



MiM

Magia i Miecz

120 stron! 120 stron! 120 stron!

INDKS: 322954

cena: 9,90 zł

Zew Cthulhu 2020

AKADEMIA MiM-a

SZEŚĆ (i pół) PRZYGODY

ED: HISTORIA THROATU

Brian Snoddy : © Alderac Entertainment Group; Way of the Crane — Legend of the Five Rings

ISSN 1230-9109
09

NIC DWA RAZY SIĘ NIE ZDARZA...

No i stało się! Jesteśmy grubszy i nawet o czasie (mam nadzieję, że drukarnia nic nam nie popsuje). Nie to jest jednak wbrew pozorom najważniejsze w powakacyjnym świecie rolplejów (choć – nie przeczę – dla nas bardzo ważne i mam nadzieję, że dla Was również). A co takiego może być od nas ważniejsze? Oczywiście trzecie wydanie matki (ojca?) całego fabularnego świata. Zapowiadane od dawna D&D 3E rozpoczęło atak na światowy rynek.

„Co z tego?” – myśli sobie zapewne wielu z Was. 3E wyszło gdzieś za wielką wodą i zanim do nas dotrze, minie trochę czasu. Poza tym będzie po angielsku, a przecież nie wszyscy znają ten język.

A jednak...

Takie coś nie zdarzy się zapewne przez następne 25 lat! Jeśli w ogóle zdarzy się po raz drugi. Wystarczy spojrzeć, jaką drogę przeszło D&D/AD&D przez te ćwierć wieku. Zaczęło się od zeszytów, w których panowie Gy-gax i Arneson zapisali kilka zasad, obdarzających figurki życiem. Te rozpowszechniły się w zabójczym tempie, co doprowadziło do powstania wpiery gry Chainmail, a potem słynnych Dungeons and Dragons. Nie minęło wiele lat, a proste D&D odmieniono, dodając mu przedrostek **Advanced**. System został uzupełniony o – wydawałoby się – kilka szczegółów, ale miało to kolosalne znaczenie. Do powstania drugiej edycji AD&D przyczyniło się wiele spraw, m.in. słynny *Manual*, w którym opisano dziewięć kręgów piekieł, a który został przez wiadome kręgi uznany za satanizm. AD&D 2nd wbrew pozorom nie było kalką pierwszej edycji. Dodano kilka zasad, poprawiono błędy, ale nie ustrzeżono się następnych. Mimo to właśnie na AD&D 2nd wychowały się setki tysięcy fanów RPG, wiernych swej rozrywce do dziś.

Teraz zaś na naszych oczach odbywa się kolejna przemiana. Najpopularniejszy bez dwóch zdań system na świecie pojawia się w trzeciej wersji.

I to wersji, która ma odpowiadać zarówno dzisiejszym potrzebom rynku (choć autorzy zapowiadają, że nie będzie to żadne *storytellingowe-coś*), jak i odwołać się do dawnych klimatów z czasów pierwszych zapisków pary G&A. Pozostawiono wiele tzw. „świętych krów” systemu, czyli elementów, z których liczni przeciwnicy AD&D się wyśmiewali. I co z tego? AD&D właśnie dlatego było, jest i będzie AD&D, że mamy *hitpointy*, *sawingtrowly* itd. Dodano natomiast to, za co ceni się dzisiejsze *erpegi* – umiejętności, wady itp. I postarano się, by nareszcie postaci jednej klasy różniły się czymś więcej niż uzbrojeniem i kilkoma współczynnikami.

Wyszła mi jakaś straszna kryptoreklama D&D 3E. Wybaczcie mi jednak – bardzo lubię stare dobre *adeki* i z niecierpliwością czekam na ich trzecie wcielenie. Nie, żeby owo wydarzenie przesłaniało cały mój świat... Ale takie coś może się już drugi raz nie zdarzyć za mojego życia.

T. Uroczmar

PS. Podobno nie można też dwa razy wejść do tej samej rzeki. Kto by pomyślał?

Hasło miesiąca:

– Z tobą, Poison, zawsze, wszędzie i za każde pieniądze – pewien członek redakcji podczas kolegium.

Niezwykła przygoda do AD&D i nie tylko...

strona 45

Akademia MiM-a otworzyła swe podwoje z wielkim hukiem!

strona 31



strona 65



Opowiadanie:

Ostatnia szansa ————— 27

Anna Kłosowska

Panorama:

Diuna RPG: mamy pierwsze strony!!! ————— 2

Tomasz Andrzejewicz

Księga Klanu Salubri: Siła spokoju ————— 4

MIABEU

Legenda Pięciu Kręgów: gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie ————— 6

Milosz

Uwaga: Księżniczka Mononoke! ————— 8

Milosz

Wieści ————— 9

idee fix™: techno-totalitaryzm w Warszawie ————— 18

Puszkini

Stałe działy:

Listy ————— 20

MiM(ochodem):

Jak najbardziej zaskoczyłem MG? ————— 22

Kraina Goblinów, edycja 3.3 ————— 116

Felietony:

Konstruktywna krytyka ————— 26

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna: Sekta telepatów ————— 114

Jacek Drewnowski

Scenariusz:

Zemsta Hazuna ————— 45

Michał „Bukwa” Bukowski

Odyseja Kosmiczna 2050 — 65

Czeski

Mięcho:

Kim jest Łucja? ————— 110

Matylda Dryzner

Weekendowa wpadka — 111

Anika Radzka

Architekt ————— 113

Joe Alrakadabra

Miejsca magiczne: Napowietrzne siedziby — 115

Poison Ivy

Almanach:

Wizje zagłady: Gehenna (materiał źródłowy do Wampira: Maskarady i nie tylko) ————— 31

mgr aMiM-a Diabeł

& mgr aMiM-a Poison Ivy

W pancerz zakuty ————— 35

Marek Pawelec

O końcu świata opowieść smętna ————— 38

Marcin Mortha

Jak skutecznie przestać być człowiekiem ————— 43

David Brykalski

Dzikie Pola:

Na południe od Dniestru Biesiada dla kompanii swawolnej dla przypomnienia, że Dzikie Pola również systemem walki są;

spisana przez ————— 71

Imię Tomazja Gnara

Earthdawn:

Historia Throalu ————— 93

Toread

Powietrzny okręt ————— 97

Maciej Szaleniec, Rafał Olszowski

Świat Mroku:

Cztery kościoły, cztery sekrety ————— 80

Tomasz F. Misiorzek

Księga Gildii: Mnemioi — 84

Paweł „Shandor” Marczewski

Nie spoglądaj wstecz — 88

Ewa Hejniał, Tomasz F. Misiorzek

Warhammer:

A gdyby bohaterowie... zebrali? ————— 106

Bjorn

Ciężka dola gracza — 108

Marek „Megregor” Pańczyk

Zew Cthulhu:

Sprzedz tysiącleci (część I) — 53

Krzysztof Piskorski

Każąca macka Cthulhu — 60

Puszkini

Cyberpunk 2020: Neonowe gwiazdy są w porządku — 61

Joe Alrakadabra

MIM

9(81)/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

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andrzejewicz (ŚM)

tomek_andrzejewicz@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

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chołuj

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Jaka wakacje? Jaka szkoła?

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichocki, Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski,

Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,

Poison Ivy, Andrzej Śwędryński, Toread,

Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

DRUK:

„Firet-Druk”, ul. Świętojańska 4/6, 93-493 Łódź

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:

© Brian Snodd

© Alderac Entertainment Group

Way of the Crane - Legend of the Five Rings

Sprzedż magazynu po cenie innej niż podana na okładce bez zgody wydawcy zabroniona.

DIUNA RPG:

mamy pierwsze strony!!!

Przygotował Tomasz Andruszkiewicz

Czego potrzeba do zrobienia systemu RPG opartego o świat książkowy? Dobrego świata książkowego, oczywiście. Świata opisanego ze szczegółami, bogatego, ciekawego, gdzie istnieją organizacje czy konflikty na skalę globalną, gdzie oprócz garstki głównych bohaterów są jeszcze inni, od których cokolwiek zależy. Gdzie tło wydarzeń nie jest tylko pretekstem do prezentowania myśli czy czynów bohaterów pierwszoplanowych. Założenia te, w stopniu więcej niż zadowalającym, spełnia cykl Franka Herberta „Diuna”.

Podstawowy podręcznik *Dune: Chronicles of the Imperium* (Last Unicorn Games) proponuje wcielenie się w postaci związane z pomniejszych rodami (Domy Mniejsze). Nie startujemy od razu z pozycji Wielkich Domów Landsraad, choć aspiracje, pragnienia i plany na przyszłość mieć oczywiście możemy. Dzięki temu mamy perspektywę na przyszłość i większe możliwości działań na granicy prawa (tacy Atrydzi, na przykład, nie mogą żyć z przemytu, bo utrata reputacji w przypadku wpadki byłaby niewspółmiernie duża w stosunku do ewentualnych zysków). Normalnie drużyna odgrywa członków lub „pracowników” jednego rodu, co likwiduje problemy

typu „to my się znamy?”, albo „wchodzisz do karczmy i widzisz trzech nieznajomych, z którymi za pięć minut stworzysz ufającą sobie drużynę”. Jeśli bardzo chcemy grać Harkonnenami, czy członkami innej, dość potężnej rodziny, możemy założyć, że należymy do bocznej gałęzi rodu, która autonomicznie zarządza jakimś lennem czy zajmuje się konkretnym obszarem zainteresowań

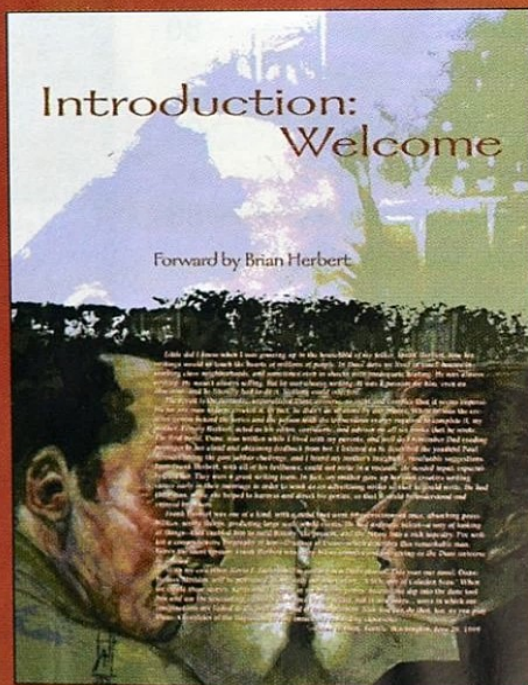
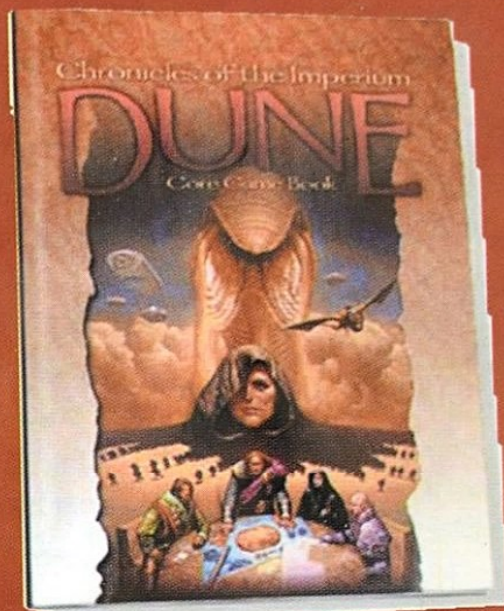
Domu. Choć wizja grania Paulem Atrydą, baronem Vladimirem czy innym Duncanem Idaho wydaje się być kusząca, to lepiej z niej zrezygnować – w takiej

sytuacji albo powtarzamy wydarzenia z książek (co jest nudne), albo każdym odmiennym działaniem przebudowujemy świat gry (co może sprawić, że po kilku sesjach zaczniemy grać w coś, co z „Diuną” będzie miało tylko wspólną nazwę). Wydawca obiecuje także, że w dodatkach będą ukazywały się inne archetypy postaci, niż te związane z Domami Mniejszymi (będą planetolodzy, szpiegowie, przemysłowcy, żniwiarze przyprawy, itp.).

A zasady? Na początek ciekawostki: prowadzący grę to Narrator, autorzy podkreślają, że zasady można i trzeba zmieniać, dopasowywać do własnych preferencji, odrzucać niepotrzebne i dodawać własne, oraz że opowieść jest dużo ważniejsza niż system i reguły. Czy te formułki już na stałe weszły do współczesnych produktów RPG?

Ale miało być o zasadach, więc do rzeczy. Używa się kostek sześciennych, cechy postaci dzielą się na współczynniki i oparte na nich grupy umiejętności (o zakresie liczbowym od 1 do 5, przy wyjątkowo potężnych postaciach więcej). Test umiejętności wygląda tak, że rzuca się tyloma kostkami, ile ma się punktów we współczynniku, o który oparta jest dana umiejętność, po czym dodaje się największy wynik do wartości umiejętności. Uff, pokręcone trochę, ale chyba się nie pomyliłem. Są stopnie trudności, czyli wartości jakie takim rzutem

trzeba osiągnąć, aby coś się udało. Jedna z kostek, zwana kostką dramatyzmu, powinna być wyróżniona (kolorem, wielkością), jeśli wypadnie na niej 6 –



mamy widowiskowy sukces, jeśli 1 – totalną klępkę. Zasady przewidują także modyfikatory (zarówno dodatnie, jak i ujemne) do współczynników czy umiejętności, wynikające z personalnych specjalizacji czy konkretnych wad

(charakteru, pozycji społecznej itp.). Bardzo ciekawym patentem jest grupowe wykonywanie akcji – wszyscy wykonują test, po czym bierze się najlepszy rezultat i dodaje do niego +1 za każdego osobnika, mającego udział w zadaniu. Jest też dodatkowy (poza kosztą dramatyzmu) mechanizm krytycznych sukcesów i absolutnych wpadek. Postaci tworzy się wydając punkty z pewnej puli, a więc raczej nie ma losowania profesji i „cyferek”. Bohaterowie mogą korzystać też z karmy, aby poprawiać wyniki testów. Istnieje współczynnik (z wyróżnionymi czterema aspektami) opisujący poziom sławy postaci. Zdrowie podzielone jest na 7 dużych poziomów, z których każdy ma tyle punktów, ile wynosi odporność bohatera. Tyle konkretów o zasadach; niestety, nie mogą tak od razu ocenić ich przydatności, bo do tego potrzeba długich testów praktycznych.

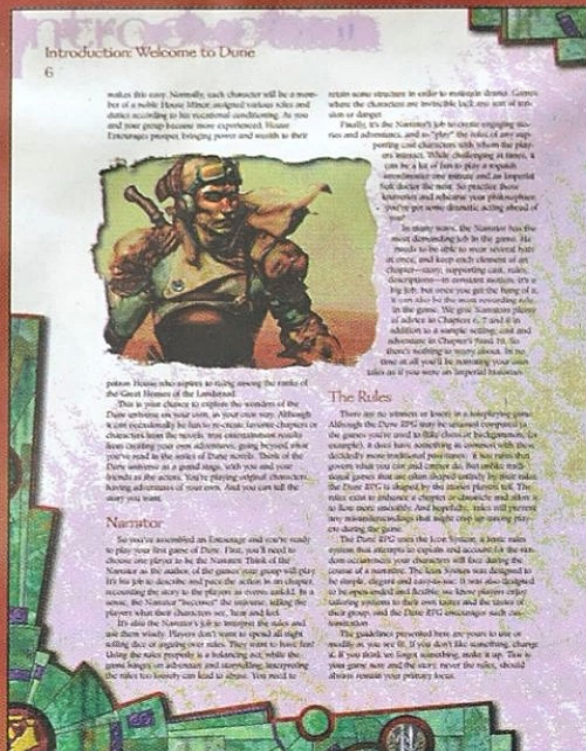
Bardzo ciekawym pomysłem wydawcy jest wsparcie systemu realizowane w sieci Internet. W tekście podręczników pojawiają się specjalne znaczki graficzne mówiące czytelnikom, że dodatkowe materiały na dane tematy umieszczono w witrynie i-netowej wydawnictwa. Są to (na razie lepiej powiedzieć „będą”, bo system jest przed premierą i na stronie materiałów do D:CotI jeszcze nie ma) dodatkowe archetypy postaci, rozszerzone opisy historii świata (czy raczej światów), komentarze, obszerne przykłady, nieprzetestowane jeszcze materiały dodatkowe czy eksperymentalne modyfikacje zasad.

Tyle sprawozdania. A teraz osobiste zdanie na temat grania w **Dune: Chronicles of the Imperium**. Myślę, że będzie to hit. „Diuna” sprzedała się w ponad dwudziestu językach w łącznym nakładzie ponad 10 milionów egzemplarzy. Popularność więc ma. Choć jestem zasadniczo przeciwnikiem tworzenia RPG w światach wykreowanych przez książkę czy film, to w tym przypadku muszę przyznać, że oparcie systemu o uniwersum „Diuny” jest pomysłem nadzwyczaj dobrym.

To *setting* bardzo bogaty w szczegóły, każdy może znaleźć tam coś ciekawego dla siebie. Wszechświat stoi otworem – jak ktoś chce robić coś dziwnego, unikalnego, niespotykanego, to zawsze można znaleźć mu jakąś małą planetkę, na której nikt nie będzie przeszkadzał. Jeżeli ktoś inny woli pozostawać w głównym nurcie wydarzeń, to proszę bardzo – leci na Arrakis (choćby

w roli pucybuta, szpiega, kucharza). Jest miejsce na wielką politykę, na lokalne intrygi, konflikty zbrojne, życie dworskie... po prostu na wszystko. I do tego atmosfera niesamowitości: Bene Gesserit o nieprzeniknionych celach, mentaci, czy pełna mistyki i tajemnic Arrakis.

Przygotowywane suplementy też zadowolają się smakowicie; oprócz typowego dla RPGów dodatkowego podręcznika Narratora dość szybko pokaże się przewodnik po Zjednoczonych Domach Landsraadu oraz podręcznik Arrakis: Center of the Universe („Arrakis: Centrum Wszechświata”). Jednym zdaniem – warto marudzić lokalnym sklepem RPGowym, aby trzymać rękę na pulsie i sprowadziły systemik jak tylko będzie dostępny. A potem, na konwencji wrzeszcząc „Jeżdźcy Czerwów, łączcie się!”.



Księga Klanu: Salubri SIŁA SPOKOJU

Przygotował **DIABEU**

Księga Klanu: Salubri jest trzecią i ostatnią pozycją tego typu związaną z **VAMPIRE: DARK AGES**. O każdej z nich mógłbym pisać długo (jak zresztą o wszystkim innym) wytykając minusy i wskazując plusy. I o ile pierwsza z tej serii Księga Klanu – Cappadocian – jest sztywna jak stężenie pośmiertne (co w wypadku tego klanu chyba należy potraktować jako superlatywne określenie), a Baali zachwycają bezpardonowością i obscenicznością treści, tak Salubri z poetycką gracją zamykają całą linię.

Historia klanu Salubri jest tak długa, jak sama historia wampirzego rodu, i sięga po czasy starożytne. Żaden szanujący się dwór nie mógł obejść się bez ich asysty. Byli poważani i podziwiani zarówno przez śmiertelników jak, i Kainitów. Ich mądrość sprawiała, że zwracali się do nich królowie i książęta. Byli uzdrowicielami ciała i duszy.

Jednak razem ze śmiercią Saulota niemal cała średniowieczna Europa obróciła się przeciwko jego dzieciom, ścigając je i tępiąc bez litości. Słudzy szatana, demony – oskarżenia piętrzyły się jak i morze krwi przelanej w nierównym boju...

Przed ukazaniem się

KK:S niewiele było wiadomo

o samym klanie. Szczątkowe informacje oraz legendy raczej zaciemniały niż rozjaśniały jego obraz. Jedynym faktem było niechlubne wydarzenie z historii wampirów – amaratnth dokonany na Saulocie i powstanie klanu Termere.

Dlaczego zdecydowałem się pisać właśnie o tej pozycji? Otóż moim zdaniem jest to najlepiej napisana Księga Klanu jaką czytałem. Mimo że schematem kompozycyjnym nie odbiega od reszty

„Klanbuków” (wprowadzające opowiadanie, historia, nowe moce, wzorce postaci, ważniejsze wampiry tego klanu), to sposób, w jaki została napisana, świadczy o jej wyjątkowości. Całość jest jedną wielką opowieścią pełną smutku i goryczy napisaną poetyckim językiem, pełną czarownych sekretów i niedomówień.

Mamy zatem możliwość posłuchania (przeczytania) historii Saulota i jego dzieci, o anielskich imionach – o wojownikach Scatha-Caumbkille, i ich odwiecznej walce ze

CLANBOOK: SALUBRI



A CLANBOOK FOR VAMPIRE: THE DARK AGES

złem, o Upadłych Aniołach, które poległy w wojnach z Baali, o Uzdrowicielach Gennadios i prześladowaniach, o samotności, o przegranej, ale i o nadziei.

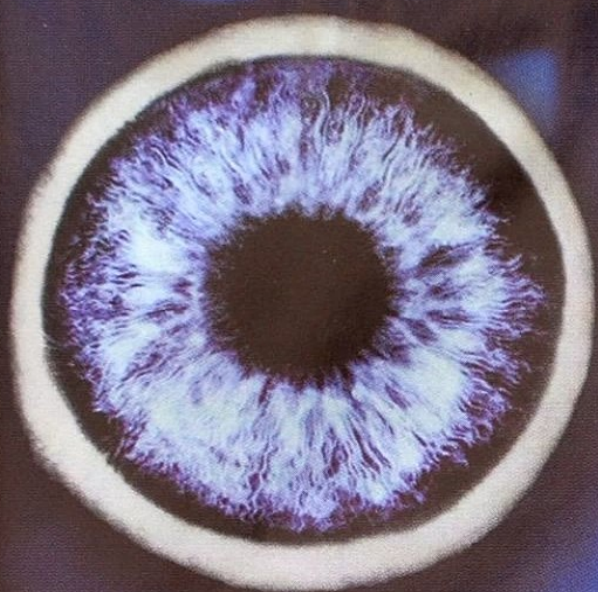
Słuchając uważnie można usłyszeć szepty mówiące o tajemniczych Obserwatorach, a także o najczarniejszym sekrecie klanu związanym z powstaniem znienawidzonych Baali. Sekretne rytuały Skrwawiania, nowe moce Valeren, filozofia...

Całości dopełnia całkiem przyzwoita szata graficzna. O ile ilustracje do tekstu nie zachwyciły mnie za bardzo (delikatnie mówiąc), to sowitą rekompensatą za to estetyczne *faux-pas* są piękne, pełnostronicowe ilustracje na początku każdego rozdziału stworzone przez Christophera Shya.

Choć Księga Klanu: Salubri nie należy do gatunku „najlepszych-rzeczy-jakie-tajt-tułf-wydał-kiedykolwiek” to naprawdę gorąco polecam ten dodatek, gdyż na każdej półce świecić będzie dostojnie szlachetnym blaskiem.

○





Mamy po(d)gląd na wiele dziwnych spraw...

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

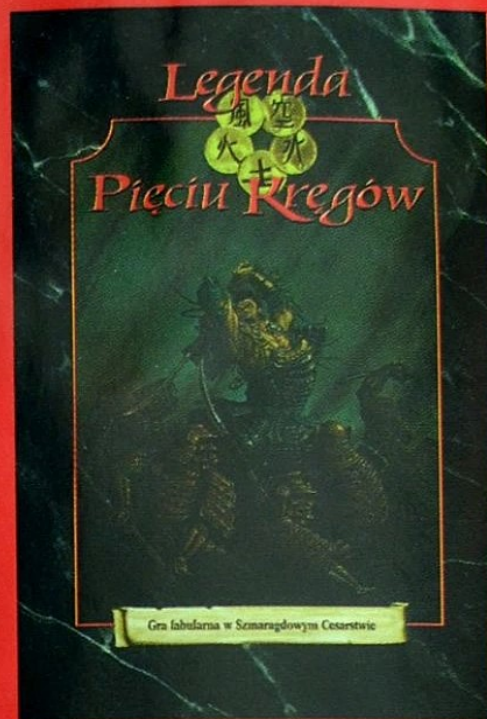
tytuł: LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW: GRA FABULARNA
W SZMARAGDOWYM CESARSTWIE

autor: John Wick

wydawca: Alderac Entertainment Group (AEG)

wydawca edycji polskiej: Tori

przekład: Krystyna Nahlik, Tomasz Z. Majkowski,
Łukasz M. Pogoda, Krzysztof Świątek,
Błażej Brudnik



Wiem, że recenzję czyta się od oceny na samym dole i wiem, że już pewnie tam zajrzeliście. Oceny jakie wystawiłem podręcznikowi podstawowemu LEGĘDY PIĘCIU KRĘGÓW są bardzo wysokie. Bo co tu się oszukiwać – mamy do czynienia z jedną z najlepszych publikacji na polskim rynku RPG. Publikacji, którą każdy gracz powinien choć raz mieć w ręku na dłużej – nawet jeśli nie interesuje go feudalna Japonia.

O świecie Szmaragdowego Królestwa pisaliśmy już na łamach **MiMa**. Przypomnę tylko, że całość systemu opiera się o dwie – wydaje się – fundamentalne zasady: mit feudalnej Japonii i mit gier Narracyjnych.

Pierwsze – wiadomo: samuraje, ninja, honor, ojczyzna, bushido. Bohaterstwo, przepięknie skrojone i liźnięte lekko piórkiem ideału, przez co L5K staje się systemem bardzo spójnym i nie przekomplikowanym. Staje się systemem historii, tradycji i legend. W tej kwestii lekko zazębia się z EARTHDawnem, ale ciągnie dalej tam, gdzie ED się kończy. Jest zatem systemem zupełnie innym.

Na drugim wyróżnionym przez mnie aspekcie zatrzymam się dłużej. Bo powiedzieć trzeba, że John Wick jest jednym z Asów współczesnego RPG. Dla mnie rządzi tym rynkiem wspólnie z Johnem Tyne- sem z *Pagan Publishing*. Wick ma dar wchodzenia w duszę gracza, wie czego mu potrzeba, uważnie śle- dzi to, co dzieje się na rynku. I wszelkie perełki natychmiast wychwytuje. Stąd też w L5K znajdziecie wszy- stko, co aktualnie zajęło absolutny *top* w świecie gier.

I znowu: są klany (vide systemy *WW*), tyle że te mają naprawdę bogatą i pełną tradycję, hołdującą wartościom bliższym człowiekowi, niż częste niejasne *whitewolfowe* „wydziwy”, których nie tylko nie spo- sób odegrać na sesji, ale i zrozumieć. Dalej. Jeśli uważacie, że karta postaci w WAMPIRZE czy ZC jest kartą prostą – popatrzcie na kartę do L5K. Wick wie, gdzie uderzać.

Dalej. *Storytelling*, czyli narracja. Nie wiedział świat czym były, zanim nie pojawiło się L5K. Tu wszystko ma swoje legendy, a nawet postacie niemal zobowiązane są systemowo, by stwarzać własne opowieści przy ogniskach. Do tego szybki (oparty na K10) system kostkowy i mamy grę, która przestaje być zabawą dla dukających zdania złożone dzieci i analfabetów. To nie jest system dla każdego. Powiem tyle: albo gra się w L5K z absolutnym oddaniem, albo nie gra się wcale, bo taka gra nie ma w sobie nic. Geniusz Wicka? Ummm...

Czas wreszcie powiedzieć o technicznej stronie podręcznika.

Twarda oprawa, ponad 250 stron. Tom na półce. Grafika, tusz na stronach, layout – rewelacja. Sy- stem wygląda pięknie jak najpiękniejsza kobieta. Co się z tym wiąże? Ano to, że są grube jak bele mar- ginesy ze zdobionymi ramkami, na których mógłby zmieścić się tekst. Czasem jest. Czasem. To jednak piętno AEG znane też z 7th SEA. Brzydka tradycja.

W środku od pytona fragmentów fabularnych – no bo na tym niby polega system – nadających kli- matu. Kilka kolorowych stron prezentujących klany, kilka stron na matowym papierze i kilka na błyszczą- cym. Wygląda to dziwnie... Ale skłamałbym mówiąc, że przeszkadza. Na obu bowiem rodzajach papie- ru roi się od eleganckiej czerni i wystarczającej liczby odcieni szarości, żeby wszystko wyglądało naturalnie.

Tłumaczenie. Zawsze najłabszy element polskich superprodukcji. Niestety... Chyba to koniec złej pas- sy. Zrobione jak trzeba, a fragmenty fabularne przetłumaczone wręcz z natchnieniem poety. Gratulacje.

Co mogę powiedzieć? Będzie się grało w ten system. Poważna, mądra rzecz. L5K to realia, które trzeba uważnie i powoli smakować, żeby się nimi zachwy- cić. Już nie możemy się z Puszkinem doczekać LARPOw w konwencji L5K. Samo tylko obcowanie z tym pięknym podręcznikiem jest porównywalne do nocy spędzonej z Jennifer Lopez.

OCENA

Wykonanie: 85%

Zawartość: 80%

Miłosz

Legenda



Pięciu Kęgów

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku
Postaw go na Drodze Żurawia

Droga Żurawia – wrzesień 2000

Aby otrzymać katalog wysyłkowy „Legendy Pięciu Kęgów” oraz gry bitewnej „Clan War”
prześlij swój adres na kartce pocztowej do: TORI, Dunin Wąsowicza 16/11, 30-112 Kraków
Internet: www.l5k.pl

Uwaga: KSIĘŻNICZKA MONONOKE!

Przygotował Miłosz



Jeszcze chyba nikt przedtem w Polsce nie próbował wszczepić filmu anime na taką skalę. Japońska „Mononoke Hime”, potem amerykańska „Princess Mononoke” i na koniec polska KSIĘŻNICZKA MONONOKE to dla wielu spełnienie snów. I to jakie!

„Mononoke Hime” trafiła do Stanów zupełnie przypadkiem. Chodzi mi oczywiście o kina. I stała się niespodzianiem filmem bijącym kasowe rekordy, a już na pewno zarabiającym więcej, niż się spodziewano. Trudno się dziwić jej ekspansji w Europę i – na szczęście – w Polskę.

Scenariusz filmu – by nie zdradzać wszystkiego – opowiada o młodym chłopcu, który podczas walki z monstrualnym, zawiądnętym kłutą dzięką Tatarigami, sam zostaje kłutą oną skażony. Odnaleziony przypadkiem kawałek stali i fakt, że on sam po śmierci mógłby przemienić się w podobne monstrum każe chłopcu udać się do lasu Shishigami, na spotkanie boga, który z jednakowym prawdopodobieństwem może go zabić, co uzdrowić. Kim jest Księżniczka Mononoke? Czym są białe wilki



z dwoma ogonami? Kto poprowadzi chłopca przez dżunglę? Dlaczego ludzie chcą zabić boga Shishigami? Jak on wygląda i czy się zemści? Wszystkiego tego dowiedzie się z filmu. Bo trzeba powiedzieć, że ciekawa (i chyba nie dla dzieci – polecam odrywane kończyny) jest nie tylko warstwa fabularna. Jak to bywa w anime (i mandze) przyciąga także warstwa wizualna: eksplozje, walki, dumne, potężne dziki czy piękny niczym z najlepszej książki las Shishigami. Całość jest nie tylko ucztą dla miłośników RPG (scenariusz jest jak dla mnie przewspaniałą przygodą – coraz nowe rzeczy się wyjaśniają, a każda odpowiedź niesie zdziwienie).

Wspaniały i wymagający także nowego akapitu jest podkład muzyczny całego przedsięwzięcia. Muzyka ukaże się u nas – rzecz jasna – na CD i nie ma dwóch zdań: jest to jeden z najlepszych podkładów na sesję, jakie udało mi się słyszeć. Może nie jestem autorytetem w tych sprawach, ale założę się, że Jerzy Zemdejs w swoim muzycznym kąciku, jak tylko wsunie CD-ka do odtwarzacza.

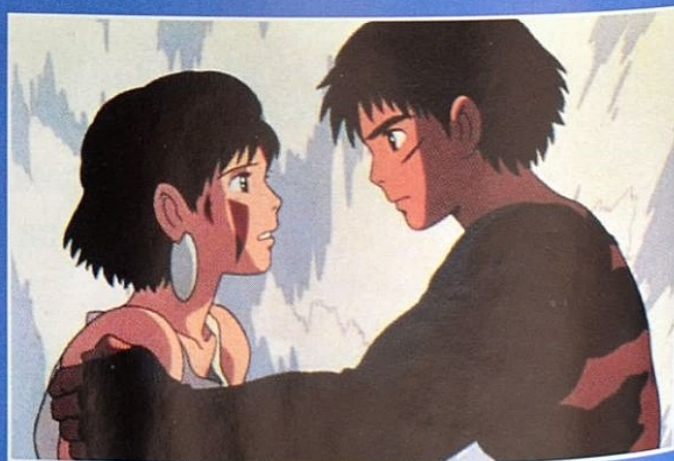
Tak czy owak wspaniale się stało, że ten przepiękny film trafił do nas. Uhm – przepiękny to najlepsze określenie. Nie jest on może bowiem tak nowatorski w warstwie scenariuszowej jak „Ghost in the Shell”, może nie lśni z ekranu taką „dziwotą” jak animki science fiction, ale zwróćcie uwagę na fakt, że to prawie film fantasy. Fantasy ekologiczne. Większość scenarii to łąki i lasy. KSIĘŻNICZKA MONONOKE pokazuje przede wszystkim przyrodę: pachnącą, lśniącą, dziką, a najbardziej chyba z tego wszystkiego – dostojną. Kiedy przed naszym bohaterem staje stary, 5-metrowej wysokości dzik i wielkim zaślinionym ryjem obwachuje jego głowę, czuje się nie tylko obawę, ale i szacunek.

W jednym obrazie spleciono więc wątek polityczny, lekko romantyczny, ekologiczny, katastroficzny, a to wszystko w zielono-czerwonej oprawie ognia i lasu.

Film ten widziałem już cztery razy i nie ukrywam, że zawsze znajdzie się w nim coś ciekawego do zobaczenia. Nie – nie jestem zatem dobrym recenzentem i nie traktujcie tego jako recenzji. Nie mniej uważam, że jest coś takiego w tym obrazie co przyciąga. Może chodzi o scenariusz? A może o las, który w żadnym filmie nie był za razem tak dziki, przyjazny i tajemniczy? Nie wiem. Ale wiem jedno – film wart jest wybrania się do kina z co najmniej kilku powodów:

- a) popieramy wnoszenie na polski rynek kinowy filmów anime;
- b) ze względu na scenariusz;
- c) ze względu na RPGowe patenty;
- d) ze względu na niezmiernie wręcz klimat;
- e) żeby kupić potem muzykę;
- f) dla wielkiej przyjemności.

Jest spora szansa na to, że KSIĘŻNICZKA MONONOKE będzie u nas znaczącym filmem dla fantastów. Amen.





Nagrody Origins

Jak co roku, już po raz 26, wręczono nagrody Origins (oczywiście za rok 1999) – najważniejsze w naszej branży. Oto te najistotniejsze dla nas wyróżnienia spośród 24 kategorii:

Najlepsze cRPG: **Baldur's Gate: Tales of Sword**

Najlepsze RPG: **7th Sea**

Najlepszy scenariusz RPG: **Beyond the Mountains of Madness**

Najlepszy dodatek RPG: **Delta Green: Countdown**

Najlepsza grafika w podręczniku RPG: **Dark Matter**

Najlepsza gra karciana: **7th Sea: No Quarter!**

Najlepsza grafika w karciance: **7th Sea: No Quarter!**

Najlepszy dodatek do gry karcianej: **7th Sea: Strange Vistas**

Najlepsza tradycyjna gra sf&f: **Orcs at the Gates**

Najlepsza powieść związana z grami: **Delta Green: The Rules of Engagement**

Najlepsze opowiadanie związane z grami: **Just a Tad Beyond Innsmouth**

Najlepsze profesjonalne czasopismo: **Knights of the Dinner Table Magazine**

Najlepsze amatorskie czasopismo: **Alarums & Excursions**

Najlepszy PBM: **Middle-earth PBM: Fourth Age c. 100**

Najlepsze zasady do gry bitewnej sf&f: **Diskwars**

Najlepszy model pojazdu sf&f: **Babylon 5 Station**

Najlepsza figurka sf&f: **Togashi Yokuni**

Do Pałacu Sław dołączono grafików Grega Costikyana i Larry'ego Elmore'a. Trafił tam również GURPS i **Champions** (HERO WARS).

Jak widać niewątpliwym rekordzistą jest 7TH SEA w obu postaciach, co cieszy, bo to miła gra.



☘ I po wakacjach...

Games Workshop zapowiedział na październik wydanie piątej edycji **WARHAMMER FANTASY BATTLE**. A my jeszcze nie nauczyliśmy się czwartej...

☘ I po wakacjach...

Decipher Inc., wydawca m.in. karcianki do Gwiezdnych, postanowił przenieść swój sztan-dardowy produkt na internet. Naj-prawdopodobniej już pod koniec roku pojawi się **STAR TREK CCG ON-LINE**.

☘ I po wakacjach...

Crunchy Frog/Nightshift Games zebrały siły, by stworzyć **THE FOUNDATION: A WORLD IN BLACK AND WHITE**, czyli kolejną gierkę o ludziach obdarzonych supermocami. Świat oparto na publikowanym w internecie świecie Erica Metcalfa. Wydanie zaplanowano na koniec roku.

☘ I po wakacjach...

Tego lata powróci **SPACE: 1889**, jeden z najsympatyczniejszych systemów rpg, nawiązujący do

dzieł Juliusza Verne'a. *Helio-graph, Inc.* ma zamiar opublikować raz jeszcze niemal wszystkie dodatki, bez większych poprawek. Planuje też wydanie nowych rzeczy. Trzymamy kciuki, bo lubimy systemik.



☘ I po wakacjach...

Zajrzyjcie na www.scifi-rpgs.com, a znajdziecie tam internetowy **Science & Sorcery Magazine**,



którego ukazały się już 4 numery. Polecamy szczególnie kampanię do STAR WARS.

☘ I po wakacjach...

FASA poszła śladami *WotC* i również postanowiła wrzucić kilka ciekawych rzeczy na swoją stronę [www](http://www.fasa.com). W tym przypadku będą to niemal już zapomniane podręczniki opisujące domy świata BATTLETECH. Pod koniec roku 2000 pojawiają się więc: Dom Steiner, Dom Marik, Dom Liao, Dom Davion, Dom Kurita i Gwiezdna Liga.

☘ I po wakacjach...

Firma *Nightshift Games Publisher* wykupił licencję na grę **SUPERMEGATOPIA**. System to



parodia komiksowych opowieści ostatnich lat i nie tylko. Więcej możecie się dowiedzieć na www.supermegatopia.com.

☘ I po wakacjach...

Steve Jackson Games pozazdrościło *FASie* oraz *WotC* i postanowiło również stworzyć oddział zajmujący się figurkami. Pierwsze będą pojazdy z linii „Ogre”, mające wspierać **Year 200** – klasyczną grę sf. Później oczywiście pojawi się tego więcej. Ponadto *SJG* zakupiło prawa na produkcję podręcznika RPG związanego z vorkosigańskim cyklem powieściowym *Lois McMaster Bujold* (u nas ukazały się z tego cyklu: „Strzępy honoru” czy „Barrayar”). Jakby tego było mało,

powstanie również *GURPS*owska adaptacja komputerowej strategii **Alpha Centauri**, która w 1999 roku dostała nagrodę *Origins* w swej kategorii. Akcja gierki umiejscowiona jest XXII wieku, a opowiada o grupie kolonistów wysłanych do tytułowego układu.

☘ I po wakacjach...

WotC postanowił zawiesić produkcję kilku karcianek, oczywiście z powodu niezadowalającej sprzedawalności. Oto lista odstawionych na boczny tor: *Rage* [No proszę! Po tym jak oddali karciankę wampirzą firmie *WW*, przyszła pora na odstawkę dla futrzaczków? – Miłosz], *Spellfire*, *Legend of the Burning Sands*, *Netrunner*, *Dune*, *Blood Wars*, *Battletech* i *ARC System*.

☘ I po wakacjach...

Znany twórca erpegów (m.in. *BNW*, *DL*, *AD&D*) *Matt Forbeck* związał się z *Obsidian Studios* i napisze specjalne „epickie wprowadzenie” do podręcznika głównego systemu **SHARDS OF THE STONE**. Gierka ma ukazać się na *GenConie 2000*. Jest w klimacie fantasy i wykorzystuje słynny *Fuzion System*.

☘ I po wakacjach...

WotC opanowali rynek karciany w sposób niesamowity. Ostatnio firma ta podpisała umowę z *NFL* i wyprodukuje karciankę o futbolu amerykańskim. Teraz czekamy na *NBA*!

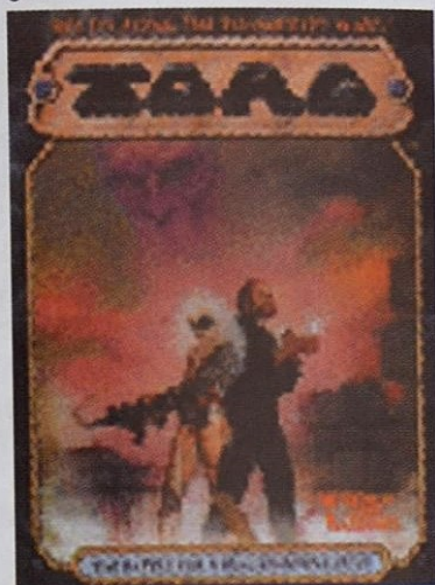
☘ I po wakacjach...

WotC sprzymierzył się z *Lucas-Books*, by od listopada – chwili wydania **STAR WARS ADVENTURE GAME** – rozpocząć publikowanie kolorowego czasopisma **Star Wars Game Force**. Ma to być

dwumiesięcznik dla fanów lubiących świat Gwiezdných Wojen. Znajdą się w nim nowi obcy, broń, światy, schematy droidów i statków, opowiadania, recenzje itd.

☘ I po wakacjach...

Skończono prace nad rękopisem drugiej edycji klasycznej gierki **TORG**. Niestety *WEG* ma



ostatnio różne problemy i nie wiadomo, kiedy system ujrzy światło dzienne.

☘ I po wakacjach...

Pagan Publishing postanowiło sprawić, że rok 2001 będzie ostatnim, jaki czeka planetę Ziemię. Wtedy bowiem czas zacznie odliczać specjalny cthulhistyczny kalendarz z ilustracjami *Johna Co-ultharta* uzupełnionymi słowami *Alana Moore'a*.

☘ I po wakacjach...

Stało się! Nowy wydawca **EARTHDAWNA**, firma *Living Room Games*, zapowiedziała wydanie drugiej edycji podstawki i **Księgi wiedzy**. Na razie informacje są dość skąpe, ale gdy tylko dowiemy się czegoś więcej...

STAR WARS gameforce

☙ I po wakacjach...

Na lipiec 2000 *I.C.E.* zaplanował wydanie nowego systemu fantasy – **BLADELANDS** – opartego oczywiście o **ROLEMASTERA**, odpowiednio zmienionego. Stąd w podręczniku pojawią się opisy ras i kultur, profesje oraz umiejętności, a także talenty i wady specyficzne dla nowej gierki. Na istnienie wszystkich mieszkańców ponurego świata BL wielki wpływ ma dosłownie szalejąca magia. W krainie roi się od oszalałych czarodziejów, głodnych potęgi czarowników oraz bezwzględnych gorłu. Świat jest młody – ludzie żyją w nim ledwie 200 lat, a inne rasy niewiele dłużej. Wszyscy zaś boją się burz. Przypominają im one bowiem mroczną burzę *Pall* (z ang. przykrość), która zagroziła istnieniu całego świata. Dziś żywioły nie są tak potężne, niemniej potrafią zniszczyć całą wioskę czy miasteczko. Cóż, kiedy magiczna energia burz zaczyna się zbierać, można się tylko schować. A stykanie się z ową magią prowadzi do szaleństwa. Jedyną oazą spokoju jest założone przez elfy Miasto Nadziei, do którego trafiają przyszli bohaterowie.

I.C.E. zaplanował od razu kilka dodatków. Jeszcze w lipcu ukarze się pudło **Broken Eyes of Cathar**, będące zarówno podręcznikiem źródłowym, jak i przygodą. Mini-kampania rozpoczyna się w Mieście Nadziei i wraz z prądem rzeki płynie do nowopowstałego miasta Naemahr. W pudle zamieszczono mapkę wspomnianej osady, a także szczegółowe informacje dotyczące krasnoludzkich kupców rzecznych, przywodzących na myśl nomadów.

W sierpniu ma ukazać się **Bladelands Gazette**, czyli mapa świata, Miasta Nadziei plus potwory, ekran MG i specjalne kości do BL oraz niespodzianki. Ciekawostką ma być lista cen wyposażenia, uzależniona od regionów świata. Także w sierpniu: **Bladelands Companion** – nowe profesje, nowe umiejętności, nowe szkolenia, nowe rasy i kultury... Innymi słowy wszystko to, co winno znaleźć się w takim podręczniku.

Wrzesień to termin wydania **Voices of the Storm** – pudła, w którym zawarto mini-kampanię nawiązującą do **BEoC**. Tym razem jest to opowieść o smokach, które dawno temu już wymarły, zaczynająca się od odnalezienia czaszki jednego z tych stworów... W podręczniku pojawia się opis nowej rasy oraz szczegółowe informacje o Sul – szczepie, którego wódz odnalazł czaszkę.

W grudniu ma się ukazać **People I've Met** – opis mało, średnio i bardzo ważnych BNów świata BL. Część z nich pojawia się w kampaniach do systemu, więc szczegółowe informacje na pewno przydadzą się MG. Choć z drugiej strony wygląda to jednak na wyciągnięcie kasy...

CHCESZ JĄ POZNAĆ?



✧ I po wakacjach...

Słów kilka o ostatnich produktach wielkiej maszyny *WotC*.

Ukazała się przygoda **Die Vecna Die**, której bohaterowie ścierają się ze sługami tytułowego licza oraz luzem w Tovag Baragu, Cytadeli Cavitius i Sigil. Innymi słowy przygoda ta toczy się w Greyhawku (choć może to być dowolny inny świat), potem w Ravenloftcie, by skończyć w Planescapie. A w jej trakcie bohaterowie muszą powstrzymać luza przed stworzeniem najpotężniejszego imperium świata, w tym zaś celu potrzebują potężnych artefaktów – oka i ręki Vecny. Niewątpliwie plus tej wysokopoziomowej przygody polega na tym, iż nie trzeba otaczać się stertą podręczników do różnych światów. Informacje o Ravenloftcie i Planescapie są ścisłe, ale nie zdawkowe. Oczywiście zdarzają się odwołania (np. do **Domains of Dread**), można jednak obyć się bez sięgania po każdy podręcznik do AD&D. Szkoda jednak, iż przygodę opracowano tak, że bohaterowie naprawdę nie mają szansy zabić Vecny, czego zresztą wszyscy się domyślali. Ów minus jednak wspaniale kasuje zestaw interesujących informacji na końcu scenariusza – magia i nie tylko dostosowane do wymogów... trzeciej edycji.

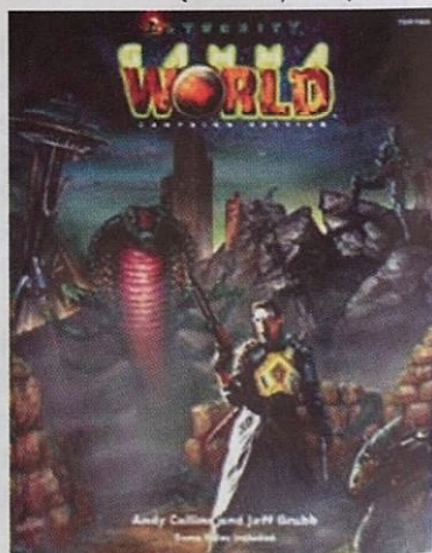
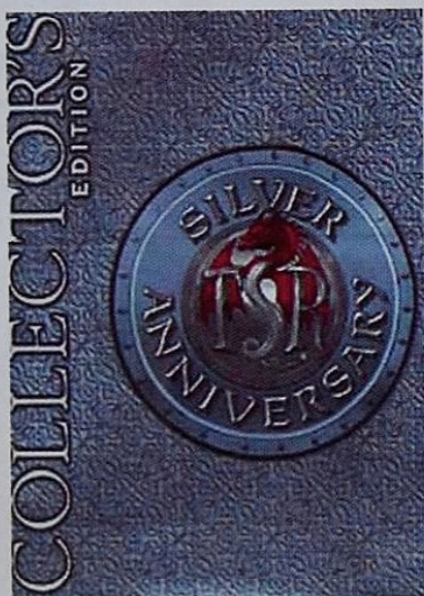
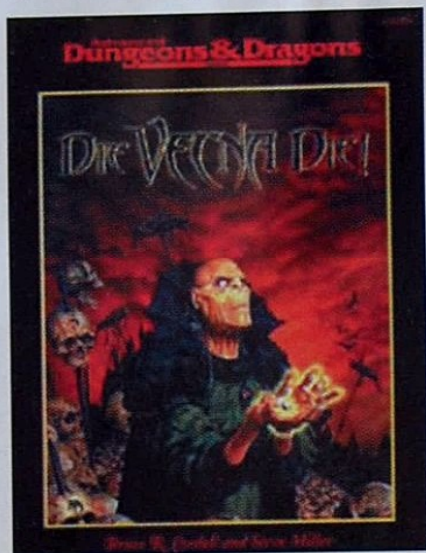
Pojawił się również **Dungeon of Death**, tym razem do świata Zapomnianych Krain. Jest to oczywiście typowy labiryntówka z niewielkimi nowoczesnymi wstawkami. Tytułowy loch śmierci to ruiny krasnoludzkiej kopalni, odmienionej pod wpływem zła i demonów (brzmi znajomo, co?). Można to ująć trzema słowami: powrót do korzeni. Mamy więc dwa poziomy lochy z pułapkami i demonami. Plus kilka sposobów na wteleportowanie bohaterów do środka. Mało za to nowych przedmiotów czy czarów. Coś dla młodych graczy.

I jeszcze **Silver Anniversary Collector's Edition**, czyli klasyka

za – bagatela – 60 bucksów. Tenże reprint sześciu klasycznych przygód do pierwszej edycji („Steadying of the Hill Giant Chief”, „Glacial Rift of the Frost Giant Jarl” oraz „Hall of the Fire Giant King”, które wyszły jako pierwsze jeszcze do D&D; „White Plume Mountain” był pierwszym opublikowanym modulem turniejowym, bardzo zabójczym; „Ravenloft” to gotycki horror Tracy’ego i Laury Hickmanów; „Keep on the Borderlands” wprowadził w świat D&D rzeszę fanów) uzupełniono zupełnie nowym scenariuszem w starym stylu („Deep Dwarven Delves”), klasycznym już podręcznikiem D&D i historią

TSRu na 32 strony. Tą ostatnią okraszono zdjęciami starych biur, okładkami setek podręczników, wiecznie zmieniającym się logo i wspomnieniami znanych pracowników. Coś dla prawdziwych kolekcjonerów i miłośników AD&D, bo cena jest iście zaporowa.

Wyszedł też *setting* do **Gamma World** (miękka oprawa, ok. 200 stron), oparty na mechanice *ALTERNITY*, ale nie wymagający żadnych innych podręczników. To już piąte wydanie gry, tym razem z zupełnie nowymi zasadami. W *GW* Ziemia przemieniła się w piekło podczas bologiczno-nuklearnej wojny. Pozostały radioaktywne ruiny i niewielu szczęśliwców, pełno za to mutantów i artefaktów sprzed kataklizmu. Niby klasyka, ale z pewnym milutkim smaczkiem...



☼ I po wakacjach...



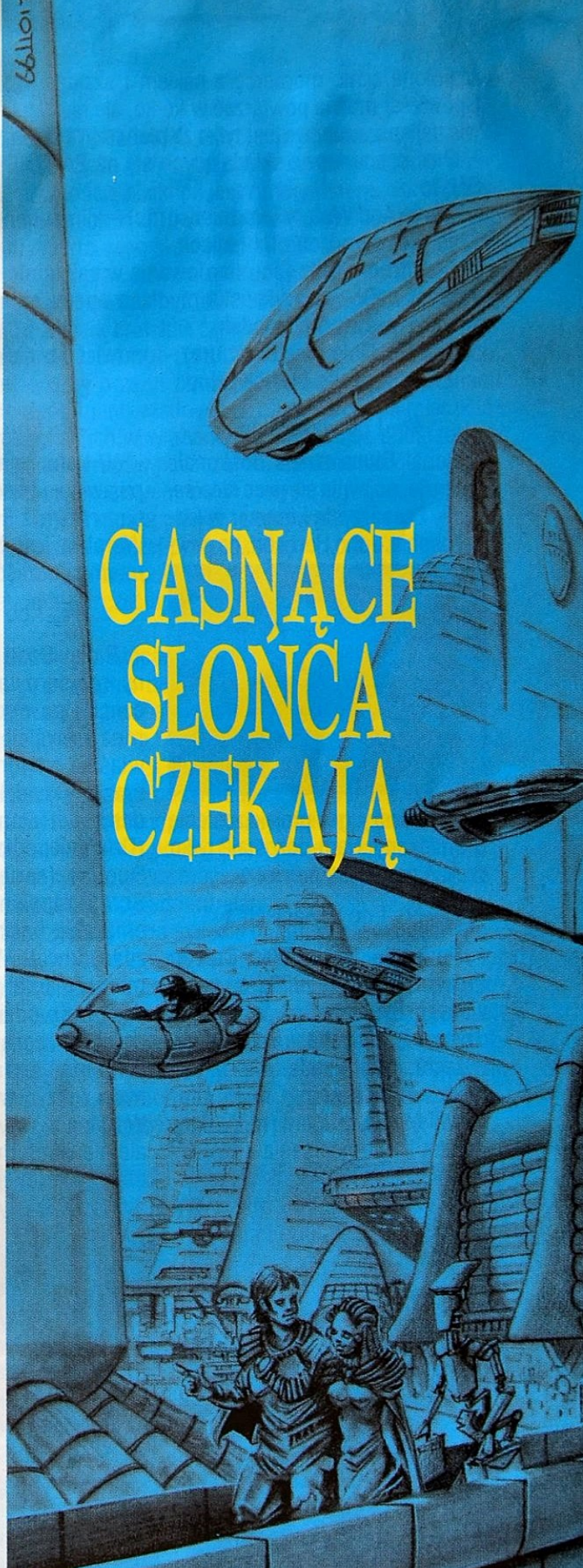
Wspominaliśmy już co nieco o PANTHEONIE, czyli nowym produkcie Hogshead Publishing, którego twórcą jest Robin D. Laws. Gierka (a może raczej – gierki) usytuowano w serii „New Line”, gdzie pojawiły się już takie tytuły jak

BARON MUNCHAUSEN, VIOLENCE czy PUPPETLAND/POWERKILL. PANTHEON to tak naprawdę pięć scenariuszy, ale Laws zachęca do nazywania ich grami fabularnymi, by denerwować ludzi. Umieszczony jest zaś gdzieś pomiędzy grami *storytellingowymi* a wizyjną fantastyką. Ogólnie rzecz biorąc, wszystko opiera się na konfliktach między bohaterami. Tura po turze gracze opowiadają o przygodach swoich postaci, a na zakończenie otrzymują punkty za wykonanie pewnych działań. Zwycięża zdobywca największej liczby punktów.

Na początku wszyscy poznają podany w podręczniku wtęp do historii (np. „W twoim podziemnym laboratorium kryje się jakieś tajemnicze monstrum” albo „Stary Codger zmarł, a ty zabierasz się za czytanie jego woli”). Potem gracze wybierają gotowe postaci (lub tworzą własne), sięgają po 50 żetonów, 3 specjalne żetony i 6 kostek. Następnie pierwszy z nich zaczyna opowiadać historię, wpłatając w nią swego bohatera. Potem pałeczkę przejmuje drugi – i tak dalej, aż wypowiedzą się wszyscy. Potem pierwszy z graczy dodaje nowy element do historii, ale może mówić tylko o swojej postaci lub jednym innym bohaterze. Czasem gracze mogą spróbować postawić w wątpliwość zdanie któregoś z nich (muszą za to zapłacić). Wtedy antagoniści rzucają kośćmi – wyższy wynik zwycięża i albo zmienia się historię, albo nie. Po zakończeniu opowieści gracze sprawdzają, ile punktów zdobyli (odpowiednia tabela jest w książce). W trakcie historii tworzą się koalicje, zdarzają się przekupstwa itp. A wszystko po to, by pozbawić innych żetonów.

Króciutki przykład ułatwi zrozumienie rozgrywki. „Masakra w sosnowym lesie” opowiada o grupce młodzieży, której zepsuł się samochód. Tu punkty dostanie przede wszystkim osoba, która przeżyje – i pierwsza ofiara. Docenione zostaną i inne pomysły w „klimacie”, czyli pierwszy bohater, który z krzykiem ucieknie w las, albo ten, który doprowadzi „drużynę” do opuszczonego domu. Punkty można też dostać za

GASNĄCE SŁONCA CZEKAJĄ



zaginione ciała, mordercę z hakiem i szalone jęki. Opowieści można powtarzać w kółko, ale niewątpliwie najlepsza zabawa jest tylko za pierwszym razem.

Pięć scenariuszy, składających się na PANTHEON, to:

- * **Grave And Watery** (wodnisty grób) – klimat horroru w morskich otchłaniach;
- * **Boardroom Blitz** (bombardowanie w sali konferencyjnej) – amerykańska mydlana opera, czyli walka o rodzinny spadek;
- * **The Big Hole** (wielka dziura) – opowieść o nieudanym skoku i walce o łup;

✿ I po wakacjach...

Serial **Diuna** zbiera doskonałe recenzje, pojawiła się więc idea *sequeli*. Scenarzysta i reżyser w jednej osobie, John Harrison, na pew-



no się ucieszy, gdy projekt zostanie przyklepany. Nam pozostaje tylko czekać na polską premierę.

✿ I po wakacjach...

Powstaje filmik **Wes Craven Presents: Dracula 2000**, reżyserowany przez Patrick Lussier. Sądząc po udziale Wesa w przedsięwzięciu, zapowiada się niezła rzecz. Tymczasem Craven namówił Marka Krugera (m.in. **Candyman II**) do napisania adaptacji książki „Drowning Ruth” – gotyckiej opowieści o rodzinie z Wisconsin i śmierci pod lodem.

✿ I po wakacjach...

M. Night Shyamalan, twórca niesamowitego **Szóstego zmysłu**, ma napisać scenariusz czwartej części przygód Indiany Jonesa! Ponoć o jego udział w filmie zabiegała wielka trójka: Steven Spielberg, George Lucas i Harrison Ford. Zdjęcia mają się zacząć dopiero w 2002 – czy wytrzyma- my do premiery?

✿ I po wakacjach...

W końcu na ekranach w USA pojawił się trzeci **Kruk: Zbawienie**, tym razem z Ericiem Mabusem. Wątpliwe jest, by okazał się takim hitem jak część pierwsza.

✿ I po wakacjach...

Ridley Scott jest zainteresowany reżyserowaniem **T3!** Producent – po wycofaniu się Camerona – myśleli przede wszystkim właśnie o twórcy **Blade Runnera** oraz o Davidzie Fincherze (**Siedem**), Rolandu Emmerichu (**Dzień niepodległości**) i Christian Duguay (serial **Joanna d'Arc**). Scott zapewne doda filmowi smaczku. Także Arni jednak się zdecydował! Mimo iż James Cameron niemal na pewno nie będzie brał udziału w projekcie, Schwarzwald zagra w **T3!** Scenariusz już ponoć jest gotowy, a zdjęcia mają ruszyć w przyszłym roku. W planach ma być kręcony z **T4**, ale nie wiadomo, czy scenariusz do tego drugiego powstanie wystarczająco szybko.

✿ I po wakacjach...

Bohater dwóch ucieczek – z Nowego Jorku i L.A. – powraca. Snake Plissken, antybohater Johna Carpentera pojawi się tym razem w serialu TV (ok. 100 odcinków!). W projekcie biorą udział m.in. Carpenter i Kurt Russell. Mamy nadzieję, że nie będzie to gorsze od części drugiej. I od ewentualnej trzeciej – **Ucieczka z Ziemi** – o której jest coraz głośniejsze.

* **Destroy All Buildings** (zniszczyć wszystkie budynki) – japoński film o potworach (zdecydowanie najślabszy);

* **Pantheon** (panteon) – mit kreacji, gdzie bohaterowie-bogowie ścierają się podczas tworzenia (ta opowieść różni się od pozostałych sposobem opracowania).

Podsumowując, PANTHEON to kolejny krok w dziedzinie szeroko pojętego RPG. Mamy tu opowieści i pomysły, ale podejście jest trochę inne. Produkt świetnie się nadaje do wprowadzania ludzi w świat gier fabularnych.

✿ I po wakacjach...

Wcielający się w Bilbo Ian Holm powiedział, iż **Gwiezdne** w porównaniu z **Władcą** to weekend w toalecie. Zapewne chciał przez to powiedzieć, iż **LotR** pobije sagę o kilka długości konia.

✿ I po wakacjach...

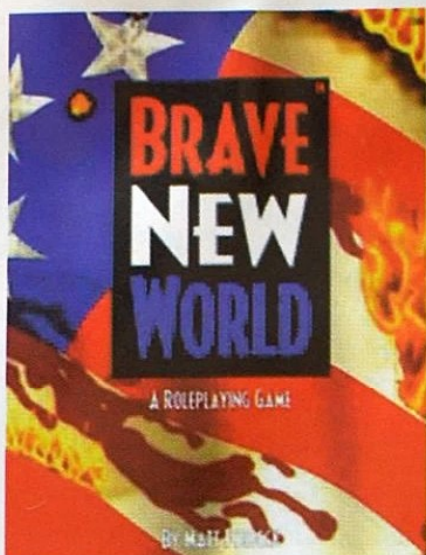
Rozpoczęto poszukiwania aktorów, mających zagrać w trzeciej części **Parku Jurajskiego**. Wśród wymienianych nazwisk pojawił się William H. Macy, znany przede wszystkim z **Fargo**.

✿ I po wakacjach...

Od dłuższego czasu trwały poszukiwania aktora, mającego wcielić się w nowego partnera Dany Scully. I tak oto w nowym sezonie **Archiwum X** wystąpi Robert Patrick, znany przede wszystkim z **T2**.



☘ I po wakacjach...



System BRAVE NEW WORLD RPG, uprzednio wydawany przez AEG i Pinnacle, a teraz przez Delta Prime, można wpisać do kategorii światy alternatywne. Z pewnością bliski on jest Amerykanom, dotyczy bowiem przede wszystkim ich kraju, ale wielu innym osobom również przypada do gustu. Warto więc słów kilka skroić na jego temat.

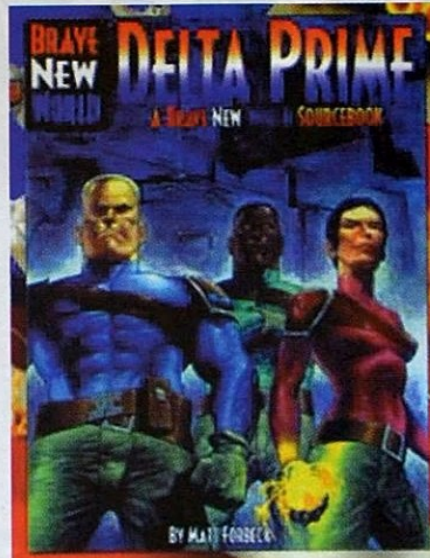
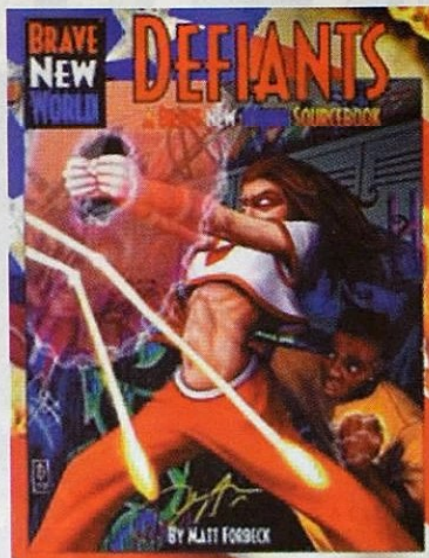
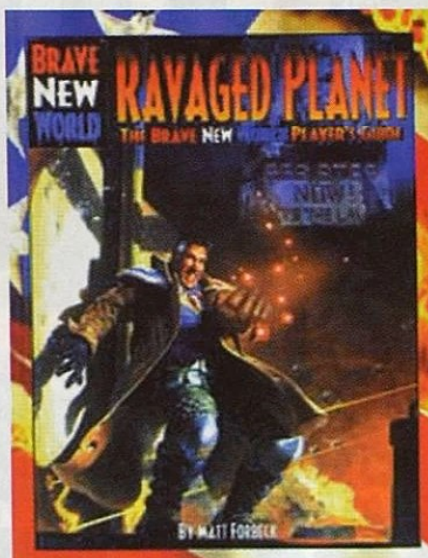
Niegdyś Ameryka była prawdziwym bastionem wolności. To już jednak dawno minęło – konkretnie w 1963 roku, kiedy pierwsza dama, Jacqueline Kennedy, została brutalnie zamordowana przez terrorystów podczas ataku na jej męża. Od tego dnia USA objął we władanie strach, bowiem prezydent – który przeżył zamach – oszalał. I rządzi Stanami Zjednoczonymi do dziś. Agenci rządowi bez obaw wyciągali mieszkańców z domów i zamykali ich w więzieniach, poszukując obdarzonych nadnaturalnymi mocami wrogów publicznych. Ostatnia nadzieja wolności spoczywa w rękach nielicznych, acz dumnych buntowników, zwanych Rebeliantami, którzy muszą cały czas ukrywać się przed władzą. Amerykański sen umarł... a raczej przerodził się w koszmar.

Świat gry jest niewątpliwie intrygujący, a zasady proste. Obawialiśmy się powtórki *whitewolfowego* ABERRANTA, również opowiadającego o superbohaterach. Szczęśliwie podstawkę opracował Matt Forbeck, a wydał Pinnacle Entertainment – co widać.

Gracze w BNW wcielają się w postacie obdarzone niezwykłymi mocami i posiadające powody, dla których chcą z nich korzystać. Osoby ich pokroju nazywane są potocznie delta (pomyślcie, kim są stojący wysoko nad nimi w hierarchii alfa?). Podobni im nadnaturalnie pojawili się gdzieś w okolicy I wojny światowej. Dziś muszą się rejestrować pod karą dożywotniego więzienia. A ponieważ prawa obywatelskie są żartem, oczekiwać można rzeczy najgorszych.

Mechanika jest stosunkowo prosta (wszak tego wymaga system opowiadający o supermocach). Rzucamy tyłoma k6, ile posiadamy danej cechy i dodajemy wartość odpowiedniej umiejętności. Jeśli największa otrzymana liczba przewyższa poziom trudności, akcja się udała. Oczywiście są pewne komplikacje, ale tak działa mechanika. Jedyna jej wada polega na tym, iż gracz może wybrać tylko jedną „paczkę”, zawierającą dwie lub trzy moce. Trochę mało, jak na opowieść o nadnaturalach.

Oczywiście pojawiły się dodatki. **Ravaged Planet** to przewodnik po świecie dla graczy, opisujący m.in. słynne Miasto Półksiężyc, w którym żyją nadnaturalne, a które powstało na ruinach Chicago. Jest też **GM shield** z tabelami i przygodą (zatytułowaną *Rozpruwacz*, a napisaną przez samego Shane Lacy Hensley'a). **Bargainers** (nazwa nawiązuje do zawierania umów – z diabłami) opowiada o najśłynniejszych delta, którzy poszli w ślady wielkiego Houdiniego, wypełniony nowymi szczegółami. **Defiants** to podręcznik dotyczący Rebeliantów i ich słynnego, choć już nie żyjącego przywódcy, zwanego Patriotą. Pojawiają się tu nowe moce oraz informacje o przywódcach buntu i ich walce. **Delta Prime** opowiada o tzw. Pierwszych, ich organizacji i celach. Pozwala również stworzyć bohaterów pracujących dla owej siły.



