

Patricia A. McKillip: STARA KOBIETA I BURZA

INDEXS: 322954

MiM

Magia i Miecz

cena: 6,90 zł

GROTOŁAZ
nowa profesja
do WFRP

Powrót KRAINY GOBLINÓW,
a w niej XVI generacja

TRZĘSIENIE RZECZYWISTOŚCI,
pierwsze spotkanie z MAGiEM

Illustration by Rob Dixon. © HOLLISTIC DESIGN, INC. FADING SUNS



DZIWNNA TO ROZRYWKA...

Miałem ostatnio przyjemność rozmawiać ze znajomą ze studiów. Konwersacja zesłała na hobby. Ona wspomniała o teatrze, ja nie omieszkalem więc opowiedzieć o grach fabularnych. Zaskoczyło mnie, że słyszała o RPG. Uśmiechnięty z zadowolenia wysłuchałem kilku zdań na temat naszej rozrywki. A potem przejąłem pałeczkę. I w krótkim czasie postanowiłem wyjaśnić niuanse gier fabularnych. Próbowaliście kiedyś? Pewnie tak. I pewnie wiecie, jakie to trudne.

Tak czy inaczej, dyskusji nie dokończyliśmy, bo zaczęły się zajęcia. Ja zaś biłem się później z myślami. Z jednej strony owa znajoma słyszała o grach fabularnych. Z drugiej zaś większość jej wiedzy była niezbyt zgodna z rzeczywistością. Dumam więc – nie po raz pierwszy zresztą – jak tu rozszerzyć krąg eRPeGowców...

Dumam tak dni kilka, a w sobotę spotkała mnie niemiła niespodzianka. Otóż w ramach półgodzinnego odpoczynku postanowiłem poklikać sobie pilotem. I przez przypadek wyklikałem jakiś koszmarny serial komediowy na Polsacie. Odcinek, który miałem wątpliwą przyjemność oglądać, opowiadał o randce głównej bohaterki z facetem. Ów mężczyzna bardzo jej się podobał, więc go nakręciła, by się z nią umówił. A on – w dobrej wierze – zaprosił ją... Już pewnie wiecie, na co. Oczywiście, na sesję gier fabularnych. Owa sesja – w systemie zatytułowanym „Rycerze i smoki” (nie ma to jak dobry tłumacz, prawda?) – wyglądała co najmniej koszmarnie.

Przy stole poza naszą bohaterką siedziało czterech anemików (część w okularach), mających na głowie jakieś dziwaczne ni to czapki, ni to hełmy. Przygoda – jeżeli dobrze wywnioskowałem z kilku scenek – polegała na chodzeniu po lochach i zabijaniu potworków. Oczywiście nasza bohaterka bardzo się nudziła. Kolesie wyglądali na idiotów połączonych z kretynami i wymiksowanych z półgłówkami. Każde ich słowo świadczyło o niedorozwoju. Koszmar.

Wreszcie dziewczynina zadzwoniła do koleżanki i dowiedziała się od niej, w jaki sposób odłączyć się od gry. A sposób był prosty – dać się zabić. Dziewczyneczka posłuchała rady i najpierw położyła głowę na kamieniu, by przyjaciele z drużyny ścięli ją. Facet, z którym się umówiła, odrzekł coś takiego: „Nie mogę. Jestem półelfem. Moja natura mi tego zabrania”. No to postać dziewczyneczki rzuciła się na jakiegoś towarzysza z drużyny. I zginęła. Potem wymigała się od losowania następnego bohatera stwierdzeniem, że ma spotkanie StarTrekowców. Koszmar...

Po obejrzeniu tego filmiku pomyślałem sobie, że gdyby moja znajoma ze studiów obejrzała go, to nigdy nie zainteresowałaby się grami fabularnymi. Ba, otrzymałem nawet pytania, czy prawdziwa sesja RPG wygląda tak, jak pokazano w tym serialu!

Owo straszne wydarzenie przerwało mą zadumę. Zrozumiałem, że nikt nigdy nie pojmie, czym są gry fabularne, póki w nie nie zagra. Żadne opowieści, żadne przekonywania, żadne wizje nie zwalczą pokutującej wokół RPG opinii. Dlatego też stwierdziłem, że najlepiej od razu stwierdzić: „Chcesz zobaczyć, na czym polegają gry fabularne? Mam sesję w sobotę. Może wpadniesz zobaczyć? Będzie fajnie”.

A jakie jest Wasze zdanie w tym temacie? Jak Wy sprzedacie swą rozrywkę innym? A może bawicie się cały czas w tym samym, ścisłym gronie? Czekam na Wasze opinie i pomysły. Może wspólnie coś uda nam się wykombinować.

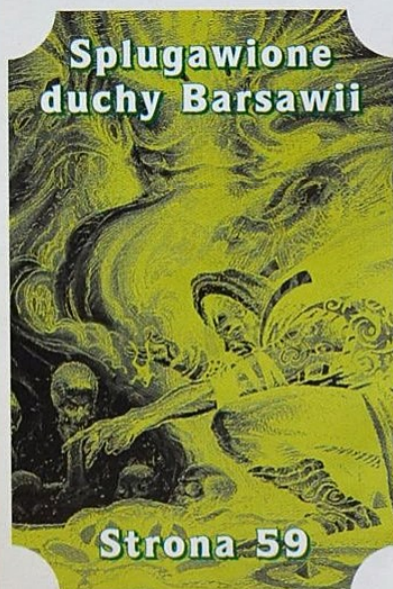
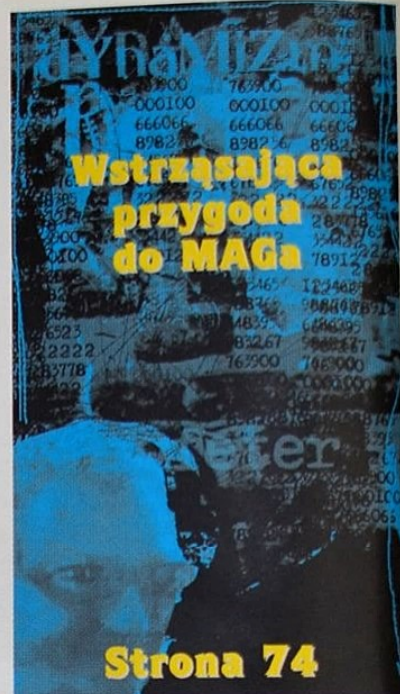
T. Kuczman

PS1. I jeszcze jedna bardzo ważna sprawa. Niniejszym chciałbym wszystkich zaprosić na otwartą nie tak dawno listę dyskusyjną „Magii i Miecza” i wydawnictwa MAG w ogóle. Aby się zapisać, wyślij pustego majla (MagiaMiecz-subscribe@egroups.com) i zajrzyj na <http://www.egroups.com/list/MagiiMiecz>.

PS2. Od marca 1998 roku cenę „Magii i Miecza” utrzymywaliśmy na stałym poziomie 6,50 zł. W międzyczasie ceny papieru, benzyny i w ogóle wszystkiego rosły i rosły. Zdajemy sobie sprawę, że przeciętnego Czytelnika tego rodzaju rzeczy nie interesują. Niestety, ekonomii nie da się oszukać. Postaraliśmy się o najniższy wymiar kary. MiM podrożał jedynie o 40 groszy. Mam nadzieję, że nową cenę uda się utrzymać równie długo.

Hasło miesiąca:

— *Gotycko-mroczny romantyzm umiera (Poison Ivy przy okazji grilla).*



Opowiadanie:

Stara Kobieta i burza — 27

Patricia A McKillip

Panorama:

Melkoriada III — 2

Michał „Duszon” Stachyra

Anime RPG rulez! — 4

Tomek

Polscy gracze nie różnią się
od graczy na całym

świecie — 8

Wywiad Toreda z Grzegorzem Szulcem

Wieści — 10

Stale działają:

Listy — 20

Okiem zewnętrznym:

Drużyna A — 23

Tomasz Kołodziejczak

Kraina Goblinów,

edycja 3.1 — 92

Felietony:

Bliskie spotkania — 26

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna:

Atz fis prim — 90

Jacek Drewnowski

Mięcho:

Katęza krwi, rozrzucone

wewnętrzności — 87

Tomek Suwałski

Nieśmiertelny — 87

Jerzy Cichoński

Ramy rzeczywistości — 88

Joe Alrakadabra

Dywan — 88

clendil

Ścieżka Pragmatyzmu — 89

Łukasz Lipiński

Miejsca magiczne:

Nieśmiertelny urok wody — 91

Poison Ivy

Almanach:

Czas nieprostą

rzeczą jest — 32

Tomek Andruszkiewicz, Czarek Kowalski,

Tomek Kreczmar, Maciek Nowak-Kreyer

Mamo! Spójrz! Nie ma kości,

nie ma zasad! — 38

Erich S. Arendall „Shadow Sprite”

„Stój, bo strzelam!” — 40

Marek Pawelec

Dramaturgia — 44

JeRzy

Earthdawn

Earthdawn: najczęściej

zadawane pytania — 51

Andrzej Śwędryński

Czy szczęście może trwać

wiecznie? (część I) — 52

Andrzej Śwędryński

Splugawione duchy — 59

Dan Allard

Gasnące Słońca:

Mieszkańcy Znanych

Światów — 79

L5K:

Noc Świetlików, część II:

przygoda wprowadzająca

w świat L5K — 66

Tomasz Z. Majkowski i Krystyna Nahlík

oraz Łukasz M. Pogoda (redakcja)

Świat Mroku:

Trzęsienie rzeczywistości — 74

Tomasz F. Misiorek

Warhammer:

Czynnik Chaosu — 48

Junior

Grotolaz — 50

Seth

Zew Cthulhu:

Cthulhu:

the Next Generation — 64

Ławca

MIM

6(78)/2000

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl



REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac., ZC, Panorama)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)

tomek_andruszkiewicz@efarm.pl

Michał Marszałik (dział łączności, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Andrzej Miszkurka (Almanach)

kurz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)

bryan@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (DP, Humor)

jerzy@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

KOREKTA:

Dzień Dziecka

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichoński, Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski,

Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,

Poison Ivy, Andrzej Śwędryński, Toreda,

Piotr Wyskok

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 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:

Fading Suns™ by Rob Dixon

© Holistic Design, Inc.

Sprzedaż magazynu

po cenie innej niż podana na okładce

bez zgody wydawcy zabroniona.

MELKORIADA III

Wrocław, 29 kwietnia – 1 maja 2000

Największym problemem z wrocławskimi konwentami jest to, że nigdy nie wiadomo: czy się odbędą i gdzie się odbędą. Podobnie było z tegoroczną Melkoriadą – informacje na jej temat (niepełne i sprzeczne) zaczęły pojawiać się (na sieci) dopiero na niecałe dwa tygodnie przed imprezą. I właśnie brak informacji oraz to, że w tym samym czasie odbywały się jeszcze trzy inne konwenty (Kapitularz w Łodzi, Arracon w Elblągu i Strategicon w Warszawie) sprawiły, że tym razem we Wrocławiu pojawiło się zaledwie 70 fanów (choć dodać do tej liczby należy drugie tyle: takich co wchodzili tylko na chwilę, a zostawali częstokroć dość długo...).

Był więc to konwent kameralny, co miało jednak pewien plus – praktycznie wszyscy się znali. Oprócz wrocławian, zjawili się grupki z Krakowa, Śląska, Pomorza i Warszawy.

Szkoła, w której to konwent miał miejsce, położona była blisko centrum, co umożliwiało nocne eskapady po najlepszy na świecie fastfood – knyszę, czy też do sklepu całodobowego celem zakupu napojów, oczywiście bezalkoholowych.

Gdy zobaczyłem program Melkoriady, byłem pozytywnie zaskoczony całkiem sporą liczbą atrakcji. Niestety większość punktów programu nie odbyła się, a te, które się odbywały, miały miejsce w dość dziwnych terminach.

Battle'owcy i karciarze mieli możliwość wystąpienia w kilku turniejach, nie udało mi się niestety dowiedzieć, które z nich się odbyły, jednakże przez cały czas trwania konwentu widziało się osoby przedstawiające figurki bądź pogrążone w rozgrywkach 'karcianych'. Jeśli chodzi o gry karciane, to coraz większą popularność zdobywa sobie powstała w Krakowie, a wydana w „Portalu” druga polska gra karciana SimWiocha, autorstwa Telefaxa. Typowo polskie realia (Żule, Dresiarze, Andrzej Lepper czy smolbiznes) potrafią przyciągnąć do tej gry nawet tak zatwardziały antykarciarzy jak ja. W SimWiochę grano przez cały konwent, baa – graliśmy ją nawet w pociągu w drodze powrotnej.

Ze spotkań doszło do skutku tylko spotkanie z „Portalem”; spotkania z Andrzejem Ziemiańskim i Eugeniuszem Dębskim nie odbyły się z powodu... braku uczestników. No cóż, gdy na konwencie jest zaledwie kilkadziesiąt osób, w większości fanów raczej RPG niż fantastyki, to zdarzają się dziwne rzeczy...

„Portala” reprezentowali naczelny grafik Michał Oracz oraz stali współpracownicy pisma: 'Nurgliitch' Smoleński i 'Prosiak' Owedyk. Ta druga postać jest bardzo dobrze znana wszystkim miłośnikom polskiego komiksu undergroundowego – Prosiak jest twórcą (oraz wydawcą i wszystkim innym) uznanego obecnie za kultowy fanzinu 'Prosiacek'.



Od lewej: Łukasz Wołski (główny organizator Melkoriady), autor tej relacji Michał Stachura oraz Andrzej Ziemiański (wrocławski pisarz SF).

Na spotkaniu mówiono o „Portalu” – tym czego dokonał i jego planach na przyszłość, o RPG w Polsce w ogóle i oczywiście o „Magii i Mieczu”. MiMa, co jest ostatnio bardzo modne, oczywiście krytykowano – ostatnio wszyscy „doświadczeni” gracze krytykują MiMa mimo, że jako „starzy wyjadacze” już go nie kupują... Słyszałem głosy a bo „Magia i Miecz” nie drukuje teraz nic ciekawego z ust osób, które równocześnie deklarują, że nie czytają tego pisma od kilkunastu numerów. Dziwne, prawda? Mi również zdarza się czasem krytyka tego pisma, ja jednak czytuje wszystkie numery i staram się krytykować konstruktywnie. Ponadto dało się zauważyć wmawianie „Portalowi”, że istnieje jakiś konflikt pomiędzy nimi a redakcją MiMa, czemu Michał Oracz zaprzeczał.



Spotkanie z redakcją i współpracownikami „Portala” – od lewej: 'Nurgliitch' Smoleński, Michał Oracz, 'Prosiak' Owedyk.

Co się jeszcze odbyło? Przede wszystkim konkursy. Niżej podpisany wraz ze swoją lepszą połową (autorką zdjęć do tej relacji) miał przyjemność przetestować Melkoriadowiczów ze znajomości rozmiaru obuwia Imperatora, preferencji seksualnych Dartha Maula czy ze znajomości nazwisk załogi Gwiazdy Śmierci – czyli ogólnie rzecz biorąc z wiedzy o Star Wars. Potem odbył się bardzo ciekawy konkurs wiedzy o Monty Pythonach, który dostarczył wiele rozrywki zawodnikom, publiczności, a przede wszystkim jury. Tradycyjnie odbyły się też konkursy: filmowy oraz jak zwykle niezwykle trudny klubowy konkurs z wiedzy o fantastyce. Wygrali wrocławianie: Sithlady, ZigZag i Łukasz Wolski, ale tuż za nimi była wspaniała drużyna w składzie Cathia, Ard i niżej podpisany... Pytania jak zwykle były sadystyczne, ale objęta przez nas taktyka okazała się dość skuteczna (jaka to taktyka niech pozostanie naszą słodką tajemnicą).

Odbyło się kilka LARPów – część zaplanowanych przez



Tegoroczny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów – Cezary 'Czeski' Czyżewski

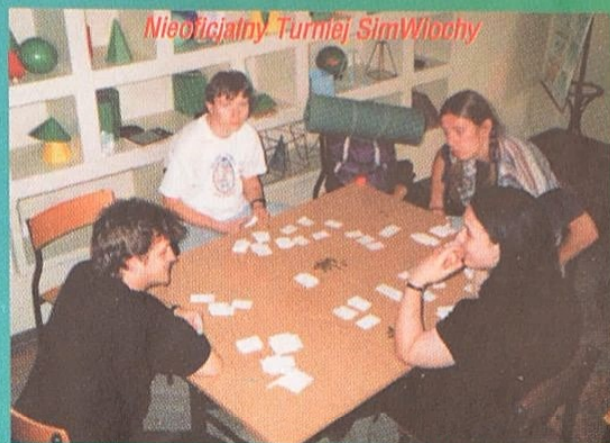


Czeski prowadzi autorski system „Yadra Chaosu”

organizatorów, część powstałych w wyniku spontanicznej akcji uczestników. Dominowały klimaty Świata Mroku i Cyberpunka. Co chwila moż-

na było natknąć się na korytarzu na biegające watahy garou, jakiś tajemniczych spiskujących ludzi, czy przerażające wampiry... LARPY na pewno dostarczyły ich uczestnikom sporo atrakcji, gdyż niektóre były komentowane jeszcze na długo po ich zakończeniu.

Przez cały czas trwania konwentu działała pracownia komputerowa, lecz była ona niezwykle dobrze ukryta przed uczestnikami i mało komu udało się do niej trafić. Dość ciekawą atrakcją, niespotykaną na konwentach, był pokaz kung-fu. Mieliśmy też nadzieję, że będzie pokaz walk rycerskich – przybyło kilku dobrze uzbrojonych jegomościów, jednakże z jakichś dziwnych przyczyn nie walczyli oni ze sobą. A szkoda.

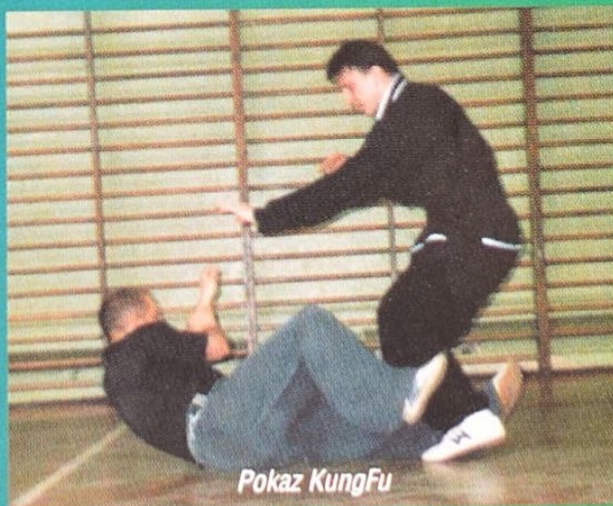


Nieoficjalny Turniej SimWłochy

A po za tym? Jak to na konwentach grano w Erpegi. Ja miałem możliwość zagrania u najlepszego obecnie MG w Polsce – Cezarego 'Czeskiego' Czyżewskiego (zdobywcy Pucharu Mistrza Mistrzów za rok 2000). Grałem już u kilkudziesięciu MG i muszę obiektywnie przyznać, że Czeski naprawdę znakomicie mistrzuje. Prowadził on swój autorski system „Yadra Chaosu” – technicznie zbliżony nieco do AD&D (głównie przez rzuty k20) dziejący się w miłym i ciekawym świecie fantasy.

Jak podsumować ten konwent? Z rozmów z uczestnikami wynikało jasno – było dość miło – ciekawo ludzi, fajne imprezki, lecz trochę nudnawo – mało spotkań, mało Mistrzów Gry (zarejestrowanych było 4, słownie czterech). Organizatorzy ponieśli spore straty finansowe, może to będzie dla nich nauczką, że trzeba jednak jakoś promować konwent. Za rok jeszcze mniej ludzi będzie pamiętać, że w długi majowy weekend odbywa się we Wrocławiu jakiś konwent.

Michał „Puszon” Stachyra
<http://puszon.rpg.pl>



Pokaz KungFu

— PREZENTACJA — ANIME RPG RULEZ!!!

Przygotował Tomek

W Polsce moda na anime stawia dopiero pierwsze kroki – szczególnie, jeśli spojrzeć na szal, jaki wywołują postaci z dużymi oczami w innych krajach. Cóż, szaleństwo owo dotknęło również światka gier fabularnych. Zamieszczony w zeszłym numerze opis SAILOR MOON RPG to dopiero wstęp do krainy anime rpg, której władcami jest firma *Guardians Of Order, Inc.*

GoO to niewielka i młoda kanadyjska firma. Jej władarze za cel postawili sobie tworzenie gier sympatycznych i miłych, przedkładając przyjemność nad skomplikowaną mechanikę. Pierwszym produktem wydawnictwa był system bitewny dla zabawek – TOYING WITH

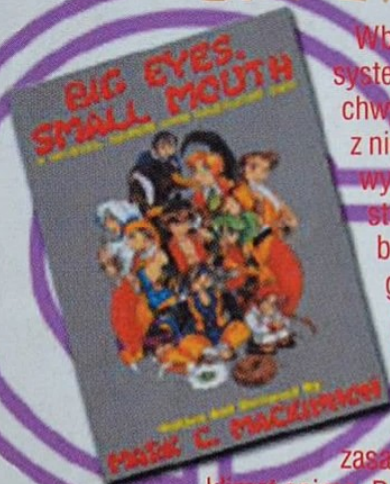
Czas spędzony na oglądaniu anime, to dobrze spędzony czas.

Mark MacKinnon.

DESTRUCTION (TWD) – który okazał się wielkim sukcesem. To był rok 1996. W nieco ponad 12 miesięcy później ukazał się erpeg BIG EYES, SMALL MOUTH, oparty – jakże by inaczej – na japońskich animach. Później SAILOR MOON (SM) – i poszło! Tym bardziej, że do

całości opracowano jeden, nieco tylko modyfikowany *Tri-Stat System*. W 1998 roku do załogi *GoO* dołączył ceniony autor David L. Pulver, który stoi za większością późniejszych produktów.

BIG EYES, SMALL MOUTH (BESM)



Wbrew pozorom, pierwszy system *GoO* nie wszystkich zachwycił, choć firma mogła być z niego dumna. Narzekano na wygląd podręcznika (małe strony, a czcionka duża), na banalność systemu. Z drugiej strony doceniano, iż postaci tworzy się ledwie 5 minut (nieco dłużej w przypadku świeżych graczy), a jednocześnie zasady kreacji odzwierciedlają klimat anime. Podobały się również reguły dotyczące magii. Brakowało co prawda systemu umiejętności, ten jednak pojawił się wraz z dodatkiem HRGB i wcale nie był aż tak potrzebny. Wielkie zachwyty wywołały zasady walki – szybkiej i dynamicznej, oddającej styl starć w filmach anime i w której niewiele mogło się pojawić nieporozumień. Dodatkowym atutem była możliwość rozebrania horroru, przygód samurajów sprzed wieków czy bitew gigantycznych mechów. I jeszcze to, iż do gry wystarczają dwie szóstki!

Opracowany przez Marka MacKinnona BESM pozwala na zabawę w krainie niemal każdego anime – od „Pokemona” po „Czarodziejkę z Księżyca”, co z pewnością przyciąga uwagę młodych odbiorców. System jest więc świetnym wprowadzeniem w świat rpg, tym bardziej, iż mechanika należy do co najmniej prostych. Autorzy położyli również nacisk na odgrywanie bohatera – BESM jako jeden z niewielu podręczników zawiera rozdział z poradami dla graczy, a nie MG. System pozwala ponadto tworzyć

zarówno złożone kampanie, jak i jednostrzałowe przygody.

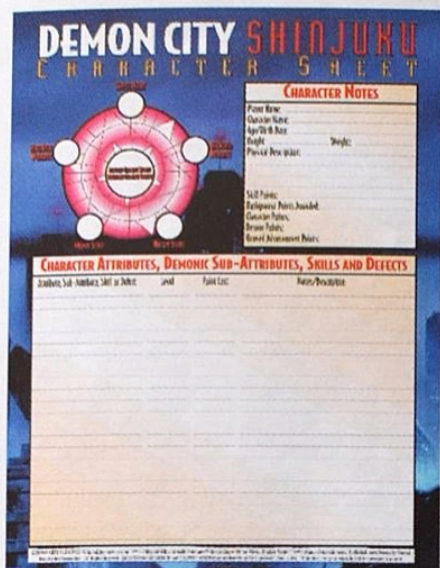
BESM wyznaczył kierunek, w którym *GoO* podążało.

DODATKI DO BESM:

Big Robots, Cool Starships (BRCS): Tu opisano system tworzenia pojazdów równie prosty, co zasady kreacji postaci. I to unikając bezsensownej wyliczanki ile co ma metrów czy ile miejsca zajmuje (wystarczyły generalne opisy). Dano też sobie spokój z cenami (przynajmniej gotówkowymi, bo każdy pojazd kosztuje punkty). Mechanicznie sprawa też jest prosta – na pojazd masz tyle punktów, jaki ustaliłeś poziom w posiadaniu dużego robota (bądź szybkiego statki gwiazdowego czy czegoś innego). I od tego zależą cechy maszyny, jej uzbrojenie itd. A wszystko zapisujesz na wygodnej karcie. Dla leniwych – rozdział z przykładowymi pojazdami: od motocykli do bojowych mechów i kosmicznych niszczycieli. Warto też zaznaczyć, że mechanika gry związana z pojazdami jest równie prosta, co w przypadku reszty systemu.

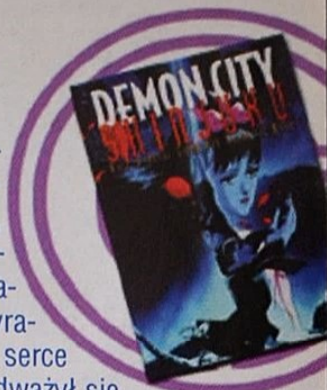
Hot Rods and Gun Bunnies (HRGB): Świetny dodatek do BESM, w którym pojawiają się informacje o policjantach, żołnierzach, łowcach nagród, detektywach, złodziejach, agentach rządowych i całym tłumie innych ważnych osobników. Tu znajdują się również zasady pozwalające przerabiać pod wziętych graczy pojazdy i bronie. A także – co chyba najważniejsze – nowy i pełen innowacji system umiejętności do *Tri-Stat*, dzięki któremu można tworzyć średnio potężne postaci anime.

— PREZENTACJA —



DEMON CITY SHINJUKU (DCS)

Tą gierkę oparto – jakże by inaczej! – na japońskiej kreskówce, tym jednak razem pełnometrażowym horrorze. Akcja toczy się w Tokio, w niedalekiej przyszłości. Nie wygląda ono równie pięknie, co teraz. Wspaniałe biurowce zostały strzaskane. A wszystko to za sprawą złego tyra-
na – Leviha Rah – który przemienił Shinjuku, serce Tokio, w miasto demona. Przez lata nikt nie odważył się opuścić opianowanego przez bandziorów, potwory i inne paskudztwa Demon City. Ostatnią nadzieją Tokio są odważni młodzieńcy, wiekowy mistyk i tajemniczy uzdrowiciel dusz. Jest to gra fabularna pełna akcji i horroru. Poza tradycyjną mechaniką w podręczniku znajdują się informacje o filmie oraz kolorowa galeria kadrów.

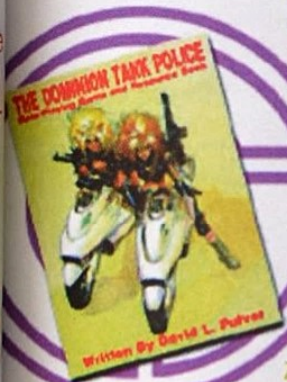


DOMINION TANK POLICE (DTP)

DTP był drugim po SM licencjonowanym systemem *GoO*.

Rok 2010 n.e. Ziemia nie jest już przyjemnym miejscem. Zanieczyszczenia atmosferyczne, trujące bakterie, brutalne podziemne organizacje, bezradne rządy... Na społeczeństwo nastają seksowne, acz okrutne kocie siostry – Annapuna i Unipuma – oraz ich przywódca – półcyborg Buaku. Ostatnią nadzieję i linię obrony stanowi Tank Police miasta New-
port (przestępstwo zdarza się tu co jakieś 36 sekund!) – oddział lubiących pociągnąć za spust funkcjonariuszy, którzy interesują się materiałami wybuchowymi.

System oparto na klasycznej, czteroczęściowej kreskówce (z 1989 roku), powstałej w umyśle japońskiego artysty, Masamune Shirow (tego od „Ghost in the Shell”). Dzięki temu erpegowi możesz wstąpić w szeregi Tank Police i wraz z nimi zwalczać gangi. Albo wręcz przeciwnie: zostać członkiem gangu Buaku i walczyć o chwałę oraz bogactwa. W podręczniku znajduje się streszczenie wszystkich odcinków serialu oraz galeria zawierająca najfajniejsze rysunki z filmu. Wszystko to ułatwia stworzenie kampanii (są nawet odpowiednie porady), której akcja toczy się po serialu. Mechanikę oparto oczywiście na *Tri-Stat*. System nieco „odpateżono” odpowiednimi umiejętnościami, by świat gry okazał się dla bohaterów choć trochę niebezpieczny.



TRI-STAT SYSTEM

Specjalnie z myślą o Anime RPG, *GoO* opracowało szybką, filmową mechanikę. System z każdym podręcznikiem ulega pewnym zmianom, ale wciąż pozostaje łatwy, elastyczny i oparty na intuicji (wszystko po to, by przyciągnąć fanów anime do rpg).

Jak sama nazwa wskazuje, bohatera definiują jedynie trzy cechy – *Body* (ciało), *Mind* (umysł) i *Soul* (dusza) – czyli kwestie fizyczne, mentalne i siła woli oraz szczęście w jednym. Wartości współczynników wahają się od 0 do 12. Od nich zależą również: *Combat Value* (wartość bojowa podzielona na atak i obronę), *Health Points* (punkty zdrowia bohatera) oraz *Energy Points* (rezerwy energii, jakie posiada postać).

Postać uzupełniają różnorodne *Attributes* (atrybuty) i *Defects* (defekty). Do pierwszych zalicza się zdolności (np. akrobatyka lub wyostrome zmysły), cechy fizyczne (atrakcyjny wygląd czy zmiennokształtność), wiedza (magia, psionika) i specjalny ekwipunek (bojowe mechy, obdarzone mocą przedmioty etc.). W SM wprowadzono po raz pierwszy atrybuty drugiego rzędu, czyli nowe moce i zdolności. Każdy atrybut podzielono na pięć lub sześć poziomów, wartych 1-4 punktów każdy. Defekty (rozkojarzony, własność megakorporacji) mogą dać graczowi 1 lub 2 punkty.

W DTP i w HTGB wprowadzono nowy system umiejętności, dzięki któremu – rozdzielając 20 punktów – gracz może stworzyć niezbyt potężną postać. Wśród umiejętności są prowadzenie pojazdów czy tropienie w mieście.

PREZENTACJA

TENCHI MUYO! (TM)



TM to nowy projekt GoO, tym razem sprzy-
mierzonego z Pioneer Entertainment, który
ukazuje się w chwili, gdy piszę te słowa. Gier-
kę oparto na serialu z 1992 roku, opowiadają-
cym o Tenchi Masaki – ciekawskim nastolatku,
który przypadkowo budzi legendarnego potwora:
galaktycznego pirata Ryoko o niezłych rozmiarach.
A potem Tenchi'ego zaczynają odwiedzać goście z ko-
smosu (m.in. księżniczka Aeka z planety Jurai i jej siostra
Sasami, galaktyczny policjant Mihoshi, kotokrólik Ryo-ohki i Washu,
największy geniusz galaktyki). Takie są początki pełnych dowcipu,
akcji, romansu i dramatyzmu przygód młodego bohatera.



Według Marka MacKinnona
serial został chyba stworzony
z myślą o systemie Tri-Stat.
W podręczniku pojawia się oczy-
wiście zasady, opis świata, fabu-
ła serialu (uzupełniona o puszcza-
ne właśnie sezony i dwa filmy
z 2000 roku), co ma być gratką
również dla miłośników anime,
a nie koniecznie RPG.

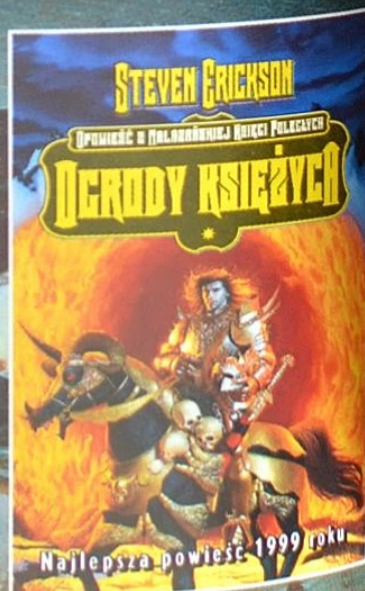
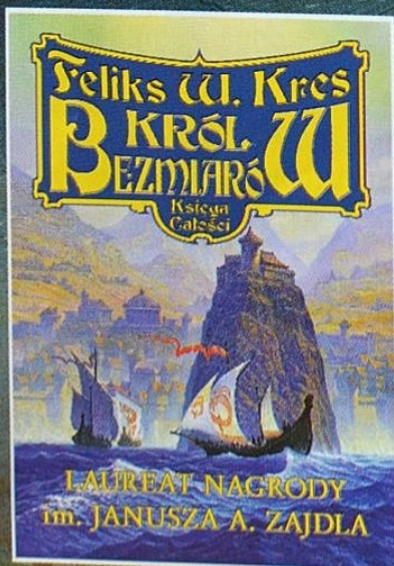
GHOST DOG

Na GAMA Trade Show 2000 GoO ogłosiło, że planuje stworzyć grę
RPG opartą na znanym i u nas filmie, wyprodukowanym przez Arti-
san Entertainment – „Ghost Dog: Droga Samuraja”. Oczywiście sy-
stem ma wykorzystywać Tri-Stat. GoO planuje jednak pewną inno-
wację – w grze mają uczestniczyć małe grupki, nawet po dwóch graczy
plus MG. W taki oto sposób firma wykracza poza świat anime.

Mark C. MacKinnon to szef firmy.
Ma 27 lat i wstąpił się organizo-
waniem AMBERCON NORTH –
konwentów w Toronto. To on
napisał TWD, BESM i SM, a tak-
że – z racji wykształcenia – kil-
ka artykułów o chemii. Mark
oczywiście kocha anime i fanta-
stykę, a gra w siatkówkę oraz
uprawia szermierkę.

David L. Pulver to główny autor
GoO. Już w szkole średniej zafa-
scynował się wszelkiego rodza-
ju grami planszowymi i fabular-
nymi. Tworzył zasady i przygody.
Po skończeniu nauki od razu za-
jął się tworzeniem erpegów i jed-
nocześnie zafascynował się ani-
me. Jest współautorem ponad
25 podręczników RPG (wielu do
GURPSa), w tym przygody, która
zdobyła nagrodę Origins. To on
stworzył m.in. GURPS: Mecha
i Bubblegum Crisis: Before and
After. Dla GoO napisał BRCS,
DTP czy DCS.

Wydawnictwo MAG poleca najlepsze książki najlepszych autorów



Legenda



Pięć Księg

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Honor i stal to twoi jedyni sprzymierzeńcy

Dołącz do Oficjalnego Fanklubu Legendy! Zobacz www.l5k.pl

POLSCY GRACZE NIE RÓŻNIĄ SIĘ OD GRACZY NA CAŁYM ŚWIECIE

wywiad z Grzegorzem Szulcem, prezesem firmy ISA

Nie da się ukryć, że wiadomość o wydaniu polskiej edycji VAMPIRE: DARK AGES podgrzała wiele – nie tylko fanów Świata Mroku. W związku z tym (i nie tylko) postanowiliśmy zadośćuczynić Waszym prośbom i rzucając na łamy pisma jeszcze ciepłutki wywiad z Grzegorzem Szulcem – mózgiem Wydawnictwa ISA. Wyjaśni on wiele Waszych i naszych wątpliwości.

Toread: Dlaczego właśnie DARK AGES? Co jest takiego w tym systemie, co zainteresuje polskich graczy?

Grzegorz Szulc: W:DA czyli WAMPIR: MROczne WIEKI. Dlaczego? Bardzo wielu graczy chciało otrzymać ten system w języku polskim. Co takiego jest w tym systemie? Polscy gracze nie różnią się od graczy na całym świecie. Średniowieczne wyprawy krzyżowe, Bizancjum, nowe imperia na gruzach starych, poszukiwanie Graala, tajemnice templariuszy, a dla polskich graczy – potęga, upadek, mozolne odbudowywanie państwa Piastów i w to wszystko wrzucić Kainici.

Czy mając Maskaradę, powinno się kupić Dark Ages?

Z punktu widzenia ISA na pewno [śmiech]. A porównanie: Mechanika systemu nie ulega zmianie, natomiast pozostałe materiały w podręczniku są zdecydowanie różne od tego, co jest zawarte w podstawce do WAMPIR: MASKARADA. Oczywiście można poprowadzić W:M w średniowieczu, korzystając tylko z książek o epoce. Kto tłumaczy ten system?

Tomasz Andruszkiewicz

Jaka jest przewidywana cena i data wydania podręcznika?

Cena – przypuszczamy że taka sama jak M:A czyli około 90 zł. Data – czerwiec/lipiec 2000.

Czy przewiduje Pan jakiś support do tego systemu (np. artykuły w gazetkach przygody)?

Przygody i mowy White Wolfa – tak. Jeżeli chodzi o artykuły w magazynach i przygody w magazynach, ponieważ *Legenda* uległa zawieszeniu na czas nieokreślony, pozostaje *MiM*. A to, czy tam będą ukazywały się teksty do W:MW, zależy od redakcji i jakości tych tekstów.

Jakie dodatki planuje pan wydać do MROczNYCH WIEKÓW i jak często możemy się spodziewać nowych suplementów?

Drugim dodatkiem będzie *Dark Ages Companion* i powinien ukazać się w ciągu 3 miesięcy od wydania podręcznika głównego i takież harmonogram wydawania dodatków chcielibyśmy utrzymać.

Jaką cenę będą miały te dodatki?

Tego naprawdę nie wiem. Zależy to od zbyt wielu czynników. Chcemy, aby były w dostępnej dla graczy cenie, ale nie możemy zejść poniżej pewnego pułapu opłacalności.

Co jest podstawą do ich selekcjonowania? Kto dokonuje wyboru i czym się kieruje?

Tomek Andruszkiewicz, który jest „zawidowcą” linii W:MW, wybierze po konsultacji z graczami kolejne dodatki, a wspólnie zdecydujemy w jakiej kolejności się ukazać. **W jaki sposób gracze mają wpływać na decyzję o wydawanych dodatkach? Czy będzie to na przykład głosowanie na stronach www?**

To ciekawy pomysł. Można pisać na adres isa@isa.pl i przysyłać swoje propozycje. Zapoznamy się z nimi i na pewno będzie to miało wpływ na kolejność dodatków. **Jak wszyscy wiemy, White Wolf po kolei wydaje edycje Revised swoich systemów. Czy przypadkiem podobny los nie spotka Dark Ages, w związku z czym polscy gracze, znów dostaną do ręki produkt „przeterminowany”?**

Na razie nic nam nie wiadomo o W:DA Revised. Ponadto nie zawsze produkt poprawiony jest lepszy (opinie o *MAGE Revised* nie są wcale jednoznaczne). Ponadto niekiedy staje się przed dylematem wydać teraz, czy na przykład, za 18 miesięcy.

Czy ISA ma zamiar przejąć po Wydawnictwie MAG WILKOŁAKA: APOKALIPSE i tym samym wydawać całość Świata Mroku pod swoimi znakami?

Nie. Nie chodzi tu o naszą niechęć, ale koszty ponownej promocji przewyższają przewidywaną zyskowność. **Czy w związku z planami do średniowiecza zostanie wydany jeszcze *MAGE: SORCERER'S CRUSADE*, albo *WEREWOLF: DARK AGES*?**

MAGE: THE SORCERER'S CRUSADE ukáže się jeszcze w tym roku. Wydanie *WEREWOLF: THE DARK AGES* pozostawiamy gestii Wydawnictwa MAG.

Co ze Światem Mroku planuje jeszcze wydać ISA (chodzi o systemy, a nie dodatki)?

WAMPIR: MASKARADA TRZECIA EDYCJA, MAG: CZARÓDZIEJSKA KRÓLEJNA (i jej towarzysze), WAMPIR: MROczne WIEKI, oraz inne. Zastanawiamy się jeszcze nad jedną z linii Świata Mroku, ale to kwestia końca tego roku.

wywiad przeprowadził Toread

Po pierwsze, zwracamy uwagę na fakt, że w wywiadzie przewija się często nazwisko Tomka Andruszkiewicza. Jeśli iść dalej tym tokiem myślenia, zapowiada się, że Tomek zatrząsie linią MROczNYCH WIEKÓW. Co to znaczy dla linii? Będzie zarządzana przez osobę, która zna się na tym bardzo dobrze. A co to znaczy dla graczy? Ano to, że będzie konkretna osoba, której będzie można podsyłać swoje przemyslenia względem publikowanych dodatków i każdego rodzaju zapytania. Dobre rozwiązanie.

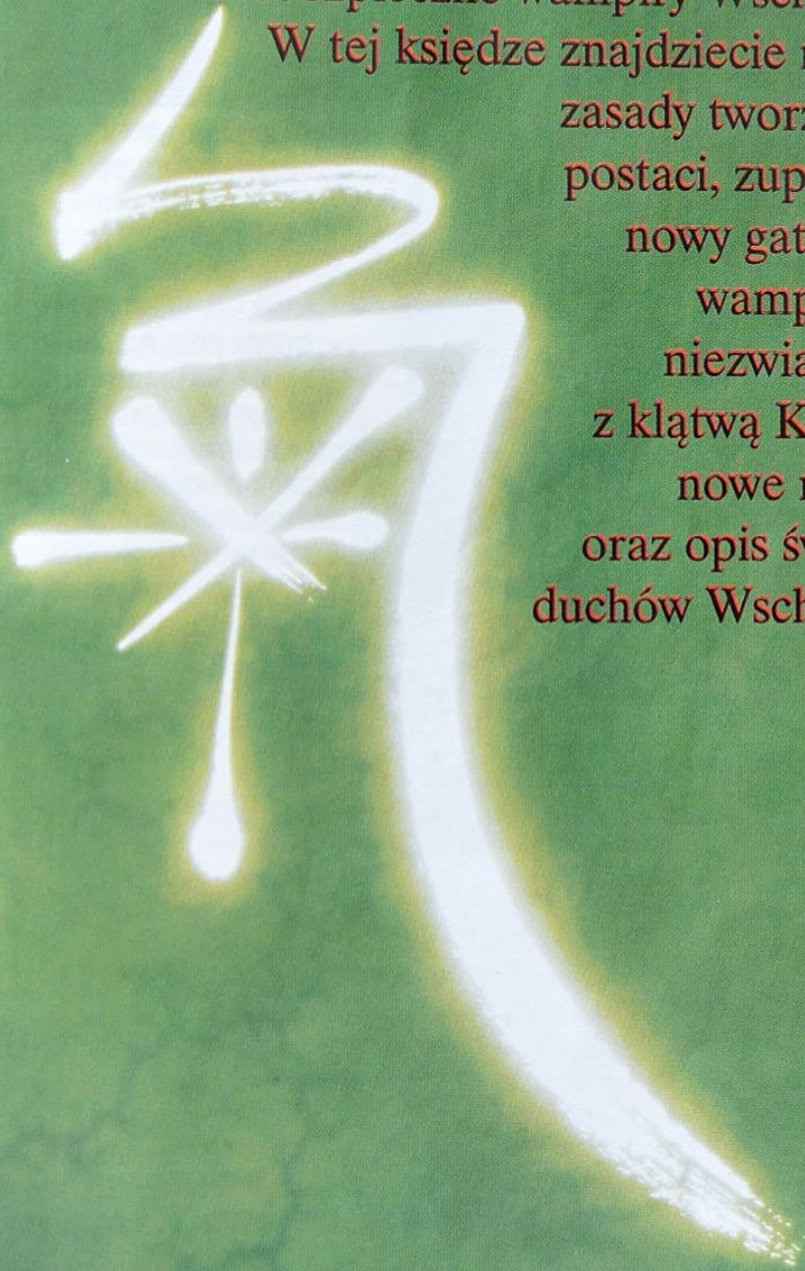
Po wtóre: czy zwróciliście uwagę na ostatnie zdanie wywiadu? My tak. Dowiedzieliśmy się, że ową „jeszcze jedną grą z linii świata Mroku” będzie – rzecz jasna – RODZINA WSCHODU, czyli *KINDRED OF THE EAST*. Podręcznik i dodatek o łowcach supernaturali wschodu (*Demon Hunter X*) są już gotowe do wdmuchnięcia na rynek. Istnieje szansa, że ukążą się jeszcze przed wakacjami. A to niespodzianka!

Już wkrótce!!!

RODZINA WSCHODU

Rodzina Wschodu to podręcznik opisujący niezwykle i śmiertelnie niebezpieczne wampiry Wschodu.

W tej księdze znajdziecie nowe zasady tworzenia postaci, zupełnie nowy gatunek wampirów niezwiązany z klątwą Kaina, nowe moce oraz opis świata duchów Wschodu.

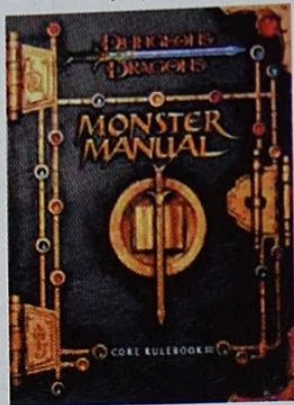


Informacje na temat sprzedaży: tel. (022) 634 47 90, e-mail: isa@isa.pl

W lutowym **MiM**-ie informowaliśmy, jak wyglądają plany *Hasbro/WotC/TSR* do sierpnia tego roku. Dziś uzupełnienie do końca XX wieku, wyglądające naprawdę nieźle. My jednak tylko o podręcznikach najciekawszych lub wzbudzających największe emocje.

Monster Manual

Podręcznik (224 strony) będzie oczywiście w twardej oprawie, a znajdzie się w nim ponad 200 stworów różnej maści.

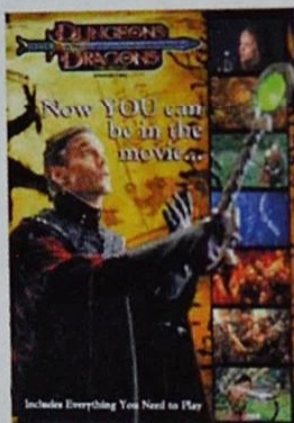


Będą to jednak nie tylko wrogie zombie czy abolethy, ale również sprzymierzeńcy i neutralni świadkowie wydarzeń. Można się również spodziewać kilku zupełnie nowych bestii. Dodatkową atrakcją ma być uzupełnienie każdego stworka o statystyki, dzięki

którym będzie mógł w niego wcielić się gracz – po raz pierwszy w historii!

Dungeons & Dragons: The Movie Adventure

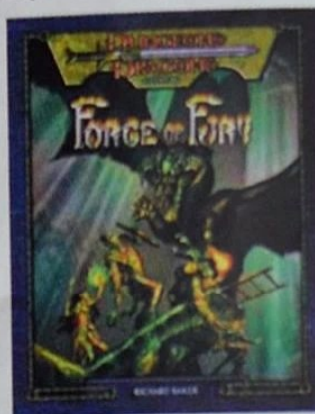
W pudełku znajdują się zasady, pozwalające przenieść się w przedstawiony w filmie świat magii i miecza. W zamierzeniu produkt ma zachęcić osoby nie zaznajomione z RPG i D&D do sięgnięcia po gry fabularne. Podręcznik zawiera wszystkie zasady, dzięki którym można rozpocząć zabawę.



Star Wars Roleplaying Game

Koniec wieku będzie jednocześnie początkiem istnienia na rynku nowego systemu w świecie Gwiezdnych Wojen. Do końca roku ukarzą się:

- * **Star Wars Core Rules Set** – podręcznik w twardej oprawie (288 stron), zawierający wszystkie informacje, potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki w bardzo odległej galaktyce; listopad;
- * **Star Wars Character Record Sheets** – 32 strony, dzięki którym graczom łatwiej będzie kontrolować charakterystyki bohaterów; listopad;
- * **Star Wars Episode I Adventure Game** – przygoda, wprowadzająca bohaterów w akcję epizodu pierwszego; pudełko; październik;
- * **The Secrets of Naboo Campaign Pack** – 96 stron o pięknie Naboo, o tajemnicach planety, o podwodnych miastach gungan itd.; grudzień.



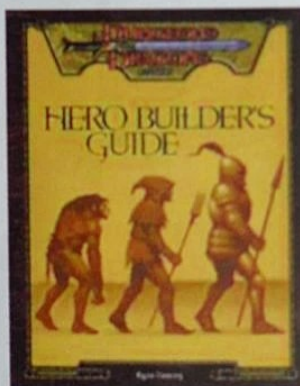
The Forge of Fury

Richard Baker napisał 32-stronnicowy scenariusz, rozpoczynający ośmioczęściową, wprowadzającą kampanię, dzięki której bohaterowie awansują z poziomu 1. na 20. Tym razem drużynę czeka wędrówka

po starożytnej fortecy krasnoludów i poszukiwanie artefaktycznych ostrzy.

Diablerie

Ten 96-stronnicowy dodatek JD Wikera pozwoli fanom połączyć ze sobą światy D&D i DIABLO II. W podręczniku znajdą się setki magicznych przedmiotów i czarów, pięć klas dla bohaterów oraz wszystko to, co miłośnicy komputerowej gry kochają.

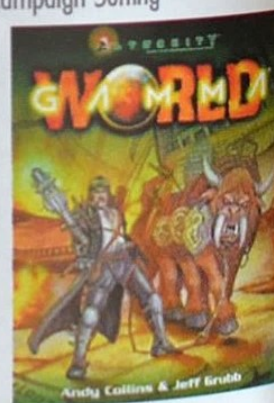


Hero Builder's Guidebook

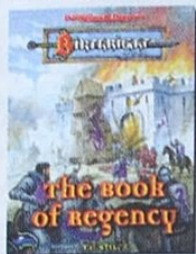
96 stron o tym, jak kreować naprawdę niezwykłych bohaterów. Tę tabel, diagramów i innych narzędzi, dzięki którym gracze będą mogli wykorzystać niezwykły potencjał stojący za D&D3E.

Gamma World Campaign Setting

Andy Collins i Jeff Grubb opracowali 192-stronnicowy dodatek do ALTERNITY. Nie jest to jednak coś zupełnie nowego, a wskrzeszenie klasycznego, post-apokaliptycznego świata – Gamma World. Oczywiście nie obyło się bez uzupełnień, ale niesamowity klimat podobno pozostał.



Ale to nie wszystko, co Hasbro/WotC/TSR przygotowało dla fanów. Już od pewnego czasu na ich sieci można znaleźć podręczniki online ze świata Birthright. Jak zapewne niektórzy pamiętają, linię zawieszono w 1998 roku, to jednak nie zmniejszyło zainteresowania.



Co zaś znajduje się na sieci? **The Book of Regency** opisujące władzę i obowiązki, nowe moce krwi itd.; **Player's Secrets of Hogunmark**, który wydano w ograniczonym nakładzie; **The Falcon & the Wolf** – powieść Richarda Bakera; **The Legacy of Kings**, czyli gra planszowa w świecie Birthrighta; **Blood Spawn** – bestiariusz.



⊙ No, no, noooo... ⊙

Stało się! **MicroTactix Games** ogłosiło załadowanie długo oczekiwanego systemu **SIMPLY ROLE-PLAYING!**. Podstawka już jest, niedługo pojawią się dodatki. Zajrzyjcie na <http://www.microtactix.com>. SR! Wykorzystuje system **PLAINLABEL** i pozwala przeżyć prawdziwe przygody, gdyż jest naprawdę możliwie najprostszym erpegiem wszechczasów, który można dostosować do każdego warunków i potrzeb. SR! przygotowano tak, by dało się je wydrukować na zwykłej drukarce oraz w wersji ekranowej, uzupełniono zaś w czarno-białe lub kolorowe ilustracje. W „podręczniku” pojawiają się nie tylko zasady, ale również poradnik jak tworzyć przygody, przeznaczony dla mistrzów wszelkiej maści. Niestety, choć system umieszczono na sieci, nie jest on za darmo. Trzeba jednak zapłacić jedynie 9 USD!

⊙ No, no, noooo... ⊙

Ulubiona gra amerykańców w połączeniu z ich ukochanym filmem, czyli **Monopoly: Star Wars Edition!** Klasyczna trylogia i klasyczna gra planszowa. Ulubieni bohaterowie i znane miejsca! W tym **Monopoly** mamy planszę ze scenami z filmu, a także pionki, dzięki którym będziemy Hanem, Leia, C-3PO lub Imperatorem. Wśród losowych niespodzianek znajdzie się nawet zestawienie na Tatooine. Są też X-wingi i corelliańskie myśliwce, TIE fightery i niszczyciele, dzięki którym możesz zdobywać miasta i porty kosmiczne...



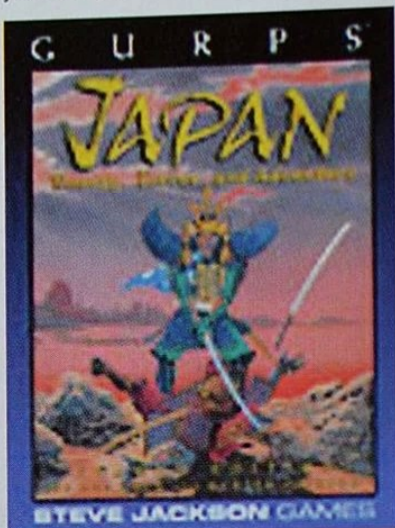
PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS!



Fading Suns™
(Gasnące Słońce)
is a trademark of
Holistic Design, Inc.
All rights reserved.
Used under licence.

Ⓢ No, no, noooo... Ⓢ

Pojawił się podręcznik **GURPS Japan, 2nd Edition**, sięgający w fascynujący świat orientu. Nie jest to jednak nic w stylu L5K,



gdyż odwołuje się do historycznej Japonii, a nie mieszaniny mitów i legend, uzupełnionych klimatem fantasy. Podręcznik zawiera wiele informacji o feudalnej Japonii, wojnach i zjednoczeniu kraju. Trochę za dużo faktografii, ale niewątpliwie ciekawostek co niemiara. Opisano zwyczaje, społeczeństwo, wierzenia, prawo, religię, uzupełniając wszystko (w ramach) japońskimi powiedzonkami, imionami, wpływami zachodu itd. Nie zapomniano o uzupełnieniu mechaniki gry (mamy ninjów i gejsze, a także japońskie istoty nadnaturalne). I, oczywiście, nie zabrakło wschodnich stylów walk, a także oręża z tamtej strony świata – niestety, kosztem magii, której jest niewiele. Zabrakło również choćby krótkiej przygody, pozwalającej przenieść się w świat feudalnej Japonii.

