z 70 koronami

izolda braun

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
3 22 22 1 3 7 35 1 47 49 35 35 47 31

Umiejętności: Czytanie i pisanie, Etykieta, Gadanina, Mocna głowa, Przekupstwo, Szacowanie, Taniec, Targowanie się, Uwodzenie

Ekwipunek: Biżuteria (wszystko warte około 50 koron), ciężki parasol (-2 do zadawanych obrażeń), mnóstwo bagaży z różnymi rzeczami, szkatułka, a w niej prawie 200 złotych koron

marta strad

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
3 23 33 2 1 5 45 1 48 28 24 24 35 28

Umiejętności: Gotowanie, Szacowanie

Ekwipunek: Nic godnego uwagi

herman radke: ochroniarz

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 57 45 4 4 9 48 2 32 35 27 35 37 25

Umiejętności: Bijatyka, Cichy chód w mieście, Czuły słuch, Jeździectwo, Ogłuszenie, Powożenie, Rozbrajanie, Silny cios, Specjalna broń – uliczna, Uniki

Ekwipunek: Kolczuga, sztylet, tarcza, kusza, miecz, dwa kastety

jan strad

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 33 43 3 3 6 45 1 33 24 28 25 22 27

Umiejętności: Bystry wzrok, Opieka nad zwierzętami, Tropienie, Wspinaczka

Ekwipunek: Toporek (-1 do obrażeń), tarcza, wiśiorek z symbolem Sigmara

stefan karbgraner: traper

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 34 45 4 3 9 34 1 47 34 31 32 34 27

Umiejętności: Cichy chód na wsi, Rozpoznawanie roślin, Sekretny język rangerów, Sekretne znaki drwali, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Wiosłowanie, Wykrywanie kierunku, Wykrywanie pułapek, Zastawianie pułapek

Ekwipunek: Gruby kozuch (traktowany jak lekka zbroja), topór, łuk, siedem pułapek różnych rozmiarów, ekwipunek niezbędny do przeżycia w głuszy, typu: namiot, kociołek itp.

eliza strad

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 27 27 2 2 7 46 1 48 37 35 39 49 38

Umiejętności: Gotowanie, Taniec, Urok osobisty, Uwodzenie

Ekwipunek: Nóż, apteczka doktora Gustava

gustav wolf: medyk

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 33 43 5 3 6 33 1 34 23 24 29 29 25

Umiejętności: Opieka nad zwierzętami, Posłuch u zwierząt, Powożenie, Wspinaczka

Ekwipunek: Proce, skórzane kurtki, noże, widły (-1 od obrażeń)

Sz WW US S Wt Żw I A Zr CP INT Op SW OGD
4 24 32 3 2 10 46 1 67 54 69 47 51 34

Umiejętności: Leczenie chorób, Leczenie ran, Chirurgia, Farmacja, Warzenie trucizn, Rozpoznawanie roślin, Zielarstwo, Chemia, Czytanie i pisanie, Etykieta

Ekwipunek: Torba medyczna, miecz

Elendil

TRZY WIOSKI

Poniższy koncept scenariusza przeznaczony jest do gry **Earthdawn**, w zasadzie jednak bez żadnych przeróbek można go przystosować do dowolnego świata *fantasy*.

drodze złoczyńców i uratuje (bądź nie) zamieszkujących wsie ludzi.

PRZYBYWAMY!!!

TŁO

W górach leżących na wschód od Krwawej Puszczy znajdują się trzy, niedaleko oddalone od siebie wioski. Malutkie to wioski, liczące raptem po kilkunastu mieszkańców, ale wszyscy miejscowi, to bardzo zadziorni i zawzięci ludzie. W dodatku pałają do siebie szczególną nienawiścią. Ich pomyślność we wzajemnym „podkładaniu świń” zadziwiła już niejednego podróżnego, który (na swoje nieszczęście) zawitał w te strony. Niektórzy zainteresowali się nawet źródłem tej nienawiści. Krąży na ten temat wiele różnych opowieści. Oto najbardziej wiarygodna z nich (prawie prawdziwa):

Wyżej w górach kaer się pewien znajduje, z którego to mieszkańcy trzech wiosek się wywodzią. Kilkadziesiąt lat temu mieszkańcy kaeru ujrzeć światło dzienne postanowili. Uczynili także, i w samą porę, bo kilka miesięcy później kaer zaczął się zawałać. Założyć nową siedzibę zapragnęli i tu pojawili się różnice. Jedni chcieli na wzgórzach wysoko zamieszkać, inni przy rzece, jeszcze inni na pięknej, leśnej polanie... W końcu rozdzielili się i w oddaleniu założyli siedziby swoje. I każda z grup zapragnęła dla siebie zagarnąć całą spuściznę kaeru. Pojawiły się problemy z dóbr podziałem, potem kradzieże się poczęły, napaści i rabunki. Wioski zaczęły darzyć się uczuciem niechęci głębokiej, która wraz z kolejnymi pokoleniami w zawziętą przerodziła się w nienawiść.

Niestety, to „sielskie” życie mieszkańców trzech skłóconych wiosek niedługo może się zakończyć. Dybie na nich okrutna grupa łowców niewolników, banda orków lub inna grupka rzezimieszków (Mistrzu Gry, wymyśl coś, co najlepiej będzie pasowało do Twojej kampanii), która ma nad mieszkańcami sporą przewagę liczebną.

I tu pojawia się dzielna drużyna bohaterów, która na szczęście (bądź nieszczęście) stanie na

Twoja w tym głowa, Mistrzu Gry, aby drużyna dowiedziała się wcześniej o planach rzezimieszków i zechciała ostrzec i pomóc mieszkańcom wiosek. Bohaterowie mogą wcześniej natknąć się na kilku bandytów (np. małą potyczka, bądź targ) lub podsłuchać jakąś rozmowę... możliwości jest naprawdę wiele. Moja drużyna dowiedziała się o planach łowców niewolników w trakcie ucieczki z niewoli. Ty zapewne znajdziesz swój sposób, który będzie Ci najbardziej odpowiadał.

TRÓJKĄT NIENAWIŚCI

Wioski leżą w dolinie niewielkiej rzeczki i są oddalone niecałe dwie mile od siebie. Po przybyciu do jednej z nich bohaterowie zapewne zaczną nakłaniać mieszkańców do ucieczki. Niestety, ci są właśnie w trakcie kolejnej wojny z jedną z sąsiednich wiosek, a poza tym ani myślą opuszczać swej ziemi („Nasi dziadowie tu żyli, pradziadowie i ich dziadowie. Nie opuścimy ich dzieła, które robili temi rękami...”). Drużyna szybko zorientuje się w stosunkach panujących pomiędzy wioskami. Zapewne zechce porozmawiać z mieszkańcami wszystkich trzech. Wszędzie usłyszą to samo. Podsycana przez starszych ślepa nienawiść, która przesłania zdrowy rozsądek („O tak! Niech ich te zbójce spalą, my sobie poradzimy”). Nasi herosi wiedzą, że tylko wspólnymi siłami można się obronić i właśnie na tym będzie polegać ich zadanie.

WSZYSTYCY RAZEM

Drużynę czeka ciężka robota. Muszą przekonać miejscowych, by razem stanęli do obrony. A trudności jest naprawdę dużo.

— Gdzie się bronić? — najpewniej w jednej z wiosek, a mieszkańcy ani myślą ruszać się ze swych siedzib („Tak! Pójdziem tam, a oni nam tu

domostwa spalą, będziem na ich łasce, zdani na ich kpiny i nienawiść! Nie ma mowy! Niech sami tu przyjdą. My ich <<uogóścim>> jak należy“).

– Muszą pokonać trudności związane z wciąż trwającym wyścigiem na czynienie świątstw. Podpalona stodoła, zniszczone drzewka w sadzie, skradziona z pastwiska krowa.

– Muszą pokonać wzajemną niechęć i nieufność – jest to szczególnie ważne, kiedy uda się im już (miejmy nadzieję) zebrać wszystkich razem. Niechęćne sobie grupy nie zamierzają odpuścić „przyjemności dokopania” innym. Drużyna będzie musiała zażegnawać wybuchające co chwila konflikty.

– Mając na uwadze fakt, że są na szczycie wrzącego wulkanu, muszą jeszcze zorganizować obronę przed bandytami. Tylko kilku miejscowych potrafi posługiwać się bronią, paru umie strzelać z łuków, no i prawie nikt nie ma pojęcia o dyscyplinie i taktyce obronnej.

– Jeżeli jeszcze bardziej chcesz umilić graczom zabawę, wprowadź szpiega. Człowieka, który mieszka tu od niedawna (jakieś dwa miesiące) i doskonale wie o zbliżającym się ataku. Człowieka, który został tu specjalnie przystany by zasymlować się z miejscowymi i wybadać sytuację. Szpieg idealnie pasuje do łowców niewolników, którzy to dokładnie planują swoje posunięcia. Oczywiście będzie się starał zyskać zaufanie bohaterów, aktywnie pomagać w przygotowaniu do obrony, a po kryjomu informować swych żołdaków o wszystkim co się dzieje.

ATAK

Drużyna ma niewiele czasu (tylko trzy dni) na zorganizowanie skutecznej obrony. Od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy, czy będziesz dla nich łaskawy, jeżeli nie zdążą przygotować jej należycie. Pamiętaj, jeśli wprowadzisz szpiega i nie został on szybko wykryty przez drużynę, to napastnicy zapewne doskonale się orientują w systemie obrony. Walka ma być ekscytująca, pełna zwrotów akcji i poświęcenia. Jeżeli gracze dobrze sobie wcześniej radzili to nagródź ich – pozwól by atak się załamał, drużyna zwyciężyła. To ma być ciężki bój, po którym gracze mają mieć satysfakcję i poczucie spełnionego obowiązku. Jeśli zaś nie radzili sobie zbyt dobrze, to zapewne nie udało im się zorganizować obrony. Wtedy... cóż, takie jest życie... prawo dżungli – silniejszy zwycięża. Ty zdecydujesz, Mistrzu Gry, co z nimi uczynisz.

ZAKOŃCZENIE

Gdy bohaterowie zwyciężą, zyskają zagorzałych sprzymierzeńców. Zapewne zostanie wydana uczta na ich cześć, etc... Ich imię na trwałe zapisze się w historii trzech małych wiosek leżących gdzieś na krańcu świata, w których to później życie powróci do normy... a może jednak nie? Ale to już zupełnie inna opowieść...

○



Elendil

POLOWANIE

Koncept scenariusza przeznaczonego do systemu WFRP

RYTUAŁ

Co trzy lata, głęboko w Lesie Cieni, na wschód od Middenheim, odbywa się wielkie polowanie. Polowanie, w którym ludzie polują na ludzi.

Myśliwymi są wyznawcy Khorne’a, którzy zjeżdżają z całego Starego Świata. Są nimi zarówno żądni mocnych wrażeń arystokraci, jak i zawzięci wojownicy przybyli aż z Pustkowi Chaosu. Mamy tu więc osobników przeróżnej maści i barwy, dążących do jednego celu – dostąpienia boskiego objawienia Khorne’a...

Objawienie osiągną jedynie dopełniając rytuału, którym jest polowanie na ludzi. I tylko jeden z nich to osiągnie – ten, który wsławi się

największą „walecznością”; ten, który upoluje największej zwierzyny. A zwierzyna jest przednia, same zdrowe i silne okazy, wyselekcjonowane i sprowadzone z całego Imperium. Są nimi twardzi wojownicy, traperzy, myśliwi, którzy z jednego pieca chleb jedli. Ludzie, krasnoludy, elfy... którzy nieopatrznie oddalili się zbyt daleko od swych towarzyszy...

„I ZNOWU WDEPNĘLIŚMY...”

Jak już się domyślasz, szlachetny Mistrzu Gry, proponuję, aby Twoi gracze zostali zaszczyceni

niewątpliwą przyjemnością wzięcia udziału w owym polowaniu. Oczywiście jako zwierzyna...

