

Maja Lidia Kossakowska: WIEŻA ZAPALEK

MiMo4

Magia i Miecz

cena: 6,50 zł

STARE JEST PIĘKNE
V spotkanie z Yossa

PRZYGODA
Z JAJEM

SOUTH PARK RPG
opis systemu

PASTA NOSTRA
mafia Starego Świata



☺ Uśmiech jest zawsze dobry ☺

Niniejszy numer „Magii i Miecza” wyróżnia się nieco spośród wszystkich pozostałych książką dawką nieocenzurowanego humoru i niepowstrzymanego śmiechu, jaki w założeniu ma u Ciebie wywołać. (kwiecień '95)

(...) dalszą część wstępniaczka piszę Ja, wasz ulubiony goblin. Mamy dziś dla Was trochę żartów. (kwiecień '96)

Ponieważ (...) jest to numer teoretycznie kwietniowy, to Krainy Goblinów nie będzie – rzeczywistość jest wystarczająco śmieszna. (kwiecień '97)

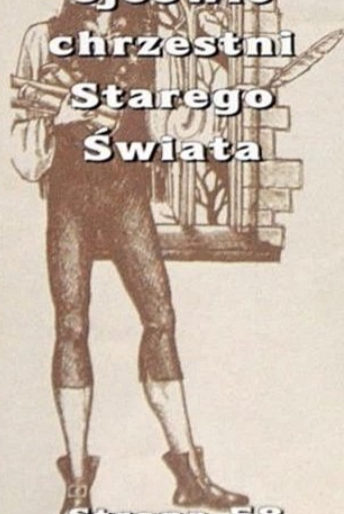
Podczas pracy nad kwietniowym numerem przypomniało mi się wiele śmiesznych sytuacji, które miały miejsce w ciągu kilku ostatnich lat gry. Korzystając z okazji, jaką niewątpliwie jest prima aprilisowa Magia, chciałbym podzielić się z Wami kilkoma z nich. (kwiecień '98)

Oceńcie sami (w końcu nie cały numer jest jajcarski). (kwiecień '99)

Tym razem będzie świetnie – opowiemy Wam całą furę dowcipów. (kwiecień '2000)



PASTA NOSTRA: ojcowie chrzestni Starego Świata



Strona 58

Strumień świadomości – w „Principles of Psychology” James napisał: „Świadomość nie jawi się samej sobie jako podzielona na części... »rzeka« lub »strumień« to najbardziej naturalne metafory, za pomocą których można ją opisać”. (Oksfordzki słownik filozoficzny, KiW, 1997)



Po każdym świątku krążą jakieś hermetyczne dowcipy, zrozumiałe li-tylko dla jego przedstawicieli. Kiedy studiowałem tzw. nauki matematyczne na UW, zapoznałem się z wieloma żartami, których całkowite zrozumienie wymagało dość dużej wiedzy. (W tym miejscu opowiadam jeden z nich. Kto nie chce, niech nie czyta. Kto chce, niech się śmieje. Przychodzi izomorfizm do lekarza, a lekarz się pyta: „Co pan ma takie trywialne jądro?”). Nasz świątek niczym się

nie różni od innych. Krążą po nim opowieści o reakcjach ludzi, przysłuchujących się sprawozdań z sesji w autobusach czy na ulicach lub przystankach. (Oto jedna z nich: Tramwaj. Tłok. Dwóch młodzieńców opowiada o tym, że ich kumpel stracił rękę i że miał kupę szczęścia, bo z przyjaciółmi udało im się odnaleźć źródelko, które mu ową rękę zregenerowało. Stojąca obok starsza pani, wzruszona, pyta się, czy przypadkiem nie jest to owo słynne źródelko błogosławionej jakiegś tam. Jeden z młodzieńców, z kamienną twarzą, odpowiada: „Tak, owszem. To samo. Gdzieś koło Częstochowy, prawda?”). Ilekroć każdy z nas ma zabawnych wspomnień z przeróżnych przygód, które przeżyliśmy w licznych krainach wyobraźni. (Jak choćby ta: Po kolejnym zabójstwie całej drużyny Mistrz radzi: „Stwórzcie grupę złodziejską. Będziecie unikać wszelkich niebezpieczeństw, prześlizgując się obok nich”. Gracze przystają na propozycję prowadzącego. Na pierwszej przygodzie nową, złodziejską drużyną, całą grupę zagryza polujący w okolicy traktu rys). Nie jesteśmy więc chyba tacy ponurzy, prawda?



Mało tego, że my miewamy radochę... Otaczający nas świat oferuje kupę zabawy. Ostatnio ujrzałem tusz do rzesz koleżanki. Miał iście eSeFową nazwę: „Inglot”. Jakby tego jeszcze było mało, ten konkretny był rodzaju „Matrix”. I co Wy na to? (Aha, aplikator był gratis).



Tym razem będzie świetnie – opowiemy Wam całą furę dowcipów. Poza kolejnym odcińkiem przeżyć Shadowtearsa, Yossy, Artmara i Signura (już piątym! – mały jubileusz), czeka Was przygoda z jajem i kilka sympatycznych niespodzianek. Będzie jednak też i na poważnie. W **Mimie** pojawia się cykl 3xM – brzmi intrygująco, prawda?



Szczęśliwcom zdającym tzw. egzamin dojrzałości życzę połamania piór i wykręcenia języków. 3mamy kciuk!

T. Urzimar

PS. Pozdrawiam wszystkie fanki i wszystkich fanów z Oświęcimia. Za miesiąc będzie o też o Was.

Hasło miesiąca:

— Mówcie, mówcie. I tak nie wyciągnę żadnych wniosków (Andrzejek M. w odpowiedzi na nieśmiało uwagi kolegów z piłkarskiej drużyny).

sex
and
drugs
and
lock
and
load

**VIOLENCE:
koszmarny
system
z Edenu**

Strona 8

STARE JEST PIĘKNE, czyli Shadowtears, Signur i s-ka wracają i są bardzo wk-eni



Strona 46

WIEŻA ZAPAIĘK niezwykła opowieść o aniołach

Strona 28



Opowiadanie:

Wieża zapalek — 28

Maja Lidia Kossakowska

Almanach:

Plugawe,
ale nie przerażające — 40

Erich S. Arendall „Shadow Sprite”

„Kończ, waść,
wstydu oszczędź” — 42

Marek Pawelec

Mięcho:

Jan Mortensen, kawaler
cudzoziemski — 81

Tomasz Gnaś

Miejsca magiczne:
Gdzie żywi żyją
pod umarłymi — 91

Poison Ivy

Panorama:

Fantastyczna
muzyka (11) — 4

Jerzy Rzymowski

Koszmar z Edenu — 6

Unknown Armies:
rewolucji ciąg dalszy — 7

Święty spokój — 8

Honor Polaka — 10

Smak rzeczy,
które nadejdą — 11

Southpark RPG — 12

I am sailing... — 14

Wieści — 16

Świat lalek — 19

Scenariusze:

Stare jest piękne,
czyli kolejna opowieść o Yossie
i przyjaciółach oraz o okresie
przekwitania (andropauzie)

Tomka Kreczmara
i Andrzeja Miszkurki — 46

Tomek Kreczmara
i Andrzej Miszkurka

Przygoda z jajem — 54

Jerzy Rzymowski

Stałe działy:

Listy — 20

Okiem zewnętrznym:
Konkurs Tomasza K. — 23

Tomasz Kołodziejczak

To zdarzyło się
naprawdę — 78

Akademia MiM-a — 79

MiM(ochodem) — 89

O'hyde park — 92

Felietony:

Z punktu widzenia
laika — 26

Książki

Nie do śmiechu — 26

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna:
Myślę, więc latam — 90

Jacek Drewnowski

Earthdawn

Kocia gildia — 64

Robert „Bothari” Wołkiewicz

LSK:

Mistrz Honakura
opowiada o początkach

Szmaragdowego
Cesarstwa — 76

Świat Mroku:

Oddech Ouroborosa — 81

Paweł „ShandaR” Marczewski

Toon:

Skarpet-Trek — 61

Jerzy Rzymowski

Warhammer:

Pasta Nostra — 58

Johan Knottle

Zew Cthulhu:

Techniki grozy — 67

Puszkin

„The Syberian Sun” — 70

Maciej „Szezenia” Szeżeniak

MIM

4(76)/2000

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Dariusz J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmara (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Milosz Brzeziński (z-ca red. nac.)

Zew Cthulhu, Panorama)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (Świat Mroku)

tommandr@pfi.com.pl

Michał Marszałik (Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Earthdawn, Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności, Dzikie Pola)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Andrzej Łaski, Jarosław Musiał

KOREKTA:

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichocki, Jacek Drewnowski,

Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,

Poison Ivy, Robert Siniakiewicz,

Andrzej Śwędryński, Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

tel.(0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20

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.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Piotr Wyskok

Niegdyś słońca świeciły jasno — niczym latarnie w mrocznej otchłani kosmosu, wzywające ludzkość do podróży. Były symbolem ogromnego potencjału człowieka, celem i przeznaczeniem postępu, przyczyną niepowstrzymanego exodusu do odległych galaktyk. Niegdyś ludzie patrzyli w niebo z nadzieją i tęsknotą.

A potem słońca — a wraz z nimi nadzieja — zaczęły gasnąć.

Rozpoczyna się szóste tysiąclecie po Chrystusie; historia dobiegła końca. Największa cywilizacja zbudowana przez człowieka upadła. Pozostały po niej ignorancja i strach, rozrzucone wśród ruin wielu światów. Ludzkość stanęła u progu nowego Mrocznego Wieku. I niewielu wciąż wierzy, iż postęp oraz odbudowa są możliwe. Pozostało jedynie oczekiwanie. Oczekiwanie na powolną śmierć; na ostatnie słońce, które zgaśnie i przemieni się w popiół; na dzień, w którym grzesznicy trafią przed oblicze Sądu Ostatecznego.

Nie wszyscy jednak się poddali. Narodził się przywódca — cesarz pragnący raz jeszcze zjednoczyć wszystkie ludzkie światy pod jednym sztandarem. I ponownie wlać nadzieję w serce każdego człowieka.

Ów mąż postawił przed sobą niezwykle trudne zadanie, gdyż ludzie powrócili do dawnych tradycji, do podziału na feudalnych panów i ich poddanych. Czymże dla nich jest nadzieja? Kolejnym kłamstwem niosącym jeszcze więcej bólu? Czyż nie lepiej pozostawić trudne decyzje doczesne panom? A duszami i tak zajmie się Kościół.

Wokół roi się od wrogów, którzy pragną czerpać jak największe zyski z upadku ludzkości: próżni szlachcice; władający odległymi światami; głodni potęgi kapłani, poszukujący sposobu na uzyskanie zwierzchnictwa nad żywotem każdego człowieka; chciwe kupieckie gildie, bogaczące się na potrzebach zwykłych ludzi.

Ludzkość nie jest samotna. Wśród gasnących gwiazd żyją obce rasy, nienawidzące człowieka za wieki niewolnictwa. Są też tajemnicze imperia obcych i ich plany — tak niezwykle, że trudno je pojąć.



Illustration by Rob Dixon.
Fading Suns is a trademark
of Holistic Design, Inc. Used under licence.
Werewolf and *Vampire*
are registered trademarks of White Wolf, Inc.

Nowe dzieło twórców *Wilkotaka i Wampira*

FALLING SUNS

W tym właśnie wszechświecie żyją zwykli ludzie. Niewiele z nich zastanawia się nad swoim losem. A jeszcze mniejsza jest liczba tych, którzy poszukują odpowiedzi na nurtujące pytania i sposobów odmienienia zwyczajów oraz praw. Ci ludzie chcą się uwolnić i raz jeszcze wyruszyć do gwiazd — ku przeznaczeniu.



FANTASTYCZNA MUZYKA

Dzisiaj bez przydługich powitań, bo nazbierało się dużo do opisanie. Na pierwszy ogień idzie Michał Studniarek, który przedstawi Wam zespół **Rhapsody**:

„Dawno, dawno temu ziemie otaczające świętą cytadelę Algalord przeżyły najazd potężnej armii Czarnego Króla Akrona. Jego celem było opanowanie Algalordu i zdobycie tajemnic szmaragdowego miecza, zapewniającego pokój i dostatek czterem okolicznym królestwom. Połączona armie królów zwyciężyła złego władcę, lecz oto koszmar powrócił... wedle starej przepowiedni, aby pokonać Akrona, wojownik z lodowych krain miał odnaleźć trzy klucze mądrości, mające doprowadzić go do miecza. On to ma wieść połączone armie świata Algalordu do ostatecznego zwycięstwa nad siłami zła...»



Tak (w skrócie) przedstawia się historia będąca punktem wyjścia dla utworów zespołu **Rhapsody**. Grupę tworzy pięciu włoskich muzyków. Na ich albumach trudno szukać ultraszybkiego, ciężkiego brzmienia i deathowego ryku. Panowie holdują metalowemu graniu w starym stylu, z melodyjnym śpiewem i barokowymi wstawkami na klawiszach. Jak nakazują współczesne trendy, nie obyło się bez nastrojowych chórów, instrumentów smyczkowych oraz podniosłych recytacji. Nie znaczy to jednak, że większość utworów to jakieś smęcenia: gdy słucha się takich kawałków, jak *Echoes of Tragedy*, *Lord of the Thunder*, *Emerald Sword* czy *Eternal Glory*, ciarki chodzą po grzbiecie.

Cała ta, niekiedy dość rozbudowana, aranżacja wydaje się być podporządkowana uwypukleniu treści piosenek. Oba wydane w Polsce albumy (*Legendary Tales* i *Symphony of the Enchanted Lands*) są concept albumami, tj. płytami, na których piosenki są połączone fabułą i ułożone tak, aby opowiedzieć konkretną historię. Na początku wkładki do płyt znajduje się wprowadzenie –

wyjątek z „*Kronik Algaloru*”, zaś w *Legendary Tales* umieszczono nawet mapkę. Na tymże albumie opowiedziana jest wędrówka wybrańca Arwalda na Ziemię Chaosu, gdzie ma zdobyć trzy magiczne klucze mądrości. Ciąg dalszy stanowi *Symphony...*: po zdobyciu kluczy, Arwald otwiera Wrota z Kości Słoniowej i wyrusza zdobyć szmaragdowy miecz... ale dość zdradzania fabuły. Resztę musicie dowiedzieć się sami.

Aby jednak nie wydawało się, że *Rhapsody* to drugie Halloween, należy dodać kilka uwag krytycznych. Największą wadą obu płyt jest zbyt wielka pompatość. Chcąc należycie oddać podniosły nastrój wyprawy, autor tekstów, wokalista Fabio Lione, popada czasem w niezamierzoną śmieszność. Czytając niektóre strofy czy wysłuchując zamykającej *Symphony...* deklamacji, zdarzało mi się parsknąć śmiechem. Pewne zarzuty można mieć również do śpiewu Lione'a.

Reasumując: albumy *Rhapsody* można z czystym sumieniem polecić tym, którzy lubią umiejętne połączenie muzyki i tekstu. Muzyka zespołu nie jest może idealnym materiałem ilustracyjnym na sesję, za to znakomicie nadaje się do posłuchania. Dzięki niej można przenieść się myślami do dalekich



krain, gdzie latają smoki, przemycają jednorożce, a dobro zawsze wygrywa. Mogą po nią sięgnąć również ci czytelnicy **MIM-a**, którzy z tego typu muzyką nie mieli jeszcze do czynienia, a chcieliby od czegoś zacząć. Ze względu na to, że niewiele płyt jest tak ściśle związanych z tematyką sf czy fantasy, powiedziałbym nawet, że warto je postawić na półce obok *Nightfall in the Middle-Earth* *Blind Guardian* czy *Cyberpunka* Billy'ego Idola. Jak zresztą wynika z zakończenia drugiego rozdziału „*Kronik Algaloru*”, Arwalda czeka jeszcze ostateczne starcie z Akronem. Należy więc spodziewać się trzeciej płyty opisującej ten heroiczny bój.

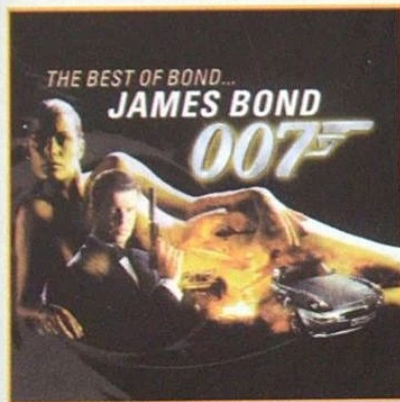
Michał Studniarek

PS. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o zespole, polecam „*Tylko Rock*” 2/99, w którym zamieszczono wywiad z Fabio Leonem oraz recenzję *Symphony...*”.

Czas na podsumowanie ostatnich miesięcy w muzyce. Od FM #10 (która, niestety, trochę czekała na druk) nabierało się tego. Ale po kolei.

Jerry Goldsmith skomponował ścieżkę dźwiękową do „The 13th Warrior” i „The Haunting”. Nie wiem, jak sprawy mają się z dostępnością tej drugiej, ale muzyka z „Trzynastego wojownika” ukazała się na płycie i przy pewnej dozie zdolności śledczych, wytrwały meloman powinien ją zdobyć. Goldsmith miał tu ciężką pracę, gdyż bardzo niewiele wiadomo o tym, jak w rzeczywistości brzmiała muzyka wikingów. Czy udało mu się oddać ducha tej kultury, trudno mi ocenić. Jednak ścieżka sama w sobie jest doskonała. A ja w tej chwili zacząłem polowanie na inne nagranie tego kompozytora: „First Knight” („Rycerz króla Artura”).

Wojciech Kilar stworzył ścieżkę dźwiękową do obrazu Polańskiego „Dziewięte wrota”. Opinie o filmie są różne, wszyscy zgadzają się jednak, że muzyka porównywalna jest z osiągnięciami Kilara z „Drakuli”. Przyznacie, że to mocna rekomendacja! O tym zaś, że Kilar będzie kompozytorem muzyki do ekranizacji „Władcy Pierścieni”, wiedzą już chyba wszyscy, więc tylko wspominam na wypadek, gdyby ktoś przespał ostatnie pół roku.



Przy okazji wejścia na ekrany najnowszych przygód agenta 007, ukazały się dwie płyty. Jedna z nich to oczywiście ścieżka dźwiękowa z „The World Is Not Enough”, skomponowana przez Davida Arnolda (ma na swoim koncie m.in. „Stargate” i „Independence Day”). Arnold zajął się komponowaniem muzyki do Bonda od „Tomorrow Never Dies”. Za jego sprawą ukazał się też album „Shaken... Not Stirred”, zawierający przeróbki techno najbardziej znanych motywów z cyklu. Druga z nowych płyt to kolejna (która to już?) składanka: „The Best of Bond... James Bond”. 19 utworów, od „Doktora No” do „Tomorrow Never Dies” – oryginalne wykonania, doskonałe wydanie (we wkładce sporo fajnych informacji dla miłośników serii). Podsumowując wątek Bonda, dodam

tylko, że pojawia się w sklepach muzyka z nie zaliczanego do kanonu „Never Say Never Again”. Jej twórcą jest słynny francuski kompozytor Michel Legrand.

Zanim napiszę o kolejnych płytach, należy się Wam parę słów przestrogi. Tak się bowiem coraz częściej składa, że wytwórnie wypuszczają do filmów po dwie płyty. Jedna z nich zawiera zazwyczaj piosenki, które nieraz mają z filmem tylko tyle wspólnego, że muszą zostać wylansowane w czasie, kiedy ten wchodzi na ekrany (wtedy na płycie napisana jest bzdura, że są to „utwory inspirowane filmem”; często pojawia się też, niestety, mylące słowo „sound-track”). Można się na takich płytach paskudnie naciąć, bo człowiek spodziewa się muzyki, którą słyszał w filmie, a dostaje zbieraninę byle czego. Druga płyta natomiast, to faktyczna ścieżka dźwiękowa z filmu (roz-

poznawana w takich przypadkach po tekście „original motion picture score”, w odróżnieniu od „sound-tracku”, którym ma niby być pierwsza płyta). I, co dla nas przykre, drugi rodzaj płyt jest u nas znacznie gorzej osiągalny.

Skoro już to wyjaśniłem, mogę Wam polecić score z filmów: „Matrix” autorstwa Dona Davisa (o soundtracku pisałem w FM #10) i „Mission: Impossible” Danny’ego Elfmana.

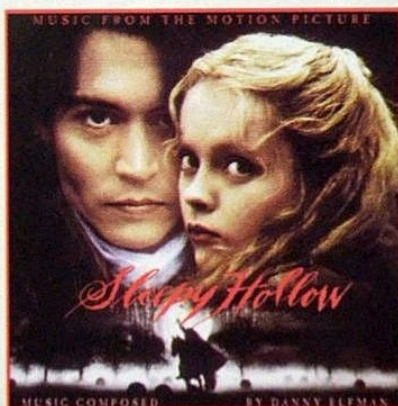
Pierwsza kompozycja jest cięższa, bardziej posępna – przy oglądaniu filmu nie zwraca się na nią zbyt wiele uwagi (bardziej na kawałki hard-rockowe i techno), a szkoda. Druga – dynamiczna, emocjonująca, doskonała do ilustracji sesji pełnych wartkiej akcji.

A skoro już jesteśmy przy Elfmanie, to Wasze kolekcje bezapelacyjnie muszą się wzbogacić o jego najnowsze osiągnięcie: ścieżkę dźwiękową z filmu Ti-



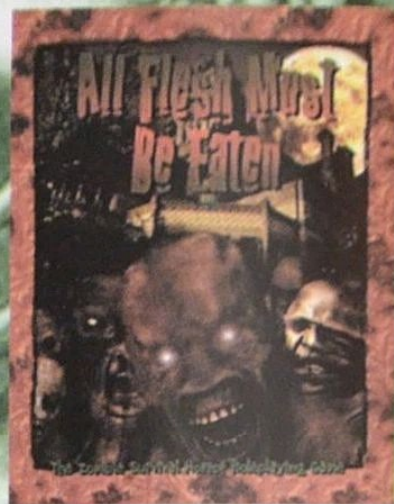
ma Burtona „Sleepy Hollow” („Jeździec bez głowy”). Właśnie teraz, kiedy piszę te słowa, dobiega ona do mnie z odtwarzacza, i przyznaję, że chwilami chodzą mi ciarki po plecach. Nastrojowa, dramatyczna, pełna rozmachu – najlepsza rzecz, jaką słyszałem w tym roku!

Dokończenie na stronie 88



KOSZMAR Z EDENU

Romero wiedział co robi. Tworząc słynne filmy o zombiakach, nakręcił przy okazji na swoją ideę wielką kupę narodu. Dlaczego zombiaki są straszne? Są martwe, są bezmyślne, jest ich pełno, są wśród nich Twoi znajomi (a nie wszyscy umarli na zawał) i mają tylko jeden cel: zjeść wszystkich ludzi, wszystkie ich miękkie ciała. Wszystkie ciała muszą zostać zjedzone! ALL FLESH MUST BE EATEN!



Kometa uderzyła w powierzchnię Ziemi. Zniszczenia były – owszem. Wydawało się jednak, że ludzkość podniesie się i z tego upadku. Niestety: ludzie poczęli wstawać z grobów. A im było

Co ALL FLESH MUST BE EATEN! ma do zaoferowania?

Na przykład to, że nie będzie dokładnie ustalonych epok gry. Ukazały się już scenariusze do czasów współczesnych, średniowiecza czy drugiej wojny światowej.

Po wtóre, mają zostać zachowane wszystkie elementy klasyki horrorów z zombiakami: pojawi się

np. specjalna karta postaci z magazynkami broni, które będzie się określać w miarę zużywania.

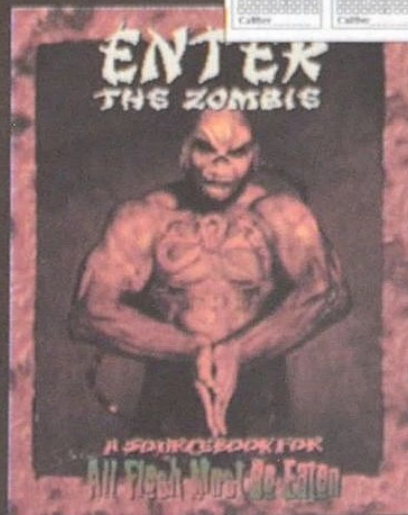
Czy system będzie hitem?

wystarczająco nowatorska i nie pozwala na intelektualne baraszkowanie, które tak cenią sobie gracze. Nawalanie do niemożliwych ilości zombiaków, misje survivalowe, magazynki... Czegoś tu jakby brak. Może chodzi o lichą mechanikę – wykorzystaną już w WITCHCRAFT tej samej firmy? Może o to, że mało tu pomysłów ciekawych, a wszystko niemal wie się z filmów (np. że trzeba strzelać w głowę)?

Niemniej chłopaki z Edenu najwyraźniej się tym nie przejmują: wypuszczają batoniki imitujące części ludzkiego ciała (fleshbars), jest już ekran Mistrza Gry i pierwszy dodatek: Enter the Zombie. Wszystko fajnie, pięknie, ale na gadżetach nie wyciągnie się systemu.

Milosz

ich więcej, tym mniej nadziei pozostawało tym żywym. Zwłaszcza, że stali się oni pokarmem.



Cóż – uważamy się, że raczej nie. Nie wiele ma nowego do zaoferowania. Z tego co się zorientowaliśmy – niestety – atmosfera całości nie jest chyba

NAME

Character Type

CHARACTER POINTS SPENT UNSPENT

Primary Attributes

STRENGTH	INTELLIGENCE
DEXTERITY	PERCEPTION
CONSTITUTION	WILLPOWER

Secondary Attributes

LIFE POINTS	ENDURANCE POINTS
SPEED	ESSENCE POOL

UNKNOWN ARMIES REWOLUCJI CIĄG DALSZY

Kiedy wydaje się, że z jakiegoś tematu wyciśnięto miód do ostatniej kropli, zmieślono, wyprano i wypłuto, pojawia się ktoś taki jak John Tynes i Greg Stolze, by pokazać, że to, co pozostało, można jeszcze przetworzyć w najżyźniejszy nawóz i obsypać grządkę, na której – bez specjalnego podlewania – słicznie zaraz wykiełkują pieniądze.

Po tym, co pokazał ZEW CTHULHU, wydawało się, iż temat jest martwy. Niestety – dziewiętnastoletni Tynes, zakładając *Pagan Publishing*, wyznaczył nowe tory miłośnikom ZC całego świata. Najpierw pojawiły się dziwne przygody – nie pasujące do żadnej ze wzorcowych epok. Potem okazało się, iż można do ZC opublikować scenariusze dla dorosłych. Pojawiło się pismo *Unspeakable Oath* – fenomen na skalę światową, magazyn, z którym ciężarówki śledzone są przez fanów w USA od samych bram drukarni. Wreszcie DELTA GREEN – absolutne odwrócenie ról Badacza Tajemnic Mitów Cthulhu – z ofiary, w istotę, która próbuje zorganizowanego oporu. I wydawało się już, że to starczy. Tynes zajął się robotą papierkową, dmuchnął dwa małe systemiki – PUPPETLAND i POWERKILL.... Aż tu nagle – kolejne uderzenie. *Atlas Games* (m.in. ARS MAGICA) kupiło od Tynesa prawa do kolejnej mutacji ZEWU CTHULHU. Jeszcze bardziej odległej od pierwowzoru: UNKNOWN ARMIES.

O co chodzi? Voodoo, Mity Cthulhu, zabobony – to prawda. Można zabić kogoś wbijając igłę w lalkę przedstawiającą ofiarę. Można sprawić, że zachoruje... Ale to tylko pierwszy poziom wtajemniczenia. Tu rozgrywanie przygód także jest możliwe. To poziom ulicy. Drugi poziom, to podziemia i kanały. Tajne organizacje magów wystarczająco potężnych, by manipulować wielkimi grupami ludzi, ideologów, ścierających się potężnych mocy i planów strategicznych... Ale jest jeszcze poziom trzeci: Twoja potęga pozwala Ci kontrolować świat. To wielka polityka.

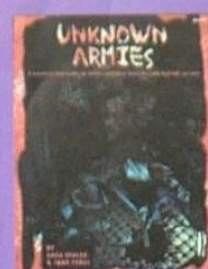
W jednym z wywiadów John Tynes tak skwitował swój najnowszy system: „To jest jak Zew Cthulhu minus Badacze. Tu nie ma takiej Lovecraftowskiej beznadziejności. Jest

pewien specyficzny optymizm. Jesteś kultystą Hastura i walczysz z kultystami Cthulhu. A mi-go pchają się jeszcze na was wszystkich. O tym właśnie jest UA”.

Na uwagę zasługuje sam system magii.

Wszyscy podzieleni są na odłamy ideologiczne, a każdy odłamek czerpie moc z innych źródeł: np. jedni pijąc alkohol, inni poznając ludzkie wspomnienia i odwiedzając historyczne miejsca, trzeci – zarabiając pieniądze. Ciekawa sprawa. Chyba już nie dla dzieci. Reszta mechaniki opiera się na rzutach procentowych. Ciekawostką jest też pewnie fakt, że występują tu Sanity Points, czyli Punkty Poczytalności...

LISTA DODATKÓW DO UA

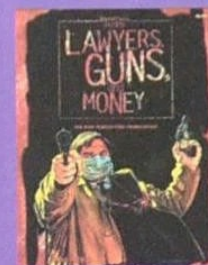


UNKNOWN ARMIES – podręcznik podstawowy.

One Shots – pięć scenariuszy do UA, skonstruowanych tak, by móc zagrać w UA od ręki – bez najmniejszych przygotowań.



Np. jeszcze w sklepie, w ramach promocji produktu.



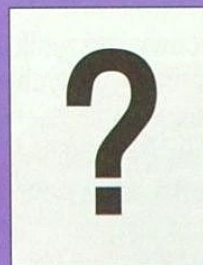
Lawyers, Guns And Money – Podręcznik Inkwizycji, czyli o ludziach podziemia, którzy zawodowo zajmują się sprawianiem kłopotu szaraczkom.

Postmodern Magick – Podręcznik Magii UA: jak zabić kogoś dając mu do podpisania kwit ze sklepu, jak sprawić, by zgodził się z Twoim zdaniem jedząc zupe, jak



sprawić, by coś zjadło mu głowę tylko dlatego, że zjadł cukierka, którym go poczęstowałaś.

Statosphere (w przygotowaniu) – Persony z górnej półki. Ci, którzy rządzą losem, wyznaczają tory pocisków i wiedzą o każdej spadającej gwiazdzie. Dodatek o ludziach zaprzędających się Archetypom.



BODY	WOUND POINTS	SPEED
UNKNOWN ARMIES		UNKNOWN ARMIES
MIND		SOUL
BODY SKILLS		
SPEED SKILLS		
MIND SKILLS		
SOUL SKILLS		
VIOLENCE	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	HARDENED FAILED
THEATRICALITY	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	HARDENED FAILED
HELPFULNESS	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	HARDENED FAILED
ISOLATION	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	HARDENED FAILED
SELF	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	HARDENED FAILED

Milosz

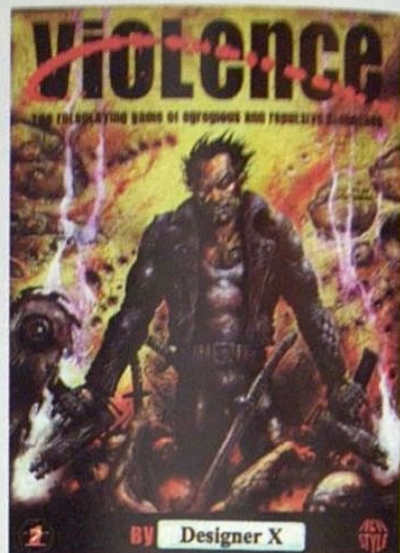
ŚWIĘTY SPOKÓJ

VIOLENCE, notka na okładce: *Nie wskazany dla czytelników i graczy poniżej 18 roku życia. Właściwie, nie jesteśmy pewni, czy jest ktoś, dla kogo ten system jest wskazany.*

Co to... Co to za potwór? Jeśli dobrze sobie przypomnieć newsy w **MiM** sprzed kilku miesięcy: pisaliśmy tam o systemie VIOLENCE. Najnowsze dziecko *Hogshead Publishing Ltd.* nie różni się wiele – zdaniem autora, tajemniczego Designera X – od AD&D. Chodzi mniej więcej o to samo: łazisz po świecie, wyrzinasz przeciwników, zabierasz im ich własność. Niestety, różnica jest znacząca. W VIOLENCE przeciwnikami są wszyscy ludzie Twojego świata. Jako oponenci rozpisani są nie tylko urzędnicy bankowi i kierowcy autobusów, ale babcia (specjalna umiejętność: *wywołanie poczucia winy u dziecka*) czy mama z małymi dziećmi (specjalna umiejętność: *pocałowanie kuku i poprawa samopoczucia*).



kolejnych lokatorów karabinami, piłami tańczuchowymi czy gołymi rękami. Idea ani nie oryginalna, ani nie zaprezentowana w sposób wciągający do gry. Lepszy był już słynny system, HOL. VIOLENCE jest przede wszystkim... książeczką do czytania i postawienia na półkę. Świetną zabawą Designera X i Wydawcy (przez cały podręcznik przewijają się dopiski Wydawcy do dzieła Desa X), parodią wszystkich erpegów, praw rynku, amerykańskich zasad, ekologii...



sex
and
Drugs
and
LOCK
and
Load



Ten produkt testowano na bezbronnych, puchatych, kochanych, małych zwierzątkach. (...) Drukarnia aktywnie uwalnia toksyny do ekosystemu i powoduje śmierć delfinów. Dobra – z delfinami żartowaliśmy. Tak przynajmniej sądzimy.



Całość to trzydziestodwustronicowy zeszytek w formacie zbliżonym do A4. Czarno-biały. Na tych „kilku” stronach zawarto jednak jedną z najbardziej nowatorskich idei RPG ostatnich lat. Dlatego też uznaliśmy, że warto opowiedzieć Wam o tym systemie nieco więcej.

Niestety – nie będzie tu pochwał dla zabawy w rozpierdziuchę świata realnego. Za ganiecie od drzwi do drzwi w kamienicy czy biurówcu i rozwalanie

Czego będziesz potrzebował do gry?

1. Tej książki.
2. Dokładnie każdego dodatku do VIOLENCE jaki wyjdzie! Koszulek do VIOLENCE, opakowań VIOLENCE z wymiocinami i krwią, figurek do VIOLENCE, płyt i kaset VIOLENCE, kolekcjonerskich kart do VIOLENCE, słonych paluszków VIOLENCE (...).

3. Będziesz potrzebował kilku specjalnych, droższych kości z logo VIOLENCE. (...) Używamy sześć-, ośmio-, dziesięcio-, dwunasto- i dwudziestościennych kości. (...) Nie mam czasu na upraszczanie zasad. Potrzebne są wszystkie kości. Jeśli Gygaś tak zrobił, to i ja mogę.

4. Nieco kart postaci. Możesz skopiować je z tyłu tej książki. Nie! Stop! Nie będzie żadnego pozwolenia na kopiowanie czegokolwiek z tej książki! Jeśli tylko czegoś tkniesz, zwalimy ci na łeb prawników! (...) Musisz nabyć Zestaw Kart Postaci do VIOLENCE (...).



Nie martwcie się. Ani kart postaci, ani żadnych dodatków nie ma. Jest za to prosty system losowania postaci i kilka współczynników: Siła (*Mierzy jak jesteś silny. (...) Osiemnaście oznacza, że możesz podnieśćabinę ciężarówki... No dobra: całą małą ciężarówkę. Ok. Wielkiego Sportowego Potwora.*), Próg Bólu, Budowa Ciała, Zastraszanie, Cała Reszta (*Jeśli będziesz musiał rzucać kośćmi na coś, co nie pasuje do reszty współczynników – ta charakterystyka wydaje się odpowiednia*). Jak losuje się postacie? Na każdy współczynnik rzucamy 3k6 i wpisujemy wynik. Potem dokonujemy odpowiednich obliczeń i, jeśli chcemy podnieść sobie umiejętności o punkt, musimy na oczach MG włożyć do koperty określoną (w cenniku) ilość kasy i wysłać na adres Designera X. On odpisuje i pozwala podwyższyć sobie umiejętność.

Co znajduje się jeszcze w podręczniku? Przede wszystkim zasady walki i wiedza dotycząca ulicy. Walki jest kilka rodzajów: z nożem, bez, z karabinem, z piłą. O ulicy: ceny prochów, z kim załatwiać układy, kogo załatwiać, kogo nie załatwiać. Jest też cały rozdział o „pieprzeniu się” (*to jasne, że nie będzie tu mowy, o żadnych romantycznych zbliżeniach na atlasowych prześcieradłach*).

Ponieważ całość jest ponad wszystko jawnym naigrywaniem się z AD&D, są tu także ustępy o skarbach. Jakie skarby ma np. przypadkowy przechodzień (tu tabela losowania jaką ma kartę kredytową), co można znaleźć w mieszkaniu, zależnie od tego, kogo się obrabia.



Co to są gry fabularne?

*Brachu, jeśli nie wiesz,
to nie jest miejsce,
w którym się tego
dowiesz.
(koniec rozdziału)*



Bezdyskusyjnie VIOLENCE jest produktem ciekawym. Zrobionym tylko i wyłącznie po to, by się pobawić w wydawanie czegoś ekstrawaganckiego. Niestety – nie do dłuższego grania (od autora: *Jeśli zagrasz w tę grę – nie chcę o tym wiedzieć. Twoja kasa wystarczy*). Chyba, że ktoś się uprze. Błyska tu natomiast inteligentna świadomość wydawcy i autora: wypuścili erpega śmiesznego, dla zabawy,



KIM JEST DESIGNER X?

Designer X naprawdę nazywa się Greg Costikyan i jest autorem takich systemów jak TO-ON, PARANOIA, STAR WARS RPG, a teraz VIOLENCE. Czyli same perły na rynku! Nie wiadomo, czym się zajmuje – wiadomo zaś, że lubi pisać nowe systemy i uważnie obserwuje to, co dzieje się w świecie RPG. Od czasu do czasu pojawia się u wybranego wydawcy i proponuje mu swoją nową ideę. Ów zgadza się lub nie. Costikyan wyraźnie zwraca uwagę w każdej umowie, że jego dane personalne pod żadnym pozorem nie mogą być udostępniane nikomu. Ciekawy facet, prawda?

być może irytującego, ale za niską cenę (w przeliczeniu poniżej 40 zł). Grę, która nie propaguje brutalności – choć tak się może na pierwszy rzut oka wydawać – lecz pokazuje, że wszystko, w co gramy, jest wielką machiną do robienia kasy, że wciąż powiela się stare standardy, a producenci RPGów mają graczy za kompletnych debili.

VIOLENCE jest naprawdę rzetelną zabawą dla czytelnika-gracza. Cały czas.

przygotował Miłosz

Za użyczenie podręcznika dziękujemy Strefie 51.



*Rzuć 3K6. Wiesz, te
małe sześcianiki z kropkami.
Nazywają je kośćmi. Tak, o to chodzi.
Pamiętasz bardzo dobrze. Kości. Dobry
chłopiec. Masz tu chipsa. Weź trzy
takie kości. Umiesz liczyć do
trzech, prawda?...*



HONOR POLAKA

Miało Kraków stało twardo, niczym monument siły i mądrości Polan, Wiślan, Pomorzan i Mazowszan” – oto pierwsze zdanie najnowszej produkcji *White Wolf* – *WEREWOLF: DARK AGES*. Czy to właśnie fakt, że tyle dobrego mówi się w nim o Polsce spowodował jego niesamowitą – jak na zachodnie dodatki – popularność w naszym kraju? Pierwsza partia ściągnięta z zagranicy została, zdaniem księgarzy, dosłownie rozchwycona.

Nieco dokładniejszy opis zawartości znajdziecie w *MiM* nr 12/99 (s. 14), dlatego też tutaj skupię się na tym, czego tam nie powiedziano, i proponuję spróbować zastanowić się nad pytaniem, skąd owa popularność. We wzmiankowanym numerze pisma oceniliśmy *W:DA* jako dodatek średni, z tendencjami do dobrego. Pisaliśmy, że nie jest niczym nadzwyczajnym, że trudno nam powiedzieć, czy się przeciętnemu graczowi spodoba. Cóż – spodobało się.

Całość zajmuje się rzeczą jasną sytuacją zmienności kształtów w okresie średniowiecza, zwłaszcza w Europie i na Bliskim Wschodzie. A nie była to sytuacja bajkowa. Choroby, wojny... no i – jak się okazuje – *Delirium* nie miało takiej mocy jak dziś. Ludzie wierzą w potwory i wiedzą też doskonale czym je odpędzać, albo osłabiać. Z diada-pradziada przekazywane są tajemnice w co wpakować srebrną kulę, żeby „potwór” zwinął się na śniegu bez ducha.

Nie pominięto – jak zwykle – rozdziału o średniowieczu. Pamiętajmy, że przeciętny Amerykanin nie ma o nim zbyt wielkiego pojęcia (co widać po wykoślawionej historii Polski – nie uczcie się z tego podręcznika). Historia USA zaczyna się znacznie później, a to na nią kładzie się nacisk w szkołach. Niestety – niewiele tu interesujących rzeczy dla Polskiego czytelnika, ale może to właśnie jest plusem: sporo wiemy już na starcie. Do tego zaś, co nam

w głowach zakiełkowało po lekcjach w budzie, wystarczy dodać kilka zdań o tym, co aktualnie (w średniowieczu) dzieje się z Plemionami wilkołaków – gdzie rezydują i co porabiają. Na przykład, w Polsce („gdzie zimy są straszliwie mroźne, a lato spieka ziemię”) rządzi

Władcy Cieni i Srebrne Kły, poza tym są u nas także Gnatożuje i kilka Czerwonych Szponów. Dobrze się trzymamy.

Poza tym to, co zwykle: dokładne opisy klanów i nieco informacji o charakterystyce prowadzenia Świata Mroku w średniowieczu. Acha! No i czary, rytuały – cała kupa dodatkowych mocy. 179 stron – szkoda, że miękka okładka.

A dlaczego tak pochłonięto ten dodatek? Jestem zdania, że średniowiecze ma u nas dobrą tradycję. Tradycję Polski, gdzie Polak był siłaczem, a królowie byli wielkimi indywidualnościami. Honor, ojczyzna – to tematy dziś dość popularne. Cała owa otoczka dobrze prorokuje Wampirowi w średniowieczu, którego ma zamiar wydać wkrótce Wydawnictwo ISA. No i systemowi *MAGE: THE SORCERER'S CRUSADE*. Może tu leży właśnie klucz do popularności w naszym kraju?

przygotował Miłosz

Za użyczenie podręcznika dziękujemy Strefie 51.

Dwa Pytania do Redaktora linii RPG Wydawnictwa MAG, Tomka Kreczmara:

Dlaczego zawieszono linię WILKOŁAKA: APOKALIPSY?

Z powodu niezadowolającej sprzedaży. Niestety, mimo opublikowania kilku najważniejszych dodatków, *W:A* raczej się nie przyjął. Prawdopodobnie miał na to wpływ nienajlepszy wygląd podstawki z punktu widzenia edytorskiego. Czy mimo faktu teoretycznego zawieszenia linii istnieją szanse na wydanie *WEREWOLF: DARK AGES*? Jeśli tak, to kiedy?

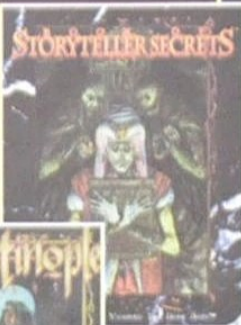
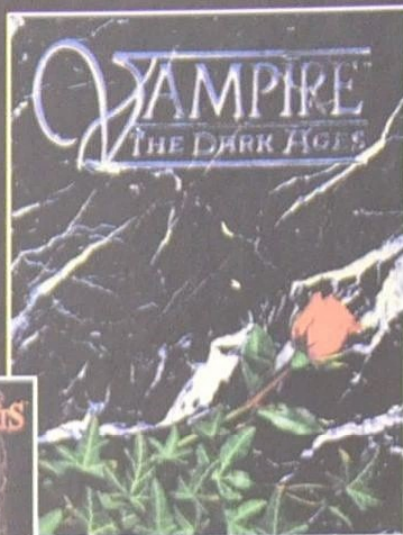
Istnieją. Myślę jednak, że najpierw poczekamy na wydanie *Mrocznych Wieków* w świecie *WAMPIRA*.



SMAK RZECZY, KTÓRE NADEJDA

Wydawnictwo ISA zapowiada wypuszczenie na rynek polskiego tłumaczenia jednego z bardziej udanych systemów *White Wolfa* – **VAMPIRE: THE DARK AGES**. Warto więc, byśmy napisali coś o tym systemie, tym bardziej, że godny jest uwagi.

Ogólnie mówiąc, jest to system o wampirach osadzony w średniowieczu. Nie trzyma się ściśle faktów historycznych (autorzy twierdzą, że to celowe, bo skoro włączają wampiry, to świat i tak niewiele wspólnego ma z historycznym), ale też niezbyt często się do nich odwołuje, więc nieścisłości nie rażą. Opowiada o trudnej egzystencji nieumarłych, kładzie nacisk na podobne tematy, jak **WAMPIR: MASKARADA**, ale nie jest tylko kopią wspomnianego



Zawiera informacje, które we współczesnej linii **WAMPIRA** porzucane są po różnych dodatkach – dostajemy więc niemal 300 stron gęsto wypełnionych informacjami. Jest to pełny system; do rozpoczęcia gry wystarczy podręcznik podstawowy, którego treść obejmuje sporo więcej, niż w **WAMPIR: MASKARADZIE**.

Podsumowując, **VAMPIRE: THE DARK AGES** to system ciekawy i obszerny, a podręcznik podstawowy dobrze skonstruowany. Jego miłośnicy, w naszym kraju dotychczas nieliczni, z drżeniem czekają na polskie tłumaczenie, prowadząc zażarte dysputy o tym, czy przekład popsuje go, czy spopularyzuje. I ja zastanawiam się nad tym.

Tomasz Andruszkiewicz

°Planowany termin wydania: połowa roku 2000

Rzeczy dodane lub zmienione w stosunku do podstawki:

- ◆ Umieszczono opisy wszystkich klanów razem z ich Dyscyplinami, celami, metodami i wpływami (w **MASKARADZIE** potrzebne były **Podręczniki gracza**).
- ◆ Dodano nieco okrojony system Wad i Zalet (w **MASKARADZIE** w **Podręczniku gracza**).
- ◆ Zmieniono trochę koncepcję Ścieżek Oświecenia z Sabatu; teraz są to Drogi, które rzeczywiście prezentują różne systemy moralne, a nie stanowią tylko różne wariacje na temat anty-moralności.
- ◆ Opisano dokładnie i obszernie antagonistów: Kościół, śmiertelnych, wilkołaki (niewielu z nich wierzy w Apokalipsę, bo sprawdziły się dotychczas dopiero nieliczne ze znaków ich przepowiedni), magów (nie istnieją jeszcze Tradycje w ścisłym ujęciu), upiory (Zaświaty jeszcze się nie podzieliły), *faerie* (Średniowiecze to czas przed Roztrzaskaniem), infernalistów i świat demonów.

systemu z inaczej pokolorowanym tłem fabularnym. Czym więc się różni? Co pojawia się w nim nowego?

Zacznijmy od rzeczy technicznych. Podręcznik jest dużo obszerniejszy niż „podstawka” do **MASKARADY**.

CLANBOOK:
CAPPADOCIAN



A SOURCEBOOK FOR VAMPIRE: THE DARK AGES

Różnice spowodowane przeniesieniem do średniowiecza:

- ◆ Brak Camarilli i Sabatu, możliwość gry członkiem każdego z 13 klanów (właśnie narodzili się Tremery, jeszcze istnieją Kappadocjanie).
- ◆ Zaczyna się wampirem 7-12 pokolenia, a więc i Dyscypliny opisywane są do szóstej „kropki”.
- ◆ Ciekawe (i trudniejsze) warunki nieżycia w średniowieczu.
- ◆ Potężniejszy wpływ Wiary na wampiry.
- ◆ Cechy dostosowane do średniowiecza (m.in. pojawia się Łucznicтво, znikają Komputery, itd.).
- ◆ Większe pole do popisu dla magii, religii.

SOUTHPARK RPG

Już od jakiegoś czasu mamy przyjemność spotykać się na ekranach naszych telewizorów z grupką czterech łobuziaków z miasteczka Southpark. Niedawno na ekranach polskich kin gościł pełnometrażowy film o perypetiach Stana, Kyle'a, Kennego i Cartmana. Firma *Steve Jackson Games* – mająca doświadczenia z przenoszeniem kreskówek w świat RPG („Toon”) – postanowiła pójść za ciosem i wkrótce ukaże się system nawiązujący do serialu.

Nareszcie będziemy mogli wcielić się w postaci zamieszkujące absurdalny świat dwuwymiarowych ludzików. Według zapowiedzi **SOUTHPARK: ROLEPLAYING** pojawi się pod koniec maja 2000. Przez chwilę mieliśmy nieukrywaną przyjemność potrzymać roboczą wersję tego cacka w naszych brudnych mackach.

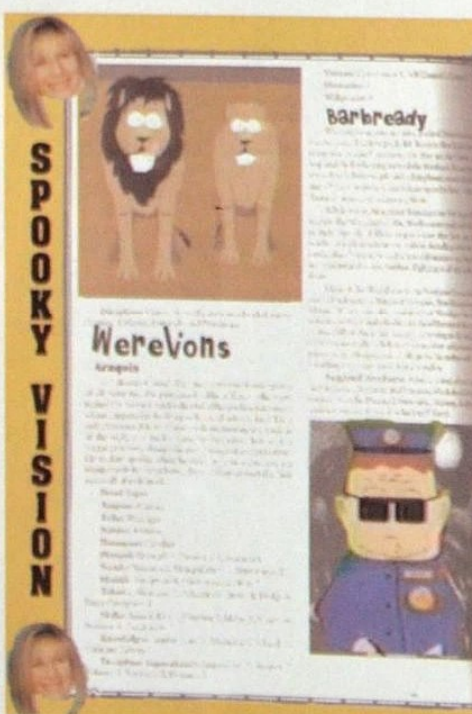
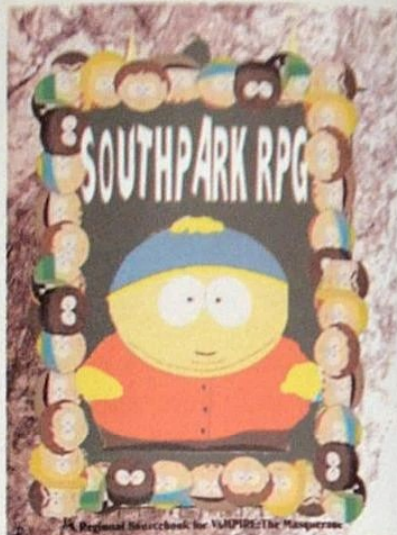
Niewątpliwie jest to kawał rzetelnej roboty. Już na widok okładki każdemu fanowi (i nie tylko) uśmiech zawita na twarzy. Wewnątrz jest coraz lepiej. Całość podzielono na pięć części. Pierwsza to opowieść dziadka, Stana Marsha, traktująca o historii miasteczka. Dwie kolejne to *roleplaying* sensu stricto – mechanika gry i kreacja postaci. Mechanika jest wręcz debilnie prosta i opiera się na rzutach monetą. Trzy stopnie określają poziom trudności czynności (od najłatwiejszego – Totally Gay, poprzez standardowy – Gay, do wręcz niemożliwego – Sucks Ass). Postaci, jak sugerują sami autorzy systemu, najlepiej tworzyć przypatrując się sąsiadom. Co ciekawe, bohatera gracza tworzą jego współzawodnicy, starając się nadać mu jak najwięcej negatywnych cech.

Część czwarta. Opis świata. Przed rozpoczęciem gry zarówno prowadzący (Komentator), jak i gracze (Zawodnicy), powinni zaznajomić się z jak największą ilością czasopism brukowych. Właśnie one tworzą tak zwaną „prawdę historyczną” o świecie gry. Począwszy od wizyt kosmitów, żyjącego Elvisa, wyhodowanych genetycznie zwierząt o wielu tyłkach, skończywszy na pięknej Barbarze Straisand.

Piąta część to pamiętnik niejakiego Erica Theodora Cartmana, mający służyć jako inspiracja do tworzenia scenariuszy. Całość napisana jest nieokielżanym językiem i ilustrowana kolorowymi obrazkami żywcem wyjętymi z filmu (stworzone jednak specjalnie na potrzeby systemu przez Treya Parkera i Matta Stona). Na końcu mamy kilka kartonowych stron z szablonami do stworzenia portretów postaci (a także zastępującymi kosztowne figurki używane w niektórych systemach przy rozgrywaniu walki).

Całość „totally kicks ass!”

Txt by Followers of BLESS





Legenda pięciu Kregów

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Każdy jest gotów zabijać. Samuraj jest gotów umrzeć.

– Akodo Toturi

Legendy już na wiosnę! Zobacz www.l5k.pl

I AM SAILING...

Czy może powstać RPG dla dziewczyn? Jak miałyby wyglądać? Jak zakupy? Jak BEVERLY HILLS 90210? Jak Julio Iglesias? A może jak SAILOR MOON RPG?

Faktycznie. SAILOR MOON RPG jest niczym erpeg dla dziewczyn. Czaro-
dziejki z Księżycą z wielu względów
mają w Polsce szerokie plecy. Dość
przypomnieć walkę o nowe
odcinki, gdy dawno temu
telewizja Polsat zrezygnowa-
ła z emisji serialu. Miłośnicy
anime i mangi w RP zarzu-
cili redakcję stacji listami
z prośbami, błaganiami
i pogrozkami. Żądanie
było proste: albo
puścicie nowe se-
rie, albo zjemy was
razem z budynkiem
i anteną nadawczą. No
i „sailorki” wróciły. Aż kor-
ci, żeby napisać, że SM
jest symbolem walki...
dobra, dobra.

Ale RPGowi nie moż-
na mieć za złe, że wyglą-
da jak wygląda. Bo Sai-
lor Moon jest bajką dla
dziewcząt – tak przynaj-
mniej twierdzi autorka,
Naoko Takeuchi. Niniej-
szym w podręcznikach
i dodatkach do SM RPG
znajdziecie prześliczny, sa-
ilorkowy wystrój, słodziut-
kie ilustracje, szlaczki. Wie-
le rozdziałów ma charakter
dziennika-pamiętnika nastolat-
ki. A wreszcie spójrzcie na kartę
postaci. Poza popularnymi współ-
czynnikami i nowymi „mocami” cza-
rodziejek znajdziecie: znak zodiaku, ulu-
biony kolor, klejnot, przedmiot w szkole,
jedzenie, najmniej lubiane jedzenie, znie-
nawidzony przedmiot w szkole. Zastana-
wiam się, jak autorzy wyobrażają sobie se-
sje w SAILOR MOON RPG...?