Ⓢ No, no, noooo... Ⓢ

Wieści z **Eden Studios**. Podręcznik **Enter The Zombie** (pozwala m.in. tworzyć bohaterów-zombiaków) ma trafić do dystrybucji już na wakacje. Ponoć oddaje klimat filmów akcji kręconych w Hongkongu oraz

ekscytujących horrorów gore. **Zombie Master's Screen** już niedługo też ujrzy światło dnia, kończy się bowiem tetsować uzupełniająca go przygoda – **Coffee Break of the Living Dead**. Pojawi się również **Fistful of Zombies**, czyli wykręcający kichy westernowy dodatek, autorstwa Shane'a Hensleya (mistrza **DEADLANDS-ów**). A także **Pulp Zombies**, skupiający się na latach 30.-40., czyli epoce *pulp*, który napisze Jeff Tidball (znawca **ARS MAGICA**). No i jeszcze niesamowite **Zomb-les**, czyli niezniszczalne martwiaki w klimacie sf. Wypada również napisać o pierwszym komputerowym projekcie firmy: **IRON DRAGON**, czyli grze online, której produkcja zbliża się do końca. Jej akcja toczy się w świecie magii i techniki, mamy więc do czynienia ze smokami, kolejną karsnoludami itp. – budowa kolei w klimacie fantasy! Tego jeszcze nie było! A jakby było mało, firma wyprodukowała również zegarki – jeden z logo **Aegis**, drugi z pentagramem **WitchCrafta**.

Ⓢ No, no, noooo... Ⓢ

Hogshead Publishing atakuje znowu. Po **PUPPETLAND** pojawił się produkt starego wyjadacza, **Robina D. Lawsa**, o nazwie **PANTHEON**. Tym razem na 24 stronach zebrano pięć gotowych do gry systemów RPG. Wszystkie



wykorzystują unikatowy kościarno-żetonowy system narracyjny (*narrative cage-match*). Mamy tu pełen akcji horror, japońskich potwory niszczących miasta czy uniwersum bogów.

Ⓢ No, no, noooo... Ⓢ

GASNAĆ SŁOŃCA, czyli **FADING SUNS** firmy **Holistic Design** to system RPG, którego polskie



wydanie przygotowujemy na tegoroczny **Polcon/Eurocon**. Tymczasem za oceanem trwają prace nad grą komputerową **NOBLE ARMADA**, która przeniesie bitewną grę ze świata **GS** (bo takowa jest) na ekrany monitorów.



W zamierzeniu **NA** ma być połączeniem gry strategicznej z polityczną i ekonomiczną. Będzie się więc nie tylko walczyć, ale również wiązać przymierzami, kupować statki itp.

Ⓢ No, no, noooo... Ⓢ

Wruum, pierwszy dodatek do nowego **MAGA**. O co w nim chodzi? Ano jak osiągnąć Oświecenie bez pomocy mistrzów, których gdzieś wywiało. Nie będziemy ukrywać, że posiadamy szcątkowe info o tym dodatku, więc nie ma co się czarować i powiedzieć otwarcie – więcej o nim usłyszycie w najbliższym czasie.

© No, no, noooo... ©



W maju informowaliśmy o rychłym wskrzeszeniu PRZEBUDZENIA ZIEMI. Dziś wiemy już więcej i to z pierwszej ręki. Oto kilka wieści z firmy

Living Room Games, która zajęła się ED.

LRG to grupka przyjaciół i graczy, których bardzo zabolął fakt zawieszenia linii ED. Dlatego też zdecydowali się oni stworzyć własną firmę i zdobyć prawa na publikowanie dalszych produktów z tego świata, a także wydanie kilku własnych systemów. Ponieważ większość z nich jest również autorami, nie potrzebują dodatkowych pracowników, choć nie zamykają swych podwojów dla innych. Niestety, gorzej jest z rysownikami, których wciąż poszukują. Wracając jednak do ED. LRG póki co nie będzie zajmować się reprintami, gdyż FASA posiada jeszcze nieco na stanie. Chłopcy myślą za to o opracowaniu drugiej edycji ED. Pomysł ekscytuje zarówno ich, jak i pracowników FASY. Na razie jednak zajmą się bliższymi czasowo projektami, m.in. opublikowaniem w formacie podręcznikowym **Smoków** (udostępnionych uprzednio w okrojonej postaci przez FASĘ w internecie) oraz wydaniem



(wreszcie!) dodatku **Barsawia na progu wojny**, który był już niemal gotowy. Wcześniej jednak ukaze się scenariusz **Ścieżka oszustw**, czyli

niezależna przygoda. Nie oznacza to, że LRG zamierza odejść od pomysłów, promowanych przez FASĘ. Wręcz przeciwnie. Chłopcy skontaktowali się z animatorem ED – Lou Prosperim – i w przyszłym roku zamierzają pokazać, co naprawdę czeka Barsawię. W jednym jednak będą się różnić, planują bowiem nieco silniej związać ED z SHADOWRunem (mieszające się fabuły czy postaci), lecz dopiero za rok lub dwa. Nie chcą za to publikować powieści ze świata, chyba że na sieci.

© No, no, noooo... ©

RPGowcy-internauci winni odwiedzić stronę <http://imeg.web66.com>, na której publikowane są gry, opisy światów, opowiadania itd. Projekty *ImEGu* zakładają wspólne tworzenie światów i nie tylko.

© No, no, noooo... ©

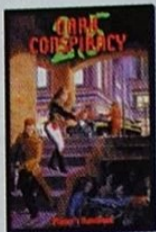
BATTLELORDS RPG obchodziło 10 rocznicę! Z tej okazji w marcu ukazała się kolejna wersja podstawki – 288 stron pełnych nowych i starych materiałów.



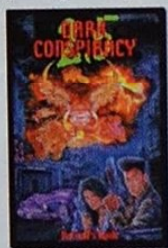
Fading Suns™
(Gasnące Słońce)
is a trademark of
Holistic Design, Inc.
All rights reserved.
Used under licence.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Firma *Dynasty Presentations, Inc.* wydała wersję 2.5 gry **DARK CONSPIRACY**. Mike Marchi, jeden z twórców systemu, postanowił dołożyć dwie nowe przygody dla początkujących i uzupełnić chronologię. Zmienio-



no również nieco mechanikę i kilka szczegółów. DCv2.5 nie jest jedynym projektem firmy. Planuje ona również publikację słynnego komiksu Larry'ego Elmore'a *SnarfQuest*. Będzie to zbiór wszystkich odcinków opublikowanych na łamach magazynu „Dragon” plus 80 nowych stron.



Kolejny projekt to **Collector's Price Guide to Role-Playing Games**, czyli zestawienie cen wszystkich produktów RPG. W zamierzeniu

publikacja ma pomóc w ustalaniu cen w sklepach itp. Czy jednak naprawdę jest potrzebna?

⊙ No, no, noooo... ⊙

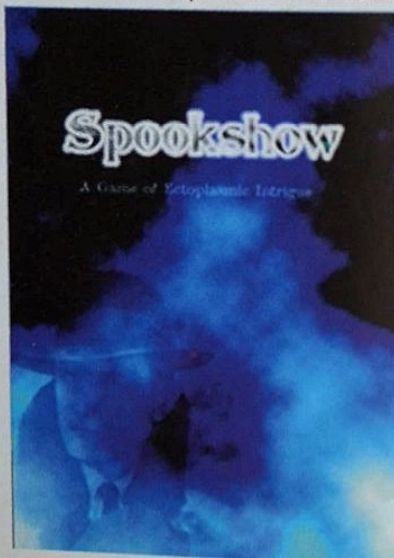
Przejdźmy do *Atlas Games*. Warto nadmienić, iż – w porozumieniu z *Human Head Studios* – firma wyda papierową wersję komputerowej gry **RUNE 3D**. Za projekt odpowiadać ma wydawca rynku rpg: Robin D. Laws (**FENG SHUI** czy **HERO WARS**). **RUNE** RPG ma połączyć mechanikę **ARS MAGICA** z fabułą komputerowej gry. *Atlas Games* planuje opublikować ją w listopadzie tego roku, a skrócone zasady będzie można zdobyć już na Gen Conie. Liczymy na kolejny hicie, który do zwykłych erpegów przyciągnie komputerowych maniaków.

⊙ No, no, noooo... ⊙

IRONCLAW RPG (www.ironclaw.gs) to system fantasy pełen przeróżnych ras, kultur i społeczeństw. Bohaterowie graczy rozpoczynają życie jako zwykłe żółtodzioby, by powoli zdobywać chwałę i sławę. Wygląda na klasykę, ale mechanikę konstruowano tak, by zarówno zaawansowani, jak i początkujący erpegowcy nie mieli problemów. Jest ponoć na tyle prosta, że można bawić się już po 15 minutach czytania, a jednocześnie oferuje setki opcji, które z czasem znacznie uatrakcyjnają grę. Do wyboru gracze mają 20 ras i 60 karier oraz zasady tworzenia własnych. Dochodzi jeszcze ponad 150 czarów podzielonych na 4 rodzaje magii. I oczywiście dodatkowe moce i zdolności – zarówno prymitywne (atawistyczne), jak i zaawansowane (np. proch). Opis świata – Calabрії – uzupełniono mapami oraz informacjami o szlachcie i najważniejszych osobistościach. I jeszcze są dwa dodatki: **Rinaldi** i **Doloreaux**. Czy warto i czy reklama faktycznie odpowiada prawdzie – zobaczymy.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Czy mówią Wam coś nazwy **Clockworks**, **ASYLUM** czy **SPOOKSHOW**? Na razie pewnie nie, ale być może wkrótce... Mimo iż **Clockworks** to póki co niewielka



firma, która wydała wspomniane dwa erpegi, zyskuje sobie coraz więcej zwolenników. **SPOOKSHOW** (gdzie gracze wcielają się w duchy, pragnące powrócić do życia i w tym celu zostające agentami wywiadu) doczekał się nawet pierwszego dodatku: **Outside Standard Channels**, dotyczącego niezwyklej duchów i śmiertelnych. Nasza magiczna lupa postara się sprawdzić, ile to wszystko jest warte.

⊙ No, no, noooo... ⊙

W lutowym numerze opisaliśmy gierkę **SOVEREIGN STONE**, wydaną przez *Sovereign Press, Inc.*



i *Corsair Publishing*. Nie otrzymała ona najlepszych not tak u nas, jak i na świecie, nie przeszkadza to jednak producentom publikować dodatków. I tak oto w planach są: **Gamemaster's Screen** (to co zwykle plus przygoda i mapa Loreom), **Old Vinnengael** (opis ostatniego wielkiego imperium krainy Loreom, nawiązująca do książki *Water From the Well of Darkness* autorstwa Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana) i **The Taan** (dotyczy brutalnych istot o długich zębiskach i ostrych kłach). To wszystko, jeśli chodzi o rok 2000 – plus podstawa w twardej oprawie.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Louis Porter, Jr – twórca **HAVEN: CITY OF VIOLENCE** RPG – ogłosił plany dotyczące wspomnianej gierki. Po pierwsze, pracuje z kolegami nad dyskiem CD z muzyką do systemu (i każdej innej gierki toczącej się w świecie współczesnym). Po drugie, powstają dwa dodatki papierowe do **H:CoV** – **School of Hard Knocks** i **Killing Fields** – oraz jeden internetowy (format PDF) – **Way of the Fist**. Po trzecie, ma również pojawić się CD z materiałem zawierającym zasady **H:CoV** (vide **AD&D**).



BUFFY POSTRACH WAMPIRÓW

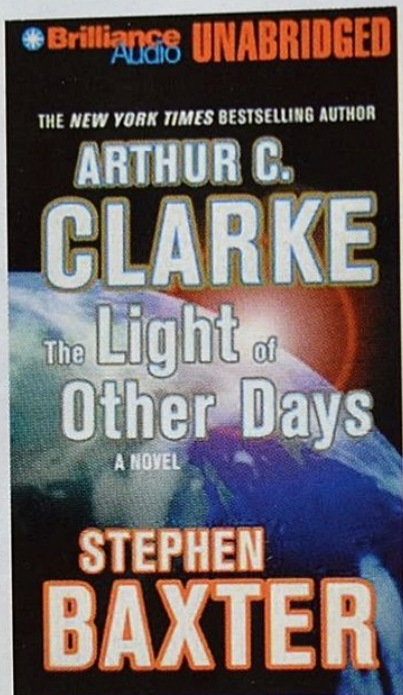
poznaj zwykłą dziewczynę... no, prawie



od kwietnia tylko w Wizji Jeden

⊙ No, no, noooo... ⊙

Niezwykłe wydarzenie na rynku księgarskim! Zazwyczaj znany autor sprzymierza się z młodzieńcem, który odważa za niego tzw. pańszczyznę. Tym razem wspólne



dzieło powstało dzięki współpracy Arthura C. Clarke'a i Steva Baxtera. Powieść „Light of Other Days” napisali ponoć wymieniając się materiałami za pomocą poczty elektronicznej. Zapowiada się hit!

⊙ No, no, noooo... ⊙

Terry Pratchett ukończył „The Thruth” – 25 tom opowieści ze Świata Dysku – i już przymierza się do pracy nad „Thief of Time”, również z tego cyklu.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Twórca „Babylon 5” – J. Michael Straczynski – opisuje nowe przygody słynnej stacji, które ukazują się na łamach „Amazing Stories”.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Tygodnik „Wprost” opublikował wywiad z Lemem, w którym poruszono kwestię amerykańskiej ekranizacji „Solaris”. Lem przyznał, że nie przepada za ekranizacjami, ostatecznie wyraził jednak

zgode. I nie należy się dziwić. Produkcja spadła wszak na barki 20th Century Fox, a reżyserować ma James Cameron.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Wreszcie powstał „aktorski” film oparty na „Folwarku zwierzęcym” George’a Orwella. „Aktorski” to zresztą chyba zbyt mocne stwierdzenie, gdyż w filmie gra tylko jeden człowiek – Pete Postlethwaite. Za to zwierzętom głosy podkłada cała plejada aktorów, m.in. Julia Ormond i Peter Ustinov.

⊙ No, no, noooo... ⊙

„Mumia 2” będzie. Pojawią się znani z części pierwszej bohaterowie (Rick O’Connell, Evelyn i jej brat). Reżyserować będzie oczywiście twórca jedynki – Stephen Sommers.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Amerykańska TV wyemitowała adaptację klasycznego dzieła Daniela Keyesa „Kwiaty dla Algernona” w reżyserii Jeffa Bleckera, z Matthew Modinem w roli głównej. Warto obejrzeć – ostatnio emitowano na C+.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Jonathan Frakes („Stark Trek”) zamierza wyreżyserować satyrę na fantastykę i fandom, noszącą tytuł „Steve Was Here”. Film ma opowiadać o miasteczku, którego mieszkańcy inscenizują lądowanie obcych, by przyciągnąć turystów.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Donnie Yen znany jest przede wszystkim w Hongkongu, a w USA gra w „Nieśmiertelnym IV”. Zdradził on ostatnio, że w owym filmie nosić będzie miecz, który zniszczy słynnego Connora.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Jak pamiętamy, John Travolta reżyseruje film „Pole bitewne Ziemia” na podstawie Rona Hubbarda. Producenci zapewniają, że

dzieło będzie równie nowatorskie, co słynne pierwsze „Gwiezdne wojny”. Od razu zaplanowano *prequel* i *sequel* filmu. Ten drugi oparty zostanie na dalszym ciągu książki Hubbarda, a scenariusz pierwszego ma powstać w umyśle pisarza sf – Algisa Budrysa.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Nie zobaczymy w Polsce filmu Kevina Smitha „Dogma” z Benem Affleckiem, Mattem Damonem i Salma Hayek. Komedia o dwóch zbłąkanych aniołach nie spodobała się niektórym „środowiskom”. Modlitwa, faksy i telefony zatrzymały ową bluźnierczą produkcję, nim ta trafiła na nasze ekrany. Niedługo już nic nie będziemy mogli oglądać, bo ustalą za nas, co nam się podoba, a co nie (*bluźnisz, satanisto!* – Miłosz).

⊙ No, no, noooo... ⊙

Proza H. G. Wellsa ma trafić na ekrany telewizorów. Zaplanowano trzynastę odcinków opartych na najśłynniejszych opowiadaniach mistrza z lat 1894-1897.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Zapanowała moda na filmy, oparte na pomysłach z naszego światka. Tym razem padło na WH40000. *Games Workshop* i *Exile Films* podpisały umowę na produkcję pełnometrażowego, animowanego komputerowo filmu (a jeśli wszystko pójdzie dobrze, to serii), który będzie puszczany w brytyjskiej sieci TV. Akcja pierwszej części skupi się wokół Blood Angel Space Marines i settingu „BloodQuest”.



⊙ No, no, noooo... ⊙

„Spawn 2” również powstanie. Ma być *bardzo mrocznym dramatem policyjnym* – przynajmniej tak twierdzi Todd McFarlane, twórca postaci i scenarzysta pierwszej części filmu.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Twórca niezwykłego „Pi”, Darren Aronofsky, rozważa wyreżyserowanie nowej opowieści o Batmanie. Film albo odwoła się do serialu animowanego, albo opowie o młodości Bruce’a Wayne’a.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Serial „Star Trek: Voyager” powoli dobiega końca. Producenci wciąż jednak decydują się, co go zastąpi. „Starfleet Academy” ma opowiadać o czasach następujących po „Stacji kosmicznej”, a bohaterami będą oczywiście kadeci. „Enterprise” to w zamierzeniach *prequel*, którego akcja rozgrywa się w XXII wieku. „Alpha Squad” przeniesie nas w czasy późniejsze i opowiadać będzie o losach dwóch okrętów (tytułowa grupa Alfa), wysłanych przeciw wrogom federacji.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Po niemal dwudziestu latach przerwy wznowi działalność legendarna wytwórnia horrorów, Hammer Films.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Quentin Tarantino zdecydował się wystąpić w „Little Nicky” – filmie o młodym demonie, który poszukuje brata. Quentin wcielił się w ślepego kaznodzieję, który rozpozna naturę stwora.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Plan filmowy „Władcy Pierścieni” odwiedziła powódź – naj-

wieksza w Nowej Zelanii od lat. Czy bardzo opóźni to premierę? Mamy nadzieję, że nie.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Wokół „Matrixa” wciąż głośno. Pojawiły się zabawki. A Grant Morrison planuje proces o kradzież pomysłu, gdyż film bardzo przypomina jego komiks „The Invisibles”. Tymczasem pojawiły się również pierwsze pogłoski o fabule następnych części. Neo spotyka ponoć agentkę, która porusza się szybciej od niego – ba, szybciej od światła... (To zdjęcia będą jeszcze wolniejsze? – Miłosz).



A tak w ogóle, to „Matrix” uzyskał 4 Oscary, zaledwie o jeden mniej niż „American Beauty”, uznany za najlepszy film ubiegłego roku. Film braci Wachowskich zgarnął nagrody Akademii we wszystkich kategoriach, w których był nominowany: za efekty dźwiękowe, dźwięk, efekty specjalne i montaż. Sukces odniósł również „Jeździec bez głowy”, który otrzymał Oscara za scenografię.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Wytwórnia Fox planuje nakręcenie serialu „Lone Gunmen”, którego głównymi bohaterami będą znani z serialu „Z Archiwum X” koledzy Muldera – Wolni Strzelcy: Byers, Langly i Frohike. Tymczasem nadal nie wiadomo, czy powstanie ósmy sezon „Archiwum” – Chris Carter

uzależnia dalsze losy serialu od zgody na uczestnictwo w nim obojga aktorów, Davida Duchovnego i Gillian Anderson.

⊙ No, no, noooo... ⊙

„The Blair Bitch Project” to trwająca 20 minut parodia jednego z największych przebojów kinowych ubiegłego roku. Główną rolę gra w niej Linda Blair (sic!), najlepiej znana z horroru „Egzorcysta”.

⊙ No, no, noooo... ⊙

Krąży coraz więcej plotek wokół obsady „Gwiezdných wojen II”. Jedna z nich dotyczyła Leonardo DiCaprio, który potwierdził, iż byłby zainteresowany rolą młodego Anakina. Na szczęście nic z tego – wybranym został Hayden Christiansen. Młody Kanadyjczyk grał w serialu „Higher Ground”, a na dużym ekranie – w „Strike” i „In the Mouth of Madness”. Przy okazji warto dodać, że „Mroczne widmo”, mimo obaw, zarobiło odpowiednio dużo – 922 miliony USD (więcej niż „Park Jurajski”). Na osłodę Leosowi została rola Spidermana w filmie reżyserowanym przez Sama Raimi. W tym ostatnim obrazie wystąpi prawdopodobnie również Liam Neeson.





O **Ashen Knight** co prawda już pisaliśmy, ale ponieważ jest to dodatek całkiem dobry, więc należy mu się drugie, głębsze spojrzenie. Autorami są pewnie już Wam znani Robert Barrett, Bruce Baugh, Rich Dansky i Wendy L. Gash. Strona wizualną tego przedsięwzięcia opiekowali się natomiast Guy Davis, Charles Dougherty, Patrick Lambert i Vince Locke. Mówiąc najogólniej – dodatek najbardziej się przyda miłośnikom **Dark Ageów**, którzy nie mają doświadczenia w prowadzeniu fantasy, niewiele wiedzą o średniowieczu, a w szczególności o zakonach rycerskich. Zaczynamy więc od początku. Nie ma żadnego opowiadanka, od razu przechodzimy do rzeczy – w krótkim wprowadzeniu dowiadujemy się co tu znajdziemy, czego będziemy potrzebować itd. Jest też po części wytłumaczone kim są Rycerze Kaninicy i dlaczego są tak rzadkim zjawiskiem.

Po tych informacjach naszym oczom ukazuje się **The Chivalrous World**. Mówiąc najogólniej zapoznamy się tu z rycerzami od strony filozoficznej i ideowej, co boleśnie zostaje zaraz zderzone z brutalną rzeczywistością. Jednak to stąd dowiemy się, co oznaczał dla rycerza wasal, pan, chłop czy ziemia. Jak rozwijała się etykieta i zachowania społeczne, jak ewoluował etos rycerski. Wraz z rozważaniami dotyczącymi normalnego rycerstwa, prowadzony jest równoległy wątek Nieumarłych Rycerzy. Poruszone są tu też sprawy kobiet rycerzy, czy tego pojęcia u muzułmanów. Fajne jest to, że rozdział napisano na poważnie.

No dobrze, czas na przyjrzenie się **Cainite Knights**. O ile pierwszy rozdział raczej opowiadał

nam o ludziach, o tyle drugi zajmuje się już wyłącznie wampirami. Są tam informacje jak unikać światła słonecznego nie wzbudzając podejrzeń, jak używane było i manipulowane rycerstwo (ach, ten dworski romans), jak traktowane były ghule w domostwach nieśmiertelnych itp. Skoro już tego się dowiedzieliśmy, warto zapoznać się ze sposobami prowadzenia wojny w podrozdziale **The Knight's Duty: War**. Głównie za przykłady służy nam tu Reconquista, wojny z Turkami i wyprawy krzyżowe – to na ich podstawie będziemy mogli składać fajne przygody, zarysy scenariuszy i co sobie każdy może z tego materiału wycisnąć.

Kolejnym podrozdziałem jest **Blood and Fealty**, który wprowadza nas w świat klanów i powiązań między nimi. Jak poszczególne rody traktowały rycerstwo, które posiadały je, a u których nigdy się nie wykształciło; poza tym sporo informacji o tym, jak wampiry tamtych czasów ukrywały się przed śmiertelnikami – pamiętajmy, że nie było wówczas tradycji Maskarady i właściwie każdy robił to jak chciał i podług własnych przekonań.

Obarczeni tonami nowej wiedzy przechodzimy do rozdziału trzeciego – **Knightly Orders**. Nie trudno zgadnąć, iż traktuje on o zakonach rycerskich – templariusze, krzyżacy itp. Oczywiście oprócz dokładnie opisanej struktury, historii i innych przydatnych informacji, znajdziemy też wiadomości o wpływach Spokrewnionych na te organizacje.

W rozdziale czwartym – **The Order of the Bitter Ashes** – opisany jest jeden z rycerskich zakonów wampirów, zajmujący się odzyskiwaniem świętych relikwii i pomoc w „samobójstwach” wielu Spokrewnionych.

Knightly Things opowiada nam, w jaki sposób kreować rycerza. Pytania, nowe traity, skille itp. – nie ma co się więcej na ten temat rozpisywać. Każdy wie, że będzie nowy background. W sumie jedynym, czego się raczej nie można spodziewać, jest sekcja o kobietach.

Appendix: Ill-Made Knights to nic innego jak kolekcja gotowych NPCów, zresztą trzeba przyznać, że profesjonalnie zrobiona. W sumie dodatek jest bardzo dobry, gdyż w przyjemny sposób przekazuje nam wiedzę historyczną potrzebną do prowadzenia nie tylko **DARK AGES**, ale i wielu innych systemów fantasy i dark fantasy. Polecamy.

WYNIKI ANKIETY 3/2000

Artykuły:

1. Weronika – 4,39
2. Dalej są tylko smoki – 4,25
3. „Apage, Satana!” – 4,08
i Techniczne przygotowanie... – 4,08

Ostatnie miejsce: Asylum – 3,17

Ilustracje:

- Dalej są tylko smoki – 4,18
Ostatnie miejsce:
Macki ogólnościowe – 2,73

Ocena numeru: 3,96 (-0,19)

Nagroda:

Tomasz Dzierżek, Ostróda

Rozwiązanie zagadki 5

Pytanie, jakie należało zadać dowolnej z wiedźm, brzmiało: „Którą drogę wskaże twoja koleżanka?”

Nagrodę otrzymuje Jarosław Cieplak



Pojawił się pierwszy Clanbook z serii Revised. Jak widać na załączonym obrazku, wybrańcami są nosferaci. Historia lubi się powtarzać i jak każdy dodatek z serii Revised, tak i ten wzbudził niezdrowe dyskusje: jest wychwalany i mieszany z błotem. My postaramy

się odejść od oceniania i przedstawić wam obiektywne fakty (co pewnie i tak nie wyjdzie).

Pierwszą rzeczą, która od razu rzuca się w oczy, jest fakt, że dodatek nieźle się roztył. Jest w nim zawarta masa świetnych pomysłów, jednak nie sposób oprzeć się wrażeniu, że przekazanie ich zajmuje autorom strasznie dużo miejsca. W związku z tym clanbook staje się dodatkiem dla tych, którzy naprawdę potrzebują masy informacji o nosferatach. Natomiast dla tych, którzy chcą tylko ważniejszych informacji o klanie, będzie stratą pieniędzy. Ilustracje w nim zawarte są albo bardzo dobre, albo beznadziejne, nie ma złotej drogi środka.

Całość zaczyna się standardowym opowiadaniem, napisanym całkiem sprawnie i z pomysłem. Natomiast nie ma już wprowadzeń opisujących klimat, styl itp. rzeczy dotyczącego dodatku – od razu wchodzimy w mięcho.

Zaczynamy od historii. Na sam start znana już pewnie wszystkim legenda o Zillah i Nosferatu, są dodatkowe pogłoski o Nictuku i masa wątpliwości ich dotyczących, co wykonano naprawdę ładnie i przyzwoicie. Boli brak innych legend – reszta historii jest po prostu zbiorem faktów i dat historycznych. Psuje mi to trochę ogląd Świata Mroku, gdzie wszystko tak naprawdę jest zbiorem półprawd i fałszerstw, a historię piszą zwycięzcy. Inną rzeczą, która po pewnym czasie zaczyna boleć, to dziwna maniera „wybielania” wampirów – niby i kontrolowali ludzkość przez te stulecia i żerowali na niej, ale znajdziemy też całą masę opowiadań, jak to nosferatu pomagali bohaterom, jak to wykazywali się szlachetnymi czynami itd. W drugim rozdziale mamy podział na dwie sekcje – klan pokazany od wewnątrz i nowe zasady. W pierwszej części autorzy zajmują strasznie dużo miejsca, tłumacząc pewne mechanizmy działające wewnątrz społeczności nosferatów, natomiast w drugiej znajdujemy orgie zasad (w dodatku luzem dodano nam reguły do **Mind's Eye Theatre**). W zasadzie pierwsza część powinna bardzo spodobać się fanom tego klanu, jednakże reszta może uznać ją za nieco nużącą. Oczywiście, jest tam cała masa świetnych pomysłów, jednak pogrzebanych w zbyt długim tekście, przez co ciężko je wyłapać. Clanbook nie odpowiada też na parę ważnych pytań, które z pewnością każdy

gracz wcielający się w nosferatu zadaje sobie każdego wieczora (np. jak możliwa jest tak duże zgranie i zaufanie w klanie, w którym obfuscate jest na porządku dziennym, a auspex to rzadkość). W drugiej części pojawia się sporo ciekawych wad i zalet, dodane jest parę całkiem nowych i ciekawych zasad oraz kilka jak dla mnie zupełnie bezsensownych (np. „potent combat”: zasady do walki na wielkie przedmioty – samochody i pociągi: kolejne World of Darkness Superheroes [yeah! – przyp. Miłośz]), nie uniknięto też paru błędów logicznych (obfuscate działa na film fotograficzny, ale już nie na film wideo). Reszta książki rozkłada się na gotowe postacie i ważniejszych nosferatów. Co ciekawe, dorzucono też postacie stworzone do MET.

W sumie clanbook ten rozczerował mnie; nie dlatego, iż jest zły, ale dlatego, że nie jest świetny, a na taki się zapowiadał. Na pewno zachwyceni będą nim zagorzali fani Nosferatu, jednak reszta, która nie za bardzo chce wnikać w dokładne informacje o nich, może sobie chyba go darować i bazować na starym.

OGŁOSZENIA

Poszukuję graczy (WFRP) w wieku od 14 do 16 lat (płeć nieistotna) z Krakowa i okolic. Tel. (0-12) 657-07-56 (po 18⁰⁰) Piotrek;

Zdesperowany MG kupi kości do Warhammera. Pilne! Cena do uzgodnienia. Adres: Jacek Dudkiewicz ul. L. Kalliwody 26. 18-400 Łomża. Tel. (0-86) 216-00-82 (Prosić Jacek), tylko w godz. 16⁰⁰-21⁰⁰;

Sprzedam podstawkę do ZC wersja 5.5 (cena do uzgodnienia) lub zamienię na Chromebook 1 i 2, albo na któryś z nich + Maximum Metal;

Mariusz Konstanty, adres: ul. Balonowa 1/2, 87-100 Toruń, tel. (0-56) 652-91-72 e-mail: mariusz@tos.man.torun.pl;

Kupię następujące pozycje AD&D 2nd Edition. Podręcznik gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi, Księga Potworów, Karta Cech Postaci, Rozkładowa Osłona Mistrza Podziemi oraz materiały do świata Forgotten Realms. Wojciech Tymiecki ul. 3-ego Maja 6. 06-300 Przasnysz;

MG + Gracz (Siedmioletni staż) poszukują początkujących graczy (i graczy) z Krakowa i okolic. Kontakt: (012) 266-90-60 Michał, 0501-440-474 Mateusz. Listownie: Slam, ul. Zamkowa 10/4 30-301 Kraków;

Sprzedam 350 kart do DT opartych głównie na Cybertronicu (Vince Diamond, Doktor Diana, Conel Beach, Dziewny radny, Robot zabójca, itp.) Cena ok. 300 zł lub wymienię na Wampira Maskaradę z jakimiś dodatkami. Łukasz Koziej. Ul. Zielna 13/23. 26-110 Skarżysko-Kam (0-41) 251-58-82 (po 2000) e-mail lookassmg18@poczta.onet.pl;

WFRP wraz ze wszystkimi dodatkami, książkami i artykułami jakie ukazały się w Polsce, książki AD&D, książki ED nie tylko polskie wydanie, W:M, dodatki do CP2020, figurki do WFB wymienię na figurki do WARZONE, lub na karty do DT, lub wszystkiego do Kronik Mutantów, lub to wszystko sprzedam. Marcin Pawłowski. Bydgoszcz 85-159. Ul. Podgórna 1/15. Tel. 604-643-730;

Sprzedam komiksy. Słynne tytuły polskie, amerykańskie i japońskie (Manga), a także numery archiwalne MiM i Magazynu Gier Karcianych INFERNO, a także 124 karty do DT oraz 22 amerykańskie karty kolekcjonerskie przedstawiające najsłynniejszych bohaterów komiksowych. Ceny do uzgodnienia. Jarosław Cieplak ul. Piłsudskiego 62/46 23-400 Biłgoraj (084) 686-42-66;

Wymienię na ZC 5.5 lub sprzedam W:M. Krzysztof Wójcik; ul. Kolejowa 19/10; 28-200 Staszów; tel. (0-15) 864-38-83 (pon-pt, 1830 do 2200, prosić Krzyśka).

Hejkum Kejkum

W nowym miesiącu – nowa porcja listów. Żle się stało. Przysyłacie do tego działu już tylko pytania. Przeglądając korespondencję, widuję głównie „1. Kiedy wyjdzie coś tam?” lub „2. Co stało się z czymś tam?”. Trochę w tym naszej winy – takie głównie drukowaliśmy. Czas to jednak zmienić. Poniżej znajdziecie tych parę perełek, w których nie ograniczono się do pustych znaków zapytania. Miłej lektury.



Na początek list kogoś, kto czekał prawie rok...

Redakcjo!!!

Z zamiarem napisania tego listu „noszę się” już prawie rok, lecz w końcu wziąłem się w garść i piszę do Was.

Mam 17 lat, uczęszczam do XIL.O. im. Mikołaja Reja. W mojej klasie jest pięć osób, wraz z którymi tworzę stałą drużynę do „Zewu Cthulhu” i „Dzikich Pól”. Poza nami jest kilku ludzi, którzy grają dorywczo lub mieli kiedykolwiek styczność z RPG.

Niestety, jak to zazwyczaj bywa, nie mamy tyle czasu na grę, ile byśmy chcieli (spotykamy się raz na dwa miesiące). Drużyna jest zgrana, Strażnik Tajemnic prowadzi świetne przygody, ostatnio obiecał nam nawet larpę.

Dużo w waszym piśmie było listów o nietolerancji naszego hobby ze strony księży, ja i moja drużyna nie mieliśmy z tym problemów. Nasz katecheta interesował się naszymi grami, padały pytania „Po co wam te kostki, podręczniki?”, postanowiliśmy więc wpaść do niego na plebanie i wszystko mu opowiedzieć o erpegach. Księdzu spodobał się nasz sposób spędzania wolnego czasu, oczywiście przestrzegł nas przed zbytnim wchodzeniem w świat gry, ale ogólnie było OK.

Po pewnym czasie postanowiliśmy na temat erpegów uświadomić nauczycieli i ogół klasy. Podczas dni kultury na godzinie wychowawczej w ramach odmiany nasz Strażnik poprowadził sesję w Cthulhu. Były świece, nastrój, pominięto tylko makabryczne opisy scen z przygody, by nie naruszyć zbytnio psychiki widzów. Znów odnieśliśmy w pewnym sensie sukces. Mimo że, jak dla nas, sesja wyszła nie najlepiej (no wiecie, trema, tak przed całą klasą), to ogólnie się podobała lub jedynie dla nielicznych była obojętna. Wychowawczynie nam podziękowała, powiedziała, że nawet fajna rzecz te gry, a reszta klasy nie patrzy już na nasze podręczniki i kostki ze zdziwieniem lub politowaniem.

Jak widzicie, u mnie wszystko w porządku, muszę wziąć się do pisania przygody, więc do usłyszenia, postaram się jeszcze napisać lub przestać jakieś swoje rysunki.

Pozdrawiam Miłosza oraz resztę redakcji, a także Strażnika Przema, Księdza okultystę, Johna Scotta i innych.

Podpisano John Black parapsycholog

Taki temat, to znaczy: o tym, jak widzą nas ludzie spoza RPG, przewija się ostatnio w wielu miejscach. W Internecie (i jak na razie na jednym konwencie) możemy znaleźć o tym sporą dyskusję. To że opinia o RPG

w naszym społeczeństwie nie jest dobra, wie chyba większość. Część z nas zaczęła się w końcu zastanawiać, jak tę sytuację uzdrowić. Jak widać, niekiedy ludzie nie mają żadnych przeciwwskazań co do RPG. Jednakże to raczej rzadkie przypadki. Jeśli macie jakieś pomysły jak poprawić obecny stan rzeczy – piszcie.



Poniżej dowiemy się paru ciekawostek o tajemnicy pewnego nieuczciwego zegarmistrza...

Witam, witam i o zdrowie pytam... „Tajemnica zegarmistrza” (MiM 03/2000) – tajemnicze w niej są dwie rzeczy, pierwsza jest taka, że ja tę przygodę prowadziłem już ok. pół roku temu – była do zaciągnięcia na www.vc.pl/oldshark/grobowce/scena.htm. Druga sprawa jest jeszcze bardziej tajemnicza: otóż wydrukowaliście ją w dziale MIĘCHO i nie napisaliście, dla jakiego systemu jest napisana, a jest to przecież przygoda do AD&D – nawet w opisie impa użyto „adekowej” charakterystyki... Gdybym nie znał tego tekstu – nic bym nie skapował. Ale ok, z tego tematu to na tyle.

Jak już jesteśmy przy adeku, to zawsze miałem/mam cichą nadzieję, że kiedyś otworzę MiM-a i zobaczę jakąś przygodę...

I jeszcze jedno: już się, co prawda przyzwyczaiłem do nowego oblicza Magii, ale jednak ciągle myślę, że kiedyś było lepiej – papier tak zwany ekologiczny, „Kraina goblinów” – gdzie się podziała??? – i „Puszka Pandory” – wiem, że nie każdemu się podoba, ale znam ludzi, którzy to lubią (np. ja). A na koniec chciałem podziękować za prace zbiorowe typu „Być potworem” czy „Literacka klasyka w RPG” – czerpię z tego, czerpię i dna nie widzę, oby tak dalej.

BLEBLAK

Niestety, trudno redaktorom po otrzymaniu nowego materiału przeszukiwać całe zasoby Internetu, by sprawdzić, czy, a nóż-widelec, ktoś tam tego nie umieścił. Dlaczego całe? Bo przecież równie dobrze ktoś mógł, z jakiejś fajnej, „zagramanicznej” strony przetłumaczyć i podesłać czyjś tekst jako swój. Liczymy głównie na uczciwość osób, które ślą do nas materiały. Dlatego UWAGA!! Jeśli publikowałeś już gdzie swój tekst (choćby i w Internecie) nie przysyłaj go nam jako coś nowego do umieszczenia w piśmie. (Koniec uwagi). Czasem publikujemy jednak i nieznanego szerszemu odbiorcy teksty, które wydają się nam interesujące – tak było tym razem.



Teraz czas dla „starego wyjadacza”.

Droga redakcjo!

Należę do tak zwanych starych graczy, którzy swoją przygodę z RPG zaczęli jeszcze w połowie lat osiemdziesiątych. Obserwuję świat graczy od jego samego początku, czytam MiM-a od pierwszego numeru etc., etc. I co widzę? Historia lubi się powtarzać, a fortuna kołem się toczy. Kto pamięta o bezkonkurencyjnym kiedyś AD&D? Kto właściwie pamięta o „kacetach”? Wszystko przemija. Choć jestem zapalonym warhammerowcem, obawiam się, iż WFRP zaczął też przemijać. Jego miejsce zajmie pewnie Earthdawn albo inne nowe dziecko erpegowej rodziny.

Jedno pozostaje niezmiennie – utyskiwania erpegowców. Od pierwszego numeru MiM-a narzekano, jakie to słabe pismo, jak to niczego nie wnosi i tak dalej. Wieść gminna niesie, że wśród narzekających, młodych graczy byli też wtedy przyszli redaktorzy pisma: Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka i Miłosz. Nie wiem, czy to prawda, ale jeśli tak, to, że tak powiem, niezłe jaja... Teraz tamte numery pisma stawia się za wzór, narzekając na obecne. Pewnie za kilka lat, przeklinane teraz MiM-y zostaną wręcz ubóstwione.

Na MiM-a klnąć było fajnie, bo to dowartościowywało. Sam swego czasu wylewałem na niego mnóstwo błota. Zresztą, były okresy, kiedy rzeczywiście aż się o to prosił (choćby poprzeżinane profesje w „Propozycjach dla bezrobotnych” działu WFRP). Myślę, że taka odrobina krytyki dobrze robi. Redaktorzy MiM-a mają skłonności do megalomanii i taki kubek zimnej wody na głowę może tylko pomóc. Mam wrażenie, że kilka razy, po upojeniu sukcesem, zdarzało im się trochę odpuścić – a przecież jako twórcy jedyne w Polsce magazynu RPG z prawdziwego zdarzenia, nie mogą tak robić. Dla tysięcy czytelników są jedynym źródłem naszej polskiej, oficjalnej „wiedzy o RPG” i muszą dwoić się i troić, by stale i nieprzerwanie spełniać wygania większości z nich. Jeśli na przykład do takiego działu WFRP przychodzi mało dobrych tekstów, lepiej puścić mniej lepszych, ze święcą w rękę wyszukiwać perełki mogące spodobać się prawie wszystkim, niż opublikować sporą ilość materiału, ale za to chłamowatego, za który zbiera się potem zasłużone baty (znowu „Propozycje dla bezrobotnych”...). Tak więc, krytyka, nawet mało konstruktywna, dobrze robi – to taki popędzający biczyk. Drodzy redaktorzy! Wsłuchujcie się w nią i nie zapominajcie, że może was smagnąć zawsze i wszędzie!

Pozdrawiam, **Mateusz Neumann**

Takie bicz działają na nas tylko wtedy, kiedy są konstruktywne jak Twój. Może sprawię miłą niespodziankę graczom Warhammera. Otóż dowiedziałem się od dobrze poinformowanego elfa, Lendera z Niewielkiego Lasu, iż materiałów do wspomnianego systemu niedługo znajdziecie w naszym piśmie dużo więcej.

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

6'2000 (78)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym	[]
Bliskie spotkania	[]
Stara Kobieta i burza	[]
Ilustracje	[]
Czas nieprostą rzeczą jest	[]
Ilustracje	[]
„Mamo! Spójrz! Nie ma...”	[]
„Stój, bo strzelam!”	[]
Dramaturgia	[]
Ilustracje	[]
Czynnik Chaosu	[]
Ilustracja	[]
Grotołaz	[]
Ilustracja	[]
Czy szczęście może... ..	[]
Ilustracje	[]
Splugawione duchy	[]
Cthulhu – the Next Generation	[]
Ilustracje	[]
Noc Świetlików (II)	[]
Ilustracje	[]
Trzęsienie rzeczywistości	[]
Ilustracje	[]
Mieszkańcy Znanych Światów	[]
Ilustracje	[]
Kałuża krwi... ..	[]
Nieśmiertelny	[]
Ramy rzeczywistości	[]
Dywan	[]
Ścieżka Pragmatyzmu	[]
Atz fis prim	[]
Nieśmiertelny urok wody	[]
Kraina Goblinów, edycja 3.1	[]

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:

.....[]

.....[]

.....[]

Czy posiadasz komputer?

[TAK].....[NIE]

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 —

•••

Na koniec jeszcze list w sprawie „Głupich MG”. Zostawiam go bez komentarza. Sami się zastanówcie, ilu „głupich” MG widzieliście. Czy rzeczywiście tacy są?

Głupi MG to zhora każdej drużyny, zwłaszcza, gdy członkowie grupy chcą, żeby realia gry były jak najlepiej zachowane podczas przygody. Pewien MG (którego znam z moją drużyną bardzo dobrze), ma tak bujną wyobraźnię, że strach rozpocząć jego przygody. Raz mój kumpel Jan-kes (pozdrowienia dla Niego:)) wdał się w karczmie w „zadymę”. Oberwał w łeb od ochroniarzy owej karczmy i zemdlął. Po pewnym czasie obudził się w zamkniętym pomieszczeniu, z którego było tylko jedno wyjście. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że drzwi były zamknięte od jego strony w dodatku na zasuwę. Innym razem walczyliśmy o zamek na pewnej górze, w którym rządził demon. Demona zabiliśmy i zdobyliśmy zamek, w którym o dziwo była... kanalizacja (trzeba powiedzieć, że rzecz dzieje się w KC). Ostatnio mieliśmy przygodę, w której kumple popijali spirytus krasnoludzki w kuflach po 0,33 litra i nie im się praktycznie nie stało (jeden z kumpli wypił aż 6 takich miarek!). Takich przypadków było wiele, ale szkoda je wymieniać i zajmować miejsce w MiM-ie. Aby takich MG było jak najmniej. Życzymy tego wam i sobie...

Baevis i Pała

??

Na taki już zupełny koniec „Akt Skruchy” w wykonaniu naszego redaktora...

AKT SKRUCHY

Ponieważ uważam, że za głupotę trzeba płacić, z własnej i nieprzymuszonej woli ponoszę koszty własnej.

W „O’Hyde Parku” 4/00 marudziłem na poziom tłumaczeń wydawnictwa ISA. Jako przykład podałem przetłumaczenie słowa scimitar na „sejmitar”. Jako że wcześniej nie zetknąłem się z taką nazwą, czepiłem się jej, uznając za dziwaczny wybryk językowy. A niesłusznie, jak przekonałem się, czytając artykuł Marka Pawelca (również w MiM-ie 4/00). Jak widać, tłumaczowi „Trylogii Mrocznego Elfa”, Piotrowi Kucharskiemu, poszukiwania polskiego odpowiednika scimitara wyszły lepiej niż mnie. Przynajmniej czegoś się nauczyłem.

Za marudzenie przepraszam. Poprawy nie obiecuję – ktoś musi marudzić, aby na laurach spocząć nie mógł ktoś. Mam tylko nadzieję, że na drugi raz znajdę lepsze argumenty.

JeRzy

≈

Do zobaczenia za miesiąc!

Redakcja

Pisarstwo to robota indywidualna. Niezależnie od tego, czy piszesz powieści czy scenariusze, wiersze czy skrypty z fizyki, wypracowania czy donosy. Zawsze jesteś sam. Przed sobą masz kartkę papieru lub klawiaturę komputera, na biurku puszkę coli albo kubek kawy. Jeśli jesteś pełnoletni – możesz zapalić papierosa, pozwalam. Ale choćbyś się obłożył słownikami, choćbyś co chwila konsultował się ze starszym bratem, albo nawet osobiście zwrócił się do ciebie z telewizora profesor Miodek – jesteś sam. Będziesz mozolnie konstruował wątki i bohaterów, zestawiał pomysły i uczucia, stawiał słowo po słowie. W pojedynkę.

Owszem, zdarzają się autorskie pary, czasem znakomite, jak na przykład bracia Strugaccy (albo taki Kreczmar z Miskurką), ale to raczej wyjątki potwierdzające regułę. Generalnie, pisanie to robota dla samotnika.

Ale lepiej uprawiać ją zbiorowo.

Blisko dwadzieścia lat temu (1982) w Warszawie powstała

Artur Szrejter, Jacek Komuda, Jacek Drewnowski, Andrzej Pilipiuk. Zakładaliśmy gazety (Fenix, Voyager), wydawaliśmy ziny (Fantom), pisywaliśmy do niebranżowych mediów o grach komputerowych, internecie, polityce, historii czy kaczkach z Kaczogrodu.

Nie ma co ukrywać – grupowe uprawianie pisania zwiększyło też późniejszą siłę ataku Klubu Tfurcuf. Jeden pisarz, któremu już istniejący wydawcy będą odrzucać teksty, może się poddać. Banda pisarzy po prostu założy swoją własną gazetę.

Formalnie grupa już nie istnieje. Każdy poszedł na swoje: nie prowadzimy warsztatów literackich; nie mamy legitymacji ani siedziby; każdy autor na własny rachunek tworzy prozę, gry czy publicystykę.

Ale nieformalnie – Klub Tfurcuf ma się świetnie. Kres na łamach „Fenixa” prowadzi warsztaty literackie, takie jak za dawnych czasów. Treduje teksty debiutantów dokładnie tak, jak przed laty maltretował

Tomasz Kołodziejczak

DRUŻYNA A

(drużyna autorów)

nieformalna

grupa autorów TRUST. Stworzyło ją kilku nastolatków, chcących pisać literaturę SF. Byli wśród nich m.in. Rafał Ziemkiewicz, Jarosław Grzędowicz, Jacek Piekara. Wkrótce dołączyli następni – Feliks Kres, Tomasz Kołodziejczak, Konrad Lewandowski i inni.

Spotykaliśmy się regularnie – w klubie fantastyki i na wyjazdowych warsztatach. Opowiadaliśmy o stworzonych przez siebie światach. Kłóciliśmy się, o to jak i dlaczego warto pisać. I najważniejsze – każdy z nas przynosił na te spotkania swoje opowiadania i czytał je. Na głos. Przy stole. A potem do roboty brali się uczynni koledzy. Potęgą zbiorowego umysłu wyłapywali wszystko – błędy językowe i stylistyczne, nielogiczności i pomyłki, niedoróbki w faktografii i braki w wykształceniu. Bez litości. I ze świadomością, że kiedy samemu przyniesie się tekst, to zostanie on potraktowany podobnie.

Mijały lata... Niektórzy autorzy umknęli za horyzont zdarzeń, ale do grupy dołączali następni –

moje czy

Ziemkiewicza. Po dziesięciu latach wznowiliśmy klubowy fanzin, dwumiesięcznik FANTOM. Wydawany w dwustu egzemplarzach dociera do polskich fanów, pisarzy i wydawców fantastyki. Wreszcie – doprowadziliśmy do publikacji antologii opowiadań autorów związanych z Klubem Tfurcuf. Prawie wszystkich, tych z pierwszego pokolenia (Kochański czy Ziemkiewicz), z połowinek (Szrejter, Komuda i inni), jak i najmłodszych (np. Studniarek, Baryłka).

Uwaga – początek reklamy!

Antologia ROBIMY REWOLUCJĘ powinna trafić na księgarskie półki w połowie lipca i oczywiście zachęcam was do lektury. Znajdziecie w niej teksty pisarzy z aktualnej czołówki, opowiadania debiutantów, a także nowele autorów, którzy dużo wydawali dziesięć lat temu, a ostatnio zniknęli z rynku.

Uwaga – koniec reklamy!

Czemu służyć miały te przydługawe wyliczanki nazwisk i chwalipectwo, którym raczę was od

kilku akapitów? Ano temu, że na własnym przykładzie – konkretnym, wiarygodnym i jak najbardziej prawdziwym – chciałem pokazać, co młodemu autorowi może zaoferować grupa.

Można by pokazywać i inne przykłady – polecam lekturę doskonałej książki „Inklingowie”, wydanej ostatnio przez „Zysk i s-ka”, a opowiadającej o grupie przyjaciół-pisarzy, do której należeli m.in. J.R.R. Tolkien (Śródziemie) i C.S. Lewis (Narnia).

Nie ma nic bardziej ożywczego dla początkuającego wymyślacza fabuły, jak kontakt z innymi, podobnymi mu maniakami. Wielogodzinne debaty o przeczytanych książkach. Dyskusje o tym, jak najciekawiej opowiadać historie i o czym je opowiadać. Bezlitosne, ale życzliwe omawianie własnych pomysłów i tekstów. Dzielenie się doświadczeniami i poglądami. Próby zakładania własnych zinów, wspólnego szturmowania już istniejących mediów, a nawet uruchamianie nowych gazet.

I najważniejsze – wspólna pasja staje się pretekstem, zaczynamy liczyć przyjaciół.

Jestem przekonany, że niemal każdy fan fantastyki podejmuje próby literackie. Jak przypuszczam, prawie każdy miłośnik rpg układał własne przygody, budował niepowtarzalne światy, czy choćby wymyślał drobne patenty urozmaicające zabawę. Czy się mylę?

Pamiętajcie, że kiedy siądziecie do tej roboty, będziecie sami (no, chyba że ktoś ma nader inteligentny komputer). Bo pisanie to robota indywidualna.

Ale pamiętajcie też, że przedtem i potem, kiedy wymyślicie swoje światy i opowieści, albo próbujecie je ocenić i poprawić, bardzo fajnie mieć wokół siebie grono przyjaciół, którzy robią to samo i z którymi można dzielić się twórczym fiołem.

To działa. Przetestowano na mężczyznach. ○

Rozwiązanie konkursu z numeru 4/2000

Konkurs okazał się zdecydowanie za trudny. Przepraszam. Ponieważ praktycznie nie było kartek z więcej niż jedną dobrą odpowiedzią, samowolnie postanowiłem zmienić zasady przyznawania nagród: oto trzy osoby, z których KAŻDA dostanie po 10 książek: Maciej Bagnowski z Tuplic, K. Bujowska z Kamienia Pomorskiego, Wojtek Kądziołka z Limanowej.

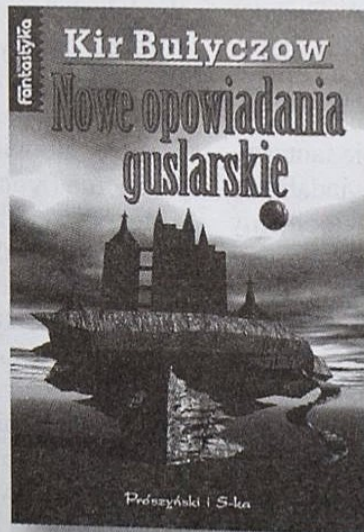
RECENZJE

‘NOWE OPOWIADANIA GUSLARSKIE KIR BUŁYCZOW

Kirył Bułyczow będzie gościem honorowym tegorocznego Euroconu. To pierwszy doskonały pretekst do zapoznania się z jego twórczością. Drugi – równie dobry – to fakt, że jest Bułyczow jednym z najlepszych pisarzy SF, nie tylko rosyjskiej. Właśnie ukazał się drugi tom opowiadań, których akcja toczy się w miasteczku Guslar.

Guslar to specyficzne miejsce – bardzo często odwiedzają je kosmici, działają tu genialni wynalazcy, a od czasu do czasu zdarzają się zwykłe cuda. Mieszkańcy miasteczka niemal codziennie

muszą rozwiązywać pangalaktyczne konflikty, a jednocześnie ścierają się z problemami codzienności – na przykład wykonaniem planu budowy drogi.



Cykl guslarski powstawał przez kilkadziesiąt lat. Ponieważ

jednak pisarz posługuje się tu konwencją żartobliwą, teksty nie zestarzały się, nadal czyta się je z wielką przyjemnością. Natomiast niesamowite wrażenie zrobiło na mnie to, co zmienia się w tle fantastycznych opowieści – rzeczywistość najpierw sowieckiej, a potem już zwykłej Rosji. W pierwszych opowiadaniach, jeszcze z epoki Breżniewa, bohaterowie w umiarkowany sposób borykają się nieusuwalnymi problemami socjalizmu, czyli generalnie braku wszystkiego. Potem nadchodzi okres Gorbaczowa – Bułyczow może pozwolić sobie na więcej: pisze o korupcji, o biurokracji, o wolności. Wraz z Jelcynem nadchodzą nowe czasy – gangsterów, małego kapitalizmu, braku wypłat.