Problem schwywania graczy pozostawiam Tobie – znasz ich doskonale i wiesz, jak najlepiej ich podejść. Ja wykorzystałem pewien drobny zatarg z miejscowym władzą, który przypadkowo okazał się organizatorem całej imprezy. Drużyna ma zostać schwytana, a wszyscy bohaterowie pozbawieni przytomności (żeby nie podglądali). Potem organizatorzy zajmą się przygotowaniem zwierzyny...

Bohaterowie budzą się na polanie, wokoło mroczny las, ciemna noc. Są ograbieni z ekwipunku, jeno w koszulach i spodniach. Wokół nich stoją milczący, groźni wojownicy. Obok, na ziemi, siedzi kilkunastu innych zawadiaków, równie zdziwionych i przerażonych jak bohaterowie. Wszystkim zostaje przedstawiona sytuacja w jakiej się znaleźli – czyli: „niezmierznie się cieszymy z faktu, że macie zaszczyt uczestniczyć w tak doniosłym wydarzeniu, jakim jest ten rytuał... Zostaliście obsadzeni w głównej roli, czyli w roli zwierzyny...”. Chwilę później zostają wypuszczeni do lasu. Myśliwi ruszają w pościg po upływie 30 minut.



POLOWANIE

Teraz gracze będą musieli wykazać się pomyślnością i współpracą. Nie mają żadnej broni, pozostaje im jedynie ich wiedza, umiejętności i odrobina szczęścia...

Większość „zwierzyny” idzie w rozsypkę, sądząc (zresztą słusznie), że w pojedynkę będzie trudniej ich wytropić. Nie wiedzą jeszcze (ale nie trzymaj graczy zbyt długo w niepewności), że są doskonale wyczuwani przez każdego z myśliwych. Każda z ofiar ma wypalony na piersi

magiczny tatuaż, który sprawia, że są wyczuwani przez wyznawców Khorne’a. Dodam, że usunąć ten tatuaż można tylko potężną magią...

Na szczęście, myśliwi polują w pojedynkę, a i między nimi dochodzi do utarczek (co bardziej sprytni wolą poczekać, aż inny uzbiera trochę głów i zdradziecko go ustrzelić). Dodatkowo możesz postawić na drodze bohaterów ruiny jakiegoś miasta, bądź świątyni, w których to mogą coś znaleźć (zardzewiały miecz lub pęknięta, drewniana tarcza)

Myśliwi są naprawdę twardzi, i żeby każdego pokonać, trzeba niezłego współdziałania i pomyślności. Nie zapomnij też o tym, że prawdopodobnie gracze będą ekwipować się w wyposażenie pokonanych myśliwych. Ale przecież to żaden problem – sporo z nich jest przesiąkniętych magią chaosu... („Naprawdę nie wiedziałeś, że w tym mieczu był zaklęty demon? Jak mi przykro...”)

Drużyna musi się sporo napracować, żeby przeżyć... Polowanie trwa do świtu (gracze mogą się o tym dowiedzieć w trakcie przygody). Na koniec śmiałkowicie z pewnością będą szczęśliwi, kiedy zobaczą pierwsze promienie słońca, bądź jakąś uczęszczaną drogę.

TO DOPIERO POCZĄTEK...

Jeżeli gracze przetrwają rytuał i ukną pościgowi, pozwól im cieszyć się tym faktem. Niechaj będą dumni... Oczywiście, Ty wiesz, że już w okolicznych miastach i wsiach czekają na nich listy gończe, poszukuje ich straż miejska całego regionu, a wynajęci asasini czekają na odpowiedni moment...

Organizatorzy polowania są przygotowani na każdą ewentualność. Kilku z nich jest bardzo wpływowych, a ich „macki” sięgają daleko. Nie chcą dopuścić, aby sprawa rytuału wyszła na światło dzienne, postarają się, aby bohaterowie zabrali do grobu tajemnicę polowania... Tak naprawdę polowanie dopiero się zaczęło.

TERAPIA SZOKOWA – „MACKI”!

Joe Abrakadabra

Ulica, na której stałeś, zamieniła się w gąbczastą, pokrytą zgniłozielonym, śmierdzącym śluzem błonę. Czujesz, jak żrący śluz wypełnia twoją nogawkę. Pełźnie po tyłce. Coraz wyżej i wyżej. Kiedy dociera do ud, próbujesz przełamać ogarniający cię strach. Wtedy czujesz, że... KRZYK!!! Twój krzyk!

Znajdujesz się we własnym łóżku, zlany zimnym potem. Cisza. W powietrzu unosi się tylko zapach oddanej niedawno uryny. Zaczynasz rozumieć, że jeśli nie zwrócisz się do kogoś o pomoc, koszmar będzie się ciągnąć w nieskończoność.

Gracze powinni mieć już za sobą przejścia z Mitami. Rzeczy, które widzieli, wstrząsnęły nimi. Posypały się punkty poczytalności. Najwyższy czas, by któryś z nich zaczął odwiedzać psychiatrę. Najlepiej, jeśli byłby to ktoś z reputacją i dyplomem, a nie maniak prowadzący ośrodek dla czubków. Ktoś taki, jak doktor Joel Rubenstein.

Jak Badacze wejdą w posiadanie adresu doktora Rubensteina? Może polecił go znajomy znajomego? Możliwe, że zauważył ogłoszenie w gazecie. Najlepiej by było, gdyby owo źródło informacji dało jednocześnie do zrozumienia, iż mają do czynienia z fachowcem. Mieszka w dużym apartamencie, którego wnętrze jest urządzone skromnie, ale gustownie. Duże okno, z którego można spoglądać na ulicę, biurko, dwa fotele i praktycznie nic więcej. Sam doktor wygląda na jakieś 40 lat. Bohaterom ukaże się jako miły i spokojny człowiek o ciepłym uśmiechu. Jednym słowem – wzbudzający zaufanie. Honorarium, które pobierze, powinno być wysokie, ale nie przekraczające możliwości portfeli naszych milusińskich. Daj im odczuć, iż forsa, którą wydają, zostanie dobrze spożytkowana (idzie w końcu o tę poczytalność, czyż nie?). Motyw cotygodniowych spotkań możesz wprowadzić kilka sesji wcześniej, po to, aby gracze przywykli do doktora. Najlepiej by było, gdyby sesje te nie miały żadnego związku z Mitami (to wcale nie jest takie trudne, jak się wydaje). Być może wtedy postaci poczują się pewniej i silniej (a o to uczucie właśnie nam chodzi).

Stoisz w gabinecie doktora. Mówi coś do Ciebie, jednak przestajesz go słyszeć. Spoglądasz przez okno. W dole ludzie-mrówki pędzą i gnają do swoich prac, domów, zajęć. Zgiełk miasta tutaj nie dociera, potrafisz jednak go sobie dobrze wyobrazić. Ten przerażający dźwięk towarzyszący Twemu życiu od chwili urodzenia. Wieczny wyścig. Pogoń za rzeczą, której nikt nie rozumie do końca. Teraz jednak jesteś tutaj. W tym cichym pokoju. Razem z człowiekiem,

który Cię rozumie. Wysłucha. W końcu możesz się przed kimś otworzyć...

Jak wyglądają owe spotkania? Jest to szczerą rozmową w wygodnych fotelach. Doktor będzie robił, co tylko może, by panująca w pomieszczeniu atmosfera była jak najcieplejsza i wypełniona zaufaniem oraz zrozumieniem, tak by jego pacjenci mogli się swobodnie otworzyć. Rubenstein będzie się starał wycisnąć z bohaterów jak najwięcej informacji. Tajemnicy terapii, jakiej planuje użyć na pacjentach, Rubenstein nie wyjawia. Nie wierzy oczywiście w ani jedno słowo Badaczy, dotyczące rzeczy, z jakimi się spotkali. Uzna to za różnego rodzaju omamy spowodowane stresującym trybem życia albo coś w tym stylu. Zamierza na początku przestraszyć postaci, by później pokazać im, iż cały ten horror, w którym uczestniczą, jest tylko wytworem ich wyobraźni. Jakim sposobem? Na przykład, będzie próbował podłożyć umowę mackę, która w pierwszej chwili powinna przerazić bohaterów. Jeśli jednak zbadają ją bliżej, odkryją prawdę („Hej! To tylko gumowa macka!!!”) i zaczną wątpić, czy to, co rzeczywiście widzieli, było prawdziwe. Przynajmniej tak to wszystko na początku miało wyglądać. Niektóre sposoby doktora:

- Wynajmie jakiegoś żebraka, który bełkocząc i szurając nogą, ma przejść się pod oknem bohaterów. Najlepiej w nocy. Złapany, nie powinien nic powiedzieć.
- Kłamkę przy drzwiach do mieszkania oraz podłogę wysmaruje jakimś zielonym śluzem.
- Ułoży szlauch w miejscu, w którym wyglądać będzie jak wystająca zza rogu macka.

W tym momencie Mistrz Gry powinien improwizować. Wymyślać własne sposoby, jakimi doktor Joel Rubenstein mógł Badaczy przestraszyć. Ważne jest, by po zbadaniu tych rzeczy, Odkrywcy zaczęli wątpić w to, co widzieli. I dopiero wtedy, gdy zaczną „zdrowieć”, rzeczy skomplikują się jeszcze

bardziej. Joel Rubenstein skrzętnie zapisywał różnego rodzaju informacje na temat bohaterów. Po to, by później wszystko analizować. Poszukując danych o pacjentach z podobnymi objawami, trafił w końcu na archiwum innego psychiatry, Dana Rasplera.

Joel z zadowolonymi na karku rękoma wypoczywał w fotelu i zastanawiał się, co Angelica włoży dzisiaj. Miał nadzieję że ten czarny komplecik. Jego fantazjowanie przerwał głos sekretarki, zabierając jakieś dokumenty z jego biurka.

– Wziął się pan za akta Rasplera?

– Słucham?

– Pytałam, czy wziął się pan za akta Dana Rasplera.

– Nie... dlaczego?

– Wydawało mi się że to jego zapiski tutaj leżą.

Joel spojrzął na papiery znajdujące się na jego mahoniowym biurku. „Notatki ze spotkań z tymi świramami – pomyślał. – Kiedy jeszcze u niego pracowałam, tuż przed tym wypadkiem, zauważyłam podobne wyrazy. Straszliwy bełkot... dlatego utkwił mi w pamięci”.

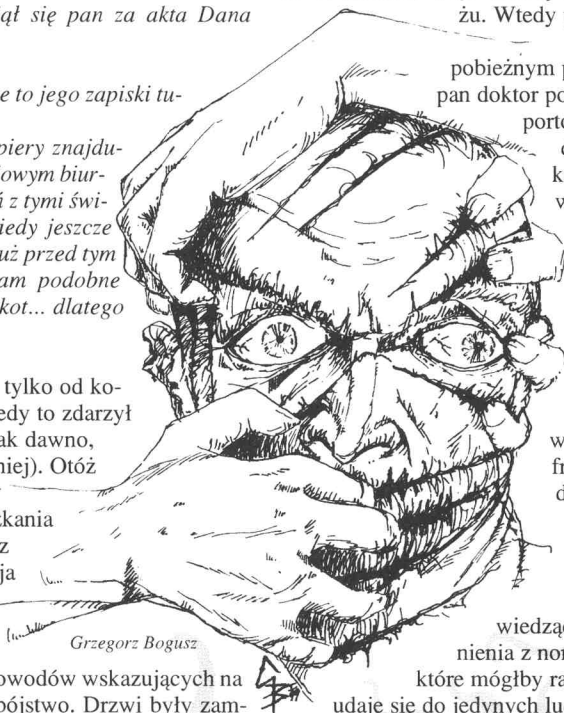
O Rasplerze słyszał tylko od kolegów, no i z gazet, kiedy to zdarzył się ten wypadek (nie tak dawno, około tygodnia wcześniej). Otóż pan Raspler wypadł z własnego mieszkania na piątym piętrze przez zamknięte okno. Policja określiła to zdarzenie jako nieszczęśliwy wypadek, gdyż nie znaleźli żadnych dowodów wskazujących na morderstwo lub samobójstwo. Drzwi były zamknięte od wewnątrz, nikt niczego nie widział, nikt niczego nie słyszał. Nie było także żadnego listu pożegnального. Po prostu pech.

