

John Wick: MAHO - CZARNA MAGIA

INDEKS: 322954

cena: 9,90 zł

MiMO

Magia i Miecz

PANDEMONIUM UWOLNIONE
przygoda do GS

WFRP: SCHIZMA

**WEEKENDOWY
KURS
KREATYWNOŚCI
GRACZY**

Historia WYDZIAŁU X

Węzowa Rzeka © FASA corp.

ISSN 1230-9109
9 771230 910971
10

NAWET KACZOR DONALD CZYTA MIMA!

Gry fabularne coraz częściej pojawiają się w wielu różnorodnych mediach. I to nie tylko w kontekście socjologicznym, tudzież jako sedno jakowejś sensacyjnej wiadomości. Dziennikarze radiowi zapraszają ludzi związanych z RPG do przeróżnych audycji (niektórych o porze co najmniej barbarzyńskiej, ale co tam – grunt, że są), rozmawiają z nimi, zadają mniej lub bardziej podchwytliwe pytania. W telewizji co pewien czas pojawiają się jakieś przebitki z konwentów i LARPów. O spotkaniach graczy i miłośników fantastyki piszą magazyny i tygodniki zajmujące się polityką oraz kulturą.

**Kreatywni
gracze?
Nic trudnego!**
strona 31

To chyba dobrze. Ba! To nawet bardzo dobrze. Oznacza to, iż rozrywka, którą my fascynujemy się od lat, ma szansę zatoczyć większe kręgi. Przecież im więcej osób będzie wiedziało o RPG, tym więcej będzie miało szansę w nie zagrać. A nie trzeba chyba ukrywać, że póki co w Polsce nie istnieje wybór, którego dokonują mieszkańcy krajów rozciągających się za zachodnią granicą. W ich przypadku decyzja brzmi: będę się bawił w gry fabularne albo nie. U nas, niestety, o RPG nie wszyscy wiedzą – ech, raczej: mało kto wie. Choć rozrywka ta ma w sobie wielki potencjał. I, jak wszyscy to wiemy, wciąż.

Przeto z wielką radością odkryłem (a raczej odkryto przede mną), iż Kaczor Donald również gra w RPG, a nawet czyta **MiMa**! Dowiedziałem się tego z kart sierpniowego „Giganta”, gdzie jedna z historyjek opowiada o grach fabularnych (jest to też pewna wersja „Hobbita”). Tłumacz dokonał ciekawego spolszczenia (ukłony Jacku), wprowadzając nie tylko **MiMa**, ale też kurzymisie!

Ja czytałem z przyjemnością. Ciekaw jednak jestem, czy osoby nie mające kontaktu z RPG zrozumiały niektóre sytuacje i pojęcia. W wersji oryginalnej – na pewno (patrz wyżej). U nas jednak...

Ciekaw też jestem, czy wielu polskich czytelników tej historyjki przeszło nad nią do porządku dziennego, stwierdzając, że gry fabularne to coś wymyślonego na potrzeby tej właśnie opowieści. I że nie zorientowało się, iż jest to parodia tolkienowskiego „Hobbita”. Jeśli macie jakieś wieści na ten temat, podzielcie się ze mną.

Pozostawiam Was ze słowami Donalda: *W domu odbędzie się sesja gier fabularnych! Jutro przychodzi cały klub i będziemy mogli przez dwa dni bawić się w mój nowy scenariusz: „Kaczor w lochu”!*

T. Krecmar

PS. Owszem, nasze macki sięgają nawet do wydawcy „Giganta”. Wtajemniczeni wiedzą dlaczego...



Hasło miesiąca:

– *Ja nie jestem elfem* – Maciek N.-K. w odpowiedzi na propozycję Puszkina, by wspólnie zjedli spaghetti.



**Dzikie Pola
od kuchni...**

**strona
49**



Copyright Disney/Gigant 08/2000

Opowiadanie:

- Kurczak — 23
Bartek Świderski

Panorama:

- D&D 3E — 2
Kurzymis
Titan: Nowa Ziemia — 6
LoMaX

- Eurocon bez euro — 8
Toread

- Erratcon – Balagacon –
i bardzo Polcon — 8

- Michał „Puzon” Stachyra
NasaCon 2000 — 14
Toread

- Jak wystartować w branży?
część I — 16

- Patrick Bateman

Stałe działy:

- Listy — 18

- MiM(ochodem):
Co zabrać do plecaka? — 21

- Kraina Goblinów,
edycja 3.4 — 116

Felietony:

- Psychologia imprezowa — 22
Post Scriptum

- Miasto, magia, maszyna:
Za wszystko trzeba płacić — 115

- Jacek Drewnowski

Scenariusz:

- Obcy (część I) — 105
Łukasz „Ender” Jaworski

Mięcho:

- Powązki, listopad — 110
Marcin Tyśler

- Klub szachistów — 112
Darek Ojdana

- Portret pamięciowy — 112
Jacek „Treanor” Jaskólski

- Saa'ral — 113
Tomek „Horny” Chojski

- Miejsca magiczne:
Napowietrzne siedziby — 114

- Poison Ivy

Almanach:

- Każdy gracz ma prawo do wol-
ności wyboru... — 37

- Yurzielovich

- Teraz ja o niekonwencji — 40
Marcin Moritka

- Odczłowieczanie część
następna — 45

- Przemysław Szymczak
Grosik do grosika... — 47

- Marek Pawelec

Temat numeru:

- Weekendowy kurs kreatywno-
ści dla graczy — 31

- Wykładowcy: Cezary Kowalski, Miłosz
oraz Puszkini. Sponsor i organizator:

- Tomek Andruszkiewicz

Dzikie Pola:

- Pieprznie i szafranno, moja
mością panno — 49

- Joanna Biezyk

Deadlands:

- Ruszał na zachód, młodzieńcze!

- Opowieść o Dziwnym Zachodzie
sierżanta Seana Slade'a z Armii

- Północnej Wirginii — 102
wysłuchał Tomasz Z. Majkowski

Earthdawn:

- Gildie i bractwa — 52
Robert Fulford

- W królestwie
odrodzonego słońca

- Rola muzyki w „Przebudzeniu
Ziemi” — 54

- Wojciech Jagodziński „Inkayon”

Gasnące Słońca:

- Pandemonium uwolnione — 56
Andrew Greenberg

- Stacja kosmiczna
Cumulus — 60

- Bill Bridges

L5K:

- Maho: Czarna Magia — 65
John Wick

Świat Mroku:

- Ciemna strona mumii — 72
Belphegor

- Proces — 78
Marcin Blacha

Warhammer:

- Na haju — 83
Michał „Mada” Kwietniewski

- Schizma Gottharda
Holbeina — 86

- Stawomir Łukasz
Zabójcy Trolli

- Nowe spojrzenie — 89
Łukasz „Kłoczek” Sikorski

Zew Cthulhu:

- Sprzedz tysiącleci (cz.II) — 92
Krzysztof Piskorski

- Historia Wydziału X — 98

MIM**10(82)/2000****REDAGUJE ZESPÓŁ:**

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)

tomek_andruszkiewicz@efarm.pl

Jerzy Cichocki (ZC)

jerzy@zamoyski.edu.pl

Michał Marszałik (dział łączności, Mięcho)

puszkin@rpg.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:

Oktabrskaja Rewolucja

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichocki, Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski,

Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,

Poison Ivy, Andrzej Śwędryński, Maciej Szaleniec,

Toread, Piotr Wysok

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

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

 Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania
zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

© FASA Corp. „Wężowa Rzeka”, Jeff Laubenstein

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

D&D 3E

Przygotował: Kurzymiś

O roku 1989 (premiera drugiej edycji AD&D) TSR, a potem *Wizards of the Coast*, sprzedają ponad 3 miliony egzemplarzy Podręcznika Gracza i Podręcznika Mistrza Podziemi, bijąc wszelkie rekordy wysokich nakładów w branży RPG.

Latka były jednak nieubłagane, system bardzo się zestarzał (konkurencja nie spała) i choć nadal sprzedaż podstawy była więcej niż zadowalająca, zaczęto myśleć o czymś nowym. Powoli w głowach twórców ufaormował się obraz 3E.

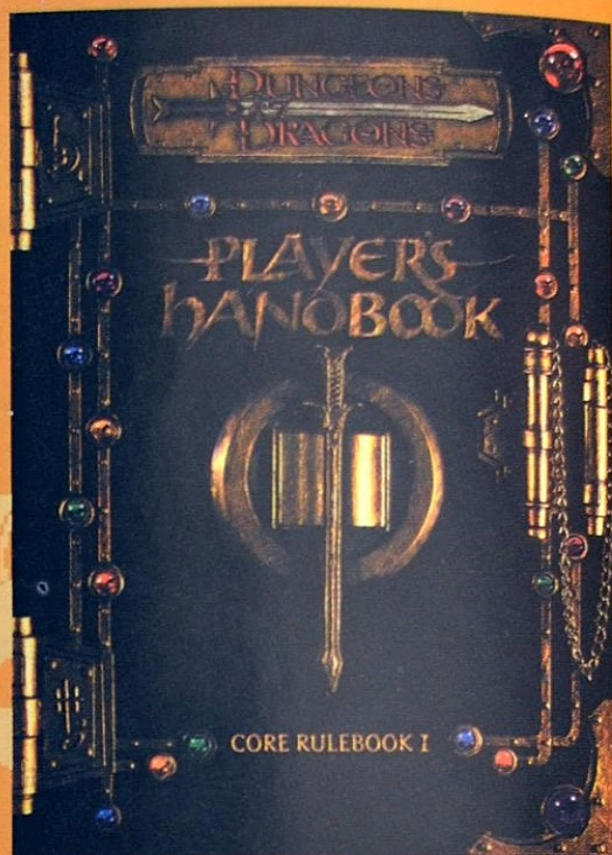
Prace nad projektem ruszyły zanim jeszcze TSR został przejęty przez *Wizards* i zaowocowały serią podręczników **Opcional Rules** oraz **Alternity** – grą, która miała być poletkiem eksperymentalnym nowych zasad. Zanim jednak zakończono je, TSR zbankrutował, i został kupiony przez *Wizards of the Coast*. Pod patronatem nowego właściciela wszystko zaczęło się od początku. Do firmy ściągnięto Gary'ego Gygaxa i Dave Arnesona, do prac nad projektem zaproszono wielu świetnych autorów, z Jonathanem Tweetem, twórcą systemu **Ars Magica** na czele. Punktem przełomowym okazał się zeszłoroczny Gen Con, na którym podano oficjalną datę premiery 3E (sierpień 2000) oraz sporo szczegółów związanych ze smokami. Rozpoczęło się odliczanie. Mijał miesiąc za miesiącem. W tym czasie ziarno po ziarnku przed oczami milionów fanów odkrywał się obraz kolejnego wcielenia **Smoków i Podziemi**. Nad grą pracowało w tym czasie ponad 1000 playtesterów z całego świata, starających się, aby była ona jak najbardziej spójna

i dopracowana. W końcu nadszedł Ten dzień. W sklepach pojawił się **Player's Handbook**, pierwszy zwiastun Nowego i... I zrobił na mnie naprawdę duże wrażenie. Począwszy od szaty graficznej, a skończywszy na samych zasadach, które są przecież ważniejsze od kolorowych obrazków. Po kolei jednak.

Players został podzielony na 11 rozdziałów, i właśnie w takiej kolejności chciałbym zająć się najnowszym wcieleniem mojej ulubionej gry.

ROZDZIAŁ I: CECHY

Postać nadal określona jest za pomocą sześciu cech: Siły, Zręczności, Budowy Fizycznej, Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Zostały one jednak o wiele lepiej opisane i ujednolicone. W 3E niezależnie od klasy otrzymujemy taki sam modyfikator z cechy. Wojownik z siłą 18 jest tak samo krzepki, jak kapłan czy bard. Co więcej, modyfikatory pojawiają się o wiele wcześniej. Teraz już 12 i 13 daje nam +1, 14 i 15 +2, 16 i 17 +3 itd. To ostatnie posunięcie ma pomóc wyeliminować syndrom 18, myślę zresztą, że skutecznie.



ROZDZIAŁ II: RASY

W rozdziale znalazło się 7 ras: ludzie, elfy, krasnoludy, półelfy, niziołki, gnomy i półorki. Gracz poznaje ich zwyczaje, szczegóły wyglądu, światopogląd i oczywiście zasady odróżniające jedne rasy od drugich. A wszystko to dużo lepiej podane i napisane niż poprzednio.



ROZDZIAŁ III: KLASY

Poza znanymi z drugiej edycji pojawił się barbarzyńca, mnich i czarnoksiężnik (sorcerer), wnosząc świeży powiew do gry. Stare klasy również zyskały nowe oblicze. Złodziej jest naprawdę cool, paladyn w lepszej formie niż kiedykolwiek, a bard...

W porównaniu z tym co znamy, klasy zyskały o wiele więcej specyficznych dla siebie zdolności. Każda jest naprawdę niepowtarzalna i daje spore możliwości graczom. Ktoś wpadł na dobry pomysł i zlikwidował ograniczenia poziomowe związane z rasami, ograniczenia wyboru klasy (może być ork paladyn, krasnolud czarodziej itd.). Lepiej też rozwiązano problem wiloklasowców. Możemy wybrać sobie drugą czy trzecią profesję i w ten sposób ubarwić swoją postać.

ROZDZIAŁIV: UMIEJĘTNOŚCI I ROZDZIAŁ V: WYCZYNY

Tak naprawdę to właśnie ta część podręcznika decyduje o nowym obliczu gry. Umiejętności i wyczyny (specjalne zdolności, które można nabyć niezależnie o profesji) nadają sens istnieniu 3E. Poprzednio traktowano *skille* po macoszemu. Ba, w drugiej edycji należały tylko do zasad opcjonalnych. Teraz sprawa ma się zupełnie inaczej. Są naprawdę świetnie opisane. Gracz nie będzie miał wątpliwości co za ich pomocą można zrobić, a czego nie, jakie są stopnie trudności przewidywalnych posunięć itd. Nareszcie nabywa się je na normalnych zasadach, postać otrzymuje co poziom określoną liczbę punktów (zależną od Inteligencji

i profesji), a następnie, wydając je, uczy się nowych zdolności lub podnosi poziom starych.

Wyczyny to zupełnie inna para kaloszy. Całkowita nowość w D&D, która jeszcze w większym stopniu niż umiejętności pozwala nadać charakter postaci. Każdy z wyczynów to nadzwyczajna rzecz, którą postać jest w stanie dokonać. Magowie mogą za ich pomocą wydłużać, wzmacniać, przyspieszać swoje czary, a wojownicy i paladyni, – zadawać potężne uderzenia, wrować w tańcu śmierci, zabijając przeciwników wokół siebie. Możliwości jest wiele, jedynym zaś ograniczeniem – wyobraźnia graczy i Mistrzów Gry.

przez pryzmat podejścia do prawa i moralności.

Opisano tu również podstawowych bogów (należących do świata Greyhawka), zawarto wskazówki dotyczące osobowości, przeszłości i cech fizycznych postaci.

ROZDZIAŁ VII: EKWIPUNEK

Znalazło się tu wszystko, co niezbędne bohaterom. Broń, pancerze, ubrania, koszt usług... ceny niemal każdej rzeczy i jej dostępność. Wszystko to opatrzone świetnymi rysunkami i opisami (nie będzie już wątpliwości jak



Umiejętności i wyczyny odgrywają o wiele większą rolę w grze niż wynikałoby to z powyższych zdań. Sprawiają, że każda postać (nawet, a może szczególnie, w obrębie tej samej klasy) jest inna, jedyna w swoim rodzaju.

ROZDZIAŁ VI: OPIS POSTACI

Charakter to jedna z tych rzeczy, których twórcą 3E nie wolno było zmienić. Światopogląd postaci nadal określany jest więc

wygląda dany pancerz czy broń, a nawet chusteczka higieniczna).

ROZDZIAŁ VIII: WALKA

Najdłuższa (poza spisem czarów) część podręcznika. Pełna szczegółów i porad, dotyczących każdej niemal sytuacji, która może zdarzyć się w czasie walki. Zupełnie inna jakość, oferująca dużo, dużo więcej niż rzucanie tylko na trafienie i obrażenia. Pojawiły się manewry specjalne. Potyczki

są szybsze i dynamiczniejsze. Nietety, o wiele łatwiej zginąć (niezależnie od ilości Hapów), ale przypuszczam, że dla wielu nie będzie to wcale wada. Wreszcie stało się istotne kto i jak się porusza, ustawia, zachowuje – co sprawiło, że walka nabrała bardzo taktycznego charakteru.

ROZDZIAŁ IX: PRZYGODY

Ogólny rozdział, zamieszczono informacje dotyczące podróżowania, zdobywania punktów doświadczenia i skarbów.



ROZDZIAŁ X: MAGIA

Wszystko na temat sposobów rzucania i rodzajów czarów, komponentów, specjalnych efektów, szkół magii, zapisywania zaklęć, technik ciskania zaklęć itp. I w dodatku podane jak na talerzu. Naprawdę wiele opcji w tym mnóstwo nowych (choćby kontrowanie czarów przeciwnika swoimi). Przy okazji warto wspomnieć, że nie wszyscy *spellcasery* muszą teraz medytować zaklęcia. Czarnoksiężnik i bard robią to spontanicznie, decydując o tym jaki czar zostanie wykorzystany dopiero wtedy, gdy zechcą go użyć. A to tylko jedna z niespodzianek, jakie oferuje 3E.

ROZDZIAŁ XI: ZAKLĘCIA

Masa czarów. Wiele zmodyfikowanych, sporo nowych. Mniem, to właśnie tygryski lubią najbardziej.

DODATEK

Znalazła się tu karta postaci, indeks i słownik terminów oraz przedsmak tego, co dostaniemy

Stало się. Pierwszy kolosalny nakład **Playersa** sprzedał się w niecałe dwa tygodnie. Jak informują **Wizardi**, dynamika sprzedaży była wyższa w przypadku podstawki do 2 edycji w analogicznym okresie. Z całych Stanów napływają informacje o wielkim wzięciu 3E. Sprzedawcy branżowi porównują zainteresowanie **Smokami** z szaleństwem, które ogarnęło Stany po ukazaniu się najnowszej edycji karcianki **Pokemon**.

w **Podręczniku Mistrza Podziemi** i **Księdze Potworów** – podano opisy kilku przykładowych bestii, przedmiotów magicznych, wycinek zasad przyznawania punktów doświadczenia itd.

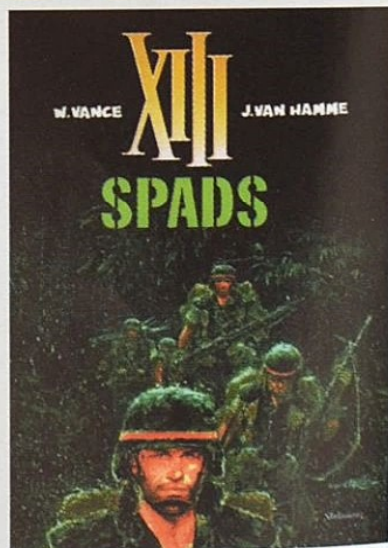
O **Player's Handbook 3E** można by napisać jeszcze ze trzy razy więcej, a ja i tak już przekroczyłem limit objętości przydzielony mi przez nacza. Zdaje sobie sprawę, że w niniejszym tekście nie udało mi się pokazać nawet części niespodzianek, które czekają na odkrycie. Zapewniam jednak, że warto było czekać. **D&D 3E** jest grą dobrze napisaną, świetną edytorsko i co najważniejsze – bardzo grywalną.

Polscy miłośnicy komiksu mogą zacięrać ręce. Albumów jest coraz więcej, a wszyscy wiedzą, że nie ma to jak konkurencja i duży wybór. Ucieszyłem się więc z inicjatywy wydawnictwa **Siedmioróg**, które postanowiło przypomnieć słynną serię **XIII**. Niewtajemniczonym warto wyjaśnić, że to jedna z popularniejszych i bardziej kultowych serii komiksowych Europy.

W moich rękach wylądował odcinek 4, noszący tytuł **SPADS**. Kreska bez zarzutu (tak bywa w komiksach Vanca), scenariusz całkiem całkiem (znany z **Thorgali** Van Hamme), choć bez przypomnienia sobie wcześniejszych tomów fabuła może okazać się zbyt skomplikowana. W sumie zarzut jest tylko jeden: za dużo tekstu, za mało rysunków. Gdy człowiek bierze do ręki komiks, to chce komiksu, a nie kilku rysunków i stosów dymków. Inna sprawa, że fabuła jest dość skomplikowana i bez dużej liczby tekstów, nie da się jej przedstawić.

No a o co chodzi? O wykrycie bardzo zagmatwanego spisku politycznego. Mamy wybory prezydenckie, tajnych agentów, oddziały specjalne (tytułowi **SPADS**), polityków... Innymi słowy – to co choćby cyberpunkowe tygrysy kochają najbardziej.

Ocena: 7,5/10



REWOLUCJA DVD!

DRUGI NUMER W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

NOWOŚĆ **DVD**
ROM

NA PŁYCCIE 4,6 GB !!!

DVD
EDYCJA

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE

Gry Komputerowe

2/00

sierpień / wrzesień 2000 • cena 24.90 zł • index 357863 • issn 1640-3126

OBSZERNA RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA!
GRA ZA
DARMO!
CZYTAJ
STR. 85

X-BOX

Konsolowe Kucie
Firmy Microsoft...

ZAPOWIEDŹ NOWEGO HITU!

BLAIR W

Na Tropie Przekle

ODKRYWAMY WSZYSTKIE SEKRETY GIER:
„VAMPIRE” I „STARLANCER”

PORADNIK
Gry Komputerowe



Settlers IV

GRATIS!
KSIĄŻKA
4 STRONY
STARLANCER
VAMPIRE

TYLKO U NAS!
STARLANCER
Twój kraj Cię potrzebuje.
Wielki Brat knuże zbrodnię.
TYLKO U NAS!
VAMPIRE
THE MASQUERADE REDEMPTION
Skażona przed wielkimi krow, wciąż szuka ofiar.
64-STRONICOWA KSIĄŻKA TYLKO Z GK CD/DVD



Gry Komputerowe

WRZEŚNIEN
2/2000

EDYCJA • WRZEŚNIEN • 02/00

DVD
ROM

ORAZ
• SHAREWARE
• DRIVERY
• NARZĘDZIA
• TRAILERY

PEŁNE WERSJE GIER I DODATKÓW



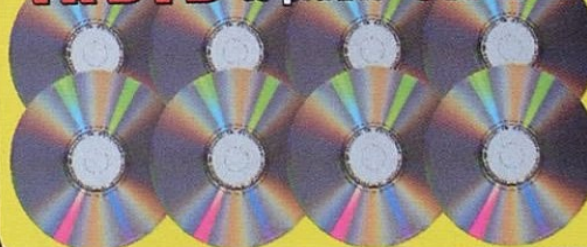
POJEMNOŚĆ PŁYTY

4.6 GB

DEM • 500 MB DRIVERÓW • 150 MB PATCHY
GRAFIKA • STRONY WWW • FILMY • I INNE

Grand Driv 2

1x DVD to prawie 8x CD



- 4 PEŁNE GRY
- 25 WERSJI DEMO
- 40 PATCHY
- DRIVERY
- SHAREWARE
- TRAILERY
- DODATKI

Wiecej informacji uzyskasz w
redakcji „Gry Komputerowe”,
tel. (0-22) 815-42-20 od Pn-Pt,
w godz. 9-16 lub w internecie:
www.grykomputerowe.pl

DVD
ROM

Sprzedawany razem z
Edycją DVD GK 2/2000

TYLKO U NAS
PEŁNA GRA
HOMEWORLD
RAIDER RETREAT

uterowe

100
FEC

SPRAWDŹ SAM ILE MOŻE POMIEŚCIĆ PŁYTA DVD

TITAN: NOWA ZIEMIA

Czym ma przyciągnąć do kina TITAN? Tym, że jest spektakularną kreskówką, tym, że miesza grafikę komputerową 3D z tradycyjną kreską filmu animowanego i tym, że uchodzi za film dla młodzieży a nie dla dzieci, bo dwa razy na ekranie pojawiają się półnagie ciała.

Akcja zaczyna się w roku 3028. Streszczając: ludzie skontaktowali się z innymi rasami we wszechświecie, podróżują między galaktykami i wciąż pozostały im resztki snobizmu z czasów, gdy sądzili, że są w kosmosie sami. A tym czasem pojawiają się na

Mówią reżyserzy:

Don Bluth: Science fiction to wymarzona

konwencja dla animacji. Dzięki animacji możemy

bowiem kreować nowe światy i dawać upust naszym nie skrepowanej wyobraźni. Nasz film opowiada o nieujarzmionym duchu ludzkim i poszukiwaniu tożsamości. Stawia pytanie: kim jesteśmy? Co się z nami stanie? Czy uda nam się przetrwać? Jestem przekonany, że nasz film spodoba się także tym, którzy nie uważają się za fanów fantastyki. Z jego bohaterami może się bowiem identyfikować każdy.

Gary Goldman: „Titan – Nowa Ziemia” nie jest kolejną „kosmiczną operą”. Owszem, są w nim spektakularne efekty specjalne, których nie zwykło się oglądać w filmie animowanym. Mam jednak nadzieję, że udało nam się powołać do życia bohaterów, z którymi widzowie zechcą się utożsamić.

hory-

zoncie

Podajemy za:

Dreyowie.

<http://www.nowa-ziemia.pl>

Rasa dziw-

nych istot, które

ewoluowały z czystej energii i nadal

są właściwie formą jej egzystencji. Ani ich popsuć,

ani tknąć. Dreyowie mają bardzo konkretne plany

co do ludzi i niszczą Ziemię na samym początku fil-

mu. Ich pech, a nasze szczęście chce, że ludzie zdą-

żyli już wybudować TITANa – superduper statek,

który ma moc stwarzania

planet. Titan

zwią-

schował się i nikt nie wie gdzie jest. Po kilkunastu latach idea Titana wraca, gdy okazuje się, że Corso – dorosły już syn dowódcy Titana, ma zakodowaną na dłoni mapę dotarcia do kryjówki superstatku. Dla ludzi – kryjących się po

zardzewiałych koloniach tułaczy,

okazja jest jedna na miliardy. No

i Corso, lekko się ociągając –

jak przystało na bohatera

z przypadku, ale popchnię-

ty powabnym ciałem su-

persztuki, która też się

pojawia – rusza na ra-

tunek ludziom.

W obrazie aż roi się od

kalek ze starej klasyki. By

wymienić tylko nieliczne: iden-

tyczna scena rozwalenia planety

(patrz *Gwiezdne Wojny*), identyczne

sceny użycia napędu hiperprzestrzennego (patrz

StarTrek), wyścig na małych skuterach (patrz *GW*),

próba wykradzenia z więzienia w przebraniu zakap-

turzonych kupców z niewolnikiem (patrz *GW*)...

Itp., itd. Do tego dołożcie masę ras kosmicz-

nych, absolutnie wykreconych (vide *GW*)

i mamy cały obraz. Co to właściwie jest?

Zlepek innych filmów? Oczywiście. I nikt

się z tym nie kryje. Bo z drugiej strony jest

to wciąż ciekawe kino przygodowe. Z akcją, wybu-

chami, które rozjaśniają ekran kinowy tak często, że

można czytać sobie na fotelu książkę. A do tego do-

sadźcie jeszcze precudowną grafikę komputerową

(blisko 80% ujęć), cud muzykę hardrockową (patent

zręczony z *Heavy Metal*).

Jeśli się czepiać, to pewnie do tego, że anima-

cja zwykłej kreski nie zawsze pasuje do kompute-

rowego trójwymiaru. Widać np. doklejki w stylu ma-

lowanych ludków w komputerowym statku

kosmicznym. Lekko to razi. Ciężko także doszu-

kać się logiki w niektórych scenach (np. podróżo-

wania ludzi we wdziankach sportowych po prze-

strzeni kosmicznej, gdzie napędzają się gaśnicą).

Ale film jest monumentalnym koncertem wyobra-

źni i tego chyba oczekujemy od kreskówek. Spoko-

jny marsz do kina.

LoMaX

Muzyka w TITANie:

Powerman 5000 „The End is Over”

Electrasy „Cosmic Castaway”

Splashdown „Karma Slave”

The Urge „It's My Turn to Fly”

Texas „Holding On”

Lit „Over My Head”

Ocena: 8/10

Skarga Utraconych Ziem

Sioban

**NOWY
KOMIKS
GRZEGORZA
ROSIŃSKIEGO**

**już w październiku
w Klubie Świata
Komiksu!**

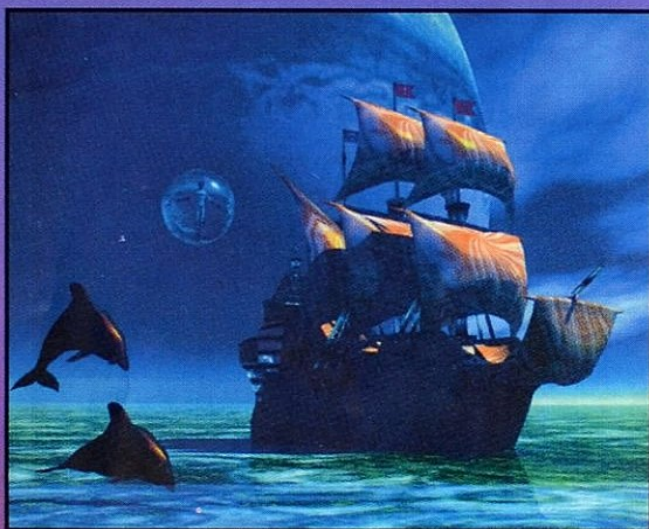


EUROCON BEZ EURO

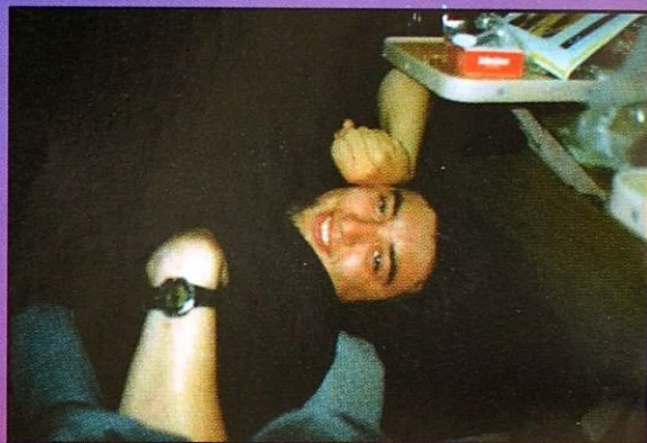
Jak pewnie wiecie w dniach 2-6 sierpnia tego roku w Gdyni odbyły się 3 duże imprezy naraz a mianowicie – Eurocon, Baltcon i Polcon. Ciężko było sobie odmówić przyjemności wyjazdu na taki konwent, mimo iż kosztu jego nie były wcale małe (140zł płatne na miejscu, zapobiegliwi płacili oczywiście mniej dokonując przedpłaty), jednakowoż niestety organizacja w tym roku zawiodła na całej linii.

Pierwszą rzeczą, która zadziwiła mnie, było odseparowanie graczy RPG od całego fandomu – poczynając od osobnego biletu, który nie uprawniał do uczestnictwa w spotkaniach i prelekcjach, kończąc na wydzieleniu osobnego budynku z dala od miejsca trwania imprezy. Doprowadziło to do dwóch rzeczy – ludzie chcący poznać gry i ich wielbicieli nie

mieli na to za dużej szansy, a gracze, którzy nie przyjeżdżający na konwent tylko aby pograć (bo to przecież spokojnie można robić w domu, nie wydając przy okazji masy pieniędzy) nie mieli praktycznie prawa uczestniczyć w spotkaniach, gwoździem do trumny był brak jakiegokolwiek spotkania, czy prelekcji o eRPGach, po prostu oprócz larpów dla



Daleko do Gdyni?



ERRATCON – BALAGACON – I BARDZO POLCON

Ztegorocznym Polconem wiązałem spore nadzieje. Miał to bowiem być nie tylko Polcon ale również Eurocon (ogółouropejski konwent organizowany co rok w innym państwie) i Baltcon (konwent krajów bałtyckich). Wydawać by się mogło, że tak duża impreza powinna posiadać rozbudowany i bardzo ciekawy program.

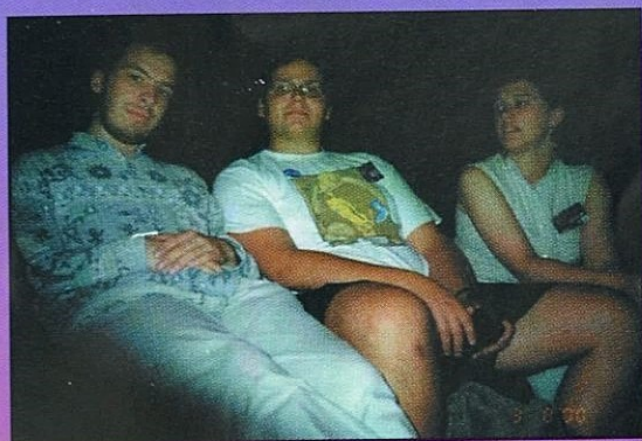
Niestety, nie było tak, jak być powinno. Program był znacznie uboższy od chociażby programu zeszłorocznego warszawskiego Polconu. Dodatkowo większość ciekawych spotkań odbywała się w tym samym czasie, a przez pół dni nie było często co robić (toteż zwiększone obroty miały okoliczne knajpy). Brakowało na przykład konkursów – było ich tylko cztery – a czy to tak trudno zrobić konkurs?

Na konwencie od początku do końca panował balagan. Już na wstępie uczestnicy dostawali ośmiostronicową (sic!) erratę do programu. Niestety, w pewnym momencie zabrakło errat i wielu uczestników nie mogło się dowiedzieć gdzie i kiedy odbywają się spotkania. Zresztą później ukazały się

jeszcze kolejne erraty (słynne stało się pytanie: „Czy masz erratę do erraty?”). Uczestnicy, którzy wpłacali akredytację na miejscu otrzymali identyfikatory dopiero po kilku godzinach. Organizatorzy wybrali na miejsce imprezy Hotel Gdynia (5 małych i dusznych sal) oraz Teatr Muzyczny (jedna sala, ale za mała, by zgromadzić wszystkich, którzy chcieli być np. na rozpoczęciu czy zakończeniu) i pobliskie dkaedemiki (sale dla graczy). Nie było sali kinowej, filmy z DVD puszczano na niewielkim telewizorze.

A przede wszystkim główną wadą tego konwentu było to, że był to w zasadzie Polcon, a nie Eurocon – spotkania nie były tłumaczone (z wyjątkiem tych gdzie prelegentami byli obcokrajowcy) tak więc goście spoza Polski nie mieli prawie nic

organizatorów zjawisko takie jak gry fabularne nie istniało. No nic, złożył w duszy podziękowania NF za jej rolę w jednoczeniu fandomu postanowiłem cieszyć się tym co jest. Niestety tu czekał mnie kolejny zawód, ponieważ na Euroconie 2000 panował całkowity chaos organizacyjny, poczynając od tego, że już na starcie do każdego programu dodawana była 8 stronicowa errata (później pojawiła się jeszcze errata do erraty, jednak już o innej nazwie, w związku z czym niewiele osób z niej skorzystało), punkty programu opóźniać potrafiły się nawet o godzinę. O pomstę do nieba wołało potraktowanie niektórych autorów. To jednak nie jest jeszcze najpoważniejszy zarzut. To co najbardziej mnie zabolowało, to program przygotowany dla obcokrajowców (w sumie to Eurocon). Moim skromnym zdaniem konwent ten powinien służyć promocji polskiej



Łoża zasłużonych (Bard, Puszon)

do roboty na tym konwencie i spędzali głównie czas w okolicznych knajpach.

W ramach chaosu organizacyjnego odbyły się na przykład dwa spotkania z redakcją fanzinu Fantom („do nabycia w księgarni na dole”). W ogóle niektórzy prelegenci dowiadywali się o terminie swoich spotkań dopiero po przyjeździe na miejsce (i to o tym, że spotkanie mieli mieć np. dnia poprzedniego).

Rzeczą bardzo dziwną było wprowadzenie osobnej akredytacji dla graczy (znacznie tańszej). Znowu stworzono, zanikający ostatnio, podział fandomu na graczy i czytaczy. Gracze nie mieli prawa wstępu na jakiejkolwiek spotkania, mogli tylko grać w RPG/karcianki/battla w akademiku, bądź po sieci w gry komputerowe (sieci wewnętrznej jedynie) oraz wziąć udział w Larpach.

Nie odbyło się żadne spotkanie poświęcone RPG, jedynie spotkania z redakcjami MiMa i Portalu (a i na te nie mogli przecież wejść ci, którzy mieli graczkowską akredytację). Odbyło się co prawda kilka LARP-ów (Aliens, Fantasy i trwający przez trzy kolejne noce LARP wampirzy), ale to trochę mało atrakcji.

NAGRODA IM. J.A. ZAJDLA

NOMINACJE:

Powieść:

Gniazdo światów – Marek S. Huberath
Gdybym wiedział że żyję – Alicja Joker i Malivia Rec
Zbojecki gościniec – Anna Brzezińska
Schwytyany w światła – Tomasz Kołodziejczak
Pani Jeziora – Andrzej Sapkowski
Według św. Malachiasza – Marcin Wolski

Opowiadanie:

Cyber Joly Dream – Antonina Liedtke
Nocny Śpiewak – Ewa Białolecka
Schizma – Maja Lidia Kossakowska
Sól na pastwiskach niebieskich – Maja Lidia Kossakowska
El Ninio – Konrad T. Lewandowski

ZWYCIĘZCY:

Gniazdo światów – Marek S. Huberath
Cyber Joly Dream – Antonina Liedtke

SREBRNY GLOB

Gniazdo światów – Marek S. Huberath
Cyber Joly Dream – Antonina Liedtke

NAGRODY EUROCONU

przyznane Polakom:

Najlepszy artysta: Wojciech Siudmak
Najlepszy fanzin: Miesięcznik
Najlepsze wydawnictwo: superNOWA
Nagroda Euroconu „na zachętę”: Anna Brzezińska

Po tych wszystkich utyskiwaniach przejdę do krótkiego opisu bardziej interesujących spotkań.

Spotkanie z redakcją Portalu wyróżniało się przede wszystkim brakiem rednacza Trzewiczka oraz „popisami” prowadzącego Dawida Brykalskiego. Na spotkaniu oprócz redakcji Portalu obecna była załoga „Swawolnej Kompaniji”, która w strojach szlachecko-kozackich siedziała na ziemi. Mówiono głównie o Dzikich Polach (zwłaszcza o Nowych Dzikich Polach – czyli propozycji grania szlachtą osiadłą na zagrodzie), o tym, że „P” ma zamiar wciąż zaskakiwać swych czytelników, jednak żadnych szczegółów nie podano.

Dość burzliwy przebieg miało (jak to ostatnio na konwentach bywa) spotkanie z redakcją MiMa

fantastyki w świecie i polskiego fandomu, niestety aż boje się pomyśleć co sądzą o nas po tej imprezie. Spotkań, gdzie pojawił się tłumacz, naliczyłem około 5 (głównie te, na których prelegenci nie mówili po polsku), w związku z tym obcokrajowcy spędzali czas głównie w pobliskiej knajpcie. Gdy jeden z nich nie wytrzymał i na spotkaniu z Sapkowskim zaczął domagać się tłumacza, nasza gwiazda co prawda przeszła płynnie na angielski (za co chwala mu), jednak komentarze prowadzącego były zupełnie nie na miejscu (jak określił to Sapkowski, pan Brykalski zrobił „Absolutely Nothing!”). Drugą wpadką z tłumaczami, którą zaobserwowałem, odbyła się podczas rozdania nagród Zajdla, Euroconu i zamknięcia konwentu, gdzie ustalono nową jakość przekładu symultanicznego, gdzie tłumacz ma prawo dopowiadać lub obcinać

niepotrzebne fragmenty wypowiedzi. Czy za taką cenę akredytacji GKF nie mógł sobie pozwolić na wynajęcie paru profesjonalnych tłumaczy na spotkanie?

Zadziwiająca była też oferta handlowa – tylko 2 stoiska z książkami i jeden niewielki sklepik z RPGami, w którym prawie nic nie było. Dziwne.

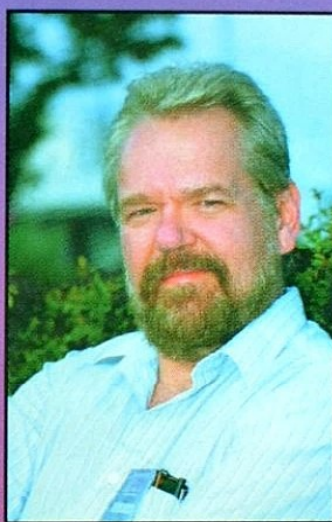
Nie będę tu już pisał o prawie całkowitym braku plakatów i jakichkolwiek ogłoszeń o konwencie w samej Gdyni, czy o błędnie podanych informacjach o dojeździe na teren imprezy, lecz skupię się na samych pomieszczeniach – wynajęcie 5 małych i baaardzo dusznych sal uważam za kolejną dużą wpadkę organizatorów, tak samo jak organizowanie straszliwie drogich imprez towarzyszących (vide Bankiet Fandomu Europejskiego – 100zł, kogo z tego fandomu na to stać?). Czarę

Maximus (spotkanie z MiM)



(w składzie: Tomek Kreczmar, JeRzy oraz po raz pierwszy w „barwach” **MiMa** Jerzy Cichocki). Dyskutowano o zmianach w piśmie (planowanej podwyżce ceny i zmianie objętości), o stripach komiksowych (zostawić czy nie) i o Krainie Goblinów w ogóle. Sporo było mowy o nowych systemach wyd. MAG – **Fading Suns** i planowanych na grudzień **DeadLands**. Zwłaszcza na drugi z tych systemów wszyscy z niecierpliwością oczekują.

Z nielicznych spotkań Euroconowych – czyli takich, które były tłumaczone (ale głównie dlatego, że prelegenci mówili po angielsku), można było się dowiedzieć, że w Rumuni – tak jak w Polsce – sprzedają się głównie Amerykanie, że w USA jedynym znanym polskim pisarzem fantastycznym jest Lem (ale tylko wśród starszego pokolenia fanów) jednakże odpowiednio wypromowani polscy pisarze mają szansę zaistnieć na tym rynku. Michael Kandel i Walter John Williams utyskiwali nad dolą amerykańskich pisarzy, którzy wcale nie zbijają kokosów na swojej działalności literackiej. Z pisania może się tam utrzymać około 5% piszących fantastykę.



Walter John Williams



Niezwykle ciekawe okazało się spotkanie z Kirem Bułyczowem. Mówił on co prawda po rosyjsku, ale jak się okazało, prawie wszyscy go rozumieli (zwłaszcza dzięki „podtłumaczeniom” Eugeniusza Dębskiego). A opowiadał o swoich kłopotach z cenzurą, o tym, iż niektóre jego książki najpierw ukazały się w Polsce, a dopiero potem w ZSRR, wspominał swoje poprzednie wizyty w Polsce, skrótkowo opowiedział o współczesnej rosyjskiej fantastyce.

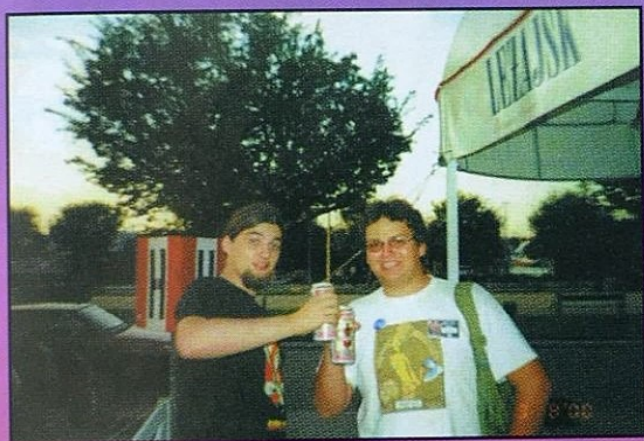
Natomiast wbrew pozorom do najciekawszych nie należało spotkanie z Walterem Jonem Williamsem. Przez pierwszą godzinę czytał on swoją biografię połączoną z historią konwentów w USA. Rzecz sama w sobie może ciekawa gdyby nie trwała tak długo. Dowiedzieliśmy się m.in. że Walter jeździ na konwenty od 1972 roku, a Eurocon był jego 120 konwentem. Spotkanie stało się ponoć ciekawsze w czasie ostatniej pół godziny (trwało bowiem 120 minut) gdy wreszcie można było zadawać pytania z sali. Niestety, z drugą częścią spotkania pokrywała się promocja antologii Klubu Tfurcuf „Robimy rewolucję”.

goryczy przepętniła oferta „kinowa”. Otóż nie dość, że wszystkie filmy czuć było lekko myszką (*Dragonheart*, *Kula*, *Żołnierze Kosmosu* itp.), to wszystko było puszczane z DVD na telewizorze. Skoro organizatorów było stać na wynajęcie sal w Hotelu Gdynia, to nie można już sobie było pozwolić na choćby telebim, że o kinie nie wspomnę?

No dobrze, przejdźmy po organizacji do mięcha – czyli co tam się właściwie wydarzyło, a przynajmniej to, co udało mi się podejrzeć. Ciężko opisując spotkania uniknąć wyliczanki, więc jeżeli w nią wpadnę, będziecie musieli mi to wybaczyć. Spotkaniu z **Portalem**, na którym niestety zabrakło naczelnego, odbyło się bez większych rewelacji, choć znów inwencja prowadzącego troszkę irytowała pewną część widowni. Na spotkaniu z **MiMem** oprócz standardowych już narzekań i niezdecydowanych żądań

(więcej artykułów ogólnych, po chwili ta sama osoba – więcej artykułów szczegółowych itp.) poznaliśmy nowego redaktora **ZC** – Jerzego Cichockiego, jak również plany wydawnicze **Maga**. Ciekawie mówił Inglot o erotyce w fantastyce. Odbyła się też bitwa „w realiach fantasy”, choć odnalezienie jej było prawdziwym koszmarem. Bardzo fajnie wyglądała promocja nowej antologii „Robimy Rewolucję” – po spotkaniu na terenie konwentu wszyscy udali się zgodnie do knajpy na darmowe piwo. Spotkanie z gościem Euroconu – Walterem Johnem Williamsem było nudne – po pierwsze z powodu (znowu) tłumaczki, po drugie dlatego, iż całość była odczytana z kartki. Jak zwykle sympatyczne spotkanie z Anią Brzezińską ujawniło nam mroki jej dzieciństwa ;). Z powodu chaosu organizacyjnego redakcja **Fantoma** miała aż dwa spotkania, chociaż

Robimy rewolucję (Toread i Puszon)



Spotkanie to miało dwie części – oficjalną prezentację antologii, na której wyjaśniono dlaczego te a nie inne opowiadania znalazły się w antologii (decydowała zasada – 1 autor – jego najbardziej charakterystyczny i/lub najlepszy tekst), jakich zabrakło; oraz drugą, nieoficjalną, podczas której przy piwie (sponsorowanym przed wyd. Prószyński) można było porozmawiać z autorami.

Na spotkaniu redakcji fanzinów ustalono powołanie nagrody dla najlepszych tekstów mających swój pierwodruk w fanzinach.

Jacek Inglot mówił o seksie w fantastyce, zawiedli się więc ci, którzy liczyli na kolejne pomstowania na czytelników (których obraził min. w artykule w NF).

Dużo emocji (zwłaszcza mi, jako osobie zaangażowanej) dostarczyło Forum Fandomu, na którym wybrano organizatora Polconu 2002. Do szranków stanęły Elbląg, Kraków i Wrocław, przy czym ten ostatni wycofał się z rywalizacji. Po emocjonującym głosowaniu większością głosów 49 do 41 na organizatora Polconu 2002 wybrano Kraków (no i już zabraliśmy się do roboty).



Rozdziobią nas kruki i wrony (spotkanie z MP)

Spotkanie z **Nową Fantastyką** (a właściwie z Maciejem Parowskim) tyczyła głównie b. niefortunnych tekstów o fandomie jakie redaktor Parowski zamieścił w zeszłym roku na łamach swego pisma (a za które po części przeprosił). Dyskutowano też o upadku czytelnictwa, o „Cyberkulturze”, filmowych okładkach i pomysłach na poprawienie sprzedaży pisma.

Wszyscy oczekiwali na spotkanie z Andrzejem Sapkowskim – głównie, aby dowiedzieć się czegoś o planowanej ekranizacji przygód Geralta. AS nie chciał mówić o filmie, stwierdził, że prawa do jego na kręcenia sprzedał, a w pracę filmowców wtrącać się nie ma zamiaru, że nawet jakby chciał, to i tak nie ma żadnego wpływu na scenariusz czy obsadę. Później odpowiadał na pytania dotyczące pisanej aktualnie powieści „Narren Turm”, której akcja rozgrywać się będzie na Śląsku w latach 20-tych XV wieku. Mówił również o Bestiariuszu Miłośnika Fantastyki – jego książkowe wydanie będzie bardzo rozwinięte w stosunku do tego, co ukazuje się w NF (m.in. bardzo rozbudowana bibliografia). W czasie spotkania miał miejsce pewien incydent – jeden z obcokrajowców,

tak prowadzący, jak i uczestnicy nie wiedzieli, które jest to właściwe. Parowski na spotkaniu z NF jak zwykle się „osłuchał”, jednakowoż muszę stwierdzić, iż większość zarzutów była wyjątkowo „czepalska”. Naczelny na koniec stwierdził, iż nie jest niezastąpiony, po czym udał się na spotkanie fandomu, gdzie nie uniknięto kolejnej kłótni o nagrodę Zajdla. Sapkowski na swoim spotkaniu dyskutował ze zgromadzonymi głównie o ekranizacji wiedźmina i pokazał swoje zdolności lingwistyczne. Ciekawie mówił Artur Szrejter o wikingach i zjednoczeniu państw bałtyckich przy ich udziale, choć godzina prelekcji nie była wybrana najszczerzej (ach, te ciężkie konwentowe noce).

Podsumowując – imprezę uważam za nieudaną. GKFWi nie udało się stanąć na wysokości zadania. Co prawda organizatorzy mówili o liczbie uczestników

A. Szrejter o poranku

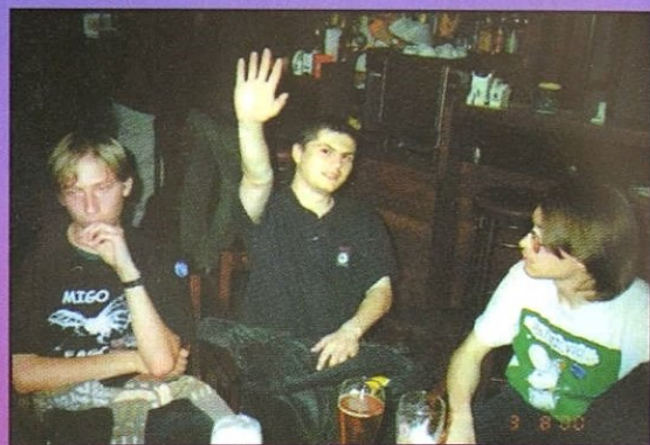


zdenerwowany tym, że choć jest to spotkanie z gościem Euroconu, nie jest tłumaczone, poprosił Sapkowskiego o przejście na angielski – co ten natychmiast zrobił i odpowiadał na zadawane mu pytania płynną angielszczyzną (a później również po rosyjsku). Wszystkim to w zasadzie odpowiadało, z wyjątkiem prowadzącego spotkanie D. Brykałskiego, który zakończył spotkanie bardzo głupią wypowiedzią „To nie było spotkanie z Andrew Sapkowskim, lecz z naszym Andrzejem Sapkowskim”, a wcześniej wyraził kilka b. niepoehlebných uwag na temat obcokrajowca, który żądał tłumaczenia.

Ania Brzezińska mówiła jak zwykle ciekawie, o ile nie przeszkadzała jej znany już nam prowadzący. Może nie wszyscy wiedzą, ale Ania napisała pracę magisterską (jedną z dwóch) o magii na dworze ostatnich Jagiellonów, a teraz pisze doktorat na temat wizerunków królowych w czasach jagiellońskich. Mówiła również o swojej drodze do fandomu, o amerykańskiej fantasy i o kłopotach meldunkowych na Euroconie (została zakwaterowana jako A. Brzeziński z trzema mężczyznami).

oscylującej w okolicach 800, jednak nie udało nam się ich aż tylu zorganizować. Z powodu chaosu w organizacji główną atrakcją była pobliska knajpka, gdzie większość uczestników spędzała czas zaoszczędzony na szukaniu kolejnych punktów imprezy. Brak tłumaczy i oferty dla obcokrajowców stawia pod dużym znakiem zapytania nazwę Eurocon. Brak oferty i równego traktowania eRPeGowców był skandaliczny. Oczywiście warto było pojechać, aby znowu spotkać się ze starymi znajomymi, jednakowoż wiedząc o tym wszystkim na wyjazd bym się chyba nie zdecydował. Miejmy nadzieję, że w SKF zrobi kolejny Polcon na poziomie.

Toread (PESM)



Maximus! czyli TK prywatnie

Na zakończenie konwentu wręczono Nagrody Euroconu oraz Polconu. Co ciekawe, w przypadku polconowskiego „Zajdla” (przyznawanego przez fanów fantastyki na Polconie) i Srebrnego Globu (nagrody Asocjacji Polskich Pisarzy Fantastycznych) gusta fanów okazały się w tym roku identyczne z gustami pisarzy.

Po rozdaniu nagród odbył się Bankiet Fandomu Europejskiego, niestety jego zaporowy koszt (100 zł) sprawił, że większość uczestników bawiła się na imprezie spontanicznie zorganizowanej w akademikach. Zresztą przybyła tam wkrótce większość uczestników bankietu oficjalnego i wszyscy bawili się prawie do samego rana.

W niedzielę nie odbywały się już żadne punkty programu i wszyscy w lepszych lub gorszych nastrojach rozjechali się do domów.

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



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

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

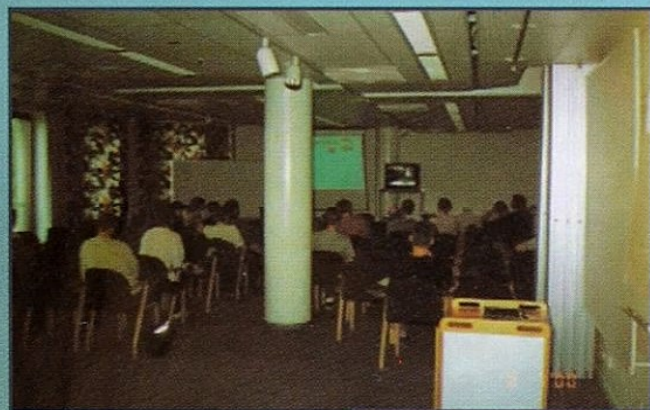
www.reset.com.pl

NASACON 2000

Miód i wino pił: Toread

NasaCon to obok SweConu jeden największych konwentów w Szwecji. Trafiłem na niego zupełnym przypadkiem i stwierdziłem, iż grzechem byłoby nie opowiedzenie czegoś o fantastyce, fandomie i RPG w Szwecji.

Konwent odbywał się w dniach 7-9 lipca 2000 w Sztokholmie w pięknym hotelu Scandic w samym centrum Gamla Stan, czyli ichniego Starego Miasta. Głównymi gośćmi byli Brian Stableford i John-Henri Holmberg. Pierwszym szokiem, jaki przeżyłem była ilość osób – jak podają organizatorzy zamykała się ona w okolicach 200, nie tak jak na naszych Polconach, gdzie często liczba ta oscyluje w okolicach 1000. Drugim był wybór filmów, który sprowadzał się do niekończących się odcinków *Star Treka* (dlaczego właśnie *Star Trek*? – o tym później) lub nowości w stylu – *Willow*, *Episode IV*, *Det Femte Elementet* (*Piąty Element*) czy *Dark City*. Jednakowoż



zostało to zrównoważone przedpremierowym pokazem *X-men*, który to film uczestnicy konwentu oglądali jako pierwsi w Europie!

Przejdźmy jednak do spotkań – z ciekawych dyskusji odbył się panel *Babylon 5 vs Star Trek*, gdzie uczestnicy nie szczędzili razów swoim ulubionym serialom i muszę przyznać, że mimo liczebnej mniejszości fani *Babylon 5* zwyciężyli. Carolina Gomèz-Lagerlöf zastanawiała się nad zjawiskiem „kultowości”, Sten Thaning i Andreas Gustafsson w bardzo ciekawy sposób zaprezentowali problem poszukiwania cywilizacji pozaziemskich. Goście honorowi poprowadzili dyskusję pt. „*Gattaca* – nasza przyszłość?”, gdzie rozważano model społeczeństwa opartego na genetyce. Ciekawym pomysłem, który uważam, warto byłoby przeszczepić na nasz

grunt, była dyskusja o każdym z filmów zaraz po jego emisji – naprawdę, czasami dyskutanci zaskakiwali sami siebie wnioskami do jakich dochodzili (najfajniejsze były te po *Obcym 4*). Poza prezentacją fanzinów John-Henri Holmberg wraz ze znajomymi rozważali związki między fandomem i autorami, jednak żadne rewelacje tam nie padły. Najciekawszym dla mnie punktem programu była jednak dyskusja Fandom Abroad (Fandom za granicą), gdzie uczestnicy z innych krajów opowiadali o życiu fanowskim u siebie. Ja wziąłem na siebie obowiązek reprezentowania Polski i powiem wam, że nie mamy się czego wstydzić, a nawet więcej – nasz fandom jest jednym z najlepszych na świecie (to wrażenie jednak skutecznie

NasaCon 2000



Programbok

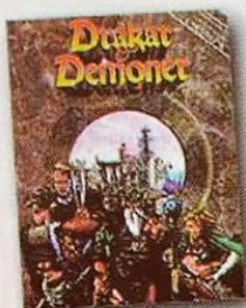
zniszczył tegoroczny Eurocon). Opowiadali o sobie Brytyjczycy, Kanadyjczycy, Finowie, Litwini i Norwedzy. Najbardziej zdziwiło mnie, iż wszędzie fani różnych części fantastyki oddzielili się od siebie grubym murem – i tak na przykład NasaCon 2000 był pierwszym



Najpopularniejsze RPG w Szwecji:

Drakar och Demoner

(1982) – Smoki i Demony. Stary RPG, coś na kształt AD&D, gdzie herosi chodzą i killując monstery zbierają treasury i i experience pointsy. Doczekało się to cudo 6 edycji, w różnych settingach fantasy, wydawca zapowiada kolejne. Najbardziej popularne wśród graczy początkujących.