Nie obawiajcie się, że Bułyczow nudzi – pisze świetną

fantastykę. Reszta to dodatkowa premia dla nas, czytelników.

Warto też przeczytać przed Euroconem: „Opowiadania Gulsarskie”, „Białe skrzydła Kopiciszka”, „Miasto na Górze”, „Agent FK” (i cokolwiek Bułcowa wpadnie Wam w ręce).

„Prószyński i s-ka”, cena: 25 zł

TYTAŃSCY GRACZE PHILIP K. DICK

W czasie wojny amerykańsko-chińskiej użyto nowego rodzaju broni, który ograniczył płodność.



Ludzkość gwałtownie się skurczyła, na wielkich terytoriach żyje w luksusie tylko garstka Ziemian. Właściciele tych przestrzeni nieustannie grają o nie w rozbudowaną wersję „Monopolu”, tracąc i zdobywając całe miasta. Właśnie zaczyna się nowa rozgrywka, do której siada jeden z mistrzów. Jego przeciwnicy próbują zawiązać koalicję...

To nie koniec wydarzeń – okazuje się, że do ziemskich rozgrywek włączają się wugowie, obca rasa pochodząca z Tytana. Kosmici są podzieleni na frakcje. Jedna chce zająć Ziemię siłą, druga legalnie – czyli ją wygrać.

Główny bohater książki musi rozplątać tę intrygę. Kto jest Ziemianinem, a kto przebrany wugiem? Kto sojusznikiem, a kto zdrajcą? Jak wygrać z wugami, którzy nie tylko są telepatami, ale mogą zmieniać treść wylosowanych w grze kart?

Dobre, chude czytadełko, ze śladami Dickowego wariactwa.

„Zysk i s-ka”, cena: 19 zł

KRÓL BEZMIARÓW FELIKS W. KRES

Jedna z najlepszych polskich powieści fantasy, która na początku lat dziewięćdziesiątych ugruntowała pozycję Feliksa W. Kresa na książkowym rynku. Drugi tom cyklu „Księga całości” przenosi nas (z opisanych w „Północnej granicy” równin) na morza krainy Szerer.



Bohaterami powieści są piraci i władcy, buntownicy walczący o wolność i zwykli rozbójnicy szukający łupu. Kres opisuje wydarzenia decydujące o losach krain – spiski, dworskie intrygi, bitwy. Ale też uważnie śledzi losy pojedynczych ludzi. I tu jest chyba najmocniejszy – tworzy plejadę świetnych postaci,

drapieżnych, zmiennych, zdolnych do szlachetności i podłości. Kresowymi postaciami targają wielkie namiętności, pragnienia miłości i krwawej zemsty, władzy i bogactwa.

Naprawdę to trzeba przeczytać!

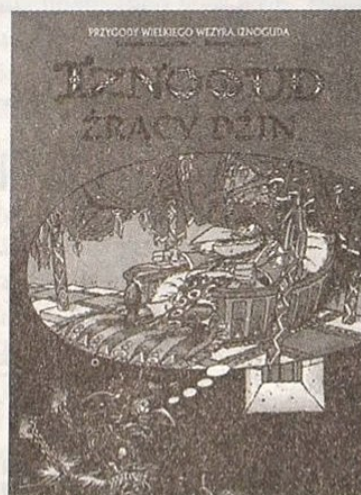
„MAG”, cena: 27 zł

IZNOGUD: ŻRĄCY DŻIN TABARY/GOSCINNY

Niecnny wezyr Iznogud myśli tylko o jednym: „jak zostać kalifem w miejsce kalifa”! Chcąc zająć stołek (a właściwie puchowe piernaty) swego władcy, jest gotów na każdą zbrodnię i sojusz z najdziwniejszymi specjalistami od mokrej roboty: rozpuszczającym wszystko dżinem, fakirem, murzyńskimi czarownikami, czy... tajemniczym rozlepiaczem plakatów.

Cztery prześmieszne historie autorstwa Tabary’ego (rysunek) i Goscinnego (scenariusz; tak, tak, to ten od Asteriksa!) zebrane w jednym komiksowym tomie stanowią gratkę dla każdego osobnika dysponującego elementarnym poczuciem humoru.

„EGMONT”, cena: 14,90 zł



Jedną z rzeczy, które bawią mnie od bardzo długiego czasu, jest amerykańska zarozumiałość. Pomijam kwestie wykształcenia i kultury mieszkańców USA, odpuszczę sobie nawet (tym razem) wykpiwanie posuniętej do absurdu, wszechobecnej politycznej poprawności. Nie o tym dzisiaj będzie.

Po obejrzeniu kilku lub kilkunastu amerykańskich filmów i seriali dotyczących kontaktów z cywilizacjami pozaziemskimi, widz może odnieść wrażenie, że: a) kosmici przeoczyli istnienie na mapie świata innych krajów poza USA; b) chociaż mają technologię umożliwiającą podróże międzygalaktyczne i tworzenie uzbrojenia o niewyobrażalnej potęgze, są głupszy od przeciętnego amerykańskiego bohatera (choć już to, że osiągnęli taki stopień rozwoju i nie rozwalili swojej planety, świadczy na ich korzyść); c) nawet jeśli nie przeoczyli innych państw i nie są tacy głupi, żeby nie wiedzieć, jak potraktować ludzi, zawsze znajdują się spec od kablówki i pilot narwaniec, którzy rozgryzą w trzy dni obcy system komunikacji, wleczą gdzie trzeba i rozwalą centrum dowodzenia inwazją.

Jasne.

U podstaw tej radosnej twórczości leży monumentalna, zbiorowa megalomania. Tymczasem ja wcale nie byłbym taki pewien, czy kosmitom w ogóle chciałoby się zwrócić uwagę na Stany Zjednoczone. Są inni, ciekawsi kandydaci.

Na przykład Szwajcaria. Co do tego kraju, nie dałbym głowy, czy proces kolonizacji nie zaczął się już wiele lat temu. Wiadomo przecież, że

najwięcej przypadków pojawienia się UFO zaobserwowano właśnie nad szwajcarską częścią Alp. Poza tym Szwajcaria, jako kraj neutralny, jest o wiele bezpieczniejszym centrum obcej działalności niż Stany. Do tego dochodzi jej rola ekonomiczna – kto chciałby atakować kraj, w którym gromadzone są pieniądze? Jak, jeśli nie przez banki i finanse, można teraz najłatwiej manipulować globalną polityką? Szwajcaria ma trzy języki urzędowe: niemiecki, francuski i włoski – co bardzo ułatwia komunikację. Jeśli takiego Szwajcara, który od dziecka,



na co dzień posługuje się trzema językami, nauczy się jeszcze angielskiego i np. hiszpańskiego, pół świata stanie przed nim otworem. Szwajcaria jest także krajem znanym od dawien dawna ze swej mechaniki precyzyjnej.

No, i wreszcie: powiedzcie mi, jak człowiek potrafiłby stworzyć coś równie wymyślnego jak szwajcarski scyzoryk?

Z kolei gdyby kosmici, jak to sugerują niektóre filmy, przypominali strukturą społeczną to, co obserwujemy u ziemskich owadów, najlepiej czuli się prawdopodobnie w krajach Dalekiego Wschodu. Tamtejsza mentalność jest zupełnie odmienna

od naszej: silne poczucie związania ze społecznością i ogromne poczucie obowiązku wobec niej (do tego stopnia, że pracownik, który zawiódł zwierzchnika, był gotów popełnić *seppuku*, aby oczyścić się z hańby). Do tego dochodzi ścisła, rygorystyczna hierarchizacja i precyzyjny podział funkcji. Królowa, robotnice i trutnie – można by rzec. Indywidualizm, niezależność nie odgrywają szczególnej roli. Nie ma ludzi niezastąpionych, wszyscy w pocie czoła, rezygnując z urlopów, pracują i poświęcają się dla dobra ogółu. Spójrzmy, w jak krótkim czasie Japonii i tzw. „azjatyckim tygrysem” (z Singapurem na czele) udało się dogonić, a pod wieloma względami nawet prześcignąć resztę świata. Jak błyskawiczny postęp techniczny i ekonomiczny udało im się osiągnąć. Czy równie błyskawiczny rozwój nie zainteresowałby pozaziemskich przybyszów? A może dokonał się z ich udziałem?

Mogę jeszcze z marszu przytoczyć alternatywę dla cierpliwych Alfów (ALF – przypominam: *Alien Life Form*, czyli Obca Forma Życia). Podporządkowują sobie Chiny. Nie muszą robić specjalnie nic ponadto – Chińczycy już teraz stanowią ponad 1/6 ludności świata. Inne narody walczą o światową dominację, a oni tymczasem żrą ryż i się rozmnażają. Jak w Monty Pythonie. Wystarczy poczekać, aż proporcje zmienią się jeszcze bardziej na ich korzyść.

Jak widać, nie tylko w USA (a może nawet chętniej niż tam) kosmici mogliby się zdomowić. Przynajmniej taką mam nadzieję.

Dla ich dobra.

P.S.

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacja metra „Centrum”

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

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

Nie możesz ominąć tego miejsca!

PATRICIA A. MCKILLIP

STARA KOBIETA I BURZA

Przekład:
Małgorzata Strzelec

Słońce wstawało, tak jak to czyniło każdego ranka, sprawiając, że ptaki zaczynały świergotać, a świat nabierał barw. Jednakże ten wschód różnił się od poprzednich. Arram poczuł to, gdy tylko wyszedł z domu. Jego nagie stopy wyczuły coś nowego. Jego oczy wypełniły się wspomnieniem światła. Stał nieruchomo, patrzył, jak noc rozplywa się, i przez chwilę, krótki czas, kiedy ciepło zdążyło dotknąć jego twarzy, wiedział, że to także Pierwszy Wschód, gdy Długa Noc skończyła się i zaczął powstawać świat. W taki właśnie sposób Słońce wstało. Ziemia pod jego stopami wydawała się nowa i stara zarazem. Sny i marzenia ożywiły się pod wpływem bryzy, która napływała pomiędzy drzew.

Słońce, malarz, wydobyło swoje świetliste pędzle. Oblało czerwienią i żółcią ptaka, który śmignął w pobliżu. Opryskało purpurą krzewy jagód. Pomalowało kamienie i ich odbicie w rzece. Arram minął swoją ulubioną skałę, gdzie narysował własne Pierwsze Imię, które przyszło do niego we śnie. Pierwsze Imię, którym istota oddychająca w jego ciele i widząca jego oczyma określała samą siebie. Teraz miała także imię Arrama i jego głos. Podarował to Imię skale. Spała spokojnie w nurcie, niczym drzemiący olbrzym – zwalista i żółta. Inni ludzie też ją lubili: tyle obrazków, gestów przywiązania ozdabiało jej zwietrzałe boki.

Arram napełnił skórzany bukłak wodą i odwrócił się od rzeki. Płaska ziemia – słoneczne

królestwo – rozciągała się przed nim w tysiącach odcieni brązu. Spojrzał na Słońce i poczuł, jak w jego włosy i ciało wlewa się ciemny, gorący kolor.

Daleko od niego kolejny głaz, ogromny i zaokrąglony przez czas, płonął luną ranka jakby żywym ogniem. Przyciągnął spojrzenie Arrama i pozdrowił go jak zwykle: wspomnieniem Pierwszego Poranka, które trwało poza mową i czasem. Mężczyzna ruszył w jego stronę.

Jaszczurka czmychnęła spod jego stóp. Jastrząb krążył nad nim wysoko, a potem opadł jak pięść z brązowych piór. Wzleciał ponownie z wężem w szponach. Drobnutkie czerwone kwiaty gęsto porastały ścieżkę. Ziemia wolno pokrywała kości jakiegoś zwierzęcia. Tropy innego – żywego – prowadziły z pustyni, przecinały drózkę i biegły dalej w milczeniu. Pierwsza chmura, a potem kolejna, splamiła czysty błękit nieba. Stara Kobieta, która nienawidziła Słońca, paliła fajkę. Odległa skała delikatnie zbliżyła się do Arrama. Zmieniła barwę: ognista czerwień przeszła w brąz. „Czy kiedyś już byłem przy tym głazie? – zastanawiał się Arram. – Może tylko pamiętam go z innego czasu?”. Myśli bezwładnie kłębiły się w jego głowie, tworząc przyjemny chaos. Świat ciągle zmieniał się na jego



oczach. „Czy to ja idę? Czy może pamiętam inny, wcześniejszy spacer?”. Zatrzymał się i tyknął trochę wody. Ziemia wokół pulsowała, rozmywała się w świetle. Powietrze wypełniał gwar i brzęczenie niewidzialnych śpiewaków. Cień przesunął się po Arramie, więc mężczyzna podniósł głowę. Stara Kobieta rozdmuchiwała kłęby chmur po całym niebie.

Szedł dalej. Kiedy zgłodniał, zabił i upiekł jaszczurkę. Dusza zwierzątka ruszyła własną drogą, w poszukiwaniu kolejnego kształtu. Głaz majaczył na horyzoncie. Okazał się większy, niż Arram się spodziewał. Pociemniał, bo chmury odsącały kolory Słońca. Powietrze stało nieruchomo; robiło się parno. „Skoro pamiętam skałę, to powinienem też pamiętać, jak do niej szedłem – pomyślał mężczyzna. – A nie pamiętam. Więc to musi być moja własna przechadzka”. Na kolcu wisiał strzępek czerwonego materiału. Ktoś inny przeszedł tą drogą. W czasie wyblakłego, pamego popołudnia głos pustyni brzmiał jak basowy, wibrujący pomruk. Słońce zdołało przebić się wściekłą ulewą światła, rozpałiło srebrzyście brzegi chmur, zwilżyło kropelkami potu twarz Arrama i przemalowało wielką ścianę skały na pomarańczowo. Cień, czarny jak smoła, padł na ścieżkę. Mężczyzna zatrzymał się, jakby się przestraszył, że wpadnie w przepaść. Podniósł wzrok. Spuścił go i znowu uniósł. „Ktoś zgubił cień” – pomyślał zaskoczony. Nie zobaczył niczego, nawet na niebie, co mogłoby rzucać cień. Znowu zerknął na ziemię. Zerwał się wiatr, pachnący kurzem i deszczem, i uniósł cień nad pustynię, miotając nim jak liściem.

„To naprawdę dziwne” – pomyślał Arram.

Znowu ruszył. Zaczął padać rzęsimy deszcz, ciepły jak kochanka. Arram otworzył usta i pił. Szedł przez wodę jak przez powietrze. Kto wie, ile razy jego dusza mieszkła w rybie? Żył w wodzie, pod ziemią. Umierał raz za razem i odradzał się na tej samej ziemi. Teraz był człowiekiem, z głową wypełnioną zamglonymi wspomnieniami. Migawkami z poprzednich wcieleń. Nie istniało na świecie nic, czego należałoby się bać – przecież był lub będzie każdym możliwym kształtem. Jednak kiedy dwa głazy zderzyły się i rozpadły tuż nad jego głową, a niebo wypełniło się jaskrawym i zimnym kolorem, który wcale kolorem nie był, Arram zdecydował, że czas uciekać.

Dotarł do koronki jaskiń skalnych w chwili, gdy lodowe kule wielkości jajek zaczęły spadać z nieba. Jedna go trafiła. To było ciężkie uderzenie w ramię, które sprawiło, że przykleknął. Resztę drogi do jaskini przebył na czworakach. Usiadł pod ścianą pieczary wypełnionej przymglonym światłem, pocierał ramię i zastanawiał się nad siłą tej burzy. Do jego świadomości dotarła obecność skały nad

głową. Tyle zniosła przez te wszystkie lata, nic nie mogło jej zniszczyć. „Chciałbym teraz być skałą” – pomyślał. Kłęb dymu sprawił, że zakaszał. Malowidło na ścianie jaskini już nie było tylko obrazkiem, lecz Starą Kobieta. Podniosła fajkę i w błasku błyskawicy Arram zobaczył jej twarz.

Wstrzymał oddech. Wydała mu się najbrzydszą kobietą na świecie, i na dodatek najpodlejszą. Nie wiedział, co powiedzieć. Chciał poruszyć się bardzo cicho i spróbować szczęścia z lodowymi kulami. Jednak zawahał się, a kiedy pozostał w bezruchu, podała mu fajkę. Zaciągnął się raz i nie wiedząc, co dalej czynić, podał ją kobiecie z powrotem.

– Więc – odezwała się skrzeczącym głosem – chcesz być skałą. To ruszaj. Wyjdź na zewnątrz. Nie zostaniesz człowiekiem zbyt długo. Zmienisz się nie do poznania.

Roześmiała się piskliwie. Włosy miała białe jak piana na rzece, a nos garbaty i chropowaty jak skała, pod którą siedzieli. Była pomarszczona, lekka jak wiązka chrustu i niebezpieczna. Szalała z zadości o Słońce. Jej oczy przypominały kolorem błyskawicę.

Arram westchnął. Pomyślał z utęsknieniem o motylach znad rzeki, o ukochanej kładącej dłoń na jego nagiej skórze. Kto by pomyślał, że poranny spacer może wieść do śmierci?

– Burza się skończy – odrzekł delikatnie.

– Ja jestem burzą – stwierdziła kobieta.

Słyszac to, otworzył szeroko oczy. Niebo coraz bardziej ciemniało, lód padał niczym strugi deszczu. Gardło mu się zacisnęło. Zastanawiał się, jak wielki zasięg ma ta burza. Grad mógł zrównać domy z ziemią, mógł zabić dzieci...

– Jesteś taka wściekła – wyrzucił z siebie. – Dlaczego?

– Ty mnie rozzłościłeś!

– Ja? Co takiego zrobiłem?

– Widziałam, w jaki sposób patrzyłeś rano na Słońce! Wstało, dotknęło twojej twarzy, a ty poszedłeś za nim bez chwili zastanowienia...

– Nie, to nie tak! Ono... Ja...

– A jak? Patrzyłeś na nie, jakby nigdy wcześniej nie wschodziło. Widziałam cię.

Zmieszany skinął głową.

– To prawda. Ono... Ale ja... ja po prostu przypomniałem sobie chwilę, kiedy zobaczyłem je po raz pierwszy. Gdy byłem dzieckiem. Lub jeszcze w innym czasie. Świat...

– Czy choć raz spojrzaleś na mnie w ten sposób?

Oparł się o ścianę i znowu westchnął. Siedział cicho i pisał swoje imię na ziemi. Czuł powietrze wypełniające mu płuca, krew bijącą w opuszkach palców.

– W porządku – odezwał się po chwili. Jego głos zabrzmiał obojętnie. – Możesz mnie teraz zabić. Ale najpierw ucisz burzę.

Kobieta tylko coś warknęła i łoskot spadającego lodu stał się jeszcze głośniejszy. Wiele żywych istot po tej nocy będzie musiało poszukać nowych kształtów. Przyjrzał się kobiecie, zdeorientowany.

– No to czego chcesz?

– Spójrzże na mnie! Jestem deszczem! Grzmiotem, błyskawicą i porywistym, bardzo porywistym wiatrem – nigdy nie mam wyboru! Daj mi inny kształt. Taki, dzięki któremu spojrzysz na mnie jak na Słońce. – Znowu machnęła fajką i kolejna błyskawica rozjaśniła zadziwioną twarzą Arrama. – Zrób to, a burza ustanie.

– Jestem tylko człowiekiem – zaprotestował. – Przyszedłem na ten świat naagi. Zabijam jaszczurki i maluję skały, a potem umieram. Nie mam żadnej mocy.

– Ale nie wiesz, jaką moc mogłeś mieć. W innym czasie. – Pstryknęła niecierpliwie palcami i przetoczył się grzmot. – Pomyśl! Przypomnij sobie.

Arram starał się. Jednak za każdym razem kiedy próbował, rozlegało się warknięcie grzmotu i skwierczenie pioruna. Potrafił myśleć tylko o spokojnej rzece i lodowych kulach, które chłostały jej powierzchnię, o lesie poobijanym i połamany przez burzę. Nie potrafił przypomnieć sobie magicznej mocy. Nawet nie znał nikogo takiego, kto mógłby ją pamiętać. Stara Kobieta wydawała mu się najpotężniejszą istotą, jaką spotkał w swoim życiu. Silniejszą nawet od kochanego Słońca, które uciekło przed burzą. „A może” – przyszło mu nagle na myśl – „Stara Kobieta jest tak mocna, tak wściekła, że nigdy nie widzi zwykłego świata? Bo jakby mogła? Zrzucała na niego ogień, padała na niego deszczem. Może jeśli jej powiem, co ja widzę, uwierzy, że muszę umrzeć, aby powstrzymać gradobicie, bo inaczej nie potrafię jej pomóc”.

Zaczął więc mówić.

– W moim lesie rosną czerwone kwiaty, bardzo duże – o kielichach jak dwie złożone dłonie. Są niezwykle piękne, z tymi wszystkimi płatkami sięgającymi ku niebu.

Stara Kobieta wyglądała na coraz bardziej zirytywaną. Zmarszczyła siwe brwi, a wtedy na zewnątrz, na klifie roztrzaskał się kolejny głaz. Arram odchrząknął i ciągnął pospiesznie:

– Nie zawsze tam rosły. Kiedyś były młodymi kobietami, które nie miały ukochanych. Płakały i błagały o nich, ale wszyscy młodzi mężczyźni zgi-

nęli w bitwie i nikt nie wiedział, co robić.

Pewnego dnia przyszedł wielki Czarny Żuk i powiedział im, że będzie ich kochankiem. Jedynym, jakiego potrzebują. Oczywiście, wszystkie się roześmiały i zaczęły w niego rzucać kamieniami. Zmusiły go, żeby czmychnął do dziury, bo inaczej by go zmiażdżyły. Najbliższej nocy wypełził i patrzył tęsknie na ramiona, nogi i piersi śpiących kobiet, które wszystkie pokochał od pierwszego wejrzenia. Pragnął ich i marzył o nich, a one szlochały przez sen za młodymi mężczyznami, którzy nigdy się nie zjawiają.

Jego pragnienie i smutek obudziły magię, ponieważ wszystkie istoty są ze sobą powiązane, a ziemia się nimi opiekuje. Rankiem, w miejscu, gdzie spały młode kobiety, wyrosły najpiękniejsze kwiaty na świecie. Spełniło się marzenie żuka. I młodych kobiet też: do dzisiejszego dnia Czarny Żuk wędruje pośród kwiatów w lesie, żywi się ich miodem i uwalnia ich nasionka, aby pofrunęły z wiatrem.

Przerwał, nieco zakłopotany. Zamierzał opowiedzieć prostą historię, ale ta opowieść miała w sobie magię, której nigdy wcześniej nie dostrzegł. Kobieta patrzyła na niego zaintrygowana, pospiesznie wypuszczając z fajki kłęby dymu. Potworny odgłos gradu jakby nieco przycichł. W końcu Stara Kobieta odezwała się:



Tomasz Łaz

– Nic mi z tego nie przyjdzie. Marzę i marzę, i nic mnie nie chce wysłuchać. Ale opowiedz mi coś jeszcze.

Arram bezgłośnie odetchnął i zdecydował, że opowie jej o skałę w rzece, która z pewnością była najprostszą rzeczą na świecie.

– W samym sercu rzeki, która płynie w pobliżu mego domu, leży ogromny głaz. Jest bardzo stary, tak stary, że pamięta Pierwszy Poranek. I też bardzo spokojny – tak spokojny, że czasem można usłyszeć jego sny.

– Ty potrafisz?

– Tak. Jest twardy i potężny. Tak twarde, że nawet rzeka ledwo się w niego wgryzła. Tylko jedna rzecz prawie go skruszyła, i to rzecz lekka niczym oddech. Motyl. Pewnie chciałabyś zapytać – powiedziała Arram, chociaż kobieta nawet nie drgnęła – jak coś tak delikatnego mogło...

– Mów dalej.

– To prosta historia.

– Nie wygląda na taką.

– Po prostu o skałę

w rzece. W każdym razie, pewnego dnia głaz postanowił, że już ma dość bycia kamieniem.

– Skąd wiesz?

– Skąd wiem?

Nie wiem. Ktoś mi to opowiedział. Albo usłyszałem wspomnienia skały. Wtedy była bardzo młoda i wiele rzeczy wydawało się jeszcze całkiem nowymi. Gąsienice też wyglądały na nowiutkie. Jedna taka duża i purpurowa spadła z drzewa na liść płynący z nurtem. Poniósł ją w dół rzeki, zderzył się z głazem, a gąsienica z ulgą spełzła z listka, myśląc, że wreszcie znalazła ląd. Wspięła się z mozołem na szczyt i okazało się, że to tylko naga góra. Włoski żyjątko łaskotały głaz, obudziły go i sprawiły, że zaczął zastanawiać się, co to za mała istota dzielnie maszeruje w górę po jego boku. Po pewnym czasie zatrzymała się i zaczęła prząść, bo zbliżała się chwila przemiany. Skała z powrotem zasnęła. Przez długi okres trwała cisza. Gwiazda lśniła, liść spadł, ryba złapała muchę. Aż pewnego ranka kokon, który wokół siebie utkała gąsienica, pękł. Kamień poczuł na sobie stopy

lżejsze niż puszek; poruszały się po jego ciepłej powierzchni. Sny obojga pomieszały się, bo motyl na wpół spał, a skała na wpół się przebudziła. Zdała sobie sprawę, że purpurowe włoski, które pełzały po jej boku, stały się teraz kruchą, cudowną istotą, która za chwilę wzbije się w powietrze. Skałę tak to poruszyło i zadziwiło, że naprężyła się ze wszystkich sił, aby rozbić swoją ociążałą skorupę, uwolnić się i ulecieć ku światłu. Napięta się tak mocno, że prawie rozpadła się na pół. Ale motyl, który wyczuł jej tęsknotę, powstrzymał ją.

– Skała – rzekł miękko. – Możesz żyć, jeśli tylko zechcesz, do Ostatniego Wieczoru. Ocaliłaś mi życie i ugościłaś, więc dam ci podarunek.

Ponieważ nie możesz latać, wrócę tu w czasie mojego Ostatniego Wieczoru i przyniosę ci

sny wszystkich istot, wśród których przelecę, żyjących nad rzeką, w lesie i na pustyni. I moje dzieci też tak będą robić. Nie musisz więc latać i nie musisz umierać.

I tak, aż po dziś dzień, motyle odpoczywają w ciepłych promieniach na głazie i szeptem opowiadają mu swoje sny.

Arram zamilkł. Oboje ucichli – on i Stara Kobieta. Pyknęła z fajki i wydmuchnęła dym z jaskini, a daleko w lesie zaczął płonąć ogień.

– Nie znam takiego świata – powiedziała powoli. – Ono go zna. Słońce. Świat, jaki ja znam, jest chropowaty, hałaśliwy i gwałtowny. Opowiedz mi historię, w której zamiast niego będę ja. Spraw, żebym stała się piękna.

Arram pozwolił sobie na jeszcze jedno pyknięcie. Uszy bolały go od grzmotów i gardło od snucia opowieści. Nie potrafił sobie przypomnieć, czy trwał jeszcze dzień, czy już noc. Nie umiał też odgadnąć, czy przeżyje, czy umrze. Podejrzał, że raczej umrze, bo nie istniał żaden sposób, aby uczynić Starą Kobietę piękną. Zdecydował więc, że nadszedł czas, aby opowiedzieć jej o tej, którą kochał najbardziej na świecie.

– Kobieta, którą kocham, też nie jest zbyt piękna – zaczął, oczyma wyobraźni widząc twarz ukochanej. – Jest bardzo szczupła, a nos ma długi i garbaty. Kiedy była młodsza, inne dzieci nazywały ją



Tomasz Łaz

„żurawiem”, bo urosła tak wysoka, chuda, i przez to się garbiła. – Zamilkł, żeby przełknąć ślinę. Już się nie przejmował, czy Stara Kobieta słucha, bo chciał spędzić ostatnie chwile ze swoją ukochaną. – Myślała, że nikt jej nigdy nie pokocha. Ale ja się w niej zakochałem. Była lekka jak ptak, płochliwa jak dzikie zwierzątko i ciągle tak zabawnie się poruszała. Gdy powiedziałem jej, że ją kocham, nie uwierzyła. Pomyślała, że sobie z niej żartuję i uderzyła mnie. Gdy powiedziałem jej to po raz drugi, rzuciła we mnie garnkiem. Miałem więc otarte ucho i piszczel. Poszedłem nad rzekę, siadłem i zacząłem zastanawiać się, gdzie popełniłem błąd.

Usłyszał dziwny, skrzypiący dźwięk, ale tak absorbował go własne wspomnienia, że nawet się nad nim nie zastanowił.

– Postanowiłem przynieść jej wszystkie piękne rzeczy, jakie zdołałem znaleźć, i ułożyć je pod jej drzwiami. Przynosiłem jej kwiaty. Lśniące węzowe skórki. Przynosiłem piórka, kolorowe liście, iskrzące się kamienie. Rozbijałem sobie głowę, spadając z drzew, gdy zbierałem dla niej cętkowane jajka. Przypiekałem się na pustyni, żeby znaleźć purpurowe jaszczurki. I wiesz, co zrobiła z tymi wszystkimi skarbami? Rzuciła nimi, deptała po nich, rozdawała je – wszystkie, co do jednego. Aż w końcu pewnego dnia przyniosłem jej najtłustszą

rybę, jaką w życiu złapałem, upieczoną i gotową do zjedzenia – a moja ukochana wybuchnęła płaczem. Nie wiedziałem, co robić. Chciało mi się płakać. Chciałem pociągnąć ją za włosy, potrząsnąć nią tak, żeby zęby jej zaszczękały. Położyłem dłoń na jej ramionach i wstąpiło we mnie szaleństwo – całowałem ją tak długo, że obojgu nam zabrakło powietrza i upadliśmy na podłogę. Gdy na nią spojrzałem, uśmiechała się. – Zamilkł. – Jak ty teraz. – Roześmiał się sam do siebie na to wspomnienie i na widok blasku na twarzy Starej Kobiety. – Popatrz na siebie. Wyglądasz jak ona. Spójrz...

Odebrało mu mowę. Zapatrzył się na spokojne niebo, na płomienne barwy, które rozpięły się łukiem od jednego końca świata aż po drugi. Stara Kobieta uśmiechała się. Wstał, patrzył pełen zachwytu, z rozmarzonym wyrazem twarzy, aż uśmiech rozplynął się jak dym z fajki, a Słońce wypaliło chmury.

Wrócił do domu. Jego wysoka, nieśmiała ukochana o orlim nosie zobaczyła go, gdy napełniała bukłaki. Podeszła, żeby go powitać. Uśmiechała się. Wziął od niej skórzane naczynia. Wzięła go pod rękę.

- Gdzie byłeś?
- Na spacerze.
- A co widziałeś?
- Skałę. Cień. Tęczę.



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!! GRY WARZONE

Nasze sklepy:

BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

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

BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17

Nasza strona internetowa: www.bard.pl; e-mail: sklep@bard.pl

CZAS NIEPROSTĄ RZECZĄ JEST

Autorzy: Czarek Kowalski, Tomek Kreczmar, Maciek Nowak-Kreyer
Zebrali, wstępem i zakończeniem opatrzyli: Tomek Andruszkiewicz

Witajcie w dzisiejszych rozważaniach o czasie. Zaraz, zaraz, dlaczego dzisiejszych? Dzisiaj tylko zaczynam to pisać i jak jeszcze trochę popiszę, to zrobi się jutro. Teraz to ja właśnie piszę „teraz”... nie, tamto pierwsze „teraz” napisałem wcześniej, zresztą następne dwa, te w cudzysłowie, też już przecież napisałem. To czym jest „teraz”? Właśnie – jak Wy to przeczytacie, to na pewno nie będzie to moje „teraz”. I pewnie będzie to w dodatku później, niż napiszę cały tekst... Stop. Sam się już zaplątałem. Zacznijmy od początku.

W najbliższej przyszłości przeczytacie wydrukowany tu tekst o czasie... Nie, też źle. A jak nie przeczytacie? Aaa, ratunku!

Dobrze, teoretyczny wstęp pomińmy milczeniem i przejdźmy do właściwego tematu. Otóż jakiś czas temu (kurcze, znowu ten czas) światli mędrcy tego świata zaczęli się zastanawiać, skąd się wzięło wszędzie tyle czasu. Bo przecież mamy „złe czasy”, „czas na mnie”, „nie mam czasu”, „czasami zbiera się na burzę”, czasy w gramatyce, czasowniki, a nasi wschodni sąsiedzi to nawet na rękach noszą „czasy”. No i owi mędrcy, jako że w pojedynkę nie mogli nic wymyślić, zorganizowali konferencję na ten temat. Z tego spotkania pochodzi poniższe sprawozdanie. Musicie mi wybaczyć, że niekiedy tekst robi się chaotyczny, ale mój dyktafon przeszedł podczas prelekcji do historii i musiałem zapisywać wszystko sam – jakoś ręcznych notatek znacie pewnie z autopsji.

Na początek zaprezentuję Wam skrót z przemówienia profesora Macieja, który próbował udowodnić, że czas, choć skomplikowany, daje się jednak wyprostować, i wystarczy chwilka wysiłku, żeby płynął tak, jak sobie tego życzymy. Potem będzie ostra polemika rektora Tomasza, który zdecydowanie twierdzi, że nikt i tak nie wie, co to jest czas, więc lepiej nadawać mu w konkretnych technikach zupełnie inne nazwy (uwaga, pojawiają się jakieś „reminiscencje” i inne potworki słowne). Na końcu przedstawię notatki z kazania guru Cezarego, który z pełną wiarą w swoje słowa, zmieszał wszystkich przedmówców z pyłem i doszedł do wielce odkrywczego wniosku, że przy zagadnieniu czasu trzeba się mocno postarać, bo inaczej nic z tego nie wyjdzie.

Nie nudzę więc, tylko zapraszam do lektury.

Prof. dr zrehabilitowany MACIEJ NOWAK-KREYER,
Katedra Anomalii Temporalnych
na Bostońskiej Akademii Badań Ynszych

Czas jest najprostszą rzeczą... Czyżby? Wszak jako Coś przenikające wszystko i wszystkich, ma największy wpływ na wszechświat i objawić się może w nieprzeliczonych postaciach.

Wyobraźmy sobie podróż, długą i monotonną, między punktami akcji książki/filmu/scenariusza. Trwa ona tygodnie i właściwie nie wnosi niczego nowego. Co z tym fantem zrobić? Rzecz jasna, najprościej taki niewygodny fragment po prostu ominąć. Ale... Ale z własnych doświadczeń wiemy, iż każda – nawet najdłuższa i najnudniejsza podróż – to zbiór rozmaitych doświadczeń, obserwacji, rozmów. Żadna podróż

nie jest skokiem z punktu A do punktu B (wyjąwszy, oczywiście, teleportację).

Dobrą techniką „realnej” prezentacji czasu podróży w RPG może być monolog Mistrza Gry, opisującego mijane krajobrazy, odniesione przez postaci wrażenia etc.

Świetne przykłady takich podróżniczych monologów zawiera scenariusz *W stepie szerokim* z dodatku do *Dzikich Pół* pod tym samym tytułem. Dobrze działa odpowiednia muzyka w tle, taki „podróżniczy” podkład – „szeroki”, ale nie patetyczny, bardziej baśniowy i romantyczny. Przypatrzcie się scenom filmu *Conan Barbarzyńca*,

w których młody Cymmeryjczyk wędruje przez łąki w towarzystwie skośnookiego złodziejaszka. Choć pokazano tylko parę biegnących po polach ludzi, przepiękna, kusząca przygodą melodia Basila Poledourisa pozwala nam poczuć romantyzm podróży, czas mijający na podziwianiu zmieniających się krajobrazów, radość z odkrywania za horyzontem wciąż nowych przestrzeni. Podobny „trik” zastosowano w filmach o Indianie Jonesie, pokazując wędrowkę jako ruch „palcem” (a raczej czerwoną linią) po mapie, odbywający się przy akompaniamencie motywu przewodniego ze ścieżki dźwiękowej filmu.

Może podczas sesji czas podróży nieźle też byłoby przedstawić przez wolny ruch palca MG po mapie, z odpowiednim akompaniamentem (gorąco polecam „Pieśń Jana” z muzyki do „Ogniem i mieczem”)?

Wracając zaś do monologów: warto też czasem wygłosić przemowę „wypełniającą” czas między dwiema przygodami, opisywać zajęcia bohaterów w trakcie przerwy, polowań, uczt, może urozmaicony o odegranie jakiejś scenki?

Coś na kształt znanego z Wampira preludeum, jednak nie przed, ale między scenariuszami?

Teraz z innej beczki. Pewien redaktor naczelny pewnego pisma RPG radził, by nie opisywać bohaterom zdarzeń jako teraźniejszych, lecz w formie opowieści o minionych sprawach. Zamiast „podszedłeś do drzwi” rzec „elf Lorinden

podszedł do drzwi” etc. Pomysł ciekawy, rozszerzyłbym go o jeszcze jeden element.

Niech w ogóle cała przygoda będzie opowieścią o dawnych czasach, snutą, dajmy na to, przy kominku historią o przeszłych dokonaniach członków drużyny, opowiadaną graczom pod postacią rozgrywanej właśnie przygody.

Podobny manewr zastosowała między innymi Robin Hobb w książkach o królewskim skrytobójcy. Są one opowieściami o wartkiej akcji, co rusz zaskakującymi czytelnika – a jednocześnie pamiętnikiem głównego bohatera. Podobnie uczyniono w komiksie *Slaine – Rogaty Bóg*. Wiercie, to świetny patent do zastosowania w historiach *heroic fantasy*. Gracze są wtedy świadomi tego, iż ich postaci czynią coś wielkiego i bardzo, bardzo poważnie podchodzą do gry.

Niestety, sporym mankamentem tego typu sesji jest pewność członków drużyny, że czego by nie uczynili, i tak przeżyją – wszak gdyby było inaczej, wiedzieliby o tym już w trakcie rozpoczynania scenariusza.

Jest jednak na to rada. Jeśli MG lubi dręczyć graczy (niestety, wielu lubi), niech ku zdumieniu uczestników zabawy zamorduje lub okaleczy jedną z postaci...

Następna przygoda poświęcona będzie wyprawie awanturników do minionych czasów, w której odwrócą nieszczęśliwy bieg zdarzeń.

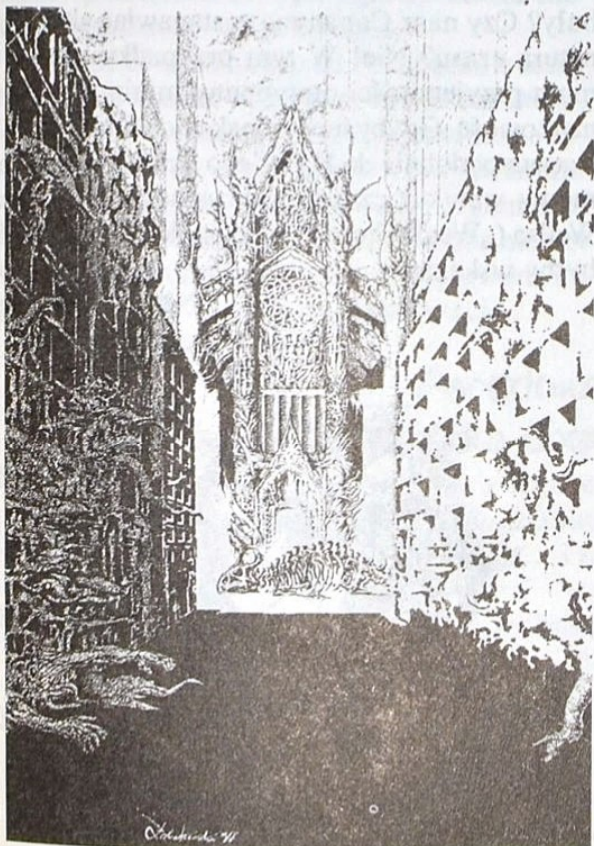
Skoro jesteśmy już przy podróżach w czasie – czy nie jest to świetny sposób na ukazanie mnóstwa interesujących rzeczywistości w obrębie jednego świata? Przecież nasz ziemski świat to tak naprawdę światów multum: starożytność, średniowiecze, XIX wiek... Mam wrażenie, że epoki te różniły się od siebie bardziej niż Polska od Solamnii.

A w fantastyce? Czyż Ziemia ery hyboryskiej i waluzjańskiej to ta sama rzeczywistość? Nie – a przecież jeden glob i właściwie jeden lud!

Odnosząc się do RPG – szczególnie wyraźnie widać dualizm (trializm etc) w obrębie jednego świata na przykładzie *Earthdawn*. Barsawia przed i po Pogromie to prawie dwa zupełnie różne kraje fantasy... A Krynn przed i po Kataklizmie..?

Postaci przeniesione z innych czasów mają tym lepiej, że z zasady dysponują wiedzą (może też technologią) jeszcze nieznaną swym przodkom – co daje spore możliwości działania (polecam świetny japoński film „Poślizg w czasie”, gdzie żołnierze masakrują samurajów peemkami).

Interesującym pomysłem wydaje mi się epicka przygoda o wędrowce w czasie, mającej zapobiec straszliwej katastrofie z przeszłości,



Rafał Łobodziński

choćby tego rozmiaru jak Pogrom (pomyślcie sami, o ile fajniejszy byłby film „Jeszcze raz Pearl Harbour”, gdyby występującym tam współczesnym żołnierzom US Army udało się rozwalić atakujących Hawaje Japońców?).

Aż głupio wspominać (bo chyba każdy o tym wie), że przeniesienie się w czasie to też sposobność do spotkania swoich własnych, prywatnych przodków albo nawet siebie samego za młodu (teraz będziesz już wiedzieć, kim był tajemniczy nieznajomy, ratujący Cię przed laty z pożaru...).

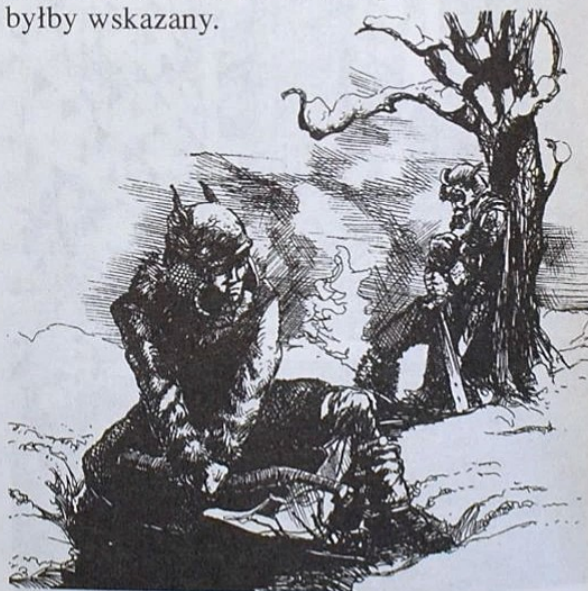
Czas... biegnie nieubłagane. Dopadnie każdego – nie zapominajcie o tym, że **Wasi bohaterowie się starzeją, zdobywają życiowe doświadczenie**. Kiedyś umrą – chyba że będą żyć wiecznie. A propos – na zakończenie mały trik dla „wampirów” pozwalający poczuć, że ma się na barkach brzemień wieków: przed sesją należy długo czytać podręcznik do historii albo jeszcze lepiej – oglądać fragmenty filmów historycznych, ustawione w kolejności chronologicznej. Dziwna sprawa, ale działa. Słowo.

Jego (Szara) Eminencja **TOMEK KRECZMAR**, Prawie Rektor Elitarnego Zgromadzenia Erystyków, Stochastyków i Klepsydrofilów

Już sama definicja pojęcia czasu nastroczała i wciąż nastrocza wiele trudności. Starożytni mówili, iż wiedzą, czym ów czas jest, gdy się nie zastanawiają nad jego definicją. Św. Augustyn na pytanie, co Bóg robił, zanim stworzył czas, zwykł odpowiadać, iż wymyślał On piekło dla głupców, którzy się nad tym zastanawiają. Wciąż jeszcze filozofowie i fizycy próbują ustalić, czy słusznie uważamy, że czas płynie. W mocy pozostaje wątpliwość, w jakiej jego „części” istniejemy. Wszak przeszłości już nie ma, przyszłości – jeszcze, teraźniejszość zaś jest tak „krótka”... „Czy [czas] płynie od przeszłości ku przyszłości i mija nas niczym łódzie, które utkwily na środku rzeki, czy też płynie od przeszłości ku przyszłości, unosząc nas ze sobą? Czy mogłby płynąć szybciej lub wolniej? (...) Jak mamy wyobrażać sobie jego mijanie? Czy coś odróżnia teraźniejszość od przeszłości i przyszłości, czy też nie istnieje między nimi obiektywna różnica? Co nadaje czasowi jego kierunek? Co tłumaczy asymetrię między przyszłością a przeszłością? Czy możemy zrozumieć pojęcie beczasowego istnienia, czy też potrafimy jedynie pojmować istnienie w czasie? Czy czas jest nieskończenie podzielny, czy może ma strukturę ziarnistą i istnieje najmniejszy odcinek lub fragment czasu?” (za „Oksfordzkim słownikiem filozoficznym”, KiW, 1997)

Jak widać, pytań o naturę czasu jest wiele. Podobne trudności nastrocza jego definicja – tym bardziej, iż tak naprawdę nie istnieje jedna, akceptowana przez wszystkich. Czy jednak my, gracze i Mistrzowie Gry, winniśmy roztrząsać owe problemy? Czy jest to nam do czegoś potrzebne? I tak, i nie. W systemach *science fiction*, cyberpunkowych czy nawet niektórych

aspektach **Zewu Cthulhu** lub **Świata Mroku**, kiedy chcemy zachować jak największą zgodność z rzeczywistą wiedzą i nauką, warto przynajmniej przyrzeć się definicjom czasu i jego naturze. Szczególnie, jeżeli mamy do czynienia z podróżami kosmicznymi bliskimi prędkości światła i należy zastosować teorię względności. Gdy jednak chcemy zastosować najprostsze „tricki czasowe”, to nadmierna naukowość tylko nam życie utrudni. Dlaczegoż niby mielibyśmy w światach *fantasy* rozpatrywać czas z punktu widzenia ewentyzmu punkowego lub innej perspektywy? Czy wniesie to coś do fabuły? Czy nasz Conan ma zastanawiać się nad naturą czasu? Nie! W tym przypadku maksimum przyjemności otrzymamy minimalizując naukowość. Gdybyśmy jednak chcieli bawić się czasem podobnie do Harry’ego Harrisona („Filmowy wehikuł czasu”) czy samego Herberta Wellsa („Wehikuł czasu”), to podkład naukowy byłby wskazany.



Aleksander Jasiński

Czasowe tricki

Większości poniższych sztuczek nie należy stosować za często, gdyż ulegną dewaluacji i znużą się graczom oraz MG.

Flashback: „Scena z przeszłości, dygresja na temat przeszłości, wspomnieniowa” (za „Słownikiem wyrazów obcych” Kopalińskiego, WP, 1994).

Przykładowe wykorzystanie: opisanie bohaterowi scen z jego dzieciństwa (zwiększy głębię postaci); tzw. „przebitki” z początków przygody (nawet jeśli gracze brali udział we wcześniejszych sesjach, to i tak nie muszą wszystkiego pamiętać); wspomnienie o konkretnej postaci tła (pchnięcie scenariusza do przodu).

Uwagi: *Flashbacki* trwają krótko, są urywane i niezależne od doświadczającego ich osobnika. Trudno z nich do końca coś wywnioskować. Stosować można je jednak niezależnie od woli graczy.

Retrospekcja: „Rozpatrywanie, przypominanie sobie minionych wydarzeń, przeżyć psych.; lit. *nawrót do przeszłości, zakłócający tok opowieści*” (ibidem).

Przykładowe wykorzystanie: opis wydarzeń wcześniejszych (uzupełnienie fabuły); powrót do minionych stanów psychicznych (pogłębienie psychologii postaci); przedstawianie całych historii z przeszłości (dokładniejsze poznanie mocy jakiegoś miejsca, osoby itp.).

Uwagi: W odróżnieniu od *flashbacków* sceny retrospektywne nie są urywane i stanowią całość. Zwykle MG powinien po nie sięgać tylko na życzenie graczy (w odpowiedzi na ich stwierdzenia w rodzaju „próbuję sobie coś przypomnieć” lub „czy ja tego skądś nie znam?”), choć nie jest to zasada. Retrospekcje nie powinny pozostawiać po sobie wątpliwości co do interpretacji.

Déja vu: „Złudzenie, że sytuacja a. wydarzenie, przeżywane a. widziane po raz pierwszy, było kiedyś już widziane” (ibidem).

Przykładowe wykorzystanie: informacja, że coś takiego wg bohatera miało już miejsce (zwrócenie uwagi na daną sytuację lub niebezpieczeństwo itp.).

Uwagi: *Déja vu* bardzo przypomina *flashback*, szczególnie pod tym względem, iż oba są dość krótkie. To pierwsze dotyczy jednak wydarzeń aktualnych. Pozwala również wprowadzić wśród graczy lekką nerwowość i może być wstępem do wprowadzenia pętli czasowej. Może być również efektem paramnezji, czyli zaburzenia pamięci wywołującego właśnie doświadczanie *déja vu*.

Odgrywanie przyszłości i przeszłości: Nazwa mówi sama za siebie.

Przykładowe wykorzystanie: przeniesienie bohaterów w postaci odgrywające istotną rolę w przeszłości/przyszłości (uzupełnienie fabuły, rozpoczęcie jej lub doprowadzenie do końca, który ma miejsce za np. kilka pokoleń); wcielenie graczy w tych samych bohaterów, ale odpowiednio młodszych/starszych (jak wcześniej, ale także przeniesienie ciężaru fabuły lub pokazanie jej tła).

Uwagi: O ile we wcześniejszych trikach gracze nie mieli wpływu na to, co ich bohaterowie widzą, o tyle w przypadku odgrywania przeszłości/przyszłości można im dać wolną rękę (oczywiście, należy zastosować jakieś ograniczenia). Teższe sztuczki nie należy wykorzystywać częściej niż raz w przypadku danej grupy.

Paradoksy czasowe (krótka charakterystyka)

Paradoks pradziadka: Jeśli cofniemy się w przeszłość i zabijemy swego pradziadka, to jednocześnie przestaniemy istnieć, więc nie będziemy mogli pozbawić życia przodka, czyli się urodzimy, a co za tym idzie, zamordujemy go... i tak w kółko.

Przedmiot znikąd: Dostajesz przedmiot, badasz go i przenosisz się w przeszłość, by wręczyć go samemu sobie (w ramach ostrzeżenia itp.). Kto ową rzecz stworzył?

Paradoks zegara (zwany też paradoksem bliźniąt): Związany jest z teorią względności. Dwa zegary chodzą identycznie. Jeden z nich wysyła się w podróż z prędkością bliską prędkości światła. Kiedy zegary znów się spotkają, nie będą wskazywały identycznego czasu. Poruszony zegar będzie wskazywał mniejszy upływ czasu.

Ściągą z teorii czasu

Newton utrzymywał, że „absolutny, prawdziwy, matematyczny czas płynie sam przez się i dzięki swej naturze, jednostajnie a niezależnie od jakiegoś przedmiotu zewnętrznego”. Dopiero Einstein obalił owe założenia swą teorią względności, choć już wcześniej za relatywizmem (a przeciw czasowi absolutnemu) byli Leibniz, Poincaré i Mach. Dziś wiemy, że mierząc wielkości w układach inercjalnych (gdzie ciało nie poddane działaniu żadnej niezrównoważonej sile porusza się po torze prostoliniowym ze stałą prędkością), poruszających się względem naszego układu (poruszającego się z prędkością bliską prędkości światła), zauważamy wolniej chodzące zegary, skurczone długości i większe masy. Innymi słowy: przestrzeń, czas i masa są względne wobec obserwatora.

Jedna z popularniejszych definicji czasu oparta jest na tzw. ewentyzmie punktowym oraz teorii mnogości. **MiM** to nie czasopismo popularnonaukowe, więc nie będę jej tu przytaczał.

Guru CEZARY KOWALSKI, Wielki Ojciec „De Temporiis” Ordynku Dnia Niemal Ostatniego

Słucham was, drodzy interlokutorzy, słucham i z podziwu wyjść nie mogę, że wszystko chcecie zaklasyfikować, zaszkladkować, nazwać i opisać. A wiara? Pytam się was, co z wiarą w Czas-Od-Początku-Do-Końca-I-Jeszcze-Chwilę? Jeśli odrzucimy pseudointelektualną gadaninę (o herezję nie będę nikogo oskarżał, boć to z ignorancyi wynika), jeżeli z otwartym sercem podejmiemy do zagadnienia, to zaraz jasno jak na dłoni ujrzymy, że na nic przyjdzie roztrząsanie Czasu naszymi małymi umysłami. Największym prorokiem temporalnym jest przecież Philip K. Dick, a czy on bawił się w naukowość? Nie; on otwierał po prostu serce i pisał to, co mu w duszy cykało.

Weźmy na początek „Czas poza czasem” – toż to idealny przykład „oszustwa czasowego”. Akcja dzieje się w amerykańskim miasteczku z lat bodajże pięćdziesiątych. Wraz z rozwojem wydarzeń coraz wyraźniej widać, że z rzeczywistością jest coś mocno „nie tak”. Gdy obawy bohatera nawarstwiają się na tyle, że przełamuje on stawiany wokół mur iluzji, okazuje się, że tak naprawdę jest rok dużo późniejszy, a cała sceneria, dla pewnego zewnętrznego celu, została skrupulatnie odwzorowana – mamy więc cofnięcie wskazówek zegara bez żadnych wehikułów czasu. Czy bohaterowie *fantasy*, trafiający do nowego świata, nie mogą znaleźć się w żywym skansenie? Jak dogadają się z włochatymi tubylcami, polującymi na równie włochate mamuty? Jak pokonają smoka-dinozaura? A co pocują, gdy z ofiarnego ołtarza uratuje ich parowy samolot prawdziwych władców tej krainy i gdy dowiedzą się, że dostarczali niezłej rozrywki całemu miastu dzięki transmisjom ich przygód przekazywanych dzięki właśnie wynalezionej kamerze?

Innym zabiegiem Philipa Dicka, który tak, jak poprzedni, nazwać można „czasem fałszywym”,

ale występującym w skali globalnej, jest główny wątek z powieści „Pan z Wysokiego Zamku”. Widzimy świat współczesny, w którym to państwa Osi wygrały II wojnę światową. Dostajemy wspaniałe realia, które składają się z elementów znanych, ale oglądanych z zupełnie innej perspektywy. I gdy już myślimy sobie, że to po prostu świat równoległy (też niezły patent na scenariusz), to następuje finał, w którym wschodni system wróżenia (obecny, *nota bene*, we wszystkich ważniejszych punktach książki) zdradza głównemu bohaterowi, że to wszystko jest fałszem, bo wojnę wygrali alianci... Może postawić bohaterów następnej kampanii w sytuacji, gdzie w końcu odkryją, że żyją w fałszywym świecie? Tylko jak się z niego wydostać?