Tak więc w archiwum, na które natrafił, znalazł zapis rozmów z pacjentami Rasplera. Spostrzegł, iż niektóre motywy doskonale pokrywają się z fragmentami „wywiadu”, jaki przeprowadził z bohaterami. Pojawiają się jakieś kluczowe słowa (np. „Necronomicon” albo „Cthulhu”). Niestety, materiały z archiwum urywają się w połowie. Rubenstein dowiaduje się, iż dom Rasplera stoi nietknięty i udaje się do niego, spodziewając się odnaleźć tam drugą połowę tekstów. Robi to nocą, gdyż wtargnięcie do czyjegoś domu nie jest do

końca legalne. Tam natrafia na coś więcej niż się spodziewał. Okazuje się, że Raspler rozpoczął śledztwo w sprawie Mitów na własną rękę. Na poddaszu swojego domu, w wielkiej drewnianej skrzyni pozostawił dziennik, notatki, wycinki z gazet, przepisane fragmenty z dawno zapomnianych ksiąg oraz inne tego rodzaju rzeczy. Raspler dowiedział się o Mitach dużo więcej niż chciałby wiedzieć. Dlatego też swój dom zabezpieczył specjalnymi zaklęciami obronnymi. Mylnie sądził, iż za dnia jest bezpieczny. Siły, które go zabiły, starały się dostać do domu i przejąć wszystkie rzeczy mogące im zaszkodzić. Niestety, zaklęcie nadal działało. Więc czekały cierpliwie w pobliżu. Wtedy pojawił

się Rubenstein. Po pobieżnym przejrzaniu notatek, pan doktor postanowił przetransportować je do swojego domu, gdzie w spokoju (tutaj atmosfera wydawała mu się co najmniej nieswoja) mógłby je przeczytać. W drodze powrotnej jego samochód atakują siły odpowiedzialne za śmierć prawdziwego właściciela kufra. Następuje wypadek. Skrzynia znika, a Joel Rubenstein, choć trochę pokiereszowany, przeżywa. Teraz już, wiedząc, iż nie ma do czynienia z normalnymi rzeczami, które mógłby racjonalnie wyjaśnić,

udaje się do jedynych ludzi, którzy mogliby mu uwierzyć – bohaterów. I tu niespodzianka! Teraz Badacze nie wierzą w ani jedno słowo psychiatry. Oni są przecież wyleczeni! Poza tym, nie ma żadnych dowodów. Nie ma świadków. Na dodatek – doktor przychodzi do nich w środku nocy, zataczając się, jakby był pijany. Jest nadpobudliwy i najwyraźniej rozhisteryzowany. Wyjaśnisz graczom jego majaczenia? To szok spowodowany wypadkiem i przepracowanie. Przecież człowiek przy zdrowych zmysłach nie wygadywałby takich rzeczy. Prawda? Na czym teraz stoimy? Mammy „zdrowych” Badaczy i „chorego” psychiatrę. Cała zabawa dopiero się zaczyna...



Grzegorz Bogusz

FEMME FATALE

Hubert „Nog” Szuszkiewicz

Jest to szkielet scenariusza do **Wampira: Ma-skarady**. Traktował będzie o lojalności, jej granicach oraz o zdradzie. Atmosfera panująca podczas rozgrywki będzie gęsta od intryg i wewnętrznych spisków knutych przez główną Bohaterkę Niezależną – prawdziwą *femme fatale*.

Wątek pobocznym przygody będą zaś rozważania nad istotą zobowiązania i miłości. Te ostatnie wymagają szczególnego podkreślenia, gdyż zwykle łatwo przeoczyć graczom „drugie dno” opowieści. Proponuję np. krótką dyskusję przed i po rozgrywce jako formę eksperymentu psychologicznego. Sprawdź, Narratorze, czy Twoje opowieści potrafią wpłynąć w jakiś sposób na postawę graczy i spróbuj wyciągnąć wnioski...

BOHATEROWIE

Proponuję dwóch członków wampirzej koterii. Przynajmniej jeden z nich musi posiadać status umożliwiający mu swobodny wpływ na politykę klanu, do którego należy, oraz angażowanie się w interesy Rodziny. To Główny Bohater prowadzony przez gracza – nazwijmy go Adamem.

Adam to osoba w równym stopniu znająca się na strategii, jak i na praktycznym zastosowaniu broni. To „człowiek renesansu”, posiadający wiedzę na tematy polityczne, jak i kochanek o znacznej praktyce. Ogólną jednak wizję postaci zostawiam samemu graczowi oraz Narratorowi.

Krzysztof – druga postać – jest wampirem, który wplątał się w konspiracyjne działania ruchu, mającego na celu obalenie władzy książęcej w mieście. Szybko jednak pomiarkował, co się wokół niego dzieje, przeraziła go utopia głoszonych haseł i postanowił się wycofać. Skontaktował się więc z jedyną znaną mu osobą spoza spisku – lady Lamią – i zdradził jej wiele sekretów w zamian za opiekę podczas nieuchronnego sądu nad spiskowcami. Zgodziła się bez zastanowienia, jednak z ledwie skrywanym ironicznym uśmiechem. Jeśli w roli Krzysztofa obsadzony zostanie gracz, sesja będzie ciekawsza, niż gdyby była nim postać niezależna. Jednak postać Krzysztofa będzie musiała zginąć. Dlaczego i w jaki sposób – wyjaśnienie dalej.

Kolejnym bohaterem – tym razem niezależnym – jest wampirza kochanka: lady Lamia. Jej głównym celem będzie omamienie Adama

i wykorzystanie jego osoby do realizacji pewnego przebiegłego planu. Jej postawa winna stać w dużym kontraście z prawdziwymi zamiarami, najprawdopodobniej użyje ona swych ponadprzeciętnych umiejętności uwodzicielskich. Narratorowi proponuję wzorować się na lekturze „Niebezpiecznych związków” i przedstawionych tam postaci. W ten czy inny sposób, Adam powinien związać się z lady Lamią więziami krwi i być przekonanym o jej dobrych intencjach.

WYDARZENIA

W mieście organizowany jest spisek przeciw władzy księcia. Przywódcy konspiracji są idealistami, zaślepionymi głoszonymi przez samych siebie hasłami. Spisek nie ma szansy powodzenia, z czego zdaje sobie sprawę lady Lamia, która jednak w swej przewrotności udaje poparcie dla wywrotowców. Przywódcy nie wiedzą, że jeden ze spiskowców – Krzysztof, zdradzając sekret lady Lamii, podpisał na nich wyrok...

Któręś wieczora, gdy Adam będzie dzielił krew ze swoją kochanką, opowie mu ona o zamiarach spiskowców. Przedstawi całą sprawę ze szczegółami, po czym wyszepta mu do ucha, że daje mu ich wszystkich w prezencie... Adam powinien szybko pomiarkować, że położenie kresu owej sprawie znacznie powiększyłoby jego status i pozycję wśród Rodziny. Jeśli nie – Lamia będzie musiała mu o tym powiedzieć.

Kolejne wydarzenia prowadzą się do opracowania przez graczy sposobu zapobieżenia rozwojowi konspiracji. Będzie to pierwszy punkt kulminacyjny scenariusza.

Rozwiązań jest oczywiście mnóstwo, wymienię jednak tylko te najbardziej oczywiste:

- * Zdobycie przez bohaterów graczy dowodów obciążających przywódców spisku i ich likwidacja (rozwiązanie polecane – wyjaśnienie dalej).
- * Skierowanie całej sprawy na drogę oficjalną i zostawienie „mokrej roboty” innym.

Krzysztof pomoże w miarę swoich możliwości. W określonym czasie, będąc obecnym na tajnym spotkaniu konspiratorów, uda się w kierunku drzwi i otworzy je Adamowi, dzięki czemu ten będzie mógł zdemaskować przywódców. Wywiąże się walka, którą jednak Narrator powinien przedstawić w raczej symboliczny sposób, by gra nie zmieniła się w krwawą jatkę. Proponuję niezbyt dużą liczbę przeciwników i raczej wysoką inteligencję. Tak czy owak – wszyscy muszą zginąć.

Oprócz Adama do siedziby spiskowców przedostanie się też lady Lamia, o czym jednak nie dowie się nikt, gdyż będzie korzystała z wysokiego stopnia Niewidoczności.

Podczas walki wyczulone zmysły Adama wychwycą spośród zgielku cichy, kobiecy głos, mówiący jedno ważne słowo: „Zamilknij”. Będzie to oczywiście głos lady Lamii.

Podejdzie ona do ukrytego gdzieś (lub walczącego przeciw niedawnym współpracownikom) Krzysztofa i ciosem w plecy pozbawi go życia. Przedstaw owo wydarzenie graczowi jako absolutne zaskoczenie, napisz wyjaśnienie na karcie i jeśli jesteś łaskawy – pozwól mu na ostatni krzyk przed śmiercią. Działając w ten sposób, lady Lamia pozbyła się jedynego świadka, który mógł powiązać ją z mającymi nastąpić wydarzeniami.

Gdy Adam pozbawi życia ostatniego idealistę i zreferuje przebieg wydarzeń księciu, ten wyrazi wielki podziw – i tym samym bohater zacznie się cieszyć wysokim statusem. To jednak nie koniec nagród dla ambitnego neonaty. Jego inwencję i poświęcenie doceni przebywający w mieście Egzekutor i uczyni Adama jednym ze swoich Archontów.

Tej nocy lady Lamia i Adam będą wspólnie polować, oboje zadowoleni z takiego obrotu sprawy. Adam jednak nie będzie podejrzewał, że cały czas jest przez swą kochanicę wykorzystywany.

Czas wyjaśnić, o co rzeczywiście w scenariuszu chodzi. Otóż lady Lamia umożliwiła Adamowi objęcie funkcji Archonta, przekonując do tego samego Egzekutora. Nie było to zbyt trudne, zważywszy na zasługi Adama. Nikt nie podejrzewał wszakże, że intencje lady nie były wcale najlepsze...

Planem lady Lamii w rzeczywistości było popełnienie czynu karalnego prawami wampirów i zabronione Szóstą Tradycją. Otóż szukała zemsty na starszym z opozycyjnego klanu, który w zamierzchłej przeszłości upokorzył ją przed resztą koterii. Zimna. Wyrachowana lady nie mogła owej zniewagi puścić w niepamięć, więc posłużyła się podstępem.

Samo pozbawienie życia znenawidzonego wroga, jakkolwiek upragnione, pozostawało poza zasięgiem, gdyż spowodowałoby niemiłe konsekwencje. Lady nie mogła jednak odmówić sobie widoku konającego przeciwnika. Archont,

który przyszedłby wymierzyć sprawiedliwość, nie miałby dla niej litości. Chyba że miałby wobec niej dług...

FINAŁ

Starszy jednego z klanów Camarilli zginął we własnym schronieniu od ciosów pazurów i kłów Lamii. Jego zabójczyni długo z nim przedtem rozmawiała. Prosząc o darowanie życia, dał jej satysfakcję wygranej i poczucie spełnienia osobistej vendetty.

Adam dowiedział się o czynie kochanki od niej samej i został poproszony o natychmiastowy przyjazd w pewne opustoszałe miejsce na obrzeżach miasta. Gdy dojdzie do spotkania, użyje ona całego talentu aktorskiego, by przekonać Archonta o swojej niewinności. Powie, ledwie panując nad głosem, że ofiara zaprosiła ją do swojej kryjówki, by załagodzić dawny spór, o którym wiele osób w mieście wiedziało. Adam powinien pamiętać, że do tej pory nie miał żadnych powodów, by jej nie ufać. Poza tym – zabójstwo starszego innego klanu w jego własnej kryjówce było czynem zbyt głupim i trywialnym, by można było oskarżać o jego popełnienie damę. Będzie miotała się w ramach swojej tragicznej roli i prosiła o opiekę, wciąż rozpaczając. Gdy Adam spróbuje ją pocieszyć lub zbliżyć się, Lamia wypowie zdanie: „Zamilknij, proszę, potrzebuję chwili ciszy...” lub podobne (zaakcentuj słowo „Zamilknij”). Adam powinien skojarzyć tajemniczy głos z siedziby spiskowców i wyciągnąć wnioski.