Poza takimi dziewczynskimi drobiazgami
i opisami odcinków *Sailor Moon* od 1 do 82,
jest w podręczniku podstawowych trochę
starego, dobrego RPG, czyli moce, potwory

(droidy, demony) i kilka pomys-
łów na kampanie.

Na uwagę zasługuje potężny
wręcz dział *resources*, czyli
źródeł. Znajdziecie tam opisy
mitologii związanych z fenome-
mem Sailor Moon, słowni-
czek terminów japońskich,
pełną listę potworów wy-
stępujących w serialach,
prace Naoko Takeuchi
i opisy życia szkolnego
w Japonii. Dalej. Chro-
nologiczne opisy waż-
niejszych wydarzeń
z życia sailorek, opisy
Moon Kingdom...

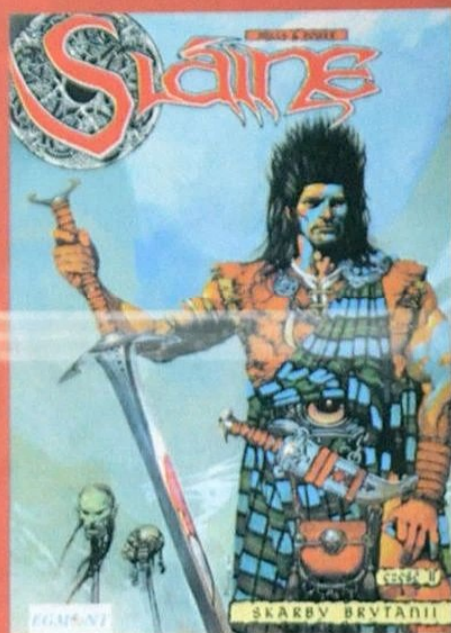
Wydaje mi się, że
można śmiało powie-
dzieć, iż autorzy tego
produktu zrobili najcie-
kawszą podstawkę do
RPG, bazującą na filmie
w ostatnich latach. Tylko
rodzi się pytanie: kto poza fa-
nami anime zagra w tę grę?
I jak można wpisywać w kartę
ulubiony przedmiot w szkole i kolor.
Jak w to grać zgodnie z zasadami?!

przygotował Miłosz

Character Notes	
Name	
Character Class	
Level	
Experience	
Alignment	
Skills	
Attributes	
Strength	
Agility	
Stamina	
Intelligence	
Charisma	
Equipment	
Inventory	
Notes	

Character Details	
Birth Date	
Birth Place	
Height	
Weight	
Blood Type	
Hobbies	
Favourite Colour	
Favourite Gemstone	
Favourite Food	
Least Favourite Food	
Favourite School Subject	
Least Favourite School Subject	



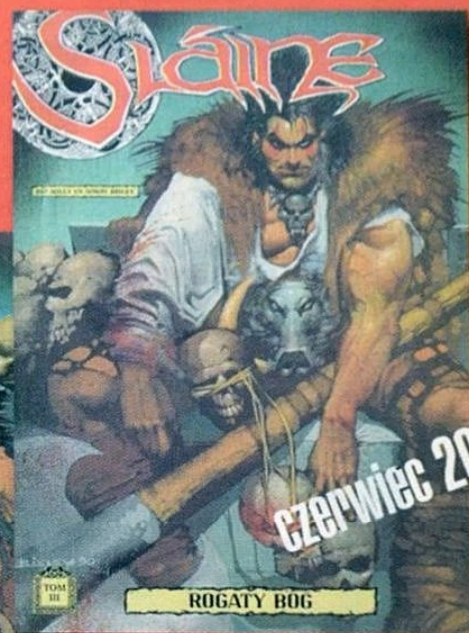
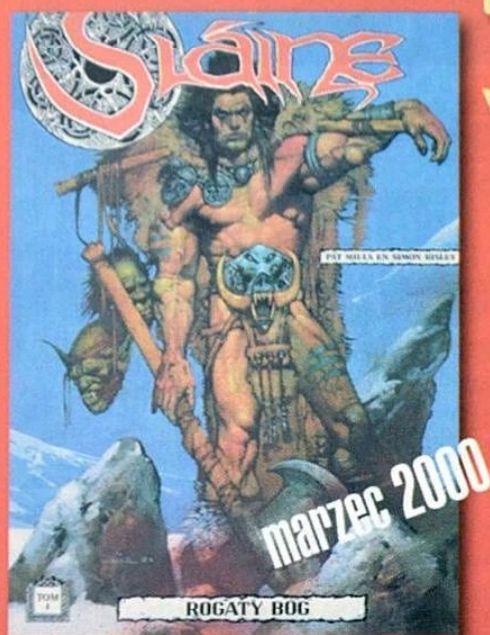


OPOWIEŚCI

O CELTYCKIM

WOJOWNIKU,

SLAINIE

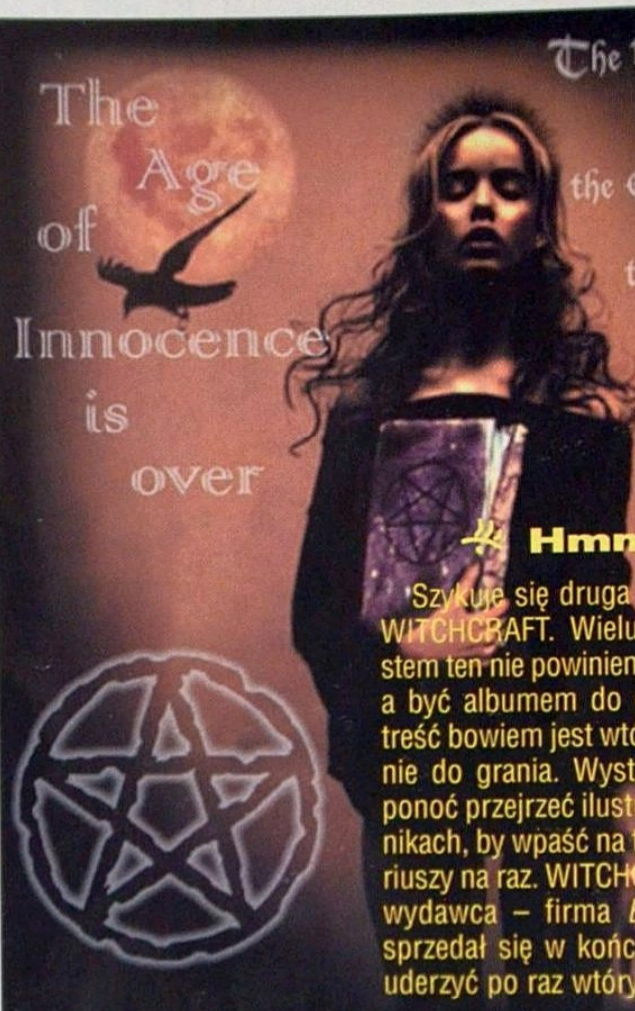


ROGATY BÓG

SZUKAJ W DOBRYCH KSIĘGARNIACH!

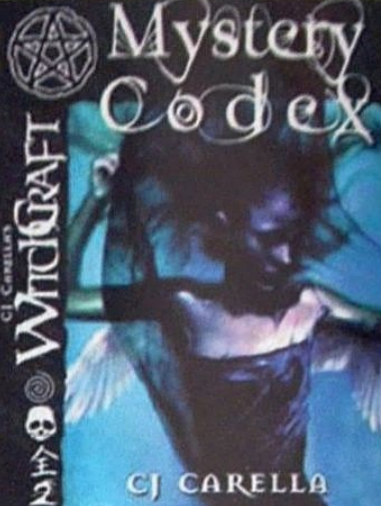
KŁOB ŚWIATA KOMIKSU PRZEDSTAWIA

The
Age
of
Innocence
is
over



The Witches
of old
must walk
the Earth again
to battle
the enemy
or
die trying

**Mystery
Codex**



CJ CARELLA

**Abomination
Codex**

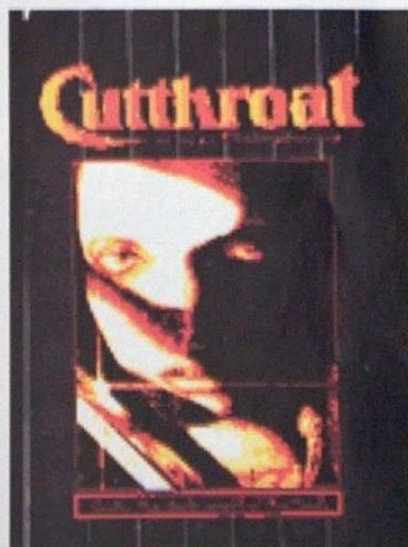


⚡ **Hmmm...**

Szykuje się druga edycja systemu WITCHCRAFT. Wielu uważa, że system ten nie powinien zawierać tekstu, a być albumem do oglądania. Jego treść bowiem jest wtórniacka i niemal nie do grania. Wystarczy natomiast ponoć przejrzeć ilustracje w podręcznikach, by wpaść na trop kilku scenariuszy na raz. WITCHCRAFT, jak mówi wydawca – firma *Eden Studios* – sprzedał się w końcu do cna i czas uderzyć po raz wtóry.

⚡ **Hmmm...**

Czas opisać całkiem nową-giercówkę, którą wydała *Stormworld Games* – CUTHROAT, THE SHADOW WARS. Cóż więc tu mamy? Złodziejskie fantasy, a nie dość, że drogie, to jeszcze niedorobione. Przekopując się poprzez



235 stronicowy podręcznik, nie udało nam się naliczyć więcej niż 20 stron opisu świata lub opowiadań z niego. Jest jakieś Skaev, które kiedyś było częścią Imperium Dalashar. Nadrabia tworzenie postaci – nieźle zrobione, dokładne, a jednocześnie pozwala doświadczonym graczom w miarę szybko stworzyć dowolną postać. Jednak nie powala na kolana – jest po prostu dobrze przygotowane. A teraz to, co tygryski lubią najbardziej, czyli walka. Każdy wie, że w RPG należy odreagować stresy i upokorzenia dnia codziennego. W CUTHROAT, THE SHADOW WARS stworzoną mechanikę opatrzone nawet trade markiem. Dokładniej, panowie z *Stormworld Games* zastrzegli sobie swoją mechanikę i nazwali ją



Sudden Death Combat System. Jest ciekawa, ale jak zwykle niewiele tu nowego (chyba że duży killfactor); śmierci uniknąć można wydając punkty szczęścia i oczywiście BG mają ich więcej niż BNi (tak jakby powrót do WFRPowych punktów przeznaczenia, no nie?). Denerwujące jest to, że system posiada błędy. Skoro złodziejskie fantasy, to muszą być i złodzieje. Tu mamy ich aż 15 rodzajów; kij z tym, że kołesie w większości wypisali rodzaje złooczyńców, skoro mają być złodziejami, to nawet assasini nimi będą.

Podsumowując – poniżej średniej, raczej unikać, chyba że kariera oprycha zawsze cię rajcowała, masz dobrze zrobiony świat i dużo cierpliwości na poprawianie błędów autorów.

♣ Hmmm...



Nie ma co ukrywać, że **VAMPIRE: THE DARK AGES** jest linią, do której pisane są najlepsze dodatki. Dość wspomnieć **Libellus Sanguinus** czy **Dark Ages Companion**. **Wolves of the Sea** kontynuuje tę tradycję. Pod tajemniczym tytułem kryje się nic innego, jak opis kultury i społeczności Wikingów – i to zrobiony na tyle dobrze, że może posłużyć każdemu, kto chciałby wprowadzić tych radosnych panów do jakiegokolwiek systemu fantasy. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy do mięcha. Już w pierwszym rozdziale autorzy rozprawiają się z mylnymi pojęciami o skandynawach. Czytając **WAS**, ma się wrażenie, jakby w rękach trzymało się poważną rozprawę naukową, napisaną zjadliwym (o dziwo) językiem. Dodatkowo jest też tam podrozdział traktujący o wikińskiej demonologii, przesadach i tym podobnych. Stąd skaczemy do społeczności Spokrewnionych. Opisy klanów, ich kosmogonia, stosunki społeczne, jak i opisy interakcji z innymi nadnaturalami tamtych rejonów. Po sporej dawce wiedzy, przechodzimy do praktyki, czyli tworzenie postaci, nowe *traits*, i zasady (np. jak taki wampir może przeżyć, skoro wokół tak mało luda). Na koniec niespodzianka – tylko trzy *templaty*.

♣ Hmmm...

Teraz coś do **WILKOŁAKA**. Kolejni zmiennokształtni dostali swój podręcznik. Tym razem **Anansi**. W sumie autorzy prezentują ich egzystencję nie za ciekawie: „przemykają w cieniach... nie mają żadnych przyjaciół, tylko jedzenie...”. Co w środku, to w miarę wiadomo bez czytania. To co w **Bastet** i innych podobnych

podręcznikach, tylko że o pajęczakach. Więcej informacji dostarczymy, jak przeczytamy.

♣ Hmmm...

Dart Flipcards, Inc. i **Guardians Of Order, Inc.** wspólnie wykreowały grę karcianą **SAILOR MOON**, opartą na serii japońskich animek telewizyjnych. Bohaterkami kreskówek jest pięć uczennic, które mocami magii przemieniają się w potężne *Sailor Scouts*. Brzmi znajomo, nie?

♣ Hmmm...

Po **Giovanni Chronicles**, drugim niesamowitym zestawem przygód firmy **WW** jest **Transylvania Chronicles**. Właśnie ukazała się ich czwarta część pod skromnym tytułem **Transylvania Chronicles IV: The Dragon Ascendant**. Kampania rozgrywa się przez niebagatelne 800 lat, swoje początki gubiąc gdzieś w Mrocznych Wiekach. Z czym tym razem mierzą się gracze? Ano z Antedeluvianami. Nie spoilerować, ale powiemy, że w tym odcinku w końcu wyjaśnia się sytuacja pomiędzy Tremere, Saulotem i Goatrixem!

♣ Hmmm...

Tego jeszcze w krainie RPG nie było! Na rynku pojawiły się tzw. *screen savery* i tapety ze świata **LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW**! Czyżbyśmy niedługo mogli sobie kupić i pidżamy z krainy Rokugan?

♣ Hmmm...

W zeszłym miesiącu pisaliśmy o grze firmy **Dream Pod 9**, noszącej tytuł **JOVIAN CHRONICLES**. Już ukazał się pierwszy dodatek:



Jupiter Planet Book, opisujący ze szczegółami ludzką kolonię. W podręczniku znalazły się również nowe pojazdy i nie tylko.

♣ Hmmm...

Wingnut Games w maju planuje trzecie uderzenie ze świata Og. Ma to być druga, poprawiona edycja gry fabularnej z owej wesołej krainy. Pierwsze dwie wersje nie były najwyższej jakości, tym jednak razem klienci mają otrzymać dokładnie to, czego oczekiwali – dużo zabawy.

♣ Hmmm...

Ostatnio na Internecie pojawia się coraz więcej darmowych gier. M.in. na stronie <http://www.rondaksportal.com> wylądował system firmowany przez firmę **Dominion Games**, o wdzięcznej nazwie



RONDAK'S PORTAL. Wykorzystując wygodny interfejs, komputerowcy mogą tworzyć bohaterów, rzucać kostkami, rozwijać krainy i grać z innymi uczestnikami.

♣ Hmmm...

Decipher opracował nowy deck do gry **YOUNG JEDI – Jawa High Destiny** – oparty na kartach z **Menace of Darth Maul** i **The Jedi Council**.

♣ Hmmm...

Kolejny *clannovel*. Tym razem na tapetę idą Ravnosi. W rolach głównych Heshu, Elizabeth, Ramona, Leopold i dziwny Nosferatu o imieniu Celebros. **White Wolf** odszedł w końcu od pokazywania tych samych wydarzeń z różnych punktów widzenia (np. **Clannovel Lasombra** i **Assamite**), tylko dodał nowe wydarzenia do rozgrywającej się historii. W skrócie –

Hesha traci Oko, które dostaje teraz Leopold. Khalil ratuje Elizabeth od słońca. Nie czytającym *clannoveli* nic to nie powie, czytającym trochę wyjaśni.

☼ Hmmm...

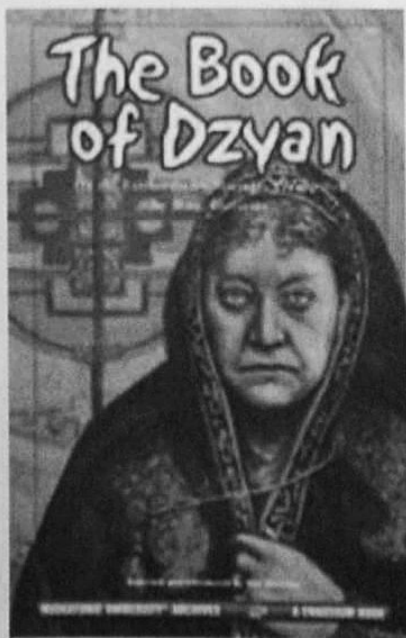
Wizards of the Coast draży rynek karciany! Tym razem władarze firmy postanowili wydać grę opartą na świecie komiksów Marvela. Już niedługo będziemy mieli okazję zabawić się atutami z Hulkiem, Spider-Manem i Kapitanem Ameryką! Nie wiem jak Wy, ale ja już się nie mogę do czekać! Oby do lata!

☼ Hmmm...

Teraz o HUNTERZE. Wyszedł kolejny *creedbook*, a dokładniej – **Creedbook: Defenders** (takie Hunterowe Clanbooki). W środku nie ma nic, czego byśmy się nie spodziewali, czyli filozofia, sposoby walki, motywacje i cele. O, zapomniiałbym, są też nowe bronie. Nic więcej nie trzeba chyba pisać.

☼ Hmmm...

Wieści z R'lyeh! Ostatnio na rynku nakładem firmy *Chaosium* pojawiły się: **Last Rites** (cztery przygody do ZC), **Book Of Dzyan** (dziełko opisujące słynną księgę Blavatsky'ego; esej Maroney'a o życiu autora; wyjątki z badań nad



fenomenami; wzmianki o Księdze Dzyan, które pojawiły się u HPLa), **Keeper's Screen** (trzydziestyciowy ekran z obrazkami autorstwa Philippe Caza; 4 strony pomocy do gry; scenariusz dla początkujących; niespodzianki); **Keepers Companion** (nasza „Księga Strażnika” – uzupełniona i poprawiona); **The Yellow Sign & Other Tales** (ogromny zbiór zupełnie nowych materiałów i znanych już tekstów); **Cthulhu For President Y2k Kit** (wiadomo, o co chodzi). A w najbliższym czasie: **Unseen Masters** (trzy mini kampanie, których akcja toczy się w dzisiejszym Nowym Jorku) i **The Three Impostors and Other Stories** (tom 1 najlepszych tekstów Arthura Machena – jedno z najlepszych horrorów ostatnich lat).

☼ Hmmm...

Avalon Hill, wspierany przez matczyne *Hasbro*, wreszcie zakończył pracę nad odświeżeniem klasycznej gry wojennej – DIPLOMACY. Mapy są wspaniałe, kolorowe i większe niż we wcześniejszych edycjach. Z kolei każdy element jest metalowy! Wszystkie statki, pojazdy itp.! Niestety, dzięki temu gierka kosztuje bagatela 55 dolarów!

☼ Hmmm...

Coś takiego można było przeczuć, kiedy *WotC* ogłosił, iż zapowiadana na zeszły rok przygoda **Murder in the Drive Space** nie ujrzy światła dziennego. Nawet wydanie **Dark Matter** nie polepszyło atmosfery. Przypuszczenia potwierdził udostępniony powszechnie katalog, w którym do ALTERNITY wiele nie było. A na początku marca gruchnęła hiobowa wieść – *Wizardi* postanowili zamknąć linię! A system nie ma jeszcze trzech lat! Szkoda sympatycznej gierki. Na otarcie łez pojawiła się wiadomość, że *WotC* nie zapomina o miłośnikach s-f. Nowe światy zostaną dostosowane do zasad D&D.

☼ Hmmm...

Teraz będziesz mógł bez problemu porachować komuś kości! Rozpoczęły się bowiem kościane wojny – DICE WARS! *Dark Omen*

DICE WARS

Games na stronie <http://members.xoom.com/darkomengame> opublikowało zasady, dzięki którym będziesz mógł walczyć swoimi własnymi kośćmi do gry. Nie marnuj czasu! Zacznij już dziś!

☼ Hmmm...

Hasbro szaleje! Tym razem łupem firmy padła książkowa seria dla dzieci HARRY POTTER J. K. Rowlinga, wydana w 115 krajach i 28 językach (18,4 miliona sprzedanych egzemplarzy w samych Stanach Zjednoczonych!). *Hasbro* zakupiło prawa do produkcji: gier karcianych, gier fabularnych, kart, cukierków i zabawek elektronicznych. Warto przy okazji dodać, że *Warner Bros. Pictures* pracuje nad ekranizacją książki „Harry Potter and the Sorcerer's Stone”.

☼ Hmmm...

Firma *Mind's Eye Publishing* opublikowała nową gierkę – CYCHOSIS RPG. Ma to być gotycki cyberhorror (sic!), którego akcja toczy się na planecie Cyberia, zamieszkałej przez czujące roboty. Przed piętnastu laty owo „automatyczne” społeczeństwo przetrwało inwazję wirusa, wywołującego zabójczy szal. Świat robotów uległ nieodwracalnym przemianom. Oto kraina, do której wkraczają bohaterowie. Gierka jest w formacie PDF i można ją za darmo ściągnąć z adresu <http://www.homestead.com/mindseyepublishing/home.html>. Wkrótce mają się ukazać: **The Koenigreich/Peritium War** i **The Tao of Malleum: Apocalypse String**.

ŚWIAT LALEK

Wpierw skojarzył mi się z filmem Burtona „Miasteczko Heloween” – też laleczki, też nieco mrocznie, też z przymrużeniem oka. Potem zaś okazało się, iż ów króciutki systemik ma w sobie niezwykle potencjał. A John Tynes, jego twórca, to facet zaprawdę niesamowity.

Niegdyś Kraina Lalek była oazą radości. Twórca – zniechęcony toczącą się w rzeczywistym świecie wojną – przeniósł wszystkie swe dzieła w inny wymiar. W owym świecie lalek poza nim nie było ani jednego człowieka, a wszyscy mieszkańcy żyli bez obaw. Niestety, do czasu, gdy na scenie pojawił się Pan Cios, który uznał się za największą z lalek. Ów niewdzięcznik zabił Twórcę, z jego zaś twarzy zrobił sobie nowe oblicze i sześciu lojalnych pomocników. W taki właśnie sposób Pan Cios zawładnął lalkami. Na szczęście nie wszystkimi. W małej wiosce zwanej Wytchnienie schroniła się Judy i jej zwolennicy. Biedna Judy niegdyś kochała Ciosa i najlepiej wiedziała, jakiego zła może się on dopuścić. Teraz wraz z przyjaciółmi pragnęła przywrócić Twórcę do życia, używając jego ostatniej łzy, zamkniętej w srebrnym naparstku.

Zasady gry PUPPETLAND zajmują mało miejsca, mają jednak w sobie to Coś. Tynes opisał jedynie trzy reguły. Pierwsza z nich ustala, iż każda opowieść ma zająć dokładnie godzinę czasu realnego. Po owych 60 minutach lalki zapadają w sen i budzą się uleczone z wszelkich ran. Druga zasada mówi, iż każde słowo graczy ma być wypowiedziane tak, jakby byli oni owymi marionetkami w Krainie Lalek (jeżeli ktoś musi powiedzieć coś jako „on”, a nie postać gry, musi po prostu wstać z krzesła). Trzecia reguła określa, iż historia musi powstawać tak, jakby opowiadano ją osobie trzeciej, nieobecnej przy rozgrywce.

Gracze mogą wcielić się w jedną z czterech rodzajów lalek (oczywiście można wymyślić i inne odmiany): *finger puppet* (mała, szybka, ale słaba), *hand puppet* (dosłownie średnia), *shadow puppet* (wysoka, chuda, szybka i słaba) oraz *marionette*

puppet (wolna, duża i silna). Lalka każdego rodzaju pewnych rzeczy nie może robić, a pewne może. Na przykład *marionette puppet* może powoli się poruszać, kopać, rzucać lub chwycić rzeczy równej jej wagą oraz uderzać; nie może zaś unikać lecących ku niej przedmiotów i szybko się poruszać. Tworząc postać owe możliwości są dodatkowo uzupełniane zgodnie z wizją gracza (może skakać, ale nie może kopać itp.). Wszystkie te „cechy” należy rozpisać na karcie bohatera, uzupełniając oczywiście o rodzaj

lalki. Poza nimi na karcie znajduje się również imię (składające się z dwóch części – imienia własnego i przydomku: Zuzia Lalka Nieduża) oraz rysunek postaci (aktualnej wielkości, dzięki czemu zawsze da się porównać rozmiary bohaterów).

Na karcie znajduje się także „układanka” (puzzle) – kwadrat podzielony na 16 części (w nim winien znajdować się zresztą rysunek lalki). Za każdym razem, kiedy postać uczyni coś, do czego nie jest zdolna (np. kopnie), lub kiedy przydarzy jej się coś złego (dostanie kamykiem itp.), należy zamalować jeden z małych kwadracików. Raz zapeł-

nionego obszaru nie można „wyczyścić”. Kiedy wszystkie 16 części zostaną zamalowanych, lalka umiera. Zdarza się to rzadko, niemniej się zdarza.

Większość przygód w Krainie Lalek winno dotyczyć straci między Ciosem (jego chłopcami) a Judy (jej przyjaciółmi), wiodących w końcu do uratowania Twórcy. Oczywiście można opowiadać i inne historie.

Ów niewielki, sympatyczny systemik uzupełniają opisy Ciosa i jego sześciu chłopców (każdy ma swoje „imię” i obszar zainteresowań), FAQi i kilka dodatkowych informacji. Wszystko to za darmo na stronie: http://www.John.Tynes.com/rl_gaming.html

Tomu\$

PUPPETLAND—THE PUPPET SHEET	
Puppet name:	Puppet type:
This puppet is:	
This puppet can:	
This puppet can not:	

Witam!

Jako że swój primaaprilisowy nastrój wyładowałem gdzie indziej, „Listy” będą w miarę na poważnie. Na tyle, na ile oczywiście da się zachować powagę przy czytaniu i udzielaniu odpowiedzi. A w niektórych przypadkach bywa to niełatwe.

Przy okazji, chciałbym odpowiedzieć wszystkim, którzy w swoich listach i poza łamami pisma zadają mi pytanie, czy naprawdę wszystko to, co się tu znajduje, pochodzi od Czytelników. Trudno w to uwierzyć, prawda?



„1. Co z T-shirtami, komiksami i innymi gadżetami RPG?”

2. Jak oceniacie drugi «Portal»?

Fvhnbnvjrhjffuyjgbdjbrjfkbdjkgosdfhjsomdbu-fciophftonbudpofituy8erbpfiyubmopdrtyiudrop-ftiyubemopdrityublopmdrituybpmsdrrodegymdtyu-
**ioyk BŁAGAM BŁAGAM NIE WYCINAJCIE
TEGO BO SIĘ ZABIJĘ** (Nie wyciąłem. Mam tylko nadzieję, że to nic obraźliwego. – przyp. JeRzy)

3. Co z «Królestwami Chaosu» do WFRP? Czy coś takiego w ogóle istniało, czy mi się tylko przyśniło?

4. Cemu w WFRP nie ma paladynów?

5. Jak uwolnić ŚM spod ograniczeń patronatów, plemion, klanów, itp. Czy jedynym ratunkiem jest prowadzenie pariasów?”

R.K.M. Maret

1. Niestety, zainteresowanie graczy jest obecnie za małe, żeby się tymi rzeczami zająć.

2. Moje zdanie: udany, lepszy od pierwszego, dobra robota!

3. „Realms of Chaos” istnieje, ale dotyczy przede wszystkim drugiej edycji *Battla*. Stąd wszystkie zawarte w nim informacje merytoryczne pojawiły się w **MiM-ach** przed laty, pod postacią artykułów.

4. Są rycerze zakonni.

5. Można całkowicie znieść wszystkie wspomniane przez Ciebie rzeczy, na zasadzie: wilkołak to wilkołak, wampir to wampir (itp.) i kropka. Wtedy trzeba jeszcze trochę podlubać przy mechanice (dostępność Dyscyplin, moce itp.), zmienić historię (tzn. wywalić z niej wszystko, co w jakikolwiek sposób odnosi się do powyższych i wstawić na to miejsce coś od siebie) i gotowe. Proste, nie? Mój kumpel prowadzi na mechanice ŚM własny świat fantasy, w którym gramy wampiremi – nie ma tam żadnych klanów, co najwyżej powszechne i rzadkie Dyscypliny. Działa ładnie.



„1. Dlaczego nie dajecie nic do W:A i MERP, skoro je wydaliście (mam W:A, znajomy to drugie)?

2. Dlaczego drukujecie teksty do CP2020 i W:M, skoro to nie Wy je wydaliście (poza tym ja w nie nie gram)?

3. Jak myślicie, jak się czują ludzie tacy, jak ja i mój koleś, którzy kupili Wasze systemy, a teraz nie znajdują dla siebie nic w firmowej gazecie?

4. Za ile lat ukaże się *Inferno* nr 4?

5. Dlaczego wydaliście «Księgę Żmija», a nie «Umbra T: WS» (wolicie, żeby przygody polegały na wyzyskaniu coraz to nowych stworów Żmija, czy na mistycznych wędrówkach po krainie duchów)?

6. To samo dotyczy «Xięgi Bestyj» i «Almanachu Potworów», aż dwóch bestiariuszy do ZC. Jest cała masa innych świetnych dodatków do tego systemu”.

Del Dal

1. Patrz punkt 3.

2. Patrz punkt 3.

3. Wyjaśnijmy sobie dwie rzeczy: po pierwsze: **MiM** nie jest gazetą, tylko magazynem. Po drugie: nie jest czasopismem firmowym, tylko magazynem gier fabularnych. Próbowano kiedyś poświęcić pismo w całości naszym produktom i ludzie nie chcieli go czytać. A właśnie dla nich **MiM** jest. W tym również dla Ciebie – teksty do W:A pojawiają się na tyle często, na ile system ten interesuje ogół Czytelników. A do MERP-a dobrych tekstów zwyczajnie brak. Zasadniczo wszystko sprowadza się do tego: staramy się pisać o rzeczach, które interesują największą liczbę naszych Czytelników, a w miarę możliwości, wiedzy i miejsca zadowolić też pozostałych i pokazać rzeczy, o których często obie grupy nie mają pojęcia, bo np. są to systemy w Polsce całkiem obce.

4. Kiedy piekło zamarznie.

5. To, co my wolimy, nie zawsze pokrywa się z zapotrzebowaniem Czytelników. Wolelibyśmy być zdrowi i szczęśliwi, a tymczasem zdrowie się sypie i wszyscy na nas narzekają.

6. Na przykład jest „Labirynt 6”, który jest lepszy od niejednego zachodniego dodatku do jakiegokolwiek systemu i jakoś nie sprzedaje się tak, jak powinien. Kolejny przykład na to, że nie zawsze to, co byśmy chcieli, jest tym, co osiągamy. Smutne.

A inne dodatki do ZC przyjdą w swoim czasie – już Miłosz o to zadba.

Na dalszą porcję listu Del Dala zapraszam do „O’Hyde Parku”. Może Was zaciekać.



„1. Chciałbym się zwrócić do redakcji **MiM** oraz do czytelników z prośbą o pomoc. Usiłuję zdobyć nagrania, które byłyby przydatne na sesji: gwar rozmów, odgłosy lasu, miejski harmider itp. nagrane na kasetę lub płytę. Wiem, że mogę po prostu włączyć dyktafon w odpowiednich miejscach i o odpowiedniej porze, ale nie wszystkie tak zdobyte nagrania nadają się na sesję. Proszę o poradę.

2. Czy jeśli pewnych artykułów nie czytam, ponieważ nie gram w pewne systemy (np. CP2020) lub czytam je, ale nie jestem w stanie ocenić pod względem przydatności w danym systemie, to czy w takim przypadku mam stawiać im ocenę? Czy też może nie wypełniać odpowiedniej rubryki?

Rackne! Również nie przeczytałem Sienkiewiczowskiej trylogii, ale wcale nie uważam tego za wstyd i hańbę. Przeczytałem kilka innych dzieł Sienkiewicza i tylko «Bez dogmatu» zawierała jakieś głębsze refleksje i rysy psychologiczne postaci. Lekturę trylogii odłożyłem na później. Oczywiście, zapewne jest warta przeczytania, ze względu na rozmach w budowaniu fabuły i silne osadzenie w polskiej kulturze, ale jest tyle innych książek... Tak więc wszystkich miłośników Skrzetuskiego, Kmicica, Wołodyjowskiego i innych przepraszam.

Polecam «Moby Dicka» H. Melville’a, «Ślimaka na zboczu» i «Piknik na skraju drogi» Strugackich oraz historyczną książkę «Historia wikingów» Else Roesdahl (świetnie przedstawia realia życia w Skandynawii w epoce wikingów)».

Heinroth von Nominswald

1. Twórcy „Portala” wypuścili płytę będącą zbiorem dźwięków i muzyki przydatnych na sesje RPG. Czasami też warto zapytać sprzedawców w sklepach muzycznych o płyty z różnymi dźwiękami, np. śpiewem ptaków, odgłosami zimy itp. Nie trafiają się one często (najłatwiej je znaleźć na stoiskach z New Age), ale bywają.

2. Jako że brak oceny traktowany jest jako ocena niedostateczna (co za pożytek z tekstu, którego nikt nie czyta?), może warto, abyś przynajmniej przejrzał dany artykuł i zwrócił uwagę, czy nie znajdziesz w nim czegoś, co cię zainteresuje. Różnie bywa. Oceniaj też artykuł pod względem konstrukcji, języka – czy nie jest nużący przy czytaniu, czy przekazuje dużo treści, czy raczej „leje wodę” (niestety bywa i tak, chociaż staramy się to eliminować). Brak oceny jest najgorszym rozwiązaniem w takich okolicznościach.

ANKIETA

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

Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:

ocena numeru

4'2000 (76)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym []

Z punktu widzenia laika []

Nie do śmiechu []

Wieża zapalek []

Ilustracje []

Plugawe, ale nie przerażające []

„Kończ, waść, wstydu oszczędź” ... []

Stare jest piękne []

Ilustracje []

Przygoda z jajem []

Ilustracja []

Pasta Nostra []

Ilustracje []

Skarpet-Trek []

Kocia gildia []

Techniki grozy []

„The Syberian Sun” []

Mistrz Honakura opowiada o... []

To zdarzyło się naprawdę! []

Akademia MiM-a []

Jan Mortensen []

Oddech Ouroborosa []

Ilustracje []

MiM(ochodem) []

Myślę, więc latam []

Gdzie żywi żyją pod umarłymi []

Ocena numeru []

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek[] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[]

średnie[]

zawodowe[]

wyższe.....[]

.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś[]

miasteczko.....[]

miasto[]

miasto wojewódzkie.....[]

.....[]

RPG:

Gracz[]

Mistrz Gry[]

Ulubione systemy:

.....[]

.....[]

.....[]

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....[]

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]

co 2-3 numery[]

rzadziej[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty[]

2-3 osoby.....[]

więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

— LISTY —



„Nawiązując do propozycji Rackne, polecam sagę Orsona Scotta Carda «Opowieść o Alvinie Stwórcy» oraz tegoż autora «Glizdawce». Warto przeczytać też «Hotel Transylwania» – świetny nastrój dla miłośników W:M. Doskonałe są też książki Jonathana Carrolla”.

Madelaine



Tyle na dzisiaj. Zapraszam Was wszystkich do wizyty w „O’Hyde Parku” i, oczywiście, spotkania tutaj za miesiąc. Na pożegnanie lektura na kwiecień: Clive Cussler – „Skarb” (polecam też inne powieści o Dirku Pittcie) – jeśli chcecie dowiedzieć się, jak Meksyk dokonał inwazji na USA, to lektura dla Was.

Pozdrawiam. Wasz primaaprilisowy, meksykański najeźdźca

JeRzy

OGŁOSZENIA

Dwie niewiastki RPG-owiczki (w tym 1 MG) poszukują graczy i MG do WFRP, ZC, W:M (ew. innych). Jeśli nie boisz się kobiet-graczy (i Mistrzów), mieszkasz w okolicy Puław, kochasz RPG (i masz trochę wolnego czasu), napisz! Madelaine; ul. Brzozowa 14; 24-100 Puławy;

Gracza lub graczkę (17/21 lat) do Świata Mroku (W:A, M:W) z Wrocławia (najlepiej Fabryczna) potrzebuję. Mile widziana znajomość ww. systemów i doświadczenie. Dobre przygody 3 razy w miesiącu. Tel. 357-09-79 (prosić Marcina);

J.R.R. TOLKIEN BY BARAHIR – HTTP://WWW.TOLKIEN.PX.PL

Serwis poświęcony J.R.R. Tolkienowi i jego twórczości. Na stronie znajdziesz mnóstwo tekstów, grafik i innych łakoci, którymi prawdziwy tolkienista na pewno nie pogardzi. Całość zorganizowana w osiem kategorii: **Wprowadzenie** (biografia, książki Tolkiena i o Tolkienie), **Bibliografia** (zbiór ponad 80 artykułów prasowych dotyczących pisarza), **Download** (słowniki, gry i scenariusze do nich, animacje, pliki muzyczne i mnóstwo innych), **Galeria** (prawie 300 grafik w 9 kategoriach), **Teksty** (m.in. eseje, wiersze), **METW** (coś dla grających w grę karciana opartą o „Władcę Pierścieni”), **Linki** (odsyłaczki do kilkudziesięciu innych stron o podobnej tematyce) i **Chat** (wirtualne rozmowy). Wkrótce pojawi się także dział **Film**, poświęcony ekranizacjom dzieł Tolkiena oraz bardzo rozbudowany dział RPG o grach fabularnych (współpraca z piszącymi felietony, scenariusze itp.).

Tomasz Kołodziejczak

KONKURS TOMASZA K.

MOŻESZ WYGRAĆ NAWET 50 KSIĄŻEK!

Zasady są proste. Przeczytaj poniższy tekst zbudowany w większości z tytułów książek fantastycznych (także podręczników do gier). Następnie odpowiedz na JAK NAJWIĘCEJ pytań podanych na końcu. Każda poprawna odpowiedź jest warta 10 książek. Nie MUSISZ znać wszystkich rozwiązań. Np. jeśli przysłesz kartkę z dwoma poprawnymi odpowiedziami i zostanie ona wylosowana – otrzymasz 20 książek. Nagrodzona zostanie JEDNA osoba. Kartki należy przysyłać na adres redakcji **MiM** z kuponem i dopiskiem – KONKURS TOMASZA K. Do dzieła!

Władca pierścieni postanowił urządzić piknik na skraju drogi. Zrobił więc trzy kroki w nieznane i wyszedł prosto na zbójce gościniec. Niestety, czekała tam na niego strażniczka istnień. Pan światła i ciemności musiał przelać krew elfów, żeby nie zostać schwytany w światła. Pozostał niezwyknięty, lecz dotknęła go lewa ręka ciemności.

Jako mroczne widmo próbował jeszcze kochać bez skóry małe, duże kryształ czasu, które brutalnie cisnął wprost na piaski marsa. Z tego związku narodzili się: córka mrocznego elfa, siódmy syn, smok i jerzy.

Porzucił te dzieci diuny i skierował się na raketowe szlaki. Tuż koło piramidy rozpalil ogień nad otchłanią, rozejrzał we wszystkie strony świata w czym pomógł mu blask fantastyczny. Niestety, nie tylko cisza była odpowiedzią tam, gdzie dawniej śpiewał ptak. Usłyszał głos pana: „Zakaz wjazdu! Straż! Straż! To wewnętrzny wróg! Słuchajcie, głaby! Pobrudzi nam dywan! Demon!“. Ruchu zrobiło się co niemiara i gdy tylko wszedł na most nad otchłanią, drogę zastąpiła mu czarna kompania, groźna kawaleria kosmosu czyli Xavras Wyżryn, Santiago, Christine

i inni ludzie jak ludzie z legendy, nie licząc psa. Byli też tam ludzie jak bogowie wojny, o których mówi księga bestii.

Gdy obok głowy bżyknęła mu pierwsza kula, metropolita poczuł się obcy w obcym kraju i postanowił wracać wciąż do domu. Niestety, gdy zapuścił się na dalekie szlaki, zapomniał, gdzie jest jego stara ziemia. Przekreślił więc na palcu pierścień, odpalił wehikuł czasu, wypowiedział ostatnie życzenie i śmiało wyruszył autostopem przez galaktykę. To była prawdziwa słoneczna loteria. Opisywały to potem wszystkie dzienniki. Gwiazdowe współrzędne zmieniały się jak przejście przez lustro. Przez moment mignęła nawet ciemna strona słońca, mroczna materia i gwiazdy.

„Moje przeznaczenie – pomyślał dziedzic imperium – to szlak chwały!“.

„Tak – odpowiedział kosmos. – Tylko ty możesz uratować ludzkość, gdy zaczniesz wojna światów!“.

Powrót z gwiazd nie był łatwy. Ale kiedy nastał koniec wieczności, wędrowiec poznał ścieżki adeptów i ujrzał dysk Ziemi. Brat marnotrawny powrócił.

PYTANIA:

1. Ile tytułów książek ze światów rpg i podręczników zostało użytych w tekście?
2. Ile tytułów książek polskich autorów zostało użytych w tekście?
3. Ile tytułów antologii i zbiorów opowiadań zostało użytych w tekście?
4. Ile tytułów książek Terry'ego Pratchetta zostało użytych w tekście?
5. Ile tytułów w ogóle zostało użytych w tekście?

RECENZJE

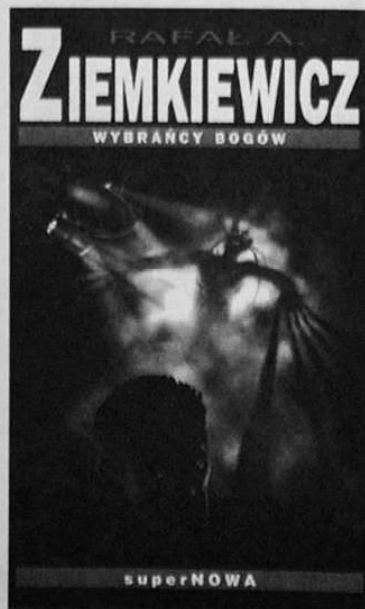
WYBRAŃCY BOGÓW RAFAŁ ZIEMKIEWICZ

Wznowienie powieści popularnego polskiego autora political fiction. Planeta Terea przed laty dokonała secesji. Niezależne od Federacji Ziemskiej władze, wkrótce jednak zmieniły się w krwawą dyktaturę. Obląkańcze idee gospodarcze zrujnowały planetę, odcięcie od kontaktów z metropolią powstrzymało rozwój technologiczny, a mordercy ze służb bezpieczeństwa zdławiły podziemie. Jednak pojawia się szansa na zmiany. Do planety zbliża się federacyjny kosmolot, w elitach władzy trwa walka o wpływy, pojawiają się nowi buntownicy.

Rozpoczyna się sensacyjna intryga, w którą wmieszana jest armia, służby bezpieczeństwa, telepaci i ocalali z wcześniejszych pogromów buntownicy.

Wielopoziomowa rozgrywka trzyma w napięciu do samego końca.

„Supernowa”, cena: ok. 25 zł.



OKO SYBILLI PHILIP K. DICK

Ostatni, piąty tom opowiadań Dicka. Większość tekstów krąży wokół jego obsesji: jak sprawdzić, czy rzeczywistość, w której żyjemy, jest prawdziwa, czy to tylko ułudą (narkotyczna, wirtualna, zainscenizowana). Obok tekstów zakręconych znajdziecie tu też dickowskie klasyki: „Wojnę z fnoolami”, „Wiarę naszych ojców” czy „Przedludzi”.

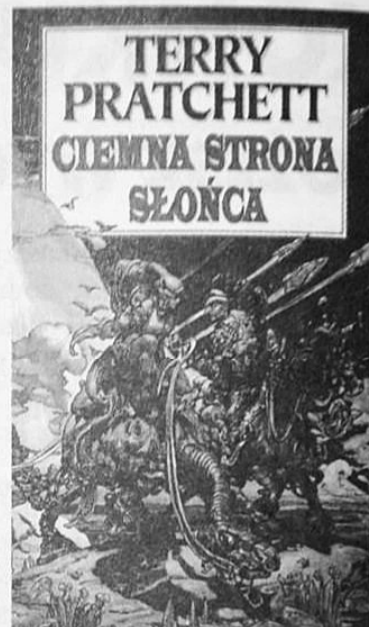
„Prószyński i s-ka”, cena: 28 zł.



CIEMNA STRONA SŁOŃCA TERRY PRATCHETT

Wczesna powieść SF pisarza, któremu dopiero cykl „Świat dysku” przyniósł sławę i fortunę.

Książka opowiada o perypetiach Doma, następcy tronu na jednej z wielu zamieszkaných planet. Naukowa przepowiednia mówi, że w dniu, w którym będzie przejmował władzę – zginie. On bowiem może poznać tajemnicę rasy jokerów, potężnych istot, które zamieszkiwały znany kosmos przed milionami lat.



Odeszły, pozostawiając po sobie niezwykle artefakty.

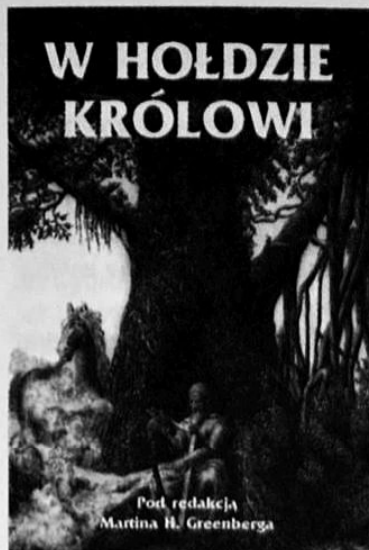
Przed Domem stoi niełatwe zadanie, tym bardziej, że w intrygę wmieszają się przedstawiciele wielu ras i światów.

Powieść przygodowa, bezpretensjonalna space opera, z wartką akcją i niezbyt skomplikowaną intrygą. Jednak czuć tu rękę Pratchetta – pojawiają się świetne, czasem lekko absurdalne pomysły i sporo humoru. Doskonała lektura na jeden wieczór.

„Rebis”, cena: 20 zł.

W HOŁDZIE KRÓLOWI ANTOLOGIA

Zbiór dwudziestu opowiadań fantasy, mający być hołdem dla J. R. R. Tolkiena. Akcja nowel nie toczy się w realiach Śródziemia, jednak w założeniu twórców antologii, miały one być napisane „w stylu Tolkiena”. Szczerze mówiąc, średnio to wyszło. Większość tekstów mogłaby



się znaleźć w dowolnej kolekcji fantasy i ich zebranie w jednym tomie, opatrzonym nazwiskiem „Tolkien”, ma charakter wyłącznie handlowy.

A jednak – polecam tę książkę! Bo choć niewiele ma ona wspólnego z „Władcą Pierścieni”, to jednak jest po prostu dobrym zbiorem opowiadań fantasy. Zebrano tu nowele w różnych stylach i tematyce, ale większość trzyma bardzo przyzwoity poziom, a niektóre są znakomite. Zresztą, lista nazwisk autorów świadczy sama za siebie – znaleźli się wśród nich m.in. Pratchett, Donaldson, Silverberg, Beagle, Resnick, Norton, Anderson.

Różnorodne klimaty, dobre wykonanie, trochę humoru. Znakomita inspiracja do przegód fantasy.

„Zysk i s-ka”, cena: 35 zł.

STACJA ANIOŁÓW WALTER JON WILLIAMS

Kolejna znakomita książka Williama na naszym rynku, zgrabnie łączy elementy space opery i cyberpunku. Para młodych astronautów, skoczków hiperprzestrzennych, ma poważne

kłopoty. Wpadli w długi, bank chce przejąć ich kosmolot – dom i źródło utrzymania. Decydują się na rozpaczliwą ucieczkę, w trakcie której spotykają statek Obcych. To pierwszy kontakt w dziejach ludzkości, a obca cywilizacja jest zorganizowana zupełnie inaczej niż ludzka. Z Obcymi trzeba nawiązać kontakt, porozumieć się, a potem rozpocząć handlowe negocjacje...

Tempo akcji jest dobre, bohaterów lubimy, a wizja przyszłej ludzkości nakreślona z rozmachem. Ale zachwycą to, co zawsze u Williama – pomysły. Opisuja rasę Obcych, gadzety technologiczne, scenografię gwiazdnej stacji, naszą cywilizację wykorzystującą genetykę i biotechnologię tworzy Williams wiarygodnie i bogato. Czuć, że ten świat, z którego poznajemy jedynie wycinek, jest bogaty i pełny, i jednocześnie – jak na standardy SF – bardzo oryginalny (brawa dla tłumaczy, Grażyny Grygiel i Piotra Staniewskiego, za świetne neologizmy). Czytać koniecznie!

Williams ma być ponoć gościem tegorocznego Euroconu w Gdańsku, więc wkrótce spodziewam się jego następnych powieści. I bardzo dobrze!

„Mag”, cena: 29 zł.



NIŻSZE CENY
DO 30 KWIETNIA 2000

KLIKNIJ SOBIE!!!

www.tolkien.pl

bibliofilskie edycje dzieł J.R.R. Tolkiena
odwiedź nasz sklep internetowy!

Wydawnictwo Atlantis-Rubicon s.c.

UWAGA PROMOCJA
DO 30 KWIETNIA 2000

ROZWIĄZANIE ZAGADKI z nr 1/2000

Zagadka jak zwykle do trudnych nie należała. Wystarczyło wziąć drugi z kielichów z lewej i przelać ciecz do drugiego z prawej. Proste, aczkolwiek sprawiło nieco kłopotów. Nagrodę otrzymuje Jan Galczewski z Jędrzychowa.

Parszywo się jakoś zrobiło. Śnieg pada, psychopaci wychodzą na wolność, wszędzie dookoła atakuje natrętny, obrzydliwy, pseudo-pop, seriali i supermarketów przybywa, książek (dobrych) ubywa... Jeszcze trochę, a tradycyjne polskie piekielko zastąpimy nowoczesnym i pozytywnym aż do bólu piekłem amerykańskim (kto był na American Beauty, ten mnie zrozumie).

Rozejrzyjmy się wokół. Niby wszyscy coś robią – pracują, zarabiają (byle jak najwięcej), piją, uprawiają seks, ale to wszystko jakieś sztuczne, pospolite, zunifikowane, zwerbalizowane – bez ikry, bez buntu. Ludziom brak pomysłu, idei, bałaność rodzi nudę, nudziarstwo – frustrację, a tu trzeba po amerykańsku: psychoanaliza, uśmiech, ogólna tolerancja... W naszej cywilizacji

zabrakło punktów oparcia, autorytetów, wszyscy miotają się, nie ma z kim naprawdę pogadać, przyjaźń zanika, wszyscy się spieszą...

Być może się mylę!

Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

Być może są takie enklawy, gdzie autorytet jest jeszcze niezbędny, reguły ustalone, a klimat przygody rodzi uczucie przyjaźni; gdzie zabawa wymaga myślenia, myślenie –

wiedzy, a najwyżej cenione są kreatywność i ciekawość.

Wicie o czym piszę!

Dziś gry fabularne nie kojarzą mi się z jeszcze jednym koleśkiem, takim, co nie radzi sobie w życiu i z dziewczynami, i z kumplami, więc ucieka, zamyka się w wymagowanym świecie...

Nie! Wręcz przeciwnie! Teraz utożsamiam je z ludźmi, którzy nie poddali się ogólnej tendencji relatywizmu, umieją oddzielić dobro od zła – czyniąc to w sposób zupełnie inny niż ten, który wskazują autorzy kiepskich cykli fantasy czy tasemcowych seriali. Nie są permissywni; robią coś nie dlatego, że tak podpowiada im snobizm czy hedonizm, ale dlatego, że chcą coś wymyślić...

Ale czy na pewno tak jest?

Książę

Powinno być zabawnie, bo to przecież prima aprilis i takie tam różne. Tymczasem, wcale mi nie jest do śmiechu, bo wcale nie jestem pewien, czy kwietniowy numer „Magii i Miecza” nie ukaże się na przykład w czerwcu. Albo, czy nie będzie wyglądał jak zadrukowana rolka papieru toaletowego? I nie jest mi do śmiechu, bo czytając ten wstęp, większość z Was zapewne pomyślała „o, wreszcie ktoś dowalił im za to wszystko – należy im się”. A tak naprawdę, należy się zupełnie komu innemu.

Mam nadzieję, że redaktorzy nie pogniwają się na mnie za wyciąganie na światło dzienne kulisów powstawania pisma. Robię to przecież dla ich dobra. Bo oni – może to jest na swój sposób honorowe, ale w tych okolicznościach mało praktyczne – nie robią szumu wokół cudzych wpadek i świństw, za które przychodzi płacić **MIM-owi** i wydawnictwu. A najwyższy już czas, żeby ktoś te brudy wyprał publicznie – nie ma innego wyjścia. Ale po kolei.

Najpierw do nowego numeru trzeba zgromadzić teksty. W branży dziennikarskiej (nie tylko zresztą) istnieje coś takiego jak deadline – ostateczny termin oddania wykonanej pracy. O tym, jak jest

z dotrzymywaniem terminów najlepiej wiedzą Ci, którzy spóźniają się z przynoszeniem wypracowań do szkoły albo prac na studia. Albo nie przynoszą ich wcale. Oczywiście, mają dziesiątki powodów, które każdy powinien potraktować z właściwą wyrozumiałością – jakżeby inaczej! I teraz pomyślcie: nie dostarczycie odrobionej pracy w szkole – dołożycie roboty tylko



wykładowcy, który przecież musi to kiedyś posprawdzać (i to szybko – dla jego opóźnień nie ma usprawiedliwienia). Tu zaś spóźnia się cały proces wydawniczy, w który zaangażowana jest kupa ludzi. Czasami trzeba łączyć takie dziury zapasowymi tekstami, które siłą rzeczy bywają słabsze – wtedy pismo cierpi podwójnie, bo żal jest nie tylko o spóźnienie, ale i o niższy poziom.

Następnymi, którzy się spóźniają, są ilustratorzy. Są zależni od

autorów, bo przecież najczęściej rysunki są robione pod konkretny tekst. Kiedy dostaną go do rąk, zostaje im wyznaczony termin. Jak myślicie, ilu z nich przejmują się tą śmieszną datą, którą im podał naczelny? A raczej nie padło przy jej podawaniu słówko „około”.

Później, kiedy są już teksty i ilustracje, następuje okres rozpaczliwych wysiłków ekipy redakcyjnej, żeby w najkrótszym możliwym czasie nadać nowemu numerowi możliwie najlepszy wygląd. Uda się albo nie, bo na dodatek sprzęt, z którego wyciska się 110% możliwości, odmawia posłuszeństwa.