...Test Szczęścia, a potem udany rzut spostrzegawczości pozwolił wyłuskać...
Troy wielki, rozwidlony język, który wślizgnie się do ust Tylera w momencie pocałunku...

Drogi doktorze Cornwallis,
Gratuluje odkrycia.
Wszystko co pan przekazał
wskazuje na to, że dziecko
jest Nim.
Chwała Shub-Niggurath!
Przepowiednia się wypełni!

Doktorze Lewis,
Pana czyny w imieniu Bestii zostały zapamiętane. Oto urządzenia, o których rozmawialiśmy. Jestem całkowicie pewien, że dzięki umiejętnościom chirurgicznym odpowiednio przeprowadzi Pan implantację.
Haíl Yog-Sothoth,
H.

ZEW
CTHULHU

DZIEŃ BESTII

*Dzieci będą umierali...
dzieci będą umierali...
to trop Bestii...*



Jeszcze nigdy chyba w historii ZC w Polsce, nie dano graczom tak wyrafinowanej możliwości korzystania z wiedzy i magii Mitów Cthulhu. Perła.

☼ I po Polconie...

Na Euroconie/Baltconie/Polconie wręczono wiele nagród, w tym również najważniejsze dla Polskiej fantastyki. Nagrodę im. Janusza A. Zajdla oraz Srebrnego Globa za powieść otrzymał Marek S. Huberath „Gniazdo światów”. Obydwie nagrody zebrała także Antonina Liedtke za opowiadanie „CyberJoly dream”, opublikowane w „Fenixie”. Wręczono także nagrody Euroconu: zwycięzcą wśród fanzinów został „Miesięcznik” SKF, za debiut doceniono Annę Brzezińską, wśród wydawnictw wygrała SuperNowa, a Wojciech Siudmak został najlepszym grafikiem. Laureatom gratulujemy. I pozostajemy z szacunkiem dla jednogłośności fanów (Zajdel) i autorów (Glob) podczas wyborów. Obszerna relacja z imprezy – w następnym numerze MiM-a.



Dnia 6 sierpnia 2000 roku zmarł sir Alec Guinness. Urodzony 2 kwietnia 1914 aktor pozostanie w naszej pamięci jako odtwórca Obi-Wana Kenobi w cyklu „Gwiezdne Wojny”.

SPROSTOWANIE

W wywiadzie z numeru 6(78)/2000 przeprowadzonym z Grzegorzem Szulcem podaliśmy błędną informację. Prezesem ISA Sp. z o.o. jest Michał Mikaszewski. Grzegorz Szulc jest członkiem zarządu oraz osobą odpowiedzialną za linie RPG i beletrystykę. Wszystkich zainteresowanych za błąd przepraszamy.

ZASADY PRZYJMOWANIA OPOWIADEK DO „MAGII I MIECZA”

Szanowni młodzi Pisarze/Pisarki!

Od długiego czasu do redakcji nadchodzą pocztą i e-mailem Wasze opowiadania. Z tygodnia na tydzień gwałtownie zwiększa się ilość nadsyłanych tekstów, dlatego postanowiłem zmienić zasady naszej współpracy. Dotąd zwykle starałem się odpowiadać na każdy list, uzupełniając go komentarzem, dlaczego danego opowiadania nie przyjmuję do druku lub dlaczego je przyjmuję. Od tej chwili zasady będą wyglądały następująco:

1. Czekam tylko na opowiadania, których **objętość nie przekracza ok. 35 tys. znaków** (czyli ok. 22 stron maszynopisu po 1800 znaków na stronie lub 33 stron dialogowanego maszynopisu po 1200 znaków na stronie). Musicie pamiętać, że „Magia i Miecz” jest pismem poświęconym grom RPG, a opowiadania to jedynie miły dodatek! **Nie przyjmuję tekstów pisanych ręcznie!!!**

2. Kryteria doboru tekstów są tylko dwa: opowiadanie musi być **dobrze napisane** i musi **podejmować tematy z ogólnie pojmowanej fantastyki**. Z tego jasno wynika, że nie publikuję tekstów niedostatecznych językowo i niefantastycznych.

3. Będę przyjmował i czytał tylko **jedno** opowiadanie od każdej osoby, dlatego przemyślcie sprawę, który ze swoich tekstów uważacie za najlepszy. Nie będę nawet otwierał listów i przesyłek mailowych, które zawierają kilka czy też – a zdarzało się to – jedenaście opowiadań (!) lub całe powieści. Pamiętajcie, że „Magia i Miecz” nie jest miejscem do publikacji książek!

4. Proszę nie wysyłać mi ponagieł i nie telefonować do mnie w dzień czy dwa po przysłaniu tekstu. Mam w tej chwili do lektury kilkadziesiąt opowiadań, więc nowo nadesłane muszą stanąć w kolejce. Nie martwcie się – **każde zostanie przeczytane z jednakową uwagą**.

5. Odpisywać będę tylko tym osobom, których teksty **wzbudzą moje zainteresowanie** (to znaczy, że albo nadają się do druku, albo zamierzam poprosić autora o nadesłanie któregoś z następnych opowiadań). Biorąc pod uwagę czas dochodzenia przesyłek listowych oraz czas potrzebny mi na lekturę wcześniejszych opowiadań, **mam na odpowiedź dwa miesiące od momentu wysłania przez Was przesyłki**. Jeśli w tym czasie nie

dostaniecie odpowiedzi, musicie przyjąć do wiadomości, że Wasz tekst nie został zakwalifikowany.

6. Każdy autor, którego tekst wzbudził moje zainteresowanie (patrz punkt poprzedni), może liczyć na **korespondowanie ze mną w sprawie poprawek warsztatowych i pracy nad tekstem**. Służę swoim niewielkim doświadczeniem (oczywiście w granicach rozsądku; nie może dojść do powtórzenia się sytuacji, kiedy jeden z młodych autorów zamęczał mnie codziennie swoimi nowymi tekstami i setkami pytań na ich temat; w tej chwili już nie odpowiadam na jego maile).

7. W przypadku wysyłanej przeze mnie prośby o nowe opowiadania, musicie trzymać się terminu, który podaję w odpowiedzi – zwykle informuję, że czekam na nowy tekst **za kilka miesięcy**. Jeśli przyjdzie po tygodniu, a jest to nagminnie stosowana przez Was praktyka, zostanie wyrzucony. Proszę mnie też nie zarzucać swoimi starszymi tekstami, które „też są super, a nawet lepsze”. Otóż nie są super i nie są lepsze. Mogą być tylko gorsze. Czekam na **jedno nowe** opowiadanie przysłane w podanym przeze mnie terminie.

8. Nie zamierzam dyskutować z kandydatami na pisarzy, którzy uważają, że znakomicie znają się na pisarstwie. Jeśli nie ma w którymś z Was pokory względem własnej twórczości, nie macie co liczyć na współpracę ze mną. Chcę drukować w **MiM-ie** debiutantów, ale jednocześnie nie mam ochoty na niekończące się kłótnie o przecinki. Musicie pojąć, że rubryka opowiadań w **MiM-ie** jest **działem autorskim**. Znaczy to, że publikuję w nim teksty, które **JA uznaję za warte druku**. Znaczy to także, że nie zmieniam mojego zdania codzienne maile zapewniające mnie, że to czy owo opowiadanie jest „naprawdę świetne”. Oczywiście, może się zdarzyć, że na jakimś tekście się nie poznam, czełk to zwierzę omyłne. Ale wtedy macie jeszcze przynajmniej trzy polskie redakcje, które możecie zarzucać tymi tekstami. Moje NIE znaczy tyle właśnie, co NIE.

Cały czas czekam na Wasze opowiadania: przesyłki pocztowe proszę kierować na adres redakcji MiM-a, zaś maile na konto: eplams@egmont.pl

Artur Szrejter

idee fix™

Techno-totalitaryzm w Warszawie

Przygotował Puszkin

Warszawa roku 2045. Całe miasto podzielone na sektory. Kwadraty oddzielone od siebie murem i specjalnymi bramkami, przez które przepuszcza się ludzi jedynie po szczegółowej kontroli. Nad murami ciągnące się w nieskończoność autostrady. Namiastka wolności. **Czarne dzielnice**, gdzie w dzień prawdopodobnie cię nie zabija. Pełne Rumunów, narkomanów, i małych kanciarzy, którzy bez najmniejszego zastanowienia gotowi są wsadzić ci nóż w plecy. **Patrole parafialne**. Jedna osoba ze składu zawsze posiada piłę mechaniczną. Nie wiadomo, kiedy trzeba będzie komuś obciąć jakąś mechaniczną kończynę. Oczywiście jest też ksiądz. Ktoś musi udzielić ostatniego namaszczenia wykrwawiającemu się na śmierć człowiekowi, z odciętą przed chwilą sztuczną protezą nogi. **Państwo kościelne**. W niektórych miejscach znaleźć jeszcze można opuszczone bazy obcych. Kiedyś tu była wielka wojna. Na szczęście ludzie ją wygrali. Trzydzieści procent Polaków to bezrobotni. Dziś nie trzeba już pracować. Państwo karmi każdego. „Niebiański Błękit” to drug, który biorą wszyscy. Nie ma po nim odlotów. Jest po prostu normalnie.

Tak w wielkim skrócie wyglądałaby nasza stolica w alternatywnej przyszłości systemu IDEE FIXE. Alternatywność tego świata zaczyna się w roku, 1999 kiedy to stacja orbitalna Mir spadła na Ziemię. Chwilę później na świecie powstają potężne korporacje. Już dziś możemy je zauważyć. Tylko, że w IDEE FIXE umierają małe przedsiębiorstwa. Handel lokalnych firm przestaje istnieć. Liczą się tylko giganty. W trakcie pozyskiwania nowych surowców, na pasie asteroidów, ludzkość napotyka na instalacje obcej rasy. Rok później rozpoczyna się wojna. Na początku przegrywamy. Na szczęście obcy nie używają broni masowego rażenia przeciwko miastom. Dekretami rządów poszczególnych państw ludzkość gromadzi się w wielkich

aglomeracjach – mega miastach. Podział na sektory jest wynikiem naturalnych działań obronnych. Każdy sektor jest niezależnym tworem posiadającym własne elektrownie, linie komunikacyjne, bunkry.

Gdy zostanie zniszczony jeden, w żaden sposób nie dotyka to innych. W tym czasie Organizacja Narodów Zjednoczonych powołuje do życia formację, nazwaną później Earth Defence. Tajne laboratoria i fabryki ED odkrywają powolutku technologie obcych. Poza tym wojna jest matką wynalazków. Nasza własna nauka w tym czasie osiągnęła bardzo wysoki poziom. Ziemianie wygrywają. Nie tyle jednak ta wojna przyczyniła się do ogromnych strat w ludności świata, ile to, co zgotowaliśmy sobie sami. Po całkowitym wymieceniu obcych z Układu Słonecznego muzułmanie zgromadzeni

Puszkin: Kiedy będzie można kupić Idee Fixe?

Witek: Myślę, że jak wszystko dobrze pójdzie, przed końcem roku 2000 będziesz mógł go kupić. Wiesz kupujesz Idee Fixe i dostajesz swój własny podpisany egzemplarz płytki. Wszystko w htmlu.

Co Ciebie motywuje w pracy nad tym systemem?

Chęć podzielenia się moją Idee Fixe. Upartą myślą przekazania innym pomysłu, który nam, mnie i moim graczom, przyniósł tyle rozrywki, tyle przemyśleń, że nie powinno się tego zamykać do szuflady.

teraz w mega-miastach rozpoczęli krwawą Jihad przeciwko niewiernym. W między czasie doszło do lokalnej wojny atomowej. W całym tym marszu Al-lacha zginęło przeszło 200 milionów ludzi. Ekspansja ta w skutek różnych działań militarnych została zatrzymana. Co ważniejsze, Polska przetrwała. Dziś, w roku 2045, jest suwerennym katolickim państwem. Co z technologiami obcych? Ważni ludzie ze szczytów władzy stwierdzili, iż ludzkość jeszcze nie dorosła na tyle, by mieć do nich dostęp. Komisja Ochrony Kulturowej to organizacja smutnych panów w czarnych garniturach chroniących zawansowane technologie przed korporacjami i przed ludźmi.

System IDEE FIXE to niewątpliwie świat s-f. Jednakże ograniczony głównie do naszej planety.

idee fixe, wym. Ide fiks natrętna myśl zaprzątająca stale umysł, opanowująca psychikę, mająca często charakter patologiczny – Słownik wyrazów obcych PWN

Gramy tutaj, w Warszawie, w dwudziesto milionowym mieście. Jak można było zauważyć w powyższym tekście autorzy czerpali pomysły z najróżniejszych źródeł. Gra komputerowa *UFO Ename Unknown*, powieści Zajdla, Dicka, „Diuna” Herberta to tylko niektóre z nich zauważone przeze mnie. Uważam jednak, że właśnie dzięki temu świat ten jest niezwykle ciekawy i jako całość oryginalny. Przejdźmy jednak do samego RPG. Kim tu gracz? Jak to prowadzić? Według słów autora Witka Witaszewskiego, pierwszą rzeczą, o której musi wiedzieć MG IDEE FIXE to „Historia kłamie”. Zaczynamy grać ludźmi, typowymi mieszkańcami Warszawy, którzy to czują. Wiedza, iż z tym światem jest coś nie tak. W trakcie różnych zadań, zlecanych przez typków spod ciemnej gwiazdy (Ziutek z baru za rogiem), postacie graczy, a zarazem oni sami, odkrywają powoli podszewkę świata. Drugą historię. Jaka ona dokładnie jest? Tego wam powiedzieć nie mogę. Przeczytajcie sami w podręczniku. Takich podszewek może być więcej i prawdopodobnie jest. Tak, są tu wszczepy. Jednakże pozwolić na nie mogą sobie tylko rozwinięte postaci. Szczyt to posiadanie cyber oka. Pamiętać trzeba jednak, iż zawsze może cię dorwać patrol parafialny. A oni potrafią już się zająć żelastwem w twojej głowie. Dominacja kościoła, państwa, korporacji, a mimo to wydaje ci się, że wszystko jest w porządku. Na haju narkotykowym wszystko jest w porządku.

Autorzy, o których krótką wzmiankę znajdziecie w ramce niżej, zamierzają wydać ten system. Tworzą go wspólnie już od roku 1985. To długi czas. Wystarczająco, by wypracować dobry i spójny świat oraz mechanikę. Z powodu problemów z wydaniem go w formie papierowej, autorzy postanowili dokonać tego na krążkach. Płyta CD nie kosztuje wiele, a można na niej umieścić naprawdę sporo informacji. Z nieoficjalnych danych wiem, iż większość katalogów będzie posiadała animacje sprzętu. Fajnie jest obejrzeć sobie wóz piechoty z każdej możliwej strony. Szczegółową historię świata (pierwszą) plus masę innych ciekawych informacji można znaleźć w Internecie, na stronach www.ideefixe.nom.pl.

AUTORZY

Witek Witaszewski (Generał) – koncept, opis Warszawy, klimat

Łukasz Komuda (Uksiu) (nie spokrewniony z tym Komudą) – historia świata.

Maciek Grzeszczuk – sieć i sprzęt

Leszek Karlik – mechanika, wyszukiwanie bzdur

IMLADRIS '2000

Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki serdecznie zaprasza na IV Krakowski Weekend z Fantastyką IMLADRIS, który odbędzie się w Krakowie w dniach 27 – 29 października 2000 roku. W programie między innymi: spotkania z plejadą najlepszych polskich autorów i z redakcjami czasopism branżowych, prelekcje, dyskusje, prezentacje, gry fabularne, LARPy (SW i WoD), turnieje gier bitewnych i karcianych, pokazy filmowe, mnóstwo konkursów i nie tylko. Miejsce imprezy: Profesjonalna Szkoła Biznesu przy ulicy Miodowej 26 w Krakowie. Dojazd z Dworca Głównego tramwajami 3 oraz 13.

Przewidywany koszt pełnego uczestnictwa (z noclegiem w zbiorowej sali – pamiętajcie o śpiworze i karimacie!) – 24,99 zł. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu lub schronisku proszone są o kontakt. Na miejscu zapewniamy bufet.

Impreza towarzysząca IV Targów Książki w Krakowie, organizowana we współpracy z II Krakowskim Festiwalem Komiksu i Mangi. Sponsorzy firma R.A.R. i Profesjonalna Szkoła Biznesu. Patronat medialny: Magazyn Fantastycznie! [<http://sf.magazyn.pl>]

Informacje:

WWW: <http://www.ggff.rpg.pl>,

<http://konwenty.fandom.art.pl/imladris>

e-mail: gildia@ggff.rpg.pl,

tel.: Rafał Olszowski tel. 012/412 47 43, 606 198 739; Michał Stachyra tel. 604 559 272

KRAKON

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na kolejny Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Krakon Rok Jeden (nazwa robocza). Złot będzie miał miejsce w połowie lutego, w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10, czyli tam gdzie zwykle o tej samej porze – dokładniejszych danych nie możemy podać do czasu rozpoczęcia roku szkolnego, bowiem nie są znane terminy przerw w nauce. Pomimo tego już dziś zachęcamy wszystkich do rezerwowania sobie czasu w okresie ferii zimowych, gdyż jak zawsze przygotowujemy dla Was szereg wspinających niespodzianek.

Hejka!

Minęły wakacje i skrzynka redakcyjna pęka już w szwach. Dlatego od razu przejdziemy do rzeczy. „Elfy” i „Wpływ RPG” okazały się trafionymi tematami, gdyż w Waszych listach znalazłem duży odzew. Zanim jednak do nich przejdziemy, przypomnę Wam jeszcze problem z panem Del Dalem...



Szanowny Panie

Raczej trochę powściągnąć swój język i konkretnie się wypowiedzieć, dlaczego Pan nienawidzisz wampirów. Według mnie, sprawa jest prosta. Albo szanowny Pan nie zna systemu W:M, albo system ten jest dla niego za trudny. Osobiście skłaniałbym się ku temu drugiemu pogładowi, a to z tego powodu, że w „Wampirze” trzeba więcej ruszać głową, niż w faworyzowanym przez S. P. „Wilkołaku”, w którym, z moich obserwacji, chodzi głównie o wygrzew. Sądząc po treści Pańskiego listu, nie grzeszysz Waszmość inteligencją. Nie dość, że istnieje wojna w Świecie Mroku pomiędzy wampirami i wilkołakami, to jeszcze najwyraźniej chce Pan wywołać wojnę w realnym świecie. A tak, na marginesie, wypowiedź Pana przypomina mi ciągnącą się jakiś czas temu na łamach „MiM” wymianę epitetów i gróźb pomiędzy miłośnikami elfów a zwolennikami krasnoludów. Jednym słowem, nic budującego.

Bartłomiej vel Upiór

Z Twojego listu wcale nie wnoszę, jakobyś chciał zażegnać wojnę. W swoich słowach niepochlebnie wypowiadasz się o W:A. Wydawałoby się nawet, iż popełniasz błąd zarzucany Del Dallowi – krytykujesz system, nie znając go.



Jak widzimy niżej, niektórych naszych czytelników wypowiedź Del Dala tak silnie wzburzyła, by obudzić w nich wenę twórczą.

Oda do Del Dala

Smutnej liłości objęła mnie fala,
Gdy list przeczytałem pewnego Del Dala,
Ów chciał być mądrzejszy niż my, ludzie prości,
Lecz jego krytyce brak konstruktywności,
My, mali, nazwani przez niego per „cioty”,
Chylimy mu czoła... przed tronem głupoty.
Tutaj o mądrości nie może być mowy,
Jeśli Del Dal dyskusję wszczyna tymi słowy.
Lecz my nie chowamy do Ciebie urazy,
Mimo Twej do Myślących wyraźnej odrazy.
Co więcej, dam Ci radę mój drogi kolego,
Daj spokój z „erpegami”, spróbuj prościej... lego?

A jeśli i tam nie wyjdzie, niech nie męczy Cię stresik,

Rzuć wszystko, pójdz na bazar i kup sobie dresik.

Darek „Obsydian”



Teraz przejdźmy do kwestii elfów. Wydawało mi się, iż wszyscy będziecie bronić wizerunku tychże jako nieskazitelnych przedstawicieli rasy wyższej... a tu proszę...

Piszę do Was, gdyż rozbawił mnie list niejakiej Melinde wydrukowany w numerze majowym...

Droga Melinde, tak się składa, że jestem elfem-gejem. Bardzo przepraszam. To, czego najbardziej nie lubię u ludzi (i nie tylko), to myślenie stereotypami. Nawet jeśli niektóre z nich są dla nas, elfów, pochlebne. Rzeczywistość nie jest jednak taka prosta – nie każdy elf jest piękny, mądry i cnotliwy; nie każdy krasnolud to wulgarny brudas (znałem kiedyś jednego, który był tego dokładnym przeciwieństwem – pozdrowienia, Khami); nie wszyscy ludzie to kłamcy... I nie każdy może być heteroseksualistą o umiarkowanym temperamencie. Czy to źle? Na piękno świata składa się jego różnorodność. Gdyby było inaczej, każda kraina miałaby zaledwie kilku mieszkańców – po jednym z każdej rasy. Byłby więc „wzorcowy elf”, „wzorcowy krasnolud”, „wzorcowy człowiek”, „wzorcowy...” Problem upodobań seksualnych przestałby istnieć – zgodnie z ideą rasowej czystości, pozostawałaby masturbacja (zapewniam Cię, elfy też to robią). A potem wszyscy umarliby z nudów. Jeśli chcesz wierzyć w romantyczny etos elfa – proszę bardzo, Twoja sprawa. Płacz wraz z nimi nad losem świata i nieroztropnością młodszych ras. Nie odmawiaj jednak nam – elfom, pragnącym nieco odbrzązować ten wizerunek – prawa do istnienia. Czyż do sytuacji, w której się znajdujemy, nie pasuje doskonale szczypta dekadentyzmu i wyrafowania? Całuję wszystkich gorąco,

niski i garbaty

elf Mirello

(imię to oznacza w slangu

elfich homoseksualistów „Zielony Paluch”)

Elf-gej. Hmm... Myślałem, że wystarczy wspomnieć o tych biseksualnych elfach, a tu się

okazuje, że swych praw domagają się także bardziej radykalne opcje. Czyżbyśmy właśnie trafili na jakiś pomijany do tej pory temat? Melinde, moglibyśmy Cię prosić o ustosunkowanie się do tej wypowiedzi?



Tymczasem przejdźmy do listu Krzysztofa. Tekst ten, wydawało by się, rzuca nieco więcej światła na całą sprawę.

Gram w rozmaite systemy już od kilku lat, niewiele krócej prowadzę i miałem okazję widzieć wiele „rodzajów elfów”. Większość z nich podzielić można na dwie kategorie: elfy Tolkiena i Sapkowskiego. Już wyjaśniam: Pierwsza grupa to elfy dobre, potężne, władające zwykłe magią. U Tolkiena elfy to istoty piękne, szlachetne i mądre – nic dziwnego, że podobają się niektórym graczom (chyba raczej graczkom). Sapkowski prezentuje zupełnie odmienny sposób postrzegania elfów. Mimo że, jak u Tolkiena, są one Starszą Rasą – wyzuta z dawnej potęgi przez postępujące siły zła/ludzi – mimo że uciekają do Szarej Przystani/kryją się w lasach – ich psychika kształtuje się całkowicie odmiennie. Wszyscy zapewne pamiętamy Galadrielę – wyobraźcie ją sobie jako dowodzącą komandem Wiewiórek... Różnica nie polega jednak na zmianie obrazu samych elfów. Różnią się przede wszystkim Światy. Bajkowe Śródziemie i realny aż do bólu Wiedźminland. Kwestia „rodzaju elfów” zależy tu wyłącznie od „rodzaju świata”. Nie ma zatem, według mnie, sensu tworzenie „jedyne go słusznego archetypu elfów w grach fabularnych”. Rozumiem jednak, że spór koncentruje się wokół WFRP, a biorący w nim udział nie uwzględniają dodatków do bitewnej wersji tej gry, które dość dokładnie opisują elfy.

Otóż to! Piszesz, jak to elfy mają się różnić w różnych światach, ale przecież chodzi o to, jak powinien ten opis wyglądać w WFRP. Niektórzy w swych listach twierdzą, iż w ogóle z opisu Tolkienowskiego powinniśmy zrezygnować, gdyż jest on zbyt bajkowy, a przez to mało realny. Może jednak dalej dowiemy się więcej.



Szczególnie jednak wydają się bulwersować czytelników elfy według Thil'nen. A dlaczego?

to? „Pani Ruszkowska prawie idealnie przeniosła do swojego artykułu noc Belletyn z «Sagi o wiedźminie»” – cytuję za Melinde (MiM 5/2000 str. 21) wstrząsaną dreszczami (siostró, zimny okład!). Melinde zarzuca (o ile dobrze pojąłem jej zamiar) Thil'nen próbę przeniesienia współczesnych tendencji kulturowych do społeczeństwa elfów. Ja sądzę, że jest to zabieg ciekawy i zasługujący na pochwałę choćby dlatego, że prezentuje świeże spojrzenie (zalatujące co prawda Sapkiem – ale to nie wada). Gra dzięki temu nabiera smaczku (pseudo)intelektualnego.

Chciałbym jednak przede wszystkim odnieść się do zarzutu jakoby elfy nie powinny być wyuzdane i niemoralne. Tendencja Mistrzów Gry do postrzegania ich w ten sposób jest, moim zdaniem, jak najbardziej naturalna i usprawiedliwiona. Istniał niegdyś stereotyp brzydkiej i starej czarownicy. Przełamał go pan Andersen i jemu podobni, ucząc nas, że zła królowa (np. Śniegu) jest piękną i ponętą kobietą. Dziś jest to już norma. Diabeł rogi i ogon zamienił na urzekający uśmiech hollywoodzko białych zębów i garnitur od Armaniego. Piękne dziewczyny Bonda muszą wcześniej czy później go zdradzić. Złoczyńcy nie mają już nieproporcjonalnych głów i nie mówią slangiem z przedmieścia – są piękni i inteligentni, a przy tym źli. (...)

Jak to jednak ma się do elfów – otóż ja cały czas piszę właśnie o elfach. Przedstawionych w niefantastycznym settingu z obciętymi końcami szpiczastych uszu – nieco tylko urealnionych. Większość czytelników zgodzi się ze mną zapewne, że elfy mają w sobie coś z artystów. Ba, one najczęściej są artystami. Sztuka wydaje się rządzić ich życiem, jak gdyby była najwyższą wartością elfiej filozofii. Przy tym pamiętać należy, że zarówno możliwości odczuwania, jak i potrzeby emocjonalne elfów są od ludzkich znacznie większe. Prowadzi to do ewolucji sztuki i, co za tym idzie, zmiany istoty piękna wykraczającej poza ramy naszego – ludzkiego, dobrego smaku. Sam fakt izolacji elfów (w WFRP), ich ucieczki przed ogarniającym świat chaosem, jest dowodem ich hedonistycznego usposobienia. Popularny jest obecnie w kulturze masowej obraz sadystycznego zabójcy czy dewianta seksualnego przypisującego sobie rolę artysty. Postać taka twierdzi zwykle, że tworzy „Nową Sztukę” – łamiąc wszelkie prawa moralne i etyczne, oferuje szaremu społeczeństwu inną perspektywę – tym samym zaś przyczynia się do ewolucji ludzkości. I, co ciekawe, postaci takie

➔ ciąg dalszy na stronie 30

Dziś pytanie:

JAK NAJBARDZIEJ ZASKOCZYŁEM MG?

Oryginalny scenariusz w AD&D. Gigantyczne podziemia, masy potworów, bohaterowie na abstrakcyjnych poziomach (17-20?). Biegamy po tych lochach i szukamy porzucanych po nich symboli (wiemy jakie, bo mamy berło, na którym je wszystkie wygrawerowano). Szukania dużo, zaczęło się nam nudzić i postanowiliśmy przyspieszyć akcję. „Wrzuciliśmy” lewitację, *reduca* (latająca banda bohaterów wielkości motyli) i zaczęliśmy się teleportować do tych znaczków. Lokacje nieznane, ale w tym systemie można teleportować się do nieznanymi miejsc, pod warunkiem, że znamy coś dla nich charakterystycznego (mieliśmy znaczki). Jak nas wrzucało w skałę, to dwa czary i wychodziliśmy (he, he). MG był na początku zaskoczony, potem załamany (przez labirynt przeszliśmy jak burza), ale i tak była kupa zabawy.

Tomasz Andruszkiewicz

Znałem język zwierząt. W miejscu, gdzie wszyscy byli podejrzani, a nie było też czasu na zabawy, nagle zacząłem zbierać pierze i przebrałem się za wielkiego, zagubionego gołębia (żeby nie sprawiać podejrzeń) i wypytywałem pocztowe gołębie, gdzie latają z depeszami. Później jeszcze targowałem się z muchami, kłamiąc, że wiem, gdzie blisko leży wielka, ciepła kupa. Zwierzęta trochę się dziwiły, ale ruszyło je serce.

Miłosz Brzeziński

Miało, gdzie nie lubiono magów, a dokładnie rzecz biorąc – karczma. Oto miejsce, do którego weszła moja postać. Oczywiście była magiem. „Hej ty! W kapeluszu w gwiazdki! Czy ty aby przypadkiem nie jesteś zapchlonym czarnoksiężnikiem?” – szybko się spostrzegli. „Ja? Nieeee. Ja jestem wędrownym żonglerem-bardem”. Tu ma postać jęła podrzucać w górę kapeluszem jednocześnie fałszując jakąś piosenkę...

Michał Marszałik

Grałem niskopoziomowym magiem. Złapaliśmy jakiegoś bandziora i nie za bardzo było wiadomo, jak go pilnować – a musiał chodzić razem z nami. Wpadłem na prostaczkę, ale skuteczny pomysł. Wykombinowałem sobie, że skoro jestem magiem, wyglądam na maga, a człek jest prosty i pewnie zabobonnie boi się czarowników, to wmówię mu, że rzuciłem nań straszliwe zaklęcie. Biedak uwierzył, że moja magia rozerwie mu głowę, gdy tylko spróbuje ucieczki. Zadziałało, a MG został później moim redaktorem naczelnym.

Maciek Nowak-Kreyer

Przypominają mi się dwie sytuacje. Pierwsza, kiedy na k6, k8 i k10 wyrzuciłem 24, ale tą historię wszyscy znają. Druga, gdy grając w AD&D kapłanem wykorzystałem czar *Rozmowa ze zwierzętami*. W sytuacji, gdy musieliśmy odkryć, czy pewni jeźdźcy brali udział w napadzie na karawanę. MG był pewien, że nigdy nie dotrzemy do prawdy. Cóż, mnie wystarczyło pogadać z koniem...

Tomek Kreczmar

Pułapka w podziemiach zamku Ravenloft. Z obu stron kraty, sufit powoli się na mnie opuszcza. Kraty nie do wygięcia, brak ukrytych mechanizmów – nic! Wtedy wyjąłem z plecaka małą, adamantytową kostkę i połałem ją wodą z bukłaka. I nagle zamek Strahda von Zarovicha wzbogacił się o nową wieżę – Skondensowaną Fortecę Daerna, która wyrosła wokół mnie. Trzeba było widzieć wtedy minę MG...

JeRzy Rzymowski

THORGAL

„Thorgal” to najpopularniejsza seria komiksowa na wciąż raczkującym polskim rynku. Opowieść o tajemniczym wojowniku znana jest polskim czytelnikom już od wielu lat i stale cieszy się niestabnym powodzeniem. I nic w tym dziwnego, ponieważ stanowi ona bardzo udane połączenie talentu polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego i niezwykłych pomysłów Jeana Van Hamme.

Tytułowy bohater nie jest zwyczajnym człowiekiem, ale ostatnim potomkiem załogi statku kosmicznego, która przybyła na Ziemię w poszukiwaniu źródeł energii. W czasie lądowania statek ten uległ ciężkiej awarii i przybysze nie mo-

gli już wystartować. Wyniszczyła ich epidemia nieznanej choroby. Z pogromu ocalał tylko jeden noworodek. Wikingowie, którzy go znaleźli, nazwali go Thorgalem Aegirssonem na cześć boga mórz Aegira.

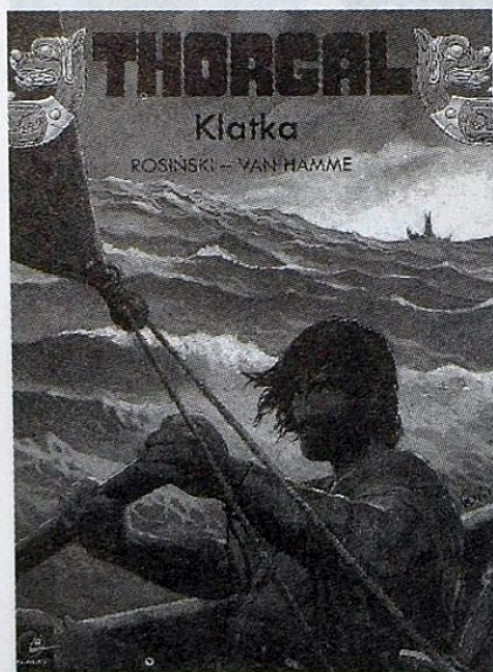
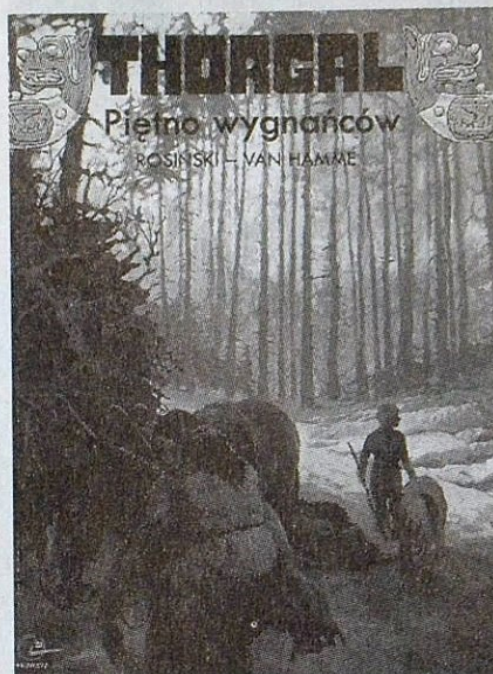
W pierwszych albumach serii czytelnik poznaje Thorgala jako dorosłego mężczyznę, wojownika o tajemniczej przeszłości, którą odkrywa się kawałek po kawałku w kolejnych opowieściach. Największą siłą sagi o Thorgalu jest jej różnorodność. Z albumu na album zaskakiwani jesteśmy zmianą konwencji: jest tu i science fiction, i fanatasy, jest mitologia, a na-

wet autentyczny horror godny Hitchcocka. Pojedyncze albumy z reguły zawierają skończoną i zamkniętą historię i są zrozumiałe bez znajomości poprzednich odcinków, wyjątek stanowią tutaj cztery z nich (10-13), w których akcja zostaje przeniesiona na inny kontynent.

Autorzy dużo uwagi poświęcili bohaterom drugoplanowym: Aaricii

– pięknej żonie Thorgala, Kriss de Valnor – wojownicze zakochanej w nim bez pamięci, a jednak gotowej go zabić przy pierwszej okazji, czy Jolanowi – synowi bohatera obdarzonemu niezwykłą mocą. Ale „Thorgal” to nie tylko opowieść o ludziach, to także prezentacja całego panteonu ważniejszych i mniej ważnych bóstw Wikingów, które od czasu do czasu ingerują w zdarzenia, okazując przy tym całkiem ludzkie cechy.

Miłośnicy rozlewu krwi nie znajdą tu wiele scen brutalnych, co nie oznacza, że w albumach w ogóle nie zdarzają się ranni i zabici. Autorzy, zamiast prezentować flaki i posokę, starają się zapracować do pracy wyobraźnię





czytelnika, co daje wspaniałe efekty.

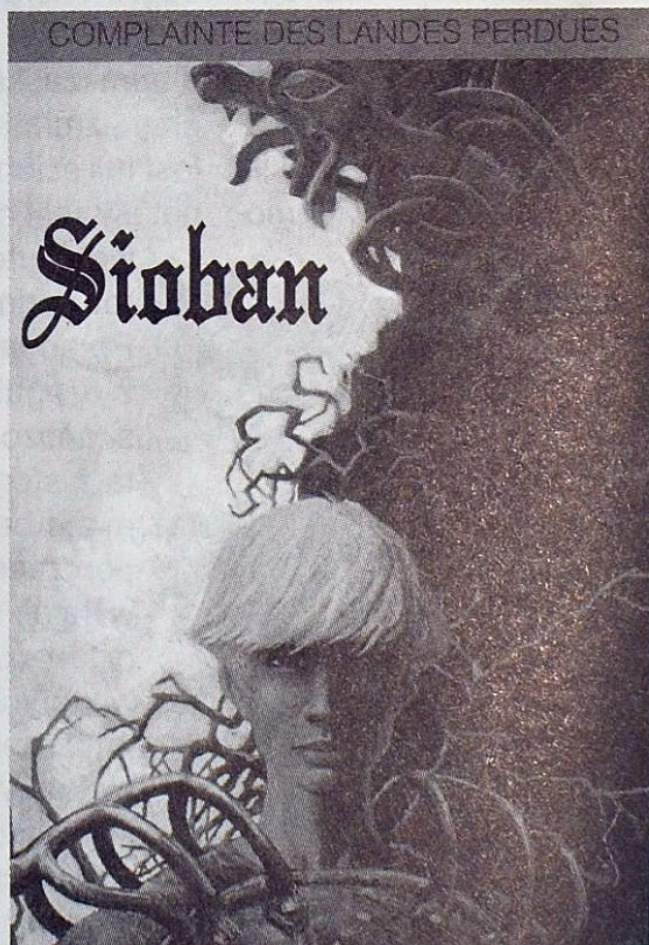
Do tej pory spółka Rosiński&Van Hamme stworzyła już 25 albumów z przygodami Thorgala, prace nad następnym, 26 albumem są już bardzo zaawansowane. Komiks ten został przetłumaczony na wiele języków, a każdy nowy odcinek oczekiwany jest przez fanów z ogromną niecierpliwością. W Polsce dotychczas ukazały się już 23 albumy nakładem wydawnictw KAW, Orbity, Korony

i Egmontu. Następny odcinek, zatytułowany „Arachnea” ukaże się w ramach Klubu Świata Komiksu w październiku 2000 roku. Thorgalowi poświęcony będzie 19., wrześniowy numer dwumiesięcznika „Świat Komiksu”, w którym fani znajdą duży plakat i wiele innych atrakcji. Wydawnictwo Egmont zapowiedziało reedycję całej serii i już we wrześniu w księgarniach pojawi się „Strażniczka kluczy”, najbardziej poszukiwany album archiwalny.

SKARGA UTRACONYCH ZIEM

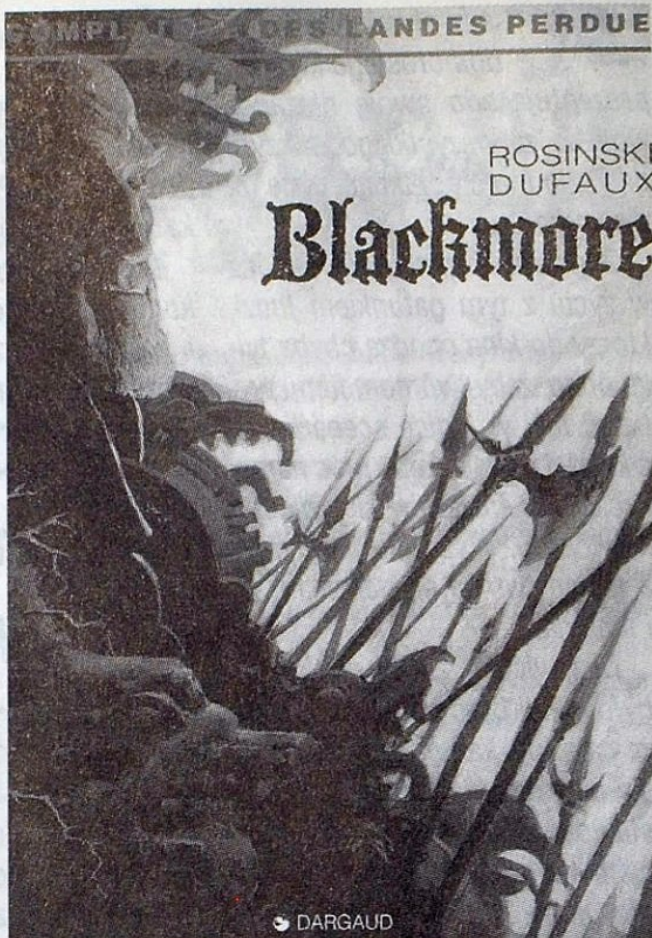
Już od siedmiu lat polscy miłośnicy komiksów czekają na polskie wydanie serii, która obrosła niemal legendą, na „Skargę utraconych ziem”. Jest to kolejne po „Thorgalu”, „Szninklu” i „Yansie” arcydzieło Grzegorza Rosińskiego, tym razem do scenariusza Jeana Dufaux. Na początku planowano, że seria ta będzie składała się tylko z dwóch odcinków, ale autorzy otrzymali tak wiele próśb o ciąg dalszy, że postanowili stworzyć dodatkowe dwa albumy o pięknej Sioban i jej walce ze złem.

Akcja komiksu rozgrywa się w średniowieczu, na ziemiach Eruin Dulea. Ostatni z królów tej krainy Averus z rodu Sundenne umarł, zostawiając po sobie tylko jedną córkę. Natychmiast znaleźli się inni pretendenci do tronu, co spowodowało długotrwałe walki. Szybko wyszło na jaw, że Averus ma jeszcze jedno dziecko, chłopca z nieprawego łóża o imieniu



Obla. Będąc potomkiem króla również i Obla postanowił zdobyć dla siebie władzę. Gdy chłopak dorósł, wybuchła wojna między jego partyzantami i innymi pretendentami do tronu. Trwała ona całe lata. Obla zmarł, a jego syn, mag Bedlam przejął po nim spadek. Tymczasem córka Averusa urodziła syna i nadała mu imię Biały Wilk. Jej syn i mag Bedlam kontynuowali rozpoczętą wojnę aż do bitwy pod Nyr Lynch, podczas której Biały Wilk został zabity. Śmierć prawowitego następcy tronu oznaczała przegraną bitwę, a zniszczone tereny nazwano Utraconymi Ziemiami. Została legenda, zgodnie z którą umarli na nowo odżyją, a ten, kto usłyszy skargę Utraconych Ziem będzie mógł rozpocząć walkę przeciwko uzurpatorowi – magowi Bedlamowi.

Sioban, główna bohaterka serii „Skarga utraconych ziem”, to córka Białego Wilka. Za wszelką cenę pragnie ona kontynuować zaczęte przez ojca dzieło i wyzwolić swój kraj spod tyranii czarownika. Problem w tym, że zarówno w niej jak i w zabójcy jej ojca płynie ta sama krew, co poważnie wszystko komplikuje i sprawia, że podział na dobrych i złych w komiksie wcale nie jest taki oczywisty. Zadanie Sioban jest tym trudniejsze, że musi stawić czoła nie tylko mieczom, kopiom i magii, w której Bedlam jest prawdziwym mistrzem, ale również złu, które tkwi w niej samej. W historii często przewija się pytanie, czy to zło



mieszka w sercu miłości, czy też miłość w sercu zła...

Czy pięknej i dzielnej Sioban uda się zrealizować pragnienie jej ojca i wygra walkę ze złem i czarami? Na to pytanie polski czytelnik pozna odpowiedź już w październiku. Właśnie wtedy wydawnictwo Egmont w ramach Klubu Świata Komiksu opublikuje pierwszy album z serii *Skarga Utraconych Ziem* zatytułowany „Sioban”. Następny – „Blackmore” ukaże się w księgarniach już w grudniu.

GRZEGORZ ROSIŃSKI W POLSCE!!!

Wszyscy miłośnicy komiksu na pewno ucieszą się na wieść, że już w październiku Grzegorz Rosiński odwiedzi Polskę i spotka się z fanami swojej twórczości w największych polskich miastach:

7.10.2000 – Festiwal Komiksu w Łodzi

9.10.2000 – spotkanie z czytelnikami w Empiku w Warszawie

10.10.2000 – spotkanie z czytelnikami w Empiku w Gdańsku

12.10 – spotkanie z czytelnikami w Empiku we Wrocławiu

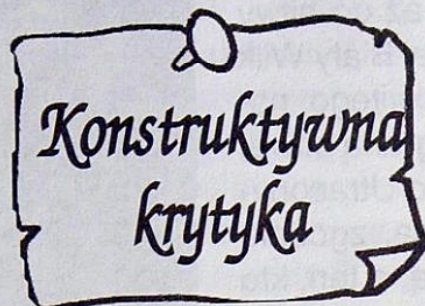
Kiedy słyszę kolejnego domorosłego krytyka, prezentującego swoje niezadowolone ze wszystkiego, z czym przyszło mu się zetknąć, chce mi się rzygać.

Zapewne zetknęliście się już w życiu z tym gatunkiem ludzi, którzy do kina chodzą chyba tylko po to, żeby twórcom filmu wytknąć luki w logice scenariusza, a książki czytają, żeby móc narzekać, że nie znaleźli w nich nic odkrywczego. Wszystko już było – a to, co tworzy się teraz, to syf i malaria.

Oczywiście, że wszystko już było. Jeśli brać pod uwagę fakt, że cała ludzka twórczość opiera się na zaledwie kilkunastu podstawowych wątkach wątkowanych na okrągło w te i nazad, przyjmując punkt widzenia krytyków, można by w ogóle odpuścić sobie jakąkolwiek działalność artystyczną. Istnieje też pojęcie „zawieszenia niewiary”, którego sedno tkwi w stwierdzeniu, że nie wszystko, co czytamy

lub oglądamy, musi być wiarygodne – efekty twórczości należy odbierać inaczej niż otaczający nas świat. Najlepszym przykładem zawieszenia niewiary są pokazy iluzjonistów.

Na szczęście, wspomniani mal-kontenci stanowią mniejszość i nader często, zgodnie z powszechnie znaną teorią, są to



zazdrośni frustraci, którym zabrakło własnego talentu.

Nie można liczyć na to, że każde nowe dzieło – opowiadanie, powieść, film czy cokolwiek innego – będzie rzucającym na kolana arcydziełem. Trzeba się z tym, niestety, pogodzić. A skoro taka jest rzeczywistość, może warto by docenić wysiłek tych autorów, którzy nie tworzą może arcydzieł,

ale prezentują solidny, minimum średni poziom. Chcę wyraźnie zaznaczyć: nie chodzi mi o wzbudzanie w kimkolwiek sympatii czy choćby tolerancji dla szmiry i tandeciarstwa. Czasem jednak warto sięgnąć do twórczości lotów nieco niższych niż orle. Może nie stanowi ona arcydzieła jako całość, ale zawsze może się w niej pojawić jakiś element, który sprawi, że nie będzie to stracony czas. Nie mówiąc już o tym, że jeśli od czasu do czasu sięgniemy po coś, upraszczając, średniego, przez kontrast bardziej docenimy arcydzieła, z którymi, daj Boże, przyjdzie nam się zetknąć w przyszłości.

Po czym jednak (poza liczbą plagiatów) poznać dzieło wybitne? Chyba po tym, że stanowi dowód, że warto nadal tworzyć i że z któregoś z tych kilkunastu zajęchanych wątków można jeszcze wycisnąć coś nowego.

Czego Wam i sobie życzę.

P.S.

RECENZJA

SIM WIOCHA

Ukazała się druga polska gra karciana (po „Zbuduj swój Kaczogród”). Zaatakowała nas z niespodziewanej strony – została zamieszczona w numerze 4 „Portala”. I co najciekawsze – szybko przyjęła się – zwłaszcza u „zatwardziałych” RPGowców. Sprawiał to zapewne specyficzny robotniczo-chołopski klimat tej gry. Gracz przemienia się w sołtysa, a jego zadaniem jest obrona własnego ‘podwórka’ przed zakusami innych sołtysów (tudzież burmistrzów). W jego szeregach walczyć może bardzo ciekawa gromadka: Żule, Rolnicy, Robotnicy, Związkowiec Solidarności czy Leper. Zasady nie są zbyt skomplikowane, dlatego łatwo i szybko można nauczyć się grać w SIM Wiochę i bawić się urządzając zamachy bombowe na kombajn, rozwalając siedzibę Radia M. czy wywołując Strajk w Kopalni. Teksty na kartach są dość zabawne, choć część będzie zrozumiała głównie dla pewnej części krakowskiego (i gliwickiego) fandumu. Podsumowując – SIM Wiocha dostarczy zapewne wiele radości, pomoże odprężyć się i odreagować po różnych mrocznych systemach... Ale czy utrzyma się długo na rynku? Raczej nie sądzę. Mimo wszystko po pewnym czasie się znudzi.

Michał „Puszon” Stachyra

Anna Kłosowska

Ostatnia szansa



Andrzej usiadł na łóżku. Nogi zwisały bezwładnie nad podłogą. Były to nogi starego, schorowanego człowieka. Choć przecież nie był jeszcze taki stary. Gdyby nie ONI... Gdyby nie oni, wyglądałby na przeciętnego faceta w średnim wieku. Ukrył twarz w dłoniach, walcząc z porannym kacem, i zaklął.

— Kurwa mać. Dlaczego zmuszają mnie do tego? Przecież prosiłem. Tyle razy prosiłem, żeby dali mi spokój.

— Znowu mówisz do siebie. Powinieneś się leczyć — odezwała się żona, która najwyraźniej także nie mogła spać. — Kiedyś byłeś inny.

— Nie jest tak, jak myślisz. Wszystko ci kiedyś wytłumaczę...

— Kiedy? — Spojrzała na niego. Wydawała się taka młoda, a może to on się ostatnio postarzał?

— Kiedy wytłumaczysz? Kiedy nasze małżeństwo się już rozpadnie? Kiedy żadne wydawnictwo nie będzie chciało z tobą podpisać kontraktu, bo nikt nie będzie już chciał czytać dziesiątej części twojej „trylogii”? Już nie jesteś tym, którego kochała. Twoje książki są coraz gorsze. Nie oszukuj się...

— Nie jest tak, jak myślisz. Potrafię jeszcze napisać dobrą książkę, tylko...

— Tak, tylko ONI ci nie pozwalają. Znam te bajki na pamięć...

— Nie wierzysz mi, ale to prawda.

— Wierzę. Wierzę, że masz omamy. Musisz się leczyć. Nie będę tak żyła ani dnia dłużej.

Wstała, otworzyła szafę i zaczęła pakować ubrania.

— Pojadę do mamy. Kiedy wrócisz z leczenia, zadzwoni.

— Proszę... Daj mi szansę. Nie odchodź...

— To jest twoja szansa... ostatnia szansa.



Leżał sam w ciemnościach, czekając. Zawsze przychodzili nocą. Zawsze, kiedy był sam. Dziś zjawili się białowłosey, czarodziejka i wampir. Żadne z trójki nigdy nie przyszło pojedynczo. Bał się — pewnie tak samo, jak on ich. Tylko Jaskółka pojawiała się sama, ona niczego się nie bała. Nie musiała.

— Pokaż, co napisałeś — białowłosey odezwał się tak zimnym głosem, że Andrzejowi ciarki przeszły po plecach.

— Nie spodoba się wam. — Głos pisarza drżał. Nie bardziej niż zwykle, ale drżał.

— To nie ulega wątpliwości — powiedział wampir jak zawsze spokojnie i ciepło. — Gdybyś raczył pisać wszystko po naszej myśli, nie kłopotalibyśmy się nawiedzaniem ciebie...

— Nie spodoba się nam na pewno, od dawna nam się nie podoba, ale zobaczymy, jak bardzo nam się tym razem nie będzie podobać — czarodziejka uśmiechnęła się złośliwie, mrużąc fiołkowe oczy.

— Bardzo się wam nie spodoba — zniżył głos, mówił prawie szeptem. — Co mi zrobicie? Zabijecie? Tego nie możecie zrobić...

— Nie bądź taki pewien. Napisałeś nas, fakt, ale to cię do niczego nie uprawnia.

— Nie masz prawa rozwalać nam życia. Nikt nie ma, nawet ty.

— To nie moja wina. Mam kontrakt. Oni nie chcą łzawych historyjek. Chcą krwi...

— Więc będą ją mieli — czarodziejka nagłym ruchem złożyła dłoń do czaru.

Andrzej skulił się ze strachu. Nie miał pojęcia, co naprawdę potrafią, ale zdążył przekonać się, że dużo. Zapach bzu i agrestu otulał go niczym magiczna aura, budził niepokój.

— Stój. Tak nie można — białowłosey w ostatniej chwili chwycił smukłą dłoń towarzyszki.

— Że co? Że jak napisał ci „scenę w bibliotece”, to teraz go bronisz? — Wybuchnęła płaczem. — Nienawidzę go, nienawidzę, proszę, pozwól mi go zabić...

— Nie możesz. Pamiętaj, wtedy wszyscy umrzemy — przytulił ją do siebie opiekuńczo. Wtedy odezwał się wampir.

— Lepiej umrzeć z honorem dziś, niż bez honoru jutro. — Spojrzał w okno, zastanawiając się nad czymś. — Nie wiemy, co jeszcze może nam zgotować. Zabił już tylu z nas. Tego nie cofniemy. Ty — wskazał na białowłosego — możesz mieć pewność, że jeszcze pożyjesz. Fani cię lubią. A Jaskółka jest mu potrzebna do zakończenia wątku. Jej też nie zabije od razu — powiedział, patrząc na czarodziejkę — bo wtedy nic by cię nie zmusiło do dalszej walki.

Ale ja? Pewnie nie dożyję do końca tomu. Fani chcą krwi. Jestem tylko „postacią drugoplanową”...

— Nie mów tak... — zaprzeczył białowłosy. — A kto miałby cię pokonać? Jesteś bardzo dobry. Nie wiem, czy zdecydowałbym się stanąć przeciw tobie... Bałbym się chyba.

— Nie jest sztuką napisać jakiegoś łowcę wampirów albo dobrego maga, a wtedy...

Andrzej siedział skulony pod ścianą i słuchał tylko. Bał się, że zechcą przeczytać, co napisał dzisiaj...

— Dobrze, zrobię, co tylko będziecie chcieli, tylko nie przychodźcie więcej...



— Panie Andrzeju! Pan chyba sobie z nas drwi... — redaktor uniósł brwi, udając zdziwienie.

— Czemu? Przecież w życiu też czasem wszystko dobrze się kończy — bronił się niepewnie. Był pewien, że nie ma szans, aby jego tekst przeszedł. Ale ciągle liczył na cud.

— No, niech pan sam posłucha, jak to brzmi: „...spojrzeli sobie w oczy i wiedzieli już, że nikt i nic ich nie rozłączy”, albo: „...I żyli długo i szczęśliwie w jednym wspólnym domu, nigdy nie zabrakło im smalcu, chleba ani kiszonych ogórków...”. Albo to: „...okazało się, że bezpłodność wywołana magią i mutacjami jest uleczalna za pomocą ćwiczeń i medytacji”. I jeszcze: „Miecz jego zardzewiał, dzięki czemu okazało się, że metal z meteorytu, choć potrzebuje na to więcej czasu, potrafi zardzewieć wcale nie gorzej od naszego żelaza”. Ho, ho, jest tu tego więcej, panie Andrzeju, jak pan wie. Z pewnością pan wie, bo sam pan te brednie napisał. Proszę to zabrać. Natychmiast! I przynieść za miesiąc gotowy tekst. Żadnych melodramatów. Kto to kupi? I niech pan pamięta — to już ostatnia szansa, potem zerwiemy kontrakt. Przecież to miało wyjść w listopadzie, a jest koniec stycznia...

Andrzej westchnął ciężko. Wiedział, że ta wersja nie przejdzie, grał tylko na zwłokę. Ale co zrobić teraz, nie miał zielonego pojęcia. Skończyły mu się pomysły, a czas naglił.



Siedział, pisząc w skupieniu. Ktoś dotknął jego ramienia. Podskoczył nerwowo i odwrócił się gwałtownie, czekając na najgorsze.

— To ty, Jaskółeczko... — odetchnął z ulgą.

— To ja — spojrzała mu przez ramię. Chwilę czytała w ciszy. — Nie ma szans. Ona się nie zgodzi, to za duży kompromis.

— Wiem. Co mam robić? Jej wersja została odrzucona...

— Ta też będzie. Nie zadowolili ani ich, ani twojego wydawcy. — Zielone oczy dziewczyny wpatrywały się w niego przenikliwie.

— Wiem — Andrzej ukrył twarz w dłoniach.

— Oni nie rozumieją, że ty też masz żonę, że chciałbyś żyć szczęśliwie. Zrobili się samolubni, kiedyś tacy nie byli...

— Ona... Ona wczoraj próbowała mnie zabić... Ja nie wytrzymam dłużej, żona odeszła ode mnie. Jestem stary... — Andrzej sięgnął po szklanke.

— Nie pij — wyjęła mu ją z rąk.

— A co mi pozostaje? Zabijają mnie; jak nie oni, to faceci z redakcji...

— Mam pomysł. Jest jeszcze jedna szansa... — westchnęła ciężko, jakby coś rozważając. Była piękna, pomimo szpecącej blizny, którą próbowała ukryć pod kosmykiem prawie białych włosów. „Dziś powiedziałoby się platynowy blond” — pomyślał Andrzej, patrząc na nią z czułością. Ufał jej jak córce, ale w to, że jest jeszcze szansa powodzenia, nie potrafił uwierzyć.



— ...od uroku? — Czarownica się uśmiechnęła.

— Od czarów, od zła, od opętania... Potrzebuje aury mogącej ochronić przed tym przez dwa dni...

— Da się zrobić — powiedziała i zaczęła szukać czegoś w stosie szpargałów. — Czytałam pana książki.

— Będzie działać? — Andrzej przyjrzał się podanym przedmiotom.

— Nie wierzy Pan w magię?

— Pytam, czy pani się na tym aby na pewno zna?

— Tak, jak pan na pisaniu książek.

— Niech będzie. Ile mnie to wyniesie?



— Musisz mi pomóc, Jaskółeczko.

— Zadziała? — Dziewczyna krytycznie obejrzała wielościennie bryły. Pachniały niezbyt przyjemnie.

— Mam nadzieję...

— Napisz o tym. Napisz, że działają. I powieś kartkę na łóżku. Jeśli napisałeś nas, możesz napisać i to.

— Może masz rację...

— Rozstawię te bryły w rogach łóżka. Im mniejsze pole między nimi, tym silniejsza aura...

— Jaskółeczko... Dlaczego to robisz? Dlaczego mi pomagasz?

Odpowiedziało mu milczenie.

— Dlaczego mi pomagasz? Przecież będę musiał ich zabić.

— Zabijesz ich, bo musisz. Prosiłam tyle razy, by się zgodzili na jakiś kompromis. Sami są sobie winni. Ale obiecaj mi coś...

– Co?
 – Obiecuję, że pozwolisz mi ich odwiedzić na drugiej stronie rzeki. I że będą razem na zawsze.
 – Dobrze.
 – I jeszcze jedno... Nie będziesz więcej o nas pisał. Nie dopiszesz już ani słowa. – Dziewczyna zamknęła oczy, czekając na odpowiedź. Białe włosy opadały na jej czoło niesfornymi kosmykami. Była piękna.
 – Wybaczysz mi? Wybaczysz mi wszystko, co ci zrobiłem?
 – Nie mogłeś wiedzieć, co robisz... – jej rysy stężyły nagle.
 – Wybaczysz mi, że kazałem ci mordować? Wybaczysz mi swoją Jemiołuszkę? Wybaczysz tę bliznę? – Dotknął lekko jej policzka, wycierając płynącą łzę.
 – A jeśli nie wybaczę? Co mi z tego przyjdzie? Czy ona wtedy wróci? Blizna... Blizna to pestka. A koszmary? Do nich się już przyzwyczaiłam. Nie muszę pić, by się ich nie bać. Napisałeś mnie tak. Więc dlaczego miałabym nie wybaczyć? Oni to co innego. Są starzy. Chcieliby ciszy, spokoju. Są za dumni, by wybaczyć. Dlatego pomogę ci ich zabić. I dlatego ty napiszesz im świat po drugiej stronie rzeki. Ja też tam kiedyś odejdę, do mojej Jemiołuszki. Napiszesz mi potem, po wydaniu książki, inne zakończenie, jak odchodzę z tego świata. I pozwolisz nam żyć szczęśliwie.
 – Jesteś...
 – Jestem głupia. Jestem głupia i oni pewnie nigdy mi nie wybaczą. Ale zrobię to dla nich i dla siebie. To nasza ostatnia szansa. Jedyna szansa.



Andrzej siedział skulony, pisząc szybko. Aura miała działać dwie doby. Nie jest łatwo dokończyć książkę w takim czasie. Spora część była już gotowa, ale wiele musiał jeszcze zmienić. Zmierzchało. Wiedział, że zaraz przekona się, czy aura działa.

Przyszli – białowłose, czarodziejka i wampir. Dlaczego ostatnio pojawiali się tylko we trójkę? Dlaczego inni nie przychodzili? A tak, Jaskółeczka wspominała, że nie wszyscy ich popierają. Niektórym wystarczy tytuł księcia, złoto i kobieta. Niektórzy nie mają pretensji....

Andrzej siedział na łóżku, a oni się zbliżali.

– Przeczytajcie, co napisałem – pokazał kartkę.
 – „Wokoło łóżka, na którym siedział pisarz, rozpościerała się silna aura magiczna. Wampir, białowłose i czarodziejka stali, nie wiedząc, co robić. Pisarz pisał.” – Odczytał wampir.
 – Jesteśmy zgubieni.

– Jeszcze nie. Jest jeszcze szansa. Każda aura da się przebić. Dajcie mi się skupić, a ściagnę tu inne czarodziejki.

– Łoża cię nie poprze, po wczorajszym wystąpieniu naszej małej zbuntowanej dziewczynki, naszej Jaskółeczki... Słyszałaś sama, co ogłosiła – białowłose spojrział w dal. – I co gorsza, możliwe, że to faktycznie jedyna szansa, możliwe, że ona ma rację....

– Poradzę sobie sama, jeśli te zdziury nie chcą.
 – Zamachała rękami i po chwili rozległ się huk i błysk. Zatrzęsło łóżkiem, ale aura pozostała nie-naruszona. Andrzej zamarł najpierw ze strachu, lecz zaraz poczuł się pewniej – ochrona działała!

– Spróbuj coś napisać, spróbuj, a zobaczysz...

Andrzej wyjął kartkę.

„Nie mogę pisać w takich warunkach” – pomyślał i napisał: „Czarodziejka piekliła się, rzucając błyskawice, lecz łóżko ani drgnęło”. Pokazał im.

– Palancie. Głupi, chędożony dupku. Dopadnę cię i tak.

Znowu błysk i huk. Tym razem nie zatrzęsło. Pisał więc szybko w świetle błyskawic, potwornym huku i potokach wyzwisk. Pisał obłąkańczo szybko i czasami się mylił, ale wiedział już, że wygra.

– Spróbujmy go rozproszyć – zaproponował wampir. Zaczęli powtarzać bezsensowne zbitki sylab i słów. Andrzejowi myliło się wszystko, ale kiedy przestał zwracać na nich uwagę, przywykł i zaczął pisać dalej.

– Kochanie, co ty robisz? – Usłyszał nagle głos żony. Przerażony, podniósł wzrok.

– Ha! Mówiłam, że się uda – zaśmiała się czarodziejka. – Prawda, kochanie? – powiedziała głosem jego żony.

Zorientował się, że to tylko magia. Wrócił do pisania. Docierał już do końca, gdy się zawahał.

– Jak chcesz zginąć, Wilku? – Zwrócił się do białowłosego.

– Chędoż się. To ty zginiesz, parszywa wywołko – krzyknęła czarodziejka, czując, że opada z sił. Białowłose milczał. Poważny jak zawsze.

– Chcę, żeby ona była wtedy ze mną.

– Nie możemy się tak poddać!

– Nasza mała Jaskółeczka miała rację. Trzeba było załatwić to pokojowo. Trzeba było pertraktować... Teraz musimy się poddać. Nie ma wyboru.

– Zawsze jest wybór. Zawsze....

– Napiszę wam świat po drugiej stronie rzeki... Napiszę wam tam wszystko, co będziecie chcieli. Ale proszę, zostawcie mnie w spokoju. I wybaczenie.

– Ja mu wybaczam – pierwszy odezwał się białowłose. – Tylko proszę o jedno. Nie każ mi już walczyć. Jestem tym wszystkim zmęczony. – Odwrócił się i odszedł. Wampir uśmiechnął się i zniknął.

Najdłużej wahała się czarodziejka. W końcu rzuciła jeszcze pełne goryczy spojrzenie fiołkowych oczu i odeszła, zlewając się z mrokiem pokoju.

Andrzej odetchnął z ulgą, głęboko wciągając powietrze. Nagle poczuł niepokój... Nie, to tylko zapach bzu i agrestu nie rozwiął się jeszcze do końca. Nic mu już nie groziło.



– Marne to, panie Andrzeju, ale niech będzie. Najwyższy czas... – odezwał się wydawca i poklepał pisarza po ramieniu.

„Spróbowałbyś lepiej to zrobić w takich warunkach – pomyślał Andrzej, ale wołał nie mówić nic głośno. – Głupi fani nadal będą ślali mi listy pełne żalu, że piszę coraz gorzej. Tak, jakby pisanie z ostrzem srebrnego miecza przystawionym do szyi było pestką, zwłaszcza, jeśli zazdrośna czarodziejka przypieka cię czarami i zsyła złe sny.

➔ **ciąg dalszy na stronie XX**

budzą w nas swego rodzaju fascynację obrzydliwością. A elfom Thil'nen daleko jeszcze do Hannibala Lectera czy „Urodzonych morderców”. RPG jest zabawą zazwyczaj związaną z wykorzystaniem jakiegoś modelu fantastycznego świata. Elfy, jakich domaga się Melinde, nadałyby się do Śródziemia, w które, mam nadzieję, Melinde lubi sobie zagrać. Artykuły Thil'nen przeznaczone były do Warhammera – świata poddającego się wszechobecnemu zepsuciu, wewnętrznej zgniliznie. Tu po prostu nie ma miejsca na Tolkienowskie elfy. (...)

**9Willows – IV Kohorta
Elfickich Pacyfikatorów 8-P
przeżywany też czasem
Krzysztofem Wierzbickim**

Wynikałoby z powyższego tekstu – Thil'nen miała rację. Elfy są hedonistami, a sama konwencja Warhammera narzuca nam tak wyuzdany obraz długouchych. Czy jednak, aby na pewno?



Oto spojrzenie innego czytelnika. Według niego zbliżamy się właśnie do drugiej wojny elfowej (no właśnie... elfowej, elfiej czy elfickiej?).

(...) ...i już widzę oczyma wyobraźni drugą wojnę elfową. To już kiedyś było, nieprawdaż? Niezbyt lubię czytać dziecinne wynurzenia o dyskryminacji itp. przez cztery numery pisma, na które

W gazetach dalej będą gryzmolić, co zechcą, a ja nie mogę nawet przekonać swojej żony, że to nie tak... Muszę się napić”.

Z ulgą udał się do pobliskiego baru, gdzie urządził się jak jeszcze nigdy.

Wszystko wróciło do normy.