Podobny problem mają bohaterowie kolejnej pozycji Dicka, a mianowicie „Oko na niebie”. Ulegają bowiem wypadkowi, na skutek którego opuszczają swoje ciała i zaczynają „żyć” w światach kreowanych przez umysły współlofiar. Fizycznie leżą połamani i nieprzytomni czekają na pomoc, ale umysłowo „działają”. Sekundy rozciągają się subiektywnie na całe dni (na początku nikt nie podejrzewa nawet, że „istnieje” w wyimaginowanych realiach), a więc czas niemal staje. Tyle że dla nich istotne jest to, iż mogą w owych zwidach umrzeć, zniknąć, rozplątać się. Oto więc kolejny sposób na wymyślenie własnego świata i uniezależnienie się od upływu czasu – metoda zatrzymania czasu czy wręcz stworzenia go od nowa. Jaką drogę do własnych realiów znajdą bohaterowie, którzy podczas nocnego odpoczynku zostali uwięzieni na czas nieokreślony we śnie szalonego czarnoksiężnika?

Odpocznijmy przez chwilę od Dicka i zajmijmy się bardziej rozrywkowymi trickami. Ważne jest, żeby nasze scenariusze były różnorodne,

a więc i wypełnione poważnymi problemami (których przykłady podawałem dotychczas), ale też korzystające i z lekkich motywów. Największym polem do popisu w tej materii stają się zarówno wszelkie paradoksy związane z czasem, jak i odrzucanie zdrowego rozsądku i dowolna interpretacja naukowej czy filozoficznej gadaniny.

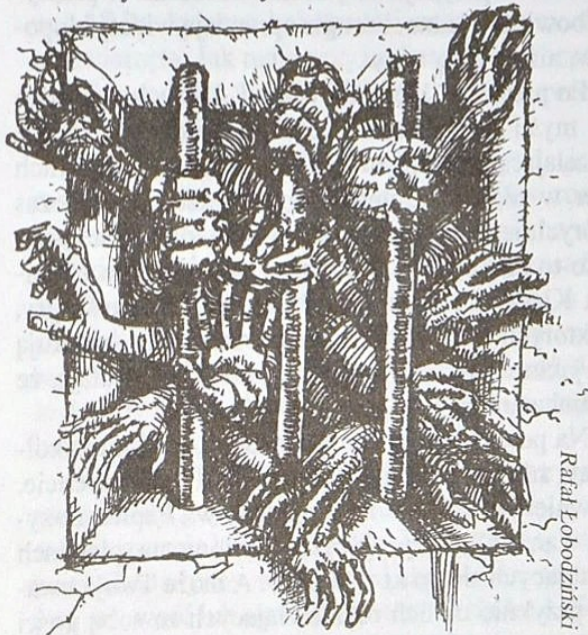
Weźmy za pierwszy przykład opowiadanie Cyrila M. Kornblutha „Domek z kart”. Mamy tu finansistę giełdowego, który obawia się krachu i próbuje wyprzedzić historię, finansując badania nad wehikułem czasu. Sponsorowanemu naukowcowi udaje się i bohater „leci” w przyszłość. Tam dowiaduje się, że krach nastąpił następnego dnia po jego powrocie. Wraca, sprzedaje wszystkie akcje, i krach rzeczywiście ma miejsce, tyle że właśnie z powodu jego paniki. W RPG podobny mechanizm można zastosować, dając bohaterom przepowiednię, która sprawdzi się dlatego, iż będą oni starali się zabezpieczyć przed jej skutkami.

Motywy grzebania w przyszłości – i przez to tworzenie jej – jest często stosowany. Pamiętam opowiadanie (niestety, tytuł i autor wylecieli mi z pamięci), w którym grupa naukowców łamie prawo, „sondując” przyszłość bezzałogowymi wehikułami. Każda kolejna próba pokazuje coraz poważniejsze katastrofy na Ziemi, aż w końcu po kolejnych widać tylko planetę pozbawioną ludzi. Naukowcy wysyłają więc kogoś, żeby na miejscu sprawdził, co się stało. Ów zwiadowca znajduje Ziemię opanowaną przez motyle, których samo dotknięcie powoduje śmiertelną chorobę. Wraca, żeby zdać relację, ale na kadłubie wehikułu przybývają również poczwarki tych strasznych owadów...

Kopalnią rewelacyjnych patentów na zabawę czasem jest komputerowa „przygodówka” firmy LucasArts – „Day of the Tentacle”. Trójka głównych bohaterów zostaje „rozrzucona” po czasie. Jeden z nich zostaje w teraźniejszości, drugi cofa się o dwieście lat, a trzeci skacze dwieście lat w przód. Gra się nimi wręcz równocześnie i często potrzeba wzajemnej pomocy. Jak można pomóc przez otchłań historii, zapytacie? Ano nic prostszego, o ile oczywiście potraktuje się czas z przymrużeniem oka. Przyjaciółka w przyszłości zawisła na wiekowym drzewie? Wystarczy

czterysta lat wcześniej namówić Washingtona, żeby ściął to małe drzewko, które potem tak się rozrosło, a w przyszłości ono po prostu zniknie. Trzeba przetransportować chomika? Cóż, Han Solo nie postarzał się, gdy był zamrożony w karbonicie, Stuhr (pardon, Maks) dobrze wyglądał po 57 latach hibernacji, to i gryzoń przechowa się 200 lat w pojemniku z lodem (nie próbujcie robić tego w domu!). W grze tej jest mnóstwo podobnych (i lepszych) numerów, ale nie będę ich zdradzał. Najlepiej przeżyć je samemu – to bardzo rozwija poczucie humoru związane z manipulacją czasem. A więc, kto bez komputera, to do kumpli, i grać. Gra stara jak świat (powinna być do znalezienia w przeróżnych zestawach hitów sprzed lat za niewielkie pieniądze), więc powinna „chodzić” nawet na elektronicznej maszynie do pisania.

I jeszcze jeden patencik. Nieśmiertelny Dick zrobił w „Ubiku” coś takiego – dla grupy bohaterów czas nagle zaczął się cofać i robił to bardzo szybko. To niezłe zaskoczenie – zacząć podróż współczesnym samochodem, aby na miejsce ledwo doczłapać się złomem sprzed czterdziestu lat (osiągi silnika? – jakiego silnika: po pięciu minutach zamiast forda T będzie to już tylko dorożka). A co, jeśli pieniądze w portfelu cofają się wolniej niż cała reszta? Jak zostanie potraktowany osobnik, który płaci banknotami wydrukowanymi za 10 lat?



To już koniec. Tyle udało mi się zanotować w chwilach, kiedy wypowiadane z mównicy poglądy nie wgniatały mnie zbyt mocno w fotel. Nie wiem, ile Wy wynieśliście z tego sprawozdania, ale mogę Wam powiedzieć, co ja zrozumiałem na tej dziwnej konferencji. Otóż dotarło do mnie, że w żaden sposób nie jest prawdziwe powiedzenie: „czas to pieniądz”. Gdy otwieram portfel i wyciągę kasę, to widzę pieniądze. Gdy coś kupuję albo dostaję wypłatę, rozumiem, do czego pieniądze służą. A czas? Teraz już za cholerę nie mam pojęcia, co to jest i co z nim robić można w RPG.



MAMO! SPÓJRZ! NIE MA KOŚCI, NIE MA ZASAD!

LARPy (*Live Action Role-Playing*, czyli gry fabularne „na żywo”) i DRPGi (*Diceless Role-Playing Games*, czyli bezkostkowe systemy) to następny krok w świecie gier fabularnych. Wyłamują się one z ograniczeń kości, które zmuszają graczy do nieustannego patrzenia na wyniki, i pozwalają tym samym skupiać się na odgrywaniu ról. W LARPach i DRPGach nie ma miejsca dla manczkinów... A przynajmniej tak mówi teoria. W praktyce bowiem i jedne, i drugie sprawiają więcej kłopotów, niż są tego warte.

Po pierwsze, kiedy mówię o LARPach, nie mam na myśli grupek szaleńców biegających z bronią strzelającą kulkami z farbą. Nie wliczam też do nich gier w rodzaju „Interaktywne śledztwo”, podczas których jedni wskazują palcami na innych, a wszystko to nad ciałem zmarłego i przy dobrym obiedku. Kiedy mówię o LARPach, mam na myśli gry, w których ludzie obracają się wśród ludzi, wędrują po jakimś budynku czy innym obszarze, i udają, że są bohaterami.

Na pewno wiesz, o czym mówię, jeśli kiedykolwiek zdarzyło Ci się wziąć udział w konwencji. Pewnie widziałeś ludzi grających w „Papier, nożyce, kamień”, krzyżujących ramiona na piersiach i snujących się po korytarzach. A może Twoją uwagę przykuło dwóch rozmawiających ze sobą gości w dziwacznych kostiumach – nagle jeden z nich wyciągnął kości, rzucił nimi, ten drugi zaś padł, udając martwego. Tak. To LARPy.

Po drugie, kiedy mówię o DRPGach, nie mam na myśli nocy, podczas których jesteś bardzo zmęczony, a jednak nie chcesz przestać grać, więc pozwalasz MG nieco odejść od zasad. Nie zaliczam do

DRPGów również gier w rodzaju „Samochodowa wycieczka”, w których rzucanie kośćmi jest niemożliwe. Nie. Mam tu na myśli systemy, na których okładce napisano: „bezkostkowy”. Zapewne widziałeś jeden lub dwa w sklepie, w którym kupujesz akcesoria do eRPeGów. Te gry pozostawiają wszystkie rezultaty w gestii tylko i wyłącznie MG, bądź też wykorzystują inną metodę ustalania wyników działań, choćby karty. I to są właśnie DRPGi.

Możesz mieć wrażenie, że w zasadzie nie rozgraniczam tych systemów. I bardzo dobrze, otrzymujesz promocję do następnej klasy. Oba te style gry są do siebie niezwykle podobne. W rzeczy samej odróżnia je tylko to, że w LARPy gra się chodząc, a w DRPGi przy stole. Oczywiście bez przesady. Jestem pewien, że podczas sesji w DRPGa ktoś będzie chodził – choćby do łazienki, po picie czy zapłacić za pizzę. Podobnie uczestnik LARPa ma prawo usiąść, jeżeli odgrywany przez niego bohater siada (ma to więcej sensu, niż podkładanie rąk pod zadek i udawanie, że siedzi się na krześle).

Dlaczego nie lubię LARPów i DRPGów? Cieszę się, że zapytałeś, bo m.in. dlatego piszę ten tekst. Odpowiem od razu – ponieważ nie pasuje mi prezentowany w nich system rozwiązywania problemów, „mechanika”. A to bardzo poważny powód. Zapewne zgodzisz się ze mną, że wystarczający, by nie lubić tych systemów.

Kiedy rozmawiam z różnymi ludźmi o DRPGach, niemal zawsze pojawiają się trzy tytuły. Stanowią one dla mnie doskonałe przykłady bezkostkowych systemów i na potrzeby tego artykułu wydają się wystarczające. Od razu zaznaczam jednak, że nie miazdę wszystkich DRPGów na raz. Biorę je jeden po

drugim, ściskam z całych sił i... Ale, ale – odbiegam od tematu. **Amber** (Phage Press) to póki co najlepiej znany system bezkostkowy, któremu ustępuje **Zamek Falkenstein** (R. Talsorian). Nie można również zapomnieć o grze **Everway** (ostatnio Rubicon Press). W każdym z tych systemów opracowano unikatową mechanikę rozwiązywania problemów.

W **Amberze** podczas tworzenia postaci rozdziela się punkty na cztery niejasno opisane współczynniki, dzięki którym można pokonać innych. Gracze próbują więc tak wykorzystać punkty, by nie było dużych różnic między cechami i by zachować wystarczającą potęgę. Jeżeli nie rozdziela wszystkich punktów, mogą kupić dodatkowe moce, na przykład zmiennokształtność czy przywoływanie. Niemniej to cechy określają, czy możesz kogoś pokonać.

Załóżmy, że następuje próba sił – Ty posiadasz Siłę (A) 155, a przeciwnik marne (A) 157. W tej sytuacji za każdym razem będzie zwyciężał Twój oponent. Nie ma tu miejsca na szczęście. Jedyna Twoja szansa to wykonanie jakiegoś przebiegłego wyczynu – i o to tak naprawdę chodzi w grze pod nazwą **Amber**. W systemach z kostkami każda umiejętność jest dobrze opisana i wiadomo, kiedy i dlaczego jakiś bohater ma przewagę. Dzięki temu wszelkie wyczyny nabierają oznak dramatyzmu. Ale nie w **Amberze**. Tu MG ma władzę całkowitą. Owszem, prowadzący ma władzę w każdym systemie, m.in. jednak po to są kości, aby trzymać go w ryzach. W jednym z numerów *Rycerzy Kuchennego Stołu* (*Knights of the Dinner Table*; Kenzer & Co.) pojawił się bardzo dobry opis **Amberu**: gracze siedzą, a MG opowiada im, co robią i jak dobrze im to wychodzi. To lekka przesada, ale przynajmniej wiadomo, o co biega.

W **Zamku Falkenstein** kości zastąpiono kartami. Wykorzystywanie talii umożliwia pewną losowość i gracze mają szansę na uśmiech losu lub straszliwego pecha. Tu jednak, zamiast sięgać po cechy czy umiejętności, gracze piszą pamiętniki swych bohaterów, tworząc werbalny opis ich możliwości. A w przypadku niejasnego opisu, karty mogą tylko doprowadzić do deprymacji. Sprytnie spisany pamiętnik ma naprawdę duże szanse na popsucie gry. Niby system w większości wypadków działa, ale jednak nie zawsze...

W grze **Everway** za czynnik losowy również służą karty. Tym razem nie jest to jednak zwykła talia, a atuty oparte na tarocie, z których każdy symbolizuje jakąś cechę. Karta może więc reprezentować odwagę – jeżeli wyciągnięta ze stosu nie będzie do góry nogami, to odwaga przeważa. Tu problemem – jak zapewne zgadłeś – staje się całkowita i niepodważalna arbitralność: wyciągamy kartę i albo zwyciężymy, albo przegramy. A na dodatek atuty nie

zawsze pasują do sytuacji. Co się dzieje, gdy wyciągniemy kartę odwagi, gdy ta nie ma nic do gadania? Oczywiście MG decyduje o tym, jaki efekt przyniosło wylosowanie danego atutu, to zaś oznacza, że posiada on za dużą władzę.

Z kolei LARPy jako element losowy wykorzystują gry w rodzaju „Papier, nożyce, kamień”, bądź też sięgają do systemów DRPGów. Istnieją również ze dwa LARPy, w których korzysta się z kości. Kostki są jednak nieporęczne i tylko wytrącają nas z atmosfery. Mam jednak wrażenie, że również „Papier, nożyce, kamień” niezbyt pasują do bohaterów gry. Arbitraż w LARPach jest również znacznie trudniejszy dlatego, iż w trakcie gry pojawia się wiele konfliktów, na których odpowiednie rozwiązanie nie ma czasu. I z tego też powodu problem z LARPami jest bardzo podobny do problemu z DRPGami.

W LARPach pojawia się również problem, z którym w DRPGach i RPGach nie ma zbyt wielkiego kłopotu. Chodzi mi o rasę, płeć, wygląd itp. W LARPach trudniej owe dane przekazać i trudno natychmiast je rozpoznać. Dziewczyna, na przykład, nie będzie miała wielkich problemów z wcieleniem się w mężczyznę w **Wampirze**. Kiedy jednak zapragnie przenieść swego bohatera do LARPa, pojawią się kłopoty – w grze bierze udział więcej osób i nie wszyscy od razu będą rozpoznawać w niej mężczyznę.

Odrzućmy na bok rozważania o płci i zastanówmy się, co zrobią gracze, chcący zabawić się w LARPa, którego bohaterami są antropomorficzne zwierzęta. Jak mają przyjąć kształty stworzenia, w które chcą się wcielić? Wszak zmyślnie zwierzęce noski coraz trudniej kupić...

Póki co LARPy i DRPGi mają wiele wad, ale mimo to wciąż uważam je za następny krok w rozwoju gier. Stanowią również najlepszy sposób na wciągnięcie do zabawy nowych ludzi. Wszak zasady są tu mniej ścisłe (albo nawet: za mało ścisłe), a obecność kości zawsze odstrasza. Spójrzmy prawdzie w oczy: neofita nie widzący świata poza szóstkami to dziwny widok. A brak kości zachęca do kreacji bohatera, co tylko dobrze wpływa na grę.

Jednakże i LARPy, i DRPGi osiągną szczyty dopiero wtedy, gdy opracowany zostanie lepszy system rozwiązywania konfliktów. Musi on być nie tylko odpowiednio płynny, ale również zapewnić wystarczającą losowość lub ograniczyć wszechwładzę MG. No i oczywiście winien pasować do nastroju gry.

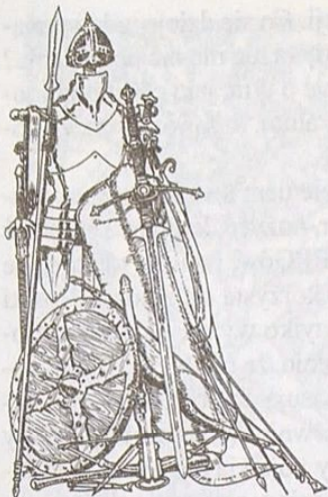
Pozbycie się kości nie wydaje się niczym złym. Ale pozbycie się zasad? Cóż, to zupełnie inna sprawa.

Wykonajcie rzut (eee... albo wyciągnijcie kartę lub wykorzystajcie cechę) i obrońcie się przed złymi rozgrywkami!

Przekład: Tomek Kreczmar

Marek Pawelec

Jarosław Mustat



stój, BO strzelam!

Człowiek nigdy nie lubił narażać się na skutki bezpośredniego starcia z przeciwnikiem. Właściwie dopiero Grecy ze swoimi falangami dokonali wojskowej rewolucji, z założenia doprowadzając do starcia twarzą w twarz. Wcześniejsze ludy, a także niemal wszyscy późniejsi koczownicy, preferowały walkę na odległość. Można w niej wykorzystać miotane pociski w rodzaju kamieni i oszczepów, oraz łuki i proce. Pierwsze łuki pojawiły się około 10 tysięcy lat temu.

Aby stworzyć prosty łuk równikowy, wystarczy kawałek elastycznego drewna i linka na cięciwę – nietrudno go skonstruować. W drugim tysiącleciu p.n.e. powstała broń nowej klasy – łuk kompozytowy, zwany też refleksyjnym. Jest to broń doskonalsza od łuku równikowego, o wiele bardziej

skomplikowana w produkcji, która nie wyszła z użycia aż do XIX wieku.

Łuk kompozytowy składa się zazwyczaj z trzech warstw, od zewnątrz: ścięgien, drewna i rogu, do tego dochodzi zewnętrzna okleina.

Łuczysko robiono z drewna dobrze wchłaniającego klej, np. klonu. Zazwyczaj składało się z pięciu części łączonych na rybi ogon i klejonych. Do brzuśca (strona wewnętrzna, tzn. od strony cięciwy) klejono paski rogu, a całość wyginano w stronę przeciwną niż łuk miał pracować. Klejenie prowadzono w zimie, aby ze względu na niższą temperaturę i wyższą wilgotność proces schnięcia zachodził bardziej równomiernie. Trwało to jakieś dwa miesiące. Następnie na zewnętrzną stronę łuczyska przyklejano ścięgna z cielęcych lub jelenich nóg. Ściągna rozbijano i nasączano klejem, po czym klejono, całość

wyginając jeszcze mocniej. Schnięcie znowu trwało około dwu miesięcy. Od strony pokrytej rogiem, pomiędzy częściami schodzącymi się w centrum, powstawała szczelina, którą uzupełniano kawałkiem rogu lub kości słoniowej, nazywanym przez Turków *chelik*, a przez Arabów *ibranjaq*. Po wyschnięciu łuczyska następował proces „dostrajania” łuku – poprzez delikatne podcinanie jednego z ramion doprowadzano do idealnie symetrycznego wygięcia obu ramion tak, by strzała leciała zawsze prosto.



Normańscy łucznicy Wilhelma Zdobywcy (1066 r.). Z tkaniny z Bayeux

Angielscy łucznicy i Francuscy kusznicy podczas wojny stuletniej.
Ilustracja z „Kronik” Froissarta.



Później jeszcze oklejano łuk korą lub skórą, w celu zabezpieczenia przed wilgocią. Regularnie nasączano łuk olejem lub pokostem, aby nie stracił elastyczności. Jak widać, produkcja tej broni nie była sprawą prostą, ale otrzymany produkt miał doskonałe właściwości. Ściągnięta wymagają czterokrotnie większej niż drewno siły na rozciągnięcie, róg dwukrotnie większej niż drewno siły na ściśnięcie. Dzięki temu łuk kompozytowy może być krótszy niż łuk prosty, a przy tej samej sile naciągu będzie wysyłał strzały szybciej i dalej, ponieważ mniej energii będzie traczone w ramionach łuku. Dzięki małej długości jest doskonałą bronią dla jeźdźców, i tak też był wykorzystywany przez tysiąclecia. Dodatkową zaletą łuku kompozytowego jest liniowa zależność siły naciągu od wychylenia ramion, co nie zachodzi przy łuku prostym.

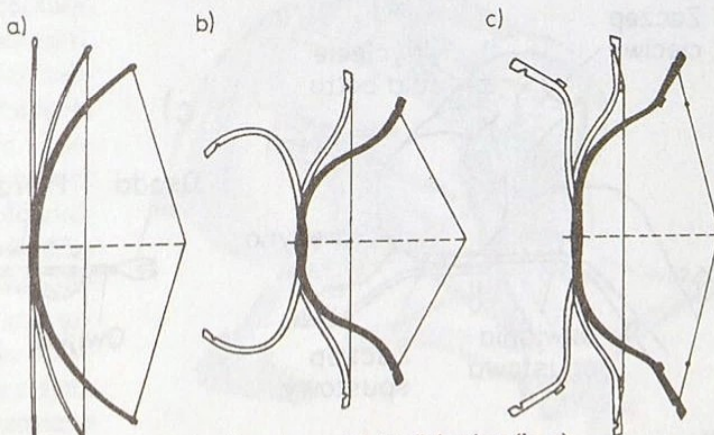
Jaki był zasięg tych łuków? Najwyższy podany sięga 350 metrów, wydaje się jednak mało prawdopodobny. Istnieją relacje na skuteczne użycie łuków przez Tatarów na odległości 60-100 metrów. Szesnastowieczny arabski traktat łuczniczy określa maksymalny zasięg celnego strzału z łuku na 45 jego długości, czyli około 70 metrów, jednak nie zaleca strzelania na więcej niż połowę tej odległości, a z kilku innych tekstów nasuwa się wniosek, że wyszkolony pieszy łuczniczek powinien trafić człowieka za każdym razem na odległość 50 metrów. Dla porównania współczesne łuki kompozytowe mają zasięg do 200 metrów, jednak zasięg celnego strzału przy polowaniu określa się na 40-50 metrów. Siłę naciągu łuków kompozytowych określa się na około 30-35 kg, jako że silniejsze naciągi byłyby bardzo niepraktyczne przy strzelaniu z konia. Jako ciekawostkę można podać, że na Wschodzie naciągano cięciwę za pomocą kciuka chronionego przez specjalny pierścień.

Broń, która pobudza naszą wyobraźnię, to słynny angielski *longbow*, długi

łuk. Istotnie, jest co podziwiać. Sam niedawno miałem okazję obejrzeć oryginalne łuczysko z XIV wieku – potężna, dwumetrowa konstrukcja o średnicy 4 cm w najszerszym miejscu; robi wrażenie.

Jednak nie tylko na rozmiarach łuku opiera się jego siła, również na nowatorskiej technice strzelania. Wszystkie rysunki sprzed początków XIV wieku obrazujące łuczników (np. tkanina z Bayeux, patrz str. 40) pokazują mniejsze (1-1,5m) łuki, naciągane do klatki piersiowej. Dopiero Walijczycy wprowadzili naciąg do ucha, umożliwiając precyzyjne celowanie.

XIV-wieczny walijski długi łuk miał łuczysko z cisu o długości 1,8-1,9 m i przekrój przypominający literę D. Cięciwy wykonywano z nawoskowanych nici lnianych lub konopnych. Maksymalny zasięg wynosił około 360 metrów, jednak zasięg skuteczny (*killing range*) określa się na



Łuk równikowy (a) i refleksyjny (b, c)

Jeden z najstarszych wizerunków kuszy, z manuskryptu z X wieku.

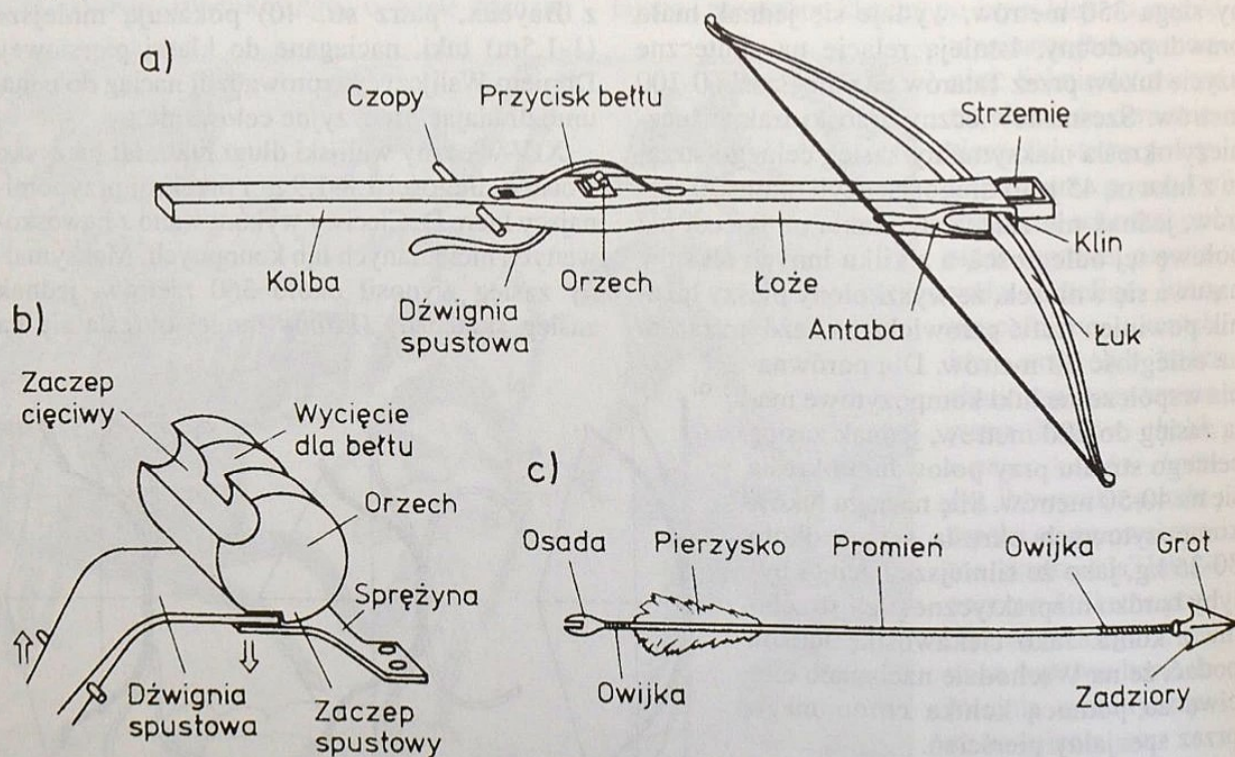


około 200 metrów, a największą siłę przebicia na dystansie do 50 metrów. Strzały miały od 75 do 90 cm długości. W przypadku tego łuku mamy do czynienia z nieliniową zależnością siły naciągu od wychylenia ramion – przy silnym napięciu cięciwy nawet niewielka zmiana naciągu wymagała bardzo dużej różnicy siły, więc o ile przeciętny naciąg wynosił około 36 kg, mógł on osiągnąć wartość nawet 70 kg. W tych warunkach celne strzelanie wymagało ogromnej praktyki. O sile penetracyjnej strzał świadczy wzmianka z 1182 r., kiedy podczas oblężenia zamku Abergavenny

strzała przebiła dębowe drzwi o grubości „prawie dłoni”. Istnieje teoria, że to właśnie wprowadzenie na dużą skalę łuczników do wojsk angielskich było bezpośrednią przyczyną powstania pełnej zbroi płytowej. Faktem jest, że udział łuczników w angielskich armiach stale wzrastał, pod koniec XIV wieku osiągając nawet 75%. Długi łuk mógł kosztować od nieco ponad 1 do 7 szylingów, podczas gdy miecz kosztował około 4.

Wielkim konkurentem łuków były kusze. Choć Chińczycy znali ów oręż, a nawet konstruowali kusze wielostrzałowe, z magazynkiem na kilka bełtów i bardzo pomysłowym oraz szybkim systemem naciągu, nie dotarły one do Europy. Używano ich w armii rzymskiej, lecz później chyba o nich zapomniano. Pierwsze średniowieczne wzmianki o kuszy pochodzą z XI wieku i w Bizancjum określane są jako „łuki frankońskie”.

Wczesne kusze miały łączyska drewniane bądź kompozytowe i naciągało się je za pomocą rąk, z nogami zapartymi na ramionach kuszy. Pozwalały one na sporą szybkostrzelność i były groźną bronią, umożliwiającą przebicie kolczugi czy tarczy. Z czasem wzmacniano ramiona kusz, co zwiększało siłę bełtów, ale utrudniało naciąg. Najpierw prowadzono pas z hakiem – kusznik po strzale schylał się i zahaczał hak zwisający z pasa o cięciwę, stopę opierając o specjalny uchwyt, a następnie, prostując się, naciągał cięciwę. Wprowadzenie jeszcze twardszych ramion, np. stalowych, spowodowało konieczność dodatkowych



Kusza (a) mechanizm spustowy (b) i strzała (c)

Kusza z mechanizmem naciągającym.



ułatwień: windy angielskiej i niemieckiej (urządzenia korbowe), bądź dźwigni, tzw. koziej nóżki. Zasięg kuszy był porównywalny z zasięgiem długiego łuku (a nawet więcej, do 630 kroków). Wadą jej była mniejsza szybkostrzelność, zaletą – możliwość obsługi przez mało wprawnego strzelca i dowolnie długi czas gotowości do strzału (dzięki czemu kusza długo przeważała w polowaniach nad bronią palną). Pociski do kusz, bełty, były zazwyczaj krótkie – ok. 20 cm długości, ale bardzo masywne, nawet do 2 cm średnicy. Warto wiedzieć, że w XV wieku stanu przeciętnej polskiej rotty pieszej stanowili kusznicy.

To broń palna położyła kres stosowaniu łuków i kusz na polach bitew, wyparła ciężkie zbroje i zmieniła świat. Jednak brak miejsca, by i o niej pisać, zresztą mało jest krain *fantasy*, w których znany jest proch (ciekawe dlaczego).

Jeśli chodzi o jeszcze jeden rodzaj broni miotanej – proce – to niewiele o nich wiem. Procarze istnieli już w armiach starożytnego Egiptu i Mezopotamii, a w świecie greckim za najlepszych procarzy uchodzili najemnicy z wyspy Rodos, którzy wprowadzili nowatorskie sposoby plecienia proc oraz ołowiane pociski, groźniejsze w boju od pocisków kamiennych. Także rzymskie legiony miały w swych szeregach procarzy. Co do nowszych czasów, napotkałem tylko wzmiankę o tym, że w bitwie pod Falkirk wzięli udział procarze z Sherwood :-)



Naciąganie kuszy:
przy pomocy haka (u góry) i ręczne (u dołu).



Jerzy Rzymowski

DRAMATURGIA

Jarosław Musiał



Należałoby zacząć od wyjaśnienia, o czym właściwie będzie ten artykuł.

„**dramaturgia** – 1. twórczość dramatyczna; sztuki dramatyczne. 2. teoretyczna wiedza o budowie dramatu; nauka o dramacie”.

(Słownik wyrazów obcych PWN)

„**dramaturgia** – umiejętność opowiadania tego kto(?), gdzie(?), kiedy(?), w jakich okolicznościach(?), w jakim celu(?), co(?) uczynił, jakie były tego następstwa i co z tego wynikło”.

(R. Mirski)

Pierwsza definicja praktycznie nic nam nie daje. Za to z drugiej jasno wynika, jak bardzo ta wiedza może być przydatna twórcom scenariuszy do RPG i Mistrzom Gry. Bo przecież w grach fabularnych umiejętność opowiadania to podstawa.

Scenariusz przygody rządzi się tymi samymi prawami co dramat czy scenariusz filmu. Aby był wyrazisty i dobrze skonstruowany, warto poznać jego budowę i ogólne zasady tworzenia. Są one opisane poniżej, krok po kroku – jeśli zechcecie, ten artykuł może posłużyć Wam za ściągawkę przy opracowywaniu scenariusza.

Poniższy materiał to dosyć suchy, techniczny opis, ale też tyczy się ściśle warsztatowej wiedzy. Dlatego nie próbowałem go na siłę upiększać (czytaj: skutecznie artystycznego lania wody) – mam nadzieję, że nie będziecie mi tego mieć za złe.

STRUKTURA

Struktura to wewnętrzna budowa scenariusza – szkielet, na którym buduje się opowieść. Składa się z siedmiu części:

1) **przesłanie** – dusza scenariusza; przewodnia myśl, wokół której obraca się fabuła. Zawsze najsilniej tkwią nam w pamięci te powieści czy filmy, które mają jakąś głębszą treść i zmuszają do zastanowienia. Zabierając się za pracę nad scenariuszem, trzeba zadać sobie pytanie, co zamierzamy wyrazić za jego pośrednictwem. Na jakie wnioski chcemy naprowadzić bohaterów?

2) **konflikt** – bez niego nie ma fabuły (o tym dlaczego tak jest, będzie nieco dalej). Za co walczą bohaterowie? Cemu się przeciwstawiają? W oparciu o przesłanie można wytyczyć swoistą „linię frontu”. Po jednej stronie znajdują się postacie graczy, po drugiej Bohaterowie Niezależni reprezentujący przeciwny punkt widzenia. A może akurat zdarzy się tak, że temat scenariusza podzieli drużynę?

3) **temat** – o czym jest scenariusz? Temat często myli się z przesłaniem – tam chodzi o myśl kryjącą się za treścią, tu natomiast o samą treść, załączek opowiadanej fabuły. Można powiedzieć, że np. tematem „Frankensteina” są dzieje sztucznie powołanej do życia istoty i jej twórcy. Temat to ogólna wytyczna do dalszej konstrukcji.

4) **materiał** – czyli wszelkie źródła. To, że do pisania czy prowadzenia scenariusza należy się przygotować, wydaje się oczywiste, lecz jak powszechnie widać, wcale takim nie jest. Trzeba znać realia, w których rozgrywa się scenariusz – świat, epokę, kulturę, obyczaje, itd., itp. Podręczniki do gier, literatura, filmy, ilustracje, zdjęcia, muzyka – wszystko, co może nam pomóc lepiej poznać opisywaną rzeczywistość stanowi część materiału. Jego gromadzenie i opracowywanie może być najbardziej żmudną częścią pracy, gdyż zasadniczo zawsze jest go nieskończona ilość. Jednak z drugiej strony, solidne przygotowanie pozwala uniknąć wpadek.

5) **fabuła i bohaterowie** – oba te elementy wymagają nieco dłuższego rozwinięcia i poświęcę im więcej miejsca w dalszej części artykułu.

6) **klimat, atmosfera, tło** – w jakim nastroju będzie utrzymana nasza opowieść? Czy będzie np. trzymać w napięciu, czy raczej będzie pogodna. Sposób narracji, zachowanie MG na sesji, wygląd otoczenia (zarówno tego, co otacza graczy na sesji, jak bohaterów w opisywanym świecie) – wszystko to składa się na wrażenia odbierane przez uczestników rozgrywki. Nie muszę chyba dodawać, jak starannie trzeba się pod tym względem przygotować.

7) **gatunek** – czy będzie to scenariusz akcji, czy kryminał? A może dramat albo baśń? Jaką formę przybierze nasz scenariusz?



Jarosław Musiał

KOMPOZYCJA

Szkielet jest, teraz trzeba ubrać go w ciało. Kompozycja to zewnętrzna budowa scenariusza i podobnie jak struktura, składa się z siedmiu części:

1) **ekspozycja** – wprowadzenie do scenariusza. Przedstawienie okoliczności, w jakich się on rozgrywa: postaci, czasu i miejsca akcji. Gracze mają chwilę na wejście w nastrój rozgrywki, wczucie się w otoczenie, wyrobienie pierwszych wrażeń o BN-ach. Gdyby kierować się drugą z podanych definicji dramaturgii, ekspozycja odpowiadałaby na pytania: kto(?), gdzie(?), kiedy(?), w jakich okolicznościach(?).

2) **zawiązanie akcji** – wydarzenie, które rozpoczyna akcję, jest pretekstem do jej rozwoju. Zawiązanie akcji odpowiada na pytanie co(?) zostało uczynione, a w perspektywie zawiera też odpowiedź na pytanie w jakim celu(?).

3) **rozwój akcji** – czyli tok fabuły (o niej będzie dalej) i jej narastanie. Jak wskazuje słowo „narastanie”, kolejne zdarzenia powodują wzrost emocji, aż do punktu kulminacyjnego. Pamiętajmy, że wywoływane uczucia mogą być rozmaite – narastać może równie dobrze napięcie, strach jak i komizm.

4) **punkt kulminacyjny** – moment najwyższego napięcia (zagęszczenia) akcji. Do tego punktu prowadzi cała akcja. Emocje sięgają zenitu, konflikt będący podstawą fabuły, zostaje rozstrzygnięty.

5) **rozwiązanie akcji** – co z tego wynikło? Jakie były bezpośrednie konsekwencje dotychczasowych wydarzeń?

6) **finał** – jakie były następstwa scenariusza na dłuższą metę? Wiadomo przecież, że każda akcja wywołuje reakcję. Jaka była ona w tym przypadku? Ma to szczególne znaczenie, jeśli MG prowadzi kampanię i postępowanie bohaterów może mieć odczuwalny wpływ na ich przyszłe losy.

7) **prolog/epilog** – zachowane na koniec, nie są konieczne. Prolog w pewnym sensie stanowi

uzupełnienie ekspozycji i służy lepszemu wprowadzeniu w klimat scenariusza. Epilog natomiast dopełnia finał i jego celem jest dłuższe utrzymanie nastroju. Czasami zawiera on także elementy, które mogą stanowić prolog kolejnej opowieści.

FABUŁA

Docieramy do jednego z najważniejszych punktów. Fabułą nazywamy przebieg zdarzeń składających się na scenariusz, w ich **chronologicznej kolejności**. Czyli, kiedy siadamy do tworzenia fabuły, wszystkie zdarzenia wynotowujemy po kolei – tak, jak po sobie mają następować. Fabuła jest skonstruowana z trzech elementów:

1) **sytuacje** – czyli okoliczności i warunki, w których coś się dzieje. Krótko mówiąc: stan rzeczy w danym momencie.

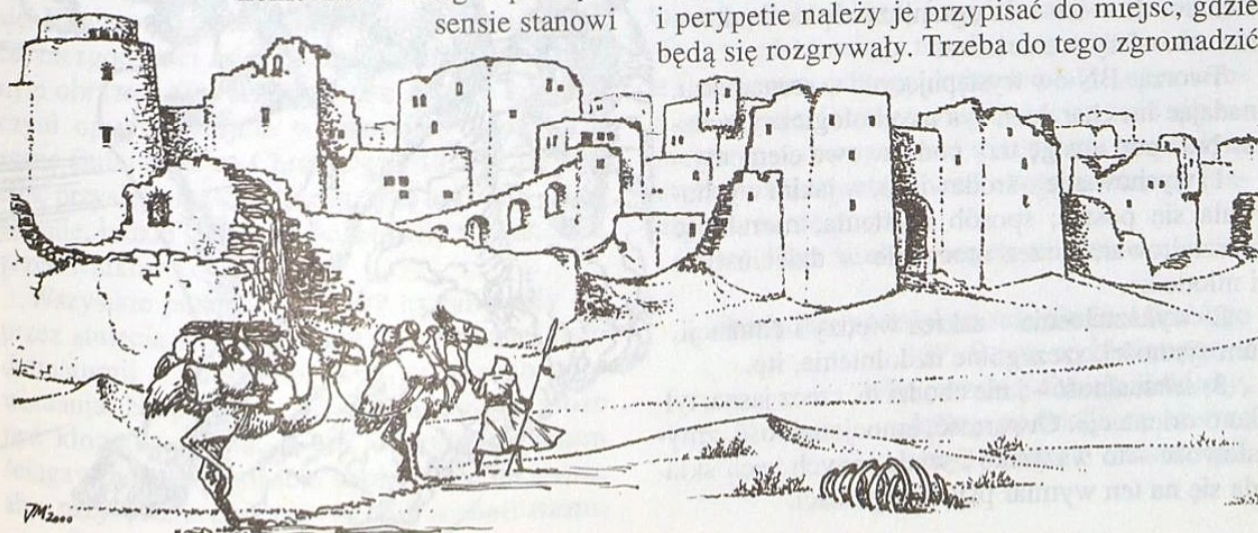
2) **kolizje** – czyli zbiegi niezgodnych ze sobą, czy wręcz przeciwnych sobie okoliczności, konflikty interesów, starcia zasad. Ze starcia (konfliktu itp.) wyłania się ostatecznie nowa sytuacja, czyli nowy stan rzeczy, który może stać się pretekstem do kolejnej kolizji, z której wyniknie następna sytuacja... i tak dalej.

3) **perypetie** – najbardziej skomplikowane kombinacje sytuacji i kolizji; kluczowe zwroty akcji.

Kiedy tworzy się wstępny zarys fabuły, zazwyczaj wytycza się punkt wyjścia i punkt kulminacyjny, bardzo drobiazgowo opisane i przygotowane, a oprócz nich kilka perypetii. Później w taki szkielet wstawia się kolejne sytuacje i, między nimi punkty kolizyjne – mniej lub bardziej odczuwalne w trakcie rozgrywki.

Kolejne dwa pojęcia w budowie scenariusza to scena i epizod.

Scena – (pojęcie znane miłośnikom Świata Mroku) to część akcji scenariusza, która dzieje się w jednym miejscu. Tworząc sytuacje, kolizje i perypetie należy je przypisać do miejsc, gdzie będą się rozgrywały. Trzeba do tego zgromadzić



Jarosław Musiał

odpowiednie materiały dotyczące ich wyglądu: architektura, plany sytuacyjne itp. Ułatwia to później panowanie nad rozgrywką, gdyż tak przygotowanego MG ciężko czymś zaskoczyć, a ponadto pomaga wczuć się w atmosferę tam panującą.

Epizod – może to być jedna lub kilka scen, które są ze sobą połączone głównym tematem scenariusza i popychają naprzód główny konflikt. Charakterystyczną cechą epizodu jest ewolucja bohaterów i/lub zmiana stosunku między postaciami (wewnątrz drużyny lub w kontaktach z otoczeniem). Wiadomo, że w toku scenariusza bohaterowie (zarówno graczy, jak i niezależni) ewoluują: rozwijają się, zdobywają nowe doświadczenia, zmienia się ich sposób myślenia, postrzeganie rzeczywistości. Taka zmiana, na małą lub drastyczną skalę, stanowi sedno epizodu. Jeśli chodzi o Bohaterów Graczy, MG nie może czegoś takiego narzucić – może jednak tak skonstruować fabułę, aby gracz sam doprowadził pod jej wpływem do zamierzonej przez prowadzącego rozgrywkę przemiany. Umiejętne, subtelne wymanewrowanie gracza zasługuje na uznanie, a sam uczestnik rozgrywki też na tym zyskuje, gdyż bardziej żywa się ze swoją postacią (lepiej rozumie jej emocje).

BOHATEROWIE

Scenariuszowy podział bohaterów jest podobny do tego, z jakim mamy do czynienia w systemie „7th Sea”. Pierwsi są zatem **bohaterowie główni** (pierzszoplanowi), którzy reprezentują strony konfliktu będącego podstawą scenariusza. Zazwyczaj w przypadku gier jedna strona to BG, druga zaś – Bohater Niezależny, chociaż, jak już wspominałem, może być rozmaicie. Dalej następują **postacie drugoplanowe**, uczestniczące w fabule, wpływające na przebieg akcji. I na sam koniec pozostają **postacie epizodyczne**, stanowiące element tła – ich rola ogranicza się do budowania atmosfery scenariusza.

Tworząc BN-ów występujących w scenariuszu, nadając im charakter, rys psychologiczny, należy brać pod uwagę trzy podstawowe elementy:

1) **wychowanie** – środowisko, w jakim wychowała się postać; sposób myślenia, moralność ukształtowana przez otoczenie w dzieciństwie i młodości.

2) **wykształcenie** – zakres wiedzy i edukacji, umiejętności, szczególne uzdolnienia, itp.

3) **seksualność** – i nie chodzi tu, rzecz jasna, tylko o orientację. Otwartość, emocjonalność, zmysłowość – to wszystko i wiele innych cech składa się na ten wymiar psychiki postaci.

W oparciu o te trzy składowe, możemy stworzyć szczegółowy opis charakteru BN-a (a może to też się przydać w przyszłości, do tworzenia własnego BG) – jego postrzeganie i pojmowanie świata, stosunek do otoczenia i ludzi, itd. Im więcej pracy w to włożymy, tym bardziej wyrazista będzie postać, a ponadto, tym łatwiej będzie się w nią wczuć. Znacznie ułatwia i uwiarygodnia to podejmowanie decyzji przez Mistrza Gry, w imieniu BN-ów umieszczonych w scenariuszu.

Jest jeszcze jedna, skrócona technika pomocnicza, zaczerpnięta z jednej z kampanii do AD&D. Polega ona na tym, że opisuje się charakter postaci za pomocą **trzech przymiotników** najlepiej ją określających. Na przykład: *Jan Kowalski – prostolinijny, zorganizowany, nieśmiały* (I już mamy obraz człowieka, który nie będzie nam knuł za plecami, łatwo go przeoczyć w tłumie,



lecz jeśli uda się go zauważyć i pozyskać, wykona swe zadanie najlepiej jak potrafi). Można z tej metody korzystać w sytuacjach awaryjnych, kiedy nie było czasu na precyzyjne dopracowanie BN-a, albo Mistrz Gry nie uwzględnił jakiejś sytuacji i musi na poczekaniu stworzyć żyjącą, możliwie najbardziej wyrazistą postać.

UWAGI KOŃCOWE

Na zakończenie chciałbym wspomnieć jeszcze o dwóch istotnych szczegółach.

Zasada oszczędności mówi, że jeśli mamy możliwość wyboru między dwukrotnym wykorzystaniem tego samego elementu struktury a stworzeniem dwóch odrębnych elementów, wskazane jest stosowanie pierwszego sposobu. Na przykład: bohaterowie musieli odwiedzić zakład pogrzebowy – spotkali jego właściciela, zobaczyli ekspozycję trumien, krematorium, karawan itp. (wszystko to ładnie opisane przez MG); załatwili swoje sprawy i poszli. Jakiś czas później, na oczach BG, ważna dla scenariusza postać wpada pod koła samochodu. Mamy tu dwie możliwości zastosowania zasady oszczędności. Po pierwsze (wręcz narzucające się), tą ważną osobą był szef wspomnianego zakładu. Po drugie (i o wiele ciekawsze) – owa ważna osoba wpadła pod koła karawanu, za kierownicą którego siedział nie kto inny, jak właściciel zakładu. Tego typu oszczędności pozwalają czasem dodatkowo zagmatwać akcję, albo nadać szczególnej wyrazistości danej scenie (drużyna bardziej weźmie sobie do serca, jeśli wróg zgładzi znajomą staruszkę, którą BG spotykali przez parę scenariuszy, niż przypadkową, anonimową staruszkę z ulicy).

Kontrapunkt – to ciekawe, acz rzadko stosowane uatrakcyjnienie scenariusza. Można z niego skorzystać, jeśli MG przygotował muzykę na sesję. Kontrapunkt polega na wprowadzeniu rażącej niezgodności między dźwiękiem a opisywanym obrazem. Stworzony w ten sposób kontrast czyni opis podwójnie wyrazistym. Pamiętacie scenę ślubu z „Ojca Chrzestnego II”? W tle słychać przysięgę małżeńską, muzykę sakralną – a na ekranie, ludzie Corleone bezlitośnie wykańczają przeciwników.

Wszystkie podane tu zasady kształtowały się przez stulecia i stanowią podstawy znanej nam dramaturgii – umiejętności pasjonującego opowiadania. Na początku opanowanie reguł może być kłopotliwe, dlatego do artykułu dołączam ściągawkę, którą możecie sobie odbić na ksero, aby przy pracy nad przyszłymi scenariuszami

ŚCIĄGAWKA Z DRAMATURGII

STRUKTURA

- 1) przesłanie
- 2) konflikt
- 3) temat
- 4) materiał
- 5) fabuła i bohaterowie
- 5a) fabuła
 - * początek i koniec
 - * perypetie
 - * inne sytuacje i kolizje
- 5b) bohaterowie
 - * główni
 - * drugoplanowi
 - * tło
 - * charakterystyki
- 6) klimat, atmosfera, tło
- 7) gatunek

KOMPOZYCJA

- 1) ekspozycja
- 2) zawiązanie
- 3) rozwój akcji
- 4) punkt kulminacyjny
- 5) rozwiązanie akcji
- 6) finał
- 7) prolog/epilog

Zasada oszczędności

„odfajkowywać” kolejne zakończone etapy. Po pewnym czasie z zasad dramaturgii korzysta się już całkiem instynktownie. Można z nimi eksperymentować, można je też oczywiście łamać. Jednak, jak ktoś kiedyś mądrze zauważył, zupełnie inny efekt osiąga ten, kto zna zasady i łamie je świadomie, od tego, który łamie je przez swoją ignorancję. Dlatego właśnie, nawet jeśli nie zamierzacie wykorzystywać wiedzy zawartej w tym artykule, zapamiętajcie coś z tego – tak, czy inaczej, może się przydać.

Zyczę Wam wielu udanych scenariuszy.

*Serdeczne podziękowania dla R. Mirskiego
i W. Sawy, wykładowców z
Warszawskiej Szkoły Reklamy,
którzy podzielili się ze mną
swoją wiedzą o dramaturgii.*

Junior.

CZYNNIK CHAOSU

Nieautoryzowany tekst do WFRP

Czy czytaliście kiedyś uważnie opis Starego Świata **WFRP**? Ja tak. Po latach grania w ten system otworzyłem ponownie podręcznik w tym właśnie miejscu. I co? Okazało się, że mimo doskonałej znajomości mechaniki, cen, charakterystyk potworów i tym podobnych bzdur (te rozdziały studiowałem regularnie), cały czas prowadzę **Warhammera** zupełnie niezgodnie z realiami!!!

No dobra, ja to ja, ale wszyscy dookoła? Nawet w czasopiśmie ukazują się przygody podtrzymujące stereotyp typowo średniowiecznej, warhammerowskiej rzeczywistości. Tymczasem wygląda ona zupełnie inaczej.

Chaos – oto kręgosłup **Warhammera**. Czym oprócz czynnika Chaosu różni się ten system od **AD&D** czy innego **KC**? Jeszcze gorszą mechaniką. To Chaos decyduje o niepowtarzalnej atmosferze tej gry. Stary Świat umiera, a hordy monstrualnych wojowników odżywiających się surowym spaceniem kłębią się tuż-tuż, za granicą Gór Krańca Świata. Gdyby nie wzajemna nienawiść poszczególnych bogów, gdyby nie toczące się wciąż bratobójcze walki, ze znanego naszym bohaterom świata w ciągu kilku chwil nie pozostałby kamień na kamieniu. Przewaga Chaosu jest druzgocąca.

Zresztą, nawet gdyby jego militarna dominacja nie była tak wyraźna, Stary Świat i tak nie miałby żadnych szans. Dlaczego tak uważam? Wiele razy, u różnych mistrzów gry moi bohaterowie gościli w Bretonii. Egzotyka tego kraju objawiała im się wyłącznie odmiennym dialektem (bhhetońskim?), bardziej kolorowymi strojami beczelnej szlachty oraz tanim winem (bez skojarzeń). Tymczasem? W tym kraju, w kanałach, jest więcej sług chaosu niż Bretończyków! Na ulicach miast leżą gnijące zwłoki (!) pływające w wybijających z kanałów fekaliami! Co robi przechodzień? Duży krok. Nie, przepraszam, jest jeden wyjątek – Parravon, w którym trupy są w nocy zjadane przez hasające po ulicach demony. Żeby czytelnik nie wziął mnie za radykała unikającego solidnej argumentacji, zacytuję fragment opisu miasta Mousillon, zwanego też miastem przeklętych: mieszkańcy „(...) wędrują po grząskich ulicach jak bezduszne zombi. W sklepach targują się o gnijące owoce, a na

nadbrzeżach nawołują do przepływających statków, których załogi ze zgrozą spoglądają na chore miasto”. Albo Quenelles: „szczególnie słynie ze swoich okrucieństw, znanych w całym świecie. Gubernator i przywódcy straży miejskiej są najgorsi. Nawet drobne przestępstwa każe się okaleczeniem, a napiętnowani żelazem i oszpececi ludzie są tutaj codziennym widokiem. **Wrodzony sadyzm mieszkańców zdążył w kierunku wypaczeń (spaczeń? – przyp. Juniora) najgorszego rodzaju, świadcząc o przenikającym Bretończyków skażeniu chaosem**”.

I co Wy na to? Gdzie te tętniące życiem i zabawą karczmy? Gdzie hoże dziewczki i weseli barmani? Nie tak cukierkowo, jakby się wydawało, prawda? Po takiej lekturze zaczynam się zastanawiać, po czyjej stronie stanie Bretonia, gdy nadejdzie czas ostatecznego starcia z Chaosem.

A teraz Kislev: czy wiecie, że w mieście Praag domy mówią? Tak, tak, są żywe. Praag zostało kiedyś zalane mutacyjną falą spaczenia i od tego czasu w ścianach budynków pojawiają się krzyczące w agonii i cierpieniu twarze, a z bruku wyrastają chciwe ręce. Nieźle, co? Mieszkańcy regularnie palą kamienice do fundamentów, a potem odbudowują, żeby można było tam jakoś mieszkać. Z kolei stolica, miasto Kislev, stoi na samej granicy obszaru Chaosu, którego zasięg może się podobno zmienić w każdej chwili. Mury noszą ślady poprzednich inwazji, kiedy to skała i ciało łączyły się ze sobą, tworząc nowe, przerażające kształty. I niech mi ktoś powie, że to zwykły, średniowieczny świat!