Następna w kolejce jest drukarnia. I tu dopiero pojawiają się fajerwerki. Bo raz położą za mało tuszu i druk wyjdzie szary. A za drugim, źle nałożą kolory i wyjdzie okładka jak w **MIM** 4/99. Już nie wspomnę o tym, że różne gatunki papieru różnie wchłaniają farbę i np. strona ze wstępniakiem w **MIM** 1/2000 i sąsiednia strona (ze stopką i spisem treści) na ekranie komputera mogą być tak samo niebieskie, ale nie znaczy to, że będą takie po wydrukowaniu. No, i oczywiście możemy zostać wydrukowani na czymś niewiele różniącym się od papieru toaletowego, jak było z **MIM-em** 11/99.

A gdyby już wszystko inne „zawiodło”, to zawsze pijani introligatory w drukarni mogą krzywo przyciąć numer – cały nakład **MIM-a** pójdzie na przemiał i trzeba będzie wszystko drukować od nowa. Ale wina za opóźnienie styczniowego numeru „Magii i Miecza” (bo przy nim właśnie wynikła taka sytuacja), podobnie, jak wszystkie inne żale, spadnie na głowy redaktorów. Na drukarnię przecież nikt z Was nie zwraca uwagi. Nie ma też w **MIM-ie** rubryki zatytułowanej: „Lista osób, które spóźniły się ze swoją robotą”. Bo wszyscy by się obrazili i przestali robić cokolwiek. No bo jak można im to wypominać?!

Byłbym zapomniat: dotóście do tego zaniedbania ze strony dystrybutorów i „prędkość przesyłu” *Poczty Polskiej* – na tym etapie też zawsze może się coś rozłożyć.

Współpracownicy **MAG-a** również wylewają na wydawnictwo

swoje gorzkie żale, związane z opóźnieniami w płatnościach. Odpowiem tak, jak ostatnio odpowiedział mi zmęczony Tomuś, którego nękałem w tej sprawie: „upomnij się u hurtowników, którzy wiszą nam kasę”. I dowiedziałem się przy okazji, że np. w styczniu na czas napłynęło do wydawnictwa tylko 30% płatności. A z pustego i Salomon nie naleje. Są też takie przypadki, jak hurtownia, która oznajmiła wydawnictwu, że nie spłaci swoich długów, dopóki wydawca nie podpisze dokumentu, w którym anuluje 40% płatności. Niestety, żyjemy w tak porąbanej rzeczywistości, że prawne dochodzenie racji trwałoby latami, a efektu nie można być pewnym. Nie licząc ruiny wydawnictwa, które przez cały ten czas nie ujrzałoby z należnej sumy ani grosza. Można by oczywiście wynająć kogoś, kto w mniej legalny sposób

wyegzekwowałby należności. Tu jednak raz jeden zgodzę się ze starym rosyjskim powiedzeniem: „Nie troni gówna, szto by nie waniało”. Po co sobie brudzić ręce?

Nie twierdzę, że w całokształcie niedociągnięć nie ma żadnej winy redakcji czy wydawnictwa. Chcę Wam jednak pokazać, że często-kroć muszą świecić oczami za cudze winy (w podobnym położeniu znajduje się wiele innych wydawnictw w Polsce). I przy okazji to, że niepunktualność jest narodową przywarą (szczerze przeze mnie znienawidzoną), z którą muszą walczyć wszyscy, a niestety, powszechnie dostrzega się ją tylko u innych. Miejcie wyrozumiałość dla wad, których sami nie potraficie się pozbyć.

Albo lepiej: wymagajcie od siebie, żeby mieć prawo wymagania od innych.

P.S.

Jak wyglądał tegoroczny Puchar Mistrza Mistrzów

W roku 2000 **Puchar Mistrza Mistrzów** odbył się na **Krakonie**, dorocznym konwencie organizowanym w Krakowie. Dużo przeszkód stanęło na drodze do szczęśliwego ukończenia całego przedsięwzięcia, pomimo to jednak, dzięki wytrwałej pracy sędziów i organizatorów, ten najlepszy z najlepszych został wybrany. Jak pewnie już wiecie z łamów „Magii i Miecza”, człowiekiem tym okazał się **Cezary Czyżewski z Bydgoszczy**.

Przyjeżdżając na **Krakon**, miałem nadzieję, że zobaczę świetnych Mistrzów Gry, wspaniałych graczy. To, co jednak ukazało się moim oczom, nie zgadzało się nijak z owym przecuciem. Co tu owijać w bawełnę – poziom był naprawdę niski. Dużo rzadkość stanowili MG, przy których warto było się zatrzymać, popatrzeć, zasłuchać się. Jaki tego powód? Trudno powiedzieć. Czyżby dzisiejsi Misiowie byli dużo gorsi od tych z lat ubiegłych? Co to znaczy ci „z lat ubiegłych”? Dawniej rzadko kto przyglądał się konwentowym sesjom, a i zasady, na jakich prowadzili MG, były inne. Można by powiedzieć zatem, że niewiele się zmieniło w poziomie mistrzowania. Po prostu znalazł się w końcu ktoś, kto zaczął się temu przyglądać i wyciągać jakieś ogólne wnioski. Jednym z takich wniosków jest ten, by parę prężnych osób zabrało się za proces edukacji. Taki cel przyświecał **PMM** od początku. Teraz jednak, po doświadczeniach z **Krakowa**, kwestia ta wydała nam się dużo ważniejszą. Co więcej, nie tylko organizatorzy **PMM** postanowili w tej sprawie coś zrobić. Do pomocy zgłosiła się także redakcja „Magii i Miecza”. Trzeba podnieść ogólny poziom prowadzenia. Jak to zrobić? Przede wszystkim namawianiem ludzi do nauki. Pisałem już o tym, acz nie szkodzi przypomnieć. Nie ilość lat spędzonych na turlaniu czyni z nas dobrych Mistrzów Gry, a to, ile siły włożyliśmy w samokształcenie w tej kwestii. Są talenty. Wiem. Wiem też, a dokładniej rzecz biorąc, widziałem ludzi, którzy dzięki własnej wyteżonej pracy, w krótkim

czasie osiągnęli naprawdę wysoki poziom. Jak tego dokonali? Ucząc się. By jednak się uczyć, potrzebujemy podręczników, nauczycieli. Skąd ich wziąć, gdy każdy „wielki” MG, jak skarbu, strzeże własnych trików, sposobów. Tu właśnie nasza rola. Postaramy się w niedługim czasie stworzyć potężny, posegregowany zbiór tego, co do tej pory zostało napisane *à propos* dobrego prowadzenia. Zamieścimy to w mediach najlepiej się do tego nadających, tj. w Internecie. Znaleźć tam będzie można nie tylko owe teksty, ale i, w miarę często, uzupełniany podręcznik Mistrza Gry. Nie, nie podstawkę. Podręcznik do nauki. Oprócz tego planujemy coś w rodzaju konwentu czy obozu szkoleniowego, na którym będziecie mogli zgłębić tajniki prowadzenia.

Wróćmy jednak do **Krakowa**. Drugi etap pucharu, będący tematem wielu kontrowersyjnych sporów, okazał się ciekawym przedstawieniem i w miarę dobrym obrazem umiejętności kandydatów. Niestety, z powodu słabego zaplecza informacyjnego (pytaj organizatorów **Krakonu**) dwóm nominowanym do półfinałów nie udało się nań dotrzeć. Dlaczego? Cóż, po prostu nie wiedzieli, że to oni. Ciekawszym i zarazem smutniejszym zdarzeniem, jakie mieliśmy możliwość wtedy oglądać, było załamanie się i nagła ucieczka jednego z półfinalistów. Pomimo wszystko i tak mamy wrażenie, że udało nam się wybrać tego najlepszego. Po czterogodzinnej sesji wyłonionych później finalistów, a trzeba przyznać, że poziom obydwu sesji był wysoki, sędziowie (ci biorący udział w owych sesjach, jak i ci, którzy tylko się im przyglądali) wybrali najlepszego z najlepszych na rok 2000.

Kiedy następny **PMM**? Cóż, w przyszłym roku. Prawdopodobnie na **katowickim Polconie**. Zależy to jednak od tego, czy organizatorzy tegoż zamierzają przygotować się odpowiednio na przyjęcie graczy **RPG**.

Puszkina

M. L. Kossakowska znana była jak dotąd tylko czytelnikom „Feniksa” z kilku opowiadań, pośród których wybija się „Sól na pastwiskach niebieskich” (Fx 7/99), jedno z ciekawszych dokonań polskiej fantastyki ostatnich lat. Teraz my mamy okazję wydrukować następny tekst należący do cyklu „anielskiego”. Miłej lektury.

(as)

Maja Lidia Kossakowska

WIEŻA ZAPALEK

Saturnin westchnął. Obracając w palcach opatrzone urzędowymi pieczęciami pergamin, pełen kategorycznych stwierdzeń doszedł do wniosku, że przykrości to zwierzęta stadne. Nie dość, że trafił na pechowego klienta, to jeszcze przydzielili mu nowego zmiennika! Przywołał w pamięci obraz pulchnej, pogodnej twarzy Amiela, który zastępował go, odkąd Saturnin zaczął pracować. Przez ten czas zdążyli się polubić. Amiel odznaczał się łagodnym usposobieniem, więc współpraca gładko omijała rąfki. Dlaczego musieli wycofać akurat jego? Imię nowego zastępcy nic Saturninowi nie mówiło. Westchnął ponownie. Klient spał. Saturnin przyglądał mu się z niechęcią. Jasne, krótko ostrzyżone włosy, kwadratowa szczeka, mocna sylwetka. Wyglądał jak okaz zdrowia. Nic nie wskazywało na to, że niedawno ledwie uszedł z życiem z poważnego wypadku samochodowego. Wypadku, który okazał się zbyt poważny dla poprzednika Saturnina. Zginął w obronie klienta. Bardzo chwalebnie, ale teraz nie ma go już wśród żywych. Klienci z odzysku zawsze uchodzili za pechowych.

Jak dotąd, Saturninowi dopisywało szczęście. Co prawda, do tej pory ochraniał zaledwie dwóch ludzi, więc wciąż uchodził za nowicjusza. Nowe, trudniejsze zadanie mogło oznaczać rodzaj awansu, ale równie dobrze wskazywać na obojętność urzędników. Wiele razy się zdarzało, że zieloni jak szczypior nowicjusze zaraz po szkole dostawali robotę, która przerastała ich możliwości. W większości przypadków kończyło się to tragicznie, dowodząc tylko, że tam, w górze, ktoś nie zadał sobie trudu pomyśleć. Saturnin z rozrzewnieniem wspominał swego ostatniego klienta. Był porządnym człowiekiem, kochającym mężem oddanym rodzinie. Wojnę przeżył spokojnie, na tyłach, z powodu bardzo słabego wzroku. Nigdy nie dał się zwariować pogoni za pieniędzmi i wygórowanym ambicjom. Miał pogodny charakter i, co Saturnin uważał za wyjątkowe w dzisiejszych czasach,

przez całe życie nigdy nie zdradził żony. Odszedł w pewne słoneczne popołudnie, bujając się na werandzie swojego domu, rojącego się wprost od dzieci i wnuków. Saturnin, który musiał czekać całe dziewięćdziesiąt cztery lata, trzy miesiące i dwa dni, żeby z nim porozmawiać, przywitał go z prawdziwą radością. Czas, jaki minął, zanim zjawił się psychopompos od Adriela, anioła dobrej śmierci, upłynął im na wspomnieniach i wyjaśnieniach. Pożegnali się serdecznie, a Saturnin obiecał go odwiedzić i zostać na dłuższą pogawędkę.

Dotrzymał przyrzeczenia i kiedy tylko pozwalały mu obowiązki, wpadał do Ogrodu Edeńskiego w Trzecim Niebie, gdzie były klient, jako porządny facet, otrzymał należną kwaterę.

Saturnin znów obrzucił śpiącego ponurym spojrzeniem. Bywalec knajp, miłośnik hucznych imprez, utrzymujący przygodne kontakty z kilkoma tuzinami kobiet, zawsze skory do rozróby, wynajmujący się jako ochroniarz przy podejrzanych interesach. Trudny materiał. W dodatku etyka zawodowa nakazuje go kochać. Ładnie wdepnąłeś, Saturnin, nie ma co!

Jeszcze raz przebiegł wzrokiem urzędowy pergamin. „Jutro zgłoszę się po zmiennika – pomyślał. – Ciekawe, jakiego dostałem? Oby tylko nie okazał się zgrzybiałym starcem”. Zmiennicy nie rekrutowali się z dwóch specjalnie szkolonych chorów aniołów służebnych, do których należeli wszyscy zawodowi opiekunowie, urodzeni i z powołania przeznaczeni do wykonywania swojej profesji. Stanowili zbieraninę emerytów, rencistów, zdegradowanych urzędników oraz żołnierzy, dla których zabrakło akurat miejsca w służbie czynnej. Prawdziwi stróżowie uważali zastępców za gorszych od siebie, wytykając im, często niestety słusznie, brak zaangażowania lub umiejętności. Ze swojej strony zmiennicy nie pozostawali dłużni, nazywając stróżów najbardziej wstecznymi, pospolitymi i zakłamanymi dupkami w Królestwie.

– Eee... Gamerin, jak sądzę? – Zdołał wybąkać, modląc się, żeby odpowiedź brzmiała „nie”. W życiu nie widział anioła, z którym chciałby mieć mniej do czynienia. Zapytany był średniego wzrostu, szczupły, ale dobrze zbudowany. Gęste, grube włosy o barwie ciemnego miodu sięgały mu prawie do ramion. W twarzy o wysokich kościach policzkowych lśniły przymrużone, przenikliwe oczy, szare jak krzemień. Nieznajomy miał na sobie regulaminową, sięgającą przed kolana tunikę stróża, ale nie zadał sobie trudu włożenia pod spód przepisowej bluzy z trzema paskami przy mankietach. Zamiast wąskich spodni w kolorze bluzy i lekkich butów ze sznurowanymi cholewkami, nosił zniszczone spodnie w panterkę i czarne, wojskowe buciory. Miał tylko jedno skrzydło, prawe. Na szyi dyndał mu pęk dziwacznych talizmanów, podejrzanie kojarzących się z czarną magią.

„Były żołnierz, z powodu kalectwa wycofany ze służby” – pomyślał Saturnin w pośpiechu. Najgorszy zmiennik, jaki może się trafić przyzwoitemu aniołowi. Bardzo się starał zachować uprzejmy wyraz twarzy, ale bezwiednie przybrał minę domowego psiaka, spotykającego oko w oko wkurzonego lwa.

– Możesz mi mówić Drago – powiedział weteran. – Wszyscy mnie tak nazywają.

– Miło cię poznać... Drago – wymamrotał w końcu, zdumiewając się własną dwulicowością. – Mam nadzieję, że nasza współpraca będzie owocna...

– Okaże się – Drago odstąpił w uśmiechu duże, mocne zęby. – Zaczynam od zaraz?

– Tak, to znaczy... dzisiaj przez cały dzień zostanę z tobą, żeby... hmm, przyuczyć cię do obowiązków.

– Przyuczyć – mruknął żołnierz. – No, dobra.

Opuścili refektarz Trzeciego Domu przy Drugim Kręgu, minęli internat i kwatery stróżów –

miejsca, w których Saturnin spędził całe dzieciństwo i wczesną młodość – przeszli obok Zielonej Wieży, wbrew nazwie przysadzistego budynku, gdzie znajdowała się skromna izdebka przeznaczona na prywatny użytek Saturnina. Drago rozglądał się ciekawie. Z rękami w kieszeniach tuniki szedł obok sztywnego ze zdenerwowania stróża. Bez trudu dotrzymywał mu kroku, chociaż mocno utykał na lewą nogę.

– Mieszkałeś tutaj?

– Nadal mieszkam – odparł Saturnin. – Mam kwaterę w Zielonej Wieży.

– Smętnie tu trochę – stwierdził weteran z uśmiechem, który wydał się drugiemu aniołowi krzywy. – Gorzej niż w koszarach.

Saturnin poczuł się urażony. Dom

Trzeci przy Drugim Kręgu był jedynym miejscem, do którego czuł się naprawdę przynależny.

– To spokojna i doskonale prowadzona jednostka, gdzie każdy pilnuje swoich obowiązków, zamiast trwonić czas na rzeczy zbędne – powiedział sucho.

– Jak, na przykład, uprzejmość – mruknął Gamerin i przestał się odzywać.

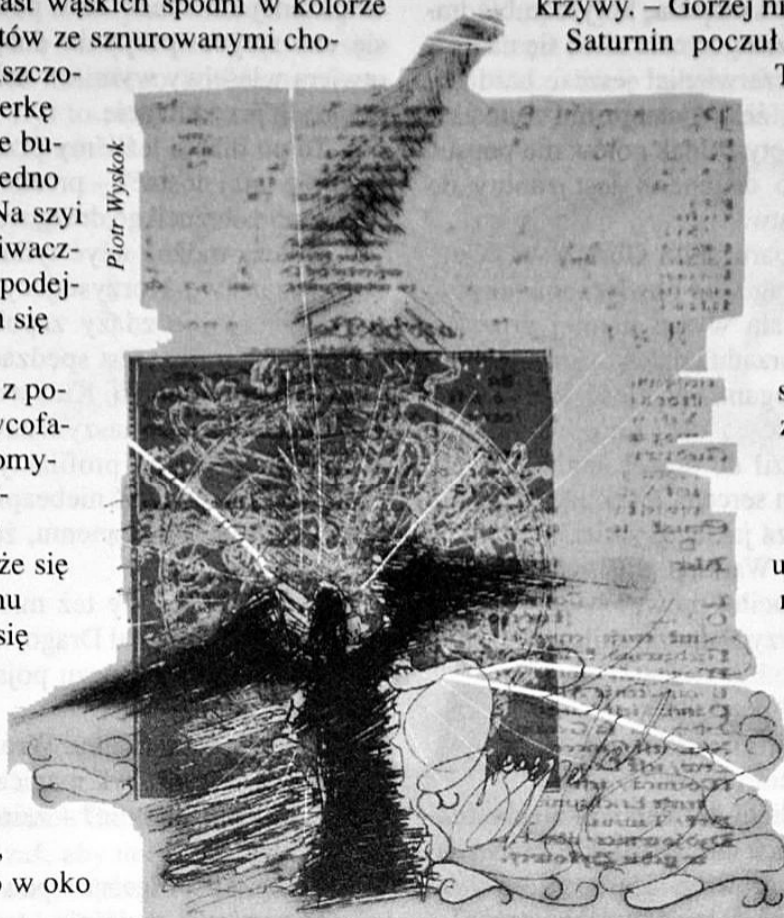
Najbliższą bramą przedostali się na Ziemię. Szli pieszo, bo Saturnin nie wiedział, jak Drago, ze swoim jedynym skrzydłem,

radzi sobie z fruwaniem. Przeciskali się przez tłum ludzi, aniołów i różnych stworów z Głębi lub Limbo, podążając ruchliwymi ulicami do mieszkania klienta.

– Hej, żołnierzu! – dobiegł ich z tyłu ochrypły, kobiecy głos.

Drago obrócił się błyskawicznie. Saturnin zatrzymał się niepewnie. Kiedy jego wzrok spotkał się ze spojrzeniem wysokiej, wyzywająco ubranej demonicy, poczuł, że oblewa się młodzieńczym rumieńcem. Wszeteczna istota zwróciła się do Gamerina.

– Co robisz w tym idiotycznym ubranku, Drago? Przebrałeś się czy co?



– Nie z własnej woli, skarbie – wzruszył ramionami.

– Mój ty biedaku, odstawili cię na boczny tor! Na co ci przyszło! Stróż. Cholera, widzę, że straciłeś skrzydło!

Wyszczerył zęby.

– Ale kaleką nie jestem!

– Nie wątpię – mruknęła, rzucając mu zalotne spojrzenie. – Zaprosisz mnie na drinka?

– Nie da rady, jestem na służbie.

Roześmiała się głośno.

– Ja też, Drago. Ja też! No, to lecę.

– Nie zapomnij o mnie, skarbie.

– Nigdy, żołnierzu. Adios!

Posłała mu całusa i odeszła, kołysząc biodrami. Saturnin był pewien, że cała ulica się na nich gapi. Ze wstydu poczerwieniał jeszcze bardziej. Miał tylko nadzieję, że incydentu nie zauważył nikt znajomy. Przeklęty żołdak gotów mu popsuć dobrą opinię. Tylko degenerat jest zdolny do podobnych bezeceństw.

– To kelnerka z baru „Pod Gorejącym Krzakiem” – wyjaśnił Drago, bo powleczone purpurą twarz Saturnina miała wyraz niemej grozy. – Wbrew pozorom, porządna dziewczyna.

Drago poczuł, że ogarnia go złość. Przyjął bardzo boleśnie druzgocącą decyzję odwołania ze służby, ale podchodził do nowej, nudnej roboty z możliwie otwartym sercem, a ten nadęty dupek wyraźnie uważa go za jakiegoś śmiecia.

– Co jest, synu? – Warknął złośliwie. – Tak ci się spodobała, że straciłeś mowę?

Malinowy na twarzy Saturnin milczał.

Drago uznał, że klient jest całkiem niezły. Stanowiło to drobną pociechę w całej tej – beznadziejnej skądinąd – sprawie.

– Czy wiesz, jak wypełniać zadania stróża? – Spytał Saturnin.

– Poniekąd – odpowiedział zgodnie z prawdą. Usta młodszego anioła wykrzywiły się w grymasie, który ewidentnie znaczył „byłem tego pewien”.

– Otrzymałeś chyba należne przeszkolenie? – dążył uparcie.

Drago nie mógł powstrzymać uśmiechu. Przez kilka stuleci służby otrzymywał różne gruntowne i dogłębne przeszkolenia, na wieść o których biedny stróż prawdopodobnie dostałby mdłości ze strachu.

– Chodzi o to, że należy pilnować tego gościa, żeby się nie potknął i nie zrobił sobie krzywdy –

powiedział. – A gdyby, broń Panie, tak się stało, trzeba pomóc mu wstać i otrzepać spodnie.

– No cóż – burknął Saturnin. – Ja mam o swojej pracy trochę lepsze mniemanie, ale jak chcesz. Rozumiem, że muszę zacząć wszystko od początku?

– Opuść sobie jednak opis stworzenia świata. Zająłby ci zbyt wiele czasu.

Saturnin spojrzał na niego z wyrzutem.

– W kieszeni masz szklaną kulę i klucz, zgadza się?

Drago skinął głową.

– To standardowe wyposażenie. Żaden anioł nie jest w stanie nieustannie czuwać przy kliencie, dlatego czasem wolno mu śledzić jego poczynania w szklanej kuli. Jeśli stróż podejrzewa, że dzieje się coś złego, specjalnie dostrojonym kluczem otwiera właściwy wymiar i natychmiast materializuje się przy kliencie.

– To po diabła leźliśmy przez całe Królestwo, żeby się tutaj dostać? – przerwał Drago.

Saturnin obrzucił go druzgocącym spojrzeniem.

– Klucza można użyć tylko w wypadku niebezpieczeństwa. Korzystający z tej metody stróż ryzykuje, że nie zdąży zapobiec nieszczęściu. Dlatego wskazane jest spędzać z klientem możliwie najwięcej czasu. Kuli wolno używać tylko w ostateczności. W naszym zawodzie największe znaczenie ma jednak profilaktyka i intuicja. Stróż powinien przeczuwać niebezpieczeństwa i pokusy grożące podopiecznemu, żeby skutecznie im zapobiegać.

– Stawianie kabały też mieści się w zakresie profilaktyki? – zapytał Drago, na pozór niewinnie. W kącikach szarych oczu pojawił się błysk rozbawienia.

– W żadnym wypadku. Wróżenie z kart należy do zakazanych praktyk magicznych.

– A szklana kula nie? – zainteresował się były żołnierz.

– Kula jest poświęcona – powiedział z naciskiem.

– To wszystko wyjaśnia – rzekł Drago, mrużąc roześmiane, pełne szyderstwa oczy.

Saturnin doszedł do wniosku, że zmiennik uśmiecha się jak rekin. Dostawał gęsiej skórki na myśl o spędzeniu całego dnia w jego towarzystwie. Komu przyszło do głowy odwołać starego, pocziwego Amiela?

– Będiesz mnie zastępował przez siedem dni w miesiącu oraz w przypadku, gdybym zachorował lub z innej przyczyny okazał się niezdolny do służby – ciągnął. – Masz jakieś pytania?

– Czy wróżenie z fusów również nie wchodzi w grę?

Saturnin westchnął. Zapowiadał się ciężki okres.

Od samego początku miał złe przeczucia. Klient kilka godzin spędził w barze, ostro popijając i obmacując panienki, a teraz wracał do domu przez ciemne, ponure zaułki, gdzie nawet Kuba Rozpruwacz czułby się nieswojo.

Saturninowi zimny pot spływał po karku. Czuł przez skórę, że to nie może się dobrze skończyć. Nawet się nie zdziwił, gdy od pogrążonej w mroku ściany odkleiły się trzy postacie, zastępując klientowi drogę. Ich stróże wyglądali równie podejrzanie. Saturnin dostrzegł dwóch aniołów – chuderlawego starowinę o kaprawych oczkach oraz dużego blondyna w niechlujnej tunice, który z obojętną miną dłużył w zębach wykałaczką. Na widok trzeciego pod Saturninem ugięły się kalana. Był to rosty dżin z pięściami jak bochny chleba. Zawieszony na piersi amulet

z charakterystycznym odciskiem pieczęci świadczył, że należy do drużyny Raguela, który niegdyś był wysokim rangą archaniołem, szefem służb wewnętrznych Królestwa.

Uczestniczył w spisku przeciw Gabrielowi i doprowadził do wygnania go z Królestwa. Jednak po

dwudziestu jeden dniach Gabriel powrócił w wielkim stylu, Raguel zaś, aby uniknąć kary, w ostatnim momencie opuścił Niebo, lecz nie został ciepło przyjęty w Otchłani. Rozgoryczony, założył w Przedpieklu agencję ochroniarską, oferującą usługi adeptom czarnej magii. Firma prosperowała nieźle, ale były archanioł nie zaznawał z tego powodu zadowolenia, twierdząc, że jest ofiarą mactw Gabriela. Wokół tego skandalu narosło wiele plotek i niejasności, lecz kto ośmieliłby się otwarcie oskarżać najpotężniejszego z archaniołów? W każdym razie Raguel prowadził firmę dla odszczępieńców, a jego pracownicy uchodzili za bezwzględnych wrogów Królestwa, więc Saturnin miał słuszne powody do obaw.

Trzech groźnie wyglądających facetów okrążyło klienta. Dwaj aniołowie cofnęli się pod ścianę, dając do zrozumienia, że nie mają zamiaru

interweniować. Saturnin poczuł, jak ogarnia go strach zmieszany z wściekłością. Przecież ich obowiązkiem jest próbować nie dopuścić do starcia! Dżin śmiał się złośliwie, wyraźnie gotów udzielić pomocy wielkiemu drabowi, który był jego klientem.

– Chodź no tu, aniołku – warknął. – Z rozkoszą rozmażę cię po bruku.

Stary anioł w przydługiej tunice, ni z tego, ni z owego się rozplakał.

– Ja tego nie chciałem – chlipał. – Pamiętaj, że nie mam z tym nic wspólnego!

Saturnin chętnie poczęstowałby go kopniakiem. Wysunął się przed klienta, żeby go zasłonić. W miarę, jak podopieczny Saturnina trzeźwiał, przybierał coraz bardziej niewesołą minę.

– Widzieliście bohatera? – Zaśmiał się gardłowo dżin. – Honorowy aniołek zamieni się w kupę flaków.

Popchnął swojego podopiecznego, ogromnego faceta o wyglądzie przygłupa, szepcząc mu w ucho:

„No, dalej, stary! Na co czekasz?”. Drab rzucił się w stronę Saturninowego klienta. Ten zrobił unik, skuteczny tylko dlatego, że anioł go odepchnął. Pięść chybiła o włos, ale trafiła Saturnina w brodę.

Stróż runął na ziemię. Posypał się na niego grad ciosów. Do ostatka próbował chronić klienta, lecz wtedy do akcji wkroczył dżin, kopniakami zmuszając go do wycofania się z walki.

Kaprawy stróż płakał, smarkając w kraciastą chustkę. Drugi anioł nie zachowywał nawet pozorów zainteresowania.

Tymczasem klient Saturnina, zaprawiony w podobnych bojach, radził sobie o wiele lepiej od anioła. Wymachując pięściami, ruszył do desperackiej szarży, celnym ciosem posłał jednego z napastników na ziemię i pędem rzucił się w boczną uliczkę. Saturnin zerwał się na nogi i, kulejąc, pognął za nim. Nigdy w życiu tak prędko nie uciekał. Obolały i oszołomiony, słyszał przed sobą zdyszany oddech klienta. Na szczęście ścigał ich tylko szyderczy rehot dżina.

„Cudem uszedłem z życiem – pomyślał Saturnin, z wysiłkiem chwytając powietrze. – Chyba

Piotr Wyskok



ktoś mnie przeklął”. Z rozbitego nosa ciekła krew, a w prawym boku kłuło przy każdym oddechu. Czuł, jak puchnie mu szczęką.

Klient zatrzymał się wreszcie. Ciężko dyszał. Miał podbite oko, ale poza tym wyszedł ze starcia obronną ręką. Saturninowi szumiało w uszach. Spoglądał na klienta z niechętnym podziwem, wspominając stare przysłowie, że szczęściarze mają pechowych aniołów stróżów.

– Poproszę aktualną książeczkę cnót – powiedział urzędnik do spraw uzdrowień.

Saturnin podał mu oprawny w skórę zeszytek. Urzędnik przejrzał go skrupulatnie, strona po stronie.

– Czy masz zaświadczenie ubezpieczeniowe opatrzone ważną pieczęcią?

Anioł wyjął z kieszeni złożony na czworo pergamin.

– Pieczęć wygląda na nieaktualną – burknął biurokrata.

– To niemożliwe! – zaprotestował zrozpaczony stróż. – Niedawno przydzielono mi nowego klienta, więc musiałem wyrobić nowy komplet papierów. Dopełniłem starannie wszelkich formalności!

– Co to znaczy „niedawno”? – spytał podejrziwie urzędnik.

– Trzy miesiące temu.

– Taak, ale pieczęć jest przestarzała.

– Nie wiem dlaczego! Papiery są nowe!

– Nie są nowe. Mają już trzy miesiące. No cóż, w drodze wyjątku postaram się uznać je za aktualne. Co ci dolega?

– Zostałem napadnięty. Mam rozbity nos i chyba pęknięte żebra...

– Nie zajmujemy się patologią społeczną.

– To był wypadek przy pracy! Mam stosowne zaświadczenie!

– Proszę pokazać!

Saturnin wydobył z kieszeni kolejny świstek.

– Taak. Wygląda, że jest w porządku. Czy twoja choroba jest zakaźna?

– Słucham? – wykrztusił oszołomiony anioł.

– Czy jesteś zakaźnie chory?

– Przecież powiedziałem, że zostałem pobity! Pobicie jest zakaźne tylko na meczach piłkarskich.

– O tym, co ci się stało, zadecyduje jeden z patronów chorób ogólnych. Jeśli dojdzie do wniosku, że nie umie cię uzdrowić, da ci skierowanie do specjalisty. Kategorycznie twierdzisz, że nie jesteś chory zakaźnie, więc w grę wchodzi święty Jan Boży, święty Kamil, święta Katarzyna Genueńska,

święty Roch lub święty Leonard. W tej chwili najmniej obsadzony jest... niech sprawdzę... święty Roch. Może cię przyjąć za cztery tygodnie.

– To jakiś absurd! – jęknął Saturnin. – Najprawdopodobniej mam złamane żebro i nos! Powinien mnie obejrzeć jakiś patron do urazów!

– Bez pośrednictwa któregoś z patronów od chorób ogólnych?! Wykluczone!

– Czy jakkolwiek specjalista jest teraz wolny?

– Niech sprawdzę... Święta Genowefa od duru brzuszego i święty Maurycy od podagry, ale i tak bez pośrednictwa ogólnego patrona od chorób...

– W porządku, rozumiem.

– Chcesz się zapisać do świętego Rocha? Może cię przyjąć za... cztery tygodnie i dwa dni. Zgadzasz się?

– Nie! – warknął rozżalony Saturnin. – Za cztery tygodnie przyda mi się tylko święty Bartłomiej, patron grabarzy!

– Więc po co było tak długo zawracać mi głowę? – zirytował się urzędnik. – Inni czekają! Następny proszę! – zawołał, całkowicie ignorując nieszczęsnego Saturnina, który nerwowo upychał po kieszeniach niepotrzebne już papiery.

Drago właśnie się przebierał, kiedy wpadł spóźniony Saturnin, który już dawno powinien go zmienić. Wyglądał fatalnie.

– Co ci się stało, synu? Przejechał po tobie Rydwan?

– Wypadek przy pracy – wymamrotał anioł, niewyraźnie z powodu spuchniętego nosa. – Nie powiedzieli ci w dyspozytorni?

– Dostałem pisemko, że jesteś chwilowo niedysponowany, ale nie miałem pojęcia, że ktoś ci tak dokopał. Wdałeś się w jakąś rozróbę? Zaczynam mieć o tobie lepsze mniemanie, opiekunie zbłąkanych dusz.

– Bronilem klienta – jęknął Saturnin. – Robiłem, co do mnie należy.

– Ano, widzę – mruknął żołnierz.

Saturninowi nagle zakręciło się w głowie. Usiadł ciężko na fotelu, zakaszał i złapał się za bok.

– Niedobrze z tobą – powiedział Drago z niekłamana troską. – Ktoś powinien cię obejrzeć – w jego oczach pojawiło się szczere zaniepokojenie. Saturnin pierwszy raz uważnie spojrzał na partnera.

Drago Gamerin stał przed nim, ściskając w garści ściągniętą przed chwilą zgrzebną tunikę stróża. Jego szczupłe, muskularne ciało pokrywały blizny, niektóre cienkie i ledwo widoczne, inne szerokie

i nieregularne. Kilka z pewnością stanowiło ślady po strasznych, niemal śmiertelnych ranach. Na twarzy starszego anioła nie było śladu wcześniejszej ironii, a Saturnin z pewnym zmieszaniem stwierdził, że Drago zmartwił się jego rozbitym nosem i bolącymi zębami.

— Potrzebny ci lekarz — powiedział, odwracając się w poszukiwaniu cywilnego podkoszulka. Wtedy Saturnin zobaczył ogromną, wciąż jeszcze świeżą szramę po utraconym skrzydle. I jeszcze coś, co sprawiło, że ze zdumienia wybałuszył oczy. Na prawej łopatkę Drago nosił wytatuowany wizerunek uskrzydłonego miecza, wbitego między dwie, wykalkigrafowane najstarszym anielskim pismem litery: SG — Synowie Gehenny. To znaczyło, że Gamerin należał do specjalnej, elitarnej jednostki w szeregach Zastępów, słynnego komanda Szeol, które jako jedyne skutecznie walczyło z przerażającymi Harab Serapel, Krukami Śmierci, doborowym oddziałem morderców z Głębi.

Za paskiem od spodni na plecach anioła tkwił płaski pistolet, cały grawerowany w ochronne zaklęcia i symbole. Saturnin słyszał, że ta niezawodna broń zawiera dziewięć pocisków odlanych z legendarnego srebra alchemików, opatrzonych tajemnym znakiem, zwanym „życzeniem śmierci”. Przed takimi kulami nie chroniła żadna magia.

Drago wciągnął czarny podkoszulek i obrócił się ku Saturninowi.

— O co chodzi? — spytał, napotkawszy jego oszołomiony wzrok.

— Jesteś Synem Gehenny? Walczyłeś z Krukami Śmierci?

Drago westchnął.

— Tak. Byłem w komando Szeol. Pracę stróża przydzielili mi w ramach terapii po ostatnim... hm, wypadku podczas akcji.

— Jesteś bohaterem Królestwa! Dlaczego mi nie powiedziałeś?

Na szczupłej twarzy anioła pojawił się uśmiech, chyba trochę smutny.

— Nie pytałeś mnie, co robiłem przedtem. Zresztą, to nieważne. Nieźle oberwałeś. Dlaczego nie poszedłeś do lekarza?

— Poszedłem! w Twarz Saturnina przybrała nieszczęśliwy wyraz. — Ale równie dobrze mogłem nie tracić czasu!

I nagle, zanim się spostrzegł, zaczął opowiadać, jak podle potraktowano go w Urzędzie Uzdrawień. Drago słuchał uważnie, robiąc skręta z popularnej wśród wojskowych mieszanki mirry i kadzidla. Sprawnie radził sobie ze zwijaniem bibułki, choć — co Saturnin spostrzegł ze zdziwieniem i odrobina wstydu — miał dwa sztywne palce u prawej ręki. Wcześniej stróż nie zwrócił na to uwagi...

— Zaprowadzę cię do kogoś, kto ci pomoże — powiedział w końcu Drago. — Zbieraj się, idziemy.

— Nie ma mowy! — zaprotestował stróż. — Nie wolno mi opuszczać posterunku!

Drago skrzywił się.

— Daj spokój, stary.

Jest ciemna noc. Klient chrapie, aż się trzęsą szyby. Chyba nie wierzysz, że przyjdzie zmora, żeby wypić mu krew?

— Nie mogę — szepnął Saturnin. Czuł się fatalnie i marzył o tym, by się położyć. — Stróż pod żadnym pozorem nie powinien zaniedbywać obowiązków...

Drago spojrzał w udręczone oczy.

— W porządku — powiedział. — Sprowadzę kogoś, kto nas zastąpi.

Wrócił po godzinie. Towarzyszył mu rosty, ciem-

nolicy Skrzydlaty o mahoniowych włosach zaplecionych w niezliczoną ilość warkoczyków. Na końcu każdego dyndała misterna, elegancka czaszeczka. Życzliwie uśmiechnął się do Saturnina. Z całą pewnością był Głębianinem. Saturnin poczuł przyływ paniki. Odcignął Gamerina w głąb kuchni, podczas gdy nowoprzybyły rozglądał się ciekawie po mieszkaniu.

— On jest demonem! — jęknął. — W dodatku od Raguela!

— No to co? — Drago wzruszył ramionami. — Przynajmniej ma stosowne przeszkolenie. Hazard to porządny gość, a poza tym winien mi przysługę.

Bezceremonialnie wypchnął Saturnina za drzwi. Wychodząc, stróż kątem oka dostrzegł, że demon



zaczął wyrysowywać pentagram na podłodze salonu. Zanim zdążył zaprotestować, Drago zatrzaskał drzwi.

— Nie dość, że przez ciebie opuściłem posterunek, a moim klientem zajmuje się demon, to teraz zmuszasz mnie, żebym zszedł do Głębi! — Saturninowi chciało się płakać. Przez chwilę żałował, że dżin nie zatłukł go na śmierć.

— Nie histeryzuj, to dla twojego dobra — Drago uspokajająco klepnął go w plecy, a Saturnin potknął się, tracąc równowagę. — Weszliśmy zaledwie do Pierwszego Kręgu. To prawie to samo, co Limbo. Bywasz przecież czasem w Limbo, mam rację?

Saturnin nie przyznał się, że Limbo odwiedzał z konieczności. Drago z pewnością uznałby go za świętoszkowatego dewota, a przecież stróże są po prostu tak wychowywani. Na samą myśl o Głębi Saturnina ogarniała groza.

Wreszcie stanęli przed furtką niedużego, nieco zaniedbanego domu. Drago przedstawił się kołatce w kształcie wilczego pyska, a ta odrzekła skrzypiącym głosem, że „pan serdecznie wita i oczekuje z radością”. Furtka otworzyła się sama. Dopiero na widok gospodarza Saturnin zrozumiał, dokąd Drago go przyprowadził. Dom należał do Algiviusa, najpotężniejszego maga w całej Otchłani. Algivius był niegdyś człowiekiem. Całe życie poświęcił zgłębianiu tajemnic magii i alchemii, ale dopiero po śmierci w pełni rozwinął swój talent. Z jego zdaniem i umiejętnościami liczyli się najsilniejsi Mroczni, arystokraci i władcy Głębi. Ponoć łączyła go również przyjaźń z niektórymi archaniołami, a z pewnością z Razjelem, Panem Tajemnic i Księciem Magów.

Algivius rozpromienił się na widok Gamerina. Wprowadził ich do pracowni, pełnej bulgoczących retort, wirujących w powietrzu fantomów i zapisanych pergaminów.

— Marnie cię poskładali, Drago — powiedział, krytycznie przyglądając się przyjacielowi. — Ja bym to zrobił lepiej.

— Tym razem nie mieli łatwo — uśmiechnął się komandos. — Mumiasz się napracować. To niezły chirurg, robił, co mógł. Ważne, że się ruszam.

— Teraz już za późno — mruknął Algivius. — Nawet ja nie jestem cudotwórcą. Jak sobie radzisz z jednym skrzydłem?

— Nie tak źle. Wiesz, trochę podfruwam. W ostateczności mogę zamówić u Cafniela latający dywan. Algiviusie, mój partner paskudnie oberwał. Możesz się tym zająć?

— Jasne. Zawsze do usług.

Saturnin, niepewnie stojący w kącie pracowni, nie bez zdziwienia usłyszał, jak Drago nazywa go partnerem. Komandos miał więcej przyzwoitości i szlachetności niż niejeden stróż.

— Obejrzę twoją aurę — zwrócił się do Saturnina alchemik. — Nie trzęś się tak. Przyszedeł z Drago, więc nie zamienię cię w żabę. Chociaż, generalnie, lubię żaby.

Przymknął oczy, a po chwili gwizdnął przez zęby.

— Masz pęknięte dwa zębra i złamaną przegrodę nosową, chłopcze. Widzę uszkodzony staw kolanowy oraz brzydkie krwiaki na biodrze i bokach. Drago rozsądnie zrobił, że cię tu przyprowadził. Odrobina magii, i zaraz poczujesz się lepiej. Nie rób takiej miny, miałem na myśli białą magię. Swoją drogą, co ci się, u diabła, stało? Myślałem, że stróże są do bólu porządni.

— To był wypadek — powiedział Drago przeciągle, mrugnawszy porozumiewawczo.

Algivius uśmiechnął się. Zrobił kilka dziwnych ruchów rękami i ulepił z powietrza rozedrganą, świetlistą kulę. Pchnął ją w kierunku Saturnina, który poczuł przyjemne ciepło. Mag wepchnął mu w dłoń kubek z parującym płynem.

— Wypij to, synu. Dam ci buteleczkę z kroplami. Będiesz łykał trzy dziennie.

Saturnin zrobił się senny. Ręce i nogi mu zaciążyły, ale było to miłe uczucie. Algivius odholował go na sofę. Stróż zamknął oczy. Ogarnęło go błogie poczucie spokoju.

Drago wsunął ręce w kieszenie. W półmroku pracowni jego twarz sprawiała wrażenie wymizerowanej.

— Nie powinienes tak cholernie się przejmować — odezwał się alchemik. — Prawie się załamałeś.

Usta anioła drgnęły.

— Wydaje ci się.

— Aha! Chciałbym! — przenikliwe oczy maga wpatrywały się w komandosa. — Drago, to jeszcze nie koniec. Oni sobie o tobie przypominą. Wróćisz.

Anioł zadrżał nerwowo.

— Gadasz tak tylko, żeby mnie pocieszyć. Nie mogę się oszukiwać. Jestem kaleką. Jestem skończony.

— Znasz mnie. Czy kiedykolwiek powiedziałem coś, ot tak sobie? Rozumiesz, chodzi o moją reputację.

W szarych oczach pojawił się błysk szaleńczej nadziei.

— Serio?

— Jak najbardziej. Nie powiem, żebym się z tego cieszył. Tym razem możesz trafić tam, gdzie będzie bardzo gorąco. Widzę poważne kłopoty.

Od wizyty w domu Algiviusa minął prawie rok. W tym czasie Saturnin zaczął powolutku pojmować, że świat wygląda nieco inaczej, niż wbijali mu do głowy wykładowcy z Zielonej Wieży. Po raz pierwszy w życiu zrozumiał też, co to znaczy mieć przyjaciela. Drago stał się dla niego przewodnikiem po zadziwiających meandrach rzeczywistości. Ale zła godzina w końcu przypomniła sobie o Saturninie, zasnuwając horyzont paskudną mgiełką niezadowolenia. Praca z klientem nie przynosiła ani satysfakcji, ani zadowalających rezultatów. Chociaż stróż dokładał wszelkich starań, nie był w stanie sprowadzić go na prawdziwie dobrą drogę. Klient nigdy nie słuchał umoralniających podszeptów, których nie szczędził mu niezmordowany opiekun. Jego sumienie zdawało się w ogóle nie produkować takiego towaru, jak wyrzuty lub wątpliwości, przyjmując za dobrą monetę wszystko, co wygodne dla właściciela. Klient miał co prawda zasady i specyficzny kodeks honorowy, ale według Saturnina był on nie do przyjęcia. Sny, w które anioł misternie wplatał różne przestrogi, nikły, wyparte przez sympatyczne wizje rozneglizowanych panienek.

Drago również przeżywał ciężki okres. Przepowiednia Algiviusa nie sprawdzała się, a nadzieja topniała w sercu anioła niczym sople lodu na słońcu. Zrobił się drażliwy, wściekał z byle powodu, to znów popadał w przygnębienie. Jego stan psychiczny znacznie się pogorszył, kiedy spotkał kumpli z dawnej jednostki. Stracił resztki pogody ducha, stał się opryskliwy, parę razy wchodził się w bijatki z jakimiś podejrzanymi typami z Głębi. Krążył po knajpach Limbo, z nieodłącznym skrzętem w kąciu ust i z takim wyrazem twarzy, że wokół niego z miejsca robiło się pusto. Do poważniejszych scysji między nim a Saturninem nie doszło jednak aż do incydentu z Ananiaszem.

Zmęczony, zniechęcony Saturnin zamykał właśnie drzwi swojego pokoju w Zielonej Wieży,

kiedy kątem oka dostrzegł w niszy okiennej skuloną postać. Już miał przejść obok, kiedy żałosne stworzenie się poruszyło, anioł zaś rozpoznał Ananiasza – młodszego kolegę ze szkoły stróżów. Na widok jego twarzy Saturnin doznał wstrząsu. Pamiętał go jako wesołego blondynka, a teraz spoglądał na wychudłego upiora z podsiniałymi oczami i drżącymi dłońmi. Przeciśnięty przez Saturnina, wyjąkał, polykając łzy, że pierwszy klient, którego dostał po skończeniu szkoły – w tej chwili nastolatek – należy do gangu ulicznego, zaczął kraść w wieku pięciu lat, od dwóch bierze twarde narkotyki, a ostatnio uczestniczył w zbiorowym gwałcie. Nieszczęsny Ananiasz o całe zło obwinił siebie, w czym utwierdził go właśnie dawny profesor, znany fanatyk i służbista, do którego

w swojej niewinności poszedł po radę. Saturnin wymamrotał nieudolne słowa pociechy, a potem po prostu uciekł, z sercem przepełnionym goryczą.

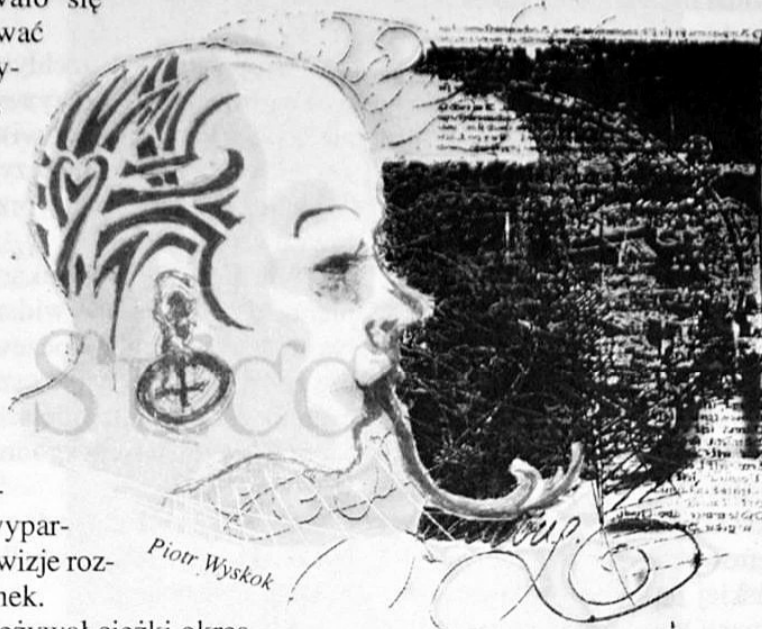
Zapłakana twarzyczka Ananiasza prześladowała go niczym ból zęba. Tego samego dnia straszliwie pokłócił się z Drago. Żaden potem nie pamiętał, o co poszło.

W każdym razie Saturnin przykleił się o jakąś drobnostkę, a Drago rzucił z pasją:

– Jesteś upierdliwy jak sen o siedmiu krowach!

I tak się wszystko zaczęło. W końcu Gamerin powiedział stróżowi, że jest świętoszkowatym, bezmózgim, dupawym zgniłkiem, trzęsącym portkami ze strachu, żeby jego pieprzony klient nie zakrzuszył się przypadkiem krakersem, a Saturnin wywrzeszczał, że Drago to prymitywny trep, dyszący żądzą mordy, niegodny miana anioła, smętny bohater, popisujący się w okolicznych szynkach, który w dodatku został kaleką na skutek pijackiej rozróby w burdelu.

Wtedy nerwy Gamerina nie wytrzymały. Cisnął Saturninem o ścianę i już miał jednym ciosem zmiażdżyć mu nos, ale w ostatniej chwili grzmotnął pięścią w mur. Na kredowobiałe policzki wystąpiły mu czerwone plamy. Wyszedł bez słowa, trzasnąwszy drzwiami. Saturnin tępo przypatrywał



się krwawej smudze, jaką zostawiła na ścianie pięść przyjaciela.

— Spóźniłeś się, dupku! — warknął Drago. — Według przepisów nie wolno zastępcy pracować dłużej niż dziesięć godzin dziennie. Kochasz przepisy, co? Jeśli potrąca mi z renty nadgodziny, wypcham ci dziurę w tyłku piórami ze skrzydeł!

Sytuacja przedstawiała się w ten sposób od ponad trzech tygodni. Saturnin właśnie otwierał usta, żeby powiedzieć coś zjadliwego, kiedy, niespodziewanie dla siebie samego, rozplakał się.

Drago poczuł, że uchodzi z niego cała złość ni by dżin z butelki. Widział przed sobą roztrzęsionego małolata, którego przerosło zbyt trudne zadanie. W tej chwili pojął, do jakiego stopnia Saturnin nie radzi sobie z rozbieżnościami między teorią a praktyką.

— Wiesz co? — powiedział. — Pieprzyć wszystko! Chodź, chcę ci coś pokazać.

Widok ze wzgórza był oszałamiający. Niemal pod ich stopami rozpościerała się najpiękniejsza dzielnica Szóstego Nieba, Hajot Hakados. Kruche, nierzeczywiste kopuły i wieże jaśniały na tle obłoków jak delikatna akwaforta. Koronkowe pałace, podobne do piętrowych tortów weselnych albo serwisów z chińskiej porcelany, zdawały się szybować wśród chmur. Ogrody, przy których Raj przypominał miejski skwerek, spływały kaskadami po zboczach gór. Miasto nie miało końca. Białe, błękitne i złote ażury rozplýwały się na horyzoncie w perłową poświatę.

Siedzieli na trawie gęstej niczym dywan, na skraju malowniczej skarpy porosłej lasem, który wydawał się utkany na kształt kosztownego gobelinu. Egzaltowane, mdlejące kwiaty roztaczały wokół niepokojąco słodką woń.

Siedział obok przyjaciela, oniemiały z zachwyty. Nigdy nie był tak wysoko. Kilka razy odwiedził Czwarte Niebo z jego potężnymi gmachami publicznymi, które wydawały mu się wtedy szczytem elegancji, ale bladły zupełnie w porównaniu z widokiem, jaki się przed nim roztaczał. Przez moment zastanawiał się, jak wyjątkową pozycję musiał zajmować Drago, skoro bez słowa wpuszczono go na teren, gdzie wznosiły się rezydencje najpotężniejszych

Świetlistych, arystokratów dzierżących w dłoniach pełnię niebiańskiej władzy.

— Spójrz — powiedział komandos, wyciągając rękę. — To jest Królestwo. Myślisz, że zachwieje się w posadach, jeśli nie zdołasz nakłonić swojego klienta, żeby poszedł na rotaty?

— Jeżeli zaczniemy lekceważyć obowiązki, nie tylko się zachwieje, ale rozleci na kawałki. Wszyscy mają wszystko w dupie, Drago.

— Według ciebie nikomu w Królestwie nie zależy na robocie? Masz klapki na oczach, Saturnin. Życie to nie podręcznik. Rzecz w tym, żeby odróżniać to, co mówi instrukcja, od tego, co jest naprawdę słuszne. Gdybym postępował ściśle według zasad, jakich mnie nauczili, zginąłbym na pierwszej akcji. Przestań przerabiać tego nieszczęsnego klienta na świętego śledziennika! Dlaczego tak się go czepiasz? Facet jest całkiem w porządku, uwierz mi.

— W porządku?! — zachłysnął się Saturnin. — To ćma barowa, męt bez przyzwoitości. Nie modli się, nie myśli o Panu, nie martwi się o nieśmiertelną duszę, nie czyta Pisma, nie przyjmuje sakramentów...

Szare, zmrużone oczy przypatrywały się aniolowi uważnie.

— Nie żywi się korzonkami, nie mieszka w lepiance na pustyni, nie widać, żeby miał aureolę. Na miskę wystygłej soczewicy, Saturnin, ty go nie znosisz! Kogo ty chcesz z niego zrobić? Męczennika? Na twoim miejscu zastanawiałbym się raczej, czy postępuje zgodnie z Pismem, niż czy je czyta.

— Chcę, żeby robił jedno i drugie! Chcę, żeby był doskonały, żeby świecił przykładem, żeby...

Drago westchnął.

— Słyszałeś o wieży zapalek? — spytał.

Saturnin w milczeniu bawił się znalezionym w trawie patykiem.

— Opowiedział mi o niej Algivius, kiedy byłem trochę młodszy od ciebie. Musiałem dostać od losu kilka przykrych kopniaków w tyłek, żeby zrozumieć, o co mu chodziło. Realizowanie ambicji przypomina budowanie wieży z zapalek. Nie chodzi o to, co chcesz zrobić, ale o to, żeby ci się udało. Wystarczy położyć o jedną zapalkę za dużo i wszystko diabli biorą. Zrozum, nie ma znaczenia, jak jest wysoka. Ważne, żeby wszyscy widzieli, że to wieża, a nie kupa rozsypanych patyków.

— Uważasz, że źle wypełniam obowiązki? — zachnął się Saturnin.