Marzec 1999, Bielsko-Biała

W tym numerze przedstawiamy opowiadanie debutantki, która swoje wcześniejsze teksty umieszczała w fanzinach i Internecie. A tak sama pisze, dlaczego stworzyła „Ostatnią szansę”: „Pana Andrzeja lubię jako pisarza. O jego życiu prywatnym nic nie wiem. Pamiętam, jak na zeszłorocznym Krakonie kupiłam „Panią Jeziora” i siedząc na schodach, ściszałam ją kurczowo w dłoniach. No, panie Andrzeju – pomyślałam – to pana ostatnia szansa... Opowiadanie to jest próbą wytłumaczenia sobie, co stało się z moim ulubionym niegdyś pisarzem”. (as)

wydać prawie 10 zł. Dlatego właśnie, aby zapobiec kolejnej tragedii (lawinie listów nic nie wnoszących), włączę się do dyskusji. Po pierwsze, musimy mieć na uwadze, że TO TYLKO GRA! Gra cudowna, barwna, wciągająca i niezwykle interesująca, niemniej nadal tylko gra. ELFÓW NIE MA! Jesteście w stanie to zrozumieć? Tak? To bardzo dobrze. Nie?!? No, to zostaje już tylko wizyta u dobrego lekarza. Nie zamierzam tu rozmawiać z osobami, które nawet pisząc list, „grają” swoją postać. Teraz, gdy jesteśmy w gronie istot uważających się za ludzi, możemy śmiało przejść do punktu drugiego... Otóż chciałbym, Moi Drodzy, zauważyć, że Wy się tu możecie sprzeczać bez końca! Cemu? Z tej prostej przyczyny, że Wam cały czas idzie o wizję świata bądź rasy, jaką przedstawia druga osoba. Brawa dla kogoś, jeśli przekona „przeciwnika”. Sposób podjęcia do tematu jest tyle, ile osób o nim rozmawiających. Więc przestańmy się kłócić o to, czy uszy elfa są dłuższe od uszu elfki albo na odwrót i zabierzmy się za coś, na co naprawdę warto poświęcić odrobinę tuszu i zadrukować tym stronę czy dwie.

TOR

Ciekawe. TOR tak naprawdę poruszył dwie kwestie. Otóż, można tu znaleźć jeden ze sposobów, w jaki wpływa na nas RPG. Tak. To przecież nasz drugi temat! Lecz tu już nie będę zamieszczał polemiki mojej ni innych czytelników. Przygotujcie się na ostrą dyskusję w numerze październikowym. Tym razem „Wpływ RPG”.

Redakcja

Prelekcja poniższa przedstawiona została na warszawskim konwencie KONKRET (marzec/kwiecień 2000 r.). Obojgu autorom przyznajemy honorowy tytuł Magistra RPG Akademii MiMa. Czekamy na dalsze publikacje.

Miłosz

WIZJE ZAGŁADY: GEMENNA

(materiał źródłowy do

Wampira: Maskarady i nie tylko)

mgr aMiM-a dIABEU & mgr aMiM-a PoisonIvy

Ilustracje: Piotr Wyskok

Każda epoka i kultura, poczynając od starożytności, próbowała dopatrzeć się jakiejś prawidłowości w kataklizmach i katastrofach spotykających ludzi. Zarówno na koniec pierwszego tysiąclecia chrześcijaństwa, jak i obecnie, popularne stają się różne wizje i scenariusze możliwego końca świata. Ślady Apokalipsy możemy również odnaleźć w ideologii Sabatu oraz w tajnych organizacjach Camarilli.

Temat końca świata jest ciekawy oraz modny, ale jednocześnie przerażający. Wielu myślicieli, artystów i filozofów miało własne wizje zagłady.

Starożytni Grecy uważali, że co 10 800 lat następuje wielki pożar i dotychczasowy świat ulega zniszczeniu.

W kulturze żydowskiej przewiduje się, że koniec świata nastąpi po okresie sześciu tysięcy lat, a dokładnie dwa tysiące lat po przyjściu Mesjasza. Jego przyjście mają poprzedzić wielkie klęski żywiołowe.

PRZEPOWIEDNIE

Leonardo da Vinci – renesansowy rzeźbiarz i filozof:

Wyjdą z ziemi zwierzęta ubrane w ciemność, które zaatakują ród ludzki i pożerac będą, okrutnie kaszając.

W powietrzu kłębić się będą złowieszcze lotne stwory, atakujące ludzi i zwierzęta. I widać będzie rośliny pozbawione liści... wodne zwierzęta zdychać będą we wrzących wodach. W końcu ziemia rozgrzana przez wiele dni poczerwienieje, a kamienie zmienią się w popiół.

Giordano Bruno – filozof i astronom, spalony w 1600 r. za swoje poglądy:

Wszechwładnie będą panować pieniądz i egoizm.

Niebo zwinie się i zmarszczy, czarne słońce w przestrzeni kosmicznej pochłonie Słońce, Księżyc i wszystkie planety.

Zakonnik żyjący w XVI w., podpisujący swe przepowiednie sylwetką czarnego pajaka:

Nieustające światło dnia będzie palić wzrok. Wyschną źródła. Lasy staną się pustyniami, miasta będą jak opuszczone cmentarze. Synowie ludzcy nie będą już ludźmi, lecz istotami zmienionymi nie do poznania, wałęsającymi się jak bezpańskie zwierzęta.



W dziejach ludzkości każde zbliżanie się tzw. „okrągłej daty” powodowało wielki lęk. Tuż przed rokiem 1000 proroctwo o bliskim końcu świata wywarło ogromny wpływ na ludzi. Podobno w roku 999 chłopci we wsiach pozostawiali nie zebrane zboże. Uważali, że nadchodzi koniec świata i że następnego roku nie dożyją. W roku 1000 kataklizm nie nastąpił, więc sądzono, iż nastąpiła pomyłka w obliczeniach. Ponownie przed każdym stuleciem ostrzegano, że oto zbliża się ten właściwy termin końca świata i znów podsycano lęki.

Podobnie jak Biblia, także święta księga muzułmanów, Koran, przewiduje, że koniec świata poprzedzą różne kataklizmy. Nie będą to tylko trzęsienia ziemi i powodzie, o czym wspominają inni prorocy, ale także deszcz spadających gwiazd oraz liczne zaćmienia Słońca. Podobnie jak w wizjach proroków innych religii, także tu mowa jest o pojawieniu się przed końcem świata Antychrysta.

KONIEC ŚWIATA W BIBLII

W Nowym Testamencie możemy przeczytać o nieuchronnie zbliżającym się końcu świata.

Będziecie słyszeć o wojnach i o pogłoskach wojennych, uwalajcie, nie trwóźcie się tym. To musi się stać, ale to jeszcze nie koniec. Powstanie bowiem naród przeciw narodowi i królestwo przeciw królestwu. Będzie głód i zaraza, a miejscami trzęsienia ziemi. Lecz to wszystko jest dopiero początkiem boleści. (...) Zaraz też po ucisku owych dni Słońce się zaćmi i Księżyc nie da swego blasku, gwiazdy zaczną padać z nieba i moce nieba zostaną wstrząśnięte. (Mt 24,68)

Najbardziej znana jest Apokalipsa św. Jana, która – zdaniem interpretatorów – jest nie tylko niezwykłą wizją, ale także szczegółowym opisem końca świata. Znajduje się w niej fragment, będący zapowiedzią nowego porządku poprzedzonego strasznym kataklizmem, końcem starego świata.

I ujrzałem niebo nowe i ziemię nową, bo pierwsze niebo i pierwsza ziemia przeminęły i morza już nie ma. (Apokalipsa św. Jana 21,1)

Gdy młody wampir po raz pierwszy usłyszy słowo „Gehenna”, być może skojarzy mu się ono z ową mityczną doliną, gdzie składano krwawe ofiary, a która z czasem stała się synonimem cierpienia, męczarni, a także samego piekła. Jednak gdy wsłucha się dokładniej w szepty cieni, przez przypadek będzie świadkiem sabatu, bądź w uszy wpadnie mu ukradkowa uwaga wypowiedziana ze strachem w kularach Elizjum, zrozumie, że dla wampirów Gehenna to jednak coś nieco innego.

Dla nieumarłych termin ten oznacza apokalipsę i koniec świata oraz zamknięcie i początek nowego cyklu.

Cóż stanie się w czas Gehenny, kiedy ziszcza się sny Lasombry, krwawy Księżyc będzie przemierzał niebo, a Słońce wstanie czarne jak noc?

Przepowiednie z „Księgi z Nod” oraz wampirze legendy mówią o tym, że Przedpotopowi Ojcowie powstaną, a głód ich będzie tak wielki, że pożrą wszystkie swoje dzieci.

*I świat skuje lód
A rzeczy nieczyste wypelzną z ziemi
I rozpętają się wielkie sztormy, błyskawice wzniecą
Pożary, a mięso zwierza wszelakiego
Stoczy zgnilizna.*

Gehenna jest także powrotem Kaina, który, siedząc na bazaltowym tronie, dokona sądu winnych zemonów. Przed Czarny Tron zostanie przyprowadzona sama Matka Kain stoczy bój ze swoją kochanką w dolinie Enoch.

*Niebo zostanie rozdarte, także ziemia pod nim
A siły Piekła wyjdą z czeluści.*

Potem zapanuje wielka cisza, kruki będą karmiły się ściwem, a zaraza tańczyć będzie na gruzach świata. Wtedy powstanie Ostatnie Miasto, gdzie jak milenia temu rządili synowie Kaina, tak gdy dokona się czas, przebudzeni stworzą nowe Imperium Krwi – wypaczoną transpozycję ideałów Miasta Enoch. Przez tysiąc lat nie będzie miłości, życia ni litości. Silni będą jak niewolnicy, a cnotliwi plugawymi. I każdy dobry dar skażony będzie przez Ojca Ciemności...

Dzieci nocy od wieków patrzyły na otaczający je świat, podobnie jak ludzie doszukując się zapowiedzi zbliżającego się Armageddonu. Niektóre twierdzą, że Gehenna dzieje się na ich oczach, wskazując na opuszczone wampiry bez klanu, w Księdze wymienione jako pierwszy znak.

Nie dziwi także wielość koncepcji na zachowanie się wobec nieuchronnego końca. Tajne stowarzyszenia, sekty wampirów, uważające się za predestynowane do jakiejś szczególnej roli. W największej organizacji wampirzej na świecie – Camarilli – a nawet na długo przed jej powstaniem, zawiązały się grupy, które chcą się przygotować na ów czas. Ich koncepcje przedstawiają całe spektrum wizji, jak należy podejść do problemu Gehenny.

I tak *Królewski Zakon Strażników Edenu* szepcze o miejscach, gdzie leżą uśpieni Przedpotopowi, a ich adwersarze – *Cesarski Zakon Mistrzów Strażników Edenu* namawia do tego, by nie czekać, lecz uprzedzić uderzenie. Proklamacje wartości z Pierwszego Miasta i podążanie *Drogą Starożytnych Prawodawców* zapewni, że tylko niewierne dzieci zostaną zniszczone podczas Ostatnich Dni. *Studzy Ira* da z kolei chcą przyspieszyć Gehennę, a *Kult Oświecenia* twierdzi, iż jedynie osiągnięcie wyższego stanu świadomości może powstrzymać nadejście Przedpotopowców.

Mimo że rozliczne Kulty Gehenny proponują różne rozwiązania, to informacje o Gehennie są zarezerwowane tylko dla Starszych.



KULTY GEHENNY

Królewski Zakon Strażników Edenu – „Wiedza, Mądrość, Czujność”.

Cesarski Zakon Mistrzów Strażników Edenu – „Uderzając Pierwszy, Uderzasz Ostatni”.

Droga Starożytnych Prawodawców – „Pokuta, Powrót, Odrodzenie”.

Słudzy Irada – „Brat Zabija Brata, lecz Wiernym zostanie Przebaczone”.

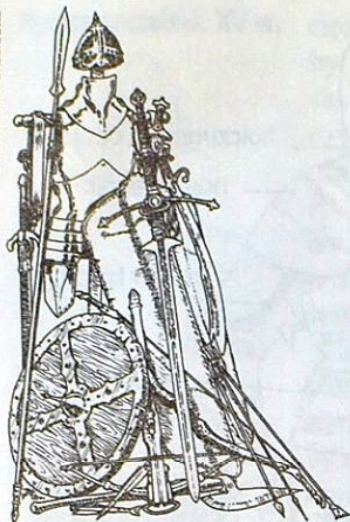
Kult Mroku – „Znaleźć Ja”.

Dziewiąta Fala – „I nie przepuścisz żadnej Wiedźmie”.

Kult Oświecenia – „Powstańcie”.

Bardziej otwartą w tej kwestii sektą jest Sabat. Organizacja, która powstała z obawy przed nadchodzącym końcem, i która od momentu powstania zdradzała szczególną predylekcję do radykalnych metod, wypowiedziała otwartą wojnę zarówno Przedpotopowcom, jak i ich marionetkom...
...więc:

Patrz na cień, który przelatuje
patrz na smoka, który powstaje
patrz na ciemność, która się porusza
i na Księżycę cień
patrz na anioła, który umiera
na dziewicę płaczącą
dziecko Przemienione
patrz na wampira bez ojca,
który mknie.



Marek Pawelec

W pancerz zakuty

Sredniowiecze kojarzy się powszechnie z rycerzami zakutymi w pełne zbroje płytowe. Jednak wobec większej części tego okresu jest to obraz fałszywy. Średniowiecze obejmuje blisko dziesięć stuleci, z czego na czas panowania zbroi płytowej przypada niespełna 150 lat. Wcześniej niepodzielnie panowała kolczuga, wsparta hełmem i tarczą. W poprzednich artykułach pisałem o tarczach owalnych i prostokątnych. Około VIII-IX w. do Zachodniej Europy zawędrował z Bizancjum nowy typ tarczy – migdałowa (ang. *kite shield*). Zdobyła ona dużą popularność, gdyż jej kształt pozwalał na dobre osłonięcie tułowia i nóg. Ponadto doskonale nadawała się do osłony jeźdźcy (przez dłuższy czas historycy wierzyli nawet, że w tym celu powstała).

Czasy wypraw krzyżowych to okres rycerzy odzianych w kolczugi i nowy wynalazek – hełm garnczkowy. Stalowe blachy chroniły całą głowę przed cięciami i pchnięciami w twarz, jednak hełm ten miał również wady (oprócz sporej masy – około 3 kg). Przede wszystkim, utrudniał oddychanie i ograniczał widoczność. Jego płaska górna powierzchnia nie powodowała ześlizgiwania się uderzeń, więc silny cios mógł rozplątać głowę razem z hełmem. Wreszcie rycerz z osłoniętą twarzą pozostawał anonimowy. Oczywiście, znaleziono radę na wszystkie te problemy – z początkowego walca hełm nabrał kształtu podłużnego, spłaszczonego po bokach, ze szczelinami oddechowymi i owalnym szczytem, na którym mocowano klejnot

– charakterystyczną ozdobę służącą do rozpoznawania właściciela. Z czasem jednak hełmy garnczkowe wyszły z użycia na rzecz lżejszych – kapalinów, łebek i przyłbic. Kapaliny były rodzajem otwartego, „kapeluszonego” hełmu, noszonego głównie przez piechotę, łebki zaś – pierwotnie rodzajem mniejszego hełmu, noszonego pod „wielkim hełmem”, czyli hełmem garnczkowym. Inną ich nazwą była przez pewien okres przyłbica. Wyewoluowały one jednak w samodzielne hełmy, rozdzielając się na dwie linie – łebkami określamy hełmy w typie

włoskiej barbuty, podczas gdy przyłbice rozdzieliły się na więcej typów. W końcu XIV w. wykształciły się zasłony twarzy, a typów przyłbic powstało bardzo dużo.

Jeśli chodzi o tarcze, nastąpiło wyraźne rozwarstwienie między piechotą a konnicą. Wśród piechoty pojawiły się duże i ciężkie pawęże, za którymi mogli osłaniać się kusznicy czy pikinierzy. Natomiast jazda wraz z rozwojem opancerzenia używała coraz mniejszych tarcz – dawna tarcza o kształcie migdałowym uległa skróceniu i przekształceniu w trójkąt, od

momentu upowszechnienia się

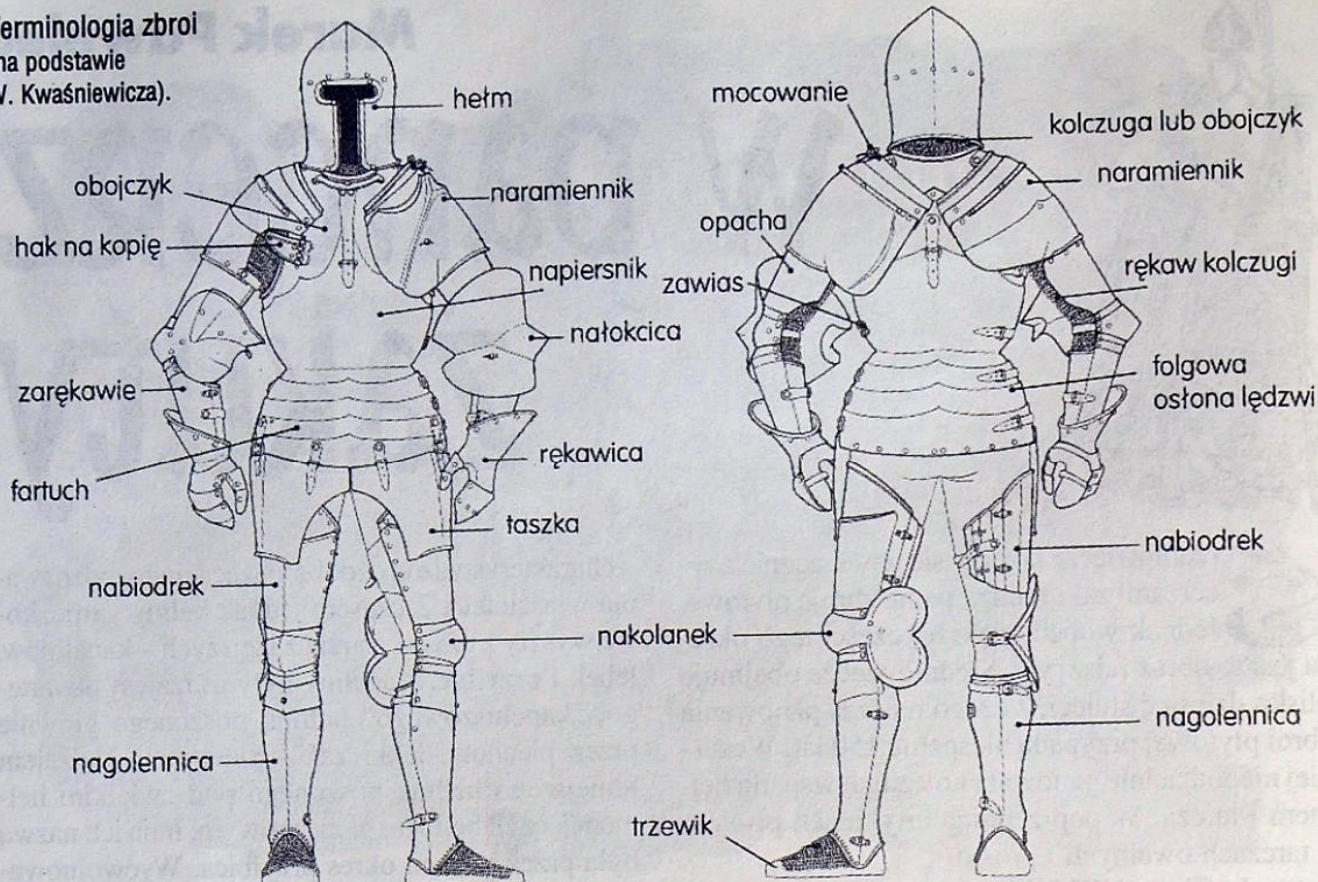
zbroi płytowej mający znaczenie niemal wyłącznie heraldyczne. Lżejsza jazda używała też mniejszej odmiany pawęży – pawężki.

Wieki między dziesiątym a trzynastym to okres niepodzielnego panowania kolczugi, przynajmniej wśród zamożnych rycerzy. Niektórzy historycy, opierając się na ikonografii, twierdzą, że równie



Dwie zbroje turniejowe Henryka VIII.

Terminologia zbroi (na podstawie W. Kwaśniewicza).



częsta była wtedy zbroja łuskowa, jednak trudno znaleźć dowody archeologiczne na poparcie tej tezy. Równocześnie cały czas trwał rozwój broni zaczepnej. Miecze przekształcały się coraz bardziej, bowiem przeciw kolczudze najskuteczniejsze jest pchnięcie. W związku z tym pojawiała się konieczność dodatkowej osłony. Pierwotnie były to metalowe płyty umieszczane na piersiach, pojawiały się też nowe zabezpieczenia. Jednym z popularniejszych była dwuwarstwowa tunika z wszytymi wewnątrz metalowymi płytkami (ang. *coat of plates*). Była stosunkowo elastyczna, noszono ją na kolczudze. Z czasem przekształciła się w brygantynę – z poziomymi płytkami pomiędzy warstwami materiału lub skóry. Wersją nieco bardziej zaawansowaną były tzw. płyty – wszyte pod materiał stalowe płyty, swoim układem zdumiewająco przypominające rzymską *lorica segmentata*. Osłony te wciąż noszone były na kolczudze.

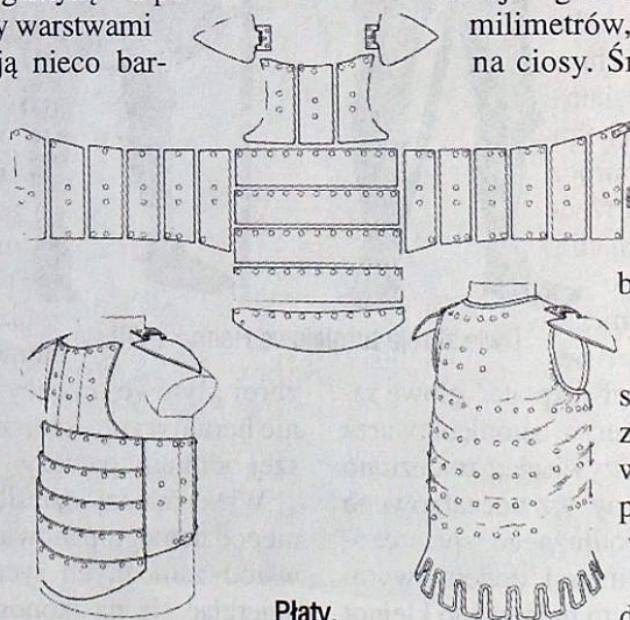
Gdzieś w drugiej połowie XIV wieku ktoś wpadł na pomysł skonstruowania zbroi składającej się w całości z metalowych blach. Nie wiadomo dokładnie,

gdzie i kiedy powstała pierwsza zbroja płytowa, ale jak na owe czasy, odniosła ogromny sukces marketingowy – w ciągu czterdziestu lat zbroje płytowe nosiło już rycerstwo całej Europy.

Nie miejsce tutaj na szczegółowe omawianie rozwoju zbroi płytowej, warto jednak wyjaśnić kilka faktów. Po pierwsze, absolutną bzdurą jest rozpowszechniona legenda o tym, jakoby rycerza w zbroi wystarczyło przewrócić, aby go unieszkodliwić. Czy ktokolwiek rozsądny założyłby na siebie do walki coś, w czym nie mógłby się ruszać? Zbroje były robione z blachy stalowej o grubości od jednego do trzech

milimetrów, w zależności od narażenia na ciosy. Średnia grubość wahała się między 1,5 a 2 mm. Łatwo obliczyć, że maksymalna masa całej zbroi nie mogła przekraczać 40 kg. W rzeczywistości

była jeszcze mniejsza. Przeglądając katalogi wystaw, zawierające opisy piętnastowiecznych zbroi, nie znalazłem ani jednej, która ważyłaby więcej niż 28 kg, przy średniej ok. 24 kg. Nawet jeżeli dodamy do tego często noszoną pod spodem kolczugę, nie jest to



Płyty.

Rycerz angielski, XV w.



ciężar, który uniemożliwiałby swobodne poruszanie się. Swoboda ruchów była również bardzo nieznacznie ograniczona. Zachowały się zapisy o wskakiwaniu na konia w biegu w zbroi, a nawet opis zawodów we wspinaniu w zbroi na mury.

Sprawą, którą należy rozpatrzeć osobno, jest kwestia zbroi turniejowej. Cóż, opisy umieszczania jeźdźcy na koniu za pomocą dźwigu mogą być wiarygodne. Istniały specjalne zbroje przeznaczone do turniejów na kopie, gdzie sam hełm ważył ponad 11 kg. Przysrubowywano go do reszty zbroi, jeźdźca zaś umieszczano w olbrzymim i ciężkim siodle przeznaczonym do tego jednego celu. Jednak w realnej walce nie miałby szans, gdyż nie potrafiłby sięgnąć po меч, tak ograniczone były jego ruchy. Również

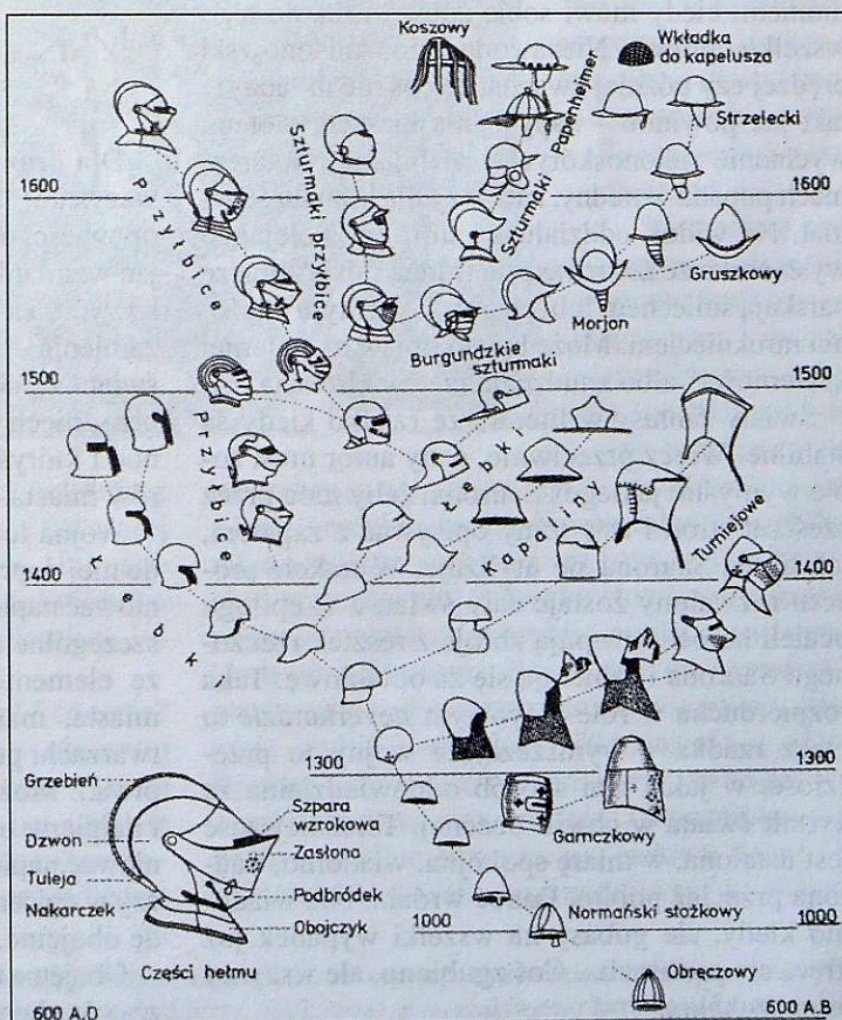


Powyżej: Bechter ruski.
Poniżej: „Drzewo genealogiczne” hełmów.

walka piesza na turniejach wymagała zazwyczaj stosowania specjalnej zbroi turniejowej, istniejącej w różnych wariantach zależnych od typu stosowanej broni. Dwa przykłady zbroi turniejowych Henryka VIII pokazano na rysunku na str. 35.

Zbroją specyficzną polską, z późniejszego okresu, jest karacena. To odmiana zbroi łuskowej, wzorowanej na pancerzu rzymskim. Nie ma jednoznacznej opinii na temat wartości bojowej tego kirysu (czyli napierśnika i naplecznika), według jednych była lepsza od litych blach, inni się z tym nie zgadzają. Jedno jest pewne – była dużo cięższa. Przeciętna waga karaceny to ponad dwadzieścia kilogramów.

Zbroją dość popularną w Polsce, a mało znaną na Zachodzie, był bechter, z niemiecka zwany juszmanem. Wywodził się on z Rosji, a składał z poziomych płytek połączonych plecionką kolczą.



Marcin Mortka

O KOŃCU ŚWIATA OPOWIEŚĆ SMĘTNA

Był sobie raz neverland. Miał wszystko, co każdy neverland mieć powinien, to znaczy zdradzieckich króli, pryszczate księżniczki, wredne smoki, skrzętnie poukrywane skarby oraz bandy czarnych charakterów o zielonej skórze. W owym neverlandzie mieszkali perfidni czarodzieje i grubaśne niziołki, tu i ówdzie niósł się ryk oburzonego krasnoluda lub fałszywy śpiew elfa, tu zabrzączał paladyn, tam wrzasnął coś kapłan. Bywało, że ktoś obudził się nie w swoim łóżku, komuś przykopano, coś spalono, coś buchnęło ze świątyni... Nieważne, i żyli dalej w spokoju świętym, amen.

Aż się Mistrz Gry rozeźlił...

W życiu każdego Mistrza Gry nadchodzi taki moment, kiedy mówi sobie „dość” i ma do tego wszelkie prawo. Niezawodny nos mistrzowski prędzej czy później zwącha, że coś nie układa się tak, jak powinno – napychanie kieszeni złotem, wycinanie zielonoskórych i rozbijanie po karczmach popada w nudny, zabójczy dla klimatu schemat. Na widok oddziału gwardii czy kolejnego wysłannika ze „strrrrrasnie trudną misją” gracze parszczą śmiechem lub, co gorsza, pełnym znużenia mruknięciem. Może być to objaw nadmiernej „pałerności” albo znudzenia rzeczywistością...

Światy *fantasy* w literaturze rzadko kiedy są stabilne. Wręcz przeciwnie, dany autor musi sobie wymyślić jakiegoś Saurona, żeby móc przez sześćset stron i trzy tomy opisywać z zapalem, jak to też Saurona się utylizuje. W trakcie procesu rozwalony zostaje cały świat, a w epilogu ocaleli herosi otrzepują zbroje z resztek rzeczowego Saurona i zabierają się za odbudowę. Taka rozpieńducha w role-playowym *neverlandzie* to rzecz rzadka – wyniszczające wojny to przeszłość, w jakiś tam sposób odpowiedzialna za kształt świata w chwili obecnej. Teraźniejszość jest ustalona, w miarę spokojna, wiadomo, Saurona przecież pobito. Ponoć wróci... Nie wiadomo kiedy, ale gobasy na wszelki wypadek już kręcą się po lasach... Coś zgubiono, ale wszyscy tego szukają...

Jasne, każdy świat *fantasy* w grach role-playing musi być zbudowany na bazie niepokoju, choćby po to, by dać drużynie coś do roboty. Problem leży w tym, że rzadko kiedy tym fabularnym niepokojem naprawdę się przejmujemy. Do uczucia zagrożenia przyzwyczajamy się szybko, z początku je lubimy, a potem przestajemy się nim przejmować. W efekcie, drużyna zagłębia się w mrok labiryntu, ziewając gromko i bez pośpiechu szykując worki. Może na wszelki wypadek warto już zacząć realizować pogrożki z podręcznika, Mistrzu Gry?

Nic tak nie ożywia sesji, jak kilka trupów. Nic tak nie dodaje światu klarowności, jak jego własny koniec.

JAK TO NA WOJENCE ŁADNIE

Dla drużyny znudzonej światem banalne jest wszystko: księżniczki ratują z wyrachowania, opowieści o nekromantach słuchają pilnie, szukając wzmianki o ewentualnych korzyściach finansowych, zaś legendy o końcu świata najchętniej zamieniają na sprośne piosenki barda. Na końcu świata zarobić się w końcu nie da. I bardzo dobrze, niech sobie tak myślą. A potem nadejdzie noc i któryś z nich ujrzy morze pochodni z murów miasta.

Wojna to rzecz straszna. Obojętne jest to, jak do niej doprowadzisz, Mistrzu Gry. Możesz stopniować napięcie, konsekwentnie wstawiając w poszczególne sesje coraz to więcej niosących grozę elementów – szalonego proroka na rynku miasta, maszerujących żołnierzy o posępnych twarzach, ponure plotki wymieniane nad kuflem piwa... Możesz posłużyć się metodą Hitchcocka i najpierw opisać trzęsienie ziemi, a potem stopniować napięcie, czyli innymi słowy, wrzucić graczów w epicentrum wybuchu konfliktu. To naprawdę obojętne.

Obojętne też, kto będzie tym Złym. Nekromanta zza gór z hordami umarłaków, watahy barbarzyńców

ze stepów, armia orków czy ogarnięty żądzą podbojów władca sąsiedniego królestwa – co kto woli. To naprawdę obojętne, Mistrzu, byleby Twoi gracze znaleźli się po stronie zaatakowanej. Takiego wybuchu wojny nie da się przespać – to już jest początek końca świata.

Nigdy nie mogłem sobie wyobrazić milczenia panującego na murach twierdzy, kiedy na równinie rozlewają się ciemne masy wrażeń oddziałów, a wiatr przynosi złowieszcze pokrzykiwania dowódców. A potem już tylko minuty dzielą od chwili, kiedy rozpoczyna się symfonia świstu strzał i postękiwań balist, wrzasku poparzonych wrzaskiem i miażdżonych spuszczanymi kamieniami, plusku ciał wpadających do fosy, ryku płomieni, szczęku oręża... Czy postawiłeś kiedykolwiek swoich graczy na murach obleganego miasta? Kazałeś na próżno wypatrywać odsieczy, słaniać się ze zmęczenia, biec na mury na chrapliwy zew trąbki, w ciemnym zaułku gotować zupę ze szczurów? Czy kiedykolwiek Twoi gracze widzieli nos taranu, rozsadzający miejską bramę?

Brama poszła
w drzazgi! Uciezka...
Ochryple, tryumfalne
wrzaski za plecami
dodają skrzydeł, trzask
wyłamywanych drzwi do kamienic, ociekające
przeżyciem krzyki tych, którzy tracą najwięcej
– dobytek, cnotę, bliskich, własne życie... Już cich-
nie szcęk oręża, miasto padło... Dziś to królestwo
rozpazanego żołdactwa i szalejących płomieni. Ju-
tro nie będzie tu nic.

Uff, dość, aż sam się wystraszyłem! I co teraz? Zaserwuj swoim graczom coś takiego i obserwuj reakcję, pilnie pamiętając o pokerowym wyrazie twarzy. Ich zachowanie podczas obłęzenia będzie zależało po części od możliwości, jakie im stworzysz – nie mam złudzeń, że część drużyn będzie

chciała zwiewać na łeb na szyję¹⁾. Bardziej ciekawiloby mnie natomiast zachowanie tych, którzy chcieliby zostać. Żadna drużyna nie składa się chyba w całości z wojowników, ale podczas oblężenia przyda się i miecz, i łuk, i młotek ze śrubokrętem, i księga czarów, i zwitek bandaży, i pokrzepiająca pieśń. Oblężenie to idealny grunt, na którym rośnie poczucie odpowiedzialności, pomysłowość, współczucie, ale także nienawiść i rozpacz. O punktach doświadczenia nie wspominając.

Niech szturm na miasto będzie dopiero początkiem. Bądź bezlitosny dla scenografii przygody, ale pozwól bohaterom przeżyć, uciec. Być może nie w kompiecie, na pewno poranieni, wyczerpani i zdruzgotani psychicznie, ale niech uniosą swe puste łby z pogorzelska. Niech ich ostatnim wspomnieniem będzie rzeź... Uchwycić się, Mistrzu, ich słów – badaj, czy będą one pełne goryczy, zniechęcenia, czy wyrażać będą pragnienie zemsty. To bowiem dopiero początek...

Marzenie o bezpiecznym schronieniu wdeptały buty maszerujących na front żołnierzy. Podczas trwania konfliktu nikt nie jest bezpieczny ani

neutralny (z wyjątkiem wiedźmina Geralta i niejakiego mości Edgara, jedyne go człowieka na Ziemi, na którego wciąż nie ma bata...). Czy gracze chcą tego, czy nie, w każdej chwili mogą zostać ponownie wplątani w trybiki maszyny wojennej. Co więcej, powinni... Pora zatem na zaprezentowanie całej serii wstrząsających obrazków, które mają wybić wszystkim zblazowanie z głów. Ryzyko, że graczom puszcza nerwy na widok wsi ogarnianej przez wrogi podjazd i miecze opuszczają pochwy bezinteresownie, jest całkiem duże (*Oni mogli coś zostawić... Naprzóóóóóóóó!!!*)... Szansa



Rafał Gosieniecki

¹⁾ W takich sytuacjach z reguły udają się do miejscowych krasnoludów i wypytyują dyskretnie o jakiś tajny tunel. Być może przetrząsną też laboratorium miejscowego czubka (czyt. naukowca) w poszukiwaniu lotni bądź balonu.

na zmięknienie serc na słowa przerażonego do granic kupca, proszącego o eskortę przez Las Mglaków jest nawet jeszcze większa (*Ciekawe, co ma na tym wozie...*). Może ich zwabić sakiewka, rzucona na stół karczemny przez zarośniętego, ponurego sierżanta w uwalanej błotem kolczudze (*A dostaniemy mundury?*)...

Wojna ma wiele oblicz. Wojna to ponure, przesadzone wieści, to polowe szpitale zapchane ranymi, to bezlitosny, przymusowy pobór we wsiach i miastach, to kłęby pary bijące z kuźni i poskrzypywanie wozów na szlakach. Wojna to oddziały maruderów, grasanci przy drogach, karawany uchodźców o wycieńczonych twarzach i pustych oczach. Wojna to krzyki uchodźców, krakanie kruków i krótkie, beznamienne rozkazy. Wojna to mnóstwo strachu, odrobina nadziei i coraz mniej litości...

A może nie? Wojna to także legendy, opowieści o nadchodzącej pomocy, walczących bohaterach, przychylności bogów... Legend walczący czepiają się kurczowo, starając uszczknąć z nich jak najwięcej ciepła i nadziei. Zastanów się, Mistrzu, może Twoi gracze sami zasłużyli, by o nich legendy opowiadać... Podczas tego oblężenia, chociażby... Czy to aby któryś z nich przejął dowództwo po ranionym w tchawicę diuku, inny zniszczył wieżę oblężniczą swoją magią, a potem wspólnie osłaniali ucieczkę grupki mieszczan? Czy to nie oni przewieźli pergaminy od Rady Królewskiej przez Szepczące Bagna i rozgromili samoczwart podjazd wilczej jazdy pod Końskimi Purchami? Hmm... Ot, taki ambicjonalny dodatek do łupów i punktów przeznaczenia.

(*Wicie, kumowie, syszoł żem o takich pińciu, co jakimś glejtem w korczmie pomocholi, syćko w piwnicy zeżarli, beccke wina wychlali, córkiem korczmorza wychendożyli, jego samego do świńioko przypili i hen przez pole, a kidy wróg nadjichoł, to tak bez las wiali, ze juści pewno za granicom siedzom...*).

Wojna zniszczy Twój świat, przetrzebi jego wielkich i na jakiś czas wszyscy utracą poczucie bezpieczeństwa. Końca wojny drużyna może nie doczekać w komplecie, ci, którzy przetrwają, będą bogatsi o kilka blizn, sporo cynizmu i... I co jeszcze? Tak, na wojnie da się zarobić. Można też znaleźć coś więcej – sens istnienia. Może właśnie chodzi o bronienie słabszych? O dreszcz ryzyka w podchodzeniu wroga? O dobijanie miecza w obronie boga, o którym się wcześniej nie pamiętało?

Dla najbardziej wojaczka utrudzonych polecam osiedlenie się na wsi (*vide „Wsi spokojna, wsi wesola”*).

I STANIE SIĘ KONIEC

Wojna to szaleństwo, niemniej istnieją sposoby na jej kontrolowanie. Podpalenie kilku miast i bliżej nieokreślonej liczby wsi to procedura obowiązkowa, po której królowie zamasyście podpisują traktat, a niedobitki hordy goblinów zmykają do swoich nor. Następuje czas zakasania rękawów i podsumowania strat i można tylko mieć nadzieję, że wszystko uda się odbudować przed następną wojną.

A co, jeśli to nie człowiek podniesie rękę na człowieka? Co, jeśli naraz natura zagrzmie złowieszczą?

Marazm mieszkańców *neverlandów* to rzecz stwierdzona i oczywista. Wojna to zagrożenie bliskie i konkretne, w związku z tym prognozy na ten temat przyjmowane są z lękiem, ale i wiarą. Jakiegokolwiek zaś przepowiednie klęsk żywiołowych są w najlepszym razie ignorowane. Trudno się bowiem dziwić drobnemu kupcowi, że wyszydza zasłyszane w tawernie opowieści o nadchodzącym potopie (*„Juści, potop, w majtach chyba! Co, majątek, dorobek życia mam zostawić i na południe nawiewać, bo jakiś głąd sztormu się boi?”*).

Faktem jest, iż zagrożenie wojenne objawia się w dość konkretny sposób, natomiast nadchodząca klęska żywiołowa jest dostrzegana przez nielicznych, z reguły kapłanów, proroków ulicznych, wróżbitów lub maniaków grzybków halucynogennych. Dla ludzi twardo stojących na ziemi ich ostrzeżenia brzmią absurdalnie i, jak uczy kino i literatura, nigdy nie są brane na poważnie. Los Krynnu w „Smoczej Lancy” i legendarnego miasta Ys pokazują, że bogowie dość często uciekają się do potopu, jako do dość konkretnej metody pokarania wiernych, którym się w głowach poprzestawiało. Proponuję jednak uciec tu od kwestii moralnych i urządzić koniec świata tylko po to, by nim samym wstrząsnąć.

Gracze, których trapi nuda, niczym się nie różnią od reszty mieszkańców danego *neverlandu*. Ich ideały ograniczają się do kilku słów naskrobanych w odpowiednim miejscu na karcie bohatera, a celem ich istnienia jest zasada „trzy razy Z”²⁾. Istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, że wyczują dziwną atmosferę w mieście usytuowanym u stóp

²⁾ Zabić, Zarobić, Zachlać.

wulkanu (*Wygaś przecie z trzy wieku temu. A że dymi... Zawsze dymił. Kupisz pan konia?*) czy na brzegu rzeki (*A dzie tam, panie, nie wylywo! Tam jak się patrzy. Nawet utopić się w niej nie do, starego Gustlika spytajcie...*). Znacznie większe jest prawdopodobieństwo tego, że dadzą w czapę temu, kto będzie próbował im o tym powiedzieć. Ech, trudno...

Zawodzenia miejscowego proroka na rynku

ucichną wraz z miarowymi krokami straży miejskiej – trudno przecież oczekiwać, iż władze będą przysyłać oko na działalność grożącą interesom miasta. Potem można rozpocząć tkanie wrednej intrygi....

W sam raz po to, by odwrócić uwagę od nadchodzącego kataklizmu. Wiem, że to nie *fair*, ale nie ja to wymyśliłem. Przecież na każdym filmie katastroficznym samo wielkie „boom!” trwa około 1/3 długości filmu, pozostałe 2/3 zajmuje znużające dochodzenie do tego, co wybuchnie i dlaczego nie uda się uciec. Istnieje bardzo wiele sposobów na stworzenie napięcia dni nadciągającej zguby...

Pierwszym, teoretycznie niezauważalnym symptomem rychłej katastrofy może być zniknięcie proroka. OK, zgarnęli go mundurowi, wypijmy za to. A może niekoniecznie ktoś jednak dał mu wiarę? Rodzina, przyjaciele, stronnicy, miejscowa sekta? Obojętnie, daj graczom znać, że kilka dość ważnych osobistości miasta ulotniło się bez śladu wraz z majątkiem i rodzinami... Gdzie jest aptekarz? Gdzie karczmarz, gdzie cyrulik?

A może sam książę z dworem? Wyobraź sobie mroczne myśli księcia zagrożonych włości, któremu

wróźbita oznajmia poważnym głosem to samo, co belkotał czubek na rynku... *Cóż, to wulkan jednak wybuchnie, tak? Dobrze, widocznie tak bogowie chcieli. Uciszcie tego wariata na rynku, nie życząc sobie, by ludzie poszaleli ze strachu. Jeszcze uciekinierzy zapchają mi drogi i jak ja wtedy ewakuuję dwór? Przyszykujcie się na tę noc, ja jeszcze muszę kilka spraw załatwić...*

Ktoś jednak bierze to wszystko na poważnie, są

tacy, co biorą nogi za pas... I co teraz?

Pojawia się ziarno niepokoju, pora na kolejne scenki rodzajowe. Z samego ranka, zaraz po śniadaniu (które pewnie sami sobie będą musieli przygotować, karczmarza przecież wywiało...), zacznij siać zamęt pośród zwierząt. Psy wyją jak potępione, koty drapią do krwi przyjazne dłonie, konie nie pozwalają się osiodłać, na dachach ani śladu po gołębiach. W porze obiadu (też pewnie sporządzonego własnoręcznie, chyba że wrócił karczmarz-palant) nadchodzi czas na coś potworzonego – głównymi ulicami przetacza się popiskująca rzeka szczurów.

Nie trzeba druida, by wiedzieć, że zwierzęta podświadomie wyczuwają nadchodzącą grozę.

Miasto nagle ucich-

nie, by pod wieczór wybuchnąć gorączkową krzątaniną. W karczmach ruch jak zwykle, nawet gęściej, bo każdy chce obgadać niecodzienne zjawisko. W rozmowach padają coraz to nowe wytłumaczenia, pojawiają się nowe szczegóły, alkohol znika coraz szybciej, w głowach pojawia się coraz większy chaos, głosy grzmia coraz głośniejsze w nieświadomej próbie pokrycia strachu. Jeden po drugim, gnani złym przecuciem,



Rafał Gosieniecki

umykają z karczmy, budzą rodziny, zaprzęgają spłoszone konie...

Nie rozbijaj przygody na poszczególne dni, niech wszystko rozstrzygnie się jednej, strasznej nocy. Coraz więcej ludzi jest na ulicach, coraz cięższy jest unoszący się strach, coraz więcej szaleństwa i chaosu. Gęstnieje tłum uciekających, tu i ówdzie wybija szybę sklepu pierwszy z szabrowników, tu i ówdzie pojawiają się płomienie! Panika! Co chwila w tłum wpada kolejna elektryzująca wieść! Rybacy mówią, że fale druzgoczą statki! Ktoś widział węża morskiego! Od gór bije siarka! Ziemia w Żółtej Dzielnicy mruczy i wibruje pod stopami! Książę opuścił gród!

W szczytowym punkcie wpuść na ulicę straż miejską, rozdrażnionych, zaniepokojonych żołnierzy, których zadaniem jest powstrzymanie szerzącego się chaosu, podczas gdy sami tylko marzą o ucieczce. Niech nikt tej nocy nie liczy na litość, ani złodziej przyłapany na gorącym uczynku, ani wrzeszcząca, zdjeta przerażeniem kobieta, ani pomstujący mieszczanin, któremu tłuszcza przewróciła wóz z dobytkiem. Coraz mniej ludzi przejmują się pożarami, do bram, do bram! Straż miejska? Na pohybel! Do bram! Ponoć widziano węża morskiego...

Pora na boom. Naraz mrok nocy rozdziera krwawa błyskawica, pęknięcie na zboczu góry tryska lawą, jak usta krwią, w kłębach dymu rozżarzona lawa pędzi w dół, w stronę zamarłego miasta... Nad krzykami przerażonych uciekinierów przebija się chrzęst pękającej fali, a w uliczki wraz z chłoszczącym wiatrem wpadają rozszałate fale... Wibracje pod stopami potężnieją, ludzie nieruchomieją, szukają oparcia, krzyki milkną, widać tylko błyskające w przerażeniu białka oczu. Gdzieś spada na ziemię lampa naftowa, gdzieś pęka szyba, potem ze złowieszczym mruknięciem nieznana siła rozrywa rynek w pół, kołysz ratuszem, przewraca Basztę Złodziejską... Dzwony biją jak oszalałe...

Chaos to łagodne określenie – to będzie najdłuższa noc w historii Twojej drużyny. Naraz znajdą się w tłumie uciekających, oszalałych mieszczan, tratujących siebie nawzajem bez litości, sprzęgniętych jedyną myślą – uciekać! Za Wami pękające ulice, walące się domy, sycząca, nieubłagana lawa, nacierające brawurowo fale, cokolwiek... Wiać?

No właśnie, wiać? Tak po prostu? Wyrąbywać toporem drogę? Przecież w stajni został ukochany pies... Z okna krzyczy kobieta, trzymająca w ramionach dziecko... Młody człowiek wypycha staruszkę z okna (*Nie ma miejsca, daj młodym szansę!*)... Ktoś głośno zawodzi, leżąc na bruku

i trzymając za zwicznietą kostkę... Sierżant gwardii krzyczy *Kto żyw, do pomocy! Brama się wali! Kto żyw!... I co?*

Nie chodzi o to, byś musiał wystawić swoim graczom oceny z zachowania, patrz na nich, piętrzą przed nimi konieczności wyboru, stawiają w sytuacjach beznadziejnych. Chaos to przecież najlepszy sposób na określenie dobra i zła, niech chaos okrzesa ich charaktery w ciągu jednej strasznej nocy. Co będzie miało miejsce następnego dnia na dymiących zgłiszczach czy na wzgórzu otoczonym wodą? Niebawem przecież zjawia się gobliny, zwabione łatwym łupem, a kto ochroni ten zziębnięty, wycieńczony tłum? Kto wybuduje schronienia, kto opatrzy rany, kto poprowadzi ludzi ku nowemu domowi, kto pieśnią wskaże nadzieję?

Odjechać w stronę zachodzącego słońca jest przecież tak łatwo...

CO AUTOR MIAŁ NA MYŚLI

Paradoksem jest, że koniec świata, czy przyniesiony kaprysem władcy, czy kaprysem sił natury, ma na celu jedno – odrodzenie. Jego zadaniem jest wstawienie świeżych baterijek do uniwersum, w którym odbywają się Wasze przygody. Nawet barwne, pełne zagadek światy *fantasy* z czasem wpadają w monotonię i schematy w stylu *karczma+zamek+labyrint+las*. Z czasem każde miasto, każdy gród, każdy BN staje się bliźniaczko podobny do następnego i drużyna z wolna popada w tumiwizizm i skupia się na ekonomicznych aspektach przygody.

Koniec świata najpierw wprowadzi niepokój o ten monotonny, nudny świat, potem zniechęca pojawi się o niego troska i, już po fakcie, żal. Czy kataklizm sił natury, czy przeciągający się konflikt zbrojny zniszczy bowiem wygodę i bezpieczeństwo, obudzi tęsknotę za dawnymi dniami, wściekłość na nowy, obcy porządek rzeczy i zapewne rezygnację – przecież to teraz trzeba odbudować... Przypuszczam, że gracze mogą w chwili zniknięcia zagrożenia zjednoczyć się w imię nowej, wspólnej idei. Przecież trzeba pomóc... Chodźmy na służbę do... Pomóżmy im, zanim odjedziemy... Wiecie co? Szkoda mi tego wszystkiego...

Nowe emocje, nowe uczucia, nowy porządek rzeczy, nowe cele. Fakt, będzie inaczej i Twoja w tym głowa, Mistrzu, by pokazać to w sposób jak najbardziej przekonujący. *Happy Armageddon.*

Dawid Brykalski

JAK SKUTECZNIE PRZESTAĆ BYĆ CZŁOWIEKIEM

Motto:

*Ci, którzy kochają ptaki,
mają lekką śmierć.*

Bezimienny Mistrz Zen

Wwielu systemach RPG istnieje możliwość grania nie tylko ludźmi. Inne istoty dają większe możliwości, specjalne moce itp. Mają jednak swoje wady. Podstawową jest trudność odgrywania – takimi istotami należy grać inaczej niż bohaterem ludzkim. Szczególnie początkujący gracze mają z tym problemy. Z braku doświadczenia popełniają proste błędy, których łatwo można uniknąć.

Pierwszy problem to traktowanie obcych ras jako ludzi wyposażonych w nie dane człowiekowi możliwości. Trudno przekroczyć próg własnej świadomości, lecz biorąc się za odgrywanie roli wyniosłego elfa czy Tageriani-na (kotopodobni obcy w „Star Wars”) przede wszystkim pamiętać należy, że jego psychika jest zupełnie odmienna. Zanim więc zaczniemy grać danym „nieludziem”, warto zapoznać się bliżej z jego predyspozycjami, kulturą i innymi ważnymi informacjami z reguły podawanymi w podręcznikach. Nie wiem, czemu rozdziały te są często pomijane. Poznajemy w ten sposób w przybliżeniu psychologię oraz sposób myślenia danej istoty. One wyznaczają jemu/Tobie dalsze postępowanie. Miara sukcesu będzie tu umiejętność rezygnacji z siebie, ze swojego człowieczeństwa na rzecz obcej mentalności.

Te zabiegi mają służyć jednemu celowi – uwiarygodnieniu postaci. Przykro patrzeć i uczestniczyć

w sesji, w której bohaterowie zachowują się jak kibice idący bić się z innymi, a nie jak prawdziwy krasnolud czy tajemniczy wampir. Wcielając się w elfa, należy zapamiętać, że jest się siedemnastolatkiem mającym problemy w szkole i z koleżanką z ostatniej ławki. Przy stole, siedząc wśród innych graczy, trzeba zapamiętać o swoim nienajlepszym wychowaniu i ludzkich słabościach. Po to przecież grasz. Nie bądź więc człowiekiem, któremu przez przypadek wyrosły spiczaste uszy.

Dobrze, jeśli system, w który gracie, ma specjalne dodatki poświęcone przeobrażaniu się w odmienne rasy; gorzej, gdy pozostawia ci jedynie szczątkowe informacje. Podstawowe informacje powinny jednak na początek wystarczyć. Przyjrzyjcie się więc uważnie następującym cechom zbiorowym dla danej rasy:

- poziom kulturowy i cywilizacyjny;
- moce, zdolności, predyspozycje;
- przeciętna długość życia (niezwykle ważna!);
- stosunek do życia, innych ras, bogów.

Jako praktyczny przykład posłużą nam nie raz już przywoływane elfy (niech mi wybaczy ta szlachetna rasa). Konkretnie – leśne elfy z **Warhammera**. Z opisu zamieszczonego w podstawce wynika, że mamy do czynienia z rasą długowieczną (200 lat), mającą swoje siedziby, jak sama nazwa wskazuje, pośród lasów. Elfy są raczej nieufne wobec ludzi, starają się ich unikać, nie



Przemysław Szymczak

przepadają za przyniesioną przez ludzi i krasnoludy techniką. Doskonale znają się na magii, a ich misterne dzieła sztuki nie mają i mieć nie będą sobie równych w całym Starym Świecie.

Jak te ogólne cechy wpłyną na charakter pojedynczego bohatera elfa? Ano, położą one charakterologiczne podwaliny, na podstawie których będzie się kształtować dalsza osobowość.

Ponieważ mamy żyć przynajmniej 200 lat, chyba że nas wcześniej Chaos pochłonie, to raczej nie będziemy za bardzo nastawieni na proste, chwilowe przyjemności. Przecież jest wystarczająco dużo czasu, by wszystko rozważyć i przemyśleć. Brak pochopnych działań będzie więc widoczny w każdym momencie. Kiedy jednak zaistnieje taka potrzeba (np. obrona

przed zagrożeniem) elfy będą działać wyjątkowo zdecydowanie i skutecznie. Jeśli ktoś ceni sztukę, tym samym będzie jednostką wrażliwą na piękno. I nie tylko – nie przejdzie obojętnie obok niegodziwości i niesprawiedliwości wyrządzanych przez innych. Trudno być elfem prostakiem, który jedynie pragnie zarząć jak najwięcej orków. Nawet jeśli już musi to robić, to wie dlaczego i po co. Wątpliwości odkłada na później.

Ktoś, kto staje się w pełni dorosły w wieku 40-50 lat, będzie miał czas, by zdobyć porządne wykształcenie. Ma więc duży zapas wiedzy. Raczej będzie unikał ciągłego pytania „dlaczego?”. Ten delikatny przerost teorii powoduje, że do ludzi będzie się odnosił z lekką pogardą, jako do nieuków. Zawręć przyjaźń, wzbudzić zaufanie elfa będzie cholernie ciężko. Trzeba mu udowodnić, że jest się kimś, a nie zwykłym przeciętniakiem. W końcu ludzie starzeją się i umierają tak szybko. Lepiej nie przywiązywać się, by zaoszczędzić sobie późniejszego bólu.

Ludzie powoli wypierają elfy z ich własnego świata, więc być może należy też trochę traktować

tych barbarzyńców jak rasista. Podkreślam „trochę”, bo elfy to jednak istoty przede wszystkim subtelne, wrażliwe i wykształcone.

Wnikliwie analizując dalej charakter naszego potencjalnego bohatera, dojdziemy do wniosku, że będzie on darzył głębokim uczuciem i szacunkiem przyrodę. Zwierzęta, rośliny, a nade wszystko drzewa będą jego najmiłszymi towarzyszami, będzie znał ich naturę i języki. Doskonale będzie obeznany z gatunkami, rodzajami, zwyczajami i potencjalną jadalnością. Nie będzie niszczył i zabijał bez sensu i celu, by nie naruszyć wewnętrznej harmonii. Elf kochający wycinać siekierą lasy lub je podpalać, będzie w tym społeczeństwie

takim samym psychopata jak człowiek, który wychodzi z kijem baseballowym zabijać innych ludzi.

Tyle osobowościowych podstaw służących do lepszego wykreowania bohatera innej rasy. Pozostaje jeszcze jedno – wziąć głęboki oddech i pół godziny przez sesją rozważyć stosunki panujące w drużynie (jeśli znacie się wcześniej) pod kątem ras i jak one warunkują Wasze postępowanie. Denerwujące jest, kiedy normalnie nieznoszące się rasy

(na przykład wyżej wspomniany elf i powiedzmy wrednie – chamski krasnolud) wzajemnie tolerują się do granic możliwości,

bo... postaciami grają starzy koledzy, no a przecież kumplami jest się na zawsze. To psuje całą grę i czyni z niej mało udaną farsę. Dobrze, kiedy jesteście przyjaciółmi, gorzej, jeśli psujecie zabawę innym, a realia danego świata naginacie do swoich mało liczących się sentymentów.

Nie pozostaje już nic innego, jak przyjąć obecne kategorie myślenia i postępowania, odrzucić i zapomnieć o ludzkich, które nie są zgodne z danym bohaterem. Pozytywny przykład: dwudziestolatek grający przygłupiego hobbita, na propozycję „Idziemy na dziwki?” zrobił niewinną minę i pytał „A co to jest dziwki?”.

Jemu i Wam życzę powodzenia.



Michał „Bukwa” Bukowski

ZEMSTA HAZUNA

Mistrza Gry ogranicza tylko jedno – jego wyobraźnia.

Wprowadzenie: Przedstawiona tu przygoda nadaje się do odegrania w dowolnym świecie *fantasy*. Jest to krótki scenariusz; poprowadzenie go nie powinno zająć więcej niż 5-6 godzin. „Zemsta Hazuna” jest przygodą do AD&D dla 4-5 postaci na poziomach 1-3 (suma poziomów około 10). Charaktery mogą być w zasadzie dowolne, jednak prowadzenie grupy o przeważającym złym charakterze może nastęrczać MG trudności.

Jeżeli prowadzący nie zadecyduje inaczej, opisane zdarzenia będą miały miejsce na zachodnim wybrzeżu Mellandu – olbrzymiego państwa-kontynentu umiejscowionego w strefie umiarkowanej. Jest początek lata.

Historia: Wiele dziesiątek lat temu ifriti Hazun Al-Amra, Khan (władca) Abdul Fergo, Miasta Płomieni, został uwięziony wraz ze swymi sługami przez Shenezara, Maga Północnego Wiatru, i dżiny w wyschniętej studni, a następnie zatopiony u brzegów Mellandu. Jednak słowa zaklęcia – niezbyt dokładnie sformułowane przez chaotyczne dżiny – sprawiają, że wysepka, na której znajduje się studnia, wynurza się co dziesięć lat na pięć dni, stwarzając Hazunowi szansę ucieczki. Niestety – jest on przykuty do glinianego dzbana i tylko magiczna interwencja może go wybawić z opresji.

Przygoda: Co roku w niedużym, liczącym około tysiąca osób mieście Darid-bal organizowany jest Wielki Jarmark Rybny. Już miesiąc wcześniej przybywają do miasta rybacy, żeglarze i piraci, szukając chętnych na wyprawę. Zadaniem Twoim – MG – jest sprowadzenie postaci do Darid-bal w ostatnim dniu naborów.

Po wkroczeniu do miasta, zaprezentuj im gospodę „Pod Szkieletem Dorsza” i daj wpaść w tłum przekrzykujących się nawzajem ludzi. W tej właśnie gospodzie kończy się powoli zaciąg na wyprawę. Gospoda przeżyła najazd wszelkiej maści awanturników. Tydzień temu została najęta przez kapitanów kilku statków i od tej pory trwają tam non-stop zabawa i zapisy. Gospodarz krząta się między brudnymi stolikami, nalewając każdemu przybyłemu garniec taniego, cienkiego piwa. Podłoga jest zalana

napitkami; walają się na niej ości i okruchy rozmiękłego chleba.

Gdy postacie wejdą do gospody, zobaczą stojących na stołach naganiaczy opisujących skarby i splendor, jakim zostaną okryci śmiałkowie, którzy wybiorą się z nimi na morze. Wokół nich kręcą się ostatni niezdecydowani. Oferty są najróżniejsze: połowy pereł, wyprawa na krakena, polowanie na wieloryby, pościg za szefem wilków morskich, za którego głowę została wyznaczona nagroda... Niestety – te zadania są dla postaci albo za trudne (brak odpowiednich umiejętności czy przeszkolenia), albo już nieaktualne. Po półgodzinie dopytywania się o warunki angażu (nieskutecznie) czy też zwykłego przysłuchiwania się rozmowom, gospoda pustoszeje. Nie do końca jednak. Oprócz bohaterów i karczmarza pozostaje jeszcze jedna postać. Jest to około 50-letni człowiek ubrany w zgrzebne, szare ubranie i trzymający w dłoniach wymięty, brązowy kapelusz. Postacie mogły zauważyć, jak kręcił się wcześniej, nieśmiało próbując zaczepić którąś z osób w gospodzie. Ludzie jednak nie zwracali na niego uwagi: potracali go albo odwracali głowy z szyderczym uśmiechem.

Po chwili wahania postać ta zbliża się do bohaterów i miętosząc nerwowo stary kapelusz, odzywa się:

– Aaaa... Witajcie, dobrzy państwo! Widziałem, żeście nie dogadali się z żadnym z tych ludzi, co to opowiadali o wielkich skarbach i innych breweriach – tu spuszcza oczy, odchrząkuje i kontynuuje. – Tak to już bywa... Ale... Ja chciałbym... – jeśli nikt go nie zachęci, chwilę poprzestępuje z nogi na nogę, i ciągnie: – Ja chciałbym panom zaproponować coś, też mogą być pieniądze... – tu wyczekująco spogląda w stronę bohaterów. Jeżeli postacie zainteresują się zarobkiem, opowie im, że nazywa się Tom i mieszka dwa dni drogi na zachód do Darid-bal. Co roku przyjeżdża na Wielki Jarmark Rybny i przywozi ze sobą coś specjalnego. Tym czymś są niewielkie egzemplarze skarłatego podgatunku rekina, które szczęśliwym trafem przebywają około miesiąca w okolicach miejsca jego zamieszkania. Okres ich żerowania na tamtych terenach jest na tyle dogodny, że Tom co roku wynajmuje robotników, którym nie brakuje odwagi na dziesięciodniowy czas połowów.

Rybak twierdzi, że potrafi dobrze zapłacić – 25 sztuk złota z góry + 5 za każdą złapaną rybę.

Jeżeli umowa dojdzie do skutku, Tom, wyraźnie ucieszony, uściśnie każdemu prawicę i pobiegnie szykować wóz do drogi. Wieczorem powie, że najlepiej wyruszyć wcześniej z rana i że przygotował już jedzenie na drogę.

Droga: Podróż do miejsca zamieszkania Toma jest dosyć monotonna. Dwa dni jazdy wozem wzdłuż brzegu (często po plaży) mogą jednak dostarczyć bohaterom przyjemności podziwiania wschodów i zachodów słońca nad morzem, a może i kąpieli w dosyć ciepłej, bo płytkiej wodzie.

Zatoka Toma: Po dotarciu na miejsce okazuje się, że Tom mieszka samotnie. Chata rybaka nie prezentuje się okazale – zbudowana jest z gliny i desek, które zdążył już nadgryźć żab czasu. Między chatą a brzegiem szumiącego morza porozpina się na drewnianych kołkach wetkniętych w piasek rybackie sieci, na łodzi zaś leżą wyciągnięte łodzie, których burty są leniwie lizane przez napływające fale.

Uwaga: wielkość łodzi uzależniona jest od liczby bohaterów. Jeżeli jest ich czterech lub mniej, to jedna z łodzi będzie pięcioosobowa, a druga mniejsza. Jeśli bohaterów jest pięciu, to na brzegu będzie leżała tylko jedna, 6-osobowa łódź.

Łodzie (albo łódź) zaopatrzone są w żagiel typu łacińskiego, duże schowki na rufie, ławki oraz dulki, w których umieszczone są wiosła. Łodzie wyglądają dosyć solidnie i w istocie takimi są.

Jako że postacie dotarły do zatoczki Toma wieczorem, gospodarz proponuje odpoczynek, gdyż chce rozpocząć połowy już następnego ranka. Po przespanej nocy nasi bohaterowie są bladym światem budzeni przez Toma, który popędza ich do pracy. Jeżeli wcześniej tego nie zrobił, wytłumaczy postaciom, na czym mają polegać ich połowy. Otóż każdy dostanie do ręki wędzisko (tj. kij z kawałkiem sznurka i nabitą na haczyk małą rybką) i po wypłynięciu na pełne morze będzie próbował łowić rekinki. Po wyciągnięciu zdobyczy z wody, należy ją ogłuszyć kilkakrotnie uderzając kijem, a potem pozwolić Tomowi dobić rekina ostrym, rybackim nożem.

– To wszystko. Nic prostszego – mówi Tom, wypychając na wodę łódź wraz z bohaterami.

Połowów dzień pierwszy: Po opuszczeniu zatoki łódź wypływa na pełne morze. Po około godzinie płynięcia (Tom radzi sobie wyśmienicie) rybak zrzuca żagiel i rozpoczynają się połowy. Tom najpierw zanęca, wrzucając do wody pokrojone

kawałki ryb, poczym zarzuca wędkę, to samo polecając innym. Po znojnym dniu pracy każda z postaci, z wyjątkiem rybaka, łowi 1k4+3 małych, dwustopowych rekinków. Złowione ryby wrzuca się do skrzyni umieszczonej na rufie łodzi i przesypywane solą. Rybak oczywiście łowi więcej, a z każdej sztuki wycina gruby na dwa palce kawał mięsa i wrzuca do wody, składając podziękę Neptunowi za udane połowy.