Gemini – bez komentarza, recenzja była

Mutant – coś na kształt GURPSA, z tymże tam każda edycja stanowi zupełnie odmienny świat, jedną z ostatnich edycji była **MUTANT** Mutant Chronicle,

MUTANT

którą odkupiło Target Games, zapomniałszy jednak zapłacić twórcom (a przynajmniej tak twierdził mój rozmówca)

KULT – chyba nie muszę opisywać, choć Szwedzi twierdzą, że to co wyszło po angielsku, ma niewiele wspólnego z ich oryginałem i jest strasznie uproszczone i uładzone

Vampire: the Masquerade i World of Darkness

– jak twierdził mój rozmówca, doceniane głównie przez starszych graczy

Eon – kolejne Szwedzkie fantasy.

CHILL – jedyny erpeg przetłumaczony na Szwedzki, jako że 90% Szwedów biegle mówi i czyta po angielsku



granie!!!). Nic więc dziwnego, że od razu powstało SVEROIC (The Sweedish Roleplaying and Strategy-gaming Association), które skupia wokół siebie około 30 000 członków (dane podaje za informatorem konwentowym, który pisze w kolejnym zdaniu – mają 30 000 członków, jednak nie są oni uznawani za fandom). Nie ma zaś żadnego magazynu o tematyce RPG; oczywiście funkcjonują fanzyny, jednak sądzę, iż z państwowymi dotacjami wydanie miesięcznika nie było by bardzo trudne.

Co więcej, tak samo jak u nas większość fandomów też ma uczucie getta („SF&F? To ci od tych małych zielonych ludzików i latających spodków?”), tak samo jak i u nas prasa i telewizja robią z RPG sensacje, gdzie gracze przedstawiani są jako „szkoleni metodami psychologicznymi przyszli patologiczni mordercy i terroryści”. Wracając jednak do Szwecji, po rozmowie z jednym z księgarzy dowiedziałem się, iż wydaje się tam około 20 książek rocznie, natomiast najbardziej popularnym i poczytnym autorem jest Anders Roman, który pisuje w świecie gry RP Eon!!! Z imprez towarzyszącym konwentowi najbardziej w oczy rzucała się wystawa rzeźb rozmaitych Alienów i Puchar Szwecji w Walkach Robotów.

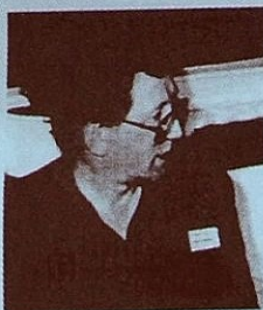
Czy był to dobry konwent? Na pewno inny, bo np. woda, owoce i cukierki były tam rozdawane za uczestnikom darmo. Bardzo fajne było to, iż na początku każdego spotkania prowadzący je pytał się, czy na sali są jacyś obcokrajowcy, a jeżeli takowi byli, spotkanie było prowadzone po angielsku (czego niestety nie robił prowadzący spotkania na Euroconie, a szkoda, bo należało to do jego obowiązków), w związku z tym człowiek nie miał uczucia zagubienia. Mimo starych filmów i całkowitego braku RPGa jestem jednak zadowolony, iż dane mi było w nim uczestniczyć.

NasaCon 2000

7-9 juli 2000 - Scandic Hotel Slussen, Stockholm

Sigma Terra Corps och Stockholm Trekkers välkomnar till den svenska nationella science fiction- och fantasy-kongressen år 2000.

Hedersgäster



Brian Stableford



John-Henri Holmberg

konwentem, na którym Sztokholmski Klub Fantastyki Stigma TC po raz pierwszy z kimś współpracował – a mianowicie z Stockholm Trekkers. Ogólnie rzecz biorąc prawie żaden prelegent (oprócz mnie) nie wspominał o rpg, no może oprócz Finów, którzy zresztą wydawali się być najsympatyczniejsi (pomyślcie sobie, że na FinConie 1999 było 3000 uczestników!!!! – powód: brak opłaty akredytacyjnej), a na samym konwencie nakryłem 2 (słownie – dwie) osoby, które przyznawały się do związków z RPG. Co jest tego przyczyną? W Szwecji jest to zawiść, a przynajmniej tak mi się wydaje. Bierze się ona stąd, iż państwo Szwedzkie popiera inicjatywy młodzieżowe, w związku z tym, jeżeli ktoś założy z kolesiami klub, w którym będą co najmniej 4 osoby, to może liczyć na pomoc finansową państwa. Nie są to jakieś powalające na kolana sumy, ale na kilka podręczników miesięcznie starczy (płacą im za

5 powodów, dla których warto pisać do zinów:

1. Jest to doskonała szkoła pisania.
2. Szansa na wyłowienie do pisma komercyjnego.
3. Mobilizuje do pracy nad warsztatem.
4. Tani eksperyment (w razie porażki).
5. Mały stres (jak wyżej).

poziomu tekstów. Jedyna rzecz, której tak naprawdę od fanzinu się wymaga, to zapał jego twórców.

Jednakże okazuje się, że wobec zaistnienia internetu na arenie światowej publicystyki, fanziny trafiły do raju. Publikacja tania, zasięg – jeszcze kilka lat temu trudny do osiągnięcia nawet dla pism komercyjnych, projektowanie stron, grafiki, kontakt z autorami. Forma elektroniczna otworzyła bramy El Dorado. To stworzyło także znikomą konkurencję. Stąd też 60% czasu, jaki spędza dzisiejszy naczelnny fanzinu, to czas obserwacji poczynąń innych zinów, które uważa on za swoją bezpośrednią konkurencję. Dzięki temu właśnie mamy dziś fanziny, które powoli, acz zdecydowanie podchwytywać z rynku publicystycznego wszystko co się da. Istnienie konkurencji każe im zamawiać teksty autorów o sławie międzynarodowej, galerie artystów, tworzyć układ strony wylizany i wygłaskany do ostatniego przecinka. Dzisiejsze elektroniczne fanziny toczą prawdziwą wojnę, lecz w odróżnieniu od tej na karabiny, efekt jest odwrotny do niszczenia.

Z punktu widzenia redaktora pisma komercyjnego sprawa wygląda równie ciekawie. Właśnie z fanzinów najczęściej pozyskuje się autorów piszących na stałe. W **MiMie** takim autorami są między innymi pan Andrzej Swędryński, czy pan Adam Wieczorek. Przeszukiwanie fanzinów w poszukiwaniu talentów, to z kolei zajęcie redaktorów działów pism komercyjnych. I tak to się toczy.

Wynika z tego, że najtrudniejsze zadanie leży w rękach naczelnego fanzinu. Spójrzcie bowiem na jego sytuację: ma autorów nowych,

od których nie ma prawa wymagać (bo im nie płaci), ale poziom musi trzymać. Naczelnny zinu musi więc być mistrzem eufemizmów (zamiast mówić: „żenujące i tragedia”, mówi: „Doskonale ująłeś problem cierpienia w **WAMPIRZE**, cóż za doskonały mroczny tekst! Może tylko zwróć uwagę na to, by ten tekst skrócić o jakieś... 50%...” itp.).

Jednakże prościej jest redaktorowi zinu na wielu innych płaszczyznach. Do wielu różnic, na które wpadniecie sami, dodam jeszcze taką, że fanzin ma minimalną moc kreowania rynku. Ze względu na to, że gracze nie postrzegają tak samo tekstów publikowanych w zinach, jak w pismach „kioskowych”. Weźcie choćby dodatkowe reguły, rozszerzenia, czary, moce... Co innego zobaczyć je na sieci, czy w zinie, a co innego w **MiMie** czy w **Portalu**. Z tego też powodu ziny nie mają praktycznie mocy tworzenia rynku. Odpowiadają raczej na jego zapotrzebowanie. Kreacja należy do wydawców systemów i pism komercyjnych.

Jak więc zacząć? Albo poszukajcie internetowych adresów zinów (patrz ramka), albo założcie swój. Na początek niech będzie to grupa kumpli, potem zgłoszą się do Was inni.

A jeśli nie macie dostępu do internetu, poczekajcie na kolejne artykuły z tej serii, w których zaprezentuję ideę fanzinu na papierze i adresy fanzinów „papierowych”.

UWAGA: Czekam na papierowe fanziny o tematyce RPG wychodzące w Polsce i za granicą. Wysyłajcie je na adres **MiM** do 1 grudnia 2000 z dopiskiem

„dla Patricka Batemana”. Dziękuję i cześć.

Skład i hierarchia rozbudowanego zinu:

1. Naczelnny:
 - koordynacja pracy;
 - decyzja ostateczna;
 - wizja i przyszłość pisma.
2. Redaktorzy działów:
 - zbieranie tekstów do działów;
 - pisanie tekstów do działów;
 - składanie na ręce naczelnego propozycji dotyczących pisma.
3. Technik:
 - wygląd stron pisma;
 - wyszukiwanie nowości technicznych (skrypty, kruczki);
 - poprawność funkcjonowania serwera.
4. Reprezentant:
 - odpowiedzi na listy (zarządzenia pocztą);
 - promocja w internecie (np. dodawanie stron w portalach, wymiana bannerów);
 - reklama (posty na grupy dyskusyjne).



Ważniejsze polskojęzyczne Ziny RPG

- k10:** <http://www.k10.alpha.pl/>
Charakternik: <http://mops.uci.agh.edu.pl/~yubi>
Dagorlad: <http://dabrowa.pl/alien/>
Graveyard: <http://www.graveyard.prv.pl/>
Inkluz: <http://www.inkluz.alpha.pl/>
Karczma Pod Łbem Smoka: <http://www.karczma.px.pl/>
Necronomicon: <http://necronomicon.rpg.pl/>

Witam

Dostaliśmy od Was sporo kartek z wakacyjnymi życzeniami. To miłe z Waszej strony. Ot tak, bez żadnych problemów czy prośb, tylko życzenia słońca i pomyślności. W imieniu całej redakcji – dziękuję. W poprzednim numerze dysputowaliśmy głównie w sprawie elfów. Dziś zajmiemy się problemem wpływu RPG na nas samych. W dalszej części znajdziecie parę interesujących wypowiedzi o naszym piśmie i odpowiedź na list Anayami z **MiMa** 05.



Ja to opowiem wam bajkę o tym, jak to się stało.

Za blokami, za kominami, za siedmioma ulicami żył sobie zwyczajny chłopak. Miał on przyjaciół, miał i on swój czarodziejski rower, na którym jeździł (lecz nie o nim mowa dzisiaj będzie). Pewnego ciepłego popołudnia, w czasie dwugodzinnej przejażdżki, natknął się on na człowieka oświeconego (grającego w RPG), a ten mu rzekł „Słuchaj mnie, chłopcze, uważnie, gdyż nie będę drugi raz powtarzał. Przyjedź do mnie o 16 tegoż oto dnia. Ja niczym mesjasz objawię ci nowy świat”. Chłopak zrobił to, co mu przykazano: o 16 był już u niego i byli też inni... Zasedli wtedy wszyscy na podłódze, wyciągając dziwaczne kości i karty. Chłopak mógł się temu tylko przyglądać, gdyż nie miał nic z owych przedmiotów. Ów mesjasz, zwany przez innych MG, odezwał się do niego i innych „podzielcie się kośćmi z nowym i dajcie mu czystą kartę postaci”. Chłopak wziął, co mu dali, lecz nic z tego nie rozumiał. Zaczęli więc mu tłumaczyć, mówili do niego nowe rzeczy. „To ty, lecz w innym świecie. Stworzysz teraz bohatera, którego czyny opiewać będą pieśniami, a ty przemawiać będziesz za niego swoimi ustami”. (...) To wydarzenie zmieniło chłopaka na zawsze. Spoglądał teraz inaczej na świat. Bardziej dojrzałe dostrzegał te same przedmioty, w innym jednak świetle. Stał się bardziej otwarty na ludzi (i nie tylko.) A po paru latach grania ów chłopak stał się nowym mesjaszem, niosąc owe słowa tam, gdzie go jeszcze nie słyszano. Stał się MG.

Jankes

P.S Tak właśnie zaczęła się moja przygoda, która trwa do dzisiaj.

Wygląda na to, że RPG miało na Ciebie wpływ bardzo – rzekłbym – „mistyczny”. Z twoich słów wynika, iż Rolpleje były dla Ciebie przebudzeniem się do życia. Ciekawe. To chyba właśnie takiego podejścia (quasi religijnego) obawiają się rodzice i księża. Wydaje mi się, że chodziło Ci jedynie o zwrócenie uwagi na dobry wpływ RPG, jednak sama forma nie była chyba najszcześliwsza.



Poniżej inna wypowiedź. Jak sami zauważyliście... nieco odmienna.

Jak RPG wpływa na psychikę graczy? Dobrze pytanie. Przede wszystkim RPG lekko „uzależnia”. Chyba każdy pamięta swoją pierwszą sesję i czas, kiedy niecierpliwie wyczekiwał na drugą i kolejne. Z czego to wynika? Ano z tego, że BG w grze ma większe możliwości niż gracz w normalnym świecie. Na sesji stajemy się wojownikami, czarnoksiężnikami itp. Nie wolno jednak zatrzeć granicy między RPG a rzeczywistością lub, co gorsza pozwolić, aby gry fabularne stały się rzeczywistością. RPG ma być zabawą, a nie ucieczką od świata...

W Internecie toczy się właśnie na powrót dyskusja w tej sprawie. Znalazłem tam wypowiedzi paru osób twierdzących, iż „RPG to jest ucieczka i nie ma w tym nic złego” gdyż – jak tłumaczą autorzy – „lepsze to niż narkotyki”. Posłuchajmy jednak dalszej części listu.

Inne plusy to przede wszystkim rozwój wyobraźni i abstrakcyjnego myślenia, nauka podejmowania decyzji oraz strategii. Co ważne, aby grać w gry fabularne potrzebna jest pewna znajomość literatury. Dlatego w gry fabularne gra ta część społeczeństwa, która posiada „wysoki potencjał intelektualny”, że się tak wyrażę.

Ostatnie. Gracze RPG tworzą ostro zarysowaną subkulturę – otwartą, a jednocześnie wyalienowaną. No cóż, gdy widzicie człowieka bawiącego się kompletem dziesiątek, nie podejdziecie i nie nawiążecie rozmowy?

Mateusz „Inkwizytor” Buziakowski

Bardzo obiektywnie starasz się ocenić RPG, podając zalety i wady tej rozrywki. Mnie samemu wydaje się to właściwym podejściem do sprawy. Któż jednak wie, czy przypadkiem się nie mylimy?



Dyskusja na temat gier RPG i ich wpływu na psychikę prawdopodobnie będzie trwała aż do końca świata (czyt. gehenny, nadejścia armii Chaosu, powrotu Cthulhu itp.). Główne argumenty wysuwane przez przeciwników gier RPG wobec

ich fascynatów opierają się na elementarnej nieznamomości tematu. Wysuwane insynuacje jakoby RPG było powodem wzrostu przemocy są kompletnie pozbawione sensu. Wystarczy zapytać sprawców ewentualnych „zadym”, rozbojów itp... czy kiedykolwiek słyszeli, nie mówiąc już o tym: czy grali w RPG. W 100% zaprzeczają, po czym uciekną z histerycznym krzykiem, rytmicznie wymachując nogami i rękoma. Natomiast zapytani o ostatnio oglądany film, wymienia cały panteon głupawych amerykańskich obrazów, które opierają całą fabułę na tym, aby komuś dać po twarzy, przy czym opowiadając o nich wydobywać będą z siebie nieartykułowane dźwięki, wyrażające aprobatę dla poczynania bohaterów tychże filmów.

To prawda – wiele przygód prowadzonych przez MG kończy się finałową rozróbą, w której trup ściele się gęsto. Jednak problem ten moim zdaniem dotyczy garstki początkujących fascynatów RPG, którzy jeszcze nie dojrżeli do tego typu rozrywki i wątpię, aby taka garstka „młodzików” była szkodliwa dla społeczeństwa. Osoby takie albo wyrastają z takiego stylu prowadzenia, albo kończą swą przygodę z tego rozrywką, poważnie wyśmiani przez ogół rozsądnych graczy. Gry fabularne wymagają od odbiorców czegoś więcej niż filmy klasy B, ale to od nas graczy zależy, jak zjawisko gier fabularnych będzie postrzegane przez społeczeństwo. I warto abyśmy codziennie wstając rano pamiętali, że przede wszystkim jesteśmy miłośnikami RPG (ale pompatycznie napisałem).

Obecnie mam 23 lata i kończę studia. Osobiście gram w gry RPG z przerwami (bynajmniej nie spowodowanymi moimi pobytami w areszcie karnym) od 7 lat i... wbrew prognoz niektórych osób nadal żyję i bynajmniej mam się dobrze. A RPG stało się dla mnie sposobem na życie. Sposobem, w jaki postrzegam świat i otaczających mnie ludzi. Patrząc na osoby, z którymi grałem, nie spotkałem się z przypadkiem, aby jakiś znajomy stał się gorszy przez to, iż zetknął się z grami RPG. Wręcz przeciwnie uważam, że RPG czyni nas lepszymi i tak być powinno.

Marcin „Aubrey” Piechocki

„RPG sposobem na życie..”. Ciekawe. Pamiętam, jak jeden z moich kolegów ostrzegał mnie kiedyś przed takim podejściem. „Puszkini... RPG nie może stać się twoim sposobem na życie. Nie możesz przez jego pryzmat patrzeć na innych... tak jak nie możesz tego robić przez książki czy pracę”. Może się mylił?



Trudno będzie chyba spojrzeć na ten temat z jakimś sensownym dystansem i obiektywizmem, ale można przecież spróbować. Pierwszy wniosek, do jakiego doszedłem, brzmi: RPG strasznie uzależnia. Jako gracz będący na »głodzie« od 8 miesięcy jestem tego absolutnie pewien. AAAaaa!!! NIEE tylko NIIIEE znów MORRfiNAAA...! ;) Hmm... idąc dalej warto zauważyć, że RPG sprzyja zdobywaniu dodatkowej wiedzy. Nie mówcie, że np. grając wojownikiem nie czytaliście niczego o broniach (jeśli nie, to odsyłam do poprzednich numerów **MiMa**), albo o technikach leczenia, sztukach walki, taktykach wojennych itp., itd. Jeśli nie, to spróbujcie – naprawdę fajnie jest znać się na karate, mając wysoką **WW**, wystarczy teoria ;). Jakiś psycholog mógłby powiedzieć, że RPG sprzyja utracie tożsamości i kontaktu z rzeczywistością... Cóż, w niektórych przypadkach (czytając listy w **MiMie**) jest to prawda. Celem zapobieżenia bluzgom powiem jeszcze, że nie uważam RPG za czynnik patogenny, a ogół graczy za chorych psychicznie. Oczywiście nie wspominam tu o rzeczach znanych jak: poszerzanie wyobraźni i kreatywności etc. Postarajmy się skupić właśnie na tych mniej standardowych. Pozdrawiam

TOR

Tak. Rzeczywiście w większości przypadków skupiamy się tylko zaletach RPG. Jednak czy istocie są one jedynymi cechami naszej rozrywki? Ton twojego listu, przynajmniej w początkowej części jest żartobliwy. Trudno więc owe porównanie do narkotyków traktować poważnie. Czy zatem jesteśmy w szponach nałogu, czy to tylko żart?



Teraz listy z innego pudelka.... Czyli jak oceniamy **MiMa**? Na początek leciutko (heh) negatywna wypowiedź (***) to cenzura).

Szanowne d***! Kiedyś z niecierpliwością czekałem na Wasze pismo w księgarni bądź w kiosku, zachwycam się treścią (no może bez **Kryształów Czasu**), teraz chcę wam ogłosić, że przestaję kupować wasze pismo od numeru wakacyjnego. Niestety, świat komercji i bezmózdza trafił wam zbyt do główki mości panowie, pazerni na kasę! Twierdzić, że Żebrowski nadaje się na Wiedźmina!??? **NIEDOPUSZCZALNE!** Olanie totalnie **Cyberpunka**; karmienie polskich graczy systemami, które na Zachodzie przeżyły lub przeżywają własny upadek? (**Earthdawn**, **Fading Suns**); szata graficzna godna przedszkolaka? (...)

Na szczęście przestaliście być już monopolistami na rynku RPG w Polsce i chwała Bogom za

to! (Pewnie się odszczekacie, że „nigdy nie byliśmy monopolistami!” – g*** prawda, byliście). Na łamach korespondencji z czytelnikami nie dopuszczacie słowa krytyki na swój temat. Przestałem mieć wszelką nadzieję i ośmielałem się porównywać was do zjawisk komercyjnych takich jak cyncate bezmózdze Britney Spears czy p** z N'Sync. Zbierałem się kilka miesięcy, aby to napisać, aż wściekłość musiała znaleźć ujście. Pewnie nikt z was nawet nie zerknie na tę skromną wypowiedź, ale wiedźcie, że nie tylko ja tak myślę, ale moje zdanie podziela większość ludzi z oczystego miasta Torunia. A'propos w owym mieście ma odbyć się wielki konwent w forcie Yorck. Podobno 6-8 październik to termin. Jeśli wielcy panowie szanowni redaktorzy z **MiMa** zniżą się do poziomu rozmów z szaraczkami graczami i MG, to z chęcią wdam się w dyskusję i powymieniamy argumenty na temat waszego pisemka.

Kończąc: jestem przeciwny formie komercjalizacji RPG w waszym stylu, rozumiem Battle i inne karty, ale to zrozumiałe. RPG to nadal underground i tak ma pozostać.

Przemas G. aka Killface

Nie ma jak miłe zaproszenie na konwent. Jak sądzisz, przyjedziemy? (Jestem przekonany, iż organizatorzy bardzo podziękują Ci za tak wspałałą reklamę).

Co zaś do wybieranych przez nas systemów – wybacz, ale raczej nie masz racji. Potęga **ED** okazała się tak wielka, że powstał z umarłych, **GS** natomiast cieszy się wzrastającym zainteresowaniem od czasu wydania. Ale może masz lepsze od nas informacje?

Ostatnio wiele się słyszy o tym jak to fani gier fabularnych narzekają na Wasze pismo, podając argumenty wysane z palca. Trudniej ruszyć swoje cztery litery i coś zmienić, a to właśnie bierna postawa charakteryzująca krytykujących. A przecież to My (wszyscy gracze i MG) tworzymy środowisko gier fabularnych, to od Nas zależy, jak będzie ono się rozwijać, wyglądać. Ja osobiście wychowałem się na **MiMie** i uważam to pismo za doskonałe źródło wielu interesujących informacji, a wszyscy pesymiści widzący tylko czarne łaty na czarno białej krowie, krytykując pismo krytykują też siebie – bo wszyscy jesteśmy jedną rodziną – Fanami i Fankami Gier Fabularnych.

Ishia (P.P)

Mimo wszystko to nie środowisko odpowiada za to, co drukujemy. To do składu redakcyjnego zależy, co znajdziecie na łamach **MiMa**.



Pamiętacie list Anayami z **MiM05**, w którym to pytała, jak przygotować się do prowadzenia **Wampira: Mroczne Wieki**? Oto jedna z odpowiedzi...

Do **Wampira:WM** przydatne będą wszystkie pozycje dotyczące średniowiecza (aby zrozumieć i wczuć się w klimat), w których dominująca rolę odgrywają uczucia (wymaga tego system). Proponuję: **Tristan i Izolda, Romeo i Julia, Hamlet, Makbet, Konrad Wallenrod, Balladyna, Pieśń o Rolandzie, Śmierć króla Artura**, legendy skandynawskie, irlandzkie, celtyckie.

Mateusz „Inkwizytor” Budziakowski



To wszystko na dzisiaj i do zobaczenia za miesiąc
Redakcja

Już niedługo dla każdego prenumeratora płyta CD zawierająca podstawowe zasady systemu idee fixe™

KRAKON WSCHÓD – ZACHÓD

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na pierwszy w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Krakon Wschód – Zachód. Mamy nadzieję, że zlot po raz kolejny odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1, jednak w chwili zamykania tego numeru kończy się dopiero ciepły sierpień i nie możemy potwierdzić wszystkich ustaleń. Dokładny termin rozpoczęcia naszej imprezy znajdziecie w następnym numerze „Magii i Miecza”. Zapewniamy Was jednak, że Krakon się odbędzie i zachęcamy do odkładania pieniędzy na akredytację – przedpłaty będzie można składać od chwili ukazania się następnej zapowiedzi.

Dziś pytanie:

CO ZABRAĆ DO PLECAKA?

Wszystko☺. A poważnie, warto zabierać rzeczy, które podkreślają unikalność naszej postaci. Miecz nosi każdy wojownik (no, prawie). Ale już nie każdy nosi farby do malowania twarzy przed walką. Nie każda czarodziejka zapisuje w ekwipunku lusterko i perfumy. Nie każdy halfling pamięta o zabraniu chustek z monogramami i unikalnie haftowanego woreczka na tytoń zrobionego z moszny łosia. Niby głupoty, tyle że dzięki takim detalom nasze postacie stają się mniej sztampowe.

Tomasz Andruszkiewicz

Moje postacie nie mają nigdy plecaków jako takich, bo plecak we wszystkim przeszkadza. Jedyną rzeczą, którą noszę jest nóż i coś do rozpalania ognia. Największą frajdę sprawia mi McGuyveryzm w czasie scenariuszy – składanie helikoptera z pudełka od zapalek tak, żeby zostało mi jeszcze na rower. To zawsze przechodzi, bo MG lituje się nad moimi dobrymi chęciami. Spróbujcie.

Miłosz Brzeziński

Jak zwykł mówić Arturius – wszystko i jeszcze co nieco. A tak naprawdę nie można zapomnieć o piórze/długopisie i kartkach/pergaminie. Zwykle w przygodzie trzeba coś zapisać, nie wspominając o tworzeniu map i planów. Pamięć wszak mamy nie najlepszą.

Tomek Kreczmar

Przed wszystkim koc. Dalej blaszany kociołek, parę kupnych pochodni, jakieś świece łojowe. Należy nie zapomnieć o linie z kotwiczką i specjalnej masce goblina. Ta ostatnia posłuży ci wyśmienienie kiedy wpadniesz pośród te stwory, a one akurat nie będą miały co do garnka włożyć. Na koniec zapakować tam zwinięty hamak. Świetne proste rozwiązanie – nie zajmuje wiele miejsca, a jakie profity?!

Michał Marszałik

Przed wszystkim środki opatrunkowe, coś na zbiecie gorączki, zapas wody i namiot. Łazę trochę po górach i wiem, że w prawdziwym życiu, nawet największego chłopca może powalić otarta noga, albo przeziębienie po nagłym deszczu. Na pustkowiach, zazwyczaj trudniej znaleźć zdatną do picia wodę niż coś do żarcia, zresztą i tak łatwiej wytrzymać bez jedzenia. Namiot daje komfort noclegu pod dachem prawie niezależnie od tzw. okoliczności przyrody.

Maciek Nowak-Kreyer

Lusterko (ew. wypolerowana, metalowa płytka). Odpowiednio wykorzystane pozwala dyskretnie zajrzeć w trudno dostępne miejsca, odbić zabójcze lub zniewalające spojrzenie potwora, oślepić przeciwnika (np. maga rzucającego zaklęcie) „zajaczkami”, itd. Lekkie, nie zajmujące wiele miejsca, a ogromnie użyteczne.

JeRzy Rzymowski

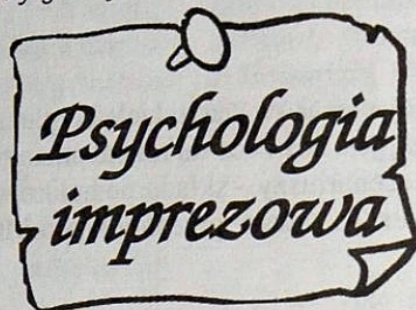
Jedna z moich znajomych, przygotowując pracę magisterską z psychologii, przeprowadziła badanie środowiska graczy RPG. Wyniki okazały się zaskakujące. Wyszło na to, że chociaż posiadamy ogromne umiejętności społeczne, jesteśmy nieprzystosowani do życia w społeczeństwie. Paradoks: potrafimy, ale nie umiemy.

Ale czy aby na pewno?

Kiedy rozmawialiśmy na ten temat, na podstawie uzyskanych przez nią wyników wysunąłem inny możliwy wniosek: umiemy się dopasować do otoczenia, ale nie chcemy. Potrafimy w nim funkcjonować, ale po co, skoro nie ma z tego żadnego pożytku? Może nie chodzi o to, że nie jesteśmy przystosowani do życia w społeczeństwie jako takim, ale w tym określonym społeczeństwie?

To jedno z możliwych wyjaśnień. Inne wynika z pewnej niezwykłej obserwacji, jaką poczyniłem przy okazji kilku imprez, na których bawiło się mieszane towarzystwo: pół na pół RPGracze i inni. Za pierwszym razem innymi byli dresiarze (sic!), za drugim – przeciętna młodzież spod znaku kultury masowej, za trzecim – studenci etnologii. We wszystkich przypadkach sytuacja rozwijała się podobnie i można ją było

podzielić na następujące etapy: 1) obie grupy bawią się osobno; 2) grupa „innych” narzuca imprezie swój styl (muzyka itp.); 3) gracze dostosowują się do „innych” i wszyscy dobrze się bawią; 4) gracze nadają imprezie bardziej im odpowiadający charakter; 5) „inni” nawet nie usiłują dostosować się do graczy – wychodzą albo izolują się w osobnym pomieszczeniu. Zaznaczam, że ze strony graczy nie było żadnych skan-



dalicznych zachowań. Może poza grą w butelkę.

Oglądając taki rozwój sytuacji parę razy z rzędu, doszedłem do wniosku, że może jest tak, że my umiemy się dopasować do otoczenia, ale ono nie chce dostosować się do nas? Skoro my możemy ustąpić i np. bawić się na imprezach przy hip-hopie, to dlaczego, do jasnej cholery, druga strona nigdy nie robi nam grzeczności i nawet nie spróbuje znieść nieco folku czy hard-rocka?

Ale z drugiej strony: czego spodziewać się po ludziach, dla

których ostre brzmienie to boys-band z akompaniamentem gitary elektrycznej?

Żeby żyć z ludźmi, trzeba do pewnego stopnia iść na kompromis. My to potrafimy. Owszem, często żremy się we własnym gronie: mroczni na jasnych, elfy na krasnale itp. Ale kiedy przyjdzie co do czego, społeczność rolplejowa potrafi stanąć murem i zapomnieć o różnicach. Wiele razy miałem tego dowody. Tymczasem ludzie, wśród których żyjemy na co dzień, nie znają wobec nas kompromisów. Nie próbują nas zrozumieć ani zaakceptować. Dlatego być może już zawsze będziemy traktowani jak dziwacy i wyrzutki, posądżani o odchyły i satanizm, czy cokolwiek im strzeli do łbów. Będziemy żyć obok społeczeństwa, a nie w nim. Dlatego, że oni nie chcą nas takimi, jakimi jesteśmy, a my nie chcemy się dla nich na siłę zmieniać.

Czy to źle? Dla „reszty świata” na pewno. Nie wiedzą, co tracą, odrzucając środowisko erpegowców. Bo chociaż w moich felietonach, jak trzeba, potrafię Wam dokopać (i robię to z dużą rozkoszą), niezmiennie uważam RPGraczy za ludzi szczególnie wartościowych.

Co nie znaczy, że Wam odpuszczę.

P.S.

NOWY KONKURS MIMOWY!!!

A oto kolejna edycja naszego konkursu! Tym razem 9 pytań i trzech szczęśliwców z numeru 7/8!

1. W którym roku miało miejsce największe trzęsienie ziemi od czasów Atlantydy?
2. Od ilu lat istnieje Bractwo Srebrnej Lotki?
3. Czym jest Derlandeb?
4. Jaki jest efekt obecności Fu Leng?
5. Ile kosztowała krowa?
6. Dowódca stacji Cumulus?
7. Eurocon zorganizował?
8. Quetu Czyniąca Zło to...
9. Romantyczny wieczór dwojga młodych krasnoludów polega na...

Nagrodzeni: Wojtek Sobczak, Głogów; Łukasz Czyżewski, Toruń; Marcin Tomkowiak, Poznań

NOWY KONKURS
MIMOWY
82

Opowiadania Bartka Świderskiego znane są stałym czytelnikom „Feniksa” i „Nowej Fantastyki”. Za jedno z nich („Garść szwedzkich malin”, Fx 5/98) autor został nominowany do nagrody Srebrny Glob, przyznawanej przez pisarzy zrzeszonych w Asocjacji Polskich Pisarzy Fantastyki.

Artur Szrejter

Bartek Świderski

KURCZAK

Czasem, gdy wychodzę na spacer, przypinam do boku szpadę. Ale gdy napada na mnie bandyta, chowam broń i wyciągam laskę. Laska wzbudza litość.

Woody Allen

– Pękasz, Mały?

– Spokojnie – odparłem, starając się, by mój głos zabrzmiał pewnie, nisko. – Sprawdziałem tylko, czy nikt za nami nie idzie.

– Nie wiem, Bolo, po co nam ten małolat – grubo spojrzał na mnie pogardliwie. – To robota dla dwóch.

– Mordy w kubeł!

Byliśmy bardzo blisko. Piwniczną stęchłą przysłoniła coraz mocniejsza woń zwierzęcych odchodów. W mroku trzy wilgotne od potu twarze lśnwały niczym blaszane przynęty zarzucone w mętnej wodę.

– Tu roboty starczy dla wszystkich – powiedział Bolo. – A Małego znam od lat, to twarde. Poradzi sobie.

– Twardziel? – Grubas wyraźnie się uwziął. – Przecież on ma twardą tylko głowę. Nie słyszysz, jak dzwoni?

Uchyliłem się w ostatniej chwili przed zamachem łapy uzbrojonej w karabin i posłałem grubasowi miazdzące spojrzenie. Ale przestał się śmiać dopiero, gdy odwrócił się do nas Bolo.

– Spokojnie. Liczę do pięciu i na cztery padamy. Odpowiedział mu chrapliwe stękanie Serdla.

– Po co będziesz liczył do pięciu, skoro padamy na cztery?

– Bo jak powiem: pięć, to będziemy strzelać. A teraz załadować dmuchawy, zasięg na maksimum. I ani pary z gęby!

Stapając na palcach, przesunąłem się do przodu i namacałem ręką ścianę. Spojrzenie wbilem w szparę między drzwiami a podłogą, w linię, jaśniejącą niczym rozcięcie na jednolicie czarnym tle piwnicznego muru. Przy akompaniamencie głośniego sapania grubasa zabrzmiało ciche:

– Raz.

Zgrzytnęły zabezpieczenia dmuchaw. Uporawszy się z zamkiem swojej, pociągnąłem nosem. Zabrzmiało to dość dziwnie i wywołało trzęsienie ziemi na tłustym ładzie kałduna Serdla.

– Nie chlip, maleńka. To nie będzie bolało – stroił obleśne miny. Miałem ochotę do

niego strzelić. Oczywiście, na taką odległość moja dmuchawa była bezużyteczna, ale przez chwilę bawiłem się myślą o grubasie zakasującym się na śmierć w oparach trucizny.

– Dwa.

Podniosłem wzrok. W poświacie przenikającej przez szparę tańczyły fosforyzujące drobiny kurzu, które, wzbijając się ponad granicę mroku, gasły niczym małe iskierki. Ich migotliwą grą zakłócił na chwilę cień, który przemknął niespodziewanie po drugiej stronie drzwi.

– Trzy.

Dwie postacie obok mnie przygarbiły się, napięły. Serdel przestał sapać, a ja się dyskretnie przeżegnałem. Bolo wyjął papierosa z ust, wdeptał w ziemię i krzyknął:

– Cztery!

I wszyscy rzuciliśmy się na ziemię.

Jak na komendę, pod drzwiami coś się zakotłowało. Pośród złowrogiego tupotu rozległo się jeszcze urwane:

– Pięć...

Było za późno. Drzwi uchyliły się i otoczył nas żywy, piszczący dywan szarego futra. W bladym



Tomasz Łaz

świetle piwnicy błysnęły guziki wściekłych ślepi, żółte kielki nagle znalazły się tuż przy naszych twarzach. Serdel wrzasnął i zastawił się pistoletem, a Bolo oddał strzał, który wyhamował pierwszą linię szczurów. Ale następna partia zwierząt przemknęła przez uchylone drzwi. Mnie odebrało głos, a potem zrobiło się ciepło w majtkach. W bezsensownej obronie pochyliłem głowę i zasłoniłem ją rękami.

* * *

– Czy teraz mogę zapalić?

Ten stojący z boku podał napoczętą paczkę. Z trudem chwyciłem spoconymi palcami ustnik i rzuconą niedbale zapalniczkę.

– Co było dalej? – Zapytał siedzący za biurkiem mężczyzna.

– Nie pamiętam. Po prostu leżałem z twarzą w mokrych śmieciach, czekając, aż to wszystko się skończy. Czekalem na śmierć.

– No, i się nie doczekałeś. Kiedy się zorientowałeś, że cię nie ruszą?

– Ocuciła mnie cisza. Obok mnie leżały dwa trupy, a na nich... uwijały się one. Jak wielkie, włochate robaki. Tak naprawdę, to wcale nie było cicho. Nigdy nie zapomnę tego dźwięku...

– Czy rzeczywiście obaj nie żyli? Ten chudszy dostał postrzał w pierś z twojego rewolweru. Jak to się stało?

– Nie pamiętam – skłamałem. – Chyba wyciągnąłem pistolet... rzeczywiście mogłem go postrzelić w ogólnym zamieszaniu. Ale gdy się podniosłem, obaj nie żyli.

Prawda jest taka, że niestety żyli. Widocznie od utraty połowy twarzy i dziury w brzuchu nie umiera się tak od razu. Zanim uciekłem, postanowiłem dobić Bolka. Eutanazja była dla niego jedyną formą pomocy. Za to z niezdrową satysfakcją pozostawiłem tam Serdla, czego powoli zaczynałem się wstydzić. Przecież gruby mógł mieć tylko nadgryzioną pierwszą warstwę tłuszczową... Cóż, w takich

chwilach działamy instynktownie. Widocznie siedzi we mnie coś, o czym nie wiedziałem.

– Czy wiesz, dlaczego nie zostałeś zaatakowany? – Spytał policjant.

Pokręciłem głową.

– A zauważyłeś, że kilka dni temu dezodoranty twoich przyjaciół lekko zmieniły zapach?

– Nie – spojrzałem na niego, ale jego obojętna twarz powiedziała mi tylko tyle, że pytał serio. – Nie wiedziałem nawet, że używają dezodorantów.

– Nasi chemicy nasycili ich kosmetyki delikatnym zapachem, który podnieca niedorozwinięte Futrzaki. Sprowadziliśmy je do Enklawy specjalnie na tę akcję. Ty pachniałeś zwyczajnie, więc cię nie ruszyły. Jasne?

– Zorganizowaliście to?! Nic nie jest jasne, do cholery! Odpowiedcie za to...

Nagle na moje ramiona opadły ciężkie łapy, wciskając mnie w oparcie krzesła. Zapomniałem o młodym policjancie, który na początku przesłuchania stanął z tyłu.

– Spokojnie, synku, nie podniecaj się. Wszyscy zasłużyliście na krzesło elektryczne. To była samoobrona istot, którym chcieliście wyrzucić krzywdę. Tobie darowaliśmy życie, bo będziesz nam jeszcze potrzebny.

– Ale ja sam o mało nie zszedłem tam na zawal – wyrwało mi się.

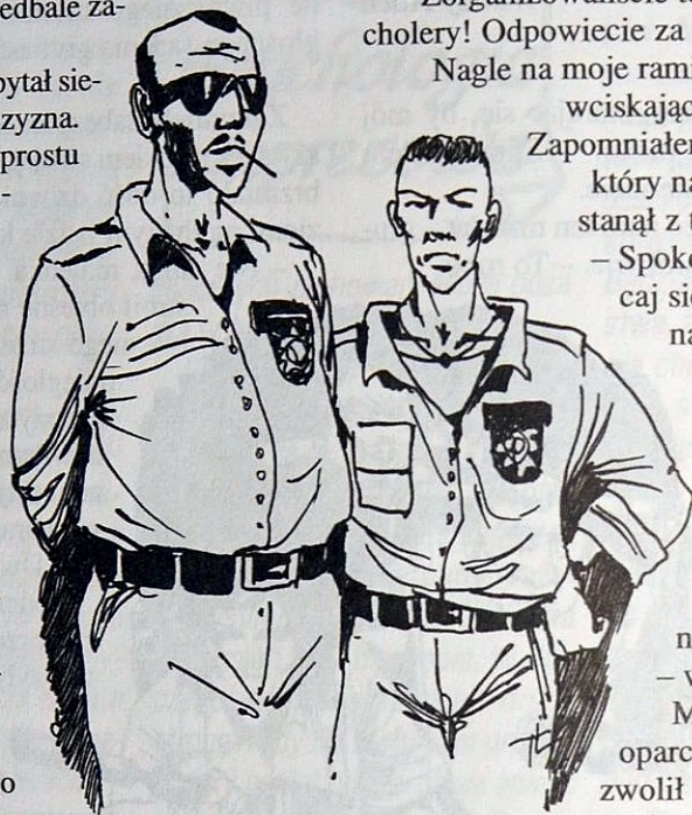
Mężczyzna odchylił się na oparciu i z premedytacją pozwolił zapanować ciszy.

– A, tu cię boli. Powiedz, czego sto robisz w gacie ze strachu?

– Zabiliście moich przyjaciół i oczekujecie ode mnie pomocy? – Mruknąłem, chcąc zmienić temat.

– Oczywiście. Bo w przeciwnym wypadku podzielił ich los. Likwidujemy systematycznie wszystkie hmm... firmy tego typu. Ale chcemy dotrzeć do źródła waszych struktur i dlatego jesteś pierwszym zakapiorem, który nie zginął od razu. Jesteś nam potrzebny, prawie tak potrzebny, jak my tobie. Bo jak się nie dogadamy, to zarzucimy ci zabójstwo, yyy... Bolesława S., nie mówiąc już o dwóch akcjach... o deratyzacjach, jak je nazywacie.

Mężczyzna przerwał i popatrzył na mnie, mrużąc powieki. W jego oczach pierwszy raz błysnęło zainteresowanie.



Tomasz Łaz

– Zanim powiem ci, co masz zrobić, spytam o coś. Jak to możliwe, że student... – pogrzebał w leżących na biurku papierach – filozofii nagle rzuca szkołę i zaciąga się do bandy kanalii z marginesu? Z nudów, dla zabawy, dla kasy? Zaraz, zaraz, co my tu mamy... – Wyciągnął kartkę z przypiętym zdjęciem. – Młodszy brat uznany za zaginionego... Pogryzione zwłoki... Aaa, tu cię mam! No cóż, bardzo mi przykro. Ale jeśli uważasz, że prywatny odwet na Futrzakach uprawnia cię do nieprzestrzegania Deklaracji Równości, to wybacz, ale...

– Jasne, że ją uznaję – odparłem automatycznie.

– No to chyba jej nie rozumiesz. Nie wiesz, że zakazuje stosowania przemocy wobec Futrzaków?

No dobrze, skoro już powiedziałem A, wypada dorzucić B.

– Nigdy nie polemizowałem ze skokową teorią ewolucji. Już po pierwszych doniesieniach o szczurach krzesających ogień i posługujących się mową, uznałem ich za partnerów. Może nie równorzędnych, ale powiedzmy kogoś w rodzaju niedorozwiniętych, młodszych braci. Ale Koegzystencjalne Enklawy to kompletna paranoja! Nie musimy się chyba integrować aż tak do bólu. Nigdy nie żyliśmy ze sobą dobrze i właśnie teraz możemy się zgodnie rozdzielić. Przesiedlić ich na jakąś planetę, wyspę, coś w tym rodzaju.

– Trochę tolerancji, ty faszystowski bydlaku! – Odezwał się przytrzymujący mnie policjant. – Wszystkim trzeba dać szansę, panie Twardogłowy! – Wreszcie wyłonił się zza moich pleców – młody blondynek w białej koszuli i krawacie.

– Margines przestępczy istnieje w każdym społeczeństwie – zawtórował mu starszy, z ledwo wyczuwalną ironią. – Nie wątpisz chyba, że wszystkie zbrodnie ścigamy z równą surowością?

– Oprócz tych, o których nie wiecie. Gdybym opisał wam, co znajdujemy w norkach waszych przemyśłych Futrzaków... Nie wiem, co one obiecały politykom, ale nie zdziwię się, jeśli wkrótce otrzymają prawa wyborcze. Cholerni krety. Przecież nikt nawet nie ma pojęcia, co one kombinują w tych ich świdrowatych łebkach.

– A co do tolerowania innych gatunków – podjąłem, przeczekawszy grad inwektyw. – ... Co z psami i kotami, które dla komfortu naszych braci wyrzuciliście na zbity pysk z naszej oświeconej, niby „Koegzystencjalnej” Enklawy?

– Nie mówimy tu o zwierzętach, ty prymitywie. Tu chodzi o porozumienie dwóch inteligentnych gatunków, o tolerancję. Ile ludzkość musiała wycierpieć przez ciemniaków traktujących innych jak przedmioty, bo nie umieli uszanować ich języka, religii czy wyglądu! To tacy jak ty

mężczyli szczury w laboratoriach! – Dla podkreślenia słów, wierzch ręki blondynka gwałtownie poprawił krążenie krwi mojego policzka. Bardziej mnie to zaskoczyło niż zabolalo. I uświadomiło, że zapomniałem na chwilę, że to policyjne przesłuchanie, a nie seminarium z etyki. *Mea culpa.*

– *Rattus Sapiens!* – Westchnąłem tylko, dyskretnie zbadawszy puchnącą wargę. – Szkoda, że nie byliście z nami w tej piwnicy, to była niezła lekcja tolerancji międzygatunkowej. A propos, czy w tych perfumach był jakiś narkotyk?

– Nie. Zapach młodych kurczaków.

– Sprytnie – odparłem obojętnie. Ale ta drobna informacja zabrzmiała przynębiająco. Mój opór topniał, zalewany falą strachu i rezygnacji.

– Wiemy, że twój szef spotyka się jutro z człowiekiem burmistrza, w związku z jakąś większą transakcją. Gdzie wyznaczono spotkanie? – Razem z pytaniem spadł cios wymierzony w drugi policzek.

* * *

Czy słyszeliście o grze w kurczaka? Ma kilka odmian – na mojej ulicy najbardziej popularna była wersja „twarzą w twarz”, zwana też „kalifornijską”. Zabawa polega na tym, że dwóch facetów odpala samochody na przeciwległych końcach jezdni, rozpędza się i pruje na siebie z prędkością bliską 100 km/h. Kierowca, który pierwszy przestraszy się czołowego zderzenia i skręci na chodnik, jest kurczakiem. Zwycięzca inkasuje pieniądze. Oczywiście, zdarza się, że w szranki staje dwóch straceńców, z których żaden nie okazuje się kurczakiem. Wówczas pieniądze nieboszczyków zgarnia arbiter. Jest to najprostsza i najskuteczniejsza znana mi próba odwagi. Podałem się jej tylko raz. Nie pamiętam, o co poszło, ale od słowa do słowa, pewien narwany gość rzucił mi w twarz „rękawicę” (tak naprawdę była to upačkana smarem szmata). Nie mogłem się wycofać. Wyjątkowo zagraliśmy wtedy w „górskiego” kurczaka, znanego z filmu „Buntownik bez powodu”. Na pewno pamiętacie, jak James Dean i drugi kozak pędzą do krawędzi przepaści, żeby sprawdzić, który pierwszy zahamuje, a Dean w ostatniej chwili wyskakuje z samochodu... Właśnie. W naszej okolicy nie było żadnej przepaści, nasz tor usytuowaliśmy więc przy wysokiej, masywnej ścianie Elektrowni Miejskiej. Efekt spóźnionego hamowania byłby w końcu podobny do upadku ze skały. Pamiętam, że bardzo się wtedy bałem, więc żeby przełamać

opory i nie skompromitować się, strzeliłem sobie przed zawodami kilka głębszych (czy może kilkanaście). Tylko poduszka powietrzna uratowała mi życie. Za hamowanie dziesięć metrów przed ścianą wygrałem kilka patyków, które wystarczyły w sam raz na remont auta. Z tej przystarczyły jednak korzyść innego rodzaju: nigdy więcej nikt nie ośmielił się stanąć ze mną w szranki. Było mi to na rękę. Tak jak każdy kurczak, lubiłem uchodzić za koguta.

* * *

Leżałem na pryczy i wyglądałem przez okno. Między cienkimi prętami przepływały puszyste obłoki, niczym strzępy waty szarpane długimi, szczupłymi palcami.

– Cześć – rozległo się nagle tuż przy moim uchu. Poderwałem się z łóżka i rozejrzałem po celi. Nie było nikogo.

– Tu jestem – kątem oka dostrzegłem poruszenie na podłodze. Niewielki szczur, ubrany w pobrudzony, czerwony kombinezon. A więc szczurzyca. Stała na dwóch tylnych łapach, a przednimi machała do mnie.

– Jak... jak się tu dostałaś? – Spytałem, odsuwając się odruchowo w kąt pryczy. Była nie większa od mojej pięści, ale wiedziałem, że jest od niej pięć razy szybsza.

– Szybem wentylacyjnym – wskazała na kratkę nad drzwiami. Brakowało w niej dwóch bocznych śrub, co czyniło z niej regularne, miniaturowe drzwiczki. I tak mnie pilnują!

– Nie bój się. Mam na imię Berta i nie zrobię ci krzywdy – powiedziała, zbliżając się.

– Czego chcesz? – Przywarłem plecami do ściany.

– Pomogę ci pomścić brata.

Początkowo nie zrozumiałem. Kiedy powtórzyła, popatrzyłem na nią jak na wariatkę. Oczywiście, wyraz pyska nic mi nie powiedział, równie dobrze mogłem czytać emocje z jej zadu. Ale dostrzegłem coś ciekawego. Był to niezwykle rzadki egzemplarz superszczura, o mózgu obdarzonym zwojami Grau-Hartleya. To tłumaczyło wyprostowaną sylwetkę i stosunkowo wyraźną wymowę. Specyficzne czółko, wieńczące czaszkę, kryło umysłową nadwyżkę, sytuującą samicę na drabnie ewolucyjnej znacznie wyżej od jej płaskogłowych kolegów. Podobno całkiem blisko nas, ludzi. Superszczury były efektem specjalnego programu edukacyjnego, wspieranego chemioterapią, prowadzonego od niedawna przez grupę naukowców na wyselekcjonowanych populacjach

szczurów. Tak naprawdę jednak niewiele wiadziano o przyczynach i konsekwencjach istnienia tych zwojów. Jeśli o mnie chodzi, miałem nadzieję, że te komiczne wrzody w pewnym momencie eksplodują i chluśnie z nich robaczywa, szczurza posoka.

– To nie było miłe – powiedziała szczurzyca.

– Co?

– A mój mózg nie eksploduje, oczywiście jeśli ludzie twojego pokroju mu w tym nie pomogą.

Rany boskie...

– No właśnie. Nie doceniłeś tego – ciągnęła szczurzyca, dotykając swego łepka. – Jestem telepatką, co oznacza, że powinieneś poskromić swoją chorą fantazję.

– Dzięki tym zwojom? – Spytałem po chwili.

– Tak. Chociaż nawet Grau i Hartley nie poznali się na tym. Postanowiłyśmy zachować ten detal w tajemnicy, bo nie chcemy dodatkowo komplikować naszych stosunków z ludźmi. Póki co, prowadzimy politykę pełnego upodobnienia i asymilacji – znowu stanęła na dwóch łapach i poprawiała ramiączko kombinezonu. Wyglądała w nim trochę jak lalka, której urwano głowę i zastąpił ją włochatym, spiczastym pyskiem. Byłoby to śmieszne, gdyby nie było takie smutne. – Obecne okoliczności uznaliśmy jednak za wyjątkowe. Głęboko poruszył nas twój plan, dotyczący dzisiejszego spotkania. A zwłaszcza fakt, że zapewne się on powiedzie.

Postanowiłem uprzedzić szefa o podsłuchu, w który zaopatrzy mnie policja. Potem podsunąlbym mu pomysł na szyfr, aby zakup broni doszedł jednak do skutku. Makaron (sześćciojajeczny, o średnicy 38 milimetrów) będzie oznaczał pistolety, sos neapolitański – trutkę i tak dalej. Mój szef, Dziadek, oficjalnie prowadził pizzerię, taka rozmowa zabrzmiałaby więc zupełnie wiarygodnie. A ja przed policją odegrałbym...

– Tak, bardzo pomysłowy szyfr – przerwała drwiąco Berta. – Wiem, co masz na myśli, że tak powiem. Twój szef kupi broń, ty wykreśisz się sianiem i znowu zginą setki niewinnych szczurów... A ja chciałam zaproponować ci układ: ich życie w zamian za śmierć osobnika, który zabił twojego braciszka.

– Jak śmiesz...

– Poczekaj, daj mi skończyć. Doprowadzisz dziś wieczorem do zerwania negocjacji między burmistrzem a twoim szefem. W zamian za to przyprowadzę ci tam mordercę twojego brata i pomogę go zabić. Nasze wewnętrzne służby już dawno skazały go na śmierć, ty będziesz miał przywilej wykonania wyroku. Chyba trzyma się to kupy, prawda?

Opadłem na łóżko, patrząc bezmyślnie na zwierzę, które zaczęło nerwowo poruszać wilgotnym, różowym noskiem.

– Ale jaką mam gwarancję...

– Zaraz wejdzie strażnik, decyduj się szybko! Uważaj, coś ci pokażę.

Poczułem zawrót głowy. Złapałem się metalowego oparcia pryczy i wziąłem głęboki wdech. Niczym wspomnienie, przywołane nagłym i nieświadomym zwrotem myśli, w mojej głowie rozjarzył się zamglony obraz innego czasu, innego miejsca. Moje oczy wciąż rejestrowały małą szczurkę o zaciśniętych z wysiłku ślepiach, ale „ekran” wyobraźni został wypełniony obrazem wielkiej, odrapanej hali, pełnej dziwnie wyglądających ludzi. Nie, to nie byli ludzie... szczury! A raczej spiczastonose kobiety

i muskularni, kudłaci mężczyźni, rażno pokrzykujący do siebie, weseli, rozgadani. W wyobrazeniach – czy może wspomnieniach? – Berty w niczym nie przypominały nieapetycznych gryzoni, jakimi ja je postrzegałem. Ale zanim zafascynowany przyjrzałem się im dokładniej, dostrzegłem, że w pomieszczeniu – które prawdopodobnie było piwnicą o rozmiarach mojej celi – był prócz nich jakiś bezwłosy, gigantyczny stwór. Zamarłem.

Rozpoznałem w tym pulchnym Guliwerze zniekształconą podobiznę mojego pięcioletniego brata. Berta musiała go spotkać! Pamiętała go wprowadzić jako pokręconego olbrzyma, przeraźliwie różowutkiego, kołyszącego się niespokojnie na wypukłych pośladkach. Ale to był na pewno on! Zabawiał się kolorowymi zabawkami w jednej z podziemnych mieszkań szczurów. To było nawet do niego podobne. Był dziwnym dzieckiem – nigdy nie bał się Futrzaków i czasami wydawało się, że popiskuje z nimi w ich języku. Czyżby przygotowały pokój zabaw specjalnie dla niego?

Podniosłem się, ale Berta dała mi znak łapą, więc znów opadłem na pryczę. Zawładnął mną przesyłany przez nią obraz. Niespodziewanie na bark chłopczyka spadł z sufitu bury szczur i uczepił się pazurami swetra. Jego przerażający pysk

wyrażał nienawiść... nienawiść i szaleństwo. Błyskawicznie wspiął się po sweterku, odrzucił do tyłu łeb i z impetem zatopił kły w szyi dziecka. Rozległ się przeraźliwy krzyk, któremu zawtórowały piski gryzoni.

Ostatnim „kadrem” wysłanym przez Bertę było zbliżenie okrwawionego pyska napastnika, z różową, poszarpaną blizną między uszami.

– Chcesz go? – Rozległo się ciche pytanie.

– Tak – wykrztusiłem. Kuląc się na pryczy, obejmowałem rękami rozsadaną bólem głowę.

– Dobrze. Więc skup się, bo mamy mało czasu. Zaczniemy od wypróbowania mojej kryjówki. I wskoczyła mi na głowę.

* * *



Do hotelu, w którym wyznaczono spotkanie, zajechaliśmy limuzyną Dziadka kwadrans przed czasem. Oprócz niego i kierowcy, zabrał się z nami ochroniarz Zbysiek. Rozglądając się czujnie na boki, odziany w cytrynowy żakiet osiłek przepuścił nas w drzwiach hotelowego hollu.

– T-tty przodem – krzywiąc dziobatą gębę, pozwolił mi wejść za Dziadkiem.