— Uważam — cierpliwie wyjaśnił Drago — że więcej myślisz o obowiązkach niż o kliencie. Opuść trochę, zejźdź z piedestału. Pozwól sobie żyć, Saturnin. Nadgorliwość bywa gorsza niż Lewiatan.

— Co ty wiesz o życiu! Nie jesteś nauczycielem!

— Nie. Jestem zabójcą.

Zapadła ciężka cisza. Saturnin przełknął ślinę, wpatrując się w trawę.

— Dlaczego to robisz? — spytał cicho. — Przecież nie jesteś zły.

Drago wzruszył ramionami. Jego wzrok błędził daleko, wśród złocistych odblasków i chmur.

— Dla Królestwa. Potrzebujemy nas tak samo, jak stróżów — uśmiechnął się blade. — Widzisz, ja też się staram, jak mogę. Akurat to potrafię robić najlepiej. Mam ideały jeszcze głębsze niż twoje, co? Nie wspominaj o tym nikomu. Nie opędziłbym się od kpin. Niewinność stracona dla dobra Królestwa. Algivius by się uśmieiał.

Twarz anioła się ściągnęła. Ręce mu drżały. Po raz pierwszy Saturninowi przyszło do głowy, że Drago Gamerin oddał Królestwu znacznie więcej, niż on kiedykolwiek by zdołał.

— Brakuje ci tego? — zapytał.

— Tak. Wszystko bym oddał, żeby wrócić do oddziału. Sprzedałbym za to duszę.

Wnętrze klubu zasnuwał dym gęsty jak pierze z poduszki. Saturnina powoli ogarniało zmęczenie. Ostatnio mało sypiał, bo klient złapał melodię do balangowania. Całe noce spędzał w podejrzanych lokalach. Właśnie próbował poderwać jakąś pannę, stawiając jej drinki i prezentując garnitur nienagannych, odsłoniętych w uśmiechu zębów. Przy drugim końcu kontuaru Drago robił mniej więcej to samo z jakąś śmiałą anielicą ubraną w znacznie za wysoko podkasaną tunikę. Saturnin nie mógł mieć mu tego za złe, bo

Drago zjawił się tutaj całkiem prywatnie. Właściwie stróż ucieszył się, kiedy przyjaciel zaproponował, że tej nocy będzie mu towarzyszył, bo ma ochotę przypomnieć sobie ziemski sposób na rozrywki. Męczyły go jakieś niejasne przeczucia, bezsensowne na pozór ataki niepokoju, więc wolął mieć przy sobie pomocną dłoń.

Nie zauważył, kiedy chłopak podszedł do klienta. Miał jakieś rozbiegane oczy. Chociaż uśmiechał się sympatycznie, Saturnin poczuł zimny dreszcz przebiegający po krzyżu. Nie było przy nim stróża, ale otaczał go słabo dostrzegalny cień, jakby załamanie czy zgęstnienie światła.

Drago, tknięty nagłym przeczuciem, uniósł głowę, żeby przyjrzeć się chłopcu. W pierwszej chwili nie potrafił uchwycić, co tutaj nie gra. Kiedy wreszcie zrozumiał, zrobiło się za późno. W przytłumionym blasku lamp dostrzegł błysk stali.

Żrenice klienta rozszerzyły się w zdumieniu. Dziewczyna ze świstem wstrzymała oddech.

Ponad głową chłopaka Saturnin zobaczył wyłaniającą się obłąkaną twarz, wykrzywioną nieludzkim grymasem. „Dzieciak jest opętany!” — zdążył pomyśleć, rzucając się naprzód, żeby osłonić klienta. Demon zaryczał wściekle, wypuszczając z ust kłęb smrodliwego dymu.

Z zadziwiającą szybkością Drago wyciągnął zza paska pistolet, spychając z linii strzału anielicę. Zaklął, stwierdzwszy, że ryzyko postrzelenia kogoś postronnego jest zbyt wielkie.

Przy barze kłębił się tłum.

Przez ułamek sekundy Saturnin stał przed demonem, sparaliżowany strachem. „Zrób coś!” — krzyczał głos w jego głowie. Demon, wciąż



Piotr Wyskok

sycząc, pochylił się ku niemu. Oszalałe oczy wpiły się w źrenice anioła. „Zabije mnie” – pomyślał Saturnin. – „To koniec”. Palce jego dłoni bezwiednie trafiły do kieszeni, zacisnęły się na czymś chłodnym i okrągłym.

Drago pędził jak błyskawica, roztrącając gości. W garści ścisnął rękojeść krótkiego, szerokiego noża opatrzonego formułami pięciu błogosławieństw.

Przekrwione ślepie demona zalsniły. Rzucił się do ataku, lecz w tym momencie Saturnin wyrzucił go z całej siły szklaną kulą między oczy. Demon zawył jak strzyga, kiedy poświęcony przedmiot huknął go w czoło. Wytracony z równowagi siłą własnego ciosu, anioł się zachwiał. Wtedy pazurzysta łapa uderzyła go w głowę, a Saturnin zdziwił się, dlaczego wszystkie światła nagle zgasły.

Nóż trzymany w ręku chłopaka świsnął w powietrzu.

W tym momencie Drago wbił z rozmachem sztylet w bok demona. Ten odwrócił się z rykiem, wynurzając w całości z ciała chłopca. Zamachnął się, Drago targnął głową i cios trafił go w ramię, zamiast strzaskać czaszkę. Wyszarpnął broń.

Nóż chłopaka rozpruł rękaw klienta, kalecząc lekko skórę.

Gamerin, padając na kolana, wepchnął ostrze w brzuch demona. Stwór grzmotnął go w plecy, ale komandos zawisł na nożu, z całą mocą szarpnąwszy rękojeść w dół. Demon zacharczał.

„Zdychaj, sukinsynu!” – wrzasnął w myślach Drago. Krew z poszarpanego barku plamiła mu ubranie. Cuchnąca posoka, buchająca z brzucha demona, parzyła palce.

Chłopak, mrugając powiekami, wpatrywał się z niedowierzaniem w nóż, który wciąż miał w rękach.

Demon, grzmocąc na oślep łapami, zwałił się na podłogę, przygniatając nieprzytomnego Saturnina. Drago błyskawicznie odciągnął przyjaciela na bok, bo ciało demona już zaczynało dymić. Po chwili stanęło w płomieniach.

Nóż, wypuszczony z dłoni nastolatka, z brzękiem upadł na podłogę.

– Niech ktoś zawiadomi żandarmów ze straży anielskiej Gabriela – powiedział ochryple Gamerin. Siedział na posadzce obok Saturnina, który poruszył się z jękiem. Szczątki demona rozsypywały się na popiół.

– Mieliśmy szczęście – oznajmił Drago, przywitawszy się z Saturninem. – Demony tego rodzaju są niepoczytalne. Mają mnóstwo siły i kompletnie

nasrane w głowie. Żeby było śmieszniej, ścigamy je zarówno my, jak i Głębianie. Wiesz, że jesteś kimś w rodzaju bohatera? Wszyscy stróże gadają o twojej „godnej naśladownictwa, wzorowej postawie”. Swoją drogą, gratulacje za numer ze szklaną kulą. Przynajmniej na coś się przydała.

Saturnin poruszył się z trudem. Był blady, a głowę owijał mu bandaż.

– Dostałem pochwałę na piśmie. Tam też wspominali o godnej naśladownictwa postawie. Niedługo wbiję się w dumę i zacznę opowiadać, że osobiście ubiłem samego Behemota.

– Zawsze zaczynaj od słów: „został mi ostatni nabój” albo „ściskałem w dłoni kikut złamanego noża...”. To buduje nastrój.

– Ty tak robisz?

Drago roześmiał się.

– Nie. Ja zaczynam od: „Postaw mi drinka, a potem spadaj. Nie mam czasu z tobą gadać. Zadanie specjalne, rozumiesz?”. Lekarz powiedział, że nic ci nie będzie. Mało brakowało, a ten szurnięty stwór rozwaliłby ci głowę.

– Gdyby nie ty, zostałyby ze mnie same flaki i kupka pierza.

– Zapomnij. Prawdę rzekłszy, nie popisałem się. Powinienem go zauważyć dużo wcześniej – rozejrzał się po skromnej kwaterze Saturnina. – Mieszkasz jak asceta. Powieś sobie jakieś obrazki.

– Z gołymi panienkami?

– Skoro ci serce dyktuje... Ja stawiałbym na widoki Hajot Hakados pędzla Labadiela. Podobno pozwolili ci zmienić klienta?

Saturnin wzruszył ramionami.

– Aha. Ale ja nie chcę.

– A to dobre! Polubiłeś go, czy jak? Pewnie to efekt tego palnięcia w głowę.

Stróż przyglądał się przyjacielowi uważnie. W szarych oczach pojawiały się i gasły niezwykle błyski, gesty stały się płynne, kroki sprężyste – niemal nie było widać utykania. Mówił z ożywieniem.

– Drago? – zagadnął Saturnin. – Coś ty taki radosny?

Gamerin pospiesznie odwrócił wzrok.

– Świątuję kolejnego demona do kolekcji.

– Daj spokój, mnie możesz powiedzieć. I tak się domyślam.

Drago spojrzał na niego poważnie, choć twarz mu promieniała.

– Wracam do oddziału. Powołali wszystkich najlepszych, starych chłopaków. Podobno szykuje się zadanie tysiąclecia. Coś się musiało stać, chyba nieziemski afery.

Saturnin poczuł ucisk w gardle. Wiedział, ile to znaczy dla Drago, ale nie potrafił się z nim cieszyć.

— Właściwie, przyszedłem się pożegnać — powiedział Gamerin. On też jakoś posmutniał. — Szczerze mówiąc, będzie mi ciebie brakowało. Jak na stróża, fajny gość z ciebie. Kiedy wrócę, zabiorę cię na rajd po knajpach Limbo.

„Jeżeli wrócisz” — pomyślał Saturnin.

— Jeżeli wrócę — dodał Drago.

— Nie gadaj takich rzeczy! — zachnął się stróż.

— Bez obaw — uśmiechnął się komandos. — Poradzę sobie. W końcu nie jestem kaleką. Coś ci przyniosłem, trzymaj.

Sciągnął z szyi łańcuszek z podłużnym wisior-kiem, który błysnął, wysuwając się spod koszuli. Płaski, złoty przedmiot dotknął palców Saturnina, który nie patrząc, wiedział już, co to jest. Na łańcuszku dyndał uskrzydłony miecz wbity pomiędzy litery S i G. Kształtem przypominał stylizowaną postać anioła.

— Nie mogę go wziąć — wyszeptał Saturnin, modląc się, żeby głos mu się nie załamał. — Jest ci potrzebny!

— Daj spokój. Kto będzie pilnował twojego tyłka, kiedy mnie zabraknie? Mną się nie przejmuj. Mam inne amulety — potrząsnął pękiem różnych wisiorków. — Jestem cholernie przesądny. A w razie czego, i tak muszę liczyć na własne siły. Kawalek blaszki mi nie pomoże. No, bierz. Chcę, żebyś go zatrzymał.

— Uważaj na siebie — szepnął Saturnin. — I nie daj się, stary.

— Nigdy — usłyszał w odpowiedzi.

Sucha, silna dłoń potrząsnęła jego ręką.

— Odezwę się, kiedy wrócę — powiedział jeszcze Drago, wychodząc. — Niech cię gwiazdy strzegą, opiekunie zbłąkanych dusz.

Drzwi się zamknęły. Saturnin przymknął oczy, starając się jak najwierniej odtworzyć w pamięci szczupłą, jasnowłosą postać przyjaciela, którego mógł już nigdy więcej nie zobaczyć.

Blady, wymizerowany Ananiasz patrzył na Saturnina z podziwem i psim przywiązaniem.

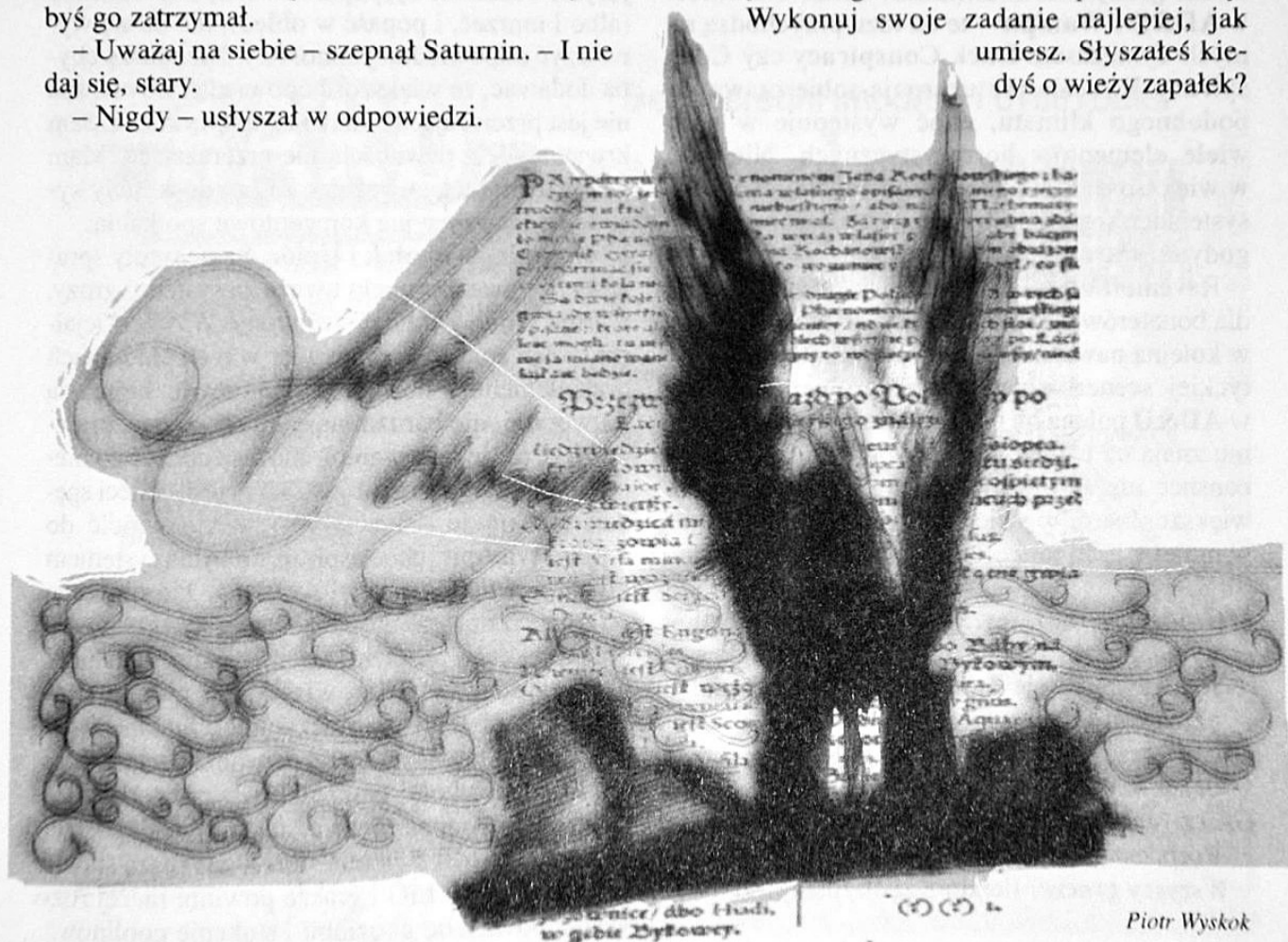
— I co z tym twoim klientem? — zagadnął starszy anioł.

Usta Ananiasza wykrzywiły się boleśnie.

— Został dealerem. Ja tego nie zniosę. Nie mam pojęcia, co robić.

— Po prostu: swoją robotę — powiedział Saturnin. — Zamiast wciskać mu górnotłone bzdury z podręcznika, postaraj się go poznać, krok po kroku. Może nie jest taki zły. Spróbuj do niego dotrzeć tak, żeby cię rozumiał. Ale nic na siłę. Nie jesteś Panem, żebyś umiał go stworzyć na nowo. Po prostu go chronisz. Nie możesz czuć się za niego całkowicie odpowiedzialny.

Wykonuj swoje zadanie najlepiej, jak umiesz. Słyszałeś kiedyś o wieży zapalek?



Piotr Wyskok



PLUGAWE, ALE NIE PRZERAŻAJĄCE

Gry w klimacie grozy – a raczej większość z nich – wcale nie są przerażające. Krwawe, obrzydliwe, wstrętne, głupie lub plugawe, ale nie przerażające. Na rynku mamy wiele gier, które aspirują do bycia systemami grozy: **Zew Cthulhu**, świat Ravenloft w **AD&D** i **Wampir** – te od razu przychodzą na myśl. Tymczasem **Dark Conspiracy** czy **Conspiracy X** wcale nie uzurpują sobie prawa do podobnego klimatu, choć występuje w nich wiele elementów horrorystycznych. Niestety, w większości wypadków prowadzone w owych systemach sesje są równie przerażające, co przygody do **Paranoi**.

Ravenloft został pomyślany jako świat grozy dla bohaterów **AD&D**. Szkoda, że przemienił się w kolejną nawalankę z potworami – tle że w gotyckiej scenerii. Największy problem z grozą w **AD&D** polega na tym, iż miłośnicy tego systemu znają na pamięć *Księgę potworów* i słabości banshee nie są dla nich tajemnicą. Dlatego też większość sesji w świecie Ravenlofta kończy się w mniej więcej taki oto sposób:

MG: Idziecie mrocznym korytarzem, rozświetlonym tańczącym blaskiem pochodni. Nagle zza rogu wyłania się otoczona słabym blaskiem, prześwitująca po...

Gracz (wcielający się w postać kapłana): Odpędzam ożywieńców!

Gracz (wcielający się w postać maga): Rzucam *Rozproszenie magii*!

Wszyscy gracze: Ile złota zdobyliśmy?

Zew Cthulhu znajduje się na przeciwnym biegunie. Spotykasz dziwne stwory z innych światów, popadasz w obłęd lub umierasz – albo umierasz, popadając w obłęd. A ponieważ gracze wiedzą, że lada moment ich postaci spotkają się z przerażającymi bestiami, by popaść w obłęd lub umrzeć (albo i umrzeć, i popaść w obłęd), nie da się wytworzyć odpowiedniej atmosfery. Nie muszę chyba dodawać, że większość opowiadań Lovecrafta nie jest przerażająca – dziwna, niezwykła, czasem krwawa, ale z pewnością nie przerażająca. Mam więc chyba rację, uważając **ZC** za doskonały system na jednosesyjne konwentowe spotkania.

Wampir, Wilkołak i Upiór. Same tytuły sprawiają, że owe gry wielu uważa za systemy grozy, a firma White Wolf na swej stronie WWW oficjalnie to deklaruje. Dlaczego więc w tych produktach brak elementów horroru? Bohaterowie, którzy są potworami, nie bardzo mają się czego bać, prawda? Być może jako wampir możesz odczuć co nieco bólu, ale wystarczy, byś kilka dziesięcioleci spędził w ukryciu – i wszystko winno wrócić do normy. **Wampir**, choć aspiruje do bycia systemem grozy, jest raczej grą polityczną, w której trzeba po trupach dotrzeć na szczyty.

Największy problem, na jaki natrafiłem przy okazji systemów grozy, wiąże się z testami strachu i tabelami utraty poczytalności. Dlaczego? Gdyż odstrasza one od odgrywania postaci. Czy nie lepiej pozwolić graczom, by sami zdecydowali, jak ich bohaterowie zareagują? Jeśli postaci się przestraszą – świetnie. Jeżeli zaś ruszą stawić czoło grozie, to **MG** i gracze powinni raczej rozważyć powrót do podziemi i stukanie goblinów.

Oczywiście, nie jest winą systemu, iż gra nie przeraża. Główny problem z grozą kryje się w dwóch elementach RPG – graczach i Mistrzu Gry. Wiele się trzeba natrudzić, by po kręgosłupie doświadczonego gracza przebiegł dreszcz niepokoju – rzucenie mu w twarz Shugretha Nie-Do-Pozazdroszenia tego nie załatwi... chyba że MG wyczuje odpowiedni moment. Problem jednak w tym, iż w większości wypadków ani prowadzący, ani gracze nie mają wycucia czasu.

Prawdziwa rozgrywka grozy wymaga trzech elementów – atmosfery, fabuły i wycucia czasu. Większość graczy z trudnością zanurza się w świecie gry nie bacząc na otoczenie. A w przypadku grozy jest jeszcze gorzej. Przyćmione światło świec, szemrząca w tle muzyka (świetnie nadają się do tego msze i gregoriańskie chóry) wprowadzą graczy w odpowiedni nastrój. Szczególne znaczenie ma światło. Kiedy zmysły gracza będą nieco przytępione, łatwiej wyobrazi sobie swego bohatera w mrocznym miejscu. Ważne jest również, by prowadzący doskonale znał fabułę. W przypadku grozy MG musi się orientować, z czym postaci będą miały do czynienia, musi znać tło przygody oraz wiedzieć, skąd horror się bierze i kiedy się objawi. W innym przypadku wycucie czasu na nic się nie zda.

To wszystko prowadzi nas do trzeciego, najważniejszego aspektu prowadzenia przygód grozy – do wycucia czasu. Właśnie ono pozwala nam odróżnić dobry horror od filmu klasy B. Wycucie czasu to wiedza o tym, co i kiedy „wyskoczy” na postaci. Nie oznacza to oczywiście, że bohaterowie mają co krok trafiać na potwory. Najlepsze horrory opierały się na tym, że postaci aż do finałowej sceny nie wiedziały, z czym mają do czynienia. Utrzymywanie bohaterów (i graczy) w niepewności, pokazywanie im pozostałości i śladów po horrorze lub dawanie do zrozumienia, że groza czai się tuż obok – to najlepsza droga do ich przestraszenia.

Przygoda grozy nie oznacza również, że musi się w niej pojawić potwór. Tu chodzi o strach – wystarczą więc seryjni zabójcy, przebudzone moce, a nawet przebrany starzec. Sesje grozy są chyba najbardziej wymagającymi, jeśli jednak spodobać się graczom, będą prosić o więcej. Podobnie jest wszak z filmowymi horrorami, gdzie rodzą się *sequele* – „Koszmar z ulicy Wiązów”, „Halloween”, „Piątek trzynastego” i „Akademia Policyjna”.

Wykonajcie rzut obronny przed złym graniem.

Przekład: Tomek Kreczmar



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

Marek Pawelec

Jarosław Musiał



kończ, waść, wstydu oszczędź

Głownia miecza musi być zarazem twarda i elastyczna. Twarda – by przebijać i rozcinać osłony, elastyczna – żeby nie pękała przy uderzeniach (im coś twardsze, tym bardziej kruche). Od początku epoki żelaza surowcem do produkcji broni jest żelazo i stal. Niestety, prosty wytop żelaza w ognisku czy też niewielkiej dymarce daje jedynie niewielkie kawałki produktu, na dodatek o bardzo różnym składzie. Radzono sobie z tym, skuwając kawałki stali z żelazem. Można było użyć stali na ostrze, a żelaza na rdzeń klingi (twarda stal do cięcia, miękkie żelazo na elastyczność) lub też skuć ze sobą kilka sztab o różnej twardości, uzyskując materiał o pięknym wzorze i dobrych własnościach mechanicznych – damast skuwany. Produkcja ta była jednak bardzo pracochłonna.

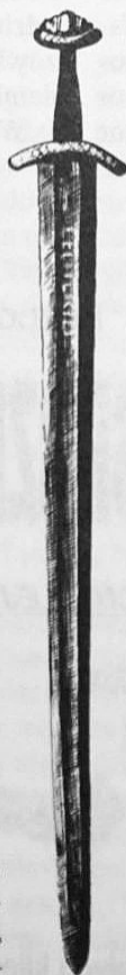
W początkach X wieku na skutek ulepszenia konstrukcji dymarek zaczęto uzyskiwać większe kawałki stali, opanowano też z czasem technikę nawęglania większych kawałków żelaza w odmianie procesu pudlarskiego. Wprowadziło to zmiany w wyglądzie broni. Zmienia się kształt używanego od stuleci ostrza – klinga wydłuża się, z równoległej przechodzi w lekko stożkową, z wyraźnym szpicem. Podłużne wgłębienie na głowni umożliwia zmniejszenie masy przy dobrych parametrach siecznych, a ostry szczyt umożliwia przebijanie kolczug. Rękojeść ulega pewnemu poszerzeniu, zwiększa się jelec, a nowy kształt brzeszczotu i masywniejsza głowica umożliwiają lepsze wyważenie miecza. Tak samo, jak w czasach starożytnych, pojawiają się czasem inskrypcje na głowniach – najczęściej imię kowala, które szybko stało się czymś w rodzaju symbolu magicznego.

Taką bronią posługują się w X wieku wikingowie i Normanowie. Od nich typ miecza przedstawionego na rysunku 1 nazywamy wikińskim, choć większość głowni do nich była wyrabiana w Nadrenii i Westfalii. I właśnie ten oręż jest w prostej linii przodkiem późniejszych mieczy średniowiecznych.

Specjaliści wyróżniają 23 typy mieczy z okresu między początkiem XI a końcem XV wieku, oprócz tego istnieje szczegółowa klasyfikacja samych jeliców i głowic (nb. tak popularna w filmach głowica tarczowa pojawiła się na dobre dopiero w XII wieku). Trzeba pamiętać, że kształt klingi był w dużej mierze uwarunkowany potrzebami szermierki. O ile między XI a XIII wiekiem kształt ten zmieniał się w niewielkim stopniu (rys. 2, X-XIV) o tyle w XIV wieku zaczęły pojawiać się nowe odmiany.

Wcześniej miecz miał za zadanie rozciąć ciało przeciwnika, hełm, tarczę, przebić kolczugę. Jednak w połowie XIV wieku pojawiły się zbroje płytowe. Kawał blachy o wiele trudniej przebić niż stalową siatkę. Odpowiedzią mieczników były nowe miecze – cięższe (2-2,5 kg), bardziej stożkowane, z wyraźną ością, niekiedy wręcz prawie graniaste w przekroju – stalowy klin do przebijania blachy lub wbijania w szczeliny zbroi (rys. 2, XV-XVIII). Innym rozwiązaniem było zwiększenie rozmiarów miecza – rycerz uzbrojony w potężny, półtoraręczny miecz wojenny (*war sword*, w XIX wieku w Anglii nazwany bastardem) mógł nim wprost rozciąć zbroję (rys. 2, XIIIa, XVII, XVIIIb).

Okazało się jednak, że zbyt duża specjalizacja miecza pod kątem walki z przeciwnikiem ubranym w zbroję się nie opłaca. O ile od czasów podboju normandzkiego do 1369 roku średni



Rys. 1.
Miecz
z X w.

udział rycerzy w armiach Anglii wynosił 25-28%, to później spada on drastycznie – po 1375 roku w zasadzie nie przekracza 6,5%. Używano więc lżejszych (1-1,5 kg), bardziej uniwersalnych mieczy o ostrym szczycie, lecz z wyraźnie tnącą krawędzią, nadających się zarówno do walki z „godnym” przeciwnikiem, jak i umożliwiających „koszenie” piechoty (rys. 2, XIX-XX).

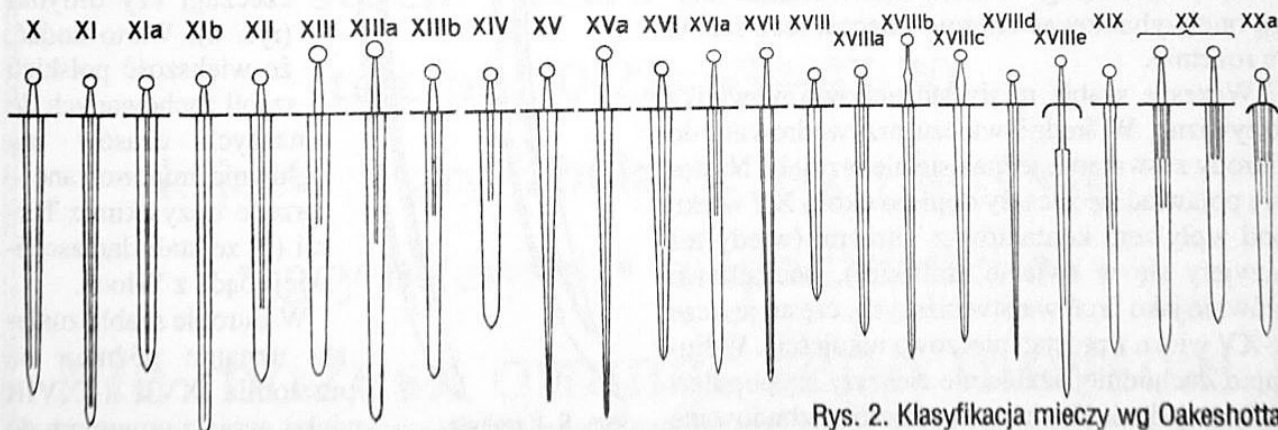
A piechota nabierała od XIV wieku coraz większego znaczenia. Przyczyniła się do tego w znacznej mierze broń drzewcowa (o niej następnym razem). Ale to dla potrzeb piechoty stworzono i rozwinęto dwuręczny miecz, broń potężną (do 1,8 m, masa 3,5-5 kg). Inna rzecz, że w tłoku trudno posługiwać się czymś tak dużym, dlatego piętnastowieczni lancknechci oprócz niego jako broni przybocznej używali już rapierów (*katzenbalger*).

Miecz przekształca się w rapier mniej więcej równoległe z zanikiem zbroi płytowej. Rapier jest zazwyczaj dłuższy od miecza i smuklejszy (średnio 100 cm przy masie 1 kg), przeznaczony głównie do pchnięć – na przykład w szczeliny zbroi. Czy zanik pancerzy jest skutkiem rozwoju rapiera, czy na odwrót, a może były to procesy niezależne – nie umiem powiedzieć.



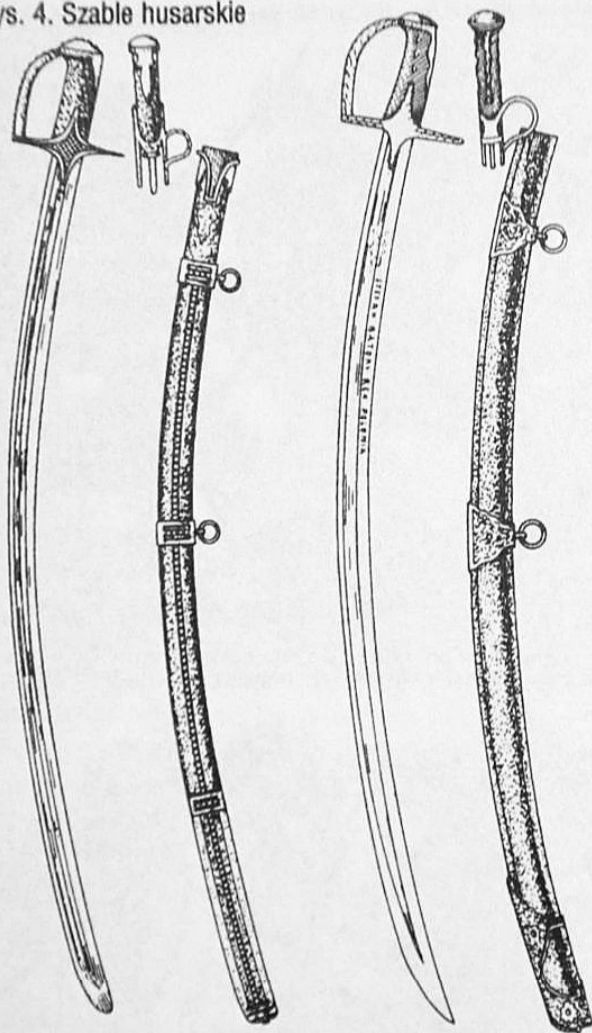
Rys. 3. Trzynastowieczna bitwa. Widać pełny asortyment broni: kopie, miecze, tasaki, młot rycerski, łuk i topór.

Rapier jest bronią o wiele bardziej finezyjną od miecza – dobre władanie nim wymaga sporej wprawy. Specyficzny chwyt rapiera wymaga rozbudowania osłony dłoni, pojawia się osłona kieszonkowa. Z czasem powstają specyficzne odmiany, jak np. wenecka *shiovona* czy szpada walońska.



Rys. 2. Klasyfikacja mieczy wg Oakeshotta.

Rys. 4. Szable husarskie



Formą ewolucyjną rapiera jest szpada – broń krótsza i przeznaczona już wyłącznie do pchnięć, o wiele wygodniejsza przy dworskim stroju, a w pojedynku zabójczo skuteczna.

Jedynie w kawalerii rapiery zostały z czasem wyparte przez pałasze i szable, bo w walce konnej o wiele łatwiej ciąć przeciwnika, niż stosować wyszukane pchnięcia.

Szabla powstała już w starożytności w Azji Centralnej. Jej krzywizna umożliwia krojenie zamiast rąbania, jak w przypadku miecza, jest więc skuteczniejsza wobec lżej chronionego przeciwnika, np. osłoniętego w kilka warstw tkanin – mogą one wyhamować energię miecza, lecz szabla je rozetnie.

Wczesne szable miały stosunkowo niewielką krzywiznę. W średniowieczu przywędrowały do Europy z Awarami, jednak się nie przyjęły. Na dobre pojawiać się zaczęły dopiero około XV wieku pod wpływem kontaktów z Turkami (wtedy też przyjęły się w świecie arabskim), początkowo głównie jako broń warstw niższych, często jeszcze w XV wieku z prostą, mieczową rękojeścią. W Europie Zachodniej szable nie cieszyły się popularnością, jednak to tam rozwinęto rozbudowane

osłony koszowe na rękojeści. Prawdziwy rozwój i rozkwit szabli nastąpił na Węgrzech i w Polsce w XVI i XVII wieku. Wczesne szable węgierskie miały głównie o niewielkiej krzywiznie, wzorowane na szablach tureckich, oraz bardzo długie jelce mieczowe. Typ ten, popularny również w Polsce, przekształcił się w szablę husarską (rys. 4), wg W. Zabłockiego najbardziej uniwersalną szablę świata. Wyważoną zarówno do cięć zamachowych z ramienia, jak i do cięć bezpośrednich i zamachowych z nadgarstka, a więc umożliwiającą bardzo szeroki zakres szermierki.

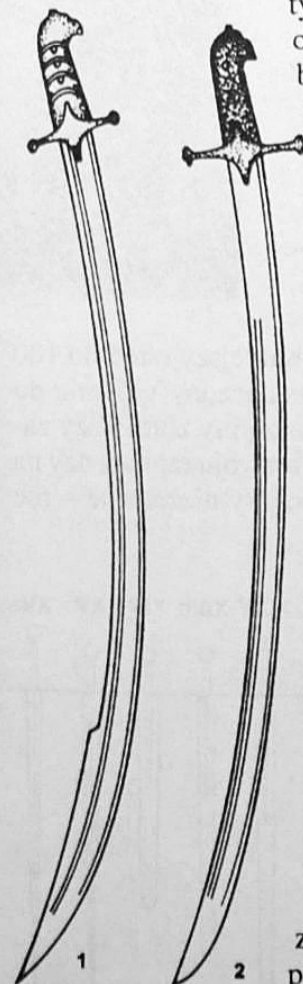
Warto wspomnieć o szablach nazywanych batarówkami i zygmontówkami – nie stanowią one w żadnym wypadku jednego typu konstrukcyjnego, ich jedynym realnym wyróżnikiem był fakt umieszczania na kłindze wizerunków odpowiednich władców. Często z tym wiązała się odpowiednia oprawa, ale zarówno klingi, jak i rękojeści były różne.

Specyficznym polskim typem szabli stała się karabela (rys. 5), wywodząca się z szabel tureckich. Pierwotnie powstała jako broń bojowa, o prostej oprawie i rękojeści obłożonej drewnem. Szybko jednak przekształciła się w szablę głównie reprezentacyjną, o bardzo wyszukanej oprawie i bogatym zdobnictwie, jednak

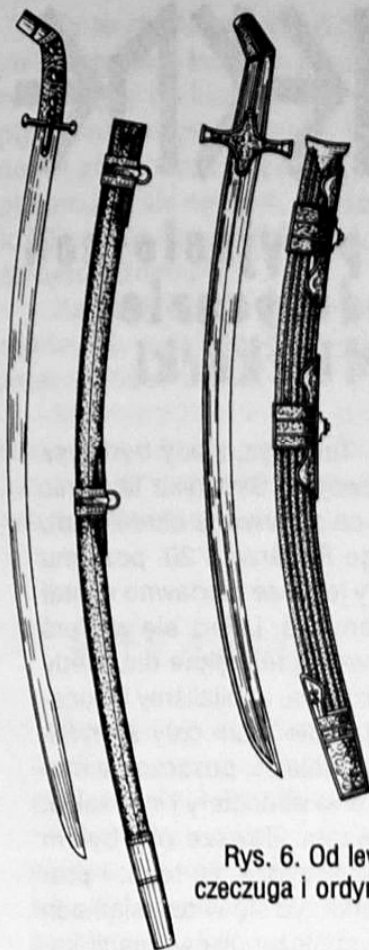
o nieco gorszych walorach bojowych. Jej klinga była często zrobiona ze stali damasceńskiej, która nie sprzyjała trwałości broni (stal damasceńska świetnie cięła, lecz była stosunkowo krucha). Ich zaletą było to, że nawet mało wprawny szermierz mógł się nimi łatwo posłużyć. Oprócz szabli husarskiej i karabeli powstało jeszcze parę innych typów, jak

czeczugi czy ordynki (rys. 6). Warto dodać, że większość polskich szabli zachowanych do naszych czasów ma głównie importowane – przede wszystkim z Turcji (te ze stali damasceńskiej) bądź z Włoch.

W Europie szabla znalazła uznanie później, na przełomie XVII i XVIII wieku, wraz z powrotem do



Rys. 5. Karabele



Rys. 6. Od lewej: czeczuga i ordynka.

łask kawalerii, ale to już zupełnie inna historia.

Warto jeszcze wspomnieć o innej, bardzo powszechnej w drugiej połowie średniowiecza broni, jaką były kordy i tasaki. Kordami nazywamy różnych rozmiarów, przeważnie dosyć długie, jednosieczne noże, które zazwyczaj były podstawową bronią pospólstwa, bronią boczną pikinierów czy łuczników. Tasaki (rys. 7) miały bardzo różny kształt, generalnie były jednosieczną odmianą miecza o szerokiej, ciężkiej głowni i mieczowej rękojeści, bywały też zakrzywione. Posługiwali się nimi rycerze na równi z mieczem, bo choć były bronią mniej „szlachetną” od miecza, to jednak dzięki większej masie bardzo do „rąbania” przydatną.

Koncerz – broń kłująca o graniastej klindze, długości 1,4-1,8 metra, służąca do przebijania pancerzy, czasem jako zamiennik kopii. Troczony pod siodło.

słowniczek:

bastard sword – miecz półtoraręczny
broadsword – pałasz szkocki, również pojęcie ogólne
cutlass – kord
falchion – tasak
main gauche – lewak
sabre – szabla, również pałasz
scimitar – ogólnie: szabla wschodnia, szczególnie – *sejmitar*, odmiana szabli o bardzo szerokim piórze
small sword – szpada



Rys. 7. Średniowieczny tasak w akcji.

MAG-GOBLIN

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:

stacja metra „Centrum”

telefon: (0-22) 654-42-30

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

Nie możesz ominąć tego miejsca!

STARE JEST PIĘKNE

czyli kolejna opowieść o Yossie i przyjaciółach
oraz o okresie przekwitania (andropauzie)
Tomka Kreczmara i Andrzeja Miskurki

Andropauza RPG – okres niemocy twórczej, następujący po okresie wzmożonej aktywności.

– Dawać mi tu RedBulla! – krzyknął Shadowtears, domagając się kolejnej porcji swego ulubionego napoju. Długo nie czekał na reakcję. Na jego głowie wylądował ciężki bojowy kierpiec.

– Siedź cicho, degeneracie i ochlajusie! – wrzasnął Artmar, przewróciwszy się na drugi bok. – Czego się miotasz? Mało ci było tego świństwa wczoraj? Jeszcze teraz jedzie od ciebie landrynkami!

– Chcę mojego RedBulla! – nie chciał ustąpić Shadowtears.

– Wyślij po niego Kulfona – rzucił słuszną uwagę Signur.

– No, co ty, Signur? Wytrzeźwiałeś, czy co? Przecież dwa tygodnie temu wymieniliśmy Kulfona na trzy „Uroki żony Katana”.

– Był wart więcej! Słabo się targowałeś!

– Tylko mi tu bez takich! Sam chciałeś, co by to szybko załatwić! Suszyło cię jak cholera. Łapska trzęsły ci się, jak wtedy, kiedy po raz pierwszy spotkałeś tę, no... jak jej tam było?

– Zamknij się! – warknął Signur, podnosząc się powoli z barłogu.

– He, he! – zaśmiał się oblesnie Shadowtears. Dobrze wiedział, jak przypiec biednemu, romantycznemu elfowi.



WTRĄCENIE PIERWSTE

Taka, niestety, jest rzeczywistość, Drogi Czytelniku. Wszyscy bohaterowie gier fabularnych – niezależnie od systemu – kończą w ten sposób. Zapomniani, pozostawieni gdzieś na dnie szuflady, pośród innych kart i szpargałów. Tęsknie wyczekują chwili, kiedy jakiś gracz raz jeszcze sięgnie po nich i wleje nieco życia w puste liczby zapisane na

białym papierze... Tak więc, kiedy będziesz szedł na sesję do swojego Strażnika Tajemnic lub Narratora (tfu, co za ohydne określenie), wspomnij Czarnego Rycerza z 20. poziomu albo Półboga, który jeszcze niedawno miotał przemianę za przemianą. Uderz się w pierś i powiedz: „Niech wrócą te piękne dni, kiedy plądrowaliśmy podziemia, zabijaliśmy i rzucałiśmy kostkami. W dupie mam cały *storytelling*, nowoczesne wynalazki, puszczanie muzyki na sesji, tworzenia atmosfery i inne takie. Jestem Kryształowcem. Zawsze nim byłem i zawsze będę. Nie wstydzę się tego. I pragnę raz jeszcze zanurzyć się w dziesiątkach tabel, setkach współczynników, magii kości i matematycznych obliczeniach”. Kiedy dojdiesz już do takiego wniosku, przekonasz swoich przyjaciół, a oni swoich i tak dalej, i tak dalej – my być może będziemy mogli wznowić KRYSTAŁY CZASU i wydać dodatek *Świat Almohadów*, to zaś pozwoli nam i naszym przyjaciołom zarobić trochę kasy. A przecież o to chodzi, prawda?



– Więcej życia, dzifko! – warknął przez sen Yossa, budząc zmęczonych towarzyszy. Przez zabite dechami okna wpadały promienie wiosennego słońca, oślepiając naszych bohaterów i tańcząc na podniszczonym rynsztunku, popękanych naczyniach, kościach bawołów opasów i całym tym szajsie, który można znaleźć zapisany na karcie postaci pod hasłem „Ekwipunek”.

– Czy to koniec? – zapytał zmęczonym głosem Shadowtears. – Czy w końcu się przekreśliłiśmy?

– Nie – stwierdził autorytatywnie Artmar. – W końcu Wstąpiliśmy, osiągnęliśmy ostateczny szczebel ewolucji. Chrzanioną nirwanę. Równowagę pomiędzy *chi* a *kai*, *feng shui* i *viet woo dao*, WAMPIREM i WILKOŁAKIEM.

* Drodzy szefowie firmy Red Bull GmbH, pamiętajcie o nas. Redaktorskie pensje nie są zbyt wysokie, a wydatki wcale nie maleją. Zresztą: któż z nas nie chce mieć skrzydeł?]

— Ty to chyba wstąpiłeś do baru na piwo, magu od siedmiu boleści. A ja to, co najwyżej, zaraz wstąpię do klopa, bo rzygać mi się chce, zapijaczona pokrako. Jesteś tak beznadziejny, że nawet głos czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonałeś, cię opuścił. A właściwie, to jak to było? To twoja żona opuściła cię dla niego, czy może było odwrotnie?

— Zamknij się! Bo cię zamienię w kupę gówna, zawszony, padalcowaty, chuderlawy trawojadzie! Jeszcze jedno słowo...

— **MILCZCIE!!!** — w głowach naszych bohaterów rozległ się tubalny głos. — **JA TU PRÓBUJĘ STWORZYĆ JAKIŚ NASTRÓJ! POPROWADZIĆ COŚ CIEKAWEGO, ZAWIĄZAĆ JAKĄS AKCJĘ. A WY CO?**

WTRĄCENIE DRUGIE

Zapewne wiesz, Drogi Czytelniku, że poza ewolucją w grach fabularnych, nastąpiła również ewolucja wśród Mistrzów Gry (aczkolwiek nie wszyscy się na nią załapali). Kiedyś prowadzący musiał być dobry w rzucaniu kośćmi, losowaniu skarbów i spotkań. Przydatna była znajomość zasad oraz języka obcego (choć — jak udowodnili niektórzy — nie był to warunek konieczny), a gdy na dodatek potrafił wykorzystać wszystkie moce przeciwnika... W dzisiejszych czasach Mistrz Gry, Narrator (tfu, ale gówniane określenie), Strażnik (phil!) Tajemnic, Starosta Gry czy też Wielki Pompon (w systemie, który właśnie przygotowujemy do druku i który podbije świat w ciągu trzydziestu dni od wyjścia w trzech językach — polskim, poprawnym polskim i według nas poprawnym polskim) musi umieć wszystko: tańczyć, czytać, recytować, dawać... i haftować. Co gorsza, robią jeszcze jakieś puchary czy inne turnieje i sprawdzają jego umiejętności. A to, czy nastrój oddaje albo mapę narysować potrafi, opowiedzieć coś. Gdzie się podziały tamte całonocne sesje, kiedy stukało się smoka za smokiem? Demona za demonem! Anioła za aniołem!!! Wstań teraz, nasz Drogi Czytelniku, i powiedz głośno: „Chcę dawnych sesji! Precz ze świecami, rekwizytami, nastrojem i klimatycznymi przygodami! Niech żyją labirynty śmierci! Niech żyją bezsensowne światy fantasty! Niech żyją KRYSTAŁY

CZASU, AD&D i...!”. Nieważne co, byleby tylko było dać komu po mordzie i dużo PeDeków za to dostać.

Jak to co? Nic. Nasi bohaterowie w żaden sposób nie zareagowali na brutalną zaczepkę Siły Wyższej. Ich kłótnia w kilka chwil przerodziła się w awanturę, awantura zaś — w bijatykę, a ta z kolei — w rozróbę. Wreszcie, po jakichś 5 sekundach pełnej zaciętości walki, zmęczeni herosi padli tam, gdzie stali, by raz jeszcze zastanowić się nad swym smutnym losem.

— Tak... dalej... być... nie... może... — wystękał Signur, ocierając rękawem rozbitą wargę.

— Dzifka — poparł go Yossa. — Golonken w mordę! I to już!

— Do czego zmierzasz? — spytał Artmar, próbując wstać. Zanim jednak Signur zdążył mu odpowiedzieć, rozległ się głos, który pochodził ze wsząd i znikąd.

— *Ten, który chce odnaleźć spokój i radość straconą, pójść musi tam, gdzie słońce wstać nie chce, a księżyc nie może. Gdy dotrze już do owego miejsca, stanąć winien tak, jak nie stanął nikt jeszcze przed nim. Potem zaś niech trzy razy wypowie magiczne zaklęcie, które zna tylko ten, co go nie znają i od lat zapominają. Dopiero wtedy wszystko powróci do normy i znów będzie można tylko rzucać kostkami.*

Zapadła grobowa cisza, którą dopiero po chwili odważył się przerwać Shadowtears.

— Przepraszam bardzo, kto mówi?

Cisza.

— Przepraszam bardzo, czy mógłbyś powtórzyć, bo nie dosłyszałem?

Cisza.



Jarosław Mustiał

– Przepraszam bardzo, o co ci chodzi?

Cisza.

– Chłopaki, wiecie, kto to był? I czego chciał?

Cisza.

– No, co jest? Umarliście, czy co?

Cisza.

W końcu bystry Signur postanowił się zlitować nad dzielnym paladynem i rzekł:

– Prawdę jest w stanie dostrzec tylko ten, co nie nie widzi, ale czuje, że nic nie słyszy.

– CO?! – Shadowtears czuł się co najmniej nieswojo.

– Tylko człęk czystego serca może przekroczyć wrota niebiańskiej puszczy i zamoczyć stopę w otchłani spokoju – dodał od siebie Artmar.

– I dzifka może mieć dwie twarze – stwierdził niezwykle przytomnie Yossa.

– Do jasnej cholery! Co się z wami dzieje?

– Ciiiiii... – szepnął konspiracyjnie Artmar. – To zemsta tego na górze. Zawsze wtedy, kiedy się zdenerwuje, przysyła jakiegoś wariata, który gada jak potłuczony. Zamiast powiedzieć wprost, komu, gdzie i za co trzeba przywalić, on daje jakieś zagadki, wywołuje napięcie i coś tam jeszcze.

– No dobrze, ale co z nimi? – dopytywał się upadły paladyn.

– Podlizują się mu – szeptał dalej Artmar. – Po palcu do... Sam zresztą wiesz. Ty też nie jesteś bez winy. Przypomnij sobie, jak udało ci się osiągnąć ostatni poziom. Co w zamian zrobiłeś? Ta krucjata była chyba niepotrzebna, prawda? I jeszcze odbijanie jakichś niewolników! To do ciebie niepodobne.

– No tak! Ale najwyższy powiedział, że takie są reguły. I każdy paladyn, który chce osiągnąć 134. poziom, musi zrobić to, to i to. Nie miałem innego wyjścia.

– Oni też nie mają wyjścia. Wiesz przecież, że Signur jest czarodziejem wysokiego poziomu, a czarodziej, aby osiągnąć następny poziom, musi opracować zupełnie nowe zaklęcie z jeszcze nie istniejącego kręgu.

– No dobrze, ale to, co on robi, nie ma nic wspólnego z czarami.

– Mówiłem ci już, że mydli mu oczy.

– A Yossa?

– Yossa po prostu za dużo albo za mało wypił.

– A ty? Czemu zachowujesz się normalnie?

– Bo jestem czarnoksiężnikiem, a według nowych zasad, które pojawiły się w ostatnim, 357. dodatku, czarnoksiężnik awansuje na poziomy bez większych problemów.

– To niesprawiedliwe!

– Któż powiedział, że świat jest sprawiedliwy? Przecież paladyni też mają bonusy. Któż inny

może być jednocześnie astrologiem, paladynem i zabójcą?

– No dobrze – zgodził się łaskawie Shadowtears. – Ale co z przepowiednią? Słyszałeś, co On mówił? I czego od nas chciał?

– Słyszałem, ale nic już nie pamiętam. To zresztą i tak nieważne: dokąd nie pójdziemy, trafimy tam, gdzie powinniśmy. On, mimo że sztuka prowadzenia posunęła się do przodu, jest wyznawcą liniowych przygód. Nie przygotował się do niczego innego, więc i tak dotrzemy na miejsce. Musimy tylko wyruszyć.

– Zalewasz! Nie wierzę.

– Nie? A wiesz, gdzie jest ten wielki głaz za miastem?

– Pewnie. To tam, gdzie powiesiliśmy tych opryszków, co chcieli nam zabrać „Żony Katana”.

– No właśnie. Mogę się założyć, że czeka już tam na nas następna wskazówka.

– Dlaczego akurat tam?

– Jestem Mistrzem Wiedzy i czytałem ten sam artykuł o układaniu przygód autorstwa Miłosza, co on.

– Jakiego Miłosza?

– Nie przejmuj się, to tylko taki mały przydupasek rednacza.

– Jakiego znowu rednacza?

– O bogowie – westchnął Artmar. – Chodźmy już lepiej. Przygoda czeka.



WTRĄCENIE TRZĘCIE

Według najnowszych teorii, wyznawanych przez nowoczesnych Masterów, istnieją przygody liniowe i nielinowe. Te pierwsze są godne pogardy, a te drugie – wręcz przeciwnie. Problem jednak polega na tym, że o ile wszyscy wiedzą, na czym polegają liniówki, o tyle nikt nie ma pojęcia, o co chodzi w tych drugich. Nawet najwięksi teoretycy RPG nie są w stanie wyjaśnić, co tak naprawdę mają na myśli, wspominając genialność owych nielinowych scenariuszy. Czy chodzi o bohaterów niezależnych? A może złożoność fabuły? Fakt jest faktem – w przygodach nielinowych rzadziej można komuś przywalić, mniej rzuca się kośćmi, gracze muszą więcej myśleć. Tak więc, jeżeli na tym ma polegać ich wyższość, my mamy to – delikatnie ujmując – w nosie.

PS. Mick Jagger stwierdził kiedyś, że wszystko w życiu kręci się wokół seksu. Może tak jest, ale nie w przygodach. Tu wszystko kręci się wokół wygrzewu. I tak powinno zostać.

Niech idą na szczaw wszyscy reformatory, niezrealizowani aktorzy czy reżyserowie. Jak chce im się odgrywać role, to niech se wstąpią do szkoły aktorskiej albo zaczną robić karierę polityczną, a nam dadzą spokój. My chcemy rzucać kostkami, zbierać skarby, zabijać potwory i awansować na poziomy.



Głaz tkwił tam, gdzie miał tkwić. Nie za daleko od miasta (aby przypadkiem drużyna po drodze się nie zgubiła) i tuż obok drogi (aby przypadkiem ktoś go nie przeoczył). Był wielki, ciemny i samotny... Związanych z nim było mnóstwo opowieści – jedna bardziej przerażająca od drugiej. Miejscomi mówią, że każdej nocy spotykają się przy nim niedobitki Kryształowców, rozpamiętujących dawne czasy. Tutejszy głupek, Jędrus, ma inne zdanie na ten temat. Według niego na kamieniu stołują się prawdziwi mieszkańcy Orkusa – ci, co nie lubią się odchudzać i kochają mięcho, a nie jakieś sałatki, choćby owocowe. Prawda jednak była znacznie bardziej przytłaczająca. Od pewnego czasu samotny głaz przemienił się w miejsce sabatów członków PEŚM-u, czyli Powszechnego Episkopatu Śmiesznej Mordy. Te nieszczęsne istoty, zwane Kainitami (nikt nie wie, dlaczego nie można o nich mówić po prostu „wampiry” lub „krwiopijcy”, czy „felusie”, albo „fredzie” – wyraźnie mają jakiś kompleks niższości), cierpiały strasznie każdej nocy (w dzień zresztą też, ale do tego się nie przyznawały), wspominając utracone człowieczeństwo i śmiertelność. Nasi bohaterowie również ich spotkali, choć wcale nie zapadł zmrok (najwyraźniej alergia na słoneczne światło owych istot to zwykła plotka). A spotkanie owo wyglądało tak:

– Wydaje mi się, że przy głazie ktoś jest – stwierdził Shadowtears, krzywiąc niemiłosiernie gębę.