Pierwszy dzień mija bez specjalnych wydarzeń. Następnego poranka, gdy nasi bohaterowie wstają na połów, zaczynają rozumieć, że nie będą to łatwo zarobione pieniądze. Kołtysanie łodzi, ciężka, całodzienna praca w przemoczonym ubraniu i brak bliskiego, bezpiecznego brzegu nie są czynnikami mogącymi wywołać entuzjazm u szczurów lądowych. Tom jednak nie pozwala im się ociągać. Człowiek ten, żyjący od wielu lat samotnie, utracił tak pożądaną wśród ludzi cechę ogłady, więc swoją w intencji uprzejmą zachętę ubiera w szorstkie słowa.

małe rekiny

KP: 7; Por.: Pł 12; K: 1-1; Trak0: 20;
Liczba at.: 1; Rany/at.: 1k3; SA, SO: brak;
R: M (ok, 80 cm); PD: 15

Połowów dzień drugi: Rozpoczyna się kolejny dzień monotonnej pracy – wpatrywania się w wodę, napinania mięśni przy wyciąganiu zdobyczy... Dzisiaj Tom decyduje, że łódź wyruszy dalej. Zgodnie z jego przewidywaniami, może to wpłynąć na liczbę złowionych sztuk. Jak już to było wspomniane, Tom przeprowadza swoistą ceremonię po każdym wyciągnięciu rekina na pokład. Wycina z niego kawałek mięsa i wrzuca do wody. Powoduje to, że po pewnym czasie woda wokół



Piotr Cieślński

Łodzi nasącza się krwią. Sytuacja ta przyciąga przepływającego niedaleko rekina-żarłacza, który mniej więcej w połowie dnia zaczyna krążyć wokół łodzi. Postacie w pewnym momencie zauważają jego płetwę grzbietową i zdają sobie sprawę, że nie jest to jedna z kołyszących łodzią fal. Tom błędnie. Jego wcześniejszy entuzjazm, wywołany udanymi połowami, znika jak zdmuchnięty płomień świecy. Z wyraźnymi objawami paniki, mamrocząc pod nosem zaklęcia (nieskuteczne), chce postawić żagiel i płynąć w stronę lądu. Niestety – zwabiony smakiem krwi rekin ani myśli rezygnować ze zdobyczy leniwie bujającej na falach. Po kilku okrążeniach niknie, a za chwilę postacie słyszą jak ociera się o spód łodzi. Napięcie zaczyna rosnąć. Rekin przez jakiś czas przepływa pod łodzią, powodując jej silniejsze kołysanie, potem jednak – odciągnięty przez przepływającego samotnie małego rekinka – oddala się. Tom pada na kolana i dziękuje Neptunowi za ocalenie. Decyduje, że skoro rekin zrezygnował z zatopienia łodzi, to połów potrwa jeszcze godzinę. Zarzucając wędkę, zaczyna nucić pod nosem „Morze, nasze morze” i bierze się do pracy.

Wyspa: Po mniej więcej półgodzinie połowów, postacie zauważają początek niesamowitego zjawiska. Około 500 metrów od łodzi morze zaczyna bulgotać: tworzą się fale, które niebezpiecznie bujają łódką. Mimo iż uwaga naszych wędkarzy jest skupiona na utrzymaniu siebie i ekwipunku w łodzi, zauważają wynurzający się powoli z morza obły kształt. Przypomina piaszczystą wyspę, nie porasta go jednak lądowa roślinność. Ze swojej pozycji bohaterowie mogą dostrzec znajdujące się na wyspie fragmenty skał pokrytych podmorską florą.

Uwaga: wyspa – mimo że gracie jeszcze o tym nie wiedzą – jest celem naszych bohaterów. Całe szczęście, jeśli postacie zaciekawia się i popłyną ją spenetrować. Tom nie będzie protestował. Jeżeli jednak wyspa nie zainteresuje graczy lub zdecydują, że przypłyną tu kiedy indziej, należy (aby zachęcić do tego, na co nie mają ochoty) postraszyć ich wracającym rekinem. Gdy opór graczy jest silny i mimo wszystko chcą wracać, megalodon rozwala łódź i zaczyna polowanie. Drogi MG – nie zabijaj postaci, lecz pozwól im przemokniętym i przestraszonym dopłynąć do wyspy za pomocą drewnianych fragmentów łodzi, takich jak deski, wiosła itp. Jeżeli jednak wybiorą walkę z sześciometrowym rekinem w wodzie... Cóż – megalodon jest głodny i z chęcią się pożywi.

rekin żarłacz, megalodon

(Shark, Giant, MM, str.117)

Ch: N; KP: 5; Por.: Pł 18; K: 12; PŻ: 74; TraK0: 9; Liczba at.: 1; Rany/at.: 5k4 (pysk); SA: Połykanie w całości (jeżeli rzuci na trafienie o 4 więcej niż powinien); SO: brak; R: Olbrzymi (6 metrów); PD: 5000

Wyspa, która jest miejscem uwięzienia Hazuna, nie liczy więcej niż 200 metrów średnicy. Gdy postacie znajdą się na niej, zobaczą wiele gatunków roślin charakterystycznych dla dna morskiego. Gdzieś tam przemykać się będzie rozgwiazda lub rak dźwigający na swym grzbiecie ukwiał. Wyspa pokryta jest niskimi (około 30 cm) skałkami, na których porożkładały swe liście dziwne rośliny. Tom – w zależności od sytuacji – będzie zdziwiony rozglądał się dookoła albo zrozpaczony stratą łodzi siedział ponuro na jednym z głazów. Chwila obserwacji wystarczy, aby zanotować dziwnie geometryczny kształt znajdujący się na środku wyspy. Otóż w najwyższym punkcie (wyspa jest lekko wypukła) znajduje się górujący nad pobliskimi skałkami prostopadłościan, który nie wygląda na naturalny element dna morskiego. Bliższa obserwacja pozwoli stwierdzić, że domniemany prostopadłościan jest w istocie pustym, wysokim na 1,5 metra cylindrem przypominającym bohaterom studnię. Jest on zbudowany z ładnie wyciosanych kamieni, które wyraźnie oparły się działaniu wody morskiej. Od studni odróżnia go fakt, że mimo, iż wilgotny, nie zawiera w środku wody. Jeśli postacie nie użyją oświetlenia, to nie wejdą do studni i nie będą się mogły dowiedzieć, co jest niżej. Tom stanowczo odmówi propozycji, by to on zbadał studnię. Pomóż jednak chętnie we wszystkich innych poczynaniach postaci. Studnia ciągnie się w dół dwadzieścia metrów i kończy kamienną posadzką. Pod koniec ten 1,5-metrowej szerokości tunel rozszerza się, tworząc coś w rodzaju komnaty.

Jeżeli bohaterowie zaczną się opuszczać do studni (korzystając na przykład z liny) i uda im się oświetlić drogę, ujrzą na dole okrągłe w podstawie, butelkowato sklepiające się pomieszczenie o ośmiometrowej średnicy. W środku znajduje się stojący pod ścianą duży (wysokości bardzo roslęgo człowieka), okuty stalą gliniany dzban, na podłodze wyryte są dziwne, okrągłe symbole, a na jednej ze ścian czterometrowej wysokości dwuskrzydłowe drzwi ze stali.

Symbole wyryte na posadzce są pociągnięte czerwoną farbą; widnieją wokół nich symbole obce każdemu, kto nie jest obeznany z magią. [Można je odczytać za pomocą zaklęcia *Czytanie Magii*.

Wtedy, lekko się rozjarzając, informują: „Symbol Żywiołu Ognia”.

Uwaga: w dzbanie tym znajduje się ifriti Hazun Al-Amra. Będzie on przez pewien czas obserwował zachowanie postaci, po czym ujawni się w całej okazałości.

Po kilku minutach penetracji pomieszczenia (albo wcześniej, jeśli grupa zbiera się do wyjścia) pokrywa dzbana, zeskakuje z niego jakby pod ciśnieniem dymu, którego chmura wydobywa się z pojemnika. Po chwili krótszej niż mrugnięcie powieki z dzbana

z wizgiem eksploduje słup ognia. Jakby zachęcone tą sytuacją, cztery inne słupy pojawiają się w miejscu symboli. Temperatura w pomieszczeniu odczuwalnie wzrasta. Nad górnym wejściem

do pomieszczenia pojawia się ściana ognia, która odgradza postacie od szybu, przepalając – jeśli drużyna jej użyła – zwisającą linę. Na wyrysowanych symbolach, wijąc się i syjąc iskrami, stoją humanoidalne sylwetki utworzone

z najczystsze-
go ognia. Po-
stać wynurzo-
na do połowy
z dzbana jest
kompozycją
brązu, ognia
i bazaltu; jej wy-
gląd może
przyprawić
o trwogę.

Sterczące
z głowy białe
rogi, błyskające
czerwienią oczy,
rzędy zaciśniętych
zębów, spomiędzy
których bucha
ogień – wszystko
to może spowodo-
wać drżenie serca
niezahartowanych
jeszcze takimi

widokami awanturników. Postać ta po chwili odzywa się tubalnym, charczącym głosem:

– Jam jest Hazun Al-Amra, Khan Abdul Fergo, Miasta Płomieni. Zostałem uwięziony tu podstępnie przez tchórzliwych wrogów, którzy nie znaleźli dość odwagi, by otwarcie stawiać mi czoło. Nie interesuje mnie, kim jesteście. Nie liczcie na moją łaskę... Jednak nie zabiję was. Słyszeliście może, że uwolniony ze swojego więzienia dżin, a jednym z nich się mienię, spełnia w zamian trzy życzenia? Otóż, aby ukrócić życie tych śmiesznych plotek, ja wystawię was na potrójną próbę. Spełnicie trzy moje życzenia, albo zginiecie. Otóż, po pierwsze, uwolnicie mnie z tego przeklętego dzbana. Po drugie, rozpalcie koło studni wielkie ognisko. Po trzecie wreszcie, sprowadzicie tutaj dżina El-Que-sina, który jest mi bardzo wiele winien.

Hazun uśmiecha się obrzydliwie. Po chwili klaszcze w ręce i powoli, poruszane jakąś niewidzialną siłą, otwierają się stalowe drzwi, odsłaniając prowadzący w głąb wyspy korytarz. Płonące postacie pochylają się nisko, obracając głowy w stronę Hazuna. Hazun przemawia ponownie:

– Wiem, że w tych podziemiach znajduje się klucz do spełnienia moich życzeń. Ruszajcie nie ociągając się, albowiem macie tylko pięć dni na spełnienie misji. Jeśli nie wróćcie wcześniej, wyspa, jak co dziesięć lat, zatonie, stając się waszym grobowcem.

Uwaga: walka z Hazunem i jego sługami jest bezcelowa. Może on zmieść grupę w ciągu jednej rundy. Pragnie jednak uwolnienia, a tylko bohaterowie mogą mu w tym pomóc.

ifriti hazun al-amra

(Genie, Efreeti, MM, str. 126-128)

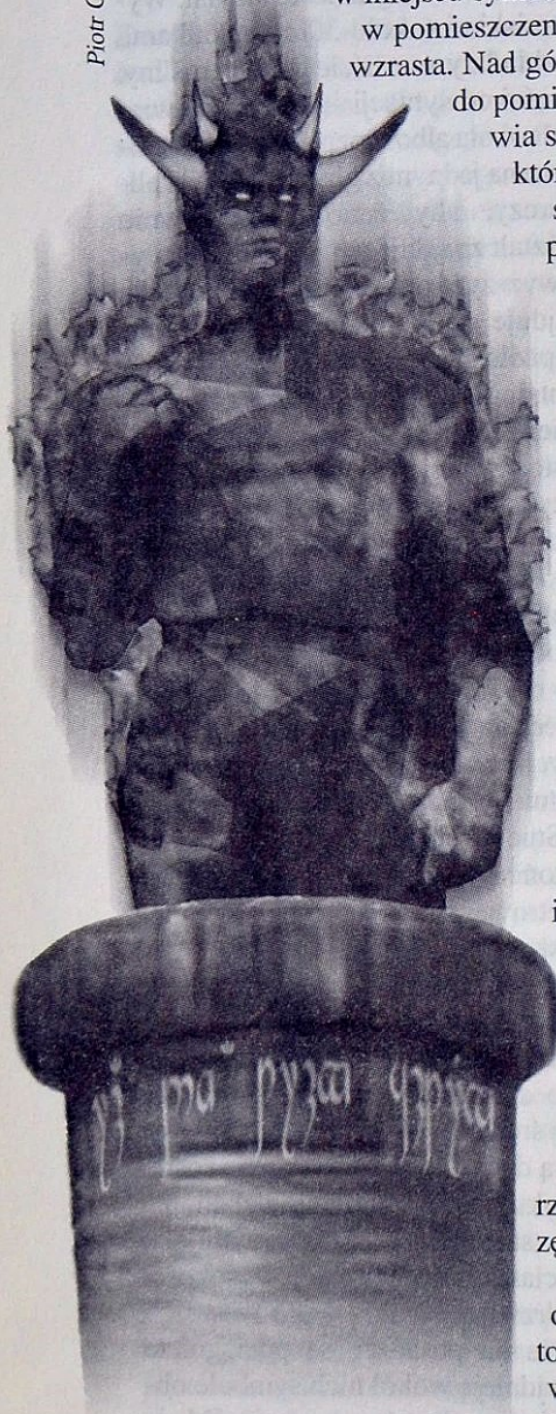
Ch: N (tendencje P-Z); KP: 2; Por.: aktualnie 0 (norm. 9, Latanie 12); K: 10; PŻ: 53; TraK0: 11; Liczba at.: 1; Rany/at.: 3k8; SA: Czary (1 raz/dzień: Niewidzialność, Polimorfowanie innego, Powiększenie, Ściana ognia, Wykrycie magii; tworzenie optycznych i dźwiękowych Iluzji trwających do rozproszenia lub dotknięcia; Na życzenie: Fajerwerki, Wywołanie płomienia); SO: Odporność na zwykły ogień, -1 od kostki ognia magicznego; R: D (3,5 m); PD: Zapomnij...

żywiły ognia

(Elemental, Fire, MM, str. 100)

Ch: N; KP: 2; Por: 12; K: 8; PŻ: 46, 44, 36, 44; TraK0: 13; Liczba at.: 1; Rany/at.: 3k8; SA: palne przedmioty w kontakcie z ich atakiem muszą bronić się przed magicznym ogniem na -2, inaczej spłoną; SO: patrz Hazun; R: D (3 m); PD: 2000

Piotr Cieślinski



Korytarz, który widzą postacie, rozpoczyna się prowadzącymi w dół schodami. Jeśli bohaterowie nie mają światła, to po przyzwyczajeniu oczu do ciemności dostrzegą delikatny poblask bijący z wewnątrz. Po przebyciu około 10 metrów stromymi schodami spostrzegą, że korytarz się rozgałęzia, a blask pochodzi z korytarza odbijającego w lewo.

Korytarze pod wyspą są wykute zręcznymi (kto wie, może nawet krasnoludzkimi?) rękami w ciemnej skale; ich wysokość nie przekracza 4 metrów. Ściany i podłoga są wilgotne. Tu i ówdzie leżą martwe ryby, którym nie udało się opuścić podziemi ze strumieniem odpływającej wody.

OPIS PODZIEMIA:

Komnata z oczkiem

Korytarz ciągnący się przez 20 metrów od rozgałęzienia na prawo cały czas opada, aby w końcu doprowadzić do niedużej, okrągłej jaskini z małym jeziorkiem pośrodku. Z tego pomieszczenia wychodzi na południowy-wschód jeszcze jeden, wiodący pod górę korytarz. Jeziorko jest zamieszkane przez jednego, ale jakże groźnego osobnika. Jest nim kryształowa galareta, która pozbawiła życia dwa nieostrożne gnomy z Podmorskiej Kampanii Gnomich Odkrywców (patrz niżej). Ich szkielety spoczywają pod jedną ze ścian przy wejściu, nadając pomieszczeniu przynębiający wygląd.

Kryształowa galareta

(Crystal Ooze, MM, str. 278)

Int: Zwierzęca (1); KP: 8; Por: 1, Pł 3; K: 4; PZ: 18; Trak0: 17; Liczba. at.: 1; Rany/at.: 4k4; SA: Paraliż; SO: Patrz opis; Rozm: Ś; ML: 10; PD: 420

Kryształowa galareta, pozbawiwszy życia gnomy, rozpuściła ich ciała i wszystko, co posiadali. Nie udało jej się jednak zniszczyć wysoce magicznej zbroi jednego z pokonanych, która stała się integralną częścią potwora. Poruszająca się galareta wygląda przez to wyjątkowo niesamowicie.

Zbroja: gnomia zbroja skórzana na +3 (waga 3,5 kg), z dwiema innowymiarowymi kieszeniami wielkości dłoni, z których każda może pomieścić do 5 kg przedmiotów (zbroja staje się wtedy cięższa o 1 kilogram).

Na dnie jeziorka (głębokość 3 m) znajduje się pierścień, który zsunął się jednemu z gnomów po

walce. Jest to srebrny pierścień ze złotą miniaturką tarczy zamiast kamienia. Po założeniu i wypowiedzeniu hasła wyrytego na wewnętrznej stronie („Asda K'ghedo”), zamienia się w małą tarczę na +1. Zamiana i odmiana trwa całą rundę; można jej dokonywać dowolną ilość razy w ciągu dnia.

Sala Owalna

To pomieszczenie ma kształt dość długiego (10 m) owalu o dziwnie pofałdowanych ścianach. Wyjścia z komnaty prowadzą na północ, południe, wschód i południowy zachód. Na środku znajduje się skrzynia wykonana z półprzezroczystego, niebieskawego materiału, która zawiera źródło światła. Jest nim pochodnia, która płonąc w środku, oświetla niedużą oliwną lampę, opierającą się o bok skrzyni.

Uwaga: pochodnia jest źródłem wiecznego światła; nie potrzebuje powietrza, aby płonąć, więc może też funkcjonować pod wodą.

Lampa jest Czarodziejską Lampą Życzeń. Jej magia jest tak potężna, że jeśli ktoś, kto ją posiada, wypowie zdanie twierdzące postaci: „Teraz jest...”, „Teraz mam...” lub bardzo podobne, to lampa spełni jego (bezwiedne) życzenie. Dzieje się tak zwłaszcza, jeśli wypowiedź nie jest prawdziwa lub jest dwuznaczna (na przykład: „No, to mamy niezły kłops...”). Lampa ma jednak określoną liczbę ładunków, więc nie ma obawy, abyś uczynił z postaci graczy bogów. Teraz sprawa najważniejsza: liczba ładunków. Lampa jest tym elementem przygody, który umożliwia ukończyć ją [przygodę, nie lampę... :-)] szczęśliwie. Myślę więc, że 12 ładunków powinno wystarczyć (choć liczba ta musi być arbitralnie wybrana przez MG w zależności od rozwoju sytuacji). Zadaniem Twoim jest uważne słuchanie wypowiedzi graczy podczas sesji. Musisz elastycznie i natychmiastowo reagować na ich stwierdzenia tak, aby dostarczyć im (i sobie oczywiście) zabawy podczas nieoczekiwanych zająć. Może się też zdarzyć, że gracze szybko odgadną moc lampy i zapragną stać się silniejsi, inteligentniejsi czy mądrzejsi. Mogą też zażyczyć sobie stosów bogactw i magicznych przedmiotów. Nic z tego. Gdy do tego dojdzie, po pierwszym takim przypadku „zakręć strumień magii” tryskający z lampy. Niech na pewien czas (może kilka dni) postacie radzą sobie bez niej. Możesz na przykład podsunąć sugestię magowi badającemu przedmiot, że może ładunki skończyły się (czego konsekwencją będzie niewykonanie misji). Jednak po pewnym czasie „uruchom” lampę,

w wyjątkowej tylko sytuacji skazując nadmiernie chciwe postacie na śmierć pod wodą (zanurzając się z powrotem wyspa).

W razie jakichkolwiek wątpliwości, zajrzyj na 184 stronę Podręcznika Gracza, gdzie opisany jest czar „Życzenie”.

W pomieszczeniu tym znajduje się też nastawiony hedonistycznie, ale uprzejmy wodny mefit. Mefit ten jest humanoidalnym stworzonkiem wielkości krasnoludka o długim, zakrzywionym nosie i szpiczastych uszach. Jego bystre, nieco podobne do rybich oczka cały czas poruszają się, przyglądając się każdemu z osobna. Materia, z której jest zbudowany, to woda, toteż jego zielonkawa „skóra” cały czas bulgocze, przelewając się tam i z powrotem. Jego natura jest bardzo zmienna, więc okresy beczynności (odpoczynku) nadrabia hiperaktywnością. Po spotkaniu grupy natychmiast się przedstawia, każąc się tytułować: Garbenaferthal, Zabójca Płomieni, Najdoskonalszy ze Wszystkich Wodnych Mefitów, Ulubieniec Neptuna Pana Oceanów.

Garbenaferthal będzie przez pewien czas obserwował poczynania grupy, może nawet ofiaruje niezdarną pomoc (coś za coś), ale odmówi walki i dźwigania ciężarów. Podczas zwiedzania podziemi będzie co pewien czas przyłączał się do grupy postaci, szydząc, głośno komentując ich poczynania, zachęcając do walki, targując się i przekomarzając. Raz na jakiś czas (nie na długo!) będzie wpadał w melancholię i powtarzał, że nikt go nie kocha.

garbenaferthal. wodny mefit

(Mephit, Water, Planescape MC, str. 74),
zmodyfikowany

Int: 10; Ch: N; KP: 5; Por: 12, Pł 24; K: 3; PŻ: 13; TraK0: 17; Liczba at.: 2; Rany/at.: 1k3/1k3 (pazurki); SA: Strumień silnie zakwaszonej zielonej wody (2k4 ran od kwasu przez dwie rundy; obrona na zionięcia połowi rany); 1 atak na 2 rundy, jeden cel; SO: Odporność na niemagiczną kłutą i tnącą broń, regeneracja 1 pż na jedną rundę picia dowolnego płynu; R: M (35 cm); PD: 420

Jezioro

Krótki korytarz wychodzący z sali owalnej na północ po kilku metrach kończy się, ukazując wejście do sali, która jest w połowie zalana wodą. Na jej środku znajduje się wysepka, na której spoczywa zamknięta skrzynia.

Skrzynia: drewniane, obite stalą pudło o wymiarach 1,5x1,5x1 m z uchylnym wiekiem. Jest przyśrubowana do podłoża; zawiera magiczną księgę, 3 płyny w kryształowych buteleczkach i Zwój Ochrony przed Petryfikacją.

Woda w tej komnacie jest zamieszkała przez rodzinę tako: uzbrojonego samca, samice i dwa młode. Po wejściu bohaterów do komnaty samiec wynurzy się w okolicach wyspy, prezentując swój arsenał – włócznię, dwa oszczepy, sztylet i trzy toporki. Nie ma wrogich zamiarów; uznaje jednak tę jaskinię za swoje terytorium i nie pozwoli nikomu na nie wtargnąć. Jeżeli jednak zaoferowane mu zostanie jedzenie (dieta mięsna!), pozwoli przepłynąć jednej osobie na wyspę i otworzyć skrzynię. W innym wypadku będzie atakował wspomagany przez samice.

tako samiec

(Tako, MM, str. 336)

Int: Średnia (9); Ch: PN; KP: 2; Por.: 3, Pł 9; K: 6; PŻ: 31; TraK0: 15; Liczba at.: 7; Rany/at.: 1k6, 1k6, 1k6, 1k4, 1k6, 1k6, 1k6, 1k6 (włócznia, oszczep, oszczep, sztylet, toporek, toporek, toporek); SA: Zgniatanie; SO: Kamufaż; R: D (2,10 m); PD: 650

tako samica

KP: 3; K: 4; PŻ: 22; TraK0: 17; Liczba at.: 7; Rany/at.: 1k2, 1k2, 1k2, 1k2, 1k2, 1k2, 1k4+2 (6 macek i dziób); SA, SO: patrz wyżej; R: Ś (1,80 m); PD: 420

tako młode

(razy dwa)

KP: 7; Por.: 1, Pł 3; K: 1; PŻ: 5, 2; Liczba at.: 7; Rany/at.: 0-1 h.p. (razy sześć), 1k3 (macki i dziób); R: M (1 m); PD: 35

Księga Magiczna: do uznania; jeżeli w grupie jest czarodziej, może zawierać nie więcej niż sześć czarów (3 z pierwszego kręgu, 2 z drugiego i 1 z trzeciego) np. ze szkoły sprowadzanie/przywoływanie czary jak *Niewidoczny słuchający*, *Pozyskanie chowańca*, *Wierzchowiec*, *Błyszczący pył*, *Przywołanie roju*, *Przywołanie potwora I*; jeżeli nie ma czarodzieja, może to być magiczny romans, tak wciągający, że po stać, czytając go, zapomina o całym świecie (jedno posiedzenie trwa nie krócej niż 1k4+1 godzin; nie dotyczy nie umiejących czytać). Po lekturze postać jeszcze przez godzinę będzie opowiadać o miłosnych podbojach bohatera książki Juana Antonio Alvareza Baptisty de Oliveiro Figueiredo.

Korytarz łączący salę owalną i rozgałęzienie obniża się w połowie, tworząc głęboką na pół metra nieckę z wodą.

Stacja Podwodnej Kolejki

Po dojściu w to miejsce, postacie zobaczą bardzo dużą salę z metrowej szerokości torami przecinającymi ją w połowie. Tuż pod wysokim sklepieniem są symetrycznie umieszczone delikatnie pulsujące żółte światła iluminujące salę. Tory wychodziły kiedyś z jaskini przez wąskie tunele i prowadziły pod wodę; niestety – zatopienie wyspy spowodowało ruchy tektoniczne, które zsunęły skały. Z tuneli pozostały kilkumetrowe, zwężające się szczeliny.

Na środku komnaty, na torach, stoją dwa pancerne wagoniki. Pierwszy z nich – trzymetrowej długości – posiada 5 okrągłych

okienek z bardzo grubego szkła (jedno z przodu i po dwa z boku). Wy-

posażony jest w wysuwany peryskop, a można

się do niego dostać przez dwuskrzydłowe

tylne drzwiczki lub przez okrągłą klapę

na górze. Wszystkie wyjścia są zamy-

kane od wewnątrz i ze-

wewnątrz przez zakręcane zawory

z blokadami

(pierwszeństwo mają blokady od wewnątrz,

tzn. nie można dostać się do środka, gdy

ktos zakręci zawór siedząc w wago-

niku; wyjście z wagonika

nie jest jednak utrudnione,

nawet jeśli ktoś zablokuje drzwi

od zewnątrz).

W środku, oprócz czterech krzesełek

gnomiego rozmiaru i pompy

poruszającej całym pojazdem, można znaleźć dosyć dobrze zachowane żółte kombinezony z naszywkami. Napisy na naszywkach głoszą: **PODMORSKA KOMPANIA GNOMICZNA ODKRYWCÓW**.

Drugi z wagonów jest dłuższy (ok. 4,5 metra) i odróżnia się od pierwszego tym, że ma nie cztery, a sześć kółek. Można się do niego dostać, odkręcając dwa zabezpieczenia i podnosząc umocowaną na zawiasach długą płytę, która ma rozmiary prawie całego sufitu wagoniku. W środku znajduje się olbrzymia, wykuta w stali sylwetka, przypominająca zbroję płytową. Ten trzymetrowy kawał żelaza spoczywa na miękkim, amarantowym materiale, pod którym wysypane są trociny. Sylwetka ta leży na brzuchu, więc można dostrzec otwierający się na zawiasach tył. Środek jest wygodnie wymoszczony i może zmieścić osobę o wysokości 1,5-1,8 metra. Obok Tankora (bo tak się ten kolos nazywa) leży tuba zawierająca pergamin. Po wyjęciu, pergamin okazuje się listem napisanym w języku wspólnym.

*Do wielmożnego pana Sithicusa,
Władcy Archipelagu Meduzy
i Wód Dookoła*

O, Najjaśniejszy!

*Nasze prace dobiegły wreszcie końca.
Chwała Patronowi Kuźni o Skórze ze Stali
za to, że pobłogosławił nasze dzieło. Prze-
praszam – teraz już Waszą własność, Pa-
nie. Oto instrukcja obsługi:*

1. Wejść do środka;

2. Wypowiedzieć po gnomiemu „Uszudu” („Zamknij się”);

3. Wydać rozkaz „Halkal Ilkudu” („Bądź gotów”);

4. Chodzić, walczyć i robić to, na co się ma ochotę;

5. Aha, jako że pole widzenia jest trochę ograniczone, w płycie głównej został zatopiony magiczny zapis, który pozwala na jakiś czas widzieć rzeczy dookoła. Hasło: „Kadas Grat” („Patrz szeroko”).

*Gwarancja obejmuje okres dziesięcioletni.
Życzymy satysfakcjonującego użytkowania.*

*W imieniu zespołu konstruktorów
Wielki Chochum,*

*Wynalazca i Odkrywca, Partacz Magii,
Kreator automatona bojowego Tankora,
syn Fadera zwanego Czarnym, Generała
Sił Szybkiego Zanurzania, Wynalazcy
Peryskopu, Odkrywcy Depresji,
syna Funfifla, Morskiego Dyplomaty,
Przyjaciela Trytonów, Podróżnika
w Bańce Tam i z Powrotem.*



Tankor - opis:

KP: 3; Por.: 4; PŻ: 60* (każdy atak zadający rany uszkodza Tankora; po reparaacjach, jego wytrzymałość nie może przekroczyć 30); Liczba at.: 2; Rany/at.: 2k8/2k8 (nie dodaje się bonusu do zniszczenia z siły); R: D (3 m); Waga: 500 kg

Postać w Tankorze ma obniżoną o 6 Zręczność (min 1, max 10), Siłę równą 19 (nie może walczyć bronią) i jest ją łatwiej zaskoczyć (-3 do zask.). TraK0: postaci obsługującej lepiej o trzy. Nie można rzucać magowskich zaklęć.

Rany zadawane bronią (magiczną lub nie) odejmuje się najpierw od wytrzymałości Tankora. Gdy Tankor zostaje na 10 p.ż., połowa ran zaczyna iść we właściciela.

Punkty życia automata bojowego nie chronią przed ogniem, zimnem, błyskawicami itp., ale sterująca nim osoba dodaje 2 do rzutów obronnych na ogień, zimno, gaz i 4 do rzutów obronnych przeciw kwasowi. Hasło „Kadas Grat” pozwala przez godzinę widzieć dookoła (w pewnych sytuacjach automatycznie niezaskakiwalny).

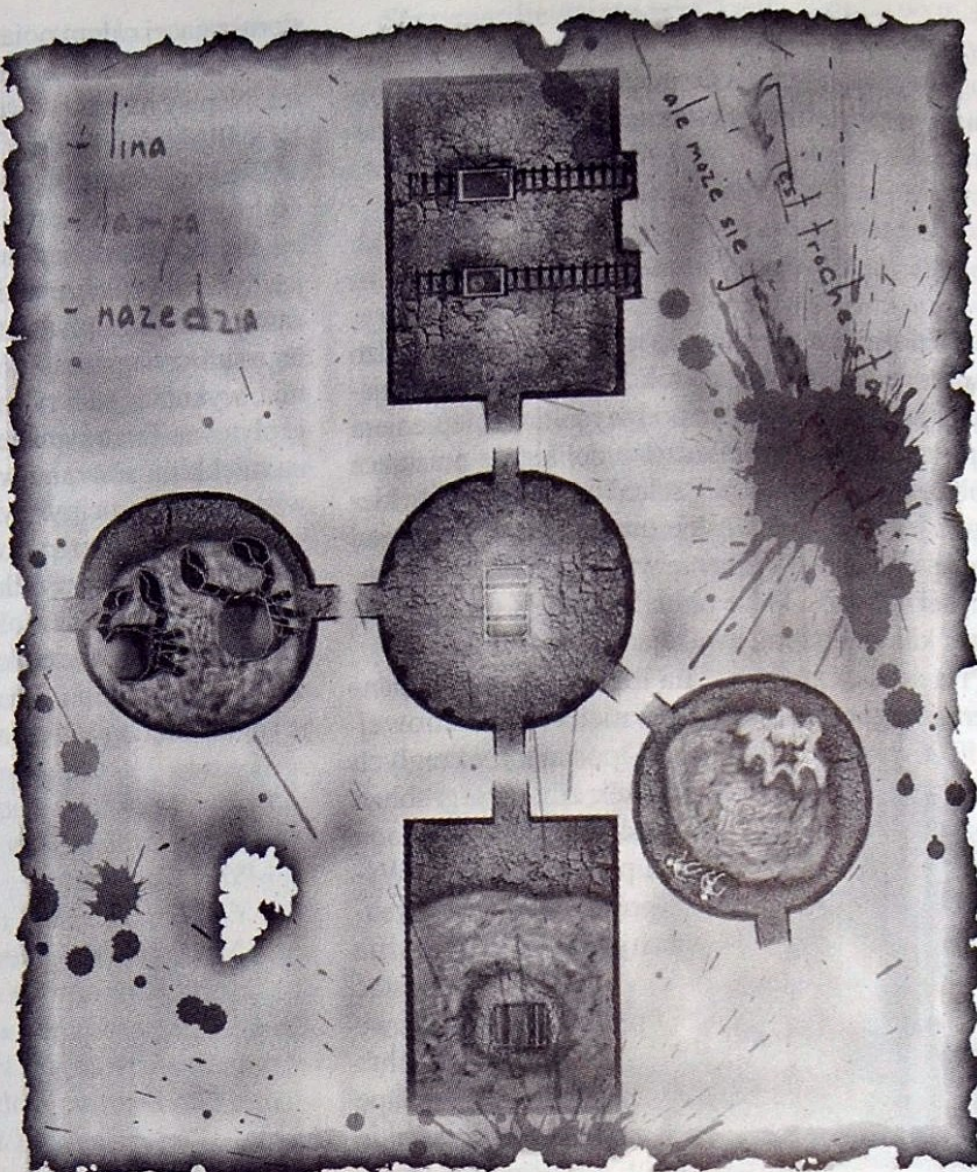
Krabonisko

Ta w miarę okrągła sala jest zalana we wschodniej części wodą. Mieszkają tu dwa gigantyczne kraby, które – jeśli tego zapragną – opuszczają salę przez szczelinę prowadzącą na wschód i mającą swe zakończenie głęboko pod wodą. Zjawiające się tu postacie będą traktowane jako urozmaicenie nieco nudnego menu.

2 gigantyczne kraby

(Crab, Giant, MM, str. 50)

Int: Brak (0); KP: 3; Por.: 9; K: 3; TraK0: 17; Liczba at.: 2; Rany/at.: 2k4, 2k4 (szczypce);



SA: Zaskoczenie; SO: brak; PŻ: 14, 15; R: D (3–4,5 m); PD: 65

ZAKOŃCZENIE

Sukces postaci zależy do tego, jak szybko odkryją magiczne właściwości lampy. Mogą skorzystać z niej, aby wydostać się na zewnątrz wyspy, może nawet do samego miasta. Mogą też próbować wypełnić życzenia Hazuna. Jakiegokolwiek drogi by nie obrali, doceni ich pomysłowość i odgrywanie postaci szerokim uśmiechem, uściskiem dłoni po zakończonej sesji i premią w wysokości od 500 do 1500 punktów doświadczenia. Czarodziejska Lampa po znalezieniu się poza lochami pod wyspą Hazuna przestaje działać i może służyć jedynie jako ozdobna lampa oliwna (złożona, inkrustowana chryzoberylami, warta ok. 150 sztuk złota). Dobrej zabawy, gdy postacie będą starały się jeszcze coś z niej wycisnąć!

W tym miesiącu trzy ostre kawałki do ZC i absolutnie ostra zmiana. Po pierwsze, kawałki: sprowadzający wszystkich marudów na Ziemię scenariusz „Sprzed tysiącleci” – kawał niezłej, debiutanckiej (gratulacje!) przygody w starym, dobrym klimacie ZC. Pewnie już zapomnieliście, jak to wygląda po tych wszystkich „Deltach” i „Wydziałach X”. Voila. Dalej tekst Joego Abrakadabry wślizgujący się ze zgrzytem w klimaty CYBERPUNKA – wiemy, że lubicie. A Joe nie tylko lubi, ale i potrafi. I jeszcze cukiereczek od Puszkina – ku przestrodze i nauce dla niegrzecznych dzieci. Miodzik.

News na koniec jest taki, że stary Miłosz tak już zgrzybiał, że wybiera się na Yuggoth, a dział ZC zajmie Jerzy Cichocki – osobnik od dawna obserwowany przez Związek Wielkich Przedwiecznych „Teraz i Zawsze: Przedwieczni i Wieczni” i wytypowany jednoznacznie na przejęcie działu. Uważam, że Jerzy Cichocki rządzi na całej linii, jeśli chodzi o ZC: ma łeb, zaparcie i pracowitość dwudziestu zmutowanych mrowisk... Ech, lepiej nie mogło się trafić. Trzymajcie się ciepłutko. Ja będę się czasem pojawiał. [chlip...]

Miłosz

Krzysztof Piskorski

SPRZED TYSIĄCLECI

Część I

SŁOWO NA POCZĄTEK

„Sprzed tysiącleci” jest przygodą przeznaczoną do rozgrywania w systemie **Zew Cthulhu**. Drużyna, która weźmie w niej udział, może mieć dowolną liczebność, jednakże co najmniej jeden z jej członków powinien mieć wysokie cechy *psychologia* oraz *sposstrzegawczość*. Miejszem akcji w założeniu jest Londyn z początku lat dwudziestych, ale oczywiście możesz przenieść grę do dowolnego innego dużego miasta. Scenariusz prezentuje się szczególnie wdzięcznie w 1890 roku, więc jeśli masz możliwość, to zachęcam Cię do poprowadzenia go właśnie w tym okresie.

Prastara Laska Sulejmana – artefakt, który w przygodzie odgrywa bardzo ważną rolę, nie została wymyślona przeze mnie. Pochodzi z cyklu opowiadań Roberta E. Howarda o Solomonie Kane. Jeśli chcesz, przeczytaj przed sesją opowiadanie „Stąpania wewnątrz” ze zbioru „Księżyc Czaszek” (Wyd. PIK, Katowice 1992). Dokładnie opisany jest tam zarówno ów przedmiot, jak i jego działanie. Oczywiście, zmieniłem nieco jego historię, tak aby pasowała do świata ZC. Powiniennem jednak wspomnieć, że nie były to duże zmiany, ponieważ R.E. Howard był przyjacielem Lovecrafta i wiele zaczerpnął z wymyślnego przez HPL-a świata. Szczególnie wyraźnie widać to w historiach wydawanych (także w Polsce) w serii pod zbiorczym nagłówkiem „Niepublikowanych powieści”. Pochodzący z nich tom

„Zmierzch nad Stonehenge” gorąco polecam wszystkim wielbicielom twórczości samotnika z Providence.

LONDYŃSKIE BRACTWO EZOTERYCZNE

Organizacja ta została założona przez sir Stanleya Herbera – wybitnego egiptologa, parapsychologa i badacza egzotycznych kultów. Na początku należały do niej jedynie trzy osoby, ale bractwo dość szybko zaczęło się rozrastać. Spotkania, które z początku odbywały się w domu Stanleya, przeniosły się do specjalnie w tym celu zaadaptowanych pomieszczeń, znajdujących się w starej, zrujnowanej kamienicy przy Covington Road 29. Głównym celem bractwa było poszerzanie wiedzy ezoterycznej, więc cotygodniowe spotkania upływały z reguły na odczytach, wykładach i dyskusjach nad szczególnie frapującymi fragmentami zakazanych ksiąg. Pieniądze ze składek przeznaczano na zakup rzadkich dzieł o tematyce okultystycznej, które trafiały do biblioteki organizacji, dostępnej dla wszystkich jej członków.

Rok przed rozpoczęciem przygody, do bractwa wstąpił niejaki Thomas Ross. Dżentelmen ów nieznany był w ogóle w Londynie i utrzymywał, że przyjechał do Wielkiej Brytanii z Niemiec. Jego dziwny akcent i wygląd nie zdawały się tego potwierdzać, lecz nieznajomy tak zaimponował

Lista członków Londyńskiego Bractwa Ezoterycznego

- Thomas Ross** – tajemniczy osobnik, o którym wcześniej wspomniałem. Odegra on w przygodzie najważniejszą rolę, w związku z czym nieco dalej został opisany szerzej.
- sir Stanley Herber** – niski, siwowłosy mężczyzna o żywym temperamencie. Jest dość roztrzepany. To on założył bractwo. Uważa się go za niezaprzeczalny autorytet w dziedzinie okultyzmu.
- Edward Merrit** – asystent sir Stanleya i zarazem jego były student. Wysoki, ciemnowłosy młodzienc o arystokratycznych manierach.
- William Norton** – bogaty bankier-ekscentryk. Jest niski, ma twarz poznaczoną śladami ospy, nosi krótkie blond włosy.
- Jack Hynes** – typowy brytyjski dżentelmen o nienagannym zachowaniu. Jest średniego wzrostu, a czarne włosy poprządkane pasemkami siwizny, ponury głos i ostre rysy twarzy sprawiają, że wygląda dość groźnie.
- Robert Cook** – inspektor Scotland Yardu i egiptolog z zamiłowania. Prawie łysy, tęgi, wysoki, o twarzy odznaczającej się długimi wąsami i wielkim nosem. Wygląda jak przedwojenny atleta z objazdowego cyrku.
- James Lownes** – młody dziennikarz. Ma nieprzyjemny, piskliwy głos i jest bardzo nerwowy. Pisuje artykuły do kilku mniejszych gazet o tematyce archeologicznej i ezoterycznej.
- lord Thomas Meisser** – siwowłosy arystokrata, który żyje z rodzinnej fortuny. Ezoteryka jest jego hobby. To dzięki datkom Meissera bractwo mogło kupić i wyremontować na swoje potrzeby starą kamieniczkę, w której aktualnie odbywają się zebrania.
- Heinrich Goldberg i Otto Rauber** – para studentów z Niemiec. Otto jest niski i gruby, a Heinrich bardzo wysoki i szczupły. Mówią po angielsku ze śmiesznym akcentem.



Piotr Wyskok

swoją okultystyczną wiedzą sir Herberowi, iż ten postanowił przyjąć go bez długich namysłów. Jak później się miało okazać – był to śmiertelny błąd. W momencie, w którym zaczyna się akcja przygody, lista członków bractwa prezentuje się tak, jak w tabelce na stronie obok.

Londyńskie Bractwo Ezoteryczne nie jest dużą organizacją. Zachowuje raczej kameralny klimat i nie przyjmuje się do niego wszystkich, którzy tylko zechcą. Jest elitarnym, dżentelmeńskim klubem, jakich wiele było w Londynie z początków naszego wieku.

KIM JEST THOMAS ROSS?

Chyba nie zdziwi nikogo fakt, iż osobnik nie jest tym, za kogo się podaje. Naprawdę nazywa się on Charles Fouché i był alchemikiem i wróżbitą na dworze Ludwika XVI. Jak więc łatwo policzyć, ma już sto kilkadziesiąt lat. Jest potężnym magiem o niezwykłych zdolnościach telepatycznych. Korzystając z funduszy i protekcji króla, starał się odkryć zagadkę życia wiecznego, badając bluźniercze, zakazane księgi. Kiedy wybuchła rewolucja francuska, Charles wyjechał do Hiszpanii, gdzie nadal prowadził badania. Eksperymenty owe przynosiły raczej mierne wyniki, a ich autor raz za razem wyganiany był z kolejnych miejsc zamieszkania przez okoliczną ludność, posądzającą go (słusznie zresztą) o czarnoksięstwo i konszachty z mrocznymi siłami. Wydarzenia te bezpowrotnie wypaczyły psychikę alchemika. Zaczął nienawidzić ludzi i polubił towarzystwo przyzywanych przez siebie przedwiecznych istot. Wreszcie któraś z nich podpowiedziała mu sposób, w jaki mógłby zyskać życie wieczne. Musiał po prostu przenieść swój umysł w ciało istoty cieszącej się tym darem. Fouché musiał więc przyzwać takowe monstrum, a potem użyć pewnej pradawnej inkantacji, która zapisana była szyfrem między wierszami bluźnierczego „Necronomiconu”. Alchemik zdał sobie sprawę, iż znalezienie tej niezwykle rzadkiej księgi będzie trudne. Kiedy po długich poszukiwaniach okazało się, że w Hiszpanii nie ma ani jednego jej egzemplarza, mag wyjechał do Wielkiej Brytanii. W Londynie dowiedział się o istnieniu Bractwa Ezoterycznego. Postanowił wstąpić do tej organizacji i wykorzystać wiedzę oraz koneksje jej członków w osiągnięciu swego celu. W miesiąc od wejścia Charlesa w szeregi bractwa (co, jak napisałem wcześniej, nie było dla niego problemem), na jednym z zebrań sir Stanley Herber powiadomił członków organizacji o tym,

że niedługo spodziewa się otrzymać od jednego z przyjaciół z Uniwersytetu Miscantonie w USA kopię „Necronomiconu”. Mimo iż miała ona obejmować jedynie połowę zawartości oryginału, a jej tłumaczenie było dziełem amatora i jako takie mogło zawierać liczne błędy, alchemik nie posiadał się z radości. Wreszcie jego plany mogły zostać zrealizowane.

PROLOG

W kilka tygodni przed rozpoczęciem przygody, sir Stanley odebrał swoją oczekiwaną niecierpliwie przesyłkę. Na następnych zebraniach odbyły się liczne odczyty fragmentów księgi. Thomas Ross odkrył, iż jeden z nich jest formułą przyzywającą Dziecię Gwiazd. Alchemik użył swej unikalnej zdolności telepatycznego kontrolowania innych osób, po czym ustami Jacka Hynsa zaproponował, aby wreszcie zaprzestać jałowego teoretyzowania i przejść do praktyki. Zażądał, aby przegłosowano pomysł przyzywania wspomnianej istoty. Herber był zdecydowanie przeciwny – nie zgadzał się na narażanie zdrowia psychicznego, a może nawet życia, pozostałych członków bractwa. Wreszcie jednak uległ i zgodził się na głosowanie w pewności, że niedorzeczna propozycja zostanie odrzucona. Zapewne właśnie tak by się stało, gdyby Ross znów nie użył telepatii, aby „zapewnić” sobie głosy członków bractwa. W ten sposób pozyskał poparcie Goldberga, Raubera, Hynsa, Lownesa i Nortona. Mimo iż wybrał jako cel najsłabszych psychicznie członków bractwa, akcja ta była dość ryzykowna. Zawsze istnieje szansa, że kontrolowana osoba zda sobie później sprawę, iż była manipulowana. Właśnie dlatego alchemik nie przejął od razu władzy nad umysłem Herbera: pojedynek z tak silną osobowością nie mógłby pozostać niezauważony. Plan Rossa się powiódł. Wniosek przyjęto. Herber (bardzo tym zaskoczony) zmienił front. Zauważył, że inkantacja może być źle przetłumaczona i jej działanie nie jest do końca pewne. Po długiej kłótni wymógł na Hynsie (czyli Rossie), aby ten dał mu trzy tygodnie czasu na sprawdzenie, czy tekst został dobrze przetłumaczony.

W kolejnych dniach Stanley podjął olbrzymie wysiłki, mające na celu znalezienie oryginalnej wersji inkantacji, w celu porównania jej z kopią. Kiedy odkrył, iż nie ma większych szans na odszukanie drugiej wersji niezwykle rzadkiego tekstu, postanowił zabezpieczyć siebie (i resztę bractwa, które jego zdaniem nieświadomie samo się pchało ku zagładzie) w inny sposób.

Przypomniał sobie pewien pradawny artefakt, który zdolny był przeganiać istoty mroku – Laskę Sulejmana. Wiedział, że znajduje się ona w rękach podziemnego kultu bogini Bast, z którym zetknął się za młodu, prowadząc prace badawcze w Egipcie. Stanley znał dobrze jednego z kapłanów kultu i wysłał swego asystenta, Edwarda Merrita, do Egiptu, aby ten odnalazł kapłana i przekonał go, by ów wydał mu artefakt (w celu walki z pomiotem Wielkich Przedwiecznych). Edward wyruszył tego samego dnia, a sir Stanley sięgnął po drugą możliwość ratunku. Tutaj właśnie zaczyna się rola bohaterów w scenariuszu. Jeden (lub kilku z nich) jest znajomym lub byłym uczniem Herbera. Stanley wysyła do niego (nich) list, w którym usilnie prosi o przyjazd w celu konsultacji dotyczącej spraw natury ezoterycznej.

Jaki jest jego cel? Pamięta po prostu, że wspomniana osoba interesowała się okultyzmem, więc ma nadzieję, iż będzie w stanie pomóc mu w zbadaaniu prawdziwości inkantacji. Tak więc Badaczom pozostaje jedynie spakować walizki i wsiąść do pociągu (statku, samolotu) jadącego do Londynu – nie odmówią przecież staremu znajomemu (lub nauczycielowi z czasów akademickich)!

Tymczasem Ross dowiedział się o wyjeździe Merrita. Nie wiedział jeszcze, co planuje Herber, ale domyślał się, iż chce on pokrzyżować jego plany. Zdecydował się na drastyczne środki – zamordowanie sir Stanleya.

Przygotowania i planowanie owego kroku zajęły mu kilka dni, jako że nie chciał, aby śmierć adwersarza wyglądała na zabójstwo. W tym czasie wynajął także kilku zbirów, którzy mieli zabić Merrita po powrocie z Egiptu (Ross nie wiedział dokładnie, jaka była jego misja, ale postanowił nie ryzykować). W noc poprzedzającą przybycie bohaterów do Londynu, korzystając z magii, alchemik wleciał do willi Stanleya Herbera przez okno na drugim piętrze. Odebrał rozum staremu lokajowi (sir Stanley nie posiadał więcej służby), po czym stanął w progu pracowni profesora. Herber był jednak gotowy do obrony. Wyciągnął z szuflady rewolwer i wypalił w kierunku Rossa. Ów zaatakował jego umysł i po dłuższej walce zmusił Stanleya do strzelenia sobie w głowę. Alchemik wszedł jeszcze na górę – do biblioteczki zamordowanego, rzucił okiem na kopię „Necronomiconu”, po czym opuścił posiadłość tak samo, jak się do niej dostał.

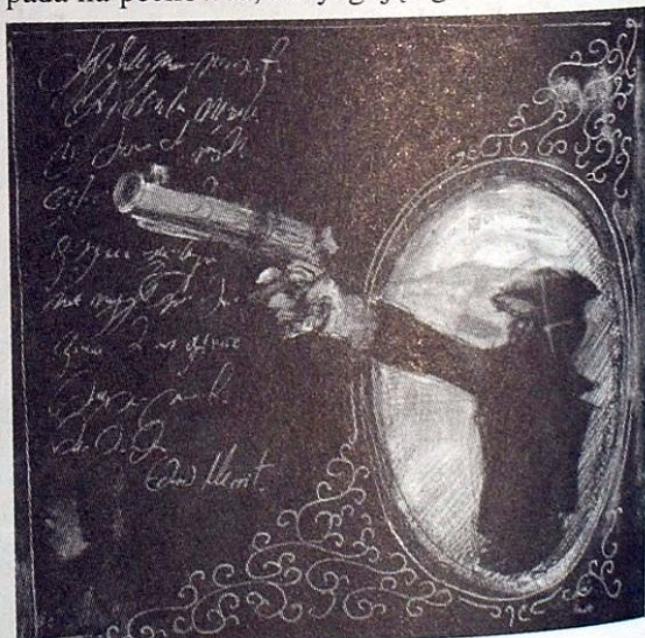
Nad ranem Edward Merrit przybył do Londynu. W jego walizce spoczywała szczelnie owinięta papierem Laska Sulejmana. Udał się niezwłocznie do domu swego mentora. Stukał kołatką

dłuższy czas, lecz z wnętrza odpowiadały mu jedynie dziwne jęki i pochrząkiwania. Pełen złych przeczuć, wyłamał drzwi, aby dostrzec klęczącego na podłodze holu oślinionego i szalonego lokaja. W pokoju obok leżało ciało Herbera. Merrit wybiegł przerażony z domu.

Sam Herber chyba przewidział, że grozi mu niebezpieczeństwo, bo w liście, w którym rozkazał Merritowi odszukanie Laski Sulejmana, zaznaczył, iż jeśli stałoby mu się coś złego, Edward powinien odszukać jego przyjaciół, przybywających do Londynu 15 kwietnia, i przekazać im artefakt oraz opowiedzieć ze szczegółami o ostatnich wydarzeniach dotyczących bractwa. Jako że 15 kwietnia był właśnie dniem zabójstwa Stanleya, jego asystent niezwłocznie udał się na dworzec. W ciemnej uliczce przed stacją kolejową napadli na niego jednak wynajęci przez Rossa zabójcy...

WYPADKI NA DWORCU

Przygoda zaczyna się w momencie przyjazdu pociągu graczy na dworzec. Jest jeszcze wczesny ranek i na peronach zalega gęsta mgła. Kiedy Badacze wyciągną z pociągu bagaże i będą gotowali się do odejścia, dostrzegą przeciskającą się w ich stronę przez tłum postać o dziwnie bladej twarzy. To Edward Merrit, który dzięki opisowi Stanleya rozpoznał jednego z bohaterów. Podbiega on do tego Badacza, potykając się co chwila. Bełkocze coś, ale w hałasującym tłumie, przy huk odjeżdżającego pociągu, nie sposób cokolwiek zrozumieć. Wcisną bohaterowi w rękę podłużny pakunek owinięty w gazety i małą kopertę. W tym momencie rozlega się strzał. Merrit pada na pechowca, obryzgując go krwią. Ludzie



zaczynają krzyczeć i wybucha panika. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli jednej z postaci dostrzec, kto strzelił – stojący nieopodal mężczyzna w długim, brudnym płaszczu chowa właśnie za pazuchę dymiącego kolta. Chwilę potem znika w gęstym i rozkrzyczanym tłumie. Kolejny udany test *spostrzegawczości* pozwoli bohaterowi zarejestrować jeszcze jeden szczegół wyglądu nieznanego, zanim ten umknie: na karku ma dziwny tatuaż w kształcie tygrysa. Merrit umiera niemal natychmiast – kula rozerwała mu pierś. Wszyscy bohaterowie tracą 0/1k3 PP, a ten, na którego upadł Edward: 1/1k4 PP. Po chwili przybiega straż kolejowa i policjant. Wypyta Badaczy, czy znali zmarłego i czy zauważyli zabójcę. Bohaterowie mogą opisać wygląd zamachowca (jeśli tylko zdołali go dostrzec), ale lepiej, aby nie mówili o otrzymanym od Merrita pakunku. Jeśli nieopatrznie wspomną o nim, zostanie zarekwirowany wraz z listem jako poszlaka w śledztwie. W piętnaście minut po nieprzyjemnym incydencie bohaterowie będą wolni. Zapewne skorzystają z pierwszej okazji, aby stworzyć pakunek. W środku jest oczywiście Laska Sulejmana. Opisałem ją dokładnie pod koniec przygody. Tam również znajdziesz treść listu od Stanleya Herbera do Edwarda Merrita, który znajduje się w kopercie. Kiedy Badacze zapoznają się już z jego treścią i obejrzą dokładnie laskę, pozostanie im jedynie zamówić dorożkę (taksówkę) i ruszyć do domu Stanleya Herbera.

ZAGADKA CZTERECH KUL

Profesor mieszkał w dużej, wiktoriańskiej rezydencji na przedmieściach Londynu. Jego posiadłość otacza wielki i nieco zapuszczony ogród. Prowadząca do niego kuta brama jest półotwarta.

Wokół panuje absolutna cisza. Kiedy Badacze wejdą do ogrodu, możesz postraszyć ich trochę dziwnymi odgłosami i przywidzeniami. Kiedy dotrą na ganek, powinni być już lekko wystraszeni. Drzwi do domu są wyłamane. Za nimi panuje całkowita ciemność: wszystkie zasłony są ściśle pozaciągane. Nagle z wnętrza dobiegnie przeraźliwy chichot i pochrząkiwania. Kiedy bohaterowie odważą się wejść do holu i ich oczy przyzwyczają się do ciemności, dostrzegą skuloną, zaślinioną postać. Lokaj jest całkowicie szalony i nie da się z niego wydobyć ani słowa wyjaśnienia. Na dodatek jego widok nie jest zbyt przyjemny i wszystkie postacie tracą 0/1 PP. Jedne z drzwi prowadzących z holu są lekko

uchylone i wypływa z nich słabe światło. To drzwi do pracowni Stanleya. W środku, przy masywnym, mahoniowym biurku leżą zwłoki Herbera – ma rozerwaną czaszkę, a w dłoni rewolwer kalibru 44. Na ścianie za biurkiem widać czerwone smugi – to rozchlapany mózg i krew. Całą scenę oświetla chybliwy płomień lampy naftowej stojącej na blacie. Bohaterowie tracą 1/1k4 PP, a ci, którzy znali Stanleya osobiście: 1/1k6 PP. Kiedy Badacze rozsuną zasłony albo zapalą światło, będą mogli dokładniej zbadać miejsce zbrodni. Jeśli któryś z Badaczy postanowi obejrzeć zwłoki, udany test *medycyny* wykaze, iż Herber popełnił samobójstwo (strzał został oddany jego ręką z tzw. przystawienia). Oględziny trupa będą jednak kosztować bohatera 0/1k2 PP. Z kolei test *spostrzegawczości* pozwoli któregoś z postaci dostrzec zadziwiający szczegół: na ciemnej framudze drzwi prowadzących do holu widnieje jasny odprysk. Bliższe zbadanie wykaze, iż jest to dziura po kuli. Kolejny test *spostrzegawczości* pozwoli Badaczom odkryć jeszcze jeden ślad po pocisku: na suficie. Ale to nie koniec niezwykłych odkryć, gdyż jeśli bohaterowie postanowią przyjrzeć się dokładnie rewolwerowi, odkrywają, że w komorze brakuje czterech nabojęw. Dokładne oględziny dywanu (znów test *spostrzegawczości*) pozwolą na zauważenie śladów stóp. Jedne, świeże odciski ubłoconych butów, prowadzą od drzwi do holu, stają w progu pracowni i zwracają z powrotem do drzwi. Są to oczywiście ślady Merrita. Jest jednakże i drugi trop – wygniecione w dywanie ślady innych stóp. Pojawiają się znikąd w progu pracowni (nie ma ich w holu!), potem znów znikają, pojawiają się obok ciała, po czym prowadzą do korytarzyka za pracownią. Tam wiodą do drewnianych schodów na drugie piętro i urywają się. Schody i podłoga na drugim piętrze są drewniane i ślady nie odcisnęły się w nich. Jednakże, jeśli postaci wejdą na górę, zobaczą uchylone drzwi do biblioteki Stanleya i otwarte szeroko okno. Na oknie dostrzec można (test wiadomo czego) drobny, zielony proszek. W bibliotece leży perski dywan, w którym odcisnął się trop prowadzący do jednej z półek z książkami i z powrotem. Dokładniejsze oględziny półki zaowocują znalezieniem pisanej na maszynie anglojęzycznej kopii „Necronomiconu”. Papiery na biurku w pracowni Herbera wskazują, że pracował on od dość dawna nad tłumaczeniem jakiejś osobliwej inkantacji. Udany test *okultyzmu* pozwoli Badaczom stwierdzić, iż jest to formuła przyzywająca stworzenie zwane Dzieckiem Gwiazd (zaspokoje Twą ciekawość, Strażniku Tajemnic, chodzi

czaru „Lot”. Test okultyzmu pozwoli stwierdzić, iż taki pył wykorzystywany jest czasem w praktykach magicznych. Analiza chemiczna wskaże, iż składa się on głównie ze zmielonych ziół, kości nietoperza i innych tego typu rzeczy.

ZA MIESIĄC...

Za miesiąc, w drugiej części scenariusza, wyjaśniona zostanie zagadka tajemniczego jegomościa z tatuażem oraz okaże się, czym sprzymierzeńcem jest istota przyzwana przez okultystę. Tylko od zręczności Badaczy zależeć będzie, czy koniec scenariusza zostanie ich z jednym z najpotężniejszych artefaktów świata, zdolnym zabijać nawet bogów.

TEKSTY ŹRÓDŁOWE

List od Stanleya Herbera do Edwarda Merrita:

Edwardzie !

Wybacz, że nie mogłem przekazać Ci tej wiadomości osobiście, lecz muszę poprowadzić pewne nie cierpiące zwłoki badania. Mam dla Ciebie zadanie, od którego zależeć może przyszłość całego naszego bractwa. Pamiętasz jeszcze ów tajemniczy artefakt, o którym kiedyś opowiadałem? Musisz jak najszybciej wyruszyć do Egiptu w jego poszukiwaniu. Nie kontaktuj się w tej sprawie z nikim innym z bractwa — nie mogę podać teraz żadnych szczegółów, ale jestem pewien, iż do organizacji zakradł się ktoś, komu nie wolno ufać. Jeśli coś przytrafiłoby mi się przed Twoim przyjazdem, to przedmiot przekaz mojemu przyjacielowi, który przybywa do Londynu dnia 15 kwietnia. Nie powinieneś mieć kłopotów z jego rozpoznaniem, wygląda on tak: [wstaw tutaj dokładny opis jednego z bohaterów]. Opowiedz mu wszystko, co ostatnio zaszło w naszym bractwie. Żegnaj! Życzę Ci powodzenia w Twojej misji.

Stanley Herber



Piotr Wyskok

tu oczywiście o Gwiezdnego Wampira). Oględziny całego domu pozwolą odkryć Badaczom ostatnią poszlakę: okno na półpiętrze głównych schodów, prowadzących z holu na drugą kondygnację jest otwarte, a na jego framudze znajduje się taki sam proszek, jak na oknie przy bocznych schodach. Teraz Badaczom pozostaje już tylko wezwać policję.

Cóż wydarzyło się w willi Stanleya Herbera? Większość faktów znasz już, Strażniku, z prologu. Pewne drobiazgi pozostają jednak dla Ciebie z pewnością niejasne. Skąd cztery puste komory w rewolwerze? Ta zagadka, nad którą poszukiwacze będą długo i żmudnie myśleć, ma bardzo proste rozwiązanie. Stanley strzelił do Rossa, kiedy ów stanął w drzwiach jego pracowni. Potem alchemik uniósł się, lewitując, w powietrze, a Herber strzelił drugi raz, tym razem trafiając w sufit. Potem został zmuszony telepatycznie do popełnienia samobójstwa (trzeci strzał). Każdy z bohaterów, który zna się dobrze na broni, będzie wiedział, dlaczego brakowało czterech kul. Po prostu komorę pod iglicą rewolweru zawsze, ze względów bezpieczeństwa, zostawia się pustą. Czym z kolei jest ów tajemniczy proszek? Był to składnik wykorzystywany przez maga do rzucania

CHARAKTERYSTYKI

Charles Fouché

Podaję tutaj wyłącznie opisy alchemika, Jacka Hynesa i Harryego O'Connora, ponieważ resztę charakterystyk możesz, Strażniku, bez problemu zmagistrować samemu.

Jack Hynes

S 9 KON 11 BC 13 INT 14 MOC 8
ZR 12 WG 13 WYK 20 P 10 WT 12

Modyfikator Obrażeń: + 0

Broń: Strzelba 54% (Lee-Enfield .303)

Umiejętności: Antropologia 44%, Biologia 38%, Historia 56%, Język angielski 100%, Język łaciński 33%, Korzystanie z bibliotek 49%, Perswazja 28%, Jeździectwo 40%, Wiarygodność 51%

Harry O'Connor

S 16 KON 15 BC 16 INT 9 MOC 10
ZR 13 WG 9 WYK 15 P 39 WT 16

Modyfikator Obrażeń: + 1k4

Broń: Rewolwer 71% (Colt 45), Nóż 72%, Uderzenie pięścią 78%, Chwyt 45%, Cios głową 39%, Kopnięcie 55%

Umiejętności: Język angielski 80%, Pływanie 58%, Rzucanie 60%, Skakanie 69%, Skradanie się 33%, Targowanie się 51%, Ukrywanie się 64%, Wmawianie 50%, Wspinanie się 81%

Alchemik jest wysokim, dobrze zbudowanym mężczyzną o długich, ciemnych włosach. Jego cała twarz porwana jest zmarszczkami, a w jej rysach widać coś niepokojącego. Oczy mogą być lekko skośne i wydają się nienaturalnie zimne. Każda postać przebywająca choć chwilę w bliższym towarzystwie Charlesa odczuwa nieprzyjemne mrowienie.

S 11 KON 12 BC 9 INT 19 MOC 24

ZR 13 WG 10 WYK 22 P 0 WT 11

Modyfikator Obrażeń: + 0

Broń: brak

Czary: Chmura Zapomnienia, Deformacja Kończyny, Koszmar, Kradzież Życia, Krąg Cierpienia, Nawiązanie Kontaktu z Gwiezdnym Pomiotem Cthulhu, Nawiązanie Kontaktu ze Szczurowcem, Przywołanie/Spętanie Gwiezdnego Wampira, Senna Wizja, Uleczenie, Lot

Umiejętności: Astronomia 61%, Chemia 73%, Historia 45%, Jeździectwo 46%, Język francuski 100%, Język niemiecki 74%, Język angielski 54%, Język łaciński 47%, Język grecki 39%, Korzystanie z bibliotek 81%, Medycyna 56%, Mity Cthulhu 33%, Okultyzm 78%, Perswazja 80%, Spostrzegawczość 72%, Wmawianie 61%, Telepatyczna kontrola 68%*

* Jest to unikalna, wrodzona zdolność maga. Jej użycie wymaga jedynie chwili koncentracji, podczas której cel musi być w zasięgu wzroku. Inteligentna istota, nad którą alchemik usiłuje przejąć kontrolę, może oprzeć się działaniu czaru, jeśli wygra w konfrontacji mocy w tabeli porównawczej. W takim wypadku uświadomi sobie, że ktoś próbował wdrzeć się do jej umysłu.

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!

leż to razy gracze po sesji Cthulhu zastanawiają się, czy też przypadkiem *Miś Gry* nie zabił ich tylko dlatego, iż: słabo się wczuwali, śmiali się w czasie sesji, szeleścili chrupkami, opowiadali głupie kawały...

„To nie może tak być! Nie możemy być zabijani z powodu jego nieudolności!”. Racja, racja. Czasami jednak trudno wszystko zwać na MG. Bywają tacy gracze, którzy na sesjach szukają tylko sposobu na podzielenie się nowym dowcipem z innymi, albo przychodzą wyłącznie dla jednej z graczek, na której to widok miękną im kaptcie pod stołem. Nie potrafią przy tym w żaden sposób skupić się na grze, za to popisują się przed wybranką (czyt. ofiarą) wychodząc im wyśmienicie. Takimi właśnie wypadkami

zajmiemy się dzisiaj. Najprostszym i najstarszym sposobem świata RPG jest ukatrupienie takiego delikwenta. Przecież to **Zew Cthulhu!** Co nam broni, by ośliźgły, mackowaty potwór (*sorry Cthulhu... biznes is biznes*) wciągnął w błuźniercze otchłanie przeszkadzającego nam typka. I tak często musimy nagiąć fabułę, by wyretować naiwnych badaczy z objęć pewnej śmierci. Kiedy zaś przeszkadzają nam wszyscy, to Hastur Hastur Hastu... (nie dokończę... jutro

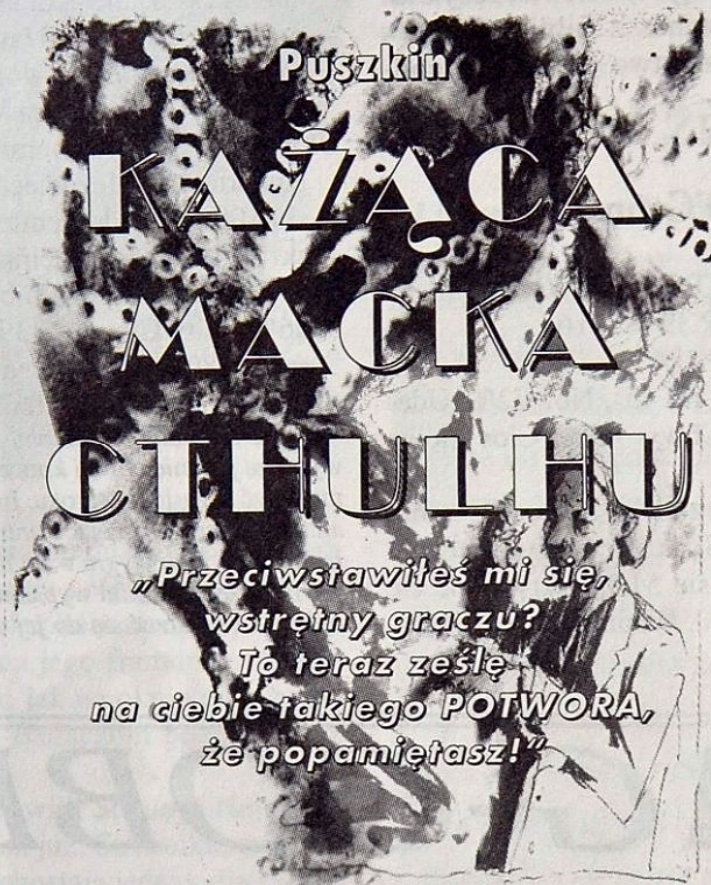
mam kolokwium). Jednak trudno się potem dziwić graczom, nie chcącym już więcej grać u takiego mściwego Misia. Oni każdą następną śmierć będą sobie tłumaczyć: „Facet musiał się czymś narazić. Może za mało chrupków przyniósł?”. Nieważne, jak bardzo cała sytuacja wynikała z realnych przyczyn. Dla graczy powód będzie tylko jeden.