Czy gdyby wiedział, co ukrywam pod marynarką, wciąż byłby grzeczny?

Wątpię. W try-miga zawisłbym za kciuki na kablach policyjnego

podłuchu, którymi byłem opleciony.

– Dzieeee! – Nagle chwycił kołnierz mojej marynarki i szarpnął do tyłu. Wyrwawszy się szybko, spojrzałem zaskoczony na jego nalaną twarz. Powiodłem za spuszczone w dół wzrokiem. Próg przekraczał pomrukujący i kolebiący się na boki, tłusty szczur.

– Dziękuje... – niewyraźnie wymamrotało zwierzę. Było wstawione – rozpoznałem to bez trudu po wyrazie czerwonych, typiących dookoła oczu. Przedtem nie dostrzegłbym tego, bo szczury zawsze mocno stąpają po ziemi na swoich czterech lepkich łapkach. Ale po wizji Berty nic już nie będzie takie jak przedtem.

Kiedy weszliśmy do restauracji, szef sadowił się już na wielkiej kanapie w jej najciemniejszym rogu.

Tomasz Łaz

Ruszyliśmy w jego kierunku, przecinając wysoko sklepioną salę. Obserwowałem wnętrze, które swego czasu musiało wyglądać bardzo efektownie. I owszem, teraz też było na co patrzeć.

Na półkolistym proscenium, okolonym drobnymi schodkami, kłębiło się rozdokazywane stadko małych szczurków. Wirowały w karuzelach, odpychając się łapkami jeździły w żelaźniakach, popiskując manipulowały mikroskopijnymi kredkami. Trudno było patrzeć w tamtą stronę dłużej, nie odczuwając oczopląsu, wywołanego zmasowanym atakiem wirujących kształtów i barw. Za to dorosłe szczury, okupujące stoliki w głębi proscenium, tchnęły spokojem i powagą. Kiwały się tylko na tłustych zadach, pomrukiwały do siebie i pałaszowały ułożone na blatach plastry sera. Co pewien czas któryś spoglądał od niechcenia na baraszkujące młode i uciskał je krótkim warknięciem.

Obok proscenium siedziała elegancko ubrana para młodych ludzi. Pochłonięta rozmową dziewczyna uśmiechała się beztrosko i kokieteryjnie przeginała. Ale widać było, że robi to tylko po to, by co chwila zerkać pod stół, w obawie przed muśnięciem nagiej kostki futrem lub śliskim ogonem. Za to całkowicie rozluźniona wydawała się starsza pani, siedząca przy stoliku obok. Zagadywała filuternie czerwonoookiego gryzonia przyczajonego na sąsiednim krześle. Szturchała go jakimiś fotografiami, bibelotami, i coś tłumaczyła. W klapie jej żakietu połyskiwał znaczek Filoratów.

Wszystkie szczury charakteryzowała niesamowita wielkość, ospałość i śmiałość wobec ludzi. Nic dziwnego, skoro już jakieś piąte pokolenie dorasta w Enklawie, w poczuciu absolutnego bezpieczeństwa. Absolutnego?

— Przydałaby się mała deratyzacja — szepnął mi do ucha Zbysiek.

— Skurwieli! — Odpowiedziała z drugiej strony Berta.

Omal się nie przewróciłem. Z trudem powstrzymałem się przed odruchowym czochraniem włosów. Szczurzyca wisiała tuż przy skórze mojej potylicy, wpleciona w bujne, opadające na ramiona loki. Cały wieczór tak bardzo chciałem o tym zapomnieć, że prawie mi się udało.

— Zaraz będzie po wszystkim — uspokoiła mnie szeptem. Osłoniłem mikrofon wmontowany w guzik marynarki. Dopiero po chwili zorientowałem się, że ona wcale **nie mówi**.

„Wierz mi, dla mnie to też żadna frajda. Wiesz, że masz łupież?”

„Chryste — pomyślałem — ile szamponu zużyję dziś wieczorem?”

„No, nie przesadzaj, jestem czyściutka — zapewniła Berta. — Kąpię się raz w tygodniu. A teraz skup się. Uważaj!”

W zdenerwowaniu potknąłem się o jakieś krzesło. „Aha, jestem na miejscu. Boże, co ja wypawiam. Jak mogę robić to Dziadkowi? Kurczak? Kłamliwe, niewdzięczne bydlę!” — Przemknęło mi przez głowę. Opanowałem się z trudem. Ustawiłem porządnie krzesło i usiadłem naprzeciwko szefa.

— Nic ci nie jest? — Spytał Dziadek, zerkając na mnie podejrzliwie.

— Nie, dziękuję — zaskrzeczałem ochryple. Odchrząknawszy lekko, umilkłem, czując gorącą, mokrą kulę, rosnącą w moim gardle. Podeszła do

góry, jak balon na wyścigach konnych. Trzy... dwa... jeden... start!

— Wszędzie te szczurze bobki, zabić się można — powiedziałem z uśmiechem, wskazując na podłogę.

Ale Dziadka pochłaniały już inne problemy.

— Złożyłem za was zamówienie. Skupcie się i bez pajacowania. Do ciebie mówię! — Usadził Zbysiek mrugającego do kobiety siedzącej obok. Zaczął gderliwie łajać go za oglądanie się za spódnicami i strojenie w „pstrokate szmaty” na nieoficjalne spotkania. Ja udałem, że zagłębiam się w menu.

W mojej głowie zabrzmiał głos Berty: „Teraz!” Podniosłem się z krzesła.

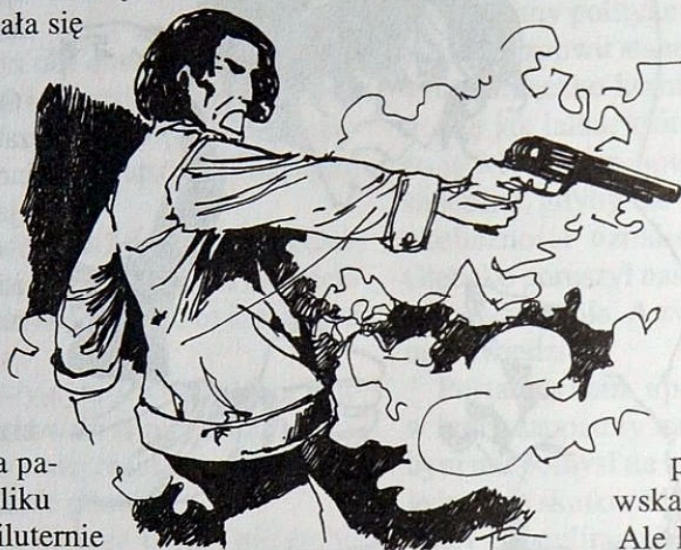
— Przepraszam, ja do toalety — powiedziałem do Dziadka, który niecierpliwie machnął ręką. Ruszyłem w głąb sali, rozglądając się po szczurach biesiadujących na proscenium.

„Który to?” — Pomyślałem.

„Siedzi w głębi, koło donicy z palmą”.

„Nie widzę go!”

„Nieważne — syknęła. — Co ci to da? Chcesz go udusić tu, na oczach wszystkich? Trzymaj się planu!”



Powoli zbliżałem się do drzwi toalety, które sąsiadowały z wejściem do kuchni.

„Co mam zrobić?”

„Odczytałam w ich myślach wszystko, co zamówiły. Potem śledziłam kelnera. Zaraz zanieś do ich stolika wazę z ponczem. To on!”

W drzwiach kuchni stanął przyzłany kelner. Na wysokości ucha trzymał tacę z trzema pękatymi kieliszkami.

„To mają być wazy? Przecież to zwykłe koniakówki!”

„Dla ciebie to kieliszki, a dla nas balanga na dziesięć osób. A teraz przygotuj się, szybko!”

Koniuszkiem języka odnalazłem zaklinowaną we wgłębieniu między zębami kapsułkę z trucizną. Wyłuskałem ją i rozgryzłem. W tym samym momencie kelner ruszył w kierunku proscenium.

„Który to kieliszek?”

„Ten z pomarańczowym napojem. Kiedy się zrównacie, kelner odwróci się w prawo”.

Przystanąłem i odsunąłem się pół kroku w bok, aby mógł przejść. Kiedy mnie mijał, jakiś zawiany szczur zatoczył się na jego prawą nogę. Zdziwiony kelner pochylił się, dla równowagi odsuwając tacę z kieliszkami. W ten sposób znalazła się niemal pod moim nosem. Zebrałem w ustach całą ślinę, która zaczęła już mnie lekko piec w język. Plunąłem prosto do kieliszka z pomarańczowym płynem.

Wykonałem półobrót i uśmiechając się, wymi-nałem schylonego kelnera. Wciąż masował swoją nogę i zapewniał sumitującego się szczura, że nic się nie stało. Rozejrzałem się. Ani mój manewr, ani lekkie musowanie, z jakim zatruta ślina rozpuszczała się w gęstym pączu, nie zwróciły niczyjej uwagi. Wszedłem do toalety i zamknąłem drzwi na zasuwę. Odkręciłem zimną wodę. Spojrzałem w lustro.

Z włosów nad moim uchem wysunął się różowy ryjek, a za nim szary, kłujący sztywnymi wąsami pyszczek.

Berta puściła do mnie oko.

Ja puściłem pawia. Ze względu na szczurzycę, powtarzałem cały czas w myślach, że specjalnie się do tego zmuszam. „Oczyszczam organizm z resztek toksyn, wiesz..”.

Wyszedłem z toalety po paru minutach. W myśli układałem słowa, którymi spławię sekretarza burmistrza, zanim ten dotrze do stolika Dziadka: „Widzi pan, co się tutaj dzieje, jakieś szczurze porachunki. Szef odwołuje spotkanie. Choć może lepiej zabrzmi <polityczna prowokacja>, co Berta?” Nie odpowiedziała. Z jakichś powodów zaczęła szamotać się w moich włosach, próbując się wyswobodzić. Dopiero teraz

uświadomiłem sobie, że coś jest nie tak. Na sali panowało zamieszanie, ale nie koncentrowało się na proscenium, tak jak się spodziewałem. Tłumek ściągający ze wszystkich stron skupiał się wokół stolika, przy którym zostawiłem Dziadka i Zbyńka! Ruszyłem szybko w tamtym kierunku, potrząsając włosami, które wciąż szarpała szczurzyca. Rozdzieliłem krąg pochyłych mężczyzn i omal nie upadłem. Potykając się o czyjeś wyciągnięte nogi, niemal wywróciłem stolik. Popatrzyłem w dół i...

...ujrzałem konającego Dziadka. Jego źrenice chowały się pod powiekami, sine usta pokrywała piana, broda drgała konwulsyjnie. W drżącym ręku zobaczyłem kieliszek, z którego na dywan skapywały resztki pomarańczowego płynu. W tym samym momencie z głowy opadł mi ciężar. Kłując ostrymi pazurami, Berta przegalopowała po moim grzbiecie. Obejrzałem się, ale szybko wmieszała się w tłumek gryzoni.

– On umiera! – Prerażony Zbyniek złapał mnie za rękę. – To musiało być w drinku. Nikt oprócz Dziadka go nie dotykał. Kelner!

Obaj poderwaliśmy się na równe nogi. On pobiegł do kuchni, wymachując pistoletem i wołając kelnera. Ja skierowałem się do proscenium, dokąd, jak mi się wydawało, uciekła szczurzyca.

– Ty mała kurwo! – Krzyczałem. – Zabiję cię! Wyłaż!

Kumulowana od tygodni energia zakręciła się we mnie jak tornado. Zdmuchnęła lepką powłokę lęku, skrupułów i zahamowań. Z wewnętrznej kieszeni marynarki wyjąłem pistolet i odbezpieczyłem go. Zobaczyłem szczura o łbie zwieńczonym zwojami Graua-Hartleya, biegnącego między stolikami. Był większy od Berty, ale w tym momencie przestało mi to robić różnicę. Postąpiłem dla pewności kilka kroków w jego stronę, wymierzyłem i strzeliłem. Strzępy futra i wnętrzności rzuciły na biały obrus kolorowy desień.

Rozległy się piski, część gości padła na ziemię. Korzystając z zaskoczenia, wycelowałem w szczura, którego namierzyłem na początku wieczoru. Kierowany przemożnym instynktem, co chwila wynosił ukradkiem z kuchni jajka i kawałki mięsa. Bach... jego trup zaklinował się w szparze pod kuchennymi drzwiami.

Pobiegłem w głąb proscenium. W kłębowskiu szczurów, wokół donicy z palmą, namierzyłem łeb przecięty długą blizną. Zbliżając się, próbowałem złożyć się do strzału. Przeszkodziła mi policyjna pałka, która z hukiem opadła na moją głowę. Kiedy zszedłem do parteru, drugi cios pozbawił mnie przytomności.

Przed patroszeniem odcina się nogi, głowę i szyję. Małym kurczętom niekiedy pozostawia się szyjki i główki, z których, po oparzeniu i oczyszczeniu, odcina się dziób i usuwa oczy. Patroszenie przeprowadza się następująco: kurczę uклада się na grzbiecie nogami ku sobie i nacina cienkim, ostrym nożem jamę brzuszną 1,5 cm powyżej odbytu do mostka kości piersiowej. Przez otwór wsuwa się palce do jamy brzusznej, obrywa wiązadła, chwytając za żołądek i wyjmując go wraz z resztą narządów wewnętrznych.

19, „Kuchnia Polska”,
Warszawa 1972, str. 432

„Nie wierz nigdy kobiecie”. „Nie pozwól, aby weszła ci na głowę”. Dlaczego nie słuchałem rad Dziadka? Starcze gderanie kryje niekiedy prawdy zaskakująco uniwersalne.

Moja nowa cela była wyposażona w telewizorek, minisiłownię oraz komputer z dostępem do Internetu. Różniła się od aresztu śledczego jak Waldorff-Astoria od hoteliku na godziny. Oczywiście, pilotem dysponował strażnik, a końcówkę sieci kontrolował więzienny cenzor. Ale chętnie szli na współpracę, przekonywani sowitymi napiwkami wysyłanymi z mojej byłej firmy. Dla kolegów byłem bowiem bohaterem, symbolem walki o sprawę, kimś w stylu romantycznego męczennika. Boże, gdyby tylko wiedzieli!

To oni opłacili adwokata, który do końca rozprawy starał się o uniewinnienie, powołując się na moją niepczytalność. Amok w hotelu oraz późniejsze opowieści o spisku szurzy-cy-telepatki uznano za objawy poważnej paranoi. Prokurator nie znalazł jednak okoliczności łagodzących. Burmistrz nie skorzystał z prawa łaski. Dostałem dożywocie.

Pewne nadzieje rokowały dyskusje, które ostatnio śledziłem w telewizji i Internecie. Podobno w jednostkach badawczych rozmieszczonych na terenie Enklawy zapanował nieprzytomny zamęt. Spisywano i wysyłano do MTM (Ministerstwo Tolerancji Międzygatunkowej, resort utworzony kilka lat temu pod naciskiem lobby Animal-sów i Partii Filoratów) sprawozdania, podsumowania, raporty itd. Natomiast ratusz opanowały

antyszczurze pikiety, rozgrzewane przez mega-fonowe przemówienia lokalnych działaczy, co wcześniej byłoby nie do pomyślenia. Prawdopodobnie to moja jatka w hotelu okazała się iskrą zapaloną nad beczką z prochem. Tak przynajmniej twierdzili socjologowie, którzy w programach publicystycznych nazywali ją „rozwiązaniem dylematu brakującego bohatera”. Fajna nazwa, podobał mi się zwłaszcza ostatni człon.

Osobiście jednak nie sądzę, aby cokolwiek udało się rozwiązać. Poważniejsza konfrontacja była tylko kwestią czasu. Ciągłe przypominały mi się słowa Berty: „Na razie prowadzimy politykę pełnej asymilacji”. A jak zachowują się teraz, w obliczu jawnej wrogości? A może właśnie o to im chodziło? W końcu, wśród nich są telepaci. Może od lat subtelnie sterują naszymi umysłami, a teraz urosną w siłę na własnej planecie, dokąd wyślemy ich na nasz koszt?

Bo Ziemia jest za mała na dwa gatunki naczelných. Może gdyby byli do nas choć trochę podobni... Chociaż nie, to tylko pogorszyłyby sprawę. Musielibyśmy dzielić się z nimi naszymi ubraniami, samochodami, siadać z nimi do jednego stołu. A tak, do wszystkiego muszą dojść sami, mamy więc trochę czasu. Może teraz my zrobimy jakiś „skok” i ewolucyjna piramida odzyska swój normalny, spiczasty kształt?

Oczywiście, kiedy hipotezy tego rodzaju próbowałem wysyłać do internetowych grup dyskusyjnych, cenzor po prostu je kasował. A potem musiałem oglądać „Telewizję Integracyjną” z głośnością podkreconą na cały regulator.

Przez pierwsze tygodnie często zrywałem się w nocy z mokrej pościeli i odkręcałem paznokciami obłuzowane śrubki wywietrznika. Potrafiłem godzinami krzyczeć w zalegające rury ciemności, mieszając bluzgi z przeprosinami, aż do ochrypnięcia. Bo i tak nie mogłem już potem zasnąć, przerażony myślą, że luźno przykręcona kratka nie wytrzyma naporu z drugiej strony...

Ale generalnie bałem się coraz mniej. Czulem, jak z kurczaka powoli wykluwa się we mnie mężczyzna. Czasem, gdy miasto za szybą zasnuwała świeża, poranna mgła, w jego rękach zaczynały trzeszczeć nawet grube kraty okienne.

Po drugiej stronie czekały tłoczne, kolorowe ulice, przestronne bulwary, ciche parki i gwarne kafejki, strzeliste topole, smukłe kobiety, pękate kieliszki i strome schody. Mój dom.



WEEKENDOWY KURS KREATYWNOŚCI DLA GRACZY

**Wykładowcy: Cezary Kowalski,
Miłosz oraz Puszkina**

Sponsor i organizator: Tomek Andruszkiewicz

Grafika: Piotr Cieśliński

Dziś porozmawiamy o wkładzie graczy w budowanie ciekawej sesji eRPeGa. Nie chodzi o jakieś głodne kawałki na temat powinności współtworzenia, obowiązków czy czegoś podobnego. Najważniejsze jest zauważenie prostego faktu, że gracze sami najlepiej wiedzą, co ich kręci. Dlaczego więc nie mieliby podsunąć MG kilku świetnych patentów, które rozruszają rozgrywkę? Problemem są, jak zawsze, MG. Zaczynają jęczeć, że to wbrew zasadom, że nasze pomysły nie pasują im do fabuły, i tak w kółko. Zresztą, wymyślanie scenariuszy za nich byłoby nieetyczne – do czego byliby potrzebni, skoro tylko przychodziliby obżerać się naszymi chipsami i rzucać niestosowne komentarze? A w przygodach detektywistycznych? Przecież kupę radości daje możliwość tryumfalnego krzyknięcia na końcu: „Od razu wiedziałem, że kowal to sługa Chaosu!” Lepiej więc pozostawić fabułę im, a samemu ubarwiać tylko świat i postaci, w które się wcielamy.

To „tylko” nie brzmi najlepiej. Nie jest to bowiem zadanie proste. Stąd właśnie ten artykuł, aby dać graczom do rąk oręż, którym złamią monopol MG na myślenie podczas sesji. Do dzieła.

Najpierw zajmijmy się technikami wprowadzania w życie naszych koncepcji, a potem oddamy

głos specjalistom, którzy wysypią kilka garści gotowych do wykorzystania patentów. Pierwszym stopniem wtajemniczenia jest twórcze wykorzystanie tego, co już mamy. Dla graczy systemów osadzonych we współczesności wzorem powinien stać się McGyver – ot, znalazł się w kieszeni grzebień, sznurek i gumę do żucia, czyli wszystko, czego potrzeba, żeby zbudować helikopter. Do podobnej kategorii należy w światach *fantasy* twórcze wykorzystywanie dostępnej magii; nie sztuka cisnąć kulą ognia i zadać ileś tam obrażeń, za to na wagę złota są takie pomysły, które dzięki przykładowemu fireballowi pozwolą przechylić na swoją korzyść losy wielkiej bitwy. Następny stopień wtajemniczenia, to planowanie swych działań z wyprzedzeniem i zaopatrywanie się w odpowiednie, najczęściej ani nie kosztowne, ani unikalne przedmioty, które w przyszłości zapewnią zwycięstwo. Skoro sięgaliśmy do filmowych wzorców, to w tej dziedzinie najlepiej wzorować się na „Gangu Olsena” – mieć Plan, zgromadzić cztery gwoździe, dwa kable i gazetę, po czym (mimo wszelkich przeciwności) w wielkim stylu doprowadzić wszystko do szczęśliwego końca. Ostatni poziom, to tworzenie od początku do końca własnych gadżetów i wprowadzanie ich do gry. Zatrzymajmy się na moment na tym ostatnim.

Gracze takiego, na przykład, Świata Mroku mają zadanie ułatwione. Ot, tworzą sobie na własny użytek linię krwi, dyscyplinę, małą tradycję magowską, fetysz wilkołaczy czy coś podobnego, zaopatrują to w odpowiednie moce i przedstawiają Narratorowi do zaakceptowania. Gorzej ze światami *fantasy* – mało który MG zgodzi się bez problemów na wprowadzenie do gry nowego magicznego przedmiotu, czaru czy technologii, bo tworzenie takich rzeczy to najczęściej przywilej potężnych bohaterów na wysokich poziomach. Radzić sobie z tym można na kilka sposobów. Po pierwsze, można grać bohaterami zaawansowanymi – łatwiej wtedy dopisać do ekwipunku śpiewający miecz i nakłonić prowadzącego do akceptacji. Jeśli jesteśmy jednak na 1 poziomie doświadczenia, to też nie straconego. Ciekawym patentem jest włączenie poszukiwania takiego czaru/przedmiotu do historii swojej postaci i opowiadanie o tym innym przy każdej nadarzającej się okazji (wieczorem, przy ognisku albo w karczmie, snuta po raz setny opowieść „wiecie, moja rodzina od trzech pokoleń poszukuje Świętej Onucy Władzy...”). Zaręczam, że MG w końcu pęknie i włączy taki przedmiot do kolejnej kampanii, choćby dla świętego spokoju. O drobnych, ale ciekawych przedmiotach magicznych

można porozmawiać ze swoim MG przed sesją – jeśli uda się go zainteresować, to jest spora szansa, że gdy przy najbliższym losowaniu magicznego przedmiotu w typowym skarbie klasy F zgodzi się zamienić standardowy hełm +1 na wymyśloną przez gracza magiczną wykałaczkę. I w końcu zakupy: gdy drużyna się nachapie i idzie do maga kupić plecak zaklętych sprzętów, można pokusić się o prywatne zamówienie. Wystarczy wybrać magiczny efekt porównywalny lub słabszy (ale ciekawszy) niż typowe i kazać go sobie wbudować w miecz, pierścień czy co kto chce. Zdrowy rozsądek podpowiada, że usługa nie powinna być znacznie droższa – w końcu magia tej samej klasy albo słabsza, a magowie i tak każdy przedmiot robią własnymi rękoma (nigdy nie słyszałem o fabryce zaklętych pierścieni i produkcji taśmowej, zmniejszającej koszty).

Tyle uwag wstępnych. W części szczegółowej wysłuchamy w kolejności: Puszkina (mówiącego o ciekawych zastosowaniach przedmiotów powszechnego użytku), Miłosza (dzielącego się pomysłami na zaskakujące wykorzystanie pewnej Dyscypliny z **Wampira**) oraz Czarka (podającego przykładowe, niestandardowe przedmioty magiczne do światów *fantasy*).

Puszkina GADŻETY Z SUROWCÓW WTÓRNYCH

Ileż razy Mistrz Gry mówił „nie”. My zastanowimy się tutaj nad przypadkiem, kiedy jednak MG nie ma nic przeciwko. Najprościej gadżety wymyślać, spoglądając na urządzenia, które znajdują się wokół nas. Ktoś musiał być na tyle sprytny, by to wszystko wymyślić. Na przykład namiot. To świetne urządzenie. To samo takie łóżko polowe. Ile razy przydałoby nam się w deszczowych kampaniach! MG twierdzi, w światach *fantasy* nie ma namiotów ni łóżek polowych (w niektórych są). Dlatego też my, pod żadnym pozorem, nie możemy używać nazw naszego, teraźniejszego świata. Zamiast namiotu, spytaj się, czy możesz posiadać: włócznie, kawałek impregnowanego płótna i sznurek. Na to na pewno się zgodzi. A jak już sam zauważyłeś, z wymienionych przedmiotów spokojnie sam zrobisz sobie namiocik. Kiedy jednak już zarzucisz płachtę na włócznie opartą na drzewach, a końcówki płótna poprzywiążesz do rosnących wokół korzeni i MG wykrzyknie „Ależ to NAMIOT!”, Ty spokojnie kończąc pracę, stwierdzisz „Jak to. Przecież w tym świecie nie ma namiotów. To jest Derlandeb... taki mój pomysł na przeczekanie deszczu.”

Poniżej zamieszczę parę, ciekawych moim zdaniem, pomysłów, przy których MG nie powinien jakoś szczególnie kręcić nosem.

HAMAK

Niby wszyscy znamy to proste urządzenie używane na statkach czy w dżungli. Jakże łatwo schować coś takiego do plecaka. Pamiętajmy, że w wersji złożonej nie zajmuje więcej niż dwa kołki półmetrowej długości, owinięte siatką. Częstokroć, gdy leje deszcz, MG opowiada nam, jak to nas podmywa. Z hamakiem nie będziesz miał już takich kłopotów.

KANADYJKA

Bywa jednak, iż MG wrzuci drużynę gdzieś między wysokie góry czy na równinę. Tam hamaka ni w ząb nie użyjesz, a deszcze bywają okrutne. Tu warto się zastanowić nad kanadyjką. To coś w rodzaju łóżka polowego. Potrzebne Ci do tego dwa dwumetrowe drągi i sześć kołków, takich jak podpórka na wędkę. Oczywiście, potrzebujesz także odpowiednio zszytego płótna, o wymiarach pół metra na dwa. Kołki zaostrzonymi końcami wbijasz w ziemię, tak by widelki były wystawione ku górze. Płótno naciągasz na drągi (płótno powinno być zszyte jak flaga, tylko że z dwóch stron, by można wsadzić w odpowiednie szlufki drągi). Kije z płótnem kładziesz na widelkach. No i gotowe spaństwo.

HAK NA KUSZE

Załóżmy, że posiadasz małą kuszę, rozmiarów około trzydziestu centymetrów. Strzela ona, najczęściej na niewielkie odległości, a my traktujemy ją trochę jak rewolwery. Małe, o niewielkim zasięgu. Chcielibyśmy jednak często, by szybkość ładowania odpowiadała owym pistoletom z Dzikiego Zachodu. Jest na to sposób. Musimy uszyć sobie kieszeń w spodniach, taką jak na ołówki, tylko, że tym razem będą przechowywane w niej bełty. Najlepiej, gdyby znajdowała się ona gdzieś na wysokości ud poniżej biodra. Przy pasie mocujemy niewielki hak, tak by znajdował się bezpośrednio nad kieszenią i by główki bełtów ledwie się z nim stykały. Dalej wystarczy już tylko ładować. Cięciwę kuszy opieramy na haku i mocnym ruchem, całą kuszą w dół, naciągamy ją. Kiedy cięciwa jest już naciągnięta, a nasze palce znajdują się na wysokości łebków bełtów, kciukiem przyciskamy jeden z pocisków do łożyska i prostujemy rękę. W pół sekundy załadowaliśmy kuszę.

WYRZUTNIA W RĘKOJEŚCI

Ten pomysł dotyczy światów Cyberpunk/Shadowrun. Wielokrotnie już widzieliśmy różne rzeczy umieszczane w rękojeści mieczy. A to ostrze nagle wyskakujące, a to schówek na pergaminy. Dziś proponuje

Wam pozostawienie tego miejsca całkowicie pustym... oprócz niewielkiego urządzenia. Otóż rękojeść nasza może działać jak ręczny wyrzutnik granatów. W urządzeniu takim główną rolę odgrywa sam granat, w naszym przypadku minirakietka. Sam układ wyrzutnika to nic więcej, jak prosta konstrukcja mechaniczna, składająca się ze spustu i iglicy. Cała rękojeść zatem powinna być pusta, oprócz mechanizmu spustowego, którego przycisk uruchamiający znajdowałby się gdzieś w okolicy jelca. Granaty/rakietki przechowujemy na pasie. Załadowane zawsze wyglądają tak, iż główka wystaje ponad rękojeść. Tam znajduje się ładunek wybuchowy. W węższej części umieszczanej w rękojeści – tylko ładunek napędowy. Twój przeciwnik wygrywa? Jest lepszym fechtmistrem? Odejdź dwa kroki, odwróć miecz, załaduj i...

LUSTERKO NA KIJKU

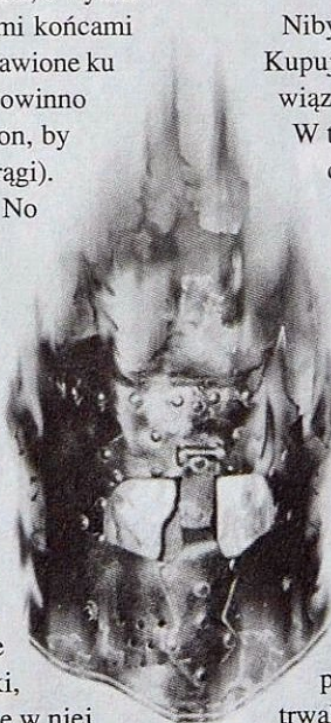
Niby pomysł znany, a jak rzadko stosowany. Kupujemy na targu małe lustreczko i przywiązujemy do niewielkiego metrowego kijka. W ten sposób dowiemy się, czy za rogiem nie czeka na nas piętnastu chłopów z kuszami. W Cthulhu obaczmy potwora, nie wyłaząc mu pod same pazury. W s-f możemy nawet odbić promienie laserowe szturmowców (he, he).

GUMOWE PŁÓTNO

Najczęściej pytamy o to MG, kiedy chodzimy po targu i zastanawiamy się, co by tu kupić, by następnej nocy nas nie zmoczyło. MG: „W *fantasy* nie ma gumy”. Rzeczywiście, gumy może i nie ma, ale jest zdrowy rozsadek i воск. Kupujemy kawał zwykłego, lnianego płótna oraz parę świeczek. Później, na jakimś postoju wytrwale trzymamy świeczkami o materiał, w ten sposób impregnując go. Oznacza to tyle, iż następnej nocy, w trakcie deszczu nie będzie Ci kapalo na nos.

WYRYWANIE KRAT

Siedzisz w więzieniu. Z wolnym światem łączy Cię tylko niewielkie okienko, przez które mógłbyś się przecisnąć, gdyby nie te ohydne pręty. Czego potrzebujesz? Szmaty (może być część Twojego ubrania), kija (może być noga od krzesła lub łóżka), wody (co i raz dostajecie suchy chleb i kubek wody... nada się świetnie). Dalej robimy tak: szmatę dokładnie moczymy, zwiększając w ten sposób jej wytrzymałość. Następnie zaczepiamy nią o dwa pręty z krat i wiążemy supeł z drugiej strony. W tak związaną szmatę wciskamy nogę od krzesła i zaczynamy nią kręcić. Najpierw skręca się szmata, a później, na zasadzie imadła, gną się pręty. Proste, nie?



Miłosz

ŚWIAT (MROKU) Z PLASTELINY

Vicissitude jest dyscypliną klanową Tzimisce'ów – wywodzącego się z Ruminii klanu wampirów w systemie **Wampir** firmy **White Wolf**. Jej ogólnym zamysłem jest modelowanie, niczym w glinie, dowolnego żywego ciała. I tak na pierwszym poziomie można dowolnie zmieniać swój wzrost, budowę ciała, głos, kolor skóry – zupełnie ogólne rzeczy. Drugi poziom to możliwość modelowania miękkich części ciała swoich i osób (bądź zwierząt) trzecich, trzeci – modelowanie również i kości. Czwarty – przybranie formy Zulo, czyli monstrum będącego formą bojową. Piąty poziom to skraplanie do krwi wybranej części ciała, żeby mieć krew w czasie kryzysu, a szósty – zmiana w wielkiego nietoperza.

Co można z tym robić? Pal sześć krzywdzenie ludzi i zabawy. Bo jak dobrze się wczuć, to można...

Na przykład tworzyć portrety pamięciowe. Sadza się takiego Tzimisce'a jako model i zmienia on swoją twarz, aż do momentu, gdy naoczny świadek powie, że to ta osoba, którą widział. Można potem chodzić z takim modelem jako np. więźniem i wypytwać ludzi, czy go widzieli. Albo – we współczesności – zrobić mu zdjęcie. Niestety, współcześni Tzimisce są w Sabbacie, stąd ich niedostępność w podręczniku głównym **Wampira: Maskarady**.

Dalej. Skoro mamy już Vicissitude na trzeciej kropce, wszystkie drzwi (dosłownie) stają dla nas otworem. Z kości i ciała można zrobić wszystko. Począwszy od klucza do zamka, przez broń białą, a skończywszy na stole czy innym kawałku mebla. Mając możliwość rozmowy ze zwierzętami i biorąc pod uwagę fakt, że nie są zbyt mądre, można udawać np. wielkiego gołębia albo świnię (po uprzednim „makijażu”) i dowiedzieć się czegoś „po przyjacielsku – jak świnia ze świnia”, nie zaś z dominującego punktu widzenia. Skoro jesteśmy już przy zwierzętach – można coś takiemu załadować w brzuch i przewieźć przez granicę za bramy miasta (to w Mrocznych Wiekach). Jedna

z moich postaci przerobiła się swego czasu na kobietę z potężnym biustem, który od spodu miał eleganckie kieszonki i nosiła w nim swoje podręczne rzeczy.

Albo taka sytuacja: zbliża się dzień i nie można znaleźć odosobnionego miejsca na bezpieczny sen. Wypadamy do wsi i kupujemy 10 świń. Robimy z nich żywy „domek” i śpimy do wieczora. Wieczorem wyłazimy i możemy „wypić” domek, mając przy okazji posiłek. Moja postać oszczędziła jedno zwierzę i wmontowała je na stałe w swojego konia, który wygląda teraz jak rasowy perszeron.

By skończyć temat zwierząt – można użyć ich jako potężnej siły niszczącej. Bierzymy na przykład 50 krów, łączymy je brzuchami i otwieramy im oczy na to, co się stało. Teraz wystarczy tylko ukierunkować przerażone zwierzęta – żadna wioska się nie oprze.

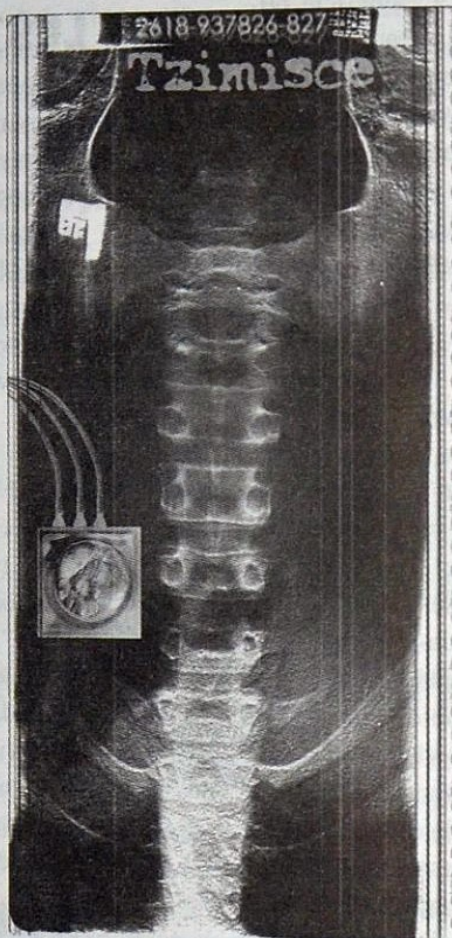
Warto dodać, że najśłynniejsze armie Tzimisce'ów składały się z wojowników, którzy byli zlepkiem kilku ludzi. Taki żołnierz nie miał np. pleców, co znacznie osłabiało szansę napastnika na zaskoczenie.

Mogąc wreszcie modelować ciało doszczętnie i będąc zamkniętym w celi z kapusiem, wypada pokusić się o zrobienie z niego tarana, kompletu kluczy albo – po prostu liny, po której zleziemy z okienka. A jak przeleźć przez kratę? Otóż jeśli mamy piąty poziom vicissitude'a można się systematycznie

przełać między szczelkami, nie?

Wreszcie walka. Zabić kogoś – nie problem. Ale zasklepianie się jako wielka, żywa obręcz wokół nóg wybranej osoby, albo zlewanie się naszej dłoni z jego korpusem i otrzymywanie ogromnej pieści – to już jest coś.

Tylko dlaczego ograniczać się do jednej osoby? Budowanie mostów wiszących, żywych taranów, centaurów – wszystko staje się możliwe. A może na przykład – zamiast karmić całą armię wojaków, połączyć ich wszystkich w jednego superżołnierza i zmiksować układy trawienne tak,



żeby karmić tylko jedną gębę? Można też przed decydującą walką wyświadczyć przysługę drużynie i poprzemieszczać im serca w różne dziwne miejsca na ciele, żeby ewentualny kołek wycelowany w lewą pierś przestał stanowić takie zagrożenie.

A jak długa może być ręka, na palcu wskazującym której jest oko? Taka, która wspina się w górę pionowej ściany, żeby zobaczyć co jest za nią? Bardzo długa. Zwłaszcza gdy do budowania tego żywego peryskopu przyłączy się cała drużyna.

A kto w ogóle powiedział, że mamy wyglądać jak cokolwiek żywego? Może na przykład zrobić z kogoś fotel na biegunach albo kubeł na śmieci. Kamuflaż – niezła sprawa.

No, i na koniec oczywiście leczenie. Dla przykładu: skoro rodzi się dziecko bez nóg, to właściwie dlaczego nie zrobić mu ich z pośladków, a te wypchać czymś konkretnym. *Voila*.

W sytuacjach związanych z magią ograniczeniem jest tylko to, co jesteśmy w stanie wymyślić. Ani fizjologia, ani żadna nauka nie mają tu nic do gadania.

Czarek MAGICZNY ZŁOM

Najpierw rzecz dla wojowników *fantasy* najważniejsza – magiczne miecze. Wyobraźmy sobie, że ktoś ma świecący miecz. Nic trudnego, szczególnie w AD&D, gdzie czar produkujący światło jest z pierwszego kręgu mocy. Ani to przedmiot potężny, ani specjalnie trudny do wykonania przez specjalistę, więc zarówno cena, jak i dostępność nie powinna być barierą nie do przeskoczenia. Ile jednak daje zalet: odpada noszenie pochodni, lamp oliwnych mających tendencję do rozbijania się i zapalania wszystkiego, zawsze jest pod ręką (który wojownik zostawia gdzieś swój miecz?). Wrogowie o słabych nerwach (gobasy wszelkiego sortu chociażby) mogą nieźle spanikować, że to jakiś artefakt, a i złodzieje w ciemnym zaułku pewnie uciekną, gdy okaże się, że mrok ich już nie kryje i każdy przypadkowy przechodzień może zapamiętać ich wygląd. Następny wynalazek – miecz, który przy mocnych uderzeniach o twarde przedmioty (parowane ciosy, obijanie zbroi płytowej) sypie snopami iskier. Efekt magiczny, podobnie jak w poprzednim przykładzie, dość słaby (żadnych dodatkowych obrażeń), ale za to efekt psychologiczny gigantyczny. Każda walka staje się widowiskowa i godna pieśni barda, a stwory mniej odporne psychicznie mogą uciec, zanim zorientują się, że wojownik jest cieniem leśnym. Poza tym, wyobraźcie sobie walkę w stodole pełnej siana albo na łące jesienią, gdzie sucha trawa sięga do pasa.

Czas na miecz większego kalibru. Oręż „Jestem Szybki Jak Wiedźmin” potrafi odbijać strzały. Oczywiście sam, bo każdy normalny wojownik jest na to zbyt wolny. Uaktywnia się go słowem-kluczem (przejdzie w stan gotowości), bo inaczej odbijałby pochwę przy próbie schowania go. Nie jest tak potężny, na jaki wygląda – powiedzmy, po każdym odbiciu musi się przez dobę „ładować”. Tyle że jeśli łucznik zobaczy, że ktoś odbił jego strzałę wypuszczoną z odległości 20 metrów, to będzie zbyt przestraszony, aby próbować ponownie. Tu dotykamy rzeczy najważniejszej, czyli magii używanej jako straszak. Bardzo ciekawe są takie przedmioty magiczne, które tylko sugerują wielką potęgę używającego, a w rzeczywistości bardzo potężne nie są. Potwór/wróg/bandyta, o ile nie zna się doskonale na magii, będzie po prostu przestraszony zadziwiającym efektem, a jego wyobraźnia sama dorobi sobie czarną wizję dostawiania będków od totalnego maga, który stoi przed nim. Przedmioty takie mogą być relatywnie tanie i łatwe w obsłudze, a przydają się bardzo, bo siła pierwszego wrażenia jest nie do zignorowania.

Następne patenty. Na pierwszy ogień sakiewka z rykiem smoka. Świetne zabezpieczenie przeciw złodziejom – napychamy ją kamieniami i nosimy z resztą kosztownych rzeczy. Po akcji złodzieje zazwyczaj szybko sprawdzają, co ukradli; jeśli zostaliśmy obrabowani podczas snu w karczmie, a po chwili obudzi nas smoczy ryk, to wystarczy

wybiec z pokoju i odebrać towar od złodzieja, który właśnie podnosi się z podłogi z mokrymi spodniami i bardzo idiotycznym wyrazem twarzy. Albo – wchodzimy do wieży maga, który nam bruździ. Ręce nonszalancko w kieszeniach (w jednej trzyma rozwiązana za wczasu sakiewkę). Do czarodzieja nie przemawiają nasze argumenty? Patrzymy wymownie na okno, mówimy, że zaraz zawołamy swojego wierzchowca, po czym dyskretnie otwieramy sakiewkę – gdy zaniepokojony mag podbiegnie do parapetu, żeby wyrzucić i upewnić się, czy blefujemy, wystarczy kopniak w tyłek i problem z głowy. Kolejnym pomysłem jest maska, która tworzy na noszącym ją iluzję brzydoty. Nosząca ją osoba wygląda jak wykładowca, obdarty, brudny żebrak, od którego wszyscy się ze wstrętem odwracają. To świetna metoda maskowania się, bo nikt nie zapamięta żadnych szczegółów, a tylko ogólne wrażenie brzydoty. Nawet magowie nie wykryją naszej iluzji (chyba że chodzą cały czas z „włączonym” odpowiednikiem Detect Magic),



bo do tego potrzeba chwili skupienia i przyjrzenia się osobie, a pierwsza reakcja jest taka, że odwracają się zdegustowani i czym prędzej szukają innego tematu do rozmyślań. Problemem mogą być tylko nekromanci, którzy zakochają się w nas od pierwszego wejrzenia.

Na koniec coś dla zupełnie początkujących i totalnie ubogich prawdziwych twardzieli. Jest w AD&D klasa magicznej broni, która jest przeklęta (zadaje zmniejszone obrażenia) i nie można jej wypuścić z rąk. Można ją dostać za darmo od potężnych bohaterów kasujących co tydzień smocze skarby (bo kto chciałby trzymać coś takiego? – po zidentyfikowaniu u maga wyrzuca się to-to na śmietnik). Początkujący bohater o wysokiej sile może jednak jej wady obrócić w zalety. Minusy nie są takie straszne (trzeba znaleźć odpowiednio „mało”

przeklętą), a zalety są takie, że i z ręki nam nie wypadnie, i jest wytrzymalsza niż stary, zardzewiały majcher, którym władaliśmy dotychczas (dobry miecz kosztuje przecież sporo).

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!

Yurgievich

KĄŻDY GRACZ MA PRAWO DO WOLNOŚCI WYBORU...

Pamiętam, jak wielkie wrażenie swego czasu wywarła na mnie seria „Wehikuł czasu” oraz „Wojownik autostrady”. Dla niewtajemniczonych wyjaśniam, że pod obydwoma tytułami kryją się tzw. paragrafówki, czyli gry (książki) paragrafowe. Rozrywka ta polega na tym, że czytelnik od czasu do czasu ma możliwość wybrania drogi, jaką dalej potoczy się akcja. Wygląda to tak, iż na koniec rozdziału otrzymujemy pytanie, typu: „Jeśli decydujesz się na A, przejdź na stronę 13, jeśli na B – na 113”. Rozdziały, do których zostajemy odesłani, zawierają fabułę przekształconą adekwatnie do naszego wyboru. Ta namiastka interaktywności, będąca dla mnie pierwszym liźnięciem tematyki RPG, kiedyś mnie zachwycała. Jednak urok klasycznej gry fabularnej, którą odkryłem później, całkowicie przyćmił nikły blask książki paragrafowej.

Nawiązuję do tego, ponieważ nie trudno zauważyć, że w wielu przypadkach RPG niebezpiecznie się zbliża do schematyczności i kostyczności paragrafówek. Jakże często się zdarza, iż MG, tworząc scenariusz, nie przewiduje w nim zbyt dużej dowolności. W takim przypadku gracze przypominają szczury wpuszczone do labiryntu, gdzie do wyjścia prowadzi tylko jedna droga. Jeśli pominiesz tę łaskawie darowaną przez twórcę scenariusza możliwość, przegrasz. Wydaje mi się, że to prawie całkowicie zabija ducha RPG.

Ucieczką od schematyczności jest improwizacja. Jednak sztuka to nad wyraz trudna i wymagająca wielkiego doświadczenia lub, w zastępstwie, wybitnego talentu. Specyfika tego typu prowadzenia gier fabularnych polega na tym, że nie układamy zawczasu gotowego scenariusza lub układamy go w stopniu minimalnym.

Patrząc na sztukę prowadzenia RPG właśnie pod tym kątem, wyróżniam jej trzy typy, mianowicie: improwizację, prowadzenie podług scenariusza i typ pośredni, czyli półimprowizację. W niniejszym artykule skupię się na ostatnim wariancie, jednak najpierw, pokrótce, zahaczę o dwa pozostałe.

Prowadzenie według scenariusza polega na stosowaniu się do tego, co wymyśliliśmy zawczasu i co, zapewne, zapisaliśmy. Jest to przynajmniej

ogólny porządek wydarzeń wraz z opisem postaci i miejsc. W kwestii scenariuszy można wyróżnić liniowe, czyli nie dające graczom możliwości zboczenia z jedynej słusznej drogi; oraz wieloliniowe, w których do celu prowadzi kilka ścieżek. Metoda prowadzenia według scenariusza posiada jedną, główną zaletę – pozwala bardzo łatwo zapanować nad rozgrywką (choć może się to odbyć kosztem zadowolenia graczy).

O improwizacji napisać mogę raczej niewiele, ponieważ (we właściwym, ścisłym znaczeniu) oznacza ona wyzwolenie się z wszelakich ram, odrzucenie planistyki w kwestii scenariusza. W praktyce wygląda to tak, iż MG przychodzi na sesję bez pomysłu i zaczyna prowadzić. Wymyśla jakieś pierwsze wydarzenie, potem, obserwując poczynania graczy, dodaje coś, rozwija fabułę na bieżąco, idealnie harmonizując ją z tym, co robią gracze. Bynajmniej, nie oznacza to, że MG robi tak, aby wszystkie poczynania jego podopiecznych tendencyjnie prowadziły ich lub nie prowadziły do celu. Tu właśnie tkwi jedna z większych trudności tej metody – trzeba potrafić być całkowicie obiektywnym (a więc improwizacja wędruje pomiędzy bajką...).

Pozostaje więc sposób, który określiłem mianem półimprowizacji. Jak zaznaczyłem wcześniej, jest on hybrydą dwóch pozostałych metod, tzw. złotym środkiem. Nie jest ani tak trudny w opanowaniu jak czysta improwizacja, ani tak krępujący poczynania graczy, jak prowadzenie według scenariusza. Postaram się jasno go scharakteryzować i dorzucić kilka, zapewne mało odkrywczych, jednak może komuś przydatnych, rad.

Półimprowizacja opiera się na swoistym scenariuszu. Nie jest to, tak jak w przypadku klasycznej metody, szczegółowa rozpiska tego, co i kiedy w czasie rozgrywki ma się wydarzyć. Myślę, iż bardziej pasowałoby tu miano konspektu, ponieważ przy tej metodzie nasze zapiski powinny być, na swój sposób, niepełne. Na swój sposób, ponieważ nie zawierają żadnego planu wydarzeń, oczywiście pomijając jakiś startowy fakt, który zawiąże całą fabułę. Tak więc powstaje pytanie, co umieszczamy w takim konspekcie? Otóż

będą to jedynie ogólne ramy scenariusza, czyli, chociażby to, gdzie będzie się działa akcja, oraz co będzie jej osi. Szczególnie ważny jest ten drugi aspekt. Jest to coś – wydarzenie, miejsce, osoba – wokół którego zacieśnia się działania graczy. Może to być, dla przykładu, morderstwo, którego sprawcę będą musieli odnaleźć gracze. Swoją drogą, właśnie w tego typ historiach, bazujących na szczegółach i grze psychologicznej, warto porzucić ramowy sposób prowadzenia. Efekty mogą nas mile zaskoczyć.

Drugą rzeczą, jaką musimy przygotować przed poprowadzeniem sesji półimprowowanej, jest szczegółowe opisanie miejsc i osób. Właśnie tu tkwi klucz do sukcesu. Sprawa pierwsza – miejsca. Pismennie opisujemy je oczywiście tylko na własny użytek, aby przypadkiem nie zapomnieć tego, co wymyśliśmy. Musimy zbudować sobie w wyobraźni jak najbardziej szczegółowy obraz tego, co opisujemy. Nie wystarczy do tego jednorazowe skupienie się nad daną lokacją – powinniśmy do niej powracać kilkakrotnie, aby stopniowo dochodzić do coraz bardziej szczegółowego i plastycznego obrazu. Gdy już oczyma wyobraźni ujrzymy to, co stworzyliśmy, postaramy się obraz wzbogacić o wonie, dźwięki, jakie mogą się tam pojawiać, i inne, uwiarygodniające je szczególiki. Całe wyobrażenie podczas sesji powinniśmy mieć trwale wryte w pamięci, aby na zawołanie mieć w nie wgląd.

Wszystkie te uwagi dotyczą się także opisu osób. Każda persona, której zaplanujemy istotną rolę w rozgrywce, musi zostać wykreowana jak najdokładniej. Dla ułatwienia podam kolejność, w jakiej najlepiej tworzyć bohaterów niezależnych. Otóż zaczynamy oczywiście od wymyślenia imienia i nazwiska, ewentualnie – przydomku, oraz ustalenia roli danego osobnika w naszej historii, przy czym należy pamiętać, iż nie określamy jej zbyt szczegółowo. Pozostając przy przykładzie historii z morderstwem, może to być osobnik, który, choć niewinny, powinien ściągnąć na siebie

podejrzenia. Będzie mu zaś, po ojcu, Witold. Teraz przystępujemy do opisu wyglądu zewnętrznego – budowy ciała, rysów twarzy oraz preferowanego stylu ubioru. Kolejnym krokiem jest ustalenie sposobu zachowania się, w skład którego wejdą rzeczy takie jak tiki, szybkość ruchów, rodzaj chodu, sposób mówienia itp. Przykładowy bohater będzie niskim, rachitycznym typem, ubierającym się w wytarty zestaw dżinsowy – koszulę i spodnie, obydwa w niebieskim niegdyś kolorze. Jego zachowanie będzie nerwowe, pełne nieskoordynowanych, gwałtownych ruchów. Wciąż będzie lustrował otoczenie rozbieganymi oczkami, równocześnie unikając skrzyżowania spojrzeń z innymi ludźmi. Facet nie będzie zbyt wylewny, a jeśli już coś powie, to krótkimi, urywanymi zdaniami. Kolejnym krokiem będzie spisanie historii postaci. Nie musi ona zaskakiwać szczegółowością, ale powinna zawierać jakieś istotne dla osobowości fakty. Dla ilu-

stracji ustalamy, iż Witold wychował się w głębokim lesie, ponieważ jego ojciec był gajowym. Do lat piętnastu nie widział żadnego człowieka poza rodzicami. Jego pierwsze zetknięcie z innymi ludźmi nastąpiło w nad wyraz tragicznej okoliczności – otóż, ukryty pod łóżkiem, obserwował makabryczny mord dokonany przez satanistów na jego rodzinie. Potem trafił do domu dziecka, gdzie przebywał kilka lat, aż do, wymuszonego poniekąd, usamodzielnienia się.

No, i doszliśmy do ostatniego etapu, który, według mnie, jest niezwykle ciekawy i może dostarczyć wiele rozrywki. Mianowicie, jak najbardziej szczegółowo, tworzymy psychikę BN-a. Czyniąc to, musimy baczyć na dotychczas sporządzone zapiski, aby to, co stworzyliśmy teraz, pozostawało z nimi w zgodzie. Wróćmy do naszego Witolda. Otóż opuścił on placówkę wychowawczą, jednak nigdy nie udało się zwalczyć powstałej w jego psychice niechęci do ludzi – co prawda zaczął w miarę tolerować ich obecność, jednak ze zwierzęcą wręcz nieufnością. Gdy ktoś przebywa w jego pobliżu, on wciąż pozostaje napięty i przygotowany na najgorsze. Stąd jego nerwowość i kłopoty z komunikacją.



Mateusz Subieta

Dla ułatwienia sprawy (lub większego zagłębienia się w psychikę BN-a), możemy tworzyć opis, tak jakby to sama postać wypowiadała swoje myśli. Przytoczę to, co formułuje się w skołatany umyśle Witka:

„To wszystko takie dziwne, takie szalone. Wciąż pamiętam las, zaciszne domostwo, rodzinę... Pamiętam zimowe noce, gdy siedzieliśmy z matką przy kominku, a ona opowiadała mi bajki. Do późnej nocy, dopóki tato nie wrócił z obchodu. Tam było tak bezpiecznie i tylko my – tylko mama, tata i ja. Pograżeni w bezpiecznej głuszy. Aż nagle, wtedy, tej nocy, pojawili się oni.

Ludzie ubrani w czerni, śmierzdzący alkoholem. Wdarli się w mój świat z hukiem wyważonych drzwi, złowieszczym rechotem. Urządzili moim rodzicom krwawą łaźnię. Nikt o tym nie wie, ale ja tego nie przeżyłem – umarłem wraz z nimi.

Potem pojawiło się więcej ludzi. Wciąż nowi i nowi. Wszyscy czegoś chcieli, zadawali pytania, zabrali mnie do swojego świata, gdzie życie mknie tak szybko, iż nikt nie zdoła go w pełni uchwycić. Nie ufam im. Oni, w gruncie rzeczy, są tacy sami, jak te potwory w czerni. Zrodziła ich ta sama rzeczywistość, są następstwem tamtych wydarzeń.

Wiem, iż już nie mogę powrócić do domu w lesie. Muszę żyć tutaj, trwać mimo czyhających na mnie niebezpieczeństw. To też jest puszcza, tyle że o wiele bardziej niebezpieczna. Jestem tego świadom. Jestem czujny”.

Ten etap w sumie kończy proces kreacji BN-a. Teraz pozostaje nam opanowanie tego, co stworzyliśmy, czyli wbicie sobie w pamięć wizerunku, fizycznego i psychicznego, postaci. Powinniśmy na tyle dobrze się nad nią zastanowić, przemyśleć to, jaka jest, abyśmy mogli się w nią, bez problemu i natychmiastowo, wczuć. Przydatne tu będzie nie tylko wyobrażanie sobie stworzonego bohatera, ale także próby odgrywania go. Możemy stanąć przed lustrem i przećwiczyć mimikę, ruchy, sposób mówienia. Dla lepszego załapania jego specyfiki psychicznej niezłe jest ćwiczenie polegające na budowaniu wypowiedzi na jakiś temat,

oczywiście z punktu widzenia stworzonej postaci. Ważne też jest zastanowienie się nad tym, jak mogą się układać relacje pomiędzy poszczególnymi BN-ami, jakich wykreowaliśmy na potrzeby historii. Jednym zdaniem – staramy się uczynić stworzoną personę jak najbardziej realną.

Właśnie na tym, na doskonałym opanowaniu szczegółowego i przemyślanego otoczenia, bazuje sukces półimprowizacji. Doskonałe utrwalenie sobie w pamięci wykreowanych miejsc i osób jest niezbędne nie tylko dla dodania głębi, ale także odciążenia umysłu MG, tak aby mógł się on skupić

nad tym, jak czyny graczy wpływają

na rzeczywistość gry. Przychodzi

mi na myśl pewien wniosek – prowadzący, który jest dobrze

przygotowany, jest w stanie

tchnąć życie w wyobrażony

świat, nawet bez udziału

graczy, bazując jedynie

na szczegółowo stworzo-

nych BN-ach (ciekawe,

czy to możliwe?).

Z doświadczenia wiem,

że półimprowizacja,

szczególnie mocno opie-

rajająca się na dopieszczo-

nych do najmniejszego

szczegółiku BN-ach, wy-

jątkowo dobrze sprawdza

się w przygodach, gdzie

istotną rolę odgrywa dia-

log i długotrwała inte-

rakcja z napotkanymi

postaciami. Może to

być, chociażby, wcze-

śniej wspomniana historia

kręcąca się wokół jakie-

goś morderstwa. Gracze

mogą zostać umieszczeni na

jakiś ograniczonej prze-

strzeni, np. w położonym na

odludziu domostwie, gdzie przez

całą rozgrywkę będą operować wśród tych samych

miejsc i osób. MG, który doskonale opanuje to

otoczenie, będzie w stanie dowolnie długo wodzić

ich za nos, równocześnie do bólu pozostając wia-

rygodnym i konsekwentnym.