Oskarżona przyzna się do popełnionych czynów i, skruszona, odwoła się do uczuć Adama, korzystając z utworzonej więzi krwi. Znowu będzie grała na jego uczuciach, chcąc nagiąć wolę biedaka do swojej.

Finałowa konfrontacja polegała będzie więc na gorączkowej wymianie zdań, wyrzutach i oskarżeniach o zdradę.

Jak owa sytuacja się zakończy, zależy tylko od grających postaci, nie można wykluczyć nawet siłowej konfrontacji. Efekt będzie wszakże o wiele ciekawszy, jeśli postać Adama postara się zachowywać moralnie i według jakiegoś ustalonego systemu praw – nawet jeśli będą to prawa wampirzej Rodziny.



ZŁOTA BRAMA

Aleksandra Mochocka, primo voto Marczyńska
Michał Mochocki

WSTĘP

Czas akcji dyariusza przypada na wiosnę lub jesień roku 1617. Topografię miasta i pozostałe realia dopasowano do tego właśnie okresu. Można przesunąć datę wstecz do lat 80. XVI wieku lub w przód do Potopu szwedzkiego, jednak wraz z tym wprowadzić należy odpowiednie zmiany.

Typy szlacheckie Panów Braci – dowolne. Jako że przygodę można rozwiązać różnymi metodami, najciekawiej będzie, gdy w Swawolnej Kompanii spotkają się krańcowo odmienne charaktery, z przeciwnymi sobie zasadami i sposobami dążenia do celu. Biegłość w orężu i siła bojowa Kompanii wystarczą na ledwie przeciętnym poziomie. Mile za to widziana znajomość języka niemieckiego i szwedzkiego, choć nie jest to niezbędne.

Tym razem scenariusz dzieje się prawie w całości w obrębie murów miejskich. Skonstruowany jest z dwóch niezależnych wątków, nie zhierarchizowanych w kategoriach: główny-poboczny. Oba są jednakowo istotne. Polityczny – w służbie króla i Rzeczypospolitej, oraz kryminalny – w sprawie zbrodni dokonanej na kilkorgu dzieciach szlacheckich (według pomysłu z powieści „Kwiaty na poddaszu” pani V. Andrews). Honor, miłość do Ojczyzny i miłosierdzie wobec bliźnich winny skłonić Panów Braci do zaangażowania się w obie awantury. Jeśli jednak tych cnót im brakuje, w perspektywie są spore pieniądze i przychylność króla.

ZWADA W KARCZMIE

(z „Dyariusza nienajgorszego
żywota urodzonego
Jana Krystiana Wierszuła,
stolnika wendeńskiego“)

„(...) Był wieczór, *die 22 apryla 1617 AD*, na trakcie wiodącym do Gdańska, gdzieś za Nowem. Deszcze przemieniły gościńce ubite w błotniste, kałuż i bajor pełne, lubo podróż dłużyła się

nam diabelnie. Do Gdańska jakieś cztery dni pozostały przez takowe blokco. Na domiar złego koń mój podkowę był gdzieś zgubił, przez co kompanija cała wlec się musiała noga za nogą. Mżyło bez ustanku, a chłodny wiatr przemokniętym do suchej nitki dawał się okrutnie we znaki. Tośmy jeno o gospodzie marzyli, z ciepłą strawą i ogniem na palenisku. Wtedyśmy napotkali JM Bielickiego. Onże drogę znał jak kieszeń własną i wielce nas uradował wieścią, że karczma niedaleko (...)

(...) tedyśmy weszli. W izbie pludraczy piwo żłopali, w kolety, płaszcze, rajtarskie buty odziani, oręż u nich przedni. Grubas ryży, brodaty, na gębie czerwony i piegowaty przy stole po prawej, zaraz wedle odrzwi, z chamem jakimś za garście się ucapiwszy, siły próbowali, iżeśmy ujrzeli jak chłop przegiął łapsko pludrackie ku dołowi i o stół gruchnął aż miło. Pludrak, co obok na ławie siedział – włos kasztanowy do ramion, wąs długi a podkrecony, wiosen ze dwadzieścia i pięć – zaśmiał się na to i złotem chamowi sypnął, ów wziął i w ukłonach pod ścianę się cofnął, gdzie przy dwóch stołach chłopstwo piło. Po naszej lewej za stołem dwóch innych pludraków przy rapierach i pistolach było, a inszy, prawie gołowąs, samojeden w głębi izby – dwa sztylety przed nim na stole, trzeci chustką koronkową wycierał. On jeden śmiechem nie parsknął, gdy rudy grubas pięścią w stół huknął i zaklął po niemiecku. Potem na nas poglądają, a Niemiec do nas.

– *Raus!* – krzyknął. – Tu wojsko stoi, wy Polaki za drzwi!

Żyd za szynkwasem łeb schował, aż tu pan Bielicki do przodu wystąpił, szablę maca.

– Rudolf – powiedział – toś ty, taki synu, w drogę mi raz jeszcze leżć będziesz?

A Niemiec za kufel ułapił.

– Precz, wy szwajne! – zawołał.

I ryms! cisnął weń, chybił, mnie zasię piwem spryskał.

Od słowa do słowa, masz awanturę. Bielicki z ryżym się ścielił raz, drugi, potem rajtar Bielickiego pięścią w nos, że krew poszła. Kasztanowy, co przy ryżym siedział, lubo po polsku nie umiał, a coś gadał do mnie, obelgi niewątpliwie, bo uśmiechał się jadowicie jako ta żmija. Jak mi pod

nogi pluwał, tom nie zdzierzył i też do szabli się porwał. On za rapier, ciach-ciach; kołpak mi ze łba zrzucił i pysk krzywi. Insi takż się podnoszą, widzę, jeno ów młodzik chusteczkę odłożył i siedzi, sztylety na stole, dłonie obok; myślę, ciskał nimi będzie. Drzwi podle szynkwasu trzasty, dwóch jeszcze do izby wpada, włos żółty, wąs żółty; jeden kubek w kubek do drugiego podobny. Aż tu i za nami drzwi się rozwierają i:

– Stać! – ktoś ryknął. – Broń do pochw! – toż samo po niemiecku.

Niemce stają jak wryci, my takż. Między nas oficer rajtarski wkroczył, wzrostu niedużego, siwy jak gołąb, lecz krzepki. Łeb szarpianami przewiązany, co pół gęby przysłaniały; wąs siwy na wierzch wyłożony.

– Władysław Denhoff *sum* – powiedział – pułkownik rajtarii hetmana polnego litewskiego Jaśnie Oświeconego Krzysztofa II Radziwiłła. Kto awanturę rozpoczął?

Tośmy opowiedzieli, jak się rzecz miała, na co pułkownik rozsierzdził się srodze i ryżego Rudolfa w pysk. Nawymyślał rajtarom po niemiecku i drzwi im pokazał; harde mieli miny, jako między nami szli. Osobliwie ów fircyk ze sztyletami wilkiem na nas poglądał, choć na gębie gładki, że gdyby nie wąsik czarny, rzekłbyś: panienka. Rudolfa jeno oficer zatrzymał, któremu przykazał JM Bielickiego ręce ucałować i skrucę okazać; wzdragał się Niemiec, przecz w końcu uczynił i takż precz poszedł. Tedy oficer jął nas przeproszać, hultajom karę przyobiecał, po czym pożegnał się układnie.

A Żyd nam do nóg runął dziękować, iżeśmy ich przepędzili, że ci dwaj, co ich zrazu w izbie nie było, córkę mu bałamucili, gębę swą obitą pokazywał. Powiadał, jak to ze dwie godziny przed nami przybyli, oficer o kogoś do rwania zębów zapytał i tamże podążył, a gdy go nie stało, żołnierze swawolić jęli. Potem ślepiami Żyd łypie i szepcze, że to nie żadni Niemcy byli, bo on po niemiecku szwargotać umie, a tamci z angielska, szwedzka czy z francuska prawili. Aleśmy wtedy baczenia nie dali, jam tylko kowala wołać kazał, a pijany przylaż jak bela. Posłałem go, by konia mi podkuł i wnet na stół kałaliśmy stawiać.”

Komentarz: Deszczowej, chłodnej nocy spotkany na trakcie szlachcic prowadzi BG do karczmy. Przed nią stoi kilka koni, oporzędzanych przez trzech rajtarów (reszta w tajni). Wewnątrz siedzi siedmiu pludraków – pięciu w głównej izbie, dwaj ukryci w alkiezu. Pod jedną ścianą chłopi (m.in. spity w trupa kowal). Gdy tylko BG

wchodzą do gospody, ich nowo poznany kompan napotyka dawnego wroga (patrz Rudolf w „Galerii Bohaterów”) i wybuch awantura. Nikt nie zginie, żadnych znaczących ran, bo w chwilę po skrzyżowaniu broni wpada oficer i kończy zwadę (jeśli któryś z BG się uprze, by dokończyć pojedynku, usłyszysz od oficera, że ów zabrania żołnierzom wszelkich burd, zaś za tę, co wszczęli, czeka ich kara wojskowa. Ewentualne skargi i protestacje zanosić należy do hetmana – żołnierze nie podlegają cywilnej jurysdykcji).

SPOKOJNA PODRÓŻ

(z „Dyariusza....“)

„Die 23 apryla żeśmy w drogę zdrowo ruszyli, że to żaden z nas nie ucierpiał, za co Panu Bogu dzięki. Jechaliśmy dzień cały, słonkiem przygrzewani, tu i ówdzie popasając, a na noc w gospodzie »Wydrwigrosz« stanęliśmy.

I jakeśmy się rankiem, miesiąca kwietnia dnia 24, na gościniec puścili, przed wieczorną porą przybyliśmy do Gniewa, gdzie za złotych trzy i pół paradne buty safianowe czerwone kupił. Tam żeśmy wieczór na miłej ochocie i w zacnej kompaniję przepędzili, przy muzyce i tańcach”.

Komentarz: Zatrzymaj ich w mieście, choćby nie wiem co. Skaś ich zakupami, dziewczkami, pijatką. Gdy mimo tego zechcą wyjechać, niech zjawią się burzowe chmury, a z nimi wieczorny mrok – i bramy miasteczko zamkną wcześniej. Albo niech złodziejaskę capnie któremuś pistolet i zwieje w pierwszą bramę, a gdy rzucą się w pogoń, drugi dobierze się do ich koni. Cokolwiek. Przeciwnicy muszą mieć czas na swe ciemne sprawki.

POŚCIG

(z „Dyariusza...“)

„Dzień 25 Apryla żeśmy zdrowo powitali i z Gniewa ruszyli. Ujechaliśmy niecałą milę, aż tu leci na nas koń z siodłem i rzędem, acz bez jeźdźca. Tośmy gniadosza złapali, patrzymy: rząd wojskowy, olstra próżne przy lęku, krew zasię skrzepla na boku. Nie ujechaliśmy z onym koniem i pół wiorsty; idzie ku nam kulejąc człek cudaczny. Kaftan na nim bogaty, perlami wyszywany, do tego pludry, pończochy, trzewiki, lubo wszystko stargane i ubłocone srodze, a łeb wąsaty szmata

przewiązany. Przy boku zasię szabla na rapciach, w garści czekan, na którym się wspierał. Woła do nas z dala, iżby go posłuchać. Powiada się być kupcem gdańskim i Polakiem, Pawłem Łatką, co z Torunia jechał ze złotem. Rzecz, iż z wieczora hultajstwo powóz jego opadło, zrabowało i ludzi wymordowało. On zasię, powiada, w czerep był ranion, iż go martwym uznali i pospołu z trupami w lasku ostawili. Kupiec zasię leżał jako trup, gdy go obdzierali, potem zaś omdlał. Raniem konia po ubitym rajtarze znalazłszy, wziął co z ořeża i do Gniewa *properavit*, skargę na swą krzywdę złożyć. We wsi pierwszej łeb mu zawięto i zřeć dano (płacił, bo mieszka z dukatami, co go miał pod koszulą, nie byli należli). Potem, *dicit*, dalej ruszył, jeno szkapa poniosła, spadł i nogę wywichnął.