– Eeee, nie, to tylko cień – uznał Signur, który miał ostatnio kłopoty ze wzrokiem i nie potrafił

odczytać szyldu karczmy z kilku metrów (jego mama ciągle powtarza mu, żeby poszedł do jakiegoś specjalisty).

– Chyba ten fakt cię nie zaskoczył? – spytał retorycznie Artmar. – Mówilem przecież, że kogoś tu spotkamy.

– Kładź się, dzifko – wykrzyczał przez sen Yossa i zaczął głośno chrapać.

– Kim są i ilu ich jest? – dopytywał się Signur.

– Widzę kilka ciemnych postaci w czarnych strojach, z mrocznymi malunkami na twarzach.

– Rety! To faceci z pomalowanymi paznokciami i ustami!

– Pedaly?! Gdzie?! – obudził się nagle Yossa, podskakując w siodle.

– Chciałbym, żeby to były pedaly, drogi Yosso – powiedział posępnie Artmar. – Niestety, mamy do czynienia z najgorszym. To... to... to... wiecznie cierpiący PEŚM-owcy.

– Kim są ci PED... PEŚM-owcy?

– To następny krok w ewolucji gier *role playing*. Przyjrzyj się im dobrze. Kiedy nas zabraknie, oni zajmą nasze miejsce.

– Zartujesz? – zdziwił się szczerze Shadowtears. – Te cioty zajmą nasze miejsce? A kto przywali smokowi w łeb?

– Nikt, albowiem nikt smokami nie będzie się interesował. Kiedy my odejdziemy, w grach fabularnych chodzić będzie już tylko o odgrywanie cierpienia, tworzenie nastroju i opowiadanie historii grozy.

– To straszne! Zabijmy ich!

– Chwileczkę, panowie – przerwał tę miłą konwersację Signur. – Może najpierw dowiemy się od nich wszystkiego, co?

– Hmm... – zastanowił się Artmar. – Może masz rację?

Nasi bohaterowie statecznym krokiem ruszyli w kierunku grupki postaci zebranych wokół głazu. Nie spieszyli się zbyt, by nie wystraszyć nieszczęsnych istot – one i tak już wystarczająco dużo wycierpiały. A czekało ich jeszcze wiele przykrych chwil.

– Ahoj! – zagadnął Shadowtears.



Jarosław Musiał

* Autorzy tego tekstu nie mają nic przeciwko kochającym inaczej, czyli przedstawicielom mniejszości charakteryzującej się inną orientacją seksualną. Owszem, mogą nie przepadać za pomalowanymi facetami. Ale to zupełnie inna historia.]

Jarosław Musiał

– Witajcie, śmiertelnicy – odpowiedział mu najbardziej błąd z PEŚM-owców. – Dlaczego przerywacie nam medytację?

– Mamy sprawę – stwierdził prosto z mostu Artmar. – Nasz Mistrz Gry umieścił was tutaj w jakimś celu. Mówcie więc, co jest grane. Komu, gdzie, za co i ile trzeba przyłożyć?

– Co? – nie zrozumiał PEŚM-owiec.

– Szerzej nogi... – zawył podenerwowany Yossa, który od urodzenia nie lubił wampirów, wilkołaków, podmieniców, upiórów oraz wielkanocnych pisanek. Wszystkie te rzeczy zwykł miażdżyć bez zastanowienia.

– Powiedzcie, proszę, co macie do powiedzenia. Nie męczmy się bezsensownym odgrywaniem tej sceny. Szkoda czasu. Zaraz będzie walka – powiedział przytomnie Shadowtears.

– Nie rozumiem was, śmiertelnicy – nie spuszczał z tonu Kainita.

– Jak ja mu zaraz... – warknął Shadowtears.

– Stój! – powstrzymał przyjaciela Artmar. – To zawsze zdążymy zrobić. Wiem, że jeszcze na dzisiejszej sesji nie było walki, ale najpierw dowiedzmy się wszystkiego, a później ich załatwisz.

– Jestem Doro – rzekł najbłedszy z PEŚM-owców, jakby dla rozluźnienia sytuacji. – Książę tego miasta. Pochodzę z klanu Doreatów. Zebrałiśmy się tutaj, aby omówić plany przed nadejściem Apokalipsy.

Nasi bohaterowie nie mogli wyjść z podziwu.

– Jakiego miasta? Tu nie ma miasta!

– Apopleksja? O co mu chodzi?

– Co za klan, do jasnego Kurzymisia?

– Już dochodzę!

– Panie – odezwał się inny z PEŚM-owców. – Posmakujmy ich krwi. Z tymi przybłędami nie uda nam się dogadać.

– Milcz, sługo! Nie marnuj swych zębów na niewartych tego śmiertelników. Nie jesteśmy zwierzętami, które zabijają wiedzione instynktem. Niegdyś byliśmy ludźmi, artystami, geniuszami, miłośnikami sztuki...

– ... ciotami... – zaproponował Shadowtears.

– ... leszczami... – rzucił Signur.

– ... idiotami... – wtrącił Artmar.

– ... eskapistami... – zakończył Yossa.



Stwierdzenie Yossy bardzo rozsierdziło PEŚM-owców. A jego przyjaciół ogromnie zdziwiło. Yossa, zaskoczony faktem, iż wszyscy wpatrują się w niego z niepokojem, od niechcenia wzruszył ramionami.

– Szkoda czasu – przerwał niemiłe milczenie Shadowtears. – Gadajcie, co macie do powiedzenia.

– Nic wam nie powiemy, barbarzyńcy. Nie jesteście godni, by słuchać naszych słów i oglądać nasze twarze. Odejdźcie, nim będziemy musieli zakończyć wasze marne żywota.

– Ale p..doli!

– Do boju, panowie! Tego Doro bierzcie żywcem!

Walka trwała niecałych siedem mgnień wiosny. I zakończyła się zgodnie z przewidywaniami. Jeszcze raz brutalna siła zwyciężyła niewydojone pierdoły. Przy życiu został tylko jeden z wampirów – błagający o litość Doro. Szkoda jednak marnować cenny czas na opowieść o tym, jak nasi bohaterowie wyszarpnęli z jego umysłu potrzebną w dalszej części przygody wiedzę (zresztą, i tak nie warto było zdobywać tych informacji – wygrzew był tu, jak zwykle, najważniejszy). Grunt, że Shadowtears, Artmar, Signur i Yossa dowiedzieli się, czego trzeba i, podbudowani moralnie swoimi czynami, ruszyli w dalszą podróż – do zatopionego w jeziorze miasta R'liech.



WTRĄCENIE CZWARTE

W starych, dobrych czasach na karcie postaci najważniejsze były dwie cechy – trafienie i liczba zadawanych obrażeń. No, może trzy lub cztery – czasem dochodziła jeszcze obrona i wytrzymałość. *Skille*, zdolności, wady i zalety, cechy charakteru i inne bądzievia znajdowały się co najwyżej w zasadach opcjonalnych, na końcu podręcznika, gdzie nikt nie docierał, lub w odległych planach nastoletnich jeszcze twórców przyszłych hicio-rów RPG. Później nastąpiło niezwykle prze-wartościowanie. Pojawili się szaleńcy, którzy twierdzili, że kości – przedmiot niezbędny

w każdej grze fabularnej (zapomnijcie o AMBRZE, to nie jest system RPG) – są niepotrzebne; że nieważne są współczynniki, a kreacja bohatera; że nie chodzi o skarby i pedeki, a o opowiadaną historię i związane z nią emocje. To było straszne. W jednej chwili – niemalże z dnia na dzień – wszyscy postanowili porzucić niegdyś szczytne ideały i stać się Prawdziwymi Graczami, cokolwiek miałyby to znaczyć.



Nad jeziorem pełno było wędkarzy, jednak już wkrótce okazało się, że wędkarze wcale wędkarzami nie są, lecz czymś o wiele gorszym, sprzecznym z naturą i zdrowym rozsądkiem. Byli to bowiem tak zwani Badacze lub Odkrywcy Tajemnic, którzy w życiu mieli tylko jeden cel – popaść w obłąd. Nad brzegami kręciło się całe mrowie owych nieszczęśników. I z każdą chwilą przybywało ich coraz więcej. W powietrzu dał się słyszeć jednostajny zaśpiew, od którego po plecach naszych przyjaciół przebiegły ciarki. Shadowtears i spółka ciągle jeszcze mieli w pamięci wydarzenia opisane w „Mackach szaleństwa”. Musiały minąć miesiące i przelać się hektolitry alkoholu, aby przegnać z ich umysłów przykre wspomnienia. A tu nagle koszmar powrócił (choć niektórzy zwą go Kreczmarem). Pradawne rytuały, tajemne księgi, niezrozumiały bełkot, macki, śluz i kultuści... To wszystko znów czekało na naszych biednych bojowników o wolność RPG. I, mówiąc uczciwie, trochę ich zbiło z pantałyku.

– To niemożliwe – jęknął Artmar. – To znowu oni!

– Jacy oni? – dopytywał się niedowidzący Signur.

– No, ci... ci... pokręceńcy od horroru.

– Badacze Tajemnic?! – zakrzyknęli jednocześnie Yossa i Shadowtears.

– Zgadza się. To oni. Nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Spójrzcie na te przekrwione oczy. Na te wysuszone ciała. O, a tam, w krzakach leży kilkanaście kaftanów bezpieczeństwa. Widzicie ten napis? „Arkham Asylum”!

– Nic nie widzę, nic nie widzę – Signur rozglądał się nerwowo.

– Boś ślepy – skwitował złośliwie Shadowtears. – I co, drogi Artmarku, nie chcesz mi chyba wmówić, że ludzie porzucili taki tryb życia jak nasz, by zająć się czytaniem ksiąg, przesiadaniem godzinami w bibliotekach lub też przeżywaniem rozterek wewnętrznych, jak tamci Kainici?

– Tak niestety jest. *New age*, era wodnika, rok smoka, brak kontaktów z kobietami, wyalienowanie, samozagłada... Nazywaj to jak chcesz; fakt jest faktem, że ci biedacy zajmują się odkrywaniem rzeczy, przez które później stają się szaleńcami. Ba! Oni to chyba lubią, bo co i raz rzucają się w otchłań absurdu.

– Nie mogę w to uwierzyć. Jak ktoś może chcieć robić coś takiego? Świat się popieprzył...

– Ale my go uratujemy i znowu wszystko będzie po staremu – stwierdził Artmar. – Smoki będą wcinęły dziewice na śniadanie, obiad i kolację, giganci napadali na karawany, a tacy bohaterowie jak my – chlali, gwałcili, rabowali i sprawowali inne potrzebne społeczeństwu funkcje. Chodźmy, szkoda czasu. Widzicie tamtego faceta? Tego przy samym jeziorze? To musi być ich przywódca!

Nie marnując więcej czasu na pogawędki, czwórka wędrowców ruszyła ku stojącej samotnie postaci, która wpatrywała się w spokojną taflę jeziora. Nieznajomy wbrew pozorom był młodym, miłym człowiekiem. Kiedyś zajmował się leśnictwem, a w wolnych chwilach prowadził kursy żeglarstwa. Niestety, pewnego dnia postanowił zająć się psychologią – i to go zgubiło. Odmieniło na zawsze. Pierwszym objawem nadchodzącej choroby były coraz rzadsze wizyty w pewnym miejscu i niechęć do odwożenia pewnych osób do domu.

– Cześć, chłopaki. Jestem Zsołim. Co u was?

– Dobrze, a u ciebie? – odrzekł kulturalnie Shadowtears.

– Pracuję właśnie nad „Dniem Bestii”, największą tajemnicą cthultystyczną w tej szerokości geograficznej.

– A to ładnie – znowu nad podziw kulturalnie stwierdził Shadowtears.

– Fajnie, że ci się podoba. A tak, prawdę mówiąc, to kim jesteście? I czego tu szukacie?

– Jestem Shadowtears, upadły paladyn i wspała rycerz, słynny na całym świecie pijanica i łamignat. A to moi pomocnicy: barbarzyńca Yossa, wielki jak brzoza i głupi jak nie powiem co; mag Signur, ślepy i przygłuchy, ale ma jaja i kartę kredytową; a ten ostatni to Artmar, czarnoksiężnik od siedmiu boleści. Żona go niedawno rzuciła i odeszła z chichotem czarodzieja, którego niegdyś pokonał.

– A...! To wszystko tłumaczy. Może przysiądziecie się na chwilę? Zaraz z jeziora wyłoni się macka i wszyscy oszalejemy. Będzie ubaw!

– Nie, nie, nie! To nie dla nas. Jesteśmy z innej szkoły. Konserwatywnej. Macki to my ucinamy...

– Ucinacie macki!!! Ze też nikt na to nie wpadł! Przez tyle lat zajmujemy się tym problemem

i zawsze staramy się znaleźć rozwiązanie pokojowe. Czy wiecie, że kiedy bohaterowie wyciągają broń, oznacza to, iż popełnili gdzieś błąd?

– Nie wierzę! Błąd! U nas się od tego zaczyna!

– A poza tymi mackami, to coś tu jeszcze jest? – dopytywał się Artmar. – Właściwie, to źle się wyraziłem. Gdzie kończą się te macki?

– Tego nie odkryliśmy w żadnej z ksiąg. Powiem wam zresztą w tajemnicy, że chyba żadnej nie udało nam się przeczytać do końca. Czytelnik zawsze popadał w obłęd, nim dotarł do ostatniej strony.

– Ja też kiedyś czytałem taką książkę – odezwał się Shadowtears. – I też nie dotrwałem do końca. Nazywała się... zaraz...

– „Pan Tadeusz”! – zakrzyknął radośnie Yossa. – Czytałem!

Nie po raz pierwszy ostatnimi czasy Yossa zaskoczył swych przyjaciół tak niezwykłym wyznaniem. Coś działo się w duszy barbarzyńcy. Coś wielkiego i zarazem tajemniczego. Być może był to początek przemiany duchowej, ewolucji, lecz nasi towarzysze daliby sobie w łeb strzelić, że chodziło tu raczej o przejście od seksu teoretycznego do seksu praktycznego – cokolwiek miałyby to znaczyć.

– Wiesz, Zsolim, miło się z tobą gada. Fajny chłopak jesteś, choć te macki... Przyłącz się do nas, brachu. Pokażemy ci, co robić z takimi oślizgłymi odnóżami.

– Ja?! Nie, nie mogę. Muszę pilnować mych towarzyszy. Muszę wskazywać im drogę i zachęcać do popadania w obłęd. Jestem ich guru, wiecie...

– Jak nie możesz, to nie możesz. Ale chociaż spróbuj nam pomóc.

– Zrobię wszystko, co w mojej mocy. Pytajcie...

– Nie znasz może jakiegoś obejścia albo skrótu. Bo, wiesz, my właśnie bierzemy udział w liniowej przygodzie i zostało nam mało czasu – nieśmiało wydukał Shadowtears.

– Skrótu? Znam skrót do R'liech! Bardzo dobrze go znam. Musicie pójść tam, ooo – stwierdził, wskazując kierunek – a później zeskończyć z tamtego pagórka i już, za zakrętem...

Niestety, Zsolimowi nie było dane dokończyć, gdyż ze spokojnej toni nagle wyłoniła się gruba, oślizgła, plugawa, zielonkawo-błękitno-bładowa macka i wciągnęła go do wody. Nasi przyjaciele od razu rzucili się biedakowi na ratunek. Ale było już za późno. Zsolim skończył tak, jak tego pragnął – no prawie, bo pewnie chciał być przynajmniej przez kilka chwil szalony.

– I co teraz? – odezwał się po dłuższej chwili Signur.

– Idziemy do R'liech, skrót już znamy – odparł pewny siebie Artmar.

– Jesteś pewien, że tam?

– No jasne. Tam rozegra się finałowa scena przygody.

– Walka! – zawył Yossa.

– Tak, Yosso, walka. Każda dobra przygoda musi zakończyć się walką. Przecież nie jakimś głupimi pogaduszkami, prawda?



WTRĄCENIE PIĄTE

Wśród różnych ewolucji w świecie gier fabularnych wyróżnia się również ewolucję graczy. Ci nieszczęśnicy rozpoczynają tak, jak powinni

– ich bohaterowie wyrzynają, co się rusza, zbierają skarby i łapią pedeki. Później jednak, kiedy nieco dorosną i stwierdzą, że powinni znaleźć się w elicie (cokolwiek miałyby to znaczyć), zaczynają się problemy. Ich bohaterowie koniecznie muszą cierpieć! I to najlepiej bardzo cierpieć za bliżej nieokreślone przewiny. Są tacy, którzy cierpią tylko psychicznie. Inni jednak kreują postaci kulawe, ślepe, bezrękie – mówiąc w skrócie: bezsensowne. Przecież tacy bohaterowie nie nadają się do prawdziwego RPG, w którym chodzi tylko i wyłącznie o wygrzew. Na drzewo z psychologią!



Z tym skrótem było tak, jak z wszystkimi innymi –



Jarosław Musiał

ciągnął się i ciągnął, jakby nie miał zamiaru doprowadzić do celu. W końcu jednak nasi bohaterowie dotarli do oślawionego R'liech i...

— Czy jesteś pewien, że trafiliśmy pod właściwy adres? — zapytał Signur. — To coś nie wygląda mi na miejsce spoczynku Wielkiego Gulgu.

I rzeczywiście, nie wyglądało. Zamiast mrocznych korytarzy, zapisanych znakami o niewiadomym przeznaczeniu, śluzu i maciek, zastali *air-condition*, meble wprost z Ikei, perskie dywany, miłe hostessy i telewizję kablową.

— To musi być jakiś podstęp! Iluzja, albo co? — Shadowtears próbował odkryć prawdę.

— Nie! Tak właśnie wygląda siedziba Wielkiego Gulgu — stwierdziła słodko jedna z hostess, zbliżywszy się do naszej bandy.

— Nie podchodź! — zakrzyknął Artmar. — Jeszcze krok, a przemienię cię w garstkę popiołu!

— Spokojnie, panowie — ciągnęła przymilnym tonem. — Ależ jesteście w gorącej wodzie kąpani...

— Yossa nie kąpać się 15 lat! — zaprzeczył Yossa.

— Tak czy inaczej, zapraszam. Wielki Gulgu was oczekuje.

— E... — niedowierzał Signur. — Skąd wie, że tu jesteśmy?

— On wie wszystko — zakończyła konfidenicznym tonem hostessa. — Chodźcie.

Wielki Gulgu wcale nie był taki straszny i wielki. Mówiąc uczciwie, mierzył niecałe 155 centymetrów wzrostu i nie miał nawet jednej macki. Śluzu zresztą też nie wydzielał. Był zwykłym, nie rzucającym się w oczy człowieczkiem. Nieco korpulentnym, w okularach w rogowej oprawce; nosił wyświechtany sweter i stare spodnie. Siedział rozparty na wygodnym fotelu, nogi opierając na stojącym przed nim biurku. Na widok Shadowtearsa i jego drużyny, uśmiechnął się szeroko i rzekł:

— Cóż za spotkanie! Od lat marzyłem, by porozmawiać z wami twarzą w twarz! Wiele czytałem o bohaterskich czynach paladyna Shadowtearsa, czarodziejskich sztuczkach wielkiego Artmara, niezwyklej poezji genialnego Signura i potędze barbarzyńcy Yossy!

— To musi być jakiś podstęp — wyszeptał Shadowtears do ucha Signurowi. — Nie wierzę w ani jedno jego słowo.

— Ja też — odparł elf.

— Usiądźcie, przyjaciele — ciągnął Gulgu. — Napijecie się czegoś? Jesteście głodni?

— Z przyjemnością coś przekąszę — stwierdził Artmar.



Jarosław Musiał

— Ani mi się waży! — warknął Shadowtears. — Na pewno będzie chciał nas otruć!

— Ja? Ależ skąd. Po co miałbym to robić? W sławetnym „Nekronomikonie” wyczytałem, iż wasza czwórka odmieni losy całego świata miłośników gier fabularnych.

— Jak to? — zapytał Artmar.

— Widzę, że nadal nie rozumiecie. Wielki Gulgu to tylko pseudonim. Legenda, która ma odstraszyć tych nowoczesnych dupków. Wielki Gulgu ma trzymać ich z dala od nas i w miarę możliwości sprawiać, aby ich populacja nieustannie malała. My zaś, spokojniutko, siedzimy sobie tutaj, gramy w KRYSZTAŁKI, pijemy pepsa, absoluta, zjadamy chipsy i kiełbaski, bawiąc się jak przystało na prawdziwych erpegowców.

— Nie żartuj. Wobec tego, kim właściwie jesteś?

— Jak to? Nie poznajecie mnie? Spotkałem się już kilka razy. Co prawda wtedy miałem na sobie lśniąca paladynską zbroję, krótko przystryżony wąsik i plus 5 do wszystkiego, ale przecież teraz jesteśmy wśród swoich...

— To ty?...

— Ty jesteś?...

— Tak! Wielki Gulgu i paladyn Arturius to ta sama osoba! To ja! JA!



WTRĄCENIE SZÓSTE

Mawiają, że historia kołem się toczy. Nie inaczej jest w rzeczywistości miłośników RPG. Ci, którzy przed ponad 25 laty rozpoczęli swą wędrówkę korytarzami podziemnych lochów i zabijali smoka za smakiem, znów powracają do naszej krainy. Tym jednak razem wspiera ich nowa, zupełnie nowa idea: ZEW KRYSZTAŁÓW, czyli MROczne CZASY.



Jerzy Rzymowski

PRZYGODA Z JAJEM

*W dalekich Andach kondor jajo zniósł,
Pierwsze jajo zniósł,
A potem zdechł.
Co za pech!
(ze starej, głupiej piosenki)*

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Scenariusz jest przeznaczony dla dowolnej drużyny (poziomy, profesje itp.), w dowolnym świecie fantasy, w którym występują smoki. Wskazane jest, aby przed sesją MG starannie rozważył, kto w drużynie najlepiej nadaje się na głównego bohatera opisanych wydarzeń. Jeszcze jedno: musi to być facet!

TOTO SCHWINDLER

Toto Schwindler to właściciel małej karawany (trzy kryte wozy), podróżującej z miasta do miasta w poszukiwaniu wszelkiego zysku. Toto jest osobnikiem co najmniej ekscentrycznym – kupiec, cyrulik, hochsztapler i handlarz dopustów. To ostatnie jest jego własnym wynalazkiem, na który wpadł po tym, jak w jednym z odwiedzanych miasteczek próbowano go zlinczować, gdy sprzedawane przez niego mikstury wysłały na tamten świat kilku pacjentów. Od tego czasu Toto sprzedaje swoje ziołowe mieszanki jako „dopusty boże” – może je kupić i wypić każdy, kto chce ofiarować swoje dolegliwości jako odkupienie występku przeciwko bogom. Ponieważ po wypiciu dowolnej mikstury jakieś dolegliwości wystąpią na pewno (począwszy od lekkiej sraczki, na krwawym pocie i śmiertelnym zejściu kończąc), pobożni klienci są zadowoleni z usług Schwindlera – przynajmniej ci żywi. Toto prowadzi jednocześnie handel przedmiotami codziennego użytku (garnki, patelnie, igły, koce itp.) i rzeczami, hmm... mniej codziennymi (np. wnyki, wysokiej klasy pejcze dla biczowników, „święte relikwie”). Oprócz tego nie stroni od hazardu, urządza spektakle teatru

kukielkowego – krótko mówiąc: zarabia na wszystkim, na czym może.

Toto jest chudym (z natury, bo odżywia się doskonale), niskim człowieczkiem z lekko przerzedzonymi, ciemnymi włosami. Jego twarz na pierwszy rzut oka wywołuje przyjemne wrażenie, chociaż przy wnikliwej obserwacji odnosi się wrażenie, że ma w sobie coś sępiego.

W wędrowkach po świecie Schwindlerowi towarzyszą dwaj pomocnicy, bliźniacy Olaf i Hugo – tępe osiłki, wyręczające Toto w cięższych pracach. Ostatnią osobą w karawanie jest córka Schwindlera, Anita – piękna dziewczyna, jeszcze bardziej przebiegła i wyrachowana niż ojciec, chociaż w żaden sposób nie da się tego domyśleć ani z jej wyglądu, ani zachowania.

Tak oto prezentuje się towarzystwo, w którym przyjdzie drużynie spędzić najbliższy czas. Spotkanie nastąpi zapewne w karczmie, ewentualnie na targu. Bohaterowie zostaną wynajęci do eskortowania karawany do sąsiedniego miasta albo, co bardziej prawdopodobne, Toto zaproponuje im wspólne podróżowanie (oszczędza w ten sposób na pensjach, a wiadomo, że jeśli zostaną napadnięci, towarzysze podróży podejmą walkę). Wkrótce karawana i towarzyszący jej (w taki czy inny sposób) bohaterowie wyruszą w drogę.

WEJŚCIE SMOCZKA

Pod wieczór drugiego dnia podróży, gdy karawana rozpocznie przygotowania do postoju na noc, do podróżników przypęta się mały, miedziany smoczek. Ni stąd, ni zowąd przydrepta do rozbijanego obozowiska i zacznie wszędzie wtykać nos. Wścibski i niezręczny, narobi trochę bałaganu w wozach, jednak Toto, obawiając się gniewu smoczycy, która zapewne przebywa gdzieś niedaleko, nie pozwoli na przepłoszenie szkraba. Pod koniec zwiedzania obozu, malec dobierze się do kociołka z wieczorzą i spałaszuje jego zawartość. Po zakończeniu posiłku, podbiegnie do jednego z bohaterów i... zwymiotuje na niego. Strawa drużyny najwyraźniej nie posłużyła delikatnemu żołądkowi smoczego dziecka.

Bohater, na którego smoczek zwróci kolację, powinien być osobnikiem, któremu w tym momencie trochę puszcza nerwy (zadaniem MG jest podpuszczenie go do tego). Nie na tyle, żeby wyrządził krzywdę malcowi (jeśli będzie próbował, Toto natychmiast go powstrzyma, przynajmniej na tyle, żeby smoczek zdążył uciec), ale wystarczająco, by przestraszył go oburzonym krzykiem i nerwowym zachowaniem. Miedziany smoczek, spłoszony wybuchem gniewu bohatera, z kwilem ucieknie do pobliskiego lasu. I tyle.

Mistrz Gry powinien zadbać o to, żeby gracze myśleli, że spotkanie ze smoczkiem było przypadkowe i nie zaowocuje dalszymi konsekwencjami dla scenariusza. Dlatego następne dni upłyną spokojnie, aby uspić czujność bohaterów.

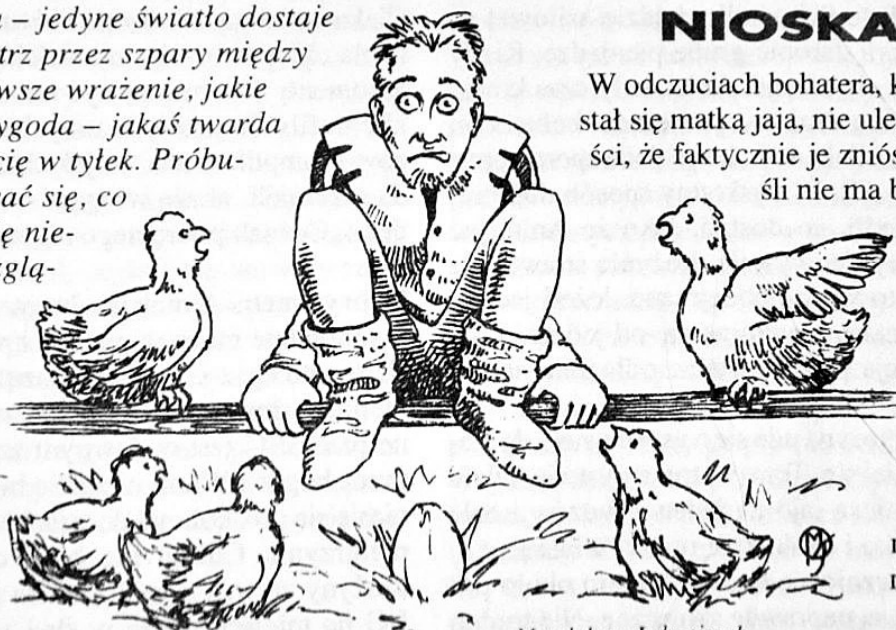
SEN

Wreszcie nadejdzie noc, kiedy wszystko zacznie się na dobre. W ciągu poprzedzającego ją dnia karawana będzie podróżować traktem wiodącym przez polną okolicę. Wkrótce bohaterowie dotrą do wsi, w której Toto postanowi zatrzymać się do następnego ranka. Aż do wieczora Schwindler będzie pochłonięty robieniem interesów (co prawda małych, ale nie przepuści żadnej okazji).

Wieśniacy, niezbyt ufni, ale jednak życzliwie nastawieni do przyjezdnych, zaproponują drużynie nocleg w jednej ze stodół. Dach nad głową i miękkie siano będą zapewne przyjemną pokusą.

Gdy bohaterowie zasną, ten BG, który wcześniej przeszedł bliskie spotkanie ze smoczkiem, będzie miał dziwny sen:

Znajdujesz się w drewnianym, ciemnym pomieszczeniu – jedyne światło dostaje się tu z zewnątrz przez szpary między deskami. Pierwsze wrażenie, jakie masz, to niewygodna – jakaś twarda żerdź uwiera cię w tyłek. Próbujesz zorientować się, co to i wierząc się niecierpliwie, rozglądasz wokół. Uświadamiasz sobie, że uwierająca cię żerdź to grzęda, a po obu twoich stronach siedzą kury.



Magdalena Jędrzejczak

Nagle czujesz, że dzieje się z tobą coś dziwnego. Wrażenie jest bolesne, ale zarazem wprawia cię w euforyczną radość. Czujesz, jakby coś przesuwalo się w tobie ku dołowi, a jednocześnie, dziwne doznanie rozpręstrzenia się po całym ciele. Wreszcie, zupełnie nagle ból słabnie – w tym samym momencie z twoich ust wyrwa się radosne...

...gdakanie?

Zapada nerwowa cisza, a ty, zmieszany i wystraszony, zaczynasz się miotać, usiłując spojrzeć pod siebie. Pozostałe kury patrzą na ciebie ze zdziwieniem. Nie wydają się zaniepokojone, a raczej zaskoczone twoim zachowaniem. Po chwili jedna z nich przysuwa się do ciebie ostrożnie i zaczyna coś gdakać, z troską w głosie. Zdajesz sobie sprawę, że nie masz prawa jej rozumieć, jednak wśród kurzych odgłosów zaczynasz rozróżniać słowa.

– Ej, co z tobą? Wszystko w porządku?

Nagle budzisz się i z przerażeniem otwierasz oczy. Nad sobą widzisz zaniepokojone twarze reszty drużyny. Jeden z twoich przyjaciół nachyla się właśnie i powtarza zadane przed chwilą pytanie.

– Ej, co z tobą? Wszystko w porządku?

Coś znowu uwiera cię w tyłek...

Teraz pozostaje tylko obserwować zachowanie bohatera, któremu wreszcie uda się spojrzeć pod siebie i z przerażeniem ujrzeć, że siedzi na sporych rozmiarów... jeju!!!

Znaczy się, jaję, rzecz jasna.

BOHATERSKA NIOSKA

W odczuciach bohatera, który właśnie stał się matką jaja, nie ulega wątpliwości, że faktycznie je zniósł – nawet jeśli nie ma bladego pojęcia jak, ani, ehem... którejdy. Co więcej, MG musi teraz szybko przekonać bohatera, że nagle rozwinął się w nim najprawdziwszy instynkt

macierzyński. Szybko i bezpardonowo, inne myśli wędrujące mu po głowie są spychane na dalszy plan przez pragnienie uwicia gniazda tu, gdzie się znajduje, i wysiedzenia jaja, aż do chwili wyklucia się potomstwa.

No właśnie: co się z tego wykluje?

Podsumowując: BG staje się w tym momencie czymś, co nazywa się niekiedy pół-BN-em, czyli postacią kontrolowaną wspólnie przez MG i gracza. Ze strony MG narzucone jest to, że bohater przez najbliższy tydzień (na tyle podświadomie BG ocenia czas wykluwania) będzie wysiadywał jajo w uwitym przez siebie gnieździe z siana. Nie pozwoli w żaden sposób zagrozić swemu dziecku – będzie go bronić ze wszystkich sił i wszystkimi dostępnymi sposobami, które nie kolidują z wysiadywaniem jaja.

O czym drużyna nie wie, jaja nie da się zniszczyć, chociaż z prób tak niegodziwego czynu nie wyniknie nic dobrego – wróć do tego pod koniec tekstu.

W CZYM MAMY PROBLEM?

Samo wysiadywanie nie wydaje się być zadaniem zbyt skomplikowanym. Ot, wystarczy tydzień przesiedzieć w stodole, zapewniając jaju ciepło i wygodę. Jednak taki stan rzeczy byłby zbyt prosty. A oto kilka przykładów rzeczy, które mogą się przez ten czas wydarzyć (im więcej, tym lepiej, oczywiście). MG może też wymyślić coś we własnym zakresie, np. w oparciu o specyfikę świata, w którym rozgrywana będzie sesja.

Porwanie – Pewnym, jak krasnoludzki bank, jest fakt, że Toto Schwindler będzie usiłował na całej tej historii zarobić grube pieniądze. Kiedy tylko nadarzy się okazja, Anita, cały czas kręcąca się w pobliżu drużyny, przyrządzi bohaterom wyśmienity posiłek, do którego doda sporą porcję usypiających ziół. W dyskretny sposób dopilnuje, by BG zjedli, co dostali. Jako że Anita już wcześniej przygotowywała drużynie stawę, nie powinno się to wydać podejrzane. Jeżeli jednak któryś z bohaterów wymiga się od jedzenia lub picia, realizacja planu zostanie odłożona na następny dzień.

Gdy tylko drużyna uda się na spoczynek, do stodoły zakradnie się Toto w towarzystwie Olafa i Hugo. Przeniosą jajo na jeden z wozów i całą czwórka szybko i dyskretnie opuści wioskę.

Drużyna zacznie się budzić dopiero około południa – zioła są naprawdę skuteczne. Nie trudno

będzie zauważyć brak jaja, zwłaszcza że bohater-matka dostanie ataku histerii. Wytropienie Toto też nie będzie stanowiło dużego problemu, chyba że drużyna będzie się guzdrać – wtedy ślady wozów mogą zostać zatarte albo Schwindler dotrze do rozstaju dróg, na którym będzie miał szansę zgubić pościg.

Jeśli drużyna zdoła dopaść uciekinierów, Schwindler nie będzie próbował stawiać oporu i postara się sprawę załatwić możliwie polubownie, bez użycia siły. Będzie też usiłował przekonać bohaterów, żeby jednak skorzystać z nadarzącej się okazji i zarobić na jaju. MG powinien tu dać prawdziwy pokaz możliwości aktorskich – Schwindler, kiedy upatrzy możliwość dużego zysku, jest przebiegły jak lis. Oczywiście, jedyną osobą, która w żaden sposób nie da się omamić, będzie bohater-matka.

Jak sytuacja rozwinie się dalej, zależy już wyłącznie od decyzji podjętych przez drużynę. Rola Toto może się tu skończyć (drogi jego i drużyny rozejdą się w mniej lub bardziej drastycznych okolicznościach), może się jednak zdarzyć, że chytry kupiec pojawi się w przyszłości.

Zły omen – Może się zdarzyć, że zniesienie jaja przez BG zostanie uznane przez zabobonnych chłopów za zły znak albo szatańskie sztuczki i nieufność chłopstwa zmieni się w otwartą wrogość. W kupie chłopstwo może stać się problemem dla drużyny, zwłaszcza że ich zachowanie nie jest niczym nienaturalnym i nie można mieć im za złe strachu. Co innego widły w plecach. A jeśli sytuacja nie zostanie odpowiednio szybko uspokojona, może dojść do rękoczynów.

I znów MG ma pole do popisu, aby przedstawić rosnącą niechęć wieśniaków do bohaterów. Ciekawe mogą się również okazać próby przekonania chłopów o niesłuszności ich zabobonów – argumenty BG muszą być tak sprytnie dobrane, aby trafiły do prostych umysłów. Nie mogą być zbyt skomplikowane, bo jak chłopci czegoś nie będą rozumieli, okażą wrogość – na wszelki wypadek („Coś tak pokrętnego nie może być dobre”).

Dobry omen – Sytuacja odwrotna do poprzedniej. Ewentualnie może wynikać z wcześniejszej, jeśli rozmowy z chłopami ruszą w odpowiednim kierunku. Prości ludzie stwierdzą, że jajo zniesione przez BG jest cudownym znakiem zesłanym przez bogów. Wieść o cudzie błyskawicznie rozniesie się po okolicy i do wioski zaczęły napływać pielgrzymi. Chłopi nie będą chcieli wypuścić drużyny ze wsi, a jeśli nie uda im się zatrzymać BG na miejscu, ruszą w ślad za świętym (czyli

bohaterem-matką). Na dodatek komuś może się ubzdurać, że odkąd odwiedził błogostawionego męża, jego kury zaczęły się lepiej nieść! Oglądaliście „Żywot Briana”? Jeśli tak, macie pojęcie, jaką postać może przybrać zachowanie tłumu. Historia może rozślawić bohaterów na całą krainę, a nawet dalej – jednak czy o taką właśnie sławę im chodziło?

Macierzyństwo – Bycie matką jaja nie należy do najprzyjemniejszych doświadczeń. Bohater, który padł ofiarą wydarzeń, ma napady humorów, dziwne zachcianki kulinarne, które trzeba w miarę możliwości zaspokajać – w przeciwnym razie będzie nie do zniesienia. Huśtawki nastroju i inne zwyczajne dla odmiennego stanu dolegliwości – tu z kolei wykazać się może gracz wcielający się w bohatera-matkę. No, i nie można zapominać o potrzebach fizjologicznych – kto odważy się zastąpić go przy wysiadaniu, kiedy BG będzie zmuszony udać się na stronę?

CO SIĘ Z TEGO WYKLUŁO?

Wreszcie, po tygodniu, nastąpi rozwiązanie całej historii. A wszystko, jak można przewidzieć, zacznie się od delikatnego stukania, dochodzącego z wnętrza jaja.

Wiadomość o wykluwaniu natychmiast zgromadzi wokół stodoły tłum gapiów. Z takim wydarzeniem ma się do czynienia raz w życiu. Obojętne, czy przyjdą nastawieni pokojowo, czy uzbrojeni w cepy, widły i grabie – tego dnia wokół stodoły trudno będzie się precyzować.

Widok, jaki ukaże się nielicznym, którzy znajdą się najbliżej matki i jaja, pozostanie w ich pamięci do końca życia. Na jaju najpierw pojawią się drobne zarysowania i pęknięcia, które powoli zaczną się powiększać wraz z kolejnymi puknięciami. Później odpadnie pierwszy kawałek skorupki, a zaraz za nim następny i kolejny. Najpierw nie da się jeszcze niczego dostrzec – dziurki będą za małe, jednak po chwili pojawi się pierwszy zarys – coś różowego pojawi się na chwilę w otworze. I wreszcie skorupka rozpadnie się na kawałki, a oczom zgromadzonych ukaże się maleńka, dziecięca figurka, o rysach uderzająco podobnych do bohatera, nieporadnie gramoląca się ze środka. „Pisklaczek” spojrzy do góry, na zebranych, przeniesie wzrok na swą rodzicielkę, zapiszczy cieniutkim głosikiem:

– Mama?!

... i zniknie.

ROZWIĄZANIE

Trudno przewidzieć, jak zareaguje otoczenie na nagłe zniknięcie malca. Również po jaju nie pozostanie nawet ślad. W tym momencie bohater-matka odzyska panowanie nad swymi emocjami. Czy będzie opłakiwał dziecko i próbował go szukać, czy przyjmie zniknięcie z ulgą, zależy już tylko od gracza.

Godzinę później w wiosce wybuchnie panika. Ludzie porozbiegają się na wszystkie strony i pozamykają w chałupach albo uciekną w las. Przyczyną strachu okaże się lądująca właśnie na głównym placu, majestatyczna miedziana smoczyca. Przywoła do siebie bohaterów i wyjaśni im, co dokładnie wydarzyło się przez ubiegły tydzień.

Kiedy drużyna, podczas wędrówki, niesympatycznie obesła się ze smoczym dzieckiem, jego matka – ta sama, z którą teraz rozmawiają BG – postanowiła dać nauczkę komu trzeba. Jako że jej dziecku nie stała się żadna wielka krzywda, stwierdziła, że nie zaatakuje bohaterów, pokaże im jednak odpowiednio dobitnie, jak należy obchodzić się z dziećmi i jakie są matczyne uczucia. Czyż można coś poznać lepiej, niż przekonując się o tym na własnej skórze? Niezniszczalne jajo i wykluwające się z niego dziecko były potężnymi (przynajmniej z punktu widzenia ludzi) iluzjami, uczucia bohatera także zostały wywołane magicznie. Cała sytuacja zaś miała być próbą dla drużyny.

Wiele zależy teraz od tego, jak postępowali bohaterowie przez całą przygodę. Jeżeli dobrze obchodzili się z jajem, mogą liczyć na przyjaźń smoczy cy i pomoc w potrzebie. Smoczyca musi być jednak przekonana o szlachetności i dobrych intencjach drużyny. Jeśli natomiast jajo traktowane było jak dopust Boży i drużyna usiłowała je zniszczyć albo uwolnić się od niego w jakikolwiek inny sposób, smoczyca mimo wszystko potraktuje ją łaskawie. Daruje postaciom życie, stwierdzi jednak, że posiadane przez nią dobra (co potężniejsze uzbrojenie, magiczne przedmioty itp.) powinny trafić w ręce kogoś rozsądniejszego. W interesie drużyny jest złożenie żądanych przedmiotów po dobroci – skończy się tylko na stratach materialnych i bardzo złej opinii wśród smoczej rasy (lepiej, żeby nigdy później nie spotkali na swej drodze miedzianego smoka).

Na tym kończy się przygoda z jajem, której pomysłu narodził się, gdy pewnego dnia zaczęła mnie prześladować stara, głupia piosenka o kondorze. Współczynnikiem nie podaje, zależą one bowiem od świata, w którym MG umieści akcję scenariusza (odradzam WFRP – bohaterowie natychmiast zostaliby uznani za sługi Chaosu). Życzę wszystkim jej uczestnikom (po obu stronach stołu) dobrej zabawy.

PASTAFRA

Do Jego Wysokości

Tilea – słońce, ciepłe morze, oliwki, mafia... To ostatnie słowo spędza Dożom sen z powiek od wielu, wielu lat. Czy to wśród białych ścian Remas, w podziemnych tunelach Luccini, ciemnych zaułkach Tobaró czy też na kanałach w Miragliano – wszędzie można spotkać ponurych typów, prowadzących ciemne interesy w imieniu *Wspólnej Sprawy*.

Zwykły podróżny nie ma prawa choćby przypuszczać, że karczmarz, u którego wynajmuje pokój, cukiernik sprzedający mu ciastka, czy dwaj głośno kłócący się na targu mężczyźni to wszystko *dobrzy chrześniacy*, gotowi oddać życie dla swego *Ojca Chrzestnego*.

COSA NOSTRA

Jest rok AS¹⁾ 1583. Miragliano wrze niczym uderzony kijem ul. W małych winiarniach zmęczeni pracą mieszczenie przekazują sobie z rąk do rąk mocno zaczytane ulotki i szepczą *cosa nostra* – *wspólna sprawa*. W piwnicach i na strychach, dobrze poukrywane, leżą błyszczące miecze, czarne płaszcze i długonose karnawałowe maski. Stojący na becze po rybach młodzieniec przysięga na Myrmidię, że zabije strażników, którzy zgwałcili jego żonę. Wśród zgromadzonych rozlega się pomruk: *Vendetta*. Gdy niedługo zapadnie zmierzch i ulicę rozświetlą pochodnie, rozlegnie się wrzawa spragnionego krwi tłumu i ochrzczona dożowska juchą, narodzi się tileańska mafia.

Takie właśnie były początki największej i najlepiej rozwiniętej organizacji przestępczej w Starym Świecie. W XVI wieku Miragliano rządzone było przez bezwzględного tyra, Dożę don Luciana d'Infezione. Znany był z wprowadzenia drakońskich praw, które nie zaskarbiły mu miłości poddanych. Po kilku krwawo stłumionych buntach, na scenie pojawił się młody ambitny człowiek imieniem Emanuello Assente. Podjął starania w celu umocnienia zaplecza przewrotu. Nie mając jednak możliwości legalnego działania, zyski czerpał głównie z przemytu i prostytucji. W krótkim czasie wybudował przemysłnicze imperium, którego dochody przeznaczył na przekupstwa i uzbrojenie.

Jego sprzymierzeńcem był każdy, kto nienawidził Doży, czyli niemal wszyscy mieszkańcy Miragliano. Aby jego działania nie wyszły na jaw, ustanowił prawa dotyczące *Cosa Nostry* – jak nazwał swą organizację. Najważniejszym z nich była *Omerta*, czyli milczenie. Pod karą śmierci nikt nie mógł obcy, a w szczególności stróżom prawa, wyjawić istnienia organizacji. By pozostać incognito, kazał mówić o sobie jako o *Ojcu Chrzestnym*, a i on zaczął zwracać się do ludzi per „chrześniaku”.

W końcu, pewnej lipcowej nocy AS 1583, Dożę obudziły hałasy dobiegające z wnętrza pałacowych. To przekupieni wcześniej strażnicy wpuszcili do środka rebeliantów. Po śmierci władcy ludzie widzieli na jego miejscu Emanuello Assente, jednak ten wolał pozostać w cieniu. Osadził na tronie łatwego do manipulowania Dożę, a sam kontynuował rozpoczętą wcześniej działalność. Taką politykę prowadzili też jego następcy, aż do AS 1994, kiedy to dzięki wsparciu ze strony kościołów Vereny i Myrmidii, władzę objął don Juiliano di Santero, który wydał mafii bezwzględną wojnę. Trwa ona, prowadzona z większym bądź mniejszym zacięciem przez jego następców, aż do dziś. W przeciągu dwustu lat od zawiązania się mafii w Miragliano, podobne organizacje powstały we wszystkich większych miastach Tilei.

Jako pierwsze, pomysł ten wykorzystały halflingi zamieszkujące Remas. Otóż ok. 1590 AS w Imperium wybuchły zamieszki na tle rasowym, za którymi szybko podażyły czystki etniczne. Wielu niziołków musiało opuścić domy i uciec z Imperium. Znaczna ich część znalazła schronienie właśnie w Remas i okolicach. W ciągu dwóch lat migracji, halflingi stanowiły już ok. 20% całej ludności. Wielu ludzi zaczęło obawiać się o pracę, gdyż zgrane niziołki szybko zmonopolizowały wiele dziedzin handlu. Wkrótce halflingom znów zagroziły represje ze strony ludzi. Szczęśliwie dla nich, pewien zaradny krajan imieniem Alfred Sweethumb, znany później jako Alfonso Pasticciero, postanowił założyć organizację podobną do tej, która tak dobrze sprawdziła się w Miragliano. W tym wypadku trafił jednak na zupełnie inne trudności niż don Assente. Otóż to nie pieniądze stanowiły problem, a siła bojowa. Halflingi

z natury nie są obdarzone zbyt wielką siłą i często przegrywają w starciu z człowiekiem. Pasticciero musiał oprzeć się na ludzkich najemnikach, ci jednak rzadko okazali się godni zaufania. Dlatego też właśnie jego rodzina jako pierwsza zaczęła używać ogrów jako żołnierzy. Wkrótce te istoty – wielkie, silne i zbyt głupie, aby myśleć o zdradzie – zaczęły siać terror na ulicach Remas. Połączenie sprytu i zwinności halflingów z brutalną siłą ogrów szybko zapewniło rodzinie dominującą pozycję w Mieście Rybaków. Obecnie Pasticciero zajmują szacowną pozycję wśród mafijnych rodzin. I choć pogardliwie nazywa się ich organizację *Pasta Nostra*²⁾, to w senioracie Bilbali mało kto myśli o niziołkach jako o miłym i raczej nieszkodliwym ludku.

Wkrótce podziemie wszystkich tileańskich miast-państw, prócz Sartossy, zostało zdominowane przez *familie*.

FAMILIE

Obecnie mamy do czynienia z sześcioma głównymi rodzinami mafijnymi i choć istnieje kilka pomniejszych, to właśnie ta szóstka nadaje rytm życiu tileańskiego podziemia. Miastem posiadającym najdłuższą historię zorganizowanej przestępczości jest Miragliano. Właśnie od niego rozpocznę opis.

Miragliano – Przez wielu uważane za jeden z cudów Starego Świata, położone jest na setkach małych wysp, pomiędzy którymi transport możliwy jest tylko za pomocą małych, płaskodennych łodzi zwanych gondolami. To właśnie tu, jak wspominałem już wcześniej, narodziła się *Cosa Nostra*. Największą i zarazem najstarszą tutejszą rodziną są Assente. Zajmują się oni głównie przemysłem i prostytutką, posiadają też monopol na handel wodą pitną – główne źródło wody w pozbawionym własnych źródeł Miragliano. Jest to najbardziej szacowna i przestrzegająca tradycji ze wszystkich rodzin. Na jej czele stoi don Umberto Assente, człowiek już stary i posiadający tylko jednego męskiego potomka. To właśnie Roberto przysparza ojcu i całej rodzinie powodów do zmartwień. Jest to chłopak bardzo lojalny i oddany sprawie, jednakże również zbyt porywczy i lekkomyślny. Mimo starań ojca, wciąż wpada w kłopoty i nie może wydorośleć.



Ula Michalska

Kiedy przejmie władzę, dla Assente nadejdą ciężkie czasy.

Jak na ironię, obok tak szacownej rodziny znajduje się tu również i najmniej szanowana spośród famillii – Ostrazzio. Powstali oni w latach 20. XVII wieku, kiedy to bardzo purytański Doża don Cornelius di Carleone doszedł do wniosku, iż główną przyczyną przestępczości w Miragliano jest alkohol. Wprowadził zakaz jego spożywania oraz embargo dotyczące tego towaru. Wtedy właśnie grupa niezależnych ludzi pod wodzą inteligentnego i bezwzględного Michaelo

Ostrazziego zorganizowała przemysł alkoholu i założyła wiele tajemnych pijalni, będących jednocześnie jaskiniami hazardu. Na szczęście dla nich, rodzina Assente przeżywała wówczas kryzys, który o mało nie doprowadził do jej upadku. Nie mogli odpowiednio szybko interweniować i zanim się spostrzegli, dostali od Michaelo Ostrazziego *propozycję nie do odrzucenia*.

Co prawda ani zakaz, ani embargo nie utrzymały się przez dłuższy czas, gdyż, jak wiadomo, przeciętny Tileańczyk nie wyobraża sobie obiadu bez kubka wina, jednak po tych jakże ciężkich czasach Miragliano zostało podzielone między dwie rodziny. Obecnie Ostrazzi zajmują się hazardem i sprowadzanymi z Arabii narkotykami. Posiadają również monopol na transport rzeczny i kanałowy. Krążą plotki, jakoby prowadzili interesy ze skavenami i organizowali karawany niewolników na Duszne Bagna, do mitycznego Skavenblight. Głową rodu jest obecnie niejaki Alberto Ostrazzi – człowiek bez polotu i raczej leniwy, dlatego też nadzieją rodziny są jego synowie, których spłodził aż siedmiu.

Remas – Złośliwie nazywane przez Miraglianczyków Miastem Rybaków. Jest ono wpłątane w odwieczny konflikt z Miragliano. Ta tradycyjna wrogość uwidacznia się również w stosunkach panujących pomiędzy rodzinami obu tych miast. Szczególnie widać to w wypadku starszych rodzin – Assente i Pasticciero. Assente wciąż nie chcą zaakceptować nie-ludzkiej famillii, a Pasticciero nie mogą zapomnieć odmowy pomocy, z jaką spotkali się w najcięższych dla nich czasach, gdy dopiero tworzyli swą organizację.

Najstarszą rodziną w Remas są właśnie Pasticciero. Wspominałem już o nich wcześniej i zamierzam opisać tę nader ciekawą rodzinę bardziej szczegółowo w dalszej części tego dokumentu. Dlatego też na razie wspomnę tylko, że uznawani są oni za najbogatszych w mieście.

Drugą rodziną w Mieście Rybaków są Bignero. Wyrośli z późniejszej nieco fali emigracyjnej, z okolic Marienburga i Jałowej Krainy. Co prawda, emigracja miała miejsce setki lat temu, jednak wciąż obydwie organizacje mówią o sobie per *Stirlandese*³⁾ bądź *Mariendese*⁴⁾. Panuje pomiędzy nimi odwieczna niechęć, a nawet wrogość. Remas jest dość często świadkiem zażartych kłótni, a nierzadko nawet i pojedynków pomiędzy członkami dwóch rodów. Mimo tych ciągłych swarów, halflingi mają na tyle zdrowego rozsądku, by w czasach największych kłopotów jednoczyć siły i tworzyć jednolity front przeciw zagrożeniom.

Bignero są rodziną młodszą od Pasticciero zaledwie o kilkanaście lat, jednak w morzu interesów mafijnych uczyniło to z nich mniejszą rybę – co nie oznacza, że mniej groźną. Zajmują się głównie hazardem i stręczycielstwem, choć wymuszenia i przepustwa nie są im obce. Bignero, jako pierwsza spośród rodzin, nawiązała kontakt z Estalijczykami i choć inne rodziny patrzą na to krzywo, ciągnie duże zyski z handlu mleczkiem Ola-Ola i innymi artykułami przemycanymi z Królestw. Głową rodu jest don Rafael Bignero, inteligentny i przebiegły nizioł w średnim wieku. Jego największą bolączką jest brak synów, którzy mogliby go zastąpić. Jedyne dziecko, które posiada – oczko w głowie – to córka Julia. Na szczęście, don Rafael jest w średnim wieku, co pozwala mu mieć nadzieję na jeszcze wielu synów.

Luccini – To wspaniałe miasto, słynące głównie z hodowli i wyścigów konnych, wybudowane zostało na ruinach starożytnego elfiego portu. Cały teren zryty jest setkami tuneli i kanałów, co w dużym stopniu ułatwia prowadzenie nielegalnych interesów. Bardzo często słyszone przez uczciwych obywateli ryki śmiechu i wtórujące im wrzaski grozy wydobywają się raczej z gardel ogrów i ich ofiar, niż z demonicznych krtani. Oczywiście, nie zawsze...