Zawarty w tekście przykład postaci Witolda nie

jest, bynajmniej, wystarczająco szczegółowy. Ter-

min „półimprowizacja” ukułem jedynie na potrze-

by tego artykułu i zdaję sobie sprawę, iż nie jest

najszczęśliwszy. Oczekuję na lepsze propozycje.

No, i życzę wielu udanych sesji, w czasie których

zwroty akcji zaskoczą nie tylko graczy, ale i MG.



Mateusz Subieta

Marcin Mortka

TERAZ JA O NIEKONTWENCJI

Hasło „niekonwencja” z wolna staje się synonimem sposobu odratowania gasnącego ducha spontaniczności w drużynie. Dobrze wiesz, drogi Mistrzu, iż bywają sytuacje, kiedy gracz z niechęcią patrzy na swoją obładowaną skarbami postać, po rutyniarsku rozwalającą kolejnego smoka czarem szóstego kręgu. Jedyna rada to szybciotkie wymyślenie czegoś takiego, by przesiąknięte mgiełką znudzenia oczy graczy naraz otwarły się szeroko, inaczej żucie chipsów zastąpi życie duchowe drużyny, a sprawa zakończy się rytualnym paleniem kart postaci. Istnieją setki sposobów na wyrwanie drużyny z podobnego marazmu – podobno najlepiej wszystkich zabić albo postawić cały świat na głowie. Ja tam nie wiem – zabijam w miarę rzadko, świat wywaliłem do góry nogami tylko raz, a chłopakom się podoba. Przynajmniej tak mówią.

Jarosław Musiał

Dobra, tyle tytułem wstępu. Oto jeszcze ciepłe (?) ochłapy sadyzmu i pikantne scenki, ampu-

towane wprost z niektórych sesji. Here we go!

RASOWY KOGEL-MOGEL

Każdy system pozostawia wiele możliwości zbudowania charakteru postaci, a i tak ku zgrozie Mistrza Gry najczęściej pojawiają się postacie jaskrawo dobre, przesiąknięte złem do szpiku kości lub nijako neutralne. Mimo zachęt/prośb/gróźb/prób przekupstwa, postacie takie pozostają takie same od zagryzmolenia karty postaci aż do jej wyrzucenia. Fakt takiego budowania charakteru sam w sobie błędem nie jest, niemniej częstotliwość ich powstawania psuje realizm. Każdy świat *fantasy*

jest uniwersum niezwykle złożonym i skomplikowanym wewnątrz, w związku z tym powinno roić się w nim od wszelkiego typu mieszańców-pomieszańców.

O ile żywot mieszańca ma być bardziej interesujący od elfa łowcy o charakterze praworządny-dobry? Przecież wiadomo, iż każdy elf wywołuje podręcznikowy rzut na Opanowanie u krasnoluda i *vice versa*! Tak, ale jeśli konflikty rasowe sprowadzimy do kilku rzutów kostką, to lepiej już chyba zabrać się za Diabło. Różnica tkwi w tym, iż czystej krwi elf często budzi zbyt duży respekt, by stanowić cel ataku, a nawet podczas najgorszego tumultu znajdzie pomoc współbraci. U kogo natomiast znajdzie pomoc półelf?

Elfy odrzucają go za ludzką krew, ludzie nie będą mu do końca ufać, krasnoludy wyśmiewają, niziołki zatrzaskną przed nim drzwi. Spójrz na przygodę wiedźmina – w świecie Sapkowskiego półelfki są kurwami, a półelfy zbójami i płatnymi mordercami! Jaką przyszłość ma postać odrzucana przez wszystkich i wszystko? Cóż, albo najeży się żelazem i będzie sobie wycinać drogę przez życie, albo przyjmie rolę, którą społeczeństwo ludzkie wyznacza dla „sprawnych inaczej” – zejdzie na najmroczniejsze dno. W każdym przypadku półelf to postać skłócona wewnątrz, pełna elfiej dumy i pogardy oraz ludzkiej nienawiści i okrucieństwa, często prześladowana fobiami i uzależniona od jakiejś używki. Jej dusza to bagno, mówi głosem pełnym sarkazmu, gdzieś ma ideały. Koniec końców – półelf to idealny materiał na skomplikowaną, pełną mroku postać, która kumpli z drużyny będzie zarówno przerażać, jak ciekawić.

Dobrze, a półork? Warhammer i MERP przeznaczyły obie te „rasy” do utylizacji, a szkoda. Półork to postać niezwykle i bardzo trudna do zagrania, gdyż nie dość, iż jego osobowość to wybuchowa mieszanka orkowej nienawiści i ludzkiej nijakości, to jeszcze stanowi popularną zwierzy-nę łowną wśród paladynów i łowców czarownic. Jeśli chcesz grać postacią trudną i sprzeczną, pomyśl o półorku – milczącym, pełnym gorczy wojownika, który kryje swoją twarz za przyłbicą helmu, pomiatanym i pogardzanym za dnia pacholku, który w nocy przeradza się w mistrza zabójców



i filar gildii złodziejskiej, łowcę, który zawsze pod osłoną nocy dostarcza kupcom cenne skóry...

Z ciekawszych ras, które można wymieszać, pozostają jeszcze niziołki i krasnoludy. Zgoda, iż jak do tej pory w literaturze *fantasy* brak potwierdzeń o jakiegokolwiek mieszanicy tych dwóch ludów z ludźmi. Ciekawe dlaczego. Przypomina mi się stwierdzenie jednego z moich znajomych, który porównał elfy i orki w Śródziemiu do aniołów i diabłów w religii chrześcijańskiej. Cóż, skoro człowiek może się krzyżować z aniołami i diabłami, to dlaczego nie z innymi ludami, które różnią się od niego jedynie wzrostem, szerokością barków i gęstością owłosienia na nogach!

Myślę, iż po *neverlandach fantasy* włóczą się całe stada półkrasnoludów i półniziołków, a nie wyodrębnia się ich dlatego, iż po pierwsze, nazwa półniziołek brzmi kretyńsko, a po drugie – owoc uniesień miłosnych krasnoluda i człowieka nie będzie się wyróżniał wyglądem od całej rzeszy niskich ludzki o szerokich ramionach! Człowiek o podobnym wyglądzie i nieco odmiennym usposobieniu od reszty może po prostu któregoś dnia odkryć, iż jego ojciec wcale nie był człowiekiem. Odkrycie, iż czymś ojcem był niziołek, nie wywoła więcej emocji, niż salwy śmiechu na widok każdego hobbita, natomiast przeciwnie ma się sytuacja w przypadku syna krasnoluda. Krasnoludy to stary, bogaty naród, który wiele widział, wiele umie i wiele wie – czy półkrasnolud (tfu! tfu!) postara się dotrzeć do ojca? Czy będzie chciał żyć pośród ludu swego ojca? Czy on go przyjmie? Jak zostaną rozwiązane sprawy dziedzictwa?

SYNKU! DLACZEGO MASZ TAKIE WIEŁKIE OCZY?

Bywa, iż gracze podczas tworzenia postaci przebąkują coś na temat nieziemskich korzeni swoich Thrudów Barbarzyńców, ale Mistrz Gry z reguły puszcza te uwagi mimo uszu. A przecież w *neverlandach* wszystko zdarzyć się może – skoro już mieszamy geny, to weźmy także fiołki z najwyższej półki!

Granie wampirem czy wilkołakiem Mistrzowie starają się wybić graczom z głowy przy pomocy Trafień Krytycznych z jednego powodu – wystarczy zerknąć w dowolny bestiariusz, by stwierdzić, że „pałery” tych kolesi zdecydowanie narusza równowagę gry. W eksterminacji odmieńców z reguły też pomaga sama drużyna. Po przeanalizowaniu sprawy można jednak dojść do wniosku, iż

granie wampirem czy wilkołakiem w zwykłym systemie *fantasy* jest dopuszczalne i bynajmniej nie ucierpi na tym poziom drużyny.

Przykro mi, ale wampir w rękach gracza zdecydowanie „pałarem” charakteryzować się nie powinien. Teoretycznie zdawać by się mogło, iż po zsumowaniu bonusów wampira (odporność na broń niemagiczną, latanie, przemienianie się w nietoperza, silna magia, hipnoza) i normalnych umiejętności postaci, otrzymuje się gościa nie do rozwalenia! Błąd. Kiedy losujemy normalne postacie, mają one pewne umiejętności, ale są śmiertelne. Wylosowany wampir jest nieśmiertelny, ale nie powinien mieć ŻADNYCH umiejętności!

Dlatego właśnie wampir jest postacią trudną do zagrania. W chwili, kiedy otrzymuje go gracz, powinien on być świeżo po inicjacji, tknięty chwilową amnezją, zabłąkany i oszołomiony. Przez pierwszych kilka sesji bohater powinien odnajdować sam siebie – przypominać sobie własne imię, przeszłość, walczyć z dziwnymi, powracającymi wspomnieniami, które nie mają początku ani końca. Za zdobywane punkty doświadczenia świeżo upieczony wampir powinien „przypominać” sobie umiejętności z poprzedniego życia, a za odpowiednio większe sumy nabywać umiejętności typowe dla wampirów: przenikanie przez ściany, magia, latanie itp. Rzecz jasna, ograniczają go wszystkie typowe dla wampira „handicapy” – brak odbicia, wrażliwość na światło słoneczne, strach przed płynącą wodą i symbolami religijnymi, a nade wszystko – konieczność żywienia się krwią. Wyobrażasz sobie miny kolesi z drużyny podczas pełni? Kurde, no... Przecież kumpla nie walnę...

Sprawa z wilkołakami ma się trochę inaczej i potraktować to można jako pewien sposób rozszerzenia postaci. Po pierwszej metamorfozie (wpływ pogryzienia przez innego wilkołaka, kłótnia, czary) otrzymuje on dodatkowy „pałery” – może się zmieniać w jakieś zwierzę drapieżne, z reguły wilka, rysia lub niedźwiedzia. Z początku będzie to dla niego bardziej przekleństwo niż jakakolwiek korzyść – nie będzie swych przemian kontrolował, będą następowały pod wpływem jakiegoś bodźca, na przykład: widoku krwi (oprawianie królika na wieczerzę) lub gniewu (pokrzykiwania woźnicy). Świeżo upieczony wilkołak będzie atakował wszystkich i wszystko, łącznie z towarzyszami z drużyny, a w chwilach przemian będzie porzucał swój nierzadko bardzo cenny ekwipunek

Nie najłatwiejsza zatem sprawa i gracz na pewno będzie próbował uczyć się jakoś to kontrolować. W tym celu musi znaleźć innego wilkołaka o zacięciu pedagogicznym, i zgromadzić dużo,

bardzo dużo punktów doświadczenia. Dopiero wtedy będzie mógł świadomie się przeistaczać i czerpać przy tym korzyści z cech zwierzęcia: wdech, szybki bieg, ciche skradanie się, umiejętność instynktownego obrania kierunku, rozmowa z innymi zwierzętami, a przede wszystkim ich współczynniki.

I tak oto zaczyna się kariera odmienia, która teoretycznie wydaje się prosta i łatwa. Drogi Mistrzu Gry, nie zapominaj jednak o całych hordach wiedzminów, łowców czarownic, paladynów, Zabójców Trolli i innych maniaków, którzy do tej pory byli „cool”, bo walczyli po naszej stronie. Teraz sytuacja niespodziewanie się zmienia i może to wywołać wiele bardzo nieprzyjemnych sytuacji. Ale przecież o to chyba chodzi? Postacie wampirów i wilkołaków w klasycznym systemie *fantasy* mogą wnieść wiele mroku i zamieszania do drużyny i na pewno nie można im zarzucić spokoju wewnętrznego.

A to dopiero początek. Krew bohatera może być zmieszana z inną, czasem bardzo dziwną substancją, którą krwią można nazwać tylko w przybliżeniu. Zauważ, drogi Mistrzu, iż gracze zazwyczaj niespecjalnie trują się z pisaniem życiorysu postaci, a jeśli już go napiszą, z reguły otaczają wielką tajemnicą okoliczności swego spłodzenia. W praktyce oznacza to, iż 70% graczy to sieroty i zostawia Ci mnóstwo swobody. To okazja pewnej nobilitacji gracza, ale, na Cthulhu, nie poprzez dobranie jego ojca z przedchorągiewnych przybocznej chorągwi cesarza, a matki z klasy prymusów w szkole magii!

Jeśli ktoś czytał cykl „Lyonesse” to zapewne wie, o czym mówię. Ileż to razy zdarzało się, iż chłop zbłądził w lesie i dorwało go coś w celach matrymonialnych. Oszołomiony kmiot wraca do wsi, gdzie jeszcze przez kilka dni żona pierze go trzonkiem od siekiery, a tymczasem w łonie zaspokojonej leśnej boginki dorasta dziecko. Naturalnie, jego narodzenie to rzecz dziwna i bynajmniej nieoczekiwana – niemowlaczek ląduje zatem w koszyczku przed progiem chaty gajowego.

Wiele spośród statystycznych sierot może w istocie być synami nimf, rusalek, syren, leśnych

boginek, a może nawet leśnego czy wodnika (1). Droga do zrekonstruowania swego drzewa genealogicznego może sama w sobie być ciekawą kampanią, w trakcie której gracze by się zaznajamiali z leśnym lub morskim ludkiem i przeżywali niesamowite przygody. Pytanie jednak brzmi, jaki wpływ na umiejętności gracza wywarłyby geny matki-rusalki lub ojca-leśnego.

Przed wszystkim, należy zwrócić uwagę na wygląd – tego typu mieszańiec musi mieć coś obcego, a zarazem fascynującego w sobie. Niech to będzie zielonkawy poblask włosów, umuzykalnienie i naturalna gracia w przypadku potomka rusalki czy nimfy, syn syreny z kolei powinien mieć włosy lekko błękitne i od dziecka doskonale

pływać. Potomka leśnego zawsze będzie cechować umiłowanie ciszy leśnej i bezrozumna nienawiść wobec ludzi ją niszczących, a pośród kudłatej czupryny powinny kryć się małe różki. Dopiero po odnalezieniu matki lub ojca, dany bohater może uczyć się umiejętności typowych dla ich ludu – można bowiem założyć, iż dopiero czystej krwi rusalka czy syrena może wyzwolić w swoim synu ducha własnego ludku.

I tu pole do popisu dla każdego Mistrza Gry – co ma do zaoferowania odnaleziony rodzic? Myślę, iż w grę wchodzi

głównie specyficzne rodzaje magii – syrena może nauczyć swego potomka kontrolowania fal morskich, przywoływania wichru, znajomości prądów morskich i umiejętności rozmawiania z mewami, może też mu pokazać ukryte skarby i tajemne cieśniny. Rusalka czy nimfa nauczy syna rozmawiania z lasem, czerpania energii z drzew oraz pokaże mu sekretne właściwości ziół i drzew. Wyobraźni nie starcza mi na pokazanie, czego jest w stanie nauczyć leszy.

Jest jeszcze jedna możliwość skrzyżowania genów, najdziwniejsza i najbardziej mroczna. Czyż nie zdarza się, iż przywołany przez młodą, niedoświadczoną czarodziejkę demon z łatwością wyrwie się spod jej mocy, zgwałci, porani, zniszczy jej laboratorium i umknie do własnej sfery egzystencji? Po dziewięciu miesiącach przychodzi na świat półdemon, pozornie nie różniący się niczym



od reszty ludzki młody człowiek, który najczęściej nie zdaje sobie sprawy ze swego mrocznego dziedzictwa. Cóż, jego krew jest nieco ciemniejsza, nie lubią go psy i koty, preferuje własne towarzystwo i od zawsze charakteryzują go napady irracjonalnego gniewu. Będzie stanowił doskonały materiał na złego czarodzieja lub charyzmatycznego, okrutnego wojownika. Z wiekiem jego fobie i szaleństwa będą się pogłębiać, aż swoimi szalonymi czynami zwróci na siebie uwagę tatusia. Nie wiadomo, jakie cele przyświecają demonom i w jaki sposób wykorzysta swego syna – na pewno coś wymyśli. A wówczas synek otrzyma swobodny dostęp do najstraszliwszych czarów na świecie i po raz kolejny trudno sobie wyobrazić, czym taki mroczny pakt się skończy.

DRUŻYNA „A”, DRUŻYNA „B”, DRUŻYNA „C”

Kwestia założenia drużyny tematycznej pojawia się już nie raz i o zaletach tego typu grania wspominać nie trzeba. By uniknąć popadania w schemat wojownik-ranger-złodziej-czarodziej, naprawdę warto od czasu do czasu zabawić się w gildię magów czy kompanie najemników. Ja ze swojej strony proponuję kilka pomysłów na tego typu granie.

Jednym z moich ulubionych motywów z filmu „Willow” są sceny, pokazujące wędrowkę niziołków transportujących ludzką dziewczynkę. Po każdorazowym obejrzeniu tego filmu przychodzi na sesję i zrzędu na temat założenia drużyny niziołków. Na razie mnie ignorują, ale kiedyś ich przekonam. Niziołek bowiem to postać, którą naprawdę można pokochać – wesola, rezolutna, nieco naiwna, dobrodusza, uparta, czasem strachliwa, ale tylko trochę. I wyobraź sobie teraz ekipę takich kolesi, młodzianów, których podnieciły opowieści kilku wiarusów i mających już dość monotonnej pracy we wsi. Pod osłoną nocy uciekają z rodzinnego sioła, unosząc worki pełne jedzenia, skr... przepraszam, pożyczony myśliwski łuk wuja Blurra, kilka złotych monet i głowy nabite romantycznymi opowieściami. Wyobraź sobie, drogi Mistrzu, szok tych maluchów na widok prawdziwego świata, pierwsze upokorzenia, drwiny, niepowodzenia... Ale idą dalej i oto jeden z nich, syn kowala, odkrywa, iż całkiem nadaje się do machania toporkiem, inny, który za drobne monety wykurzał szczury ze stodół, dochodzi do wniosku, iż dalej umie to robić, jeszcze inny

kupuje sobie pierwszą lutnię i śpiewa prawdziwe pieśni miłosne, uczy się dwóch kolejnych sztuczek magicznych, robi pierwszą udaną transakcję handlową... I idą dalej, coraz bardziej doświadczeni, coraz dumniej patrzą na świat, bowiem są razem i wciąż się uczą!

Kolejny pomysł to również coś dla drużyny z głową – oto na ścieżki Twojego neverlandu rusza ekipa Smokobójców (pamiętasz „Ostatniego Smoka”)?! Wbrew pozorom, taka drużyna wcale nie będzie się składać z mięśniomózgich operatorów broni sieczno-miażdżącej. Owszem, przyda się w niej jeden dobry wojownik wspomagany przez celnego łucznika, ale ciężar wykonania zadania spoczywać będzie na ich towarzyszach o pracowitszych mózgach. W kompanii potrzebny jest czarodziej o dużej wiedzy na temat smoczyc obyczajów, spec od (al)chemii, pułapek i materiałów wybuchowych oraz szpieg-zwiadowca (literatura światowa uczy, iż do tej roli nadają się nieźle włamyhobbity). Taka drużyna naraża się na ryzyko sprowadzenia swoich przygód do schematu zlecenie-ubicie potwora-przeliczenie kasy, ale przecież pomysły Mistrz Gry może ich wpłatać w intrygi co się zowie. Przecież nie tylko smoki temu światu zagrażają – są jeszcze wampiry, demony, gryfy, chimery, mutanci, elfy, woźnice i wiele innych paskudztw. A iluż to władców tego świata jest wampirami, przyjaźni się z demonami, ma kuzynów mutantów, jeździ na gryfach, a pierwsze pieniądze zarobiło jako woźnica?

Innym sposobem stworzenia drużyny tematycznej jest zesłanie ich na drogę bezprawia i nieładu. W pierwszej, inicjacyjnej przygodzie przedstawiciele różnych ras i klas narażają się komuś naprawdę potężnemu i z najwyższym trudem udaje im się zemknąć w głuchy bór. Wraz z uderzeniami młotka, przybijającego do słupa listy gończe, padają w pył sny o potędze i dumną drużynę naraz łączy los banicki. Stają się bandą rabusi, tłukących się z patrolami wojska, trzępiących skórę nieostrożnym kupcom i urządzających rozpierduchy na miejskich jarmarkach. Są to czasy niebezpieczne i każdy może zostać wyjęty spod prawa – czy to szlachcic, bogaty rzemieślnik, krasnoludki topornik czy obleśny żul. Tylko od wyboru drużyny będzie zależało, czy staną się oni dobroduszną brygadą Robin Hooda czy krwiożerczym komandem Falki, z kolei od Mistrza zależy, kiedy i czy w ogóle zostaną oczyszczeni z win.

Mam przed oczyma wizję jeszcze innej drużyny, która integruje się przez wejście w konflikt z prawem. Typowym tłem życia intelektualnego każdego neverlandu są tumulty, czystki, prześladowania

i egzekucje wszelkiego rodzaju dysydentów. Każdy, kto tylko wybijał się ponad przeciętność w jakikolwiek sposób, brany był pod lupę, a to często prowadziło do jego niesławnego końca. Czasem nie trzeba było nawet być specjalnie radykalnym – wystarczyło wiedzieć więcej. Może się zatem zdarzyć, iż na którymś z bezdroży spotkają się spojrzenia bojownika o prawa chłopów, oskarżonego o paranie się nekromancją czarodzieja, rycerza-innowiercy i uczonego, który zaraził studentów nowymi, rewolucyjnymi ideami. Prymarną misją takiej wyjętej spod prawa drużyny będzie oczyszczenie swego imienia lub zemsta na prześladowcach, a to z kolei prowadzi do skomplikowanych, mrocznych intryg...

A teraz coś z innej beczki – wylosuj swoim graczom postacie marynarskie (bosman, artylerzysta, nawigator, chłopiec pokładowy + jakiś stary ochleń z drewnianą nogą) i rozwal im statek podczas inicjacyjnej przygody. Gromada matrosów naraz traci wszystkich swoich kompanów wraz z miejscem pracy i jest zmuszona do poukładania sobie życia na nowo. Zaczną się ciemne interesy w zaułkach dzielnic portowych, kontrakty na statkach rzecznych i dalekomorskich, bitwy, abordaże, tajemnicze wyspy, będzie miał pewnie miejsce okres bukanierski... „Dziwięciu chłopca na umrzyka skrzyni! Hej, i butelka rumu!” Co Ty na to?

Jeśli Twoja świętej pamięci drużyna wykazywała się wyjątkowym nieposłuszeństwem i brakiem szacunku dla wartości, możesz poprzez osadzenie ich w nowych rolach nauczyć ich posłuszeństwa. Proponuję funkcję czeladzi rycerskiej w poszczególnych kopiach. Poprzez słowo kopia mam na myśli najmniejszą jednostkę taktyczną rycerstwa średniowiecznego, składającą się z rycerza, jego giermka, jednego do trzech strzelców i pachołka. Podróżując wraz ze swym rycerzem obstawa może przeżyć niesamowite przygody, poznając świat od podszewki, uczestnicząc w wielkich bitwach, odkrywając wątki dramatycznych zagadek, a przede wszystkim służąc swemu rycerzowi.

Charakter owego rycerza dobrać sam, pamiętając jednak o tym, by budził w drużynie respekt i umiał dać sobie z nimi radę.

I na zakończenie najświeższa i najdziksza koncepcja, niczym truskawka na czubek gigantycznego tortu weselnego. Katarzyna... Bynajmniej nie jest to imię przywódczyni żeńskiego zespołu eks-terminacyjnego, ale nazwa wielkiej armaty, która tłucze się po droga i bezdrożach Twego neverlandu, ciągnięta przez dwa spocone, pierdzące z wysiłku muły. Grono groteskowych postaci wokół Katarzynki to jej przyjaciele, kochankowie i opiekunowie – najemna grupa artylerzystów imienia

Grubej Berty. Jakoś nie mogę poważnie myśleć o takiej ekipie – zaraz na myśl przychodzi mi łysy i głuchy gnom-celowniczy, krwiożerczy, krasnoludzki działonowy-piroman, niziołek poeta, opiekujący się mułami i żołądkami oraz kilku podobnych. Nie jest to zdecydowanie drużyna, z którą można się związać na dłużej, choćby dlatego, iż Katarzynka zdecydowanie ogranicza im swobodę działania, niemniej na kilka komediowych sesji nadaje się znakomicie. Aha, byłbym zapominał. Naturalnie, drużyna może wcielić się w role reniferów, stanowiących zaprzęg Świętego Mikołaja i wraz z nim...



Jarosław Musiał

ZAWIADOMIENIE

Nasz Mistrz Gry przeszedł w nocy z dnia 04 na 05 marca b.r. ciężki atak szajby, połączony z tańcem świętego Wita i wzmożoną aktywnością łupieżu. Dzięki błyskawicznej interwencji pogotowia, zdołano uratować mu zdrowy rozsądek, w porę zamknawszy go na oddziale do Walki z Niekonwencją. Powodowani troską o jego dalsze zdrowie, czym prędzej wysyłamy do redakcji MiM-a ów artykuł, bowiem obawiamy się nawrotu choroby po przystąpieniu do jego kończenia.

Pozdrowienia – zatroskana drużyna
Marcina Mortki.

Przemysław Szymczak

ODCZŁOWIECZANIA

CZĘŚĆ NASTĘPNA

*Ale ja ich w ogóle nie rozumiem, tych elfów.
Są tacy inni.
Tacy obcy.*

Tak pisał w ostatniej części swojej sagi Andrzej Sapkowski. Stwierdzenie wielce prawdziwe, nie tylko w stosunku do elfów. Wszelkie stworzenia, nie wywodzące się od Adama i Ewy, powinny w widoczny sposób różnić się od ludzi. Zaskakiwać swoim zachowaniem. Niezrozumiałym, zabawnym, niepokojącym. Jest to prawdziwe wyzwanie dla gracza. Wymaga bowiem nie tylko odegrania charakteru postaci, ale także ukazania odmiennego sposobu życia, niespotykanego światopoglądu.

Najważniejsze są podstawy, sam fundament tworzenia osobowości „nie ludzkiego” bohatera. Rzeczy takie jak kultura, pochodzenie, przeciętna długość życia, cechy charakterystyczne dla danej rasy. Jednak czemu poprzestać jedynie na tym? Sami dopracujmy szczegóły. Potrafią one doskonale dopełnić powstający podczas gry obraz postaci. Aby tego dokonać, wystarczy puścić wodze własnej wyobraźni.

Nie ograniczajmy się tylko do informacji podanych w podręcznikach.

Sami stwórzmy całe tło. Jak układanka, zbudowane ono będzie z drobnych kawałków; zwykłych czynności, słów. Potrzebne są jedynie pomysły.

Zacznijmy od rzeczy łatwiejszych. Zabobony, dziwne zachowania, wypływające z wiary w dany przesąd są idealne do podkreślenia niezwykłości bohatera. Nie muszą być logiczne, lecz dobrze będzie, jeśli zwiążą się je w jakiś sposób z charakterem określonej rasy.

Przykłady? Krasnolud, zobaczywszy unoszący się w niebo słup dymu, wykona palcami gest chrońący przed gniewem wulkanu. Nie będzie miało znaczenia to, że dym unosi się z ogniska lub kolumna. Elf zachowa zupełne milczenie w budynku,

którego wejście obrośnięte jest bluszczem. Roślinę kojarzyć będzie z obrazem drzew oplecionych mackami jej pędów – cmentarzem w jego ojczyściej puszczy. Wspaniałym źródłem pomysłów są zabobony innych kultur lub średniowieczne wierzenia. Te ostatnie na pewno podkreślą efektownie klimat systemu fantasy, bądź dodadzą realizmu postaci wiekowego wampira.

Równie ciekawym szczegółem jest odmienne od ludzkiego poczucie humoru. Czemu elfa ma śmieszyć to samo, co resztę drużyny? On może roześmiać się na widok liścia kręcącego się na wodzie. Wtedy to jego przyjaciele będą spoglądać na siebie ze zdziwieniem i wzruszać ramionami. Nie będą potrafili znaleźć w tym obrazie nic śmiesznego. Lecz o to przecież chodzi.

To wszystko pomoże ukazać różnice między postaciami ludzi a tymi wywodzącymi się z innych ras. Nierzadko będzie to czysta improwizacja, wykorzystanie nadarzającej się okazji, coś wymyślonego na poczekaniu. Wystarczy, że będziemy uważnie obserwować otoczenie. Pomysły przyjdą same.

Większego wysiłku wymaga ciągła kontrola zachowania postaci. Reagowanie

w odpowiednich momentach tak, jak to zaplanowaliśmy. Należy pamiętać, że nasz bohater inaczej interpretuje to, co się wokół niego dzieje. Weźmy przykładowo postać, która nie jest zbyt błyskotliwa. Prowadzący ją, wbrew pozorom, musi wykazać się inteligencją. Postać bierze dosłownie to, co usłyszy, pcha się wszędzie pierwsza. Gracz powinien zrezygnować z logicznego rozumowania. Uderzony włócznią zielonoskóry bohater w pierwszym odruchu skieruje całą siłę swego ciosu właśnie na broń, która go zraniła, nie na trzymającego ją przeciwnika. Niebezpieczne? Owszem. Ale do orka pasuje idealnie, czyż nie?

Najtrudniejszym zadaniem będzie określenie sposobu, w jaki postać rozumie otaczający ją świat. Nie



powinno to być jedynie wariacją ludzkiego sposobu myślenia. Jednak, aby tak się nie stało, należałoby zdefiniować od początku wiele podstawowych pojęć, opisać inaczej rzeczy, które są dla nas oczywiste. To może być tak samo trudne, jak wyobrażenie sobie pięciowymiarowej przestrzeni.

Dlatego też musimy opierać się na nowych, w miarę możliwości, ideach. Spróbujmy pozbawić swoją postać kilku cech ludzkich, na przykład wahania. Bohater zmuszony do zabicia przyjaciela podejdzie i zupełnie spokojnie pozbawi go życia, jednym strzałem czy ciosem. Taki czyn nam wydałby się bezdusznym. On jednak nie musi widzieć w tym okrucieństwa, a jedynie pogodzenie się z nieuniknionym. Może traktuje to współdziałanie z losem jako akt odwagi?



Innym sposobem jest modyfikacja ludzkich zachowań, dopasowanie ich do rasy. Dla młodej pary krasnoludów romantyczny wieczór może polegać na siedzeniu przed skalną ścianą i śledzeniu palcami pęknięć, aż rysy w kamieniu doprowadzą do zetknięcia ich rąk.

Czasem różnice będą subtelne, czasem od razu rzucające się w oczy. Ważne jest to, że opisują pewne wzorce postępowania odpowiednie dla danej postaci i czynią z nich unikalne cechy.

Improwizowane zachowanie, czy dokładne określenie charakteru i trzymanie się tego obrazu? Co da lepsze efekty? Co zastosować? To zależy wyłącznie od preferencji gracza. Jednak dopiero obydwie te formy wzbogacania osobowości stworzą niezwykłą, żywą i jedyną w swoim rodzaju postać.

Inną...

Obcą...

Właśnie taką, jaką powinna być.

Przemysław Szymczak

Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki serdecznie zaprasza na

IMLADRIS

IV Krakowski Weekend z Fantastyką

który odbędzie się w Krakowie w dniach 27 – 29 października 2000 r.

Koszt pełnego uczestnictwa (z noclegiem w zbiorowej sali – pamiętajcie o śpiworze i karimacie!) wynosi tylko: **24,99 zł.** (członkowie GGFF oraz KKMFF Dżabersmok płacą: **12,99 zł.**).

Osoby zainteresowane noclegami w hotelu / schronisku proszone są o kontakt z Michałem Stachyrą.

Konwent trwa od piątku (ok. 17⁰⁰) do niedzieli (ok. 16⁰⁰) – czeka was 48 godzin świetnej zabawy!

Miejsce imprezy: IMLADRIS odbywać się będzie w **Profesjonalnej Szkole Biznesu** przy ulicy Miodowej 26 w Krakowie.

Dojazd z Dworca PKP i PKS: tramwaje 3 i 13 (kierunek Nowy Bieżanów) wysiada się na przystanku Starowiślna/Miodowa.

A w programie min:

- * Spotkania z plejadą polskich autorów (Andrzej Sapkowski, Rafał Żemkiewicz, Marek S. Huberath, Anna Brzezińska, Mirosław P. Jabłoński, Andrzej Ziemiński, Romuald Pawlak, Andrzej Pilipiuk)
- * Spotkania z redakcjami czasopism (min. „Magia i Miecz”, „Portal”, „Świat Gier Komputerowych”)
- * Liczne prelekcje i dyskusje (zarówno o fantastyce jak i o RPG) – szczegóły na naszej stronie internetowej.
- * Prezentacje nowych książek i systemów (min. premiera najnowszej książki Anny Brzezińskiej „Zmijowa Harfa”)
- * Gry fabularne (możliwość zagrania u najlepszych krakowskich MG)

- * Turnieje gier bitewnych i karcianych (wszystkie najpopularniejsze systemy)
- * LARPy (Star Wars oraz Sejmik Szlachecki)
- * Pokazy walk rycerskich
- * Pokazy fantastycznych filmów!
- * Otwarte Mistrzostwa Galicji w Sim Wiosze organizowane przez twórcę tej gry Telefaksa.
- * Mnóstwo konkursów z dużą liczbą nagród: Deblowy konkurs fantastyczny, Konkurs Wiedzy o Gwiezdnych Wojnach, Star Treku, Świecie Dysku, Amberze, „Dzikich Polach”, „Legendzie Pięciu Kręgów”; Konkurs Strojów, Konkurs Komiksowy i inne.

Imladris to impreza towarzysząca IV Targów Książki w Krakowie.

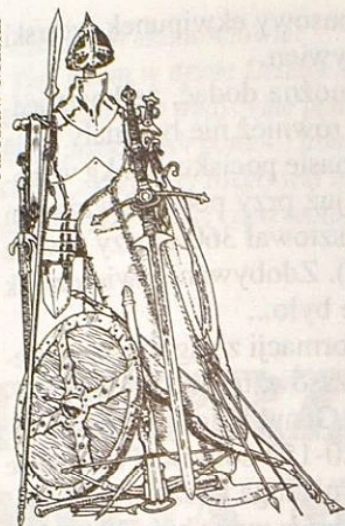
Sponsorzy generalni: firma R.A.R. i Profesjonalna Szkoła Biznesu.

Sponsorzy: Dom Wydawniczy REBIS, Świat Gier Komputerowych, Wydawnictwo Mag, Wydawnictwo Portal, Wydawnictwo Prószyński i S-ka

Patronat medialny: Magazyn Fantastycznie! (<http://sf.magazyn.pl>).

Informacje o Imladris uzyskać można:

- * zaglądając na stronę internetową: <http://imladris.prv.pl> (ew. <http://konwenty.fandom.art.pl/imladris>)
- * wysyłając emaila na adres: puszon@rpg.pl
- * telefonując: Michał 'Puszon' Stachyra – (0604)559272; Rafał Olszowski – (012)4124743, (0606)198739
- * ewentualnie wysyłając list (z kopertą zwrotną) na adres: Michał Stachyra, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków.



Marek Pawelec

GROSİK DO GROSİKA...

Tak się jakoś składa, że nie bardzo mamy zazwyczaj pojęcie, ile kiedyś kosztowały różne rzeczy. W związku z tym krążą różne mity, zdarzyło mi się np. usłyszeć opinię, że w średniowieczu miecz kosztował tyle, co kilka wiosek. Ponieważ sporo gier fabularnych rozgrywa się w realiach zbliżonych do średniowiecznych, wypadało by mieć pojęcie, ile mógł kosztować ekwipunek naszego bohatera, tym bardziej, że cenniki w grach (przynajmniej komputerowych) brane są raczej z sufitu (z drugiej strony – jak rozsądnie wycenić magiczny miecz z adamantium?).

Historia dostarcza nam jednak pewnych informacji o kosztach wyposażenia zarówno prostego ciury, jak i rycerza. Przyjrzyjmy się więc liczbom dotyczącym Polski XV w. Dla uproszczenia, ceny przełiczone są na grosze i grzywny, gdzie 1 grzywna (»1 marka) to 48 groszy (floren – 30, gulden – 75).

Aby zrozumieć podane niżej ceny, warto wiedzieć, jak mają się one do innych cen i dochodów z tamtych czasów. W latach 1472-1478 w Poznańskim prowadzono spisy do celów podatkowych (więc IMHO dane są zaniżone), i roczne dochody szlachty kształtowały się następująco:

- 11% – do 30 grzywien
- 18% – 31-60 grzywien
- 26% – 61-150 grzywien
- 26% – 151-600 grzywien
- 11% – 601-1500 grzywien
- 7% – więcej, nawet do 6000 grzywien.

W 1460 mistrz puszkarz w Toruniu dostawał od miasta dwie grzywny tygodniowo.

Krowa kosztowała około 40 groszy (tyle, co 10 owiec), korzec żyta – 4, rydel – 6, motyka czy kilof – 8,5 grosza. Czyszczenie kolczugi z rdzy – 4 grosze, wymiana orzecha (elementu spustu) kuszy – 5 groszy, a za pomalowanie tarczy dla księcia mazowieckiego zapłacono groszy 30.

Proste narzędzia z zastosowaniem bojowym nie były drogie. Choć nie znam cen noży, to ceny

kordów wahały się w granicach 8-12 groszy, choć zdarzały się egzemplarze wyceniane nawet na kopę groszy. Kordy noszone były wówczas w podróży czy przez studentów. Broń rycerska – miecz – kosztowała więcej, ale wyraźnie widać tu zróżnicowanie zależne od jakości i oprawy. Z drugiej połowy XV wieku znamy zapisy o cenach 27 mieczy. Najtańszy z nich kosztował 15 groszy, najdroższy – 240. Te najtańsze były noszone raczej „po cywilu” i do ozdoby, wartość bojową też zapewne miały niewielką. Znalezione np. w Gdańsku miecz wykuty z żelaza, z lekka tylko nawęglonego na powierzchni. Średnie ceny mieczy wynosiły pomiędzy 24 a 40 groszy – przynajmniej zapisów o takich cenach jest najwięcej. W okolicach 30 groszy kosztował wtedy również koncerz (*gladius militaris alias szarszan*). Wydaje mi się, iż można przyjąć, że średniej jakości miecz wart był około 30 groszy, a wysokiej jakości broń bez szczególnie wystawnej oprawy – około 70 groszy. Wszystko, co ponadto, od jubilera jest...

Jeśli chodzi o broń obuchową, to najprostsza siekiera kosztowała 2-3 grosze, zwykłe topory w granicach 4-6, ale zdarzały się i droższe, po 10-15 gr.

tabela walutowa

(przeliczniki z początku XIV wieku)

- 240 pensów = 1 funt = 4 liwry tureńskie = 4 liwry andegaweńskie
- 1 marka srebrna w 1266 r. była warta 50 liwrów tureńskich, a w 1302 r. – 104
- 1 pens = 1,3 g srebra
- 1 szyling = 15,56 g srebra
- 1 denar = 0,28 g
- 1 sold = 3,35 g
- 1 liwr genuński = 80 g srebra
- 1 uncja złota = 5 florenów

Nadziak wart był 12 groszy, zaś cep bojowy tylko 2. Z broni drzewcowej, rohatyna czy sulica kosztowały około 6-7 groszy, podobnie jak włócznie. Groty do włóczni kosztowały około 2 groszy za sztukę. Gorzej sprawa się miała z kopia, która kosztowała między 12 a 24 gr, ale zdarzały się przypadki, że i 48.

Trudno jest dotrzeć do cen łuków. Wiadomo, że w 1427 roku Jagiełło dostał w prezencie trzy łuki warte 42 grosze każdy, ale zapewne były to egzemplarze ozdobne i z pełnym wyposażeniem. Znacznie więcej wiemy o cenach kusz, które kształtowały się pomiędzy 30 a 64 groszami. Przy czym najwięcej zapisów odnosi się do kusz wartych jedną grzywnę. Te droższe mogły być zarówno egzemplarzami luksusowymi (z cenną oprawą), jak i większymi (*strzał wielmi*), napinanymi przy pomocy mechanizmów korbowych. Zwykły kołczan kosztował do 8 groszy, kopa grotów żelaznych do bełtów kosztowała 7, a stalowych – 12 groszy; szacuje się, że za 1 grzywnę (plusz kosz grotów) można było dostać 14 kop bełtów. Jeśli chodzi o ręczną broń strzelecką, to prosty piszczel kosztował 24 gr, a hakownica – 60.

Uzbrojenie ochronne w XV ciągle rozwijano i miało to swoje odbicie w jego cenach. O ile na początku wieku cena najtańszego kapalina wynosiła 30 groszy, to w połowie wieku już 48-50. Salleta była droższa, kosztowała około 60 groszy, natomiast przyłbica – 4 grzywny.

Kolczugi w drugiej połowie XV wieku kosztowały od dwu do siedmiu grzywien, przy czym różnice te były wprost zależne od jakości wyrobu. Płaty kosztowały około 4 kopy groszy. Obojczyk stalowy kosztował 24 grosze, kirys – 180. W 1428 r. płytowa osłona nóg kosztowała 4 grzywny, zaś szorca z polerowanej stali – 3. Pełna zbroja, w zależności od jakości – od 10 do 52 grzywien (ale pojedyncze egzemplarze mogły być warte nawet 100 florenów). Tarcza kosztowała w granicach 12-18 groszy, pawęż – około 40.

Koń jest tym, co czyni rycerza. I to koń właśnie mógł go kosztować najwięcej. Najtańszy koń kosztował 24 grosze, jednak nie nadawał się on dla rycerza. Dobrej jakości koń kosztował co najmniej 120 groszy, destrier, czyli rumak bojowy – powyżej 200. Jednostkowe ceny dochodziły do 3000 groszy. Średnia wartość koni sołtysów, na których stawali się w ramach swoich powinności, wynosiła 2-4 grzywny, konie wójtów warte były już średnio 3-6 grzywien, nieznacznie droższe były konie zwykłego rycerstwa, a każdy szlachcic o dochodzie rocznym powyżej 100 grzywien zobowiązany był stawić się na koniu za co najmniej grzywnę 10.

W sumie koszt dobrej jakości uzbrojenia kopijniczego wynosił 35-50 grzywien (co według nieznanej mi procedury przeliczono na ceny z 1997 r.

– 35-53 tys. zł), a luksusowy ekwipunek rycerski kosztował do 200 grzywien.

Jako ciekawostkę można dodać, że koszt jednego strzału z armaty również nie był mały – dla średniej bombardy o masie pocisku 100 kg wynosił ok. 80 groszy, ale już przy pocisku ważącym 340 kg jeden strzał kosztował 360 groszy (a więc równowartość 9 krów). Zdobywanie twierdz, jak widać, tanie raczej nie było...

Na koniec garść informacji z zagranicy, niestety z wcześniejszych czasów, trudno więc porównać ceny. W 1250 r. w Genui hełm kosztował 16-32 soldy, kolczuga 120-152 soldów. Pod koniec XIII wieku w Anglii kolczuga kosztowała 1 funta, w 1316 królewska zbroja warta była 20 funtów. W 1324 r. basinet (rodzaj hełmu) kosztował 3-10 szylingów, miecz bojowy (wielki) 3 szylingi 4 peny, a dobry, długi łuk – dwa razy tyle.

Większość zamieszczonych informacji zaczerpnąłem z pracy „Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1450-1500” pod redakcją A. Nowakowskiego.

FALKON: SAMHAIN

Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz”, Lubelska Sekcja Gier „Cytadela”, Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” oraz IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefanii Sempołowskiej w Lublinie zapraszają na Fantastyczny Atak Lublina – **FALKON** pod hasłem **Samhain**.

Data: 24-26 listopada 2000 roku.

Miejsce imprezy: IV Liceum Ogólnokształcące przy ulicy Szkolnej 4 w Lublinie.

Koszt: 25 zł (z noclegiem w sali zbiorowej-zaopatrzenie się w karimatę i śpiwór!) lub 15 zł za dzień. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu lub schronisku (od 25zł/noc) są proszone o kontakt z organizatorami. Na miejscu zapewniamy bufetowe żarło i napitek, w pobliżu jest również kilka kafejek i restauracji.

Program: liczne prelekcje i prezentacje, spotkania z pisarzami i tłumaczami, spotkania z redakcjami pism fantastycznych, dyskusje, LARPy (WoD, DP), gry fabularne, bitewne, karciane i komputerowe, turnieje: WFB, M:tG, L5k, SW pokazy iluzjonistyczne, pokazy filmowe, koncert muzyki folkowej, pokazy walk rycerskich, mnóstwo konkursów (już na pewno: ogólnofantastyczny, o twórczości Tolkiena, Sapkowskiego, trylogii Sienkiewicza, na najlepiej pomalowaną figurkę, najfajniejszy strój, WFRP, WoD, Gwiezdne Wojny, komiks, kalambury).

Kontakt:

przez internet: pisząc do Krzysztofa Księskiego (ksieski@tinet.pl lub ksieski@poczta.wprost.pl) lub Piotra Gnypa (toread@thor.intercafe.com.pl)

zwykłą pocztą: Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz” przy Wojewódzkim Domu Kultury, ul. Dolna Panny Marii 3, Lublin.

osobiście: zjawiając się w Wojewódzkim Domu Kultury w Lublinie (adres powyżej) w każdy wtorek między 18.00 a 20.00 w sali nr 19 i 22.

telefonicznie: Krzysztof Księski 502 998 973 lub Piotr Gnyp 502 549 177.

Uwaga!!! Liczba miejsc ograniczona.

Czołem, Waszmościowie!

Tym razem w dziale Dzikich Pól artykuł nietypowy. Joanna przedstawia opis kuchni staropolskiej wraz z kilkoma przepisami na tradycyjne potrawy. Wiem, że spora część z Was próbuje nadać sesjom DP szczególny charakter, właśnie przez dobór potraw i trunków (tylko ostrożnie z tymi ostatnimi!). Przedstawiam ten artykuł z nadzieją, że pozwoli on z niejednej rozgrywki uczynić Biesiadę z prawdziwego zdarzenia. Jeśli przypadnie Wam do gustu, piszcie – może w przyszłości zaprezentujemy kolejne przepisy (na przykład na legendarną już kielbasę Bujnowskiego).

JeRzy

Joanna Biczuk

PIEPRZNIE I SZAFRANNO, MOJA MOŚCIA PANNO

...mięso gotowane żrą prawie surowe, a pieczone zwykle spalone.(...) Soli i korzeni żaden naród nie używa tak obficie. Dlatego nie stawiają solniczki na stół.

Tak oceniali kuchnię staropolską niektórzy cudzoziemcy, odwiedzający Polskę w XVII w. Niepochlebna to opinia, wyrażona w mało grzeczny sposób, niemniej prawdziwa jest w jednym. Niewątpliwie w kuchni polskiej XVI-XVII wieku królowało mięso „dobrze” osolone, przyprawione zamorskimi korzeniami oraz swojskimi ziołami. Charakterystyczne potrawy tego okresu komponowano głównie z wieprzowiny, baraniny, cielęciny, wołowiny, drobiu oraz dziczyzny. Sporządzano z tego różnego rodzaju pieczenie, gotowano je i duszono. Mięso i sosy do niego doprawiano ogromną ilością przypraw korzennych. Często zacieraty one właściwy smak potraw, bo szafowano nimi bez umiaru i rozeznania. Hołdowały bowiem staropolskie gospodynie zasadzie... „Pieprznie i szafranno, mości moja panno” i pakowały do potraw, co im się pod rękę nawinęło. Przywiezione z dalekich krajów przyprawy stanowiły bowiem swoisty wyznacznik zamożności domu polskiego. Przepisy na potrawy przekazywane były z matki na córkę w zgoła enigmatycznej treści z jednym tylko przykazaniem: jak najwięcej pieprzu, imbiru, papryki, cynamonu, szafranu, kwiatu muszkatołowego, goździków, rodzynek, cukru, migdałów etc. Diczynę np. radziły dobre gospodynie przyprawiać octem, sokiem z wiśni, cukrem, pieprzem, imbirem, goździkami i cynamonem. Jak to robiono? Proszę bardzo: może uda się komuś kupić (lub ma w rodzinie myśliwego) 60 dag szynki lub łopatki z dzika. Mięso takie należy wstawić na 24 godz. do marynaty, a potem umyć, stłuc tłuczkiem, posypać pieprzem, imbirem, goździkami (utartymi), cynamonem, solą oraz mąką, zrumienić na silnie rozgrzanym tłuszczu (np. ze słoninki),

skropić wodą i dusić na małym ogniu pod przykryciem.

W połowie duszenia wlać 1/2 szklanki białego wytrawnego wina (staropolskie gospodynie dodawały winnego octu z jabłek). Pod koniec duszenia dodać 1/2 szklanki śmietany, tyleż samo lub więcej soku z wiśni (jak ktoś nie ma – 20 dag świeżych wiśni) oraz łyżkę tartego suchego piernika bądź chleba razowego. Mięso wyjąć, pokroić ukośnie w poprzek włókien i polać przetartym, doprawionym przyprawami i cukrem sosem, chwilę jeszcze podusić. A potem – zapraszamy do stołu. Diczynę z powodzeniem zastąpić można wieprzową łopatką lub szynką. Mięsa ze świnki nie trzeba peklować.

Oczywiście, oprócz korzeni używaliśmy rodzimego chrzanu, czosnku i grzybów, a także swojskich ziółek. W ogródkach dworskich rosł tymianek, rozmaryn, macierzanka, lebiodka i wiele, wiele innych roślin, które nie tylko jako przyprawy stosowaliśmy. Sporządzały z nich mądre kobiety nalewki leczące różne choroby i co która lepszą sporządziła, szczyć się tym mogła przed innymi.

Jedzono dużo. Niewymyślny obiad składał się z 5-6 potraw, przeważnie mięsnych. Obfita i tłusta kuchnia staropolska uboga była w warzywa, choć tych nie brakowało nawet przed przybyciem na dwór Zygmunta Starego królowej Bony. Szlachta niechętnie jednak przyjmowała dworskie nowinki i trwała przy swych tradycyjnych upodobaniach



kulinarnych, racząc się kurczętami duszonymi i pieczonymi, pieczenią cielęcą, potrawką z gęsiną lub ozorami w sosie np. szarym, na które polecam przepis, ale uprzedzam – nie najłatwiejszy.

Weź ozór wołowy, umyj i wytnij gruczoły ślinowe. Potem zalej go wrzącą wodą i gotuj 4 godziny. Gdy będzie prawie miękki, należy po przestudzeniu zdjąć z niego skórę i dalej gotować dodając marchwi, pietruszki, cebuli w całości oraz liścia laurowego, soli, paru ziaren pieprzu i ziela angielskiego. Ugotowany ozór kroimy nieco ukośnie, w poprzek długości, na cienkie plastry, które zalewamy sosem. Natomiast sos przygotowujemy z cukru, mąki, migdałów, rodzynek oraz soku z cytryny bądź trzyprocentowego octu winnego. Najpierw na patelni zrumienić trzeba łyżeczkę cukru, wlać doń 3-4 łyżki wody, zagotować i karmel odstawić. Następnie zrobić zasmażkę z 3-4 dag masła i mąki, rozprowadzić ją szklanką zimnego wywaru z ozora, dodać karmel i jeśli trzeba, cukru. Przyprawić do smaku sokiem z cytryny, włożyć parę obranych i posiekanych migdałów, garść rodzynek, osolić. Przed podaniem wlać kieliszek czerwonego wina. Sos powinien być słodko kwaśny. Jak widać, trzeba się trochę narobić.

W staropolskiej tradycji do mięs, i owszem, podawano warzywa, głównie strączkowe, choć nie zapomniano o rodzimej kapuście, rzepie, marchwi oraz buraczkach, z których imć pan Rej polecał znakomitą ćwikłę słowami: „Nuż też ćwikiełki w piec namiotawszy a dobrze przypiekłszy nadobnie ochędożyć, w talerzyki nakrajać, także w faseczkę ułożyć, chrzanikiem, co nadobniej ukrążawszy, przetrząsnąć, bo będzie długo trwała, także koprem włoskim, troszkę przetłukszy, przetrząsnąć, a octem pokrapiać, a solą też trochę przysalać...”. Przy tym należy powiedzieć, iż zwykle jarzynki gotowano i podawano ze słoniną, jak choćby ulubiony w tamtych czasach groch tarty.

Potrawę tę można przygotować bez problemu: wystarczy 40 dag grochu zalać zimną wodą, zagotować i pozostawić na 2 godz. Potem gotować do miękkości. Pokroić 10 dag słoniny (jak ktoś woli, to boczku wędzonego) i podsmażyć z drobno pokrajaną cebulą. Dodać w połowie gotowania do grochu. Miękki groch przetrzeć lub zemleć, połączyć z 1/3 szklanki śmietany, podgrzać i doprawić solą i pieprzem. Podaje się to na gorąco z lekko stopionymi kawałkami słoniny.

A kapusta? Kiszono ją i gotowano, sporządzając takie potrawy jak np. smaczny bigosik. Oprócz tego jedzono również sery, jaja i kasze. Tak wyglądał codzienny posiłek szlachcica polskiego.

Ucztowano w Polsce chętnie i często. Jak wyglądała staropolska biesiada? Zazwyczaj składała się z trzech dań. Należy przy tym wyjaśnić, co w owych

czasach oznaczał termin „danie”. W kuchni staropolskiej były to wszystkie potrawy podane na stół równocześnie. Pierwsze (po)danie składało się z różnego rodzaju mięs duszonych i gotowanych podawanych z sosami np. wiśniowym, szafranowym, szarym oraz najprostszym do ugotowania chrzanowym, który znakomicie pasuje do sztuki mięsa (np. wołowego ugotowanego z włoszczyzną).

Aby sos ten przygotować, wystarczy jedynie dodać do rozprowadzonej szklanką wywaru mięsnego zasmażki z łyżki masła i mąki 8-10 dag chrzanu tartego bądź kupionego w słoiczku. Wlać jeszcze pół szklanki śmietany gęstej i sos gotowy. Potrawą podawaną czasem na pierwsze danie bywał również rosół, a wydawano go razem z mięsem, na którym się ugotował. Przepisu jednak nie przytoczę, bo można znaleźć takowy w niemal każdej dzisiejszej książce kucharskiej. Uzupełnieniem dań mięsnych były kluski, placuszki gryczane, kasze, stawiane na stół w wielkich misach i omaszczone słoniną oraz wspomniany wcześniej groch lub kapusta ze słoniną, którą ugotujecie w ten oto sposób.

Główkę kilogramowej i poszatowanej kapusty zalać niedużą ilością wrzącej wody, dodać 10 dag pokrojonej w kostkę, lekko stopionej na patelni słoniny, sól, kminek i cukier. Gotować pod przykryciem, a gdy zmięknie, dołożyć do niej ok. 20 dag poszatowanych jabłek. Zrumienić osobno drobno pokrojoną 1 cebulę, obsmażyć z mąką, rozprowadzić wodą i zagotować. Połączyć wszystko razem i doprawić sokiem z cytryny. Podawać jak na staropolski stół, w osobnym naczyniu.

Na drugie (po)danie serwowano pieczone, a były to pieczone w całości udźce np. baraniny, pieczenie z wołowiny i wieprzowiny, nierzadko całe prosię, drób oraz dziczyzna. Z tego najprostsze do przygotowania są kurczaki.

Wystarczy je po prostu natrzeć solą, rozmarynem, szalwią lub czosnkiem, bądź tak, jak kto chce, i upiec w piekarniku. Jest i inny, trudniejszy sposób. Usmażyć 10 dag słoniny z 2 poszatowanymi cebulami i 15 dag wątróbki kurzej. Zemleć to, połączyć z 2 żółtkami, rodzynkami, odrobiną bułki tartej i ubitymi białkami. Doprawić solą, pieprzem i gałką muszkatołową. Farsz nałożyć cienką warstwą pod skórę 2 niewielkich kurczaków oraz napełnić nim tuszki. Ptaszki zaszyć i piec ok. 45 minut, skrapiając białym winem wytrawnym. Pod koniec pieczenia obsypać tartym chlebem razowym, doprawić. Podaje się je rozkrojone wzdłuż.

Jeśli komuś będzie chciało się jeszcze trochę potrudzić, może spróbować upiec prosiaczka np. z kaszą gryczaną. Wystarczy kupić trzykilogramowe małeństwo już wypatroszone, posolić je na 2 godz. przed pieczeniem, nadziać farszem, zszyć,

posmarować olejem (dawniej kucharki używały oleju lnianego, ale nie polecam) i piec w dobrze nagrzanym piekarniku od 1,5 do 2 godz. W czasie pieczenia polewać prosię oliwą, a wyparowany sos uzupełniać wodą. Gdy skórka zabarwi się na złocisty kolor, należy zrobić próbę widelcem. Jeśli wchodzić będzie bez oporu, a przy nakłuwaniu wypłynie przezroczysty płyn, prosiaczka można podawać na stół. Pieczone należy szybko po wyjęciu z piekarnika dzielić, najpierw odkroiwszy łepiek, odcina się łopatki i nóżki, kroi na grzbiecie wzdłuż żeberka. A teraz najważniejsze – nadzienie. Trzeba zmieszać 30 dag ugotowanej kaszy gryczanej z 6-8 dag stopionej słoniny. Do tego dodać jakieś 10 dag wątróbki posiekanej i trochę ugotowanych, zmielonych płuczek (zwykle te podroby pochodzą od prosięcia, ale można je zastąpić np. wieprzowymi). Wszystko doprawić solą, pieprzem, majerankiem i nadziać farszem zwierzątko. Pieczone prosię można oczywiście zastąpić potrawą znacznie łatwiejszą w przygotowaniu, pieczenią wieprzową. 60-70 dag szynki bądź łopatki wieprzowej osolić, oprószyć mąką i podsmażyć na silnie rozgrzanym tłuszczu. Dodać pokrojone w plastry 2 cebule, posypać kminem i skropić wodą. Piec w średnio nagrzanym piekarniku, często polewając sosem i uzupełniając go wodą. Przyznać należy, iż to dość prosty przepis.