To nam rzekł, po czym w prośby i zakłęcia, by nie tyle że konia mu oddać, ale i z nim pędzić, złoczyńców, co go byli ograbili, chwycić. Lubo się ze słów jego pokazało, że nasi to rajtarzy, cośmy się z nimi byli zwadzili pod Nowem. Rzekł kupiec, że oni Szwedzi, bo po szwedzku nad nim gadali, że do Gdańska jadą niezwłocznie, jeno pogrzeb po drodze kompanionom wyprawia. Jak grzebać mieli, myślimy, to i daleko nie ujechali. Tak nas spraktykował, i na nagrodę co przyobiecał, i na Ojczyzny krzywdę, iżemy nie zwlekając w pogoń się puścili”.

Komentarz: Jędrzej Łapicki planuje udawać kupca, lecz nie umie zmusić się do stosownej uniżoności i nie zniesie pomiatania nim jako łykiem. Z BG rozmawia jak z równymi. Jego harda mowa i brak należnego szacunku zapewne wzbudzą podejrzenia graczy. Jeśli więc dojdzie do konfliktu i grozić będzie, że BG odstąpią od pościgu, Łapicki opowie im całą prawdę. W przeciwnym wypadku nastąpi to dopiero w Gdańsku (patrz „Opowieść o zdradzie”).

Szwedzi po udanym napadzie odjechali jakąś milę na północ, znaleźli stosowne ustronie w lasku, gdzie pochowali poległych, po czym zmęczeni rozłożyli się na odpoczynek. W chwili, gdy BG spotkają Łapickiego, Szwedzi nie będą daleko. Lecz odtąd Starosta Gry musi dostosować poczynania Szwedów do tempa pościgu. Jeśli BG pędzą jak szaleni, popasając tylko tyle, by wierzchowce nie padły, i Szwedzi muszą przyspieszyć. I na odwrót: gdy BG zechcą zwlekać, Szwedzi odpowiednio długo zatrzymują się w Tczewie. Chodzi o to, by BG dopadli wrogów dopiero za tym miasteczkiem.

Od miejsca spotkania z Łatką do Gdańska pozostało jakieś 50-60 km. Po drodze mamy liczne

wioski, Tczew leży zaś ok. 30 km przed Gdańskiem. Do Gdańska, gnając solidnie, dotrzeć można w pięć godzin (gdyby nie roztopy, byłoby dużo szybciej), wliczając w to chwilę wytechnienia dla koni i rozpytywanie się w karczmach, czy nie popasali tu tacy a tacy. Zakładając, że pogoń zaczyna się przed południem, BG dopadliby Szwedów w pełnym blasku dnia (mało który szlachcic jechałby galopem przez kałuże błota i rozległe bajory, ochlapując się od ostróg aż po kołpak, ale „kupiec” nalega na pośpiech, a gracze to gracze...). Warto więc przygotować kilka przeszkód opóźniających pogoń, tak aby Szwedów doścignięto pod wieczór. Podkowa przybita przez pijanego kowala odpada ponownie. Wywrócony wóz tarasuje drogę. Kolaska z piękną szlachcianką ugrzęzła w błocie. Etc, etc. Drugą sztuczką eliminującą obcych podróżnych będzie niepogoda. Po co to komu? Ano dlatego, że w dzień traktem owym jeżdżą rozliczne wozy, furmanki i karety, a na polach chłopstwo symuluje uczciwą pracę. Krótko mówiąc: zbyt wiele oczu. BG nie mają wprowadzić niczego do ukrycia, ale świadkowie mogą różnie reagować, a szkoda czasu graczy i pracy Starosty Gry na użeranie się ze zbędnymi BN-ami.

WALKA

(z „Dyariusza...”)

„(...) Z nieba pół dnia anieli wodę chyba cebraми lali, a że ku zachodowi się miało, to i na gościńcu ni jednej furmanki nie uświadczyłeś. Radziśmy tedy karczme ujrżeli; że to deszcz ustał, wysuszyć i pokrzepić się chciało. Nie dane nam wszakoż było, bo to od Żyda wraz uznaliśmy, że hultajstwo szwedzkie przed jaką godziną było stąd w drogę ruszyło. Tośmy bez spoczynku wraz na koń siedli. Pędzimy pół godziny, dłużej może, aż tu nagle rajtar samojeden wprost na nas wyjeżdża.

— Brać go! — słyszę z lewa, tenże konia zatacza i tył podaje, my zasię do szabel: za nim (...)”.

Komentarz: W południe zaczęło padać, potem się przejaśniło, potem znów lało i tak deszcz powracał falami, spędzając większość podróży pod dachy. Ze trzy godziny zostały do zachodu słońca, ludzie raczej nie wyruszą dziś w dalszą podróż.

Szwedzi, kolejną falę dżdżu przeczekawszy w gospodzie, wyjechali godzinę wcześniej, niż dotarli tam BG (jeśli nie zechcą pytać w tej



karczmie, wyręczy ich Łatka). BG zapewne popędzą co koń wyskoczy. A tu niespodzianka: miast za dwie-trzy godziny, do spotkania dojdzie za trzy kwadranse, w terenie z dość ograniczoną widocznością. BG wypadając zza zakrętu, widzą tuż przed sobą samotnego Szweda (a właściwie Duńczyka), i to jadącego nie do Gdańska, lecz prosto na nich (co takiego zgubił, nieważne – ważne, że wraca). Łatka od razu rzuca się na niego, ten wieje ile sił.

Reszta Szwedów czeka kawałek dalej, rozsiałszy się na zwalonych kłodach. Prócz uciekającego, jest ich siedmiu – pięciu kawalerów (kapitan, Christian, Herjolf ranny w lewe ramię i bliźniacy) oraz dwóch zwykłych rajtarów. Już z dala orientują się w sytuacji i wskoczą na siodła. Kapitan daje ognia z pistoletów – z kwikiem pada koń Bielickiego. Łapicki, widząc, że nie dogna czmychającego rajtara nim ten wpadnie między swoich, rzuca weń czekaniem – też trafia wierzchowca i Duńczyk wylatuje z siodła. „Kupiec” dobywa szabli, pochyla się w siodle i w galopie tnie potężnie biedaka przez kark. Wtedy młody brunet ciska sztyletem – dzielny kupiec spada na ziemię. Polacy dopadają Szwedów, zaczyna się rzeź. Szwedzki dowódca rzuca komendę, zawraca

konia i odjeżdża galopem na północ, a wraz z nim Christian i Herjolf. Bliźniacy i dwaj rajтары wiążą BG walką, uniemożliwiając pościg. Bielicki pada pchnięty rapierem.

BG mają wygrać, acz z trudem. Łatka żyje i może komuś pomóc w ostatniej chwili. Bielicki także, on jednak umrze. Walczący Szwedzi mają zginąć bądź ulec śmiertelnym ranom. Trzech najważniejszych przed zmrokiem dotrze do Gdańska (niedawno popasali, więc mają mniej zmęczone konie).

Jeśli chodzi o łupy, pokonani mają niewiele pieniędzy, za to dobrą broń i konie, lecz kilka wierzchowców na pewno odniesie rany. Bielicki nie żyje. Łatka oberwał pod żebra, zaciśnie jednak żęby, wdrapie się na konia i uprze się, by jechać dalej.

GDAŃSK

(z „Dyariusza...“)

„(...) Wpadli my przez Bramę Wyżynną na kwatere nim ją zawarto; *famatus* Łatka ledwie żyw, bo siła krwi zeń uszła. Jakiśmy Bramę Złotą minęli, wraz na lewo jechać kazał, gdzie tuż przed ulicą Piwną karczma »Lewiatan« stała. Wchodzimy tam tedy, rannego podpierając, a tu karczmarzyna oczy wybałusza.

– Jezus Maria! – drze się. – Toż to jegomość! – I ojca woła, na co stary karczmarz przychodzi, rannego z rąk nam biorą i na piętro prowadzą.

Przychodzi niebawem Kuba, karczmarza pierworodny, i powiada, że ranny wzywa nas do siebie. Tedyśmy poszli. Powiada nam, że on nie żaden kupiec Łatka, jeno szlachcic, Jędrzej Łapicki herbu Prus Primo, w służbie królewskiej pozostający. Z ust jego poznaliśmy haniebną wielce i straszniejszą opowieść. Spisał on później relację dla króla jegomości, której odpis i jam odeń uzyskał, co poniżej zamieszczam dla potomności. Wysłuchawszy tedy JM Łapickiego, poprzysięgliśmy uczynić wszystko, by sprawiedliwości zadość się stało, a dokumenta zagrabione do rąk prawowitych się wróciły. Na to na mszę zadzwoniono, iżeśmy do kościoła się udali, Panu Bogu i Paniencie Najświętszej się polecając. Takem w zdrowiu zakończył ów pamiętny dzień 25 *Aprilis*, za co Tobie, Panie Boże Wszechmogący, dzięki, iżeś mnie, sługę niegodnego, ode złego zachował, że to nad upadek z konia nic mnie się gorszego nie przydarzyło. Racz także, Panie, przyjąć łaskawie do królestwa Swego duszę poległego w boju Adama Bielickiego, jeżeli godzien jest łaski twojej, bo z religijnej był kalwin (...).”

OPOWIEŚĆ O ZDRADZIE

(z raportu JM porucznika
Jędrzeja Łapickiego)

„(...) Nie tajno nikomu, jako z końcem zimy do króla JM poselstwo szwedzkie przybyło. Siła pludraków, pysznych, strojnych, a w gębie mocnych. Pośród nich niemało szlachetnie urodzonych, co siła złego matce naszej Ojczyźnie byli drzewiej przysporzyli. Ci nie na układy, a szpiegować przyjechali.

Król nasz jegomość, spraw światowych świadom, ze szwedzkiej strony dobrego nie wyglądał, tym mniej zaś, że od morskiej strony żadnej obrony nie masz. Panowie zaś senatorowie nic, jeno traktować, a złota na Ojczyzny miłej bezpieczeństwo skapili. Od Szweda, *dicebant*, żadne nam nie grożą *pericula*. Dalej niżli doszedł, nie pójdzie, a wnet i rozejm, a potem i wieczysty pokój zawrzem. Grosza na okręty, których król pragnie, sejm *non dabat*.

Król nasz miłościwy, widząc, iż w sejmie złe i głupie języki *aquam turbant*, własną szkatułę otworzył. W sekrecie sprowadzono uczonego Holendra, mistrza w budowie okrętów biegłego. Onże w stocznich gdańskich, patent królewski okazawszy, flotę miał *ad gloriam* Rzeczypospolitej sposobić. Jam to wraz z dwoma towarzyszami, świętej pamięci ichmościami Janem Borejką i Maciejem Szymką oraz pachołkami czterema dobrymi członka onego do Gdańska wiozł. *Itaque* w szaty kupieckie byłem przyodzian, bom jako tyk wespół z Holendrem w powozie jechał, Borejko zaś z Szymką konno, niby dwa szaraki w kompaniję.

Dopadnięto nas, jakeśmy Gniew opuścili. Dzień prawie zmitrężyli my tamże, że to powóz był się poposawał, iżeśmy ledwie pod wieczór ruszyli. Chmurno nie było; bodaj to drugi raz, jakeśmy z Warszawy wyjechali. I tak oto, będzie godzinę jaką czy dwie za Gniewem, gdzie do wsi jakiej w przód i w tył daleko, a i podróżnych innych brakło, w zagajnik wjechaliśmy podłe drogi. A tu z prawa, z lewa, jak nie gruchnie! Patrzę ją, kompani, co za powozem konno dążyli, ryms! na ziemię, woźnica na ziemię! Konie w popłoch, a tu ze stron obu pludraci nas opadają, dwóch do koni bieży, by nie poniosły. Tom ja za króciće chwycił, pałę przez okno: jeden leży. Drugą łapię, wtem in-szy drzwi do powozu rozwiera: prosto w łeb pałę. Słyszę, pajucy nasi także strzelają; Holender z przestachu mało nie mdleje. Staję ci ja we drzwiach, szabla w rękę, zajeżdża mnie młodzieniec na kasztance, włos na nim także kasztanowy, przytępnie śmieje; odbił i dźgnął mię w udo, aż krew poszła.