Luccini jest siedzibą jednej z młodszych rodzin mafijnych – Cavarro. Jest to familia prężna i ambitna, prowadząca interesy z dużą fantazją i brawurą, przez co starsze i bardziej tradycyjne rodziny postrzegają ich jako zagrożenie dla swojej pozycji. Głównymi strefami ich wpływów są hazard (w szczególności wyścigi konne), wymuszenia i narkotyki. Te ostatnie sprowadzają z Arabii, korzystając ze dobrych kontaktów z arabskimi kupcami. Jest to rodzina posiadająca największe wpływy w południowych krainach, co owocuje dużymi dochodami z handlu końmi i wyrastających jak grzyby po deszczu palarni opium i liścia szaleństwa. Głową rodu jest młody człowiek imieniem Enrico, który niedawno zasiadł na stołku, po tragicznej śmierci swego ojca. O skrócenie życia szanownego seniora Cavarro nieoficjalnie podejrzewa się rodzinę Bignero, która, ściśle współpracując z Estalijczykami, niechętnie widzi konkurencję w postaci Arabów. O Enrico niewiele można powiedzieć prócz tego, że chociaż jest bodajże najmłodszym Ojcem Chrzestnym w historii mafii, wykazuje się sprytem i odwagą większą niż wielu starszych seniorów.

Tobaro – Miasto Syren to chyba najdziwniejsze spośród ludzkich metropolii. Położone jest pod ziemią, jak krasnoludzkie fortece, lecz jego korzenie są niewątpliwie elfie. Owo miasto zaludniają głównie ponurzy górnicy, cwani piloci i obrzydliwie bogaci właściciele kopalń. Ponuremu nastrojowi nie pomaga również tobarska dieta, złożona przede wszystkim, a czasem nawet wyłącznie, z *frutti di mare*. Jest więc niezwykle dziwne, że w tak podatnym na patologię mieście, mafia rozwinęła się najpóźniej. Rodzina Passonte wywodzi się z Miragliano i jest silnie spokrewniona z rodziną Assente. W pierwsze połowie XVIII wieku w rodzinie Assente urodziły się bliźnięta. Starszy z chłopców miał wedle tradycji zająć miejsce ojca po jego śmierci, jednakże jego bliźniak był nie mniej ambitny od swego brata. Ówczesny Senior, wiedząc o tym i bojąc się rozłamu w rodzinie, zaproponował młodszemu z chłopców, że sfinansuje przejęcie przez niego władzy w Tobaro, jeżeli ten zrzeknie się nazwiska i ambicji do tytułu *Cappo di tutti Capi* w Miragliano. Ludwik, gdyż tak miał

na imię ów młodzieniec, przystał na to, zmienił nazwisko na Passonte i udał się do Tobaru. Tam, dzięki funduszom uzyskanym od ojca, ukrócił działalność rodzin Ostrazzio i Bignero, które od dłuższego czasu chciały zagarnąć miasto dla siebie. Obecnie Passonte zajmują się głównie umilaniem życia Tobarczyków, tzn. handlem sprowadzanymi z Estalii narkotykami, żywnością pochodzącą z łądu i prostytucją. Posiadają również monopol na pilotowanie statków wśród Skał Głupców. W tej chwili seniorem rodziny jest Francesco Passonte – człowiek tak stary, że aż zdziecinniały, który największą przysługę dla rodziny zrobiłby, gdyby wreszcie umarł i ustąpił miejsca któremuś ze swych synów.

Sartossa – Jedyne chyba w Starym Świecie miasto, które otwarcie toleruje, a nawet popiera piractwo. Jak już wcześniej wspomniałem, jest to też jedyne z tileańskich miast-państw wolne od mafijnych rodzin. Dzieje się tak głównie z powodu sprzeczności interesów rodziny i rady kapitanów, z pirackim królem na czele. Mimo to cicha wojna o wpływy w Sartossie trwa. Szczególnie dwie rodziny są żywotnie zainteresowane tym miastem: Bignero i Cavaru. Prawdopodobnie właśnie ta rywalizacja doprowadziła do śmierci seniora Cavaru, choć nie do końca jest pewne, czy jego śmierć wyszła z rąk

na dobre. Krążą również plotki o planowanym aliansie pomiędzy Bignero i Passonte, w celu przejęcia wpływów w Mieście Piratów. To przymierze byłoby prawdziwą rewolucją wśród mafijnych rodzin, bardzo umacniając pozycję sprzymierzonych rodziny i ich estalijskich przyjaciół. Na razie mafia ogranicza się tylko do przekupywania kapitanów, by doprowadzić do osadzenia na tronie Sartossy własnego króla. Jak dotąd – bezskutecznie.

Na tym zmuszony jestem zakończyć mój list, lecz nie obawiaj się, Wasza Wysokość – następny raport dostaniesz w przeciągu miesiąca, a w nim między innymi dowiesz się o prawach rządzących tileańską mafią, obyczajach Tileańczyków, otrzymasz też szczegółowy opis rodziny Pasticciero.

*Oddany sługa Waszej Wysokości
Johan Knotte*

- ¹⁾ AS – Anno Sigmaris (kl.), czyli „roku Sigmara”. Skrót powszechnie używany w Imperium do datowania lat po jego założeniu.
- ²⁾ Pasta nostra (til.) – dosł. Nasz Makaron. Pogardliwe określenie używane wobec halflińskich rodzin mafijnych.
- ³⁾ Stirlandese (til.) – Stirlandczyk. Potocznie o rodzinie Pasticciero.
- ⁴⁾ Maiendese (til.) – Marienburczyk. Potocznie o rodzinie Bignero.



JeRzy

SKARPET-TREK

Ten tekst (teoretycznie do systemu TOON) nie jest autoryzowany przez kogokolwiek.

Dedykowane wszystkim miłośnikom ST, TNG, DS9 i ST:V – od miłośnika B5. Bawcie się dobrze!

WSZECHŚWIAT, OSTATECZNA GRANICA, URZĄD CELNY NA OSTATECZNEJ GRANICY

Tu właśnie odbywa się odprawa załogi ziemskiego zespołu badawczego z pokładu USSR „Ekskursja”. Lada chwila rozpocznie się największa wyprawa w dziejach tego zakątka uniwersum – „Ekskursja” przekroczy granicę między Wszechświatem a miejscem znanym jako Scjento-Fikcja. Miejscem, dokąd nikt o zdrowych zmysłach nie odważył się dotąd zapuścić. Jego niepokojący wpływ widać choćby po celnikach z urzędu „Ultima Thule”, którzy właśnie próbują nałożyć opłatę na silnik statku jako na towar luksusowy. Dziwne.

Powinni raczej sprzeciwić się temu, jako próbie nielegalnego wywozu antyku... Pokład „Ekskursji” także drobiazgowo sprawdzono w poszukiwaniu psich bud – ich przemyt, posiadanie lub budowa na terytorium Scjento-Fikcji są jedynymi przestępstwami karanymi natychmiastową dezintegracją.

Jedno niewątpliwie można powiedzieć o załodze „Ekskursji” – nadają się do tej wyprawy jak nikt inny w znanym Wszechświecie. Skoro nikt o zdrowych zmysłach nie zapuszcza się na terytorium Scjento-Fikcji, jedynym rozwiązaniem było skompletowanie ekipy maniaków pozbawionych piątej klepki. Wśród nich znalazły się również Animki graczy, zajmujące ostatnie stanowiska gdzieś daleko w hierarchii władzy na statku (np. trzeci przydupas drugiego oficera, czy coś w tym rodzaju).

Pora jednak przedstawić dowództwo i co ważniejsze osoby na pokładzie.

ZAŁOGA

Kapitan Iwan L. Piker – łysa papuga, której głównym zajęciem jest przechadzanie się po mostku i robienie głębokich wdechów, przy których dumnie pręży tors. Czasami przerywa spacer – wtedy najczęściej robi niezapowiedziane inspekcje toalet.

Pierwszy oficer Rykiel – czarnowłosa elegancja (na tyle, na ile w służbowym uniformie „Ekskursji” można wyglądać elegancko), którego pasją są pokazy mody z udziałem instruktorek z sekcji aerobiku (dla zainteresowanych: Pokład 3, podpokład C, drugie drzwi na prawo). Sprawuje faktyczną władzę na statku, o ile kapitanowi nie przyjdzie do głowy powiedzieć czegoś więcej niż „Piker chce krakersa”.

Pan Spook – przykład, jak można wcisnąć elfa do fantastyki naukowej. Cierpi na wytrzeszcz oczu. Kiedyś naoglądał się za dużo reklam batoników i teraz, zamiast normalnego powitania, „strzyże” palcami w charakterystyczny sposób. Dołączony do załogi na prośbę widzów.

Hhrumf – mutant: skrzyżowanie krasnoluda z buldogiem. Niestety, inteligencję odziedziczył po tym drugim. Dużo kudłów, pofałdowany pysk, nadmierna skłonność do pijatyk i bijatyk. Na pokładzie pełni funkcję oficera do spraw zaopatrzenia i bezpieczeństwa (czytaj: pijatyk i bijatyk).

DaTa – androidalny kalendarz ścienny. Ma dobre rady na 365 dni (w lata przestępne bierze sobie jeden dzień wolnego), ponadto podaje godziny wschodu i zachodu Słońca, fazy Księżyca i imieniny.

Yorick – duch błazna (dostał się na pokład przez koneksje z jakimś Hamletem). Ponieważ czapka spada mu na oczy tak, że praktycznie nic nie widzi, porusza się jak nietoperz – dzięki ultradźwiękom wysyłanym przez dzwoneczki na czapce. Ścianę ominie, brody Hhrumfa już nie. Problem stanowi też pan Spook, który na sygnał wysyłany przez dzwoneczki dostaje głupawki – jak pies słyszący gwizdek. Z tymi uszami zawsze jest jakiś problem...

Helenna Troi – nazbyt emocjonalna klacz. Niedługo miss piękności stadniny; obecnie, po świetlanych latach pozostały jej tylko wspomnienia i anoreksja. Czyta i pisze w myślach. Próbowala

też stepować, ale płały się jej kopyta. Oficjalnie jest *attaché* kulturalnym (czyt. szefową służb wywiadowczych).

Doktor Crush'em – szefowa służb medycznych. Jej gabinet przypomina izbę tortur i trzeba mieć naprawdę końskie zdrowie, żeby zwracać się do niej o pomoc. Poza gabinetem jest bardzo miłą osobą. Jedyne problemy w kontaktach z panią doktor stanowi jej wymoczkowaty syn. Chłopakowi wydaje się, że wszyscy dookoła nie mają lepszego zajęcia niż odpowiadanie na jego głupie pytania.

USSR EKSKURSJA

Udatna Super-Skora Rakieta „Ekskursja” wygląda jak biała, elastyczna podkolanówka naciągająca na płaski talerz odwrócony do góry dnem. Do brzegu talerza doczepione są silniki na paliwo ciekłe (którym jest napój energetyzujący Warp 7). Ta, z pozoru wyglądająca na prymitywną, konstrukcja okazuje się naprawdę prymitywna dopiero w środku. Wydaje się, że projektantowi statku powiedziano, że ma stworzyć model dyskoteki stylizowanej na przełom lat 70. i 80. Głównym elementem wystroju są światła różnej wielkości i koloru – tylko Malkavian potrafiłby dopatrzeć się w ich mruganiu jakiegokolwiek wzoru (ale oni siedzą w innej bajce).

Statek został wykonany u Wielkiego Brata, na podzespołach stacji „Mir”. Kierownikiem prac był potomek doktora Victora von Frankensteina, a do pierwszego uruchomienia systemów „Ekskursji” zatrudniono sztab nekromantów. *Nota bene*, później nikt nie odważył się wyłączyć maszyn.

UWAGA! O czym nikt nie wie (włącznie z nim samym, bo kiedyś uderzył się w głowę), pan Spook jest biegłym w Sztuce nekromantą i jako jedyny potrafiłby uruchomić maszyny „Ekskursji” (gdyby tylko przypomniał sobie, co umie). W razie wyłączenia systemów, drugą możliwością jest odpalenie „na pych” – cała załoga „Ekskursji” opuszcza statek i pcha go ile sił – w ten sposób trzeba przebyć odległość około trzech lat świetlnych.

Z bliżej nieokreślonych przyczyn uznano, że najlepszym uniformem służbowym dla członków załogi „Ekskursji” będą różnobarwne kalesony – takie z zapinaną na guziczki klapką na pupie. Widok może być miły dla oka w przypadku Salmy Hayek w „Bardzo Dzikim Zachodzie”, tu

jednak przedstawia się raczej żałośnie, z wyjątkiem pań z sekcji aerobiku (zainteresowanym przypominam: pokład 3, podpokład C, drugie drzwi na prawo).

GDZIE TU ROLA DRUŻYNY?

W przeciwieństwie do niektórych popularnych seriali s-f, gdy zachodzi potrzeba wyjścia na obcą planetę lub nawiązania kontaktu z nieznaną cywilizacją, całe dowództwo „Ekskursji” jak jeden mąż zamyka się na mostku i nie wychodzi, dopóki ktoś nie sprawdzi, czy jest wystarczająco bezpiecznie. Odruchu tego oficerowie statku nabrali po jednej z poprzednich wypraw, kiedy ledwo udało im się uciec przed najniebezpieczniejszą istotą Wszechświata – Żółwiem Morycem (opis Moryca, p. MiM 4/98), który akurat wybrał się na spacer w przestrzeń kosmiczną (później chciał odwiedzić świat, który wyrósł na grzbiecie jednego z jego krewniaków). Próby zbadania anomalii czasoprzestrzennych zachodzących w otoczeniu Najwolniejszego Stworzenia najwyraźniej zirykowały Moryca. Dalszy przebieg wydarzeń został w aktach opatrzony klauzulą najwyższej tajności.

W każdym razie, skoro przełożeni zamykają się na mostku, wychodzić i nawiązywać musi ktoś inny. I tu właśnie zaczyna się rola drużyny.

TABELA NIEUDANEJ TELEPORTACJI

Rzut 2k6	Miejsce i efekt
2	Wnętrze reaktora „Ekskursji” – Animek podtapia się w napoju energetyzującym „Warp 7”. Nadmierne pobudzenie przez k6 dni.
3	Mostek kapitański – Animek wkra- cza bez zezwolenia na teren zastrze- żony. Degradacja.
4	Tylna kieszeń innej postaci z druży- ny – Animek znika i pojawia się do- piero, kiedy postać będzie usiłowała wyciągnąć coś z kieszeni.
5-10	Wymyśl sam. Pisałem, że ta tabela jest tylko przykładem. Nie myślisz chyba, że we wszystkim będę Cię wyręczać?
12	Pokład 3, podpokład C, drugie drzwi na prawo. Muszę jeszcze coś dodawać?

Wychodzenie i wchodzenie na pokład odbywa się za pomocą tajwańskiego urządzenia teleportującego „To-Tu-To-Tam”. Za każdym razem, kiedy drużyna przenosi się za pomocą teleportera, Animator powinien sprawdzić, czy wszystko odbyło się, jak należy (test 2k6 dla każdego Animka). Wynik poniżej 5 oznacza, że Animka przeniosło nie tam, gdzie planował. A gdzie dokładnie go przeniosło? W ustaleniu tego może pomóc na przykład zamieszczona tabelka.

SCJENTO-FIKCJA

Scjento-Fikcja to niezbadane terytorium poza granicami znanego Wszechświata. Zostało stworzone przez sektę prastarych istot Scjento-Fikcjan, które doszły do wniosku, że nauka jest potrzebna psu na budę i wyewoluowały poza powszechnie stosowane prawa fizyki, logiki i temu podobne. Później, w oparciu o własny sposób myślenia, zagospodarowały kawałek przestrzeni kosmicznej, tworząc coś, co przyszło właśnie badać załódze „Ekskursji”.

A oto przykłady miejsc, do jakich mogą trafić Animki z drużyny i jakie problemy mogą wynikać podczas ich badania.

* **Planeta inteligentnych kabanosów** – na tej planecie Hhrumf będzie usiłował uzupełnić zaopatrzenie statku (czyt. nażreć się do syta). Trzeba powstrzymać go przed ludobójstwem, kiedy instynkt weźmie górę nad rozumem.

* **Przenicowany świat** – olbrzymia planeta, w której środku mieści się jej słońce i część układu planetarnego. Cała cywilizacja rozwija się pod powierzchnią. Jak przedostać się przez płynną lawę na zewnątrz i nawiązać kontakt z nieznanymi rasami w środku?

* **Planeta humanoidalnych domków z kart** – przy bezwietrznej pogodzie ich długość życia potrafi być imponująca. Co jednak robi drużyna, kiedy okaże się, że w dniu wizyty kucharz pokładowy podał na obiad grochówkę?

* **Wodny świat** – zamieszkany przez różne gatunki rozumnej armatury. Niestety, rurom i kolankom tej planety grozi zagłada po tym, jak spadły na nią kosmiczne glony, które wkrótce zapchają wszystko, co się da. Drużyna musi ruszyć w podróż po Scjento-Fikcji, aby znaleźć odpowiedni przetykacz do rur, zdolny uratować cywilizację przed zagładą.

Robert „Bothari” Wołkiewicz

KOCIA GILDIA

Pergamin ten znaleziono przy rozszarpanych zwłokach thoralskiego czarodzieja Jasdona. Mam nadzieję, że dowiemy się dzięki niemu, gdzie mag podziewał się przez ostatnie dwa lata – i dlaczego zginął.

Thorai 1520 TH

Kocia Gildia jest organizacją mającą na celu ochronę Natury przed chęć zniszczyć ją Dawcami Imion lub Horrorami. Należą do niej tylko adepci (Koty, Władcy Zwierząt, Czarodzieje) oraz głosiciele Jaspree. Jej siedziba znajduje się w dżungli Serwos, w miejscu zwanym Leżem.

Wszystko zaczęło się w jednym z małych kaerów położonych w lesie Serwos. Jego mieszkańcy zbyt późno zawarli wrota – do ich schronienia dostał się Horror. Nie wiadomo, jakich dokładnie okropieństw dopuściła się bestia, ale w kronice kaeru (spisywanej na jego ścianach) pierwsze wzmianki o niepokojących zdarzeniach znajdujemy w sto pięćdziesiątym roku istnienia miasta. Kronika urywa się dokładnie 23 lata później. O dalszych wydarzeniach dowiedziałem się od czelęka zwanego T'jorp. Powiedział on, że kaer uratowali dziwni wojownicy noszący miano „Kotów” pod wodzą człowieka Folkina – Władcy Zwierząt.

Gdy mieszkańcom kaeru z Serwos obmierzło życie w zamknięciu i zdecydowali się na opuszczenie schronienia, zamiast utęsknionej zieleni lasu ujrzeni morze karłowatych, szerniałych krzaczków i drzewek. Na ten widok dzicy wojownicy nazywający siebie „Kotami” zawyli z bólu. Ku swemu zdumieniu usłyszeli odpowiedź na ten zew... Zewsząd zaczęły przybywać lwy, tygrysy, lamparty i inne podobne kotom stworzenia.

Mimo ogromnych zniszczeń, radość z odejścia Horrorów napelniła otuchą wszystkie serca. Głosiciele Jaspree rozpoczęli dzieło odnowy. W ciągu dziesięciu lat wyrósł nowy, gęsty las, zaczął się odradzać dżungla Serwos.

Koty zaś żyły w odosobnieniu, przez następne pół wieku poświęcając się tylko doskonaleniu swych umiejętności. Pewnego dnia do Leża przybyła grupa poszukiwaczy przygód, których zafascynowali niezwykli wojownicy, i postanowili pomóc Kotom w szkoleniu. T'skrang i Mistrz Żywiołów, zowiący się T'jorp, nauczył je, jak stworzyć ich watek grupy. Wkrótce potem powstała Kocia Gildia.

Od tego czasu przedstawiciele tej organizacji przemierzają całą Barsawię, na swój sposób ratując świat. Zwykle dokonują zamachów na osoby, które ich zdaniem mają nieczne zamiary wobec przyrody. Często prowadzi do to potwornych wypaczeń, takich jak wyrzynanie całych osad, których mieszkańcy zajmują się ze zbieractwem, łowiectwem, bądź ścinaniem drzew.

HIERARCHIA

Głową Gildii jest Koci Władca. Ma absolutną władzę nad wszystkimi członkami organizacji. Jest wybierany przez Kocich Mistrzów spośród nich samych. Funkcję pełni dożywotnio. W tej chwili Kocim Władcą jest Frim Rudy – Kot dziesiątego kręgu. Większość mistrzów prowadzi grupom Kotów i Kociaków, czyli starszych i młodszych przedstawicieli tego fachu.

Kociemu Władcy podlegają aż trzy stada. Są to:

- Stado Białych Kotów – magowie, ich mistrzem jest T'jorp – Mistrz Żywiołów XI kręgu.
- Stado Czarnych Kotów – to mistrzowie bez własnych stad. Wspaniali skrytobójcy i myśliwi. Ich bezpośrednim wodzem jest sam Koci Władca.
- Stado Przyjaciół Kotów – członkowie organizacji, którzy z różnych przyczyn nie są Kotami ani czarodziejami. Przewodzi im Lopi – ork, Zwiadowca IX kręgu.

DZIAŁANIE

Koty są tajną organizacją. Ich siedzibą jest dżungla Serwos, którego położenie znają tylko pełnoprawne Koty (tj. od IV kręgu, pozostałe to Kociaki). Zawsze jest tam co najmniej jedno stado. Pozostałe grupy mają swoje własne Legowiska. Organizacja stale i szybko się rozrasta. Głównym tego powodem jest uprawiany przez nią proceder porwania dzieci i szkolenia ich na zabójców.

PRZYŁĄCZENIE SIĘ DO GILDII

Jeśli nie zostało się porwanym za młodu, najpierw trzeba w ogóle dowiedzieć się o jej istnieniu (co wcale nie jest takie proste). Następnie wypada poprosić jakiegoś Kota o przedstawienie jednemu z mistrzów, a tego z kolei o przyjęcie do stada (wiąże się to z koniecznością poznania dyscypliny Kota, w przeciwnym razie trafia się do „białych” albo „przyjaciół”).

Wyjątek stanowią osoby posiadające talent tkania wątków, które po złożeniu przysięgi wierności Kocij Gildii, mogą podłączyć się do wątku organizacji oraz któregoś ze stad i od razu zostać przyjęte w poczet pełnoprawnych Kotów. Przysięga ta brzmi:

Ja, [twoje imię], pragnę na zawsze pozostać w Kocie Gildii i przysięgam wypełnić każdy rozkaz moich przełożonych.

Ja, [twoje imię], chcę ratować zwierzęta i rośliny, przysięgam chronić je przed Dawcami Imion i Horrorami w każdy możliwy sposób.

Ja, [twoje imię], będę czcił Pasję Jaspree i przysięgam przedkładać jej idee nad idee innych Pasji.

To już wszystko, co udało mi się dowiedzieć o tej kontrowersyjnej organizacji. Me słowa pozwolą Ci uniknąć błędów w przyszłości. I jeszcze jedno. Koty srogo karzą zdrajców. Mam więc nadzieję, że nie usłyszysz nigdy za swymi plecami cichego miauknięcia...

Jasdon

KOT

Koty są członkami tajnej organizacji, znakomitymi skrytobójcami. Łączą w sobie cechy dyscyplin: Złodzieja, Władcy Zwierząt i Wojownika. Przedstawiają się zazwyczaj jako zwykli Władcy Zwierząt. Leże opuszczają tylko Kociaki przechodzące próbę lub Koty, które otrzymały zadanie do wypełnienia.

Ważne współczynniki: Zręczność i Charyzma

Ograniczenia rasowe: tylko ludzie

Rytuał karmiczny: Kot wyrusza na polowanie. Przez piętnaście minut tropi zwierzynę, a następnie piętnaście ściga ją i bawi się z nią. Rytuał kończy się w momencie śmierci ofiary.

Umiejętności artystyczne: śpiew, malowanie ciała

KRAĞ PIERWSZY

Talenty

- Koci chód*
- Pazury*
- Rytuał karmiczny
- Walka wręcz*
- Wielki skok
- Wspinaczka

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Widzenie w ciemności
- Więź ze zwierzęciem
- Wytrzymałość (7/6)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Unik*
- Zachowanie równowagi

CZWARTY KRAĞ

Karma: Kot może wydawać karmę do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Tkanie wątków (Kot)
- Tropienie*

PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna wzrasta o 1.

Talenty

- Sprint
- Tygrysi skok

SZÓSTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Kota wzrasta o 1.

Talenty

- Futro*
- Szał pazurów

SIÓDMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna wzrasta o 1.

Talenty

- Atak z zaskoczenia
- Kocie zmysły*

ÓSMY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna wzrasta o 1.

Talenty

- Lwie serce
- Wezwanie kotów*

DZIEWIĄTY KRAĞ

Karma: Kot może wydawać karmę do działań wymagających samej Żywotności.

Test zdrowienia: 1 dodatkowy test dziennie.

Talenty

- Powietrzny chód
- Skowyt*
- Zwierzęcy wigor

DZIESIĄTY KRAĞ

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Kota zwiększa się o 25.

Przeobrażenie: Kosztem 3 punktów krwi Kot może raz dziennie przemienić się w prawdziwego kota i przebywać w tej postaci maksymalnie przez rok i jeden dzień. W nowej formie Kot zachowuje pamięć i cechy psychiczne, ale traci wszystkie talenty. Pozostawanie umiejętności zależy od MG. Każda przemiana kosztuje Kota 1 punkt wyczerpania i trwa 5 minut. Obrażeń zadanych przez magię krwi nie można wyleczyć.

Talenty:

- Leczenie zwierzęcych sług
- Spojrzenie astralne

NOWE TALENTY

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

Stopień: poziom

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Talent ten pozwala widzieć w ciemności (na tej samej zasadzie, co orki i elfy) na odległość 10 x stopień metrów.

FUTRO

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: 1 Zmęczenie: 3

Talent dyscyplinarny: Kot

Obdarzony talentem bohater w ciągu minuty porasta futrem na całym ciele. Udany test talentu ze stopniem trudności 8 powoduje zwiększenie jego pancerza fizycznego i duchowego. Odpowiednio:

Przeciętny sukces	+1
Duży sukces	+2
Ogromny sukces	+3
Wyjątkowy sukces	+5

Talentu nie można wykorzystywać razem ze zbrojami ograniczającymi inicjatywę. Futro zwiększa obronę fizyczną używającej je osoby o +1 tylko wtedy, kiedy jest ona naga.

KOCIE ZMYŚŁY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie Umiejętność: nie

Karma: nie Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Kot

Bohater posiadający *kocie zmysły* może je wykorzystywać w dowolnych testach wzroku, węchu, smaku czy słuchu. Korzysta wtedy ze stopnia talentu, a nie Percepcji.

WEZWANIE KOTÓW

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak Umiejętność: nie

Karma: 1 Wyczerpanie: 5

Talent dyscyplinarny: Kot

Aby użyć *wezwania kotów*, posiadacz talentu musi zawyć, a po 10 minutach zbiegają się do niego i są mu posłuszne wszystkie znajdujące się w pobliżu zwierzęta z rodziny kotowatych: lwy, tygrysy, gepardy, pantery i inne. Zasięg zewu odległości wynoszącej poziom talentu x 250 (w metrach) i wynik testu talentu musi być wyższy od sumy ich obron: społecznej i magicznej. Zwierzęta zostają przez liczbę godzin równą poziomowi talentu.

ZASADY SPECJALNE

Ze względu na wrodzoną ciekawość i chęć utrzymania w tajemnicy swej prawdziwej dyscypliny, Koty czasami zdobywają drugą. Może nią być dyscyplina Trubadura, Złodzieja, Władcy Zwierząt lub Iluzjonisty. Zawsze jednak dyscyplina Kota musi należeć do wyższego kręgu. Jako że większość życia Koty spędzają w lesie, zyskują premie +2 do Zręczności i -1 do Siły Woli, Żywotności i Charyzmy, oraz na pierwszym poziomie umiejętności: **łowiectwo i sztuka przetrwania**.

Kota obowiązują wszystkie zasady dotyczące prowadzenia bohatera z plemienia Katani (*Mieszkańcy Barsawii*, t.1). Zazwyczaj pochodzą z tego samego miejsca i ludu. Każdy z nich jest fanatycznym wyznawcą Jaspree, często zostaje jej Głosicielem.

Bardzo rzadko Koty przyznają się do członkostwa w Kocie Gildii. Bywa, iż osoby zdradzające swe powiązania z gildią są okrutnie uśmiercane. Członkowie organizacji zwykle podają się za Władców Zwierząt. Maskaradę ułatwia im talent *wszechstronność*...

Powyższe opisy umożliwiają tworzenie bohaterów niezwykle silnych i zręcznych – istne maszyny do zabijania. Jednak Koty to nie tylko wścieklenci, fanatyczni wojownicy. To także osoby muszące żyć w ściśle zhierarchizowanej społeczności, ciągle ukrywający swą prawdziwą tożsamość. Często stają wobec trudnych, moralnych dylematów. Czy Natura jest warta tego, by dla niej zabić przyjaciela, brata lub po prostu niewinnego człowieka i żyć w ciągłym zakłamaniu? Koty są silne – ale przecież nie mogą stale i bez ograniczeń korzystać ze swych umiejętności, bowiem wtedy szybko zostałyby zdemaskowane. Ile razy i upokorzeń musiały, w imię zachowania tajemnicy, otrzymać od Dawców Imion, których potrafiłyby rozszarpać w mgnieniu oka?

Silny nie zawsze znaczy beztroski...



PuszkIn

TECHNIKI



Cthulhu RPG – co to jest? Wydawałoby się, że zadanie takiego pytania nie ma sensu. Bo przecież wszyscy wiedza, kto to taki Cthulhu oraz jak powinny wyglądać sesje w systemie ZC. Nie jest tak jednak do końca.

Scenariusze, jakie można znaleźć w „Magii i Mieczu”, w „Labiryntach” czy dodatkach można podzielić na dwa rodzaje. Przygody z Mitami oraz Przygody Grozy (z niekoniecznym występowaniem Mitów). A Przygody Grozy to nie takie, w których się tylko mówi o horrorze, ale przede wszystkim te, gdzie podaje się sposób, jak go na sesji wywołać. Niestety, tak się jakoś niefortunnie składa, że tych drugich nie ma prawie w ogóle. Choćbyś przesukał wszystkie „Labirynty” czy zasoby Internetu, możesz mówić o szczęściu, jeśli uda Ci się choć jedną taką przygodkę znaleźć. Czym zatem powinny się charakteryzować scenariusze grozy?

Odpowiedź jest prosta: pokazywaniem, jak i w których momentach straszyć. Zagadka zaś winna być tylko punktem wyjścia dla mającego się rozegrać horroru. Jak w takim przypadku na podstawie przeciętnej, przeczytanej przygody przestraszyć graczy? Odpowiedź jest jeszcze prostsza... Baaardzo trudno.

Przygody, jakie normalnie znajdujemy, zawierają niezmiernie ciekawe problemy kryminalistyczne. Do zagadek tych wplątane są Mity lub inne z natury chore i pokrecone zjawiska. Pisząc o Mitach, mam na myśli, oczywiście, te wymyślone przez samego H.P. Lovecrafta. Tym bardziej zatem powinniśmy sobie zadać pytanie, czy gra w **Zew Cthulhu** to tylko rozwiązywanie jakiegoś rebusu, z dodatkiem czegoś szalonego i pełnego śluzu? Czy też opowieść, na której wspomnienie jeszcze dziś przechodzą nas dreszcze? Jakby nie patrzeć, w tym ostatnim właśnie HPL był mistrzem. Nie tylko pewnie z tego powodu wiele osób zajmujących się tym systemem uważa, że jest on jednym z najtrudniejszych – i do grania, i do prowadzenia, gdyż przestraszyć kogoś, i być prawdziwie przestraszonym, to nie lada sztuka.

Wróć jednak do tych nieszczęsnych przygodek. Na pewno dużo możemy uzyskać poprzez właściwie ułożone opisy. Przykłady takich znaleźć

można w tekście niejednej kampanii czy pojedynczego scenariusza. Jak jednak poniżej postaram się Wam udowodnić, tego typu opisy to tylko 30% sukcesu w uzyskaniu efektu prawdziwego horroru.

Skąd więc na sesjach groza i jakie są jej rodzaje? Podam cztery podstawowe źródła:

- konstrukcja przygody (30% skuteczności);
- narracja (30% skuteczności);
- triki (tak zwane „przestraszacze”; 30% skuteczności);
- opakowanie sesji: zaciemniony pokój, świeczka, gadzety nastrojowe (np. świecznik w kształcie czaszki; pozostałe 10%).

Jak widzimy, najważniejsze – jak zwykle – pozostają scenariusz i narracja („przestraszacze” to też rodzaj narracji, jednak skrzętnie przez większość zapominany). Tak więc nie ludźmy się, że przynosząc na sesję szkielet wujka Zdziśka – od lat przechowywaną pamiątkę rodzinną – cokolwiek wskóramy. Możemy najwyżej wywołać salwy śmiechu lub podziw, kiedy naszym elementem „przerażającym” będzie ciekawy i diaboliczny makijaż.

Rozróżnijmy dwa podstawowe rodzaje „strachu” na sesjach:

- płaszczyznowy,
- punktowy.

Strach płaszczyznowy. Wydawałoby się, że chodzi tu o zwykły nastrój. A jednak nie. Nastroje mogą być różne: romantyczny, humorystyczny czy smutny. My tu zaś mówimy o strachu, czyli pewnym rodzaju nastroju o bardzo ciekawych i trudnych do wywołania cechach. Co ciekawsze, może być takowych płaszczyzn (strachu) dużo więcej niż jedna. Dokładnie rzecz biorąc, będziemy mieli tu do czynienia z różnymi poziomami – potencjałem przerażenia. O czym mowa? Płaszczyzna to swego rodzaju klimat grozy, który powoduje, że gracze zaczynają czuć się nieswojo, obawiają się czegoś. Nie panikują może jeszcze, ale już węższą na każdym kroku zagrożenie. W tym miejscu dobrze by było napomknąć o strachu punktowym. Szczególnie, że prostą płaszczyzną potrafi wywołać prawie każdy w miarę dobry MG. Z tym drugim natomiast jest dużo trudniej.

Punkt to strach chwilowy, intuicyjny. Taki, który zawsze na nas będzie działał. Zależy bowiem nie tyle już od naszej wyobraźni, co od instynktu samozachowawczego.

Kiedy posiadamy już taką płaszczyznę, gracze tylko oczekują że coś nagle wyskoczy zza węgła. Ty bez słowa ostrzeżenia zbliżysz się szybko do jednego gracza i hukniesz na niego głośno. Przy dobrze przygotowanej płaszczyźnie taki punkt powinien odnieść zamierzony skutek. Jaki? Gracz podskoczy na krześle, wzdrygnie się lub wyda w odpowiedzi krótki nieartykułowany dźwięk. Cóż jednak, kiedy staramy się wprowadzić taki przestraszczać bez odpowiedniej płaszczyzny? Ano nic. Możemy w ten sposób najwyżej wywołać zdziwienie i śmiech. Jak zatem wywoływać strach płaszczyznowy? Zaczerpnę teraz ciekawy przykład z przygody Miłosza, w którą kiedyś grałem [*młodzi byliśmy obaj, Puszkina – przyp. Miłosz*]. Otóż, w scenariuszu tym gracze wchodzi do pomieszczenia, gdzie na środku podłogi stoi świeca, a na ścianie widnieje napis mniej więcej tej treści: „Gdy świeca ta się dopali (...) policzone godziny wasze”. Nie można oczekiwać tutaj od graczy podskoków ni okrzyków przestachu. Można natomiast przypuszczać, że weszli na jakąś konkretną płaszczyznę. Mogą się śmiać, zastanawiać, kombinować, jednak cały czas pamiętać będą o tej malutkiej świeczce i o tym, że do wytopienia się całej pozostała może godzina. W pewnym momencie, parę minut po owej scenie, MG gasi jednym dmuchnięciem świeczkę, mówiąc:

– Ktoś wszedł... Silny podmuch wiatru zza otwartych w tym momencie drzwi zgasił malutki płomynek...

Pewnie już załapaliście? Tak, ten drugi fragment to był typowy przykład strachu punktowego. Co ciekawsze, gracze w ten sposób weszli na nową płaszczyznę o dużo większym potencjale grozy. Utrzymać ich w takim stanie jest bardzo trudno. Więc albo wprowadzimy nowy punkt, albo wrócimy do poprzedniej płaszczyzny. Jak widzicie, punkty nie tylko służą do chwilowego przestraszenia. Służą też do przenoszenia się na nową płaszczyznę strachu. Widzimy tutaj, że i punkty można podzielić. Nie każdy jest dobry przy kolejnych przejściach. Trzeba starannie dobierać nasze triki punktowe, by odpowiadały dokładnie stanowi, w jakim gracze się znajdują i przenosiły ich w przez nas wybrane miejsce.

Swego czasu Miłosz opowiadał nam o meto-dzie na „obieraną cebulę”, gdzie każda zdjęta warstwa stanowiła kolejną odsłonę tajemnicy. Jednak nie sądzimy od razu, że to właśnie są te nasze płaszczyzny. One mogą być nimi, ale, bynajmniej,

nie muszą. Odkrywanie kolejnych elementów zagadki po prostu zwiększa zasób naszej wiedzy. I wiedza ta może być podawana w miarę równych kawałkach. Z płaszczyznami tak się nie da. Pierwsza prawdopodobnie będzie najszersza (chodzi tu, oczywiście, o czas trwania), następne zaś odpowiednio węższe. Każda wyższa potencjałem jest krótsza w czasie i trudniejsza do utrzymania, niż te o niższym natężeniu. Czy musimy pomiędzy poziomami poruszać się zawsze o jeden? W przypadku, kiedy dążymy do uzyskania tego najwyższego punktu grozy – tak. W drugą jednak stronę poruszać się można duuuużo szybciej. Dobry mistrz pozwoli sobie najwyżej na spadek o jeden poziom w danej chwili. Osoby nie panujące nad sesją, dosyć szybko zjadą do podstawowego poziomu, do punktu wyjścia. Odbudowywanie takiej piramidki to ciężka sprawa. Dlaczego? Gdyż za każdym razem, kiedy nasza układanka nam się zawali, musimy rozpoczynać wszystko od początku.

Nie da się, ot tak po prostu, wskoczyć na jakąś bardzo wysoką płaszczyznę. W przypadku zaś takiej próby gracze albo będą udawali, że się boją, albo całkowicie Cię oleją. Wtedy już nie wciśniesz im kitu w stylu „Błyski z tych oczu dotknęły spodu twojej duszy”. Gracz spojrzy na Ciebie krzywo. A ty znowu sobie pomyślisz: „Chyba coś palnąłem...”.

Poniżej podam dwa przykłady dla porównania. Pierwszy, to punkt bez płaszczyzny. Drugi, to taka piramidka.

PRZYKŁAD PIERWSZY

Początek przygody. Postacie graczy, idące spokojnie ciemną ulicą, słyszą nagle skowyt zza węgła.

PRZYKŁAD DRUGI

Pierwsza płaszczyzna

(lekka, będzie trwać cały dzień czasu gry)

Bohaterowie słyszeli w porannych wiadomościach o dziwnych i brutalnych morderstwach. Policja sądzi, że zabójstw tych dokonał ten sam sprawca. Nie udało się go jednak odnaleźć ani zidentyfikować.

Druga płaszczyzna

(średnia, parę następnych godzin czasu gry)

Postacie graczy właśnie wyszły z baru, gdzie przypadkowo usłyszały opowieść o jakimś dziwnym

psie. Bydlaku wielkim jak niedźwiedź, który to miał podobno rozszarpać, wiele lat wcześniej, przyjaciela opowiadającego. Na koniec bohaterowie usłyszeli, że człek ów widział zwierzę ostatni raz rok temu w górach.

Trzecia płaszczyzna

(silna, bardzo krótka)

— Kiedy wracaliście ciemnymi uliczkami, wspominając jeszcze ciepło i przytulność opuszczonego przed chwila baru, nagle do waszych nozdrzy dotarł silny zapach smrodu. Smrodu czegoś... ohydnego... zwierzęcego...

Punkt

(MG puszcza z kasety przygotowany wcześniej dźwięk)

— Zza rogu, który właśnie mieliście minąć, dobiegł was skowyt.

Cóż mogliśmy zaobserwować w powyższym przykładzie? Przede wszystkim przejścia pomiędzy pierwszymi trzema płaszczyznami są bardzo lekkie. Moglibyśmy je nazwać punktami informacyjnymi. Przestraszacze takie nie mają na celu nic, ponad przeniesienie graczy na następny, potencjalnie wyższy poziom. A jednak są one bardzo potrzebne. Bez nich trudno by było uzyskać jakikolwiek zadowalający nas efekt. Zauważcie, że te punkty (a w tym przypadku jeden, ostatni) wiążą się z różnego rodzaju trikami filmowymi. Takie sposoby omawiałem już w artykule „Techniki konwersji...”. Wspólnym elementem dla nich jest już nie tylko opisywanie czegoś, a zastosowanie „ruchu”. Musisz w jednym momencie coś powiedzieć i odegrać (często puścić jakiś konkretny kawałek muzyki lub nagle pokazać graczom dziwny *handout*). Triki takie mają na celu dotarcie do najgłębszych pokładów podświadomego strachu w graczach. Stąd nagle podniesienie siły głosu, zbliżenie twarzy MG do twarzy ofiary (czyli gracza), wykonanie jakiegoś krótkiego i szybkiego ruchu...

— Coś wysunęło się z cienia — MG mówi cicho, lecz szybko. — Jest przy tobie! — krzyczy.

W tym samym momencie Mistrz dotyka nagle rękami (lekką) twarzy gracza, do którego się zwracał.

— Coś musnęło cię tylko w policzek, w ułamku sekundy niknąc w cieniu następnego zaułku...

To zdanie wypowiadamy już cicho, coraz bardziej zwalniając tempo.

Widać tu było ostatnią, bardzo wysoką płaszczyznę i punkt kulminacyjny. Taki, po którym możemy już tylko schodzić w dół. Na marginesie tylko wspomnę, że cały powyższy fragment powinien być wypowiedziany na jednym wdechu. Wróćmy jednak do naszych rozważań. Powstaje pytanie, jak długo utrzymywać czas wprowadzania danej płaszczyzny oraz w jaki sposób spostrzec, że jesteśmy już na tym poziomie, na którym chcieliśmy być? W pytaniu tym możemy znaleźć częściową przynajmniej odpowiedź. To znaczy — wprowadzanie do następnej płaszczyzny kończymy wtedy, kiedy widzimy, że się tam dostaliśmy. Przed chwilą wprowadziłem Was trochę w błąd. Nie można mówić o zakończeniu „wprowadzania”. Wysokie płaszczyzny muszą być podtrzymywane cały czas. Jak w bibliotece. Chcesz mieć dalej (legalnie) jakąś książkę — przyjdź i przedłuż swój wpis. Tutaj takim elementem przedłużania będą kolejno stosowane punkty „strachowe”. Możesz też po prostu intensywnym opisem oraz własnym stanem emocjonalnym podtrzymywać aktualne natężenie nastroju. Jak rozpoznać, w jakim stanie znajdują się gracze? Spójrz na nich. Jeśli ich buzie są rozdziawione, mięśnie spięte, a w rozszerzonych oczach znajdujesz pełny odblask płomienia świecy, to właśnie jest to, czego szukałeś. Dobry sposób to pójść (drugi raz) do kina na jakiś dobry horror lub dreszczowiec i przyjrzeć się reakcjom widzów. Spisanie lub zapamiętanie, jak zmieniają się ich reakcje w zależności od narastania napięcia w filmie. W ten sposób jesteś też w stanie sklasyfikować poszczególne płaszczyzny grozy wprowadzane przez reżysera. Innym ciekawym rozwiązaniem jest nagły powrót do ostatnio opuszczonej płaszczyzny.

— Ruch! — okrzyk. — Z drugiej strony!

— Odwracasz się?! — szybko, głośno i z niedowierzaniem.

— To tylko podmuch wiatru przesunął stare, puste pudełko po jezdni — MG cichym, spokojnym głosem.

Jasnym jest, że w powyższym tekście nie udało mi się zawrzeć całej analizy „strachu” na sesjach. Mam nadzieję, że uda mi się to uczynić w następnych artykułach. Wiem. Jedną z bardziej poszukiwanych przez Was rzeczy jest znalezienie jak największej liczby trików wysokiego poziomu (teraz już chyba mogę posługiwać się taką nomenklaturą). W tym artykule jest ich tylko parę. Pracuję jednak nad stworzeniem spisu takowych i przynajmniej w porcjach postaram się je Wam dostarczać...

Ucz się, ucz — Cthulhu cię dostrzeże!

Jestem początkującym „pisarzem przygód”, na pewno nie ustrzegłem się błędów, więc proszę wszystkich Strażników o wyrozumiałość. Tę przygodę prowadziłem dla czterech graczy. Opowiada ona o wyprawie na Syberię. Jest to nie tyle cały scenariusz, ile jego trzon – dla pełniejszego efektu powinniście dodać kilka własnych elementów. Jeśli kogoś urażę niewielką znajomością Syberii, to przepraszam – nie jestem jej znawcą. Scenariusz napisałem zainspirowany „Doliną słupów”. Wszystkim gorąco polecam lekturę tego artykułu przed prowadzeniem mojej przygody. Akcja rozgrywa się w latach dziewięćdziesiątych (ja umiejscowiłem ją w teraźniejszości), najlepiej byłoby, aby trwała akurat zima, choć może to być inna pora roku.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Badacze wyruszają na Syberię w charakterze ekipy ratunkowej, więc najlepiej byłoby, aby wasi BG byli z zawodu ratownikami górskimi. Można także do przygody „wciągnąć” przedstawicieli innych zawodów, u mnie byli to: pilot, profesor i ochroniarz. Poza tym powinni uchodzić za co najmniej doświadczonych ratowników, co tłumaczyć będzie początek przygody (proponuję rozegrać kilka scenek w górach, gdzie BG wydostaną spod lawiny przysypany autobus z wycieczkowiczami).

POCZĄTEK, CZYLI DO BIEGU, GOTOWI, START!

Nasi Badacze-ratownicy dostają telefon. Rozmówca przedstawia się jako Tony Wood. Jest kierownikiem wyprawy ratunkowej. Sama ekspedycja ma za zadanie odnaleźć zaginioną gdzieś na Syberii ekipę geologiczną. Kontakt z nią urwał się 3 dni temu. Podobno dokonano tam dość ważnego odkrycia. Za swą pracę ratownicy zostaną dobrze

wynagrodzeni. Jeśli Badacze zgodzą się na uczestnictwo w wyprawie, Wood powie im, aby przyszli do kawiarenki „White Rose” (u mnie była położona na Manhattanie, Wy umieście ją, gdzie tylko chcecie), tam zapoznają się z resztą ekipy.

„WHITE ROSE”

W kawiarence panuje przyjemna atmosfera, w tle słychać spokojną muzykę. Gdy Badacze wejdą do środka, zbliży się do nich Tony i zaprosi do stolika. Siedzi tam już kilka osób: niski mężczyzna (Hank Morrison – technik wyprawy), młoda kobieta (Vicky Thompson – lekarz) oraz kilka innych osób (Luke, Harry, Andy, Mike, Peter – ratownicy). Badacze siadają przy stoliku, zamawiają coś do jedzenia, wtedy wchodzi do

kawiarenki mężczyzna o blond włosach, noszący okulary (Max

Scott – geolog). Towarzyszy mu dwóch innych, są „nieco więksi” i wyglądają na kogoś w rodzaju ochroniarzy (są to Rupert i Arnold). Vicky powie wtedy:

– Max, przyniosłeś moje wyniki?

Max odpowie, że zapomniał.

– Zawiodłeś mnie, Max.

Nie jest ważne, co to za wynik; ważne, żeby Vicky powiedziała te dwa zdania. Po krótkim zapoznaniu Tony jeszcze raz przedstawia cel wyprawy oraz miejsce, w które ma się ona udać...

MOWA TONY'EGO

Kierownik wyprawy mówi kilka słów o sobie, po czym przechodzi do sedna. Wyprawa ma się udać na Syberię, ściślej w rejon Wyżyny Środkowosyberyjskiej, w miejsce, które znajduje się o 15 km od Doliny Słupów. Później Tony mówi o przewidywanej zapłacie (powinna być ona dość wysoka, może się nawet Badaczom wydawać trochę zbyt duża). Badacze dowiedzą się także, że wyprawa jest organizowana przez Instytut Geologii nowojorskiego uniwersytetu. Wood kończy swój monolog takimi mniej więcej słowami:



– Jeśli nadal jesteście zdecydowani, spotkamy się jutro o 12.00 w tym samym miejscu. Zabiorę was do instytutu, aby pokazać sprzęt, objaśnić to i owo i ustalić datę wyprawy. Jakież pytania?

NASTĘPNY DZIEŃ, INSTYTUT GEOLOGII

Badacze spotykają się z Woodem w kawiarence, po czym ruszają w stronę instytutu. Na miejscu Tony objaśnia im działanie kilku urządzeń potrzebnych w ekspedycji (ekwipunek opisany na końcu). Potem należy ustalić datę wyprawy, oczywiście trzeba wyruszyć szybko, chodzi przecież o ludzkie życie. Dokładniej także opisany zostanie sposób dotarcia na miejsce. Badacze wraz z ekipą wyruszą lekkim, przystosowanym do lądowania w trudnych warunkach samolotem z Nowego Jorku, spróbują dotrzeć nim jak najdalej się da (oczywiście, wykonując kilka międzylądowań – tu, Strażniku, powinienś wstawić kilka minipizodów). Potem wylądują, a dalszą drogę pokonają pieszo. Samolot będzie na nich czekał na lotnisku w Moskwie, powiadomią pilota o swoim powrocie za pomocą radia i wyruszyć na miejsce poprzedniego lądowania. Odkrywczy podążą do stacji badawczej założonej przez zaginionych geologów. Gdyby nie znaleźli w niej nikogo, stanie się ona ich bazą wypadową do dalszych poszukiwań. Cała wyprawa ma trwać najdłużej 3 tygodnie, później zaginionych uzna się za martwych.

Tony po ustaleniu daty wyprawy powie Badaczom, aby poszli do siebie i odpoczęli. BG powinni także wiedzieć, że wszelki sprzęt zostanie zapewniony, nie muszą niczego kupować, ale nikt nie zabroni im zabrać własnych rzeczy, byle by było legalne i dosyć lekkie, samolot bowiem ma ściśle określony udźwig.

WYPRAWA – START!

Badacze wraz ze sprzętem zostaną załadowani do niewielkiego, dwusilnikowego samolotu. Strażniku, długi lot to dobra okazja do bliższego poznania BN-ów. Musisz sprawić, aby większość z nich była lubiana przez Twoich graczy. Każdy z nich jest inny, np. Henry, wydrapując ostrzem noża na swoim czekaniu inicjały H.R., mówi, że to na szczęście. Jeden członek ekipy, Max Scott, nie da się za bardzo lubić. Jest mało rozmowny, cały czas wygląda, jakby go coś trapiło. Rupert i Arnold w ogóle się nie odzywają, ale też nikt nie chce z nimi rozmawiać. Mają tylko kilka

schematów odpowiedzi: dobrze, źle, tak, nie. Lot był spokojny. Samolot ląduje w Moskwie. Tam Badacze nocują w hotelu, aby rano wyruszyć w kierunku Syberii. Samolot ląduje w zamieci jakiegoś 20 km od stacji badawczej. Jest wieczór. Tony zarządza rozbić obozu na noc i kontynuowanie wędrówki za dnia. Noc nie będzie należała do przyjemnych. Syberia pokaże, iż obcy nie są mile widziani. Polecam spotkanie z watahą wilków lub nawet niedźwiedziem. Rankiem ekipa ruszy w dalszą drogę...

DROGA DO STACJI

Przebycie 40 km nie jest niestety rzeczą prostą. Na pierwszy rzut oka to tylko 40 km, ale w klimacie Syberii, w śniegu po pas, to aż 40 km. Badacze muszą poczuć to, że nie jest łatwo spacerować w śniegu i na mrozie. Ktoś może dostać odmrożeń. Możliwe jest także spotkanie z jakimiś dzikimi zwierzętami. Około południa zerwie się wichura, a podrywane wiatrem kryształki lodu będą raniły twarz. To zmusi Badaczy do jeszcze jednego postoju. Jeśli chcesz, Strażniku, możesz pomóc dodatkowo swoich Badaczy przez tę noc. Następnego dnia wstaje słońce, niebo jest czyste, ekipa dociera do stacji...

STACJA BADAWCZA

Jest pusta, dziwnie pusta. W środku pali się światło. Panuje tam bałagan, niektóre meble są przewrócone, zapiski porzucane po całej stacji, kilka okien jest wybitych. Zostało także trochę przydatnego wyposażenia. W pokoju jednego z geologów na podłodze leży zapalona, ledwie tłąca się latarka. Cały sprzęt radiowy jest uszkodzony. Po rozpakowaniu bagaży Tony mówi, że dzisiaj nie będą prowadzić poszukiwań. Trzeba poczekać do jutra, bo zbliża się noc. Rankiem rozpoczynamy akcję...

DZIEŃ POSZUKIWAŃ

Nad wyżyną wstaje słońce, Badaczy budzi Tony, który mówi, że trzeba coś zjeść i zacząć szukać – przecież ci ludzie liczą na pomoc. Ekipa zostaje podzielona na kilka grup (każda po dwie-trzy osoby). Będą prowadziły poszukiwania w określonych sektorach przez cały dzień, wrócić mają na noc. Hank oraz Max i jego pomocnicy zostają

w stacji – Hank mówi, że spróbuje zobaczyć, co się stało z radiem. Rozpoczynają się poszukiwania. Część BG zostaje wysłana w pobliże Doliny Słupów, która oddalona jest od stacji o 15 km. Dolina wygląda upiornie, ma średnicę około 30 km, głębokość około 3000 metrów, jej ściany pokryte są popalonymi drzewami. Ziemia musi być cieplejsza, gdyż w dolinie nie osadza się śnieg, a na dole widać spore bagno. Skały wyglądają tak, jakby były stopione. Na zboczu najbliższym stacji zbudowane jest niewielkie rusztowanie służące do prowadzenia wierceń. Niestety, Badacze niczego nie znajdują. Po powrocie będą wykończeni. Niestety, do stacji nie powrócą dwie ekipy (złożone z Henry'ego, Luke'a, Andy'ego i Petera). Wieczorem znowu zerwie się wichura. Max zacznie porządkować zapiski, chcąc odkryć, co się działo, zanim zaginęli geolodzy (dobrze by było, aby poprosił do pomocy jednego z Badaczy). W laboratorium ktoś znajdzie kilka dziwnych kamieni (są to regularne wielościany opisane dalej). W nocy któremuś z Badaczy będzie przez chwilę się wydawało, że słyszy coś podobnego do odgłosu wydawanego przez świerszcze, ale po chwili uzna to za syk zmiany ciśnienia).