Trzecie danie składało się z „wet”. Podawano więc owoce świeże bądź kandyzowane w miodzie, konfitury i słynne „cukry” sporządzone z cukru i gumy Draganowa, którymi dekorowano stoły. Galaretki owocowe też były, jeść ich jednak byśmy dziś nie chcieli, bo jak mogły smakować takowe delicje zrobione na wywarze z kości i mięsa?

Do pierwszych dwóch dań pito zwykle piwo, miód sycony oraz wino, które zaczęto sprowadzać z zagranicy. Picie alkoholu stało się naszą wadą narodową, zwłaszcza kiedy na polskim stole zagościła wódka, ale to już inna historia. Napoje te były często używane również w kuchni jako przyprawy, a nawet stanowiły podstawowy składnik potrawy. Oczywiście, w zapomnienie poszło wiele dań staropolskiej kuchni. Nikt już chyba nie jada na śniadania piwnej polewki tak lubianej w Polsce XVII w. No cóż, piwo już nie to, co onegdaj bywało. Czyste i klarowne w niczym nie przypomina płynu, z którego robiono polewkę. Tamtym, gęstym i zawiesistym można się było najeść. Jeśli jednak ktoś chciałby ugotować sobie takie staropolskie śniadanko, proszę bardzo: litr piwa jasnego zagotuj z kawałkiem cynamonu. Wlej do tego szklankę (ciekawe, jaką pojemność miały staropolskie) śmietany zmieszanej z 4 żółtkami kurczymi i 4 łyżeczkami cukru i szczyptą soli. Podawaj z pokruszonym twarogiem i np. grzankami z chleba. Za smak nie ręczę, ale życzę smacznego.

Piwa również dodawano do gotowanej białej kielbasy. Potrawę tę przygotowywano w następujący sposób. Półtora kilo białej kielbasy zalewano niecałym litrem piwa jasnego, wkładano pół łyżki masła, 2 pokrojone cebule oraz odrobinę rosołu. Gotowano czas jakiś, uważając, by się potrawa nie przypaliła. Do dogotowującej kielbasy dodawano parę plasterków cytryny i garść maki (zamiast cytryny może być ocet winny).

Potrawa ta jest jednym z wielu przykładów umiejętności kulinarnych naszych przodków. Kuchnia staropolska słynęła z przelicznych sposobów robienia kielbas. W każdym dworze szlacheckim produkowano ich kilkanaście rodzajów, albowiem nieobcy był staropolskim gospodyniom wyrób wędlin. Wspomnieć przy tym należy również o wspaniałych wędzonych szynkach z kością czy półgęskach.

Część roku Polacy spędzali na poszczeniu, ponieważ naród nasz głęboko był wierzący. Jak to się miało do rozmilowania w jadle? Nie mogąc spożywać ulubionego mięsa, zastąpiliśmy je rybami, głównie słodkowodnymi. Umiejętność ich przygotowywania zachwycała nawet cudzoziemców. Warto więc chyba spróbować przyrządzić karpia na szaro bądź szczupaka w sosie szafranowym. O ile jednak przepis na pierwszą z tych potraw znaleźć można w niemal każdej polskiej książce kucharskiej, to drugi poszedł w zapomnienie.

Należy 1,5 kg szczupaka oczyścić, oskrobać, pokroić na dzwonka, posolić i zalać szklanką wrzącego, winnego octu. Po kilku minutach przełożyć do rondla, dodać gotującą się wodę, włożyć w całości 2 cebule, 2 marchewki, 1 pietruszkę i gotować czas jakiś na silnym ogniu. Kilka godzin przed tym, zanim ugotujemy szczupaka, trzeba nastawić z szafranu i szklanki białego wytrawnego wina wywar. Gdy szczupak jest już gotów, przyrządzamy sos. Z 4 dag maki i masła robimy zasmażkę, rozprowadzamy ją zimnym wywarem z ryby i odcedzonym z szafranu winem. Szybko mieszając trzepaczką zagotowujemy sos, dodajemy obrane ze skórki, posiekane orzechy laskowe i gotujemy jeszcze przez 8 min. Podajemy szczupaka polanego sosem.

Jedzenie w polskim domu zawsze wiele znaczyło. Przy nim się bawiono i smucono, obradowano i kłócono, politykowano i spiskowano. Słowem, zawsze stół to była ostoja. To, co się jadło, też. Dziś tradycja pobrzmiwa jedynie w czasie świąt. Barszczyk wigilijny z grzybkami, pierogi, pasztety, bigos, baby wielkanocne – toć to przecież pozostałość kuchni staropolskiej. Bardziej proste, bez przesadzonego smaku, z umiarkowaną ilością przypraw, mniej słodkie i tłuste, a jednak tak podobne. Warto jednak czasem przypomnieć sobie prawie zapomniane przepisy.

Czołem!

Grając w **Przebudzenie Ziemi** stajesz się legendą. Postacią, o której powstaną pieśni i barwne opowieści. Uczestnicząc w przygodach, przekonujesz się, jak naprawdę wyglądają wydarzenia, które później przeradzają się w mit. Masz przed sobą cały świat, niezbadany, bardziej niebezpieczny niż inne rzeczywistości, ale też pełen kuszących sekretów – i nadziei.

Pamiętaj o tym wszystkim, gdy ruszasz na szlaki Barsawii, nie pozwól, aby heroizm stał się głupią, paladynską bohaterstwą lub bezmyślną rąbanką.

Postaram Ci się w tym pomóc...

Bywaj!

MNK

Robert Fulford

GILDIE I BRACTWA

Tekst zaczerpnięty z „*Earthdawn Jomal*” nr 9

PRZYJMOWANIE NOWYCH CZŁONKÓW

Każdy mag, który może opłacić wymaganą składkę (jak opisano dalej w części „Roczne składki”), może wstąpić do Bractwa Srebrnej Lotki. Dom macierzysty znajduje się w Throalu, a kapituła w Travarze i Urupie. Wszyscy magowie, chcący zasilić szeregi Bractwa Srebrnej Lotki, muszą uroczystie przysiąc, że nigdy nie zdradzą wiedzy, jaką uzyskają w bractwie, chyba że otrzymają dyspensę od przełożonego domu, do którego należą (w przeszłości spowodowało to kilka dwuznacznych politycznych sytuacji). Przysięga nie pozwala też bohaterowi szkolić kogoś, kto nie należy do Bractwa, ani być szkolonym przez osobę nie będącą nauczycielem domu. Wszelkie szkolenia muszą odbywać się na terenach należących do Bractwa.

RÓCZNE SKŁADKI

Bractwo Srebrnej Lotki ustala obowiązkowe składki roczne dla członków, ale nie są one zbyt wysokie. Składkę należy opłacić u skarbnika swojej kapituły.

Krag:	Składka roczna:
1	50 sztuk srebra
2	100 sztuk srebra
3	150 sztuk srebra
4	250 sztuk srebra
5	400 sztuk srebra
6	500 sztuk srebra
7	750 sztuk srebra
8	1000 sztuk srebra
9	1250 sztuk srebra
10	1750 sztuk srebra
11	2500 sztuk srebra
12+	3750 sztuk srebra

W trakcie podróży po Barsawii, natknąłem się na kilka ciekawych gildii i bractw. Jest ich w dzisiejszych czasach całkiem sporo; niektóre wyrastają jak grzyby po deszczu w leśną noc. Są to rzecz jasna gildie kupieckie – ale te będą tu zawsze. Gdzie cywilizacja, tam i handel... Najciekawsze ze znanych mi gildii i bractw to Kult Żywych Legend, bractwa i gildie adeptów oraz Towarzystwo Głosicieli. Są dość popularne w lepiej prosperujących miastach, ale trudno znaleźć ich członków w mniejszych społecznościach. Korzystałem z każdej okazji, by porozmawiać z członkami rozmaitych zgromadzeń i o każdym z nich sporządziłem noty w pamiętniku. Mam nadzieję, że pewnego dnia będę miał dość czasu, by przepisać je do księgi dostępnej zwykłym czytelnikom.

Dal, Mistrz Żywiołów z Falme

BRACTWO SREBRNEJ LOTKI

OPIS

Celem naszego bractwa jest ochrona wiedzy i osiągnięć naukowych braci magów. Nasza nazwa wywodzi się od stylizowanej broszy w kształcie srebrnej, ptasiej lotki. Do każdego pióra od spodu dołączone są kolorowe pierścienie, oznaczające dom bractwa, status i umiejętności brata.

Achalan, jedenasty mag kapituły Urupy

Bractwo Srebrnej Lotki jest małą, ale prestiżową organizacją działającą na rzecz potęgi wiedzy i mocy magów. Istnieje w Barsawii stosunkowo od niedawna, ale od czasu jej powstania przed 50-ciu laty, ilość członków znacznie się powiększyła.

Przechodzenie do wyższego kręgu jest nieodpłatne, zależy od tego, czy dany członek opłacił składki roczne. Od 13. do 15. kręgu bracia mogą być szkoleni za pomoc rytuałów duchowego mistrza. Dla celów tychże obrzędów bracia otrzymują jako rekwizyt monetę z orichalku. Po pozytywnym odprawieniu rytuałów oraz wstąpieniu na wyższy krąg, członkowie zwracają monetę Bractwu.

Jako swoistą premię za szkolenie w Bractwie, wszyscy członkowie otrzymują jedno darmowe zaklęcie przy przechodzeniu na wyższy krąg. Wszelkie dodatkowe czary, jakie mag chciałby poznać za pośrednictwem archiwów bractwa, wymagają niewielkiej opłaty wedle następujących zasad:

- 1) Jeśli zaklęcie pochodzi z głównego podręcznika gry lub z **Księgi wiedzy**, wówczas cena za dostęp do egzemplarza zaklęcia równa jest kręgowi zaklęcia x 25 sztuk srebra. Uwaga: Bractwo Srebrnej Lotki posiada w swoich archiwach wszystkie zaklęcia z wyżej wymienionych podręczników od 1. do 10. kręgu.
- 2) Jeśli zaklęcie pochodzi z podręczników **Magia** lub **Mroczne sekrety Barsawii**, bądź też z artykułów, to cena za dostęp do zaklęcia jest równa jego kręgowi x 75 sztuk srebra. Mistrz Gry decyduje o tym, czy czar znajduje się w archiwum.
- 3) Jeśli zaklęcie zostało stworzone przez członka bractwa, cena za dostęp do niego równa się jego kręgowi x 100 sztuk srebra.

W bractwie można też zdobyć rozwinięcia talentów magicznych, trzeba jednak wnieść dodatkową opłatę. Cena za rozwinięcie talentu równa jest liczbie punktów legend x 5 sztuk srebra.

SREBRNA LOTKA

Każdy z członków Bractwa Srebrnej Lotki otrzymuje stylizowaną broszę w kształcie ptasiej lotki z zawieszonymi na niej pierścieniami. Pierścienie określają status i numer kręgu w bractwie w sposób następujący:

1. Pierwszy pierścień znajduje się od upierzonej strony lotki.
2. Każdy członek bractwa ma o jeden pierścień więcej niż posiada kręgów wtajemniczenia.
3. Pierwszy pierścień wskazuje na Dom Bractwa, do którego należy dany mag. Czerwien to Dom Macierzysty w Thoralu, błękit – kapituła w Travarze, zieleń – kapituła w Urupie.
4. Drugi pierścień wskazuje na pełnioną funkcję:
Biały – Archiwista
Brązowy – Skarbnik

Czarny – Łowca przygód / Wędrowiec
Purpurowy – Nauczyciel
Srebrny – Doradca
Szary – Główny archiwista
Złoty – Przełożony domu

Każdy dom ma swojego przełożonego, a przełożeni kapituły otrzymują polecenia od przełożonego domu macierzystego w Thoralu. Każdy przełożony ma trzech doradców, a każdy dom jednego skarbnika, jednego głównego archiwistę i trzech archiwistów zwykłych. Zawsze jest tam też obecnych kilku łowców przygód lub wędrowców i nieodmiennie co najmniej jeden nauczyciel.

5. Ostatni i pozostałe pierścienie symbolizują inne obowiązki lub uprzednie stanowisko w Bractwie.

*Trudno się połapać? Oto przykład: D'le-
vak ma na broszy 8 pierścieni. Pierwszy jest
czerwony i wskazuje na Dom Bractwa –
w tym przypadku na Thoral. Drugi jest bia-
ły, a pozostałe są czarne. Oznacza to, że jest
magiem 7. kręgu, który przedtem był Wę-
drowcem lub Łowcą Przygód, a obecnie jest
Archiwistą.*

DODATKOWE ELEMENTY

1. Szkolenie specjalistyczne: magowie szkolący się w Bractwie Srebrnej Lotki mogą zamienić *wyszukanie talentu* na *złowieszcze mamrotanie*, używane w dokładnie ten sam sposób. Badanie nie jest talentem przypisanym do konkretnej dyscypliny, nie powoduje wyczerpania. Nie wymaga użycia punktów karmy, a postęp jest równy stopniowi talentu zsumowanego ze stopniem Percepcji bohatera.
2. Korzystanie z biblioteki: Bractwo Srebrnej Lotki jest czasem wzywane na pomoc miastu, w którym znajdują się jego domy. W zamian za swoje usługi, Bractwo Srebrnej Lotki otrzymuje zniżkę na korzystanie z miejskiej biblioteki. Na czas wynegocjowany w trakcie trwania zagrożenia, członkowie Bractwa otrzymują 25% zniżkę w opłatach za korzystanie z zbiorów bibliotecznych i 15% zniżkę za korzystanie z usług skrybów (podręcznik główny, strona 267). Należy zwrócić uwagę, że zniżki na korzystanie z biblioteki i skrybów dotyczą jedynie miast Urupa, Travar i Królestwa Thoralu. Ród Denairastów nie zezwala na ustanowienie kapituły w obrębie miasta Iopos.

Przekład: Igor Sieradzki

— EARTHDAWN —

Wojciech Jagodziński „Inkayon” (członek BEERHANDU)

W KRÓLESTWIE ODRODZONEGO SKOŃCA

Rola muzyki w „Przebudzeniu Ziemi”

Ljaina tańczyła wśród płomieni ogniska, przy którym zebrali się przygodni towarzysze podróży. Trzask ognia zlewał się w szybką i wyraźną muzykę, w rytm której drobna postać wietrznika poruszała się z nadzwyczajną gracją. Każdy ruch skrzydełek otaczał go świecącą aureolą, wydawał się niknąć w samym sercu płomieni, by po krótkiej chwili niepewności wyprysnąć jak strzała spomiędzy ognistych jeziorów. Na widok roziskrzonych oczu i wpółotwartych z podziwu ust, Trubadurka uśmiechnęła się i ponownie zanurkowała w ognistą otchłań. Daffyd przebiegł palcami struny swojej harfy, jak gdyby upewniając się, czy z instrumentem wszystko w porządku, po czym z jego ust popłynęła przepiękna, dziękczynna pieśń. Jego głos, czysty i dźwięczny, opowiadał o Pasjach, o przebudzeniu Barsawii, o wielkich czynach dawnych bohaterów. Czasem w wątek pieśni wdierał się głosny dysonans – to Thera upominała się o swoje plugawe dziedzictwo, a Horrory wciąż niszczyły to, co ludziom z takim trudem udało się odbudować. Po chwili do jego mocnego głosu dołączył drugi, słodki, cichszy, lecz równie piękny – to zaśpiewała Ljaina. Wisiała bez ruchu wśród płomieni, z przymkniętymi oczyma, otoczona płomienią aurą. Jakby w podzięce za piękną pieśń, ogień wcale nie czynił jej krzywdy...

– Tak, Nieriko, my również ukochaliśmy muzykę.

Głowa lahali Ankhafnakhonsu zwróciła się w stronę elfiej panny. Pod błękitną, pomarszczoną skórą t'skranga zagrały mięśnie. Matrona wstała z wysiłkiem i opierając się na lasce, ruszyła w głąb korytarza. Nierika poprawiła swą suknię i podążyła za mentorką.

– Muzyka zaciekawia duchy. Trochę się jej boją, zwłaszcza, gdy jest zbyt głośna, lecz nawet wtedy nie uciekają. Spokojną muzyką możesz obłaskawić nawet te dusze, które zwykle są groźne. Z kolei żwawa i szybka melodia może napęlić twój wątek niezbędną do rzucenia zaklęcia mocą.

Zgrzyt przekręcanego w zamku klucza odbił się echem od ścian wąskiego korytarza. Magiczny ogień zapłonął we wnętrzu kryształowego smoka, rozjaśniając niewielką komnatę. Mistrzynie i uczennica usiadły naprzeciwko siebie.

– Muzyka to jedna z najpiękniejszych rzeczy, jakie zostały nam подарowane przez Pasję. Dziękuję Astendar za każdym razem, kiedy ją słyszę. W ciszy jest mądrość, w muzyce siła.

Stara Ksenomantka wyjęła z sakiewki nieduży, kościany flet. Położyła go przed sobą.

– Dawcy Imion potępiają nas, choć nie wiedzą, czym się kierujemy. Nie zastanawiają się, dlaczego zabijamy zwierzęta, myślą, że okrucieństwo sprawia nam przyjemność. Przyznaj, sama nie raz wzdygałaś się na widok krwi.

Nierika skinęła niepewnie głową, przypominając sobie swą odrazę na widok zabitego ptaka, z którego kości lahala wykonała flet.

– Dobrze wiesz, Nauczycielko, że mój lud szanuje wszystko, co prawdziwie żyje. Jestem tylko *perritaesa*, uczennicą, lecz wiem, co to *thelem*, prawo natury. Rozumiem, że zabijamy zwierzęta dla ich mięsa czy skóry. Nie wiem tylko, dlaczego mamy zabijać je po to, by z ich kości wykonać niezbyt przydatny przedmiot. Czy nie lepiej byłoby zostawić ptaka tam, gdzie żył, a flet wykonać z drewna, którego mamy pod dostatkiem?

Nierika pokręciła głową z powątpiewaniem. Oczy lahali błysnęły zagadkowo.

– Kiedy nasze ludy były starsze, muzyka stała się magią. Nie była po prostu sposobem na miłe spędzenie wolnego czasu ani czymś, czym można było zdobyć przychylność widzów. Muzyka była potężną, nieujarzmioną mocą, czerpiącą siłę z życia. Kiedy wykonywano instrument, poświęcano go krwią żywej istoty. Wierzone, że jej dusza zstąpi do instrumentu i będzie w nim wiecznie żyć. W ten sposób dźwięki wydawane przez instrument stawały się głosem „żywej śmierci” – głosem ducha, który wciąż żył i śpiewał.

Lahala umilkła, by nabrać tchu. Widok twarzy Nieriki ucieszył ją. Podniosła flet z kamiennej podłogi. Wkrótce szept kościanego amuletu przywołał piękną, kolorową saltinę, której skrzydła zamigotały w magicznym świetle laski. Dusza ptaka przywołała ze sobą inne, zaciekawione muzyką duchy. Nierika, zafascynowana tym, co dzieje się wokół, pogłężyła się w medytacji, śpiewając wraz z duchami o życiu i śmierci. Zakończyła się kolejna lekcja.

O muzyce i roli, jaką pełni podczas sesji gier fabularnych, napisano wiele artykułów. Napisa-
no, czego należy słuchać podczas grania w Wa-
rhammera, Wampira, Wilkołaka, Zew Cthulhu.
Nadszedł czas, aby zająć się jednym z najbardziej
oryginalnych i najciekawszych systemów dostęp-
nych na polskim rynku: **Earthdawnem – Przebu-
dzeniem Ziemi**.

Wydaje mi się, że najlepszą propozycją dla mi-
łośników Barsawii jest muzyka zespołu *Dead Can
Dance*. Duet ten, o którym zresztą pisano już w **Ma-
gii i Mieczu**, ceniony jest przez większość znanych
mi graczy. Jego muzyka jest porywająca i uducho-
wiona, wystarczy się w nią wsłuchać, by przenio-
sła nas do zapomnianego kaeru gdzieś w Górach
Grzmotu, do Trawaru w czasach przed Pogromem,
na leśne ścieżki czy w pobliże górskich strumieni.
Oczywiście, nie każdy utwór jest uniwersalny, po-
staram się więc poradzić, do czego używać poszcze-
gólnych fragmentów muzyki *Dead Can Dance*. Do
przygód, w których ważną rolę pełni nastrój rodem
z **Wampira: Maskarady**, nastrój „mroczny
i tajemniczy”, najbardziej pasuje płyta
Within the Realm of a Dying Sun –
spokojna, a mocna muzyka, w sam
raz odpowiadająca obrazom opu-
szczonego lub zdobytego kaeru,
tragedii, która spotkała zamie-
szkujących go Dawców Imion...
Podniosłe, mroczne dźwięki, przy
odpowiedniej oprawie słownej zje-
żą graczom włosy na głowie.

Jeśli motywem przewodnim przygo-
dy będą Pasje, magia, siły kosmosu, pro-
ponuję pełną niesamowitej atmosfery płytę *Spi-
ritchaser*. Gdy jej się słucha, ma się wrażenie, że
została nagrana specjalnie z myślą o **Earthdawn**-
ie. Czysta magia, zaklęta w naprawdę wyjątko-
we dźwięki...

Dwa następne albumy, *Towards the Within*
i *Aion* zawierają tak zróżnicowane utwory, że
z powodzeniem można je wykorzystać do prze-
różnych typów przygód. Część płyty *Aion* to wy-
marzona ilustracja muzyczna do występów bar-
dów, inne utwory urozmaicą podróż przez
dżungle Serwos, jeszcze inne dadzą świetny pod-
kład wizycie w świątyni Upandala. *Towards the
Within* przyda się podczas odwiedzin w zatłocz-
nym mieście, wędrówki przez pustynię czy jako
tło starożytnej historii o bohaterach i ich wspa-
niałych czynach.

Kolejna propozycja to *The Serpent's Egg*, na
przemiennie smutna i egzotyczna, po części refleksyj-
na, radosna, zwierzęco prymitywna i magiczna.
Jest tam polowanie w dżungli Liaj, więc leśnego

plemienia, przebudzenie uśpionego kaeru, żal za
utraconym dziedzictwem. To trzeba usłyszeć.

I wreszcie pierwsza chronologicznie płyta
Dead Can Dance, pozbawiona konkretnego ty-
tułu. W świecie **Przebudzenia Ziemi** jest wiele
wspaniałych i nieznanych kultur, zaginionych
narodów, wiele tajemnic do odkrycia, mnóstwo
magii i przede wszystkim specyficznego, obce-
go innym systemom nastroju. Podobnie jest
z tym albumem. Kiedy słuchałem go po raz
pierwszy, zauważyłem jego odmienność, zarów-
no od pozostałych propozycji *Dead Can Dance*,
jak i od całej reszty znanej mi twórczości mu-
zycznej. Ta płyta jest naprawdę wyjątkowa,
miejsce dla niej każdy musi znaleźć sam, ale dla
mnie jest kluczem do zrozumienia Barsawii.
Dead Can Dance wydał jeszcze trzy inne albu-
my, do których, niestety, nie mam dostępu, nie
mogę więc ich opisać. Myślę jednak, że są rów-
nie dobre. Według mnie *DCD* to „sztandarowy”
zespół **Earthdawn**...

Świat jednak nie kończy się na nim.

Jak do każdego systemu *fantasy*, tak-
że do **Przebudzenia Ziemi** można
znaleźć mnóstwo innej muzyki,
która bardziej przypadnie do gu-
stu wielu graczom niż *Dead Can
Dance*. Świat Barsawii jest świa-
tem bohaterów, sam system jest
utrzymany w konwencji *heroic
fantasy*, dlatego też gorąco pole-
cam jako jego ilustrację muzykę ze-
społu *Manowar*. Heroizm dobrze od-
daje też twórczość skandynawskich

i niemieckich zespołów metalowych, takich jak
choćby *Ulver*, *Falkenbach* albo *Mongrab*.

Teraz zdradzę mały sekret. W muzyce średnio-
wiecznej ingerencję Diabła zaznaczało się specy-
ficznym dysonansem w linii melodycznej. Mi-
strzowie Gry, radzę, by w chwili pojawienia się
Horra zmieniły muzykę na głośnie stacatto,
ochrypliły metalowy ryk czy też pisk, który czasem
daje się uzyskać, przekręcając gałkę w radiu...

Na koniec dwie propozycje z nieco odmien-
nych dziedzin. Pierwszą jest muzyka z filmu
„Mortal Kombat”, znakomicie nadająca się do
ilustracji walki. Druga propozycja to ścieżka
dźwiękowa z „Parku Jurajskiego”. Wspaniale
nadaje się do opisu podróży i polowań, w ogóle
kontaktów z naturą.

Earthdawn to wyjątkowy system. Kiedy poko-
cha się go raz, nie można już się z nim rozstać.
Podobnie jest z muzyką. Życzę więc wspaniałych
chwil przygód, niezapomnianych sesji i cudow-
nej muzyki.

Zaczęło się! Oto pierwsze prawdziwie erpegowe materiały do **Gasnących Słońc**, nowego systemu naszego wydawnictwa i **HDI**. Zaczynamy od prościutkiej przygody, dzięki której gracze i Mistrzowie poznają bliżej z **Pandemonium** – jedną z ciekawszych planet uniwersum **GS**, o której najwięcej napisano w podstawce. Drugi artykuł to opis niezwykłego miejsca – stacji kosmicznej, która może stać się tłem wielu przygód. A ponieważ **Cumulus** znajduje się blisko **Byzantium Secundus**, toczące się na nim wydarzenia mają wpływ na całe cesarstwo.

Tomek Kreczmar

Andrew Greenberg

PANDEMONIUM UWOLNIONE

Opublikowane na łamach „Shadis 28“

Uniwersum **Gasnących Słońc** oferuje nieograniczone możliwości, a podręcznik podstawowy stanowi ledwie wstęp do niesamowitych przygód. Przykładem jest ten scenariusz, opowiadający o dziejach **Tibithy Blewe** – skruszonej kapłanki, rozczarowanej Wszechświatowym Kościołem. Owa kobieta rozpaczliwie potrzebuje kogoś, kto jej pomoże. Być może tym kimś będą bohaterowie, którzy w dowolnym momencie włączą się do opowieści o **Tibicie Blewe**. Z tego tekstu dowiedziecie się, co przydarzyło się kapłance podczas pobytu na **Pandemonium** oraz w jaki sposób postaci mogą wziąć udział w przygodzie.

Pandemonium zostało opisane w podręczniku podstawowym **Gasnących Słońc**. Jest to planeta wstrząsana straszliwymi klęskami naturalnymi. Potężne maszyny terraformujące, dzięki którym niegdyś warunki na **Pandemonium** były wspaniałe, ostatnio się zepsuły, w wyniku czego temperatura wzrasta, a płyty tektoniczne zmieniają swe położenie. Jedynie stolica świata – **Węzeł** – pozostała bezpieczna. Każdy, kto opuści jej mury, znajdzie się w wielkim niebezpieczeństwie.

Tymczasem na **Pustkowiach** oddalonych o kilometry od **Węzła** Wszechświatowy Kościół buduje wspaniałą katedrę. Stanowić ma ona dowód na to, iż mocy Wszechstwórcy nic nie ogranicza i że potrafi on chronić swych wyznawców przed niebezpieczeństwem. **Tibitha** przybyła na **Pandemonium** ostatnio – właśnie po to, by pomóc w budowie katedry. Nie spodziewała się jednak tego, co ją spotkało.

Oczywiście cała przygoda jest przeznaczona tylko dla oczu **Mistrza Gry** i każdego gracza, który jeszcze ją czyta, powinien tego zaprzestać, choć pewnie żaden tego nie robi. Cóż, wszyscy w głębi serca jesteśmy prowadzącymi...

JAK WCIĄGNĄĆ BOHATERÓW W FABULĘ?

Bohaterowie mogą włączyć się w fabułę owej opowieści niemal w każdym jej momencie. Niemniej najlepiej wciągnąć ich w nią na samym początku, na słynnym **Bazarze Pandemonium**. Na owej agorze wielu mieszkańców świata sprzedaje cały swój dobytek za psie pieniądze, rozpaczliwie poszukując sposobu na wydostanie się z piekła, w którym przyszło im żyć. Tą sytuację wykorzystują bogaci kupcy, zbijający fortunę na cierpieniu innych.

Podczas gdy bohaterowie będą przebiegać się przez gwarne ulice, jednego z nich – obdarzonego mocami psychicznymi – coś przyciągnie ku „Osobliwościom i Różnościom **Badaboo**”. Kiedy drużyna już dotrze do wspomnianego sklepiku, uwagę wszystkich przykuje skórzana obręcz. Jeśli żaden z bohaterów nie posiada psychicznych mocy, to postać posiadająca najwyższą wartość **Techniki** zauważy przedmiot, gdy grupa będzie mijała sklep.

Badaboo ledwie co położył obręcz na wystawie, a kupił ją zeszłego wieczora od **Tibithy Blewe**. Kapłankę spotkał w **Alei Żebraków**, znajdującej się niemal na przedmieściach **Węzła**, gdzie poszukiwał towarzystwa na wieczór. **Tibitha** odrzuciła jego propozycję, sprzedała mu natomiast obręcz. Oczywiście **Badaboo** nie był w stanie wykryć psychicznego rezonansu, szybko jednak się zorientował, że przedmiot niewątpliwie pochodzi z czasów **Drugiej Republiki**. Zapłacił za niego tylko **feniksa**, a teraz chce go sprzedać za 15.

Kupiec **Badaboo** kocha handlować niemal tak silnie, jak zarabiać, więc z radością i przy niewielkim wysiłku da się przekonać do obniżenia ceny o 5 **feniksów** (a nawet o więcej, jeśli bohaterów nie stać na tak wielki wydatek). Podczas targowania – głaszcząc się po wypukłym brzuchu i drapiąc po brodzie – z uśmiechem będzie opowiadał

o tym, jak kupił obręcz. Z jego wypowiedzi wynika m.in. to, iż Tibitha najpewniej ma dostęp do większej ilości artefaktów, co niewątpliwie zainteresuje bohaterów.

Oczywiście Mistrz Gry może się odwołać do bardziej szlachetnych cech postaci. Być może któryś z bohaterów zna Tibithę? Jeśli tak, to duchowna mogła zostawić mu wiadomość, by spotkali się w Alei Żebraków. Bohaterowie mogą też odwiedzić katedrę i usłyszeć, iż jeden z kapłanów uciekł. Ba, mogą nawet pracować dla Kościoła i ich zadaniem będzie wtedy odnalezienie źródła heretyckich artefaktów z czasów Drugiej Republiki. Niemniej niezależnie od sposobu rozpoczęcia przygody, bohaterowie winni udać się do Alei Żebraków.

ALEJA ŻEBRAKÓW

Trudno uwierzyć, że mieszkańcy Alei Żebraków nie są najbiedniejszymi istotami żyjącymi na planecie – a z pewnością nimi nie są. Owo zaszczytne, ostatnie miejsce w hierarchii, przypada nieszczęśnikom kręcącym się poza Węzłem, których każdy dzień wypełniają strach i niepewność. Niemniej aleja Żebraków to najędźniejszy punkt stolicy, co bohaterowie bardzo szybko odkrywają. Wszak choć według dokumentacji Decadosów w Węźle żyje „ledwie” 500 000 osób, to zapewne ponad drugie tyle mieszka tu nieoficjalnie i ich dane nigdy nigdzie nie trafiają. Domem znacznej ich części jest zaś aleja.

Gdy tylko bohaterowie pojawią się w Alei Żebraków (tym mianem określa się cały labirynt ulic, tworzący niedysiejszą dzielnicę magazynów, dziś opanowaną przez dymy i pyły z pobliskich fabryk), ze wszystkich stron zaatakują ich błagania o pieniądze.

– Panie, proszę. Tylko skrzydło dla ofiary syndromu arasota... – błaga jednonoga kobieta z olbrzymimi naroślami na twarzy.

– Przepani, miej litość dla mego biednego dziecka – jęczy mężczyzna, trzymający w ramionach jakieś wysuszone paskudztwo, będące tak naprawdę niemowlęciem.

Większość żebraków jest „legalna”, ale należący do którejś z gildii bohater szybko się zorientuje, iż tworzą oni własne organizacje. Dopóki postaci nie odkryją owego faktu, wypytywanie o Tybithę

nie przyniesie żadnych efektów. Jeżeli zaś bohaterowie będą się zbyt awanturować, kilku żebraków nagle dozna cudownego uzdrowienia i proponuje, by śmiałkowicie odwiedzili Cahyle’a. Uleczeni nieszczęśnicy poprą swą propozycję siłą, jeśli zajdzie taka potrzeba. Cahyle to król i usankcjonowanego przez Ligę szefa miejscowej gildii żebraków. Bohaterowie potrzebują pomocy tego osobnika, by śledztwo ruszyło z miejsca.

Cahyle posiada „biuro” w opuszczonym magazynie, gdzie trzyma dane o wszystkich licencjonowanych żebrakach Węzła. Bohaterowie, by otrzymać jego pomoc, muszą dokonać darowizny (co najmniej 25 feniksów) lub zaoferować sensowną pomoc w przeszłości. Wystarczy jednak grzeczna rozmowa i zwyczajna prośba, a wtedy słudzy Cahyle’a postarają się odnaleźć Tibithę. Wysłannicy króla powrócą po godzinie, prowadząc ze sobą don Maurice’a Alienara. Ów osobnik będzie utrzymywał, iż jest ostatnim członkiem szlacheckiego rodu Chevalierów. Czy mówi prawdę – trudno stwierdzić, tym bardziej, że posiada żebracką licencję. Niemniej to właśnie jego ostatniego widziano z Tibithą.

Bohaterów czeka teraz trudna praca. Muszą przypodobać się don Maurice’owi pochlebstwami i gładkimi słowami. Inaczej słowa ostatniego z Chevalierów (który nie da o tym nikomu zapomnieć) będą raczej bez sensu. Traktowanie dona jak równego sobie – w przypadku bohaterów-szlachciców – to również doskonały pomysł. Można też całą sytuację sprowadzić do rzutów – 12 punktów zwycięstw w teście Ekstrawersja + etykieta powinno wystarczyć. Tak czy inaczej pociągnięty za język Maurice stwierdzi, iż Tibitha nie była licencjonowanym żebrakiem. A ponieważ postanowiła przespać się na jego kawałku bruku, poinformował jednego z Kajdaniarzy, że kobieta nie

znajduje się pod ochroną gildii. Dziesięć minut później pojawiło się kilku Pośredników, którzy pobili Tibithę i gdzieś ją zaciągnęli. Maurice nie wie, dokąd i w ogóle go to nie interesuje.

Jeśli bohaterowie zaprzyjaźnili się z Cahylem, to mogą się od niego dowiedzieć, iż słyszał o obozach łowców niewolników na Pustkowiach niedaleko Węzła. Oczywiście nie zna dokładnej lokalizacji, ale przynajmniej postaci otrzymają jakąś wskazówkę.



Piotr Cieślinski

PANDEMONIUM ZNIEWOLONE

Postaci mogą na wiele sposobów dowiedzieć się, gdzie znajduje się kryjówka Pośredników. Choćby wykorzystując powiązania z gildią, jeśli takowe posiadają. A jeżeli któryś z nich jest szlachcicem, to może zapytać się innego arystokraty, gdzie zakupił sługi do rezydencji. Ewentualnie mogą zwrócić się do Pośredników z ofertą sprzedaży jednego z bohaterów, a potem śledzić karawanę. W każdym jednak przypadku muszą być bardzo ostrożni. Kościół uznaje wszak niewolnictwo za grzech śmiertelny i zamieszani w nie łowcy często spotykają się z inkwizycją.

Prędzej czy później bohaterowie odkryją, gdzie Pośrednicy trzymają niewolników. Trzeba jednak pamiętać, że tereny poza Węzłem zostały zniszczone przez katastrofy naturalne i nie tylko. Niemniej kilka budynków ostało się do dziś. A Pośrednicy przemienili jeden z nich (byłą rzeźnię, z której każdego miesiąca wypływały tony mięsa) w obóz niewolników. Raz w miesiącu planetę odwiedzają specjalne lądowiki, które oficjalnie dokują w porcie kosmicznym, płacą łapówki, potem zaś – nocą – przenoszą się w okolice siedziby Kajdaniarzy, ładują cargo i lecą w kosmos.

Pośrednicy zabrali Tibithę do obozu, gdzie zakuta w kajdany czeka na transport wraz z 15 innymi niewolnikami. Większość z nich to wędrujący w kierunku Węzła nieszczęśnicy, których Kajdaniarze pojмали na Pustkowiach. W całym obozie znajduje się w tej chwili 90 niewolników, a najbliższy transport przybędzie za jakieś dwa tygodnie.

Bohaterowie, kiedy już dotrą do przerobionego na obóz budynku, bez większych problemów zdołają zorganizować spotkanie z menedżerem Jessupem Lukeką – jowialnym szefem łowców niewolników na Pandemonium. Jeśli chcą kupić niewolnika, z radością zaaranżuje sprzedaż, oferując przy okazji wino, jedzenie i inne przyjemności. Potem zaprowadzi ich do pomieszczeń, w których trzymani są niewolnicy. A kiedy tam dotrą, Jessup zmieni się nie do poznania. Jego przyjacielskie nastawienie gdzieś zniknie; zacznie bić niewolników, usuwając ich z drogi, aż wreszcie zaprowadzi drużynę do Tibithy. Oczywiście w stosunku do bohaterów pozostanie miły i pełen szacunku. Wobec niewolników jednak będzie brutalny. Tak czy inaczej pokaże bohaterom Tibithę, nie pozwoli jej jednak powiedzieć ani słowa.

Potem wróci z bohaterami do biura i raz jeszcze będzie się zachowywał jak dżentelmen w każdym calu. Na samym początku rozmowy stwierdzi, że jest tylko jeden problem – Pośrednicy nigdy nie sprzedają niewolników na planecie, na której ich pojмали. I nie złamie tej zasady bez względu na ofertę bohaterów. Są tylko dwa sposoby na przekonanie go: silna presja lub gwarancja, że kobieta natychmiast zostanie wywieziona z planety. Zatakowanie Jessupa nie jest dobrym rozwiązaniem – budynku strzeże kilkunastu świetnie wyszkolonych najemników Pośredników, a niemal co chwile przybywają również ich przyjaciele, prowadząc pojmanyh niewolników.

Groźba – w postaci ściągnięcia do kryjówki przedstawicieli Kościoła lub szlachty – na niewiele się zda. Gracze mogą pomyśleć o innych pogroźkach, ale w ostateczności obie strony powinny dojść do porozumienia. Jessup sprzeda Tibithę za 20 feniksów, choć targi zacznij od 50. I mniej więcej w tym momencie na scenę wkroczy kanonik Ague Menophlox.



KANONIK AGUE MENOPHLOX

Ta opowieść nie dotyczy tylko uwolnienia Tibithy. Istnieją inne siły, które również pragną położyć łapy na duchownej. A wśród nich pierwsze

skrzypce grają najważniejsi księża powstającej katedry, którzy także chcą Tibithy. Może obawiają się, iż kobieta powie zbyt wiele, albo mają na uwadze jej duszę... Tak czy inaczej wysłali kanonika Ague'a, jednego z najbardziej oddanych duchownych. Ten utalentowany łowca już nieraz przemierzał Pustkowie w poszukiwaniu świeżego mięsa dla katedry. Nic dziwnego, że bez trudu udało mu się wytropić Tibithę w pierw w mieście, a potem w dzikich ostępach. Do Pośredników trafił zaś w kilka chwil po bohaterach. A kiedy już się znalazł w obozie, rozpoczął targi o kobietę, mając pełne poparcie Kościoła. Oczywiście bohaterowie nie mają szans go przelicytować. Jest tylko jeden problem: Ague nie ma przy sobie pieniędzy, a menedżer Lukeka życzy sobie zapłatę z góry. Niemniej kanonik zdoła przekonać Jessupa, by opóźnił aukcję o godzinę, sam natomiast uda się po gotówkę. Bohaterowie powinni w międzyczasie się zorientować, iż nie uda im się zaoferować za Tibithę więcej pieniędzy niż Kościołowi. Być może zrozumieją też, że najlepiej będzie, gdy się postarają, by Ague nie

zdołał wrócić. Lukesta wszak bardzo przestrzega reguł, sprzeda więc Tibithę bohaterom, jeżeli kanonik spóźni się choć o minutę.

Bohaterowie mogą przygotować na Pustkowiach zasadzkę, zatrzymać Ague'a w mieście lub się postarać, by nie spotkał się z przedstawicielami Kościoła. Oczywiście to tylko kilka pomysłów z dziesiątków, na które mogą wpaść przebiegli gracze. Musisz im jednak dać do zrozumienia, że nie mogą zabić kanonika, gdyż to z pewnością nie spodoba się Kościołowi.

HISTORIA TIBITHY

Tibitha dorastała na Madoku, otoczona najwspanialszą technologią Znanych Światów. Pod koniec wojen o tron odnalazła Wszechstworcę i poświęciła się Kościołowi. Po kilku latach spędzonych w odosobnieniu, została wysłana do katedry na Pandemonium. Przy konstruowaniu i utrzymywaniu budowli pracują tylko i wyłącznie duchowni. Wśród nich znalazła się Tibitha. Tu też usłyszała dziwne opowieści o tym, co robią wyżej postawieni kapłani, pracujący w podziemiach.

Jakiś tydzień temu, próbując odnaleźć zaginione narzędzie, Tibitha zeszła do magazynów na niższych poziomach. Pech zrzucił, iż jedne z drzwi, które zwykle były zamknięte, stały otworem. Tibitha spojrzała do środka i jej oczom ukazała się heretycka technologia – artefakty z czasów Drugiej Technologii, których samo posiadanie niesło ogromne ryzyko. Przerażona i zszokowana duchowna doszła do wniosku, że z katedrą jest coś nie tak. Na dowód swych przypuszczeń wzięła najbliższy przedmiot – obręcz śledzenia psychoników – wymknęła się z budowli i przedostała do Węzła.

Nie zdołała jednak nawiązać kontaktu z żadnym księdzem nie związanym z katedrą, a by wydostać się z planety, potrzebowała pieniędzy. W końcu sprzedała obręcz, ale wtedy dostali ją Pośrednicy. W zamian za uwolnienie, obdarzy bohaterów dogonną wdzięcznością oraz informacją, gdzie znajdują się technologiczne cudenka. Będzie się jednak domagała, by drużyna pomogła jej skontaktować się z wysoko postawionymi duchownymi, którym chce opowiedzieć o swoich przypuszczeniach. Tylko od Mistrza Gry zależy, czy księża, biskupi itp. przejmą się jej słowami.

INNE KOMPLIKACJE

Mistrz Gry może dodać do opowieści wiele różnych niemiłych wydarzeń. Zarówno Graaf – „Król Złodziei”, jak i hrabia Enis Sharn – szlachetny władca Pandemonium, mogą wtrącić się w całą

sprawę. Zapewne obu zainteresują działania Kościoła. Również Liga chciałaby położyć łapy na artefaktach, przy okazji stawiając Kościół w trudnym położeniu. A wszystko to powinno doprowadzić bohaterów do wielu nowych opowieści.

przekład: Tomek Kreczmar

WYSTĄPILI

KANONIK AGUE MENOPHLOX

Ranga/Klasa: kanonik

Cytat: *Biskupowi to się nie spodoba.*

Opis: Wysoki i chudy mężczyzna, obdarzony długimi włosami oraz ciemnymi, zapadniętymi oczami. Nosi proste, brązowe szaty, a wypowiada się krótko i zwięźle.

Ciało: Siła 6, Zręczność 8, Wytrzymałość 7

Umysł: Spryt 7, Percepcja 7, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 2, Introwersja 4, Porywczność 2, Opanowanie 5, Wiara 5, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, skradanie się 7, spostrzegawczość 8, strzelanie 8, uniki 7, urok osobisty 5, walka wręcz 6, wigor 7, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: cwaniactwo 3, dociekliwość 2, etykieta 2, jeździectwo 5, panowanie nad ciałem 4, pierwsza pomoc 4, przeszukiwanie 5, sztuka przetrwania 8, tropienie 7, umiejętności społeczne (retoryka) 3, wiedza o zwierzętach 5, żelazna wola 3.

Broń: rapier, karabin szturmowy.

Pancerz: tarcza, kaftan skórzany.

Sztuki walki: blok, boks, przytrzymanie, zabójcze kopnięcie.

Fechtunek: cięcie, parowanie, pchnięcie.

Dziw: 5

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

TYPOWI ŁOWCY NIEWOLNIKÓW

Cytat: *Żadnych świadków.*

Opis: Choć zachowują się jak żołnierze, nie noszą mundurów czy uniformów. Są nieźle uzbrojeni, acz nie wszyscy.

Ciało: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Porywczność 4, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrzegawczość 5, strzelanie 6, uniki 5, walka wręcz 6, wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: przeszukiwanie 4, tropienie 5.

W wyposażenie: radio bliskiego zasięgu.

Broń: karabin plazmowy, miecz, sztylet.

Pancerz: syntjedwab (2 +2k), tarcza energetyczna (5/10).

Dziw: 4

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0

Bill Bridges

STACJA KOSMICZNA CUMULUS

Opublikowane na łamach „Shadis #39”

Oto opis stacji kosmicznej, unoszącej się w przestrzeni systemu Byzantium Secundus – tuż obok serca cesarstwa.

OPOWIEŚCI

Cumulus może być tłem wielu przygód, świadkiem przeróżnych pościgów i przyczyną licznych niebezpieczeństw. Znajdujące się na stacji bary i agora to świetne miejsca spotkań dla wędrowców, którzy poszukują patronów, kontaktów oraz roboty – tej legalnej i nie. A ponieważ w Znanych Światach przemysł szpiegowski rozwija się pełną parą, na Cumulusa trafiają liczni agenci Cesarskiego Oka, różnych domów, gildii, a nawet Kościoła oraz wolni strzelcy; poszukują tu nowych kontaktów lub spotykają się ze swymi informatorami. Nic dziwnego, że stacja zyskała przydomek „szpiegowskiego centrum”. Krąży nawet przysłowie, iż „Na Cumulusie każdy posiada troje oczu – dwoje własnych i jedno, które go śledzi”.

Bohaterowie graczy mogą znaleźć wiele powodów, by tu trafić. Być może szukają pracy (na stacji jest wielu pracodawców, przyjmujących wolnych strzelców, którzy potrafią trzymać gębę na kłódkę), przemycają zakazane dobra (wielu kupców trudni się też paserstwem i handluje ciepłym cargo), albo pragną wyplenić grzechy (niewiele jest miejsc równie grzesznych co Cumulus), bądź też postanowili zasabotować stację (niejedna osoba dobrze zapłaciła za roztrzaskanie klejnotu Ligi) lub chcą wykraść zaawansowaną technologię (stacja to miejscami istne dzieło sztuki), a nawet planują przewrót w cesarstwie (na Cumulusie zbiera się wielu przeciwników Alexiusa, spiskujących, jak zrzucić go z tronu).

OPIS

Stacja kosmiczna Cumulus unosi się w przestrzeni układu Byzantium Secundus między skalistym Adenem a gazowym gigantem zwanym Magog. Jest własnością Ligi Kupieckiej, która nią zarządza i utrzymuje. Cumulus to również jedyna tak ogromna konstrukcja dostępna cywilom

(stacja cesarskiej floty – Diadem – jest przeznaczona dla pojazdów wojskowych).

W trzech największych naziemnych stoczniach Byzantium Secundus da się naprawić wszystkie statki kosmiczne, z wyjątkiem tych klasy międzygwiazdowej, gdyż nad nimi trzeba pracować w przestrzeni. Natomiast w wyposażonych w wiązkę cumowniczą „dokach” Cumulusa pojazdy te mogą się zatrzymywać.

Cumulus to tak naprawdę miasto w kosmosie z czasów Drugiej Republiki. W zamierzeniach nie była to tylko stacja naprawcza. Tu podróżnicy mieli również uzupełniać zapasy i bawić się, znajdując kilka chwil wytchnienia. Dlatego też na stacji znajdują się kwatery dla każdego rodzaju podróżników. Są koje we wspólnych salach oraz przestrzenne, luksusowe kajuty ze świeżutkim jedzeniem. A wszelkiej maści artyści zapewniają niezliczone rozrywki po różnej cenie.

SPECYFIKACJA CUMULUSA

Klasa: stacja kosmiczna
Poziom Techniki: 6
Wysokość: 2000 metrów
Średnica: 2000 metrów
Załoga: 8000 (aktualnie 5000)
Pasażerowie: 15 000 (aktualnie 11 000)
Cargo (wewnątrz): 2000 ton
Cargo (na zewnątrz – dołączane do kadłuba): 6000 ton
Doki: 12 statków (200 m lub mniej) wzdłuż głównego węzła, 3 statki (700 m lub mniej) z promieniem hamującym na pylonach, plus konstrukcyjne platformy na 4 statki
Zapasy: 3 lata
Sensory: neutrino 10
Uzbrojenie: średnie działka laserowe x 32, średnie działka plazmowe x 20, ciężkie działka plazmowe x 8, wyrzutnie torped x 6, lekkie działko mezonowe x 3, wieżyczka (8) z ciężkim działem mezonowym x 1
Pancerz: 6 + 6k
Tarcze: standardowe
Żywotność: 800

Główny węzeł stacji ma kształt baka-zabawki. W górnej części znajduje się miasto, a w dolnej – pomieszczenia logistyczne. Oto dokładniejsze wyszczególnienie w kolejności od szczytu do dna:

1/ Jeden zewnętrzny poziom z wieloma wieżowcami sięgającymi w przestrzeń. Klosze z atmosferą sięgają gdzieś do trzeciego poziomu, ale niektóre budynki są jeszcze wyższe. Tu znajdują się kwatery średniej i wyższej klasy oraz dystrykt rozrywkowy, a także kajuty dla załogi (ich cena waha się od 100 za małe mieszkanie do 300 i więcej za wielopokojowy apartament). Najwyższe wieżowce są zarezerwowane dla dobrze płaćcych wiecznych rezydentów, do których zaliczają się bogaci kupcy i szlachcice. W kosmicznym mieście znajduje się również katedra Ortodoksji i niewielka kaplica, którą opiekuje się niezależny mnich z Hezychatów.

Wielkie połacie miasta są niezamieszkane, gdyż bogaci szlachcice, którzy wynajęli budynki i zapłacili z góry za podtrzymywanie życia, często odchodzą, zapominając wspomnieć załodze o swej nieobecności. Owe opuszczone apartamenty stają się popularnymi schronieniami kryminalistów i szpiegów. W niektórych pustych budynkach w tajemnicy mieszkają dzicy lokatorzy – na tyle sprytni, by wykradać spod nosów Inżynierów tlen itp., acz

prowadzący bardzo ryzykowny tryb życia. A trzeba wiedzieć, że wszystkie budynki pod kloszami z atmosferą posiadają wspólny system podtrzymywania życia, którego nie da się odłączyć osobno. Ponadto na terenie kopuł znajdują się również jałowe obszary parkowe. Cóż, tylko w dobrze utrzymanych kopułach zachowały się hydroponiczne urządzenia pozwalające na rozwój roślin.

Choć stacja ma iście gwiazdne zyski, wciąż pracuje na niej za mało osób. Załoga jest po prostu zbyt mała, by utrzymać w działaniu puste kwatery. Niektóre budynki pozostały nietknięte (i niezbadane) od czasu Upadku, kiedy to wszyscy ewakuowali się ze stacji.

2/ W części środkowej znajdują się ogólnodostępne pokłady. Jeden poziom to tanie kwatery (tygodniowe wynajęcie hamaka we wspólnej kajucie kosztuje 10, a za prywatny, acz niewielki pokój trzeba zapłacić 50). Na innym znajdują się punkty

odprawy celnej i weryfikacji bezpieczeństwa, gdzie w pierwszej kolejności trafia każdy odwiedzający stację (windy z poziomu doków dojeżdżają tylko tutaj, chyba że nakazano ominięcie procedur). Jest jeszcze oczywiście poziom agory (główna atrakcja stacji, ustępująca tylko naprawie statków).

3/ Pod poziomem celnym/bezpieczeństwa znajdują się zatoki dla cargo z dokami do rozładowywania lub załadowywania promów i małych statków. Choć w sumie owych zatok jest 30, tylko 20 wciąż działa. Na uruchomienie większej liczby brakuje pracowników. Ponadto kilka jest uszkodzonych i nie da się ich już naprawić. Nie przeszkadza to krążyć plotkom, podług których w niewykorzystanych zatokach czają się szpiegdy, obcy czy nawet vau. Ponoć niektórzy członkowie załogi udostępniają te kilka teoretycznie niedziałających zatok, życząc sobie jednak ogromne łapówki.

Zatoki te można wypełnić przenośnymi konte-

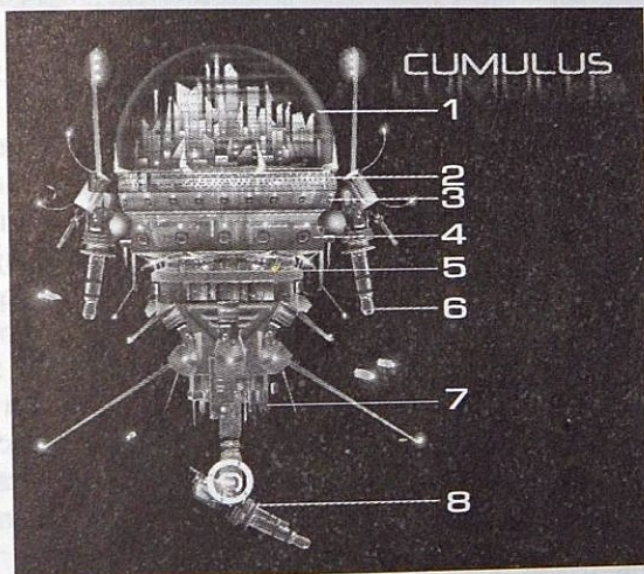
nerami, których pełno jest na niemal każdym holowniku. W ten sposób stacja zyskuje dodatkowo przestrzeń na cargo. W większości wypadków przechowuje się tu elementy potrzebne do naprawy statków (fragmenty kadłuba, broń itp.). Tak wypełnionej zatoki nie da się w żaden inny sposób wykorzystać.

4/ Na następnym poziomie znajdują się doki – 12 zatok, w których mogą wylądować statki

mierzące do 200 metrów długości i 100 szerokości. Koszt dokowania: 200 feniksów za tydzień lub 30 za dzień. Za uzupełnienie paliwa, pożywienia itp. płaci się oddzielnie.

5/ Pod poziomem doków znajduje się centrum dowodzenia, oddzielone od reszty stacji przez wyposażone w świetne zabezpieczenia śluzy z ceramstali. Tu są wszystkie pomieszczenia komunikacyjne i logistyczne, dzięki którym i w których załoga podejmuje decyzje o dokowaniu lub opuszczaniu stacji oraz koordynuje obronę w przypadku ataku. Szyby wind prowadzą z tego poziomu w niemal każde miejsce Cumulusa, aby je jednak wykorzystać, trzeba mieć specjalne zezwolenia i przepustki.

6/ W całym rdzeniu stacji rozmieszczone są pomieszczenia inżynieryjne, wliczając w to elektrownie i systemy podtrzymywania życia. Większość z nich kontrolowana jest z poziomu dowodzenia,



Jarosław Musiał

ale zapasowe kontrolki znajdują się na pokładzie bezpieczeństwa. Oczywiście w tunelach, rurach i kanałach wentylacyjnych stacji kadłubowe szczury zbudowały sobie setki nor. Powiada się, że wiele z tych pomieszczeń – podobnie jak budynków miasta – nie zostało zbadanych od czasu Upadku.

7/ Stacja posiada trzy pylony wyposażone w wiązkę cumowniczą, dzięki czemu mogą przy nich dokować duże statki (do 700 metrów długości). Ponadto znajduje się tu zatoka dla promów i myśliwców. Główne korytarze prowadzą do pokładu bezpieczeństwa. (Wąskie rury łączą ten poziom z pokładem cargo. Systemy podtrzymywania życia działają tylko podczas rutynowego sprawdzania stanu urządzeń).

Ponadto wokół stacji orbitują (w promieniu około kilometra) cztery platformy konstrukcyjne. To właśnie na nich dobiega końca budowa statków międzygwiazdnych, która zwykle rozpoczyna się w jednej ze stoczní Byzantium. Na platformach w zerowej grawitacji pracują inżynierowie w skafandrach. Wokół unoszą się promy, które po zakończeniu zmiany przewożą załogę na Cumulusa. Platformy wyposażone są we własne źródła energii jądrowej, która potrzebna jest do obsługi narzędzi. Obronę zapewniają im działa Cumulusa.

HISTORIA

Niegdyś Cumulus był klejnotem pośród kupieckich baz Drugiej Republiki. Zbudowano go na podobieństwo XX-wiecznych morskich okrętów wycieczkowych, a oferował przeróżne rozrywki i dobra. Statki kosmiczne przemierzające Znaną Przestrzeń w drodze na Byzantium Secundus dokowały na stacji, sprzedając nadwyżkę luksusowych towarów po niższych cenach.

Podczas oblężenia Byzantium Secundus (4000 rok) Cumulus był bazą rebeliantów, opierającą się licznym atakom i zapewniającą bezpieczny port statkom buntowników. Kiedy jednak Dziesiątka zdobyła stolicę, stację opróżniono, zostawiając jedynie niewielką załogę. Niedługo później Cumulusa otrzymali Van Gelderowie, którzy sprawowali nad nim władzę przez stulecia – aż do ciężkich dni, mających miejsce tuż po zamordowaniu Władymira. Przedstawiciele domu rozpaczliwie potrzebowali m.in. surowców, przehandlowali więc stację na broń (co na dłuższą metę nie przyniosło im wiele dobrego), sprzedając Cumulusa Lidze Kupieckiej.