Byłbym ubił psubrata, jeno że wlaźł któryś na powóz i z góry w łeb mnie ugodził.

Jakem się ocknął, we łbie huczało jak w ulu; ciemno, ziać czuję okrutny, w wodzie leżę po szyję. Gadają nade mną po szwedzku, chlupnęło coś potężnie raz i drugi. Gratulacje sobie prawią, psie wiary, iże szkutnika ubili, a siła dokumentów ważnych zdobyli, bo to z Holendrem listy do urzędników królewskich i do senatu gdańskiego my wzięli, rzeczy niezmierniej wagi być w nich musiały i plany królewskie łatwo odgadnąć z nich mogli. Nic, jeno ktoś w Warszawie musiał być zdradzić, co i kogo wieziem. Tom jeszcze usłyszał, że do Gdańska jadą i z poselstwem, co wracać będzie, się złączą. Pojechali, jam się na brzeg wyczolgał. Do stawu mnie razem z trupami, poganie, wrzucili. Sił mi zbrakło, iżem czołgał się, omdlewał, czołgał i omdlewał *de novo*. Tak żem wreszcie padł, i zbudził się o świcie. Noga niemal że sztywna, ledwom ją czuł. Wróciłem tedy do stawu, kompanów i pachołków porachowałem; żaden z życiem nie uszedł. Holender także, z dziesięć ran na nim było. Szablę jakąś wzięłem i czekam; patrzę, rusza się coś w zaroślach. Konia żem zoczył szwedzkiego, tom go złapał i do Gniewa na powrót ruszyłem. Jeno za psi bezpieczeństwa na trakcie bydlę spłoszyli, że mnie zrzuciło i precz pognało, aże mnie w stopie przy tym chrupnęło. Tom dalej *per pedes* podążył, i takem kompaniję szlachty zacej spotkał. (...)”

Komentarz: Brama Nizinna (2) będzie zamknięta. BG wjadą przez Bramę Wyzinną (1), potem zaś przejadą pod niedawno wykończoną przepiękną Złotą Bramą (dawniej Długoliczną), znakomitym elementem dekoracyjnym i reprezentacyjnym miasta. Najważniejsze zdarzenia dział się będą w jej pobliżu, choć sama brama nie ma znaczenia dla scenariusza – to tylko symbol. Łapicki każe się zawieźć do karczny (A), prowadzonej przez jego przyjaciela (patrz Tomasz Zan w „Galerii...”). BG otrzymają dobre pokoje i przednie jadło na cały okres pobytu w Gdańsku – nie za darmo, lecz niedrogo, po znajomości. Karczmarzowa otoczy ranego najlepszą opieką, a po opatrzeniu ten każe wezwać BG i opowie im całą prawdę. Zaklnie ich na honor i miłość Ojczyzny, by znaleźli Szwedów i odebrali skradzione dokumenty. Poprosi też karczmarza o papier, pióra i inkaust (zamierza rankiem napisać do jednego z komisarzy królewskich, do którego wiozł listy i Holendra – tego jednak nie powie), po czym pożegna BG uprzejmie. W nocy dostanie potężnej gorączki i rano będzie nieprzytomny. Od tej pory BG zdani są tylko na swe własne koncepty.

Dokończenie w następnym numerze

IN MEMORIAM

AD&D

- *Celuj w głowę! Celuj w głowę... ale nie moją!*
- *Ja odwrócę ich uwagę, a wy zaatakujcie w dogodnym momencie...*
- *Idziemy dalej, nie będziemy się przecież zrażać jakąś głupią powodzią...*
- *Załatwmy nasze porachunki od razu, mam spotkanie na cmentarzu...*
- *Chłopaki, to chatka z piernika! Nareszcie porządnie sobie podjemy...*

CYBERPUNK

- *Zastrzyk! Daj mi zastrzyk, baranie! W rękę! Nie tą! Ta jest przecież odcięta...*
- *I co chcesz zrobić z tą cegłą...*
- *Ledwo mnie drasnęli, nic mi nie jest...*
- *Uważaj, czerwone światło! Uważaj, człowiek na pasach! A zresztą, z twoimi umiejętnościami to możesz w ogóle puścić kierownicę...*
- *Nie trafisz! Zobaczysz, że nie trafisz...*

WARHAMMER

- *Odpocznemy w tej dużej grocie, do której prowadzą ślady...*
- *Nie zabijaj nas! Nie jesteśmy potworami...*
- *Karczmarzu, stajenny niestaránnie wyczyścił mojego konia, musiałem go zabić. Mam nadzieję, że się nie gniewasz...*
- *Schody? Jakie schody...*
- *Zaraz ci udowodnię, że to nie jest krwawnik...*

Podziękowania dla Eliego, Dolorez, Gotryda i Patrycji van der Buden.

ULUBIONE BAJECZKI GOBLINÓW

BAJKA O OSTATNIM SMOKU

Całkiem niedawno temu, w krainie położonej całkiem niedaleko stąd, żył sobie Ostatni Smok. Nie ma co ukrywać, że biedak miał w życiu przechlapane – we wszystkim był na samym końcu. Jako ostatni z rodzeństwa wyklął się z jaja, jako ostatni nauczył się latać i polować, zawsze zajmował ostatnie miejsce podczas organizowanych przez smoki wyścigów, w czasie godów smoczyce wybierały go na samym końcu. Po jakimś czasie przyzwyczał się do swej roli i żył sobie spokojnie wśród innych smoków zamieszkujących Skaliste Góry. Aż tu zupełnie niespodziewanie pewnej jesieni pojawił się w Skalistych Górach Paladyn Arturius. Odważnie wjechał do Smoczej Doliny i ogłosił, że do wykonania rocznego planu brakuje mu jeszcze zabicia trzech smoków.

– No dalej, który pierwszy! – zakrzyknął Arturius wskazując z mieczem w tłumek smoków. Bestie rzuciły się do ucieczki, jednak nie wszystkim się udało. Pierwszy i ostatni raz w życiu Ostatni Smok był pierwszy...

KONIEC

ULUBIONE BAJECZKI GOBLINÓW

BAJKA O CAŁKIEM DOBRYM RYCERZU

Całkiem niedawno temu, w krainie położonej całkiem niedaleko stąd, żył sobie Całkiem Dobry Rycerz. Pewnego razu jechał sobie przez las i spotkał zbierającą chrust staruszkę. Niewiele myśląc (co miał zresztą w zwyczaju), postanowił jej pomóc. Staruszka podziękowała mu i powiedziała, że w pobliskim lesie, koło bagien, mają siedzibę zbójcy, za których wyznaczona jest pokaźna nagroda. Całkiem Dobry Rycerz niezwłocznie ruszył w głąb lasu. Zabłądził jednak na bagnach i stracił konia. Niewiele myśląc (co miał, jak wiadomo, w zwyczaju), postanowił wrócić do miasta i kupić nowego wierzchowca. Po drodze spotkał jednak inną staruszkę, która bała się przejść przez strumień po wąskiej kładce. Całkiem Dobry Rycerz przeniósł ją na drugą stronę, a ona opowiedziała mu o mieszkającym przy pobliskim wodospadzie wodniku, który łapie i więzi młode dziewczęce. Rycerz przez kilkanaście godzin laził po pas w wodzie szukając wodnika. Nic z tego. Nabawił się tylko kataru i zardzewiała mu zbroja. Postanowił ruszyć w dalszą drogę do miasta, ale spotkał kolejną staruszkę, która ciągnęła pod górę ciężki wózek. Niewiele myśląc (co miał, jak wiadomo, w zwyczaju) pomógł jej, a ona opowiedziała mu, że w grocie za wzgórzem mieszka stary smok i pilnuje wielkiego skarbu. Całkiem Dobry Rycerz dobył miecz i ruszył na spotkanie bestii. Smok, zwabiony hałasem, wylazł z groty i zionął ogniem tak mocno, że rycerzowi sfajczyły się buty i stopiła rękojeść miecza. Całkiem Dobry Rycerz, niewiele myśląc (co miał, jak wiadomo, w zwyczaju), zwał prosto do miasta. Przy bramie wjazdowej natknął się jednak na jeszcze inną staruszkę. Zanim się jednak zdążyła odezwać, Całkiem Dobry Rycerz chwycił ją w potężne ręce i udusił. Od tego czasu ludzie mówili, że tak całkiem dobry, to on nie był.

KONIEC

REWELACJA ROKU!

Wszyscy czekali na to
2000 lat!

**Kraina
Goblinów**
wersja książkowa

Nowe, dotychczas
niepublikowane teksty
i wybór najlepszych kawałków z dawnych numerów MiM-a

JUŻ NIEDŁUGO!!!

UWAGA: Poniższy dział jest paskudny i poniżej wszelkiej krytyki. Wyłącznie do wglądu szczególnie zatwardziałychem CzYTELNIKÓW.

Oto z zamierzchłej przeszłości powraca na łamy MiM-a rubryka, której brak coraz silniej dawał się odczuwać nam wszystkim. „O'Hyde Park” przeznaczony jest dla tych wszystkich, którzy chcą podzielić się z innymi swoimi opiniami i zabrać udział w rozmaitych dyskusjach. Jest on dla tych, którzy chcą obejrzeć sobie takie czy inne zagadnienie z różnych punktów widzenia (które inaczej nawet nie przyszłyby do głowy). I wreszcie dla tych, którzy zgromadzeni wokół areny, z entuzjazmem przyjmują latające strzępy mięsa słownego i chrzęst kości zginiatanych miazdzącą argumentacją... ehem... ehem... znaczy się... ten tego... dla mnie. (okrutnie) BWAHAHAHA-HA!!! Ehem...

Zapraszam do lektury.



„(...) Całkiem niedawno miałem okazję być MG w jednej sesji z kolegami... i koleżanką. Owa koleżanka przyniosła kadzidełka (czy świece zapachowe), które zapaliła mimo moich usilnych prób, aby tego nie robiła. «I co z tego?» zapytają niektórzy. Hmm... a to, że po pierwsze nie każdy lubi ten zapach (lub w ogóle nie lubi żadnych kadzidełek itp.). Po drugie nie pasują do niektórych sesji. Wyobraźcie sobie, że gracie w Cyberpunka. Solo idzie ciemnym zaułkiem, jest spokojnie, bardzo ciemno i straszliwie śmierdzi. Atmosfera się zagęszcza i nagle pojawia się dwóch oprychów. A wy czujecie zapach lawendy lub jodły. Może to ich perfumy? Nie sądzę.

Po trzecie: właśnie owa koleżanka wyszła z sesji najbardziej mdła, chociaż innych też dopadło. Dlatego właśnie rzeczy takie jak kadzidełka i/lub muzyka powinny być włączone do sesji tylko i wyłącznie za zgodą wszystkich osób uczestniczących w zabawie.”

Andrzej Jakubiec

Do zilustrowania ciemnego zaułka można wyspać zawartość kosza na śmieci (szczególnie rzeczy, które się szybko psują) w kąt pokoju. Ewentualnie wybrać się na podwórko i zebrać psie kupki z trawnika, a następnie podrzucić je pod stół, przy którym będzie się toczyć gra. Można też wypić kilka browarów i nasikać na ścianę. Efekty zapachowe murowane, a w ostatnim przypadku ła-twiej też odegrać oprycha.

Nie. Lepiej nie próbujecie tego w domu.



„(...) Popieram «Nieznajomych» i ich protest przeciwko stronniczości MG (MiM 10/99). W końcu wszyscy teraz protestują: rolnicy, pielęgniarki, górnicy itd., więc możemy i my – zwykli, szarzy RPG-owcy.