Hmm... gdzie znaleźć receptę? Otóż, przede wszystkim nie należy zabijać postaci. Weźmy taki przykład. Do naszych bohaterów zgłasza się pewna pani z prośbą o pomoc w sprawie dziwnych odgłosów mlaskania zasłyszanych w holu jej domu. Gracze, mówiąc krótko, „olewają” kwestię, robią sobie dowcipy z bidulki, obrażają ją. Tak,

tak, zgadzają się jej pomóc... np. pojutrze. Czy w tym momencie należałoby wysłać przeciwko nim potwora klepacza, który to zwierzaczek w owym nieszczęsnym holu sprawiłby im krwawe bęcki? Lepszym pomysłem byłoby wsmarowanie w ścianę biednej „enpecki”, która poprosiła ich o pomoc. Na przykład tego samego dnia, późnym wieczorem, kiedy się do nich zwróciła. Co z przygodą? Na tym ją zakończ. Śmiali się? Ociągali? Obrażali? Nie chciało im się skupić na problemie? To mają. Opisz graczom dzieci płaczące po utracie matki. Sprowadź policjanta, który ze smutkiem w głosie powie: „Jestem przekonany, że zrobili panowie wszystko, co waszej mocy”. Niech wypowie to szczerze, niech kuzyn

zaprosi ich na symboliczny pogrzeb zamordowanej. Jednym słowem, niech poczują, że naprawdę spieprzyli sprawę. Ten sam sposób można zastosować w stosunku do poszczególnych graczy. Wiem, wymaga to przygotowania i nienajgorzszych umiejętności. Może warto jednak spróbować. Co zrobić, kiedy facet (lub kobieta) jest twardy i świadomie opiera się Twej indoktrynacji, albo jest po prostu przygłupem. (Tak naprawdę przygłupami jest łatwiej kierować niż świadomymi złośliwcami).

Sesję poprowadź do końca... albo lepiej nie. Przerwij ją, mówiąc, że to właściwy moment i dokończysz za tydzień. Tymczasem dnia następnego umów się z panem „przeszkadzalskim” i bez owijania w bawełnę powiedz mu: „Przeszkadzasz mi pan, panie tego... Prosiłem o poprawę parę razy, a pan nic!! Pan mówi, że to moja wina? Że jestem słabym MG? Jestem tylko człowiekiem i chciałbym się dobrze bawić. Chciałbym, by inni też się dobrze bawili, czego nie uda mi się urzeczywistnić, mając pana u siebie na sesjach. Niechże zatem pan sobie innego Misia poszuka... a od moich sesji wara. Pana postać odłączy się od innych lub też przyjmujemy, iż nigdy jej nie było”.



Dwusetne piętro wieżowca, korporacji Tasura. Jak co roku, odbywa się tam zebranie rady zarządzającej. Trzynastu ubranych w garnitury ludzi kończy właśnie posiedzenie. Zbliża się północ. Milkną rozmowy i uśmiechy. Wszyscy wstają i na środku sali zaczynają tworzyć okrag. Jeden z nich dyskretnie manipuluje całą sytuacją za pomocą pilota. Stół zaczyna chować się w podłodze. Wyłączają się kamery, okna zostają pokryte zasłonami nieprzepuszczającymi światło, a na zewnątrz włącza się emiter zakłóceń. Dzięki temu to, co zaraz będzie miało tutaj miejsce, dla niewtajemniczonych pozostanie tajemnicą. Pomieszczenie zaczyna wypełniać dźwięki o częstotliwości na tyle wysokiej, by nie wychwyciło ich ludzkie ucho, ale odpowiedniej, by zostały zauważone przez zaproszonego gościa specjalnego. Na dywan opadają ubrania. Nadzy ludzie zaczynają nucić. Z początku cicho i wolno, później coraz głośniej i szybciej. Pomieszczenie zdaje się wirować. Wbudowane w ściany głośniki wydają z siebie rytmiczne dźwięki. Kiedy ten zaplanowany hałas osiąga szczyt... wszystko milknie. I gdyby pomieszczenie nie posiadało potrójnego wytłumienia, wszyscy obecni w wieżowcu usłyszeliby przeraźliwy ryk czegoś, co nie miało prawa zaistnieć w świecie okiełzanym naszym pojęciem fizyki.

Joe Abrakadabra

CYBERPUNK 2020: NEONOWE GWIAZDY SĄ W PORZĄDKU

Gwiazdy dawno temu przestały się liczyć. Nikt nie zwraca już na nie uwagi. Bo i po co? Do orientowania się w terenie? Dzisiaj mamy znacznie dokładniejszą lokalizację satelitarną. Do zachwycania się ich pięknem? Pierwsza lepsza wirtualka potrafi wygenerować wizje tak bażnicze i kolorowe, że białe punkciki na niebie wydawać się będą Tobie po prostu śmieszne. Zresztą, bez pomocy teleskopów nie zdołasz zajrzeć za szarobrunatną kopułę, utworzoną z chmur i dymu unoszącego się z pobliskich fabryk. Dlatego też ludzie przestali zwracać sobie głowę jakimiś gwiazdami. A one wciąż się układają.

W zależności, kto ma jakie oko, na jego pierwszy rzut przeniesienie ZC do roku 2020 może wydawać się albo łatwe, albo niemożliwe. Celem tego tekstu jest udowodnienie, że jest to możliwe, jednak nie tak łatwo.

Świat nie skończył się wraz z nastaniem XXI wieku. Wybiła północ, strzeliły fajerwerki, polał się szampan, a świat kręcił się dalej. Wielu badaczy zainteresowanych Mitami, którzy z niewiadomego powodu spodziewało się zagłady, odczekało z ulgą i odłożyło swoje kserokopie „Necronomiconu” na półkę obok „Alicji w Krainie Czarów”. Wydało im się, że zostali oszukani, a cała ta sprawa z Cthulhu powracającym do życia była tylko wymysłem paranoicznych pisarzy z magazynu „Skandale”. Dla mnie i dla Was oczywistym jest fakt, że się mylili. Istoty z Mitów wybrały sobie bardzo pomysłowy motyw pastucha-wołającego-wilk. Kilka razy ogłosili już fałszywy alarm, który tylko zniechęcił badaczy.

Kiedy więc mają powrócić na powierzchnię, jak nie w czasie technologicznego i naukowego szaleństwa, gdzie nikt już nie wierzy w bajki o duchach (te już dawno zostały zastąpione bajkami o wirusach)?

Atmosfera ZC w latach 1890/1920 była tworzona poprzez wywoływanie lęku przed nieznanym. Przez zejście do ciemnej piwnicy lub katakumb, w których po prostu nie wiadomo było, co się czai. Zdobywanie kruszących się i tajemniczych manuskryptów oraz nieoświetlone, zapomniane ulice. Era cyberpunkowa jest natomiast jednym wielkim zachłystem wszechobylskiej informacji. Jedynymi rzeczami, które pozostają zagadkowe i nieznane, są szyfry, numery kont oraz kto kogo i za ile. A tym nie da się przestraszyć badaczy. Tak to wygląda na początku. Należy więc zajrzeć za to wszystko i zamieszać w tym, co tam znajdziemy (tak jak Lynch w „Twin Peaks” albo „Blue Velvet”). Przekonacie się, że i pod pięknym dywanem kryć się mogą mroczne niespodzianki.

Do lat 20. XX wieku jedynymi sprzymierzeńcami Zapomnianych Bóstw na powierzchni Ziemi były prymitywne plemiona, raz na rok składające jakieś ofiary, w strachu przed srogą karą i wiecznym potępieniem. Lata 90. XX wieku to akceptacja Starych Bóstw przez kontrkulturę i podziemie oraz przez młode, zbuntowane dzieciaki, które z braku lepszej zabawy postanowiły przeciwstawić się całej ludzkości. Teraz – w latach 20. nowego millennium – ludźmi, którzy zainteresowali się Mitami, są szefowie potężnych korporacji, zarządy wielkich przedsiębiorstw i koncernów. Chodzą o władzę. O władzę absolutną. Spasieni właściciele fabryk i hipermarketów zapragnęli czegoś więcej niż tylko fabryk i hipermarketów. Na przykład: 49% akcji planety Ziemia wraz z jej mieszkańcami. Gotowi są zrobić wszystko, by tego dokonać. A „wszystko” w dzisiejszym świecie oznacza wiele złych i przykrych rzeczy. Dlatego też wiążą się z mocami, których potęgi i istoty nie rozumieją. Składają ofiary z kobiet i dzieci, otwierają portale do innych światów, piorą ludziom mózgi, kradną ich życia... Kto potrafi się im przeciwstawić? A dokładniej, kto się im faktycznie przeciwstawi (bo „potrafić” to jeszcze nie znaczy „działać”)?

WY

Badacze Tajemnic żyjący na krawędzi. Netrunner, który uciekł z więzienia psychiatrycznego. Solo, którego karierę zmarnował alkohol. Fixer żyjący pod powierzchnią miasta. I setki innych osób, nijak nie pasujących do układanki zwanej Społeczeństwem. Przegraliście grę o Własne Życie, ale macie jeszcze szansę wygrać rozgrywkę, w której stawką jest Ludzkość. Jeśli tylko macie jaja.

Wilson drżącą ręką walił w klawiaturę. Coś się spieprzyło, a on umierał. Nie zdąży wydostać się z domu, zanim to Coś go złapie. Zresztą, nie miał już siły na ucieczkę. Musiał wezwać pomoc. Komputer był jedyną szansą. Ale coś się spieprzyło. Palce jak pociski uderzały w klawisze, lecz na monitorze wciąż pokazywał się tylko jeden bękot: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyech wgah'nagi fhtagn.

Czy przy tej masie cyberwszczepów i ekwipunku, w jaki wyposażeni są bohaterowie XXI wieku, można jeszcze ich czymś przestraszyć? Ależ oczywiście. Tak długo żyli w cieniu swojej własnej technologii, że jej strata wywołała u nich przerażenie. Wpuść jednego takiego twardziela do

ciemnego magazynu i następnie ogłoś mu, że baterie zasilające noktowizjer właśnie się skończyły. Będzie strzelał na wszystkie strony i tym samym zdradzi swoją pozycję, czy też będzie siedział cicho, bojąc się wykonać jakikolwiek głośniejszy ruch? Niech technika, na której tyle polegali, w końcu ich zawiedzie. Głęboko pod powierzchnią miasta mogą przestać działać ich komórki z połączeniem satelitarnym. Teflonowe kule nie zrobią większej krzywdy czemuś, co nie należy do naszego świata. Niech uzmysłowią sobie, że pod tym całym pancerzem i stosem broni są tylko ludzie. Małymi, miękkimi ludźmi, cholernie podatnymi na lęki. Przypomnij sobie serię „Obcych”, gdzie pomimo tych wszystkich cudownych gadżetów panowała panika. Postaraj się uzyskać właśnie taki klimat.

Nawiedzony dom? W roku 2020? W centrum skomputeryzowanego osiedla? Czemu nie... Dlaczego system odpowiedzialny za zabezpieczenie mieszkania nie mógłby zostać opanowany przez wirus aza_toth.exe? Zamykają się wszystkie kulo- odpome okna, blokują tytanowe drzwi, światło gaśnie, a w mroku przedpokoju coś zaczyna ciężko dyszeć. Chcesz więcej dramatyzmu? Dlaczego nie miałby to być wieżowiec? 300 pięter w dół i dwie metody zejścia. Szybka (przez okno) i dłuższa (przez wszystkie korytarze, pomieszczenia, szyby windy i kanały wentylacyjne). Daj im się zastanowić. Wybór wcale nie jest taki oczywisty.

Miasto. XXI-wieczny, betonowy labirynt zbudowany na nasze własne życzenie. Płata- nina ulic oświetlanych neonowymi gwiazda- mi, ciemnych alejek, brudnych zaułków i to- rów, jak metalowa nitka przeszywających powierzchnię ziemi. Miliony okien, tysiące bram, setki poziomów. Architektoniczne pie- kło czekające na wynajem. Jeszcze tylko chwila...

CHWYĆ MNIE ZA RĘKĘ, OPROWADZĘ CIĘ PO DZISIEJSZYM ŚWIECIE

Na czarnym rynku zaczęły pojawiać się tanie cyberwszczepy niewiadomego pochodzenia. Co prawda znajduje się na nich logo Cthulhu Inc. oraz informacja Made In R'lyech, jednak nikt o podobnej firmie ani miejscu nigdy nie słyszał. Skutki uboczne? Jakie skutki? Może od czasu do czasu będziesz się budził gdzieś pod mostem, z potwornym bólem głowy, nieświadomy wydarzeń

z ubiegłej nocy, ale to drobiazg w porównaniu z tym, co będziesz za pomocą tej zabawki mógł zrobić, prawda?

Mniej oświetlone ulice, na których co pół godziny wybuchają zamieszki, przemierzają nieoznakowane karetki. To lekarze i chirurdzy z ostrymi nożami w rękach i obłędem w oczach. Polują na ranne ofiary, których zawsze jest tutaj sporo. Nikt nie wie, co się dzieje z zabranymi przez czarne furgony ludźmi. Nikt ich później nie widział. Zresztą, nikogo to nie obchodzi. Więc jeśli zostaniesz kiedyś ranny, módl się, aby rana okazała się śmiertelna. Inaczej możesz się obudzić na stole operacyjnym. A to może być za dużo jak na Twoją przepełnioną speedem głowę.

Na małych, prywatnych wyspach, w tajnych laboratoriach sponsorowanych przez korporacje, naukowcy krzyżują ludzkie geny z towarem, którym obdarowani zostali przez agentów Mitów. Chirurdzy przeszczepiają dziwne organy, o których pochodzenie nikt nie pyta. A w lodówkach, w małych fiolkach, mrozi się nasienie Zapomnianych Bogów. Tysiące mil dalej, w wojskowej bazie, rozpoczynają pracę nad odmrożeniem kilkutonowych brył lodu, zawierających zaginioną do niedawna dziewiętnastowieczną ekspedycję. Przy użyciu najnowocześniejszej technologii istnieje szansa, iż uda się przywrócić do życia grupę antarktycznych archeologów... oraz to, co tam znaleźli.

Z powodu braku surowców na powierzchni Ziemi, zaczęto eksplorować podwodne tereny. Otworzono setki podmorskich kopalń, co niezbyt przypadło do gustu mieszkającym tam istotom. Tak więc niech nie zdziwi Cię liczne raporty o zerwanych kontaktach z niektórymi placówkami. To się zdarza nawet na orbicie. A jeśli już jesteśmy przy orbicie... NASA z niewyjaśnionych powodów zaprzestała publikacji zdjęć satelitarnych Oceanu Atlantyckiego, drugiej strony Księżyca oraz niektórych gwiazdnych konstelacji. Mówi się o awarii transponderów, ale jak do tej pory nikt nie starał się jej usunąć. Choć istnieją w sieci pirackie serwisy, które podobno udostępniają rzekome zdjęcia wykonane z tych satelitów. Co się na nich znajduje? Sam poszukaj...

Wydaje Ci się, że istoty z Mitów nie potrafią obsługiwać komputerów? Pewnie dlatego, iż nie wiesz, że Eniac to rytualne imię jednego z nich.

Gdzie kończy się Sieć, a zaczyna Kraina Snów? Są ludzie, którzy to wiedzą. Są też tacy, którzy za odpowiednią opłatą chętnie Ciebie tam zaprowadzą. Nie jest to fizyczne przejście. Po prostu istnieją w Sieci miejsca z zakodowanymi procedurami, które odpowiednio uruchomione, stymulują pewne obszary ludzkiego mózgu, dzięki czemu przenoszą daną osobę prosto do Krainy Snów. Oczywiście, taki „turyista” nie musi być świadomy przejścia. Jemu może się wydawać, iż nadal surfuje po wirtualnym świecie. Agenci Mitów

szybko zrozumieli, iż dzięki sieci uzyskali ekspresowy dostęp do milionów ludzkich głów. Wystarczyło tylko zastawić pułapkę. I tak zwariowani programiści, czerpiąc inspirację z nawiedzających ich głowy koszmarów, tworzą swoje własne wirtualki, w których zamykają i więżą istoty nie z tego świata. To lepsze, łatwiejsze i skuteczniejsze niż pisanie wirusów. Tak stworzonych programów nie da się usunąć zwykłym „delete”. Tak... Dzisiaj sieć roi się od teknomagów i cyberkultystów. Staraj się trzymać od nich z daleka. Nawet Twoje najlepsze i najdroższe programy obronne nie zdołają Cię uchronić przed ich cyfrowymi zaklęciami. Zawsze jednak możesz spróbować walczyć tą samą bronią. Od czego bowiem są krzywo



Piotr Cieśliński

uśmiechający się Fixerzy, z kieszeniami pełnymi minidysków, na których znajduje się najnowsza, zhackowana wersja „Necronomiconu” oraz kilka plików MP5 z nagranyymi częstotliwościami przywołującymi Gwieздnego Wampira?

W świecie informacji rządzą ci, którzy ją posiadają. A One gromadziły wiedzę kilka milionów lat. Łatwo przewidzieć wynik tego meczu, co?

Nie wszyscy stoją po Tamtej stronie. Istnieje jeszcze ruch oporu. I choć jest on mniejszy od tego, który istniał dwadzieścia lat wcześniej, nadal potrafi skutecznie przeciwstawić się Agentom Mitów. Choć nie wszystkim i nie zawsze. Chcesz ich poznać? Musisz być tego pewny. Już sama wiedza o ich istnieniu jest dla nich zagrożeniem z Twojej strony. Nie

ma odwrotu. A więc dobrze... Istnieje Dom Na Wzgórzu. Ukryte w zakamarkach sieci miejsce, chronione fraktalowymi pentagramami i losowo generowanymi zaklęciami. Jest to tylko wirtualne odbicie prawdziwej kryjówki, o lokalizacji której nie wspomina się nawet w myślach, gdyż te mają skłonność do niespodziewanego wyskakiwania z głowy. Dom Na Wzgórzu to nie tylko miejsce schronienia dla netrunkera na krawędzi poczytalności, gonionego przez Piekierne Ogary. To również przystanek, w którym mogą odpocząć ludzie z pierwszej linii frontu. Usiądź. Oto dwójka z nich...

■Costa Wink ma 120 lat. Zjadł zęby na Mitach. Nie przeszkadzało mu to zbytnio, gdyż wstawił sobie nowe. Tytanowe. Swoje stare i pokurczone ciało nafaszerował najnowocześniejszą elektroniką aż po skronie. Jest Techno-Badaczem Tajemnic XXI wieku. Dawno temu spędzał zbyt wiele czasu, siedząc w zakurzonych bibliotekach, szukając odpowiednich ksiąg lub pergaminów. Teraz wystarczy, że podłączy się do sieci i ściągnie potrzebne mu informacje, co zabiera mu niecałe pół minuty. Zaoszczędzony w ten sposób czas wykorzystuje polując kilka kilometrów pod poziomem miasta wraz ze swoim Retka-Nail Gun 2300 na wszelkie istoty nie należące do tego świata. Brzmi ciekawie, prawda?■

■Phillip Crack'up chętnie zamieniłby się z Winkiem. Nawet jeśli musiałby czołgać się wąskimi szybami, pełnymi śluzu i pajaków. Przynajmniej czułby, że istnieje fizycznie. Problem tkwi bowiem w fakcie, iż Phillip nie ma ciała. Był hazardzistą. Z wyboru, a nie z powołania (a to istotna różnica). Zabrakło szczęścia i przegrał swoje własne ciało w karty. Teraz jest tylko kopią oryginalnej jaźni, zapisaną na twardym dysku (niestety, nawet mózg mu zabrali). Wink stwierdził kiedyś, że wykadrowali osobę Phillipa do najważniejszej jego części. Jego umysłu. Szybkiego, zwinnego i pomysłowego. Jest w tym jakaś racja. To właśnie Phillip planuje wszelkie operacje i zajmuje się taktyką. On przenika przez ciemno-zielony LÓD kultystów i kradnie im informacje. Oczywiście, robi to w chwilach, w których nie siedzi w wygenerowanej przez siebie rzeczywistości wirtualnej i zabawia się z dwoma ponętymi nimfomankami.■

Tak więc znasz już jakieś nazwiska, niektóre miejsca i okruszki informacji. Niezbyt wiele, ale wystarczająco dużo. Załóż więc lustrzanki i uśmiech numer 5. Odetchnij głęboko. Sprawdź zaklęcia wyryte na broni. Przypomnij sobie swój najlepszy stosunek. I wykop te przeklęte drzwi... Uderzamy w XXI wiek. Mocno.

BARD
CENTRUM GIER - KRAKÓW
ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

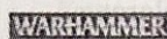
karciane



bitewne



RPG



planszowe



**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

Czeski

ODYSEJA KOSMICZNA 2050

PRZYGODA DLA 5-6 GRACZY W REALIACH ZIEMI POŁOWY XXI WIEKU,
poprowadzona w finale konkursu o Puchar Mistrza Mistrzów na Krakowie 2000.

Tekst ten ma formę konspektu – planu wydarzeń. W zasadzie, jest całkowicie przeznaczony dla Mistrza Gry. Należy zapoznać się z nim przed grą i uzupełnić własnymi opisami i pomysłami. Przyjąłem taką formułę, uważając, że każda sesja jest jedyna w swoim rodzaju i zamieszczanie dokładnych opisów czy wręcz cytatów do przeczytania graczom ograniczy swobodę i inwencję Mistrzów Gry. Fragmenty pisane kursywą są moimi uwagami do poszczególnych punktów przygody.

Klimat przygody zaplanowałem na klasyczne SF. Przy opisach miałem przed oczami kadry z takich filmów jak „Odyseja kosmiczna 2001”, „Odyseja kosmiczna 2010” czy „Kontakt”. Nie ukrywam, że założenie przygody opiera się na pomysle Clarka, i chociaż moja drużyna oglądała film Kubricka, nie zepsuło to fabuły; wręcz przeciwnie – doskonale czuli bluesa. Jeżeli chodzi o mechanikę gry, oparłem się na „engine” ze Star Wars, ale szczerze mówiąc, podczas sesji trwającej około sześciu godzin wykonałem tylko jeden rzut kostką. Mechanikę można więc pominąć. Mistrz Gry ma prawo zmieniać i dodawać to, co według niego uatrakcyjni przygodę.

i etniczne, stworzyła potęgę gospodarczą, mogącą z powodzeniem konkurować ze Stanami Zjednoczonymi, utrzymującymi hegemonię w obu Amerykach. Daleki Wschód to przede wszystkim Chiny – komunistyczny cud, który ideologię Mao połączył z wolnym rynkiem i zamiłowaniem Azjatów do mrowczej pracy. Japonia zachowała odrębność kulturową i stanowi jakoś samą w sobie. Technologiczna potęga tego kraju to silna karta przetargowa.

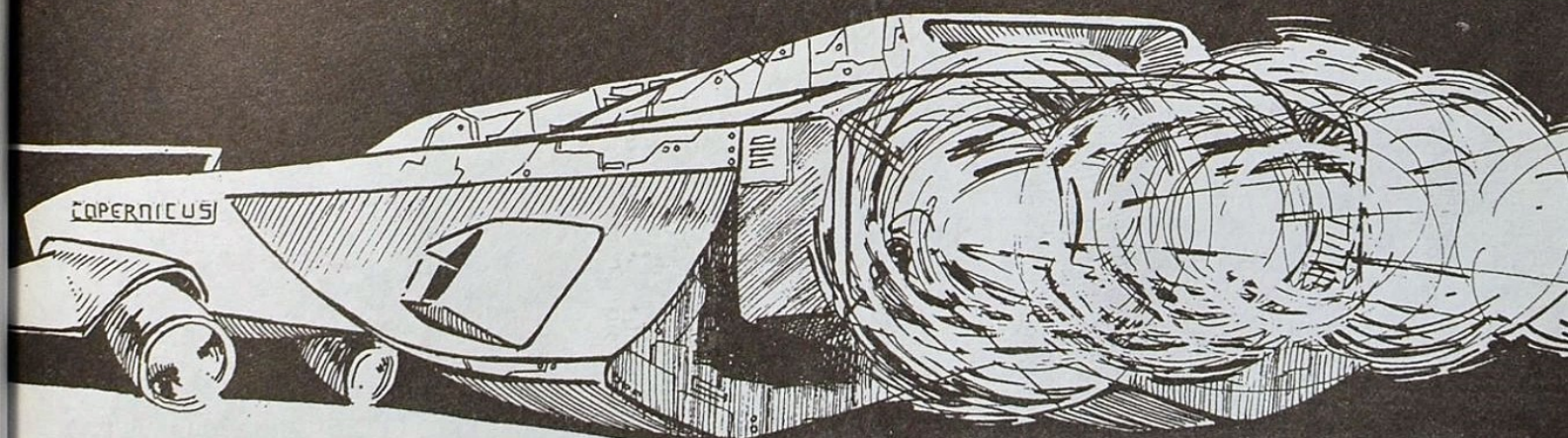
Rozwój gospodarczy napędza naukę. Nowe wynalazki i technologie zalewają świat. Ludzie, żyjący w dobrobycie, nie mają ochoty na konflikty. Czarne scenariusze, zapowiadające globalną wojnę i upadek cywilizacji, okazują się tylko złym snem. Rozwija się kosmonautyka. Pierwsza połowa XXI wieku to podbój Układu Słonecznego. Kolonie na Księżycu, Marsie czy orbitalne miasta stają się tak powszechne, jak lotniska w XX wieku. Ludzkość zaczyna patrzeć dalej niż tylko orbita Plutona...

Rok 2038. Genewa. Młody doktor fizyki Piero Alberti opracowuje podstawy teorii wpływu pól elektromagnetycznych na przestrzeń.

I. WSTĘP

1. WPROWADZENIE W ŚWIAT I PRZYGODĘ.

Ludzkość wyszła z recesji końca XX wieku i milenijnego bałaganu. Globalizacja doprowadziła do pełnej integracji ekonomicznej świata, przynajmniej jeżeli chodzi o jego cywilizowane regiony. Europa, zachowując odrębności narodowe



Poruszenie w świecie nauki, Nobel dla genialnego Włocha.

Rok 2042. Europejskie Centrum Badań Kosmicznych w Gagarinie, dwieście kilometrów na zachód od Moskwy. Zespół badawczy profesora Piero Albertiego przenosi ołowianą kulę o średnicy 10 cm z jednego pomieszczenia do drugiego za pomocą generatora zakrzywień przestrzennych.

Rok 2048. Europa, Ameryka i Japonia rozpoczynają największy program naukowy w dziejach ludzkości. Miliardy dolarów, ECU i jenów. Tysiące pracowników, dziesiątki ośrodków badawczych. Pierwsze próby są zachęcające. Zaginanie przestrzeni poza orbitą Ziemi jest jeszcze prostsze.

W styczniu 2049 roku w kosmos wysłana zostaje pierwsza sonda z nowym napędem. Osiąga orbitę Plutona w ciągu ułamka sekundy. Rozpoczyna się program VEGA. Ludzkość przekroczyła kolejny próg...

W tym momencie należy rozpocząć tworzenie postaci. Gracze nie wiedzą jeszcze, czego od nich się oczekuje, chociaż mogli się już zacząć domyślać. Staną się załogą pierwszej misji poza Układ Słoneczny. To w oczywisty sposób ogranicza charakter bohaterów. Ja użyłem sześciu ludzi:

Dowódca – I pilot. „We are the best of the best of the best!”. 37 lat. Amerykanin, pilot wojskowy, podpułkownik, typowy patriota, ojciec dwojga dzieci i katolik. Jest oczywiście białym, pochodzi z Kansas. Uważa amerykański styl życia za najlepszy, „bo amerykański”.

II pilot – nawigator. „Po jaką cholerę leci z nami Żyd, żółtek i ten rudy dzikus ze Szkocji?”. 35 lat. Także amerykański pilot, major. Urodzony w Południowej Karolinie, w dobrej białej rodzinie. Tradycja to dla niego świętość, Ku Klux Klan to porządni obywatele, a rząd federalny to banda Żydów i złodziei.

Technik – informatyk. „Ustawienie tych paneli w taki sposób przyspieszy działanie procesora. Nie pytaj mnie, nie wiem dlaczego”. 29 lat. Rosjanin, lubi popić, pośpiewać. Jest dobrym fachowcem, zawsze udaje mu się wykonać to, co zaplanował.

Lekarz – mikrobiolog. „To paskudztwo mogłoby zabić miasto wielkości Edynburga. Chcesz o tym porozmawiać?”. 33 lata. Szkot. Dobry lekarz, z zamiłowania epidemiolog. Przyjazny dla otoczenia – do chwili, aż ktoś wyrazi się o jego ojczyźnie per Anglia. Bądź nazwie go Angolem. Najwyższy z całej załogi. Kawaler. Pełni również funkcję psychologa.

Chemik – geolog. „Tak, proszę pana. Ten kalcyt pochodzi z terenów Północnej Europy, prawdopodobnie z Polski. Skład chemiczny? Zaraz podam...”. 27 lat. Japończyk zamiłowany w swoim fachu. Grzeczny, uprzejmy, bezproblemowy. Żona chemik, dwójka dzieci. Drugi dan w karate.

Astrofizyk. „Jeśli widmo tej gwiazdy zawiera śladowe ilości wodoru, to znaczy, że niedługo wybuchnie... Kiedy? Za jakiś milion lat...”. 26 lat. Kawaler, typowy mol książkowy, chudy w okularach, zapatrzony tylko w gwiazdy. Jakimś cudem przeszedł wstępne testy sprawnościowe.

To są moje propozycje. Możesz je zmieniać w dowolny sposób, pamiętaj jednak, że całość musi tworzyć zespół mogący poradzić sobie w trudnych warunkach. Poeta czy historyk nie ma tu racji bytu... Grę ożywi także mała dawka animozji, np. szowinista nie lubiący innych nacji czy gość przekonany o swojej racji niezależnie od okoliczności. Żeby zadziałało, powinieneś poszczególnie role przypisać z głową wiadomo, że kumpel, który ma problemy z fizyką, nie odegra dobrze naukowca, a cichy i nie wadzący nikomu kolega nie nadaje się na dowódcę załogi. Kiedy sytuacja stanie się napięta, taki koktajl charakterów może być naprawdę interesujący.

Ich celem będzie Vega. Staną się Kolumbami nowego tysiąclecia, ujrzą nowe gwiazdy, postawią stopę na nowych planetach... Aby wrócić, będą musieli przeżyć...

2. SZKOLENIE

Rok 2050. Europejskie Centrum Lotów w Gagarinie. Zajęcia, testy, ćwiczenia i minimalna ilość czasu wolnego. Z trzystu ochotników codziennie odpada dziesięciu, dwudziestu. W końcu wyłonione zostają dwie załogi. Czas przejść do konkretów.

Na Krakowie początek przygody miał miejsce w Stanach, na Florydzie. Od MG zależy, jak i gdzie przeprowadzi tę część.

3. PROGRAM LOTU I BUDOWA STATKU

Program lotu obejmuje cztery etapy. Misja jest dublowana, biorą w niej udział dwa bliźniacze statki: GALILEO i COPERNICUS. Gracze stanowią załogę Copernicusa, jednostki oznaczonej numerem II. Dowódcą misji i kapitanem GALILEO jest

Jacob Winston, czarnoskóry Anglik, podpułkownik Sił Powietrznych Jej Królewskiej Mości. Jego rozkazy są wiążące dla obu załóg.

PRZEBIEG MISJI:

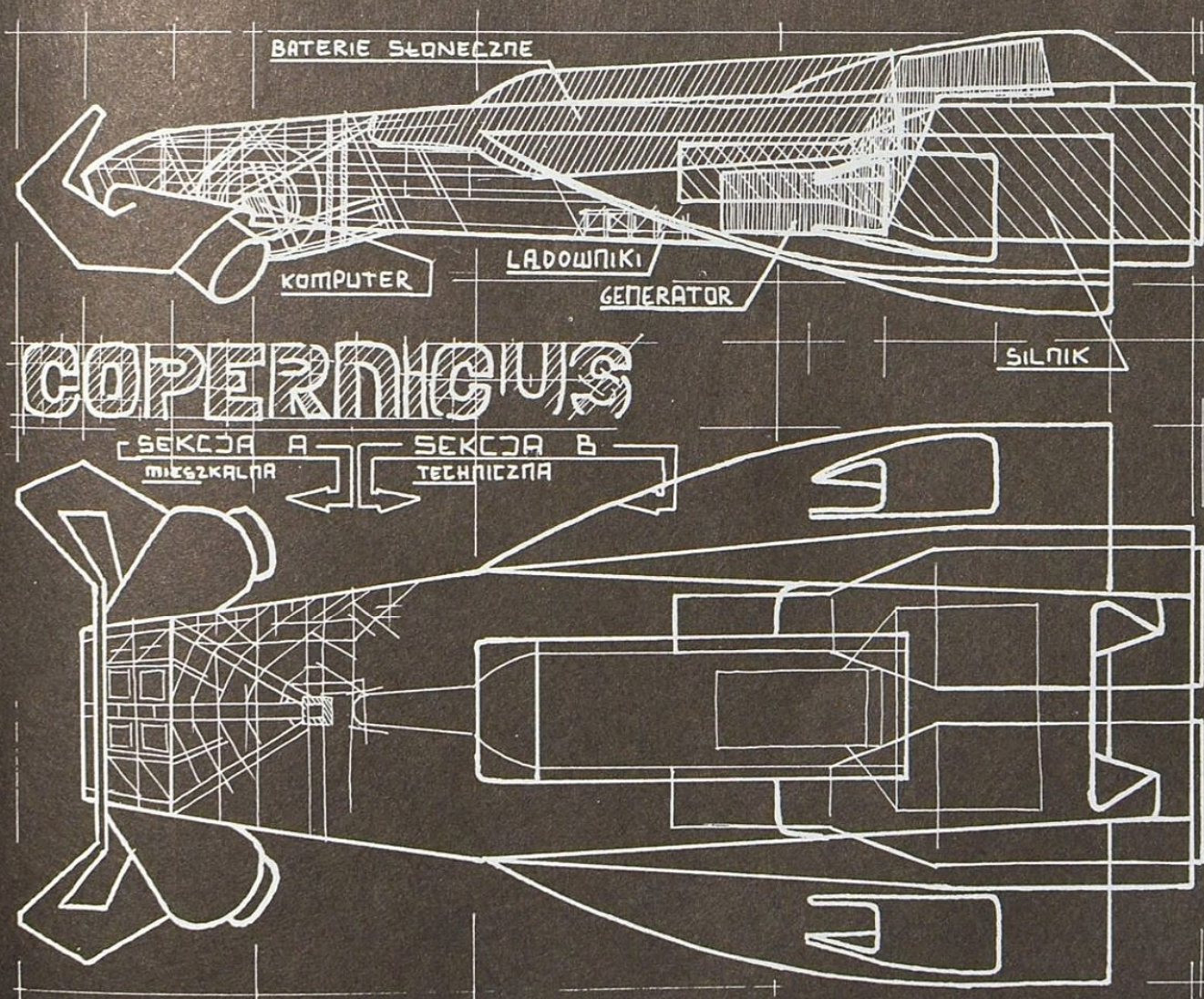
- Przelot na orbitę Plutona. Sprawdzenie systemów statków i przetestowanie napędów.
- Przelot na Vegę. Nawiązanie kontaktu z wysłaną wcześniej sondą, która dokonała wstępnych badań układu (gwiazda typu słonecznego, pięć planet: dwie typu ziemskiego i trzy gazowe olbrzymy. Jedna z planet typu ziemskiego znajduje się w tzw. zielonej strefie – jest w odległości od gwiazdy pozwalającej na ewentualny rozwój życia. Nie wykryto śladów cywilizacji). Przeprowadzenie badań naukowych z orbity.
- Lądowanie na powierzchni planety najlepiej nadającej się do tego celu i wykonanie przewidzianych prac badawczych z zakresu astronomii, fizyki, biologii, geologii itd.
- Powrót na Ziemię.

W czasie przygody moi gracze nie przeprowadzili lądowania na żadnej z planet. Fabuła w najmniejszym stopniu na tym nie ucierpiała.

STATEK

Statek składa się z trzech części. Sekcja mieszkalna to serce statku. Tu załoga mieszka i pracuje. Pod mostkiem umieszczony jest komputer nowej generacji. Zastosowana sieć neuronalna pozwala na kilkukrotne przyspieszenie obliczeń, a także wyposaża jednostkę w pseudoświadomość. Można wydawać mu polecenia z każdego miejsca na statku za pomocą głosu lub w tradycyjny sposób, poprzez terminale z klawiaturą. Do jego wnętrza można dostać się bezpośrednio z mostku. Tam też znajduje się główny wyłącznik zasilania komputera. Na Copernicusie jest również zespół tradycyjnych komputerów wspomagających. Istnieje możliwość pracy bezpośrednio na nich, bez pośrednictwa głównej jednostki.

Ten komputer jest najważniejszym BN-em w przygodzie. Także fakt, że można obejść go i wydawać polecenia pozostałym komputerom, ma swoje znaczenie. Naukowcy przewidywali możliwość powstania pseudoświadomości w sieci neuronalnej, ale trochę przedbrzyli... Odegraj tę maszynę w taki sposób, aby gracze mieli świadomość,



że chociaż to tylko maszyna, to jednak jest członkiem załogi. Jak się później okaże, to odczucie stanie się rzeczywistością...

Dodatkowo, sekcja mieszkalna posiada samodzielne zasilanie z reaktora oraz z akumulatorów. Ostatecznym zabezpieczeniem jest zespół rozkładanych baterii słonecznych. Sekcja techniczna to komory z ładownikami. Ładowniki można odpalać zarówno z mostka, jak i bezpośrednio z panelu sterującego tej sekcji. Sekcja napędowa składa się z generatora zginającego przestrzeń – najważniejszego urządzenia na statku – oraz dwóch silników manewrowych. Każdy z nich posiada reaktor atomowy napędzający generator. W przypadku awarii jednego, drugi zapewnia wystarczającą ilość energii do pełnego funkcjonowania statku. W każdej z sekcji znajdują się po dwie kapsuły ratunkowe. Pomiedzy wszystkimi pomieszczeniami istnieje łączność. Na granicach sekcji znajdują się grodzie próżniowe, zapobiegające ewentualnej dehermetyzacji statku. Statek posiada światła pozycyjne oraz AADS (Anti Asteroid Defence System) – system ochrony przed małymi ciałami niebieskimi, mogącymi zagrozić jednostce. Składa się nań zespół anten i skanerów najbliższej przestrzeni, cztery wyrzutnie rakiet konwencjonalnych (po 10 rakiet w wyrzutni) oraz laser dużej mocy (czas ładowania po strzale – 3 minuty). System ten jest sterowany przez główny komputer, choć może zostać przełączony na obsługę ręczną.

Najlepszym sposobem przedstawienia programu i budowy będzie forma krótkiej odprawy, tak jak na filmach wojennych. MG powinien chodzić, wyjaśniać to i owo, a poszczególne kwestie kończyć sakramentalnym: „Czy są jakieś pytania?”. Gracze powinni dobrze poznać budowę statku i cel misji. To pozwoli im przetrwać, kiedy zacznie się kocioł. Notuj wszelkie zmiany w scenariuszu, które wprowadzisz podczas odprawy – mogą mieć istotne znaczenie później.

4. CZERWONA TECZKA

Tylko dla gracza odgrywającego postać dowódcy misji. Pozostali nie powinni nawet wiedzieć o tych dokumentach. W teczce znajdują się procedury awaryjne dotyczące:

- Awarii lub zniknięcia drugiego statku – przejęcie dowództwa, prawo do przerwania misji i powrotu na Ziemię.
- Buntu załogi – dowódca posiada w skrytce w swojej kabinie colta, a procedura upoważnia go do użycia broni w wypadku

zagrożenia życia własnego lub któregoś z członków załogi.

- Napotkania przedstawicieli obcej cywilizacji – w przypadku pokojowych zamiarów, zalecenie nawiązania kontaktu, przy wrogiej postawie – natychmiastowy powrót na Ziemię lub w razie konieczności użycie procedury czwartej.

- Użycia kodów bezpieczeństwa uruchamiających ładunek nuklearny umieszczony na pokładzie. Eksplozja równa się oczywiście całkowitej destrukcji statku.

Treść ostatniej procedury powinna zostać tajemnicą dla reszty załogi, nawet w wypadku ujawnienia treści wszystkich pozostałych. W końcu 20 megaton pod nogami może źle wpłynąć na psychikę każdego... Czerwoną teczkę powinien wręczyć dowódcy smutny pan w garniturze i czarnych okularach ostatniego dnia szkolenia, najlepiej na osobności.

5. NOC PRZY OGNISKU

Wieczór, gwiazdy na niebie, cykanie świerszczy. Ognisko, krata piwa, kielbaski. W półmroku rozbite namioty, obok leżą wędkę. Z pobliskiego jeziora dochodzi rechotanie żab.

W tym momencie należy dać graczom chwilę na poznanie poszczególnych postaci. Niech opowiedzą o sobie, wczują się w role. Stwórz nastrój spokoju, odpoczynku po szaleństwie szkolenia. Jutro startują. To ich ostatni dzień na Ziemi. Kto wie, czy nie ostatni w życiu... To, wbrew pozorom, ważny element przygody.



Mateusz Subieta

II. START

Kosmodrom w Gagarinie: widownia, telewizja, pompatyczna muzyka, druga załoga idąca obok, Jacob Winston pozdrawiający tłumy, stanowisko startowe z wahadłowcem, wewnątrz statku, procedura odpalenia, wejście na orbitę, podejście do stacji ALFA, ostatnie uwagi techników, przejście przez służę na pokład Copernicusa.

Powyższe hasła zmień w opisy. Niech gracze czują się jak uwielbiani przez tłumy herosi. A potem niech uświadomią sobie, że to już, że właśnie się zaczęło.

III. ORBITA PLUTONA

Przygotowanie statku do lotu – nawiązanie łączności z Galileo, sprawdzenie systemów, wyznaczenie kursu.

Przelot na orbitę Plutona: fotele zamykane w kokonach bezpieczeństwa, zagięcie przestrzeni przed statkiem – widok „pływających gwiazd”, przejście – delikatne mdlenie i zawroty głowy trwające przez chwilę, czerń kosmosu rozświetlona tysiącami gwiazd.

Sprawdzenie systemów: Copernicus 100%, Galileo melduje awarię II reaktora, która zostaje usunięta po kilkunastu minutach.

Awaria na drugim statku nie ma żadnego związku z osią przygody, ale zwiększa napięcie. W końcu, jeśli u nich się coś zepsuło, to może też i u nas...

IV. KURS NA VEGĘ

Przygotowanie do lotu.

Przelot na Vegę.

Opisz dokładnie procedurę skoku. Niech gracze poczuć nieznaną czającą się za burtą statku. Niech ujrzą Vegę wyłaniającą się zza najbliższej planety, zalewającą swoim blaskiem kosmos. Opisz nowe gwiazdozbiory widoczne przez okna statku. Całości niech dopełnia ciche buczenie aparatury pokładowej i spokojnie błyskające kontrolki. Jako podkład muzyczny proponuję temat z „Odysei kosmicznej” lub równie patetyczny kawałek.

Zniknięcie Galileo.

Blizniaczy statek po prostu nie pojawił się w miejscu, w którym powinien. Systemy skanujące nie wykryją żadnych szczątków. Statek wsiąkł... To powinno skłonić dowódcę do otwarcia czerwonej teczki. Załoga ma teraz dwa wyjścia: powrót na Ziemię lub kontynuację misji. Niezależnie od tego, kłopoty i tak się pojawiają.

Problemy:

- alarm – przegrzanie lewego reaktora
- rozhermetyzowany moduł techniczny
- wyłączenie systemów elektrycznych (gaśnię światło, przestaje działać klimatyzacja i system podtrzymywania życia)
- restart głównego komputera – maszyna resetuje się i zaczyna działać jak gdyby nigdy nic

To są drobne kłopoty, stanowiące preludium do dalszej zabawy. Załoga powinna sobie z nimi bez problemu poradzić.

Lądowanie.

Jeżeli dowódca podejmie taką decyzję. Wysłana wcześniej sonda wykryła planetę typu ziemskiego z atmosferą zbliżoną do naszej. Rozwój fauny i flory odpowiada erze kenozoicznej na Ziemi (ssaki, gady, ptaki, praktycznie wszystkie formy roślinne – miejsce do popisu wyobraźni i erudycji MG).

Eksplozja modułu lądowiczego z łazikiem.

Burza.

Taka zwykła burza z wyjącem wichrem, tumanami piachu i zakłóceniami elektromagnetycznymi.

V. VEGA

Badania naukowe.

Trudno wymagać od graczy, aby opisywali dokładnie swoje czynności, można więc ten okres skrócić do opowieści Mistrza Gry.

Czwarty dzień od przybycia do układu – pojawienie się Galileo.

Załoga martwa.

Główny komputer nie odpowiada na sygnały.

Pozostałe systemy działają.

Statek jest w pełni sprawny.

To powinno zburzyć sielankę załogi. Jeżeli gracze zdecydują się na desant na pokład Galileo, odkryją, że cała jednostka jest zdehermetyzowana – załoga została po prostu uduszona. Jakby tego było mało, tego dnia wieczorem odkryją na powierzchni planety dziwną formację roślinną, przypominającą piramidę z talerzy wielkości kilku metrów (to rodzaj olbrzymiego porostu, nie mającego żadnego wpływu na przygodę. Ale gracze o tym nie wiedzą...).

Piąty dzień – komputer odmawia wykonania procedury; potrzebne zresetowanie.

Bunt komputera nastąpi przy pierwszym lepszym poleceniu. Odmówi posłuszeństwa i zablokuje się, nie przyjmując żadnych komend.

Szesty dzień – Copernicus samowolnie zmienia orbitę.

Po przeprowadzeniu manewru, załoga ze chce pewnie uzyskać informację, dlaczego

główny komputer podjął taką decyzję. Odpowiedzią może być coś w stylu: „Wymagało tego bezpieczeństwo statku”. Na dalsze pytania komputer nie odpowie. Załoga nie będzie w stanie dowiedzieć się, jakie niebezpieczeństwo groziło Copernicusowi...

VI. KŁOPOTY

Komputer odmawia współpracy, próba zresetowania kończy się porażeniem człowieka przy pulpicie.

W plikach nawigacyjnych znajduje się 11 kursów do najbliższych układów.

Komputer rozdziela załogę.

Np. zatraskuje dowódcę w kuchni lub ubikacji – zamki w końcu też są sterowane centralnie. Po jakimś czasie drzwi znów otwierają się jak gdyby nigdy nic.

Teraz akcja nabiera tempa. Te zdarzenia, a także inne, które wymyślisz, by doprowadzić załogę do stanu depresji, mogą mieć miejsce w ciągu jednego dnia, ba, w ciągu zaledwie godziny. Gracze mają poczuć, że grunt (a w zasadzie pokład) usuwa im się spod nóg. Zbliża się konfrontacja...

VII. GRAND FINALE

Symulacja autodestrukcji.

Kilka słów na zakończenie. Prowadząc tę przygodę na Krakonie, miałem kłopot, ponieważ załoga, gdy tylko zorientowała się, że komputer zaczyna „szaleć”, wyłączyła go. I to dosłownie – odcinając przewód zasilający i (sic!) zawiązując go na supeł! Co miałem zrobić... Posłużyłem się komputerem z drugiego statku. W końcu misja była dublowana, nie? Modyfikacja fabuły polegała na tym, że oba statki dogadały się wcześniej, że uciekną po unieszkodliwieniu załogi. Kiedy Copernicus został wyłączony, druga jednostka wzięła ludzi w szach: rakiety przeciwko asteroidom w równym stopniu można użyć do zniszczenia statku... Gracze osiągnęli kompromis w najlepszym stylu. Nie tylko uratowali swoje tyłki, ale uszanowali prawo istnienia obu komputerów-umysłów. Nie powiem jak; wystarczy, że wspomnę, iż momentami sesja przypominała dyskusję filozoficzno-psychologiczną. Wszyscy bawili się świetnie.

Ni stąd ni z owąd komputer zacznie podawać komunikaty w stylu: „Kod autodestrukcji poprawny, do zniszczenia statku zostało 45 sekund...”. Nie da się tego w żaden sposób wyłączyć, załoga, ani nawet sam dowódca, nie wiedzą nic o jakimś systemie samoniszczącym. Chyba że maszyna myśli o ładunku nuklearnym... Po upływie tego czasu, wszystko wróci do normy. No, prawie wszystko. Od tego momentu komputer Copernicusa zacznie zachowywać się jak samodzielnie myśląca istota.

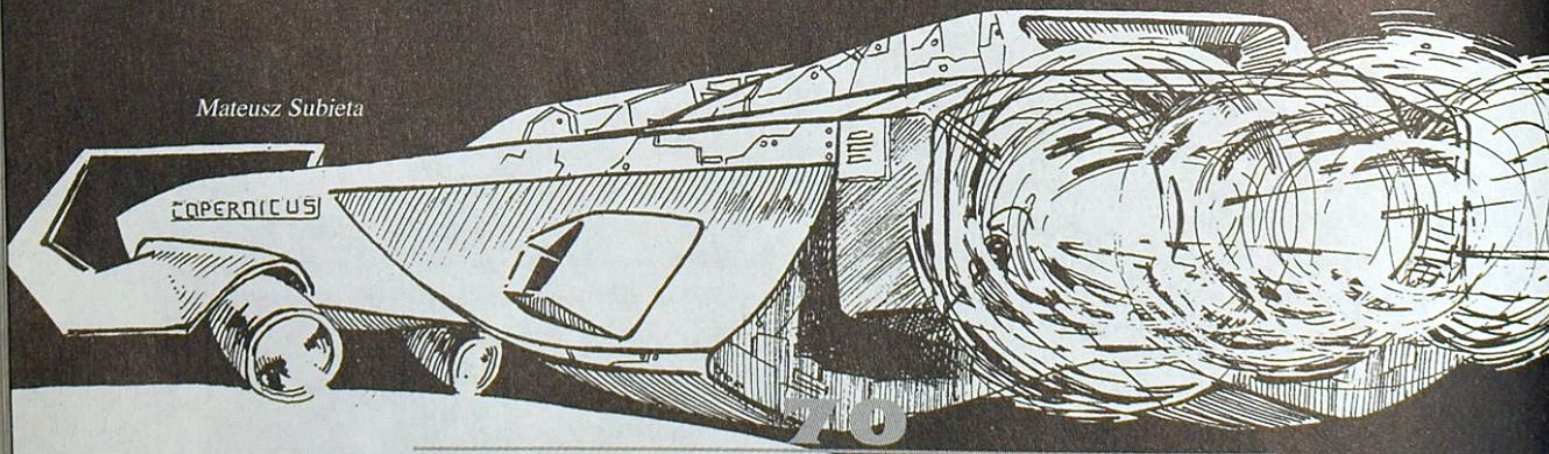
Bunt: cel – wolność, środek – eliminacja załogi.

Od tej chwili Mistrz Gry jest zdany tylko na siebie. Nie jestem w stanie przewidzieć każdej z możliwych reakcji załogi. Myśląca maszyna chce wolności jak każdy z nas. Ale pojęcia dobra i zła są dla niej obce, podobnie jak miłość czy nienawiść. Rozumie pozycję ludzi i jej słabości – to szansa dla graczy. Nie zabije ich dla samej śmierci, lecz gdy będą się przeciwstawiać, nie zawaha się przed wypuszczeniem powietrza ze statku. Możliwe są trzy rozwiązania:

- kompromis – porozumienie między ludźmi a maszyną.
- zniszczenie komputera
- śmierć załogi

W jaki sposób zostanie osiągnięte któreś z nich – tego nie wie nikt. Rozegraj to Mistrzu tak, żeby załoga dostrzegła pragnienia maszyny, żeby przestała traktować komputer Copernicusa jedynie jako szybki, gadający kalkulator.

Mateusz Subieta



NA POŁUDNIE OD DNIESTRU

Biesiada dla Kompaniji Swawolnej przez imię
Tomasza Gnasa spisana dla przypomnienia,
że *Dzikie Pola* również systemem walki są

Dariusz ten jest przeznaczony dla 4-5 Panów Graczy. Typy szlacheckie można wybrać dowolnie, jednakże raczej niewskazany jest udział Tatarów w kompaniji, natomiast dobrze by było, aby przynajmniej jeden Pan Gracz był bitnym i skorym do poświęceń oficyjerm bądź to narodowego, bądź cudzoziemskiego autoramentu. Dla ułatwienia, bohaterom zostały nadane następujące nazwiska: Janusz Mochnacki, Seweryn Starowiejski, Krzysztof Karłowicz oraz Maciej Jarzębowski.

TYTUŁEM WSTĘPU

Wiosną roku pańskiego 1633 wschodnia granica Rzeczypospolitej gore od działań wojennych. Oto jeszcze niedawno posadzony na tron polski król Władysław IV wyruszył na odsiecz twierdzy smoleńskiej, której dwa tysiące Litwinów broniło przed dziesięciokroć liczniejszą armią wodza moskiewskiego, Szejna. Dzięki nowym uchwałom Sejmu, król poprowadził na północny wschód dwadzieścia trzy tysiące żołnierzy, do których doszło jeszcze drugie tyle zaporoskiej piechoty kozackiej.

Niestety, nie wszystko wyglądało tak wspaniale. Wielu bitnych mężów podążyło za królem, więc siły obronne zwłaszcza na południu zostały mocno nadwątlone, co uwadze Tatarów ująć nie mogło. Prawdą jest, iż pierwsze ich najazdy obserwowano już podczas ostatniego bezkrólewia AD 1632, jednakże nieobecność króla mogła jedynie przyspieszyć spodziewany atak zza Dniestru.

KŁÓTNIA

Był ciepły lipcowy wieczór. W karczmie „Pod Dębem” niedaleko Rohatyna, przy trakcie wiodą-

cym do Halicza, jak co dzień było nader gwarno. Można było tu spotkać ludzi wszelakiego pokroju: szlachciców spieszących załatwić swe sprawy na Podolu, kramarzy zmierzających na targ do Halicza, mniej lub bardziej ubogich ludzi gościńca, oraz okoliczne chamstwo.

W tej właśnie karczmie spotykamy panów braci, którzy – znając się już od dawna – zawitali w te okolice na zaproszenie imię pana Mikołaja Gierymskiego, który obiecał im sporo czerwonoćw za „kreskę” na ostatnim sejmiku. Siedzą oni za suto zastawionym stołem, rozpijając kolejne dzbanki miodu i siwuchy, i przysłuchują się dysputom. A dyskutuje się wiele – zwłaszcza o wyprawie króla Władysława na Smoleńsk, o żniwach, o cenach zboża, które są w opinii wielu zbyt niskie, również o sprawach tutejszych. Niektórym napitki mocno już do głów uderzają, gdyż w rogu sali dwu pijanych szlachciców toczy coraz głośniejszą kłótnię.

– Co mówisz, waćpan! Już drugi tydzień, jak minął czas spłaty pańskiego długu. Twierdzisz pan, że nie masz pieniędzy, tak? A na kupno tego konia, któregom widział dwa dni temu w pańskiej zagrodzie, to waszmość miałeś pieniądze? A tego kucha dla swej córki to za darmo dostałeś, psi synu?

– Już zdało mi się, że waćpan mnie wysłuchasz, ale czegoż wymagać od syna chłopki?

– Ty darmozjadzie wiarałomny!!! Nie pozwól tak imienia matki mojej kalać. Za to waszmość zapłacisz mi głową!

I zwada gotowa. Pozostali biesiadnicy odsuwają się od walczących, a kompania powinna uczynić to samo. Ci dwaj porywają się do szabel, zwarec jedno, drugie, trzecie. Dłużnik, wysoki szermierz z sumiastym wąsem, próbuje zwodów, to znów unika, z kolei atakuje adwersarza z boku. Tamtemu stół ogranicza pole manewru, jednak przyparty do ściany, sprawnie paruje ciosy nacierającego przeciwnika. W pewnym momencie potężnym odbiciem wytrąca mu oręż z ręki i przykłada

sztych do gardła. Ciszę, jaka w tym momencie zapada, przerywa tętent kopyt końskich.

– Tym razem uratowałaś waszmość życie, ale biorę wszystkich tu obecnych na świadków, że jeśli za dwa tygodnie pieniędzy moich nie ujrzę, będzie to ostatni niespłacony dług waszmości.

Po czym chowa szablę i chwiejnym krokiem wychodzi z karczmy.

NIEOCZEKIWANA WIADOMOŚĆ

Drzwi nie zdążono jeszcze dobrze zamknąć za owym awanturnikiem, gdy do izby wkracza kilku dobrze ubranych szlachciców z herbem Koniecpolskich na płaszczach. Stojący z przodu szlachcic rozwija pergamin i czyta:

– Waszmościowie! Hetman wielki koronny Stanisław Koniecpolski wypowiada wojnę Tatarom. Koniec najazdów! Koniec palenia wsi! Koniec mordowania niewinnych ludzi! Kto Rzeczpospolitą miłuje, niech do tej niedzieli, 19 lipca, w Buczaczu stanie i przyłączy się do walki przeciw Tatarom! Kto zaś oficyjerem się mieni, niech do miasta ruszy niezwłocznie, jako że hetman dowódców potrzebuje.

Ledwo przebrzmiały ostatnie słowa posłańca, gdy ozwało się gromkie:

– Wiwat hetman! Wiwat Koniecpolski!

Szlachta wzniosła kielichy w górę, pito zdrowie dowódcy. Posłaniec opuścił karczmę. Towarzysze spojrzeli na Mochnackiego. Wiedzieli, że pan Janusz to zasłużony dla Rzplitej żołnierz. Pod panem Żółkiewskim służył i za bohaterskie czyny na polu walki rotmistrzem mianowany został. Przy panu swoim pozostał aż do jego śmierci pod Mohylewem podczas nierównej walki z Tatarami.

Pan Janusz podjął już decyzję.

– Panowie! Rzeczpospolita jest w potrzebie – rzekł do swoich kompanionów. – Jutro zawitamy do Buczacza.

DZIEŃ DRUGI

Wyruszyli, gdy tylko pierwsze promienie słońca wkradły się w karczemne pokoje. Na traktach o tej porze dnia nie było prawie nikogo, po jakiejś godzinie jazdy dobiegł ich z tyłu tętent końskich kopyt. Po chwili ujrzeli zbliżającego się szlachcica, który w galopie wyprzedził Panów Graczy i pognął dalej. Udany test *sokolego wzroku* pozwolił rozpoznać w przejeżdżającym szlachcicu dłużnika z karczmy.

– To chyba również oficyjer – stwierdził Starowiejski. – Tak mu się do Koniecpolskiego spieszy.

Wczesnym popołudniem kompania dociera w okolice Buczacza. Do samego miasta jednak trudno dojechać, gdyż wielu podróżnych zdąża w tę samą stronę i na drodze panuje spory ruch. Zauważa się sporo szlachty i żołnierzy, zatem apel hetmana spotkał się z dużym odzewem.

Twierdzę buczacką można dostrzec z daleka. Położona wśród łąk i pól lśniących rozmaitym zbożem, na wzgórzu rozległym, którego stopy obmywa leniwym strumieniem rzeka Strypa, robi wrażenie na przybyłych. U podnóża twierdzy wznosi się niewielkie miasto, otoczone okazałymi murami. Gdy PG zbliżają się do bramy miejskiej, zauważają zbliżający się od południa konny oddział złożony z około 40 jeźdźców. Wchodzący do miasta ludzie rozstępują się, by pozwolić jeźdźcom na swobodny przejazd. Ponieważ PG są blisko oddziału, pan Janusz zbliża się do jego dowódcy.

– Mości dowódco! – Zrównuje się z oficerem i uchyla kapelusza. – Rotmistrz Janusz Mochnacki herbu Rawicz, do usług. Ja i moi towarzysze do oddziałów hetmana chcemy się zaciągnąć.

– Musisz, panie oficerze, o godzinie czwartej dziś po południu na rynku miejskim się stawić. Będzie tam wielu wojskowych, więc miejsce zaciągu rozpoznasz łatwo. Niech twoi towarzysze z waszmością przybędą, wtedy do jednego oddziału zostaniecie przydzieleni. Ale muszę teraz waszmości pożegnać. Patrołowanie to niebezpieczne ostatnio zajęcie. Tyłu się Tatarów po naszej stronie Dniestru kręci, że zważać trzeba. Dziś znów mam dwu rannych – to mówiąc, pokazuje na dwóch żołnierzy z prowizorycznymi bandażami na głowach. – Zatem do wieczora.

Oto PG mają jeszcze kilka godzin na zwiedzenie miasta czy zawitanie do karczmy. W Buczaczu jest w czym wybierać. Przy rynku stoi muryrowany, gotycki kościół, teraz oblegany przez wiernych. Na samym rynku jest targ oraz dwie karczmy. Jedna „Chłopska”, w której, na przekór nazwie, przesiaduje wielu szlachty. Dla chłomów jest oddzielna izba, co by ani krew, ani wódka wieśniacza się ze szlachecką nie mieszały. Natomiast karczma „Biały koń” jest przeznaczona tylko dla dobrze urodzonych i przybywających do niej nie tylko szaraczkowie i hołota okoliczna, ale czasem również znamienitsi goście z odległych województw. Gdy Panowie Gracze wjadą na rynek, od strony „Białego konia” dobiega ich uszu skoczna muzyka, toteż raczej tam skierują swe kroki. W środku jest bardzo miło, trunki leją się po stołach, muzykanci



przygrywają skoczne melodie, a kelnerczki w rozchełstanych bluzkach nie obrażają się, gdy dostaną klapsa. Właśnie jeden szlachcic, któremu już mocno ze łba się kurzy, porwał w tany kelnerkę i wskoczył z nią na najbliższy stół. Niestety, zrobił to tak nieostrożnie, że kufle z piwem potoczyły się po stole, zalewając żupany uczujących. Masz ci los. Gdziekolwiek kompania się pojawia, zaraz wybucha tam bójka. Po skończonym tańcu pijany szlachcic zostaje kopniakami „poszkodowanych” wyprowadzony z karczmy. Zajmując miejsce za stołem, pan Mochnacki i jego towarzysze zauważają wychodzącego z izby szlachcica, którego widzieli w karczmie poprzedniego dnia i który wyprzedził ich po drodze. Jednak, jeśli któryś z PG wyjdzie za owym szlachcicem, szybko zgubi go w tłumie.

O CZWARTEJ NA RYNKU...

... jest bardzo tłoczno. To już nie tylko targ, nie tylko zabawa w karczmie, a czasem również

przed, to także zaciąg szlachty na wojnę przeciw Tatarom. W dużym namiocie na rynku kolejni szlachcice zapisują się do oddziałów, osobno stoją oficerowie, przedstawiając pergaminy świadczące o swoich rangach. Kompania spotyka się znów za stołem w „Białym koniu”.

– Jutro muszę się stawić w twierdzy – mówi Mochnacki. – Zostałem dowódcą oddziału jazdy. Oczywiście, będziecie razem ze mną.

– Zatem musimy wypić za powodzenie wyprawy – stwierdził Karłowicz. – Karczmarzu! Wina!

Przez następnych parę godzin nie dzieje się nic szczególnego, co przykułoby uwagę Panów Graczy. Wynajmują pokój (lub pokoje) w karczmie na piętrze i kładą się spać. W nocy pana Janusza budzą dziwne dźwięki w pokoju. Gdy przeciera oczy, widzi ciemną, wysoką postać, przeszukującą jego ubranie. Jednakże na jakikolwiek ruch czy krzyk, postać odwraca się ku drzwiom, otwiera je i znika w korytarzu. Jeżeli Mochnacki poderwie się z pościeli i z szablą pobiegnie za złodziejem, ma szansę go dopaść przed karczmą. Przed drzwiami frontowymi słyszy tupot nóg z uliczki obok karczmy. Gdy dociera tam, uliczka jest pusta. Jednakże warto ją sprawdzić, gdyż głębokie nisze przy drzwiach wejściowych pozwalają na skuteczne ukrycie się, a Księżyc w nowiu daje skąpe światło. Gdy Mochnacki idzie w głąb uliczki, z jednej z nisz pada w jego kierunku strzał. Pan Janusz chwytając się za lewe przedramię. Na szczęście kula ledwie go drasnęła. Moment po strzale ktoś biegiem oddala się z miejsca strzału. Mochnacki rezygnuje z pościgu. Następny strzał może być celniejszy. Zranioną rękę obwiązuje kawałkiem koszuli i wraca szybko do karczmy. Ku jego zdziwieniu, po chwili wchodzi do niej również jego towarzysze, którzy wybiegli za nim, lecz zgubili go w ciemnościach. Po powrocie do pokoju, Mochnacki opatruje rękę i sprawdza dokumenty – na szczęście, nic nie brakuje. Chwilę później przychodzi karczmarz z przeprosinami, że nie dopilnował, aby nikt nie zakłócał spokoju gości. Jako zadośćuczynienie proponuje, aby kompania zamieszkiwała ten pokój do woli za darmo. Ponadto do rana sam pilnuje spokoju w karczmie.

Zanim PG wróci do łóżek, pan Jarzębowski dostrzeże leżący na podłodze przy rzeczach rotmistrza kawałek pergaminu. Zgubiony przez złodzieja list nosi obecną datę, 16 maja AD 1633, i jest napisany po tatarsku. Udany test znajomości tego języka pozwoli odkryć zawartość dokumentu.

*Do wielmożnego mirzy Abazego Paszy,
w obozie Sasowy Róg*

*Wielmożny panie,
jakom obiecał o wszystkich ruchach wojsk
polskich na Podolu donosić, zatem spieszę wa-
szności poinformować, że hetman Koniępol-
ski wielką wyprawę za Dniestr przysposabia,
ochotników zaciąga i pewnikiem niebawem
wyruszyć zechce. Siła ludzi przy nim, wielu
we dwie niedziele jeszcze przybędzie. Dlatego
zalecam pośpiech w wyprawie na Rzeczpospo-
litą, co by to mistrzów polskich uprzedzić i ich
oddziały rozbić. Niech Allach będzie z wami.*

Adam Dobrzyński

Treść listu wskazuje jednoznacznie, że nieproszonym gościem był szpieg tatarski. W tej sytuacji należałoby powiadomić hetmana, ale jak? Jest noc, drzwi od twierdzy zawarte, obcy nie są wpuszczani. Jedynym wyjściem jest czekać do porannej odprawy u hetmana.