A wtedy głośno zaprotestował jeden z pomniejszych rodów – Cameton – który w owym czasie posiadał wielkie lenna na Byzantium Secundus.

Mało kto jednak słuchał jego narzekania, tym bardziej, że ów dom również poszukiwał wsparcia Ligi. Przekazanie działającej ostkiem sił stacji, która za kilka lat miała stać się ruiną, wydawało się niską ceną.

Jednak podczas gdy szlachta odwracała wzrok, Kościół się burzył, wskazując, iż Kupiecka Liga będzie teraz mogła sprzedawać dobra z dala od uważnych oczu księży Byzantium (władze kościelne zdawały sobie sprawę, że ów proceder miał również miejsce za panowania Van Gelderów, ale arcybiskup Byzantium wściekał się nieco dla zasady). Wysłano inkwizytorów, by Liga zrozumiała punkt widzenia Kościoła. Członkowie gildii nie przejęli się jednak obecnością nowych lokatorów. Skupili się na odrestaurowaniu stacji, odbudowując ją niemal od podstaw, gdyż za panowania Van Gelderów przemieniła się w pusty kadłub.

Niedługo później szlachetnie urodzeni goście stacji narzekali na arcybiskupa, dając mu do zrozumienia, że tak brutalny pokaz przemocy obraża ich wytworną wrażliwość. Inkwizytorów jednak nie odwołano. Póki co... Minęło bowiem niewiele czasu i liczba przestępstw na Byzantium Secundus wzrosła, czarnorynkowy handel zaś miał się na planecie coraz lepiej. Arcybiskup rozumiał wtedy, że potrzebuje Cumulusa – uciążliwej rany na ciele, odciągającej jednak plugawą ropę zbrodni ze stolicy. Odwołał więc inkwizytorów, rozpoczynając tym samym zimną wojnę i dając do zrozumienia, że Cumulusa nikt nie tknie, dopóki Kupiecka Liga i mieszkająca na stacji szlachta będą utrzymywać przestępczość i grzeszne czyny w podziemiu. Oczywiście nie oznaczało to całkowitej nietykalności stacji.

Kupiecka Liga zrozumiała o co chodzi i wzmocniła służbę bezpieczeństwa; jej członkowie woleli samemu rozprawić się z wszelkimi zbrodniami i grzechami zanim wieść o nich dotrze do uszu inkwizytorów. Oczywiście „oficjalne” przestępstwa – za którymi stały gildie należące do Ligi – nie były ścigane. Tak więc zaakceptowani przez gildię osobnicy mogli działać, dopóki byli cicho i dopóki Liga otrzymywała część ich zysków. Zaliczali się do nich również przedstawiciele profesji, zapewniających rozrywkę (której Kościół nie mógł być

– Ma pan problemy z kontrolowaniem temperatury w kajucie, kapitanie? Och, z pewnością da się je rozwiązać. Pod warunkiem jednak, że ekipa od systemów podtrzymywania życia otrzyma 24-godzinne przepustki na pokład ładunkowy. Nie, powody nie są ważne.

świadom) dekadencej szlachcie mieszkające na Cumulusie.

Przez lata owej zimnej wojny obie strony nie-raz organizowały wypadki i zasadzki. Inkwizycja z zaskoczenia wpadała do stacji i zgarniała kupców oraz szlachtę, a Liga odmawiała reperacji lub celowo knociła naprawę statków Kościoła. Niemniej przez większość czasu Cumulus był miejscem, do którego kosmiczni podróżnicy mogli przybyć bez obaw w poszukiwaniu dóbr lub rozrywki.

Wpierw stacją zarządzali Inżynierowie, ale kiedy zaczęła przynosić duże zyski – i tym samym stała się politycznie niebezpieczna – Sędziowie przejęli władzę. To wywołało niewielką wojnę między gildiami, walczącymi o kontrolę nad Cumulusem i wielkimi zyskami, które zapewniał ruch w centrum Znanych Światów. Problem „rozwiązano” pod koniec wojen o tron. Dziekan Ligi utracił zaufanie gildii, kiedy poparł Alexiusa w jego walce o władzę. Ponadto oskarżono go, iż w sprawie Cumulusa nie był bezstronny – należał wszak do Sędziów, jednej ze stron sporu. Dziekan zdecydował się rozwiązać wszystkie problemy podejmując krótkoterminowe, doraźne decyzje polityczne. Podzielił Cumulusa pośród cztery najważniejsze gildie; dowództwo przypadło w udziale Przewoźnikom, logistyka i technika – Inżynierom, kontrakty pracownicze – Pośrednikom, a zarządzanie agorą – Sędziom.

Pozyskiwacze nie dostali nawet kawałka tortu, ale – co wielu dziwiło – w ogóle się tym nie przejęli. Dlaczego? Gdyż dziekan w tajemnicy wsparł ich w walce o bogate agory Byzantium Secundus, należące do niezależnych gildii. I choć Pozyskiwaczom póki co nie udało się osiągnąć sukcesu, mieli nadzieję i duże szanse na wielkie zyski.

Wszystkie strony zdawały się zadowolone i współpracowały ze sobą – przynajmniej na początku. Jednak – co było nieuchronne – tarcia

rosły, zastrzane ograniczoną przestrzenią. Dziś gildie nie współpracują ze sobą, chyba że w zamian za przysługi.

Stacja zwykle przynosiła niezły dochód, jednak podczas wojen o tron niemal nie pracowała, gdyż cywilne statki nie przemierzały przestrzeni. W owych dniach wysoki koszt utrzymania Cumulusa zmusił Ligę do znalezienia nowej sposobu zarabiania. Zdecydowano się sprzedać znaczne części kosmicznego miasta bogatym szlachcom. I tak oto na Cumulusie powstały miniatury lenna, czasem liczące ledwie kilka pomieszczeń, a czasem obejmujące całe kompleksy wieżowców. Do dziś obszary te znajdują się w posiadaniu arystokratów, jednak za utrzymanie ich właściciele muszą płacić. I tak Inżynierowie zarabiają na systemach podtrzymywania życia, Sędziowie sprzedają pożywienie i inne dobra, Pośrednicy załatwiają odpowiednich służących, a Przewoźnicy pilnują, by mieszkańcy Cumulusa zawsze mieli gdzie zadokować.

Kiedy Alexius zasiadł na tronie, zaczął się obawiać potęgi Ligi, znajdującej się tak blisko jego stolicy. Ponieważ nie mógł otwarcie jej zniszczyć (wszak Liga jako jedna z pierwszych go poparła), postanowił przeprowadzić kampanię szpiegowską, infiltrując załogę Cumulusa agentami Cesarskiego Oka.

Dziś na Cumulusa składa się mieszanina samolubnych członków gildii, dekadencej szlachci-ców, rozczarowanych księży, znużonych podróż-ników, tajemniczych obcych i szpiegów incognito.

MIESZKAŃCY

Mapę Cumulusa trudno sporządzić. Po pierwsze, jest to istny labirynt korytarzy. Po drugie, część pomieszczeń nieustannie zmienia wygląd, wielkość i architekturę. Kajuty i przegrody są tak skonstruowane, że można je w razie potrzeby usunąć. Dzięki temu raz po raz powstają kwatery na



Jaroslav Musiał

życzenie, w których lokatorzy czasem zostają le-
dwie trzy dni.

Również agora nie pozostaje bez zmian – stali
oraz czasowi kupcy przychodzą i odchodzą, zabie-
rając ze sobą przenośne stragany. Oczywiście są
i permanentne stoiska, jednak większość z nich na-
leży do Ligi. Natomiast znaczna część niezależ-
nych kupców handluje na agorze przez miesiąc,
a potem wraca na planetę (albo na Byzantium Se-
cundus, albo na rodzinny świat), gdzie wydaje lub
inwestuje zarobione pieniądze.

Poza w zasadzie stałą załogą, na Cumulusie jest
kilku stałych mieszkańców. Kosztowne drapacze
chmur są zajęte przez szlachciców nie posiadają-
cych dziedzin, ale za to śmierzących forsa
(w większości są to drudzy lub dalsi potomkowie,
dziedziczący pieniądze, lecz nie ziemię). Również
wielu bogatych kupców utrzymuje stałe rezyden-
cje na stacji, gdzie powracają, gdy na odległych
światach kończy się handlowy sezon. Można tu
również znaleźć wolnych strzelców i niezwiązanych
z nikim ludzi, a także członków gildii, którzy na Cu-
mulusie zdobywają kontakty. Ba, podczas wojen
o tron był to bardzo popularny punkt rekrutowania
najemników, gdyż bliskość Byzantium Secundus
minimalizowała liczbę walk. Wielu werbowników
wciąż ma swe biura na stacji.

Na Cumulusie żyje również wielu nieszczęśni-
ków, którzy przybyli nie stację i których nie stać
na jej opuszczenie. Niektórzy z nich uciekli z By-
zantium Secundus przed karą lub wrogami. Inni
przeegrali swe fortuny, nie wykupiwszy wpierw bi-
letów powrotnych – i do dziś są uwięzieni. Wie-
lu nie stać na jedzenie i zakwaterowanie, żebrzą
więc o każdą pracę. A gdy nie udaje im się jej zna-
leźć, ryzykują i dają się pojmać Kajdaniarzom –
wołą poświęcić swą wolność, byle wydostać się
ze stacji i trafić na odległy świat, do obozu pra-
cy jakiegoś szlachcica. Większość dzikich loka-
torów kryjących się wśród ulic miasta należy do
tej grupy. (Krążą też plotki o przez nikogo nie wi-
dzianych niewolnikach, którzy pracują w maszy-
nowniach i elektrowniach, uzupełniając brak wy-
szkolonej załogi).

OSOBY GODNE UWAGI

* **Kapitan Fargo (Przewoźnik), dowódca sta-
cji:** Fargo to stary pilot z niezłym zmysłem eko-
nomicznym. Niegdyś organizował przedstawienia
Przewoźników na peryferiach. Popadł w niesła-
wę sprzedając grzeszne dobra i szybko jego re-
putacja zaczęła go poprzedzać. Przywódcy Ligi
zrozumieli, że muszą umieścić tego cennego
osobnika z dala od Kościoła. A ponieważ znał się

– *Przykro mi, nie ma w tej chwili miej-
sca, by zadokować. Wy, Sędziowie, powin-
niście wiedzieć, że rezerwacje trzeba robić
dużo wcześniej. Chwileczkę... Ach, jedno
miejsce zwolni się za kilka godzin. A w za-
mian otrzymamy, powiedzmy, na miesiąc
dwa dodatkowe stoiska w agorze...*

na statkach gwiazdnych oraz handlu, był świet-
nym kandydatem na dowódcę Cumulusa – pierw-
szej stacji kosmicznej Ligi. Jednakże jego brak
umiejętności biurokracyjnych kosztował stację
część autonomii, gdyż zbyt dużą jej część sprze-
dał w obce ręce.

* **Rzemieślnik Greba Ixlon, kierownik Inżynier:**
Greba wygląda na skwaśniałą kobietę, należy jed-
nak do najlepszych inżynierów kosmicznych sta-
cji w Znanych Światach (niektórzy uważają, że
przewyższa ją rzemieślnik Erdo Sedgewick z Dia-
demu, którym zresztą pogardza). Kieruje załogą
inżynierów, odpowiedzialnych za utrzymanie sta-
cji. Szef operacji statków – Druzz – odpowiada
właśnie przed nią.

* **Sabot „Czarne Flaki” Karlson:** Ten nieokrze-
sany Kajdaniarz stoi za większością przemytu
stacji.

* **Baronowa Bashira al-Malik, mieszkanka naj-
wyższej wieży:** Ta bogata arystokratka żyje w naj-
wyższym punkcie stacji, skąd może oglądać całe
miasto, pylony i platformy, na który pracownicy
uwijają się niczym mrówki. Baronowa dziedziczy
dobra rodzinne, ale obawia się dnia, kiedy będzie
musiała powrócić, by nimi zarządzać. Wiedząc, że
zbliża się kres wolności i początek odpowiedzial-
ności, decyduje się na wiele egzotycznych i nie-
zwykłych rzeczy.

* **Hiram Brunatny, wędrowny piewca zagłady:**
Hiram to nieco szurnięty Hezychata, który przy-
był na Cumulusa, by nigdy go nie opuścić. Moż-
na go spotkać w dowolnej chwili niemal w każ-
dym miejscu stacji (z wyjątkiem pokładu
dowodzenia). Niemal zawsze opowiada o końcu
wszechświata i o demonach, które połkną słońca,
gasząc tym samym „płonące dusze”. Konspiracyj-
nym tonem informuje tych, którzy mu się spodo-
bają, o swych wizjach, wliczając w to sny o świę-
tych relikwach „spoczywających w zapomnieniu
w ziemi światów symbiontów”. Opowiada rów-
nież o relikwach, które kryją nieużywane obszary
stacji, póki co jednak nie udało mu się nikogo
przekonać, by pomógł mu je odnaleźć (co wyma-
ga włamania się do strzeżonych stref, częściowo
pozbawionych systemów podtrzymywania życia).

przekład: Tomek Kreczmar

John Wick

MAHO: CZARNA MAGIA

Przetłumaczył: Łukasz M. Pogoda

Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik

Poniższy tekst pochodzi z Gamemaster's Pack, który firma TORI postanowiła we fragmentach udostępnić fanom „Legendy Pięciu Kręgów”. Tekst ten jest przeznaczony dla Mistrzów Gry i nie powinien być czytany przez graczy – pamiętajcie, zagłębienie przez ramię prowadzącego jest czynem niehonorowym!

MAHO: CZARNA MAGIA

Wielu Rokuganczyków wierzy, że wszystko co ich otacza składa się z pięciu żywiołów, w rzeczywistości istnieje jednak jeszcze jeden, będący efektem obecności Fu Lenga. To żywioł Zepsucia, o potędze tak wielkiej, że w Krainach Cienia osłabia moc podstawowych elementów i dlatego na plugawych ziemiach Fu Lenga ogień nie płonie, powietrze jest stęchłe, woda czarna i zatruta, a ziemia jałowa.

Wielu shugenja z Klanu Kraba (w tym niemal cała rodzina Kuni) poświęciła swoje życie badaniu Szóstego Żywiołu, ale niewiele udało im się odkryć. Nauczyli się jednak, że Zepsucie jest niczym zaraza zakaźna i przenoszona we krwi zwierząt, ludzi i innych istot. Długotrwały kontakt z Zepsuciem może spowodować zakażenie i wielu samurajów z Klanu Kraba dotkniętych zostało czymś, co shugenja z domu Kuni nazywają „skaza”.

Zarażony powoli się zmienia – jego skóra staje się biała i przejrzysta, a włosy tłuste i sztywne. Na zagrożenie lub atak zaczyna odpowiadać nagłymi i bezmyślnymi wybuchami szału. Z czasem jego stan się pogarsza, skóra płatami odchodzi od ciała, oczy zapadają się głęboko w czaszkę, a oddech cuchnie zgnilizną. W końcu skażony samuraj traci nad sobą kontrolę i staje się jedynie chorym, gnijącym i toczącym pianę z ust szaleńcem.

Shugenja z Klanu Feniksa wynaleźli czary mające powstrzymać „chorobę Krain Cienia”, ale ich skuteczność jest daleka od doskonałości. Często wola samuraja jest zbyt słaba, by mógł się oprzeć nadnaturalnemu wpływowi zamieniającemu jego krew w smołę. Niektórzy przypuszczają, że shugenja z Klanu Kraba zachęcają nawet swoich braci bushi do zarażania się, gdyż – mimo wszystko – choroba ta daje człowiekowi nadludzką siłę i szaleńczą odwagę. Co prawda oblicze skażonego nosi znamię zepsucia, ale tylko Żuraw mógłby się martwić taką błahostką...

ŻYWIOŁ ZEPSUCIA

Wszystkie istoty z Krain Cienia (gobliny, ogry, oni i inne) noszą w sobie skazę Krain Cienia. Postaci graczy również mogą zostać obarczone tą cechą – na dobre i na złe. Siłę skazy określają Poziomy od jeden do pięć, na każdym z których bohater może zgromadzić dziesięć Punktów Zepsucia (podobnie, jak w przypadku Honoru i Chwały).

Zgodnie z tym, co powiedzieliśmy wyżej, długotrwały kontakt z żywiołem Zepsucia wywołuje zakażenie. Po każdych 24 godzinach oddziaływania Zepsucia postać musi wykonać prosty test Ziemi o Poziomie Trudności równym 5. Jeśli bohater odniósł sukces, obecny w nim żywioł Ziemi odparł zabójcze wpływy Krain Fu Lenga, w przeciwnym zaś wypadku samuraj został skażony (zobacz dalej). Za każdą kolejną dobę przebywania w pobliżu Zepsucia trudność testu rośnie o 5.

Przykład: Samuraj spędził w Krainie Cienia całą dobę, więc Mistrz Gry nakazuje mu wykonać prosty test Ziemi o trudności równej 5. Bohater wykonuje udany rzut i unika plugawego wpływu Krain Cienia, ale po upływie kolejnej doby bushi musi wykonać test ponownie i tym razem Poziom Trudności wynosi już 10. Po upływie 36 rokuganskich godzin nadchodzi czas na kolejną próbę, której trudność rośnie o kolejne 5 punktów, do 15. I tak dzień po dniu trudność testu wzrasta, aż do czasu, gdy samuraj nie opuści skażonych ziem.

Moc Jademu

W ciągu tysiąca lat ród Kuni odkrył kilka metod ochrony przed żywiołem Zepsucia. Shugenja stwierdzili między innymi, że człowiek, który

nosi przy sobie kawałki jadeitu, zdaje się opierać zarazie Fu Lenga. Ci, którzy tak uczynili, mogli zaobserwować, jak kamień ten z wolna obraca się w czarną i miękką masę, absorbując moc plugawego żywiołu.

Pojedynczy kawałek jadeitu, mniej więcej wielkości palca, chroni samuraja przed wszelkimi wpływami Krain Cienia przez około tydzień. Dopiero po upływie tego czasu i jednej doby bohater będzie musiał wykonać pierwszy test Ziemi (na początkowym Poziomie Trudności równym 5).

Kilka kawałków jadeitu zapewnia dodatkowa ochronę przed skażeniem, ale tylko do pewnego stopnia.

Jeden kawałek	7 dni
Dwa kawałki	12 dni
Trzy kawałki	16 dni
Cztery kawałki	19 dni
Pięć lub więcej	21 dni

Czas ochrony podano w przybliżeniu!

Shugenja może też zostać skażony Zepsuciem używając czarnej magii (o czym mówimy dalej).

Skażeni bohaterowie

Gdy postać zostanie po raz pierwsza dotknięta skażą, nabywa od jednego do pięciu Punktów Zepsucia (rzuć kostką i podziel wynik przez dwa). Bycie skażonym ma swoje zalety i wady – bohater noszący w sobie skażenie może dodać jej Poziom do każdego rzutu na Siłę, Refleks, Wytrzymałość lub Zręczność, ale czyn ten powiększa jego pulę Punktów Zepsucia o kolejny.

Z drugiej strony postać musi odejmować swój Poziom Zepsucia od wszelkich rzutów związanych z kontaktami międzyludzkimi.

Jeśli Zepsucie kiedykolwiek stanie się najsilniejszym Żywiołem bohatera, skaza przejmuję nad nim władzę i zmienia go w niewolnika Fu Lenga. Tym samym gracz traci postać, która uniezależnia się i przechodzi pod kontrolę Mistrza Gry.

Pozbywanie się Skazy Krain Cienia

Znany jest tylko jeden sposób pozwalający pozbyć się Skazy Krain Cienia. Połączone wysiłki Krabów i Feniksów dały Rokuganowi rytuał „Oczyszczenia”.

OCZYSZCZENIE

Poziom Trudności: 10 + Poziom Zepsucia oczyszczanej postaci x 10

Czas rzucania: 1 godzina

Czas trwania: Nie dotyczy

Mistrzostwo: 8

Koncentracja: Absolutna

Podbicia: Liczba zniszczonych Punktów Zepsucia

Efekt: Ten złożony i skomplikowany rytuał wymaga przynajmniej godzinnych przygotowań i wielkiego skupienia, w przeciwnym bowiem wypadku jego rzucenie nie jest możliwe. Jeśli rytuał został wykonany prawidłowo, niszczy ilość Punktów Zepsucia równą liczbie biorących w nim udział shugenja, jednakże każdy z nich automatycznie nabywa jeden Punkt Zepsucia. Każde udane podbicie niszczy jeden Punkt Zepsucia więcej.

Magia Wydźwiedzonych

Trzech shugenja znanych ze swej znajomości „zakazanej wiedzy” to Nakanu, Yajinden oraz Iuchiban. Ich nazwiska zostały wymazane z kronik Klanów, by hańba nigdy nie dotknęła ich rodzin.

Informacje o pierwszych dwóch są niejasne, jednak o Iuchibanie wiadomo dość dużo. Od chwili, gdy zamknięto go w wielkim grobowcu minęło już trzysta lat, lecz wciąż dzieci straszy się opowieściami o czarnoksiężniku.

Iuchiban był jednym z najbardziej wpływowych shugenja w Rokuganie, któremu ufał nawet sam Cesarz. Jednak pewnego dnia pewien shugenja z Klanu Skorpiona i samuraj z Klanu Lwa (obaj pełniący obowiązki namiestników) odkryli, że prowadzi on mroczne eksperymenty z *maho* i razem z ledwością zniweczyli jego plan zabicia Cesarza.

Shugenja został skazany na śmierć, ale nawet ta nie powstrzymała jego zła. W końcu jego ciało zamknięto w jadeicie i pochowano w grobowcu położonym gdzieś w mrokach lasu Shinomen. Jego krypta jest strzeżona przez pułapki o zarówno nadprzyrodzonym jak i mechanicznym charakterze (grobowiec zbudowali razem inżynierowie z Klanu Kraba, Skorpiony i shugenja z Klanu Feniksa), ale choć już trzy stulecia spoczywa w spokoju, nawet najodważniejszym samurajom zimne dreszcze przebiegają po plecach na sam dźwięk jego imienia.

ZAKAZANE ZWOJE

Znane są tylko trzy manuskrypty z zapiskami zakazanych formuł *maho*. Wielu pracowitych shugenja podejmowało próby skopiowania tych dokumentów, ale mimo największych wysiłków Klanu Feniksa, ta sztuka nigdy się nie udała.

Najbardziej znany manuskrypt zwany „Zwojami Iuchibana” szczegółowo opisuje rytuały związane z powoływaniem do życia umarłych, rzucaniem klątw, przywoływaniem *oni* i innymi zakazanymi praktykami. Pozostałe dwa, autorstwa Nakanu i Yajindena, są mniej szczegółowe i miarodajne.

RZUCANIE CZAR W MAHO

Podczas rzucania tradycyjnych czarów shugenja przywołuje moce Żywiołów i w modlitwie zwraca się z prośbą do Fortun. Tymczasem czarnoksiężnicy muszą się martwić tylko jednym źródłem energii – Fu Lengiem. Praktykując czarną magię zawsze zanoszą się modły do Mrocznego Boga uwięzionego pod ziemią Krain Cienia, a jego przychylność czarnoksiężnik może zdobyć tylko w jeden sposób – przelewając krew. Praktykujący *maho* mają to szczęście, że nie musi to być ich własna...

UŻYWANIE CZARNEJ MAGII

- Aby rzucić czar *maho*, shugenja używa swojego żywiołu Ziemi + Poziomu Zepsucia.
- Shugenja musi upuścić tyle krwi (licząc w ranach), ile wynosi Poziom Mistrzostwa czar. Krew może pochodzić od kogoś innego.
- Za każdą dodatkową ofiarę (równą wymaganej do rzucenia czarowi ilości krwi), shugenja uzyskuje Dodatkowe Podbicie.
- Po rzuceniu czarowi shugenja otrzymuje tyle Punktów Zepsucia, ile wynosi Mistrzostwo czarowi razy dwa.

Ponieważ czarna magia w wielkim stopniu odciąża się na zdrowiu psychicznym i fizycznym rzucającego, za każdym razem używany jest jego Krąg Ziemi (+ Poziom Zepsucia). Shugenja nie otrzymuje żadnych dodatkowych kostek z uwagi na swoją Ranę, jednak za dodatkową ofiarę ze swojej lub cudzej krwi może uzyskać Dodatkowe Podbicie – wykrwawiając dodatkowo tyle ran, ile potrzeba wyjściowo do rzucenia czarowi otrzymujemy jedno Dodatkowe Podbicie, a za każdą wielokrotność tej liczby – kolejne.

Maho może się wydawać potężniejsze od „normalnej” magii. Tak jest w istocie, płaci się jednak za nie przerażającą cenę. Ci, którzy używają

czarnej magii i wąż się przyzywać moc Fu Leng, powoli i nieuchronnie stają się jego niewolnikami, bowiem za każdym razem, gdy bohaterowi uda się użyć *maho*, otrzymuje on tyle Punktów Zepsucia, ile wynosi Poziom Mistrzostwa rzuconego czarowi razy dwa.

Przykład: Isawa Tadaa bada czarną magię Krain Cienia. Podczas doświadczeń udaje mu się rzucić czar maho o Poziomie Mistrzostwa równym 5, na skutek czego otrzymuje 10 Punktów Zepsucia (Poziom Mistrzostwa 5 x 2 = 10).

Czary *maho* opisano według standardowego schematu, przypominającego używany w podręczniku podstawowym.

Nazwa: nazwa czarowi.

Poziom Trudności: trudność rzucenia czarowi. Czarownik rzucający czary *maho* testuje swój Krąg Ziemi, do którego może dodać Poziom Zepsucia, jednak wolno mu zatrzymać tylko tyle kostek, ile wynosi jego Ziemia.

Czas rzucania: liczba akcji, które zajmuje rzucenie czarowi.

Czas trwania: jak długo trwa czar.

Mistrzostwo: jeśli shugenja ma Krąg Ziemi + Poziom Zepsucia równy lub większy od Poziomu Mistrzostwa czarowi, korzysta ze wszelkich dobrodziejstw wynikających z wyuczenia czarowi, które opisano w podręczniku podstawowym. Za każdym razem, gdy bohater używa *maho*, musi on wykrwawić tyle ran, ile wynosi Poziom Mistrzostwa czarowi, albo czar w ogóle nie zadziała.

Koncentracja: tu, o ile dotyczy to danego czarowi, podajemy poziom wymaganej koncentracji.

Podbicia: *maho* wymaga ofiar. Za każdą dodatkową ofiarę z krwi, liczącą tyle ran, ile wynosi Poziom Mistrzostwa czarowi, czarnoksiężnik otrzymuje Dodatkowe Podbicie.

OŻYWIEŃIE ZMARŁYCH

Poziom Trudności: 20

Czas rzucania: 10 akcji

Czas trwania: Miesiąc

Mistrzostwo/Rany: 5

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania, liczba celów

Efekt: Czar ten rzucony na doczesne szczątki istoty rozumnej ożywia ją i zamienia w nieumarłego rodem z Krain Cienia. Za każde Dodatkowe Podbicie shugenja może animować dodatkowego zombie. Jeśli ciało jest martwe dłużej niż tydzień, czar ożywia sam szkielet, który powstaje z resztek

ciała, obrywając z siebie pozostałości mięśni. Ożywione ciała świeższych trupów, liczących sobie mniej niż siedem dni, stają się zombie o twarzach okrytych pojawiającymi się znikąd maskami z porcelany. Nieumarli są powolnymi i raczej słabymi istotami, służą jednak shugenja bez żadnych obiekcji.

KREW O PÓŁNOCY

Poziom Trudności: 10 lub patrz poniżej

Czas rzucania: 1 akcja

Czas trwania: 8 tur

Mistrzostwo/Rany: 4

Koncentracja: Zwykła

Podbicia: Czas trwania, liczba celów

Efekt: Pod wpływem tego czaru bohatera będącego celem (lub kilka postaci, które można objąć czarem za Dodatkowe Podbicia) ogarnia nieopanowana żądza krwi. Liczba kostek, którymi ogarnięty szaleł bohater posługuje się podczas ataku i zadawania ran wzrasta o cztery, jednak po uśmierceniu przeciwnika musi on spędzić dodatkową rundę nad zwłokami, rąbiąc je dopóty, dopóki nie zakosztuje krwi. Każdy zabity przeciwnik przedłuża działanie czaru o 2 akcje, natomiast po jego zakończeniu samuraj musi wykonać test Honoru o Poziomie Trudności równym liczbie zabitych razy pięć. W razie niepowodzenia testu postać traci punkt Honoru. Cel czaru jest w pełni świadomy, ale się nie kontroluje (i może nawet zaatakować swoich przyjaciół, a nie tylko wrogów). Jeśli osoba będąca ofiarą zaklęcia nie chce się poddać jego działaniu, trudność rzucenia czaru staje się równa wartości jej Kręgu Ziemi razy pięć.

SPLUGAWIENIE ZIEMI

Poziom Trudności: 15

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: 4 akcje

Mistrzostwo/Rany: 8

Koncentracja: Absolutna

Podbicia: Czas trwania, czas rzucania, obszar działania

Efekt: Jeśli czar ten się powiedzie, ziemia w zasięgu metra od jego celu zmienia się w głębokie błoto, które zaczyna powoli połykać wszystko, co na niej stoi, z prędkością pół metra na akcję. Postaci pragnące uciec muszą wykonać test Ziemi o trudności równej 15 – w razie sukcesu udaje im się przemieścić o metr, jednak każda próba ucieczki, udana lub nie, powoduje dalsze zapadanie się w grzęzawisko (o pół metra), przed czym chroni tylko udany test Wody o Poziomie Trudności 10.

Po dotarciu na brzeg błotnej otchłani bohaterowie muszą wykonać rzut na Krąg Ziemi, aby w ogóle móc się wydostać z gęstej masy. Trudność tego ostatniego testu wynosi 8 za każde pół metra głębokości, na jaką bohater zapadł się w bagno. Każdego, kto został w błocie w chwili, gdy czar przestał działać, trzeba wykopać, w czym uczestniczyć może jednak dowolna liczba osób. Jeśli z jakiegokolwiek powodu czar zostanie przerwany tuż przed jego zakończeniem, duchy ziemi mszczą się, natychmiast uwalniając ofiary zaklęcia i sprowadzając tę samą klątwę na teren zajmowany przez czarnoksiężnika. Każde podbicie zwiększa promień obszaru zamieniającego się w grzęzawisko o kolejny metr. Jeśli shugenja zostanie zdekoncentrowany, czar ulega rozproszeniu i ziemia powoli utwardza się, dając ofiarom szansę ucieczki.

KLĄTWA

Poziom Trudności: 10

Czas rzucania: 5 akcji

Czas trwania: Zobacz opis czaru

Mistrzostwo/Rany: 5

Koncentracja: Pełna

Podbicia: Zobacz opis czaru

Efekt: To uniwersalny czar pozwalający rzucać klątwy, użyteczny dla każdego, kto zetknął się z czarną magią. Klątwy są proste, jednak do rzucenia potrzebny jest komponent działające według prawa sympatii – pukiel włosów ofiary, jej obcięty paznokieć, odrobina krwi itp. Nie wystarczy zdobycie kawałka ubrania ofiary, bowiem musi to być coś, co zawiera w sobie jej duchową energię.

Od chwili, gdy klątwa rzucona została pomyślnie (przykładowe klątwy opisaliśmy w ramce obok), rzucający czar musi stale nosić przy sobie obiekt użyty jako komponent zaklęcia. Jeśli kiedykolwiek straci kontakt z tym przedmiotem, klątwa zostaje złamana – tylko w ten sposób można ją zniweczyć.

MROCZNA WRÓŻBA

Poziom Trudności: 15

Czas rzucania: 3 akcje

Czas trwania: 1 akcja

Mistrzostwo/Rany: 4

Koncentracja: Pełna

Podbicia: Kolejne pytania

Efekt: Czar ten pozwala wprowadzić rzucającemu zadawać pytania Mistrzowi Gry, lecz po każdym z nich otrzymuje on 8 Punktów Zepsucia (poziom Mistrzostwa x 2). Mistrz Gry musi odpowiadać na

pytania szczerze, może jednak ograniczyć się do prostego „Tak” lub „Nie”. Za każde Podbicie powstać może zadać dodatkowe pytanie.

PRZYWOŁANIE GAREGOSU NO BAKEMONO

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 5 akcji
Czas trwania: Nie dotyczy
Mistrzostwo/Rany: 9
Koncentracja: Brak
Podbicia: Czas rzucania

Efekt: Jednorazowego użytku. Czar ten przywołuje mackowatą bestię znaną jako Garegosu no Bakemono, gotową walczyć za shugenja, który ją przywołał i posłuszną mu do wschodu słońca. Rzucający czar nigdy nie odczuwa strachu przed Garegosu.

GAREGOSU NO BAKEMONO, ISTOTA Z KRAIN Cienia

Ziemia 3
Ogień 3
Woda 4
Powietrze 2
Rzut na atak: 4z3
Rzut na obrażenia: Krąg Ziemi + 5
PT trafienia: 25 (równoważnik ciężkiej zbroi)
Rany na poziom: 9: -1; 20: -3; 35: Martwy

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Pożeranie: Za każdym razem, gdy Garegosu no Bakemono zabije przeciwnika, pożera jego ciało i powiększa poziom swojego Kręgu Ziemi o wartość tej cechy swojego posiłku (tym samym powiększając liczbę posiadanych przez siebie ran i wielkość zadawanych obrażeń).

Strach: Garegosu no Bakemono jest potworną istotą, przypominającą ogromną, pokrytą rakowatymi naroślami mackę wielkości słonia. Gdy ktoś ujrzy Garegosu po raz pierwszy, musi wykonać prosty test Siły Woli o Poziomie Trudności 15, albo ucieknie jak najdalej od jego widoku. Bycie świadkiem posiłku Garegosu no Bakemono wymaga kolejnego testu Siły Woli o trudności równej 20, który w razie niepowodzenia również kończy się ucieczką.

PRZYWOŁANIE ONI

Poziom Trudności: 20
Czas rzucania: 10 akcji
Czas trwania: Zobacz opis czaru
Mistrzostwo/Rany: 5
Koncentracja: Pełna
Podbicia: Czas rzucania

Efekt: Czar ten, podobnie inne zaklęcie poniżej, przywołuje *oni* z głębin podziemnego królestwa Fu Lenga. Do rzucenia czaru potrzebna jest ofiara z krwi (pięć ran) oraz imię. Cały proces przebiega następująco:

Najpierw rzucający czar musi przygotować krąg z kości. Potem pośrodku kręgu musi położyć zwój z zapisanym na nim imieniem żyjącej kobiety lub mężczyzny (jeśli ta osoba nie jest chętna do współpracy podczas przywoływania *oni*, shugenja musi wykonać test przeciwny swojej Pustki + Ranga shugenja przeciwko Pustce posiadacza imienia napisanego na zwoju; w razie niepowodzenia Poziom Trudności przywołania rośnie o 10). Ostatnią czynnością wykonywaną



A WIĘC PRZYWOŁAŁEŚ ONI?

Skoro już je przywołałeś, pewnie jesteś ciekaw, jak wygląda?

No cóż, z tym jest pewien mały problem. Przywoływanie *oni* to dość trudny i wymagający wiele uwagi proces i do samego końca nie jesteś pewien, co dostaniesz w chwili zakończenia czaru.

Ogólna zasada jest taka, że im więcej wykonałeś podbić, tym większe, brzydsze i groźniejsze *oni* przybywa. Dodatkowe podbicia mogą też oznaczać, że zdobyłeś większą kontrolę nad bestią.

Według legend, Piewcy Krwi doprowadzili sztukę przywoływania *oni* do perfekcji, ale przez trzysta lat przekłamania w tekstach zamieniły prawdziwą metodę w grę zagadek, zostawiając współczesnych *maho-tsukai* na łasce niezbyt pewnych rytuałów, które nie zawsze dają ci to, o co prosisz.

przez czarnoksiężnika jest ofiara z krwi, która przelewa się na położony na ziemi zwój, jednocześnie śpiewając imię przywoływanego *oni*.

Jeśli ceremonia została przeprowadzona właściwie, przywołany *oni* pojawia się w kręgu z kości. Istota ta jest związana z imieniem zapisanym na zwoju, tak jak posiadacz tego imienia jest związany z *oni*. Odtąd aż do chwili zniszczenia zwoju *oni* i śmiertelnika łączy symbiotyczna więź. Człowiek z wolna zaczyna trącić siły na rzecz mrocznej istoty z Krain Cienia – błędnie, jego kości stają się kruche, a wola powoli słabnie.

W ramach mechaniki gry samuraj, którego imię dano *oni*, powoli nabywa Punkty Zepsucia, przy czym prędkość rozkładu zależy od poziomu jego Kręgu Ziemi:

Ziemia	Tempo
Samuraja	zepsucia
1	1 Punkt Zepsucia na 36 godzin
2	1 Punkt Zepsucia na tydzień
3	1 Punkt Zepsucia na dwa tygodnie
4	1 Punkt Zepsucia na cztery tygodnie
5	1 Punkt Zepsucia na osiem tygodni

Uwaga! Jadeit nie chroni przed tym procesem!

Ktokolwiek wejdzie w posiadanie zwoju (przyjmując, że nie jest to osoba, która rzuciła czar), zyskuje władzę nad *oni*, które musi słuchać wszelkich jego poleceń. Jeśli zwój kiedykolwiek zostanie zniszczony, łączność między śmiertelnikiem i duchem ulega zerwaniu i *oni* powraca do podświata Fu Lenga. W chwili, gdy związana z *oni* kobieta lub mężczyzna przerośnie skaza Krain Cienia, *oni* zyskuje prawo do przebywania na normalnym świecie, a czarnoksiężnik, który go przywołał, traci nad nim władzę.

PRZYWOŁANIE BAGIENNYCH DUCHÓW

Poziom Trudności: 10

Czas rzucania: 2 akcje

Czas trwania: 25 akcji

Mistrzostwo/Rany: 7

Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, liczba przywołanych istot

Efekt: Czar ten, powołujący pod rozkazy shugenja mieszkańców bagien, musi zostać rzucony w pobliżu nieruchomego oczka wodnego. Na wezwanie stawiają się błękitno-zielone humanoidy, sprawiające wrażenie ulepionych z gliny, jaką można znaleźć na dnie rokuganskich bagien. Czar przywołuje jednego bagiennego ducha, natomiast każde podbicie pozwala przywołać kolejnego, jednak wydłuża to zarazem czas rzucania o akcję.

KŁĄTWY: CO ZA DUŻO, TO NIEZDROWO

Kiedy zastanawiasz się nad kłutwą, zadaj sobie pytanie: „Czy spodoba się ona graczom?”. Pamiętaj, że rzucając kłutwę na czyjegoś bohatera pozbawiasz gracza kontroli nad nim, uczyni więc ją wyzwaniem, ale postaraj się też, aby zapewniła graczowi i całej drużynie rozrywkę. Najlepiej zaprzęgnij do pracy zasadę „co za dużo, to niezdrowo”.

Przykładowo, jeśli jeden z twoich graczy stworzył sobie przystojnego Żurawia, typowego pożeracza niewieścich serc, możesz pokarać go szpetotą... albo sprawić, że żadna mu się nie oprze. Wyobraź sobie, co się stanie, jeśli każda kobieta, która spotka naszego pięknego Żurawia, natychmiast się w nim zakocha. Takie rozwiązanie jest mniej przykre i o wiele bardziej zabawne, a przy tym bohater nabiera cechy, której gracz na początku pożądał – zdobywa serce każdej kobiety!

Więcej kłutw:

- Skorpion, który pewnego dnia stwierdza, że wszyscy świecie wierzą każdemu jego słowu.
- Smok, który nie potrafi śnić.
- Krab, który nie potrafi kłamać.
- Jednorożec, który nie może spać dwa razy pod tym samym dachem.
- Lew, który nie potrafi szeptać.
- Feniks, który gromadzi za dużo mocy rzucając czary.
- Żuraw, który nie potrafi siedzieć cicho.
- Kłutwa wampiryzmu: Bohater ma nadnaturalną silną cechę, którą karmi się, wysysając moc z tej samej cechy innych członków drużyny.

Zawsze dobrze przemyśl każdą kłutwę, gdyż może ona wszystkim zepsuć zabawę. A wtedy nie jest przyjemnie być Mistrzem Gry.

BAGIENNY DUCH, ISTOTA Z KRAIN CIENIA

Ziemia 1

Ogień 2

Woda 3

Powietrze 1

Rzut na atak: 3z2

Rzut na obrażenia: 3z2

PT trafienia: 10

Rany na poziom: 4: -1; 10: Martwy

Poziom Trudności: 20
Czas rzucania: 5 akcji
Czas trwania: 1 godzina
Mistrzostwo/Rany: 7
Koncentracja: Brak

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania
Efekt: Zaklęcie to przywołuje nieumarłego championa, który ukazuje się w chwili zakończenia rytuału i od tej chwili, przez czas działania zaklęcia walczy dla shugenja i wykonuje wszelkie jego rozkazy. W chwili, gdy czar się kończy, shugenja może zatrzymać nieumarłego na stałe u swojego boku (czyniąc czar trwałym), ale aby to uczynić, musi na zawsze poświęcić jeden punkt ze swojego Kręgu Ziemi (obniżając zarówno Wytrzymałość, jak i Siłę Woli). Jeśli istnienie championa zostanie przedłużone, będzie służył shugenja dopóty, dopóki ktoś go nie zniszczy lub czarnoksiężnik nie umrze. Jeżeli w odległości pół kilometra od rzucającego czar nie ma martwych ciał, czar spala na panewce.



NIEUMARŁY CHAMPION Z KRAIN Cienia

Ziemia 5
Ogień 4
Woda 2
Powietrze 2
Rzut na atak: 6z4
Rzut na obrażenia: Współczynnik obrażeń broni + 5
PT trafienia: 20 (lekka zbroja)
Rany na poziom: 15: -1; 30: -2; 45: -3; 60: -4; 75: Martwy
Zdolności specjalne: Strach 3

Poziom Trudności: 15
Czas rzucania: 2 akcje
Czas trwania: 8 akcji
Mistrzostwo/Rany: 8
Koncentracja: Pełna

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania

Efekt: Rytuał. Ofiara czaru traci po jednym punkcie ze wszystkich Kręgów i cech z osobna za każdego shugenja biorącego udział w obrzędzie do momentu, gdy nie upłynie czas trwania czaru (przy czym żaden Krąg ani cecha nie może zostać spaść poniżej jednego).

Ten przerażający rytuał został użyty do osłabienia Hida Shonojo, legendarnego daimyo Klanu Kraba tuż przed jego zamordowaniem. Powiadają, że przeklęta moc tego czaru pochodzi z bulgoczących czarnych otchłani, położonych gdzieś w mrokach Krain Cienia.

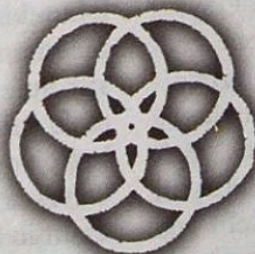
DOTYK ŚMIERCI

Poziom Trudności: 20
Czas rzucania: 2 akcje
Czas trwania: Nie dotyczy
Mistrzostwo/Rany: 5

Koncentracja: Nie dotyczy

Podbicia: Czas rzucania, czas trwania, zasięg działania

Efekt: Cel czaru zostaje porażony śmiertelną energią, pochodzącą wprost od samego Fu Leng. Moc ta przechodzi przez shugenja i uderza w ofiarę czaru, która musi znajdować się w odległości nie większej, niż trzy metry od rzucającego (przy czym za każde wykonane podbicie dystans ten można powiększyć o kolejne pół metra). Porażony mocą Mrocznego Boga starzeje się w zastraszającym tempie – jego włosy tracą wszelką barwę i wypadają garściami, a skóra czernieje, posuwając się w latach tak szybko, że nie zdąży nawet odpaść od ciała. Współczynnik obrażeń tego czaru wynosi siedem



Dziś dwa smakowite kąski. Scenariusz do **Maga**, choć na pierwszy rzut oka przejrzysty i łatwy, każe zastanawiać się nad sprawiedliwością, odpowiedzialnością i zasadami, a wszystko w formie sądowego thrillera – zapamiętajcie **Mar-cina Blachę**, bo szykują się następne jego teksty. Zaś w artykule autorstwa **Belphegora** zaprzyjaźnimy się z **Mumiami** – poznamy *whitewolfowską* wersję mitu ozyriańskiego, na której autor suchej nitki nie zostawi, oraz zerkniemy na potencjalnych bohaterów niezależnych należących do kręgów **Mumii** – najpotężniejszych istot ze Świata Mroku.

Tomasz Andruskiewicz

Belphegor

CIEMNA STRONA MUMII

LEGENDY

*Jest to dzień, kiedy Horus walczył z Setem,
który rzucił nieczystościami w twarz Horu-
sa, a Horus wyrwał genitalia Setowi.*

Księga Umarłych, rozdz. 17 § 16.

Mrok wszędzie rozciąga swoje macki. Starożytna kraina Khem, zwana przez Greków Ajgyp-tos, również była podatna na wpływ odwiecznej istoty Zła.

W Khemie Pana Ciemności zwano Apepem, które to imię Grecy przyswoili sobie jako Apopi-sa. Tę mroczną istotę wyobrażano sobie jako zło-wrogiego, olbrzymiego węża, którego sploty prze-bijają liczne noże. Jego wpływ na Egipt, gdyż tak nazywamy teraz starożytny Khem, narastał z każ-dą chwilą, wydawało się, że szczególnie w czasie, gdy panował tu władca zwany Asarem (przez Gre-ków nazywany Ozyrysem). Miał on brata imie-niem Sutekh (którego greckie imię brzmi Set). Właśnie Sutekh stał się narzędziem w rękę Apo-pisa, Niszczyciela Ra.

Sutekh pragnął zagarnąć władzę nad Khemem dla siebie. Ozyrys odkrył to i wygnał brata. Wte-dy knowania Pradawnego Węża doprowadziły do przeklęcia obu adwersarzy. I Ozyrys, i Sutekh zostali przeklęci klątwą Kaina. Misterna intryga mrocznego Apopisa doprowadziła do tego, że konflikt, który początkowo nie był niczym więcej, jak zwykłym sporem dynastycznym, przerodził się w wielowiekową wojnę.

Sutekh powrócił do Khemu i pokonał Ozyry-sa. Małżonka obalonego króla, imieniem Eset (nazywana przez Greków Izydą), będąca uczenni-cą legendarnego czarodzieja Thota, stanęła na czele koalicji wymierzonej przeciw Sutekhowi. Gdy Ozyrys powrócił z krainy umarłych, uczynił wraz z Izydą swojego syna imieniem Heru (po grecku Horus) nieśmiertelną istotą, którą zwie się mumią. Wtedy doszło do kolejnego starcia ze słu-gą mrocznego Apopisa, Sutekhem. W walce, która

rozgorzała, padł Ozyrys, a Heru zdołał powalić Sutekha. Nie zakończyło to jednak wojny. Set przeżył, a walkę z nim kontynuował Horus.

Khem stał się od tego czasu areną walki mię-dzy sługami Ra, boga Słońca, a sługami Apopi-sa, Węża Ciemności. Horus, wspierany przez mat-kę – Izis, twierdził, że podąża ścieżką, którą wyznaczył Ra. Jednak jad złowrogiego Apopisa dotknął i jego duszy, bo tak naprawdę wojna, którą toczył z Sutekhem, była powodowana jego oso-bistą wendetą. Konflikt ten, który toczył się przez wieki, był więc radością dla Węża.

Jednak Sutekh nie był oddanym sługą Apopi-sa, choć jego dusza skażona była rozkładem. Je-go celem było szerzenie nieczystości i korupcji, swojej siły szukał we własnych słabościach, po-grążył się bez reszty w wewnętrznej zgniliźnie. Je-go działania skazyły wielu innych, którym wska-zał ich gnijące wnętrza. Dzięki deprawacji zdobył wiele oddanych sług. Niektórych z nich uczynił nawet podobnymi sobie. To wszystko cieszyło Pradawnego Węża. Ale Sutekh wciąż pozostał so-bą, wszystkie jego dążenia były powodowane dą-żeniem do wzmocnienia samego siebie i swojej potęgi. Jego umysł, podobnie jak umysł jego przeciwnika, Horsa, nie potrafił dostrzec, że Khem nie jest pępkiem świata, a władza nad nim nie jest celem ostatecznym.

Wtedy machinacje Węża Mroku doprowadziły do osłabienia jednego z filarów armii Horsa, kul-tu jego matki, Izydy. Korupcja i rozkład przeżar-ły tę organizację, która ongi była bardzo silna, a Sutekhowi udało się wykraść tajemnicę tworze-nia mumii. Tu wtrącił się Pan Mroku. W swej py-sze Sutekhowi wydawało się, że poznał cały ry-tuał, jednak Apopis skaził poczynania jego sług i spowodował, że rytuał był niepełny. Zabójca Ozyrysa o tym nie wiedział i poddał rytuałowi siedmiu swoich najlepszych, śmiertelnych sług.

Moc wielkiego i potężnego Pradawnego Węża ujawniła się w niespotykanej dotąd sile. Zamiast oddanych Setowi mumii narodziło się siedem

zupelnie nowych istot, których dusze połączyły się z Prawdziwym Mrokiem. Tych siedmiorgo sług Ciemności nazwano Dziećmi Apopisa, a imię to miało budzić strach i zgrzytanie zębów.

OBLICZE PRADAWNEGO ZŁA

Przekroczyliśmy próg czasu i widzimy to, co ma nastąpić. Naszym zadaniem jest przygotować drogę.

Mumie to bardzo charakterystyczne stworzenia w Świecie Mroku. Jako jedyne obok Kainitów są naprawdę nieśmiertelne. Shemsu-Heru, Wyznawcy Horusa, stworzeni zostali jako żołnierze w prywatnej wojnie. Jest także wiele innych, jak Kabiri, Ishmaelici i mumie spoza Egiptu. W czasie Wielkiego Rytuału, który tworzy ze śmiertelnika mumię, każda z nich odwiedza Świat Zmarłych. I czyni to potem wielokrotnie, by odnowić moc duszy Ba, która pozwala jej żyć przez wieki.

W Aleksandrii, w czasie epoki zwanej obecnie hellenistyczną (prawdopodobnie w I wieku p.n.e.), Set od stworzył Wielki Rytuał powodowany pragnieniem stworzenia sobie sług, które służyłyby mu jak Shemsu-Heru Horusowi. Kierowany żądzą władzy i mocy był tak naprawdę marionetką w rękach wszechpotężnego Niszczyciela Ra.

Rytuał tworzenia Dzieci Apopisa nie przebiegał tak jak u innych mumii. W Zaświatach stało się coś, co na zawsze zmieniło te istoty. Dusze siedmiorga śmiertelników połączyły się ze stworami Mroku, demonicznymi sługami Niszczyciela Ra. Tych pięciu mężczyzn i dwie kobiety po powrocie z Zaświatów nie mieli już nic wspólnego z ludźmi, którymi byli przed przemianą. Stali się inkarnacjami Apopisa, awatarami jego demonów. Istotami sięgającymi samej istoty Mroku. Sutekh, który nieopatrznie powołał ich do życia, nie był dla nich ważny. Oni służyli mocy stokroć potężniejszej. Zapewne Dzieci Apopisa mogłyby zniszczyć Seta, gdyby tylko chciały – na swój użytek miały teraz potężne, piekielne moce. Ale tak naprawdę Zabójca Ozyrysa służy Ciemności, choć

nie pojął jeszcze potęgi Mroku. Prędzej czy później stanie się całkowicie oddanym sługą Wielkiego Apopisa. Nie mieli więc potrzeby, by go unicestwiać, bo on i jego klan są pożyteczni.

Inne mumie zwą Dzieci Apopisa Upośledzonymi. Stało się tak, gdyż wielu z nich Mrok zmienił w ohydne potwory. Ale taki jest Mrok, posługuje się zarówno potwornością, która tworzy strach, ale równie dobrze wykorzystuje również piękno, które kusi i przyciąga. Stąd niektóre z Dzieci Apopisa są piękniejsze od ludzi.

Podobnie jak inne mumie, dysponują one potęgą pradawnej, egipskiej magii. Można powiedzieć, że są w tym równie dobre, a może nawet lepsze niż Shemsu-Heru. Szczególnie, że ich pan, mroczny Apopis, dał im do ręki złowrogie moce niedostępne dla innych. O ich potędze świadczy to, że obawia się ich sam Set. Plotki głoszą, że Dzieci Apopisa i Sutekh wzajemnie szachują się: znają ponoć swoje prawdziwe imiona, co według egipskiej magii daje im władzę nad noszącym dane imię.

Dzieci Apopisa postrzegają prawdziwe oblicze świata – to właśnie daje im moc i władzę. Tylko one widzą prawdziwe rozmiary wpływów Niszczyciela Ra na świecie. Świat ten należy zniszczyć, już niedługo dokona się ostateczny pojedynek węża Apopisa, który pożre Słońce-Ra. Wtedy zniszczeniu ulegnie absolutnie

wszystko, a ostateczne zwycięstwo

osiągnie Wąż Mroku.

Dzieci Apopisa to najważniejsze z jego sług. Jest ich jedynie siedmiorgo: Tutu Podwójnie Okrutny, Hemhemti Grzmiący, Amam Pochłaniacz, Quetu Czyniąca Zło, Hauhra O Wykrzywionej Twarzy, Saatetta Srowadzająca Mroki oraz Kharebutu Czterokrotny Oszust. Poza tym istnieje wielu Upośledzonych stworzonych przez wykrzywione Wielkie Rytuały. Wypaczenie ma miejsce, gdy dusza zmarłego odeszła poza zasięg rytuału lub gdy została opanowana przez Zło. Może być i tak, że mumia sama przejdzie na służbę mrocznego Apopisa. Najgorsze z takich stworzeń to ciała ożywione lub przejęte przez demoniczne sługi Węża – ich



Jaroslav Musial

moc sięga wtedy piekielnych otchłani Zaświatów, czyniąc z nich potężnych przeciwników.

Na czele stworów Pradawnego Węża stoją Dzieci Apopisa. Są one najpotężniejsze z nich i wykonują bezpośrednie rozkazy swojego pana. Co prawda nie jest wykluczone, jak mówią plotki, że niektóre z potężniejszych demonów Zła przebywają również w świecie żywych, dzięki opętaniu śmiertelnych ciał, ale nie ma na to żadnego potwierdzenia. Można sobie tylko wyobrazić, jak potężne byłyby takie istoty. Dzieciom Apopisa towarzyszy zwykle spory orszak ich sług i sprzymierzeńców: są to słabsi Upośledzeni, Kainici z klanu Setytów (lojalni wobec mumii) czy śmiertelnicy oddani Wężowi. Dzieci Apopisa mają szerokie wpływy i znajomości, dzięki sługom i swojej mocy są w stanie zmieniać losy całych państw. Tajemne praktyki, które odprawiają w swoich świątyniach, pozwalają im czerpać moc od samego Niszczyciela Ra. Z reguły działają niezależnie, ale bywa, że łączą swoje wysiłki. Natomiast niemożliwe jest, by ze sobą konkurowali, bo wszyscy realizują plany swojego Mrocznego Pana (więc jeśli zdarzy się walka między nimi – w jakiś sposób powoduje to wzrost potęgi ich władcy).

Stosunek Dzieci Apopisa do Setytów jest połączeniem pobłażania i nieufności. Wyznawcy Seta zboczyli z właściwej drogi i choć kiedyś na nią wrócą (jak wszyscy słudzy Apopisa), to jednak nie wolno im do tego czasu ufać. Czasami współpracują ze sobą, realizując wspólne cele, ale zwykle to Dzieci Apopisa wynoszą z takiej współpracy więcej korzyści (np. świątynie Wyznawców Seta nie wymagają większych zmian, by mogły posłużyć Upośledzonym do odbywania własnych rytuałów). Setyci, którzy towarzyszą mumiom w ich orszakach, są natomiast zupełnie lojalnymi sługami, a to, że ich panowie znają ich prawdziwe imiona, tylko zwiększa wzajemne zaufanie.

Dzieci Apopisa podobno współpracują z infernalistami (takimi jak Nephandi, Baali czy Tancerze Czarnej Spirali etc.), gdyż służą tej samej mrocznej sile. Jednak konspiracja tych organizacji jest tak głęboka, że nikt naprawdę nie wie, jak daleko zakrojona jest ta współpraca. Czy jest to okazjonalna pomoc, która łatwo może się przerodzić w wzajemną wrogość, czy jest to wielki, ogólnoświatowy spisek, kontrolujący wszystko i wszystkich – nie wiadomo. W każdym razie faktem jest, że Mrok od stuleci wzrasta i zdobywa coraz nowe posiadłości. Coś musi być tego przyczyną.

Inteligentni i przezorni omijają siedziby Upośledzonych z daleka. Nawet jednorazowa rozmowa jest jak pakt z diabłem. Było wielu naiwnych, przekonanych, że mały układ niczego nie zmieni, a może

okazać się opłacalny. Teraz wszyscy służą Apopisowi. Mumie dysponują takimi mocami, które pozwalają im manipulować i niewolić wszelkie istoty.

Jeśli jako Narrator wprowadzisz do sagi jedno z Dzieci Apopisa, musisz pamiętać, że nie jest to jeden ze zwykłych przeciwników graczy. Najpierw musisz sobie zdać sprawę z tego, że jest to jedna z siedmiu najbardziej zdeprawowanych istot na świecie (przynajmniej według innych mumii). To oznacza, że jest ona esencją zła i zepsucia. A jednocześnie jest niesłychanie inteligentna i przebiegła.