Ja już szalu dostaję, gdyż zdarza mi się grać z takim MG, który bierze się za jednego gracza i zsyła nań całe stado bardzo, bardzo niedobrych smoków, bądź jakimś niewyjaśnionym cudem ładuje kilka kilogramów srebra w ciało nieszczęśnika (bo np. grający nie podobał się MG). Z takim MG nigdy nic nie wiadomo (jeśli mu uprzednio podpadliście). A nuż zza (widelec!) krzaków wyskoczą jakieś mordercze cuda-niewi-dy (czasami nie pasujące od systemu ani ciutkę). W dobrym przypadku można zostać ofiarą rabunku z pobiciem x-krotnie podczas sesji. To do niczego niepodobne!!!

Przyznam się szczerze, że dwukrotnie (!) grałem z MG, który mnie wyraźnie faworyzował. No cóż, piękne to, ale wtedy, jak nakazuje grzeczność, wstaje się i uprzejmie dziękuje za spieprzoną rozrywkę. Ewentualnie można ugryźć mastera w tyłek lub trzasnąć go najgrubszą książką, jaką się ma pod ręką. Ponoć w takich przypadkach najlepiej sprawdza się podręcznik do „Zewu”.

KoRnik

Co do „Zewu” – używaj polskiej edycji wersji 5.1.1 – twarda oprawa, szycie (nie rozpadnie się od ciosu). Może nie najgrubsza, ale za to poręczna.



„Oburzają mnie teksty do WFRP o elfach. Jak można z tak wspaniałej i szlachetnej rasy zrobić zboczeńców i niszczyteli («Fascynuje ich piękno destrukcji» – toż to idiotyzm). Jak można ich osady przekształcić w ostoję libertynizmu. Elfy nie niszczą przyrody, nie urządzają seksualnych orgii, nie są homoseksualistami. Radzę pani Kasi poczytać dzieła Profesora, zamiast tekstów typu «Seks w RPG». Dla wyrażania swoich marzeń erotycznych jest wiele innych czasopism – radzę tam spróbować. Napawa mnie pani obrzydzeniem. I proszę więcej nie nazywać się Thil'nen.”

QRP

O których czasopismach mowa? Bo jeśli o tych, o których ja myślę, to one nie do tego służą. Tam się zarabia.



„(...) Takiego przejawu komercji, jak w tekście pana Kreczmara, to jak żyję, jeszcze nie widziałem.

Panowie redaktorzy niejednokrotnie w MiM-ie zachęcali do czytania książek i to tych wartościowych, pozując przy tym na ludzi, którzy znają się na literaturze i wiedzą, co naprawdę jest dobre i zasługuje na uwagę. Tymczasem, gdy przychodzi do konkretów, okazuje się, że wartości literackie są sprawą drugorzędną, a liczy się interes.

W swoim wstępniaku p. Kreczmar puszy się straszliwie z powodu nagrody Zajdla, którą to rzekomo dostało (pośrednio) pismo i gracje. Najpierw bardzo wzruszająco opisuje, jak to gracje byli prześladowani przez innych fanów i jaki krzyk się podniósł, gdy do nagrody nominowano «Bardzo cenny pierścień». Chcę tu zwrócić uwagę, że Tomasz Kołodziejczak, w wywiadzie w MiM-ie 9/99, sam stwierdza, że jego opowiadanie nie było dobre i Zajdla dostać nie powinno. Oburzenie fanów może być w takim przypadku zrozumiałe.

Dalej pan Kreczmar pisze, iż dobrze się stało, że tekst Anny Brzezińskiej został nagrodzony, ponieważ «jest to po prostu dobre opowiadanie» oraz w ten sposób uhonorowane zostało pismo i gracje w ogóle. Otóż nie, proszę pana. Nie stało się dobrze. Po pierwsze nagrodę Zajdla powinien dostać nie utwór «po prostu dobry», ale najlepszy, a jeżeli o to chodzi, to Jacek Dukaj swoim «Sercem Mroku» bije nagrodzone opowiadanie na głowę i porównywanie ich to tak, jakby zestawiać ze sobą filmy «Siedem» i «Egzekutora» (dobra rozrywka i nic więcej). Przy okazji chciałbym tu prosić, aby p. Kreczmar, jako osoba uważająca się za człowieka potrafiącego docenić wartości literackie w utworze napisał z ręką na sercu, który z wymienionych tekstów uważa za lepszy. Po drugie, nagrody nie powinni dostawać pismo i gracje (i źle, jeżeli tak się stało choćby i pośrednio), ale tylko i wyłącznie oceniane opowiadanie (czy raczej jego autorka lub autor).

Na koniec wreszcie pisze pan Kreczmar, że teraz żaden Prawdziwy Fan nie będzie mógł powiedzieć, że gracje nie mają pojęcia o nagrodach i nie powinni głosować. A ja powiem, że wręcz przeciwnie. Właśnie teraz fani, którzy

tylko czytają będą mogli z czystym sumieniem i z pełną słuszością stwierdzić, że «turlacze» nie mają pojęcia o literaturze i do przyznawania nagród brać się nie powinni.

Nie mam żadnych pobudek natury osobistej, które skłoniłyby mnie do ataku na p. Kreczmara. Również autorów wymienionych opowiadań znam tylko z ich twórczości i nie żywię do Anny Brzezińskiej żadnej urazy. Jej teksty przeczytałem z przyjemnością, a ona sama (sądząc po udzielonym wywiadzie) wydaje się osobą całkiem sympatyczną. Nie mam też szczególnych powodów by bronić Jacka Dukaja, który zresztą często irytuje mnie swoimi pracami publicystycznymi, ale jego utwory literackie cenię i podziwiam. (...)»

Rafał Urbański

Wydało się: jestem kretynem. Jestem „literacko niekompetentny” – tak twierdzi Parowski w listopadowej NF. Powinienem chodzić w pasiastym ubraniu ze znaczkiem „RPG”, aby przypadkiem nie dopuszczono mnie do urny wyborczej.

Nie brałem udziału w głosowaniu, a oba teksty przeczytałem później. Opowiadanie Anny podobало mi się, a przy „Sercu Mroku” utknałem po pierwszych paru akapitach (bo akurat nie lubię hard SF). Czy to, że mam inny gust, czyni mnie człowiekiem drugiej kategorii?

Pamiętaj, że Polcon jest konwentem nie tylko dla graczy, ale dla fanów fantastyki w ogóle. Czyli, zgodnie z Twoim rozumowaniem, albo większość wszelkiej maści fanów głosowała na Brzezińską, albo głosowali przeważnie gracze, bo akurat oni czytali więcej niż tzw. Prawdziwi Fani, albo głosowali przeważnie gracze, bo Prawdziwym Fanom się nie chciało (a wtedy sami są sobie winni i morda w kubet). Albo zarzucasz komuś oszustwo, a wtedy ustaw się w kolejce do kompromitacji za Maćkiem Parowskim. A jeżeli nie podoba mu się sposób, w jaki głosują gracze i uważa ich za mało czytanych, to jego i jemu podobnych zadaniem (w tym także naszym, czyli redakcji MiM-a) jest zachęcenie ich do ambitniejszych lektur. A obrażanie nie jest najlepszą formą zachęty. Nie wiem też, co niby miałyby dać ujawnianie wyników. Czy gdyby np. okazało się, że Anna wygrała z Jackiem jednym głosem, jej zwycięstwo byłoby mniej warte?

Tyle ode mnie. Oddaję głos naszemu naczelnemu.

Wiele jest racji w stwierdzeniu, iż słowo pisane interpretacji może mieć wiele i że owe interpretacje nie zawsze zgodne są z intencją autora.

I tak oto mój – przyznam się bez bicia – prowokujący wstępniak został rozpatrzony przez pryzmat komercjalizmu, do którego daleka mi droga. Nie zauważyłem w moich słowach z numeru 10(70)/99, bym cenił interes nad wartości literackie. Ponieważ jednak pan Urbański tak mój tekst odczytał, czuję się w obowiązku odpowiedzieć na jego zarzuty.

Wydaje mi się całkowicie naturalne przypomnienie ludziom, jak długą drogę przewędrowało nasze pismo i sami gracze – od „zakal” fandomu po jedną z jego „sił sprawczych”; od publikowania poślednich opowiadań po tekst nagrodzony Zajdlem. Nie napisałem nigdzie, że „Bardzo cenny pierścień” winien dostać owo wyróżnienie, co zdaje się insynuować pan Urbański. Zwróciłem zaś uwagę na to, jak było nasze pismo i jego odbiorcy traktowani.

Jeśli zaś chodzi o tekst Anny Brzezińskiej, to nie ukrywam, iż dla mnie jej opowiadanie jest „po prostu dobre”. Nagroda Zajdla ma jednak to do siebie, iż głosują na nią uczestnicy Polconu. Nie jest to wyróżnienie krytyków, a fanów. Nie brane są pod uwagę wartości literackie, ale to, co się komu podoba. I jeżeli większość fanów uznała ów tekst za najlepszy, to znaczy, iż Zajdel mu się należał. Taki jest regulamin wyróżnienia i tego pan Urbański nie zmienia. Dla niego najlepszy był Dukaj, dla większości uczestników Polconu – Brzezińska. Czyje opowiadanie obiektywnie jest lepsze – nie mnie sądzić.

A nagrodę zawsze pośrednio dostaje pismo lub wydawca. I jego odbiorcy. Pismo – czy raczej redakcja/wydawca, ponieważ zdecydowała się wydrukować dany tekst. Odbiorcy, gdyż pismo/książkę czytają i tekst im się podoba na tyle, by znaleźć się wśród grona nominowanych. Wspomnę tylko jeszcze, jak to przed lat pan Parowski się puszył, iż to tylko autorzy z jego „stajni” otrzymują Zajdle. Czemuż teraz my popuścić co nieco się nie możemy?

Nie rozumiem zaś zupełnie, dlaczego pan Urbański dyskredytuje graczy za to, iż „Kochał ją, że strach” dostało nagrodę. W końcu to dzięki nim – gdyż wciąż czytają **MiMa** – owo opowiadanie pojawiło się w naszym piśmie, jeżeli nie w ogóle na rynku. Jedyne jego argument, zapisany między wierszami, brzmi: *Mnie się ono nie podobało*. Cóż, o gustach się nie dyskutuje. A na opowiadanie pani Brzezińskiej głosować musieli gracze i jeszcze wielu innych uczestników Polconu – inaczej nagroda zapewne trafiła by w inne ręce, jak to miało miejsce w przypadku „Bardzo cennego pierścienia”. JeRzy doskonale to wyjaśnił.

Kończąc dodam jeszcze, że nie mogę z ręką na sercu powiedzieć, które z wymienionych przez pana Urbańskiego opowiadań jest lepsze. Czytałem tylko tekst pani Brzezińskiej, dlatego też m.in. nie oddałem tego roku głosu w przypadku obu kategorii.

A że się nieco „puszyłem” z nagrody – cóż w tym złego? Któż z nas jest bez winy?

Prawdziwy Fan zaś to taki Fan, który jest Prawdziwy.



„Mam niewielkie pytanko do MG:

Kto w wieku kilku tygodni potrafi wybrać sobie imię (Yossa się nie liczy)?

Nie wiem, jak u was, lecz moje imię nadali mi na chrzcie rodzice – ja nie miałem nic do gadania – chociaż BLE-GULU-BLE mogło zostać błędnie zrozumiane. Więc gdy niektóre osobniki płci RPG-owskiej domagają się więcej realizmu, niech się zabawią w rodziców i niech sami nadadzą imiona swoim BG. W przyszłości, gdy dorosną, mogą zmienić je z np. Edmund Koziatrąbka na Thrud – Rycząca Pięść. Proszę bardzo, lecz niestety, a może raczej «stety» to tatuś i mamusia tak was nazwali i TO imię mówię o was najwięcej.”

Mr. Palpatine

Em-er-kropka – Twoi rodzice byli faktycznie pomysłowci. Jeden z moich bohaterów, mag/złodziej, miał na imię Clementine (nie rozumiejącym po obcemu tłumacząc: Klementyna), bo rodzice myśleli, że urodzi się dziewczynka, a później nie chcieli im się kombinować. Clementine nienawidził swojego imienia, zataił je i kazał na siebie mówić „Brzeszczot” (pod takim przydomkiem był znany w wiadomych kręgach). Drużyna poznała jego tajemnicę dopiero po dwóch latach grania, kiedy wręczano mu dyplom magistra sztuk magicznych (miał wtedy 10 poziom i wciągał nosem część dawnych wykładowców, ale wcześniej wywalono go z uczelni, bo kradł, żeby zarobić na naukę).