Co prawda Bretonia i Kislev są ekstremalnymi przykładami, jednak nawet w państwach daleko wysuniętych na południe zdarzają się rzeczy przypominające o dreszczu. Nie omówię tu Arabii, ponieważ mało o niej wiem, jednak to właśnie tam żli czarnoksiężnicy mają największe posiadłości i tam kwitnie handel niewolnikami – najczęściej Bretończykami i mieszkańcami Imperium. Morza Południowe regularnie nawiedzane są przez niezwykle okrutnych tileańskich piratów. Również w Tilei, w krainie zwanej Dusznymi Bagnami, znajduje się stolica ohydnych szczuroludzi: Ska-venblight (choć podobno to tylko legenda). Port Luccini zbudowany jest obok ruin starożytnej

twierdzy z dziwnego, czarnego kamienia, w której nocami (cytuje): „...wiatr niesie niewyraźne śpiewy, wydobyte na pewno nie z ludzkich gardel”. A na wschód od Tilei leżą już graniczne księstwa, które mężnie opierają się coraz liczniejszym hordom mutantów ze Złych Ziemi. Ich walka pozostaje właściwie niezauważona, choć podczas każdej inwazji mieszkańcy tych bandyckich księstw przelewają krew, by reszta świata spała spokojnie. Tylko ten obszar walecznego bezprawia dzieli jeszcze Imperium od bezpośredniego sąsiedztwa Chaosu.

Zaznaczam, że opis ten jak dotąd dotyczył głównie miast i terenów gęsto zaludnionych, czyli bastionów cywilizacji. A bezdroża? Strach pomyśleć. Las z filmu „Blair Witch Project” to fraszka w porównaniu z bezkresnymi puszciami Starego Świata. Nie wyobrażam sobie karczmy bez częstokołu. Nie wyobrażam sobie, by podróż z jednego miasta do drugiego minęła bez kilkunastu potyczek ze zwierzo-ludźmi, Wojownikami Chaosu albo goblinami (bandyci już pewnie wyginęli).

Co proponuję? Trochę nastroju. Życie w Starym Świecie to nie bułka z masłem. Trędowaci przed wejściem do miasta dzwonią ostrzegawczo dzwoneczkami. Zakapturzona

procesja kołowrotkami wypędza zarazę (powszechna w niektórych miastach Bretonii).

Obszarpani szaleńcy wygłaszają płomienne kazania o końcu świata.

A miło wyglądająca gospodyni częstuje nieświadomych bohaterów mięsem z zasolonych w beczkach dzieci – mutacja nie zawsze zaczyna się od ciała.

Dosyć już mam tych jowialnych wieśniaków, czystych karczm i pięknych widoczków. **Warhammer** tym właśnie różni się od innych systemów, że każdy krok może być ostatni, a ludzie rzadko się uśmiechają. Walka z Chaosem toczy się już na ulicach miast, choć niektórzy tego nie zauważają.

Być może niepotrzebna będzie żadna inwazja. Stary Świat degeneruje się z roku na rok. Choć oczywiście, w niektórych krainach jest to mniej widoczne. Estalia, Kraina Zgromadzenia czy nawet Imperium – tam ludzie zachowują jeszcze pozory normalności, a słudzy zła są bezlitośnie tępieni. Choć nie wiadomo, kto jest gorszy: uciekający w panice, nieświadomy domieszki goblinskiej krwi półork czy bezwzględny łowca czarownic, ściągający go z imieniem Solkana na ustach?

Podsumowując: polecam ponowną lekturę niektórych rozdziałów podręcznika.

Najlepiej, jak wyraził się kiedyś na łamach MiM-a Rafał Nowocien, „pod (bezdeszczową) chmurką”, bo naprawdę robi się ciepło z wrażenia.



Mateusz Subieta

Seth GROTOŁAZ

Profesja nieautoryzowana

Grotolazi to osoby zawodowo zajmujące się badaniem jaskiń i grot. Potrafią rysować wyśmienite mapy, stwierdzać, jakie rudy metali występują w danej pieczarze lub gdzie można spodziewać się obłoków niebezpiecznych gazów.

Któż lepiej od grotolaza będzie wiedział, w jakich porach roku można natrafić w takich miejscach na rozmaite zwierzęta, lub które z podziemnych roślin są niebezpieczne!

Nie należy mylić grotolaza z byle jakim poszukiwaczem przygód, który podejmie się spenetrowania jaskini. Grotolazi pracują zazwyczaj w pojedynkę lub parami. Czasami towarzyszy im też kilku wojowników, pełniących funkcję ochroniarzy.

Do badania jaskiń wynajmują ich zazwyczaj bogaci posiadacze, na ziemiach których znajdują się niezbadane jaskinie. Często zleca się im odnalezienie żył cennych metali. Zdarza się, że jakiś mag wynajmie tego typu badacza, by odszukał jakiś rzadki składnik czaru lub roślinę, która występuje tylko w podziemnych jamach.



Marcin Rudnicki

Grotolazami najczęściej zostają krasnoludy, jednak osobnicy z tej rasy doskonale czują się w podziemiach i dobrze widzą w ciemnościach. W górach zamieszkałych przez krasnoludy grotolaz innej rasy praktycznie nie ma szans na zatrudnienie. Mówi się, że tak jak halfling dobrze gotuje, tak krasnolud grotolazuje. I coś w tym jest. Grotolazów jest wielu, jedni ogłaszają się i mieszkają w kokretnym miejscu, czekając na zlecenie, inni podróżują i oferują usługi wszystkim chętnym. Zlecenia otrzymują rzadko, jednak dochód z tylko jednego zapewnienia zwykle utrzymanie przez kilka miesięcy. Mimo to grotolazów wciąż jest niewielu, praca to bowiem bardzo ciężka i niebezpieczna.

SCHEMAT ROZWINIEĆ

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op Sw Ogd
+10 +10 +2 - +4 - +1+30- +20 +30 - - -

Umiejętności: cichy chód na wsi, chemia*, czytanie/pisanie, kartografia, metalurgia, pływanie, rozpoznawanie roślin podziemnych, szczęście, wiedza o jaskiniach, wspinaczka, wyczucie kierunku
* Ogranicza się do wykrywania niebezpiecznych gazów i wiedzy na ich temat; jeśli bohater chce korzystać z tej umiejętności w „pełnym zakresie”, musi zdobyć ją normalną drogą po raz drugi. I na odwrót – ktoś, kto zna chemię, jako grotolaz musi tę wiedzę nabyć po raz drugi, aby dobrze znać się na niebezpiecznych gazach.

Przedmioty: dużo lin, miary długości, muł i sakwy, przybory kreślarskie i pergaminy, sprzęt do wspinaczki, ubranie na zmianę

Profesje wejściowe: poszukiwacz złota, traper, wojownik podziemny

Profesje wyjściowe: odkrywca, poszukiwacz złota, wojownik podziemny

ATTILLA
BARBARIANS vs NIPPON

Zestaw do gry dla dwójga 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.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Wraz z intensywną grą w ED (tak, jak i w każdy inny system), pojawia się coraz więcej wątpliwości dotyczących niektórych reguł, na przykład działania czarów czy zdolności.

W niniejszym zbiorze odpowiedzi zawarliśmy oficjalne, a więc potwierdzone przez twórców gry wyjaśnienia dotyczące zasad, a także powszechnie stosowane przez graczy na całym świecie reguły opcjonalne dotyczące omawianych kwestii. Oddzieliśmy je od pierwszej, oficjalnej części wyjaśnienia skrótem „ZO” oznaczającym „Zasady Opcjonalne”.

Proszę o przesyłanie nurtujących Was pytań dotyczących **Earthdawn** na adres redakcji lub bezpośrednio do mnie, za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres:

Andrzej.Swedrzyński@horyzont.com.pl

Zapraszam także do dzielenia się swoimi uwagami na temat systemu poprzez uczestnictwo w internetowej, polskojęzycznej liście dyskusyjnej poświęconej **Earthdawnowi**, o której wszelkie informacje znajdziecie pod adresem:

<http://earthdawn.horyzont.com.pl>

Czekam na Wasze uwagi i pytania!

Od jakich atrybutów zależy stopień talentów *matryca*, *rytuał karmiczny*, *wytrzymałość*?

Talenty te nie bazują na żadnych atrybutach – ich możliwości określane są wprost przez ich poziom.

Czy magowi można przerwać rzucanie czaru?

Nie. Mag rzuca zaklęcie w momencie wykonania testu *rzucania czarów*, może więc rzucić czar będąc wcześniej ranionym przez inną postać.

Czy magowi można przerwać wplatanie wątku?

Nie – sytuacja jest podobna do przedstawionej powyżej.

Co oznacza sformułowanie, że mag musi być „skoncentrowany” podczas działania rzuconego przez siebie czaru?

Mag, będąc skoncentrowanym, nie może wykonywać żadnej akcji, a kiedy przerwie koncentrację, czar się kończy i trzeba go rzucić na nowo.

ZO: Najczęściej gracze stosują dla maga dodatkowe ograniczenia – mag może przemieścić się tylko kilka metrów w ciągu rundy, powiedzieć tylko kilka słów, ewentualnie wykonywać podobnie proste czynności, nie mogąc się aktywnie bronić. Często też uznaje się, że koncentrację można przerwać

raniać maga, który, by zapobiec rozproszeniu uwagi, musi wtedy wykonać udany test Siły Woli trudności równej liczbie obrażeń, które otrzymał.

Jaka jest różnica między talentami *hartowanie siebie* a *hartowanie*?

Hartowanie siebie można używać tylko i wyłącznie na sobie, *hartowanie* tylko i wyłącznie na innych.

Czy talentu *unik* można uczyć się jako umiejętności?

Tak.

ZO: Nieudane użycie tego talentu powoduje upadek jedynie wtedy, kiedy podczas testu talentu wylosuje się liczbę poniżej wartości porażki.

Czy użycie talentu *powietrzny taniec* znosi modyfikatory zbroi i tarczy do inicjatywy?

Nie. Jeżeli nie jest to jasno powiedziane w opisie talentu czy zdolności (jak na przykład w przypadku *ataku kobry*), to wszystkie modyfikatory stosuje się do stopnia inicjatywy.

W jaki sposób działa talent *celny strzał*?

Talentu tego Łucznik używa zamiast talentu *broń strzelecka* w sytuacjach, kiedy cel jest bardzo trudny do trafienia. Wykonuje wówczas test talentu *celny strzał*, dodając kostkę karmy; trudność: obrona fizyczna celu. Jeśli test był nieudany, to Łucznik zużywa kolejny punkt karmy i wykonuje następny rzut kostką karmy, dodając rezultat do poprzednio uzyskanego wyniku testu talentu. Takie dorzuty wykonuje aż do momentu, kiedy sumaryczny wynik pozwala na trafienie celu lub Łucznikowi zabraknie karmy. Maksymalna liczba punktów karmy, które adept może zużyć, jest równa poziomowi talentu *celny strzał*, a więc jeśli Łucznik ma pięć punktów karmy, a poziom jego talentu wynosi zaledwie 3, to może maksymalnie wydać trzy punkty karmy podczas jednej próby trafienia celu.

Przykład: Elfi Łucznik ma 11. stopień talentu *celny strzał* i 4. poziom tego talentu. Próbuje trafić w przeciwnika o obronie fizycznej 16. Najpierw rzuca kostkami k10+k8+k6 (11. stopień talentu i kostka karmy elfa). Wyrzucił 5, 3 i 2, co w sumie daje 10, a więc mniej niż 16. Wykonuje kolejny rzut kostką karmy k6, wyrzucił 3, suma wynosi zatem 13. Rzuca ponownie, tym razem wylosował 4, suma wynosi 17, trafił więc w swój cel, wydając na ten strzał w sumie 3 punkty karmy.

przygotował Andrzej Swędryński

Andrzej Swędrzyński

CZY SZCZĘŚCIE MOŻE TRWAĆ WIECZNIE?

Część I

Pewnego pogodnego wieczoru bohaterowie dotarli do niezwyklej osady położonej na zachodnim brzegu Wiji. Już kilkaset metrów przed pierwszymi budynkami, przy prowadzącej do wioski drodze, płonęły ogniska, stały namioty i wozy. Wśród nich kłębili się Dawcy Imion, oferujący wiele rodzajów towarów – począwszy od żywności i trunków, poprzez przedmioty codziennego użytku (takie jak garnki, noże, łyżki, stroje, materiały, broszki, kolczyki i inne części biżuterii), na rzeźbach i obrazach skończywszy. Śmiałkowicie dostrzegli także trupę kuglarzy, pokazujących sztuczki ciekawskiej gawiedzi. Kiedy zbliżyli się nieco do budynków, ujrzeni wbił w ziemię dużą, drewnianą tablicę ze starannie wyrytym napisem WITAJCIE W DOLINIE SZCZĘŚCIA.

Zmęczeni podróżą bohaterowie poszli jednak dalej, ku domowi wyróżniającemu się swymi sporymi rozmiarami. Tak, jak się spodziewali, okazał się on gospodą.

Na jej szyldzie napisane było po prostu „Gospoda”. Większość ław i stołów wystawiono przed dom, w pobliżu wielkiego ogniska. Siedzieli przy nich głównie ludzie i orki, chociaż można było zauważyć także kilku t'skrangów i krasnoludów. Jedyne elf usiadł na najwyraźniej specjalnie przygotowanym przez karczmanną obsługę podium i zabawał zebranych śpiewem oraz grą na lutni. Jego towarzysz, człowiek, przygrywał mu pięknie na flecie. Co kilka chwil jeden z gości lub przystających w pobliżu przechodniów rzucał kilka monet do leżącego przed podwyższeniem kapelusza.

Zaciekawieni bohaterowie weszli do gospody, ale panujący tam ścisk i zgłębienie szybko przekonał ich, że rozsądniej będzie zająć jeden ze stołów stojących przed karczmą. Zamówili smaczną kolację i coś do picia. Nic nie zapowiadało tragedii, która wkrótce miała stać się udziałem tej oazy radości i spokoju...

Nieautoryzowany scenariusz do gry Earthdawn

1. CZY SZCZĘŚCIE MOŻE TRWAĆ WIECZNIE?

Dolina Szczęścia jest dużą wioską leżącą w dolinie rzeki Wiji, na szlaku handlowym łączącym Throal z Pływającym Miastem arapagoi V'strimon na jeziorze Ban i z Urupą – czyli na jednym z najbardziej uczęszczanych szlaków Barsawii. Mieszkańcy czerpią duże zyski z dogodnego położenia swej miejscowości. Zaopatrują podróżnych w żywność, sprzedają im też znakomite wino wyrabiane ze specjalnego, miejscowego gatunku winogron. Trunek ów rozlewany jest do butelek sprowadzanych z Throalu, z wytłoczonym na ścianie półokrągłym napisem „Dolina Szczęścia”, pod którym widać kiść winogron. Butelka takiego wina kosztuje 8 sztuk srebra.

Dolina Szczęścia położona jest na zachodnim brzegu Wiji. Na południe od osady znajdują się pola uprawne, sady winne oraz stawy rybne, za którymi zaczyna się gęsty las porastający oba brzegi rzeki. Mieszkańcy wioski hodują zwierzęta tylko na własne potrzeby, zadawałając się sprzedażą różnego rodzaju zbóż oraz win. Na zachód od miejscowości znajduje się las, a na północ prowadzi położona na równinnym stepie droga do Throalu, skąd najprawdopodobniej przywędrowali bohaterowie.

Sama wioska składa się z drewnianych, w większości parterowych domów oraz dwóch placów. Na mniejszym stoi gospoda, a na środku większego widać ślad po bardzo dużym ognisku. Tam właśnie odbywa się pewien doroczny rytuał poświęcony Pasji Jaspre, obdarzający dolinę wspaniałymi plonami. Na południu stoją niewielkie koszary, w których odbywa ćwiczenia miejscowa milicja, poza tym na terenie osady znajdują się trzy stajnie oraz kilka pomostów dla cumujących tutaj regularnie krasnoludzkich barek i statków handlowych t'skrangów.

2. HISTORIA DOLINY SZCZĘŚCIA

Wioska została założona dwadzieścia cztery lata temu przez ludzi – potomków mieszkańców tych okolic sprzed Pogromu, którzy na czas przyjsia

Horrorów schronili się w Królestwie Throalu. W owym czasie ziemia w dolinie Wiji była bardzo jałowa i niemalże nie chciała rodzić, dlatego zdesperowani ludzie poprosili o pomoc głosicieli Jaspree. Jeden z nich, przez wszystkich zwany po prostu Pustelnikiem, osiedlił się w dżungli na południe od plantacji i co roku w dwudziesty ósmy dzień riaga odprawiał specjalny rytuał, polegający na spalaniu gałązek winorośli i kłosów każdego ze zbóż hodowanych przez mieszkańców osady. Czynił to w ognisku płonącym pośrodku osady. Popiół rozsypywał na cztery strony świata. Obrządek ten zapewniał obfitość plonów na kolejny rok.

Mieszkańcy doliny bardzo szanowali Pustelnika, bowiem choć był odludkiem i samotnikiem, zjawiał się zawsze, kiedy ktoś potrzebował pomocy – na przykład, kiedy chorowali ludzie lub zwierzęta. Co roku też przychodził do wioski już pod wieczór dwudziestego piątego riaga, aby wziąć udział w trzydniowym lokalnym święcie zakończonym przeprowadzeniem rytuału.

Bohaterowie przybywają do wioski wieczorem dwudziestego siódmego riaga – Pustelnika jednak nikt nie widział już od tygodnia, kiedy to kupił w gospodzie butelkę wina. Wielu mieszkańców Doliny Szczęścia jest wyraźnie zaniepokojonych.

Rytuał, który odprawiał Pustelnik, w rzeczywistości powstrzymywał znajdującego się w pobliskiej przestrzeni astralnej potężnego Horroru imieniem Artefaktora.

Artefaktora, chociaż sam nie zamierzał przenosić się z planu astralnego na fizyczny, starał się przysłać swoje stwory, mogące zniszczyć całe życie w okolicy.

3. NAJWAŻNIEJSI MIESZKAŃCY

WIOSKI I OKOLIC

Sammy, wybrany przez ogół sołtys wioski, jest pięćdziesięciodwuletnim, niewysokim, tęgim człowiekiem o krótkich, siwych włosach i serdecznym uśmiechu na gładko ogolonej twarzy, od razu zjednującym mu sympatię innych Dawców Imion. Chodzi w bogatym stroju, wyszywanym złotymi i srebrnymi nićmi. Trudni się sprowadzaniem z Throalu wyrobów krasnoludzkiego rzemiosła (w tym butelek na wino) oraz rozprowadzaniem miejscowego trunku po Barsawii. Do niego należą tereny na północy wioski, które wynajmuje przybyłym na święto kupcom, trupom kuglarskim i innym podróżnikom. Jest najbogatszym mieszkańcem Doliny Szczęścia i cieszy się powszechnym szacunkiem oraz sympatią. Z racji

sprawowanego urzędu jest dobrze znany każdemu mieszkańcowi wioski.

Ilker jest dwudziestoośmioletnim, mocno zbudowanym mężczyzną o bardzo krótkich, ciemnych włosach i gładko ogolonej, poważnej twarzy. Nosi skórzaną zbroję warstwową, na plecach zaś długi łuk oraz dwuręczny miecz. Kiedy skończył piętnaście lat, wyjechał do Throalu i tam przez następne pięć służył jako żołnierz sił królewskich. Po powrocie został dowódcą miejscowej milicji. Chociaż dobrze wyszkolony i niebezpieczny w walce, nie jest adeptem.

Lena jest dwudziestopięcioletnią, wysoką kobietą o krótkich, czarnych włosach, ubraną w skórzane spodnie i kurtkę (pod spodem nosi krwawe kamienie), uzbrojoną w miecz, sztylet i jastrzębiec oraz tarczę pieszego. Przyjechała do wioski trzy lata temu i zajęła się szkoleniem milicji, a chociaż formalnie dowódcą jest Ilker, to ona zawsze podejmuje ostateczne decyzje. Jest wszak adeptką – Wojowniczką trzeciego kręgu.

Surt, właściciel gospody, jest tęgim człowiekiem o długiej, czarnej brodzie często pokrytej białymi plamkami z mąki. Ubiera się w biały, czysty fartuch. Jest skory do żartów i bardzo lubi rozmawiać ze swoimi gośćmi, a chociaż wygląda na wesołka, to bardzo przejmuje się losem Doliny Szczęścia i to on właśnie, zobaczywszy bohaterów, napomknął im o zniknięciu Pustelnika oraz zaoferuje wynagrodzenie za odnalezienie go.

Ullea to czterdziestosześcioletnia kobieta – t'skrang, właścicielka stawów rybnych, w których hoduje bardzo lubiany w Barsawii gatunek ryb zwanych *elkil* (o złotej łusce i smaku przypominającym pstrąga). Ullea chodzi w kolorowym stroju, obwieszona ulubioną, złotą biżuterią. Wielokrotnie widywała Pustelnika w pobliżu swoich stawów i zasugeruje bohaterom, że dom głosiciela Jaspree musi znajdować się blisko nich, na południe od wioski. Jest ostatnią osobą, która widziała Pustelnika żywego, kiedy tydzień temu udawał się do lasu leżącego właśnie na południu.

Arron, Syhwil, Kuhus, Lyswil, Terrentos – ludzie, przybyli przed około miesiącem do wioski. Z pozoru niczym się nie różnią od innych mieszkańców osady, ale w rzeczywistości są współpracującymi ze sobą głosicielami Raggoka. Arron i Syhwil zatrudnili się przy zbiorze winogron, mieszkają w dziesięcioosobowym domku zbudowanym specjalnie dla robotników. Pozostali trzej zamieszkali i podjęli pracę w gospodzie – Kuhus i Terrentos jako parobkowie przygotowywali nowe ławy, stoły i podium dla trubadurów oraz pomagali w dobudowaniu do karczmy pokojów gościnnych; Lyswil został barmanem i kelnerem.

Wyróżniają się tym, że w rozmowach zawsze narzekają na los wioski, często określając ją „Doliną Nieszczęścia”, wieszcząc jej rychłą zagładę, będącą smutną, acz nieodwracalną konsekwencją niedopełnienia dorocznego rytuału. W dodatku chcąc skłócić ze sobą mieszkańców osady, stale podkreślając, że już wcześniej zbiory różnych rolników znacznie się od siebie różniły wielkością, co dowodzi, że Jaspree nie traktuje wszystkich sprawiedliwie. Każdy z głosicieli Raggoka nosi pod ubraniem medalion – zawieszony na srebrnym łańcuszku koło zębate krwistoczerwonej barwy. Na jego awersie widnieje postać człowieka z głową kozła, na rewersie zaś spieniony pies z nadnaturalnie wielkimi kłami i pazurami.

Głosiciele Raggoka mają do wypełnienia dwie misje – złamać ducha mieszkańców wioski oraz dostarczyć do jaskini Artefaktora dwadzieścioro dzieci w celu wzmocnienia mocy Horrora. Są bezwzględni, nie wahają się mordować głosicieli Floranussa, Jaspree czy innych Dawców Imion, którzy staną im na drodze. Spotykają się w gospodzie, w domku zbieraczy winogron, albo przy ołtarzu Raggoka, który sami wybudowali na południowy zachód od wioski.

Ukletos, Kilfo, Segnar to głosiciele Jaspree, przybyli na święto dwa tygodnie temu. Kiedy tylko dowiedzieli się, że Pustelnik się nie pojawił, zaferowali pomoc przy rytuale, kłócąc się między sobą, który z nich jest najbardziej odpowiednim kandydatem do odprawienia obrzędu. Ponieważ zatrzymali się w gospodzie, bohaterowie mogą być świadkami jednej z takich sprzeczek. Ukletos i Segnar to młodzi ludzie, Kilfo to wietrznik.

Lupos przybył do wioski około tygodnia temu i od razu wszędzie zrobiło się go pełno. Jest młodym, dwudziestodwuletnim człowiekiem o długich blond włosach, ubranym w pstrokaty płaszcz (czerwono-żółto-zielono-pomarańczowy). Chadza wśród domów i namiotów, śpiewając radosne pieśni chwalcące światło słońca, miły powiew wiatru, śpiew ptaków i Floranussa, którego jest głosicielem. Wieczorem, gdy bohaterowie siedzieć będą w gospodzie, patrol milicji odnajdzie go w lesie z podciętym gardłem. Nieszczęśnik stanie się pierwszą ofiarą głosicieli Raggoka.

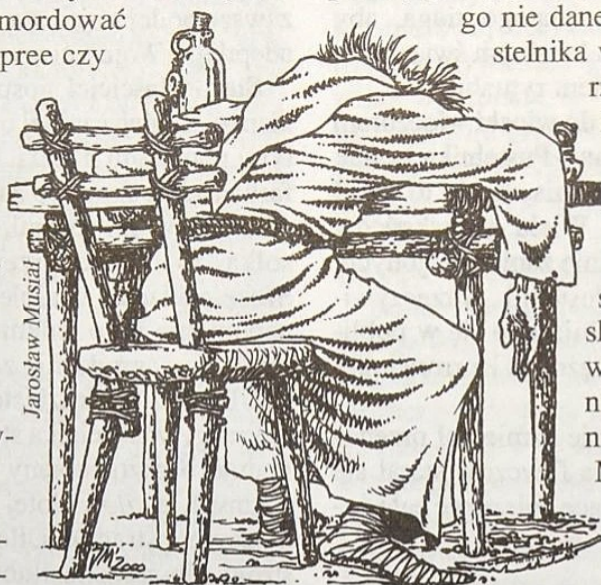
Pustelnik był starszym człowiekiem o długiej, siwej brodzie i takich włosach. Nosił zielony płaszcz i podpierał się długim kosturem. Od dwudziestu czterech lat poszukiwał ostatecznego rozwiązania problemu trapiącego wioskę – sposobu na zdjęcie klątwy, powodującej jałowienie okolicznej ziemi, deformację roślin, śmierć i choroby zwierząt. Był Mistrzem Żywiołów siódmego kręgu oraz bardzo doświadczonym głosicielem Jaspree. Niestety, w butelce wina, którą kupił dwudziestego riaga, znajdowała się trucizna wsypana tam przez Lyswila... Przed śmiercią starzec zdążył jednak opracować sposób na złamanie klątwy. Wyhodował magiczny kwiat i stworzył cudowny sztylet, które bohaterowie odnajdą w jego szałasie – obawiał się jednak, że sam nie poradzi sobie z wykonaniem tak trudnego zadania, zaczął więc pisać list do swego przyjaciela, mieszkającego w okolicach Travaru, prosząc go, by przybył z pomocą. Niestety, listu tego nie dane było mu dokończyć... Pustelnika widywano czasem w towarzystwie czarnego kota, którego niezmiennie lubił.

W towarzystwie czarnego kota, którego niezmiennie lubił.

Szukający go bohaterowie mogą się zwrócić o pomoc do miejscowej **milicji**, której dowódcami są Ilker i Lena – obydwie skorzy do współpracy pod warunkiem, że będą regularnie informowani o poczynaniach i odkryciach śmiaków. Milicjanci świetnie znają okoliczne lasy i mogą być pomocni przy odnalezieniu chaty Pustelnika,

śledzeniu głosicieli Raggoka, walce czy obserwacji ważnych miejsc. Milicja składa się z dwudziestu lekkozbrojnych piechurów (ludzi noszących skórzane zbroje, uzbrojonych w krótkie łuki, miecze, sztylety i tarcze piechoty) oraz dziesięciu orków – kawalerzystów w skórzanych zbrojach warstwowych, z tarczami jazdy, walczących korbaczami, sztyletami i kopiami. Większość milicjantów przeczesuje las, szukając Pustelnika.

Artefaktora to Horror, który wybrał okolice wioski jako odpowiednie miejsce dla swego przekąznika mocy. Do czasu przybycia osadników nie był niepokojony, a jego działania wywoływały deformację okolicznych roślin, zwierząt oraz splugawienie ziemi. Rytuały opracowane przez głosicieli Jaspree pozwoliły jednak na odwrócenie wpływu Artefaktora i zapewniły Dolinie Szczęścia spokojny i dostatni byt. Horror nie pogodził się z porażką i postanowił zawrzeć układ z głosicielami Raggoka, którzy



Jarosław Musiał

zgodzili się dostarczyć Artefaktorowi dzieci z wioski, konieczne do rytuału magii krwi, mającego przywrócić Horrorowi władzę nad tymi terenami. Artefaktor wyposażył swych tymczasowych sprzymierzeńców w medalliony chroniące ich przed jego tworami i zwiększające moce głosicieli. Wspólnie z nimi opracował plan pozbycia się najgroźniejszych przeciwników – głosicieli Jaspree. Horror znajduje się w przestrzeni astralnej i nie zamierza przybywać na plan fizyczny, zadowalając się tworzeniem swych narzędzi do zadawania bólu i cierpienia. Aby chronić swoją Jaskinię, tworzy dwa rodzaje potworów – stworzenia przypominające psy do walki na ziemi oraz sokoły do powstrzymania ewentualnych wrogów w powietrzu.

4. NAJWAŻNIEJSZE MIEJSCA

4.1. WIOSKA

W wiosce spotkać można zarówno przyjezdnych, jak i miejscowych handlarzy, najróżniejszych podróżników, skrybów, kuglarzy oraz po prostu mieszkańców, będących rolnikami, kowalami, krawcami. Co jakiś czas pojawia się patrol milicji złożony z dwóch lekkozbrojnych piechurów.

Przestrzeń astralna w wiosce jest mocno zanieczyszczona, tak jakby jeszcze całkiem niedawno działał tutaj jakiś Horror. Bohater, który patrząc w przestrzeń astralną, osiągnie co najmniej duży sukces przeciw obronie magicznej 17 (wietrzniki – przeciętny sukces), zauważy, że plugastwo w przestrzeni astralnej przyjmuje kształty koła zębatego. Jeśli ktoś osiągnie ogromny sukces (wietrzniki – duży sukces), to spostrzeże, że obszar splugawienia zwiększa się w kierunku zachodnim.

4.2. DŹM PUSTELNIKA

Wędrując po lesie, bohaterowie dotarli na niewielką, jednakże niezwykłą polanę. Niemalże w całości była porośnięta pięknymi, różnobarwnymi polnymi kwiatami, upajającymi swym świeżym i delikatnym zapachem, pokrytymi błyszczącymi w promieniach słońca kropelkami rosy. Do uszu bohaterów dobiegał wesoły szum wód pobliskiego strumienia. Jedyna ścieżka prowadziła do czterech dębów rosnących na środku polany tak blisko siebie, że ze swych rozłożystych gałęzi stworzyły one dom. Śmiałkowie zbliżyli się do

niezwykłej konstrukcji stworzonej przez naturę, spostrzegli otwór wejściowy, zasłonięty zieloną tkaniną. Ostrożnie podnieśli płachtę i zajrzeli do środka.

Widok wnętrza szałasów wyraźnie kontrastował z przepięknym otoczeniem – na krześle siedział bowiem siwy człowiek, bezwładnie opierając się o stół. Jego ręce zwisały bez czucia. Na stole stała na w pół pełna butelka czerwonego wina oraz kieliszek z resztkami trunku. Obok leżał przewrócony kałamarz, a resztki zeschniętego atramentu znajdowały się na stole i podłodze. W kącie pokoju bohaterowie dostrzegli czarnego kota, siedzącego na naturalnej półce ukształtowanej z gałęzi. Zwierzak na ich widok czmychnął ze swojego miejsca i wybiegł z domku. Na półeczce, na której chwilę wcześniej siedział jeszcze kot, ujrzeni sztylet w kolorze drewna o rzeźbionej rękojeści. Pod jedną ze ścian znajdowały się przykryte liśćmi gałęzie oraz złożony koc. Gdyby nie obecność bezwładnego ciała, w domku panowałyby nawet miła atmosfera...

Wygląd leżącego na stole człowieka zgadzał się z opisami Pustelnika. Bohaterowie stwierdzili, że biedak jest martwy, choć na jego ciele brak było ran i oznak rozkładu. Po odsunięciu zmarłego, śmiałkowie znaleźli zapisany do połowy pergamin oraz zaadresowaną kopertę z napisem: Ulleus, Ołtarz Jaspree, Travar. Zmarły miał przy sobie tubę z czystymi pergaminami oraz sznurek owinięty wokół pasa, na który naciągnięte były patyczki pokryte magicznymi runami. Po bliższym przyjrzeniu się pomieszczeniu, bohaterowie zauważyli także leżące na podłodze pióro do pisania, długi kostur stojący w rogu izby oraz ukryte na półkach z gałęzi flakoniki zawierające nieznane mikstury.



Jarosław Musiał

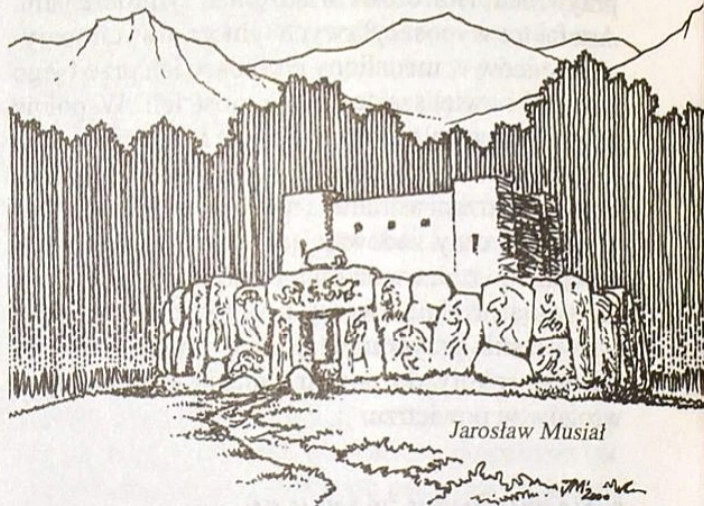
Dom Pustelnika znajduje się na południe od wioski. Posiada wyraźny wzorec astralny, a przestrzeń w jego środku jest całkowicie pozbawiona plugastwa, toteż przy korzystaniu z surowej magii można ją traktować jako obszar bezpieczny, nie działają też wewnątrz niego zaklęcia Ksenomantów potrzebujące energii duchów, takie jak czar *Upiorny dotyk*. **Wszystkie istoty znajdujące się wewnątrz domku są całkowicie bezpieczne** – jest on odporny na spalenie, magię oraz moce Horrorów. Jeśli któryś z bohaterów jest naznaczony przez Horrorą, to wchodząc do tego domku, staje się bezpieczny – bestia traci nad nim władzę.

Bohaterowie wyjrżeli przed domek, aby zobaczyć, dokąd uciekł czarny kot. Spostreegli go stojącego przy niezwykle dużym tulipanie o czerwonym kielichu. Kot jakby przyglądał się adeptom, a gdy zaciekawieni niezwykle sytuacją zrobili kilka kroków w stronę zwierzęcia, przebiegł kilkanaście metrów w kierunku lasu, po czym znowu odwrócił się w stronę bohaterów, jakby na nich czekając. Śmiałkowicie ponownie spojrzeli w stronę kwiatu i ze zdziwieniem spostreegli, że tulipan znajduje się w miejscu o kilka metrów odległym od poprzedniego – tak, jakby podążał za kotem...

4.3. OŁTARZ RAGGOKA

Bohaterowie dotarli do dużej polany porośniętej wędną trawą. Pośrodku niej, na niewielkim wzgórzu, stała kamienna, czarno-brązowa budowla otoczona murem. Wokół niej biegła fosa, pełna bulgoczącego błota i wijących się, odrażających robaków. Nad fosą przerzucony był podziurawiony i zbudawiały most, niegdyś pewnie zwodzony. Brama z podniesioną kratą stała otworem. Na murze oraz ścianach budynku bohaterowie dostrzegli rzeźby przedstawiające okropne maskarony, powykrzywiane kościotrupy oraz najróżniejsze latające robactwo.

Ołtarz położony jest pół godziny pieszej wędrówki na południowy-zachód od wioski i pozostaje miejscem spotkań głosicieli Raggoka, dla bohaterów przedstawia natomiast wielkie niebezpieczeństwo. Kiedy znajdują się już za bramą – most nie zapadnie się, kiedy będą próbowali wchodzić – w środku może ich spotkać wszystko, czego tylko się boją i co może wymyślić



najbardziej chory umysł Dawcy Imion. Budynek okaże się niekończącym się labiryntem długich i ciemnych korytarzy, w których adepci, jeśli tylko oddalą się od siebie na więcej niż dziesięć metrów, tracą ze sobą kontakt i zamiast swych przyjaciół, zobaczą zupełnie coś innego...

Bohaterowie nawoływali swych towarzyszy, jednak nikt nie odpowiadał. Nagle dostrzegli przed sobą zbliżające się szybko dwie humanoidalne postaci o głowach kozłów, dzierżące w rękach okrwawione topory!

Humanoidy to przyjaciele z drużyny, których wygląd zmieniała iluzja, jednakże rany zadane im przez towarzyszy będą jak najbardziej prawdziwe. **W rzeczywistości cały budynek, mur, wzgórze i fosa jest iluzją skrywającą domek, który zbudowali głosiciele Raggoka, by móc się tam spokojnie zbierać.** Siła i stopień skomplikowania iluzji podobne są do czaru iluzjonistycznego trzeciego kręgu. Oczywiście, patrząc astralnie, dostrzega się prawdziwy wygląd otoczenia...

Nagle, mroczne korytarze zniknęły, a otoczenie przybrało wygląd niewielkiej izby drewnianego domku. Jedynym meblem był stół stojący pod jedną ze ścian, na którym znajdował się kamienny posążek człowieka z głową kozła. Drzwi prowadzące do pokoju były otwarte...

Zniszczenie metalowego posążka spowoduje zniknięcie iluzji – w przeciwnym wypadku pojawi się ona ponownie, kiedy bohaterowie lub ktośkolwiek inny dotrze w pobliże ołtarza Raggoka.

Bohaterowie postanowili wybrać się do lasu położonego na zachód od wioski, aby tam szukać rozwiązania trapiącego dolinę problemu. W miarę oddalania się od osady, śmiałkowicie spostrzegli, że śpiew ptaków ucichł, a coraz częściej pojawiały się zdeformowane, nienaturalnie powyginane krzewy i drzewa. Ujrzeni zeschłe gałęzie oraz dziwny, czerwony kolor kory, trawy i liści. Uważnie przyglądając się poszyciu, adepci dostrzegli w niektórych miejscach ślady krwi prowadzące zawsze do zmasakrowanych, przeciętych na pół zwierząt.

Nagle zza drzew wybiegła jakaś istota i rzuciła się na bohaterów. Chwycili za broń. Napastnik przypominał kształtem psa, miał jednak czerwone zabarwienie i zdeformowane kończyny. Z jego pyska ciekła piana, z ciała wystawały zaś długie kolce. Wojownik, reagując najszybciej ze wszystkich, uderzył mieczem w potwora, który w okamgnieniu rozpadł się na mnóstwo malutkich blaszek. Bohaterowie postanowili przyjrzeć się uważniej pozostałościom po istocie. Ujrzeni, że na każdej z blaszek wyrzeźbiono koło zębate, w którego środku znajduje się liczba 1. Zdumieni, zaczęli zastanawiać się, co to może oznaczać...

Potwory, które napadają na bohaterów w lesie na zachód od wioski czy też na wzgórzu skrywanym jaskinią Artefaktora, to twory Horrora, które są tym potężniejsze, im więcej zła wyrządzono w osadzie i im więcej porwanych dzieci dostarczono do pieczary – liczba tych dzieci znajduje się właśnie na blaszkach wewnątrz koła zębatego.

Przestrzeń astralna w miarę zbliżania się do jaskini Artefaktora (znajdującej się na zachodzie) jest coraz bardziej splugawiona. Jeśli bohater zdoła przeniknąć obronę magiczną Artefaktora (18), będzie w stanie zobaczyć wątki w kształcie koła zębatego, wplecione w każde ze zdeformowanych drzew i krzewów znajdujących się w lesie.

4.5. JASKINIA ARTEFAKTORA

Las skończył się, odsłaniając przed bohaterami niewielkie wzgórze pokryte czerwonym pyłem, podnoszonym przez podmuchy wiatru. Każdy krok powodował wzbijanie się tumanów czerwonego kurzu. Oddychało się

coraz trudniej, zaś pył dostający się w zakamarki ubrania wywoływał bardzo nieprzyjemne swędzenie. Nieopodal szczytu bohaterowie dostrzegli ułożone w równych odległościach duże kamienie, z których część była czarnej, a część krwistoczerwonej barwy.

Czerwony pył
jest szkodliwy dla
Dawców Imion
(z wyjątkiem

Jarosław Musiał



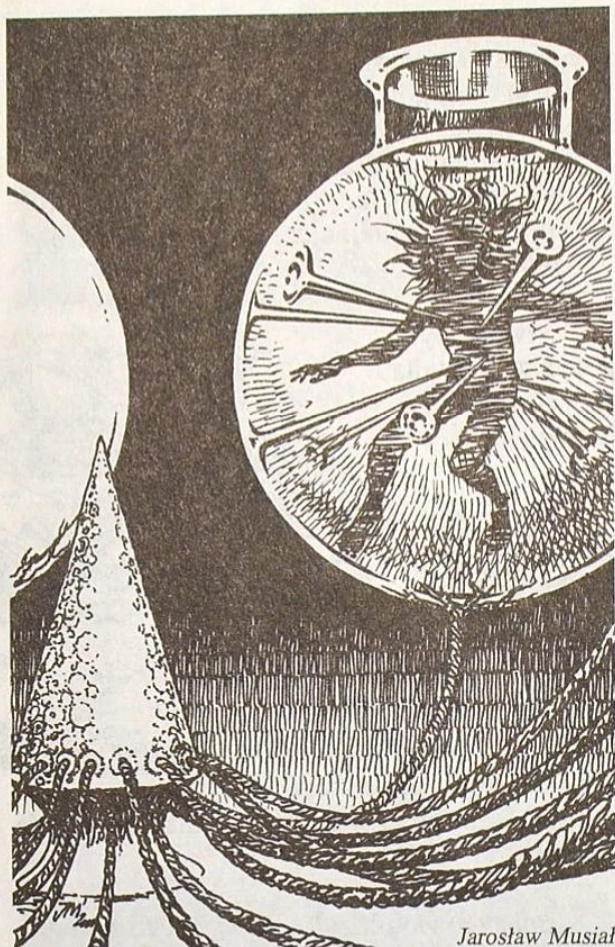
obsydian) i jeśli bohaterowie nie zakryją sobie ust i nosa jakąś – najlepiej wilgotną – szmatką, poczują się słabo.

Bohaterowie zbliżyli się do jednego z czerwonych kamieni, a podejrzewając, że może coś skrywać, spróbowali go odsunąć. Było to zadanie trudne, gdyż głaz ważył naprawdę dużo, jednak wspólnym wysiłkiem udało się go odwalić. Wówczas adepci poczułi okropny smród rozkładającego się ciała. Przewycięwszy obrzydzenie, towarzysze zajrzeli do odsłoniętego właśnie otworu w ziemi. Jama zdawała się być początkiem tunelu opadającego w głąb wzgórza.

Po odsunięciu czarnego kamienia pojawia się podobny otwór, jednakże nie czuć żadnego zapachu.

Ostrożnie, uprzednio przewiązując się liną i chwytając pochodnię, jeden z bohaterów zaczął schodzić w głąb tunelu. Początkowo korytarz prowadził stromo w dół, jednak po kilku metrach stał się bardziej poziomy i zaczął skręcać w kierunku środka wzgórza. Na końcu niezwykle drogi adept zobaczył otwór, z którego dochodził bulgoczący odgłos.

Dalszy rozwój wypadków zależy od tego, czy tunel ukryty był pod czerwonym, czy pod czarnym głazem.



Jarosław Musiał

Bohater zbliżył się do kończącego tunel otworu, skrywanego czarnym głazem. Nie przejmując się dziwnym odgłosem bulgotania, wskoczył do niego i nagle znalazł się w szklanym pojemniku wypełnionym bulgoczącą, przezroczystą cieczą. Wokół biła czerwona poświata. Poczuł dwa mocne uderzenia w tułów i zrozumiał, że jakieś kolce próbują wbić się w jego ciało. Szybko napiął mięśnie, rozbił ścianę i gwałtownie szarpnął całym ciałem. Przeszył go ostry ból, jednak udało mu się uwolnić. Bohater upadł na pokrytą rozlaną cieczą posadzkę.

Ciecz w pojemniku to zwykła woda, natomiast kolce to specjalny mechanizm, którego zadaniem jest powoli ranić ofiarę, aby zadać jej jak najwięcej bólu i stworzyć odpowiednio dużo energii magicznej za pomocą krwawej magii. Oczywiście, jeśli bohater zareaguje odpowiednio szybko, zdąży rozbić szybę, zanim kolce wyrządzą mu jakąkolwiek szkodę...

Bohater powoli zbliżał się do otworu kończącego tunel, skrywany przez czerwony głaz. Z każdą chwilą smród stawał się coraz większy i wywoływał mdłości, znacznie

osłabiając nawet odpornego na takie warunki i doświadczonego adepta. Bohater jednak przemógł się i wskoczył do otworu. Nagle znalazł się w jakiejś bulgoczącej, czerwonej cieczy i poczuł, że zgniótł właśnie przedmiot wielkości ludzkiego dziecka. Po chwili poczuł uderzenie w tułów i zrozumiał, że jakieś kolce wbijają się w jego ciało. Zdesperowany, próbował się wyrwać, jednak pomieszczenie, w którym się znajdował, zbyt ograniczało jego ruchy. Szybko pociągnął dwa razy linę, a jego towarzysze na ten umówiony sygnał zaczęli go wyciągać. Na powierzchni bohater dotarł już nieprzytomny...

Pod czerwonymi głazami kryją się pojemniki, do których głosiciele Raggoka wrzucili dzieci porwane w wiosce. Ciecz jest całkowicie zabarwiona na czerwono krwią, więc tylko przypadek lub ogromna determinacja może spowodować, że bohaterowi uda się rozbić szybę.

Bohaterowie podnieśli się z posadzki i rozejrzeli po pomieszczeniu, w którym się znaleźli. Była to okrągła jaskinia, na której środku znajdował się wysoki na półtora metra kołec, pokryty runami i jarzący się czerwonym światłem. Wokół ścian rozstawione było dwadzieścia pojemników. W części z nich znajdowała się bulgocząca, przezroczysta ciecz, jednak w niektórych bohaterowie ujrzeli ciecz czerwonawą, w której pływały porozrywane przez bolce dziecięce ciała. Każdy pojemnik łączył z kamiennym kolcem gruby, czerwony sznur.

Po bliższym przyjrzeniu się kolcowi, bohaterowie spostrzegli, że wśród wyrytych na nim runów, obok miejsca zetknięcia się z nim sznurów, znajdują się małe koła zębate, w które wpisane są liczby od jednego do dwudziestu. Pod sznurami, które prowadziły do pojemników z dziećmi, kółka powoli obracały się wokół własnej osi.

Czarodziej przyjrzał się runom i skorzystawszy z magii swej dyscypliny, dostrzegł w nich znamię Horrorów. Zorientował się też, że kołec jest przekaźnikiem dostarczającym mocy jednemu z tych astralnych potworów.

Przestrzeń astralna w jaskini jest tak splugawiona, że jakiegokolwiek próby patrzenia w nią skończy się najprawdopodobniej utratą przytomności. W każdym razie nie widać nic prócz plugastwa, uformowanego na kształt kół zębatach.

Dokończenie w następnym numerze

SPLUGAWIONE DUCHY

Tekst zaczerpnięty
z *Earthdawn Journal*, vol. 8

DAN ALLARD

WPROWADZENIE

Pogrom, który splugawił Dawców Imion pozabawiając ich części „człowieczeństwa”, nie oszczędził również duchów. W niniejszym artykule przedstawimy kilka takich istot, dotkniętych przezeń na ciele i umyśle.

WYKORZYSTANIU SPLUGAWIONEGO DUCHA

Zazwyczaj przyzywanie doprowadza do pojawienia się zdrowego na ciele i umyśle ducha, który wykonuje wydane mu polecenia. Jednak dla ubarwienia przygody, zwłaszcza gdy przyzywanie ma miejsce w splugawionej przestrzeni astralnej, Mistrz Gry może sprowadzić odrobinę zwariowaną istotę. Wszystkie z przedstawionych niżej duchów są podatne na *krąg przywołania* oraz pozostałe talenty działające na duchy. Nie sposób jednak przewidzieć ich reakcji na magię niską oraz pozostałe rodzaje czarów.

Kilka z tych duchów regularnie objawia się z rozmaitych powodów, co umożliwia wykorzystania ich

jako BN-ów w starciach z potworami. Zdarza się jednak, że duch reaguje na przyzywanie, ale nie jest w stanie przedostać się przez przestrzeń astralną i dotrzeć do maga.

Mimo iż w niektórych przypadkach udaje się doprowadzić „kondycję” ducha do stanu sprzed Pogromu i odesłać go do rodzimej płaszczyzny, wielu cielesnych i psychicznych szkód nie daje się już naprawić.

DUCHY NIENAZWANE

Przedstawione niżej duchy, choć posiadają imiona, nie należą do grona duchów Nazwanych. Do ich przywołania wystarczy niska magia – jednak przyzywający musi znajdować się w ściśle określonej części Barsawii.

Wildriss'sinn

Siła 3, duch powietrza

ZR: 11

SF: 9

ŻYW: 9

PER: 7

SW: 10

CHA: 7

Inicjatywa: 14

Liczba ataków: 3

Atak: 14

Obrażenia: 11

Liczba czarów: 3

Rzucanie czarów: 9

Efekt: patrz niżej

Obrona fizyczna: 17(22)

Obrona magiczna: 12

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 7

Pancerz duchowy: 9

Zachowanie równowagi: 9

Test zdrowienia: 4

Próg życia: 50

Próg ran: 14

Próg przytomności: 43

Szybkość w walce: 170

Pełna szybkość: 320

Punkty karmy: 20

Stopień karmy: 5

Punkty legend: 4800

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie 13, pomoc przyzywającemu, rozniewanie żywiołu 13, spojrzenie astralne 10, wiedza żywiołu, włócznie 12, wykrywanie esencji żywiołów, zaklęcia (Mistrz Żywiołów 3, tylko powietrze).



Tom Baxa

Wildriss'sinn, jak wiele duchów żywiołów, uległ splugawieniu podczas Pogromu, co w jego przypadku przejawia się poważnymi zaburzeniami psychicznymi. Przyzwany, z początku będzie zachowywał się całkiem normalnie, jak zwyczajny duch powietrza, a nawet może okazać się pomocny. Niestety, przypadłość, na którą cierpi, w każdej chwili może dać znać o sobie i Wildriss'sinn stanie się zupełnie niepojęty. Dlatego co rundę powinien wykonać test Siły Woli o stopniu trudności 8. Negatywny wynik testu oznacza napad szału. Wildriss'sinn zaatakuję spojrzeniem każdą żywą istotę. Jeśli test wypadł niepomyślnie zanim Wildriss'sinn dokonał **manifestacji**, będzie ona jego pierwszym działaniem. Następnie napadnie na swoich nowych przeciwników, wykorzystując **włóczęnię** i **pochłonięcie**. Jeśli jego próg życia osiągnie poziom krytyczny, będzie ratował się ucieczką.

Wildriss'sinn wie o swojej przypadłości, ale stanowi ona drażliwy temat, którego woli nie poruszać w rozmowach z przyzywającym. Jednak chciałby kiedyś się jej pozbyć. Dlatego, gdy uzna, że przyzywający posiada wystarczającą moc, by go uzdrowić, przełamie się i poprosi o pomoc. Poszukiwanie lekarstwa dla Wildriss'sinna może stanowić punkt wyjścia dla całej przygody, MG powinien jednak uwzględnić fakt, że mało kto zechce wędrować w towarzystwie cierpiącego na „głowę” ducha.

Reisshidy

Siła 1, duch wody

ZR: 9	SF: 8	ŻYW: 8
PER: 8	SW: 8	CHA: 7

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 13
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 10
Atak: 11	Obrona społeczna: 10
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 8
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 6
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 8
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 46	Szybkość w walce: 125
Próg ran: 13	Pełna szybkość: 250
Próg przytomności: 39	

Punkty karmy: 15	Stopień karmy: 4
------------------	------------------

Punkty legend: 300
 Ekwipunek: brak
 Łup: brak

Moce: manifestacja (permanentna), manipulacja żywiołem, pochłonięcie 9, spojrzenie astralne 9, włóczęnia 9, wykrywanie esencji żywiołów.

Reisshidy to grupa duchów wodnych, uwięzionych w fizycznej przestrzeni, blakających się wspólnie wzdłuż rzek i nad morzami. Pogrom w znacznym stopniu pozbawił je rozumu. Powoduje nimi wyłącznie przemożne pragnienie pochłonięcia i pożarcia żywych istot. Podróżują w grupach liczących co najmniej dziesięć osobników. Dokładne określenie ilości duchów pozostawiamy MG.

Reisshidy, wyłaniając się z wody, przybierają kształty podobne do elfów. Nie mają formy cielesnej. Ich przybycie zwiastuje zawrodożenie, początkowo niskie, potem przechodzące w coraz wyższe tony. Brzmia one niesamowicie i zdolne są przerazić niejedną istotę. Reisshidy spróbują pochłoniąć każdego Dawcę Imion, który przekroczy linię brzegu. Atakują, mając postać potężnej fali, miotającej łodziami jak łupinami orzecha. Za każdą rundę ataku Reisshidów konstrukcja drewnianej łodzi otrzyma 2 punkty obrażeń. Na szczęście duchy te nie napadają jednostek pływających, które poruszają się szybciej niż one. Zaniechają też ataku, gdy przynajmniej połowa z nich zginie. Jako istoty pozbawione rozumu, nie odczuwają strachu związanego z działaniem czarów czy talentów.

Według legendy, duchy te zostały zniewolone przez Horrora. Pod koniec Pogromu udało im się odzyskać wolność. Nie są jednak w stanie powrócić do płaszczyzny wody.

Adepci, którzy będą próbować znaleźć sposób odesłania tych istot do ich płaszczyzny, muszą najpierw poznać imię Horrora, który zmusił je do posłuszeństwa.

Mrożon

Siła 7, duch wody

ZR: 9	SF: 12	ŻYW: 11
PER: 11	SW: 12	CHA: 7

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 13
Liczba ataków: 5	Obrona magiczna: 14
Atak: 11	Obrona społeczna: 13
Obrażenia: 15	Pancerz fizyczny: 10
Liczba czarów: 5	Pancerz duchowy: 6
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 12
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 55	Szybkość w walce: 125
Próg ran: 15	Pełna szybkość: 250
Próg przytomności: 48	

Punkty karmy: 45	Stopień karmy: 8
------------------	------------------

Punkty legend: 3500
 Ekwipunek: brak
 Łup: brak

Moce: manifestacja (permanentna), manipulacja żywiołem, pochłonięcie 19, rozgniewanie żywiołu 19, spojrzenie astralne 18, włóczęnia 19, wykrywanie esencji żywiołów.