Dzieci Apopisa rzadko działają bezpośrednio. Do tego mają swoje sługi i istoty, które nawet nieświadomie realizują ich cele. Do źródła intryg i machinacji gracze dojdą dopiero po długich poszukiwaniach. A nawet wtedy nie będą w stanie zniszczyć jednego z nich. Mogą co najwyżej podjąć próbę pokrzyżowania jego planów. Tylko, gdy gracze uzyskają pomoc bardzo potężnego sprzymierzeńca (np. jakiegoś Matuzalema), będą mogli podjąć próbę pokonania Upośledzonego. Jednak nawet, gdy dzięki olbrzymiemu szczęściu uda się im zniszczyć jego ciało, to najpóźniej za kilkadziesiąt lat Dziecko Apopisa znów powróci z Krainy Zmarłych.

Stąd zalecam bardzo ostrożne wprowadzanie tych postaci do sagi. Niech będą zawsze gdzieś na horyzoncie zdarzeń, niedostępne dla graczy uwikłanych w ich intrygi. Niech gracze poczują ich pojawienie się jako nagłe zagrożenie, strach, którego źródła nie mogą zlokalizować. Niech widzą skutki ich mrocznych poczynań i niech to budzi w nich przerażenie. Niedługo potem wystarczy przypadkowo znaleziona kartka z imieniem jednego z nich, by gracze omijali to miejsce z daleka.

ODARCIE Z MITU

Opowieści Świata Mroku są oparte na mitach istniejących mitologii – to nie ulega wątpliwości. Jednak w stosunku do rzeczywistych mitów *White Wolf* wprowadził istotne zmiany. Doprowadził one do stworzenia nowej, odmiennej mitologii, która różni się znacznie od pierwowzoru. Czy to lepiej, czy gorzej – to pozostawiam Wam do oceny. Jednak warto sobie zdawać sprawę, jak wyglądają prawdziwe mity.

Tak naprawdę mit ozyriański nie jest tak stary, jak sugerują autorzy Świata Mroku. Na pewno w swych głównych zarysach legenda o Ozyrysie istniała już w okresie Starego Państwa (ok. 2613-2160 r. p.n.e.). Jednak nie została ona wtedy zapisana w sposób ciągły. Później fragmenty tej legendy znajdują się w hymnach religijnych z okresu

Średniego (ok. 2040-1652 r. p.n.e.) i Nowego Państwa (ok. 1567-1069 r. p.n.e.). Kult Ozyrysa nie miał wtedy tak dużego znaczenia. Szczególnie w Nowym Państwie znajdował się w tyle za oficjalnym kultem boga Amona. Dopiero w Okresie Późnym (ok. 656-332 r. p.n.e.) możemy mówić o silnym kulcie Ozyrysa. Tę formę mitu, jaką z wielkimi zmianami przekazali nam autorzy Mumii, zawdzięczamy dopiero Plutarchowi z Cheronei (ok. 50-120 n.e.), czyli już z czasów rzymskich.

Natomiast Apopis nie jest wbrew pozorom potężnym bogiem zła, równorzędnym przeciwnikiem Ra. Jest raczej kimś w rodzaju demona. Pierwsze wzmianki o wężu Apopisie (zwanym też Apopem, Apepem lub Apophisem) pochodzą z I Okresu Przejściowego (ok. 2160-2040 r. p.n.e.). Od tego czasu stają się one coraz częstsze. Apop występuje w *Tekstach Sarkofagów* i w *Księgach grobowych* z okresu Nowego Państwa. W Okresie Późnym powstał utwór zawierający zestaw zaklęć mających odegrać tego złego ducha.

Wedle mitów Apopis przebywał w czeluściach podziemi. Wychodził z wrogimi zamiarami na trasę wędrówki słońca. Czął się w ciemnościach na barkę słoneczną, by ją pożreć i nie dopuścić do wschodu słońca. Za pomocą zaklęć pozbawiano go sił, wiązano i ćwiartowano, by barka mogła podążać swą naturalną drogą.

Paradoksem było to, że we wcześniejszych wersjach mitu o walce Apopa z Ra tym, który przyczynił się do pokonania demona był Set. Podobno właśnie dzięki temu Ra nie ingerował, gdy Set toczył bratobójczą walkę z Ozyrysem (co pozwoliło mu osiągnąć przejściowy sukces). Dopiero w późniejszym czasie Apopis i Set byli identyfikowani, obaj także występowali jako złe istoty.

W tym miejscu należy wyjaśnić, że idee zła i dobra (w sensie absolutnym) nie istniały w starożytnym Egipcie. Znaczy to, że Set był niczym więcej jak tylko przeciwnikiem Ozyrysa. Nie był w żadnym razie uosobieniem zła. Ba, cieszył się także własnym kultem. Podobnie zresztą było z Apopisem. Postrzegany był on głównie jako wróg Ra. Jednakże był on również demonem szkodzącym zwykłym ludziom i jako taki mógł być uważany za złego. Dopiero fakt, że Hyksosi jako jedno z bóstw czcili właśnie Seta, przyczyniło się do jego złej sławy. Hyksosi byli bowiem obcymi najeźdźcami, którzy okupowali Egipt.

Jednak wizja Apopisa, jako uosobionego zła, i Seta, jako skończonego sługę ciemności, to mit stworzony przez autorów z *White Wolfa*. Jest to przeniesienie idei dualizmu dobra i zła, obecnej np. w zaratusztrianizmie czy w judaizmie, ale nie w mitach egipskich.

Oczywiście, istoty takie jak mumie czy Dzieci Apopisa w mitologii egipskiej nie występują.

Warto na końcu nadmienić, że w Egipcie było wiele lokalnych zbiorów mitów, nie było uniwersalnej mitologii. I tak miasta takie jak Heliopolis, Memfis czy Hermopolis posiadały własne panteony i własne mityczne wyobrażenia. Zanim niektóre kulty, tak jak np. kult Ozyrysa, nie rozszerzyły się na cały Egipt, długo rozwijały się tylko w danym regionie.

POSTACIE

QUETU CZYNIĄCA ZŁO

Dziecko Apopisa

Tło: Quetu była jedną z pięknych arystokratek potajemnie służących Setowi. Cechowała ją przebiegłość i okrucieństwo, a także rozmiłowanie w rozkoszach cielesnych. Sam Sutekh wybrał ją, by uczynić ją jedną ze swoich mumii. Demoniczna postać, którą się stała po rytuale, odziedziczyła po niej te cechy.

W służbie Apopisa potrafi doskonale wykorzystywać swe wdzięki – nie ma śmiertelnego mężczyzny, który całkowicie nie poddałby się jej urokowi, umiejętnie wzmacnianemu alchemią, a uległo jej także wiele innych istot. Jest też świetną manipulatorką, realizuje dalekosiężne plany swego Pana, wykorzystując do nich nawet potężnych Setytów (którzy po niewczasie orientują się, że byli manipulowali). Obecnie przebywa w Paryżu, gdzie w katakumbach pod katedrą Notre Damme zbudowała świątynię Apopisa. Podobno na miejscu dawnej świątyni kultu Izdy z antycznej Lutecji.

Z daleka otacza ją złowroga aura. Nawet niewrażliwe garou poczuja przytłaczający zapach Zmija,



Jaroslav Musiał

który początkowo ich ogłuszy. Jej aura jest jednak całkowicie ludzka i promieniuje pewnością siebie. Każdy, kto znajdzie się w jej pobliżu, musi ulec jej uwodzącemu spojrzeniu i niezwykle mu pięknu. Jeśli okaże się mieć niezwykłą siłę woli, może zyskać, zależnie od sytuacji, jej szacunek lub gniew.

Quetu potwornie nienawidzi Shemsu-Heru, zwalczając ich naraziła się na szczególną wrogość samego Horusa, który wciąż wysyła swoje sługi w celu zlikwidowania jej. Jednak nikomu jeszcze się to nie udało. Także niektórzy Kainici próbowali ją zniszczyć, jednak jedyna próba, która odniosła jakiś skutek, mianowicie atak jednego z potężniejszych Assamitów, skończył się poparzeniem go toksycznymi wydzielinami, po czym raniona Quetu dobiła go, niszcząc jego ciało za pomocą Ren-hekau. Od tego czasu Assamici nie przyjmują zleceń na zabicie tej mumii.

Swoich wrogów Quetu unieszkodliwia szybko, ale zanim umrą, długo cierpią wymyślne tortury.

Wygląd: Ubiera się w wyszukane, czarne suknie. Nosi wiele amuletów, a na szyi złoty łańcuch z symbolem Apopisa. Ma długie, czarne włosy i elektryzujący wzrok. Jest niezwykle piękna.

Natura: Manipulatorka

Postawa: Spiskowiec

Rok Narodzin: ?, wygląda na 20-25 lat.

Pierwsza Śmierć: 3 r. p.n.e.

Zawód: Magiczka

Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 5

Atrybuty Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 5, Wygląd 5

Atrybuty Mentalne: Percepcja 5, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Bójka 1, Czujność 2, Ekspresja 1, Empatia 2, Świadomość 5, Przebiegłość 2, Uniki 3, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 5, Etykieta 3, Krycie się 3, Oswajanie 5, Rzemiosło 5, Szt. Przetrwania 3, Walka Wręcz 5

Wiedza: Astrologia 5, Kaligrafia 5, Kultura 2, Lingwistyka 5, Medycyna 5, Okultyzm 5, Polityka 3, Prawo 1, Śledztwo 2, Wiedza o Setytach 5, Wiedza o Supernaturalach 5, Wiedza o Żmiju (Apopisie) 5

Pozycja: Tajemniczość 5, Artefakty 10 (amulety i eliksiry), Dziennik 5, Mienie 5, Świta 10, Grobowiec 5

Hekau: Alchemia 5, Amulety 5, Celestialne Hekau 2, Nekromancja 5, Ren-hekau 5, Uszebti 2

Ka: 8

Ba: 8

Sekhem: 10

Charakter: Pamięć 5, Radość 1, Nieczułość 5 (zamiast Uczciwość)

Ścieżka: Ścieżka Złych Objawień (Apopis) 10

Siła Woli: 10

Moce: Żabi Język (4), Toksyczne Wydzieliny (2), Skóra Apopisa (1)

Skazy: Specjalna Dieta (krew wampirów) (3)

Wady: Anachronizm (2), Zadufanie (1), Terytorializm (2), Nienawiść (Shemsu-Heru) (3), Dostyk Rozkładu (1), Wróg (Horus) (5), Zła Sława (3), Ścigana (przez Shemsu-Heru) (4)

Zalety: Żelazna Wola (3), Odporność na Magię (3), Mroczna Wiara 3 (21)

Ekwipunek:

Amulety: Amulet kroczenia wśród chmur, Język Apopisa (działa jak Sprzączka Izdy), Wszechpotężne amulety ochronne: chroniące serce, imię i Oczy Apopisa (jak Oczy Horusa), Amulet ochronny przeciw metalom, Amulet ochronny przeciw drewnu.

Eliksiry: Silny preparat krzepiący, Napój trującego ciała, Jad Apopisa (jak Łzy Izdy), Sto tysięcy języków, Perfumy pożądania (działa permanentnie).

Uwagi: Potęga Quetu jest rzeczywiście ekstremalna. Dlatego pamiętaj, że walka graczy z nią byłaby sytuacją krańcową. Prędzej będą obiektami jej manipulacji. Quetu raczej spróbuje zwerbować graczy niż ich zniszczyć. Jeśli nie narażą się jej specjalnie, może ich oszczędzić i pominąć.

CEDRIC STAFFORD

Setyta w służbie Quetu

Tło: Urodzony w 1876 roku w Egipcie syn angielskiego arystokraty. Prowadził tam tryb życia sybaryty. Znudzony życiem, dał się wciągnąć w tajemny kult, który skupiał śmietankę towarzyską Aleksandrii. Tam stał się najpierw ghulem jednego z setyckich przywódców sekty. Gdy doszedł już do najwyższych godności, musiał przejść próbę, która polegała na upokorzeniu i zabiciu najbliższej mu osoby. Tą ofiarą była jego własna matka, którą najpierw zgwałcił, a potem brutalnie zamordował w wyniku wymyślnych tortur. Uznano wtedy, że jest godzien dostąpić najwyższego zaszczytu – przemiany. Jako młody Setyta poznał przywódczynię kultu – piękną Quetu. W służbie swojej Pani posuwał się do największych okrucieństw i najbardziej bestialskich czynów. Teraz towarzyszy jej w Paryżu i szuka kandydatów na sługi Apopisa.

Wygląd: Ubiera się w eleganckie, czarne garnitury, czarne koszule i krawaty. Gdy jest w terenie, nosi mniej oficjalny strój. Wśród innych Kainitów

podaje się za Toreadora, postrzegany jest wtedy jako Pozer. W świątyni kultu nosi na szyi symbol Apopisa.

Prawdziwe Imię:

Cheperapop

Natura: Manipulator

Postawa: Samotnik

Przemiana: 1900 r.

Pokolenie: 11

Atrybuty Fizyczne:

Siła 2, Zręczność 3,

Wytrzymałość 3

Atrybuty Społeczne:

Charyzma 2, Oddziały-

wanie 5, Wygląd 3

Atrybuty Umysłowe:

Percepcja 1, Inteligencja

4, Spryt 1

Talenty: Aktorstwo 1,

Bójka 1, Empatia 2, Per-

sonifikacja klanowa

(Toreador) 2, Uniki

2, Zastraszanie 3

Umiejętności: Broń Pal-

na 2, Walka Wręcz 3

Wiedza: Finanse 2, Lingwistyka 3, Medycyna

3, Okultyzm 4, Śledztwo 1

Pozycja: Pokolenie 2, Mienie 3

Dyscypliny: Serpensis 3, Prezenca 1, Niewi-

doczność 1

Charakter: Nieczułość 4, Instynkty 3, Odwaga 3

Ścieżka: Ścieżka Złych Objawień (Apopis) 7

Siła Woli: 7

Wady: Dotyk Rozkładu (1), Wróg (3), Niena-

wiść (do Kościoła) (3)



Jarosław Musiał

STRATEGICON III

„GRAJ LUB ZDYCHAJ!”

Konwent Miłośników Gier Bitewnych,

Karcianych i Strategicznych.

Data i miejsce:

- 23 – 25 listopad 2000
- Wrocław, Szkoła podstawowa nr 97, ul. Prosta 16

Pogram:

- Turnieje gier bitewnych: Mistrzostwa Polski w „WFB”, Mistrzostwa Polski w „W40K”, Chronopia, Warzone, Necromunda (turniej – kampania), Blood Bowl (turniej – puchar), GorkaMorka (turniej – kampania), W40K II ed, Warmaster, Gothic, Middenheim, WFB turniej herosów.
- Turnieje karciane: Magic The Gathering (DCI – extended type), Legend of five rings (extended jade), Star Wars.
- Turniej strategicznych gier planszowych.
- Turnieje gier komputerowych.

Dodatkowe atrakcje:

- konkurs znajomości Starego Świata, znajomości Świata W40K, wystawa grafik, spotkania z gośćmi, pokazy i prezentacje gier (WFB VI ed?), spotkania z gośćmi (dział bitewny „Portala”, przedstawiciele GW, konkurs militarny, pogadanki, itp.

Organizatorzy:

- Klub Miłośników Gier i Fantastyki Melkor
- Niezależne Stowarzyszenie Pro Arte

Kontakt:

- „Melkor” Wrocław ul. Krzycka 16 53-020
- 0501 221 687
- 0603 072 172
- muczachan@hell.pl

Warunki uczestnictwa:

Rozgrywki toczyć się będą 24 h na dobę, osobom chcącym ewentualnie spać udostępniamy salę gimnastyczną (prosimy o zabranie śpiworów, karimat, itp.). Koszt akredytacji na cały konwent około 29,99 PLN, dostępne również będą bilety jednodniowe.

Oczywiście, charakterystyki obu postaci są tylko propozycjami. Jeśli nie odpowiadają Ci one, zmień je według własnych preferencji. W oparciu o nie możesz stworzyć własną wizję sług Apopisa. Pamiętaj jednak, że masz tu do czynienia z postaciami bezwzględnie złymi i zepsutymi, które nie kierują się żadną znaną moralnością. Lubują się w okrucieństwie i zadawaniu bólu, są nieczułe na cudze cierpienie, nie mają żadnych cech ludzkich. Ich opis powinien wzbudzić w graczach odruch sumienia, powinni sobie zadać pytanie: czy ja też taki jestem? Jak dużo mi brakuje do takiego zepsucia? Jeśli gracz nie odczuje żadnego poruszenia na widok czynów popełnianych przez sługi Apopisa, znaczy to, że ostatecznie przestał być człowiekiem. Taki bohater jest na najlepszej drodze, by dołączyć do legionów Mroku.

WSTĘP

Właściwy początek opowieści to moment, w którym poszczególni bohaterowie, każdy z osobna, otrzymują niemal identyczne listy. Elegancki papier pachnie nieco wilgocią i ledwie uchwytną stęchłą. Charakter pisma zdradza natomiast zdenerwowanie piszącego, choć stylistyka listu nie uchybia w niczym zasadom sztuki epistolarnej.

Autor pisma w ogólnikowych zwrotach prosi o wyznaczenie terminu spotkania, w czasie którego chciałby poprosić bohaterów o przysługę. Chodzi o objęcie funkcji sędziów na czas trwania procesu sądowego, odbywającego się w fundacji.

O ile wszyscy bohaterowie odpowiedzą na list i każdy z nich zgodzi się na spotkanie, przybędzie nań nadawca listu – Albert Biske. Jest on człowiekiem około trzydziestoletnim. Mimo pobladłej twarzy, lśnią w niej żywe oczy, zaś kruczoczarne włosy, zarost, w połączeniu z brunatnym kolorem ubrania, nadają mu wygląd czarownika z ilustracji do bajek dla dzieci. Po ubraniu trudno powiedzieć o nieznanym zbyt wiele. Krój płaszcza, garnitur i kapelusza pochodzą z lat dwudziestych i upodabniają go nieco do amisza.

Albert w rozmowie jest niesłuchanie uprzejmy. Rzadko się uśmiecha, lecz sprawia wrażenie zadowolonego i ożywionego. Przedstawia się jako członek angielskiej Fundacji Blackstone, która znawcom Tradycji kojarzyć może się z Eutanathosami, a w istocie jest ośrodkiem szkoleniowym ich nowicjuszy. Po krótkiej pogawędce o niczym, podczas której Albert będzie się starał wybadać nastawienie bohaterów, padnie wreszcie konkretna propozycja. Bohaterowie poproszeni zostaną o sędziowanie w wewnątrzfundacyjnym procesie o nieumyślne morderstwo. Albert nie chce powiedzieć nic więcej – twierdzi, że jako świadek musi ograniczyć rozmowy z potencjalnymi sędziami do

minimum. Zapewnia, że po przybyciu na miejsce (posiadłość Blackstone w północnej Anglii) bohaterowie dowiedzą się wszystkiego.

Zapewne gracze wyrażą zgodę na intrygującą propozycję. W takim wypadku Blackstone zafunduje im bilety lotnicze do Anglii i wcześniej czy później spotkają się (o ile już nie tworzą grupy). Poproszeni zostaną o zabranie podręcznego bagażu na dwa, góra trzy dni. W Anglii czarny Lincoln zabierze ich do Fundacji.

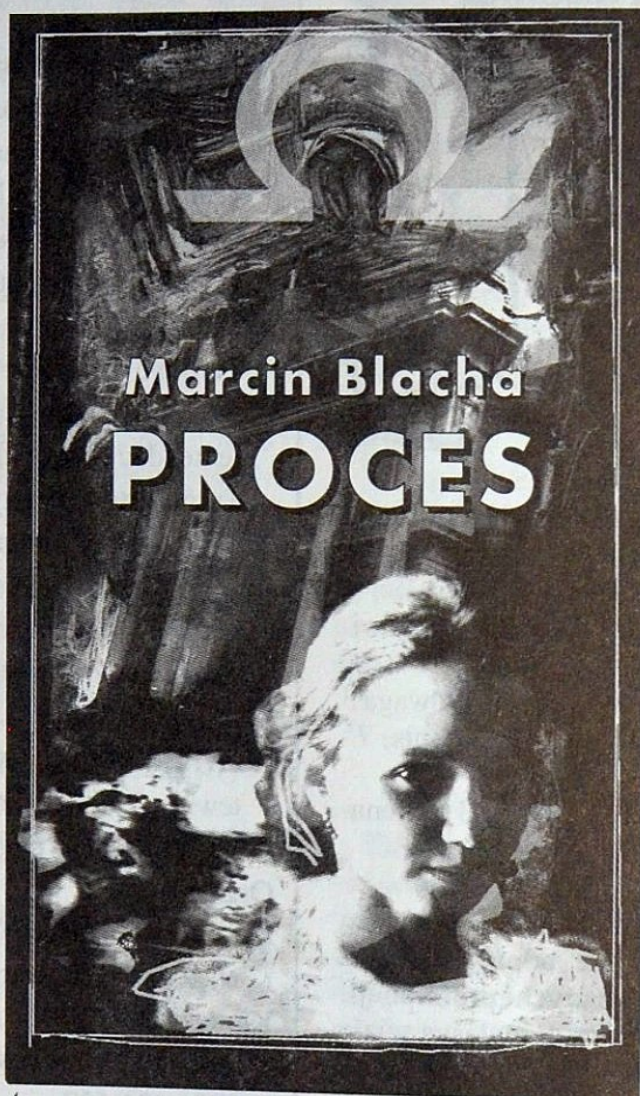
FUNDACJA BLACKSTONE

Wielka posesja – właściwie bardziej zameczek niż dwór – otoczona jest dziczącym ogrodem. W gałęziach drzew gnieźdzą się wrony, a zgiełk, jaki ptaszyska wydają, czyni Blackstone miejscem jeszcze bardziej posępnym. Limuzyna, którą bohaterowie zostali przywiezieni z lotniska, parkuje w sporym garażu, w jednym ze skrzydeł budynku.

Na spotkanie wychodzi małomówna, na oko siedmioletnia dziewczynka. Jej opiece Albert poleca bohaterów i przez nią zaprowadzeni zostaną do swoich pokoi, odwiedzając po drodze wszystkie ważne miejsca w Blackstone.

Budynek jest stary i zaniedbany. Brakuje w nim elektryczności

i bieżącej wody, zimą pali się węglem w piecach. Wszystkie trzy piętra oświetlane są świecami osadzonymi w kinkietach, w niektórych tylko pomieszczeniach zawieszono kandelabry. Korytarze zdobią portrety poprzednich właścicieli posiadłości i płaskorzeźby wyobrażające sceny z mitologii hinduskiej. Pokoje gościnne nie różnią się od pokoi stałych mieszkańców. Są przestronne, lecz raczej wyższe niż szerokie. Zawierają za to wszystkie udogodnienia, jakie możliwe są w Blackstone. Mieszkańcy Fundacji żyją jak w klasztorze. Pomieszczenia prywatne odgrywają rolę marginalną



Piotr Wyskok

– życie towarzyskie skupia się w salach wspólnych i z tego względu należałoby je wymienić.

Po pierwsze, jadalnia. Eutanathosi spotykają się na obiedzie około szesnastej i na kolacji o dwudziestej pierwszej. Obecność jest obowiązkowa i zasada ta obowiązuje również gości. Wymówką może być tylko choroba lub wyjazd. Posiłki spożywane są w milczeniu, za to są wystawne i smaczne. Po obiedzie wszyscy spotykają się w salonie, na herbacie i cygarach, zaś nakaz milczenia przestaje obowiązywać. Po kolacji odbywa się podobne spotkanie, jednak mniej zobowiązujące. Nie trzeba dodawać, że posiłki w Blackstone jada się, będąc odpowiednio ubranym.

Innym miejscem ważnym dla scenariusza jest biblioteka. Bogaty zbiór nie zawiera niemal żadnych książek wydanych po wojnie, sporo za to jest manuskryptów i zwojów papirusowych. Bohaterowie są zachęceni do korzystania z biblioteki: wiedza, jaką mogą zdobyć, ma im zrekompensować niewygody Fundacji i zaspokoić ich ciekawość. Biblioteka jest miejscem, w którym można dowiedzieć się wiele na temat historii miejsca i zapoznać się z regułą Fundacji.

W rozległym grobowcu pod budynkiem spoczywają doczesne szczątki przodków poprzedniego właściciela. Tamże, w owalnej sali, zorganizowano miejsce do pojedynków magycznych, na czas procesu zamienione na salę sądową. Ustawiono kamienne ławy i zawieszono na ścianie ambonę – mównicę. Nad wejściem do pomieszczenia zawieszony jest wielki posąg bogini Kali. Zaczepy obluźowały się i sprawia on wrażenie, jakby za chwilę miał runąć na zgromadzonych.

Kultura indyjska obecna jest w Fundacji za sprawą jej założycieli. Poniżej przedstawiam krótki rys historyczny i bardzo ważne dla scenariusza idee zawarte w regule zboru.

Dwudziestego sierpnia 1880 roku dwóch dżentelmenów, w których Sherlock Holmes niechybnie rozpoznałby oficerów brytyjskich powracających z Indii, wykupiło od krewnych zmarłego lorda posiadłość Blackstone. Pozostałych kupców odstraszał stan posesji (nieszczęsny lord popadł w dług, co było przyczyną jego samobójczej śmierci) i zła sława, jaką cieszył się dom. W opinii okolicznych wieśniaków było to miejsce nawiedzone, co bynajmniej nie zniechęciło nieznanym. Wręcz przeciwnie – już po transakcji robili oni wszystko, by podtrzymać plotki i roztoczyć wokół miejsca aurę niesamowitości.

Kupcy byli magami, Eutanathosami. Stracili swoją siedzibę w Indiach i Blackstone stało się dla nich nowym domem. Od momentu zakupu zaistniało jako

nowa Fundacja, stawiająca sobie za cel wychowanie młodych magów i doskonalenie Sztuki. Obaj nowi właściciele specjalizowali się w nekromancji.

Blackstone została ufundowana na bardzo specyficznej regule, będącej kompilacją osobistych przekonań i wierzeń założycieli, honorowego kodeksu wojskowego i wpływów epoki wiktoriańskiej. W regule dostrzec można było liczne elementy tradycji Eutanathosów, w szczególności zaś fascynację przypadkiem. Reguła nadała mieszkańcom fundacji jedyny w swoim rodzaju klimat do badań i wychowania młodzieży. Poniżej przedstawiam najważniejsze wyjątki dotyczące procedury przewodu sądowego. Są one ważne dla scenariusza i warto się z nimi dobrze zaznajomić. Niektóre paragrafy brzmią cokolwiek dziwnie, nie spisywali ich jednak ludzie do końca normalni.

- Sprawiedliwość leży w honorze – honor jest wartością najwyższą.
- W przypadku procesu o morderstwo sędziowie wybierani są losowo z grona Przebudzonych nie będących członkami Fundacji.
- Porządek rozprawy jest następujący: pierwszy występuje oskarżyciel, przedstawia akt oskarżenia i proponuje karę dla oskarżonego; następnie oskarżony przedstawia dowody świadczące za jego niewinnością i proponuje dla siebie karę lub uniewinnienie; następują przesłuchania świadków powołanych przez oskarżonego, oskarżyciela i sędziów; po przesłuchaniach oskarżyciel i oskarżony rewidują swoje propozycje kar i przedstawiają nowe; sędziowie udają się na naradę i wygłaszają wyrok, od którego nie ma odwołania.
- Wyrok jest prawomocny, o ile przegłosowany został stosunkiem głosów 50% + 1. W przypadku remisu rozprawa zawieszona zostaje do czasu zaistnienia nowych dowodów. Sędziowie wybierają karę z dwóch możliwych propozycji – wniosku oskarżyciela i oskarżonego.
- Jeżeli wszyscy sędziowie postanowią wydać inny wyrok, jest to możliwe, o ile wydadzą go zgodnie i oskarżony przyjmie orzeczenie bez sprzeciwu.
- Unikanie sprawiedliwej kary (w tym samobójstwo) stanowi obrażę honoru winnego i Fundacji.

MIESZKAŃCY FUNDACJI

Wcześniej Blackstone kształciła równocześnie do siedemdziesięciu uczniów, nad którymi czuwało zawsze siedmiu nauczycieli. Czasy te bezpowrotnie minęły, można co najwyżej przeczytać o nich w rejestrach. Stało się tak za sprawą wypadku sprzed miesiąca, którego skutkiem jest

właśnie proces – oś opowieści. Aby zrozumieć sytuację Fundacji, trzeba poznać jej obecnych mieszkańców. Jest ich siedmioro. Niektóre imiona dla wygody graczy zostały spolszczone.

Mistrz Ryszard

Ryszard Kinsley i Robert Frazier byli założycielami fundacji. Poróżnili się w kwestii poglądów na Wielką Wojnę; ten drugi brał w niej udział i zginął. Od tamtego czasu brzemie przewodzenia Blackstone spoczęło na barkach Mistrza Ryszarda. Jest on dzięki magii długowieczny, chociaż wygląda na swoje lata.

Długie pasmo nieszczęść, jakie nań spadły, złamało maga. Najbardziej traumatycznym przeżyciem była śmierć żony Mistrza, Tatiany. Eutanathoska zginęła w wypadku samochodowym i próba przywrócenia jej do życia stała się bezpośrednią przyczyną procesu, jaki ma miejsce w Fundacji.

Mistrz Ryszard zapadł w Ciśnię. Przykuty do wózka inwalidzkiego i bezwolny (trzeba go karmić i przebierać), boryka się ze swoimi własnymi demonami, nie zdając sobie sprawy z upadku Blackstone.

Anna Hillsby

Siedemdziesięcioletnia wiedźma, która sprawuje faktyczną władzę w Fundacji. Czarna suknia, mnóstwo koronek, włosy w kok, zaciśnięte usta – wszystko to składa się na zewnętrzny wizerunek osoby owładniętej manią utrzymania dobrego imienia Blackstone. Anny bez dyskusji słuchają wszyscy pozostali, choć ona sama woli pozostawać w cieniu. To ona zajmuje się Mistrzem Ryszardem i bez skrupułów wykorzystuje ten przywilej, narzucając innym jego rzekomą wolę.

Albert Biske

Do podanego już opisu dodać należy, że Albert pełni w Blackstone rolę furtiana. Do jego obowiązków należy opieka nad gośćmi, wyjaśnianie im zawiłości reguły i procedury sądowej. Albert

pełni także podczas procesu rolę woźnego. Wprowadza i wyprowadza świadków, co daje mu okazję do nadużyć, tym bardziej, że ślepo wypełnia on polecenia Anny.

Eryk Leary

Mężczyzna chudy jak patyk i bardzo wysoki. Ubrany w ciasny surdut i flanelowe spodnie. W fundacji pełni rolę lekarza, a przez swoje małomówność, zimną krew i flegmę zdaje się podobny do tępego oprawcy. W scenariuszu nie odegra raczej wielkiej roli, ale przykuwając uwagę graczy, odwracać może ich myśli od postaci istotnych.

Sara Higgins

Siedmioletnia dziewczynka o stroju i powierzchowności aniołka. Blondloczki, słodka buzia, biała koronkowa sukienka, w rączce świeca. Nie trudno się domyśleć, że pozory mylą. Sara jest zabójczynią pod rozkazami Anny – bezwzględna i bezszelestna. Nie bez powodu Albert każe jej oprowadzać bohaterów po Fundacji: Sara przygląda się im uważnie i dopatruje się słabości i przyzwyczajęń. Tak na wszelki wypadek.

Alicja

Zasymilowana Holenderka – jej prawdziwe imię zna tylko Ryszard, choć wszystkich ciekawi, jaka tajemnica kryje się za pseudonimem. Ta Eutanathoska ma około trzydziestu lat, jest bardzo przystojna i zwyczajnie nie pasuje do okropnego miejsca, jakim jest Blackstone. Anna jej nienawidzi, ze wzajemnością zresztą, lecz zna wartość Alicji (medium świetnie posługujące się Sferą Ducha). Tajemnicą poliszynela są homoseksualne skłonności Alicji, których wychowana w wiktoriańskim rygorze Anna nie może przeboleć.

Klara Kinsley

Osiemnastoletnia, znerwicowana dziewczyna. Ubiera się w białe bluzeczki i czarne spódnice, nigdy nie wie, co zrobić z rękami. Z jej osobą



związane są co najmniej dwie wielkie tajemnice, opisane dalej. Tymczasem warto wiedzieć, że Klara pozostaje pod opieką Anny, której panicznie się boi. Dziewczyna jest o krok od choroby psychicznej, przed którą ucieka, malując piękne obrazy.

Dwie osoby, które podobnie jak bohaterowie są gośćmi, odegrają w opowieści niebagatelną rolę. Są to bohaterowie niezależni, dzięki którym Narrator może stabilizować chybotałe punkty scenariusza, w żadnym razie nie powinni jednak oni zdominować swoim postępowaniem akcji.

Mike Hammer

Żaloszny mag z Synów Eteru, autor podrzędnych powieści fantastyczno-naukowych i popychadło demonicznej Anny. Podczas procesu wspólnie z bohaterami pełni rolę sędziego. Jest żywym przykładem upadku Fundacji – wynik losowania sędziego został zafalszowany. Mike, jako figurant, zdaje sobie sprawę ze swojej sytuacji i bynajmniej nie ukrywa intencji. Jego obecność może popsuć plany graczom w momencie, gdy będą głosować nad karą lub przesłuchiwać świadków.

Kat

Eutanathos, który przybył, by wykonać wyrok wydany przez bohaterów. Pełni rolę obserwatora z ramienia Tradycji i bez względu na sytuację zachowuje neutralność. Zapewne zaintryguje graczy, ale wypytywany o proces, nie odpowie na żadne pytania.

PROCES

Miesiąc przed przybyciem bohaterów do Blackstone, Tatiana Kinsley, żona mistrza Ryszarda, zginęła w wypadku samochodowym. Autem kierował Albert – doznał jedynie złamania nogi. Ciało Eutanathoski szybko przewieziono do Fundacji i błyskawicznie przygotowano plan przywrócenia jej życia. Magowie mieli duże doświadczenie w praktykach nekromantycznych, nigdy jednak nie wazyli się na tak poważne przedsięwzięcie. Zdecydował Ryszard: przygotowano rytuał, w którym on sam był mistrzem ceremonii, uczniowie Blackstone tworzyli asystujący chór, zaś medium została Alicja. Znaczącą rolę w rytuale odegrać miał Talizman – Zwierciadło Almara. Przedmiot ten, dzięki magii pozwalał przywoływać wizerunki zmarłych osób, z którymi można było rozmawiać. W żadnym razie nie był w stanie nikogo wskrzesić.

Ceremonia rozpoczęła się w pośpiechu. Niedopatrzenia i zdenerwowanie zebranych zdecydowały o jej niepowodzeniu. Ze zwierciadła wyszła

śmierć wcielona – upiór – który pozbawił życia wszystkich uczniów Fundacji Blackstone. Tatiana nie udało się przywrócić światu żywych.

Tak pokrótce doszło do oskarżenia i procesu o zamordowanie siedemdziesięciu ludzi. Teraz o samym procesie. Jego zasady są już znane, lecz nic nie pójdzie gładko. Anna dąży do tego, by sędziowie wydali na oskarżoną (wyjaśnienia dalej) wyrok śmierci, bez względu na okoliczności łagodzjące i rzeczywistą lub domniemaną winę. W opinii Eutanathoski jest to zgodne z wolą Mistrza Ryszarda i regułą Fundacji, nakazującą honorowe rozwiązanie problemu. Rolę oskarżonej przydzielono Klarze – ona występuje na mównicy i daje propozycje kary, zaś oskarżycielem jest Albert. Propozycja kary oskarżyciela: śmierć. Propozycja kary oskarżonej: śmierć.

Tak się rzeczy mają. Prawdopodobnie graczy zaskoczy to i będą starali się dociekać prawdy. Zapewne postanowią ustalić fakty i nie szafować bezmyślnie życiem – takie postępowanie nie spodoba się Annie. Wszyscy niemal mieszkańcy Blackstone postarają się zaciemnić obraz wydarzeń sprzed miesiąca i doprowadzić do rychłego wydania bezwzględego wyroku.

Fundacja skrywa liczne tajemnice. Ich stopniowe ujawnianie podniesie napięcie opowieści i umożliwi zaskakujące zwroty akcji. Akcja opowieści rozgrywa się na sali sądowej – nie znaczy to, że musi być nudna.

Po pierwsze, gracze ustalić muszą, że za słówkiem „oskarżona” kryje się nie Klara, lecz cała Fundacja (udział Klary w spowodowaniu śmierci uczniów Fundacji nie jest przecież większy niż pozostałych). Narrator powinien skrzętnie to maskować, odpowiednio prezentując sformułowania bohaterów niezależnych. Dalej następuje cała seria kłamstewek i niedomówień świadków. Anna stara się tak pokierować procesem, by kara wymierzona została bez rozdrapywania ran, niepokojenia mieszkańców Blackstone, którzy wszak mogą pęknąć i zaprotestować przeciw swojej śmierci. W szczególności chodzi tu o Alicję, choć Mistrz również nie powinien być niepokojony.

Klara została wybrana na „oskarżoną” z kilku powodów. Jest ona córką Ryszarda – dlatego symbolicznie uosabia winę. Stan jej nerwów, systematycznie pogarszany przez środki farmakologiczne z apteczki Eryka sprawia, że trudno z niej wydusić sensowne zeznanie: przesłuchanie Klary zniechęci nawet najbardziej cierpliwych sędziów. Ostatni powód to związek łączący dziewczynę z Alicją – są więcej niż przyjaciółkami. Tortura procesu zadana Klarze to zemsta na Alicji.

Alicja nie pozostanie bierna. W sędziach dojrzy szansę ratunku. Któryś z bohaterów dostanie zapewne podczas pierwszej kolacji w Blackstone liścik z rozpaczliwym wezwaniem: „Nie pozwólcie nas zabić!”. Eutanathoska będzie się starała namówić postacie graczy do ucieczki, wspólnej z nią i Klarą. Wszelkie rozmowy, będące próbami przekazania informacji o tym, co naprawdę wydarzyło się miesiąc temu, przerywane będą przez Alberta – nie można wszak rozmawiać ze świadkiem poza salą sądową. Podczas procesu znowuż Alicja poddana będzie presji współmieszkańców z ław widowni i nieskoro do współpracy.

Aby nie było graczom zbyt łatwo, Anna zastawi pułapkę. Do pokoju jednego z bohaterów zakradnie się nocą Sara i będzie się starała go nastraszyć, udając morderczynię. W nocy wszystkie koty są czarne, a przy świetle okaże się, że zamachowiec zgubił apaszkę przesiąkniętą zapachem perfum Alicji.

Holenderka też będzie działać. Najpierw zasugeruje bohaterom, że nie wszystkie drzwi w Fundacji stoją przed nimi otworem. Zaproponuje im wycieczkę do pokoju byłej żony Mistrza Ryszarda. Innego wieczora widmowy kot powie dzie jednego z bohaterów na poddasze. Tam za zamkniętymi drzwiami, ukryte wśród rupieci, stoi Zwierciadło Almara. Przed nim, wodząc palcem po zakurzonej podłodze, napisano: „Tatiana Kinsley”. Niewątpliwa zachęta do porozmawiania przez taflę Talizmanu ze zmarłą może mieć katastrofalne skutki. Po stronie cienia czeka zabójca – siedemdziesiąt ofiar było mu mało i z chęcią pozbawi życia następnych „ciepłych”. Na imię mu Robert Frazier.

Piotr Wyskok

Powyższy zarys wydarzeń powinien być wystarczającą dawką informacji do rozwinięcia pasjonującej opowieści. Narrator, przystępując do gry, powinien być przygotowany na dostarczenie

ze swej strony własnych komplikacji. W czasie sesji na bieżąco trzeba reagować na pomysły graczy i odpowiadać na nie szybkimi ripostami. W filmie „Dwunastu gniewnych ludzi” Henry Fonda był z początku osamotniony – graczy jest kilku. Stoi jednak przed nimi nieporównywalnie trudniejsze zadanie. Uratować od zguby muszą ludzi, którzy w gruncie rzeczy nie mają ochoty umierać, ale nad którymi ciąży fatum. Przerwanie pajęczynej mistyfikacji i niejasności uwolni zapewne kilku z nich od złudzeń.

Nie polecam siłowego rozwiązania problemu. Członkowie Blackstone są cwani i potężni. Zginać mogą niewinni, co prowadzi do punktu wyjścia. Jedno wszakże należy mieć na uwadze. Bohaterowie nie opuszczają Fundacji do czasu, aż zapadnie wyrok. Brak orzeczenia oznacza zawieszenie procesu – teoretycznie w nieskończoność. Próba podziękowania za przykry obowiązek spotka się z wrogością. Poza tym naprawdę warto kilka osób ocalić.

Na wypadek nieprzewidzianych trudności Anna ma przygotowany szatański plan. Jeśli gracze wymyślą coś niezgodnego z regułą i postanowią wprowadzić swój pomysł w czyn, oznajmi ona, że wszyscy pożałują ich decyzji. Oznacza to ni mniej ni więcej, że wszyscy lojalni wobec niej popełnią samobójstwo. Dla nielojalnych oznaczało to będzie szok i załamanie nerwowe. Dla bohaterów przejście na siebie odpowiedzialności nie tylko

za śmierć siedemdziesięciu, ale i za śmierć części z siedmiu. Fatum Fundacji pozostanie z nimi już na zawsze.

Kto rzeczywiście winny jest w sprawie Blackstone kontra Blackstone? Nie ma na to pytanie łatwej odpowiedzi. Jeżeli Ty, jako Narrator, po przeczytaniu scenariusza zbyt łatwo przyjąłeś winę Roberta Fraziera, znaczy to, że powinienesz przebudować całą opowieść.



Ave!

Jesień, pora deszczu. Jesień, pora krótkich dni i wczesnych wieczorów. Jesień – czas opowieści. Zmęczeni awanturnicy zaszywają się na swych kwaterach, gdzie gawędzą przy ogniu i ciepłej strawie. Posłuchaj tego co mówią – dowiesz się o nieszczęściu zabójców trolli, w których pewnie widziałeś dotąd tylko szalonych rzeźników; poznasz fragment historii Imperium, gdzie nie tylko Ulryk i Sigmar prowadzą ze sobą boje; przypatrzyś się też opłakanym skutkom zbytnej podejrzliwości...

Vale!

Michał „Mada” Kwietniewski NA HAJU

Nieoficjalny materiał do WFRP

Ten tekst jest zarysem przygody, która powstała w chorym umyśle Mistrza Gry (czyli w moim). Zawiera tylko podstawowe wiadomości, przez co wymaga od prowadzącego trochę wysiłku przy dopracowywaniu szczegółów. Stworzony został z myślą o małej grupce awanturników. Jedyne wymagania to chęć graczy do współtworzenia interesującej opowieści.

MIASTO

Jak to zwykle bywa, drużyna przybywa do nowego miasta. Jest to nieduża osada, jednak prężnie się rozwijająca. Wciąż przybywa mieszkańców, bogactwo płynie szerokim strumieniem – słowem: jest wspaniale. Oficjalnymi źródłami dochodów są kopalnie leżące w niedalekiej okolicy oraz kupcy, przejeżdżający przez wypadające w mieście skrzyżowanie ważnych szlaków handlowych.

Pojawienie się drużyny w osadzie nie wzbudza sensacji (chyba że na własne życzenie awanturników). Po zakwaterowaniu w jakiejś karczmie, dzielni śmiałkowie pewnie poszukają roboty, to znaczy zasiądą w gospodzie czekając, aż zjawi się facet w czarnym płaszczu... I nie sprawimy im zawodu, gdyż wieczorem do pełnej gości oberży wkroczy postać opatulona w takowy płaszcz. Rozzejrzy się po sali się, a potem dziarskim krokiem ruszy wprost ku bohaterom. „Mamy robótkę” pomyślał zapewne. Chcieliby... Nowy gość minie ich i dołączy do dwóch innych, równie tajemniczych osób siedzących przy sąsiednim stole, a odzianych w trochę zniszczone, podróżne stroje. Ci dwaj to traperzy, właśnie mający na zbyciu trochę futer. Facet zaś jest sklepikarzem, który te skórki ma zamiar zakupić. Jak znam graczy, to ich postaci pewnie zaczną podsłuchiwać. Dotrą do nich tylko urywki zdań, coś w stylu: „...mamy co chciałeś...”,



MNK

Mateusz Subieta

„...ile...”, „...jutro wieczorem w ruinach...”, „...nie spóźnij się...”. Postaraj się, by śmiałkowie byli przekonani, że owi osobnicy coś knują. W rzeczywistości, traperzy chcą się jak najszybciej pozbyć skór, gdyż podobno kilkanaście dni drogi stąd odkryto złoto i zamiast włóczyć się po lasach, wolą ruszyć na jego poszukiwanie. Jutro w ruinach będą czekali z towarem, kupiec zaś ma go tam odebrać. Proste i legalne. Co pomyślał gracz, to już inna sprawa... Po rozmowie facet w płaszczu wyjdzie, a traperzy popiją jeszcze trochę i pójdą spać. Rano wyruszają do odległego obozu i spróbują przed wieczorem przynieść skórki.

Awanturnicy pewnie zechcą się dowiedzieć od innych gości, kim był „tajemniczy facet i ci dwaj, co z nim gadali”. O traperach wiadomo tylko, iż są tu po raz pierwszy (zresztą tak samo jak drużyna). Co do kupca, niczego się nie dowiedzą – biedak pozostał nierozpoznany, bowiem z racji przeziębienia szczelnie opatulił się płaszczem i włożył kapelusz. Ruiny znajdują się trzy godziny jazdy od miasta. Podobno kiedyś stała tam jakaś strażnica czy coś takiego, ale dziś to tylko omszałe kamienie. Natrętne wypytывanie może doprowadzić do tego, iż barman (czy też ktokolwiek inny) powie wszystko, co tylko gracze zechcą usłyszeć – byleby się wreszcie odczepili. Zwłaszcza, jeśli zechcą zapłacić za informacje... Czegóż on im nie powie... „Podobno, panie, wilkołak straszny grasuje po okolicy, a niedawno to moja żona widziała takiego stwora, co zamiast...”. Następnego dnia raniem okaże się, że traperów już nie ma. Wyjechali o świcie.

Teraz gracze mają wolną rękę. Moja drużyna pojechała koło południa do ruin, by zacząć się i czekać na „kultystów” (do takiego doszli wniosku).

Aby dodatkowo zagmatwać sprawę, poprowadź niewielką scenkę tuż przed wyjazdem drużyny. Niech na środku ulicy do grupy podbiegnie jakiś facet o mętym spojrzeniu i czepiając się szat bohaterów krzyknie coś w rodzaju „Chaos nadciąga!”. To kompletny wariat, który uciekł z miejscowego hospicjum. Po chwili zniknie w tłumie. Jego jedynym zadaniem jest sianie zamętu i przestraszenie drużyny. Wszak w Starym Świecie nic nie dzieje się przypadkiem!

RUINY

Są oddalone od miasta o jakieś 2-3 godziny konnej jazdy. Po drodze bohaterowie ujrzą wisielca, który dynda sobie radośnie na drzewie obok traktu. To zwykły złodziej, ale skąd bohaterowie mogą o tym wiedzieć? Może w oczach graczy stanie się on ofiarą kultystów? Stan trupa będzie nie najlepszy, czego zresztą można się spodziewać po tygodniu wiszenia...

Ruiny to rzeczywiście tylko kupa kamieni. Kiedyś był tu mały posterunek strażników dróg, lecz dawno już został spalony i porzucony. Zgliszczą składają się z dwóch murów i resztek kamiennych zabudowań. Do jednego z nich można nawet wejść, wystarczy tylko odwalić trochę gruzu.

Teraz pora wyjaśnić najważniejsze: strażnica zbudowana została na terenach, z których w dodatku wydobywa się bezwonny, halucynogeny gaz. Po niedługim czasie śmiałkowie zapadną w sen na jawie...

NA HAJU

To co teraz zobaczą i usłyszą awanturnicy, nie będzie rzeczywistością, ale narkotyczną halucynacją – choć bohaterowie (i gracze) nie będą o tym wiedzieć. Odurzenie gazem wywoła wizje ukazujące rzeczy, których poszukiwacze przygód zapewne się boją... Pora więc, byś wprowadził nastrój grozy i tajemnicy. Oto koszmar, jaki śmiałkowie sami sobie zgotowali...

Z ruin budynków dobiegną jakieś dziwne odgłosy. Czyżby kultysty (traperzy) byli już w środku? Po odwaleniu wejścia, co sprawi trochę trudu, oczom bohaterów ukaże się zejście w dół. Po zawałonych schodach, wśród ciemności lekko tylko rozświetlanych przez pochodnie (chyba je ze sobą zabrali?) drużyna zejdzie do podziemi, podążając za dziwnymi odgłosami. Po dość długiej wędrówce dotrze do obszernej sali, która tonąć będzie w całkowitych ciemnościach. W mdłym świetle pochodni można się tylko zorientować, że sala jest ogromna zarówno w pionie, jak i w poziomie. Rzut

oka na jej wystrój objawi całą „prawdę”: to miejsce spotkań kultystów! Pokaż im co chcesz, ale nie przesadzaj. Niech sami dojdą do takiego wniosku. Tylko bez żadnych ołtarzy i krwawych trupów! Ewentualnie podsuń martwe „coś” na podłodze (naprawdę jest to szczur, ale kto wie?). Z sali prowadzą trzy wyjścia, nie licząc tego, którym bohaterowie przyszli. Gdy zechcą otworzyć któreś drzwi... Wszelkie pochodnie natychmiast zgasną. Każdy boi się przecież ciemności, narkotyk zaś wzmacnia ten strach! Słychać też ogłuszający łoskot. To schody zostają zawałone wielkimi kamieniami. Co gorsza, nijak nie da się rozpaść ognia. Każde światło (nawet magiczne) natychmiast zgaśnie, nawet na moment nie rozświetlając ciemności! Zapanuje całkowity mrok. Nie pomoże nawet widzenie w ciemnościach. Jedynym słowem – groza!

Po kilku próbach odsypania wejścia (nieudanych oczywiście) bohaterowie pewnie skierują się do drzwi. Tyle, że teraz ciężko będzie się do nich dostać. A oto, co znajdą za każdymi z nich:

- * Środkowe: Mała klitka z baaardzo wysokim sufitem, a właściwie jego brakiem. Daleko w górze widać wieczorne niebo (to minęło już tyle czasu?). Światło gwiazd tylko nieznacznie rozprasza ciemności w tej klitce, nic nie robiąc z mrokiem głównej hali. Tam po prostu nie da się nic zrobić! Przy okazji – za stromo i wysoko, by wyjść na zewnątrz.
- * Drugie drzwi prowadzą gdzieś w ciemność. Po ich przekroczeniu bohater zaczyna topić się w smołę, która otoczy go ze wszystkich stron. Zabraknie mu tchu, straci resztki powietrza na beznadziejne próby uwolnienia się. Po kilku minutach ogromnych cierpień umrze... a następnie odzyska przytomność i dowie się, że kumple wyciągnęli go zza drzwi po kilku sekundach, bo zaczął straszliwie ryczeć i pomyśleli, że coś mu się stało. Oczywiście żadnej smoły nie widzieli. Z kolejnymi śmiałkami stanie się to samo. Niech zaczną myśleć, że wariują.
- * Ostatnie drzwi prowadzą do... Prowadzą do kądś. Wypadnie zza nich fruująca kreatura – nie „pokazuj” jej: poprzestań na opisie spadających w mroku ciosów, niech będzie strasznie! Po jakimś czasie tajemniczy stwór odleci, jednak co jakiś czas może ponawiać ataki na „ślepych” awanturników. Może to ich przekona do schronienia się za drzwiami, które otwarli? Za progiem ta sama ciemność... Gdy postaci ruszą dalej, okaże się, że ściany znikły... Znajdą się w wielkim polu ciemności, której niczym nie da się rozświetlić. Kilka godzin błądzenia, podczas którego się pogubią (w rzeczywistości

będą kilka kroków od siebie, ale nie usłyszą swych nawoływań), powinno pozbawić ich resztek animuszu (jeśli jeszcze coś im z niego zostało). Co gorsza, awanturnicy w pewnej chwili poczują, że zbliża się w ich stronę coś wielkiego i naprawdę niemiłego. Gdy ich panika sięgnie zenitu, niech nagle trafia na ścianę. Drzwi będą tuż obok. Wyjście z pomieszczenia i ewentualne wpadnięcie na pozostawionych kompanów może doprowadzić do ciekawych sytuacji. Co zrobiłbyś, gdyby nagle w ciemnościach wpadł na ciebie ktoś wrzeszczący i porządkujący broń?

W tym momencie gracze będą pewnie mieli serdecznie dość podziemi i zrobią wszystko, by się z nich wydostać. Co się okazuje? Nic nie blokuje schodów! Można wyjść!

Scena, jaką zrobili mi gracze po wydostaniu się z lochów, była całkiem interesująca. Ich radość trwała jednak krótko, bowiem nagle usłyszeli jakieś dziwne odgłosy z dachu ruin. Znowu?

Po wejściu na dach nic nie widać, słychać tylko jakiś delikatny syk. Podpełznięcie/podejście pozwoli ujrzeć otwór w poszyciu, zapewne ten sam, który widzieli od środka. Promienie słońca padają pod ostrym kątem (jest dość późno) i nie widać dobrze dna – choć coś się tam błyszczy. Podejrzewam, że zejście na dół nie wchodzi już w rachubę (czy ktoś by wrócił?!), więc pozostaje zrzućcie pochodni.

I tu zaczyna się dalsza zabawa!

Pochodnia upadnie na ziemię, zaś po chwili przypatrujący się jej bohater (tylko jeden zmieści się obok otworu, a chyba nikt nie chce spaść!) ujrzy lecący w jego stronę ogromny, ognisty łeb! Nim zdąży odskoczyć, wielka płonąca, straszna głowa będzie już przed nim. Spojrzy na niego, po czym nieszczęśnik ujrzy, że ogarniają go płomienie. Inni nie zobaczą nic poza kumplem, który nagle zacznie tarzać się po ziemi niebezpiecznie blisko otworu, krzycząc, że płonie. Odciągną go (tak podejrzewam), a jemu ciągle zdawać się będzie, że płonie. Zwariował chłopak!

Tymczasem cała budowla, a raczej jej resztki, zaczynają się trząść. Za chwilę się zawala. Trzeba szybko uciekać, naprawdę szybko!!! Gdy tylko

śmiałkowicie odbiegą od ruin, nastąpi ogromna eksplozja – wybuchnie ulatniający się, narkotyczny gaz. Podmucha przewróci bohaterów, którzy padając tracą przytomność.

ZAKOŃCZENIE

Prowadzący ma dwa wyjścia. Bohaterowie mogą sami dotrzeć do miasta – obdarci, poparzeni, ranni, bez koni, części broni i w ogólnie bardzo złym stanie. Jeśli MG jest łaskawy, wybuch może nakłonić spokojnych mieszkańców do zainteresowania się ruinami i sprawić, iż zorganizowana zostanie wyprawa, która odnajdzie nieprzytomnych bohaterów.

W mieście okaże się, że bohaterowie stracili nie tylko część ekwipunku, ale i czas. Wyruszyli do ruin około czterech dni temu! Będą wycieńczeni i głodni...

Po opowiedzeniu swej historii zostaną prawdopodobnie uznani za półgłówków.

Kto uwierzy w takie bajdy?

Co do traperów i kupca – dokonali wymiany podczas pobytu postaci w podziemiach (które oczywiście nie były takie wielkie, a tylko umysły bawiły się z bohaterami w chowanego...) i rozeszli się w swoje strony.

UWAGI

Jak widać jest to dziwny scenariusz.

Moja drużyna stwierdziła, iż

„cthulhowy”. To chyba

dobrze. Pamiętajcie: śmiałkowicie mają wierzyć w to, co widzą. Przynajmniej do wybuchu. Nic im nie tłumacz. Tu wszystko polega na stworzeniu atmosfery niepewności. A każdy wie, że najbardziej boimy się nieznanego. Nawet potwory – zwłaszcza one! – muszą być tajemnicze. Kto by się bowiem przeląkł nietoperza czy dużego szczura (działanie gazu!)? Oddziałuj na wyobraźnię graczy! Niech sami wymyślą co to jest! Na następnych sesjach twoi gracze będą szerokim łukiem obchodzić wszelkie ruiny. Moi tak zrobili.

Jeszcze jedno. Jeśli zdecydujecie się poprowadzić ten scenariusz, napiszcie do mnie. Chciałbym wiedzieć czy wam się podobał.

I pamiętajcie, że nie zawsze to co widzicie jest prawdą...



Mateusz Subieta

Sławomir Łukasz

SCHIZMA GOTTHARDA HOLBEINA

Nieautoryzowany materiał pomocniczy do systemu WFRP

Zdaniem Albrechta Zimmera oraz wielu innych współczesnych mu historyków z Uniwersytetu w Altdorfie wybuch wojny domowej w roku 2513 K.I. był nie tylko efektem diabolicznej intrygi kultystów Tzeentcha i eskalacją dawnych waśni między wyznawcami Ulryka a czcicielami Sigmara, ale przede wszystkim skutkiem nieudolnej polityki wewnętrznej realizowanej przez kolejnych cesarzy z rodu Holswig-Schliestein. Nawet rządy genialnego stratega i polityka, za którego bez wątpienia można uważać Karla Franza I, nie były w stanie zetrzeć owego piętna, wypalonego głęboko na ciele Imperium. Przeciwnie – to właśnie za jego czasów wzmożyły się konflikty klasowe, spory religijne i antagonizmy rasowe, które zaowocowały między innymi buntom middenlandzkiego chłopstwa (2511 K.I.), rozłamek w Kościele Sigmara i powtarzającymi się pogromami niełudzi. Reforma administracyjna oraz reorganizacja armii okazały się nie wystarczające do wydobycia cesarstwa z narastającego kryzysu społecznego i gospodarczego.