Koniec na dzisiaj. Piszczie!

JeRzy



ODGŁOSY Z KUŹNI

Wyszło tego trochę na gwiazdkę. Z pozycji beletrystycznych ukazały się **Pyłki** Jeffa Noona, czyli niezwykle kontynuacja niesamowitego **Wurta**, oraz **Mistrz Zagadek z Hed** Patrici A. McKilip, o którym wspominałem już tyle razy, a który promuje nazwisko Sapkowskiego.

Jeżeli zaś chodzi o pozycje podręcznikowe, to na ładach wylądował w końcu **Labirynt 6**, a więc ukochane dziecko Miłosza. Wygląda pięknie. 136 stron wypełnionych przeróżnymi cthultystycznymi historyjkami. Jest na co popatrzeć, jest z czego prowadzić i jest na czym uczyć się grać. Nic tylko kupować, choć drogie. No i są w nim wpadki w sprzedaży...

Ponadto ukazał się **Grimuar** do **WFRP**, zawierający dwanaście tekstów znanych ze starych numerów **MiMa**. Ładna rzecz.

Najpiękniejsi są oczywiście drudzy **Mieszkańcy Barsawii**, choć kolor drukarni wyszedł nieco gorzej niż w tomie pierwszym (jak to co-pokreślenie śpiewali: „nic dwa razy się nie zdarza“). Niemniej druga część jednego z najlepszych podręczników w historii wydawnictw RPG (to nie tylko moje zdanie) prezentuje się naprawdę dobrze.

Do drukarni powędrowały zaś: **Ścieżki adeptów** i **Almanach potworów** oraz **Północna granica** Feliksa Kresa.

A teraz kilka słów o roku 2000.

Po pierwsze, wydawnictwo **MAG** nie będzie już publikowało dodatków do **WFRP**. Doprowadziliśmy do ukazania się na naszym rynku tego systemu przed sześciu laty, wydrukowaliśmy około dwudziestu dodatków – niestety, firma **Games Workshop** nie przedłużyła nam licencji. Nie wiemy, jakie będą dalsze losy tego wciąż najpopularniejszego systemu na polskim rynku (chodzą słuchy, że jego wydawaniem zajmie się inna firma). Nasze wydawnictwo będzie sprzedawać podręczniki do marca, ale trzymany przez Was numer **MiMa** jest ostatnim, dzięki któremu możecie zamówić je wysyłkowo.

Po drugie, oceniwszy rezultaty sprzedaży **Wilkołaka: Apokalipsy**, uznaliśmy, iż nie będziemy przedłużać licencji na wspomniany system. Nie wydamy więc żadnego nowego produktu z tej linii.

Po trzecie, co w zamian? Uznaliśmy, że nadszedł najwyższy czas, by polskim miłośnikom gier fabularnych zaprezentować nowsze osiągnięcia w tej dziedzinie. Staramy się więc o licencje na trzy dość nowe, ale znane i cenione systemy, w zupełnie różnych i większości nie odkrytych jeszcze u nas realiach. Gdy tylko dopniemy wszystko na ostatni guzik (miejmy nadzieję, że uda nam się to już w styczniu), poinformujemy Was.

Tomek

CIĄG DALSZY ZE STRONY 38

Rafał Ziemkiewicz czytał swoje opowiadanie „**Koszt uzyskania**”!

Tak wszedł do polskiej fantastyki jej nowy heros: **MIEDŹWIN**. Nie boi się niczego. Jest za pan brat z mamunami, borowcami, strzygami i leszymi. Walczy z państwem wyznaniowym. W razie potrzeby – krzesze magiczny ogień i staje na czele. A jego magiczne eliksiry słyną w całym kraju Polan.

nadchodzi
miedźwin!

JUŻ W LUTYM W „MAGII I MIECZU”!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.03.2000

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł.
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. 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.

UWAGA:

Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ❖ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.

Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE

MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-73

MIM25 – MIM73 4,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA

MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 75 do numeru 80

PP75 24,00 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 75 do numeru 77

PK75 13,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1

LB1 3,90 zł

Labirynt nr 3

LB3 15,00 zł

Labirynt nr 4

LB4 15,00 zł

Labirynt nr 5: Warhammer

LB5 29,00 zł

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu

LB6 39,00 zł

WARHAMMER

Podręcznik podstawowy

WHRPG 79,00 zł

Galeria bohaterów

WHBOH 20,00 zł

Potępieniec

WHPOT 22,00 zł

Zamek Drachenfels

WHZAD 21,00 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka

WHMBW 22,00 zł

Mroczny cień śmierci

WHMRC 24,00 zł

Wewnętrzny wróg:

Wewnętrzny wróg

WHWEW 22,00 zł

Cienie nad Bögenhafen

WHCBO 19,00 zł

Szara eminencja

WHSZE 24,00 zł

Kamienie Zagłady

Ogień w górach

WHOWG 32,00 zł

Skała śmierci

WHSKS 29,00 zł

Krasnoludzkie wojny

WHKRW 32,00 zł

EARTHDAWN

– PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy

EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy

EDKWI 45,00 zł

Barsawia

EDBAR 69,00 zł

Ścieżki adeptów

EDSAD 49,00 zł

(R, P)

22,00 zł

(O)

21,00 zł

(O)

22,00 zł

(P)

24,00 zł

(kampania):

(cz. 1)

22,00 zł

(cz. 2)

19,00 zł

(cz. 4)

24,00 zł

(kampania):

(cz. 1)

32,00 zł

(cz. 3)

29,00 zł

(cz. 4)

32,00 zł

Mieszkańcy Barsawii

EDMB1 45,00 zł

EDMB2 45,00 zł

Mgły zdrady

EDMZD 32,00 zł

Koszmar z przestworzy

❖EDKZP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy, wersja 5.5

ZCW55 72,00 zł

Księga Strażnika

ZCKST 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic

ZCPBT 35,00 zł

Xięga bestyj

ZCXIB 15,00 zł

Cthulhu 1990

ZCDZI 17,00 zł

Almanach potworów

ZCALP 39,00 zł

Krainy Snów

ZCKRS 59,00 zł

Przerażające podróże

ZCPOP 21,00 zł

Serce grozy

ZCSEG 27,00 zł

Maski Nyarlhotepa

ZCMAN 79,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Podręcznik podstawowy

ŚRRPG 52,00 zł

Stwory Śródziemia	(R)	Zestaw dodatkowy	Stephen R. Donaldson
STSRD	24,00 zł	DEDOD	9,00 zł „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1)
Przewodnik po Śródziemiu	(O)	KULT	SMSD1 10,00 zł
SRPPS	35,00 zł	Talia podstawowa	Stephen R. Donaldson
W poszukiwaniu palantira	(P)	KTSTA	35,00 zł „Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2)
STWPP	28,00 zł	Zestaw dodatkowy	SMSD2 29,00 zł
Władca Pierścieni	(gra fabularna)	KTDOD	8,00 zł Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3)
PIRPG	47,00 zł	Inferno	SMDD3 23,00 zł
WILKOŁAK: APOKALIPSA		KTINF	8,00 zł Philip Jose Farmer
Podręcznik podstawowy			„Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1)
WARPG	59,00 zł	I N N E	SMPF1 13,90 zł
Ekran Narratora	(R, P)	BATTLETECH	
WAEKR	15,00 zł	Battletech: Kompendium	(R) Philip Jose Farmer
Podręcznik gracza	(R)	BTKOM	34,00 zł „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2)
WAPGR	50,00 zł	WARZONE – GRA BITEWNA	SMPF1 15,90 zł
Podręcznik Narratora	(R)	Kompendium, tom 1: Świt wojny	(R) C. S. Friedman
WAPNA	32,00 zł	WZSWW	55,00 zł „Świt Czarnego Słońca” (1/3)
Rytuał przejścia	(R, P)	Kompendium, tom 2: Bestie wojny	(R) SMCF1 29,90 zł
WARPR	20,00 zł	WZSBW	55,00 zł C. S. Friedman
W krwawym blasku Księżyca	(P)	CHAOS PROGENITUS	„Nadejście nocy” (2/3)
WAWKB	33,00 zł	– GRA KOŚCIANA	SMCF2 35,00 zł
MECHAWOJOWNIK		Zestaw podstawowy	William Gibson, Bruce Sterling
Podręcznik podstawowy		CHSTA	19,00 zł „Maszyna różnicowa”
BTMEW	69,00 zł	Zestaw dodatkowy	SMBS1 19,90 zł
DZIKIE POLA		CHDOD	14,00 zł Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed”
Podręcznik podstawowy			SMPM1 22,00 zł
DPRPG	69,00 zł	L I T E R A T U R A	
W stepie szerokim	(R, P)	PRENUMERATA	Jeff Noon „Wurt”
DPWSS	38,00 zł	MAGAZYN FANTASTYKI	SMJN1 19,90 zł
Ogniem i mieczem	(R, P)	FENIX	Jeff Noon „Pyłki”
DPOIM	38,00 zł	Prenumerata półroczna	SMJN2 25,00 zł
KRYSTAŁY CZASU		od numeru 90 (1'2000) do 95	Bruce Sterling „Święty płomień”
Świat Almohadów	(R, O)	FP90 24,00 zł	SMBS2 18,90 zł
❖KCALM	39,00 zł	Prenumerata kwartalna	Sean Stewart „Wskresziciel”
INNE		od numeru 90 (1'2000) do numeru 92	SMSS1 13,90 zł
Oko Yrrhedesa		FK90 13,00 zł	Sean Stewart „Kres Obłoków”
OYRPG	25,00 zł	LITERATURA RPG	SMSS2 22,00 zł
Aphalon		Czarnoksiężnik Drachenfels (WH)	Michael Swanwick „Stacje Przyptywu”
*APPOD	45,00 zł	BEDRA	12,00 zł SMMS1 15,90 zł
GRY KARCIA NE		Kiedy ogarnie cię szal (WA)	Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”
INFERNO – MAGAZYN		WAKOS	16,90 zł SMMS2 23,00 zł
GIER KARCIA NYCH		Księga loda (ZC)	Walter Jon Williams „Aristoi”
Nr 2		ZCKSI	12,00 zł SMWW1 19,90 zł
INF02	3,50 zł	Pierścień tęsknoty (ED)	Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1)
Nr 3		EDPIT	19,90 zł SMWW2 19,90 zł
INF03	4,80 zł	Śmiech mrocznych bogów (WH)	Walter Jon Williams
DOOMTROOPER		BESMB	15,90 zł „Miasto w płomieniach” (cz. 2)
– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY		BELETRYSTYKA	SMWW3 19,90 zł
Zestaw dodatkowy		Clive Barker „Everville”	Gene Wolfe „Miasteczko Castleview”
DTDOD	6,50 zł	SMCB1	34,00 zł SMGW1 15,90 zł
Warzone		John Barnes „Milion otwartych drzwi”	Gene Wolfe
DTWAR	6,00 zł	SMJB1	25,00 zł „Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1)
Apokalipsa		C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3)	SMGW2 22,00 zł
DTAPO	9,50 zł	SMCC1	23,00 zł Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (cz. 2)
Paradise lost		C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3)	SMGW3 22,00 zł
DTPAL	8,00 zł	SMCC2	23,00 zł David Zindell „Nigdylija: Śmierć pilota”
DARK EDEN: MRO CZNY RAJ		C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3)	SMDZ1 22,00 zł
Talia podstawowa		SMCC2	29,00 zł David Zindell „Nigdylija: Schizma”
DESTA	28,00 zł	John Crowley „Późne Lato”	SMDZ2 22,00 zł
		SMJC1	18,50 zł

Już nie znajdziesz kryjówki!

Nadchodzi

ALMANACH POTWORÓW

ZEW
CTHULHU
Edycja 5.5

CHAOSTUM
INC.