Mrożon to splugawiony duch wody, istota całkowicie pozbawiona rozumu. Zamieszkuje wyższe partie Gór Kaukawskich, gdzie zabawia się straszaniem mieszkańców okolicznych wiosek, którzy – ze względu na jego odrażający wygląd – często biorą go za Horrora. Nie może powrócić do płaszczyny wody.

Horror zwany Przynoszącym Lód więził go i zmuszał do służby prawie przez cały Pogrom. Odchodząc, Przynoszący Lód porzucił wszystkie zniewolone przez siebie duchy, lecz tylko Mrożon zdołał ocaleć. Jednak z wodnego ducha stał się potworem lodu. Wygląda teraz jak stos kości z lodowymi szpikulcami, których ostre końce skierowane są we wszystkich możliwych kierunkach. Uwagę przykuwa olbrzymia twarz pozbawiona jakiegokolwiek wyrazu. Uderza w niej wielkie podobieństwo do twarzy przeciętnego Dawcy Imion.

Poczynaniami Mrożona kierują dwa zupełnie sprzeczne popędy. Z jednej strony złość sprawia, że z dziką pasją atakuje wszystkich i wszystko, co stanie mu na drodze. Z drugiej strony, marzy mu się powrót do rodzimej płaszczyny, gdzie pragnie uleczyć rany zadane przez Pogrom. Dawca Imion powstrzyma Mrożona od ataku, jeśli przekona go, iż jest zdolny pomóc mu w powrocie do rodzimej płaszczyny (test Charyzmy przeciwko Sile Woli ducha). Jeżeli jakimś cudem duch zostanie wyleczony, jego wdzięczność będzie wielka.

Przywołanie Mrożona jest możliwe wyłącznie w najchłodniejszych rejonach Gór Kaukawskich.

Kłamca

Siła 5, duch sprzymierzony

ZR: 8

SF: 9

ŻYW: 11

PER: 12

SW: 9

CHA: 9

Inicjatywa: 9

Obrona fizyczna: 12 (15)

Liczba ataków: 3

Obrona magiczna: 12

Atak: 9

Obrona społeczna: 13

Obrażenia: 12

Pancerz fizyczny: 9

Liczba czarów: 4

Pancerz duchowy: 6

Rzucanie czarów: 10

Zachowanie równowagi: 8

Efekt: patrz niżej

Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 53

Szybkość w walce: 120

Próg ran: 14

Pełna szybkość: 240

Próg przytomności: 44

Punkty karmy: 20

Stopień karmy: 8



Punkty legend: 1000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Moce: dezorientacja 14, empatia 14, manifestacja, mimikra 17, odnajdywanie 17, pomoc przyzywającemu, prowokacja 14, spojrzenie astralne 17, wycucie życia 17, zaklęcia (Ksenomanta).

Kłamca to wyjątkowo podły duch sprzymierzony. Słynie z wpędzania magów w tarapaty. Nie powinno się go prosić o jakiegokolwiek informacje. Przyzywający, który poprosi go o tego rodzaju przysługę, usłyszy zręczne kłamstewko, w najlepszym razie półprawdę. Duch z całych sił stara się łączyć w taki sposób, by przysporzyć przyzywającemu jak najwięcej problemów. Powie prawdę tylko wtedy, gdy kłamstwo mogłoby zaszkodzić jemu samemu.

Jako że jego psychika została doszczętnie zniszczona, nie jest specjalnie zainteresowany powrotem do stanu sprzed splugawienia. Możliwość odkrycia jego kłamstwa, zwłaszcza przed zwolnieniem go przez przyzywającego, jest znikoma. Często wykorzystuje *mimikrę* w celu podszywania się pod Dawców Imion, za każdym razem pod innego. W ten sposób próbuje ukryć swoją prawdziwą tożsamość.

Kłamca to w rzeczywistości duch upadłego głosiciela Mynbruje, który zmarł w trakcie Pogromu, zdradzony przez Horrora ofiarującego mu nieśmiertelność, w zamian za życie innych Dawców Imion. Po śmierci głosiciela, jego duch był długo męczony przez astralne Horrory, aż w końcu oszalał.

DUCHY NAZWANE

Opisane poniżej duchy są duchami Nazwanymi. Aby je wezwać lub się z nimi skontaktować, konieczne jest wykorzystanie talentu *przywołanie*.

Aash'ih'iar

Siła 6, duch powietrza

ZR: 9 **SF:** 11 **ŻYW:** 11
PER: 8 **SW:** 13 **CHA:** 7

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 15 (20)
Liczba ataków: 4	Obrona magiczna: 15
Atak: 12	Obrona społeczna: 13
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 7
Liczba czarów: 4	Pancerz duchowy: 8
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 8
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 58 **Szybkość w walce:** 150
Próg ran: 14 **Pełna szybkość:** 300
Próg przytomności: 49

Punkty karmy: 30 **Stopień karmy:** 8

Punkty legend: 4100

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Moce: manifestacja, manipulacja żywiołem, pochłonięcie 19, pomoc przyzywającemu, spojrzenie astralne 14, włócznie 17, wykrywanie esencji żywiołów.

Jedna ze starych therańskich legend opowiada o patrolującej Vasgothię kili „Miecz Imperium”, która na krótko przed Pogromem została zaatakowana przez latające Horrory. Miesiącami dręczyły umysł ducha utrzymującego kilę w powietrzu, aż w końcu udało im się go złamać. Duch spróbował wówczas uwolnić się spod władzy Mistrza Żywiołów. Udało mu się to – a pozbawiona kontroli łódź roztrzaskała się o ziemię.

Aash'ih'iar zachował na tyle rozumu, że nie tylko był w pełni świadom okropności swoich czynów, a nawet odczuwał wyrzuty sumienia. Szukał sposobu, by naprawić wyrządzone przez siebie zło. Jakoś udało mu się przetrwać Pogrom. Uwięziony w fizycznej płaszczyźnie, szuka Dawcy Imion, który mógłby mu pomóc. Po zakończeniu Pogromu Aash'ih'iar zaczął porwać Dawców Imion, chcąc zaprowadzić ich w miejsce rozbicia się kili. Niestety, duch ten cierpi na amnezję i szybko zapomina o każdym pojmanym przez siebie Dawcy Imion, skazując go tym samym na powolną śmierć

w zapomnieniu. Za każdym razem, gdy Aash'ih'iar uświadomi sobie, co narobił, czuje olbrzymie wyrzuty sumienia. Jednak uszkodzony umysł nie jest w stanie wysnuć żadnych rozsądnych wniosków. Duch nie wpadł jeszcze na pomysł, że kolejne porwania na wiele mu się nie zdadzą.

Odesłanie Aash'ih'iar do jego rodzimej płaszczyzny nie uzdrowi chorego umysłu, za to unieszkodliwi go na jakiś czas – póki ktoś przypadkiem go nie przyzwie. Poszukiwacze przygód mogą jednak znaleźć bardziej trwałe rozwiązanie. Przekonanie ducha o możliwości przywrócenia kili do stanu sprzed katastrofy, powstrzyma go od dalszych porwań. Zważywszy na fakt, że szczątki statku rozsiadane są w promieniu kilku mil od miejsca katastrofy, stanowi to niewątpliwie trudne wyzwanie.

MG może ulokować Aash'ih'iar w dowolnym miejscu, najlepiej w południowej Barsawii lub w Vivane.

Ognik

Siła 9, duch ognia

ZR: 10 **SF:** 13 **ŻYW:** 14
PER: 1 **SW:** 12 **CHAR:** 8

Inicjatywa: 11	Obrona fizyczna: 12 (15)
Liczba ataków:	Obrona magiczna: 16: 6
Atak: 12	Obrona społeczna: 13
Obrażenia: 14	Pancerz fizyczny: 8
Liczba czarów: 5	Pancerz duchowy: 5
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 10
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 70 **Szybkość w walce:** 130
Próg ran: 15 **Pełna szybkość:** 260
Próg przytomności: 61

Punkty karmy: 55 **Stopień karmy:** 9

Punkty legend: 15000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Moce: manifestacja (permanentna), manipulacja żywiołem, pochłonięcie 21, rozgniewanie żywiołu 21, spojrzenie astralne 20, usunięcie żywiołu, wiedza żywiołu, włócznie 22, wykrywanie esencji żywiołów, zaklęcia (Mistrz Żywiołów 9, tylko ogień).

Ognika uwięziono w płaszczyźnie Morza Śmierci. Duch ten z bliżej niewyjaśnionych powodów jest głęboko przekonany o zbawiennej mocy esencji ognia. Wierzy, że jej pożeranie wyleczy go ze splugawienia i umożliwi powrót do rodzimej płaszczyzny. Jest w wielkim błędzie! Pochłanianie

esencji żywiołu wiąże go jeszcze bardziej z fizyczną płaszczyzną, z czego jednak nie zdaje sobie sprawy i trudno go o tym przekonać...

Ognik wyłania się z lawy Morza Śmierci pod postacią ognistego wiru. Jego ofiarą padają statki poszukujące esencji ognia. Duch jest na tyle sprytny, że atakuje upatrzone uprzednio jednostki latające dopiero wtedy, kiedy te wyłowią już pewną ilość esencji ognia. Strąca wtedy statek i pożera cały ładunek esencji żywiołu. Warto w tym miejscu nadmienić, że Ognik z powodzeniem mógłby samodzielnie wyławiać unoszącą się w morzu esencję. Jednak opisany powyżej sposób jej zdobywania stanowi dla niego swoistą rozrywkę.

Robotnikom pracującym na Morzu Śmierci imię i postać Ognika są dobrze znane. Ognisty wir formujący się z lawy stanowi niechybną oznakę zbliżającej się napaści ducha. Jak to zazwyczaj bywa, opisy ataków Ognika, jak i jego samego, bywają mocno przesadzone. Wiele opowieści czyniło z niego wręcz Horrora. W rezultacie osoby odwiedzające Morze Śmierci mogą się przygotować na konfrontację z potworem, nie zaś z potężnym duchem.

Ognik, zanim się nasyci, musi skonsumować ściśle określoną ilość esencji żywiołu dziennie, wartą od 10 do 20 monet ognia. Mimo że spożywanie esencji żywiołu wiąże go z fizyczną płaszczyzną, ma również dobroczynny efekt w postaci wzrostu mocy. W efekcie próg jego Siły Duchowej zwiększa się o jeden co 10 lat. Nie wiadomo, czy jego siła ma jakieś górne granice.

Nylarthant

Siła 15, duch sprzymierzony

ZR: 12 SF: 13 ŻYW: 13

PER: 14 SW: 13 CHA: 12

Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 12 (15)
Liczba ataków: 5	Obrona magiczna: 17
Atak: 13	Obrona społeczna 18
Obrażenia: 16	Pancerz fizyczny: 10
Ilość zaklęć: 5	Pancerz duchowy: 8
Rzucanie czarów: 13	Zachowanie równowagi: 8
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 100	Szybkość w walce: 120
Próg ran: 20	Pełna szybkość: 240
Próg przytomności: 89	

Punkty karmy: 60	Stopień karmy: 14
-------------------------	--------------------------

Punkty legend: 25000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Moce: astralne wrota, dezorientacja 28, empatia 27, manifestacja, mimikra 29, odnajdywanie 29, pomoc przyzywającemu, prowokacja 27, spojrzenie astralne 29, targowanie się 27, temperatura, wyczucie życia 29, wykrywanie broni 29, wykrywanie pułapek 29, zawładnięcie 28, złe oko 28, zaklęcia (Ksenomanta 8, Iluzjonista 9).

Nylarthant jest nad wyraz starą istotą, pamiętającą jeszcze poprzedni szczyt nasycenia świata magią, mający miejsce 2000 lat przed Pogromem. Wtedy właśnie jego psychika została doszczętnie zniszczona. Powtórnie objawił się w Barsawii na krótko przed Pogromem. Zanim jednak nadeszło najgorsze, był już na tyle silny, że udało mu się przetrzymać Długą Noc bez poważniejszego uszczerbku. Nylarthant jest spaczony w dosyć specyficzny sposób. W przeciwieństwie do większości splugawionych duchów, zachował zarówno zdrowie psychiczne, jak i samokontrolę. Wśród Dawców Imion krążą najróżniejsze pogłoski na jego temat, zazwyczaj mijające się z prawdą. Większość jest przekonana o jego konszachtach z Horrorami. Jakże jednak dokładnie miałyby być to układy, pozostaje w sferze domysłów i jest przedmiotem licznych spekulacji.

Jak głosi wieść gminna, Nylarthant sprzymierzył się z Wichrzycielami Plugawej Dłoni. Znają oni jego prawdziwe Imię i przyzywają go, by zdobyć informacje, lub wtedy, kiedy potrzebują wsparcia. Służy im radą i pomocą przy rozwiązywaniu kwestii związanych ze światem duchów. Słynie również z porywania pomniejszych duchów, które sprzedaje Dawcom Imion w zamian za przysługi i dobra materialne. Sojusz z Plugawą Dłonią nie przeszkadza Nylarthantowi w wykorzystaniu innych duchów oraz kontaktów z Dawcami Imion w celu powolnego gromadzenia mocy. Przed Pogromem udało mu się nawet utworzyć wokół siebie kult Dawców Imion, który rozproszył się wraz z przybyciem Horrorów.

Walcząc, Nylarthant polega głównie na czarach i mocach duchów. Nie lubi, gdy wzywa go ktoś, z kim nie miał wcześniej styczności. Objawiając się, przybiera kształt przypominający nadmuchanego humanoida, o nieproporcjonalnie dużych mackach dyndających wokół czarnej, mglistej postaci.

Jako że Nylarthant, czego nie trudno się domyśleć, jest bardzo potężną istotą, zalecamy wprowadzenie go do gry jako „długoterminowego” wroga, nie zaś przeciwnika w jednym drobnym starciu.

Przekład: Monika Grzesiak

Łowca

CTHULHU: THE NEXT GENERATION

Wiek szkolny charakteryzuje doskonalenie się struktury całej osobowości. Pod wpływem zmieniających się warunków zewnętrznych i wewnętrznych dokonuje się proces przeobrażania istniejących w dziecku właściwości i zjawiają się nowe. W okresie tym wyraźnie zmienia się rola i siła oddziaływania różnych czynników na procesy psychiczne i czynności oraz na schematy dynamiczne stanowiące trzon osobowości. Następuje dalszy intensywny rozwój „osobowościowych mechanizmów” zachowania się, których podstawy ukształtowały się w wieku przedszkolnym. Szereg nowych zjawisk nie tylko pogłębia, ale w licznych wypadkach także nadaje nowy kierunek rozwojowi osobowości dziecka w wieku szkolnym.

*„Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży”
pod redakcją Marii Żebrowskiej*

Skąd powyższy wstęp w Waszym ulubionym dziale MiM-a? Już tłumaczę. Otóż proponuję Wam spojrzenie na **Zew Cthulhu RPG** z trochę

innej strony niż czytaliście to dotychczas. Sugeruję

Wam inny

sposób gry.

Wcielaliście

się kiedyś

w postaci

dzieci? Takie

małe, niewin-

ne brzdące?

Dlaczego nie?

Uważacie, że

to nie cthulho-

we? A zastanów-

cie się teraz, ile

oglądaliście horro-

rów, w których

głównymi bohaterami

była grupa urwisów ze szkoły.

ZC nie jest systemem heroicznym *sensu stricto*. Czasem



Piotr Cieślński

trzeba przechytrzyć „złego pana w ciemnym kapturze”, czasem wygnać z domu jakiegoś robala... Zaręczam, że gra drużyną składającą się z samych dzieciaków w systemie grozy dostarczy Wam niezapomnianych wrażeń! Wykreowanie postaci ucznia nie jest trudne. Wszak każdy z nas był nim kiedyś. Czasem trzeba tylko sięgnąć głęboko w pamięć.

Dzieci nie są głupsze od dorosłych, tylko mają mniej doświadczenia.

Janusz Korczak

Prowadzenie postaci dziecka jest polem do popisu zarówno dla gracza, jak i Strażnika Tajemnic. Wcale nie twierdzę, że to łatwe. Wraz z wiekiem tracimy wiele cech charakterystycznych dla dziecka, takich jak wyobraźnia, naiwność, strach itp. Inaczej zachowuje się schodząc do ciemnej piwnicy stary wyga, a inaczej dzieciak, któremu strach przed ciemnością i nieznanym nasuwa mroczne wizje pomieszczenia oraz znajdujących się w nim duchów. Zadaniem Mistrza Gry jest umiejętnie narzucanie odpornemu już na strach graczowi okropnych wrażeń towarzyszących zbłąkanym dzieciom. Z drugiej strony, od gracza należy oczekiwać reakcji zgodnych z naturą małych dzieci.

Wprowadzenie do gry? Nie stanowi już problemu. Drużynę buduje „zgrana paczka”, która zawsze trzyma się razem.

Cele przygody? Nic łatwiejszego! Wszystko, co urwisom podpowiada młodzieńcza fantazja. Ciec z łopatą z sąsiedniego bloku. Dlaczego zawsze po zmroku wychodzi do ogródka? Adaś mówił coś o opuszczonej piwnicy na podwórku. Trzeba to sprawdzić, ale żeby mama nie wiedziała. Latarki, kanapki, plecak trzeba czymś wypchać – niby, że do szkoły. Ponoć z tej piwnicy dochodzą czasem dziwne wrzaski... [O rany! Ja się tak bawiłem w podstawówce! – Miłosz].

Piotr Cieślński

Wyobraźnia dzieci nie zna granic. Mrozącą krew w żyłach przygodę może stanowić wyprawa do opuszczonej chatki, tej za szkołą... Nikt nie chce o niej mówić. Już rozumiesz? Rozejrzyj się po swoim rodzimym podwórku, wyszukaj jakieś miejsca. Zbadanie takiego terenu może stanowić dla naszej drużyny nie lada wyzwanie, podczas gdy dla „zwykłych” Badaczy Tajemnic byłaby to bułka z masłem.

Co na miejscu? Co tylko zechcesz. Może się okazać, że cel ich „wyprawy” jest siedzibą gangu uczniów ze starszej klasy. Nie obędzie się bez rozróby! Możesz też stopniowo budować nastrój grozy. Skrzypiące drzwi wystarczą, żeby wystraszyć niejednego maminsynka, a wyolbrzymione w cieniu kształty pokonają najtwardszego przywódcę. Kiedy przyjdą w to samo miejsce za dnia, pękają ze śmiechu, przekonując się, że ten warczący wcześniej smok to mruczająca kocica z małymi. Ale to też ZEW CTHULHU. Możesz zafundować małodłomacki. Wybiegną z piwnicy z przeraźliwym piskiem „Mamusiu!”, lekko popuszczą i na tym się skończy. Nigdy już tam nie wrócą, nikt im nie uwierzy, a dzieciakom nic się nie stanie. To ich atut. Z jednej strony łatwo je przestraszyć, z drugiej ich umysł jest jeszcze bardzo elastyczny.

Dziecko odczuwa zabawę jako swoją pracę i bajkę jako swoją prawdę.

Friedrich Nietzsche

Nadszedł czas na przedstawienie mechaniki. CTHULHU TNG powinien być systemem narracyjnym. Losowanie umiejętności zawodowych nie ma sensu, no bo jakich? W zasadzie przy kreowaniu postaci opieram się na jednej zasadzie – w jakim środowisku gagatek się wychował? Na podstawie tej informacji ST ustala z graczem limit punktów dla cech: fizycznych i psychicznych. Dziecko z dobrej, opiekuńczej rodziny będzie miało wyższy poziom *inteligencji* (cecha związana z nauką, kojarzeniem itp.) niż *siły* (związanej z bijatyką i ogólną sprawnością fizyczną). Oczywiście, mogą być wyjątki. Zrezygnowałem z listy umiejętności. Wszelkie działania graczy sprawdzam za pomocą testów cech, odpowiedzialnych za testowaną dziedzinę (np. *otwieranie zamków* sprawdzam za pomocą testu *inteligencji* lub *zręczności*). Najważniejszy jest jednak pozytywny wynik testu na *strach*. Jest to cecha, której wielkość określa się poprzez pomnożenie wartości *inteligencji* przez cztery. Każdy Strażnik powinien przed rozgrywką ustalić limit nieudanych testów na *strach*, po którym dzieckiem zacznie interesować się szkolny psycholog, wystawiając im skierowanie do Młodzieżowej Poradni Specjalistycznej.

Koszmar z Ulicy Włazów

Podobnie jak w oryginalnym ZC, w CtNG istnieje Kraina Snów. Są jednak nieco odmienne. Pamiętacie serię z Freddym Krugerem? Nasi bohaterowie będą mogli się spotkać razem, w koszmarnym śnie. Tutaj będą mogli rozwinąć swoje rzeczywiste zdolności, więcej – będą mogli pozbyć się wad. Wołą umysłu mogą zmieniać senne wizje, jednak czuwają tu nad nimi potężni Strażnicy Snu. Nie ma jednego świata snu w CtNG. Dzieci „wchodzą” w miejsca, o których często ostatnio myślały. Może to być szkoła, a może to być i muzeum, niedawno odwiedzone z wycieczką szkolną. Wkrótce jednak okaże się, że nie wszystko jest na swoim miejscu...

Zapewne dla wielu z Was koszmarem była szkoła i okropni nauczyciele. Znienawidzony matematyk, znęcający się „wuefista”. Szkolne poddasze, skrywające wielkie tajemnice. Teraz nic nie stoi na przeszkodzie, żeby rozegrać w tych realiach przygodę. Może ten nauczyciel, który przyszedł do nas na zastępstwo, to wysłannik Nyarlathotepa, który szuka wśród uczniów swoich przyszłych agentów? A może cały pokój nauczycielski to jeden wielki spisek czy sekta, która chce zniewolić umysły uczniów, aby oddawały cześć przerażającym Istotom?

Żegnaj szkoło, witajcie wakacje!

No tak, ale jak takie małodłoty mają stanąć do walki z Mitami? Jeden sposób już podałem – sny. W tym dominium zyskają nadprzyrodzone zdolności, które pozwolą im zmierzyć się z potężnymi przeciwnikami. A tu, na Ziemi? No cóż, a czym dysponowali nasi poprzedni Badacze? Broń, księgi... cha, cha! Przecież to mrzonki! Postacie dzieci muszą po prostu uważać i zwiewać ile sił w nogach, jeśli przekonają się, że badanym miejscem rządzą niezwykle siły. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś dał im jakiś artefakt, amulet, może z czasem nauczą się jakiegoś zaklęcia, czemu nie? Tylko co to da?

Piotr Cieślinski



Witaj ponownie, Mistrzu Gry. Przed Tobą druga i ostatnia zarazem część „Nocy Świetlików” – już wkrótce dowiesz się, co czeka Twoich graczy w na pozór spokojnej wiosce Mura no Hotaru. Jeśli nie czytałeś jeszcze odcinka pierwszego (który zawierał zasady gry i postaci graczy), znajdziesz go w poprzednim numerze „Magii i Miecza”.



Tomasz Z. Majkowski i Krystyna Nahlik oraz Łukasz M. Pogoda (redakcja)

DZIEŃ DRUGI

Droga z gospody „Pod Ostrzem i Gwiazdą” do Mura no Hotaru zajmuje około dziesięciu godzin, więc jeśli bohaterowie wyjadą dość wcześnie, przybędą do wioski przed zmrokiem.

WIECZÓR

W miarę, jak nasi bohaterowie zbliżają się do wsi, spotykają coraz więcej wracających z pola chłopów, którzy na widok samurajów padają na kolana i dotykają czołami ziemi. Sama Mura no Hotaru nie jest wielka, składa się z kilkunastu krytych strzechą domów o papierowych ścianach, otaczających główny plac, oraz olbrzymiej, złożonej z czterech połączonych ze sobą pawilonów gospody, której właściciel jest zarazem naczelnikiem wioski. Nieco na uboczu, na wzgórzu, wznosi się niezbyt duża, lecz bardzo dobrze utrzymana świątynia Daikoku. Na pierwszy rzut oka widać, że wioska żyje tylko przez kilka dni w roku, przez resztę czasu czekając w uśpieniu na kolejne święto.

Gdy nasza drużyna dociera do centralnego placu, drzwi gospody rozsuwają się i wypada z niej otyły człowiek w przybrudzonej, choć dość drogim

kimonie, który natychmiast pada na kolana i składa głęboki ukłon. Gdy podnosi głowę, widać wyraźnie, że na widok monów Lwa odczuwa wyraźną ulgę. Raz jeszcze dotyka czołem ziemi, po czym wstaje i niezmiernie uniżonym głosem przedstawia się jako Genzaemon, naczelnik wioski. Szerokim gestem zaprasza dostojnych gości do środka i informuje, że pan namiestnik spożywa właśnie kolację i – jeśli czcigodni panowie samuraje nie mają nic przeciwko temu – on, Genzaemon, zapyta, czy przyjmie czcigodnych panów samurajów, gdy tylko odświeżą się po trudach podróży. Tymczasem prosi, by czcigodni panowie oddali swe rzeczy jego synowi, który zaniesie je do pokojów, i skorzystali z łaźni.

Syn Genzaemona, wysoki młodzieniec wkraczający właśnie w dorosłość, pojawia się jak spod ziemi, by wraz z kilkoma sobie podobnymi wyrostkami zaopiekować się bagażami samurajów, drużyna zaś – zostawiwszy miecze przy wejściu, w rękach samego gospodarza – wkracza do wnętrza.

Kiedy bohaterowie odświeżą się już w łaźni i przebiorą w elegantsze kimona, Genzo, syn Genzaemona, poinformuje ich, że namiestnik jest gotów ich przyjąć, i poprowadzi do sali jadalnej, w której zażywa on odpoczynku po posiłku. Mistrzu Gry, pamiętaj, że gracze spodziewają się spotkać pana

Yamaguchi, namiestnika Klanu Lwa, w miarę więc jak zbliżają się do wspólnej sali, powoli rozbudza ich podejrzenia – najpierw usłyszą dźwięki muzyki, potem zaś drzwi rozsunie przed nimi postawny człowiek w błękitnej zbroi z monem Klanu Żurawia, który obrzuci ich nieprzychylnym spojrzeniem (można poczytać je za obrazę – strażnik czuje, że ma przewagę nad przybywającymi Lwami).

Pan Kakita Ashihaga siedzi pośrodku sali jadalnej, zwrócony profilem do wejścia, i popija sake, rozkoszując się towarzystwem czterech gejsz, które umilają mu czas muzyką. Ma na sobie błękitne, odświętne kimono gęsto haftowane srebrną nicią, a długie, rozpuszczone, ufarbowane na białło włosy spadają mu na ramiona. Zdaje się nie zauważać przybyłych aż do czasu, gdy strażnik, który wpuszczał bohaterów do środka, nie klęknie przed nim i ich nie zaanonsuje. Po wargach namiestnika przebiega ledwo zauważalny uśmieszek, po czym, nie zwracając głowy w kierunku naszych bohaterów, pyta głośno, czy może w czymś pomóc.

Pan Ashihaga z przyjemnością wytłumaczy drużynie zaistniałą sytuację – pan Yamaguchi opuścił posterunek i zniknął, on zaś, namiestnik czcigodnego Kakita Yoshi, zmuszony był objąć opuszczone stanowisko, zbliża się bowiem festiwal, który musi się odbyć niezależnie od kompetencji przybywających w wiosce Lwów. Powita przy tym gorąco przedstawicieli klanów Feniksa i Kraba, dziękując za przychylność, jaką ich daimyo okazali skromnej uroczystości i poinformuje, że od rana pod jego nadzorem rozpoczną się przygotowania.

Jeśli nasi bohaterowie zaczną protestować przeciwko samozwańczemu namiestnikowi, ten obróci się wreszcie w ich stronę i spokojnie wytłumaczy, że jeśli Klan Lwa nie jest w stanie znaleźć człowieka, który zajmie się przygotowaniem festiwalu, to nie powinien zgłaszać pretensji. Jeśli tylko znajdzie się ktoś, kto godnie go zastąpi i skoro nowo przybyli mają wątpliwości co do losu pana Yamaguchi, to on, Kakita Ashihaga, chętnie pomoże je rozwiązać. Jednocześnie do sali wkracza trzech uzbrojonych w yari (włócznie) i odzianych w błękitne zbroje ludzi, którzy stają za plecami swego pana.

Jeśli bohaterowie zechcą zaatakować żurawia, powinnię zasugerować im, że namiestnik ma rację i dopóki pan Yamaguchi nie wróci na posterunek, są właściwie bezsilni. Jeżeli mimo to w grzech wola walki, zetrą się z czterema yojimbo (ochroniarzami) z rodziny Daidoji, nim pan Ashihaga w ogóle dobiedzie miecza. Słowem – atakowanie namiestnika to raczej kiepski pomysł.

Mając przyzwolenie buńczucznego Żurawia, gracze rozpocząć mogą poszukiwania namiestnika Klanu Lwa. Pan Ashihaga chętnie dołączy do

drużyny, choć nie powstrzyma się od komentarzy na temat kompetencji zaginionego Matsu, sugerując, iż nie bacząc na obowiązek, uciekł z jakąś kobietą lub spił się i wciąż leży gdzieś w rowie – wszystkie te uwagi mogą być przyczyną pojedynku, na który Żuraw chętnie przystanie. Nim jednak nasi bohaterowie chwycą za miecze, dowiedzmy się, jakie wyniki przyniesie śledztwo.

Pokój pana Yamaguchi stoi wprawdzie pusty, wciąż jednak znajdują się w nim rzeczy namiestnika, których Genzaemon nie śmiał nawet tknąć. Przetrzęsanie rzeczy samuraja jest niehonorowe, jednak pierwszy rzut oka ujawni, że stojak na miecze stoi pusty – możliwe, że namiestnik Lwa opuścił pokój z własnej woli. Graczom może przyjść do głowy (jeśli nie, możesz im to śmiało podsunąć), by sprawdzić, czy przed gospodą stoją wciąż sandały zaginionego (nawet namiestnik zdejmując buty przed wejściem do gospody). Choć na zewnątrz jest już ciemno, Genzo pospieszy z lampionem i z łatwością rozpozna obuwie Lwa.

Jeśli bohaterowie zastraszą lub przekupią Genzaemona, ten z oporami zezna, że po raz ostatni widział pana Matsu Yamaguchiego, gdy udawał się do swego pokoju w towarzystwie gejszy, stanowczo odmówi jednak wskazania, która z dziewcząt dotrzymywała namiestnikowi towarzystwa, obawia się bowiem, że zagniewani samuraje pozbawią ją życia. Usłyszawszy tę nowinę, pan Ashihaga z kpina stwierdzi, że Yamaguchi prawdopodobnie uciekł z kurtyzaną i że niczego lepszego nie spodziewał się

Kilka słów o honorze

Honor winien być dla każdego samuraja sprawą najważniejszą i jedynym sposobem życia. Zasady, którymi kierują się wszyscy szlachetnie urodzeni, zawarte są w kodeksie bushido, który uczy, że honor opiera się przede wszystkim na oddaniu panu, odwadze, szczerości (sztuce mówienia tego, co inni chcą usłyszeć) oraz ciągłym samodoskonaleniu i znajomości swego miejsca w hierarchii społecznej. Samuraje traktują honor bardzo poważnie – każdy z nich gotów jest oddać życie za swego daimyo, a najmniej obraza zazwyczaj kończy się pojedynkiem.

Miecz jest duszą samuraja, więc każdy bez wyjątku wojownik zawsze nosi przy sobie ów oręż – dłuższy, zwany kataną, i krótszy, wakizashi, którego nie używa się w walce, a tylko do popełniania seppuku.

po członku Klanu Lwa. Uwaga ta wyraźnie obraża honor zarówno Matsu, jak i Akodo, mogą więc z powodzeniem wyzwąć Żurawia na pojedynek (co więcej, jeśli tego nie zrobią, wykażą się tchórzostwem).

Choć obraza jest poważna, zasugeruj graczom, że pojedynek na życie i śmierć może zostać uznany za próbę pozbycia się natrętnego Żurawia i rzucić cień na ich godność – dobrym rozwiązaniem jest więc walka do pierwszej krwi. Załęczniony Genzaemon i podekscytowany Genzo oświełają miejsce pojedynku (ulicę lub ogród gospody) lampionami, zaś pan Ashihaga staje w odległości pięciu kroków od przeciwnika, ugina lekko kolana, kładzie dłoń na rękojeści katany i zamiera w bezruchu.

Choć „Legenda pięciu Kręgów” zawiera odrębne i rozbudowane zasady pojedynkowania się, z braku miejsca musi wystarczyć nam tych kilka prostych reguł. Obydwaj pojedynkujący się wykonują rzut na Inicjatywę (wyjątkowo można wydać na niego Punkt Pustki), który określa ich szybkość w dobywaniu miecza. Ponieważ atak jest niemal jednoczesny, obydwie strony równocześnie wykonują rzut na trafienie, dodając do niego wartość swojej Inicjatywy. Ten z wojowników, który uzyskał wyższy wynik, trafił przeciwnika o ułamek sekundy wcześniej i może zadać obrażenia. Jeśli pojedynek odbywał się do pierwszej krwi, pamiętaj, że równie dobrze można zatrzymać kości o najniższych wynikach.

Niezależnie od dobrej woli i wysiłków graczy, pan Ashihaga pokona ich z łatwością (chyba że któryś z nich dokona naprawdę nadludzkiego czynu), po czym skłoni się głęboko i dobitnie stwierdzi, że jego racje zostały dowiedzione i że oczekuje od bohaterów, że stawia się o świecie, by pomóc w przygotowaniach do festiwalu. Po tych słowach odwróci się i odejdzie, by udać się na spoczynek.

noc

Nim bohaterowie pójść spać, Genzaemon, który wciąż obawia się ich gniewu, zaproponuje im czarę sake. Gdy postaci uraczą się już trunkiem (przygotowanym zresztą niezwykle opieszale) i udadzą się na spoczynek, obudzą ich głośnie lamenty gospodarza, który około północy zacznie rozpaczliwie wzywać pomocy. Jeśli nasi bohaterowie zainteresują się krzykami, zalewający się łzami gospodarz padnie do ich stóp błagając, by ratowali jego umierającego syna.

Genzo leży na macie w ubogo urządzonym pokoju na zapleczu gospody. Ma szkliste oczy, urywany oddech i spierzchnięte wargi, a jego czoło pokrywa gęsty pot. Shugenja, wykonując test Ognia + Zielarstwa przeciwko Poziomowi Trudności

Rokugańskie imiona

W Rokuganie tylko samuraje noszą nazwiska, które pochodzą od nazwiska ich daimyo, chłopom zaś wystarczyć muszą same imiona. Każdy klan składa się z określonej liczby rodzin, więc jego przedstawiciele noszą ograniczoną liczbę nazwisk, choć niekoniecznie są ze sobą blisko spokrewnieni. Nazwiska Klanu Lwa to Akodo, Matsu, Kitsu i Ikoma, Klanu Żurawia zaś – Doji, Kakita, Daidoji i Asahina.

Jeśli Twoi gracze koniecznie będą chcieli wiedzieć, jak nazywa się człowiek, z którym właśnie rozmawiają, a Ty nie masz pomysłu – skorzystaj z naszych propozycji:

mężczyźni: Amu, Kuwasa, Tomozo, Kojiro, Seki;

kobiety (imiona kobiet kończą się zazwyczaj na -ko lub -mi): Moeteko, Yuriko, Asami, Shiko, Ai.

równemu 15, może zorientować się, że syn karczmarza został otruty, a w takim wypadku ma na podorędziu zwój z czarem „Błogosławieństwo czystości” (patrz opisy bohaterów graczy).

Pomyślnie rzucony czar sprawi, że oddech Genza stanie się głębszy, a gorączka gwałtownie spadnie. Karczmarz padnie przed shugenja na ziemię, zalewając się łzami wdzięczności, po czym stanie nad synem i zacznie mu czynić wyrzuty – bohaterowie dowiedzą się z długiej tyrady, że Genzo wypił sake, którą gospodarz przygotował dla nich (musiał więc zagrażać drugą butelkę – stąd jego wieczorna opieszałość) i że Genzaemon jest przekonany, że Fortuny ukarały go za raczenie się napojem przeznaczonym dla samurajów. Jeśli shugenja nie uda się czar, syn karczmarza umrze, a oberżysta opowie im tę samą historię, wstrząsany spazmatycznym płaczem. Gracze mogą próbować znaleźć truciciela, ale ten nie zostawił żadnych śladów, jeśli zaś każą zawezwać gejszę, która zabawiała pana Yamaguchi, okaże się, że zniknęła. Próba oskarżenia Ashihagi o trucicielstwo skończy się wyzwaniem na pojedynek – tym razem na śmierć.

DZIEŃ TRZECI PORANEK

Kiedy nasi samuraje zejdą na śniadanie, zorientują się, że do gospody przybyli nowi goście – przy stoliku w kącie siedzi maleńki, pomarszczony, łysy

staruszek w mnisich szatach oraz rosły młodzian, będący najpewniej jego uczniem. Staruszek pokłoni się grzecznie samurajom i uśmiechnie tajemniczo, młodzieniec zaś przypadnie czołem do ziemi. Gracze nie wiedzą jeszcze, że stary mnich to sam Mistrz Honakura, który przybył tu, by pokazać swemu uczniowi, Riku, Festiwal Świateł. Jak się zapewne domyślasz, Mistrzu Gry, Mistrz Honakura pojawił się w Mura no Hotaru, by służyć Ci pomocą – ilekroć bohaterowie utkną w martwym punkcie, napomni ich i posłuszny radą.

W czasie śniadania postaci spostrzec mogą (test Powietrza na PT 10), że Genzaemon jest wyraźnie markotny (jeśli Genzo zmarł, gospodarz w ogóle się nie pojawia, a bohaterów obsługuje jedna z gejsz) – zagadnięty powie, że zniknęła jego najlepsza gejsza, która, odkąd zjawiała się w gospodzie dwa tygodnie temu, prawie podwoiła mu dochód (jeśli gracze odkryli to już w nocy, pomiń ten epizod). Nieszczęsny karczmarz wreszcie wyzna, że to z tą kobietą pan Yamaguchi spędził swą ostatnią noc. Jak się zapewne domyślasz, Mistrzu Gry, po nieudanej próbie otrucia bohaterów ninja wolał zniknąć z karczmy, aby na osobności obmyślić nowy plan pomieszczenia szyków drużynie.

Po śniadaniu odwiedzi naszych bohaterów pan Ashihaga i przeprosi ich za niewczesne uwagi pod adresem namiestnika Lwów, nocny incydent dowiódł bowiem dobitnie, że pan Yamaguchi został uprowadzony. Żuraw obiecuje, że dołoży wszelkich starań, by go odnaleźć (kłamie, lecz by to stwierdzić, gracze muszą wykonać test Powietrza na PT 35) i oczyścić imię swego Klanu, zdaje sobie bowiem sprawę, że nasi samuraje obarczają go winą za jego zniknięcie. Tymczasem prosi jednak graczy, by pomogli mu w pracy nad świętem. Samurajom nie wypada odmówić, resztę dnia spędzą więc nadzorując pracę chłopów, shugenja zaś – oczyszczając ziemię, na której ma obcy się festiwal.

POŁUDNIE

Gdy gracze trawiają czas na pracach polowych, a pan Ashihaga i jego yojimbo poszukują (niesukcesownie) zaginionego namiestnika, ninja zrzuca przebranie i niezauważony dostaje się do gospody. Tam nachodzi Genzaemona i – przyłożywszy mu miecz do gardła – informuje, że w gospodzie pojawi się

człowiek podający się za Matsu Yamaguchiego. Jeśli gospodarz poinformuje kogokolwiek, że jest on oszustem, zginie wraz z całą rodziną, a jego gospodę strawią płomienie. Taka argumentacja trafia do zajęczego serca karczmarza, odsyła więc swego syna (obawiając się, że ten go wyda) i stara się zachowywać jakby nigdy nic.

WIECZÓR

Tuż po zmroku, kiedy bohaterowie raczą się kolacją, a pan Ashihaga opowiada im wyczerpująco o przebiegu śledztwa, w drzwiach gospody staje samuraj w złocistym kimonie z monami rodziny Matsu, kurczowo ściskający w dłoniach czarną porcelanową misę ze złotym wyobrażeniem Daikoku. Przybysz zdecydowanym krokiem podchodzi do stolika drużyny, bezceremonialnie przysiadając się, przedstawia jako Matsu Yamaguchi i żąda wyjaśnień. To oczywiście ubrany w kimono namiestnika ninja, który zdecydował się skompromitować Lwa, podszywając się pod niego.

Zapytany o powód swojej nieobecności, „namiestnik” opowie krótko, że gdy układał się do snu, ukazał mu się Daikoku, który zaprowadził go do miejsca, gdzie otrzymał misę – święty przedmiot, który musi zostać użyty w czasie ceremonii, taka jest bowiem wola Fortuny. Zapytany o sandały, Yamaguchi stwierdzi, że nie miał czasu iść po nie, wyszedł bowiem przez ogród.

W czasie opowieści wykonaj w tajemnicy rzuty za Wodę wszystkich graczy – jeśli ktoś przebijie Poziom Trudności równy 15, zauważy, że z kimona namiestnika wydarto kawałek materiału pasujący do fragmentu znalezionej przy bandytach dwa dni temu.

Opowiedziawszy tę grubymi nićmi szytą historijkę, Lew poprosi o chwilę rozmowy z Żurawiem, po czym obydwaj oddalą się, a do stolika drużyny przysiadzie się Mistrz Honakura, który poprosi pokornie, by pozwolono mu odprawić modły nad misą i by nasi bohaterowie zaszczycili go wieczorem, biorąc udział w ceremonii parzenia herbaty. Niegrzecznie byłoby odmówić.

Kiedy Mistrz Honakura już się oddali, bohaterowie mogą spostrzec (test Powietrza na PT 15), że odkąd pojawił się pan Yamaguchi, Genzaemon drży ze strachu, nie wyjawia on jednak powodu swego lęku, chyba że bohaterowie przestraszą go bardziej niż ninja (musieliby się bardzo postarać).



Jarosław Musiał

Pan Yamaguchi spędza w towarzystwie pana Ashihagi dobrą godzinę, więc kiedy bohaterowie opuszczają salę jadalną, dostrzec mogą (zasugeruj to Krabowi, który przywiązuje nieco mniejszą wagę do nakazów bushido) sylwetki obydwu namiestników, doskonale widocznych przez papierową ścianę. Rozmowa trwa w najlepsze, w pewnym momencie jednak Żuraw bierze się do miecza, Lew zaś zaczyna kłaniać, najpewniej za coś przepraszając. W kilka minut później Yamaguchi powraca, informując postaci, że zdecydował się oddać kontrolę nad festiwalem Ashihadze. Test Powietrza na PT 15 pozwoli ustalić, że namiestnik został zastraszony, jeśli jednak ktoś rzuci więcej niż 35, stwierdzi, że Lew jedynie udaje przestraszonego.

Nasi bohaterowie, zwłaszcza Matsu i Akodo, stają teraz w obliczu typowo rokugańskiego konfliktu wewnętrznego. Choć podejrzewają już zapewne, że pod ich przełożonego podszył się przebieraniec, nie mają na to dowodów, honor nie pozwala im zaś sprzeciwić się namiestnikowi. Muszą poddać się rozkazom Ashihagi, który wkrótce pojawi się dumny jak paw, by odegrać się choć trochę na drużynie – Mistrzu Gry, wykaż się kreatywnością i przydziel im jakieś nieprzyjemne zadanie, nie przekraczaj jednak granic dobrego smaku.

noc

Wykonawszy swe zadanie, samuraje powinni odwiedzić Mistrza Honakurę – przyrzekli wszakże staremu mnichowi, że pozwolą zaparzyć sobie herbatę. Mędrzec przyjmuje ich w swoim pokoju, pozwala zająć miejsca i przystępuje do ceremonii, która trwa jakieś czterdzieści minut i pozwala oczyścić duszę z trosk – jeśli gracze wydawali dzisiaj punkty Pustki, odzyskują je. Po ceremonii Mistrz przeprosza samurajów za podejrzliwość, jednak misa, którą przyniósł namiestnik, wydała mu się dziwna – medytował nad nią i wie już, że przywołuje ona negatywny aspekt Daikoku, a jej użycie w czasie ceremonii mogłoby mieć katastrofalne skutki.

Nim Mistrz Honakura skończy mówić, do pokoju wejdzie jego uczeń, Riku, grzecznie pokłoni się samurajom, a gdy sensei (nauczyciel) skończy swą wypowiedź, poinformuje go, że tak, jak mu nakazano, medytował w świątyni, pragnie jednak dowiedzieć się, czy Mistrz i czcigodni panowie nie odnieśli obrażeń w czasie trzęsienia ziemi. Choć wstrząsy są w Cesarstwie dosyć częste, żaden z naszych bohaterów nie odczuł niczego.

By dowiedzieć się, co wstrząsnęło świątynią, cofnąć się musimy o kilka dni, kiedy to ninja zawłókł związanego i upokorzonego pana Yamaguchi do

świątyni i zamknął go pod podłogą. Gdy Riku medytował, namiestnik podjął kolejną próbę uwolnienia się i to za jego sprawą cała świątynia zadrżała.

Gdy gracze domyślą się już, że nieubłagany scenariusz prowadzi ich wprost do świątyni, akcja powinna potoczyć się bardzo szybko. Nasza drużyna biegnie co sił w nogach na wzgórze, do przybytku Daikoku, gdzie pan Yamaguchi leży związany i zakneblowany pod deskami podłogi. Obdarto go z kimona i odebrano mu miecze, jednak nawet w samej przepasce prezentuje się dostojnie. Namiestnik aż kipi ze złości – władczy tonem nakazuje, by dać mu kimono i miecz, po czym prowadzi drużynę z powrotem do gospody, przebiega przez główną salę, w której proszący Fortuny o ratunek Genzaemon kuli się w kącie, i wpada do swego pokoju. Układający się właśnie do snu ninja jest zaskoczony, lecz gdy Yamaguchi rusza na niego z bojowym okrzykiem, wyciąga coś spod kimona i szybko pociera. Tajemniczy przedmiot błyska jasnym światłem, oślepiając napastników na kilkanaście sekund – tyle wystarczy, by ninja wybiegł do ogrodu.

Rozpoczyna się pościg – ninja czym prędzej zasywa się w krzakach, gdzie zrzuca złote kimono, porzuca miecze Yamaguchiego i znika w mroku. Pozwól drużynie przez chwilę pouganiać się za cieniami (zwłaszcza że krzyki obudzą pana Ashihagę i jego yojimbo), nim w końcu ktoś zauważy ciemny kształt zsuwający się z dachu do wnętrza gospody. Gdy drużyna wpadnie do środka, znajdzie się wśród wąskich korytarzy i papierowych ścian, przez które widać zwodnicze kształty i które tak łatwo przebić shurikenem... Ninja spróbuje wyeliminować tak wielu samurajów, jak się da, po czym ucieknie. Mistrzu Gry, pamiętaj, że ninja jest zabójcą, a nie wojownikiem, nie dopuść więc do otwartej konfrontacji i napędź swoim graczom możliwie największego stracha. Ta chwila może

Religia Rokuganu

Głównym bóstwem Rokuganu jest Amaterasu, Bogini Słońca, od której pochodzi Cesarz i założyciele Klanów, wyznaje się jednak również Siedem Fortun, bóstwa powodzenia i szczęścia – jednym z nich jest Daikoku, Fortuna bogactwa.

Każda z Fortun ma aspekt pozytywny, który zsyła dary, oraz negatywny, który szafuje klątwami. Bóstwa Szczęścia są kapryśne i łatwo je urazić, są jednak łase na dary i prośby. Gniew Fortun potrafi być tak samo straszny, jak niezwykle hojne bywają ich dary.

być też testem honoru i odwagi – czy gracze uratują życie pana Ashihagi, jeśli będą mieli po temu sposobność? Czy Krab zasłoni własną piersią shugenja? Czy samuraje przejmą się losem Genzaemona i spróbują go ocalić, czy też uznają, że śmierć od shurikena jest dobrą karą za tchórzostwo karczmarza? Postaraj się, by walka z cieniem przebiegała emocjonująco i heroicznie. I pamiętaj – gracze nie powinni zabić ninja, tylko go przepłoszyć.

Po walce pan Ashihaga pokłoni się Yamaguchiemu i poinformuje go, że przywiózł dlań list, chwilowo powstrzyma się też od kąśliwych uwag. Namiestnik Lwa zdecyduje się przeczytać pismo od razu, złamie więc pieczęć i rozwinie zwój. Dowiedziawszy się z listu, że Klan Skorpiona nie otrzymał zaproszenia, Yanaguchi wyraźnie poblednie i – nie siląc się nawet na przystający samurajowi spokój – zakrzyknie, że błąd ten natychmiast trzeba naprawić. Uda się do swego pokoju, by w pół godziny później zawezwać drużynę (a przynajmniej tych jej członków, którzy mogą utrzymać się na nogach) i oznajmić jej, że posłał gołębia pocztowego do Cesarskiej Stolicy, by przybył z niej shugenja z Klanu Skorpiona. Czas ucieka, nasi samuraje mają więc wyjechać mu na przeciw i dopilnować, by dotarł bez szwanku.

DROGA DO OTOSAN

UCHI, CESARSKIEJ STOLICY

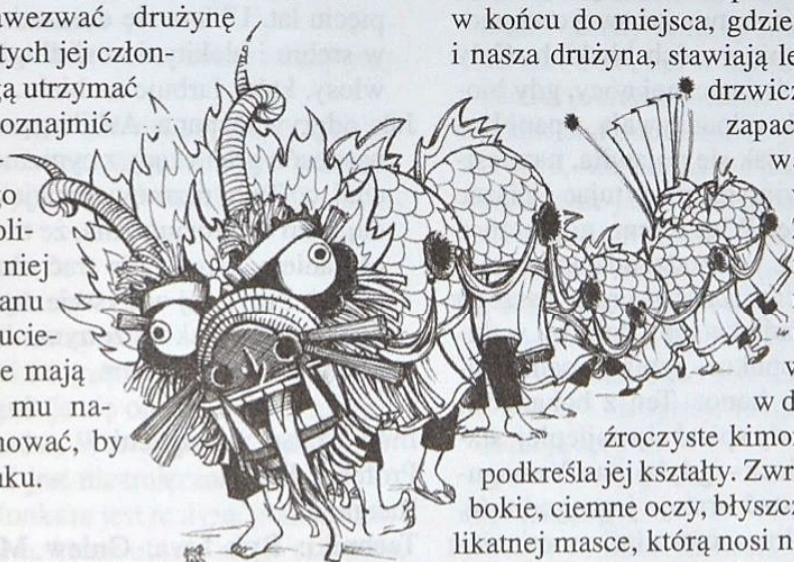
Ostatnią część przygody możesz, Mistrzu Gry, urozmaicić w różny sposób – pamiętaj, że ktoś, kto zabił pierwszego posłańca, jest gotów zamordować kolejnych. Podkreślaj przy tym tempo – nasi bohaterowie mkną konno przez wioski Klanu Żurawia, co jakiś czas tłumaczą się patrolom, okazując im wypisane przez Yamaguchiego papiery podrózne, roztrącając śpieszących za swoimi sprawami wieśniaków i nie dają wierzchowcom ani chwili wytchnienia. W końcu, o kilka godzin drogi od Stolicy, spotykają w gospodzie shugenja z Klanu Skorpiona, który wyjechał im naprzeciw. Być może teraz uderzy zabójca? Być może na drodze napadną ich bandyci? Ta część przygody daje Ci, Mistrzu Gry, właściwie dowolne możliwości. W końcu jednak nasi bohaterowie powrócą do Mura no Hotaru, by wziąć udział w Festiwalu Świetlików.

FESTIWAL ŚWIETLIKÓW

Festiwal rozpoczyna się wczesnym wieczorem – wioska oświetlona jest lampionami, w których zgromadzono setki świetlików zebranych przez dzieci z wioski. Gospoda Genzaemona jest pełna samurajów, shugenja, mnichów i zwyczajnych kupców, którzy teraz wylegają na plac, by wziąć udział w korowodach, śpiewie i wspólnych modlitwach. Nad dachami wioski wybuchają sztuczne ognie.

Punktualnie o północy wszyscy obecni gromadzą się wokół świątyni Daikoku, w której shugenja z Siedmiu Wielkich Klanów wznoszą błagalne modlitwy – asystuje im w tym Mistrz Honakura. Każdy ze zgromadzonych trzyma w rękach lampion wypełniony świetlikami. Nagle przez tłum zaczynają przedzierać się tragarze, niosący bardzo bogato zdobioną lektykę przyozdobioną na bokach monami Klanu Skorpiona. Słudzy docierają w końcu do miejsca, gdzie stoi pan Yamaguchi i nasza drużyna, stawiają lektykę i otwierają jej drzwiczki. Bijący z lektyki zapach perfum przyćmiewa na chwilę palone w świątyni kadzidła. Z wnętrza powoli i zmysłowo wysiada najpiękniejsza kobieta, jaką nasi bohaterowie widzieli, odziana w długie, niemal półprzezroczyste kimono, które znakomicie podkreśla jej kształty. Zwraca ku bohaterom głębokie, ciemne oczy, błyszczące jak gwizdy w delikatnej masce, którą nosi na twarzy.

Otoczający naszą drużynę ludzie – nawet pan Yamaguchi – padają na twarz, więc i nasi samuraje powinni zrobić to samo, stoją bowiem przed najbardziej wpływową kobietą Rokuganu, osobistą doradczynią Cesarza i żoną daimyo Klanu Skorpiona, panią Bayushi Kachiko. Gdy wokół zalega cisza, pani Kachiko dźwięcznym głosem dziękuje naszym bohaterom za okazane poświęcenie, nakazuje wstać, wręcza każdemu z nich podarek, po czym zabiera jednemu lampion pełen świetlików (gdy oszołomiony bohater podaje pani Kachiko swą latarnię, ta zbliży się do niego tak, by wyraźnie poczuł na swym ciele dotyk jej krągłości, po czym niemal niezauważenie ucałuje go w policzek pełnymi, karminowymi ustami – to wystarczy, by pokochał ją do szaleństwa). W końcu Kachiko daje znak, by kontynuować ceremonię i o wyznaczonym czasie lampiony zostają otwarte, a chmura świetlików wzbija się w gwiaździste niebo, niosąc Daikoku prośby o bogactwo i powodzenie.



Zwyczące Klanu Skorpiona

Słynny ze swej podstępności Klan Skorpiona posiada szereg dziwnych zwyczajów, które czynią go jeszcze bardziej tajemniczym i powodują, że jego członkom jeszcze trudniej zaufać – dla naszych potrzeb ważnym może okazać się fakt, że wszystkie Skorpiony przez cały czas noszą maski – mówi się, że odstawiają oblicze tylko przed ludźmi, których kochają, i tymi, których zamierzają zabić.