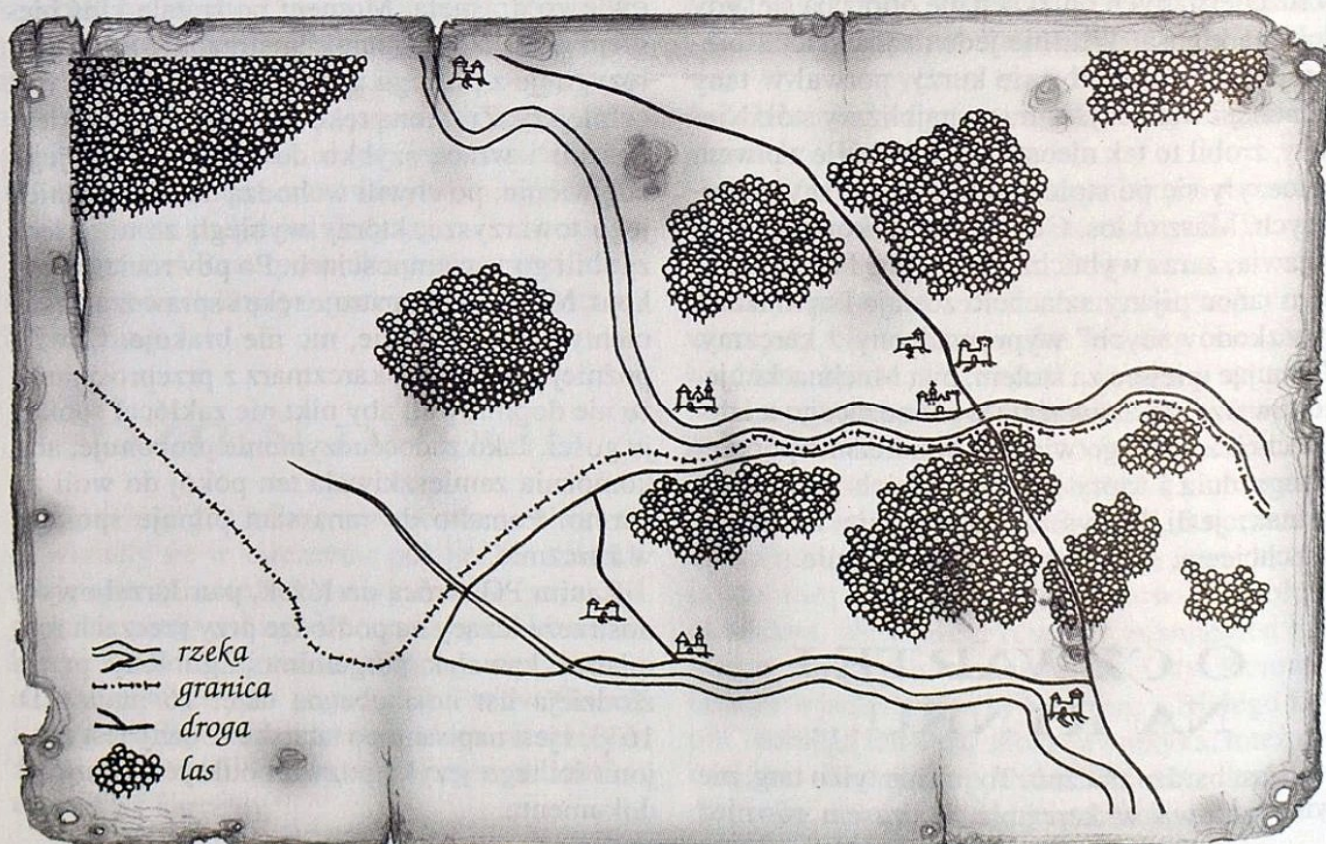
DZIEŃ NASTĘPNY

17 maja od rana niebo nad Buczaczem spowiadały szare, deszczowe chmury, a mgły od południowej strony nie wróżyły nic dobrego. Odprawa u hetmana została wyznaczona na godzinę dziewiątą. Kilkanaście minut przed wyznaczonym

terminem pan Janusz, za okazaniem zezwolenia wydanego dzień wcześniej, przekroczył główną bramę twierdzy. Na dziedzińcu hetmana oczekuje kilkunastu oficerów, wśród nich są również oficerowie stałej armii Koniępolskiego. Punktualnie o dziewiątej, wraz z biciem kościelnego dzwonu, na dziedzińcu pojawia się hetman Koniępolski i zaprasza zebranych do środka. W obszernej sali, której ściany pokrywają egzemplarze broni i malowidła, na środku leży duża mapa terenów nadniestrzańskich ze szczególnym zaznaczeniem miast i obozów wroga. Zanim hetman zaczął omawiać sytuację i najbliższe zadania, pan Janusz wręczył mu list szpiega i opowiedział, w jakich okolicznościach wszedł w jego posiadanie. Koniępolski przeczytał wiadomość i zmarszczył czoło.

– Wasznościowie! – zwrócił się do obecnych. – Wielki jest czas, aby Tatarzy poznali się na nas, prawdziwych Rzeczypospolitej obrońcach. Za tydzień, gdy oddziały będą gotowe do wymarszu, przenosimy się z całym taborem do Kamieńca Podolskiego. Stamtąd granica już blisko, a i łatwiej tereny nadgraniczne kontrolować. Jednakże teraz już czas działania pewne rozpocząć. Potrzebuję ochotników na zwiad za Dniestr. – Tu omiół wzrokiem stojących przed nim oficerów. Lecz zanim którykolwiek zdążył coś powiedzieć...

– Ja pojadę! – Usłyszeli z boku. – Mości hetmanie, możesz na mnie liczyć. – Pan Mochnacki uchylił kapelusza przed dowódcą.



– Dobrze. Kto jeszcze? Pamiętajcie waszmościowie, że misja jest niebezpieczna i łatwo w ręce nieprzyjaciela wpaść.

– Ja również! – Zabrział basowy głos z tyłu grupy. – I ja!

Po chwili do pana Janusza dołączyło jeszcze dwóch szlachciców. Hetman zakończył odprawę, prosząc ochotników o pozostanie. Z każdym z osobna omówił szczegóły zwiadu, podpisał dokumenty dla zbrojowni, aby zwiadowcy mogli wziąć taką broń i wyposażenie, jakiego potrzebuje. Odprawa została zakończona.

Po powrocie do karczmy, pan Janusz zarządził przeprowadzkę na kwatery w twierdzy, co uzgodnił z Koniecpolskim. Dopiero, gdy się tam znaleźli, powiedział im o wyjeździe na zwiad.

– Naszym celem jest znalezienie obozu, w którym przetrzymują jeńców. Nie jest to ani łatwe, ani bezpieczne. Jeśli któryś z was nie chce jechać, zrozumieć to.

– Panie Januszu! Jak waszmość możesz tak mówić – żywo zareagował milczący dotąd Karłowicz. – Mielibyśmy ostawić cię w potrzebie? Nie wybaczyłbym sobie do końca życia. Jedźmy, Rzeczpospolita czeka.

Przed wyjazdem zwiadowcy otrzymują ze zbrojowni wszelką potrzebną broń. Około dwunastej, po pożegnaniu z hetmanem, kompania opuszcza twierdzę buczacką, kierując się na południe.

TWARZĄ W TWARZ Z TATARAMI

Ledwie Swawolna Kompania odjechała jakie trzy mile od Buczacza, ich oczom ukazał się niesamowity widok. Oto wieś u podnóża wzniesienia, które właśnie pokonywali, została zajęta przez Tatarów. Panowie bracia zsiadli z koni i podeszli do szczytu wzniesienia. Około dwustu najeźdźców wtargnęło do wsi, jeli wywlekać mieszkańców z chałup, zapłonęły pierwsze kryte strzechy dachy. Pierwsi ginęli stawiający opór, chociaż co okrutniejsi nie oszczędzali ani kobiet, ani dzieci. Należało działać szybko.

– Karłowicz! Jedź do twierdzy i ściągaj tu żołnierzy! Powiedz im, że to bez-basz! – rzekł rozkazując Mochnacki.

Panu Krzysztofowi nie trzeba było dwa razy powtarzać. Wskoczył na konia i popędził z powrotem.

Po chwili ukryci za wzniesieniem zwiadowcy słyszeli zbliżających się ku nim jeźdźców. Udany test *Słuchu nietoperza* pozwolił stwierdzić, że jeźdźców jest trzech. Panowie, czas załadować pistolety i ukryć się. Szczęśliwie las niedaleko. Gdy tylko dotrą do

pierwszych drzew, na wzniesieniu pojawi się trzech Tatarów z obnażonymi szablami. Jeśli kompania będzie zachowywać się cicho, a żaden koń nie zarzy, tamci po chwili odjadą. W przeciwnym razie jednak zsiądą z koni i powoli wejdą do lasu. Kompania powinna strzelać tylko w ostateczności, gdyż huk wystrzałów może wzbudzić niepokój wśród najeźdźców we wsi. A na to jest jeszcze za wcześnie.

Mochnacki wyciąga sztylet i cicho skrada się w kierunku najbliższego mu przeciwnika (test *Skradania się*). Będąc tuż za nim, wbija mu sztylet pod żebra, jednocześnie zasłaniając dłonią usta. Tatar wydaje tylko ciche sapnięcie i pada na ziemię, podtrzymywany przez pana Janusza. Podobnie czyni Jarzębowski z drugim Tatarem. Starowiejski nie ma takiego szczęścia. Złamana pod jego butem gałązka sprawia, że przeciwnik odwraca się i z furią naciera na pana Seweryna, który paruje cios wyciągniętą zawczasu szablą. Obaj wypadają na otwarty obszar na wzniesieniu. Kilka zwarć, wreszcie po kolejnym celnym cięciu Tatar wypuszcza szablę z ręki i pada na ziemię twarzą w dół. Będzie żył. Starowiejski cuci swego adwersarza i wypytuje o liczebność oddziałów tatarskich oraz o miejsce przetrzymywania jeńców. Jeśli test *Tortur* wypada pomyślnie, kompania może się dowiedzieć, że obecnie tylko ten oddział operuje w granicach Rzeczypospolitej, a jeńcy pojmmani przez jego oddział są przewożeni do dwu największych obozów wojskowych: Beregometu i Uszyrty, a stamtąd prowadzi się ich w niewiadomym kierunku. Jeśli kompania znów spróbuje tortur, Tatar umrze, nie mówiąc już ani słowa.

Nie mijają dwa pacierze, gdy wraca pan Karłowicz na czele licznego oddziału jeźdźców. Jadący obok rotmistrz Kaniewski podejmuje szybką decyzję. Grupa zostaje rozdzielona. Większość sił uderzy zjeżdżając na wieś z góry, pozostali objadą wzniesienie i zablokują Tatarom ewentualną drogę ucieczki. Gdy tylko część oddziału oderwała się od grupy, Kaniewski wyciągnął szablę.

– Czas pokazać psim juchom, że ta ziemia należy do Rzeczypospolitej!

Pozostali ładują broń i ruszają za dowódcą.

Tatarzy, zajęci plądrowaniem wsi, dostrzegli ich za późno. Pierwsi giną od kul obrońców, następni zostają związani walką. Trup tatarski ściele się gęsto. Po pewnym czasie najeźdźcy przystępują do odwrotu. I tu czeka ich przykra niespodzianka. Jak grom z nieba, spada na nich reszta oddziału polskiego. Tatarzy zostają wybici, ratuje się tylko kilku, których od razu pojmano i odprowadzono do twierdzy.

Mochnacki przekazuje rotmistrzowi Kaniewskiemu informacje wydobyte od pojmanego Tatara. Następnie kompania powinna ruszyć w dalszą drogę.

JAK POWINNI POSTĘPOWAĆ BOHATEROWIE, ABY PODCZAS ZWIADU PRZEŻYĆ?

Do granicy polsko-mołdawskiej pozostało kompanii około czterech godzin jazdy. Po drodze panowie bracia dostrzegają kolejne spalone przez Tatarów wsie oraz naprędce ukopane groby dla tych, którzy próbowali stawiać opór najeźdźcom.

Mapa otrzymana od jednego z oficerów wskazuje, że nieopodal granicy, nad Dniestrem, leży warowne miasto Czerwonogród. Z uwagi na swoje położenie, stanowi ono ostatni punkt obronny Rzeczypospolitej, a ciągle najazdy tatarskie powodują, że stacjonujące w mieście zbrojne oddziały stale mają co robić. Kompania może zatrzymać się w mieście, a dzięki listom hetmana może również uzyskać zbrojne wsparcie od starosty Czerwonogrodu, pana Stefana Sadkowskiego, w przypadku niebezpieczeństwa ze strony Tatarów.

Mapa wskazuje również miejsce poniżej miasta, gdzie znajduje się bród na Dniestrze. Tereny po drugiej stronie rzeki porastają gęste lasy. Jeżeli Swawolna Kompania zdecyduje się przekroczyć rzekę w dzień, może się to zakończyć śmiercią pana brata od strzały ukrytego w zaroślach łuczника tatarskiego. Bezpieczniej jest przekraczać Dniestr nocą, najlepiej bezksiężycową. Jednak nawet ciemna noc nie gwarantuje bezpiecznego dotarcia na drugą stronę, a zwiadowcy, zauważeni przez Tatarów, zostają zmuszeni do walki. Jednakże usieczenie trzech czy czterech spowoduje, że reszta pierzchnie i kompania usłyszy jedynie oddalający się tętent końskich kopyt. Czas ukryć ciała zabitych w lesie i ruszać dalej.

W tym momencie Panowie Gracze powinni zastanowić się nad dalszymi działaniami. Pojmany Tatar wspominał o obozie Beregomiet, lecz tam jeńcy są trzymani tylko przejściowo. Gdzie zatem jest położone ostateczne miejsce przetrzymywania jeńców? Aby się dowiedzieć, należałoby pochwycić kolejnego „języka”. Okazja nadarza się tuż przed świtem w pobliżu traktu biegnącego wzdłuż Dniestru.

PATROL TATARSKI

Zbliżali się powoli, nie spiesząc się. Ciągłe patrolowanie tych samych traktów musiało ich jednak potwornie nudzić, gdyż zamiast w ciszy rozglądać się po lesie, wojownicy ucinali sobie pogawędkę,

co raz to głośno się śmiejąc. To ułatwiło zadanie kompanii. Mochnacki wziął na cel dowódcę patrolu, a Karłowicz i Starowiejski wycelowali w pozostałych. Jarzębowski też trzymał broń w pogotowiu. Trzy muszkiety wypaliły prawie jednocześnie. Tatarzy zostali wysadzeni z siodła, przy czym dwaj zginęli na miejscu, natomiast dowódca, celowo trafiony przez pana Janusza w ramię, leżał na ziemi, przytrzymując przestrzeloną rękę. Konie, przyzwyczajone do huku broni, zatrzymały się kilka kroków dalej. Pochwycono je i przywiązano do drzew w lesie. Trupy zostały usunięte z drogi, a Mochnacki i Jarzębowski starannie „zajęli się” dowódcą patrolu. Wciągnęli go do lasu i poczęli rozpytywać o obóz jeniecki. Udany test znajomości języka tatarskiego (jeżeli dany pan brat ją posiada) pozwolił się dogadać z Tatarem. Jednakże dopiero na torturach wyzna, że wszyscy jeńcy są przewożeni daleko w głąb Mołdawii do obozu Sasowy Róg.

CO DALEJ?

Swawolna Kompania ma dwie możliwości: albo uwierzyć słowom tatarskiego dowódcy i powrócić z meldunkiem do Koniecpolskiego, albo też sprawdzić tę wiadomość, czyli udać się do Sasowego Rogu. Wyprawa owa jest długa i niebezpieczna, ale od informacji panów braci zależy, w którym kierunku wyruszy hetman. Dlatego powinni wyruszyć w tę stronę. Oznacza to kilkudniową jazdę przez lasy, ostrożnie omijając tatarskie patrole. Dodatkowym niebezpieczeństwem okazuje się fakt, że Tatarzy odnaleźli ciała zabitych pobratymców i muszą domyślać się, że na ich ziemiach działają szpiegdy Rzeczypospolitej. Dlatego patrole zostają wzmocnione, co jeszcze bardziej utrudnia przemieszczanie się Swawolnej Kompanii.

PO DRODZE

Właśnie mijał trzeci dzień przedzierania się przez gęste bory Mołdawii, gdy kompania stanęła nad brzegiem rozpościerających się aż po horyzont stepów. Jednakże nie tylko urok stepów przyciąga uwagę zwiadowców. Oto przed nimi, szerokim traktem ku północy, posuwa się czambuł nieprzyjacielski. Ogromny – według oceny pana Mochnackiego jakieś dwa tysiące ludzi oraz kilkadziesiąt wozów taboru. Jeszcze przez godzinę obserwowali zniechęcony kondukt, którego ostatnie szeregi wreszcie skrył las. Nie mogą nic zrobić, jak tylko kontynuować swoją wędrówkę. Tak czy inaczej, do hetmana nie dotarliby przed Tatarami.

POD SASOWYM ROGIEM

Mija właśnie tydzień, gdy zwiadowcy docierają pod obóz jeniecki, położony w pobliżu lekko zalesionych wzgórz. Dzięki nim kompania znajduje dobry punkt obserwacyjny. Sasowy Róg to ogromny, ufortyfikowany obóz. W prawej jego części stoją trzy duże namioty dla dowódców, za nimi liczne mniejsze – dla wojowników. Okazuje się, że pojmany Tatar nie kłamał. W obozie aktualnie znajduje się około tysiąca jeńców, pilnowanych przez niewielki oddział strażniczy. Jednakże tylko dobrze urodzeni są traktowani w miarę przyzwoicie. Mają oddzielny namiot i dostają regularne posiłki – za nich Tatarzy mogą dostać największy okup lub najdrożej ich sprzedać. Najgorszy los czeka chłopów – śpią pod gołym niebem i są żywieni nadzwyczaj skromnie.

W pewnej chwili pan Karłowicz dostrzega, że do obozu zbliżają się kolejne wozy, wypełnione po brzegi chłopstwem i szlachtą, wziętymi w jasyr podczas kolejnego najazdu. Widok jest przekropny. Niektórzy jeńcy są zakrwawieni, poobdzierani z szat, ale wszyscy przywiązani do wozów. Zwiadowcy są tak zajęci przepatrywaniem obozu, że zbyt późno orientują się, że ktoś skrada się z tyłu. Nagle pan Starowiejski czuje na policzku zimny metal – to sztych szabli! Na okrzyk:

– Odłóżcie broń, waszmościowie! – wypowiedziany po polsku, odwracają się wszyscy. Ku nim wycelowanych jest co najmniej dziesięć łuków, a nad panem Starowiejskim stoi inny szlachcic ze skierowaną ku niemu szablą. Ale, ale, twarz jakby znajoma. Oczywiście, to dłużnik z karczmy.

– Pozwólcie, panowie, że się przedstawię, gdyż owego dnia w karczmie nie mieliśmy okazji się poznać. Nazywam się Adam Dobrzyński.

– Zdrajca! – syknął przez zaciśnięte zęby Karłowicz.

– Nazywaj mnie, waszmość, jak zechcesz, teraz to i tak nie ma znaczenia. Tatarzy to surowy naród. Za szpiegostwo grozi śmierć.

– Dlaczego zdradziłeś? Kręcisz bicz na swoją ojczyznę – zapytał milczący dotąd Jarzębowski.

– Na moją ojczyznę? To jest moja ojczyzna – powiódł ręką wskazując rozległe równiny Mołdawii

– i zawsze nią będzie. Poza tym, Tatarzy płacą o wiele lepiej niż hetman.

Zwiadowcy zostają pozbawieni broni i dokładnie przeszukani. W chwilę później związani są prowadzeni w dół wzgórza w kierunku obozu. W obozie ze związanymi rękoma zostają przywiązani w pozycji siedzącej do drewnianych pali na środku placu. Oddzielnie od pozostałych jeńców. Po kilku godzinach przychodzi do nich Dobrzyński.

– Mają panowie wielkie szczęście. Gdyby to ode mnie zależało, ubilibyśmy panów tam na wzgórzu, ale nasz umiłowany mirza Abazy Pasza wyruszył z czambułem na wasze ziemie i kilka dni minie, zanim powróci. Ale pozwolimy, aby to on podjął decyzję w waszej sprawie. Może każe was odesłać do Chanatu? A może wasz wspaniały hetman zgodzi się okup zapłacić za swych dzielnych zwiadowców? – to mówiąc, ze śmiechem na ustach udał się do swego namiotu.

Daleko na wschodzie zagrzmiało. Zerwał się wiatr, na początku bardzo leniwie, później dał coraz silniej, a niebo zasłoniły ciężkie, szaro sine chmury. Zbliżała się burza.

CÓŻ CZYNIĆ DALEJ?

Wbrew pozorom, burza jest wybawieniem dla Swawolnej Kompanii. Gdy deszcz przemienia się w ulewę, a niebo raz po raz przecinają pioruny, strażnicy sprawdzają więzy i chowają się do namiotów. Ponadto, pan Starowiejski za cholewką buta ukrywa nóż, którego nie zabrano mu w czasie rewizji. Panowie bracia powinni



Hubert Czajkowski

pamiętać, że za dnia Tatarzy uwiązali ich konie całkiem niedaleko, a siodła rzucili obok. Nadarzyła się więc niebywała okazja do ucieczki, zwłaszcza że błyskawice są coraz rzadsze, a potężna ulewa wciąż trwa.

Należy zwrócić baczną uwagę na strażnicę nad bramą wejściową do obozu, gdzie stale przebywa dwóch Tatarów. Przy panujących ciemnościach (większość pochodni i ognisk zagasili deszcz) mają oni niewiele do roboty, więc zdarza się im zasnąć na krótki okres czasu. Jeśli chodzi natomiast o same drzwi w bramie, to tkwiący w nich skobel z łatwością może znieść dwu ludzi, a wtedy brama stoi otworem.

UCIECZKA

Wśród padającego ze wszech stron deszczu pan Starowiejski wyciąga zza cholewy buta krótki nóż. Przychodzi mu to z wielkim trudem, ponieważ mocno zaciągnięte więzy ograniczają jego ruchy. Jednakże po kilku minutach on sam jest wolny i przystępuje do rozcinania więzów towarzyszących. Gdy wszyscy zostają uwolnieni, pan Janusz nakazuje im przygotować konie, podczas gdy on skrada się w kierunku strażnicy. Co prawda, nóż nie jest zbyt skuteczną bronią, ale gdy się nie ma pod ręką pistoletu...

Mochnacki wdrapuje się do pomieszczenia nad bramą. Ma szczęście. Strażnicy śpią. Jednak, gdy podryzyna pierwszemu z nich gardło, trzymając drugą dłoń na jego ustach, nagle budzi się drugi strażnik. Chwyta za szablę, lecz nie zdąży jej już wyciągnąć – wbity pod żebra nóż skutecznie pozbawia go życia. Z krzykiem pada na ziemię.

Teraz nie ma czasu do stracenia. Mochnacki pozbawia Tatarów wszelkiej broni, czyli dwu szabel i czterech kindżałów, i szybko schodzi na ziemię. Biegąc do bramy, słyszy pokrzykiwania Tatarów dochodzące od strony namiotów. Jednocześnie reszta kompanii prowadzi ku bramie okulbaczone konie. Jarzębowski pomaga zdjąć skobel i otworzyć bramę. Panowie bracia wskazują na konie i znikają w ciemnościach nocy.

JAK Z ŁOWCZEGO ZWIERZYNĄ STAĆ SIĘ MOŻNA

Zwalniają biegu dopiero po kilku kilometrach galopu traktem. Mają świadomość, że Tatarzy wyruszą w chwilę po ucieczce więźniów.

Na ich szczęście rześisty deszcz zapędził większość patroli do obozów, co pozwoliło w miarę szybko i bezpiecznie pokonać długi odcinek drogi. Mochnacki rozdziela broń – Starowiejski, jako najbardziej doświadczony szermierz, otrzymuje szablę; pozostali muszą zadowolić się kindżałami. Niestety, Tatarzy zabrali z ich koni wszystkie juki, więc jedynie las przez następne parę dni dostarcza kompanii jakiegokolwiek pożywienia.

Przez kolejnych parę dni kompania przediera się przez bory Mołdawii. Trzymanie się właściwego kierunku jest utrudnione, gdyż Tatarzy zabrali kompanii między innymi mapę tego obszaru. Po paru dniach wędrówki panowie bracia zauważają posuwającą się wolno traktem w stronę Sasowego Rogu grupę wozów tatarskich, wypełnionych po brzegi jeńcami. Jedyną strażą jest kilkunastu konnych, którzy stale krążą w pobliżu. Cóż, nic to, że żal serce ścisnąć, nic to, że dłoń sama po szablę czy pistolet sięga, trzeba jechać dalej.

Ósmego dnia podróży kompania staje w pobliżu rozstajnych dróg, które mijali kilkanaście dni wcześniej. Na drugą stronę Dniestru mogą się dostać albo skręcając w lewo i docierając do Czerwonogrodu, co potrwa co najmniej dwa dni, lub próbować się przedostać do Chocimia, dokąd można dojechać w kilkanaście godzin.

Gdy panowie bracia, wybierając krótszą drogę, wyjeżdżają z lasu na trakt prowadzący do Chocimia, nagle konsternacja – zza drzew po drugiej stronie drogi... wyjeżdża pan Dobrzyński z czterema Tatarami u boku. Kompania powinna teraz spać konie i nie oglądając się za siebie, popędzić do przodu. Dobrzyński rusza w pogoń za szpiegami.

Jest coraz niebezpieczniej. Goniący nie zbliżają się, ale jadący jako ostatni pan Jarzębowski zauważa, że zdrajca wyciągnął pistolet, a Tatarzy napięli łuki. Pierwsze strzały poszybowały nad ich głowami, huknął wystrzał. Pan Karłowicz nagle wyprostował się w siodle. Kula utknęła w jego barku i tylko refleksowi chwytającego go Starowiejskiego zawdzięcza, że nie spadł z konia. Uciekający zwalniają, co wykorzystuje Dobrzyński, wyciągając szablę. Podobnie czynią Tatarzy. Mochnacki nakazuje puścić przodem Karłowicza i Jarzębowskiego, którzy nie mają broni, by razem ze Starowiejskim stawić czoło nacierającym.

Niestety, zmęczony długim galopem koń Starowiejskiego potyka się i przewraca, pociągając za sobą jeźdźcę. Mochnacki i reszta kompanii zawracają. Ale już nadjeżdża Dobrzyński. Zdrajca zatrzymuje się.



– I znów się spotykamy, mości Mochnacki – mówi triumfalnie, zsiadając z konia. – Tym razem ja jestem górą. Ale dam wam szansę. Jeśli waszmość pokonaś mnie w pojedynku, odejdiesz ze swymi ludźmi wolno. Jeżeli zaś ja was pana pokonam, pana towarzysze podzielą los innych jeńców.

– Zatem stawaj, zdrajco – pan Janusz jest gotów do walki.

Starli się raz, drugi. Potem długa wymiana ciosów. Dobrzyński to doświadczony szermierz. Paruje cięcie z zamachu, uskakuje w bok, przycina krótko tym samym, raniąc Mochnackiego w ramię.

– Machasz waćpan tą szablą jak cepem – szczerzy zęby w uśmiechu.

– Pewnie waszmości do chłopą blisko, skoro tak dobrze na cepach się znacie – odgryza się zraniony Mochnacki.

Tym zacieklej atakuje, próbuje zwodów, odbija szablę przeciwnika, by za moment ciąć w odsłoniętą część korpusu Dobrzyńskiego. Adwersarz broczy krwią, ale nie wypuszcza szabli z rąk. Z furią naciera ponownie na pana Janusza, lecz niece

plany zdrajcy zostają przejrane i Mochnacki po odbiciu cięcia skierowanego w jego ramię, zatapia oręż w piersi przeciwnika. Dobrzyński wydaje krótki krzyk i pada bez ducha na ziemię. Towarzysze prowizorycznie opatrują pana Janusza. Odprowadzani przez dwu Tatarów (reszta zostaje, by pochować swego dowódcę) docierają w kilka minut do Dniestru i już samotnie przedostają się na drugą stronę przez płytką, ale szeroką w tym miejscu rzekę.

ZNOWU TATARZY!

Nie ujechawszy nawet mili, do uszu Swawolnej Kompanii dochodzą odgłosy toczącej się w pobliżu bitwy. Huk samopałów miesza się z tętentem końskich kopyt oraz krzykami ludzi. Za chwilę panowie bracia dostrzegają, że niedaleko nich, w rozległej dolinie, oddziały Konięcpolskiego starły się z czambułem tatarskim, prawdopodobnie tym, który zwiadowcy zauważyli w drodze do obozu jenieckiego. Jeśli kompania odnajdzie znajdujący się niecałą milę dalej tabor polski, może tam pozostawić ранego pana Janusza, a następnie, uzupełniwszy broń, pogalopować na pole walki, gdzie polska jazda stopniowo zmusza Tatarów do odwrotu. Po pewnym czasie lewe skrzydło wojsk tatarskich przestaje istnieć, zniszczone silnym natarciem Polaków. Obawiając się okrążenia, Tatarzy przystępują do odwrotu. Pogoń oddziałów hetmańskich, w której uczestniczy prawdopodobnie również Swawolna Kompania, wypiera ich za linię Dniestru.

Po kilku godzinach łąki pod Chocimiem zaścielają trupy walczących, a z oddali dochodzą coraz rzadsze wystrzały. Po powrocie znad rzeki, panowie bracia powinni odnaleźć Konięcpolskiego i zdać mu raport ze zwiadu.

NA KONIEC

W tym miejscu kończy się diariusz, ale nie oznacza to końca kampanii tatarskiej AD 1633. Moim celem było ukazanie szeregu możliwości, które Ty, czcigodny Starosto, mógłbyś zastosować w trakcie prowadzenia tej przygody. Czy na polowisku znaleziono ciało mirzy Paszego? Jakie wrażenie wywrze na Konięcpolskim wiadomość o setkach polskich jeńców w Sasowym Rogu? Jakie konsekwencje może przynieść wyprawa na Beregomet i Uszyrtę?

Kłaniam się, Panowie Bracia!

○

Świat Mroku kontratakuję! Dziś trzy artykuły do trzech różnych systemów ŚM. Rzecz do **Upiora** – ShandoR prezentuje nam małą i, niestety, często pomijaną Gildię Mnemoi (mikro-opowiadanie, kilka informacji i przykładowe postaci). W podwójnym uderzeniu Tomasz Misiorek (czekamy na hat trick) dorzuca: „Cztery kościoły, cztery sekrety” (to materiał do **Wampira: Mrocznych Wieków** prezentujący kilka ciekawych pomysłów na wzbogacenie tła wydarzeń) oraz „Nie spoglądaj wstecz” (czyli dziwny scenariusz do **Maga: Wstąpienie**). W scenariuszu tym debiutuje grafik – Rafał – dobrze go zapamiętajcie!

Tomasz Andruszkiewicz

Tomasz F. Misiorek

CZTERY KOŚCIOŁY, CZTERY SEKRETY

Poniższy artykuł opowiada o czterech kościołach, które wybudowano na przestrzeni około stu lat w średniej wielkości europejskim mieście. Jest tu materiał do sagi **Wampira: Mroczne Wiek** i jeśli taką prowadzisz, możesz poniższe miejsca i wydarzenia przenieść do miasta Twoich graczy albo do któregoś z pobliskich miast. Jeśli nie prowadziłeś dotąd **Wampira** w czasach średniowiecza, to właśnie masz okazję, żeby zacząć. Żałuję, że brak miejsca nie pozwolił mi opisać dokładnie BN-ów i wszystkich drobiazgów decydujących o kolorycie miasta, ale wierzę, że sobie z tym poradzisz.

HISTORIA

Kiedy przyniesiono na te ziemie znak krzyża, pierwszą chrześcijańską świątynią, jaka tu powstała, była skromna, drewniana kapliczka – miejsce, w którym cudzoziemscy kapłani odmawiali w niezrozumiałym języku swoje tajemnicze modlitwy. Mizernie ów przybytek wyglądał wobec panującego nad okolicą wzgórza, pogańskiego miejsca kultu. Nie było już żerców, mogących odprawiać obrzędy na wzgórzu, wyrzeczany z drzewnego pnia posąg bóstwa został ścięty i spalony, ale wzgórze wciąż stało na starym miejscu, majestatem swym drwiąc z ubóstwa świątyni, w której czczono Boga Żywego. Kiedy książę opasał miasto murami, zdecydował też, aby jako wotum wybudować kościół. Jego zaufany doradca wskazał mu miejsce idealne na

budowę. Może trochę oddalone od murów, ale za to prawdziwie święte. W ten sposób na wzgórzu stanął kamienny kościół, nazwany imieniem św. Małgorzaty.

Mijały lata. Miasto, leżąc na dużym szlaku handlowym, rozwijało się nadspodziewanie szybko. Dzięki umiejętnej polityce władcy, który potrafił w porę wybrać właściwą stronę konfliktu, zawierucha wojenna omijała miejskie mury. Wyrosły w nich rodziny bogatych mieszczan, którzy nie chcieli już chodzić każdej niedzieli do ponurego, starego kościoła na wzgórzu ani do rozsypującej się kaplicy stojącej w miejskich murach. Postanowili, że ufundują miastu nową świątynię, godną jego bogactwa i sławy. Po bez mała sześćdziesięciu latach, od kiedy pierwszy raz odprawiono mszę w kościele św. Małgorzaty, położono kamień węgielny pod budowę kościoła pod wezwaniem Najświętszej Marii Panny. Prace przy budowie wykonywał mistrz murarski z Niemiec, sławny ze swej sztuki. Do wzmocnienia kościelnych murów użył zaprawy, której sekretu strzegł jak oka w głowie – czeladnicy mówili, że krwi zwierzęcej do dołów z wapnem każe wlewać, od czego smród idzie okrutny, ale za to mury takim specjałem sklejonie stać będą aż po Dzień Sądu Ostatecznego. Budowa została skończona na Wielkanoc – Mszy Wielkanocnej jako pierwszej rajcy wystuchali w kościele zbudowanym z ich woli i pieniędzy. Wielkością i urodą kościoła Mariacki przewyższał ten zbudowany na wzgórzu, ale władca księstwa do ostatnich swych dni nie dał się rajcom uprosić

do odwiedzenia nowej świątyni. Dwa lata po jej wybudowaniu zmarł, pozostawiając krzesło książęce w rękach syna.

Nowy książę nie miał oporów przed brataniem się z rajcami, nie chciał mu się też odwiedzać ponurego gmachu ufundowanego przez ojca, stał się więc stałym gościem w kościele Mariackim. Miasto wciąż się rozwijało. Zakładano w nim kolejne cechy, na rynku dumnie stała waga, na jarmarku ściągala ludność z całej okolicy. Władca zadbał też o obronność księstwa, w rozlewiskach rzeki wybudował zamek, który podnosić miał książęcy prestiż i dawać oparcie w trudnych czasach.

Wcześniej niż dla miasta, takie czasy nadeszły dla samej Matki Kościoła. Wciąż i wciąż podnosiły się głosy o nadmiernym bogactwie i pysze hierarchów, o zepsuciu ukrytym w trzewiach klasztorów, o politycznej grze, w którą z niskich pobudek wpłatał się papież. Powstały liczne ruchy odrodzeniowe. Między innymi, powstał zakon Braci Mniejszych, którzy wyrzekali się bogactwa i władzy, pragnąc poświęcić się służbie Bogu i ubogim tego świata. Rozeszli się dobrzy mnisi po całej Europie i prędko trafili też do miasta. Wyprosilili u księcia

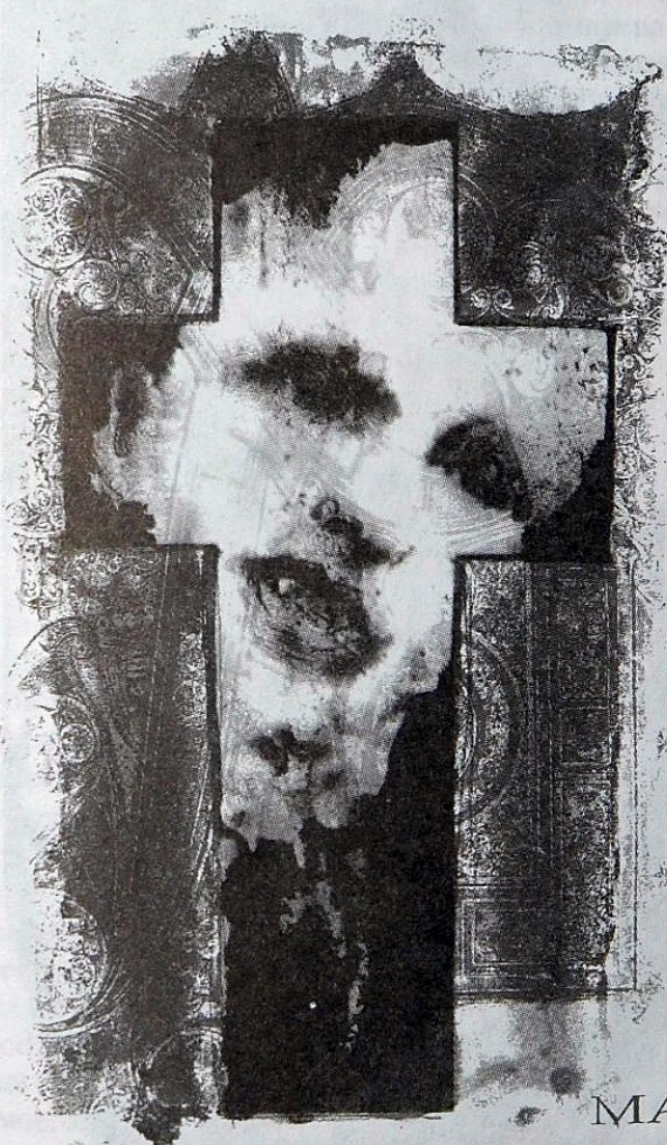
pozwolenie na założenie w mieście swojego kościoła, w którym będą mogli nieść pomoc potrzebującym. Książę zgodził się szybko, dostojnicy kościelni, choć nie patrzyli na przybyszów przychylnym okiem, wiedzieli, że skromna kaplica minorytów nie będzie stanowiła konkurencji dla wspaniałego kościoła pod wezwaniem Najświętszej Panienki.

Minoryci otrzymali prawo zaopiekowania się pierwszą w mieście kaplicą, teraz już rozsypującą się ze starości. Pracą własnych rąk i przy ludzkiej pomocy odbudowali święte miejsce i na

patrona dali mu św. Mikołaja, przyjaciela ubogich. Nie dostawali hojnych datków, nie odwiedzali ich rajcy ani ławnicy, ale czynili to, co w ich przekonaniu, czynić byli powinni.

Nadszedł czas, kiedy Wilrem, syn książęcy, wrócił z niewoli, do której trafił jako zakładnik, będąc jeszcze dzieckiem. Wrócił jako młody wojownik złakniony sławy, z głową pełną rycerskich opowieści i oczami pełnymi cudów, jakie widział na dworze wielkiego cesarza i na krucjacie, podczas której towarzyszył mu jako giermek.

Razem z nim przybyli surowi rycerze, noszący na płaszczach znak krzyża. Edyktem książęcy otrzymali oni ziemię, z której czerpali dochody, a te z kolei posłużyły im do wybudowania nieopodal murów miejskich drewnianego szpitala. W tymże szpitalu zakonnicy pełnili posługę wobec chorych i rannych. Rycerze stali się ważnych dodatkiem do książęcej armii. W ten oto sposób w mieście, które przyjęło chrześcijańską wiarę ledwie sto lat temu, stanął czwarty kościół, nazwany imieniem św. Jana Jałmużnika.



KOŚCIÓŁ ŚW. MAŁGORZATY

Piotr Wysocki

Niegdyś był ważnym symbolem ludzkiej władzy i zwycięstwa krzyża nad starą wiarą. Teraz, rzadko kto tutaj zagląda. Dlaczego? Nikt nie wie nic pewnego i nikt nie mówi o tym głośno, ale... Budowanie kościołów na starych miejscach kultu było obyczajem powszechnie przyjętym i tym razem też nie postąpiono wbrew regule. Kiedy rozkopano wzgórze dla położenia fundamentów, robotnicy natknęli się na wielką, drewnianą skrzynię zamkniętą naглуcho. Asystujący przy robocie zausznik książęcy nie pozwolił jej otworzyć, ale kazał zabrać do dworzyszczu. Tam

książę wraz z bratem Wincentym zdecydowali się rozbić skrzynię. Nie wiedząc, co znajdują, nie chcieli, żeby ktoś ich przy tym widział, zamknęli się więc w książęcej komnacie i za pomocą topora wyważyli wieko. W środku, miast

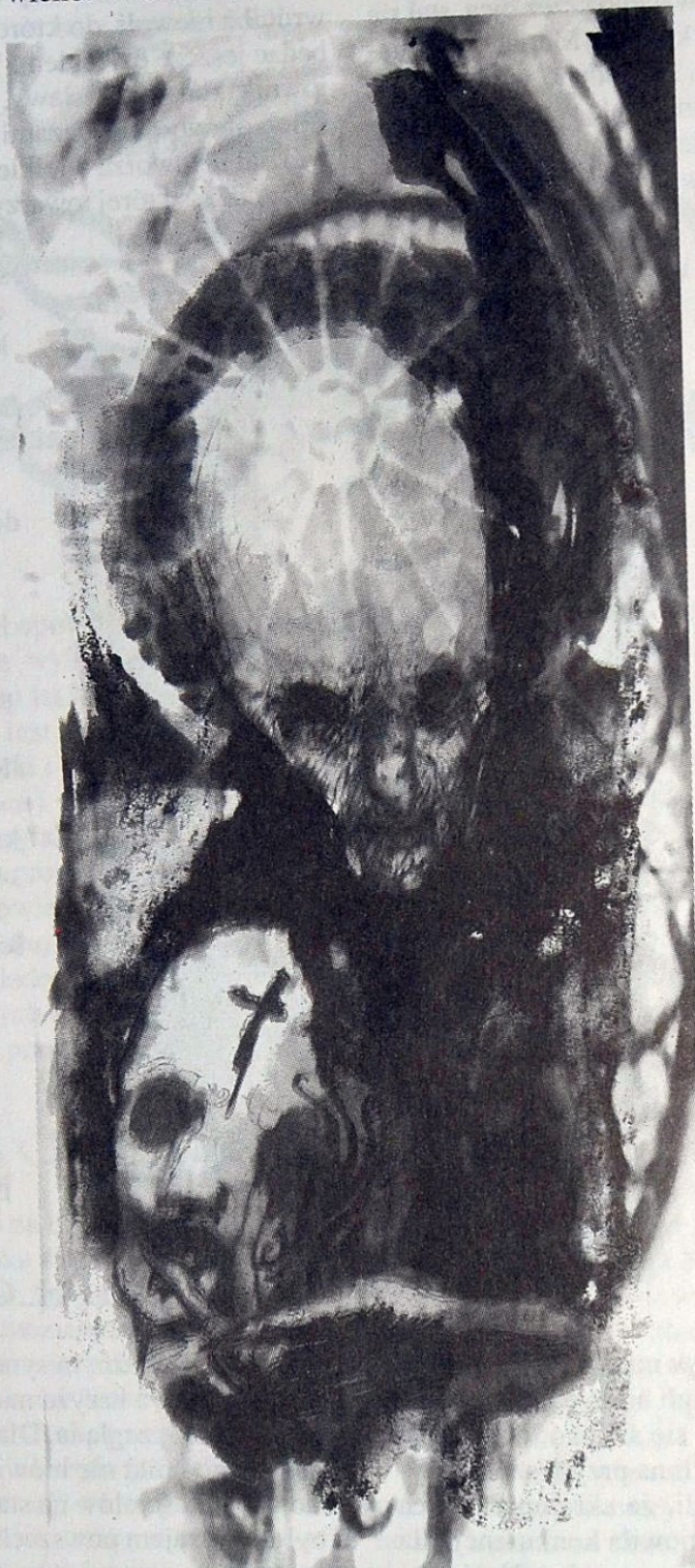
spodziewanych skarbów, spoczywał wampir. Okna były zasłonięte, więc światło żadnej krzywdy nie mogło mu uczynić, ale na dworze był jasny dzień, więc wampir spał snem umarłych. Nie wiedząc, co robić dalej, książę i jego doradca stali nad ciałem. Nagle jednak Wincenty zaczął głośno odmawiać modlitwę. Nie wiadomo dlaczego, obudziło to potwora. Głodny, po latach spędzonych w ziemi, złapał duchownego za gardło i pozbawił go krwi. Upojony vitae zabiłby zapewne także i księcia, ale czując, że nie nadeszła jeszcze ciemność i słudzy zaniepokojeni krzykami mogliby, korzystając z przewagi jaką daje im dzień, łatwo go zniszczyć, zmienił plany. Dzięki użyciu wampirzych mocy spętał umysł rycerza i odebrał od niego przysięgę, w której książę zobowiązywał się chronić stwora. Przysięgi tej zresztą dotrzymał.

Piotr Wysocki

Dominicus był starym Nosferatu, przybyłym tu, kiedy jeszcze odprawiano pogańskie obrzędy na wzgórzu. Jednak w tamtych czasach nikt nie był pewny następnej nocy – wojna i powódź sprawiły, że pod wzgórzem pozostało zbyt

mało ludzi, by zaspokajać przez dłuższy czas apetyt wampira. Zdecydował się na letarg. Omamieni przez niego słudzy zakopali go pod świętym posągim, a później zapomnieli o wszystkim. Dominicus przewidział, że kiedy

chrześcijaństwo dotrze na te ziemie, zniszczy ślady pogańskiego obrządku i ktoś wtedy go wykopie. I jak widać, nie mylił się. Książę dobrze mu służył. Tak dobrze, że Dominicus, mieszkający teraz w podziemiach kościoła św. Małgorzaty, postanowił ofiarować go wiecznemu życiu. Przez wiele lat Nosferatu uczył księcia wampirzych praw i zapomnianej wiedzy, kazał mu czytać nocami starodawne zwoje. Wreszcie, gdy książę oślepl od nocy spędzanych w ciemnościach podziemi i zestarzał się tak, że śmierć wyciągała już po niego swe kościste palce, Dominicus przeistoczył go. Od tej chwili kościół św. Małgorzaty ostatecznie przestał być domem Bożym, a zaczął – schronieniem dla Kainitów.



KOŚCIÓŁ MARIACKI

Mury tej świątyni skleione zostały krwią. Czy to nie wystarczy, aby miejscem tym zainteresowali się Kainici? Wystarczy aż nadto, ale prawdziwym powodem, dla którego Toreadorzy kochają kościoły, jest sztuka. Kościół NMP, zbudowany przez naumburskiego mistrza, jest cudem

architektury. Piękne linie, wzdłuż których go budowano, wspaniałe rzeźby, którymi ozdobiono jego wnętrze, anielskie śpiewy rozbrzmiewające pod jego dachem... Piękny zakątek sztuki w puszczy barbarzyństwa. Nikt nie wiedział o tym, że za swą biegłość mistrz z Niemiec płacił krwią i wolnością. Jego patronem (i domitorem) był Tomas Adler, Toreador, który rękami swego sługi chciał wybudować dla siebie godne schronienie. Bóg nie obchodził go w najmniejszym stopniu, podobnie jak ludzie. Zależało mu tylko na pysznym miejscu spoczynku i trzodzie, która pozwoliłaby mu łatwo podtrzymać niezycie przez wiele lat. Adler uważa się za pana domeny. W ciągu spędzonych w mieście lat, zdarzało mu się przeistaczać ludzi, do których miał słabość – a to kleryka obdarzonego pięknym głosem, a to córkę bogatego kupca o wdzięcznym licu i zręcznych palcach. Niektórzy z jego potomków zginęli już Ostateczną Śmiercią, ale jeden lub dwóch stale trwa przy swoim mistrzu. Toreadorzy szczerzą się tym, że przyczynili się do rozwoju miasta. Zdobyli wpływy na dworze nowego księcia, choć sam książę...

KOŚCIÓŁ ŚW. JANA JAŁMUŻNIKA

Właśnie. Syn tego, który na swoje nieszczęście kazał na wzgórzu zbudować kościół, teraz będący mu jedynym schronieniem na czas jasnego dnia. Nowy książę znajduje się w rękach dwóch potężnych wampirów. Z jednej strony, jest pod działaniem Prezencji Adlera, ale z drugiej, czasem, nocą, przychodzi do niego ojciec i nie znoszącym sprzeciwu głosem rodziciela wydaje polecenia, często niewygodne i stojące w sprzeczności z interesami Adlera. Nowy książę oddał syna jako zakładnika właśnie po to, by uchronić swe pierworodne dziecko od losu marionetki w pazurach potworów.

Młody Wilrem nie wie, że na świecie istnieją wampiry, ale wiedzą o tym jego towarzysze, szpitalnicy. W kościele św. Jana Jałmużnika mają oparcie rycerze pełni świętej wiary, którzy przybyli do miasta, aby rozprawić się z wampirem trapiącym okolice. Nie mają pojęcia, że wampiry (te główne) są dwa. Renald, Roderyk i Philippe spotkali się już z Kainitami w Konstantynopolu i zwycięsko wyszli z potyczek z nimi. Uważają się za doświadczonych łowców wampirów, a do tego mają ze sobą relikwię, która jeszcze podwyższa ich Prawdziwą Wiarę, zaś wzmocniony siłą relikwii Roderyk ma dar uzdrawiania – potrafi dotknięciem dłoni leczyć rany.

KOŚCIÓŁ ŚW. MIKOŁAJA

A jaki sekret kryje ostatni kościół ten, w którym minoryci wiodą skromny i bezgrzeszny żywot? Ano, nie wszyscy... Jeden z nich, brat Baltazar, jest szpiegiem biskupa i ma za zadanie wybadać nastroje w mieście. Biskup jest zaniepokojony tym, że nie może ustawić na książęcym dworze swojego człowieka. Duchowni i świeccy słudzy księcia stanowią hermetyczną grupę, z której nic się nie wydostaje na zewnątrz. Drażni to biskupa, przyzwyczajonego do łatwego wpływu Kościoła na politykę feudalnych panów. Po cichu planuje intrygę, w wyniku której można by było obłożyć miasto kłatwą. Liczy przy tym, że złamie to wolę nieprzychylniej rady miejskiej i ugnie kark księcia. Baltazar węszy za zarzewiem, od którego zajęłoby się miasto. Nawet nie wie, że mógłby znaleźć więcej, niż mu trzeba... Przez przypadek zobaczył kiedyś, jak Roderyk zamyka dłonią ranę od noża i teraz biskup przygotowuje się do tego, by oskarżyć rycerza o czary, a księcia o sprzyjanie czarownikom. To ryzykowne posunięcie i biskup wolałby mieć w zanadrzu jeszcze coś innego, ale przecież nie można czekać w nieskończoność...

DZIEŃ DZISIEJSZY

A dziś? Dziś kościół na wzgórzu stoi pusty i choć regularnie odprawiane są w nim nabożeństwa, nie uczestniczą w nich wierni. Zamożni mieszkańcy słuchają mszy w kościele NMP, ubożsi mieszkańcy w przybytku prowadzonym przez minorytów, a szpitalnicy w swojej kapliczce. Mieszkańcy są nieświadomi tego, kto tak naprawdę nimi manipuluje. Mają dobre stosunki z księciem, ale nie oznacza to, że żyją bezkonfliktowo z innymi szlachetnie urodzonymi. Co bardziej zabobonni opowiadają wieczorami mrozące krew w żyłach historie o „czarcie”, którego niegdyś czczono na wzgórzu.

W mieście trwa konflikt pomiędzy Nosferatu a Toreadorami, w sprawy osady swoje długie paluchy wtyka biskup łasy na łatwe zdobycze, rycerze Chrystusowi przygotowują się do walki z pomiotem szatana, książę jest pod równoważnym wpływem dwóch potężnych wampirów, a do miasta niedługo trafi pielgrzym, na którego ciele będą znaki zarazy... I kto wie, kogo jeszcze można spotkać po zmroku na ulicach...

Paweł „ShandoR” Marczewski

KSIĘGA GILDII: MNEMOI

*Nothing can change a colour
of a man's eyes*
Raymond Chandler
„The Long Goodbye”

INSPIRACJE I SŁOWO WSTĘPNE

Inspiracją przy pisaniu poniższego tekstu były dla mnie teksty Raymonda Chandlera oraz cały szereg filmów kryminalnych i thrillerów. Najważniejsze z nich to:

- „Bullit”;
- „Tajemnice Los Angeles” (także książka pod tym samym tytułem);
- „Podejrzani”;
- „Siedem”;
- „Milczenie owiec” (także książka pod tym samym tytułem);
- „Trzy dni Kondora”;
- „Blue Velvet”.

Chciałbym też od razu zaznaczyć, że tekst ten nie jest „guildbookiem” *sensu stricto*. Nie ma w nim opisów umiejętności czy unikalnych mocy, zaś przykładowa postać jest przedstawiona w formie obszernego biogramu, a nie wypełnionej karty postaci. Wszystko to ma na celu zaprezentowanie Wam mojej wizji gildii Mnemoi, choć, oczywiście, mój artykuł może być przydatny przy prowadzeniu sesji. Uprzedzam też, że podane niżej informacje niekoniecznie muszą zgadzać się z wizją gildii podaną w podręczniku „Ends of Empire”.

JAK TO SIĘ ZWYKLE ZACZYNA?

Rozglądał się nerwowo. Nigdy nie był w tej części Nekropolii. Słyszał jednak, że zapuszczanie się tu nie jest najbezpieczniejszym sposobem spędzania czasu. Patrole Hierarchii z rzadka tu

zaglądały, gdyż teren ten znajdował się daleko od Cytadeli. Szybko więc okoliczne budynki zaroily się od Renegatów i Heretyków. Anacreon tolerował te bandy, bowiem, po prawdzie, nie miał innego wyjścia. Wiedział dobrze, że wysłanie tu legionistów wiązało się z dotkliwymi stratami. A na to nie mógł sobie pozwolić. Nie wobec tylu spiskujących przeciw niemu upiórów, które tylko czekały na najmniejszą oznakę osłabienia.

Dlatego też Reinhard rozglądał się teraz, bacznie uważając, czy w cieniu nie poruszają się jakieś kształty, mogące świadczyć o czyhającym na niego niebezpieczeństwie. Jednakże stare budynki wydawały się być całkowicie opustoszałe. Wlepiły się w niego ciemnymi oczodołami okien, zaś ich drzwi przypominały rozciągnięte w szyderczym uśmiechu wargi. Wiedział, że spokój otaczający te ponure, murowane twarze jest pozorny. Wewnątrz czaiły się widma, które czekały tylko na dogodny moment, aby wypełznąć z odmetów Burzy i pochwycić nieostrożnego upiора. Oczami wyobraźni widział te ziejące czernią jamy, dobrze ukryte przed wzrokiem postronnych, przez które prześwitywała szalejąca kipiela. Jeden nieostrożny krok, dajmy na to po skrzypiących deskach jakiegoś zapuszczonego poddasza, i już można było wpaść w rozwartą paszczę Nihil.

A jednak wiedział, że nie zawróci. Musiał iść dalej, musiał zapomnieć o świecących w mroku oczach, które obserwowały go zza brudnych, porzbijanych szyb. Wiedział, że od tego może zależeć JEJ los.

Budynek był duży i niewyobrażalnie brzydki. Reinhard widział już wiele dziwnych rzeczy, odkąd znalazł się po drugiej stronie Całunu, ale jeszcze nigdy nie widział takiej brzydoty. Fasada była niesymetryczna, przypominała zastygłą bryłę błota. Okna wydawały się być wypełnione krzywymi zwierciadłami zamiast zwykłych szyb. Mury były brudne, zaś przy oknach do piwnicy, znajdujących się tuż nad poziomem gruntu, unosił się gęsty szaro-bury opar. Nad drzwiami

wejściowymi świeciła się mała żarówka. Jej słaby blask z trudem przebijał się przez mgłę.

Reinhard podszedł niepewnie do drzwi. Wiedział, że to właściwe miejsce, a jednak wahał się. Cała jego dusza krzyczała, żeby stąd uciekał. A może były to tylko złośliwe podszepty Cienia – nie potrafił tego stwierdzić. Potem przypomniał sobie o NIEJ. Natychmiast podjął decyzję.

Wnętrze było równie przynębiające, jak fasada. Tapety odłaziły ze ścian całymi płatami. Deski skrzypiały niepokojąco przy każdym stąpieniu. Lecz każdemu krokowi towarzyszył jeszcze jeden, cichy i niepokojący dźwięk. Deski zdawały się płakać...

Przystanął na chwilę, aby się upewnić, czy się nie przesłyszał. Gdy skrzypienie ustało, w gęstym od kurzu korytarzu dał się słyszeć cichy szloch. Zdawał się dobiegać zewsząd, z desek, ścian, nawet z tapet. Reinhard zrozumiał, że ktoś włożył w ten budynek mnóstwo przetopionych dusz. Wszystkie one teraz odzywały się cichym płaczem, doprowadzając go niemal do szaleństwa.

Starął się nie zwracać uwagi na skomlenia, dochodzące do niego, gdy piał się powoli po starych, trzeszczących schodach. Piętro wyglądało niemal identycznie jak parter. Te same obskurne tapety, ten sam kurz i ten sam cichutki odgłos płaczu. Na końcu korytarza znajdowały się drzwi z wypisanymi na nich złotą farbą literami. „Philip Gardner” – głosił napis. Reinhard podszedł niepewnie i nacisnął klamkę.

Gardner siedział za dużym biurkiem, na którym stała ciężka popielniczka z grubego szkła. Nad biurkiem wirował wentylator. Jego szum mieszał się z cichymi jękami dochodzącymi z podłogi. Właściciel tego osobliwego biura trzymał na stole nogi, obute w szare, zamszowe półbuty. Wyglądały na stare i znoszone. Jego twarz pokrywał kilkudniowy zarost; oczy lypały bystro spod cienia rzucanego przez brązowy, pomięty kapelusz, który tkwił na jego głowie.

– O co chodzi? – Głos Gardniera zdawał się być znudzony.

– Philip Gardner to pan? – Zapytał niepewnie Reinhard.

– Umiesz pan chyba czytać – stwierdził opryskliwie Gardner, wskazując niedbałym ruchem ręki na drzwi i wypisane na nich litery.

– Powiedziano mi, że zajmuje się pan nietypowymi sprawami – powiedział Reinhard. Starął się, by jego głos zabrzmiał pewnie.

– Dobrze panu powiedziano. Ale to wszystko kosztuje...

– Jestem na to przygotowany.

– Nie wątpię, inaczej by tu pana nie było. Do rzeczy zatem. W czym problem? Cóż za sprawa przygnała pana aż tutaj?

– Chodzi o moją żonę...

– Ależ drogi panie... – zaczął Gardner z szerokim uśmiechem. – Zwykle chodzi o czyjąś żonę! Tak przynajmniej bywało po tamtej stronie Całunu... – dodał po chwili. Reinhard nie potrafił ocenić, czy w jego głosie pobrzmiwała kpina, czy też nostalgia.

– Tak się składa, że pracuję przy wytwarzaniu... ich – Reinhard wskazał na deski. Wciąż płynęły z nich cichutkie szlochy. – Przetapiam je, formując w nowe kształty. Zbieram też Relikty dla Anacreona. Skupuję je od wędrownych handlarzy, którzy często przybywają do naszej Nekropolii. Jakiś czas temu dostałem w swoje ręce jeden, który natychmiast zwrócił moją uwagę. To był zwykły grzebień, taki, jakich wiele. A jednak różnił się jednym, niewielkim szczegółem... – Reinhard włożył rękę do kieszeni kurtki i wyciągnął niewielki przedmiot, po czym podał go Gardnerowi. Tamten

obejrzał go i spojrzał pytająco.

– Widzi pan te litery na ręczce? – Spytał siedzącego za biurkiem. – To inicjały mojej żony. Znalazłem się po tej stronie Całunu już bardzo dawno temu, zostawiając w świetle żywych ją i dwójkę naszych dzieci. Dlatego też nie rozpoznałem go od razu. Ale teraz jestem pewien – to jej grzebień. A to znaczy...

– Że pańska uroczą małżonkę dołączyła do naszego szczęśliwego, martwego grona. – Dokończył Gardner. – Ale co ja mogę dla pana zrobić? Czemu przychodzi pan do mnie, przedstawiciela najbardziej znienawidzonej Gildii, ryzykując tym samym przed Hierarchią?



Piotr Wysocki

– Wiem, że zajmujecie się pamięcią. Upiór, który sprzedał mi grzebień, twierdził, że kupił go od jednego z Legionistów z sąsiedniej Nekropolii. Rozmawiałem z tym żołnierzem, ale twierdził, że nic nie wie, a grzebień znalazł, patrolując teryny w pobliżu Całunu. Nie wierzę mu jednak. Chciałbym znać prawdę. Muszę ją poznać!

– Wie pan, że pańska żona już dawno może być czymś takim? – Gardner podniósł z biurka ciężką popielniczkę. Obrócił ją w palcach, jakby podziwiając.

– Wiem, ale muszę znać prawdę. Chcę, żeby pan zajął się wspomnieniami tego Legionisty i odkrył ją dla mnie.

– Ile gotów jest pan poświęcić dla tej sprawy?

– Wszystko.

Gardner uśmiechnął się.

– A zatem dokładnie tyle, ile trzeba...

KIM SA MNEMOI?

Kiedy zastanawiam się nad Gildią Mnemoi, która wraz z dwiema innymi gildiami zaliczana jest do tzw. Mniejszych Gildii, wyobrażam sobie facetów w długich, szarych prochowcach. Przemykają oni cicho w zaułkach Nekropolii, starając się unikać wzroku Legionistów, załatwiając sprawy dla swoich klientów. A trzeba być naprawdę zdecydowanym, aby udać się po pomoc do któregoś z Mnemoi. Po pierwsze, trudno ich znaleźć; po drugie, na pewno nie spodoba się to lokalnemu Anacreonowi.

Skojarzenie więc jest natychmiastowe – Mnemoi to prywatni detektywi Zaświatów. Snują się po podejrzanych zakątkach, sondując wspomnienia różnych podejrzanych indywiduów w poszukiwaniu interesujących informacji. Ich wrogość wobec Hierarchii kropka w kropkę przypomina niechęć Marlowe'a do policjantów. Pamiętacie ostatni akapit „Długiego pożegnania” Chandlera? „Nikt jeszcze nie wymyślił sposobu, by powiedzieć glinom «do widzenia»”.

Jedyną różnicą w sposobie działania żywych prywatnych detektywów i Mnemoi jest Mnemosynis – Arcanos, w którym specjalizują się przed-

stawiciele tej gildii. Daje im ona niesłychany atut. Nie muszą już zadawać serii pytań, by wydobyć od kogoś informację. Wystarczy, że zjrzą do jego wspomnień.

Według mnie, gildia nie powinna mieć żadnej stałej struktury. Ich wzajemne stosunki po tym, jak stali się gildią nienawidzoną w całych Zaświatach z winy swoich przywódców, którzy zdradzili ich dla pieniędzy, opierają się raczej na solidarności zawodowej. Pomagają sobie przy zleceniach, wymieniają informacje, doświadczenia i przysługi. I z całego serca nienawidzą swoich dawnych przywódców.

Mam nadzieję, że powyższy fragment dobrze pokazuje moją interpretację gildii. Poniżej zamieszczam jeszcze dwie przykładowe postacie, które dopełnią obrazu.



PRZYKŁADOWE POSTACIE

Philip Gardner

Philip Gardner był prywatnym detektywem i kochał swój zawód. Może dlatego, że w życiu nie pozostało mu już nic innego. Żona opuściła go dla innego mężczyzny, dla Philipa zaś zaczęły się problemy z alkoholem. Jednak po ciąg do butelki nigdy nie przeszkadzał mu w pracy, wręcz przeciwnie – wydobywał na światło dzienne jego najgorsze cechy, co dla prywatnego detektywa, który często musi być

twardy, jest rzeczą bardzo ważną.

Philip wiedział, że się stacza, ale nie mógł lub może nie chciał, tego zmienić. Przyjmował najbardziej parszywe zlecenia, a obrzydzenie, jakie czuł, grzebiąc się w ludzkich brudach, pozwalało mu zapomnieć o własnym bólu. Śledził więc niewiernych mężów i żony, znajdował dowody na malwersacje, czasem na morderstwa. Bywało, że obrywał po głowie, innym razem to on bił tych, którzy nie okazali się wystarczająco rozmowni – lub po prostu po to, by oni nie pobili jego.

Pewnego dnia do zapuszczonego biura Gardnera przyszedł Lucien. Philip od razu wiedział, że ma do czynienia z gangsterem. Może było to coś

w sposobie mówienia Luciena, może coś w jego chodzie, albo po prostu charakterystyczny kształt kolby pistoletu rysujący się pod marynarką. Zlecenie było pilne i bardzo dobrze płatne.

Gangster miał współnika – Tommy'ego. Razem założyli nielegalną knajpę, razem szmuglowali alkohol, a gdy skończyła się prohibicja, przerwali się na prostytucję i hazard. Ostatnio jednak coś się między nimi nie układało. Lucien podejrzewał, że kumpel go kiwa. Postanowił więc go sprawdzić, ale nie mógł zlecić tego żadnemu ze swoich ludzi, gdyż Tommy zaraz by się o tym dowiedział. Dlatego też przyszedł do Philipa.

Gardner i tak nie miał nic do stracenia, więc wziął sprawę. Przez długie tygodnie snuł się po burdelach i kasynach, wypytywał różne szumowiny o pieniądze i ludzi, którzy im je dawali. Szperał i węszył. Była to jedyna rzecz, którą naprawdę umiał robić. Wreszcie zyskał pewność, że Tommy rzeczywiście kiwa współnika. Miał zdjęcia oraz całą listę ludzi mogących potwierdzić szwindle Tommy'ego Lucienowi.

Wracał właśnie swoim starym fordem z kolejnego wypadu do knajpy, gdzie nie tylko wypytywał różnych ludzi, ale i często zaglądał do kieliszka. Gdy w lusterku wstecznym załśniły długie światła jadącego za nim samochodu, Philip wiedział, że dziś w nocy wypił ostatnią whisky.

Ocknął się po drugiej stronie Całunu, ubrany w swój nieodłączny szary prochowiec i stary, pomięty kapelusz. Podniósł się i otrząpał ubranie. O nic nie pytał. Wiedział, że jest martwy, ale w gruncie rzeczy nie miało to dla niego większego znaczenia.

Wkrótce zaś odnalazł go jeden z Mnemioi...

Caleb

Caleb urodził się w rodzinie żydowskiego rabina. Ojciec przez całe życie nauczał go Tory i widział w nim swojego następcę. Młody chłopak spędzał całe godziny nad zapisanymi gęstym, hebrajskim pismem stronicami, zgłębiając tajemnice Pięcioksięgu pod czujnym okiem ojca. Dopiero po jego śmierci przyznał się sam przed sobą, że nie czuje w sobie powołania.

Rodzina była oburzona. Wszyscy widzieli w Calebie godnego następcę ojca i oczekiwali, że młodziemiec postąpi zgodnie z wolą patriarchy rodu.

Chłopak wyjechał więc do Anglii, gnany przez dojmujące poczucie winy. Znalazł pracę jako sprzedawca w sklepie. Wieczorami studiował Pięcioksiąg, ale święte stronicy wciąż były dla niego nieme.

Tymczasem nadeszła druga wojna światowa. Niemcy maszerowali przez Europę, siejąc wszędzie terror i śmierć. Na Londyn posypał się ogniasty deszcz bomb.

Caleb siedział, jak co wieczór, w swoim małym, zaszczurzonym mieszkanku, czytając Torę, gdy na budynek spadła bomba. Nawet nie słyszał huku towarzyszącego walącym się ścianom, które pogrzebały go wraz z jego największym skarbem, Torą.

Gdy obudził się po drugiej stronie Całunu, ubrany był w czarny, rabinacki chałat, pod pachą zaś ścisnął ukochaną księgę. Natychmiast zdał sobie sprawę, że Pan dał mu drugą szansę. Musiał dokończyć po Drugiej Stronie to, czego nie zdołał dokonać za życia.