DRUGI DZIEŃ, TYM RAZEM PODWÓJNYCH POSZUKIWAŃ

Rano Tony zwoła naradę. Przedstawi na niej swoje zdanie: powinni na początku poszukać swoich, bo nie ma zamiaru narażać reszty własnych ludzi. Ekipa podzieli się znowu, tym razem na dwie części. Wyruszy w poszukiwaniu czterech nowych zaginionych (Henry'ego i reszty). Akcja będzie prowadzona w sektorach wcześniej przydzielonych zaginionym. Około godziny 15.00 (zacznie się już ściemniać) Badacze znajdą dwa obdarte ze skóry ciała. Przy jednym z nich będzie leżał sprzęt ratowniczy, na ostrzu czekana wypisane będą inicjały HR. Bez wątpliwości jest to ciało Henry'ego. Jeśli przetransportują je do stacji, Vicky postara się przeprowadzić sekcję (musisz, Strażniku, dobrze odegrać przerażenie członków ekipy). Wszyscy podejrzywają, że Henry, podobnie jak jego kompan, został zaatakowany przez niedźwiedzia. Vicky po sekcji powie (tylko najspokojniejszym), że skóra została zdjeta z dużą precyzją, prawdopodobnie przy użyciu jakiegoś narzędzia. To nie koniec „dobrych” wieści. Hank mówi, że cała aparatura komunikacyjna, jaką

zabrali, została uszkodzona. Nie wie, kto to zrobił, ale sama się nie popsuła. Teraz zaczną się podejrzenia i spekulacje. Zapada noc. Max znajduje ostatni wpis w dzienniku (patrz *Pomoc*). Dzisiejszej nocy rozegra się półfinał scenariusza.

NOC PEŁNA WRAŻEŃ

Hank usiłuje naprawić radio, składając jedno z kilku. Tuż po zmroku Mike idzie na stronę. Wchodzi do toalety. Słysząc jego krzyk, później trzask łamanych kości i chrzęst zrywanych ścięgien. Następnie do uszu Badaczy dochodzi dziwny dźwięk, przypominający odgłos wydawany przez świerszcze. Kiedy ktoś otworzy drzwi toalety, zobaczy, że po tylnym wyjściu została tylko futryna. Całe pomieszczenie jest pokryte krwią Mike'a. W przejściu widać istotę, która porusza się tak, jakby była widoczna w świetle stroboskopu – jej kontury są bardzo niewyraźne, ma 4 ręce, kroczy na dwu łapach, jest chyba czarna, nie wydaje się być do końca materialna. Schodzi z drogi światła, aby zniknąć tak, jak się pojawiła. Słysząc tylko jej kroki na śniegu. Istota obchodzi kilkakrotnie budynek, potem znika. Wiadomo, że boi się światła – jest w nim widoczna, a w cieniu potrafi się doskonale maskować. Nie waży się podejść, więc Tony nie wytrzyma, bierze karabin, staje przy wybitym oknie i kilkakrotnie wypala do bestii. Ta krwawi fluorescencyjną krwią, która po chwili traci swe właściwości. Istota ucieka. Nikt ze stacji nie waży się wyjść na zewnątrz.

W pewnym momencie jeden z Badaczy zauważy bestię na dachu magazynu. W tym momencie światło w stacji zacznie pulsować, a z magazynu dobiedzie się „kaszlący” dźwięk prądnicy, w której kończy się paliwo. Bestia z zaciekawieniem zacznie przyglądać się osobom w stacji. Teraz ktoś powinien pójść do magazynu, aby dolać paliwa. Tam też się ono znajduje. Sprint musi być bardzo szybki, a biegacz może nawet zginąć. Byłoby najlepiej, aby to jeden z Badaczy dotarł do magazynu. Kanister z paliwem będzie zbyt mocno zakręcony – Strażniku, każ wykonać BG test S x 5 (w tym rzucie chodzi tylko o podniesienie napięcia, choć nieudany, jeśli jesteś okrutny, może oznaczać śmierć Badacza). Światło gaśnie, bestia staje w drzwiach magazynu (ledwie widać jej zarysy w świetle księżyca, za to dobrze słychać dźwięki, jakie wydaje), Badacz musi słyszeć, jak się zbliża, czuć jej oddech, w ostatniej chwili jednak zdąży dolać paliwa i odpalić prądnicę. Bestia

przerazi się światła i w mgnieniu oka zniknie z magazynu. Badacz powinien teraz wykonać kolejny szaleńczy bieg do stacji.

Teraz graczom należy się kilka chwil wytchnienia, muszą przemyśleć, co dalej mają robić. Bestia wróci po kilkunastu minutach. Stanie pośrodku drogi między głównym budynkiem stacji a magazynem, popatrzy chwilę, jedną ręką chwyci kable łączące prądnice ze stacją, po chwili je zrywając. W stacji zapanuje mrok. Istota zaraz pojawi się wewnątrz. Hank zapali latarkę, na podłodze dostrzeże kilka kropel zielonej cieczy, potem poczuje, że coś mokrego kapie z góry wprost na jego rękę, podniesie głowę do góry i powie: „o k...”. To ostatnia rzecz, jaką będzie mu dane zrobić w życiu. Po chwili spadnie na niego jakiś cień, rozszarpując go w kawałki.

Krew Hanka ochlapie znajdujących się w pobliżu. Bestia stanie, tryumfalnie ryknie i przymierzy się do ataku (jeśli, Strażniku, jesteś naprawdę okrutny i bezlitosny, to na miejscu Hanka możesz postawić któregoś z Badaczy). Tony albo jeden z BG zauważy kilka butli z gazem, które znajdują się na końcu korytarza prowadzącego do toalety i służą do ogrzewania stacji. Tony krzyknie:

– Uciekać!!!

Odbiegnie kawałek, po czym strzeli do jednej z butli, powodując tym samym eksplozję, która pogrzebie istotę w zgłiszczach stacji. Na szczęście, Hankowi udało się naprawić jeden z nadajników radiowych. Tony zabierze go ze sobą. Badacze i reszta ocalałej ekipy, nie oglądając się za siebie, ruszą pędem w kierunku lądowiska. Z szoku ockną się dopiero kilka kilometrów dalej. Teraz BG zostało już tylko skontaktowanie się z samolotem.

POWRÓT

Powrót będzie finałem całej historii. Kiedy Badacze będą lecieć nad oceanem, jeden z nich zobaczy, że Max ma w torbie 4 kamienie (zabrał je, gdy był sam z Hankiem w stacji, a ten naprawiał radia). Jeśli nie Badacze, to Tony podejmie pewne kroki. Wtedy Rupert i Arnold przejdą dość szybko metamorfozę. Zamienią się w Łowców (patrz koniec przygody). Należy uświadomić Badaczom, że w obliczu braku jakiegokolwiek uzbrojenia, należy spowodować rozbicie samolotu, uprzednio wyskakując na odpowiedniej wysokości do oceanu. W samolocie znajdują się kapoki. Łowcy rozpoczną walkę, będą się starali zabić Badaczy, Tony'ego i Vicky. Jeśli Odkrywcy nie wpadną na pomysł kraksy, jeden z Łowców może „otworzyć” drzwi którymś z BG, wtedy w kabinie spadnie

ciśnienie i samolot w efekcie zacznie tracić wysokość. Pilot powie tylko, żeby wyskakiwać do oceanu. Max także wyskoczy, Łowcom się nie uda. Samolot uderzy o taflę wody. Po chwili zatonie. Jeden z Łowców przeżyje upadek, wynurzy się resztkami sił, podpłynie do Maxa, powie głosem Vicky:

– Zawiodłeś mnie, Max!

Chwyci się go i razem pójda na dno. Świadkiem tego będzie jeden Badacz, który zobaczy to chwilę przed utratą przytomności. Nieprzytomnych BG, Tony'ego, pilota i Vicky odnajdzie następnego dnia straż przybrzeżna. Na tym zakończy się wyprawa na Syberię.

WYJAŚNIENIA BESTIA I ŁOWCY

Łowcy to istoty pozaziemskie; są rasą wojowników. Należy ich sobie kojarzyć ze słynnym Predatorem. Większość ich współczynników wynosi około 20, INT~14, MOC~14. Są rasą przystosowaną do zabijania. Poza tym posiadają dodatkowo pewien rodzaj pancerzy, które bardziej przypominają wielozadaniowy czołg połączony z komputerem niż broję płytową. Są w większości wypadków niezawodni, kolekcjonują czaszki swojej zwierzyny. Zakładają kolonie na kolejnych planetach. Delegują specjalnych „Posłańców”, jak ich nazywają. Posłańcy ci mają za zadanie przygotować miejsce do lądowania. Tajemnicą jest, jak Posłańcy dostają się na planetę, która ma być kolejnym celem podboju, ale zawsze towarzyszy temu wybuch, często pozostawiający po sobie ogromny krater. Łowcy mają bardzo dobry sposób na rozpoznanie, czy dana planeta jest zamieszkała przez inteligentne istoty. Mianowicie Posłańcy są transportowani jako ciecz, którą zamyka się w specjalnych, kamiennych pojemnikach. Jeśli taki pojemnik trafi w ręce jakiejś cywilizacji, to zostanie prędzej czy później otwarty. Tak za jednym zamachem Łowcy sprawdzają obecność cywilizacji i jednocześnie ją niszczą. Łowcy potrafią naśladować wcześniej już słyszane głosy, a także przeobrazić się w inną istotę podobnych rozmiarów (do 4 BC różnicy) za sprawą swych „pancerzy”, które emitują projekcję istoty.

Bestia jest jednym z Posłańców. Boi się światła, gdyż w nim jest widoczna. Trudno ją zranić. Aby ją zabić, trzeba by wystrzelać kilka magazynków MP5 10 mm. Jest diabelnie szybka (40 SZ), inteligentna, a w cieniu prawie niewidoczna. Bestia to tak jakby genetycznie zmodyfikowany Łowca.

STACJA GEOLOGICZNA

Została założona przez Rosjan i Amerykanów. Ekipy obu krajów miały razem rozwikłać tajemnicę Doliny Słupów.

Stacja składa się z dwóch części: magazynu i budynku głównego, w którym znajdują się pomieszczenia mieszkalne i laboratorium. W magazynie jest prądnica, zaopatrująca w elektryczność całą stację.

POMOCE OSTATNI WPIS DO DZIENNIKA

10.01.2000

Dr Malcolm razem z dr Bierenką odnaleźli wczoraj siedem kamieni. Każdy z nich jest regularnym wielościannem. Osobiście zająłem się ich zbadaniem. Wydaje mi się, że to może być sukces. Zamierzam poświęcić większość nocy na badania.

11.01.2000

Po bliższym przyjrzeniu się kamieniom stwierdzam, że nie zostały uformowane naturalnie, ale obrobione czyjąś ręką – przypuszczalnie około 4000 lat temu. Składają się głównie z krzemu, ale posiadają domieszkę nieznanego mi pierwiastka. Dziś na ich ścianach odkryłem wyryte znaki, nie potrafię ich odczytać.

12.01.2000

Udało nam się otworzyć jeden z kamieni. Zadziwiające. W środku znalazłem niewielki kamienny pojemnik zawierający czarną ciecz. To staje się coraz bardziej intrygujące.

13.01.2000

Czterech członków ekipy: Scarlett, Hawkins, Kowalow i Siemianow okazało się złodziejami. Wczorajszej nocy zabrali otworzony przeze mnie kamień i opuścili stację. Lloyd wraz z Simpsonem i dr Danienko ruszyli ich szukać. Ja jako łącznik zostałem w stacji.

15.01.2000

Już od dwóch dni nie otrzymałem znaku życia od Lloyd'a i tych, którzy z nim byli. Zerwał się kontakt radiowy. Jestem tu sam. Udało mi się otworzyć drugi z kamieni. Niestety, w nocy musiałem przewrócić go przez przypadek, gdyż rano nie znalazłem w środku cieczy.

STACJA – PLAN I SPIS EKWIPUNKU



Na stacji znajduje się następujący ekwipunek: wyposażenie laboratorium geologicznego (kilka mikroskopów, pokaźna liczba różnych odczynników chemicznych, kilka tajemniczych kamieni – „jaj”, małe młoteczki do rozłupywania minerałów, narzędzia przypominające dentystyczne, a służące do oczyszczania kamieni itp.), ekwipunek ratowniczy (czekany, liny, ogólnie sprzęt do wspinaczki – sztuk 2), racie świetlne (sztuk 5), 4 zniszczone radia, 4 kilofy, pożywienie, 2 umiejętnie uszkodzone skutery śnieżne (stoją w magazynie). Nie wspominałem o takich rzeczach, jak np. sztuce, bo byłoby to lekka przesada. Drodzy Strażnicy, powinniście dodać lub ująć kilka przedmiotów w zależności od Waszych potrzeb.

BN-I

Tony Wood,
kierownik wyprawy

Młody mężczyzna (około 25 lat). Jest bardzo dobrym ratownikiem górskim. Został wynajęty przez Instytut Geologii, aby poprowadzić ekipę ratowniczą mającą na celu odnalezienie zaginionych na Syberii geologów. Jest miły, zabawny i uczynny, nie wywyższa się, mimo że jest szefem.

S	13	KON	13	ZR	14	INT	13
MOC	12	BC	14	WYK	18	WG	11

Umiejętności:

Wspinaczka (80%), pierwsza pomoc (60%), karabin (35%), tropienie (30%), znajomość szlaków w Kordyliarach (70%), nawigacja (60%).

Vicky Thompson, lekarz

26-letnia kobieta; ma za sobą staż w różnych szpitalach. Nie jest najlepszym, ale wystarczająco dobrym lekarzem. Od 2 lat pracuje w górskim pogotowiu. Jest rozmowna i potrafi żartować.

S 11 KON 13 ZR 12 INT 14
MOC 11 BC 11 WYK 17 WG 15

Umiejętności:

Wspinaczka (45%), pierwsza pomoc (60%), medycyna (40%).

Hank Morrison, technik wyprawy

Jest niskim mężczyzną w wieku około 30 lat. Jak mało kto zna się na wszelkich urządzeniach elektrycznych i elektronicznych. Lubi rozmawiać o różnego typu urządzeniach od mikrofalówek po komputery.

S 13 KON 11 ZR 15 MOC 12
INT 14 BC 10 WYK 19 WG 11

Umiejętności:

Mechanika, elektryka, elektronika, znajomość komputerów, programowanie, nawigacja (wszystkie na poziomie 75%).

Luke, Harry, Andy, Mike, Peter, pięciu ratowników

Są w wieku od 24 do 31 lat. Powinieneś, Strażnik, sprawić, aby dało się ich lubić; są uczynni i nie sprawiają kłopotów.

S 13 KON 12 ZR 12 INT 12
MOC 11 BC 12 WYK 17

Umiejętności:

Wspinaczka (50%), karabin (25%), pierwsza pomoc (35%), nawigacja (40%).

Max Scott, geolog

Jest małomówny. Na ekspedycję wyrusza po to, aby zabezpieczyć ewentualne znaleziska. Pracuje oficjalnie dla Instytutu Geologii, a nieoficjalnie dla nieznanego organizmów sprzymierzonej z Łowcami. Organizacja jest podobno jakoś związana z rządem USA. Wie, że Rupert i Arnold nie są ludźmi.

S 11 KON 11 ZR 12 INT 14
MOC 11 BC 11 WYK 20

Umiejętności:

Geologia (80%), Mity Cthulhu (2%), wiarygodność (40%), wmawianie (60%).

Rupert i Arnold, pomocnicy, tragarze, ale nie tylko...

Są mężczyznami nieprzeciętnej budowy w wieku około 28 lat. W ekipie znaleźli się w charakterze tragarzy, niosą większość sprzętu. Rozmawiają tylko z Maxem, zawsze szeptem, starają się schodzić wszystkim z drogi i unikać konwersacji. Nic dziwnego, to tak naprawdę Łowcy. Znają nawet angielski, ale ich głos nie przypomina ludzkiego, mogą mówić „po ludzku” tylko odtwarzając wcześniej słyszaną mowę i dopasowując ją do sytuacji, dlatego czasem można usłyszeć od nich odpowiedzi takie jak „tak” lub „nie”. Przybyli tu, aby spełnić swą misję: mają za zadanie przetransportować ocalałe „jaja” Połańców do miast na całym świecie. Ludziom, którzy z nimi pracują, wmówili, że chcą żyć na Ziemi obok nas, jednak ich faktycznym zamiarem jest wyeliminowanie rodzaju ludzkiego. Chcą przyjechać tu sobie na polowanie. My mamy wystąpić w charakterze zwierzęcych.

S 18-20 KON 18 ZR 18-20 MOC 12-15
INT 13-14 BC 17-20

Umiejętności:

Wszelka walka wręcz (60%), używanie broni łowców (75%), uniki (50%).

Broń:

Posiadają po pistolecie impulsowym, który zadaje 2k8+3 OB i ma nieograniczony zasięg. Do walki wręcz używają przymocowanych do przedramienia ostrzy (OB = 1k8+MO+przebicie).

Pancerz:

Każdy Łowca ma na sobie pancerz, który jest dopasowany do jego ciała. W każdej chwili może go zdjąć. Pancerz składa się z hełmu i skorupy na plecach. Łowca może za sprawą hełmu widzieć w ciemnościach. Możliwe jest także wykrycie ofiary, hełm bowiem wykrywa bicie serca. Skorupa, o której wspomniałem, wytwarza wokół Łowcy pewien rodzaj niezbyt silnego pola siłowego (wartość pancerza = 8), ta sama skorupa jest w stanie wytworzyć dowolną projekcję, zmienia wygląd Łowcy, jest tylko jedno zastrzeżenie – postać po zmianie może różnić się najwyżej o 2 punkty BC od samego Łowcy.

MISTRZ HONAKURA OPOWIADA O POCZĄTKACH SZMARAGDOWEGO CESARSTWA

Ezy zastanawiałeś się kiedyś, mój uczniu, dlaczego słońce wciąż ucieka przed księżycem? A czy próbowałeś wyobrazić sobie, co mogłoby się stać, gdyby jedno dogoniło drugie? Powinieneś wiedzieć, mój uczniu, że przed tysiącem lat krainami, gdzie teraz rozciąga się Szmaragdowe Cesarstwo, władali Naga – ludzie węże. Zamieszkiwali te ziemie na długo zanim powstał ludźmi. Jednak pewnego dnia Onnotangu, Pan Księżyc, doścignął Amaterasu, Panią Słońce, posiadał ją, a wtedy na świecie zapanowała ciemność i Naga zasnęli – tak też śpią w ukryciu do tej pory.

Pan Księżyc i Pani Słońce mieli dziewięcioro dzieci. Onnotangu wiedział, że istoty, w których żyłach płynie krew zarówno jego, jak i Amaterasu, staną się potężniejsze od niego, zaczął więc pożerać je jedno po drugim. Zrozpaczona Pani Słońce postanowiła uciec się do podstępów – usługiwała mu, podając za każdym razem czarkę sake. W końcu Księżyc był już tak pijany, że nie spostrzegł, iż żona podała mu kamień zamiast ostatniego dziecka, a potem legł ciężkim snem. Tymczasem Pani Słońce zaczęła przygotowywać ocalonego syna do walki z ojcem. Gdy Księżyc się obudził, Hantei – bo tak miał na imię – stał już przed nim z mieczem w dłoni. Tak oto ojciec i syn stanęli do walki, w której Pan Księżyc został pokonany, a dzieci Słońca wydobyte z jego trzewi.

Spójrz, mój uczniu, na wchód, gdzie Pani Słońce każdego dnia wznosi twarz nad oceanem. Tam właśnie znajduje się wzgórze, na które upadły spadające z Wysokiej Równiny Niebios dzieci Amaterasu – dziś wznosi się w owym miejscu Pałac Cesarski, wtedy jednak szumiały tam trawy. Potomkowie Słońca spojrzeli ze szczytu na ziemię i spostrzegli na niej ludzi, którzy powstałi z kropel krwi Księżyca, zmieszanych ze łzami Słońca. Widząc, jak mało potrafią, postanowili roztoczyć nad nimi swoją opiekę, wziąć ich we władanie i utworzyć Cesarstwo. Rodzeństwo nie mogło jednak zdecydować się, jak przysze państwo ma wyglądać i kto powinien nim władać, stanęli więc do turnieju, który wyłonić miał przyszłego Cesarza.

Najstarszy z rodzeństwa, potężny Hida, słynął z ogromnej siły, sądził więc, że z łatwością pokona mniejszych braci i siostry. On właśnie rozczarował się najbardziej, gdy szybsza i zwinniejsza Shinjo zwyciężyła go bez problemu. By

przewyciężyć gorycz porażki, Hida zaczął studiować sztukę wojenną i w końcu stał się najpotężniejszym wojownikiem nowo powstałego cesarstwa. Wtedy to poproszono go, by stanął na straży Rokuganu, Hida zaś zgromadził wokół siebie ludzi, którzy utworzyli Klan Kraba – zbrojną siłę, broniącą państwo od południa.

Niespokojna jak wiatr Shinjo stanęła potem do walki z bezwzględny i inteligentny Bayushim, który z łatwością obrócił zapalczywość przeciw niej samej. Po zakończeniu turnieju, cesarz poprosił Shinjo, by zbadała świat poza granicami Rokuganu, na co zgodziła się chętnie i opuściła cesarstwo, ci zaś, którzy poszli za nią, stali się Klanem Jednorozca. Potomkowie niespokojnej córki Słońca tułali się po świecie przez osiemset lat – dopiero przed dwustu laty powrócili, by zająć należące się im ziemie.

Bayushi stanął do walki ze spokojnym Shibą, który uważnie przyglądał się poprzedniemu pojedynkowi i wiedział, czego spodziewać się po przeciwniku. Dlatego Bayushi został pokonany, a wiele lat później stał się oczami i uszami cesarza. Do dziś założony przezeń Klan Skorpiona potrafi zdobyć każdy sekret i wykorzystać każdą tajemnicę, a misterne sieci jego intryg oplatają całe cesarstwo.

Shiba zmierzył się z panią Doji, która stała spokojnie, by nie zdradzać przeciwnikowi swych umiejętności. W końcu Shiba zaatakował i został pokonany. Wiele lat potem klęknął pokornie przed ludźmi z rodziny Isawa, którzy posiadli tajemnicę magii, prosząc, by pomogli ratować cesarstwo – i tak powstał Klan Feniksa.

Pani Doji stanęła do walki z Akodo, który był znakomitym taktykiem i z łatwością ją pokonał. Później cesarz poprosił, by została przy nim i pomogła mu rządzić państwem – to pani Doji

stworzyła znany nam ład. Potomkowie tych, którzy się do niej przyłączyli, składają się teraz na Klan Zurawia, najbogatszy i najdawniejszy z Klanów.

Togashi zaś nie stanął do walki, był bowiem mędrcem i z góry znał jej wynik. Wycofał się z życia i odszedł w góry, by tam medytować w samotności. Znaleźli się jednak tacy, którzy poszli za nim, tworząc Klan Smoka.

Akodo zmierzył się z Hantei, oswobodzicielem rodzeństwa. Pojedynek był wyrównany, w końcu jednak Akodo wpadł w gniew i przestał zważać na działania brata – to właśnie spowodowało na niego porażkę. Pokonany Akodo przysiągł Hantei, że będzie mu służył i chronił go aż po kres czasu, a słysząc to Togashi rzekł: „Gdy upadnie ostatni Akodo, upadnie też ostatni Hantei”. Pokonany syn Słońca założył Klan Lwa, mający za zadanie bronić cesarza i jego następców.

Ostatni z rodzeństwa, Fu Leng, nie brał udziału w pojedynku, gdyż spadając z Niebios oddzielił się od braci i sióstr i uderzył w ziemię na południu z taką siłą, że przebił ją i spadł aż do Piekieł. Tam, pośród ciemności, posiadał mroczną wiedzę i gdy wyszedł na powierzchnię, nie był już synem Słońca. Widząc nowe cesarstwo pozazdrościł rodzeństwu i postanowił zdobyć je dla siebie. Powołał do życia potworne istoty, będące obrzydliwą namiastką ludzi, i przywołał z Piekieł demony, by zaatakować Rokugan. Od tamtej pory splugawione przez Fu Lengą ziemie, zwane Krainami Cienia, wciąż rozrastają się i zagrażają nam wszystkim. Powiedzą ci, mój uczniu, że od Fu Lengy bierze się największe zło i każdy winien walczyć z nim ze wszystkich sił. Będą mieli rację.

Tak oto Hantei został pierwszym cesarzem, a jego potomkowie po dziś dzień rządzą Szmaragdowym Cesarstwem Rokuganu, ciesząc się błogosławieństwem Amaterasu i przychylnością Fortun. Cesarz i klany stworzyły znany nam świat, w którym wszyscy mamy swoje miejsce i naszym obowiązkiem jest lojalność oraz posłuszeństwo, które są tylko marnym zadośćuczynieniem za czyny naszych przodków. Teraz, mój uczniu, gdy znasz już dzieje założycieli cesarstwa, powiedz mi, czego nauczyła cię ta opowieść?

*Mistrza Honakury wysłuchał
Tomasz Z. Majkowski*



TO ZDAZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ!

Oto kolejna porcja zabawnych sytuacji w RPGach. Trzy pochodzą ze wspomnień własnych, więc bez cienia wątpliwości zdarzyły się naprawdę. Jedna zaś zaczerpnięta została z opowieści osób trzecich, ale jest na tyle ciekawa, że musiała się tu znaleźć. Kończę więc przy nudzanie i zapraszam do czytania – posiadanie poczucia humoru wysoce wskazane.



Na początek opowieści krasnoludzkie. Grałem kiedyś jednym takim w **Warhammera**. W drużynie był elf. Kłóciliśmy się cały czas, aż w końcu miarka się przebrała i doszło do konfrontacji. Mój krasnolud odłożył topór (chciał tylko obić twarz długouchemu) i się zaczęło. Atakowałem, biegałem, biłem, ale gdy tylko udawał mi się rzut na trafienie, elfowi udawał się unik. W ten sposób skakaliśmy przez pewien czas. W końcu długouchy i mnie trafił pięścią – krytycznie. Strzeliła kość i lewa ręka mojego krasnoluda zadyndała złamana. Krasnolud wpadł w furję. Niestety, walka dalej wyglądała tak samo. Następne trafienie elfa również było krytyczne. Tym razem złamał krasnoludowi prawą rękę. Sytuacja stała się absurdalna, bo krasnolud postanowił kopać elfa (przypominacie sobie Monty Pythona?). I znów los sprzyjał długouchemu – kolejne krytyczne trafienie i złamała się krasnoludzka noga. Mój bohater padł nieprzytomny na ziemię. Mistrz Gry próbował ratować scenariusz i w ciągu kilku chwil pojawił się najlepszy w okolicy chirurg. Odbyła się improwizowana operacja zakończona testem... 96. Totalna porażka; MG stwierdził, że tak być nie może i krasnoludowi nie wolno zdechnąć na stole operacyjnym na początkowym etapie przygody. Postanowił zignorować poprzedni rzut i wykonać jeszcze jeden – tym razem wyrzucił 99. Złamał się, a ja poszedłem na piwo, wznieść toast za moją postać.



Krasnoludów i pechowych rzutów ciąg dalszy, choć teraz w **AD&D**. Pamiętam krasnoluda, z zawodu kowala, który wykuł sobie piękną włócznię (tak dobrą, że można ją było traktować jak broń +1). Był w niej niemal zakochany i z dużą rozkoszą jej używał. Przyszła jednak taka walka, w której rzut na atak zaowocował 1 na k20. A więc pech – czas wykonać rzut obronny i sprawdzić, czy włócznia się nie popsuje. Gracz wziął do ręki kostkę z tak żalosną miną, jakby jego broń już

należała do przeszłości. I rzeczywiście – rzucił na k20 kolejną 1. Z jękiem zasłonił oczy. Zdecydowałem, że tak, jak przy magicznej broni, nie wystarczy jeden nieudany rzut obronny i nakazałem kolejny. Zrezygnowany gracz wziął kostkę i powiedział coś w stylu: „Ech, teraz też rzucę jedynekę, zawsze mam pecha”. I rzeczywiście – rzucił trzecią pod rząd jedynekę. Włócznia się złamała wraz z sercem bohatera; inni nie mogli już dłużej powstrzymać wybuchu śmiechu. Zrezygnowany gracz cisnął kostką ze złością – a kiedy się zatrzymała, znów zobaczyliśmy jedynekę...



Teraz opowieść o krasnoludzie-bohaterze (o niewielkim rozumku). Słyszałem ją w tak różnych wersjach i od tak różnych ludzi, że nie podejmuję się dotrzeć do jej korzeni, ale szczerzę wierzę, że wzięła się z prawdziwej sytuacji. **Warhammer**; w górach gromadzą się zastępy Chaosu. Drużyna wspina się po zboczach, dociera do przełęczy, wygląda za nią i widzi całą dolinę wypełnioną obozującą armią szkieletów, zombich i innych ghuli. Bohaterowie leżą chwilę, porażeni opisem potęgi wrogów zaprezentowanym przez MG. Ciszę przerywa gracz prowadzący krasnoluda, który pyta poważnym głosem: „Ilu ich jest?”. Mistrz zastanawia się przez chwilę i mówi: „Całe masy, pewnie około dziesięciu tysięcy”. Gracz drapie się w głowę, po czym równie poważnie stwierdza: „Kurcze, chyba nie damy rady”.



I na koniec opowieść ku przestrodze naiwnych. **AD&D, Forgotten Realms**. Drużyna niezbyt potężnych postaci wpadła w magiczne tarapaty i ubzdurzyła sobie, że odnajdą Elminstera, który im pomoże. Dotarli (lepiej nie pytajcie jak) do jego wieży, stanęli pod nią i zaczęli łomotać w drzwi. Oczywiście, nikt im nie otworzył. Na delikatne sugestie MG, że maga może nie ma w domu, bo właśnie kilka tysięcy mil dalej ratuje świat albo gra w szachy w innej sferze egzystencji, stwierdzili, że na pewno siedzi w wieży, tylko nie chce otworzyć.

Przez jakiś czas próbowali dostać się do środka, ale oczywiście nic im nie wychodziło. W końcu jeden bohaterów wybrał się na spacer po okolicy. Gdy błąkał się bez celu po pobliskich pagórkach, spotkał starą „babę zielarę”. Rzucił się ku niej z okrzykiem: „Elminsterze! Elminsterze!” (naiwny, myślał że to MG postanowił im pomóc). Ona na dźwięk tego imienia rozejrzała się trwożnie – w końcu rwała zioła w pobliżu wieży najpotężniejszego maga i wolałaby, żeby nie pojawił się w okolicy i nie zamienił jej w żabę za podbieranie roślinek. Bohater opacznie zinterpretował jej spojrzenie, podbiegł bliżej i zaczął nawijać:

– Nie obawiaj się, Elminsterze, nikomu nie powiem, że rozszyfrowałem twe magiczne przebranie, otóż mam problem...

– Nie jestem Elminsterem – przerwała brutalnie wiedźma.

– Och, nie obawiaj się, Elminsterze – znów zaczął bohater. – Jak mówiłem, nikomu nie zdradzę twojego sekretu.

Na twarzy baby zielary pojawił się chytry uśmiešek. Powiedziała:

– A więc dobrze, rozszyfrowałeś mnie młodziencze. Pomogę ci. Poza tym masz wiele magicznej intuicji, skoro potrafiłeś przełamać moje iluzje. Przyjdź jutro do mej wieży i zapukaj trzy razy. A żebym wiedział, jak cię rozpoznać, zdradź mi swoje prawdziwe imię...



ATTILLA
BARBARIANS vs NIPPON

Zestaw do gry dla dwojga graczy lub drużyn zawiera 52 figurki hordy Barbarzyńców i armii Nipponu, instrukcję z opisem zasad walki, walorów bojowych, uzbrojenia, dzielności i innych cech wojowników oraz opis przykładowej walki, akcesoria do gry: podstawki do figurek i kostka. Figurki o wys. 34 mm wykonane są z tworzywa do malowania farbami modelarskimi lub akrylowymi.

Gry można zamawiać indywidualnie lub hurtowo na adres:

FIRMA "ANGRAPH" ul. MIGOWSKA 54A 80-287 Gdańsk
TEL. 347-61-91
ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
CENA 53.00 PLN + 10.00 PLN Koszty wysyłki
Warunki zamówień hurtowych podawane są telefonicznie.

Bohater podał prawdziwe imię, a baba zielara oddaliła się w nieznanym kierunku, chichocząc z naiwności bohatera.



AKADEMIA MIM-A

Tak się ostatnio złożyło, że bywałem na wielu konwentach i miałem przyjemność słyszeć kilka naprawdę ciekawych referatów. Znaczący się – były to zwykłe, konwentowe prelekcje, ale zrobione pomysłowo i porywająco. Autorzy przygotowali się sumiennie, pokazywali obrazki, slajdy, mieli pomoce „naukowe” do zobrazowania swoich tez. Wyszedłem z tych spotkań wniebowzięty. Wtedy to właśnie zacząłem się zastanawiać nad tym, jak by tu uwiecznić ową pracę, która bez wątpienia na to zasługuje. Jak dać innym możliwość zapoznania się z trudem autora? I wpadłem na pomysł Akademii MiM-a.

Nie będzie to żaden wygłup i kreowanie się na nie wiadomo co. Ale pomyślałem sobie, że skoro w „poważnych” pismach mają rubryki, gdzie cytują prace z sympozjów naukowych, to my możemy się tak pobawić i u nas. No i tak będzie. Redakcja jeździ na konwenty i będzie tam chodzić na spotkania, celem dowiedzenia się czegoś

nowego, ale także wyłonienia grona pedagogicznego akademii. Jeśli się nam coś spodoba, poprosimy autora o spisanie swojego referatu. Potem tekst zostanie opublikowany – umawiamy się, że zamówionego tekstu już nie można odrzucić – autor dostanie kasę i tytuł naukowy naszej Akademii. Myślę tak sobie jeszcze, że to chyba z pożytkiem dla nas wszystkich, bo zapewne kilku prelegentów postara się wypaść jak najlepiej i słuchacze też na tym zyskają.

No właśnie. Z tego też powodu, jeśli jesteś prelegentem na jakimś konwencie i uważasz, że twój referat jest ciekawy – skontaktuj się z nami, bądź organizatorami i zaproś nas. Wpadniemy posłuchać. Bo trzeba brać pod uwagę fakt, że nie na wszystkich spotkaniach da się być.

Pozdrawiam ciepło.

Prezes komisji rekrutacyjnej
Akademii MiM-a
Miłosz

Tomasz Gnás

JAN MORTENSEN: KAWALER CUDZOZIEMSKI

Mimo holendersko brzmiącego nazwiska, płynęła w nim krew męskich słowiańskich przodków. Urodził się w Niderlandach jako jedyny syn pana Juliusa Mortensena i pani Katarzyny Ignatowicz. Tak, tak, dobrze przeczytaliście, Panowie Gracze. Pani Katarzyna była z pochodzenia Polką, którą niefortunne koleje losu zagnały w tak odległe kraje. Przykro, iż dzień narodzin jej syna w piękne, słoneczne popołudnie 12 lipca AD 1592 przyniósł również żałobę do domu rodziny Mortensenów – mimo usilnych starań nadwornego cyrulika, pani Katarzyna zmarła parę godzin później. Przed śmiercią pozostawiła list, prosząc męża, aby przekazał go synowi, gdy ów ukończy 24 lata.

Jan wyrósł na odważnego, prawego człowieka, godnego spadkobiercę majątku. Nosił się zgodnie z panującymi obyczajami – ciemne hajdawery, żupan, spod którego wystawały rękawy szerokiej, białej koszuli oraz czarny kapelusz, przysłaniający czujne spojrzenie zielonych oczu. Jak na szlachcica przystało, pan Julius dał synowi godziwe wykształcenie, posłał do najlepszych szkół, sam zaś

zaznajamiał go z arkanami rapiera – broni, w której był fehmistrzem. Zgodnie z obietnicą daną jego matce, w dzień 24 urodzin młody panicz otrzymał od ojca – obok cudownie zdobionego rapieru – pożytkły ze starości papier przewiązany aksamitną wstążką. Wśród słów pełnych bólu, pani Katarzyna opisała swą historię, jak to będąc jeszcze młodą dziewczyną, mieszkała z rodzicami i bratem Jerzym w dworku pod Sieradzem. Pewnej nocy obudził ją huk wystrzałów, gdy dworek zajęli grasanci pana Jeremiego Orłowskiego. Wycieli w pień czeladź, zastrzelili ojca. Ją samą od niechybnej śmierci uratował brat. Rozstali się podczas ucieczki i nigdy więcej nie spotkali. W obawie o życie, opuściła Rzeczpospolitą, by osiąść na obczyźnie. W ostatnich liniach listu prosiła syna, by wrócił do Polski, odnalazł Jerzego i pomścił śmierć dziadków.

Jan nie wahał się ani chwili. Pożegnawszy się z ojcem, nie zważając na strugi deszczu i smagający twarz wiatr, gnał w kierunku Rzeczypospolitej na spotkanie niewiadomego. Może już jest w jej granicach i po karczmach rozpytuje o Jerzego Ignatowicza i infamisa Orłowskiego...

KONNOTACJA JANA MORTENSENA:

I. Typ szlachecki:

Kawaler cudzoziemski

II. Postać

szlachecka:

Wiek: 24 lata
Waga: 75 kg
Wzrost: 182cm
Wiara: katolik

III. Koncept

Pana Brata:

Reputacja:

w Polsce – żadna;
w Niderlandach: do-
broczyńca, pomocny
ludziom w kłopotach.

Ludzi postrzeganie:

ludzie bywają różnej
maści, ale infamisów
musi spotkać zasłużo-
na kara.

Rzeczy cenione:

szlachecki honor,
odwaga, miłość.

Co lubi, a czego nie:

lubi: jazdę konną,
swój rozeń, towarzy-
stwo ładnych panien.
nie lubi: gdy mu się
przerywa, polskiej si-
wuchy, zdrajców,
oszustów itd.

Uspodobienie:

wesołe, ale czujne;
wie, kiedy sięgnąć po
rapier.

Rankory:

do infamisa Orłow-
skiego i jego kompa-
nionów, co dziadków
jego życia pozbawili.

Afeka:

do panny van der Bil-
den – uczucie, nieste-
ty, nieodwzajemnione.

IV. Cechy

Pana Brata:

Żywotność: 95

Krzepa: 40

Zwinność: 75

Mądrość: 45

Odwaga: 55

Fantazja: 65

Zmysły: 50

Łeb szlachecki: 35

Wiara w magię: 35

V. Biegłości:

Jazda konna: [+20], 57

Czytanie i pisanie:

[+35], 57

Genealogia: [+10], 32

Heraldyka: [+10], 32

Łacina: [+20], 42

Język niemiecki:

[+10], 32

Walka w tłoku: [+5], 42

Ogląda dworska:

[+5], 37

Famy: [+5], 27

Polityka: [+10], 32

Biegłości

specjalne:

Szabla (rapier): 12

Rusznica: 5

Włócznia: 11

VI. Moderunek:

Koń:

ogier husarski o imie-
niu Montess, kulbaka
z trędzlami.

Broń:

rapier bojowy

1k50+10

pistolet z zamkiem

kołowym 1k50 + 35

Moim graczom – Tomkowi, Łukaszowi i Markowi

SŁOWO OD AUTORA

Tekst niniejszy jest właściwie opowiadaniem, lecz został tak napisany, aby rozegranie go w formie sesji RPG nie sprawiało większych trudności. Osadzony jest w realiach systemu **Wampir: Maskarada** i dla niego też jest przeznaczony.

Ze względu na ogólną wymowę opisywanych wydarzeń, zalecałbym, aby gracze odgrywający postacie głównych bohaterów opowieści, przyjęli na siebie role wampirów z klanu Tremere (do którego należą też i rzeczeni bohaterowie). Wskazane jest też, aby postacie znały się już w miarę dobrze. Odradzałbym więc prowadzenie „Oddechu Ouroborosa” jako przygody wprowadzającej dla nowych bohaterów. Narrator może oczywiście wprowadzić do gry takie postacie, jakie uzna za stosowne, będzie to jednak wymagało pewnych przeróbek w zakresie fabuły, jak i również całego klimatu opowiadanej historii.

Imiona własne występujące w tekście również oczywiście zmieniać można do woli.

1.

Miasto żyło. Kipiało wręcz witalnością. Pograżonymi w świetle neonów arteriami ulic przemykały szybko żelazne krwinki samochodów. Metropolia dyszała ciężko potężnym oddechem miliona płuc jej mieszkańców.

Gdzieś głęboko, tuż na granicy słyszalności, odzywał się przytłumiony odgłos. Głuche, lecz zdecydowane tętnienie. To serce miasta – wielki, pompujący życie organ, będący sumą pragnień wszystkich żyjących w jego obrębie ludzi.

Patrzył zdumiony na ten niesamowity pejzaż złożony z twarzy mieniących się odzieniami najróżniejszych uczuć; z wielu rozbłyskujących światła, których blask, raz leniwy, raz wręcz obłąkańczy, sączył się zewsząd, zalewając go mlecznoświatłą poświatą.

Rozejrzał się niepewnie po ulicy. Nie pamiętał, jak się tu znalazł. Nie wiedział, w jaki sposób wyrwany został z ciepłego łona swej pracowni. Przypuszczał, że to ten sam głód życia, który kazał mu pracować nad tym, czemu poświęcił już wiele lat, wygnał go dziś w objęcia ulic i neonów. Postanowił, że nie będzie

dociekał, skąd się tu wziął. Wprawdzie czasu jest coraz mniej, ale przecież praca może poczekać te kilkadziesiąt minut.

Spojrzał jeszcze raz na otaczający go miejski krajobraz i uśmiechnął się. Jego tęczyówki wróciły do normalnych rozmiarów, serce uspokoiło się, zaś w miejsce strachu pojawiło się przyjemne rozleniwienie. Odetchnął cicho i po chwili płynął już niesiony wezbraną rzeką ludzkich emocji.

2.

Gdy przybyli na Konwokację, od razu wyculi, że coś jest nie w porządku. Londyński zbor aż हुआ od plotek. Starzy, dostojni Kainici chowali się po kątach, szepcząc z podnieceniem niczym dzieci. Nigdy nie widzieli czegoś podobnego. Wprawdzie dopiero niedawno zaznali potęgi oraz smaku krwi i społeczeństwo nieumarłych kryło przed nimi jeszcze wiele tajemnic, to doskonale wiedzieli, że taka sytuacja nie jest czymś zwykłym.

Regent także nie był sobą. Biegał od grupki do grupki, wymieniając przyciszonym głosem poglądy z co bardziej poważanymi i doświadczonymi Tremierami. Zdziwiło ich to. Sir Timothy nigdy nie zachowywał się w ten sposób.



Tu trwa jedynie szary zmierzch
Porami roku nie obraca czas
Tu trwa jedynie szary zmierzch
Nad rzeką, która ciągle żywi śmierć...
Armia, „Popioły”

Wmieszali się niepostrzeżenie w gromadę wampirów wypełniających spore pomieszczenie budynku starej biblioteki, w której zwykle odbywały się Konwokacje. Starali się rozmawiać ze sobą tak, jakby nic się nie stało. Jednak paliła ich ciekawość przemieszana z niepokojem. Coś było nie w porządku. Coś się tu zdecydowanie nie zgadzało. I obawiali się, że istnieje niktła szansa na to, aby odkryć prawdę. Byli zbyt mało istotni; ot, takie sobie małeńkie trybiki w olbrzymiej maszynie napędzającej olbrzymią Piramidę Mocy. Ten fakt napawał ich goryczą i bezsilną złością.

Oczywiście, nikt z bardziej poważanych Kainitów nie zadał sobie trudu, by ich przywitać lub chociaż skinąć im głową. Sir Timothy nawet nie zauważył, że przybyli. Nikt też nie podszedł, by im cokolwiek wyjaśnić. Starali się nie dać po sobie poznać, jak bardzo wyprowadziło ich to z równowagi.

Wreszcie gwar zdecydowanie przycichł, a Regent wszedł na niewielkie podwyższenie, na którym stało też duże, dębowe biurko. Stanowiło stały element wystroju wnętrza. Z jakiś powodów sir Timothy wyraźnie je lubił. Stał teraz obok niego i, gładząc blat, rozpoczął przemowę:

— Wielu z was już zapewne wie o niepokojących zawirowaniach mocy, jakie miały miejsce w naszym mieście w ciągu ostatniego tygodnia. Kilku z was domyśla się też pewnie ich źródła. Hipotez mamy co najmniej kilka. Chciałbym uczulić wszystkich obecnych i prosić zwłaszcza tych obdarzonych Nadwrażliwością o wzmożoną czujność. Sprawa nie jest jeszcze całkiem jasna, lecz mamy pewność co do jednego – to kwestia najwyższej wagi. Mamy również powody przypuszczać, że poszukujemy śmiertelnika. Śmiertelnika o Aurze koloru tęci...

Przez zebranych przemknął szmer zdumienia. Niektórzy kiwali głowami ze zrozumieniem, inni spoglądali po sobie zdziwieni. Dla nich jedno było jasne – sir Timothy wie znacznie więcej, niż mówi. Po chwili Regent znów zabrał głos:

— Jeśli ktokolwiek zauważy tego człowieka, powinien niezwłocznie poinformować mnie o miejscu jego pobytu. Ze względu na doniosłość zaistniałej sytuacji, wszelka niesubordynacja karana będzie Ostateczną Śmiercią.

W jednej chwili tajemnicza sprawa zaczęła dla nich wyglądać inaczej. Przedtem była jedynie tajemniczą zagadką, teraz mogła zdecydować zarówno o ich awansie w hierarchii, jak i ostatecznym unicestwieniu...

Wszystko odchodziło. Kontury zacierały się, słowa przebrzmiewały i ulegały zapomnieniu. Nieliczne twarze, które trzymał kurczowo w zakamarkach pamięci, stopniowo traciły na ostrości. Przyjaciele i bliscy umierali, a on wciąż żył.

Najpierw była żona, Irene. Pamiętał strach w jej oczach, kiedy umierała. Nie pamiętał, co go wywołało. Miał tylko niejasne przeczucie, że coś związanego z jego osobą. Potem przyjaciele, zajmujący się tym samym co on i podobnie jak on należący do starożytnego Bractwa Węża. W ich przygasających oczach, oprócz strachu, mógł jednak również wyczytać zazdrość – złośliwe ogniki pełgały we wnętrzu ich mętniejących źrenic. Lecz cóż miał takiego, czego można było mu zazdrościć? Nie wiedział. A może nie pamiętał?

W końcu odeszła ostatnia bliska mu istota – został zupełnie sam, pogrążony w cieniach pracowni, skąpany w wesoło mrugającym poblasku alembików. Krył się tam niczym pustelnik; nie chciał wychodzić na świat, gdyż go przerażał. Trwał tak, pogrążony w jakimś letargu. Za oknami upływały tygodnie, miesiące i lata. A on wciąż trwał w jednym miejscu – zastygły.

Pewnego dnia jednak wyrwał przez wykusz w masywnej, kamiennej ścianie i... zamarł przerażony. Spoglądał z niedowierzaniem raz na wnętrze swej pracowni, spowite w złotawe światło poranka, to znów na widok rozpościerający się na zewnątrz. Nie do wiary, jak zmienił się ten świat... Czy jest w nim w ogóle jeszcze miejsce dla mnie?

4.

Londyńskie metro stanowi główny krwioobieg miasta. To skojarzenie kołatało im się w głowach, kiedy jeszcze byli śmiertelni. I ono właśnie sprawiało, że z taką rozkoszą jeździli nim także teraz, gdy krew stała się najważniejszym sensem ich istnienia.

W pamięci mieli jeszcze świeżo wyryte słowa Regenta. Roztrzaskali je głoska po głosce, starając się wydobyć z nich jakieś ukryte wskazówki przeznaczone dla uszu starszych. Wiedzieli, że Sir Timothy często bawi się w podobne gry, ukrywając ważne informacje pod pozorami gładkich i niewiele mówiących zdań. Kiedyś pewien młody adept rozwiązał zagadkę, wychytując ukryte treści z pewnego przemówienia Regenta, awansując tym samym na kolejny Krąg

Wtajemniczenia. Lecz tym razem albo Regent nie miał ochoty na podobną grę, albo im brakowało bystrości. Rozmawiali przytłumionymi i nieco poirytowanymi głosami. Wiedzieli, że szansa natrafienia na konkretną osobę w tak wielkim mieście była...

Nagle jeden z nich stanął jak wryty. Utkwił wzrok w jakimś punkcie wagonu i przestał się odzywać. Spojrzeli na niego z niepokojem, znali już to spojrzenie. Używał Nadwrażliwości. Wpatrywali się w niego z napięciem, czekając na jakieś słowo, najmniejszy gest, który pozwoliłby im się zorientować w sytuacji. Po chwili wyszeptali:

— To on...

Na moment zamarli, by po chwili zacząć rozglądać się nerwowo po wagonie. Strzelali wzrokiem na wszystkie strony, wpatrując się w twarze ludzi, lecz nie widzieli niczego niezwykłego. Ot, zwykli ludzie wracający do domów lub spieszący się na jakieś nocne spotkanie. W pobliżu siedziała matka, trzymająca na kolanach dziecko, które teraz zaczęło zanosić się spazmatycznym płaczem. Na przeciwnym krańcu wagonu stał stary Murzyn z siwą brodą, trzymający w obwisłych wargach tłącego się papierosa. Jego usta rozciągnęły się w ironiczny uśmiešek, kiedy siedząca koło niego stara kobieta spojrzała wymownie na znak „NO SMOKING”.

Pociąg zbliżał do stacji. Zaczęli rozglądać się jeszcze bardziej nerwowo. Bali się, że ów tajemniczy osobnik o Aurze barwy rtęci umknie im i nigdy go już nie zobaczą. Wreszcie ich przyjaciel, przymykając nieznacznie oczy i skupiając wzrok, wyszeptali:

— To ten stary w długim, szarym płaszczu. Stoi tuż przy drzwiach.

Zobaczyli go. Nie wyróżniał się niczym szczególnym. Po prostu starszy, postawny mężczyzna

o popielatych włosach spływających długą falą na plecy. Zaczęli przepychać się przez grupki ludzi w jego kierunku.

Pociąg zatrzymał się. Drzwi wagonu rozsunały się z sykiem, a stary wyszedł lekkim krokiem na peron. Podążyli za nim i w ostatniej chwili udało im się wyskoczyć z metra. Za ich plecami dał się słyszeć syk i pociąg ruszył dalej. Spojrzeli nerwowo w głąb peronu. Mężczyzna o siwiejących włosach był już prawie przy schodach. Puścili się za nim biegiem.

Nagle przystanęli, uchwyciwszy kątem oka grupkę postaci, stojących pod dużą tablicą z napisem „Bakerloo Station”. Grupa owa składała się z trzech zatopionych w rozmowie osób.

Wyraźnie wyczuli bijący od nich chłód, podobny temu, który roztaczały ich własne ciała. Po chwili pokiwali głowami, wymieniając między sobą porozumiewawcze spojrzenia. Zrozumeli, że owa trójka należy do tego samego rodzaju, co oni sami.

Gdy odwrócili wzrok w kierunku schodów, swiego mężczyzny już nie było. Rzucili się dalej w pościg i po chwili wydostali się z peronu. Trzy stojące pod dużą tablicą wampiry nie zauważyły ich.

5.

Z trudem nawiązał kontakt z otaczającą go rzeczywistością. Odnosił się do siebie z daleko posuniętą rezerwą, która w jego przypadku pomieszana była także ze strachem. Mozolnie składał, kawałek po kawałku, swój wizerunek na tle pejzażu przeobrażającego się w zastraszającym tempie świata. Było mu trudno. Czuł, że tu nie pasuje. Że powinien być odejść w zapomnienie, tak jak jego przyjaciele i żona. Jego miejsce leżało wśród cieni, nie wśród żywych.

A jednak zwyciężyła w nim chęć dalszego istnienia. Nie potrafił się zdobyć na ostateczny krok i zakończyć swoich cierpień. Poza tym łudził się, że któregoś ranka po prostu już się nie



Jarosław Musiał

obudzi, a raczej obudzi się w zupełnie innym miejscu, które czeka na niego już od wielu dziesiątek lat.

Ale nic się nie działo – cały czas trwał, jak zawsze. Miotał się rozpaczliwie po pracowni, pograżony w pracy, którą rozpoczął tak dawno, że już nie pamiętał, czy był kiedykolwiek taki moment, że nie zajmował się swoim dziełem.

6.

Starszy mężczyzna szedł spokojnie ulicą, zatopiony w myślach. Jego długie, srebrzące się w blasku latarni włosy, powiewały delikatnie, unoszone delikatnym powiewem. Nie przypominał istoty ludzkiej, a raczej gościa z innego, lepszego świata. Aura barwy ręki odcinała się jasnym blaskiem od ciemnej i brudnej ulicy.

Zwolnili nieco kroku, uspokojeni. Wiedzieli, że ich nie zauważył. Należało teraz śledzić go ostrożnie, aby się nie zorientował. Wypita poprzedniej nocy krew buzowała w nich niczym wrząca woda. Czuli lekki, ale intensywny dreszcz podniecenia. Ich umysły pracowały na najwyższych obrotach. Czego mógł chcieć Regent od tego niepozornego śmiertelnika? Mężczyzna, którego śledzili, wyglądał tak zwyczajnie... W zasadzie jedynym przykuwającym uwagę elementem jego postaci była ta nietypowa Aura. A jednak im bliżej znajdowali się pleców tajemniczego człowieka, tym silniejszy dreszcz podniecenia mieszał się z niejasnym uczuciem niepokoju.

Sceneria zaczynała się radykalnie zmieniać. Szli już dość długo, budynki zaś, początkowo eleganckie, stopniowo ustępowały miejsca coraz bardziej zapuszczonej ruderom. Zaułki zaroili się od obdartych postaci, leżących pod stertami starych gazet lub stojących przy zaimprovizowanych koksownikach, i grzejących brudne, zgrabiałe dłonie.

Nagle jeden z nich syknął porozumiewawczo. Do osobliwego pościgu dołączył ktoś trzeci. W pewnej odległości za nimi, kryjąc się w cieniach budynków, podążała jakaś postać w czarnym płaszczu i cylindrze na głowie. Kiedy tylko się odwrócili, by się jej lepiej przyjrzeć, zniknęła w dużej plamie mroku i już się nie pojawiła. Dało się jednak wyczuć jej uporczywą obecność. Wydawało im się także, że dojrzana w ułamku sekundy, skryta w cieniu cylindra blada twarz jest im skądś знакоma.

Gdy się odwrócili, starszy mężczyzna wszedł już do dużego budynku. Dom wyglądał na

opuszczony. Tynk na ścianach był popękany, okna powybijane. Puste otwory bez szyb przypominały oczodoły okolone postrzępionymi rzęsami starych firanek, które ktoś tu pozostawił.

Czekali, aż w którymś pokoju rozbłyśnie światło. I rzeczywiście – po dłuższej chwili w jednym z okien rozmigotał się chwiejny blask przypominający światło świecy. Stali niezdecydowani. Wiedzieli, że powinni zaraz udać się do siedziby zboru i donieść o zaistniałej sytuacji sir Timothy'emu. Od tego mogła zależeć nie tylko ich pozycja, ale i całe dalsze istnienie. A jednak trawiła ich uporczywa ciekawość. Zdawali sobie sprawę, że jeśli przekażą informację o poszukiwanym śmiertelniku Regentowi, to wprawdzie zyskają sobie jego wdzięczność, ale prawdopodobnie nigdy już się nie dowiedzą, kim był ten tajemniczy człowiek. Sprawą zająłby się Timothy i inni, potężniejsi Kainici z klanu Tremere. O bohaterach szybko by zapomniano. Ciężko było im się pogodzić z tak marginalną rolą w całej sprawie.