FINAL

Pan Matsu Yamaguchi okrył się hańbą, gdyż przez swą słabość do gejsz naraził honor rodu i powodzenie święta, niemal osłabiając pozycję swego Klanu. Nijak nie uratuje już swej czci, może jednak oczyścić imię swoich bliskich. Cały dzień następujący po świątecznej nocy, gdy biorący udział w festiwalu odpoczywają, a pani Kachiko znika tak nagle, jak się pojawiła, namiestnik Lwa spędza w świątyni, medytując i pisząc przedśmiertne wiersze. Wieczorem, gdy słońce chyli się ku zachodowi, wychodzi odziany w białe szaty i klęka na oczyszczonej przez naszego shugenja ziemi. Odkłada katana i dobywa wakisashi, by popełnić seppuku – rytualne samobójstwo, które ocali jego honor. Ten z bohaterów, który w czasie przygody spisał się najlepiej, staje za nim i wznosi miecz – gdyby pan Yamaguchi jęknął z bólu, postać uratuje jego godność, ścinając mu głowę. Wraz z ostatnimi promieniami słońca znikającymi za górami, namiestnik trzykrotnie zagłębia ostrze w swym brzuchu. Cięcie mieczem nie jest potrzebne – Matsu Yamaguchi umiera jak prawdziwy Lew, nie wydawszy najmniejszego jęku.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Imię: **Kakita Ashihaga**

Profesja: **Bushi**

Ranga: **3**

Techniki: **Droga Żurawia, Niespodziewany Cios, Cios z Pustki.** Akademia Kakita, najbardziej poważana szkoła walki w Cesarstwie, uczy szlachetnej sztuki pojedynku. W czasie walki pan Ashihaga może dodać wartość swojego kenjutsu do rzutu na Inicjatywę, w czasie pojedynku zaś... Na razie dość będzie Ci wiedzieć, że niezwykle

umiejętności szkoły Kakita pozwolą mu wygrać każdy pojedynek, w który się zaangażuje. Bardziej szczegółowe informacje znajdziesz w podręczniku do „Legends pięciu Kręgów”.

Ogień **5**

Powietrze **4**

Woda **2**

Ziemia **2**

Pustka **3**

Rany **30**

PT trafienia: **20**

Umiejętności: **Etykieta 3, Jazda konna 2, Kenjutsu 5, Szczerość (umiejętność przekonywująca do kłamania) 5.**

Broń: **Ostrze Kakita, katana o błękitnie lśniącej ostrzu, oprócz innych niezwykłych zdolności zadaje obrażenia równe 4z2.**

Wygląd: pan Ashihaga jest wysokim, wręcz wiotkim samurajem, mającym około dwudziestu pięciu lat. Ubiera się dostatnie, lecz z gustem, w srebro i błękity, i nosi długie, rozpuszczone włosy, które farbuje na białe.

Jak odgrywać pana Ashihagę: bądź uprzejmy w sposób graniczący z cynizmem. Zawsze słuchaj, co Twoi rozmówcy mają do powiedzenia, dając im do zrozumienia, że traktujesz ich z poślizgiem. Nigdy nie trać okazji do kłóliwej uwagi. Przyjmuj wszystkie wyzwania na pojedynki. Bądź skończonym, lecz uprzejmym i honorowym draniem.

Imię: **Matsu Yamaguchi**

Profesja: **Bushi**

Ranga: **3**

Techniki: **Ryk Lwa, Gniew Matsu, Gdy moi przodkowie są przy mnie.** Pan Yamaguchi to wytrawny wojownik, który szczęśliwie nie zerwał się z drużyną, gdyż trzecia Ranga szkoły Matsu czyni go morderczym przeciwnikiem.

Ogień **3**

Powietrze **3**

Woda **5**

Ziemia **4**

Pustka **3**

Rany **60**

PT trafienia: **15**

Umiejętności: **Kenjutsu 5, Poezja 1, Taktyka 3, Wiedza o bushido 3.**

Broń: **katana, obrażenia 3k2.**

Wygląd: pan Yamaguchi to potężny, barczysty mężczyzna o czarnych włosach, włosach związanych w samurajski węzeł i błyszczących oczach. Nawet upokorzony wygląda dostojnie. Jak odgrywać pana Yamaguchi: nie proś – żądaj, nie przeprasza, samemu wymagając przeprosin,

nie mów – krzycz. Jesteś urodzonym wodzem i należy Ci się szacunek.

Imię: **Genzaemon**
Profesja: **Karczmarz**

Wygląd: Genzaemon jest niskim grubaskiem o mięsistych wargach, pulchnych palcach i płaczącym głosem. Ubiera się znacznie lepiej, niż mógłby wskazywać na to jego stan, ma jednak kłopoty z utrzymaniem ubrania w czystości.

Jak odgrywać Genzaemona: latem boisz się upałów, jesienią boisz się ulewnych deszczy, zimą boisz się mrozu, wiosną boisz się powodzi. Rankiem drżysz o to, co będzie wieczorem i zasypiasz, bojąc się, co będzie rano. Nade wszystko jednak boisz się uzbrojonych, nieobliczalnych samurajów.

Imię: **Genzo**
Profesja: **syn karczmarza**

Wygląd: Genzo jest młody, wysoki i raczej przystojny.

Jak odgrywać Genza: bądź ciekawski, lecz nie ponad miarę. Bądź uprzejmy, lecz bez przesady. Bądź uległy, lecz do pewnych granic. Bądź sympatyczny.

Imię: **Mistrz Honakura**
Profesja: **sensei (nauczyciel)**

Nie musisz znać statystyk Mistrza Honakury, gdyż nie zaangażuje się on w żadną sytuację wymagającą testów. Wiedz tylko, że mądrość sensei jest niezmierzona.

Wygląd: mistrz Honakura jest małym, pomarszczonym staruszkiem, który ubiera się w skromne, mnisie szaty i szeroki, słomiany kapelusz. Porusza się powoli, o lasce.

Jak odgrywać Mistrza Honakurę: bądź wścibski i nigdy nie zmarnuj okazji, by dać komuś dobrą radę. Na pytania odpowiadaj przypowieściami lub zagadkami. Jesteś starym, oświeconym mędrce i wszyscy muszą to uszanować – choć mówisz gramatycznie, Yoda mógłby brać u ciebie lekcje upierdliwości.

Imię: **Riku**
Profesja: **uczeń**

Wygląd: Riku jest wysoki, dobrze zbudowany i silny, w podróży podpira się kijem bo.

Jak odgrywać Riku: jesteś ciekawy świata, skromny, dobrze wychowany, słuchasz swego mistrza i panów samurajów. Nie masz wad.

Imię: **nieznane**

Profesja: **ninja**

Ranga: niewiadoma

Technika: Ninja dysponują całym wachlarzem tajemniczych technik i umiejętności, które pozwalają im bezszelestnie się skradać i podszywać pod dowolną osobę.

Ogień 5
Powietrze 5
Woda 2
Ziemia 3
Pustka 4
Rany 45

PT trafienia: 30

Umiejętności: Akrobatyka 4, Charakteryzacja 3, Kenjutsu 1, Rzucanie shurikenami 5, Skradanie się 5, Trucizny 3.

Broń: shurikeny (niewielkie metalowe gwiazdki służące do rzucania, zadają 2z1 obrażeń i są zatrute – każdy trafiony musi wykonać test Ziemi na PT 20, lub w każdej turze traci k10 ran), katana (obrażenia 3k2).

Wygląd: choć ninja może podszyć się pod kogo zechce, nie bacząc na płeć i wiek, gdy zrzuci przebranie jest niskim, szczupłym i niesamowicie zręcznym człowiekiem, którego twarzy właściwie nie można rozpoznać.

Jak odgrywać ninja: Twoja osobowość zależy od tego, pod kogo się podszywasz – jako gejsza jesteś uwodzicielski i słodki, a jako Yamaguchi władczy i nieugięty. W naturalnej postaci jesteś esencją sprytu.

Imię: **Daidoji**
Profesja: **yojimbo (ochroniarz)**

Ogień 3
Powietrze 2
Woda 3
Ziemia 3
Pustka 2
Rany 45

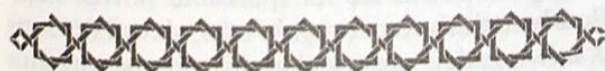
PT trafienia: 25 (w zbroi)

Umiejętności: jazda konna 2, kenjutsu 2, yarijutsu (walka bronią drzewcową) 3.

Broń: Yari (włócznia), obrażenia 4k2, katana 3k2. Wszyscy noszą ciężkie zbroje.

Wygląd: yojimbo pana Ashihagi to czterech zwalistych mężczyzn o zaciętych, wąsatych twarzach. Noszą ciężkie zbroje.

Jak odgrywać yojimbo: ochraniaś swego pana i jesteś gotów zginąć w jego obronie. Nawet jeśli masz ciekawe wnętrze, nie ujawniasz go.



Tomasz F. Misiorek

TRZĘSIENIE RZECZYWISTOŚCI

 Katastrofy naturalne są dla statystycznego obywatela czymś, o czym czyta w gazetach, ogląda w telewizji. Niektórzy jednak mieli nieszczęście doświadczyć gniewu przyrody na własnej skórze. Każdy łatwo potrafi sobie wyobrazić, jak wygląda trzęsienie ziemi. Ale czy jesteście w stanie zrozumieć, jakie procesy zachodzą w sferach, które dla przeciętnego człowieka są niedostrzegalne? Obawiam się, że nie.

CZĘŚĆ PIERWSZA: STAGNACJA

Wszystko zaczyna się na pozór niewinnie. Członkowie kabały najspokojniej w świecie jadą tramwajem (tak, magom też zdarza się korzystać ze środków komunikacji miejskiej – niektórzy nawet kasują bilety), kiedy wóz niespodziewanie zwalnia i staje ze zgrzytem. Po chwili przymusowego postoju, wyglądający przez okna bohaterowie mogą zauważyć motorniczego, który ze zdziwionym wyrazem twarzy stoi obok tramwaju i gapi się na koła. Bliższe zbadanie sprawy wykaże, że tramwaj przyklepiony jest do szyn za pomocą jakiejś dziwacznej, krystalicznej substancji, która zdaje się gromadzić w kroplach na podwoziu i ściekać na koła, zastygając w twarde jak diament sople. Nie ma rady, dalej podróżować trzeba pieszo. To nie jedyne tajemnicze wydarzenie, jakie spotka tego dnia niczego nie podejrzewających bohaterów. Droga wypadnie im obok niewielkiego sklepu z antykami i nagle któryś z nich zauważy, że jeden z eksponowanych na wystawie zegarów (przy czym należy zauważyć, że słowo „zegar” zostało tu użyte w znaczeniu szeroko rozumianym – co wyznacza wspomniane urządzenie, nikt zapewne nie będzie miał pojęcia) zaczyna wariować. Wskazówki na pierwszej z trzech opisanych dziwacznych symbolami tarcz aparatu poruszają się, na pierwszy rzut oka, zdecydowanie zbyt szybko. Jeśli wzbudzi to ciekawość graczy, to owszem, zegar jest do kupienia i akurat tak się złożyło, iż jego cena jest przystępna – ze względu na to, że nikt nie ma bladego pojęcia, do czego to urządzenie służy. W każdym razie, zostało tutaj przyniesione kilka lat temu przez osobę,

której właściciel zupełnie sobie nie przypomina. Wystawił go na ekspozycję, żeby zapłacić jakoś miejsce pomiędzy porcelanową pasteczką a mosiężnym czasomierzem w kształcie kogutka z napisem „Liberte, Egalite, Fraternite”. Możesz zainteresować kogutkiem naiwnych graczy – został stworzony na początku dwudziestego wieku przez jakiegoś sentymentalnego sympatyka rewolucji francuskiej, który zdecydował się umieścić na tarczy podziałki zgodne z wprowadzoną przez rewolucję normą – w ten sposób na zegarze brakuje dwóch godzin, co niewątpliwie obniża jego przydatność, za to zwiększa unikalność. Jeśli gracze obleją egzamin z wiedzy ogólnej, to pewnie ów gadżet kupią za niemałą sumkę, zastanawiając się, jakież to niezwykle właściwości kogutek posiada... Co może mierzyć tajemniczy zegar o trzech tarczach i przynajmniej dziewięciu różnej długości wskazówkach? Można to naturalnie sprawdzić za pomocą magii, ale...

Właśnie. Lepiej by chyba było, żeby gracze jeszcze się tego nie dowiedzieli, więc zażądaj od nich efektu wymagającego Pierwszej 1 (dla zbadania przepływu mistycznych fluidów, znanych powszechnie jako eter) oraz Materii 1 (dla odkrycia właściwości, tych fizycznych i tych mistycznych, materiałów, z których zegar został zbudowany). No i, naturalnie, badanie wymaga czasu. Niechaj więc efekt sobie tyka wraz z zegarem, a my idźmy dalej...

Odbierają telefon od Whooping Byte, znajomego Adepta Wirtualnego, który skarży się, że jego komputer pracuje bardzo wolno. Cyfrowa Sieć musi być bardzo przeciążona, bo wszelkie połączenia realizowane są z ogromnym opóźnieniem. Był zmuszony zawiesić wszelkie działania do czasu, kiedy kryzys minie.

Wahania równowagi stają się coraz bardziej dokuczliwe. Whooping Byte dzwoni do bohaterów, bo poszukując na Sieci jakiegoś wyjaśnienia dla powstałej sytuacji, wpadł na trop tajemniczego jegomościa, przedstawiającego się jako Ludwik Bourbon, specjalista od spraw związanych z równowagą. Niestety, sieć stała się tak powolna, że uniemożliwiło to właściwie jej funkcjonowanie. Dlatego umówili się na spotkanie w RL. Panu Bourbon niesłychanie zależy na dyskrecji (na spotkanie zgodził się niechętnie). Po przejrzaniu

struktury oprogramowania, jakim Bourbon się posługiwał, Whooping Byte podejrzewa, że ma do czynienia z jakimś nie do końca lojalnym człowiekiem Technokracji. Wolał uprzedzić znajomych, na wypadek, gdyby coś mu się stało.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie spędzą noc razem, w fundacji, czy też rozejdą się do domów, rano czeka ich przykra niespodzianka. Otóż budzą się, przylepieni do łóżek masą cieniutkich nitek, przypominających substancję, która spowodowała usterkę tramwaju, ale mniej wytrzymałych i bardziej elastycznych.

Bez większego trudu wyplątują się z krępującej ich materii i zapewne głęboko już zastanawiają, o co w tym wszystkim chodzi?

Wskazówki na pierwszej tarczy zegara wprost szaleją. Jeśli gracze sprawdzili, co mierzy zegar, to dowiedzieli się, że pokazuje on poziom równowagi pomiędzy trzema siłami rządzącymi Tellurią – Statyką, Dynamiką i Entropią. W tej chwili wygląda na to, że równowaga otoczenia niebezpiecznie wychyliła się na stronę siły statycznej. Jak niebezpiecznie, gracze szybko będą mogli się przekonać.

Jeden z bohaterów przyśnie na kwadrans i w czasie drzemki nawiedzi go osobliwy koszmara. Otóż rzuca się, skrępowany lepką pajęczą siecią, a w jego

stronę, po długiej linie, powoli schodzi obrzydliwy, włochaty pająk. Kiedy postać gracza będzie już czuła na twarzy dotyk odnóży pajęczaka, przebudzi ją dzwonek telefonu. Spocony i z trudem łapiący powietrze, usiadzie na kanapie, zdejmując z ubrania delikatne nitki (znowu!). W słuchawce zabrzmi przerywany łkaniem głos kochanki wyżej wspomnianego Adepta, która poprosi o jak najszybszą wizytę. Na miejscu okaże się, że mag leży na łóżku, straszliwie oplątany przez tajemnicze włókna. A raczej leży jego zewnętrzna powłoka,

przypominająca zasuszone truchło złapanej w pajęczą sieć muchy. Przez stojący na biurku monitor przebiega animowany wygaszac – na rozległym, pustym cmentarzu stoją trzy samotne krzyże, na jednym z nich widnieją cyfry 060520001800 i napis „Nil inultum remanebit”. Szósty maja jest już jutro, godzina osiemnasta zero zero jest codziennie, ale co oznacza ta łacińska fraza? Każdy znający łacinę, przetłumaczy te słowa jako „Nic nie pozostanie niepomszczone”. Pamiętaj o dodatkowym pd dla gracza, który rozwikła zagadkę; jeśli

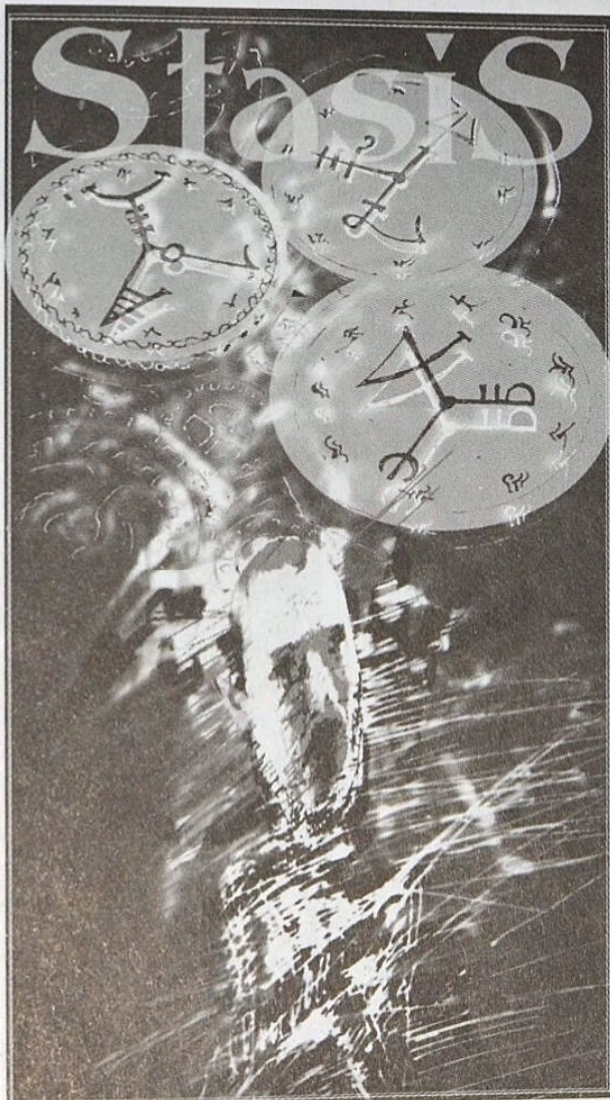
żaden nie jest na tyle bystry, popatrz na nich z politowaniem: „I wy gracze w MAGA?”; każ im rzucić na Inteligencję + Zagadki, trudność śmiesznie niska, i wytłumacz, że tu chodzi o spotkanie na placu Trzech Krzyży, jutro, o osiemnastej. Słowa mogą oznaczać hasło albo... przestroge.

Do wieczora postaci będzie prześladowało jeszcze jedno zjawisko.

Oto, niespodziewanie dla nich samych, będą pozostawiali po sobie odbicia. Te ślady, wyglądające jak niewyraźne, utrwalone w powietrzu trójwymiarowe obrazy bohaterów, będą budziły sporą sensację wśród przechodniów („Ależ, mówię pani, że to Matka Boska. I Jezus, jak żywy. A te kety na kurtce, to pewnie chuligani mu zawiesili”).

Ponieważ bawisz się graczami już od dłuższe-

go czasu, należy się (Tobie, nie im) wyjaśnienie sytuacji. Otóż, nastąpiło trzęsienie rzeczywistości. Chwilowe zachwianie równowagi, wpływające na istoty obdarzone Awatarem (to jest, na Magów wszelkich tradycji, konwencji i innych). Wstrząsy są nieregularne i różnią się między sobą pod względem nasilenia. Gracze właśnie odczuli efekty silnej fazy statycznej, a co będzie dalej? Po południu pierwszy zegar zaczyna zwalniać i koło godziny osiemnastej wskazówki drugiego zaczynają coraz szybciej przebiegać tarczę.



Piotr Wyskok

CZĘŚĆ DRUGA: ENTROPIA

Zbliża się godzina spotkania, na które miał się stawić Whooping Byte. On, niestety, nie żyje, ale mam nadzieję, że gracze będą mieli tyle poczucia odpowiedzialności (i nie ma co ukrywać – ciekawości), że sami udadzą się w umówione miejsce. Z pocieszających wiadomości należy wymienić tą, że nie pojawiają się już ich odbicia, ale za to, kiedy wchodzą na zatłoczony przez turystów plac, dopada ich inne zjawisko – buty zaczynają rozłazić im się w szwach, to samo spotyka inne części ich garderoby (zwłaszcza te zrobione z naturalnych materiałów.)

Tylko, jak odnajdą Bourbona wśród przechodniów i jak przekonają go, że powinien im zaufać? Do tego drugiego celu przydatne będzie hasło odczytane z komputera martwego Adepta. Natomiast właściwą osobę gracze mogą zidentyfikować w następujący sposób: otóż prawdopodobnie jest magiem. A jeżeli tak, to jest poddany tajemniczemu zjawiskom dotykającym magów od ok. 24 godzin. Wystarczy więc trochę uważnej obserwacji (tu oszukane rzuty na Percepcję + Świadomość), żeby wychwycić drgania rzeczywistości wokół sześćdziesięcioletniego mężczyzny w staroświeckim garniturze, siedzącego spokojnie na ławeczce. Naturalnie, jeśli już wpadną na to, że szukają maga, można też przeskanować okolicę prostym efektem, ale po co? Natomiast, jeśli wymyślą jakiś genialnie prosty sposób identyfikacji (np. zaczepianie każdego przechodnia i rzucanie łaciną), nie wahaj się wywołać bójkę z jakimś podpitym młodzieńcem czy agresywną staruszką („Co???

Jak cię dorwę, to ci zrobię takie renunebit, że nil z ciebie nie imultum, zboczeńcu!”).

Jeśli zagadają mężczyznę w garniturze, będzie wobec nich grzeczny, ale dopóki nie usłyszysz hasła, będzie udawał, że o niczym nie wie. Dopiero kiedy się przedstawia, zgodzi się wyjaśnić parę rzeczy.

Ludwik Bourbon to jego prawdziwe nazwisko. I faktycznie, jest członkiem Iteration X, który zdecydował się nawiązać kontakt z Tradycjami. Jego wybór padł na Adepta Wirtualnego, bo miał z nimi dobre kontakty, jeszcze zanim opuścili szeregi

Technokracji. Tych skrótowych informacji udzieli bohaterom w jakiejś ciemnej klatce schodowej („Zrozumcie, nie chciałbym, żeby fragmenty tej rozmowy dostały się do niepowołanych uszu”). Uświadomi im z grubsza powagę sytuacji. Wahania równowagi nie osiągnęły jeszcze najwyższej mocy, a już pośród magów zdarzyły się ofiary śmiertelne. W zebranych przez Bourbona materiałach są wzmianki o wstrząsach, które niszczyły magiczne konstrukty na rozległych terenach, pozbawiając życia wielu magów. To rzadki kataklizm, ale śmiertelnie niebezpieczny – i do tego, jak na razie, nawet Technokracja nie ma możliwości dokładnego przewidywania miejsc występowania zagrożenia.

Jeśli gracze wspomną mu o kupionym za bezcen zegarze, będzie niezwykle zainteresowany jego obejrzeniem, a kiedy już dostanie go w swoje ręce, będzie się zachowywał jak dziecko, które dostało na gwiazdkę wymarzoną zabawkę. Będzie gotowy odkupić urządzenie za sumę, jakiej zażądają (no, bez przesady... nie pozwól im się nadmiernie wzbogacić – nic tak nie rozkłada kabały, jak zbyt dużo środków, z którymi nie ma później co robić). Zegar to jedna rzecz, ale pozostała jeszcze sprawa, dla której Bourbon podjął ryzyko kontaktu z dwiema rzeczywistościami. Jest nią bezpieczeństwo



Piotr Wyskok

mu o kupionym za bezcen zegarze, będzie niezwykle zainteresowany jego obejrzeniem, a kiedy już dostanie go w swoje ręce, będzie się zachowywał jak dziecko, które dostało na gwiazdkę wymarzoną zabawkę. Będzie gotowy odkupić urządzenie za sumę, jakiej zażądają (no, bez przesady... nie pozwól im się nadmiernie wzbogacić – nic tak nie rozkłada kabały, jak zbyt dużo środków, z którymi nie ma później co robić).

Zegar to jedna rzecz, ale pozostała jeszcze sprawa, dla której Bourbon podjął ryzyko kontaktu z dwiema rzeczywistościami. Jest nią bezpieczeństwo

pewnego miejsca – sanktum należącego przed pierwszą wojną światową do Edgara Samborskiego, zdolnego Syna Eteru, który stracił życie w wojennej zawierusze. Owo miejsce figuruje w rejestrach Technokracji jako zniszczone, ale przez przypadek Bourbon je odnalazł. Obawiając się, że sanktum zostanie bezpowrotnie „wysterylizowane” przez konfratrów, nikomu o nim nie powiedział. Teraz boi się, że wstrząsy o naturze entropicznej zniszczą delikatną strukturę magii utrzymującej sanktum, więc zdecydował się poprosić magów Tradycji o zainstalowanie specjalnych „równoważni” – urządzeń, które pomogą stuletniej konstrukcji przetrwać kryzys. Sam nie może tego zrobić, gdyż jest podtrzymywany przy życiu przez cybernetyczne wszczepy, a sanktum jest zabezpieczone efektem fatalnie działającym na tego rodzaju gadżety (do tego jednak przyzna się w ostateczności – nie śpieszy mu się z ujawnianiem przypadkowym dewiantom rzeczywistości swojej największej słabości). Uprowadzi ich tylko, że w sanktum ulega zniszczeniu większość produktów nowoczesnej technologii, takich jak komputery, telefony komórkowe itp.).

Jeśli zgodzą się współpracować, da im wielką, ciężką jak piekło walizkę, a w niej skomplikowane (analogowe) urządzenie, które w tajemnicy budował przez kilka miesięcy (na wszelki wypadek – przydało się teraz).

Ponieważ teraz zapewne Twoi gracze, mając w pamięci złowrobną hasło, oglądają się co chwila za siebie, wypatrując agentów Technokracji, chwile po rozstaniu z Ludwikiem będą doskonale na początek dynamicznej fazy wstrząsu.

CZĘŚĆ TRZECIA: DYNAMIKA

W fazie dynamicznej postaraj się narzucić grze tempo. Jeśli masz w domu taktomierz – nastaw go. Niech chodzi najpierw powoli, później coraz szybciej. Jeżeli nie masz taktomierza, spoglądaj co chwilę na zegarek, wertuj notatki.

Objawy zachwianej rzeczywistości, na jakie natykają się podczas fazy dynamicznej: przechodnie zaczynają wpadać na nich z impetem, następnie przepraszając i tłumacząc się, że ich nie zauważyli w porę; zdarzy się, że kiedy będą metr przed jezdnią, jakiś kierowca wykona dziki manewr mijania i skłnie ich za wychodzenie pod koła na czerwonym świetle. Dziwne...

Bourbon zasadniczo był wobec postaci graczy szczery, bardzo też się pilnował, żeby jego mała zdrada nie wyszła na jaw, więc zgoła nieprawdopodobnym jest, żeby agenci Technokracji wsiedli

teraz magom na kark, ale przecież trudno sobie wyobrazić coś bardziej dynamicznego niż dobry pościg, prawda? Masz przynajmniej dwie możliwości jego przeprowadzenia, bez poważnego naruszenia fabuły. Po pierwsze, Technokracja czuwa i stara się obserwować wszystkie podejrzone zjawiska zachodzące w mieście. Najpierw zmusz ich, żeby użyli wulgarnej magii (patrz – część czwarta, co do szczegółów dotyczących czarowania w tej fazie), a później wyślij za nimi obserwacyjny helikopter, który będzie ich pilnował, zawieszony wysoko ponad dachami budynków. Jeśli nie ukryją się skutecznie, może ich zacząć jakiś wysłany „na wszelki wypadek” agent. Jeśli nie chcesz pościgu w RL, pozostaje Ci jeszcze powiedzieć: „Słodkich snów, dewianci rzeczywistości!”. Sen nie będzie przynosił odpoczynku, pełen dzikich obrazów o pościgach, strzelaninach i ucieczkach. Niektóre z tych obrazów mogą być *śmiertelnie* prawdziwe. Tej nocy, ilekroć zamkną oczy, natychmiast wejdą w fazę REM, bombardowani szalonymi sennymi marzeniami zrodzonymi z ich wyobraźni. Obudzą się zmęczeni, z szybko bijącym pulsem i głową pełną chaosu.

Kiedy już skończy się jazda na wariackiej karuzeli pościgów i ucieczek, bohaterowie znajdą się w starej części miasta, w pobliżu kamienicy, w której piwnicach, zabezpieczone magią, ma znajdować się miejsce wskazane im przez Bourbona. Po zejściu do piwnicy, muszą użyć efektu ze sfery Materii, żeby dostrzec stare drzwi skryte za płataniną rur. Ich otwarcie nie będzie już tak trudne, ale cieć, zwabiony podejrzanymi odgłosami, może zajrzeć do piwnicy i narobić im kłopotu.

Samo sanktum robi duże wrażenie. Skomplikowana maszyneria, grube księgi zapisane zaszyfrowaną w równe, sześciocyfrowe rzędy wiedzą, stare, ceglane mury, z których jakimś cudem jeszcze nie wyleciały haki podtrzymujące ciężkie zwoje kabli – o elektryczności, piękna przyjaciółko Synów Eteru! (Tak na marginesie, jeśli pokażesz się o włączenie tutaj czegoś, niewiele osiągną, ale niewątpliwie pobór mocy wygasi światła w promieniu kilku bloków, a administracja będzie bezsilnie gryzła palce, patrząc na skok poboru mocy). Dla Syna Eteru to miejsce przedstawia sobą naprawdę doskonałe laboratorium (odpowiada poziomowi cechy pozycji Biblioteka równa 4, ponadto absolutna większość magii Eteryków jest tu przypadkowa, nie wulgarna).

Jeśli bohaterowie mają ze sobą zegar (*ten* zegar...) albo znajdują się na sferze entropii, ostrzeż ich, że wskazówki na drugiej tarczy zaczynają się szybko obracać, nadchodzi potężna fala entropii, która łatwo może zniszczyć całą piwnicę, grzebiąc ich pod

gruzami. Jeśli szybko zabiorą się za składanie urządzenia z walizki Bourbona, to pewnie zdążą, ale nie daj im tej pewności. („Nie działa! Jak to nie działa? No, lampka się nie świeci! Jak podłączyłeś zielony kabel? Może spać na krótko? Cholera, tych gniazdek jest z dziesięć... A może to trzeba uzemieć?”). Kiedy już skończą, lampki na urządzeniu się zapalą, a głęboki wstrząs, który targnie całą kamienicą, nie poczyni w pomieszczeniu żadnych większych uszkodzeń. Uff...

Wstrząsy ustaną po dwóch, trzech dniach. Jeśli masz ochotę, postraszyć jeszcze graczy ich efektami. Sanktum ocaleje, Bourbon pozostanie wdzięczny i wszystko w sumie skończy się dobrze, no chyba że sny były bardzo realne albo Twoi gracze naprawdę przesadzili z drażnieniem Technokracji.

CZĘŚĆ CZWARTA: JUŻ PO WSZYSTKIM I DODATEK SPECJALNY: MAGYA

Jeszcze tylko kilka uwag co do sposobu wprowadzenia tego scenariusza w życie (na sesji **Maga**, rzecz jasna.) Otóż, powyżej, masz wskazówki co do zjawisk, które mogą występować podczas wstrząsów. Te zjawiska mogą się nasilać i zanikać, wstrząsy wcale nie muszą występować w porządku stagnacja-entropia-dynamika, dostosuj to do tempa przygody i do własnego widzimisie. Jeśli masz pomysły na inne przeszkadzajki towarzyszące zachwianiu równowagi, nie wahaj się ich zastosować. Zastanów się, jak na tę niecodzienną sytuację zareaguje społeczność magów, w której istnieją postacie graczy. Ten scenariusz daje ci okazję do wprowadzenia zmian – ktoś może zginąć, ktoś może zniknąć, część fundacji może zapaść

się w Umbrze, pozostając śladem do odważnej eksploracji dla młodszych adeptów sztuki magicznej. Czy gracze za pomocą magii spróbują wytropić Syna Eteru, który zbudował zegar? Jeśli chcesz, by było ciekawiej, spraw, żeby w sanktum pozostało jakieś obdarzone złośliwą świadomością dzieło Edgara Samborskiego albo duch jego samego. Ponadto, zauważ, że w tym scenariuszu nie ma Złego – nie ma finałowej walki ani nikogo odpowiedzialnego za nieszczęścia, jakie dotyczą bohaterów. Oczywiście, jeśli Ci tego brakuje, nic nie stoi na

przeszkodzie, żeby wstrząsy zostały wywołane przez jakiś szalony projekt Technokracji bądź nieudany rytuał Porządku Hermesa. Taki plan wymaga jednak przygotowania i opracowania, na które tutaj nie ma już miejsca.

Jak natomiast to wszystko wpływa na samą magię? Podczas fazy statycznej czarować jest trudniej (dodatkowe sukcesy do przezwyciężenia ciężaru zestawionej rzeczywistości), dotyka to zarówno magów Tradycji, jak i większość agentów posługujących się Technomagią. W czasie, kiedy panuje entropia, czary działają normalnie, natomiast w ich działaniu daje się zauważyć pewną przypadkowość. Przypadkowość ta jest problematyczna dla technokratycznych rotów, ale dla magów Tradycji nie stanowi większego

problemu. Ponadto, w fazie nasilonej entropii, scyborgizowani agenci są w poważnych tarapatach, bo małe urządzone, których bezbłędna praca decyduje często o ich życiu lub śmierci, zaczynają wykazywać paskudną tendencję do psucia się. Natomiast nasi Tradycyjni magowie znajdują się w tarapatach, kiedy wskazówki zegara zaczynają pokazywać przewagę dynamiki. Każdy efekt rzucony w tym czasie przez maga Tradycji będzie wulgarny, ale jeśli już się uda, można traktować go tak, jakby mag rzucił jeden dodatkowy sukces.



Piotr Wyskok

— GASNĄCE SŁOŃCA —

MIESZKAŃCY

ZNANYCH ŚWIATÓW

SZLACHTA

Dzisiejsze królewskie rody to potomkowie szlachty, która narodziła się w ostatnich latach Pierwszej Republiki, przejmowała władzę na planetach i zyskiwała na znaczeniu podczas Diaspory. Za czasów Drugiej Republiki rządowi nie udało się wyeliminować domów. Kiedy zaś upadła, szlachta przejęła władzę nad planetami republiki i upewniła się, że dawne czasy nie powrócą. Domy zyskiwały więc na znaczeniu kosztem władz Drugiej Republiki, a pozbawione praw masy wspierały je w zamian za jedzenie i pracę.

Podczas gdy Władimir dochodził do władzy, pięć spośród dziesięciu najznacniejszych rodów straciło na znaczeniu lub w ogóle wymarło. Dziś tylko pięć posiada potęgę godną wielkich rodów, istnieje jednak wiele pomniejszych.

HAWKWOODOWIE

Dom Hawkwood przeżył więcej wzniość i upadków niż prostytutka w zerowej grawitacji. Na początku swej historii był jednym ze znaczących rodów; wielu się spodziewało, że to właśnie on wyda na świat cesarza. Potem zaś ród znalazł się na granicy wymarcia, lecz pojawił się mąż, który odwrócił przeznaczenie i odbudował szlachetną linię. Wraz z upływem pokoleń, dom powoli odzyskiwał znaczenie, aż znów stał się jednym z najważniejszych.

Dziś Hawkwoodowie znajdują się na rozdrożu. Alexiusa – głowę rodu – koronowano na cesarza, on zaś

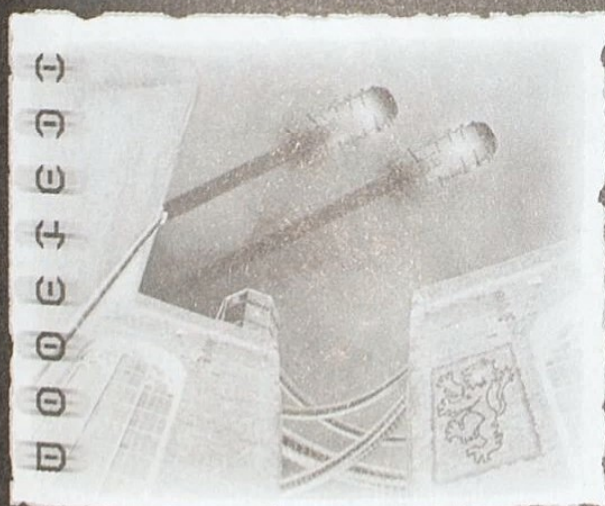
zdystansował się od siły, która doprowadziła go do tronu. Nowa przywódczyni, Wiktoria Hawkwood, nie skomentowała tego faktu, ale pomniejszym, acz znaczącym członkom rodu nie podoba się tupet Alexiusa. Wielu posiadających ziemię baronów z Hawkwoodów bardzo głośno narzeka i przypomina, jak wielce się poświęcili podczas wojen o tron, dodając, iż cesarz nie raczył podzielić się z nimi zdobytą nagrodą. Choć Alexius zdobył władzę, oni nie otrzymali żadnych nowych ziem i nawet nie zmniejszono ich podatków.

DECADOSI

Decadosi utrzymują, iż są jednym z najstarszych domów szlacheckich, jednak przez wiele lat zachowywali anonimowość. Założyciele rodu ponoć wywodzą się z rosyjskich carów i są potomkami księżniczki Anastazji. Oczywiście, owym teoriom często zaprzeczano, przede wszystkim dlatego, iż pierwsi członkowie domu należeli do służb wywiadowczych różnych planet i nie łączyły ich żadne rodzinne więzy. Dopiero po kilku pokoleniach i licznych małżeństwach Decadosi mogli powiedzieć, że są ze sobą spokrewnieni. Lata związków wewnątrz rodziny sprawiły, że mało kto w Znanych Światach nie uznaje Decadosów za grupę dziwaków. Członkowie rodu w odpowiedzi stwierdzają, iż owa ekscentryczność to przywilej ludzi przeznaczonych do rządzenia. Przeciwnicy Decadosów oczywiście utrzymują, iż to świadectwo chorób umysłowych.

HAZATOWIE

Ród Hazatów zawsze polegał na zbrojnej sile. Pokonał swych panów, Chauki, obracając przeciw nim armię, przez co musiał zapewnić wojsku istotną rolę, która z roku na rok stawała się coraz bardziej znacząca. Ujmując rzecz krótko, Hazatowie muszą rozbudowywać militarny potencjał, nawet gdyby tego nie chcieli. Ponadto każdy członek rodu przechodzi wojskowe szkolenie. I choć zaczyna je w wieku pięciu lat, od razu jest przygotowywany do roli dowódcy. Nic więc dziwnego, że nieraz podczas wojen o tron oddziałami zaprawionych w boju weteranów dowodzili dwunastoletni kawalerowie rodu Hazat. Z tego



też powodu Hazatowie, by wykazać się odwagą i umiejętnością, posuwają się do niezwykłych czynów.

LI HALANOWIE

Dom Li Halan jest stary i dystyngowany, lecz jego aktualny prestiż przeczy ohydnej przeszłości. Niegdyś ród znany był z rozpusty i bezdusznego traktowania poddanych. Plotki o paktach z demonami należą do najłagodniejszych zarzutów. Jednakże za czasów najeźdy barbarzyńców Li Halanowie odnaleźli Wszechstworcę i w jedną noc cała rodzina się nawróciła. Od owego czasu Li Halanowie stoją na straży Ortodoksji, zwalczają wszelkie przejawy herezji, a nawet uniemożliwiają zmiany wewnątrz samego Kościoła.

Ortodoksyjność rodziny widać we wszystkich aspektach jej życia. Li Halanowie ściśle stosują się do szlacheckiej etykiety oraz kodeksu, zwracając na nie równie wielką uwagę, co na religię. Sam ród posiada sztywną strukturę i żaden jego przedstawiciel nie ma wątpliwości, gdzie jest jego miejsce.

AL-MALIKOWIE

Do tego domu najtrudniej dotrzeć, a jego przedstawicieli rzadko się spotyka, żyją bowiem z dala od poddanych, zachowując dystans nawet w tych rzadkich okazjach, kiedy odwiedzają swe dziedziny. Niemal cały czas rozmawiają, stosując zawile metafory, zrozumiałe jedynie dla innych al-Malików. Wszystko wskazuje na to, że dobrze się czują tylko we własnym towarzystwie lub w towarzystwie członków Kupieckiej Ligi – historycznego sprzymierzeńca rodu.

Siedziby domu wypełniają technologiczne cudenka. Tarcze al-Malików działają bez zarzutu, a ich rapiery radośnie wibrują, wbijając się w ciało przeciwnika. Niektórzy członkowie rodu posiadają nawet osobiste myślące maszyny (które al-Malikowie określają tajemniczym mianem „komputerów”).

WSZECHŚWIATOWY KOŚCIÓŁ NIEBIAŃSKIEGO SŁOŃCA

Poza Kościołem nie istnieje w Znanych Światach druga instytucja, która ma tak wielki wpływ na codzienne życie. Choć podzielony na wiele frakcji i zakonów, i tak przez przeciętnego chłopca jest postrzegany jako wspaniały monolit, poświęcający się ratowaniu ludzkości od zła wszechświata. Pospółstwo uważa, że wszyscy zakonnicy, biskupi, arcybiskupi

POMNIEJSZEDOMY

Przez lata wiele domów zyskiwało na znaczeniu, a potem upadało. Niektóre z nich nie opanowały więcej niż jednej planety, inne zaś były blisko osadzenia na tronie własnego cesarza. Wszystkie jednak z czasem straciły na znaczeniu. W nielicznych przypadkach ich potomkowie wciąż jeszcze posiadają ograniczoną władzę. Są również i takie domy, których przedstawiciele już od dawna nie żyją (a przynajmniej tak się wszystkim wydaje).

W rzeczywistości niemal każdy ze Znanych Światów w jakimś momencie historii posiadał własną rządzącą rodzinę. Niektóre z tych rodów zdołały się wzbogacić i opanować kilka następnych planet poprzez małżeństwa, w postaci posagu lub spadku, bądź też dzięki przymierzom. Inne rodziny nigdy nie opuściły rodzimego świata, powoli coraz bardziej tracąc na znaczeniu. Dziś niemal na każdej planecie można spotkać kilka pomniejszych domów kierujących się własnymi celami.

oraz patriarchowie mają na uwadze jeden i ten sam cel, i że wspólnie próbują do niego dążyć. Celem tym jest oczywiście zwalczenie zła. Tego obrazu Kościoła nie zmienia nawet fakt, że nieraz jedni jego członkowie innych nazywają heretykami.

Wszechświatowy Kościół wcale nie obejmuje całego wszechświata i wbrew pozorom nie stanowi monolitu – na frakcje dzieli go różne wewnętrzne konflikty między sektami. Zapewne już przed wiekami przemieniłyby się w wiele niezależnych organizacji, gdyby nie potężni patriarchowie, którzy trzymali go w całości.

ORTODOKSJA URTH

Ortodoksyjni kapłani to stara, autorytatywna gwardia Kościoła, pilnująca równowagi podczas walki z herezjami. Przede wszystkim właśnie im zależy na świeckiej władzy. Tradycyjnie (z kilkoma wyjątkami) patriarchowie są członkami Ortodoksji Urth.

Ortodoksi – opierając się na najważniejszych bullach powstałych w Nowych Mrocznych Wiekach – wierzą, że łaskę można zdobyć, pracując w strukturach utrzymywanych przez patriarchów, którzy poszli w ślady Proroka. Nie zajmują się oni medytacjami i kontemplacjami, ale pracują, a efekty ich czynów widać w materialnym świecie. Naruszanie sprawdzonych przez lata doktryny w dniach, gdy światło gaśnie, jest niebezpieczne i ryzykowne. Jeden głupiec może zranić wielu dobrych ludzi. Dlatego też wszyscy

— GASNĄCE SŁOŃCA —

winni znać drogę i iść nią bez wahania. Ktoś, kto z niej zejdzie, może zgubić całą ludzkość.

WOJENNE BRACTWO

Historia obfituje w przykłady wojowniczych zakonów, wchodzących w skład religijnych organizacji. Istnieli wszak templariusze, rycerze maltańscy, mnisi z klasztoru Shaolin czy krzyżacy. W Znanych Światach ich rolę pełni Wojenne Bractwo. Członkowie zakonu są fanatykami, gotowymi oddać życie w obronie wiary Proroka i zbrojnym ramieniem przekonywać do swych racji.

Zakon narodził się u zarania Nowych Mrocznych Wieków, kiedy potrzeba walecznych obrońców wiary była bardzo silna. Jego członkowie chronili patriarchę i uniemożliwili wiele prób zamordowania go. W nagrodę za ich poświęcenie, patriarcha założył zakon, dał mu prawa i pewną władzę w Kościele oraz poza nim.

Zakon nienajlepiej współpracuje ze świeckimi jednostkami wojskowymi. Bracia słuchają jedynie swoich przełożonych i nie wypełniają rozkazów innych dowódców. Dlatego też rzadko kiedy służą jako zwykli żołnierze; częściej pełnią rolę komandosów lub jednostek specjalnych.



ZAKON ESKATONICZNY

Zakon Eskatoniczny jest niezwykle mistyczny i silnie związany z okultyzmem. Jego członkowie starają się chronić światło Świętego Płomienia przed zbliżającym się końcem, apokalipsą, i cały czas poszukują świętości. W odróżnieniu od ortodoksów, uważają, że w każdym człowieku żarzy się choć odrobina Świętego Płomienia i że oświeceni mają obowiązek kultywować ów ogień i rozniecić go, przemieniając w prawdziwy ogień.

Wymagania stawiane przyszłym członkom sekty są bardzo, bardzo surowe, przez co Zakon Eskatoniczny jest najmniej liczny ze wszystkich, ma więc też najmniejsze wsparcie. Jednakże okultystyczne praktyki przemieniają każdego zakonnika w potężnego i godnego uwagi duchownego. Eskatonicy kładą nacisk na wewnętrzne przeżycia i filozofię, a mniej uwagi poświęcają otaczającej ich rzeczywistości. Są pesymistami, przepowiadającymi ludzkości najgorszą przyszłość, a nawet zagładę. W ich oczach jedynie nielicznym dane będzie poznać jasność i uniknąć Ostatecznej Ciemności. Utrzymują, iż doświadczyli osobistych spotkań z niektórymi plugawymi, demonicznymi sultanami, odpowiedzialnymi za fenomen gasnących słońc. Uważają również, że tylko mądrość zakonu i jego magia są w stanie powstrzymać nadchodzącą ostateczną zagładę. Dodają jeszcze, że jedynie oni posiadają wiedzę o „bezcieleśnych potęgach empireum”, czyli aniołach.

ŚWIĄTYNIA AVESTI (AVESTIANIE)

Inkwizytorzy. Fanatyczni i zdyscyplinowani kościelni policjanci, chętnie sprawdzający nawet patriarchę. Nie każdy inkwizytor wywodzi się z tej sekty, ale większość jest awestianami, gdyż właśnie członkowie tego zakonu dawno temu zajęli niemal wszystkie fotele Synodu Inkwizytorów.

Świątynia Avesti na początku była odłamem Ortodoksji – grupą purytanów, którzy mieli świadomość, iż Kościół nie jest wystarczająco surowy i silny, by karać swych sprzeniewierzonych członków. Owi ekstremiści zbudowali świątynię na gorącej pustyni planety Stos i poprzysięgli karać grzeszników, zanim spługawią oni wiernych. Ich brutalne i nieprzewidywalne ataki terrorystyczne na „grzeszników” spotkały się z wściekłością znacznie większą niż oczekiwano. Po licznych incydentach, nie doczekawszy się reakcji Ortodoksyjnego Kościoła, królewska flota otoczyła Stos

w zamiarze zniszczenia szalonych fanatyków. Niemal jednocześnie pojawiły się statki patriarchy z rozkazem powstrzymania szlachty przed atakiem. Arcybiskup Urth wkroczył do świątyni avestian i przedstawił przywódcy sekty warunki poddania się władzy patriarchy, a mistrz świątyni nie miał wątpliwości i oddał się w litościwe ręce patriarchy.

SANKTUARIUM WIECZNOŚCI (AMALTEANIE)

Sanktuarium Wieczności to zakon uzdrowicieli, starających się nieść łaskę i miłosierdzie. Choć każdy może wstąpić w jego szeregi, mało jest ludzi pragnących z własnej woli oddać się tym bezinteresownym zadaniom. Tak więc kapłanów Sanktuarium Wieczności nie ma zbyt wielu, są jednak kochani przez wszystkich. Miłość zaś, którą obdarza ich lud, stanowi najlepszą ochronę przed inkwizytorami i policją poszukującą heretyków. Kiedy, na przykład, siostra Vermidiana została na Criticorum oskarżona przed obliczem tłumu o paktowanie z demonami, wieśniacy rzucili się w jej obronę i spróbowali powiesić za herezję inkwizytorów.

Zakon założyła Amalteia lekarka, która została jednym z apostołów. Po śmierci Proroka, próbowała zbudować Kościół, który różnił się znacznie od instytucji tworzonej przez Palamedesa Alecto. Jej Świątynia Wiecznego Szczęścia popularnością niewiele ustępowała Wszechświatowemu Kościołowi. W ostatecznym rozrachunku zwyciężyła jednak wiara Palamedesa. Mimo to Świątynia Wiecznego Szczęścia, zwana później Sanktuarium Wieczności,

INKWIZYCJA

Inkwizycja to organizacja, której mieszkańcy Znanych Światów obawiają się chyba najbardziej. Nawet całe niosące śmierć legiony cesarza nie wywołują takiego strachu, jak jeden inkwizytor pukający do drzwi. Inkwizytorzy są uprawnieni przez Kościół do badania wszechświata w poszukiwaniu wszystkiego, co niebezpieczne dla dusz ludzi. W obszarze ich zainteresowań znajdują się więc: zakazana technologia, oddawanie czci demonom, moce psychiczne, pogańskie kultury, dziwne zachowania obcych i politycznie niepoprawni ludzie.

miała wielu zwolenników, szczególnie w okrutnych czasach powojennych. Wreszcie zakon Amaltei stał się częścią Kościoła, a jego członkowie głośno nawołują do okazywania łaski i miłosierdzia, czasem zmuszając patriarchę do zmiany surowych bulli.

MNISI ŻEBRZĄCY (HEZYCHACI)

Wielu wierzących nie wstępuje w szeregi zakonów, pozostając poza obrębem hierarchii Kościoła. Owi kapłani nie posiadają zwierzchników czy struktury, ale stosują wiele zwyczajów i praw zakonów oraz sekt. Jednakże, aby zostać jednym z nich, wystarczy zapragnąć poszukiwać Wszechstworcy w każdej Jego postaci – dopóki oczywiście nie pojawi się ryzyko herezji.

Dystans, jaki oddziela tych mnichów od serca Kościoła, ma wielki wpływ na powszechną teologię i doktrynę. Niemniej zdarza się, iż jakiś powracający z pustkowi mistyk, który doświadczył niezwykłego objawienia, odmieni lub ożywi filozofię religii. Co prawda, ostatni raz podobne wydarzenie miało miejsce ponad pokolenie temu i Kościół powrócił już do swego hierarchicznego, subiektywnego punktu widzenia.

KUPIECKA LIGA

Jedyną pozostałością po ogromnych konglomeratach rządzących niegdyś Drugą Republiką są kupieckie gildie, z trudem zjednoczone w Kupieckiej Lidze. Pięć z nich osiągnęło znaczącą pozycję, żadna jednak nie posiada tak dużej władzy, by kontrolować całą Ligę.

Pięć głównych gildii stworzyło własne hegemonie terytorialne, produkcyjne bądź usługowe. Na niektórych planetach ich współpraca jakoś się układa. Jednakże są światy, na których gildie walczą ze sobą na wszelkich możliwych frontach i wszelką możliwą bronią, nie cofając się przed niczym, byle tylko zniszczyć rywala.

Nie można jednak zapominać, że choć gildie współzawodniczą ze sobą w walce o klientów, mają świadomość, iż posiadają wspólnych wrogów. I gdy tylko szlachta lub Kościół próbują wykorzystać wewnętrzne spory Ligi, gildie robią wszystko, by się zjednoczyć.

PRZEWOŹNICY

Przewoźnicy zajmują najważniejszą pozycję wśród wszystkich gildii, ponieważ to oni kontrolują gwiazdne drogi. Każdy człowiek, który chce odbyć

— GASNĄCE SŁOŃCA —

podróż statkiem, musi się udać do nich. I nikt nie chciałby się znaleźć w skórze osób, które naruszają terytorium tej gildii.

Większość kupców należy do tej gildii lub jej filii. Są niewątpliwie najsłynniejszymi handlarzami, których objazdowe „przedstawienia medyczne” i bazy to popularne sezonowe rozrywki na wielu światach. Przewoźnicy przed laty byli gildią gwiazdnych pilotów. Wielu obywateli Drugiej Republiki podróżowało prywatnymi statkami i zajmowało się międzygwiazdowym handlem na własną rękę (w owych czasach był to bardzo popularny sposób na dorobienie się fortuny), a znaczna ich część z czasem wstępowała do gildii. W ten sposób Przewoźnicy stali się jedną z najaktywniejszych instytucji kupieckich.

NAJWYŻSZY ZAKON INŻYNIERÓW

Zaawansowana technologia to bardzo poszukiwany towar w Znanych Światach, szczególnie przez tych, którzy potrafili się nią posługiwać. A wielu owych szczęściwców należy właśnie do tej gildii. Gdy trzeba zbudować statek lub gdy wymaga on naprawy, gdy tarcza się zepsuje lub gdy trzeba czymś zastąpić odstrzelone ramię – wtedy na pomoc można wezwać jedynie Inżyniera.

Gildia Inżynierów jest jedną z najmniej znanych, ponieważ jej członkowie nie sprzedają towarów społeczeństwu. Skupili oni swe wysiłki na odkrywaniu nowych technologii oraz upewnianiu się, iż nikt inny nie dokona odkryć, które poczynili. Osiągnięte wyniki – nieraz przełomowe – są dostępne tylko bogatym i potężnym, gdyż mało kogo na nie stać. Inżynierowie zaś upewniają się, iż ich kupcy nie będą próbowali duplikować zakupionych technicznych nowinek.

Większość Inżynierów wykorzystuje posiadaną technologię i wyposaża się w cybernetyczne implanty, modyfikuje fizycznie ciała, bądź też używa dziwnych kosmetycznych dodatków. I dlatego pierwsze spotkanie z jednym z nich może co najmniej zdenerwować, a nawet sparaliżować.

POZYSKIWACZE

Pozyskiwacze zajmują się odnajdywaniem i remontowaniem wraków statków kosmicznych, składaniem do kupy artefaktów Drugiej Republiki, które wszyscy inni uznali za utracone, oraz poszukiwaniem artefaktów w miejscach, do których nikt poza nimi nie odważył się wyruszyć.