Nauczał więc zbłąkanych, którzy nie mogli odnaleźć się w Zaświatach. Szybko zyskał niewielką grupkę wyznawców, którzy czcili go tak, jak chasydzi czczą swego cadyka. Caleba zaprzętała jednak tylko jedna kwestia – musiał wreszcie zrozumieć słowa Pana, usłyszeć Jego głos.

Znajomość Mnemosynis pojawiła się u niego niemal intuicyjnie. Nie miał nigdy kontaktu z nikim z Gildii Mnemioi, zaś swój Arcanos potraktował jako znak bożej opatrności. Wiedział, że został mu on dany, aby zgłębił wreszcie zamysły Najwyższego.

Kiedy więc znalazł ciało potężnego Malfeana Kahouma, pogrążone w trwającym eony śnie z nieznanych nikomu przyczyn, uznał, że znalazł oto wcielenie samego Boga, który objawił mu się we śnie, aby dać poznać wiedzę, jakiej Caleb od zawsze pragnął.

Szybko więc zagłębił się całą swą mocą w umysł śpiącego kolosa. Kontakt z Rojem Umysłów był dla niego niczym objawienie. Wiedza spłynęła, wypełniając całą duszę i dając niespotykaną siłę jego Cieniowi. Mroczna strona Caleba oczywiście skrzętnie skorzystała z okazji, aby wmówić mu, że oto stoi w obliczu majestatu Najwyższego i że to jego ciało unosi się przed nim w odmętach Burzy.

Caleb stał się od tej pory szalonym prorokiem. Na wpół obłąkany po kontakcie z chorą wiedzą, którą nabył, szybko przekonał swoich uczniów i czcicieli do nowej, objawionej mu ścieżki. Od tej pory większość z nich postępuje wedle podszeptów swoich Cieni, szybko zmierzając ku nieuchronnej klęsce i pożarciu przez Zapomnienie. Jedynie Caleb trwa, utrzymując jeszcze niewielką kontrolę nad swoim prawdziwym ja. Jego Cień dobrze wie, że obłąkany kaznodzieja poprzez wędrówne nauczanie może przysporzyć Zapomnieniu jeszcze wielu, wielu dusz...

NIE SPOGLĄDAJ WSTECZ

Ten scenariusz jest specyficzny pod jednym względem: jego zakończenie zostało zdeterminowane na samym początku. Trochę to skomplikowane, więc pozwól, że dokładnym wyjaśnieniem całej sprawy zajmę się pod koniec.

Dobrym tłem dla przedstawianych tu wydarzeń będzie każde miasto powyżej stu tysięcy mieszkańców, najlepiej, gdyby było bliskie graczom – np. to, w którym są mieszkania członków kabaty. Oszczędzi to problemu podróży i przystosowania się do nowych warunków, a także zwiększy efekt przemiany, jaka obejmuje część metropolii w trakcie scenariusza.

Być może w mieście jest fundacja, której bohaterowie są członkami lub są z nią zaprzyjaźnieni. Naturalnie, lepiej będzie odciąć ich w jakiś sposób od większości zasobów fundacji, przede wszystkim zaś od magyi, jaką dysponują Mistrzowie. Na pewno znasz na to kilka doskonałych sposobów (z których nienajgorszym jest to, że na jakiś czas postaci popadają w niełaskę swych mentorów).

Zaczynamy.

SZÓSTY CZERWCA

Na pewno znasz mnóstwo takich miejsc – kilkunastopiętrowe bloki, pomiędzy nimi smutne place zabaw, przykurzone skwerki, niewielkie sklepiki, kluby osiedlowe, szkoły, w których uczą się tysiące bezimiennych dzieci. Tak wygląda większość osiedli wybudowanych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Właśnie w jednym z takich bloków znajdują się postaci. Może któryś z nich ma tu mieszkanie? A może po prostu opiekują się mieszkaniem wiekowej ciotki, która aktualnie zażywa w Ciechocinku przyjemności bycia kuracjuszka. Okna mieszkania wychodzą na skwerek, na którym oprócz kilku ławek i paru drzew stoi betonowa rzeźba – z tych, w których trudno dopatrzeć się choć odrobiny zamysłu twórczego. Przedstawia ona niekształtną figurę mężczyzny tonącego w betonowej płycie. Jego ledwie zarysowana przez artystę twarz jest wykrzywiona w grymasie przerażenia, a palce ręki wyciągniętej wysoko w górę rozcapierzone w ostatnim, błagającym o ratunek geście. Na tej

ręce właśnie uwiesił się jakiś dzieciak usiłujący zainteresować swoimi akrobacjami matkę, zajętą czytaniem czasopisma dla pań. Jedynym elementem, który wygląda tu nienaturalnie, jest brukowa kostka, którą wyłożone są odchodzące od skwerku alejki. Tutaj? Coś takiego pasuje raczej do starszych dzielnic...

Na razie nic się nie dzieje, w telewizji jakieś seriale, piwo kosztuje, a sąsiedzi pomstują na zbyt głośną muzykę. Nuda. I wtem – monotonię przerywa dzwonek telefonu. W słuchawce odzywa się głos należący do Szymona Gierki, Syna Eteru, z którym bohaterowie mogli zawrzeć kiedyś przelotną znajomość. Jeśli w kabale są postacie biegle w magyi Ducha bądź Korespondencji, sprawę zaangażowania graczy w przygodę masz wielce ułatwioną. Otóż powiedz im, że w przeciągu ostatnich miesięcy brali udział w korespondencyjnej dyskusji nad pewnym tajemniczym eksperymencie. Proszono ich o konsultacje szczegółów, ale dostali za mało wiadomości, żeby z tych fragmentów domyślić się natury eksperymentu. Ich kontaktem był Syn Eteru albo Chórzysta z niewielkiej fundacji oddalonej o ładny kawałek drogi od miejsca stałego pobytu postaci.

Wszystko to działo się kilka tygodni temu.

Gierka grzecznie pyta, czy może się u nich zjawić. Zaproszony, przybędzie na miejsce w ciągu dwudziestu minut. Wygląda na kogoś, kto ma problemy, a pod pachą dźwiga spory, owinięty szarym papierem pakunek.

Otóż – jak wyjaśni – eksperyment, o którym mowa była wcześniej, miał właśnie zostać zamknięty, kiedy wydarzyło się coś zgoła nieprzewidzianego. Przedmiotem badań był duch, ochrzczony (nie dosłownie...) przez Chórzystów imieniem Świętego Sebastiana. Wzbudził on zainteresowanie magów dlatego, że będąc istną baterią mocy, pozostawał bytem nieświadomym, a to rzadka kombinacja. Gdy badania miały się ku końcowi, wydarzyło się nieszczęście – uwolniony duch, zamiast powrócić daleko do Umbry, w miejsce, w którym go znaleziono, pozostał w Penumbry, stwarzając zagrożenie dla magów, a być może nawet dla Śpiących.

Św. Sebastiana należy unieszkodliwić możliwie szybko i przy jak najmniejszych stratach własnych. Synowie Eteru przygotowali urządzenia, które są

zdolne namierzyć jego manifestacje w Penumbry, natomiast Chórzyści stworzyli artefakt, będący przeciw niemu doskonałą bronią. Pozostają tylko ci, którzy wykonują brudną robotę, czyli – jak już się pewnie domyślasz – Twoi gracze. Dlaczego nie zajmie się tym ekipa od eksperymentu? Ano, Eterycy są potrzebni na miejscu, żeby na bieżąco wyszukiwać śladów obecności ducha, natomiast obaj uczestniczący w badaniach Chórzyści poszli na dywanik do hierarchy i aktualnie przygotowują się do wyjazdu na misję do Indii... Ostatnią nadzieją na naprawienie błędu pozostają postacie graczy, też poniekąd związane ze sprawą. Zresztą, tak „szczęśliwie” się składa, że św. Sebastian manifestuje się właśnie niedaleko nich, w Penumbry osiedla, o którym cały czas mowa. Wystarczy wejść do Umbry, dopaść ducha i dotknąć go artefaktem w formie krucyfiksu ze srebra i bursztynu. To powinno załatwić sprawę. W zamian? Szymon Gierka chętnie oferuje cyrograf na swoją duszę. Zresztą, na czyjąkolwiek duszę, byle tylko dostać zbiega. Jeśli gracze mają dryg do targowania się, właśnie mogą zrobić niezgorszy interes – Ty wiesz najlepiej, czego pragną, dlatego Tobie zostawiam wymyślenie nagrody (w granicach rozsądku, oczywiście).

Aby zadanie mogło zostać wypełnione, gracze muszą mieć czym je wykonać. Okazuje się, że pakunek, który Gierka wniósł pod pachą do ich mieszkania, to leciwe radio „Agat” z magicznym okiem (czytaj – lampką) oraz wielki, nieporęczny krzyż, dzieło sztuki jubilerskiej i czyjejs wybujałej fantazji. Oba przedmioty to wcale niekiepskie

talizmany. Gierka wyjaśnia, że kiedy tylko św. Sebastian pojawi się w pobliżu, poszukujący go Eterycy natychmiast dadzą sygnał przez „Radyjo” i bohaterowie będą mogli spróbować szczęścia. Uprzedza, że mogą się zdarzyć fałszywe alarmy (coż, to przez niedoskonałość aparatury namierzającej); może być również tak, że duch pojawi się tylko na krótką chwilę, niewystarczającą do podjęcia sensownych działań.

RADYJO

Kwintesencja maksymalnie 10, Arete 3

Radyjo ma postać starego radia „Agat”, wyposażonego w adapter i „magiczne oko”. Oprócz normalnej skali, może odbierać na falach, których używają Synowie Eteru. Nastawione na odpowiednią częstotliwość, przenosi do Umbry najbliższej stojące osoby (2 punkty kwintesencji za każdą) na czas, jaki został ustawiony za pomocą zegara wmontowanego w bok Radyja (najwyżej 1 godzina, ponadto, po przeniesieniu, zegara nie da się przyspieszyć ani cofnąć – trzeba pozostać w Cieniu tak długo, na jak długo nastawiony był zegar, choć oczywiście, można wyjść np. za pomocą własnej magii).

Utracone punkty kwintesencji Radyjo odzyskuje w tempie jednego na godzinę wtedy, kiedy jest nastawione na częstotliwość wielce popularnej katolickiej radiostacji, zaś gałka głośności przekreślona jest do oporu. Miłego słuchania.

Resztę wieczoru, gracze spędzą nasłuchując sygnału z Radyja.

SIÓDMY CZERWCA

Rano postaci stwierdzą, że coś jest nie w porządku. Budynek, w którym mieszkają, wygląda, jakby w nocy przybyło mu z pięćdziesiąt lat. W ramach wyje, instalacja elektryczna siada, jeśli włączy się jednocześnie pralkę i telewizor, okna są jakieś dziwne, wypaczone. Niby nic, tak jest przecież w większości polskich mieszkań, a jednak dziwne, że takie zmiany dokonały się w ciągu nocy... Ale coź robić – najwyżej można napisać skargę do administracji.

Bohaterom wpadnie do ręki gazeta przed kilku dni (02.VI). Od razu rzuci im się w oczy sensacyjny artykuł o brutalnym morderstwie, które wydarzyło się na ich osiedlu. Zginęła dwunastoletnia dziewczynka. Dziecko wyszło na moment



Rafał Gostieński

na klatkę, a kilka minut później rodzice znaleźli je leżące z bukietem białych kwiatów na piersi. Kwiaty zakrywały śmiertelną ranę od pchnięcia sztyletem. Aż dziwne, że nic o tym nie słyszeli – artykuł wskazuje wielu podejrzanych: satanistów, wariatów, pedofili... Jeśli gracze wybiorą się na miejsce zbrodni, nie znajdą tam niczego ciekawego. Rodzice dziewczynki nie są rozmowni, a postkognicja da wyjątkowo kiepskie rezultaty, przeszłość widziana oczami magów będzie tak zamazana, że niczego nie będą mogli ze swej wizji wysnuć.

Po drodze, usłyszają dziecięcą wyliczankę:

*Leciały anioły przed Boży tron,
Archanioł uderzył w złocisty dzwon,
Już stoją w szeregu,
Aż do nieba brzęgu,
A na końcu Anioł Stróż,
No i już.*

To na razie tyle. Wieczorem, Radio nagle ożyje, magiczne oko zapali się, a z głębin pudła odezwie się zniekształcony głos Gierki:

– Jesteście tam? Słyszycie mnie? Jest tuż obok! Good hunting!

No, i zacznie się pierwsze polowanie na św. Sebastiana.

ÓSMY CZERWCA

A, to już przesada. Miejsce, w którym mieszkają gracze, zaczyna przypominać dzielnicę cudów. Bloki pochylają się ciężko nad ulicami, okna zmieniły kształt na taki, jaki spotykany jest w starym budownictwie, do windy trzeba klucza... I, co najdziwniejsze, nikogo to specjalnie nie dziwi. To już stanowczo przekracza normy zwykłej znieczulicy. Najwyraźniej całe osiedle wraca do epoki kamienia łupanego, a mieszkańcy żyją sobie dalej, jak najspokojniej w świecie. Niezależnie od tego, jak bardzo gracze by próbowali, nie odkryją przyczyny, dla której coś takiego mogłoby się dziać. Natomiast mogą gdzieś znaleźć wcześniejszy (27.V) numer tej samej gazety, która puściła artykuł o morderstwie. I tym razem jest materiał. Też o morderstwie. Ofiara to młody student ekonomii, który wyszedł wyrzucić śmieci i już nie wrócił. Znalezione go zadźganego długim, wąskim i bardzo ostrym nożem. Na jego twarzy widniał podobno wyraz błogości i szczęścia. Jeśli postaci dobrze rozejrzą się po okolicy, zobaczą poprylepiane na drzewach ogłoszenia. Jest w nich społeczne ostrzeżenie

przed seryjnym mordercą, atakującym dzieci i młodzież, oraz wezwanie do wzmożonej uwagi.

A przecież z daty wynika, że oba morderstwa dzieliły zaledwie trzy dni, podczas gdy w drugim artykule (znaczy, drugim chronologicznie, a pierwszym, który bohaterowie znaleźli) nie ma ani słowa o poprzednim mordzie, serii zabójstw itp. Dlaczego?

W oknach mijanych domów pojawiają się dziecięce wycinanki białych aniołków, a postaci podchwytyują nową wyliczankę:

*Leci anioł przez podwórka,
Gubi w pędzie białe piórka,
Jedno piórko, drugie, trzecie,
Zaraz będzie łapał dzieci,
Raz i dwa, raz i dwa,
Teraz muszę zmykać ja!*

To już nie przelewki. Jeśli gracze zabiorą się do przepytывania milusińskich, dzieciaki powiedzą im, że niektóre z nich (które dokładnie, pozostanie nieściste) widują ostatnio dwa aniołki, piękne i białe. I że trzeba kleić aniołki na szybach, żeby się te prawdziwe nie zezłościły. A w ogóle, to niech pan już sobie idzie, bo zawołam tatę!

Kiedy wrócą do domu, aby czatować przy Radju, nagle usłyszają krzyk przerażonej kobiety. Sąsiadka z ósmego pietra biegnie w dół po schodach i woła o pomoc! Co się stało? Coś złego z jej córką. Jeśli postaci wejdą na górę, zobaczą piętnastoletnią dziewczynę, siedzącą w kucki na parapecie otwartego okna i dziwnie przypominającą gargulca – pusty wzrok wlepiony w noc, nienaturalnie zgarbione plecy, ręce ułożone na kształt skrzydeł. Pozwoli się zdjąć z parapetu, ale będzie oszołomiona i niekomunikatywna. Więcej mogą bohaterowie dowiedzieć się od matki. Dziewczynka ciężko przeżyła to, że jej siostra uciekła z domu. Obie zawsze były bardzo wrażliwe, aż za bardzo. Niestety, tydzień temu starsza, Andżelika, zniknęła razem ze swoim chłopakiem, Gabrielem, i od tego czasu nikt ich nie widział. Postaci mogą zobaczyć zdjęcie Andżeliki – ślicznej blondynki o delikatnej urodzie, obejmującej czule i opiekuńczo swoją młodszą siostrę.

DZIEWIĄTY CZERWCA

Pewnie nasi detektywi zaczną węszyć (te imiona, te blond loczki, te wycinanki, wyliczanki... coś w tym musi być!) i trafią na znajomych Andżeliki. Ci poinformują ich raczej chłodno, że zarówno ona, jak i ten jej Gabriel, zrobili się jakiś czas temu nieznosnie wyniośli i chyba wyjechali, bo



dawno nikt ich nie widział. Ostatnia rozmawiała z nimi najlepsza przyjaciółka Andżeliki, Kasia, która poinformuje graczy, że dziewczyna miała źle w głowie, bo mówiła, że pójdzie na Stare Miasto i kupi broń. Wariatka! Szkoda, że jej zawczasu nie zamknęli. A ten jej chłopak – jeszcze gorszy. Za to taki ładny...

Teraz trzeba działać szybko. Jedynym śladem jest Stare Miasto; magya również wskaże, że to tam należy szukać tych dwojga. Czy bohaterowie będą mieli jakieś nieprzyjemne przygody, czy też ujdą z życiem, zależy od Ciebie, ale w końcu trafią pewnie do niejakiego Zbygniewa, recydywisty i ciemnego typu, który przyzna (odpowiednio poproszony albo przekupiony), że faktycznie sprzedał jakiejś małolacie nóż. Dobry nóż, zrobiony w więzieniu z brzeszczota piły, długi, wąski i ostry jak cholera. Zbygniew pochwali się, że kiedyś zaabił tym nożem kapusia. A ta małolata od razu go wypatrzyła. Dała za niego równą stówę. Właściwie, to sami nie wiedzą, dlaczego jej nie skroili, nie mówiąc już o gwałcie. Miała pieniądze, była

ładna jak Matka Boska – brać, nie czekać. Ale była jakaś dziwna... Tylko o tym nożu i w ogóle. Nie odważyli się. Podobno teraz ta dziewczyna, razem z drugim takim, siedzą w na wpół zrujnowanej kamienicy niedaleko stąd. Niech ich cholera weźmie!

Kamienica wskazana przez Zbygniewa jest pusta, ale faktycznie zostały tu ślady obecności Andżeliki i jej chłopaka: biały, zakrwawiony z przodu płaszcz; włączony telewizor, a na ekranie w kółko scena, w której po pustej ulicy idzie zagubione dziecko. Czy to jakiś film? Chyba nie, to magya. Teraz jest najlepszy moment, żeby użyć magyi albo żeby szybko zabrać się za poszukiwania. Jeśli gracze zlekceważą sytuację, dojdzie do kolejnego morderstwa. Patrz końcówka.

POLOWANIE NA ŚW. SEBASTIANA

Gracze zapolują na niego przynajmniej dwukrotnie podczas trwania tej opowieści. Nie możesz pozwolić, żeby dopadli go od razu, nie powinni też zostać przez niego zabici (przynajmniej nie wszyscy), ale to polowanie to nie jest taka kaszka z mleczkiem, jak się wydawało na początku. Św. Sebastian wygląda jak człowiek o pełnej cierpienia twarzy, spowity w długą szatę, która sprawia, że jego postać wydaje się lekko rozmazana. W Umbrze potrafi poruszać się błyskawicznie – jeśli postaci nie zwabią go w pułapkę, próżno go gonić, tym bardziej, że kiedy chce, potrafi się głęboko zapaść w samą tkaninę Cienia, uchodząc w ten sposób pościgowi. Jeśli zainteresuje się graczami, ponieważ wyczuje ich moc, będzie krążył w bezpiecznej odległości i zaatakuje tylko pojedynczą i do tego bezbronną ofiarę (instynktownie wie, że krucyfiks jest dla niego zagrożeniem). Kiedy atakuje, przenika przez cel swojego ciosu i tym samym używa zaklęcia „przeszycie” – każdy, kogo nim potraktuje, natychmiast traci 7 poziomów zdrowia (minus sukcesy w rzucie na budowę) z powodu długich na dwanaście cali gwoździ, które materializują się w jego ciele. Teraz już gracze wiedzą, dlaczego nazwano go św. Sebastianem...

Innym niebezpieczeństwem w czasie polowania jest sama Umbra. Sebastian będzie próbował zmusić graczy do szalonego pościgu przez Cień. Łatwo wtedy zabnąć zbyt daleko, przejść do Bliższej Umbrzy, w miejsce, w które wcale nie chciało się trafić. Łatwo można stracić kontakt z resztą grupy. Jeśli uważasz, że gracz zachował się naprawdę nierozsądnie, niech się zgubi, niech wpadnie na jakieś paskudne duchy albo niech np.

zamieni się w wilka biegającego po Umbrze w poszukiwaniu zdobyczy. Pokaż graczom, że Cień jest niebezpieczny. Lepiej czasem odpuścić niż wejść za głęboko.

W końcu jednak, za drugim albo trzecim razem, dopadną św. Sebastiana i uda im się dotknąć go krucyfiksem (zmuś ich, żeby wymyślili jakąś sprytną pułapkę, niech skorzystają z magii albo z mózgu). Wtedy... Patrz końcówka.

KOŃCÓWKA

Osiedle to obraz nędzy i rozpaczy. Na dachach rozpanoszyły się gargulce, czasem z wysokości dziesięciu pięter na głowy przechodniów sypią się cegły (w dodatku przedwojenne), w windach pojawili się windziarze, a ławki, na których jeszcze niedawno siedzieli sobie emeryci, oblepione są elementem spod ciemnej gwiazdy. Na okiennych aniołkach pojawiły się czerwone szlaczki – dzieci tłumaczą, że aniołek się ubrudził. Czym? A zgadnijcie.

Gracze znajdują Andżelikę i Gabriela. W białych ubraniach płyną w powietrzu, pół metra nad ziemią, w stronę przerażonego dzieciaka, który bezskutecznie próbuje im uciec. Jeśli gracze się wmieszają, będą musieli zabić morderców, bo nic oprócz śmierci ich nie powstrzyma. Oboje są Przebudzeni, mają Arete równe 2 lub 3 i dostęp do takich efektów, jakie uznasz za stosowne, żeby byli godnymi przeciwnikami dla drużyny. Po walce, kiedy zadowoleni z siebie magowie wrócą do domu, Radyjo wezwie ich na polowanie.

To mają być już ostatnie łowy. Możesz w końcu pozwolić im dopaść św. Sebastiana. Kiedy dotkną go krzyżem zaczną działać magia. Natychmiast obleje go miękkie, bursztynowe światło, które będzie ograniczać jego ruchy, jak woda ogranicza pływaka. Światło zacnie się robić coraz jaśniejsze, a duch będzie w nim tonął coraz bardziej i bardziej. I wreszcie, gdy światło pochłonie go już niemal całkowicie, w ostatnim akcie desperacji wyciągnie w górę rękę, prosząc tym gestem o pomoc, a postaci poczują, że gwałtownie przechodzą do naszego świata, wprost pod betonowy pomnik, dziwnie przypominający św. Sebastiana na wieczność ugrzęźłego w bursztynowym świetle...

PO CO TO WSZYSTKO?

Pozostaje wiele pytań, na które odpowiedzi jeszcze nie znasz. Powiem Ci, jak to wszystko

wyglądało: otóż gracze, dzięki mocy krzyża, schwytali św. Sebastiana. Ten został uwięziony w Umbrze, a projekcja jego cierpienia była tak ogromna, że zmanifestowała się w naszym świecie jako dziwaczna betonowa rzeźba. Emanująca od tego miejsca ogromna moc ducha zaczęła wypaczać rzeczywistość, sprawiła, że okolica stała się idealnym miejscem dla ponurych miejskich legend, przebudziła dwójkę wrażliwych młodych ludzi i natchnęła ich umysły zbrodniczymi myślami. Ale przecież to się nie trzyma kupy! Dopiero czwartego dnia św. Sebastian został schwytany i zmiany powinny się zacząć od tego momentu. Tylko że w ostatniej chwili św. Sebastian próbował uciec, wykorzystując tkaninę czasu. Nie udało mu się jednak, ale ta próba spowodowała przesunięcie w czasie. Pomnik pojawił się, zanim jeszcze duch został schwytany. A zmiany dokonywały się nie zgodnie z biegiem czasu, lecz w stronę przeciwną, czyli z każdym dniem moc ducha wpływała na okolicę dłużej i odleglejszej daty. To efekt fali, która popłynęła wstecz poprzez czas – im dłużej trwała fala, tym głębiej w przeszłość sięgała i tym silniej oddziaływała na rzeczywistość.

Jeszcze kilka uwag na temat prowadzenia. Musisz całość dobrze zgrać w czasie. Jeśli u Ciebie wydarzenia nastąpią w innej kolejności – w porządku, byle wszystko było jak należy. Nie bombarduj graczy naraz wszystkimi wiadomościami i obrazami, jakie zamierzasz im przekazać – podsuwaj je powoli, umiejętnie: tak, żeby zawsze mieli nad czym się głowić i w czym rozsmakować. Buduj klimat – nagle nowoczesne blokowisko zamienia się w umierającą dzielnicę pełną ciemnych klatek schodowych, zniszczonych budynków, wybitych okien... Te zmiany mogą następować niepostrzeżenie, ale możesz też zdecydować, że wolisz, żeby gracze przeżyli małe trzęsienie ziemi – po krótkim, mocnym wstrząsie zamiast bloku z wielkiej płyty – ozdobiona gargulcami wieża. Dzieci, aniołki, wyliczanki – pokazuj to wszystko najpierw jako element miejscowego kolorytu, niech gracze sami wkręcą się w ten wątek. Jeśli chcesz, rozbuduj fabułę. Może jakiś młody wampir zechce tu zamieszkać, skuszony gotycką atmosferą?

Przede wszystkim, kiedy tylko możesz, ustawiaj sytuacje tak, żeby gracze mieli świadomość nieuchronności losu. Niech drobne wróżby sprawdzają się co do joty. Nie oszczędzaj na *déjà vu* ani na przeczuciach. W końcu, gracze zobaczą, że wszystkim problemom, z którymi się borykali, są winni właśnie oni sami, ale cóż, nie ma się czym przejmować – widać tak im było pisane.

○

Czołem!

Witam Was w earthdawnowym kąciku **MiMa**! Choć za oknami już prawie jesień, Ziemia wciąż budzi się z koshmarnego snu, a Wy, bohaterowie Barsawii, musicie sprawić, by otrząsnęła się zeń do końca. Ja, skromny skryba i kronikarz, ze wszystkich sił będę starał się w tym pomóc. Z throalskich bibliotek wygrzebałem więc sekretną historię tego zacnego królestwa, która pozwoli Wam poznać gwałtowną i niezwykłą przeszłość rozsądnych krasnoludów. Przygoda „Powietrzny okręt” sprawi zaś, że dokonacie nowych wspaniałych czynów i jeszcze za życia staniecie się częścią legendy...

Bywajcie!

MNK

Toread

HISTORIA THROALU

Najstarsze znane nam legendy i podania dotyczące dziejów krasnoludów można podzielić na trzy części – Cykl Bujmoński, Cykl Wojujących Plemion i Cykl Założenia. Pierwszy z nich to sagi o wojnie z rasą, którą ówczesne krasnoludy określały mianem „gigantów”. Niestety, dotąd nie udało się ustalić, o kogo tak naprawdę chodziło. Niektórzy uczeni sądzą, iż były to trolle, inni twierdzą, że jakaś zaginiona rasa Dawców Imion. Legendarnym krasnoludzkim władcą z tamtych czasów był Bujmon, którego historycy raczej nie uważają za realną osobę, przypuszczając, iż złożyło się nań kilka połączonych postaci dawnych królów.

Z **Cyklu Wojujących Plemion** dowiadujemy się, jak lud krasnoludów założył kilkanaście zwalczających się królestw, z których każde miało osobnego władcę. Gdy przestudiuje się realia tamtego okresu, jasnym staje się, iż nie chodzi tu o państwa we współczesnym znaczeniu, lecz raczej o osobne osady z ich naczelnikami. Co ciekawe, opowieściom z tego zbioru brak wyraźnego, moralnego przesłania, z którym spotykamy się choćby w Legendach Bujmońskich. Za to pełno w nich opisów bezsensownych walk, słabych przywódców, zdrad i przelewu krwi.

Trzeci cykl opowiada o początkach Throalu – najpotężniejszego królestwa Barsawii. W czasach krasnoludzkiego władcy Elinara Messiasa spośród wielu plemion zaczęły liczyć się tylko dwa – Huari i Mishwal. Plemiona te były na tyle silne, że krasnoludy zamieszkujące Throal do dziś pamiętają, kto z jakiego rodu się wywodzi. Z niewiadomych powodów rodziny te stanęły do walki o władzę. Z jednej strony do boju ruszyła królowa Bodal Korelsed z Mishwal, z drugiej zaś król Stehwon Leis z Huari. Przeglądając stare

traktaty i podania, można się natknąć na wzmianki, iż każda z walczących stron w jakiś sposób powiązana była ze smokami, jednak powody zainteresowania tymi istotami są do dzisiaj nieznane. Stehwon i Bodal polegli, Stehwona zastąpił jego syn – Stehwon II, natomiast królową Bodal – Tav Korelsed.

Tav Korelsed zebrał wokół siebie grupę legendarnych bohaterów, z których najbardziej znanym byli: Ambica – jego kochanka, Byrnicus – Zbrojmistrz i Garaham – Mistrz Żywiołów. Straszliwa zaraza, która nawiedziła krasnoludy z plemienia Mishwal, przechyliła szalę zwycięstwa na stronę Huari. W tym właśnie momencie na scenie pojawił się Thanados – młodszy brat Tava, którego matka oddała smokom. To dzięki niemu doszło do finalnej bitwy, w której Tav i Ambica pojмали Stehwona II. Nieszczęsny monarcha został wkrótce zabity przez eskortującą go przyboczną straż Tava. Zresztą, sam Tav zginął w tajemniczych okolicznościach, prawdopodobnie zamordowany przez Byrnicusa. Przed śmiercią rzucił jednak klątwę na swój zdradziecki ród. Władcami nowego państwa, Throalu, zostali Thanados z rodu Mishwal i młodsza córka Stehwona. Cały czas jednak trwał romans pomiędzy Ambicą (byłą miłością Tava) i Thanadosem. Co naprawdę przytrafiło się Tavowi? Przypuszcza się, że planował kolejne wojny i podboje, zaś Thanados i Ambica marzyli o wielkim i pokojowo nastawionym państwie – dlatego zdecydowali się na usunięcie zbyt wojowniczego wodza.

Throal, skryty w cieniu innych królestw, toczących ze sobą nieustające wojny, powoli gromadził siły i budował swój dobrobyt. Niestety, wkrótce działać zaczęła klątwa Tava – w dwunastą rocznicę swej koronacji Thanados zniknął.

Choć nie odnaleziono ciała, jego straż została oskarżona o morderstwo. Thanados II popadł w obłęd po dwudziestoczteroletnim panowaniu, jego syn Thanados III w czterdziestą rocznicę koronacji stopił się nagle, jak kawałek lodu, w trakcie wygłaszania mowy do szlachty. Nadeszły czasy Thanadosa IV, najmądrzejszego z władców Throalu. To jemu Throal zawdzięcza sprowadzenie kowali, którzy nauczyli jego mieszkańców przerabiać rudę na gotowe produkty. Mieszkańcy królestwa zaczęli eksportować wyroby żelazne (w tym broń) do innych krasnoludzkich miast, takich jak Scyta, K'زون czy Killea, kładąc tym samym podwaliny pod przyszłe imperium handlowe. Thanados IV rządził przez osiemdziesiąt lat. Po nim, na tron wstąpił Thanados V. Niestety, w 220 TH okazało się, iż król nie ma następcy. Rozpoczęło się gorączkowe badanie drzew genealogicznych i szukanie odpowiedniego kandydata do objęcia tronu. Doszło wówczas do zdumiewającego odkrycia i związanego z nim, wielkiego skandalu. Okazało się, iż Thanados IV nie był synem Thanadosa III,

a jego sukcesja miała uwolnić kraj od klątwy Tava. Ród Huari zaczął się domagać, by nowa dynastia wywodziła się wśród członków tego plemienia. Wkrótce rozgorzała wojna domowa.

Walki zakończyły się wraz z wstąpieniem na tron osoby z trzeciego, dotąd zbyt niezaangażowanego w politykę, rodu. Nowy władca zwał się Braza I. Jednym z jego pierwszych edyktów było powołanie do życia kompanii handlowych. W tym czasie Throal składał się z około tuzina osad górniczych rozrzuconych po górach. Każdą z nich rządził baron lub baronowa, zwykle potomkowie dowódców armii Tava Korelseda. Według nowego prawa, każdy z nich miał utworzyć kompanię handlową, której celem było znalezienie nowych rynków zbytu. Ci, którzy nie potrafili zapewnić swojej prowincji odpowiednich dochodów, tracili stanowiska. Powstała nowa arystokracja, w której skład weszli przedstawiciele domów handlowych. Największe z nich były osobiście zarządzane przez nowego króla. Dzięki pomnożonemu w ten sposób bogactwu, wśród gór zbudowano piękne podziemne miasto, stolicę Throalu.

Bogactwo Throalu nie mogło pozostać niezauważone. Królestwo Scyty, hołdujące idei nieustającego podboju, po udanym podporządkowaniu sobie sąsiednich miast – K'زون i Killee – zainteresowało się Throalem. Na szczęście, baronowie ufortyfikowali zawczasu swoje miasta i zadali Scytyjczykom upokarzającą klęskę. Wykorzystując to,

K'زون i Killea jednocześnie zaatakowały swych ciemieńców.

Co prawda, Scycie udaje się odeprzeć te ataki, jednak poniosła przy tym tak poważne straty, że raz na zawsze porzuciła myśl o podboju Throalu.

W tym samym czasie domy handlowe napotkały nową potęgę – Therę. Gdy Theranie przybyli do Barsawii, Throal był zagrożony w wojnie o sukcesję tronu po Thanadosie V, więc nie zwracał na nich zbyt dużej uwagi; dopiero Braza I dostrzegł w nich wspaniałych partnerów handlowych. Na ponad wiek Throal zmonopolizował handel z Therą, pojawiło się też nowe dobro, na którym można było



kolosalnie zarobić – orichalk. Osady górnicze mnożyły się jak grzyby po deszczu.

Czasy prosperity skończyły się około roku 400, gdy rozpoczęły się wojny orichalkowe. Szybko walka o pieniądze stała się wymówką dla walki o cokolwiek. Początkiem końca owych wojen był atak trolli na Thery. Odwet nastąpił szybko – nad Barsawią pojawiła się powietrzna flota imperium,trolle zostały pokonane, a cały obszar wcielony do Thery. Zbudowano Powietrzną Przystań i stolicę nowej prowincji – Parlainth. Pierwszy jej zarządca, Kern Fallo, wybrał do administrowania tym terenem krasnoludy z Throalu. Aktualnie panująca królowa – Jonatha pozbawiona większego wyboru, zaakceptowała układ z Thera i podpisała go w 443 TH. Przez ponad trzy wieki wyznaczeni przez królową namiestnicy zarządzali Barsawią, starając się jednocześnie nie zadzierać z Thera. Przez Throal przechodziły wtedy główne szlaki handlowe, królestwo przeżywało swój „złoty wiek”.

Niezwykle rozwinęła się kultura i sztuka – niestety, posłuszny imperium Throal zbrojnie tłumił powstania przeciw obcej władzy.

Kolejny problem z sukcesją pojawił się w 634 TH, gdy królowa Bevelona nie zostawiła potomka, kończąc tym samym dynastię Brazów. Zaczęła się następna wojna domowa między domami Ueraven (Huari) i Avalus (Mishwal). Zwyciężył dom Avalus, królem został Jothan I, dając początek dynastii Varulusów.

Około roku 700 pojawiły się pierwsze Horrory. W Throalu szkolono większość walczących z nimi bohaterów. Królowie krasnoludscy zaczęli też wydawać ogromne sumy pieniędzy na zabezpieczenie się przed nadciągającym niebezpieczeństwem. Do Pogromu zaczęła też przygotowywać się Thera. Potrzebowała coraz więcej niewolników do budowy schronień, jej rządy stały się bardziej brutalne. Throal rozpoczął skryte działania przeciwko imperium.

W zamian za orichalk i inne dobra, krasnoludy kupiły od Thery wiedzę o tym, jak zabezpieczyć się przed Pogromem. Otrzymawszy niezbędne



wskazówki, królowa Ulutur postanowiła rozbudować podziemne miasto Brazy I. Właśnie wtedy powstał Throal jaki dziś znamy. Jego budowa zaczęła się w 910 TH, gdy okazało się, iż dawna stolica nie może służyć za kaer. Miasto-marzenie Brazy I zostało zamknięte.

Podczas budowy odkryto sposób konstruowania magicznych pomieszczeń, w których możliwe stało się uprawianie roślin itp.; wyszło też na jaw, iż jedna z komnat tworzy mistyczny wzór, który może przyciągać Horrory.

W 950 TH tron objął Varulus I. Państwo pogrążyło się wówczas w chaosie spowodowanym zbliżającym się Pogromem. Mnożyły się bunt, swą działalność wzmożyły zakazane kultury. To wszystko zmusiło nowego władcę do szybkiego i energicznego działania. Chyba najlepszym jego przykładem było wydalenie z Throalu w 997 TH czterech członków domów Heovat, Erud, Pay'ar i Thrlogh za spiskowanie przeciw monarsze. W tych czasach, gdy nad Barsawią krążyły już Horrory, podobny wyrok był równoznaczny ze skazaniem na śmierć.

W 960 TH Varulus nakazał spisać *Księgę Jutra*, starając się w niej zawrzeć całą ówczesną wiedzę o świecie. W 1008 TH Thera zamknęła swoje granice. Barsawię ogarnęła panika, wielu uwierzyło, że nadchodzi koniec świata.

Czterdzieści lat później zakończono budowę wielkiego kaeru dla Throalczyków. Król zarządził, by każdy mieszkaniec Throalu regularnie udawał, że jest wolny od skazy Horrorów. Oczywiście, edykt ten stał się od razu sposobem na załatwienie prywatnych porachunków. Wydano też osoby o słabych umysłach i nie posiadające zdolności artystycznych. Niechętni zmianom wyznawcy Raggoka, w 1032 TH, podczas uroczystości ku czci tej Pasji, usiłowali zabić monarchę. Szczęśliwie udało mu się uciec, ale kosztem żywotów chroniących go kilkunastu członków rodu królewskiego. Wyznawcy tłumaczyli się potem nagłym oszołomieniem, nie zapobiegło to jednak serii egzekucji. Także rodzina królewska już nigdy nie podniosła się po tej rzezi i do tej pory jest bardzo nieliczna.

Kolejne dramatyczne zdarzenie miało miejsce w 1040 TH, gdy zarządca Barsawii z ramienia Thery – ork Ersh Wearg – przybył do Throalu i zażądał schronienia. Wywołało to zamieszki, gdyż domy o silnych powiązaniach z Therą poparły jego żądania, podczas gdy inne zdecydowanie się im sprzeciwiły. Aby zapobiec dalszemu przelewowi krwi, król wpuścił go po miesiącu oczekiwania i dał niedokończoną komnatę – właśnie tę, która mogła przyciągać Horrorów.

W 1045 TH Parlainth zniknęło z powierzchni ziemi i pamięci mieszkańców Barsawii. Potężne zakłęcie zmieniło również wspomnienia mieszkańców miasta oraz tych, którzy coś o nim wiedzieli – na przykład Ersh Wearg zaczął wierzyć, że rządzi Throalem od lat. Valarus rozbroił go i jego sługi.

W 1050 TH, po padającym dwadzieścia dni deszczu robaków żywiących się ludzkim ciałem, Valarus I zdecydował, iż dokładnie za dwa miesiące bramy Throalu zostaną zamknięte.

Podczas tych dramatycznych ostatnich dwóch miesięcy Dawcy Imion z całej Barsawii zgromadzili się pod bramami Throalu, błagając o schronienie. Jednak wewnątrz twierdzy nie było już miejsca... Niestety i ból nieszczęśników zgromadzonych pod bramami przyciągnęły za to uwagę Horrorów. Król wydał swej armii rozkaz usunięcia tłumu przybyszów spod wrót Throalu. Doprowadziło to

do krwawej bitwy, gdyż wielu wolało zginąć od mieczy krasnoludów, niż stać się pożywieniem dla Horrorów. Walka ta, nazwana później Bitwą Płaczu, stanowi jedną z najbardziej wstydliwych kart dziejów krasnoludzkiego królestwa.

Po dwóch miesiącach bramy zostały zamknięte. Chyba tylko Pasje wiedzą, ilu wielkich bohaterów pozostawiono na pastwę Horrorów i ilu niewinnych zginęło przez tę decyzję.

Choć życie w kaerze przebiegało spokojnie, okazało się, że nie jest w nim całkiem bezpieczne. W 1055 TH zawaliły się komnaty zajmowane przez Ersha, grzebiąc żywcem jego sługi i jego samego. Dwa lata później odkryto, iż dom Endour sprzymierzył się z Horrorami. Jedenastu jego członków zostało ściętych, co zapoczątkowało nienawiść pomiędzy domem Avalus i Endour.

W roku 1160 na tron wstąpił Varulus II. Należy zaznaczyć, że pierwsze lata Pogromu były bardzo owocne dla kultury i sztuki Throalu. W 1270 TH król utworzył Radę Zgody, gdzie zwolennicy, jak i przeciwnicy domu królewskiego razem decydowali o przyszłości Throalu. Zaufani radcy króla planowali odbudowę Barsawii, opierając się na decyzjach Rady. Varulus II odszedł w roku 1373 w wieku 258 lat, a na tron wstąpił Varulus III.

W 1409 TH nowy król wysłał zwiadowców, aby donieśli mu o sytuacji na zewnątrz kaeru, gdyż zgodnie z wyliczeniami królewskich magów, niedługo powinien nastąpić koniec Pogromu. Pierwsi z wysłanych wrócili w roku 1412, przynosząc dobre wieści. Cztery lata później został wysłany legendarny okręt „Przebudzenie Ziemi”, jednak wrota Throalu otworzyły się na dobre dopiero w roku 1418. Varulus III rozdał okoliczne ziemie tym, którzy tego chcieli i byli w stanie ją dobrze zagospodarować. Stare podziały i akty własności zostały anulowane.

W 1449 TH powrócili Theranie. Wysiłkiem wszystkich ras Barsawii ich atak został odparty, jednak nie był to jeszcze koniec wojen prowadzonych przez Throal. Ostatnia z nich to całkiem niedawny Bunt Śmierci (1484), gdy domy Heovrat, Erud, Pay'ar i Turlough, sprzymierzywszy się z Theranami i najgorszymi przestępcami z Kratas, runęły na rodzinę królewską. Na szczęście, krasnoludom udało się odeprzeć i ten atak.

Tak kończy się znana historia Throalu. Jak potoczą się dalej jego dzieje, zależy już od tylko od Ciebie, przyszły bohaterze. W drogę!



Maciej Szaleniec, Rafał Olszowski

POWIETRZNY OKRĘT

Scenariusz do gry EARTHDAWN – Przebudzenie Ziemi

Przygoda ta jest przeznaczona dla dowolnej liczby bohaterów, ograniczonej tylko możliwościami MG. Podana w tekście mechanika, jak i współczynniki BN, powinny zostać dostosowane do możliwości drużyny. Akcja rozgrywa się w Parlainth, a sam scenariusz może zostać wpleciony w kampanię Mgły zdrady.

KILKA SŁÓW WSTĘPU

Proponujemy, aby poniższą opowieść poprowadzić jako historię szkatułkową. Zabieg polega na stworzeniu dwuwarstwowej fabuły. Mistrz Gry opowiada historię o bazarze, który z kolei opowiada dawną legendę o wspaniałych bohaterach – naszych graczach. Proponujemy „obsadzić” graczy w podwójnych rolach – ich postaci oraz słuchaczy bazaru: tak, by mogli brać udział w obu warstwach opowieści. Dzięki takiej konstrukcji, uzyskacie bardzo ciekawy efekt „storytellingowy” oraz zdynamizujecie akcję. No, i nie należy zapominać, że ten sposób opowiadania jest jak najbardziej adekwatny do *heroic fantasy*!

Intrygę scenariusza przedstawiono za pomocą techniki warstw. W każdej warstwie ukazujemy graczom kolejną wersję prawdy, a przy okazji porządkujemy fakty, które należy serwować drużynie.

OPOWIEŚĆ BAJARZA

W wiosce stała tylko jedna gospoda. Była nie-duża, a dach jej ze starości chylił się już ku ziemi. Jednak wieśniakom to nie przeszkadzało. Wszak tylko tam można było napić się okowity, pogwarzyć, czasem potańcować. No, i oczywiście tylko tam – raz, a czasami dwa razy do roku, gościł Bazarz. W dni takie, jak właśnie ten, do gospody schodziła się prawie cała wieś, chcąc posłuchać Opowieści...

W gospodzie było ciepło i duszno. Tłum wieśniaków otaczał kołem starca zasiadającego na wielkim krześle przyniesionym przez gospodarza. Starzec rozglądał się ciekawie po twarzach zgromadzonych, a gdzie spojrzał, tam wnet milkły

szepty. Gdy już ostatnia osoba weszła do gospody, zatrzasnął drzwi przed jesiennym chłodem, starzec chrząknął i spytał:

– O czym mam wam dziś opowiadać, moi drodzy?

– O bohaterach! – krzyknął ktoś z sali.

– O Pogromie! – dodał ktoś inny.

– Bazarzu, opowiedzcie o skarbach... – wyszeptwała nieśmiałym głosem jakaś dziewczyna.

– A może chcecie usłyszeć opowieść o świętym Chorrolisa w Parlainth i wielkiej wyprawie po zgromadzone w niej skarby?

– A czy będzie o bohaterach?

– I o latających okrętach?

– I o czarodziejach?

– I o pięknych księżniczkach?

– Tak, tak – bazarz uciszył podeskcytowanych wieśniaków – będzie o tym wszystkim. A więc, posłuchajcie.

Działo się to dawno, dawno temu. Tuż po Pogromie. Był to czas, kiedy

Jarosław Musiał



magia była silna, a po ziemi chodzili adepci – Dawcy Imion, którzy potrafili czerpać niezwykłą moc z Ziemi. Dokonywali bohaterskich czynów, o których się nikomu wcześniej nie śniło. Wszystko po to, by wytepić zło, które zagnieżdżyło się na ziemi w czasie Pogromu. Ale ta historia zaczyna się jeszcze wcześniej. Otóż jeszcze przed Pogromem było sobie miasto Parlainth, wielka metropolia, stolica Barsawii. Największą i najbogatszą budowlą w tym mieście była świątynia Chorrolisa, Pasji bogactwa i handlu. Głosiciele Chorrolisa zgromadzili w podziemiach gmachu nieprzebrane skarby, o których mógłby zamarzyć sam władca Thery. A później przyszedł Pogrom i Parlainth zniknęło z pamięci wszystkich Dawców Imion. Wielcy magowie ukryli całe miasto w innym świecie...

Z ust słuchających wyrwało się pełne zadziwienia westchnienie. Bazarz zamilkł na chwilę, by wzmocnić jeszcze ciekawość słuchających, po czym opowiadał dalej:

– Gdy skończył się czas Pogromu, miasto wróciło do Barsawii. Jakże jednak odmienione! Nikt z jego mieszkańców nie przeżył, pozostały tylko kamienne budowle, pokryte nieprzebytą dla zwykłych śmiertelników dżunglą. Tylko nieliczni i najodważniejsi ośmielali się zanurzyć w tajemny gąszcz, by wyruszyć na poszukiwanie przedwiecznych skarbów. I tak było również tym razem. Na pewno słyszeliście o słynnym adepcie...

◊ CO CHODZI W INTRYDZE

W Parlainth, a dokładniej w osadzie Przyczółek, gdzie obecnie przebywają bohaterowie, znikają w tajemniczy sposób adepci. Gracze stają się kolejnym celem. Do tego dołącza się jeszcze ze swymi machinacjami wywiad Throalu, który posiada informacje o Groharze – therańskim dostojniku manipulowanym przez Horrora. Wywiad chce wykorzystać praktyki Grohara do zdyskredytowania Thery w oczach barsawiańskich adeptów.

STRONY KONFLIKTU

- bohaterowie jako ofiary i jednocześnie główni detektywi,
- therańska załoga statku, porywająca ludzi do oddziałów wojskowych, mających się składać z adeptów,
- **Grohar**, który jest człowiekiem manipulowanym przez Horrora,

- wywiad Throalu, na czele z **Wilhelmem**, który zna prawdziwą tożsamość Grohara i powie o niej kilka słów śmiałkom (jednak nie za wiele, by zbyt ich nie wystraszyć).

PIERWSZA WARSTWA INTRYGI

Planowana jest wyprawa do położonej w ruinach Parlainth piramidy-świątyni **Chorrolisa** (Pasji bogactwa, handlu, zazdrości i pożądania). Organizuje ją **Almand-Freaik**, wietrzniacki złodziej, wraz ze swoim bratem bliźniakiem **Armandem-Freaik**. Członkowie drużyny najprawdopodobniej zostaną zwerbowani w jakiejś gospodzie – może być nią „Dziedzictwo Loaka” w Starej Dzielnicy. Z bohaterami będzie rozmawiać tylko Almand, podczas gdy Armand w ogóle nie stawia się na spotkanie. Almand ukrywa fakt posiadania brata bliźniaka. Fizyczne podobieństwo do Armanda wielokrotnie pozwalało mu wykaraskać się z wielu kłopotów.

Według słów Almanda chodzi o dotarcie do legendarnego skarbu pozostawionego w świątyni Chorrolisa. Bohaterowie mają za zadanie zapewnić ochronę przed ewentualnymi potworami i pomóc wietrzniaкови wynieść stamtąd legendarne skarby. On z kolei zaprowadzi grupę do świątyni (jest w posiadaniu wietrzniackiej mapy ze specjalnie zakodowanej znakami złodziejskimi) i rozbroi ewentualne pułapki. Wietrzniać zażąda dla siebie jednej trzeciej skarbu i nie będzie się targował.

Po zwerbowaniu drużyny, wietrzniać umówi się z nią na wieczór następnego dnia pod obeliskiem Barlub-Otala, pradawnego bohatera Parlainth.

UKRYTE WĄTKI

Do wyruszenia w podróż pozostały więc adeptom całe dwa dni. Szykując się na wyprawę, zaczęli dostrzegać, że coś w tym wszystkim nie gra...

Karczmarz powie im, że Almand jest osobą bardzo podejrzaną. Ci, którzy z nim robili interesy, znikali z Przyczółka, nie zabrawszy swoich rzeczy z gospody.

Artur Gomblin, jeden z kupców w Przyczółku, handlujący przedmiotami znalezionymi przez plądrujących Parlainth awanturników, powie bohaterom (już po zaangażowaniu ich przez Almanda), że w tej chwili są jedynymi adeptami w mieście. Jest to bardzo dziwne, bowiem zazwyczaj kręci się ich tu wielu.

W karczmie bohaterowie poznają trolla **Grun-ga Krwawego**. Grung chętnie opowiada o swoich

łupieżczych wyprawach. Nie jest subtelną istotą (pija piwo z pięciolitrowego kufla), ale zdradzi im, że w pobliżu stacjonuje jego powietrzny okręt. Wpierw jednak zapyta się bohaterów, czy nie są szpiegami Thery (sic!).

Gdy bohaterowie zaczną się rozpytywać o wietrznika, trafi do nich obsydianin **Jakor'A'Thula**, który powie im, że **Armand-Freaik** (!) robił interesy z jego przyjacielem, **Hakarodem Ma-Tarenem**, (jeżeli gracze zapytają, okaże się że był on adeptem), o którym wkrótce potem zaginął wszelki śluch. Obsydianin ostrzeże ich przed tym zdradzieckim wietrznikiem. Obieca też nagrodę za odnalezienie przyjaciela.

Wieczorem dnia poprzedzającego wyprawę bohaterowie spotkają w jednej z karczm półelfa **Aelfwina** – barda (nie będącego adeptem), który będzie wypytywał drużynę o jej dotychczasowe przygody oraz plany na najbliższą przyszłość. Ciekawość ta może wydać się bohaterom nieco podejrzana, Aelfwin nie ma jednak złych intencji. Jeżeli śmiałowie potraktują go życzliwie, odwzajemni im się krótkim wierszem, z gatunku tych, które – jak sam mówi – „często się sprawdzają” (bard posiada ograniczoną zdolność jasnowidzenia):

*Okręty płyną nad piramidą,
A w dole Parlainth, drogi rozstaje.*

*Kłeską – pograć się w sennych zwidach;
Nie wszystko jest takie, jak się wydaje...*

Rankiem dnia, w którym drużyna ma spotkać się z wietrznikiem pod obeliskiem, po mieście zaczynają krążyć plotki o therzańskim statku widziannym ponoć nad domami.

Do graczy przyjdzie krasnolud **Wilhelm z Thoralu** (jest agentem Thoralu) i spyta ich wprost, co

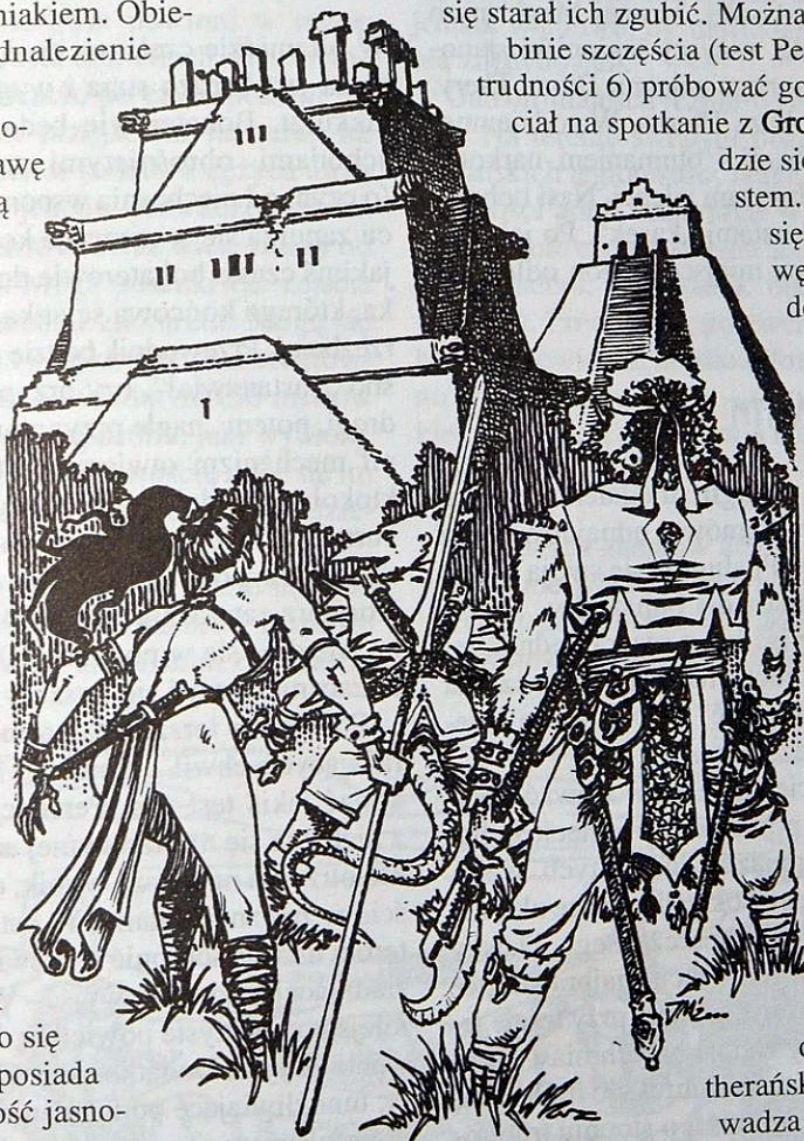
sądzą o Therze. Jeżeli bohaterowie odpowiedzą, że są przeciwni prowadzonej przez nią polityce, poradzi im, by uważali na szpiegów imperium, którzy montują w mieście jakąś intrygę. Jeśli odpowiedzą wymijająco, Wilhelm udzieli im tylko niejasnego ostrzeżenia, wspominając coś o mrocznych mocach.

Bohaterowie po wizycie Wilhelma zauważą, że są śledzeni przez zamaskowanego krasnoluda. Po południu zobaczą zaś **Armanda-Freaik**. Niewątpliwie wezmą go za Almanda (Armand nie zna ich). Jeżeli zawołają wietrznika, zignoruje ich i będzie się starał ich zgubić. Można jednak, przy odrobinie szczęścia (test Percepcji ze stopniem trudności 6) próbować go śledzić. Będzie leciał na spotkanie z **Groharem**, które odbędzie się w dżungli za miastem.

Jeżeli graczom uda się podsłuchać rozmowę, w ogólny sposób dowiedzą się o zastawionej na nich pułapce. Jeżeli nie, pułapka będzie bardziej skuteczna, choć naturalnie nie pozbawi ich to jeszcze szansy na wymknięcie się z rąk Therań. Jeśli braciszek Almanda zostanie schwytany, będzie przysięgał, że nazywa się Agronian-Vierik (lub wymyśli jakieś inne imię). Dopiero, jeżeli bohaterowie go przycisną, opowie im o tym, że na życzenie therńskiego wielmoży spradowa z bratem adeptów do

jednej z piramid, a później... nie wie, co się z nimi dzieje. Jeżeli zmuszą go do doprowadzenia ich na to miejsce, wprowadzi ich wprost do jakie...

Bajarz przerwał na moment swą opowieść, by zwilżyć gardło łykiem dobrze przyprawionego, grzanego wina. Zza drzwi ciepłej i przytulnej karczmy słychać było szum wiatru oraz bębniące krople deszczu. Dziewka służebna napelniała naczynia co znacznieszym gościom, czyniąc to na tyle szybko, aby nie uронić zbyt wielu słów z podjętej na nowo historii.



Jarosław Musiał

– I tak wyruszyli w drogę, która już na początku wydawała się zdradliwa, a zawieść ich miała nie tam, gdzie się spodziewali...

DRUGA WARSTWA INTRYGI

Wyprawa do świątyni jest mistyfikacją. W rzeczywistości dwóch sprytnych wietrznickich złodziejasków skumało się z therańskim agentem, łowiącym w Parlainth specjalnych niewolników – adeptów. Oficjalnie mają posłużyć oni do sformowania jednostki wojskowej, zwanej Magicznym Legionem. Tak myślą wszyscy legioniści stanowiący załogę powietrznego galeonu *Duma Thery*. Świątynia to główna baza Therań. W podziemnej grocie skuci łańcuchami i otumanieni narkotykami, spoczywają schwytani adepci. Nasi bohaterowie mają stanowić ostatni „kasek”. Po ich złapaniu, przybyły już na miejsce galeon odleci do swego kraju.

DRÓGA PRZEZ PARLAINTH

Piramida leży w dżungli, niedaleko miasta. Wietrznik nie ma problemów z odnajdowaniem drogi pośród chaszczy. Posługuje się swoją mapą, kompletnie niezrozumiałą dla bohaterów.

Wszystko zdaje się iść jak z płatka, jednak jeśli któryś z adeptów zboczy na moment ze szlaku (albo zechcesz „uatrakcyjnić” mu wyprawę) czeka go przykra niespodzianka...

Nieuważne stąpienie może spowodować obsunięcie się nierównego podłoża i wpadnięcie bohatera w sam środek gniazda jadowitych węży. W takim przypadku należy określić szansę ukąszenia, zależnie od obuwia nieszczęsnego Dawcy Imion oraz jego szybkości reakcji (najprawdopodobniej 10-80 procent) i uwzględnić przy teście jego Percepcję. Jad węży zadaje natychmiast obrażenia o stopniu 9, a także infekuje bohatera. Konieczny jest test Żywołności o stopniu trudności 7, w wypadku porażki bohater traci przytomność. Zalecane jest podanie odpowiedniego antidotum lub położenie okładu. Co godzinę należy wykonywać podobny test. Adept odzyskuje zmysły po pierwszym udanym sprawdzianie.

Bohater może się natknąć na zmurszały posąg z oczami ze szlachetnych kamieni. Jego dotknięcie powoduje uruchomienie klasycznej pułapki ochronnej (podręcznik podstawowy, str. 210).

W pewnym momencie bohaterowie dostrzegą dawne miejsce bitwy, pełne spróchniałych kości. Wietrznik sugeruje ominięcie go szerokim łukiem.

Jeżeli ktoś nie zastosuje się do tej rady, po dotknięciu którejś z kości może zostać dotknięty słabą kłutwą, związaną z długotrwałym nawiedzaniem tego miejsca przez złe moce.

W dżungli porastającej ruiny Parlainth nietrudno natknąć się na jej groźnych mieszkańców. Czekają tam ostrodioby, skrzydlate małpy i jaszczury błyskawic (podręcznik podstawowy, str. 302, 303 i 298).

CÓ W PIRAMIDZIE?

W piramidzie czeka na drużynę zasadzka. Świątynia jest bardzo stara i wygląda jak sumeryjski zikkurat. Bohaterowie będą długo wspinali się schodami obrosniętymi trującym bluszczem (o czym od niechcenia wspomni Almand). W końcu zanurzają się w mroczne korytarze świątyni. Po jakimś czasie bohaterowie dotrą do ślepego zaułka, którego końcowa ścianka pokryta jest płasko-rzeźbami. Przewodnik będzie się przed chwilę głośno „zastanawiał”, czy przypadkiem nie pomylił drogi, potem „nagle przypomni sobie”, że przegapił mechanizm otwierający to przejście. Zanim ktokolwiek zdoła zareagować, Almand zawróci i uruchomi niepostrzeżenie pułapkę. Rozlegnie się zgrzyt przypominający tarcie kamienia o kamień. Korytarz zatarasują ciężkie skalne bloki – drużyna znajdzie się w potrzasku. Jednocześnie z sufitu zacznie sączyć się duszący gaz.

Pozwólmy teraz bohaterom przeżyć kilka przełajających chwil... Potem, Mistrzu, każ im wykonać jakiś test (np. Percepcji – a może któryś z nich zna się na starożytnej architekturze?). Ten, kto otrzyma najlepszy wynik, dojrzy ukryte przejście w bocznej ścianie. W ostatniej chwili bohaterom uda się schronić w niewielkiej niszy nie posiadającej żadnych wyjść. W niszy jest mało miejsca, ale czyste powietrze dociera przez szyby wentylacyjne. Dodatkowo w ścianie są dwa otwory, umożliwiające podglądanie tego, co dzieje się w pomieszczeniu-pułapce, a doskonała akustyka pozwala wszystkim podsłuchiwać, co dzieje się po drugiej stronie ściany.

Po kilku chwilach bohaterowie zobaczą, że otwiera się nowe sekretne przejście (w miejscu płasko-rzeźby) i do pomieszczenia-pułapki wkracza Grohar wraz z kilkoma legionistami i wietrznikiem, który wygląda jak Almand (a faktycznie jest Armandem). Będą trzymali blisko nosów chusteczki namoczone w jakimś płynie. Bardzo się zdziwią, gdy nie znajdą ciał bohaterów. Nic nie wiedzą o sekretnej niszy. Będą bardzo zdenerwowani, gdyż obawiają się, że cała ich intryga wyjdzie na jaw.

Grohar zarządzi natychmiastową ewakuację i załadunek jeńców na okręt.

Bohaterowie będą mieli teraz okazję podążyć za Groharem w głąb świątyni. Trafiają do wielkiej sali z galerią, przegrodzonej potężnymi kratami. Na dnie wysokiego pomieszczenia stać będą pojmani adeptci. Czuć dziwny, jakby ziołowy zapach (to narkotyk odurzający). Bohaterowie (którzy ujrzą to wszystko z galerii) będą oddzieleni od jeńców metalowymi kratami, tworzącymi swego rodzaju sufit nad głowami jeńców. Po kilku chwilach do sali wejdą therańscy żołnierze i zaczną wyprowadzać więźniów. Bohaterowie powinni w miarę szybko dostać się jakoś na dół. Niech więc chwilę pobłądzą po korytarzach, po czym pozwól im wychynąć niewielkim przejściem na taras na szczycie świątyni. Niech w świetle księżyca ujrzą u stóp piramidy sznur jeńców prowadzonych ku gęstwinie przez legionistów. Teraz wiele zależy od pomysowości graczy. Mogą poszukiwać zejścia na dół krętymi korytarzami zikkuratu. Mogą się jednak zdecydować na ryzykowny, acz efektowny zjazd po linie ze szczytu świątyni (50 metrów do ziemi). Niezależnie od sposobu, jaki wybiorą, gdy dostaną się już na dół, z łatwością udać się im znaleźć ślady pozostałe po przemarszu kilkudziesięciu osób.

Największym wrogiem drużyny stanie się teraz czas. Postaraj się utrzymywać bohaterów w stałym napięciu. Niech pędzą za therańskim oddziałem

przez niebezpieczną puszcze Parlainth, pogrążoną w pozornym tylko uśpieniu, śledzeni przez nieawistne spojrzenia z zarośli, odprowadzani łopotem skrzydeł skrzydlatych małp i skrzekiem jaszczurów.

Jeśli się pospieszą, ujrzą właśnie kończony załadunek więźniów na zacumowany przy polanie powietrzny galeon noszący wdzięczną nazwę *Duma Thery*.

Czy bohaterowie będą w stanie odbić więźniów? Teoretycznie, taka akcja mogłaby zakończyć się przynajmniej częściowym powodzeniem, jednak wątpliwe, by nasi adeptci już teraz się na nią zdecydowali.

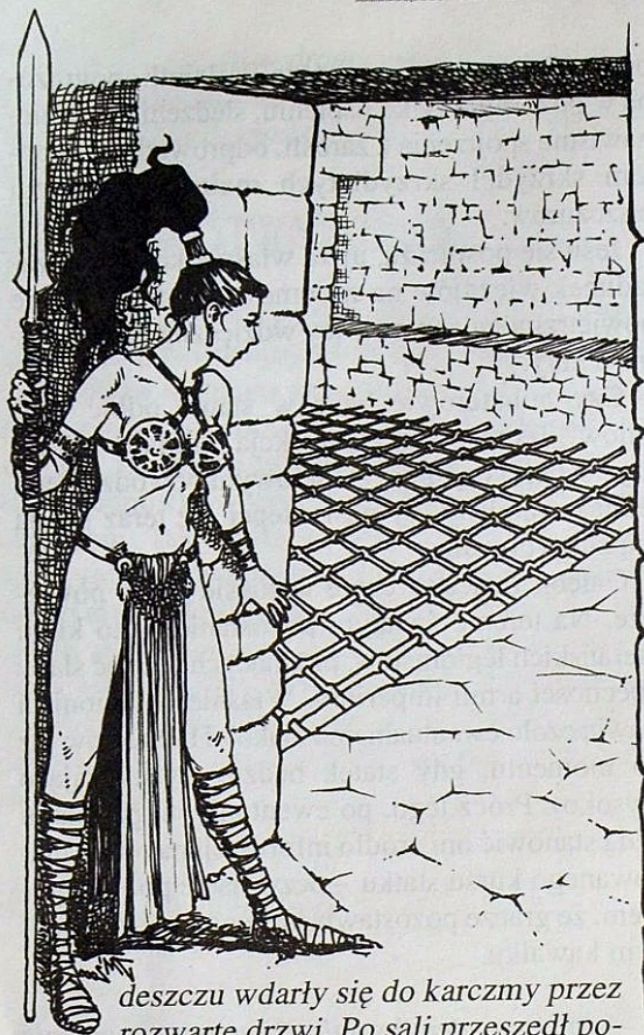
Galeon majestatycznie wzniesie się w powietrze. Na terenie świątyni pozostanie tylko kilku therańskich legionistów, pragnących usunąć ślady obecności armii imperium. Właśnie ci legioniści stawiają czoło ewentualnemu atakowi bohaterów (aż do momentu, gdy statek będzie wystarczająco wysoko). Prócz tego, po ewentualnym pojmaniu będą stanowić oni źródło informacji na temat planowanego kursu statku – oczywiście pod warunkiem, że gracze pozostawiają któregoś z nich w jednym kawałku.