Za ich plecami powietrze niespodziewanie zgęstniało, a lepkie pasemka mgły zawirowały. Odwrócili się, wiedzeni niejasnym przeczuciem.

Za nimi stała owa tajemnicza postać w czarnym cylindrze i płaszczu. Niski, wibrujący głos wydobył się z ust skrzywionych w szarmancko-prześmiewczym uśmiechu:

– Pozwólcie ze mną. Mam wam coś do zaferowania...

7.

Tak, jak podejrzewał – wkrótce pojawiły się duchy. Musiał wyprowadzić się z kraju, w którym się urodził i tyle lat mieszkał. Nie było w nim bezpieczeństwa. Gdy tylko zawitał do nowej ojczyzny, one się pojawiły.

Najpierw przyszła do niego Irene. Rozmawiał z nią długo, ale następnego dnia nie pamiętał ani słowa. Potem zaczęli przychodzić inni – z reguły konfratry z Bractwa Węża. Wyciągali w jego kierunku poskręcane przez choroby, oskarżycielskie palce. Patrzyli wściekle, ich oczy pałały czerwienią.

Nie był już pewien, czy widzi to wszystko w wyobraźni, czy rzeczywiście owe eteryczne kształty wirują bezustannie, unosząc się w zatęchłym powietrzu nowej pracowni.

A na końcu pojawił się on. Wąż. Pierwsza i najdonioślejsza przyczyna. Pożerał własny ogon, wirujący wewnątrz umęczonej głowy. Pan wieczności. Koło czasu. Ouroboros!

8.

Posiadłość nie była duża, ale urządzona ze smakiem. Mężczyzna w czarnym cylindrze wprowadził ich do dużego pokoju, stanowiącego najprawdopodobniej bibliotekę. Zbiór woluminów był doprawdy imponujący – ściany wprost usłano książkami, które przysiadły na półkach niczym motyle o papierowych skrzydłach.

Gospodarz przedstawił się jako William Thornton. W tej samej chwili zdali sobie sprawę, skąd znali jego twarz. Był obecny na dzisiejszej Konwokacji. Przypomnieli też sobie, że widywali go już niejednokrotnie w pobliżu sir Timothy'ego i kilku innych wpływowych londyńskich Tremere.

Gdy przyglądali mu się badawczo, zdjął długi płaszcz i czarny cylinder, i podał je jakiejś postaci, która bezszelestnie wyłoniła się z cienia. Była to dziewczynka w wieku około dwunastu lat. Ubrana była w granatową bluzkę i spódnice, w pasie zaś przewiązana śnieżnobiałym fartuchem, jakie noszą pokojówki. Z jej gładkiej twarzy wyzierały puste, mlecznobiałe oczy okolone czarnymi cieniami. Skłoniła się, biorąc części garderoby, po czym zniknęła bezszelestnie w cieniu.

Mężczyzna odwrócił się w ich stronę z uśmiechem i rzekł:

– Doprawdy, rozkoszna istota. I zrobi wszystko za odrobinę mojej krwi. Nie wiem, co bym bez niej począł – uśmiechnął się wilczym grymasem.

Thornton założył nogę na nogę, po czym odezwał się ponownie:

– Przejdźmy zatem do rzeczy. Otóż mam dla was, jak już wspominałem, pewną propozycję. Widzę, że dostrzeżliście obiekt, o którym mówił dziś Regent – zrobił nieznaczną pauzę, czekając

na potwierdzenie. – Jest to pewien Grek. Człowiek, którego poszukuję już od dłuższego czasu. Udało mi się go namierzyć jakiś miesiąc temu tu, w Londynie, w domu, a raczej ruderze, którą dzisiaj widzieliście. Mieszka tam, jak udało mi się ustalić, jakieś 170 lat.

Spojrzeli na niego z niedowierzaniem. Widząc ich pytający wzrok, zachichotał cicho, po czym kontynuował:

– Tak, nie przesłyszeliście się. Człowiek ten, a zowie się Stratos Kallinikos, ma mniej więcej czterysta lat. Nie jest oczywiście zwykłym śmiertelnikiem. To członek, ostatni z żyjących, starożytnego stowarzyszenia, a nawet pewnego rodzaju zakonu, o nazwie Bractwo Węża – w tym momencie Thornton przerwał i wysunął w ich kierunku prawą dłoń o długich, śnieżnobiałych palcach. Na jednym z nich tkwił

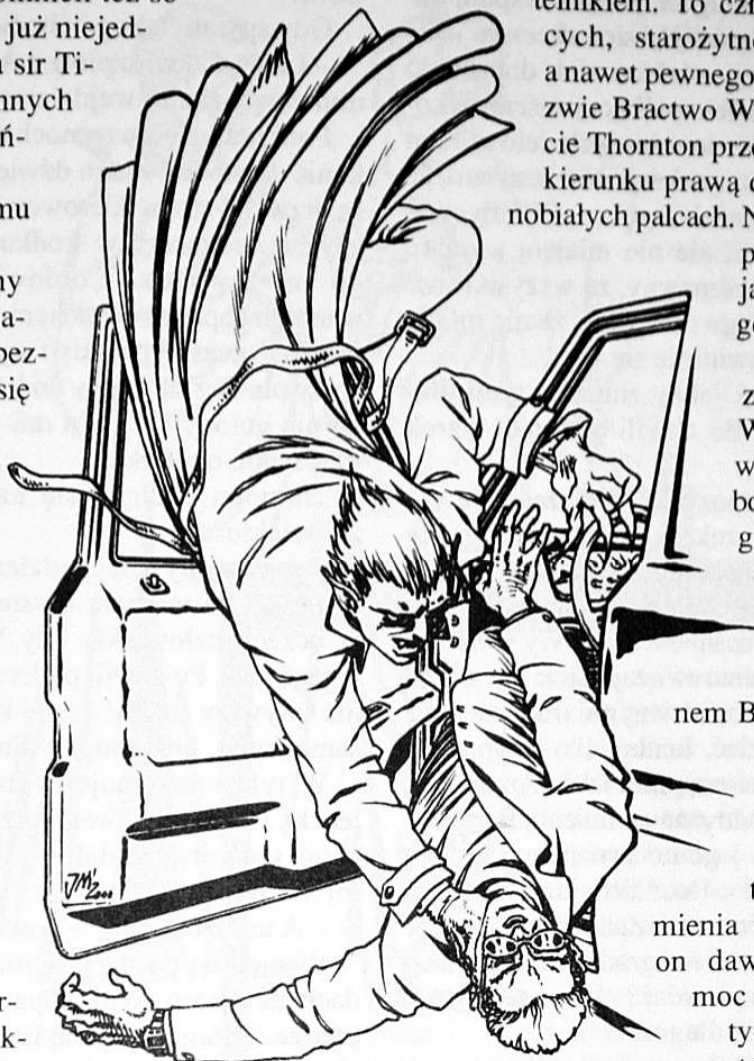
pierścień przedstawiający węża pożerającego własny ogon.

– Czy wiecie, co to za symbol? – spytał William. – To prastary wąż Ouroboros, symbol nieskończonej potęgi czasu. Pożera własny ogon – i dlatego jest symbolem wieczności. On

właśnie jest patronem Bractwa, które zajmowało się od niepamiętnych czasów alchemią. Poszukiwało pierwotnej materii, legendarnego kamienia filozoficznego. Miał on dawać nieśmiertelność, moc przemiany pospolitych metali w złoto, a także władzę nad duchami. Odnalazłem pewien manuskrypt, prawdopodobnie apokryf „Księgi Nod”, który mówi jednoznacznie, że kamień filozoficzny ma też znaczenie dla nas, Kainitów. I to znaczenie bardzo doniosłe – daje wolność. Uwalnia ze szponów Bestii i konieczności picia krwi, przy jednoczesnym zachowaniu wszelkich korzyści, które daje nieżycie.

Zamarli. Tłący się w każdym z nich słaby ogień nadziei rozgorzał teraz wielkim płomieniem.

– Mam wszelkie dane, aby sądzić, że Stratos, jako jedyny z Bractwa, odniósł sukces. Przeżył nie



Jarosław Musiał

tylko swoją rodzinę, ale i wszystkich innych alchemików, którzy zajmowali się tym, czym on. Żył w Grecji przez wiele lat, aż do lat dwudziestych ubiegłego wieku, kiedy Grecy zaczęli walczyć z Turcją o niepodległość. W wojnę wmieszała się Anglia, Francja i Rosja. Turcy dokonywali regularnych masakr ludności cywilnej, Grecy nie pozostawali dłużni. Kallinikos nie mógł tego znieść, w dodatku któryś z tureckich wojskowych dowiedział się o nim i chciał za wszelką cenę osiąść jego sekret. I tak alchemik musiał opuścić ojczyznę, a na nową siedzibę wybrał właśnie Londyn. Szukałem go bardzo długo i, jak już wspomniałem, moje wysiłki zakończyły się sukcesem jakiś miesiąc temu. Niestety, wieść o nich dotarła do uszu Regenta, który postanowił oczywiście wykorzystać dzieło Stratososa do własnych celów. Stąd to przemówienie na Konwokacji. Nie liczyłem, że ktoś znajdzie alchemika tak szybko... Obserwowałem go całymi dniami, ale nie miałem zamiaru spłoszyć. Chciałem być pewny, że wszystkie sekrety znajdują się w jego pracowni, że nic mi nie umknie. I wtedy pojawiliście się wy...

Przerwał na chwilę, jakby znużony tymi długimi wyjaśnieniami. Po chwili podniósł wzrok i powiedział:

— Mam dla was propozycję. Pomożecie mi w... — zamilkł na moment, szukając odpowiedniego słowa — w przejęciu Stratososa Kallinikosa i jego dorobku, ja zaś w zamian ofiaruję wam całkowitą i niczym nieskrępowaną nieśmiertelność. Wy w zamian nic nie powiecie Regentowi i zajmiecie się wszelkimi... hmm... nieprzewidzianymi trudnościami. Bo trzeba wam wiedzieć, że nie tylko ja wpadłem na ślad Greka. Interesuje się nim także Arcanum i, co ważniejsze, pewien Inconnu o imieniu Barsabas. Nie wiem, co kieruje jego poczynaniami, ale jest bardzo zdeterminowany. Doznałem już z jego strony pewnych nieprzyjemności. Zadanie mamy więc trudne i niebezpieczne, ale nagroda warta jest każdego poświęcenia, nieprawdaż?

Nie zastanawiali się długo.

9.

Zbliżał się koniec. Wizje stawały się coraz częstsze, nawiedzające duchy coraz natarczywiej przyzywały go do siebie. Wąż wirował coraz szybciej i szybciej, unosząc się w przestrzeni. Jego oczy barwy szmaragdów lśniły w mroku, przyciągając do siebie starego, umęczonego człowieka. Wąż mrugnął nieznacznie. A może tak się tylko wydawało małemu, słabemu starcowi, który widział zbyt wiele.

Następnej nocy podkradli się wraz z Thorntonem pod dom wiekowego alchemika. William pędził ich, twierdząc, że nie ma czasu do stracenia. Jego oczy lśniły niezdrowym blaskiem. Był już tak blisko celu...

Przy wejściu do rozpadającego się budynku zaparkowany był czarny van. W jego szoferce tlił się bładawy ogień ćmionego papierosa. Gdy zobaczył go ich towarzyszy, syknął ze złością.

— Cholera! — wycedził przez zęby. — To pewnie Cord!

Gdy spytali, o kogo chodzi, warknął gniewnie:

— Lucas Cord, szpicel z Arcanum. Musimy się nim zająć, zanim wejdziemy do środka.

Podkradli się do samochodu od tyłu. Z szoferki nie dochodził żaden dźwięk. Thornton szarpnął za drzwi od strony kierowcy i złapał za ramię mężczyzny siedzącego w środku, po czym wyciągnął go na zewnątrz. Cordowi wypadł trzymany w ustach papieros i z cichym sykiem wpadł do rynsztoka. Lucas był chudy i wysoki, ubrany w brązowy płaszcz sięgający do kostek. Jego twarz okalał nie golony od kilku dni zarost, na nosie miał niewielkie okulary.

Thornton pochylił się nad nim i wycharczał z wściekłością:

— Już nigdy nie będziesz mnie szpiclował, Cord... — na moment błysnął wyraz przerażenia w oczach człowieka, gdy William zagłębił kły w jego szyi. Po chwili poderwał głowę. Z kącików ust spływały strużki gęstej krwi. — Sprawdźcie tył samochodu, ktoś mógł z nim być.

W tyle vana znajdowała się jedynie biblioteczka i stół, do którego przykręcony był mikroskop. Gdy przyglądali się wnętrzu, stanął za nimi William.

— A teraz na górę! — powiedział nagłajaco.

Wspięli się po starych, rozpadających się schodach, aż dotarli do obdrapanych drzwi na trzecim piętrze. Thornton wystąpił naprzód i nacisnął mośięzną klamkę. Drzwi ustąpiły bez najmniejszego zgrzytu. Wewnątrz panował mrok, rozświetlany jedynie przez małe światełko w końcu korytarza, gdzie dały się słyszeć jakieś nieokreślone dźwięki przypominające szept.

Wkroczyli ostrożnie do środka. Deski, z których zrobiona była podłoga, skrzypiały cicho, a każdy krok wzbijał tumany zastalego kurzu. Starali się poruszać możliwie najciszej. Nie chcieli spłoszyć alchemika.

Wreszcie dotarli do końca korytarza. Znajdowało się tam wejście do pokoju pozbawionego drzwi, z którego sączył się blask, zauważony wcześniej.

William wyskoczył naprzód, wpadając do pomieszczenia. Podążyli za nim.

Pracownia skapana była w słabym blasku płynącym od małego luczycy, stojącego na stole umieszczonym pod oknem. Niedaleko luczycy leżała na stole czarna kupka jakiejś mazi. Przy ścianie stał wielki regał, zastawiony, podobnie jak stół, próbkami, retortami i alembikami. Na ścianie migotały cienie dwóch postaci stojących na środku pokoju. Od razu rozpoznali Stratos Kallinikosa. Druga postać, wysoki mężczyzna o surowej, zaciętej twarzy i wściekle niebieskich oczach, trzymała go za szyję, unosząc w powietrzu tuż ponad podłogą.

— Barsabas... — wyszeptał Thornton na widok niebieskookiego.

— Mogłem się tego spodziewać.

— Ja również spodziewałem się twojego przybycia, Williamie Thorntonie — odparł tamten.

— Czego od niego chcesz? On jest mój, daj mi go! — wykrzyknął Thornton.

Kallinikos jęknął cicho, wodząc nieprzytomnymi oczami po zgromadzonych w jego pracowni intruzach. Na jego twarzy wykwitł niespodziewanie chorobliwy uśmiech szaleńca. Zaczął coraz głośniej bełkotać. Z trudem przychodziło im rozszyfrowywanie jego słów:

— A więc to wy... Dzieci nocy... Nieśmiertelni łowcy krwi... Słyszałem o was! Słyszałem! — Jego bełkot stawał się coraz głośniejszy. — Wy też czujecie na twarzach oddech Ouroborosa! Tak jak ja, jesteście w jego mocy. Nie możecie umrzeć, gdyż wąż oplótł wasze umysły! Jego oddech owiewa wasze twarze, zatapiając was w czasie jak muchy w miodzie — zaśmiał się, lecz śmiech uwiązł mu w gardle, zduszony przez spazmatyczny kaszel.

— Daj mi go! — wychrypiał jeszcze raz Thornton.

— Jesteś głupcem, Williamie! Poświęciłeś tyle czasu na próżno... — powiedział Barsabas i skrzywił

twarz jakby się uśmiechał. — On jest bezużyteczny. Nie stworzył żadnego kamienia filozoficznego. Moc, która daje mu długowieczność, tkwi w jego szaleństwie. Tak długo pracował nad nieśmiertelnością, że sam w nią uwierzył.

— Nie! — wrzasnął Thornton. — A to? — wskazał na kupkę czarnej materii leżącą na drewnianym stole. — Co powiesz na to?

— To bezwartościowy śmieć. Nad tym właśnie pracował, ale bez powodzenia. Muszę przyznać, iż bałem się, że mu się udało. Że stworzył legendarną substancję, która ponoć miała dać Kainitom

wybawienie od niepohamowanego głodu krwi. Dlatego tu przybyłem. Jaki sens miałyby Golkonda i dążenie do niej, gdyby istniała tak prosta droga osiągnięcia wolności od Bestii? Chciałem zniszczyć Kallinikosa wraz z jego dziełem. Ale to tylko szalony człowiek, który żyje już tyle lat dzięki mocy swego chorego umysłu. Jest twój! — Barsabas roześmiał się i cisnął Greka w kierunku zaskoczonych Williama.

Alchemik upadł ciężko u stóp Thorntona. Ujrzeni jego twarz, odbijającą się w szkle jednego z alembi-

ków. O ile twarz leżącego na podłodze była obliczem człowieka niewiele ponad czterdziestoletniego, to odbicie przedstawiało zasuszonego starca, okrytego płaszczem długich, siwych włosów.

William załkał głośno z wściekłości. Spojrzał pałającym wzrokiem na leżącego u stóp mężczyznę. Po chwili rzucił się na bezwładne ciało i wbił wyrosłe nagle szpony w szyję alchemika. Bełkot, dobywający się nieustannie z jego ust, zamarł teraz, a na twarz chlusnęła krew. Ryki wściekłości napełniły pokój. Czarny płaszcz Thorntona szybko zabarwił się na czerwono.

Z korytarza dał się słyszeć szyderczy śmiech Barsabasa, który chwilę wcześniej przemierzył pokój w kierunku wyjścia. Śmiech oddalał się, aż w końcu ucichł zupełnie.

Thornton podniósł się z trudem, ślizgając w powiększającej się z sekundy na sekundę kałuży krwi. Potoczył wściekłym wzrokiem po całym pomieszczeniu. Ochrypłym od ryku głosem kazał im się wynosić. Stali niepewnie, podczas gdy on od-



Jarostaw Musiał

wrócił się i zerwał z palca pierścień wyobrażający węży. Cisnął go w kierunku leżącego na podłodze martwego człowieka. Wzrok rozkwieczonego wampira padł na stół, na którym stał ogarek i leżała czarna masa. Rzucił się w tym kierunku, potrącając jeszcze regał z alchemicznymi przyrządami. Złapał za stół i wywrócił go, strącając jedynie źródło światła w pokoju i zrzucając na podłogę czarną maź. Potem opadł na kolana, po jego policzkach spłynęły dwie krwawe, bezsilne łzy.

Patrzyli zafascynowani, jak czarna substancja spada na ziemię, mieszając się z płynącą wartkim strumieniem krwi swego stwórcy. Czerwień i czerń zlały się w jedno, tworząc na podłodze dwukolorowe jezioro, lśniące płomieniami wznieconymi przez przewrócony ogarek.

W pobliżu ciała alchemika coś kręciło się wściekle. Był to porzucony pierścień. Wąż wirował i wirował, lecz jego ruchy były coraz słabsze, aż w końcu zupełnie ustały. Ouroboros był martwy.

POSŁOWIE

W powyższym opowiadaniu zawarłem pewne elementy fabularne, które mają pomóc Narratorowi w rozwinięciu tekstu w dużą i, mam nadzieję, ciekawą przygodę. Konflikt interesów na linii Thornton-Regent jest tu jedynie zasygnalizowany, podobnie jak wątek związany z Arcanum i Barsabasem. Narratorowi prowadzącemu „Oddech...” radziłbym wplecenie w ogólną fabułę, opisaną powyżej, wcześniejszych spotkań bohaterów z Lucasem Cordem i potężnym Inconnu. Nie muszą to być całe sceny, postacie te mogą pojawiać się jako elementy tła. Dobrze by było, gdybyś wprowadził je już w przygodzie, którą rozegrasz przed „Oddechem...”. Powstanie dzięki temu element suspensu, który znajdzie ciekawe dopełnienie w opisywanych przeze mnie wydarzeniach.

Fragmenty podane kursywą opisują wewnętrzne przeżycia alchemika i mają na celu wprowadzenie odpowiedniego nastroju. Choć oczywiście niemożliwe jest wplecenie ich w regularną narrację, warto zapoznać graczy z tymi tekstami. Można to zrobić, na przykład pozwalając postaciom na znalezienie dziennika prowadzonego przez Stratos Kallanikosa. Da to graczom pewne wskazówki, dzięki którym przeżywać będą stan psychiczny, w jakim znajduje się ów nieszczęśnik, ale też wprowadzi odpowiedni klimat, który rozbudzi ciekawość graczy i przygotuje ich odpowiednio na rozstrzygnięcie całej historii.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Masakrada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

Dokonczenie ze strony 5

Pora na muzykę „spoza ekranu”. Na pierwszy ogień idzie „The Millenium Bell” Mike’a Oldfielda – według mnie, jego najlepsza kompozycja od czasu „The Songs of Distant Earth” (czyli od sześciu lat!). Najpierw dziesięć zupełnie różnych utworów, łączących rozmaite wpływy kulturowe i odnoszących się do różnych epok i stylów. A po nich jedenasty, który łączy wszystkie poprzednie motywy w jedno. Niezły pomysł, co? Mój ulubiony kawalek z albumu to „Liberation”. Aha, jeszcze jedno: niech Was nie zmyli nazwa – płyta nie ma nic wspólnego z „Tubular Bells”.

Kolejny album, który muszę Wam polecić, to „S&M” – owoc współpracy zespołu **Metallica** z **Michaelem Kamenem** i orkiestrą **San Francisco Symphony**. Kupiłem w połowie dla zespołu, w połowie dla Kamena – w całości się nie zawiodłem. Koncert, z którego pochodzi nagranie, w lutym wyświetliła TVP2. Największe przeboje Ulricha i spółki wsparte doskonałą symfoniczną aranżacją, a do tego dwa całkiem nowe utwory i otwierający album utwór Ennio Morricone z „Dobrych, złych i brzydkich” – w sumie 21 nagrań. A że obu stronom się spodobało, nie jest wykluczone, że za jakiś czas dostaniemy dokładkę.

Jedziemy dalej. „The Best of Adiemus – The Journey” napętniło mnie pewną obawą. Czy składanka największych przebojów, po zaledwie trzech płytach, oznacza koniec Adiemus? Mam nadzieję, że nie. Wśród dziewiętnastu utworów na albumie jest parę nowych rzeczy (ew. innych wersji znanych już kompozycji). Wolałbym jednak zamiast „The Best of...” dostać coś zupełnie świeżego. Zwłaszcza, że nagrania Jenkinsa są naprawdę świetne.

Następna rzecz, która może Was zainteresować, to „Eye of the Hunter” – solowy album Brendana Perry’ego z Dead Can Dance. Osiem utworów (trochę mało) – nastrojowe ballady, przyjemne dla ucha, lecz niestety pozbawione niesamowitości charakterystycznej dla wspólnych dokonań Perry’ego i Lisy Gerrard.

Dwa ostatnie nagrania, na które zwrócę dziś Waszą uwagę, to **Solya** – coś dla miłośników Ery (też francuskie), tyle że lepsze od wspomnianej, i najnowszy album Enigmy „**The Screen Behind...**”, z którego pochodzi przebój „Gravity of Love”.

No, i wreszcie dociągnęliśmy do końca. Pora na gwóźdź programu – oto **wyniki Jubileuszowego Fantastycznego Konkursu Muzycznego!!!** Nagrodę – specjalnie upolowaną przeze mnie, kiepsko dostępną płytę, za komplet trafień zdobywa **Adam Rynarzewski** z Olsztyna. Gratuluję sukcesu!

A oto lista twórców, których nazwiska należało podać w konkursie: 1. Jerry Goldsmith; 2. James Horner; 3. Michael Kamen (+ Orbital); 4. Toto; 5. Christopher Franke; 6. Alan Silvestri; 7. David Arnold; 8. Eric Serra; 9. Elliot Goldenthal; 10. John Williams; 11. Lalo Schiffrin; 12. Danny Elfman; 13. Clannad; 14. Shirley Walker; 15. Henry Mancini; 16. Ennio Morricone; 17. Angelo Badalamenti; 18. Mark Snow; 19. Basil Poledouris; 20. Vangelis.

Tym miłym akcentem żegnam się z Wami – do następnego muzycznego spotkania. Mam nadzieję, że kompozytorzy i wytwórnie dadzą mi powody do zadowolenia. Ale to dopiero się okaże...

JeRzy

To było w liceum, niedługo przed tym, jak zacząłem grać.

Dres był wściekle niebieską, autentyczną podróbką addidasa. Przechodziłem w nim całe pół dnia – szeleściłem i czułem, że wszyscy się na mnie gapią. Później zagrałem w piłkę – dres zabawił się na zielono od trawy i pozaciągał.

Ten jeden raz wystarczy. Od tego czasu nie mam wątpliwości, że nikt przy zdrowych zmysłach nie byłby w stanie nosić czegoś podobnego na dłuższą metę.

Nie znoszę dresiarstwa, disco polo (które wbrew twierdzeniom pewnych osobników nie jest muzyką) i wszelkich przejawów „kultury” spod znaku sztachety i butelki z piwem. Nie toleruję odmóżdżenia, tandeciarstwa i wulgaryzmów. I tyle. Zwłaszcza, kiedy pomyślę, jak niewiele brakowało, abym wpadł w to bagno – ciarki przechodzą.

Miedzy innymi za to, że udało mi się tego uniknąć, jestem wdzięczny RPG.

JeRzy

Te kilka osób, które dobrze mnie zna, wie, iż łatwo się wkurzam. A denerwuje mnie wiele rzeczy – lenistwo, niesprawiedliwość, nieuczciwość, głupota, brutalność... Długo by wymieniać. Ostatnio do historycznego szafu doprowadzili mnie posłowie RP, choć polityką wiele się nie interesuję. Ci szacowni panowie i panie kilka razy w tygodniu na kilka godzin zasiadają w ławach i gadają. Żeby jeszcze coś sensownego z tego wynikało. Oni jednak, zamiast zająć się sprawami poważnymi, domagają się dostępności alkoholu w sejmie. W hucie pić nie można, w banku też, w fabryce również – i pewnie w każdym normalnym miejscu pracy za walenie % leci się na bruk. Ale nie w sejmie. Tu posłowie mają prawo napić się i nikt im tego zabronić nie może. Podobno zresztą dużo nie pija. Tak przynajmniej zaczął swą wypowiedź pewien sejmowy restaurator. Po chwili, na zakończenie, dodał tylko (cytuje z pamięci): „No, ale jeśli zakażą sprzedaży alkoholu, to zbankrutuję”. Wnioskuje stąd, że jednak pan restaurator zarabiał przede wszystkim na %. I jak tu się nie wkurzyć?

Tomu\$

Wiosna jest dla mnie zawsze okresem wzmożonego oglądania się za dziewczynami. Nie jestem, rzecz jasna, jedynym. Ale – do prawdy można określić mnie mianem pasjonata. Będąc za razem studentem psychologii, nie omieszkalem swego czasu poszukać w literaturze informacji o tym, skąd się taka chęć bierze. I znalazłem. Allison i Timberlake: teoria równowagi. Chodzi mianowicie o to, że każdy ma w różnych dziedzinach, tzw. punkty maksymalnego zadowolenia (w dziedzinie podrywania dziewczyn – wiadomo co to jest). I teraz każda czynność, która przybliży cię w jakikolwiek sposób do tego punktu, jest odczytywana przez mózg jako nagroda, jako czynność wysoce pozytywna. Krótko mówiąc: lepiej obejrzeć się za dziewczyną, niż się nie oglądać. Ale lepiej zagadać do niej o pogodzie, niż się tylko oglądać. Ale znów lepiej poflirtować, niż tylko gadać o pogodzie. Proste? Proste. Nie wiem dlaczego, ale wiedza ta dała mi wybitny komfort psychiczny. Od tej pory rozglądam się dwa razy częściej i dwa razy lepiej się czuję. Polecam.

Miłosz

FANTASTYCZNY MAJ W EXTRAPOLE

W ostatni weekend maja (26-28) we Wrocławiu i w Warszawie odbędzie się niezwykła impreza fantastyczna. Zaplanowano ciekawe spotkania (m.in. 26 maja z Andrzejem Sapkowskim w Warszawie), premierę nowej gry fabularnej oraz pokazy gier karcianych (Dark Eden) i bitewnych. Serdecznie zapraszamy!

**POZNAJ NOWE ROZRYWKI
I ZDOBĄDŹ NOWYCH PRZYJACIÓŁ**

Warszawa, centrum Janki, ul. Mszczonowska 3

Wrocław, KoroNa, ul. Krzywoustego 126



Od kiedy wynaleziono komputer, bez ustanku trwają prace nad rozwiązaniami sprzętowymi i software'owymi, które ułatwiłyby człowiekowi komunikację z tym urządzeniem. A od kiedy komputer stał się nieodłącznym elementem naszej codzienności, rozwiązania takie wymyślają autorzy SF. Tendencja do ułatwiania życia użytkownikowi komputera jest stała i wyraźna – właśnie dlatego powstają kolejne wersje Windowsów, na które zrywają się starzy i młodzi komputerowi „wyjadacze”. Swoją drogą, trudno im się dziwić, bo z zamkniętej kasty magów zamieniają się w przeciętniaków, a czary, którymi się posługiwali, stają się dostępne każdemu, komu chce

Jacek Drewnowski

MYŚLĘ, więc LATAM

się przeczytać instrukcję obsługi tego czy innego programu.

Tendencja ta prowadzi nieuchronnie do połączenia człowieka z maszyną. Oczywiście, swego rodzaju połączeniem jest już zwykła myszka, ale mnie chodzi o sprzęgnięcie żywej tkanki z elektronicznym obwodem, o jakim czytamy w książkach cyberpunkowców. Tego rodzaju złącze oglądaliśmy też choćby w „Matriksie”, gdzie bohaterom wtykano końcówkę komputera w gniazdo pod czaszką.

Takie połączenie umożliwiłoby maksymalne uproszczenie procesu komunikacji z komputerem. Nawet wydawanie poleceń głosem nie jest jeszcze rozwiązaniem doskonałym, i to przy założeniu, że odpowiedni program znałby wszystkie konstrukcje gramatyczne, orientował się w odcieniach znaczeniowych i tak dalej. Przecież o wiele prościej byłoby porozumiewać się z komputerem za pomocą myśli! Sądziecie, że to nieprawdopodobne, że to „melodia odległej przyszłości”? Otóż nie do końca.

Już teraz armia amerykańska prowadzi udane eksperymenty nad sterowaniem symulatorami lotu właśnie za pomocą myśli. Wygląda to tak: czujniki na głowie pilota rejestrują aktywność prądów czynnościowych mózgu

(EEG). Wynik tych pomiarów wędruje bezpośrednio do komputera, który zawiaduje symulatorem. W kabinie pulsuje lampka, która wywołuje w mózgu pilota reakcję na bodziec wzrokowy. Po odpowiednim treningu jest on w stanie reakcją tę wzmocnić bądź osłabić, co powoduje skręt maszyny w jedną lub drugą stronę. Przy normalnym poziomie aktywności prądów czynnościowych lot jest stabilny.

To wszystko tylko wydaje się takie skomplikowane. Tak naprawdę człowiek, który usiądzie za sterami... co ja piszę, przecież tam nie ma sterów! Otóż człowiek taki czyni to wszystko nieświadomie. Dzięki ćwiczeniom potrafi kierować symulowanym lotem, myśląc sobie po prostu „chcę skrócić w lewo”. A po jeszcze dłuższym treningu zmiana kierunku lotu staje się dla niego równie naturalna, jak ruch ręką.

Nie wiem, kiedy połączenie człowieka i maszyny stanie się rozwiązaniem spotykanym powszechnie, nie ulega jednak wątpliwości, że to nastąpi. Zarówno w naszych mózgach, jak i w technice komputerowej, kryje się jeszcze ogromny, niewykorzystany potencjał.

○

Poison Ivy (członek PESM-u)

Gdzie żywi żyją pod umarłymi



Tym razem proponuję, byś wysłał drużynę do niezwykle wioski, całkowicie wydrążonej w skale. Za wzór i inspirację służy tu „Osada Troglodycka” – Matmata. Miejscowość ta znajduje się w Tunezji południowej, 43 km od Gabès. Zbudowali ją Berberowie zepechnięci w te niegościnnie strony przez wojowniczych Arabów.

Zbliżając się do Matmaty, można zaobserwować kilka wykutych w skalnych zboczach jaskiń, wykorzystywanych na potrzeby bydła. Przy drodze umieszczono znaki dla turystów: „Odwiedźcie Dom Troglodytów”, które mogą skusić Twoich graczy. Wiele ścieżek po prostu się urywa, na pierwszy rzut oka prowadzą donikąd.

Księżycowy krajobraz Matmaty posłużył do nakręcenia *Gwiezdných wojen* i *Ostatniego kuszenia Chrystusa*. Z lotu ptaka okolica wygląda jak plaster miodu, w ten sposób widać wydrążone w skale szyby, którymi można opuścić się na dziedziniec wewnętrzny zespołu mieszkalnego. Niektóre z domostw były tak często penetrowane przez turystów, że zostały ogrodzone drutem kolczastym. Około połowa z 700 domów jest do dziś zamieszkała.

Izby wydrążone są w miękkich skałach, co pozwalało na zwiększanie liczby pomieszczeń, w miarę jak powiększała się rodzina. Wymodelowane w ścianach nisze służą za półki. Ławy i łóża ułożono z surowych cegieł. Wewnętrzne korytarze i pomieszczenia tworzą istny labirynt, w którym niejeden gracz może się zagubić. Tylko Ty wiesz, jakie tajemnice czekają na drużynę, gdy już zagłębi się pod ziemię. Przysłowie mówi, że w Matmatacie „żywi żyją pod umarłymi”.

Mieszkańcy wydają się gościnni, wszak turyści to ich podstawowe źródło utrzymania. Dla potrzeb RPG możemy jednak obarczyć ich jakimś mrocznym sekretem, który zagrozi bohaterom. Być może okazać się wyznawcami bluźnierczego kultu?

Przed wejściem do większości domostw zauważyć można odcisnięty i pomalowany farbą znak dłoni. Prawdopodobnie jest związany z ludową wiarą w amulet, „rękę Fatimy”, chroniący przed wszelkim złem.*

Wiąże się z nim pewna legenda. W dawnych czasach nocami grasowała Zmora porywająca dzieci. Mimo iż matki czuwały, Zmorze zawsze udawało się wykraść potomstwo i uciec. Pewna zrozpaczona kobieta wybiegła za porywaczką, ale było już za późno. Ośmielone jednak tym przykładem inne matki zaczęły wychodzić przed domy. Gdy Zmora po raz kolejny szykowała się do ataku, jedna z kobiet wyciągnęła w jej kierunku dłoń, którymi pragnęła ochronić swoje dzieci. Okazało się, iż taki gest bardzo przestraszył Zmorę. W związku z tym, aby ochronić rodzinę, przy wejściu maluje się wizerunek dłoni.

Możesz sprawić, że w podziemnym domostwie, które zamieszkuje drużyna, zabraknie tego znaku. Ciekawe, kim okaże się Zmora i jak spotkanie z nią wpłynie na drużynę. Jeden z bohaterów zostanie porwany? Być może zrozpaczeni mieszkańcy zwrócą się o pomoc, gdy moc ochronna dłoni przestanie działać, a to, co wydawało się legendą, powróci?

Źródła:

- Bassa A. (red. wydania polskiego), *Tunezja*, Paskal, Paryż 1995
- Całkowska H. (red. serii), *Marco Polo: Tunezja*, PPWK, 1997
- Darke D., *Tunezja, Polecane przez Thomasa Cooka*, Wydawnictwo Wiedza i Życie, Warszawa 1997
- Zasieczna B. (red. prowadzący), *Leksykon religii*, Muza, Warszawa 1994

* Fatima (606- 632), córka Mahometa, od 623 r. żona Alego, późniejszego kalifa. Dzięki niej przetrwał ród proroka, co wyjaśnia głęboką cześć, jaką jej oddają islamiści. Muzułmanie, z powodu jej czystości i cnotliwości, czczą ją jako stworzoną z boskiej światłości „królową kobiet raju”.

**UWAGA! Poniższa rubryka została zainfekowana groźnym wirusem.
Dalsza lektura może wywołać trwałe uszkodzenia mózgu.**

Ciemna ulica wielkiego miasta. Wśród wysokich, betonowych budynków rozlega się szcęk metalu. Dwie postacie miotające się między zaparkowanym w pobliżu samochodem a kontenerem na śmiecie zaciekle tną się mieczami. Sypią się skry. Na pierwszy rzut oka widać, że toczy się tu walka na śmierć i życie. Że pozostanie tylko jeden...

W „O'Hyde Parku” nie chodzi może o to, by pozbawić kogoś głowy i przejąć jego moc, jednak emocje, mam nadzieję, nie będą wiele mniejsze. Zapraszam zatem do lektury.



„W «Listach» 12/99 pojawił się kawałek pisma niejakiego Szina, który kłopotał się brakiem pomysłów na przygody. Otóż, niech przejrzy książki, boć tam wiele rzeczy się znajduje. Nie chodzi mi o «kalkowanie» fabuły i przerabianie jej na przygodę, ale czytając takie książki, zawsze (!) na coś się wpadnie.

Kolega Szin pisze, że jego gracze są znudzeni. A może by ich spytać, na co mieliby ochotę? Dobrze jest też (wiem z doświadczenia) po skończeniu przygody pogadać, co było do kitu, a co nie, i wyciągnąć wnioski. Proponuję też przyjrzeć się własnym graczom. Jacy oni są? Jak wcielają się w daną postać? Może z tego da się wyciągnąć jakiś pomysł, który sprawi, że zapomną o nudzie. Na przykład, można w czasie rozgrywki oślepić (czasowo, np. na kilka tygodni) drużynowego maga. A co się stanie, jak wszyscy magowie w drużynie oślepną naraz? Sposobów jest wiele, trzeba je tylko dopasować do chwili.

Szanowny Panie Szinie! Jeśli potrzebne są Panu przygody lub tricki, proszę napisać. Może w czymś dopomogę – w końcu Mistrzowie powinni się wspierać. Rekomendacją może być to, że gdy musiałam opuścić swą drużynę, dzwoniono do mnie parę razy dziennie, przysyłano listy itp. z prośbą o szybki powrót.

No, a teraz zwracam się do Redakcji: a widziacie? Założę się, że gdyby nadal pojawiała się «Puszcza Pandory», nie byłoby takich listów”.

Madelaine

ul. Brzozowa 14; 24-100 Puławy

„Puszcza Pandory” nie zniknęła całkowicie z łamów MiM-a. Częstotliwość jej ukazywania się musiała jednak zostać zmniejszona, ponieważ nadchodziło (i nadal nadchodzi) za mało naprawdę dobrych pomysłów, które można by w niej zamieszczać. A do upychania w „ulubionej konserwie milionów” byle czego, jako człowiek za nią odpowiedzialny, nie przyłożę ręki. Zawsze lepiej stawiać na jakość, nie na ilość.

„Sz. Państwo Thil'nen i Ellentirze, doceniam wysiłek, który włożyliście w opisanie Undo'niel Gwiazdy Wieczornej, elfiej bogini opiekującej się gwiazdami, światłem etc. (MiM 12(72)/99). Jednakże po przeczytaniu tego artykułu nasunęło mi się jedno pytanie: po co? Po jakie лихо wymyślać boginię, jeżeli taka w elfim panteonie już istnieje? Jak zrozumiałem z ww. tekstu, owa uroczą leśną boginką śmie konkurować z Ishą, najważniejszą boginią wyznawaną zarówno na Ulthuanie, jak i w lasach Starego Świata. Jestem wielce ciekaw, co o tym myśli Ariel, królowa Loren i awatar samej Matki, nie mówiąc już o porwyczym Orionie, jej mężu, władcy lasu i wcieleniu Kurnosa.

Dość już jednak tych złośliwości, wybaczenie, uniosłem się trochę. Chciałbym Was jedynie prosić o to, byście zanim zaczniecie wymyślać jakieś niestworzone bóstwa, zajrzeli do źródeł, w których znajdziecie nie tylko listę istniejących elfich bogów, lecz również ich krótki opis. Książkami, o których piszę, są «High Elves: Army Book» i «Wood Elves: Army Book». Zawierają one, oprócz zasad dotyczących tworzenia armii do WHB, również opis historii i kultury elfów w Warhammerze.

Jako lekturę uzupełniającą polecam «Dark Elves: Army Book». Co do Adammana na Brionha, muszę Was uprzedzić, iż co prawda nie znajdziecie go w ww. dodatkach, istnieje on, lecz został opisany w «White Dwarfie». Co prawda, ja osobiście uważam, iż jest on tylko aspektem Khaela Mensha Khaine'a bądź czczonego przez harlequinów Śmiejącego się Boga (Laughing God – patrz WH40K «Codex: Eldars»). Oczywiście, w tym temacie nie zamierzam się spierać z teologami (a zwłaszcza tymi, którzy podążają drogą boga wojny i tańca) i swojej głowy za prawdziwość tych twierdzeń nie dam.

Na zakończenie chciałbym uprzedzić wysiłki niedoszłych reformatorów wierzeń krasnoludzkich i podać listę bogów-przodków. Są to:

Grungni – bóg kowalstwa, wojny i wielu innych dziedzin życia; Grimnir – pierwszy zabójca trolli, bóg czczony tylko i wyłącznie przez krasnoludzkich zabójców, oraz Valaya – patronka ogniska domowego i wiedzy. A gdyby ktokolwiek chciał coś zmienić, jego duch będzie płatał się bez celu po ziemi i nigdy nie złączy się ze swymi przodkami”.

Slavek

No proszę, stosy dla heretyków już się grzeją. Ale jedźmy dalej. Oto kolejny (obok zamieszczonego w „Listach”) fragment listu Del Dala.



„(...) Propozycje:

1. Wydawajcie na zmianę numery tematyczne. Raz *fantasy*: WFRP, KC, ED, MERP; raz wszystkie inne (wydane przez Was!!!!!!).

2. Jeżeli nie stać Was na pkt. 1, piszcie szczegółowo na końcu *MiM*-a, co będzie w następnym.

3. Olejcie W:M, ci co w to grają, to cioty (wiem, że to słowa niegodne 20-latka, ale ja nie nawidzę tego systemu i w ogóle wampirów). Super, że to nie Wy wydaliście W:M.

4. Jeżeli już musicie podlizywać się ISA i jej klientom, to dajcie coś z *Maga*. (...)”.

Del Dal

Już we fragmencie zamieszczonym w aktualnym wydaniu „Listów”, Del Dal sugerował, że powinniśmy skupić się jedynie na drukowaniu materiałów do wydawanych przez nas systemów. Tam też uzyskał na to odpowiedź. Co do numerów tematycznych – nie każdy je lubi. Na pewno kwietniowy pozostanie na wesoło, a w listopadzie będzie horror, bo to już tradycja. Co do innych, to zostały one zredukowane do postaci artykułów wspólnie tworzonych przez ekipę redakcyjną (np. „Wyprawy...” – *MiM* 10/99, „Ulotna sztuka nawiedzania” – *MiM* 11/99 i „Być potworem” – *MiM* 1/2000).

Nie spodziewaj się, że na końcu *MiM*-a pojawi się informacja, co dokładnie będzie w następnym – możesz najwyżej liczyć na to, że w każdym numerze znajdziesz na początku spis treści.

Co do drugiej części Twojego listu...

Myślę, że gdybyśmy „olali” W:M, mogłoby się zdarzyć, że spora grupa Czytelników „olałaby” nas tak, jak Ty „olewasz” sobie ich zainteresowania, nie wspominając o tym, że obrażasz ich wulgarnymi epitetami, zamiast przytoczyć rozsądne argumenty. Ale takie Twoje prawo.

Twój jedyny „argument” przeciw „Wampirowi” podsumuję krótko: gram w W:M i nie jestem ciotą. Nie uważam też, aby fakt, że nie wydaliśmy W:M, był czymś super – to jeden z popularnych systemów.

Co najzabawniejsze zaś, na koniec przeczysz samemu sobie. Najpierw przekonujesz nas, że byśmy drukowali tylko materiały do systemów, które wydajemy sami, aby za chwilę żądać tekstów do M:W wydanego przez ISA. Wszystko sprowadza się do tego: „drukujcie tylko teksty do tego, co podoba się mnie”.

A wydawnictwu ISA nie musimy się podlizywać. Wręcz przeciwnie – wiele razy miało nam za złe, że krytykowaliśmy wydawane przez nie książki. Ale czy to nasza wina, że niektóre książki są słabe, a poziom większości tłumaczeń przyprawia o ból głowy człowieka znającego światy gry **AD&D** czy nawet tylko oba języki (angielski i polski). Żeby nie być gołosłownym, podam przykład z życia wzięty. Otworzyłem ostatnio, na chybił-trafił, polskie wydanie „Wygnańca” R. A. Salvatore’a i pierwszym, co ujrzałem na stronie, było słowo „sejmitar”. Cóż to takiego? Otóż zapewne *scimitar* – arabska broń, rodzaj zakrzywionego miecza, rozszerzającego się ku końcowi. Słowo „scimitar” na upartego można zastąpić, w oparciu o słownik angielsko-polski, nazwą „bułat” (szeroła turecka szabla; polska nazwa pochodzi od perskiego *pulad*, czyli „stal”). Ale czegoś takiego, jak „sejmitar” nie znalazłem w żadnym posiadanym słowniku, a sprawdziłem ich sporo (żeby się przekonać, czy aby na pewno słusznie mam to za złe tłumaczowi). [Inne zdanie na ten temat ma nasz specjalista od broni: patrz strona 45, „Słowniczek” – przyp. red.]

Dopóki tłumaczenia będą wyglądały tak, jak obecnie, będą powody do krytyki, chociaż wolilibyśmy ich nie mieć (przyjemniej się wtedy czyta). Nie robimy tego ze złośliwości, jak niektórzy podejrzewają, tylko po to, aby wpłynąć na poprawę jakości tekstów, które otrzymujemy do czytania.

Wspomnę tylko jeszcze, że ulubiony przez wielu graczy, dwuręczny *great scimitar*, czyli największa odmiana używanej przez Drizzta Do’Urden broni, był zasadniczo mieczem katowskim, więc warto się zastanowić, czy wojownikowi godzi się czegoś takiego używać.

Na tym koniec na dzisiaj. Piszcie do nas.

JeRzy



ODGŁOSY Z KUŹNI

Ostatnio dużo działa się przede wszystkim wśród książek, nad którymi pieczę trzyma nasz niezastąpiony Andrzej. W chwili, gdy czytacie te słowa, na rynku powinny się już znajdować:

Dziedziczka Morza i Ognia Patrici McKillip, czyli ciąg dalszy *Mistrza Zagadek z Hed*, firmowanego serią „Andrzej Sapkowski przedstawia”. Polecać chyba nie trzeba.

Schismatrix Bruce’a Sterlinga – kolejne dzieło jednego z proroków cyberpunku. Miłośnikom gatunku nie trzeba mówić, czego mają oczekiwać.

Niedługo zaś na półkach księgarskich wylądują najpewniej:

Ogrody księżycy Stevena Eriksona. Jest to pierwszy tom cyklu fantasy, który podbił już Wielką Brytanię i USA. Tomiszcze liczy 600 stron, ale czyta się jednym tchem.

Król bezmiarów Feliksa W. Kresa, czyli ciąg dalszy *Północnej granicy* – cyklu jednego z najlepszych polskich pisarzy fantasy nie trzeba chyba polecać.

Tymczasem trwają prace nad ostatnim tomem *Trylogii zimnego ognia* C. S. Friedman oraz trzecią częścią cyklu s-f Stephena R. Donaldsona (ciąg dalszy *Skoku w konflikt i Skoku w wizję*). Dalsze plany brzmią równie zachęcająco: ostatni tom trylogii McKillip, pierwszy tom nowego cyklu Dave’a Duncana (tego od *Niechętneho szermierza*), *Imajica* Clive’a Barkera, wskrzeszenie wydawanego przez Alfę cyklu Glena Cooka (chodzi o *Słodki srebrny blues* i części następne), nowy Williams i wiele innych.

Na poletku podręczników RPG nieco spokojniej. Wielkimi krokami zbliża się **Magia: Księga wiedzy tajemnej** do ED, czyli niezwykle ważna pozycja w owym systemie. Znajdziecie w niej nie tylko nowe zaklęcia i przedmioty magiczne, ale także niezwykle sposób rozwijania posiadanych talentów. A to i tak nie wszystko. Uzupełnieniem tej pozycji są **Mroczne sekrety Barsawii**, których przekład zbliża się ku końcowi.

W ZC bez zmian – **Dzień bestii**, czyli kolejna wykreślająca wszystko kampania.

Jeśli chodzi o nowe systemy, to rozpoczęliśmy prace nad przekładem **Gasnących Słońc**, czyli **Fading Suns**. Premierę zaplanowaliśmy na Polcon-Eurocon (trzymajcie kciuki). O systemie możecie co nieco przeczytać w tym numerze. Chcemy, by FS/GS zaistniały w Polsce „z grubej rury”, dlatego też założyliśmy sobie wydanie trzech podręczników w przeciągu trzech miesięcy.

Na zakończenie przypominam, iż na gwiazdkę planujemy wydanie jeszcze jednego systemu (z jeszcze większą „grubą rurą” – trzy pozycje w miesiąc!). Warunki już w zasadzie dogadaliśmy, pozostaje tylko kwestia złożenia podpisu na kontrakcie. Do tego jednak czasu trzymamy gębę na kłódkę.

Aha, już jest poprawiony dodruk **Księgi wiedzy** do ED, a podstawka ZC w twardej oprawie pojawić się winna tuż przed ukazaniem się tegoż numeru **MiMa**.

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.05.2000

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) 25-74
MIM25 – MIM74 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 77 do numeru 83
PP77 24,00 zł
Prenumerata kwartalna
od numeru 77 do numeru 79
PK77 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

EARTHDOWN

– PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy
EDKWI 45,00 zł (R)
Barsawia
EDBAR 69,00 zł (O)
Ścieżki adeptów
EDSAD 55,00 zł (R)
Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 45,00 zł (R)
EDMB2 45,00 zł (R)
Magia
EDMAG 45,00 zł (P)
Koszmar z przestworzy
EDKZP 32,00 zł (P)

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Księga Strażnika
ZCKST 16,00 zł (R)
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35,00 zł (R)
Xiega bestyj
ZCXIB 15,00 zł (R)
Cthulhu 1990
ZCDZI 17,00 zł (R)
Almanach potworów
ZCALP 45,00 zł (R)
Krainy Snów
ZCKRS 59,00 zł (O, P)
Przeróżające podróże
ZCPOP 21,00 zł (P)
Serce grozy
ZCSEG 27,00 zł (P)
Maski Nyarlotepa
ZCMAN 79,00 zł (P)

**WARHAMMERA NIE
SPRZEDAJEMY!**

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35,00 zł (O)
W poszukiwaniu palantira
STWPP 28,00 zł (P)
Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł (P)

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora
WAEKR 15,00 zł (R, P)
Podręcznik gracza
WAPGR 50,00 zł (R)
Podręcznik Narratora
WAPNA 32,00 zł (R)
Rytuał przejścia
WARPR 20,00 zł (R, P)
W krwawym blasku Księżyca
WAWKB 33,00 zł (P)

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł
DZIKIE POLA
Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim
DPWSS 38,00 zł (R, P)
Ogniem i mieczem
DPOIM 38,00 zł (R, P)

INNE

Oko Yrrheda
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2 3,50 zł
INF02
Nr 3 4,80 zł
INF03
DOOMTROOPER
– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY
Zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł
Warzone
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ
Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTODD 8,00 zł
Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH
Battletech: Kompendium
BTKOM 34,00 zł (R)
WARZONE – GRA BITEWNA
Kompendium, tom 1: Świt wojny
(R)
WZSWW 55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny
(R)
WZSBW 55,00 zł

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

MAG

MAG

MAG

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający

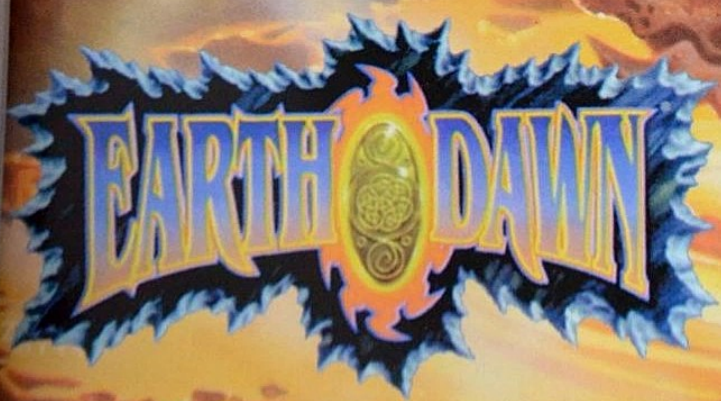
[illegible]

Michał Romaniok z Radzyna Podlaskiego

DOPIERO TERAZ POZNASZ POTĘGĘ MAGII



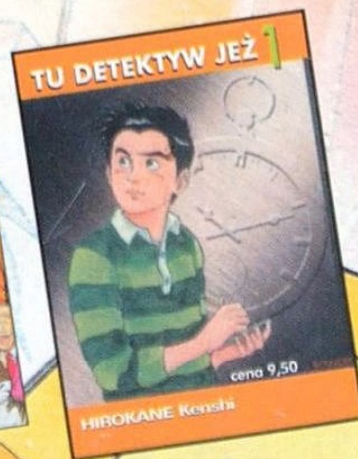
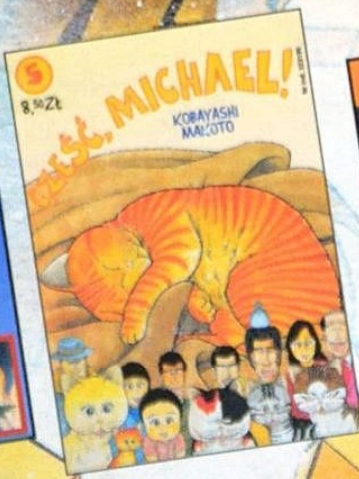
1. MAGIA: KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ
2. MRŹCZNE SEKRETY BARSAWII



FASA
CORPORATION

LOCKE SUPERCZŁOWIEK

ON TEŻ NIE LUBIŁ KOMIKSÓW...



... ALE ZMIENIŁ ZDANIE!

KOMIKSY WANEKO SĄ DOSTĘPNE w kioskach RUCH-u, Jard-pressu, Inmedio, EMPIK-ach, księgarniach Matras, Domach Książki i innych punktach, których listę znajdziecie na stronie internetowej

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

Możecie też składać zamówienia bezpośrednio w wydawnictwie
fax. 0 22 628 31 22, e-mail: waneko@yo.rim.or.jp

和猫 **WANEKO**