Wszystko to, czego Przewoźnicy i Inżynierowie nie mogą legalnie sprzedać, w jakiś tajemniczy sposób

trafia w ręce Pozyskiwaczy i bez zbędnych pytań wędruje po rozległej sieci ich klientów. Jeżeli na jakiejś planecie pojawi się kasyno, można być niemal pewnym, że jest własnością tej gildii. Jeśli jakiś burdel zdoła obronić się przed atakami prawnymi i kościelnymi, to z pewnością jego właścicielami są Pozyskiwacze. Gdy wieśniacy się organizują i domagają większych zarobków, szlachta wini oczywiście gildię padlinożerców. Pozyskiwacze po prostu po mistrzowski opanowali sztukę zarabiania pieniędzy tam, gdzie wszyscy inni się poddali.

POŚREDNICY (KAJDANIARZE)

Zwykle gildie zdobywają pieniądze, sprzedając dobra lub usługi, Kajdaniarze zaś zarabiają, wykorzystując żywe istoty. Ich statki dostarczają licznym klientom najemników, techników, zwierzęta, artykuły żywnościowe i – jak niektórzy uważają – niewolników. Ludzie kupujący od Kajdaniarzy mogą liczyć na wykwalifikowaną pomoc w każdej sytuacji.

Pośrednicy to gildia zrzeszająca wyszkolonych pracowników (skontrolowanych przez związek) i zapewniająca im kontakty z różnymi zleceniobiorcami. A ponieważ od czasu Upadku niełatwo jest zdobyć utalentowanych i wykwalifikowanych ludzi, trzeba zwrócić się do Kajdaniarzy, inaczej robota może nie zostać wykonana najlepiej. Gildia powstała przed wielu laty i wprawdzie była stowarzyszeniem najemników, lecz przez wieki przemieniła się w związek pracowników różnych profesji.

SĘDZIOWIE (SZARETWARZE)

Sędziowie kontrolują handel i ekonomię, są bankierami Znanych Światów. Pod ich wpływami znajdują się również szkoły wyższe kształcące prawników i filozofów. Wśród Sędziów jest też wielu niezwykle utalentowany adwokatów, którzy pomagają rozstrzygać istotne kwestie. Przywódcy Kościoła zwykli akceptować jako obrońców heretyków tylko członków tej gildii. Spierający się szlachcice z radością pozwalają Sędziemu wyjaśnić spór, choć wolą mieć go po swojej stronie.

Sędziowie w mniejszym stopniu angażują się w handel niż inne gildie, ale i tak uznawani są za jedną z najważniejszych sił Ligi, a to dzięki zakrojonym na szeroką skalę operacjom kredytowym. Przed wieloma laty założyciele gildii podpisali z pewnymi królewskimi domami specjalne umowy, które pozwalały szlachcie z tych rodów zaciągać pożyczki

POMNIEJSZE GILDIE

Nikt nie wie, jak wiele gildii istnieje w Znanych Światach. W skład Ligi wchodzi ich co najmniej dwieście, a drugie tyle nie zostało oficjalnie usankcjonowanych. Wiele z nich działa tylko na jednej planecie, czasem nawet w jednym mieście. Niemniej wciąż wolny człowiek może zacząć działać wyłącznie w oparciu o którąś z gildii.

Pomniejsze gildie w różny sposób zaznaczają swą obecność w Lidze. Wiele pełni różne funkcje, ale ich aktywność ograniczona jest do niewielkiego obszaru. Na przykład gildia Morticusów z Tetydy wywodzi się z rodziny prostych piekarzy, którzy przed kilkuset laty zarobili wystarczająco dużo pieniędzy i korzystając z okazji (ich pan znacznie zubożał), wykupiła wolność. Teraz jej członkowie kontrolują wiele różnorodnych interesów na Tetydzie.

Jedynie u nich. Większość z owych domów straciła na znaczeniu lub zniknęła z kart historii, lecz Sędziowie wiele zarobili, nieraz przejmując majątki bankructw. Warto przy okazji dodać, że Sędziowie potrafią bardzo szybko zmobilizować flotę ligi lub wykorzystać inne środki przymusu bezpośredniego, widząc już pierwszą oznakę niechęci do spłacenia długu.

RASY ZNANYCH ŚWIATÓW

Pośród Znanych Światów żyje wiele inteligentnych ras. I niemal każda z nich spotkała upokorzenia z rąk ludzi. W większości wypadków straciły swe rodzinne domy na rzecz ludzkich kolonistów; planety innych zostały niemal do cna odmienione podczas terraformowania. Dlatego też przedstawiciele wielu tych ras to dziś bezdomni uciekinierzy z niewielkich, ciasnych rezerwatów. Reszta to niedobitki, ocalałe z wojen, które zdziesiątkowały ich populację. Większość owych biedaków pragnie opuścić opionowaną przez ludzkość część kosmosu – nawet, jeżeli miałyby to również oznaczać porzucenie naturalnego środowiska.

UR-OBUNOWIE

Obunowie jeszcze nie przekroczyli granic swego układu gwiazdowego, kiedy nastąpiło spotkanie

z przedstawicielami Drugiej Republiki, niosącej ze sobą bogactwa Znanych Światów. Ludzie potraktowali napotkanych obcych lepiej niż inne rasy, a to z racji ich ewidentnych więzów z urami. Niemniej obunowie od czasu kontaktu nie byli już panami własnego przeznaczenia.

Obunowie kultywują silne tradycje rodzinne. Szanują matki i ojców, ale obowiązek wychowywania dzieci spada na każdego z nich. Często to wuj lub ciotka wychowuje i kształci pociechy, lecz odpowiedzialni są wszyscy obunowie. Jeżeli któryś z nich wkroczy na złą drogę (stanie się kryminalistą lub mordercą), za błąd wini się każdy, kto miał wpływ na nieszczęśnika. Obwiniający się obunowie zwykle wycofują się z życia publicznego i poświęcają kontemplacji lub pielgrzymkom, próbując odkryć, gdzie popełnili błąd.

UR-UKAROWIE

Ur-ukarowie z pewnością nie należą do świata, z którego rozpoczęli podróż do gwiazd. Kordeth nie sprzyja wszelkiemu życiu, więc przedstawiciele rasy zostali zmuszeni do ukrycia się pod powierzchnią planety. Legendy ukarów opowiadają o wielkim błędzie, jakiego dopuścili się zapomniani przodkowie w „niebiosach”. Za karę bogowie zesłali całą rasę do piekła, na którym żyła przez wieki.

Ukar, który przyszedł na świat na swej rodzinnej planecie, pierwsze pięć lat życia spędza w całkowitych ciemnościach. Dopiero sześciolatnie dziecko zostaje „przyniesione do światła” – innymi słowy jest powoli przyzwyczajane do życia w jasności i na powierzchni. Pierwsze lata spędzone w ciemnościach sprawiają, że dla ukarów zmysł dotyku jest ważniejszy od zmysłu wzroku, choć ten nigdy nie uległ atrofii. I dlatego ozdabiają oni swe ciała rzeźbieniami lub wypukłymi tatuażami (zwanymi *baa'mon*), oznaczającymi imiona (na twarzach) oraz opisującymi czyny (na piersi, ramionach i nogach). Pisana wersja ukaryjskiego przypomina uproszczonego brajla, jako że jest przystosowana do „czytania” z czyjejs skóry (ten język zaadoptowano również do książek).

VOROKSOWIE

Monstra o wielu kończynach. Na rodzimej planecie w wyniku ewolucji stali się idealnymi drapieżnikami i nigdy nie powinni osiągnąć świadomości czy wysokiego poziomu inteligencji. Przeczą temu wszystkie znane prawa naturalnej selekcji. A jednak

stali się istotami świadomymi i to bez żadnego wi-
docznego powodu.

Wyróżnia się dwa rodzaje voroksów: dzikie i cy-
wilizowane. Pierwsze z nich są pozbawione intelligen-
cji i nie czerpią korzyści z technologicznych osią-
gnięć. Nie mogą one opuszczać planety, uważa się je
bowiem za niezwykle brutalne i niebezpieczne. Z ko-
lei cywilizowani voroksowie mają prawo opuszczać
planetę i pełnią wiele funkcji w rządach Znanych
Światów. Obcinają również pazury i są uznawani za
„oswojonych”. Obcinanie ma miejsce w okresie doj-
rzewania, kiedy młodzieniec jest już wystarczająco
dobrze wykształcony i ma świadomość brutalności
kultury, w której żyje. Rytuał ucinania pazurów na-
rzucili oczywiście ludzie, stał się on jednak bardzo
ważnym elementem kultury tej rasy. Dla cywilizowa-
nych voroksów ceremonia to powód do dumy i świa-
dectwo, że wyewoluowali ponad swych okrutnych
kuzynów z dżungli. Królewska kasta ma prawo za-
chować jeden pazur – zwany szponem jadowym –
który wydziela truciznę zabójczą dla ludzi i voroksów.

POZA GRANICAMI

Poza przestrzenią opanowaną przez ludzi żyją
dwie znaczne rasy obcych: vau i symbionci. Pierw-
sza z nich to najstarsza i najbardziej zaawansowa-
na rasa, jaką udało się człowiekowi napotkać. Na-
tomiał symbionci jako ostatni wyruszyli w gwiazdy,
są zaś wynikiem mieszanki ludzi i xolotłów (istot pa-
sożytniczych).

VAU

Vau to starożytna rasa, która jako pierwsza spo-
śród znanych obcych osiągnęła poziom pozwalają-
cy na międzygwiazdne podróże. O ich zwyczajach
wiadomo niewiele. Bardzo aktywnie chronią swe
granice przed wpływem człowieka i jednocześnie
rzadko kiedy wkraczają na obszary ludzi. Ich filo-
zofia najpewniej jest następująca: „Dopóki pozosta-
niecie po swojej stronie płotu, wszystko będzie
w porządku”.

Spółczesność vau dzieli się na kasty; na samym
dole znajduje się klasa chłopów, później idą żołnie-
rze, następnie rzemieślnicy, a na szczycie stoi kasta
oficjeli, w której skład wchodzi kapłani. Oficjele nie
są przywódcami, ale ludziom pozwolono spotkać się
jedynie z dyplomatami z tej kasty. Większość z nich
sprawiało wrażenie biurokratów, przekazujących
wiadomości prawdziwym przywódcom vau i otrzy-
mujących od nich odpowiedzi, które z kolei dawa-
li ludziom.

INNE RASY

W Znanych Światach żyją przedstawi-
ciele wielu innych świadomych ras. Nie-
mał każdą planetę, w bliskości której
znajdują się gwiazdne wrota, zamieszku-
ją inteligentne istoty o różnym poziomie
zaawansowania.

Askorbici: opancerzeni skorupami, hu-
manoidalni krwiopijcy nie mieli wystar-
czająco wiele czasu, by rozwinąć swą cy-
wilizację. Na Severusa przybyli ludzie,
którzy sprowadzili ich z powrotem do po-
ziomu prymitywnych dzikusów.

Etyri: latający etyri z Graala tylko dzie-
ki wsparciu ludzkiej technologii zwycię-
żyli w walce o przetrwanie z naziemny-
mi drapieżnikami.

Gannokowie: te przysadziste, małpo-
podobne istoty pochodzą z Bannock-
burn, na którym znajdują się najdziwniej-
sze ze zbudowanych przez urów ruin.
Gannokowie żyją pośród tych starożyt-
nych monolitów i tworzą nowe, dziwacz-
ne urządzenia z pozostawionej technolo-
gii. Naukowcy uważają, że inteligencja
tej rasy objawiła się niedawno, nie odkry-
to bowiem żadnych dowodów istnienia
jakieś wcześniejszej kultury.

Hironemowie: owa gadzia rasa pocho-
dzi z Kadyksu. Dziś w jej posiadaniu po-
zostaje jedynie niewielki rezerwat na
kontynencie, którym niegdyś władali.
Uczeni twierdzą, że kiedy nastąpił kon-
takt z kolonistami Diaspory, hironemo-
wie znajdowali się w epoce podróży ko-
smicznych wysłali właśnie statek na
księżyc Kadyksu.

Oro'ymowie: ta rasa płazów z Madok
była mitem przez większość Mrocznych
Wieków. Wreszcie oro'ymowie ujawni-
li swe istnienie, opuszczając ukryte,
podwodne kolonie. Morskie dno ich ro-
dzinnej planety usiane jest licznymi rui-
nami, świadczącymi o utraconej przed
tysiącletkami chwale i potędze.

Shantorowie: rasa kopytnych z Sha-
prut. Shantorowie byli ofiarami pierw-
szego kontaktu ludzkości. Dziś bliscy są
całkowitemu wymarciu i żyją jedynie
w rezerwach rozrzuconych po Zna-
nych Światach.

SYMBIONCI

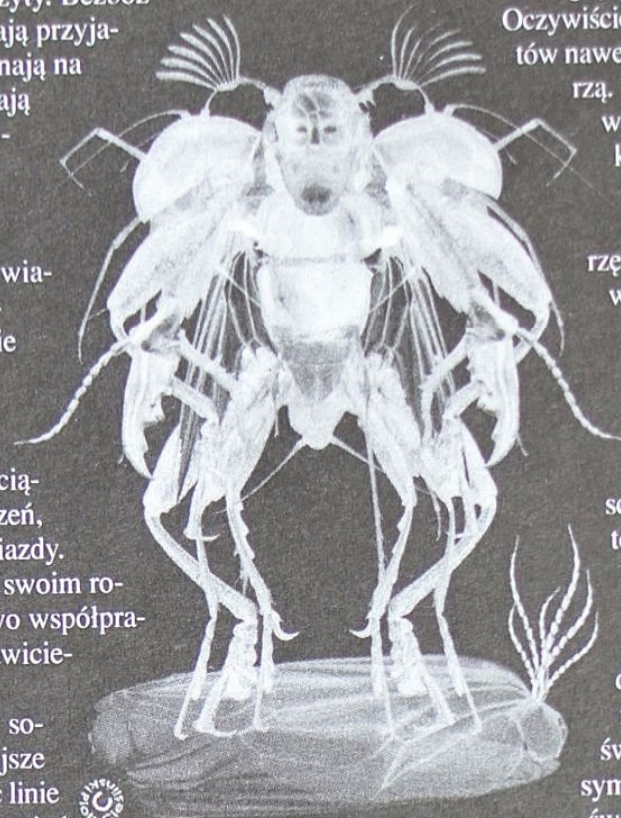
Zmiennokształtni. Pasożyty. Bezbożne bestie, które przemieniają przyjaciół we wrogów. Ludzie znają na ich temat wiele faktów, mają też liczne domniemania dotyczące się natury symbiontów, lecz tak naprawdę istnieje bardzo mało pewnych i sprawdzonych wiadomości o tej rasie, stanowiącej poważne zagrożenie dla hegemonii człowieka w Znanych Światach.

Symbionci ponoć postrzegają „sieć życia”, rozciągającą się poprzez przestrzeń, wplecioną w planety i gwiazdy. Każdy z nich to jedyna w swoim rodzaju istota, której nielatwo współpracuje się z innymi przedstawicielami rasy. Symbionci rozmnażają się, wiążąc ze sobą i selekcionują najsilniejsze cechy genetyczne, tworząc linie krwi. Mogą również rozmnażać się pasożytniczo, „przekształcając” inne rasy (ludzi,

ur-obunów, ur-ukarów czy voroksów). Twierdzą, że owa przemiana jest dobrowolna – ofiara pragnie tego od chwili, gdy pierwszy raz ujrzy sieć życia.

Oczywiście, mieszkańcy Znanych Światów nawet przez moment w to nie wierzą. Wielu z nich na własne oczy widziało, co stało się z przekształconymi przyjaciółmi czy krewnymi – nieszczęśnicy przemieniali się w zwierzęce maszyny do zabijania lub w uwodzicielskie pasożyty.

U symbiontów wyróżnia się „formę macierzystą”, czyli podstawowy kształt, zwykle mający związek z jakimś gatunkiem miejscowej flory lub fauny – może to być dąb lub niedźwiedź. Są molekularnie amorficzni – bezkształtni czy raczej zmiennokształtni – i twierdzą, że posiadają specyficzny, mistyczny związek z wszechświatem. Niektórzy uważają, iż symbionci pobudzili komórkową świadomość swych organizmów i istnieją w więcej niż jednym wymiarze biologicznym.



OTWÓRZ GO I RUSZAJ Z NAMI W NIEZWYKŁĄ PODRÓŻ

Dwumiesięcznik, jakiego jeszcze nie było
160 stron formatu A4

Do każdego egzemplarza piątego Portalu dołączaliśmy
„Głos Powszechny” - specjalny dodatek do działu ZC!
Pełen artykułów, z których każdy jest wprowadzeniem
do przygody mającej miejsce w Polsce - tu i teraz!

Jesteśmy fanami RPG.

Uwielbiamy grać i prowadzić. Wiemy, czego Wam potrzeba.
Portal powstał dla Was, miłośników RPG w Polsce.
Wciąż kombinujemy, jak sprawić, by był ciekawszy i fajniejszy.
Nawet nie domyślacie się, co przygotowujemy na sierpień!!!

Ale na razie to niespodzianka...

Szukajcie nas w salonach Empik, sklepach RPG.



Sprzedaż wysyłkowa: Należy wpłacić 13 złotych na konto: BPH o/Gliwice
10601187-320000538782. Zaznacz, który numer chcesz otrzymać. Ew. pytania:
Portal, ul. Ks. M. Strzody 2, 44-100 Gliwice, tel. (032) 3316721, www.rpg-portal.pl

Tomek Suwalski

KALUŻA KRWI, ROZRZUCONE WNETRZNOŚCI...

Kolejne morderstwo. Dzięki kontaktom w policji, o wszystkim dowiadują się od razu. Zaprzyjaźniony funkcjonariusz woli, żeby jego dziwni koledzy zajęli się tą sprawą – on i tak zbierze za nich pochwały.

Mordy są dokonywane w wyszukany sposób: obcięta połowa głowy; łydka połączona z udem za pomocą sznurka... brak kolan; wyjęty kręgosłup; ucięta i włożona do gardła ręka... Widok tak odrażający, że nawet najtwardsi weterani policyjnej krucjaty odpadają w przedbiegach. Dlatego wszyscy wolą, żeby „pomagali” im (a raczej robili całą robotę za nich) ci dziwni goście, koledzy jednego z policjantów; podobno niezłe z nich świry, aż ciągnie ich do tej roboty, uważają się za jakiś badaczy czy detektywów. Jak się to zaczęło? Gdy przybyli na miejsce pierwszej zbrodni, wyglądało to na kolejne dzieło seryjnego mordercy. Później wszystko się skomplikowało. Kolejnych morderstw nic nie łączyło – ani miejsce, ani osoba, nic, nawet najmniejszy szczegół. Były popełniane wszędzie: w domach ofiar, na ulicy, w pracy. Pełzający chaos, a – co najgorsze – kolejne zbrodnie były coraz bardziej brutalne. Byli w pełni pochłonięci tą sprawą, zajmowała każdą ich rozmowę, wolny czas i myśli. Starali się jak najbardziej wczuć w postępowanie i psychikę mordercy.

I wtedy jeden z nich zaczął mieć sny... a raczej koszmary. Przed każdym morderstwem śniło mu się, że popełnia zbrodnię. Jego ofiarą był inny członek grupy, dlatego wszystko zachowywał w tajemnicy.

Następnego dnia zjawiali się na miejscu zbrodni i śniący widział dokładnie to, co zrobił podczas snu, tylko że tym razem nie były to zwłoki jego koleśka, tylko jakiejś przypadkowej ofiary. Reszta nic nie wiedziała, ale śledztwo zaczęło nabierać tempa. Przy kolejnych ofiarach znajdowano charakterystyczne znaki: czarny laufer wbity w oko, wystający z brzucha magazyn o broni strzeleckiej, imię i nazwisko „Mara Pickford” wcięte na czole. A właśnie ich śniący kolega bardzo dobrze grał w szachy i regularnie kupował magazyny o broni strzeleckiej, a jego ulubioną aktorką była Mara Pickford. Szukali mordercy, którym był członek ich grupy. Nawet gdyby im powiedział, co by to zmieniło? Pewnej nocy, podczas kolejnego snu, obudził się w mieszkaniu jednego z koleśków z grupy. W rękę trzymał zakrwawiony nóż, a jego przyjaciel leżał z dziurą w brzuchu...

Oczywiście, nie on zabijał, tylko ja. Ale zrobiłem wszystko, żeby zarówno oni, jak i on uwierzyli, że jest mordercą. Dlaczego? Bo jestem Połańcem.

Krótki pomysł na przygodę, przede wszystkim do *Zewu Cthulhu*, chociaż...

Czy gracze wpadną na trop Nieznanego, czy skażą swojego przyjaciela? Tobie, Strażniku Tajemnic, pozostawiam wprowadzenie kilku poszlak, które świadczyć by miały o niewinności bohatera. Bardzo dużo też zależy od poszkodowanego gracza, najlepiej w ogóle mu nie pomagaj, niech zostanie sam i niech uwierzy, że jest mordercą. Może popełni samobójstwo?

Ja jestem ten, który ma wiele postaci.

Jerzy Cichoński

NIEŚMIERTELNY

Bohater Niezależny lub wróg drużyny. Zaczniemy od tego pierwszego. Taki BN wymaga dłuższego przygotowania niż inni spotykani przedstawiciele społeczeństw, wśród których poruszają się gracze. Jest to osoba, która żyje na tym świecie już od jakiegoś czasu. Była świadkiem wielu wydarzeń, dzięki czemu może się stać wartościowym informatorem drużyny. A może drużyna będzie świadkiem zmagania Nieśmiertelnego (jak w filmach o tym bohaterze)? Może nie chcąc tracić tak wartościowego przyjaciela, pomoże mu rozprawić się z wrogiem? Jeszcze inaczej można wykorzystać motyw spotkania drużyny z taką postacią. Nieśmiertelny pojawia się w świecie graczy z zupełnie innej epoki. Do graczy będzie należeć przystosowanie takiego delikwenta do współczesnej rzeczywistości, co może spowodować wiele problemów, jak i śmiesznych sytuacji. Inaczej sprawa wygląda, jeśli mamy do czynienia z nieśmiertelnym wrogiem. I nie chodzi mi o taką bestię, której po prostu nie da się zabić, tylko odegnać lub nie dopuścić, by się pojawiła. Wyśmiałmy coś ciekawego. Np. taką hydrę, której na miejsce obcinanych głów wyrastają natychmiast kolejne (jak sobie poradzą gracze? – wpadną na jakiś pomysł czy będą bezmyślnie ciąć?). Fajnym pomysłem jest też pojawianie się dobrze znanego drużynie wroga w kolejnych przygodach. W takim przypadku uporczywy może się wydać nawet „szeregowy” zły z bestiariusza. Niech zostanie zabity na którejś sesji. Dodajmy mu kilka cech indywidualnych i niech powróci z zaświatów za dwie przygody. Opadną graczom szczęki? Opadną.

Joe Abrakadabra

RAMY RZECZYWISTOŚCI

Był pewien mag. Było zagrożenie. Był także obraz. Tak więc mag stworzył wyjście z sytuacji... prosto do obrazu. Ale to tylko legenda. Tak mówią. Wiem, co widziałem. Wiem, gdzie byłem. Imię maga zostało dawno zapomniane (być może sam mag za tym stoi), ale o jego artefakcie wspomina się do dzisiaj. Oczywiście, nie w kręgach Crowleyańskich... Oni nigdy w to nie wierzyli. Ale zaufaj mi. Wiem, co widziałem. Rama, sama w sobie, nie wygląda specjalnie. Mag nie był ani artystą, ani rzeźbiarzem. Zresztą, raczej mu się spieszyło. Nie myśli się o walorach estetycznych, gdy ma się na karku inkwizycję, prawda? Słyszałeś historie o obrazach, kryjących w sobie kieszonkowe rzeczywistości? Niektóre z nich są nawet prawdziwe, ale teraz nie ma to znaczenia... Chodzi o to, co sprawiało, że te obrazy kryły w sobie coś więcej niż mogłoby się wydawać. Wszyscy dali się oszukać. Nie patrzyli tam, gdzie trzeba, choć mieli to przed oczami. To nie obraz, płótno, farba czy zdolności malarza... ale rama. To rama była magiczna. Dzięki temu można było otworzyć wejście do dowolnie wybranego obrazu. Przyznasz, że to lepsze, niż babranie się nad jednym malowidłem, co? Oczywiście, póki nie wybierzesz Picassa albo „Bitwy pod Grunwaldem“.

Ta historia została mi opowiedziana przez jednego z tych wypalonych i bezzębnych magików żyjących w zakamarkach Londynu. Owa myśl była w jego umyśle jedyną wyspą przeblasku świadomości, nie zatopioną jeszcze przez ocean taniego alkoholu. Sprawdziłem tę informację. Dzięki kilku niezależnym źródłom udało mi się ją także potwierdzić. Na znalezienie owej ramy straciłem pół roku. Po tym czasie udało mi się dotrzeć do domu, w którym mieszkał owy stwórca artefaktu, człowiek imieniem Segue. Skurczysyn dobrze ją ukrył. Zrobił z niej tymczasową ramę okna. Nikt by pewnie się nie domyślił. Nikt, oprócz mnie. Jestem na to zbyt dobry. Możliwości tej ramy są zdumiewające. Wystarczy zamontować w niej jakikolwiek obraz, by stała się przejściem do świata w nim zawartego. Można tego użyć jako kryjówki, drogi ucieczki, prywatnego skarbcza albo więzienia. Pewnie także do wielu innych rzeczy, jednak mam ją dopiero od niedawna, więc nie zdążyłem ich jeszcze wszystkich odkryć. Póki co, muszę znaleźć ten plakat z Jeniffer Lopez. No, gdzie on do cholery się podział?

elendil

DYWAN

Można spotkać ją w karczmie, zajeździe, na rynku, w barze, hotelu, autobusie, parku, na dyskotecę, na imprezie... Wszędzie tam, gdzie ludzie się gromadzą. Zapewne zaczepi Cię jakby przypadkiem, rzuci ciepłe słowo, pośle uwodzicielski uśmiech – a zaprawdę, uśmiech ma niezwykle uwodzicielski. Zresztą... cała ona jest ucieleśnieniem wszystkich tych cech, o których marzą nocami mężczyźni pragnący chwil zapomnienia w ramionach pięknej kobiety. Ucieleśnieniem wszystkich cech, o których skrycie marzą kobiety.

Tak więc nawet się nie zorientujesz, kiedy zaczniesz czuć, że znasz ją od lat. Rozmowa będzie toczyć się przyjemnie i, co najważniejsze... ona zaproponuje Ci miłe chwile spędzone w bardziej odosobnionym miejscu. I nawet jeśli jesteś kobietą – nie oprzesz się urokowi jej słów i gry ciała...

Poprowadzi Cię do swego przytulnego mieszkanka, w którym to spełni Twe najskrytsze pragnienia – jakby je wyczytywała prosto z Twego serca. Będzie grała romantyczna, podniecająca muzyka, będzie wino... wszystko dla Ciebie. Nawet brak łóżka nie przeszkadza, od czego jest dywan. Dywan miękki, puszysty, jakby stworzony wprost do miłości. I on... i ona powodują, że z coraz większą szybkością zatracasz się w tym pierwotnym akcie tryumfu natury. I te utkane nagie ciała prężące się w orgiastycznej ekstazie, niemalże jak żywe... och... one naprawdę są żywe... wyciągają dłonie do Ciebie, zapraszają, obiecują... to chyba jakiś narkotyk w winie – tak, czułeś ten delikatny, cierpki smak... jednak... ten dotyk dziesiątek pachnących pożądaniem dłoni, ust i ciał... zatracasz się, to takie ekscytujące... i trwa... niekończąca się ekstaza... całą wieczność...

Można spotkać ją w karczmie, zajeździe, na rynku, w barze, hotelu, autobusie, parku, na dyskotecę, na imprezie... wiecznie młoda, wiecznie piękna, wiecznie dająca to, do czego została stworzona – wieczną ekstazę.

A wraz z nią jej wieczny dywan, dostarczający jej sił, wciąż zmieniający swoją kompozycję – kolejnymi ciałami utkanymi wiecznym pożądaniem.

Łukasz Lipiński

ŚCIEŻKA PRAGMATYZMU

Nasi Bracia z Sabatu aspirują do pełnej wolności, nie zdając sobie sprawy z oczywistego dla nas faktu, iż podanie się instynktom stanowi ostateczne zaprzeczenie wolności. Nie wystarczy tylko walczyć; aby móc zrealizować ideał wolności, trzeba najpierw zrozumieć, czym ona jest.

Przydomek: Pragmatycy, Zimniaki

Podstawowe założenia: Wampiry, jako istoty doskonalsze od ludzi, powinny zachowywać się stosownie do swojej pozycji. *Noblesse oblige*. Pragmatycy uważają, że własna mądrość i doskonałość upoważnia ich do zachowania nie-życia jak najdłużej. Jako istoty wyższe, wampiry powinny zachowywać się logicznie i rozsądnie, nie kierując się instynktami. Bestia i Człowiek – dwie natury wampira – to dwa ogromne źródła mocy, z których Pragmatyk powinien nauczyć się korzystać.

Etyka:

- * Zachowuj się racjonalnie. Pomyśl, zanim uczynisz. Wysłuchaj, zanim pomyślisz.
- * Nie pozwalaj, aby bezużyteczne tradycje i zabobony zaćmiewały Twój umysł.
- * Zaakceptuj swoje emocje, ale nie pozwalaj im sobą kierować.
- * Zdobywaj wiedzę – ignorancja zawsze jest niebezpieczna.
- * Unikaj ostatecznej Śmierci. Chroń przed nią współwyznawców.

Historia: Ta filozofia wyłoniła się w 2 połowie XVIII wieku jako odłam Ścieżki Duszy i Śmierci. Jej wyznawcy nie akceptowali mistycyzmu i – niezdrowej ich zdaniem – fascynacji śmiercią. Ich celem nie były jałowe rozważania o naturze umierania i „życiu po śmierci”, ale zgłębienie rzeczywistej wiedzy i zdobycie samokontroli. Ścieżka szybko osiągnęła sukcesy w środowisku Tremere Antitribu i Ventrue Antitribu, jednak jej dalszy rozwój został powstrzymany przez konserwatywnych przywódców Sabatu, którzy widzieli w niej zbyt silnego sojusznika Ruchu Lojalistów. Ostateczny upadek spotkał Ścieżkę ostatnimi czasy, wraz z zagładą większości Tremere Antitribu. Przetrwali nieliczni wyznawcy, raczej ukrywający się ze swą filozofią.

Praktyki: Ścieżka odrzuca rytuały, jako nie przynoszące żadnych korzyści. Wyznawcy wybierani są spośród najinteligentniejszych i najbardziej opanowanych. Ze względu na wrogość Lasombry i niektórych Tzimisce, wyznawcy Ścieżki zwykle utrzymują swe przekonania w ścisłej tajemnicy.

Wyznawcy: W większości za życia należeli do inteligencji, zasadniczo są obiektywni i racjonalni. Nie okazują emocji, na rzecz całkowitego panowania nad sobą. Pomimo działania „w podziemiu”, utrzymują kontakty ze sobą i z „macierzystą” Ścieżką Duszy i Śmierci. Chętnie dzielą się swą wiedzą, czym wyraźnie odróżniają się od podążających Ścieżką Metamorfozy Tzimisce. Wielu

Julian de Vires, Tremere Antitribu

wspiera ruch Lojalistów, starając jednocześnie osłabić w nim agresywne, rewolucyjne tendencje. Inni porzucają swą sektę, szukając kontaktów z bardziej „racjonalnymi” (ich zdaniem) członkami Camarilli, a podobno również i Inconnu. Chętnie zajmują pozycje doradców i mediatorów, choć rzadko pchają się na przywódcze stanowiska, które zabierałyby im zbyt wiele cennego czasu. Główne klany i linie wyznające tę filozofię to wspomniani wyżej Ventrue Antitribu, młodszy Tzimisce oraz – podobno – tajemniczy Kiasydzi

Podążanie Ścieżką: Wyznawca powinien być opanowany, subtelny i wykształcony. Nie powinien kierować się emocjami. Powinien zdobywać sojuszników i utrzymywać jak najlepsze stosunki z wyznawcami innych filozofii – zwłaszcza, iż pomaga mu to ukryć własne przekonania i zdobywać więcej wiedzy. Właśnie owa wiedza jest celem egzystencji wampira, przy czym – w odróżnieniu od Metamorfozistów – strzeżenie jej przed innymi wydaje się Pragmatykom nie tylko niepotrzebne, ale wręcz głupie.

Cnoty: Przekonania i Samokontrola

Preferowane Zdolności: Empatia, Medytacja, wszelkie dyscypliny Wiedzy

Dyscypliny: Preferowane są wszelkie magiczne moce, w tym oczywiście Taumaturgia i Nekromancja. W rozwoju tych mocy preferowane są Ścieżki kosztem rytuałów, które wydają się wyznawcom trochę zbyt archaiczne i nie logiczne. Również ceniona jest wiedza na temat Auspex.

Hierarchia Win

- 10 Zaniechanie zdobycia wiedzy w wypadku zagrożenia: Wiedza jest na tyle cenna, by cierpieć niewygody.
- 9 Demonstrowanie uczuć: Jesteś istotą wyższą. Emocje są cofaniem się w ewolucji.
- 8 Unikanie zabijania kosztem własnych interesów: Takie postępowanie jest irracjonalne.
- 7 Lojalność wobec innych kosztem własnego dobra: Ty jesteś najważniejszy.
- 6 Zaniechanie zdobycia wiedzy, gdy jest ku temu sposobność: Nie rozwijać się, to cofać się w rozwoju.
- 5 Wyznawanie jakiegokolwiek religii bądź tradycji: Kultury są dla bydła, nie dla istot wyższych.
- 4 Kierowanie się emocjami: Takie postępowanie jest ludzkie.
- 3 Zaniechanie zgłębiania wiedzy: To dno upadku... Po co jeszcze istnieć?
- 2 Niszczenie wiedzy: Ostateczna zbrodnia – nie tylko upadek, lecz pociąganie do niego innych.
- 1 Dążenie do samozagłady: Najbardziej głupi i irracjonalny impuls.

M MIASTO M MAGIA H MASZYNA

Jacek Drewnowski

ATZ FIS PRIM

są pojedynki. I tu mamy do czynienia z jednym z lepszych patentów Barnesa. Mianowicie bohaterowie walczą ze sobą za pomocą pewnej szczególnej broni: szpad zaopatrzonych w neuroinduktory. Urządzenia te w zetknięciu z ciałem przeciwnika nie czynią mu żadnej fizycznej krzywdy, a jedynie wywołują poczucie odniesienia obrażeń. Innymi słowy, neuroinduktor w bardzo precyzyjny sposób pobudza zakończenia nerwów odpowiedzialne za odbieranie bólu.

Dzięki zastosowaniu neuroinduktorów, pojedynki i zwykłe bójki kończą się w stosunkowo „cywilizowany” sposób. Ofiary nie odnoszą ran, chociaż wydaje im się, że jest inaczej. Dopiero w szpitalu, na skutek odpowiedniej terapii, następuje powrót do normalnego funkcjonowania. W ekstremalnych przypadkach osoba potraktowana neuroinduktorem może nawet ponieść „urojoną” śmierć. Zdarza się, że związany z nią szok – szczególnie, jeśli nie jest to pierwsza taka śmierć – sprawia, że ciało umiera naprawdę. Dzięki pewnym ciekawym rozwiązaniom, świadomość zostaje jednak utrzymana przy życiu; ale to już temat na inny tekst.

Wynalezienie neuroinduktoru świadczy o tym, że mieszkańcy opisanej planety posiadli bardzo zaawansowaną wiedzę o funkcjonowaniu ludzkiego układu nerwowego i mózgu. Nie wdając się w problemy techniczne, skonstruowanie takiego urządzenia dzisiaj byłoby niemożliwe właśnie ze względu na naszą wciąż niedostateczną wiedzę. Nie

wykluczam jednak, że dałoby się zbudować jego znacznie uproszczoną wersję.

Taka precyzja, o jakiej pisze Barnes, może być zresztą nieosiągalna. Na przeszkodzie staje bowiem ludzka fizjologia. W powieści neuroinduktory wywołują bardzo konkretne wrażenia bólowe – krwawiące rany na policzku, odciętego ucha itp. Odpowiedzialny za ich odczuwanie jest oczywiście mózg. A ludzki mózg to, jak ktoś mądry powiedział, najbardziej skomplikowane urządzenie we wszechświecie. W dodatku działa ono często w sposób nieprzewidywalny. Wrażliwość na ból u poszczególnych ludzi jest bardzo różna, poza tym ulega zmianom chociażby pod wpływem emocji. Historia psychologii opisuje przypadki całkowitego zablokowania wrażeń bólowych. Mało tego. Wiedza o znaczeniu poszczególnych odczuć nie jest wrodzona. Mózg musi się nauczyć wiązać je z konkretnymi skutkami. A zatem ktoś, komu odcięto ucho, prawdopodobnie nie zdaje sobie z tego sprawy, dopóki wrażenia bólowego nie potwierdzą inne zmysły. Wystarczy spojrzenie w lustro. Ale osoba trafiona neuroinduktorem zobaczy w nim, że uszy zostały na swoich miejscach. Wywołanie wrażenia utraty nieszczęsnej małżowiny wymagałoby więc spowodowania zaburzeń w pracy mózgu. A do tego neuroinduktor mógłby nie wystarczyć.

PS. Wyjaśnienie tytułu tego tekstu znajdziecie w powieści „Milion otwartych drzwi”. Zresztą już w pierwszym rozdziale.

Powieść „Milion otwartych drzwi” Johna Barnesa to bardzo dobra SF w klasycznym stylu. Jej akcja rozgrywa się za niemal tysiąc lat, w czasach, kiedy ludzkość skolonizowała wiele odległych planet. Kolejne pokolenia ich mieszkańców tworzyły mniej lub bardziej wyrafinowane kultury, często zupełnie odmienne od macierzystej.

Główny bohater powieści, Giraut, urodził się i wychował na planecie, gdzie obyczaje i społeczny system wartości przypominają nieco życie arystokracji w osiemnastym wieku. *Notabene* kultura ta przechodzi akurat zasadniczą przemianę, ale nie o tym chciałem tu pisać. Ma się rozumieć, że nieodłączną częścią wspomnianych obyczajów

Poison Ivy [PESM]

Nieśmiertelny urok wody

Już w starożytności Tales dowodził, że woda jest praelementem, z którego powstały inne pierwiastki. W katolicyzmie uważana jest za symbol oczyszczenia wewnętrznego. Bywa także święcona i ma podobno odstraszać wszelkie stworzenia nieczyste, w tym wampiry... W niektórych legendach nawet przekroczenie rzeki może stanowić dla Nieumarłego nie lada problem. Z każdego źródła, studni czy nawet małego strumyczka możesz uczynić w swym scenariuszu prawdziwe Miejsce Magiczne.

Kąpiel w Gangesie służy pielgrzymom do rytualnego obmycia, a sama rzeka jest czczona jako opływająca Niebo bogini Ganga¹⁾. Wielu badaczy zastanawia się, dlaczego pomimo dużego zanieczyszczenia (rzeką tą spływają m.in. nadpalone ciała zmarłych) Ganges nie stał się przyczyną epidemii. Znane są przypadki uzdrowień dzięki kąpielom. Zadanie dla bohaterów, to odkrycie prawdy o wodzie płynącej w rzece. Być może będą musieli dotrzeć do samych źródeł, dla potrzeb scenariusza głęboko ukrytych. Cóż tam znajdą, zależy tylko od Ciebie, może to być zarówno Wielki Przedwieczny, zapomniany pierworodny syn Kaina albo nielegalna fabryka Korporacji X, eksperymentującej z nowymi środkami chemicznymi...

Czy uda się bohaterom wyeliminować zagrożenie, a może nakłonią tłumy pielgrzymów do zaniechania kąpieli?

W pobliżu Jerycha²⁾ wody Jordanu rozstąpiły się przed Izraelitami wchodzącymi do Ziemi Obiecanej pod wodzą Jozuego. Może podobną sztuczkę uda się wykonać bohaterom, gdy podczas ucieczki zagrozi im droga spieniona i rwąca rzeka, a jeśli nie, mam nadzieję, że potrafią pływać albo nie potrzebują powietrza.

Tetyda, starając się zapewnić Achillesowi nieśmiertelność, zanurzyła go w Styksie, aczkolwiek niektóre źródła podają, iż wody tej rzeki były trujące. Może bohaterowie spotkają maga,



Jarosław Musiał

który zapragnie powtórzyć ów zabieg... Aby dostać się do Zaświatów, należy Styks przepłynąć, korzystając z usług przewoźnika. A co, gdy akurat nie ma go w pobliżu?

W angielskim Bath, położonym ok. 167 km na zachód od Londynu, znajdują się ciepłe źródła i Uzdrowiająca Studnia. Z miejscem tym związana jest legenda o księciu imieniem Bładud³⁾, który został dotknięty trądem i usunięty z dworu. Jako świniopas zauważył on, że świnie uwielbiały tarzać się w ciepłym błocie bagna, a te z nich, które cierpiały na choroby skóry, zostały wyleczone. Ciekawe, czy Twoi bohaterowie wpadną na podobny pomysł, jeśli przypadkiem zarażą się jakąś chorobą... skóry, oczywiście.

Celtowie wierzyli, że gorące źródła są wejściem do Tamtego Świata i miejscem łączności duchowej z Boginią Matką – Ziemią. Może właśnie w takim miejscu drużyna pozna wskazówki dotyczące nowego zadania.

Na pewno miłą odmianą dla zmęczonych wyprawami będzie odpoczynek w pobliżu cicho szemrzącego źródła. Może się okazać, że podczas snu miejsce to nawiedzą eteryczne Nimfy⁴⁾ i np. pozbawią bohaterów ekwipunku... i, że tak powiem: *szukaj Nimfy w wodzie*. Być może jak legendarna Pani Jeziora strzeże Excalibura, tak spotkane przez bohaterów Najady mają coś równie cennego do ukrycia. Oczywiście, jeśli drużyna odpowiednio się postara i spełni życzenia władczyń źródła, oddadzą to, co zabrały, a może i jakiś magiczny przedmiot lub cenna mapę dorzucą?

Bibliografia:

- Cotterell A., *Słownik mitów świata*, Książnica 1996
Pasek Z. (red.), *Miejsca Święte*, Znak, Kraków 1997
Myśliwiec K., *Święte znaki Egiptu*, Iskry, Warszawa 1990
Zasieczna B. (red. prowadzący), *Leksykon Religii*, Muza S.A., Warszawa 1994

¹⁾ Ganga – kobiece bóstwo, które uosabia północnoindyjską rzekę Ganges.

²⁾ Jerycho – miasto leżące u ujścia Jordanu do Morza Martwego. Informacje o zdobyciu miasta i o zawaleniu się jego murów na głos trąb zawiera biblijna Księga Jozuego.

³⁾ Bładud – był ojcem króla Leara, zmarł w 844 p.n.e

⁴⁾ Nimfy – w mitologii greckiej córki Zeusa czczone jako niższego rzędu boginie natury. Nereidy żyły w morzu, najady w źródłach i stawach, driady w drzewach.

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.1

Prawdziwie nowy system eRPeGowy!

Wprowadzenie

Tego nawet Yossa się nie spodziewał! Na naszym MiM-owym rynku pojawiła się zupełnie nowa gra fabularna, KRAINA GOBLINÓW, edycja 3.1. Autorzy systemu spodziewają się, iż zyska ona wielką popularność wśród graczy. Zważywszy, że namawia do tego cała drużyna Shadowntearsa (*Nie podoba ci się, miluszkule?! Yossa, porozmawiaj z nim, proszę cię bardzo*), sukces wydaje się być murowany. Zobaczymy, czy i Wam przypadnie do gustu proponowany tu nowy wymiar RPG...

IN MEMORIAM

Podziękowania dla Kowala, Malwiny i Madelaine

AD&D

- To jedyne rozsądne wyjście...
- Nie zabijaj mnie! Mistrza Gry nie ma w pokoju!

WFRP

- Sprawiam wrażenie, że nikogo nie zabiłem.
- Te, ciołek! Znaczą się... chciałem powiedzieć szlachetny, mężny rycerzu...
- Ty paskudny brzyda! Ukarzę cię w imię księżycal!
- Czy już go zabiłem?
- To może ja zaśpiewam...

ZC

- Zawsze chciałem się przejść po nieoświetlonych kanałach...

ED

- On się ślini na mój widok! Wiedziałem, że jestem przystojny, ale że aż tak?!

XVI GENERACJA

XVI Generacja. Dziesiąta woda po kielecu z Kaina. Pokolenie, które nie ma prawa istnieć. A jednak jakoś się uchoowało i miewa się całkiem nieźle... przeważnie. Bardziej pomroczni niż mroczni i raczej śmieszni niż tajemniczy, potomkowie potężnych istot nocy nie bardzo pasują do powszechnego wizerunku wampirów.

Mamy niezmierną przyjemność przedstawić Wam pierwsze odcinki naszego *comic stripu*. Ten gatunek (historyjka z 3-4 obrazków) znany jest od wielu lat, a jego czołowi bohaterowie (m.in. Garfield, *Peanuts* czyli Fistaszki, Kalwin i Hobbes, znany u nas jako Celsjusz) cieszą się ogromną popularnością. Najwyższy czas zatem, aby dać RP-Graczom ich własną historyjkę (opartą na grze „Wampir: Maskarada”). Korzystając z okazji, chcielibyśmy podziękować wszystkim znajomym, którzy podsuwają nam pomysły na nowe odcinki „XVI Generacji”.

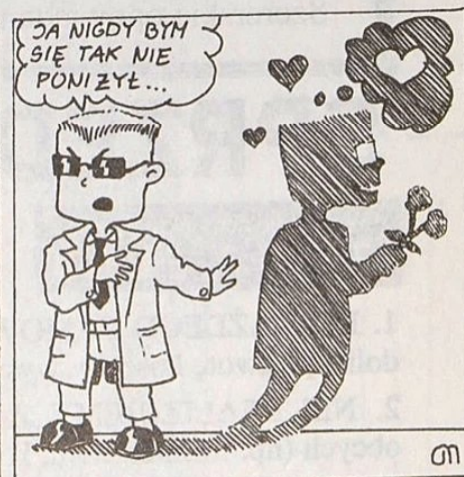
KONKURS

Możliwe, że Lasombra (koleżka, którego cień zawsze robi co innego niż właściciel) będzie miał na imię Cienias, zaś Nosferatu (postać z torbą na głowie) zostanie nazwany Brzydalem. To jednak nic pewnego.

Niniejszym ogłaszamy konkurs na imiona bohaterów „XVI Generacji”. W przyszłości pojawią się kolejni, z pozostałych klanów występujących w „Wampirze”. Jeśli chcecie wnieść swój wkład w tworzenie dziejów szesnastego pokolenia, zostać matkami i ojcami chrzestnymi naszych postaci, przyslijcie swoje pomysły (najlepiej na kratkach pocztowych) na adres redakcji, z dopiskiem „XVI Generacja”. Podawajcie nazwy klanów i obok propozycje imion. Każdy przyjęty pomysł zostanie nagrodzony.

XVI Generacja

Idea: Jerzy Rysunki: Ula Michalska



ODGŁOSY Z KUŹNI

Kiedy piszę to słowa, z pras drukarskich na lady sklepowe wędruje podręcznik do gry **Earthdawn – Magia: księga wiedzy tajemnej**. Zapewne wygląda ładnie, a że jest jedną z najważniejszych pozycji do systemu (który z Fechtmistrzów nie chciałby móc ripostować naturalnej broni wrogów, strzał, a później nawet czarów? – to zaś tylko wierzchołek góry lodowej, bo niesamowitości podręcznik oferuje więcej), polecać nie trzeba. Przypomnieć jednak wypada. W międzyczasie

światło dzienne ujrzał trzeci tom cyklu C. S. Friedman. W najbliższym zaś czasie:

- * **Mroczne sekrety Barsawii**, czyli to, czego zabrakło w **Magii**;
- * **Dzień Bestii**;
- * **Król bezmiarów** Feliksa W. Kresa;
- * Tom pierwszy nowego cyklu Dave'a Duncana; Aha – i mamy nowy kontrakt: na Gwiazdkę **Deadlands!**

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Wojna w grach fabularnych – czyli jak poprowadzić graczy w trakcie starć
- Na południe od Dniestru – Biesiada dla Kompaniji Swawolnej
- Powietrzny okręt – Scenariusz do gry Earthdawn
- Planety Znanych Światów – kilka słów o najsłynniejszych miejscach uniwersum Gasnących Słońc
- Informacje o klubach miłośników fantastyki
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
25.07.2000

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) 25-75
MIM25 – MIM75 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 79 do numeru 84
PP79 33,00 zł
Prenumerata roczna
od numeru 79 do numeru 90
PR79 66,00 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

EARTHDAWN – PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł
Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł
Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł
EDMB2 45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
EDMAG 49,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii (R)
❖EDMSB 32,00 zł
Koszmar z przestworzy (P)
❖EDKZP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Księga Strażnika (R)
ZCKST 16,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł
Księga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł
Cthulhu 1990 (R)
ZODZI 17,00 zł
Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł
Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł
Przeróżające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł
Serce grozy (P)
ZCSEG 27,00 zł
Maski Nyarlhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł

**WARHAMMERA
NIE SPRZEDAJEMY!**

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł
W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł
Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł
Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł
Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł
Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł
W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł
Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Oko Yrghedesa
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2
INF02 3,50 zł
Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAŁĘDZY

Zestaw dodatkowy
DTOD 6,50 zł
Warzone
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCZNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł
Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R)
BTKOM 34,00 zł

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

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
słownie

wplacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁ PROSIMY)

Pokwitowanie dla banku

zł
słownie

wplacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁ PROSIMY)

Pokwitowanie dla poczty

zł
słownie

wplacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁ PROSIMY)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie

wplacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁ PROSIMY)

[illegible]

LITERATURA

**UWAGA!!!
WIELKA PROMOCJA!
„Gasnące Słońca”**

DOPIERO TERAZ POZNASZ POTĘGĘ MAGII



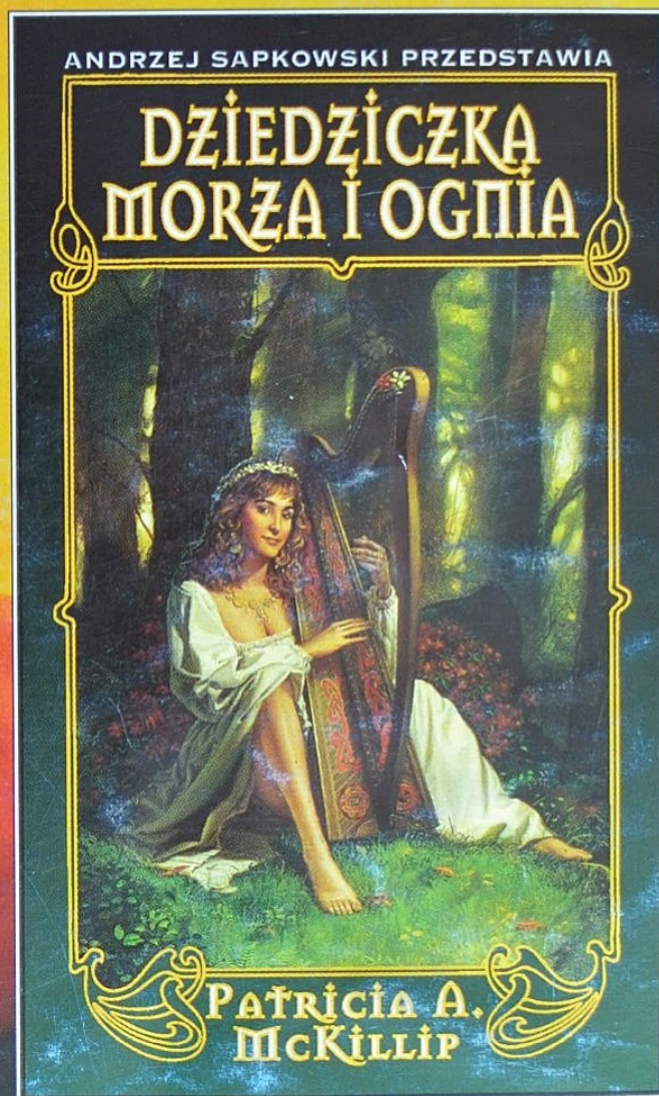
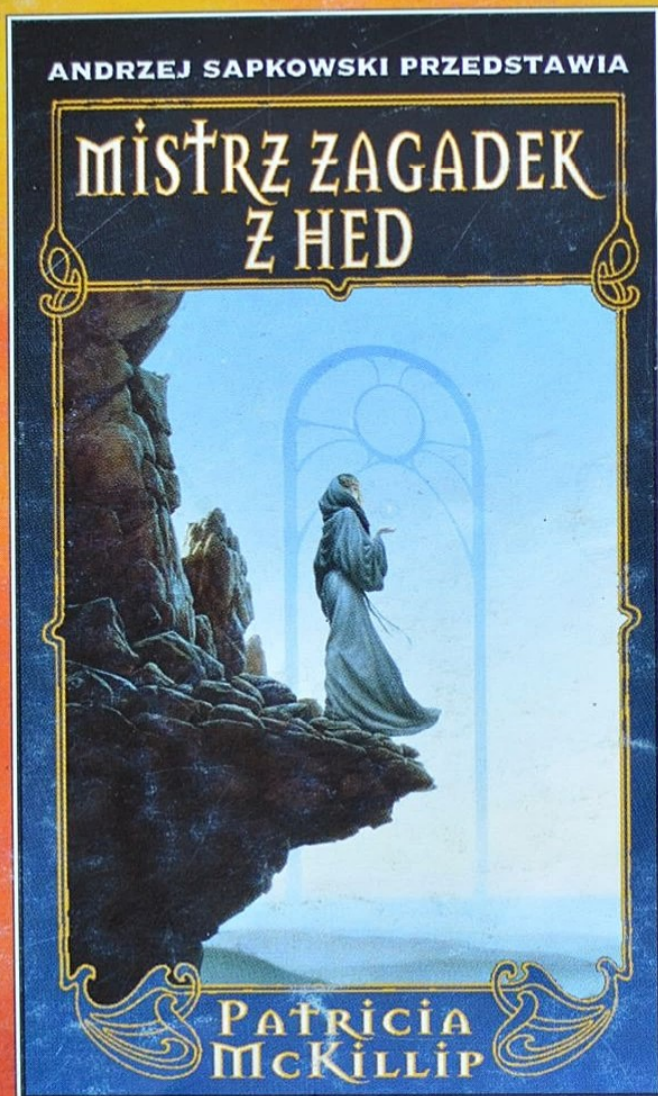
1. MAGIA: KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ
2. MRŹCZNE SEKRETY BARSAWII

EARTH DAWN



FASA
CORPORATION

ANDRZEJ SAPKOWSKI PRZEDSTAWIA



W PRZYGOTOWANIU TOM III
HARFISTA NA WIETRZE