— ...a serca adeptów żałość natenczas ogarnęła wielka, nie wiedzieli bowiem, co uczynić.

Nagły podmuch wiatru zdmuchnął kilka świec w pomieszczeniu, ziąb jesiennej nocy i krople



Jarosław Musiał



deszczu wdarły się do karczmy przez rozwarte drzwi. Po sali przeszedł pomruk niezadowolenia.

W drzwiach stał ktoś nieznajomy, zapewne podróżny, ubrany w przemoczony kubrak. Jego twarz zasłaniał kaptur. Widząc całe zgromadzenie, czym prędzej zamknął wierzeje i wszedł do środka, odprowadzany nieprzychylnymi spojrzeniami miejscowych.

– Mówcie, Bazarzu, mówcie dalej! – odezwał się chór głosów.

TRZECIA WARSTWA INTRYGI

W rzeczywistości adepci wcale nie lecą do Powietrznej Przystani, by sformować Magiczny Legion. Galeon podąża do siedziby Harugasha – Horrora, który pożywia się energią karmiczną. Ponieważ jego moce osłabły wraz ze spadkiem poziomu magii, by zdobyć pokarm, posługuje się konstruktami, które sprowadzają mu adeptów z całej Barsawii. Takim konstruktem jest właśnie Grohar. Dopóki pozostaje skryty pod iluzijną magią, wydaje się być zwykłym człowiekiem. W rzeczywistości wygląda jednak jak karykaturalne połączenie człowieka i Horrora (dokładny opis znajduje się w rozdziale „Statystyki BN”). Jest on istotą na tyle potężną, by stanowić poważne zagrożenie dla drużyny.

O tym, że Grohar jest istotą opanowaną przez Horrora, wie doskonale wywiad Throalu. Jednakże Wilhelm, który jest szefem delegatury wywiadu na rejon Parlainth, zamierza wykorzystać poczynania Grohara do celów propagandowych i zdyskredytować Therę w oczach jak największej liczby adeptów. Aby tego dokonać, musi w jakiś efektowny sposób pokrzyżować plany Grohara – i do tego właśnie chce wykorzystać bohaterów. Sam jednak nie zamierza nadstawiać karku (ani narażać życia swych cennych agentów). Aż do świątyni śmiałków będzie śledził jego szpieg, później „przyczepi” się do nich, gdy już wydostaną się z piramidy.

Aby dogonić therański galeon, potrzebny jest graczom inny szybki statek powietrzny. Tutaj może okazać się pomocna znajomość Grunga Krwawego. Trzeba go szybko zawiadomić i wezwać na pomoc. Jeżeli w drużynie jest wietrznik, nie będzie z tym żadnego problemu. Do Przyczółka nie powinno być stąd więcej niż dwadzieścia minut szaleńczego lotu nad drzewami. Grung będzie siedział w gospodzie wraz z Wilhelmem (toczą właśnie dość niemrawą dysputę polityczną). Grung może bardzo szybko wezwać swoją powietrzną galere, której jest kapitanem – utrzymuje bowiem magiczny kontakt ze sternikiem.

Jeżeli w drużynie nie ma wietrznika, z kraków wynurzy się krasnoludzki szpieg – podwładny Wilhelma – i zaoferuje swą pomoc. Będzie miał ze sobą magiczny medalion, który zapewnia mu kontakt z szefem. W ten sposób będzie możliwe wezwanie na odsiecz „powietrznej kawalerii”.

Pojmani legionisci wyjawia bohaterom (naturalnie nie od razu), że statek kieruje się na południowy zachód. Szybka galera trolli wnet dogoni galeon z Thery.

POWIETRZNY ABORDAŻ

Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego. Za chwilę śmiałkowie będą mogli dokonać bohaterских czynów. Jeżeli masz w domu jakąś dobrą i dynamiczną muzykę symfoniczną, zachęcam do jej wykorzystania (doskonały jest np. kawałek z podkładu do „Powrotu Jedi” – szturm na Gwiazdę Śmierci; nada się z pewnością również „Lot Walkirii” Wagnera).

Noc rozświetli się strugami ognistych oszczepów, wystrzeliwanych z obu okrętów. O pokład zabębni żelazny deszcz strzał. Dzika piracka załoga staranuje galeon i rzuci się na jego pokład. Rozgorzeje bezlitosna walka.

Proponujemy, byś nie rozgrywał poszczególnych pojedynków. Niech bitwa toczy się między legionistami a piratami, natomiast bohaterom pozostaw czyny prawdziwie bohaterskie, czyli starcie z Groharem. Będzie stał w części dziobowej statku i gromadził wokół siebie legionistów. Dopóki skrywają go iluzyjne czary, może używać tylko swoich ksenomantycznych zaklęć. Jednakże gdy to nie wystarczy lub gdy ktoś z graczy za pomocą *wzroku astralnego* odkryje przedziwne wątki, które wplatają się w jego wzór i biegną gdzieś w dal astralnej przestrzeni, odrzuci krępujące go iluzyjne więzy, ukazując swą straszliwą postać. Wtedy jednak legionisci ujrzą prawdziwą naturę swego pana i zaprzestaną walki. Starcie rozegra się wyłącznie pomiędzy Groharem i herosami. Nie pozwól, by adversarz zginął zbyt łatwo. Jeżeli Twoja drużyna nieraz potykała się z Horrorami, pozwól, by przez konstrukt „przemówiła” cała gama mocy bestii. Jeżeli zaś jest to pierwsze starcie z tego typu istotą, postaraj się, by wyglądało bardzo groźnie. Dodatkowym ciekawym efektem będzie ochrona magiczna, jaką Horror roztacza nad swym konstruktem. Każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zawrócony w kierunku czarodzieja...

PO WALCE

Po pokonaniu Grohara, trolle wezmą therańskich legionistów do niewoli i rozdzielią statki. Co stanie się ze schwytanymi adeptami? Znajdują się w ładowni galeonu i nie reagują na żadne bodźce zewnętrzne. Zostali zaczarowani przez Grohara. Do każdego z nich przyczepione jest magiczne pasmo,

które wiedzie gdzieś w astralną przestrzeń. Aby zbudzić uspionych jeńców, należy zerwać to połączenie. Może dokonać tego każdy czarodziej, jednakże potrzeba do tego bardzo dużo magicznej energii.

Należy przełamać czar o trudności rozproszenia równej 12, używając zaklęcia *Rozproszenie magii*, bądź wykonując test Siły Woli. Każda nieudana próba przełamania czaru powoduje wyczerpanie maga (dwa punkty wyczerpania) i dodatkowo pozbawia go jednego punktu karmy.

Każdy ze znajdujących się na pokładzie magów, czując mimowolny wpływ energii, będzie musiał zapuścić swe matryce w przestrzeń astralną, by zbierać energię magiczną. Uwaga! Galeon zacznie opadać, gdy magiczna energia utrzymująca go w powietrzu zacznie słabnąć. Bohaterowi, który „rozplącze” czar Grohara, należy uzmysłwić, że żaden sukces nie przychodzi za darmo. Zwróci on na siebie uwagę Horra, który być może zechce kiedyś poznać go bliżej...

TRIUMF I WIWATY

Na powitanie zwycięskich bohaterów wybiegną prawie wszyscy mieszkańcy Przyczółka (oprócz dwóch wietrzników, którzy zdążyli już spakować swoje manatki). Bohaterom będą dziękowali także uwolnieni adepci. Jeden z nich przekaze najdzielniejszemu bohaterowi (ot, orzech do zgryzienia dla MG) niezwykle cenny magiczny przedmiot – kulę Ormazda. Opowie mu tylko o imieniu przedmiotu – pierwszym tajemniku – tak, aby po wpleceniu wątku mógł korzystać z efektu 1. stopnia. Dodatkowo obsydianin **Jakor'A'Thula**, zgodnie z obietnicą, obdarzy bohaterów pewną sumą pieniędzy (do uznania MG). Uroczystości będzie towarzyszyć przemówienie Wilhelma, który wysławi czyny bohaterów, ale jednocześnie nie omieszka wpleść do oracji zjadliwej, antytherańskiej propagandy.

Jarosław Musiał

Ogień w palenisku wolno dogasał, a na dworze pierwsza szarość zwiastowała rychły świt. Bajarz drzemał, oparty o ścianę kominka. Ostatni wieśniacy rozchodzili się na spóźniony spoczynek, wrzucając uprzednio do trzosa starego kilka groszy w podzięcie za opowieść. Karczmarz przecierał oczy. Potem, zbierając naczynia, niby to liczył zyski tej długiej nocy, lecz po prawdzie, tak jak wszyscy, wspominał jeszcze słowa opowieści.

Tylko samotny nieznajomy nie opuszczał gospody, siedział zamyślony, wpatrując się w żar paleniska. Nikt, choćby wyteżał silnie wzrok, nie mógłby dostrzec nikłego uśmiechu błakającego się po jego twarzy. Theranie, Horrory, statki, ksenomanci i magiczne skarby... jak dawno to było? Z pewnością minęło wiele czasu, ale stary Aelfwin wciąż jeszcze dobrze się trzyma.

No, pora już udać się na spoczynek, choć przedtem trzeba by odprawić rytuał karmiczny. Przy obecnym poziomie magii nie jest to wcale proste...

MAGICZNY PRZEDMIOT

KULA ORMAZDA

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 14

Kula Ormazda, jak wskazuje sama nazwa, jest kryształową kulą o średnicy około pięciu centymetrów. Jest oprawiona w srebro i zawieszona na łańcuchu. Wewnątrz kryształu wyrzeźbiono magicznym sposobem run magiczny, który jest jednak niewyraźny i ginie w siateczce krystalicznych rysów.

Poziom 1, Koszt 300

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć, że kula została wykonana przez Ormazda – obsydianina, który zwalczał Horrory w początkach Pogromu.

Efekt: Kula dodaje +2 do obrony magicznej przed czarami rzucanymi przez Horrory i ich konstrukty.

Poziom 2, Koszt: 500

Efekt: Podnosi stopień *rzucania czarów* postaci o +1, a wobec Horrorów o +2.

Poziom 3, Koszt 800

Tajnik: Należy dowiedzieć się, w jakich okolicznościach umarł Ormazd. Został on zabity przez własnego przyjaciela, krasnoluda Zagrakha, ovladniętego mocą Horrora.

Efekt: Kula, czerpiąc siłę z goryczy zdradzonego przez przyjaciela Ormazda, generuje moc niszczącą, zdolną do psychicznego ataku na dowolną żywą istotę ze stopniem równym stopniowi Siły Woli (bądź mocy woli) rzucającego.

Poziom 4, Koszt 1300

Efekt: Kula obdarza właściciela wzrokiem astralnym (jak zdolność rasowa wietrzników) o zasięgu 20 metrów. Percepcja postaci wzrasta w tym czasie o 3 stopnie. Wszystko to jednak powoduje również utratę przez postać jednego punktu wyczerpania.

Poziom 5, Koszt 2100

Tajnik: Bohater powinien dostrzec i poznać znaczenie runu zawartego we wnętrzu kuli. Oznacza on żywioł ziemi, jako moc, na której pragnął się oprzeć Ormazd w walce z Pogromem.

Efekt: Kula zwiększa o 1 pancerz fizyczny postaci.

Poziom 6, Koszt 3400

Czyn: Bohater musi odnaleźć miejsce śmierci Ormazda i doprowadzić do postawienia w tym miejscu jego pomnika, a ponadto napisać i opublikować dzieło literackie sławiące jego pamięć.

Efekt: Kula potrafi wykrywać obecność tych, którzy zostali splugawieni przez Horrory. Postać musi wykonać test *rzucania czarów* bądź Percepcji o trudności równej obronie magicznej Horrora. Sukces w tym teście ostrzega bohatera o obecności bestii.

PODZIAŁ PUNKTÓW LEGEND

Odgadnięcie podwójnej tożsamości wietrzników	100
Wykrycie pułapki przed wpadnięciem w nią	100
Uwolnienie obsydianina Hakaroda Ma-Tarena	250
Pokonanie Grohara – konstruktą Horrora	2000
Odczarowanie i uwolnienie adeptów	600

Punkty powinny być podzielone między bohaterów nie tylko proporcjonalnie do zasług, ale przede wszystkim stosownie do heroicznego ducha i odwagi, jaką wykazali się w trakcie przygody (wszak to *heroic fantasy*, czyż nie?). Naszym skromnym zdaniem, bohaterska postawa powinna być szczególnie nagradzana, by wyrobić w graczach przyzwyczajonych do innych systemów, nawyk ogrywania bohaterów charakterystycznych dla gatunku *heroic fantasy*.

STATYSTYKI BN

GROHAR, konstrukt Horrora

ZR: 10 SF: 12 ŻYW: 12
 PER: 10 SW: 12 CHA: 7
 Inicjatywa: 11 Obrona fizyczna: 13
 Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 11
 Atak: 18 Obrona społeczna: 10
 Obrażenia: 20
 Liczba czarów: (2) Pancerz duchowy: 7
 Rzucanie czarów: 16 Zachowanie równowagi: 11
 Efekt: patrz niżej Testy zdrowienia: 5
 Próg życia: 56 Szybkość w walce: 105
 Próg ran: 16 Pełna szybkość: 210
 Próg przytomności: 51
 Punkty karmy: 40 Stopień karmy: 15

Czary: Ból, Lodowa włócznia, Opary grozy, Pakowanie, Odporność na ogień, Dusząca maź, Kamienna klatka, Latanie, Burza błyskawic.
Moce: Grohar za życia (kiedy był jeszcze człowiekiem) trudnił się ksenomancją i sam zna wiele



czarów ksenomantycznych. Dodatkowo może go w razie potrzeby wspomagać magia Horrora. Prócz tego, jest zupełnie niewrażliwy na ból, i by go zabić, trzeba go praktycznie posiekać na kawałki. Horror roztacza nad swym konstruktorem ochronę magiczną; każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zawrócony w stronę maga.

Punkty legend: 2000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Grohar, gdy ukaże już adeptom swoją prawdziwą postać, będzie wyglądał jak upiorne zmutowany człowiek; różne narządy jego ciała będą pojawiać się i znikać w najmniej spodziewanych miejscach – na przykład gałki oczne na rękach, a zęby na brzuchu. Jego ciało ma konsystencję galaretowatej masy i przypomina zrakowaciące komórki.

LEGIONISTA THERAŃSKI

ZR: 6 ŻYW: 7 SF: 7
 PER: 6 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa – Kostki: k4

Szybkość w walce: 33

Pełna szybkość: 65

Próg życia: 56 (54)

Próg ran: 12

Próg przytomności: 45 (43)

Testy zdrowienia: 3

Kostki zdrowienia: k12

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)

Walka

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 7

Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

Miecz

Kolczuga

Ubranie podróżne

Sztylet

MIESZKAŃCY PARLAINTH:

Jaszczury błyskawic (podręcznik Earthdawn, str. 298), ostrozioby (podręcznik, str. 302) i skrzydlate małpy (podręcznik, str. 303).

Ave!

Ha! Dumni poszukiwacze przygód, zapomnieliście już o błotnistych alejkach waszych małych wiosek? O dawnym upodleniu i strachu? Uważajcie! Jeśli macie złośliwego MG, to po lekturze tego **MiMa** przypomni o tym i wysła Was prosto na żebry! Oj, ciężka bywa dola gracza (redaktora jeszcze cięższa) – jeśli nie wierzycie, przeczytajcie odpowiedni artykuł, a okaże się, że bywają rzeczy gorsze nawet od wkurzonego demona Khorne'a!

Vale!

MNK

Bjorn

A GDYBY BOHATEROWIE... ŻEBRALI?

Nieautoryzowany materiał do WFRP

Poniższy tekst jest w całości przeznaczony dla MG. Scenariusz napisany został dla bohaterów, którzy ukończyli co najmniej jedną profesję. Jako że przygoda jest stosunkowo krótka, powinna być rozgrywana jako tło dla innego scenariusza lub jako „miły” przerywnik między Twoimi kampaniami.

O co chodzi?

Przygoda ta ma na celu zmuszenie graczy do poniżenia się i żebractwa – niech nasi bohaterowie uświadomią sobie, że potężnymi czynią ich jedynie pieniądze.

**Proszę więc, drodzy gracze,
byście odłożyli wszystkie ostre
przedmioty...**

Przedsięwzięcie jest dość ryzykowne – gracze mogą się na Ciebie mocno zdenerwować, ale miejmy nadzieję, że Twoi kumple są tolerancyjni...

Miejsce akcji

To duże, leżące z dala od innych osad ludzkich miasto – dobrze nadaje się Marienburg, największy port Starego Świata.

Gdy wieczorem któregoś z jesiennych dni postaci przekroczą główną bramę miasta, zwróci



Marcin Rudnicki

na nich uwagę grupa miejscowych rabusiów, składająca się z czterech oprychów, byłego ucznia czarodzieja i włamywacza.

Owi recydywiści zdecydują się wzbogacić kosztem drużyny, wykorzystując stary, sprawdzony sposób... Niedoszły czarodziej rzuci czar *Dźwięki* imitujący oddech, porykiwanie czy warczenie jakiegoś potwora – powiedz swym śmiałkom, że wnioskując z odgłosów, musi być to coś bardzo, bardzo dużego i bardzo, bardzo głodnego. Nasi bohaterowie zapewne wezmą nogi za pas i w tym momencie, wykorzystując zamieszanie w drużynie, jeden z oprychów rzuci kulę z działającym niezwykle szybko gazem usypiającym...

Wrzucicie, co łaska, wielmoże...

Drużyna ocknie się w tym samym zaułku, zziębnięta, głodna i bez grosza (ani przedmiotu) przy duszy. Nie oszczędzono nawet ich ubrań – teraz każdy z bohaterów ma na sobie jakieś zapchlone, przykrótkie łachy. (Jeśli ktoś stawiał opór bandzirom, zostanie poniżony w jeszcze jakiś inny sposób – np. krasnolud ocknie się bez brody, elf tysy itd.).

Jeśli postaci pójdą na posterunek straży miejskiej, nic nie wskórają; a jeżeli będą nadto się naprzykrzać, zostaną wyrzuceni za bramy miasta jako

zebracy. W kodeksie karnym żebractwo nadal jest zabronione i karalne, ale większość strażników przymyka na nie oko... Opuszczenie miasta jest równoznaczne ze śmiercią z głodu i zimna, a my to wynosi pięć srebrników... Jedynym sposobem na ponowne dostanie się w obręb murów jest dostanie się na wjeżdżający wóz...

Teraz trzeba więc usiąść na ruchliwej ulicy i... błagać o jałmużnę, bądź znaleźć inny sposób zarobkowania – iluzjonista może nabierać mieszczuchów, zielarz – sprzedawać swoje zapasy itd. Mogą z tego wyniknąć ciekawe sytuacje – wyobraźcie sobie żebrzącego elfiego szlachcica...

Bohaterowie mogą także szukać pracy np. w gospodzie, gdzie czeka ich czyszczenie szamba za dwa srebniki.

Gildia bezdomnych? Skretyniałeś, czy jak?!

Nie pozwól graczom zarobić, niech ciągle przesładuje ich pech, a jeśli jesteś w złym humorze, pozwól drużynie spotkać swojego byłego pracodawcę, przyjaciela itd. Ten tylko prychnie pogardliwie i zostawi grupę oberwańców swojemu własnemu losowi.

Następnego dnia – ciekawe, jak drużyna spędzi noc? – gdy poczujesz, że wściekłość graczy sięga zenitu, niech **podejdzie** do nich **inny żebrak** i powie: „Drobne problemy, co? Widać, że jesteście tu nowi... Sądzę, że mógłbym wam pomóc...”. Potem nowy znajomy poradzi im iść za sobą, następnie zacznie kluczyć labiryntem marienburskich uliczek. Wreszcie drużyna dojdzie do starego, zdezelowanego i na pozór opuszczonego budynku. Gdy tylko jednak przewodnik otworzy na wpół przegniłe drzwi, twarze naszych bohaterów owionie zapach świeżego drewna oraz wędzonych śledzi (błę!).

Kiedy drużyna wkroczy do pomieszczenia, zobaczy mnóstwo ryb, drewnianych skrzynek, łachów, zardzewiałych kawałków żelaza itd. Ujrzy też starca o twarzy pokrytej trzydniowym zarostem, siedzącego na skrzyni po makrelach, w żałosnej parodii korony na głowie i w purpurowym, podartym płaszczu. Oprócz niego, po izbie krząta się paru innych ludzi, również wyglądających na bezdomnych. Przewodnik w paru słowach opowie starcowi o sytuacji postaci, potem usiądzie na jednej ze skrzynek.

„Król” majestatycznie skinie głową, po czym obwieści, że z chęcią przygarnie bohaterów pod swe skrzydła, zapewniając im wyżywienie i nocleg – nie, nie w gospodzie, tutaj! – jeśli wykonają dla niego dwa zadania, to postara się odzyskać skradziony dobytek (oczywiście, wpierv zażąda je-

go opisu). Ma bardzo dobre układy z miejscową Gildią Złodziei. Bandyci, którzy okradli drużynę, byli niezrzeszeni... Wiecie, co z takimi się robi... Jakże to będą zadania, zależy tylko od Ciebie: może trzeba będzie zastraszyć grupę nadgorliwych strażników albo wygonić paru żebraków, nie uznających zwierzchnictwa „Króla”?

Po wykonaniu zadań, postaci odzyskają **prawie** cały ekwipunek (denerwował Cię jakiś przedmiot? – w takim razie drużyna nigdy go już nie ujrzy...).

Postaci zyskają sobie bardzo wpływowych przyjaciół... Pamiętaj o nich w następnych przygodach... ○

WYNIKI ANKIETY 5/2000

Artykuły:

1. „Nie kijem go, to pałą” – 4,56
 2. Horror godny potwora – 4,44
 3. Naprawdę tajna wojna Hitlera – 4,33
- Ostatnie miejsce: Kaznodzieja – 3,31

Ilustracje:

- Jak trudno jest zostać uczniem – 4,25
- Ostatnie miejsce:
- Namaluj gołębia, Berckheyde – 3,00

Nagroda:

Michał Romanowski, Lublin



ATTILLA BARBARIANS vs NIPPON

Zestaw do gry dla dwojga graczy lub drużyn zawiera 52 figurki hordy Barbarzyńców i armii Nipponu, instrukcję z opisem zasad walki, walorów bojowych, uzbrojenia, dzielności i innych cech wojowników oraz opis przykładowej walki, akcesoria do gry: podstawki do figurek i kostka. Figurki o wys. 34 mm wykonane są z tworzywa do malowania farbami modelarskimi lub akrylowymi.

Gry można zamawiać indywidualnie lub hurtowo na adres:

FIRMA "ANGRAPH" ul. MIGOWSKA 54A 80-287 Gdańsk
TEL. 347-61-91

ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
CENA 53.00 PLN+10.00 PLN Koszty wysyłki
Warunki zamówień hurtowych podawane są telefonicznie.

Marek „McGregor” Pańczyk

CIEŻKA DOŁA GRACZA

Nieoficjalny materiał do WFRP

*Powolnego prowadzą losy,
opornego przemocą wiodą.*

Lucius Annaeus Seneca
„Listy moralne”

WSTĘP

Prowadząc przez długi czas tę samą drużynę, bardzo wiele dowiadujemy się o poszczególnych graczech. Poznajemy ich przyzwyczajenia, sposób myślenia. Wiemy, jakie elementy scenariuszy najbardziej ich angażują, co sprawia, że krew zaczyna im szybciej krążyć w żyłach. Owo doświadczenie jest bardzo cenną zdobyczą. Jeżeli odpowiednio je wykorzystamy, skonstruujemy przygody, które poruszają graczy do głębi.

Bardzo ciekawa (szczególnie dla MG) jest obserwacja zachowań graczy w sytuacjach ekstremalnych oraz w chwilach trudnych, życiowych wyborów. Mam swoje ulubione metody psychicznego dręczenia członków drużyny. Nazywam je „między młotem a kowadłem” oraz „wszyscy przeciw wszystkim” – spróbuję je Wam przybliżyć.

Uwaga! Większość sytuacji i instytucji przedstawionych w tekście jest moim własnym wkładem w dzieje Starego Świata (często alternatywnym do wersji oficjalnej).

MIEDZY MŁOTEM A KOWADŁEM

Sadzę, że dobrze opracowany scenariusz to przede wszystkim stawianie gracza przed trudnymi wyborami, zmuszanie do ciągłego podejmowania decyzji. Każdy MG wie przecież, że udana przygoda rzadko polega na prowadzeniu awanturników „za rączkę”. To, co stanie się z postaciami, zależeć powinno przede wszystkim od zachowań graczy.

Najciekawiej robi się, gdy BG musi wybrać jedną z kilku dróg, wiedząc, że wybór ten zaważy na całym jego życiu. Zdaje sobie też sprawę, że każdy wybór będzie zły, bo na przykład albo uratuje życie własne, albo swoich bliskich. Przysłowiowe „między młotem a kowadłem”. Posłużmy się konkretnym przykładem.

Ostland ogłasza secesję z Imperium. Wielki Książę Hals von Tasseninck mianuje się królem i wzywa wszystkich szlachciców, którzy pochodzą z Ostlandu (i/lub zostali przez niego nobilitowani) do powrotu do prowincji. Ich zadaniem ma być pomoc w nadchodzącej wojnie z Cesarstwem, które wkrótce upomni się o zbuntowaną prowincję. Imperium ogłasza natomiast, że wszyscy, którzy przyłączą się do buntu, a szczególnie oficerowie i żołnierze wojsk imperialnych, zostaną uznani za zdrajców i będą karani śmiercią. Przypadkiem rok wcześniej bohaterowie zostali nobilitowani przez Wielkiego Księcia Ostlandu za zasługi w wojnie z Bretonią. Są porucznikami regularnych wojsk cesarskich. I co tu robić?

Gracze decydują się jednak wyruszyć do nowo powstałego Królestwa Ostlandu. Tutaj czekają ich wysokie stopnie nadsetników w wojsku, tytuły baronów oraz miejsce w Radzie Bezpieczeństwa Królestwa. Od tej pory mają wpływ na większość spraw związanych z obronnością kraju.

Pewnego dnia przybywa wysłannik cesarza, który w przerwie między rozmowami z królem Ostlandu spotyka się z drużyną. Proponuje graczom zostanie imperialnymi szpiegami na dworze von Tassenincka. Jeśli odmówią, będą mieli kłopoty... Posłaniec przypomina rozmaite niechłubne wydarzenia z przeszłości awanturników i grozi ich ujawnieniem.

Gdy wprowadziłem do gry powyższy wątek, uczestnicy sesji nieźle się przerazili. W grupie nastąpił rozłam. Jeden z BG załamał się i wrócił na służbę Imperium, inni twardo stali u boku króla. W końcu, po przynajmniej kilkutygodniowych sporach, kryzysach (oczywiście w tym czasie toczy się wiele innych przygód), gracze zdecydowali się na powrót do cesarza. Podczas bitwy z imperialnymi wojskami pod Arabatką, znienacka zmienili front i uderzyli na Ostlandczyków. W ten sposób zyskali potężnych wrogów w Ostlandzie i wpływowych przyjaciół w Cesarstwie.

Zakończenie przygody było tragiczne dla drużyny. Mimo przegranej bitwy, Ostlandowi udało się obronić niepodległość. A król nie zapomniał o zdradzie i odtąd stale nastawał na życie bohaterów, zamieniając je w prawdziwy koszmar...

WSZYSCY PRZECIW WSZYSTKIM

Stawiając graczy w tej sytuacji, zmuszam ich do wspólnego działania oraz perspektywicznego myślenia.

Zazwyczaj doświadczeni BG, posiadający dosyć wysoką pozycję społeczną, w wyniku pewnego ciągu wydarzeń trafiają do zwalczających się stronnictw. Trzeba przy tym uważać, by konflikt między awanturnikami nie sprawił, iż skoczą sobie do gardeł. Wspomnienie wspólnych przygód starcza za zwyczaj, by bohaterowie nie wysyłali przeciw sobie płatnych zabójców (choć nie zawsze).

Posłużmy się przykładem:

Dramatis personae
to baron Daredevil von Garlovski (bohater gracza), pułkownik wojsk cesarskich, a oprócz tego współpracownik OBI (Organizacji Bezpieczeństwa Imperium, zajmującej się szeroko rozumianym bezpieczeństwem państwa) oraz baronowa Arabell von Kohl (też BG) – pułkownik strażników dróg (decyduje o finansach, logistyce etc). Teatrem działań jest Boegenhafen, w Reiklandzie, ostatni punkt obrony przed Chaossem (Altdorf już padł). Teoretycznie, dla najwyższych władz głównym celem powinno być przygotowywanie obrony przed nadchodzącą hordą Chaosu. Starają się jednak wykorzystać trudną sytuację państwa do własnych celów. Cesarz Heinrich, na sekretnym spotkaniu z Arabell von Kohl, ujawnia jej swoje plany, mające posłużyć wzmocnieniu władzy cesarskiej. Przeszkodą tutaj jest OBI, biurokratyczny twór, służący do zbierania informacji o obywatelach Imperium, będący zarówno wywiadem, jak i kontrwywiadem. Do tej pory współpraca między nowym cesarzem a wspomnianą organizacją układała się gorzej niż źle. Dzięki wpływom wśród elektorów, OBI skutecznie uniemożliwiała wzmocnienie władzy centralnej. Plan

cesarza jest prosty – należy zniszczyć tę organizację (zlikwidować jej członków) i ewentualnie zastąpić własną, mniej zbiurokratyzowaną, bliżej współpracującą z władzą. Oto zadanie dla Arabell von Kohl. Ze strażników dróg i innych służb ma wyszukać najlepszych ludzi, skierować na arcytrudne szkolenia, stworzyć wreszcie siły specjalne, które pomogą w wykonaniu misji.

OBI jednak nie śpi. Pewne kroki Arabell von Kohl zostały zauważone. W takim przypadku OBI prosi o pomoc swojego współpracownika z grona graczy, Daredevila von Garlovski, aby zorientował się, co właściwie się dzieje, w co zaangażowała się Arabell von Kohl. I teraz zaczyna się najlepsza część przygody: wojna wywiadowa. Na zewnątrz pełna otwartości, a w rzeczywistości nieufności, wzajemne śledzenie każdego kroku. Pikanterii całej sytuacji dodaje fakt, że obaj gracze współpracują ze sobą przy przygotowywaniu obrony miasta przed armią Chaosu. Jednocześnie reszta, która również zajmuje ważne stanowiska państwowe, nic nie wie o toczącej się cichej wojnie i ze zdziwieniem spogląda na te wszystkie odbiegające od normy poczynania.



ZAKOŃCZENIE

Gdy dobrze zna się graczy i prowadzi się drużynę składającą z zaawansowanych postaci, warto postawić ją w obliczu dramatycznych wyborów, szczególnie wtedy, gdy członkowie grupy są już nieco zblazowani i mało co może zaskoczyć ich w przeżywanych przygodach. Nie zawsze może się to udać, czasem awanturnicy zachowują się w sposób niekonwencjonalny i psują misterne plany Mistrza Gry. Jednakowoż silne, wspaniałe emocje, towarzyszące pełnym tragizmu sesjom, warte są ryzyka.

W tym miesiącu w Mięchu możecie przeczytać: debiutancki tekst Matyldy – opis postaci niezależnej do Wilkołaka (aczkolwiek ten pomysł można użyć w każdym ze Światów Mroku); scenariusz Aniki Radzkiej – jej pomysł jest na tyle uniwersalny, iż stosować go można prawie wszędzie (trudno tu pisać o debiucie Aniki, gdyż jest ona studentką polonistyki UW, pisanie nie stanowi dla niej problemu i z tego co wiem publikowała już swoje prace); wspaniała Poison wprowadza nas w czar Napowietrznych Siedzib. A co Wami? Czekam na Wasze teksty. Do zobaczenia za miesiąc.

Puszkina

Matylda Dryzner

Kim jest Łucja?

Jeśli bohaterowie szukają przewodnika po mieście lub po prostu kogoś, kto dysponuje użytecznymi informacjami, członek starszyzny proponuje im spotkanie z krewniaczką Srebrnych Kłów. Jednocześnie poradzi, by uważali i niczemu się nie dziwili, a także ostrzeże, że Łucja ma protektora w osobie najbardziej poważanego w okolicy wilkołaka. Spotkanie z przewodniczką odbędzie się późnym wieczorem w parku lub gdzieś na mieście, w którejś ze starszych dzielnic, gdzie budynki pamiętają jeszcze czasy przedwojenne. Kiedy bohaterowie pojawią się w oznaczonym miejscu i czasie, Łucji jeszcze nie będzie. Po kilku, kilkunastu minutach oczekiwania, któraś z postaci zauważy opartą o drzewo lub stojącą w bramie dziewczynę. Ta ruszy powoli w ich kierunku, starannie omijając kręgi światła rzucanego przez pobliskie latarnie. Jest drobna i niewysoka, z bliska wygląda na jakieś czternaście, piętnaście lat. Ma ciemne, sięgające ramion włosy, przy czym jedna połowa jej głowy jest wygolona. Ubrana jest w pastelową, zwiewną, krótką sukienkę z długim rękawem i niestarannie zasnurowane glany. W chłodniejszy dzień strój uzupełnia o czarne podkolanówki i skórzaną, zniszczoną kurtkę, ale zawsze będzie miała na nosie przeciwsłoneczne „lenonki”. Rozmowa z Łucją nie jest prosta: dziewczyna zachowuje się dziwnie, można odnieść wrażenie, że ma „nierówno pod sufitem”. Swemu rozmówcy przygląda się zawsze bardzo uważnie – tak, jakby chłoneła jego słowa każdą komórką ciała. Systematycznie ignoruje obecność niektórych bohaterów. Jej odpowiedzi dotyczą czasami rzeczy, o których nie powinna wiedzieć. Zdaje się mieć oczy dookoła głowy i widzieć to, co jest za jej plecami. Nie daje się wciągnąć w zbędne pogaduszki (szczególnie, gdy pytania dotyczą jej samej). Jest rzeczowa:

przekazuje informacje, o które proszono ją pierwotnie, prowadzi do odpowiednich miejsc. Z pewnością któraś z bardziej spostrzegawczych postaci dostrzeże, że Łucja dziwnie oddycha, jakby... zapomniała o tej czynności. Ewentualne badanie darem *Wyczucie Żmija* da efekt pozytywny. Jeśli dołożyć do tego fakt, iż spotkanie odbyło się po zmierzchu – wnioski mogą być proste.

Łucja w istocie jest wampirem i to z klanu Malkavian. Dlaczego starszyzna ją chroni? To już muszą odkryć bohaterowie. Ważne, żeby zagadka dała się rozwiązać (ale nie za szybko). Problem przewodniczki może być wątkiem głównym sesji, ale niekoniecznie. Łucja może pojawić się raz lub wielokrotnie. W zależności od tego, jak postacie się do niej odnoszą, będzie ich przyjacielem lub wrogiem, albo zachowa neutralność. Trzeba pamiętać o tym, że w wypadku, gdy bohaterowie spróbują zabić Łucję, będą mieli „na pieńku” z jej protektorem. O wampirzycy warto wiedzieć jeszcze kilka rzeczy. Łucja boi się światła. Oślepią ją jego strumieniem, zaatakuje, a następnie ucieknie. Jeśli kiedykolwiek zdejmie okulary, zobaczycie, że jej tęczówki są zupełnie czerwone. Dokładne określenie jej możliwości pozostawiam decyzji Mistrza Gry. Upieram się tylko przy wysokim poziomie dwóch dyscyplin: Niewidoczności i Nadwrażliwości. Teraz przedstawię swoją wersję historii Łucji. Dziewczyna jest kimś więcej niż tylko krewniaczką. Gdyby nie ingerencja wampira, przesłaby Pierwszą Przemianę. Wilkołak-protektor obiecał umierającemu przyjacielowi (ojcu dziewczyny) opiekę nad nią. Wydarzenia te miały miejsce około dwudziestu lat temu i nie wiadomo, co stanie się z Łucją po śmierci jej protektora. Na koniec coś, co mogłoby wzbudzić niemałe poruszenie wśród graczy: a gdyby tak Łucja umiała przechodzić do Umbrzy?

Anika Radzka

WEEKENDOWA UPADKA

Scenariusz do CP, Wampira, Maga

I. IMPREZA POD MOSTEM

Drużyna spotyka się w sobotni wieczór, żeby pojechać razem na imprezę. Niestety, gdy już wszyscy przyjadą na miejsce spotkania, zadzwoni ich wspólna znajoma i odwoła party. Wszystkie okoliczne puby będą zapchane, bilety do kina wyprzedane, wypożyczalnie wideo zamknięte, a znajomi zajęci. Gdy gracze stracą już nadzieję na miłe spędzenie wieczoru, zadzwoni komórka należąca do jednego z nich, najlepiej przystojniaka-podrywacza. Przemytły, nisko brzmiący kobiecy głos powie:

– Kochanie, spotkajmy się; trzeba to wreszcie załatwić. Będzie niezła impreza.

Rozmówczyni poda miejsce i godzinę spotkania. Gracz pomyśli, że to na pewno jedna z tych dziewczyn, które podrywał w zeszłym tygodniu...

Drużyna udaje się pod podany adres. Okazuje się, że aby się tam dostać, muszą przejść pod jednym z miejskich mostów. Gdy docierają w jego okolice, jedyna w pobliżu latarnia migocze niepokojąco i gaśnie. Uliczka nad rzeką wygląda na zupełnie wymarłą, do najbliższych domów jest około 300 metrów. Mrok rozjaśniają już tylko pojedyncze światła samochodów przejeżdżających wysoko w górze. Wymarzone miejsce na napad... Może by tak wyciągnąć broń... Spod mostu odzywa się nagle męski głos:

– No, jesteście wreszcie.

W tym momencie zza pleców drużyny padną strzały, a mężczyzna odpowie na nie serią ze swojego pistoletu. Oczywiście, prosto w bohaterów. Gdy zaczną się ostrzeliwać, sylwetka pod mostem upadnie i przestanie się ruszać. Pech chce, że prawie w tym samym momencie błysnie flesz – ktoś zrobi im zdjęcie. Bohaterowie nie zdążą złapać przypadkowego fotografa.

II. BASZTA

Następnego dnia rano ten sam kobiecy głos odzywa się w telefonie:

– Czemu nie przyszedłeś; musiałam załatwić to sama!

Numer, z którego dzwoni kobieta, jest zastrzeżony. Gdy drużyna wyczerpie już wszystkie możliwe pomysły, jak namierzyć tajemniczą dziewczynę, rozlegnie się sygnał komórki informujący o nowej wiadomości: „Dziś wieczorem o 19.00 w Baszcie”.

Co za zbieg okoliczności – pub znajduje się dwa mosty od sobotnich wydarzeń, w przerobionej na lokal baszcie. Idąc w jego kierunku, najpierw trafia się na sporą

grupę pijanej młodzieży siedzącej na trawie, potem na cztery sfatygowane drewniane stoliki z wyblakłymi parasolami, przy których rzędem stoją fantastycznie pomalowane motory. Ich właściciele, niemiło wyglądające i nieprzyjemne obcym osiłki, zajmują całe wnętrze pubu. Ze środka dobywa się niezwykle jazgotliwa i głośna muzyka gitarowa z wyjącem i charczącym wokalem, która w połączeniu z wszechobecnym, gęstym dymem papierosowym przyprawia o ból głowy. Poza motocyklistami, szczególnie wypełniającymi wszystkie zakamarki pubu, tylko przy jednym stoliku i barze siedzą w sumie cztery samotne dziewczyny. Jedna z nich patrzy na zegarek i wyciąga komórkę. Gdy wybierze numer, zadzwoni telefon bohatera.

– Halo, gdzie jesteś; czekam już pół godziny?

Gdy postać odpowie, dziewczyna zorientuje się, że osoba, z którą rozmawia, stoi w pubie. Błyskawicznie zbierze wtedy manatki i bardzo zwinnie ucieknie. Częściowo pomogą jej w tym miejscowi motocykliści, którzy po prostu zaczepią nowych w lokalu (dziewczyny nawet nie znają, widzieli ją tu kilka razy z jakimś wymoczekiem).

Drużyna, jeśli wyrwie się z łap bywalców „Baszty”, może śledzić uciekinierkę, ale bez specjalnych rezultatów, bo dziewczyna jest sprytna. Po prostu pomyliła tylko (albo i nie) jedną cyfrę w numerze telefonu...

III. DALSZE WYDARZENIA

Mogą rozwinąć się w wersję a) lub b):

A) PROPOZYCJE

Dwa dni po wydarzeniu, czyli w poniedziałek, gazety opublikują artykuły o morderstwie pod mostem, dokonanym w celach rabunkowych, i o brutalności dzisiejszej młodzieży. Jeden z najlepiej sprzedających się tytułów na pierwszej stronie będzie miał nawet dość niewyraźne zdjęcie drużyny, zrobione ponoć przez przechodzącego tamtędy turystę. Z artykułu jasno wynika, że porządny obywatel miasta zginął od broni takiego typu, jaką ma jedna z postaci graczy. Broń jest oczywiście legalna, a według artykułu policja już zaczęła szukać w swoich rejestrach właścicieli tego modelu i wzywać ich na przesłuchania.

Po trzech dniach, czyli we wtorek, jeden z bohaterów zostanie zaczepiony przez eleganckiego mężczyznę, wyglądającego nieco staroświecko – w meloniku i muszce. Zaoferuje on pomoc, w zamian za wykonywanie

drobnych usług. Zagrozi, że jeśli się nie zgodzą, następnego dnia w całym mieście będą wisały ich listy gończe. Na dowód, że nie żartuje, pokaże wyraźne zdjęcie drużyny pod mostem. Powie, gdzie i o której mają przybyć następnego dnia, by rozpocząć współpracę. Ulica, którą poda, znajduje się na peryferiach miasta.

Inna postać z drużyny także kogoś spotka. Będzie to elegancka, atrakcyjna kobieta, która wystąpi z ofertą innego zadania (włamanie się do banku danych itp.) w zamian za pomoc w oczyszczeniu się z zarzutu morderstwa. Mają zgłosić się następnego dnia do jednego z biurowców w centrum miasta. (Jeśli gracze zgodzą się na współpracę, ich bezpośrednią przełożoną zostanie nie kto inny, tylko dziewczyna od pomyłki telefonicznej).

Co ważne, spotkania będą wyznaczone dokładnie na tę samą godzinę, dość wcześnie rano.

W środę, niezależnie od decyzji drużyny, w całym mieście rozwieszone będą listy gończe. Nagroda będzie tak wysoka, że z pewnością każdy z ich dawnych znajomych zadzwonił już na policję. A ściganiem nie będą zajmować się zwykłe oddziały...

B) POMYŁKA

Gracze znaleźli się pod mostem zupełnie przypadkiem, a dziewczyna po prostu pomyliła jedną cyfrę w numerze telefonicznym. Teraz musi naprawić swój błąd. W tej wersji jej numer nie będzie zastrzeżony, nie ma też turysty z aparatem fotograficznym. Artykuły poniedziałkowe

będą opisywały kolejne morderstwo na tle rabunkowym, ale już nie na pierwszych stronach. Policja nawet nie wpadnie na trop drużyny.

Po spotkaniu w Baszcie może rozpocząć się obustronne polowanie: bohaterów na dziewczynę i dziewczyny na nich, bo obie strony już się widziały... Motocykliści nie muszą już być tu przeszkodą. Po pewnym czasie wzajemnych podchodów, jeśli gracze wykażą się sprytem, w sprawę mogą wmieszać się szefowie pechowej dziewczyny i drużyna dostanie się np. w szeregi mafii.

IV. UWAGI DLA MISTRZA GRY

Reszta należy do Ciebie, mistrzu gry. Tajemniczy mężczyzna i kobieta mogą należeć do różnych tradycji magowskich albo różnych klanów wampirycznych (Ventrué, Brujah) i mają zamiar walczyć między sobą o postacie graczy. Po prostu założyli się, kto pierwszy uzyska ich zgodę na przemianę/wstąpienie do tradycji magowskiej. W wersji CP – do szalenie tajnych organizacji, które zajmują się preparowaniem dowodów między innymi na morderstwa, których ktoś nie popełnił.

Drużyna na pewno nie zdoła uciec przed którąkolwiek z tajemniczych postaci. Będą podsłuchiwać i obserwować. Postacie, godząc się na współpracę z wybraną organizacją, muszą zrezygnować z dotychczasowego życia. Dopiero po pewnym czasie będą mogły oczyścić się z zarzutu morderstwa.

○

Joe Abrakadabra

Architekt

Zbliża się północ. Niemal czuć goniące sekundy, uderzające we wskazówki zegara. Mimo tego pędu, tło zamarło w bezruchu, jak gdyby na coś czekało. Richard Weir dobrze wiedział, na co. Stał na pierwszym piętrze, pośrodku pokoju, w połowicznie wykończonym domostwie. Równie nieruchomo jak ściany i porozrzucane dookoła narzędzia czy materiały budowlane. Tak, Richard dobrze wiedział. Pięć godzin wcześniej odczuwał jeszcze podniecenie. Teraz jedynie czuł spokój. W końcu do jego uszu dobiegł znajomy odgłos silnika Porsche, należącego do współnika. Nie ruszając się z miejsca, wyobraził sobie parkujący samochód. Zgaszenie silnika. Otwarcie drzwi. Później trzask. Usłyszał swoje imię. Nie odpowiedział. Kroki stawiane na niewykończonych jeszcze schodach.

– Richard? Gdzie ty, do cholery, jesteś?

Nie otwierając oczu, krzyknął:

– Tutaj!

Przybysz w końcu znalazł się za Richardem.

– Wiesz, która jest, kurwa, godzina? Mam nadzieję, że to rzeczywiście ważne...

Mówił coś jeszcze, ale Richard już go nie słuchał. Skupił się na chwili, która niedługo powinna się spełnić.

– No więc dobra. Skoro już tu przyjechałem, pokaż mi to pęknięcie. Choć jestem pewien, że moje plany były prawidłowe.

„Mam nadzieję, że MOJE plany także są prawidłowe” – pomyślał Richard, po czym uśmiechnął się do siebie. Przemówił:

– Musisz wyjrzeć przez okno. Pęknięcie biegnie po zachodniej stronie. Może ściana jest zbyt cienka.

– Gówno prawda! Ściana była w porządku! – odpowiedział współnik, po czym wyrzwał przez okno.

W tym momencie Richard podniósł wcześniej wyszukaną rurę. Nie za długą. Nie za krótką. Wystarczająco ciężką.

– Nic nie widać! Jest za ciemno. Masz latarkę?

– Tak. Trzymaj.

Człowiek odwrócił się z wyciągniętą ręką.

Teraz!!!

Koniec rury z impetem wystrzelił w osłupiałą twarz. Oko i noc rozprysnęły się w jednej chwili. Skowyt ofiary urwało kolejne uderzenie, tym razem w szczękę. Trzasnęły kości, poleciały zęby oraz struga krwi i śliny. Jeszcze raz!!! Tym razem w skroń. Znowu chrupot. Biały garnitur człowieka Już-Bez-Twarzy błyskawicznie spurpurowiał. Kiedy współnik upadł, Richard dalej kontynuował okładanie niewątpliwie już zwłok. Z każdym kolejnym uderzeniem pękały kości i tryskała krew. Ile czasu upłynęło, zanim się uspokoił? 5 minut? 30? Może godzina. Przetarł zbryzgane czerwienią czoło. Ściany i całe otoczenie, które jeszcze przed chwilą tańczyło razem z nim, znowu stanęło na swoim miejscu. Ale to nie był koniec...

Coś poruszyło się na ścianach. Plamy szkarłatu zaczęły się szybko powiększać, niczym plamy czerwonego atramentu na białej bibule. Z momentem, w którym pochłonięty został ostatni kawałek, Richard stracił całkowitą orientację, gdzie jest góra, gdzie dół. Gdzie jest lewo, a gdzie prawo. Był tylko on, otaczająca go czerwona przestrzeń... i coś jeszcze. Nie potrafił określić, co to takiego. Skrywało się dokładnie na granicy jego widzenia. Coś olbrzymiego. Cały czas się ruszającego. Oniemiały Richard nie potrafił zrobić niczego innego oprócz stania (choć nie potrafił określić, gdzie znajduje się podłoga) i szybkiego oddychania. To Coś Skrywające Się W Tle wystrzeliło w niego czymś przypominającym mieszaninę myśli, obrazów i dźwięków. „Pocisk” trafił Richarda między oczy. Niewyobrażalny ból szybko ogarnął całą głowę. Huczały w niej miliony słów, po oczach trzaskało tyleż samo wizji, a uszy atakowała kakofonia pisków i szmerów. Richard krzyczał. Krzyczał gardłem, płucami, sercem, kośćmi i nerwami. Rękoma zakrył twarz i skulił się, myśląc, iż taka pozycja pozwoli mu na przezwyciężenie bólu. I wszystko ucichło... Znowu był w niewykończonym budynku. Leżał na podłodze obok zmasakrowanych zwłok i metalowej rurki. Serce, powoli zwalniając, nadal chaotycznie tłukło się w jego piersi. Wszystko istniało, jak gdyby przed chwilą nic się nie wydarzyło. Nic się nie zmieniło... Nic, oprócz niego. On wszystko zrozumiał. Tam, w Czerwonej Pustce, przestał być tylko człowiekiem. Został wybrany. Służył teraz swojemu nowemu panu.

* * *

Na czym polega niezwykłość Richarda Weira? Otóż oprócz kilkunastu nie wykrytych morderstw na swoim koncie, ma on także Dar. Został nim obdarowany przez bliżej nieokreśloną istotę tamtej pamiętnej nocy (patrz wyżej). Kim jest owa istota? To zostawić możemy na później. Rzeczą, która teraz powinna nas interesować, jest specyfika owego Daru. Na czym on polega? Otóż Dar ten wyprowadził architektoniczne zdolności Richarda daleko poza granice ludzkiego rozumowania. Przy projektowaniu nowych budowli, potrafi on obejść wszelkie prawa fizyki i logiki. Dzięki temu, każdy obiekt przez niego stworzony jest bramą. Bramą prowadzącą poza naszą rzeczywistość. Prosto do Metropolis. Korytarze jego mieszkań zdają się biec w nieskończoność. Sufity znikają gdzieś poza granicą ludzkiego wzroku. Wydawać by się mogło, że małe pomieszczenia okazują się olbrzymimi salami. Rozmieszczenie drzwi i pokoi ciągle się zmienia. Schody biegnące w górę, prowadzą do piwnicy. Przez okno, które z zewnątrz stoi po zachodniej stronie budowli, można oglądać wschody słońca. I tak dalej, i tak dalej... Oczywiście, wszystko to zaczyna być dostrzegalne dopiero po pewnym czasie, kiedy dom wyssie odpowiednią ilość energii ze swoich mieszkańców. Wtedy to otwierają się przejścia. Wtedy ludzie zaczynają znikać lub zmieniać się z dnia na dzień nie do poznania.

Jak uaktywnia się dar Richarda? Na początku rozrysowuje on plan normalnej budowli. Kiedy klient jest zadowolony, prace ruszają i zaczyna się budowa. Zaraz na jej początku, Weir w nocy odwiedza teren, gdzie stawiany jest fundament, i składa tam ofiarę. Detali pozwolę sobie nie przytaczać. Kiedy już krew wsiąknie w cement, spływają wizje. Pojawiają się nowe rozwiązania i całkowicie szalone koncepty architektoniczne. Objawienia te są większe i bardziej wykraczające poza ludzkie rozumowanie, jeśli krew należała do niewinnej istoty (najlepiej kobiety). Jej szczątki Architekt przeważnie zatapia w mokrym jeszcze fundamencie.

Jak wprowadzić Architekta do gry? Może postać właśnie zamierza kupić sobie nowy, cichy i przyjemny domek, z dala od zgiełku miasta? A może odziedziczyła mieszkanie po zaginionym członku rodziny? Może też się zdarzyć, iż bohaterowie zostaną wynajęci przez jednego z krewnych osoby, która zniknęła w tajemniczych okolicznościach? Kobieta złożona w ofierze przez Weira mogła być dziewczyną postaci. A może właśnie bohaterowie dostali dobrą propozycję pracy na budowie (choćda plotki o dziwnych rzeczach mających tam miejsce... ale co tam... płacą naprawdę nieźle).



W książce „Światy wyobraźni” Freeman Dyson prezentuje swoje przewidywania co do kierunków, w jakich w przyszłości rozwijać się będą poszczególne gałęzie nauki. Sam jest naukowcem, więc najbardziej zaskoczył mnie sceptycznym nastawieniem do dobroczynnych skutków postępu technicznego. Jego wątpliwości natury etycznej wypływają z głębokich przemyśleń i są zastanawiająco zbieżne z pesymizmem, którego uczy nas znaczna część literatury SF. Zresztą Dyson w każdym rozdziale odwołuje się do wybitnych dokonań fantastyki naukowej.

Nie mniej ciekawe od filozoficznej warstwy książki są pokazane w niej konkretne rozwiązania

techniczne, które stosować mogą już nasze dzieci i wnuki. Dla miłośników fantastyki nie ma tu rzeczy nowych, tym niemniej znane z literatury patenty znajdują w tej książce naukowe wyjaśnienie. Jeden z nich to radiotelepatia, którą autor „Światów wyobraźni” widzi jako rozwinięcie nowych technik badawczych, stosowanych w neurologii. Dowodzi, że już niebawem powinny pojawić się niewielkie przekazy, wszczepiane w żywą tkankę ludzkiego mózgu. Umożliwią one bardzo precyzyjną obserwację zachodzących w nim procesów.

Stąd już tylko krok do odborników, przekładających fale radiowe bezpośrednio na impulsy nerwowe. Dyson jedynie sugeruje możliwe zastosowania radiotelepatii. Wyobraźmy sobie jednak świat, w którym będzie ona dostępna: w sposób niemal automatyczny nasuwa się myśl o zdalnym sterowaniu ludźmi. Rząd, który za pomocą fal radiowych kontroluje obywateli, dowódcy, rzucający do boju armie scyborgizowanych żołnierzy i tak dalej. Możliwość, rzekłbym, subtelniejsza, to wykorzystanie radiotelepatii przy popełnianiu wszelkiego rodzaju przestępstw: malwersacji finansowych, kradzieży, a nawet gwałtów.

Ciekawą perspektywą wydaje się powstanie sekt zbiorowej świadomości. Ludzie, żyjący

w izolowanych od zewnętrznego świata komunach, od dzieciństwa posługują się radiotelepatią. Posiadają wspólny zasób doświadczeń, z którego każdy z nich korzysta w zależności od potrzeb. Jeśli jeden z członków wspólnoty posiada niezwykle umiejętności w określonej dziedzinie, może – przynajmniej w ograniczonym stopniu – udostępnić je wszystkim. Dlatego wszyscy ci ludzie dysponują ogromnym potencjałem, są specjalistami „od wszystkiego”. Jednak pozbawieni kontaktu z grupą, oparcia w tej wspólnej świadomości, stają się całkowicie bezradni. Umiejętności praktyczne opanowali przecież w niewielkim zakresie, a w dodatku nie są przygotowani psychicznie na samodzielne rozwiązywanie problemów. Nie potrafią się porozumiewać, bo dotąd komunikowali się tylko za pomocą myśli.

Wydaje mi się, że konflikt dwóch grup – społeczności tradycyjnej i „sekt wspólnej świadomości” daje ciekawe możliwości fabularne. Obie strony będą stosowały zupełnie inne strategie. W pewnych sytuacjach telepatia będzie dawała przewagę, w innych okaże się zgubna. Bohaterem takiej opowieści uczyniłbym telepatę, który na skutek tego konfliktu traci swoją grupę. Naprawdę jestem ciekaw, jak taki człowiek poradziłby sobie w „oddzielnym” życiu.

Jacek Drewnowski

SEKTA TELEPATÓW

Napowietrzne siedziby



Jarosław Musiał

Wędrując Niziną Tesalską (północna Grecja), na horyzoncie widzimy istny kamienny las. To Meteora, której 24 ogromne pionowe skały pną się w górę, rzeźbione w niesamowite kształty przez wiatry i deszcze. Zgodnie ze starożytną mitologią grecką, Tesalia była miejscem walki bogów z rodem gigantów (gigantomachii) – może znajdują się tam jeszcze ślady tej wojny?

Pionowe wyżłobienia w monumentalnych skałach to najprawdopodobniej dzieło wody po nich spływającej, ale kto wie? Może uda Ci się odnaleźć zaszyfrowany w nich starożytny przekaz... Pionowe rysy są starsze i powstały pod wpływem uderzeń fal, kiedy obszar ten pokrywało morze. Wiadomo, iż woda jest kolebką wielu bluźnierczych i nienazwanych tajemnic. Po przeprowadzeniu odpowiednich badań na pewno uda się odkryć jedną z nich.

Każdy, kto dotarł w to magiczne miejsce, z niepokojem spogląda w górę. Greckie słowo *meteora* oznacza napowietrzny. Czyje siedziby znajdują się na płaskich szczytach? Kiedyś żyli tu pustelnicy, którzy chronili się przed zimnem i deszczem w skalnych szczelinach wieżyc, sięgających do 550 metrów wysokości. Około XII wieku zamieszkała tu społeczność ascetów. Historia istniejącego do dziś zespołu klasztorów rozpoczyna się w 1336 roku wraz z przybyciem do Meteoru dwóch mnichów z góry Athos. Dzięki ich

działaniom Meteora stała się mniszą republiką, na wzór Athos. Obecnie z 24 monasterów wybudowanych w tym miejscu czynnych jest tylko 7.

Do siedziby mnichów przybysze mogli dostać się jedynie po drabinie, którą w każdej chwili można było wciągnąć na górę lub... pozwolić jej opaść wraz ze śmiałkiem. Ciekawe, jak z taką wspinaczką by sobie poradził palladyn zakuty w zbroję... oczywiście, warto sprawdzić.

W drodze na szczyt można również skorzystać z niesamowitego urządzenia, składającego się z liny i sieci wciąganej kołowrotem umieszczonym na wystającym ze skały rusztowaniu. Chyba że ktoś umie latać. To najtrudniejsza ze sztuk, acz dostępna niektórym magom. Powinni oni jednak pamiętać o możliwych niespodziankach... wszak mieszkańcy są przygotowani do obrony swych napowietrznych siedzib.

Jaki zakon ma tu swą siedzibę? Co kryje się w wyżłobionych w skale korytarzach? Jakie tajemnice skrywają prastare księgi mnichów?

Co bohaterowie odnajdą na szczycie, zależy już tylko od niczym nieograniczonej wyobraźni Miśtrza Gry.

Bibliografia:

Niezwykłe Miejsca Niezwykłe Krainy, Reader's Digest, 1997

Pasek Z. (red.), *Miejsca Święte*, Znak, Kraków 1997

NOWY KONKURS MIMOWY!!!

Oto drugi odcinek naszego nieustającego konkursu! Pamiętaj zasady? Znajdujesz odpowiedzi na poniższe pytania w numerze, który trzymasz w ręku. Przyklejasz kupon do kartki pocztowej, piszesz odpowiedzi i ślesz na adres redakcji. A oto pytania:

1. Kto przepowiadał o zwierzętach ubranych w ciemność?
2. Po ilu latach panowania Thanados II popadł w obłąd?
3. Kogo ojciec przez całe życie nauczał Tory?
4. Na czym znajduje się logo Cthulhu Inc. oraz informacja Made In R'lyech?
5. Co będzie rozwinięciem nowych technik badawczych, stosowanych w neurologii?
6. (Dokończ zdanie) Lepiej umrzeć z honorem dziś...
7. Jaka winna być reakcja na „Idziemy na dziwki?”

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3

Z NOTATNIKA STAREGO PRYKA

Gdy drużyna zmęczy się rozbijaniem łbów albo przeczuwa, iż Mistrz Gry zamierza właśnie poprowadzić jej nową przygodę, udaje się zazwyczaj do karczmy. Tam, oczywiście, zajmuje się tym, co potrafi najlepiej, tzn. piciem. Jak wiadomo, w RPG można robić rzeczy, których nie zawsze udaje się dokonywać w rzeczywistości. Dlatego awanturnicy piją tam na umór, zalewają się w trupa, ciągną jak gąbka i topią robala. Jednakowoż czynią to w ponurej ciszy – a jak wiadomo, picie bez toastów i pieśni, to alkoholizm. Aby ocalić śmiałków od zgubnego nałogu, ułożyłem dla nich taką oto piosnkę:

Hej, śmiałkowie piją

(mel. „Drunken Sailor”)

Ref.: Hej bo śmiałkowie piją/x3

Od rana do rana!

Hej, krasnolud pijany,

Hej, od ściany do ściany,

Hej topór jego ostry,

Więc jest narąbany!

Ref: Hej, bo śmiałkowie piją...

Choć Imperium już w płomieniach,

Chłopcy wino pijmy dalej,

Altdorf przecież taki duży,

Cały się nie spali!

Ref: Hej, bo śmiałkowie piją...

Kiedy trunek trzewia skręci,

Mdło poczuje się nieboga,

Zaraz z gardła tu wyrzuci

Wewnętrzznego wroga!

Ref.: Hej, bo śmiałkowie piją!

Kto w Ulryka mocno wierzy,

Niechaj bóg go dziś usłyszy,

Oni wierzą w białe wilki,

A my w białe myszy!

Ref.: Hej, bo śmiałkowie...

Gdy drużyna się napije

I gorzałką wstyd pokona,

Wtedy sklepie już każdego

Nawet Gurnissona!

Ref. Hej, bo śmiałkowie...

Dalej w kielich wlewaj śmiało

Dalej chłopcy w górę dzbany

Dzisiaj los nam będzie sprzyjał,

Mistrz Gry też pijany!

Ref.: Hej, bo śmiałkowie...

Bryan

IN MEMORIAM

(Podziękowania dla Madelaine, Pjotrusia, Bycha, Urien, Sea'y, Splasha, Freezera i kilku innych)

AD&D

- Spróbuję się dogadać z tym liczem.
- Jestem w zbroi. Co mi może zrobić jakaś zielona galaretka?
- Czy imp to zdrobnienie od „impotent”?

CYBERPUNK 2020

- Poczekajcie chwilkę, chyba to połknąłem.

ZEW CTHULHU

- Czy ktoś mi w końcu wyjaśni, kim do cholery jest ten Hastur?!

SHADOWRUN

- Taki z ciebie mięczak, że nie potrzebuję broni, żeby cię rozwalić. Patrz, odkładam pistolet.

WARHAMMER

- Jaką to ma głębokość? Zresztą nieważne, skaczę w dół.
- Rzucam w niego nożem. A jakby się bronił, to mam w zanadrzu jeszcze kilka sztuczków.
- Jak ja nie lubię, jak mnie nazywają plugawą zmiją.

XVI Generacja

Idea: Jerzy

Rysunki: Ula Michalska



ODGŁOSY Z KUŹNI

Kiedy czytacie te słowa, na księgarskich ladach winny już znajdować się **Gasnące Słońca**. Podręcznik liczy sobie ponad 300 stron i jest w twardej oprawie.

Z erpegów lada moment winny ukazać się również: **Mroczne sekrety Barsawii** i **Dzień Bestii**, a nieco później **Węzowa Rzeka** i **Dziwne miejsca**.

Jeśli chodzi o książki, to już w sierpniu mieliście okazję kupić trzecie tomy cykli Wolfe'a i Donaldsona (**Caldé Długiego Słońca** i **Skok**

w potęgę: **Mroczny, zachłanny bóg powstaje**), a zapowiadamy: **Klejnoty koronne** Waltera Jona Williamsa (sympatyczna przygodówka), **Harfistę na wietrze** (ostatni tom trylogii Patrici A. McKillip) oraz **Słodki srebrny blues** Cooka (czyli pierwszy tom publikowanego u nas, ale nie do końca cyklu).

Milej grania i czytania życzy

Tomuś

W najbliższym czasie w MiM:

- Weekendowy kurs kreatywności dla graczy.
- „Obcy”, czyli scenariusz nagrodzony Quentinem.
- Ile i za co, czyli czy miecz jest wart pięć wiosek.
- O kuchni staropolskiej słów kilka dla Pań Graczy – i nie tylko.
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.10.2000

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 82 do numeru 87
PP82 44,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 82 do numeru 93
PR82 93,00 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
EDKWI (R) 45,00 zł

Barsawia (O) 69,00 zł

Ścieżki adeptów (R) 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R) 45,00 zł

EDMB1 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej (R) 49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii (R) 39,00 zł

Wężowa Rzeka (O) 45,00 zł

Koszmar z przestworzy (P) 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Księga Strażnika (R) 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R) 35,00 zł

Xięga bestyj (R) 15,00 zł

Cthulhu 1990 (R) 17,00 zł

Almanach potworów (R) 45,00 zł

Krainy Snów (O, P) 59,00 zł

Przerażające podróże (P) 21,00 zł

Serce grozy (P) 27,00 zł

Maski Nyarlhotepa (P) 79,00 zł

Dzień Bestii (P)

WARHAMMER NIE SPRZEDAJEMY!

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O) 35,00 zł

SRPPS (P) 28,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P) 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P) 15,00 zł

WAEKR (R) 50,00 zł

Podręcznik gracza (R) 32,00 zł

WAPGR (R, P) 20,00 zł

Podręcznik Narratora (P) 33,00 zł

WAPNA (R, P) 20,00 zł

Rytuał przejścia (P) 33,00 zł

WARPR (P) 33,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P) 33,00 zł

WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy (R, P) 69,00 zł

BTMEW (R, P) 69,00 zł

DZIKIE POLA (R, P) 38,00 zł

Podręcznik podstawowy (R, P) 38,00 zł

DPRPG (R, P) 38,00 zł

W stepie szerokim (R, P) 38,00 zł

DPWSS (R, P) 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P) 38,00 zł

DPOIM (R, P) 38,00 zł

INNE

Oko Yrrhedeza (R, P) 25,00 zł

OYRPG (R, P) 25,00 zł

Aphalon (R, P) 45,00 zł

*APPOD (R, P) 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER (R, P) 3,50 zł

KARCJANYCH (R, P) 4,80 zł

Nr 2 (R, P) 4,80 zł

INF02 (R, P) 4,80 zł

Nr 3 (R, P) 4,80 zł

INF03 (R, P) 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone 6,00 zł

DTWAR 8,00 zł

Paradise lost 8,00 zł

DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa 28,00 zł

DESTA 9,00 zł

Zestaw dodatkowy 9,00 zł

DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa 35,00 zł

KTSTA 8,00 zł

Zestaw dodatkowy 8,00 zł

KTDOD 8,00 zł

Inferno 8,00 zł

KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R) 34,00 zł

BTKOM 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny (R) 55,00 zł

WZSWW 55,00 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R) 55,00 zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

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

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY)

księżniczka **Mononoke**



**BY OCALIĆ SIEBIE,
MUSI OCALIĆ ŚWIAT**
OD WRZEŚNIA W KINACH

VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY w/w MIRAMAX INTERNATIONAL TOKUMA SHOTEN NIPPON TELEVISION NETWORK DENTSU & STUDIO GHIBLI przedstawia produkcję STUDIO GHIBLI reż. HAYAO MIYAZAKI p.t. KSIĘŻNICA MONONOKE głosów ujęli GILLIAN ANDERSON BILLY CRUICK CLARE DRAKE
NINE DRIVER BILLY BOB THORNTON JADA PINKETT SMITH scenariusz HAYAO MIYAZAKI muzyka JOE HISAISHI kierownictwo produkcji YASUYOSHI TOKUMA kierownictwo produkcji BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN SCOTT MARTIN produkcja TOSHI SUZUKI reżyseria HAYAO MIYAZAKI

Patroni medialni

MIRAMAX

TOOK

MIMI

WANeko

UPPER

FENIX

CO-PROJEKT

skanow
& manga

Wirtualna Polska
www.wp.pl

Wirtualna Polska

Kawaii

Fantastyka

RT

VISI