Dążenie imperatora do umocnienia władzy, realizowane poprzez ograniczenie praw i swobód obywatelskich wywołało społeczny ferment. Dodatkowe wzburzenie powodowały stale zwiększające się podatki, dzięki którym Karl Franz miał nadzieję pokryć koszty przeprowadzonych reform. Jednak wielu mieszkańców Imperium, zwłaszcza chłopów i mieszczan, winą za pogłębiający się kryzys obarczało jednak nie cesarza czy arystokrację, ale przede wszystkim wyższą hierarchię kościelną. Korupcja, praktykowanie bluźnierczych, czarnoksięskich sztuk nawet przez najwyższych rangą kapłanów oraz coraz częstsze przypadki mutacji wśród kleru, zdawały się potwierdzać przekonanie, iż dostojnicy kultu Sigmara, Ulryka i pozostałych wiodących religii utracili łaskę bogów i ściągają ich gniew na głowy wiernych.

Coraz głośniej rozbrzmiewały głosy domagające się zmian. Mówiono nawet o konieczności powrotu do Dawnej Wiary – pierwotnej religii skalającej niegdyś wszystkie barbarzyńskie plemiona Teutongenów i Unborogenów.

Kościoły państwowe stały się również celem ataków przedstawicieli świata nauki. Profesorowie i studenci z uniwersytetów w Nuln i Altdorfie w licznych ukazujących się w „drugim obiegu” pracach wskazywali na coraz większą samowolę dostojników kościoła sigmaryjskiego i ulrykańskiego spowodowaną rosnącym zakresem przywilejów, jakimi objęto duchowieństwo. Potępiali wyłączenie duchowieństwa spod sądownictwa cesarskiego i zwolnienie od świadczeń finansowych na rzecz państwa oraz sposób sprawowania władzy nad poddanymi, który w domenach kościelnych – zwłaszcza kultu Ulryka – był szczególnie surowy. Krytykowali zarazem niski poziom moralny kleru i poddawali w wątpliwość jego bliską łączność z bogami.

Z kręgu intelektualnej elity środowiska akademickiego Uniwersytetu Nuln wywodził się również Gotthard Holbein (2460-2512 K.I.) – jeden z najgorzalszych zwolenników reformy religii państwowych, główny ideolog i przyszły przywódca ruchu społecznego, który choć nie przetrwał zbyt długo, odegrał jednak znaczącą rolę w dziejach Imperium.

Profesor Holbein – potomek możnej kupieckiej rodziny z Marienburga i kapłan Vereny – w okresie rządów Karla Franza I piastował godność rektora katedry filozofii na Uniwersytecie w Nuln. Był uznanym autorytetem w zakresie prawa kanonicznego i zdobył rozgłos jako tłumacz psalmów shallyjnych z języka klasycznego na reikspiel. Holbein doskonale zdawał sobie sprawę z nadużyć, popełnianych przez kościół sigmaryjski, toteż w swoich pismach i wypowiedziach piętnował panujące w nim zepsucie oraz zbyt duże zaangażowanie hierarchii w sprawy polityczne.

Surowo krytykował też proceder sprzedaży odpustów. Za pontyfikatu Wielkiego Teogonisty Yorriego XV duchowieństwo – wykorzystując powszechny lęk przed potępieniem po śmierci – prowadziło handel odpustami, czyli gwarancją zbawienia duszy opłacaną konkretną sumą gotówki. Taki datek miał również zabezpieczać przed mutacjami, będącymi dla prostych ludzi dopustem bożym za popełnione grzechy. Opierając się na świętych księgach, Gotthard Holbein wykazał, iż jedynie wiara może przynieść odkupienie. Głosił

WARTHAMMER

także, że przebaczenie zależy wyłącznie od łaski bożej, toteż nie są władni udzielić go ani kapłani, ani nawet Wielki Teogonista.

W 2509 K.I. Holbein opublikował dzieło swego życia – traktat „De Ecclesia”, w którym domagał się między innymi defeudalizacji wszystkich ruchów religijnych i pozbawienia ich władzy świeckiej. Wynalazek prasy drukarskiej, dokonany kilka lat wcześniej przez braci Guttenbergów, umożliwił wydanie dzieła Holbeina w ogromnym nakładzie i kilku językach, co ułatwiło spopularyzowanie jego poglądów nie tylko na obszarze Imperium, ale także poza jego granicami.

W 2510 K.I. Wielki Teogonista wydał bullę zabraniającą Holbeinowi głoszenia poglądów i nakazującą spalenie jego książek. Aby uniknąć dalszych prześladowań, Holbein był zmuszony wraz z grupą najbardziej oddanych ludzi opuścić ziemie cesarstwa. Uczony uszedł do górskiej twierdzy Wartburgii w Księstwach Granicznych, gdzie pod protekcją tamtejszego władcy – swojego dawnego studenta – w dalszym ciągu agitował za przeprowadzeniem reform religijnych w Imperium. Tu również dokonał tłumaczenia „Pieśni o Sigmarze Młotodzierzcy” na język bretoński i estalijski oraz opracował 59 tez reformacyjnych, które w późniejszym czasie stały się manifestem holbeinistów.

Zdając sobie sprawę z konsekwencji, jakie może przynieść dalsza działalność Myśliciela z Nuln, hierarchowie kościoła Sigmara zdecydowali ostatecznie położyć jej kres. Arcykapłan Ulryka z Middenheimu, który początkowo z pewnym pobłażaniem odnosił się do wystąpień holbeinistów (postrzegając ich jako ewentualnych sojuszników w zaostrzającym się konflikcie z kultem Sigmara), w obliczu radykalizacji poglądów Holbeina i coraz poważniejszych problemów z utrzymaniem porządku społecznego w domenach kościoła ulrykańskiego, również zgodził się na podjęcie radykalnych środków.

W 2512 r. Holbein – przebywający na wygnaniu w jednym z Księstw Granicznych pod opieką hrabiego Albrechta von Wartburga – otrzymał

zaproszenie do udziału w soborze w Altdorfie, którego celem miało być uzyskanie konsensusu w sprawie reformy religijnej. Profesor otrzymał również zapewnienie Wielkiego Teogonisty, iż będzie mógł wyłożyć swoje poglądy i zdobyć dla nich poparcie na prywatnej audiencji u cesarza Karla Franza I. W przeddzień wigilii Hexenstag 2512 K.I. Holbein przybył do Altdorfu, gdzie powitały go tłumy jego zwolenników. Tego samego dnia, zgodnie z panującą w kręgach akademickich tradycją rozpoczynającą każdy spór teologiczny, przybił do drzwi Katedry Sigmara pergamin, na którym w 59 spisanych tezach potępiał handel odpustami, kult relikwii, uprzywilejowaną pozycję kapłanów oraz prowadzenie obrządków sakralnych w języku klasycznym.

Przedstawione tezy miały być głównym tematem soboru.

Tak się jednak nie stało – gest Holbeina został poczytany za jawną prowokację i stał się pretekstem do wykluczenia go z udziału w obradach. Podejrzewając podstęp, Holbein postanowił jak najrychlej wyruszyć w drogę do położonego niedaleko Altdorfu miasteczka Bögenhafen, gdzie w oczekiwaniu na postanowienia soboru zgromadziły się rzesze jego sympatyków. Nigdy tam jednak nie dotarł...

Pomimo gwarancji nieetykalności złożonych mu przez hierarchów kościelnych i za milczącą zgodą cesarza w nocy z 3 na 4 Nachexen Holbein został aresztowany przez łowców czarownic i uwięziony

w twierdzy Reikguard. Oskarżony o oddawanie czci bogom chaosu, bluźnierstwo przeciw panującym religiom oraz podburzanie do buntu przeciw władzy cesarskiej został spalony na stosie, dnia 2 Jahdrunga 2512 K.I. Wbrew przewidywaniom Ar-Ulryka i Yorriego XV, nie zapobiegło to jednak dalszemu szerzeniu się reformacyjnych nastrojów w społeczeństwie.

Wieść o męczeńskiej śmierci Gottharda Holbeina spowodowała gwałtowną reakcję wśród jego sympatyków. W Nuln, Altdorfie, Middenheimie i innych większych ośrodkach miejskich doszło do zamieszek, podczas których wzburzone tłumy wtargnęły do świątyń i rezydencji dostojników kościelnych, raniąc kapłanów i rabując znajdujące się



Marcin Rudnicki

tam dobra. W Altdorfie oddziały straży miejskiej wysłane do spacyfikowania tłumu poniosły w starciu z holbeinistami dotkliwą porażkę. Dopiero spóźniona interwencja rycerzy zakonnych i gwardii cesarskiej powstrzymała grabież i rozproszyła rozszalały motłoch. Również na prowincji doszło do licznych wystąpień zwolenników Holbeina. W Middenlandzie zbuntowani chłopci pod przywództwem Thomasa Munzera – kowala z Essen – spalili siedziby dostojników kościelnych i zaatakowali komandorie Zakonu Płonącego Serca. W Stirlandzie rebeliantom Johanna Goethego udało się natomiast zająć zamek Swarzeauge – siedzibę owianego złą sławą inkwizytora Klausa Schrecka.

Spór wyznaniowy przerodził się w otwartą wojnę religijną. Wielki Teogonista Sigmara i Arcykapłan Ulryka obłożyli zwolenników Holbeina klątwą i wezwali wszystkich wiernych do walki z „plugawymi heretykami”.

Kontynuatorami reformacyjnego dzieła Holbeina stali się jego uczniowie: wspomniany już wcześniej Johann Goethe – lekarz z Nuln, oraz renegacki rycerz Zakonu Panter – Reinhardt von Adenauer. Pomimo znacznej różnicy poglądów na istotę reformacji i perspektywy rozwoju tego ruchu, obydwaj zdawali sobie sprawę, że początkowe zwycięstwa holbeinistów wyniknęły bardziej z zaskoczenia przeciwnika niż ich faktycznej przewagi militarnej. Mieli także świadomość, iż nurt reformacyjny zdobył sobie dużą popularność w najniższych warstwach społeczeństwa, jednak brak poparcia ze strony arystokracji, posiadającej faktyczny wpływ na decyzje polityczne w państwie, przynieść może jego rychły koniec. W obliczu tych faktów, mając na względzie dobro swoich ludzi, Goethe i Adenauer podjęli decyzję o wyprowadzeniu holbeinistów poza obszar jurysdykcji imperialnej. Ich nową ojczyzną miała się stać Wartburgia, jedno z autonomicznych Księstw Granicznych, którego władca – hrabia Albrecht von Wartburg – od dawna popierał ruch reformacyjny i nie obawiał się gniewu cesarza i zemsty Inkwizycji.

Na wezwanie Goethego, do miasta Wurtbad, ustanowionego miejscem zbornym dla przyszłych emigrantów, ze wszystkich zakątków cesarstwa zaczęli ścinać zwolennicy nauki Holbeina. Przybywali samotnie i całymi rodzinami, niektórzy uzbrojeni, inni „niosąc tylko oręż swej wiary”. Chłopi, mieszcianie, a nawet uboga szlachta i kler – wszyscy poruszeni perspektywą odnalezienia „ziemi obiecanej”, wyzwolenia spod tyranii kościelnych feudałów i groźby Chaosu. Wkrótce na równinie niedaleko Wurtbadu zgromadziła się blisko dziesięcioletnia rzesza wyznawców.

Przewidując szereg niebezpieczeństw, mogących czyhać na pielgrzymów w trakcie wędrówki, a także słusznie obawiając się interwencji wojsk elektorskich, Goethe podjął decyzję o stworzeniu ochotniczej armii. Zadanie uformowania zbrojnych oddziałów powierzono doświadczonemu wojownikowi, byłemu kapitanowi ostlandzkich najemników, Hubertowi Durerowi. Swoje późniejsze sukcesy militarne holbeiniści zawdzięczali właśnie jemu. Dysponując niemal wyłącznie słabo uzbrojoną piechotą, Durer stworzył zupełnie nową taktykę walki. Polegała ona na zastosowaniu wozów, które przed bitwą łączono łańcuchami w tzw. tabor i obsadzano piechotą uzbrojoną w rusznice i broń ręczną. Powstawała w ten sposób ruchoma forteca, w której rolę murów spełniały wozy bojowe. Nieliczna jazda pod dowództwem Reinhardta von Adenauera oraz ukryte wewnątrz taboru odwody piechoty uderzały na nieprzyjaciela w chwili, gdy był już wyczerpany szarżą na silnie bronione wozy.

Armia Goethego wyruszyła w drogę do Wartburgii natychmiast po zgromadzeniu zapasów żywności i niezbędnego w podróży ekwipunku. Rozpoczął się prawdziwy exodus. Długa kolumna wozów, koni i ludzi podążała na południe przez ziemie Averlandu i Middenlandu z zamiarem przekroczenia przełęczy Czarnego Ognia. Dwukrotnie podczas tego marszu wojska holbeinistów zmuszone były podejmować walkę z oddziałami osławionej krwawej hrabiny von Alptrau z Averlandu. Tabor nękały również nocne rajdy wilczej kawalerii gobliniskiego watażki Gorbluma Rozpruwacza, która niczym stado padlinożerców towarzyszyła holbeinistom od momentu przekroczenia rzeki Aver.

Pomimo licznych przeciwności, armia „wybrańców bożych” podążała wytrwale ku przełęczy Czarnego Ognia, za którą czekała upragniona wolność. Wydawało się, iż nic nie jest w stanie ich powstrzymać...

Rankiem, 16 Flugzait 2512 K.I., niedaleko miasteczka Falkenberg, zmierzającym ku granicy holbeinistom zagroziła drogę 30 tysięczna armia cesarska pod wodzą generała Albrechta von Sydow – weterana walk z goblinoidami i bohatera Kampanii Bretońskiej. W jej skład wchodziły oddziały elektora Stirlandu, Averlandu, piechoty Gwardii Cesarskiej oraz rycerzy – templariuszy z Zakonu Białego Wilka, Zakonu Oczyszczającego Płomienia i Zakonu Płonącego Serca. Liczebna przewaga wojsk cesarskich nie przesądzała bynajmniej o ich sukcesie. W tym krytycznym momencie ujawniły się jednak animozje pomiędzy przywódcami wojsk reformacyjnych, które ostatecznie zadecydowały o losach bitwy.



Urażona duma,
pycha i wreszcie
obawa o wła-
sną przy-
szłość pchnę-
ły von
Adenauera
do sprzenie-
wierzenia
się wyzna-
wanym idea-
łom. Rei-
nhardt von
Adenauer –
zwiedziony
cesarską
obietnicą uła-
skawienia dla
wszystkich,
którzy wy-
rzekną się plugawej

herezji Holbeina – tuż przed rozpoczęciem bitwy wydał podległym mu oddziałom konnicy rozkaz odwrotu. Zdyscyplinowani, fanatycznie oddani swemu dowódcy kawalerzyści spełnili rozkaz bez wahania. Korzystając z zaskoczenia, jakie wprowadził wśród holbeinistów ten niespodziewany manewr, rycerze zakonni uderzyli bezpośrednio na tabor. Pozbawiona możliwości kontratakowania, otoczona pierścieniem wrogich wojsk armia holbeinistów stawiała rozpaczliwy opór. Zdrada Adenauera złamała jednak ducha walczących. W krwawej bitwie, która toczyła się aż do zapadnięcia zmierzchu, holbeiniści ponieśli druzgocącą klęskę. Na polach Falkenbergu poległ niemal wszyscy – mężczyźni, kobiety i dzieci. Blisko siedem tysięcy dusz... Z rozkazu cesarza nie oszczędzano nikogo... Nieliczni, którym udało się zbiec z miejsca pogromu, zostali rychło wytropieni przez łowców czarownic i podzielili los swych współtowarzyszy. Tak zakończyła się Schizma Gottharda Holbeina...

Marcin Rudnicki

Łukasz „Klocek” Sikorski

ZABÓJCY TROLLI

Nowe spojrzenie

Nieautoryzowany materiał do WFRP

**Właśnie otrzymaliście dostęp do największych tajemnic Starej Rasy.
Uszanujcie to.**

Moim zdaniem najlepszy sposób na zrozumienie psychiki krasnoludów to porównanie ich z samurajami, stanowiącymi odnośnik łatwiejszy do przyjęcia niż suchy tekst z podręcznika podstawowego. Stara Rasa, podobnie jak samuraje i inni mieszkańcy dawnej Japonii, jest przesiąknięta ideami oraz wpajanymi od dziecka rygorystycznymi zasadami. To one są przyczyną krasnoludzkiej dumy i niezwyklej wrażliwości na punkcie honoru. Tak jak wojownicy z Kraju Kwitnącej Wiśni, krasnoludy są istotami łączącymi w sobie dwie, pozornie różne cechy: szacunek do życia i pogardę dla śmierci.

Prawie każdy krasnolud uważa, że od jego osobistych korzyści ważniejsze jest dobro i honor rodziny, klanu czy rasy. Bez zastanowienia gotów jest poświęcić życie dla obrony tych ideałów. Dlatego też nie czuje strachu przed śmiercią, zawsze gotów jest na jej nadejście, przekonany, iż nie ginie

nadaremno. Czymże jednak jest śmierć, by jej się bać? Wszak to tylko nieunikniona część życia...

Krasnoludy bardzo szanują życie. Jest ich niewiele, tak więc każdy zgon współziomka to dla nich bolesny cios. Są ludem toczącym ciągle wojny na ziemi i pod jej powierzchnią; utrata któregoś z nich stanowi niepowetowaną stratę – bowiem każda śmierć przybliża chwilę klęski...

Choć krasnoludy nie zwykły trwonić swych żywotów, ten spośród nich, który utracił honor, traci sens życia, zostaje wyklęty i umiera dla reszty społeczności. Znacznie więcej znaczy bowiem honorowy biedak niż bogacz go pozbawiony.

Do utraty honoru wystarczy krasnoludom niewielkie potknięcie, wręcz gafa, obok której człowiek często przeszedłby obojętnie. Członek Starej Rasy często uważa taką rzecz za skazę, której nie może już zmyć. Czasem wystarczy zwykłe odrzucenie zalotów, rzucone w gniewie słowa, albo niedotrzymana obietnica. Kto inny szybko zapomni o takiej błaźnistości, lecz dla krasnoluda bywa ona wystarczającym powodem

do porzucenia dotychczasowego życia, a nawet wszelkiego życia...

Występek przedstawiciela Starej Rasy często okrywa wstydem całą jego rodzinę lub klan. Tylko winny może zdjąć hańbę z siebie i swego rodu. A istnieje tylko jeden sposób na udowodnienie, że jest się godnym wspomnień potomnych i zapomnienia niegodnego czynu. Tym sposobem jest śmierć...

Nie może to być zwykła śmierć. Każdy krasnolud marzy o zgonie godnym prawdziwego przedstawiciela Starej Rasy. Daleki jest od samobójstwa, będącego bezmyślnym i bezowocnym zmarnowaniem cennego życia. Śmierć godna krasnoluda powinna nastąpić w nierównej walce – takiej, o której można układać pieśni. Na przykład walce z trollem...

Wielu młodych krasnoludów (gdyż ci najczęściej zachowują się nieodpowiedzialnie) skazuje się na poszukiwanie śmierci, mającej zmyć plamę na ich honorze. Owi desperaci zostają Drengi, przez ludzi nazywanymi zabójcami trolli.

Jakże czuć musi się młodzieniec, który nagle stracił wszystko – rodzinę, szacunek, honor? Zostaje mu tylko jedno: zginać, ale tak, by żyć dalej w legendach. Targają nim wewnętrzne rozterki. Przecież całe życie wpajano mu, że ma swym istnieniem służyć rasie i rodzinie. Czy wszystkie ideały nagle przestały się liczyć? Czy nagle zniknęły jego obowiązki wobec społeczeństwa?

Stając na takim rozdrożu, krasnolud wybiera między szybką i gwałtowną śmiercią, a próbą przysłużenia się jeszcze swej rasie. Wszak lżej umierać ze świadomością, że jednak nie było się bezużytecznym...

Zabójca trolli, który wybrał pierwszą drogę, po prostu rusza w góry, by tam spotkać jakiegoś godnego siebie przeciwnika – najlepiej trolla – i zginać w walce. Taka postać nie nadaje się do gry, gdyż jest zbyt zdeterminowana; za wszelką cenę szuka śmierci, chcąc jak najszybciej skończyć z cierpieniem. Ścieżką samobójstwa kroczą zabójcy trolli o słabych charakterach, nie potrafiący znieść upokorzenia. Niestety, zazwyczaj umierają szybko i samotnie, nie spotykając nikogo, kto mógłby układać o nich pieśni.

Wybierając drugą drogę, krasnolud jakby odsuwa od siebie egzekucję, jednak nagła śmierć cały czas wisi nad jego głową. Ciężko żyć z podobną świadomością. Taki zabójca trolli nie idzie w świat tylko po to, by umrzeć. Szuka okazji do wspaniałej śmierci; chce, aby każdy jego czyn był chwalebny. Wie

też, że tylko przebywając wśród ludzi ma szansę na znalezienie kogoś, kto opowie innym o jego życiu.

Zabójca trolli rusza więc w świat, na przykład do Imperium, by tam chwalić rasę krasnoludzką i jej cnoty. Tam też stara się dokonać jak największej chwalebnych czynów w imię krasnoludów i dla większej sławy Starej Rasy.

Zabójcy trolli to istoty ze wszech miar nieszczęśliwe. Żyją w cieniu własnej hańby, wygnani z oczyszczonych stron, wciąż czekając na śmierć. Grając zabójcą trzeba pamiętać, że to przede wszystkim postać tragiczna, ciągle cierpiąca, czująca strach przed przeznaczeniem, świadoma nałożonego przez los ciężaru i targana ciągłym niepokojem.

A jeśli nie uda się odkupić hańby?

A jeśli inne krasnoludy uznają, że był nic nie wart?

Cóż się stanie, jeśli znów popełni jakiś straszliwy błąd?

Te i podobne potworne rozterki sprawiają, iż na co dzień Drengi są chmurni, mruklivi i obojętni na los innych istot. Świadomość tego, że jedynym sposobem na nadanie sensu swemu życiu jest znalezienie odpowiedniej śmierci sprawia, iż zabójcy stale balansują na krawędzi obłędu. Dlatego właśnie tak często nadużywają alkoholu albo narkotyków, dających im choć chwilowe zapomnienie.

Zabójcy trolli cieszą się złą sławą żądnych krwi, szalonych i porwanych wojowników. To prawda. Krasnoludy podążające ścieżką pokuty zazwyczaj nie liczą się z nikim i niczym poza swoją dumą, która musi zastępować im utracony honor. Zabójcę trolli znacznie łatwiej roz-
wścieczyć niż innego krasnoluda. Wydaje mu

się, że wszyscy dookoła tylko czekają na okazję, by go obrazić. Rozsądne istoty starają się raczej unikać takiego osobnika, albo zachowywać się w jego pobliżu niezwykle ostrożnie. Mało kto chce toczyć bój z pragnącym śmierci szaleńcem.

Dla rasy krasnoludzkiej, zabójca trolli nie zna czy wiele, wszyscy starają się o nim zapomnieć. Staje się pokutnikiem, tradycja zaś wymaga od niego, aby się z tym obnosił; nie wolno mu ukrywać hańby. Farbuje więc włosy na jaskrawy, pomarańczowy kolor. Wedle legend, po raz pierwszy uczynił tak Grimnir, jeden z bogów krasnoludzkiego panteonu, ruszając na najważniejszą ze swych wypraw. Zabójcy trolli często stawiają włosy na sztorc, chcąc wyglądać przez to bardziej wyzywająco. Często też obwieszają się różną biżuterią, tatuują całe ciało czy w inny sposób podkreślają swą



wyjątkowość. Tak obwieszczaają wszystkim wokół, że są członkami ponurej, starożytnej sekty.

Najbardziej upragnionymi przeciwnikami zabójców są oczywiścietrolle. Wielkim marzeniem każdego pokutnika jest pokonanie owego potwora, albowiem wygrana przysporzyć może niezmierzonej sławy – śmierć zaś to chwalebny zgon, którego Drengi tak bardzo szukają. Cóż, większość krasnoludów ginie rozszarpana przez okrutne trolle...

Walka z trollem jest dla zabójcy niemal rytuałem. Pokutnik polegać może wówczas tylko na pomysłowości, umiejętnościach bojowych i sile mięśni. Nie wolno mu skorzystać z niczyjej pomocy, co najwyżej wzywa swych bogów po to, by ujrzeni jego męstwo. Krasnolud nie musi jednak walczyć z trollem pierwsz w pierś; może korzystać ze sprytu i wrodzonej głupoty przeciwnika. Nie zabrania mu używania forteli. Choć z drugiej strony, zastrzelenie trolla przynieść może hańbę zamiast sławy. Zabójcy nie lubią broni strzeleckiej – dla nich wartością jest śmierć lub zwycięstwo w walce twarzą w twarz.

Czasem, bardzo rzadko, zdarza się, że zabójca trolli usieczy trolla, uchodząc przy tym z życiem. Okazuje się wtedy, że troll był za słabym przeciwnikiem dla tego walecznego Drengi. Krasnolud rusza zatem w dalszą wędrówkę, chcąc spotkać istotę straszniejszą od trolla. Tak zaczyna szukać giganta – monstrum tak silnego, że niemal niemożliwego do pokonania. Oto zabójca trolli staje się zabójcą gigantów. Tytułu tego może używać nieliczna garstka Drengi. Cieszą się oni wielkim uznaniem wśród krasnoludów, jednak nawet ich chwalebne czyny nie pozwalają na powrót do społeczeństwa.

Krążą legendy, jakoby niektórym zabójcom gigantów udało się pokonać w walce tego straszego przeciwnika. Zyskują wówczas wielką sławę i nadal szukają wroga, który godnie zakończyłby ich wędrówkę. Ponoć owi szaleńcy polują na smoki lub inne potężne istoty. Są to jednak tylko legendy...

Jak już pisałem, ze ścieżki zabójcy trolli nie ma odwrotu. Przy karierze zabójcy gigantów napisane jest, że nie ma ona profesji wyjściowych. Sądzę jednak, że należy przez to rozumieć, iż nie można zrezygnować z tej profesji, stać się kimś innym. Lecz nie oznacza to, że nie można jednocześnie kompletować innych profesji. Nic wszak nie stoi na przeszkodzie, by zabójca trolli był jednocześnie

na przykład ochroniarzem albo łowcą nagród. Wszak nawet Gotrek był najemnikiem!

Zabójców trolli jest niewielu. Każdy krasnolud bardzo dba o swój honor i rzadko zdarzają się sytuacje, w których trzeba poświęcić życie by odkupić jakąś winę. Wśród imperialnych krasnoludów zabójców trolli spotyka się bardzo rzadko. Często są nierozpoznani i wyśmiewa się ich z powodu dziwnego wyglądu – co zwykle kończy się zmasakrowaniem dowcipnisi. Jeżeli ktoś już pozna w nich zabójców trolli, nie znając krasnoludzkiej mentalności czasem pyta się o powód wyruszenia na ścieżkę śmierci – co też kończy się dlań tragicznie. Dlatego też władze cesarstwa nie darzą Drengi sympatią, często wysyłając za nimi listy gończymi. Jednak mało kto waży się ścigać szalone krasnoludy.

Żywot trollobójcy obierają zazwyczaj przywiązane do tradycji krasnoludy z gór, głównie mieszkańcy Gór Krańca Świata oraz Gór Czarnych, rzadziej Szarych. W Norsce sekta Drengi przetrwała właściwie tylko w legendach, obecnie mało kto zostaje tam zabójcą trolli.

Zabójcy trolli starają się nie utrzymywać kontaktów ze swymi pobratymcami, przynajmniej tymi z ojczystych stron. Nie mogliby znieść upokorzenia, jakim byłoby dla nich oskarżające lub pełne współczucia spojrzenia rodaków. Istnieje jednak stare, niepisane prawo, które każe zabójcom wrócić do domu w razie wojny lub innego zagrożenia. Jest to jedna z niewielu okazji, by choć raz jeszcze spojrzeć na rodzinne strony, znajome twarze.

Bitwy są rzadkimi okazjami dla zabójcy trolli, podczas których gromadzą się w jednym miejscu i czasie, by razem ruszyć do walki. To też doskonała okazja, by umrzeć bohaterską śmiercią, służąc Starej Rasie. I odkupić swoje winy...

Czasami zdarza się, że Drengi zbierają się w grupy, by wspólnie dokonać jakiegoś wielkiego czynu, na przykład odbić utraconą twierdzę czy pokonać jakiegoś niezwykle potężnego wroga krasnoludzkiego rodzaju. Zazwyczaj jednak udaje im się wtedy jedynie zginać piękną śmiercią.

Grając zabójcą trolli wciąż pamiętajcie, że nie jest on tylko potężnym wojownikiem, ale także istotą z krwi i kości, również mającą serce i cierpiącą duszę. Wbrew pozorom prowadzenie takiej postaci wymaga sporego wysiłku i nieprzeciętnej wrażliwości.

Autor dziękuje swoim rozmówcom z listy dyskusyjnej wfrp-l, z którymi omawiał sprawy będące tematem tego artykułu.



Jaroslav Musiał

Kiedy Miłosz zapytał mnie, czy chcę przejąć po nim dział **Zewu Cthulhu** w **Magii**, pierwsze o czym pomyślałem, to czy będę w stanie zapełniać każdy numer czymś ciekawym. Skoro czytacie te słowa to znaczy, że mam na to sposób.

Wiem, że wielu spośród graczy **ZC** pomysł rozgrywania przygód w realiach PRLu przypadł do gustu. Możecie się więc spodziewać prawdziwej fali **WX** w naszym piśmie. Postaram się, aby fani tej nakładki znaleźli coś dla siebie w każdym numerze. W tym, który trzymacie w rękach, znajdują się hipotezy na temat bodaj najpopularniejszej rasy lovecraftowskiego świata – istot z głębin. Ten fabularyzowany tekst ma tym większą wartość, że można go łatwo przekonwertować na przygodę...

W tym numerze znajduje się także zakończenie przygody z poprzedniego numeru, pt. „Sprzed Tysiącleci”. Postaramy się zamieszczać przygodę w każdym numerze, tak abyście już po otwarciu **Magii** mogli ją poprowadzić. Pojawiają się także szkice przygód, które szkice pozwolą Wam „znaleźć trop”, wyciąć coś, dodać do nich własne pomysły, tak aby po chwili pracy mieć gotową przygodę.

Jerzy Cichocki

Krzysztof Piskorski

SPRZED TYSIĄCLECI

Część II

SPOTKANIE BRACTWA

Gdy przyjedzie policja, Badacze zostaną gruntownie przesłuchani. Jeśli nie będą zbyt przekonujący lub postępowali na tyle nierozważnie, iż zniszczyli bądź zatarli jakieś poszlaki, zostaną aresztowani. Policja opieczętuje dom, a biegli dokładnie go zbadają, nie stwierdzą jednak nic ponadto, co zauważyli już bohaterowie. Niezależnie od tego, czy drużyna spędzi popołudnie w areszcie, czy na wolności, wieczorem gracze będą musieli poszukać noclegu. Najprawdopodobniej postanowią zostać i zbadać sprawę śmierci Herbera. Jeśli nie, to możesz zatrzymać ich w mieście w inny sposób, np. policja może żądać od nich, aby stawili się na komisariacie złożyć szczegółowe zeznania w sprawie morderstwa. Tak więc najprawdopodobniej zakwaterują się w jednym z tanich hotelików na przedmieściach Londynu.

Większość członków bractwa wie już o śmierci sir Stanleya. Zdecydowano, iż na mające planowo odbyć się tego wieczoru spotkanie zostaną zaproszeni Badacze. Robert Cook dzwonił po wszystkich hotelach w mieście, aż wreszcie znalazł ten, w którym zakwaterowali się bohaterowie. Około godziny ósmej usłyszą oni pukanie do drzwi. To oczywiście Robert. Gdy zostanie wpuszczony, przedstawi się jako przyjaciel Herbera i zarazem członek Londyńskiego Bractwa Ezoterycznego. Udzieli Badaczom podstawowych informacji o bractwie i jego historii, po czym zaprosi ich na spotkanie (ma ono się odbyć o dziesiątej).

Jeśli gracze wyrażą zgodę, Robert zaprowadzi ich na miejsce.

Jak już wspomniałem, bractwo odrestaurowało na swoje potrzeby niewielką kamieniczkę. W jej ciemnej bramie znajdują się małe, mocne drzwi. Otworzy je stary lokaj – Anthony Maurice. Mieszka on w tym domu i dba o jego stan pomiędzy kolejnymi spotkaniami. Wnętrze jest urządzone niczym mały pałacyk. Z przedpokoju wchodzi się do wielkiego salonu z kominkiem, zabytkowym, bogato rzeźbionym stołem i krzesłami oraz wielkimi regałami stojącymi wzdłuż ścian. Obok salonu znajduje się kuchnia, na drugim piętrze jest pracownia, biblioteczka i łazienka, a na poddaszu mieszkanie Maurice’a. Kiedy przybędzie drużyna, wszyscy członkowie bractwa będą już w domu. Część z nich siedzi na kanapie przed trzaskającym w kominku ogniem i żywiołowo o czymś dyskutuje. Inni stoją, opierając się o regały z książkami i sączą z kieliszków białe wino. Wszyscy mają na sobie czarne smokingi albo fraki. Scena wygląda jak żywcem wyjęta z salonów londyńskiej klasy wyższej. Jednak na twarzach zgromadzonych maluje się zmartwienie. Kiedy Badacze wejdą, ucichną wszystkie rozmowy. Cook przedstawi ich obecnym, po czym wszyscy zasiądą za stołem. Pierwszy zabierze głos Jack Hynes. Znajduje się on oczywiście cały czas pod telepatyczną kontrolą maga. Wyrazi głęboki żal z powodu śmierci założyciela Londyńskiego Bractwa Ezoterycznego, sir Stanleya Herbera, i proponuje, aby uczcić jego cześć minutą ciszy. Potem poprosi Badaczy, aby dokładnie zrelacjonowali

bieg wydarzeń od czasu przybycia do Londynu. Kiedy opowiadający Badacz wspomni o wypadkach na dworcu, przez zgromadzonych przejdzie niespokojny szmer. Ktoś poprosi, aby bohaterowie dokładniej opisali człowieka, który zmarł na ich oczach. Nikt z bractwa nie wiedział, iż Edward Merrit również zginął. Myślano, że wciąż jeszcze przebywa w Egipcie, prowadząc prace badawcze (bo taki cel swej podróży podał w przysłanym do bractwa liście). Wiadomość o jego śmierci wywołała znaczne poruszenie. Jeśli Badacze powiedzą o otrzymanym od Merrita artefakcie lub, co gorsza, pokażą go, wzbudzą powszechne zaniepokojenie (szczególnie zaintrygują, oczywiście, Thomasa Rossa). Jeszcze większe zainteresowanie wzbudzi list (jeśli Badacze postanowią go odczytać). Wynika z niego wszak jasno, iż Herber obawiał się śmierci. Zapanuje straszny bałagan. Członkowie bractwa będą dyskutować przez chwilę podniesionymi głosami. Testy *spostrzegawczości* i *psychologii* pozwolą któremuś z Badaczy dostrzec w tym momencie dwa dziwne fakty.

Po pierwsze – Jack Hynes nie wygląda, w przeciwieństwie do innych, na zdziwionego. Na jego twarzy nie malują się żadne uczucia (alchemik zajęty jest teraz intensywnym myśleniem i na chwilę zapomniał o kontrolowaniu Hynesa, tymczasem ten wygląda jak marionetka, której odcięto sznurki). Nadzwyczaj zdziwiony jest z kolei Thomas Ross, który siedzi cicho w kącie i rozmyśla nad tym, po co Herber posłał Merrita po ów artefakt i jakie ma on moce. Wreszcie Cook uspokoi wszystkich. Ross nagle wyrwie się z zamyślenia i spostrzeże, iż przestał „dbać” o Hynsa. Podejmie nad nim kontrolę i zebranie potoczy się dalej. Hynes powie Badaczom, iż wszyscy członkowie bractwa są zszokowani, bo ten mężczyzna był ich towarzyszem i zarazem asystentem sir Stanleya. Będzie chciał również obejrzeć artefakt, a jeśli gracze pokażą mu go, poprosi ich o pozostawienie mu go do przebadania. Oczywiście, wyrażenie na to zgody będzie wielką głupotą ze strony graczy. Najlepiej zrobiliby, gdyby w ogóle nie wspominali o artefakcie.

Jeśli Badacze nie ujawnią znaleziska, to rozmowa zejdzie na kolejny ważny temat. Hynes wspomni, że tragiczna śmierć Herbera i Merrita nie powinna przeszkodzić bractwu w zrealizowaniu zaplanowanych akcji. Ponieważ Stanley nie dostarczył w odpowiednim czasie dowodów na błędne tłumaczenie inkantacji, rytuał zostanie odprawiony na specjalnym spotkaniu następnego dnia wieczorem. Badacze są oczywiście na niego zaproszeni. Protesty przeciwko pomysłowi użycia inkantacji nie zostaną wysłuchane – bohaterowie, nie będąc

członkami bractwa, nie mają prawa głosu. Na tym zakończy się spotkanie. Zgromadzeni pożegnają się i zaczną rozchodzić. Badacze mogą zechcieć porozmawiać z niektórymi z dżentelmenów.

Jeśli odpowiednio pokierują konwersacją, to od dowolnego członka bractwa (wyłączając, oczywiście, Rossa i Hynesa) mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- Stanley Herber był zdecydowanie przeciwny pomysłowi Hynesa, który zaproponował jakiś czas temu użycie inkantacji.
- Hynes zachował się dziwnie – zazwyczaj był bardzo bojaźliwy, a teraz „wyskoczył” z taką odważną propozycją...
- Hynes w ogóle zachowuje się od pewnego czasu nieswojo.
- Hynes bardzo zaprzyjaźnił się z najświeższym członkiem bractwa: Thomasem Rossem.
- Thomas Ross posiada tak rozległą wiedzę z dziedziny okultyzmu, że zaskoczył nią nawet samego Herbera.
- W szerokim poparciu, jakie zdobyła sobie osobliwa propozycja Hynesa, jest coś dziwnego.

Oprócz tego każdy z ludzi, którzy głosowali za przyjęciem propozycji, nie będzie mógł sprecyzować, dlaczego to zrobił. Rozmowa z samym Hynsem nie da wiele. Człowiek ów będzie uparcie powtarzał sentencję o „przejściu od słów do czynów”. Nie udzieli Badaczom istotnych informacji. Jednakże test *psychologii* pozwoli dostrzec któremuś z nich dość ważny szczegół. Jack mówi dość nie naturalnie, jakby z trudem artykułując wyrazy, a jego oczy są przez cały czas nieobecne. Dokładne przesłuchanie Rossa również nic Badaczom nie da. Jako że jest już bardzo późno, po rozmowie zostanie im jedynie powrót do hotelu na nocleg.

ŚLEDZTWO

Jeśli Badacze byli na tyle inteligentni, by zatrzymać Laskę Sulejmana, zapewne zechcą poszukać o niej jakichś informacji. Jediną szansę na ich znalezienie mają w bibliotece British Museum – największym dostępnym publicznie księgozborze w Wielkiej Brytanii. Biblioteka otwierana jest o dziesiątej, więc przedtem gracze będą mogli zjeść śniadanie i ustalić plany na ten dzień. Uświadom im, iż na przeprowadzenie śledztwa mają tylko 7-8 godzin (spotkanie bractwa ma się odbyć o godzinie ósmej wieczorem). W związku z tym drużyna może zechcieć się rozdzielić.

W British Museum, aby uzyskać dostęp do księgozborów, Badacze będą musieli wyrobić sobie tymczasowe karty biblioteczne. Związana z tym

papierkowa robota zajmie im około pół godziny czasu. Potem pozostanie im jedynie znalezienie tego, po co przyszli wśród, bagatela, 3 200 000 książek i 56 000 rękopisów. Przeprowadź testy korzystania z bibliotek co godzinę poszukiwań. Udany test oznacza, że Badacz znalazł pierwszy z tekstów źródłowych (dodatek A). Po jego odczytaniu może zechcieć szukać dalej. Kolejny udany test (i godzina poszukiwań) pozwoli mu znaleźć drugi tekst (B). Następna godzina spędzona na wertowaniu katalogów zaowocuje (po zdaniu trzeciego testu) odnalezieniem ostatniego ze źródeł (C). Więcej informacji na temat artefaktu nie ma w bibliotece, ale nie mów tego Badaczom. Jeśli zadeklarują chęć dalszych poszukiwań, to przeprowadzaj normalnie kolejne testy. Oczywiście, nawet jeśli będą udane, postaciom nie uda się znaleźć nic nowego. Pierwszy

z tekstów źródłowych napisany jest w starożytnej grece i jego odczytanie wymaga testu tego języka. Drugi to angielskie tłumaczenie staroegipskich inskrypcji, a trzeci jest łacińskim tłumaczeniem z hebrajskiego.

Jeśli drużyna podzieliła się albo jej członkowie szybko poradzili sobie w bibliotece, może zechcą tego dnia odwiedzić któregoś z członków Londyńskiego Bractwa Ezoterycznego. Praktycznie wszyscy z nich są w domach, więc Badacze będą mogli porozmawiać z kim zechcą. Pożyteczne informacje, które mogą uzyskać, wypisałem w poprzednim podrozdziale. Jack Hynes będzie nieuchwytny dla Badaczy. Od pewnego czasu mieszka z Rossem, który wysługuje się nim niczym niewolnikiem. Jeśli gracze będą długo dobijać się do jego drzwi, wyjdzie do nich dozorczyń i powie, że pan Hynes wyprowadził się około dwóch tygodni temu. Nikt nie zna jego aktualnego adresu. Wizyta u Rossa może dać Badaczom kilka ważnych poszlak, może się również okazać śmiertelnie niebezpieczna. Alchemik mieszka w wynajętym mieszkaniu nieopodal centrum miasta. Otworzy graczom drzwi dopiero po dłuższej chwili. Będzie nieco zaskoczony ich wizytą, ale mimo to zaprosi ich do środka i będzie traktował uprzejmie. W dużym salonie, do którego zaprowadzi gości, nie ma w zasadzie nic dziwnego. Test *Spostrzegawczości* pozwoli jednak któremuś z nich zauważyć leżące pod szafą walizki (są to rzeczy Jacka Hynesa). Jedne z drzwi prowadzących z salonu są zamknięte, a od ich strony bardziej wyczulonych ludzi może dobiec zapach egzotycznych ziół i kadzideł. Za drzwiami mieści się pracownia Rossa, w której ukrył się Hynes. Ross nie powie Badaczom oczywiście nic ważnego. Będzie udawał wielce zmartwionego ostatnimi wypadkami. W trakcie konwersacji udany test *Nasłuchiwanie* pozwoli którejś z postaci usłyszeć chrobot dobiegający zza zamkniętych drzwi. Ross nie zechce wpuścić tam graczy i jeśli będą chcieli wdrzeć się tam siłą, zaatakuje. W starciu użyje swojej mocy, aby kontrolować jednego z nich, ponadto zaraz przyjdzie mu z pomocą Jack Hynes uzbrojony w strzelbę. Jeśli gracze nie wykażą zainteresowania zapleczem, alchemik poda im herbatę. Dopaścił ją sporą dawką cyjanku (Moc = 20). Na szczęście, przesadził z ilością i smak trucizny jest łatwo wyczuwalny. Każda postać, która skosztuje napoju, ma prawo do testu *szcześcia*. Sukces oznacza, że wyczuła ona dziwny posmak. Test *Wiedzy* pozwoli jej stwierdzić, że jest to cyjanek. Jeśli wypije tylko mały łyżeczek herbaty, trucizna zadziała z połową mocy. Kiedy drużyna



Piotr Wyskok

sposprzeże, że Ross chciał wszystkich powytru-
wać, wywiąże się z pewnością walka, która będzie
przebiegać tak, jak wcześniej napisałem. Jeśli zaś
Badacze nie przyjęli poczęstunku, alchemik nie da
po sobie nic poznać i odprowadzi ich uprzejmie
do drzwi. Gdyby Badaczom udało się pokonać go
w starciu, niech znajdą na zapleczu jego dzienni-
ki, które pozwolą im dokładnie rozwikłać zagad-
kę. W takim wypadku scenariusz kończy się
w tym miejscu. Najprawdopodobniej jednak gra-
cze nie będą walczyć z Rossem lub nie wpadną na-
wet na pomysł odwiedzenia jego mieszkania.

Jest jeszcze jedna rzecz, która może pomóc na-
szym bohaterom ukończyć scenariusz. Pamiętaj-
szypadki na dworcu? Jedna z postaci mogła wte-
dy dojrzeć tajemniczy tatuaż na karku zabójcy.
Kilku członków drużyny może poprosić się po
okolicznych melinach o osobnika z takim tatua-
żem. Jednakże powinny to być postacie budzące
respekt: prywatny detektyw, zabijaka itd. Profeso-
rowie i tym podobni mogą jedynie zarobić guza
lub nóż pod żebro. Jeśli pytająca osoba będzie od-
powiednia i da kilka sowitych łapówek, to po uda-
nym teście *perswazji* bądź *wmawiania* zdoła prze-
konać któregoś z przedstawicieli miejscowego
światka przestępczego do mówienia.

Drugą możliwością jest poszukanie informacji
w aktach policji. Robert Cook, inspektor Scotland
Yardu, może to Badaczom załatwić. Po udanym
teście *korzystania z bibliotek* i godzinie poszuki-
wań, odnajdą odpowiednią teczkę. Mężczyzna
z tatuażem to Harry O'Connor – najemny morder-
ca. Był już wcześniej notowany za rozbój z bro-
nią w rękę i podejrzany o trzy morderstwa (śledz-
twa umorzono z braku dowodów). Badacze
otrzymają jego dokładny adres.

Mieszkanie Harry'ego to mała klatka na podda-
szu starej kamienicy. Jeśli gracze zaczną dobijać się
do jej drzwi, zabójca chwyci broń i ucieknie przez
okno. Badaczy czeka najprawdopodobniej nie-
bezpieczny pościg po dachach. O'Connor naj-
pierw zaczai się za jednym z kominów i strzeli do
Badacza, który pierwszy wychylił się przez okno,
a potem dobiegnie do krawędzi dachu i będzie
próbował przeskoczyć na sąsiednią kamienicę.
Wykonaj test jego *Skakania* – nieudany sprawi, że
bandyta spadnie z wysokości 9 metrów na bruk
uliczki. Upany test oznacza, iż niebezpieczny wy-
czyn się powiodł. Gracze również będą musieli
skoczyć. Tymczasem on będzie strzelał z rewolwe-
ru do wszystkich próbujących w jakikolwiek spo-
sób podążyć za nim. Jeśli postacie w końcu prze-
drną się na drugą stronę, Harry schowa się w rogu,
za gołębnikiem. Nie ma dokąd uciec (następna ka-
mienica jest o dwa piętra wyższa). Kiedy skończy



Piotr Wysocki

mu się amunicja, będzie walczył nożem. Badacze
mogą go jednak przekonać, że nic mu nie zrobią,
jeśli wyjawia swoich pracodawców. Będzie to wy-
magało udanego testu *wmawiania*, *perswazji* bądź
psychologii. Jeśli test się powiedzie albo bohate-
rowie pokonają i obozują mordercę, opowie
on wiele ciekawych rzeczy. Około tygodnia temu
przyszło do niego dwóch ludzi. Opis jednego
z nich odpowiada opisowi Hynesa, a drugi wyglą-
dał jak Thomas Ross. Pierwszy z mężczyzn zao-
ferował mu sto funtów za wyeliminowanie pew-
nego egiptologa, który niedługo miał powrócić do
Londynu (chodzi oczywiście o Edwarda Merrita).
Harry wynajął kilku pomocników, aby zawiadomi-
li go, kiedy Merrit pojawi się z powrotem w mie-
ście. Stało się to dzień temu. O'Connor wykonał
kontrakt, zabijając Edwarda na dworcu. Najdziw-
niejszy jest jednak sposób, w jaki otrzymał hono-
rarium. Kiedy wrócił do domu, koperta z ustaloną
sumą leżała na jego stole. Okno było otwarte, a na
framudze znajdował się dziwny, zielony proszek.

To już wszystkie możliwości, jakie stały przed
graczami w dniu śledztwa. Jeśli są dość inteligent-
ni, mogli już rozwiązać zagadkę. Powinno być dla
nich jasne wszystko, z wyjątkiem motywów, które
kierowały Rossem. W takim wypadku przygotu-
ją się odpowiednio do zebrania bractwa lub wręcz
pójdą do mieszkania alchemika, aby wyelimino-
wać go jeszcze przed rytuałem. Najprawdopodob-
niej zdecydują się jednak stawić na spotkaniu.

FINAŁ

Około ósmej Badacze staną w bramie kamienicy przy Covington Road 29. Drzwi otworzy im Arthur, który odbierze płaszcz i zaprowadzi ich do salonu. Czekają tam już ponad połowa Londyńskiego Bractwa Ezoterycznego. Wciąż nie ma Rossa i Hynesa. Przyjdą jako ostatni. Hynes nie zdejmie w sieni płaszcza, a udany test *spozstrzegawczości* pozwoli którejś z postaci zauważyć, że chowa coś pod nim. Teraz akcja może rozwinąć się na dwa sposoby. Jeśli Ross jest pewien, że Badacze rozwiązali już całą zagadkę lub dadzą oni mu to do zrozumienia, rozkaże wszystkim rzucić broń i stanąć pod ścianą. Potem Jack zwiąże bohaterów i zaprowadzi, wraz z trzymanymi na celowniku członkami bractwa, na górę. W pokoju na drugim piętrze wszyscy zostaną zmuszeni do odprawienia rytuału. Jeśli w którymkolwiek momencie drużyna postanowi stawiać opór, wywiąże się walka. Hynes zacznie strzelać do wszystkich, którzy sięgną po broń, a Ross posłuży się magią (czar Ogluszenie). Alchemik może też przejąć kontrolę nad dowolną postacią, jednak w takim wypadku Jack będzie stał nieruchomo, do czasu kiedy Thomas z powrotem skupi na nim uwagę. Większość członków bractwa jest nieuzbrojona, nie będą więc mogli pomóc drużynie. Kiedy Ross zabije wszystkich opornych, zmusi pozostałych do przeprowadzenia obrzędu. Jeśli jednak na samym początku mag będzie czuł się bezpiecznie (sądząc, iż gracze o nic go nie podejrzewają), spróbuje rozwiązać wszystko drogą pokojową. Hynes normalnie otworzy zebranie bractwa i po dłuższej pogawędce całe towarzystwo dobrowolnie uda się na górę. Tam rozda wszystkim karteczki z inkantacją i rozpocznie się rytuał.

Charles Fouché w swoim genialnym planie nie uwzględnił jednak jednej dość ważnej możliwości. Inkantacja jest naprawdę źle przetłumaczona. Znajomy sir Herbera nie potrafił odczytać kilku bardziej złożonych partii tekstu, więc po prostu je opuścił. Zaklęcie co prawda przywołuje Gwiezdnego Wampira, ale nie jest on odpowiednio spętany. Gdy pojawi się, chwyci pierwszą z brzegu osobę i wyssie całą jej krew (wszyscy tracą 1/1k6 PP + 1/1k10 za zobaczenie monstrum w całej okazałości). Wybuchnie panika. Członkowie bractwa rzucają się do drzwi, przewracając poustawiane na podłodze świece. Ogniem szybko zajmują się zasłony i stół. Hynes zacznie strzelać do stwora, w związku z czym będzie jego drugą ofiarą. Tymczasem Ross będzie usiłował rzucić „Spętanie”. Czar jednak zawiedzie, a potwór, uśmierciwszy Hynesa, zaatakuję alchemika. Badacze mogą

w tym czasie uciec z innymi, ale jeśli wykażą się takim tchórzostwem, to nie nagradzają ich za tę przygodę Punktami Poczytalności. Szansą drużyny na pokonanie Wampira jest Laska Sulejmana – jeśli Badacze mają ją przy sobie i wiedzą, jak jej użyć.

Może się jednak zdarzyć tak, że w tym momencie bohaterowie będą leżeć związani pod ścianą i bezradnie przyglądać się szalejącemu monstrum i zbliżającemu się ogniovi. Mogą, w takim wypadku, spróbować namówić kogoś, aby ich uwolnił, jednak najprawdopodobniej członkowie bractwa uciekną w panice, nie zwracając uwagi na krzyki bohaterów. Pozostanie im więc jedynie samemu wydostać się z więzów. Jeśli nie uda się to, Gwiezdny Wampir wyssie krew 1k4 Badaczy, po czym zniknie. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie zbliży się on do Laski Sulejmana, więc jeśli ktoś ma ją przy sobie (lub leży ona nieopodal niego), to jest całkowicie bezpieczny (przynajmniej fizycznie – pamiętaj jednak, iż traci on 1/1k6 PP za każdego przyjaciela uśmierconego na jego oczach).

Gdy Badaczom uda się już pokonać stwora lub zniknie on sam, pozostaje jeszcze ucieczka z płonącego domu. Stare zasłony, grube arrasy i dywany świetnie się palą. Pożar dość szybko obejmie cały budynek. W normalnych warunkach drużyna bez problemów zdołałaby uciec przed ogniem, jednak niektórzy z jej członków mogą być ranni, nieprzytomni lub czasowo niepoczytalni. Poza tym Badacze mogą zechcieć ratować kopię „Necronomiconu”. Powinno być to zadaniem niebezpiecznym, ale możliwym do wykonania. Niezależnie od poczynąń graczy i pozostałych przy życiu członków bractwa, cały dom spłonie w pół godziny.

Zapewne alchemik już nie żyje – zabili go nasi dzielni Badacze albo Gwiezdny Wampir.

Tutaj kończy się przygoda. Każda z postaci, która ją przetrwała, powinna otrzymać 1k6 PP. Jeśli drużynie udało się unieszkodliwić Rossa przed przystąpieniem do rytuału, możesz zwiększyć nagrodę do 1k6+2 PP. Powinieneś również pozwolić Badaczom znaleźć dzienniki alchemika, które ostatecznie wyjaśniłyby, co zamierzał uczynić. Dodatkową nagrodą jest oczywiście Laska Sulejmana i „Necronomicon”. Jak już wspomniałem, kopia księgi jest niedokładna. Ma ona tylko połowę normalnego modyfikatora do *Mitów Cthulhu*, a połowa z zawartych w niej czarów działa nieco inaczej niż powinna (szczegóły wymyśl sam). Jeśli nie chcesz zostawić w rękach drużyny tak potężnego przedmiotu jak Laska Sulejmana, powinni się o nią upomnieć prawowici właściciele. Może to być wstępem do następnego scenariusza.

Laska Sulejmana

Artefakt ów, to długi na około 80 cm kostur o ostrym szpicu i głowicy w kształcie głowy kota. Zbudowany jest z przedziwnego materiału, który na pierwszy rzut oka przypomina bardzo ciemne drewno, jest jednak nieporównywalnie twardszy, a także odporny na ogień i wilgoć. Ponadto czasem jest lodowato zimny, a czasami bardzo gorący. Żadne analizy nie wykazały, czym naprawdę jest tajemnicze tworzywo. Całą długość laski pokrywają osobliwe rytzy. Udały test Mitów Cthulhu pozwolił stwierdzić, że języka tego używali ludzie za czasów Atlantydy i Lemurii, oddając cześć Starszym Bogom. Patrząc na Laskę, odnosi się dziwne, niemożliwe do opisanego wrażenie niesamowitej pradawności tego przedmiotu. Osoba, która przypatruje się mu zbyt długo, doznaje nagłych zawrotów głowy i halucynacji (tracąc 0/1 PP). Przedmiot zyska również posiadaczowi niezwykle sny, w których czasem może on dostrzec Wielkich Przedwiecznych lub nawet samych Zewnętrznych Bogów. Oprócz tego, krążą pogłoski, jakoby laska pomagała posiadaczowi przedostawać się do Krainy Snów.

Pierwsze wzmianki o artefakcie pochodzą z najstarszych egipskich kronik – opiekowali się nim wtedy kapłani Bast. Ponoć ten właśnie kostur trzymał w rękach Mojżesz podczas kolejnych wizyt u faraona. Potem przez lata był berłem Judei. Posłużył legendarnemu królowi Sulejmanowi ben Daudowi do walki ze stworami zła. Dalsze informacje są wielce niepewne, wiadomo jednak, iż artefakt pojawiał się w rękach wielu historycznych i legendarnych bohaterów, którzy walczyli z siłami mroku.

Laska Sulejmana ma moc uśmiercania i odpędzania wszystkich istot z mitów, Wielkich Przedwiecznych, a w szczególnych warunkach nawet Zewnętrznych Bogów. Siła artefaktu zależy jednak bezpośrednio od mocy i odwagi dzierżącej go osoby. Dotknięcie laską zadaje ponadnaturalnym istotom 3k10 obrażeń (bez względu na

ewentualny pancerz). Sprawia im również straszliwy ból, w związku z czym będą jej za wszelką cenę unikać – raczej nie zbliżą się bardziej niż na 1,5 metra do artefaktu. Jeśli cios nie zabił istoty, jest spora szansa, że ją odeгна. Należy przeprowadzić w tabeli porównawczej konfrontację pomnożoną przez 2 mocy Badacza, z mocą istoty. Udały test oznacza, iż monstrum zostało zmuszone do natychmiastowej ucieczki. Bohater trzymający w ręku laskę czuje się pewny siebie i przepełniony mocą. Traci w związku z tym o połowę mniej punktów poczytalności niż zwykle. Ponadto, za pokonanie za pomocą laski dowolnej istoty, otrzymuje każdorazowo 1-4 PP.

TEKSTY ŹRÓDŁOWE:

Dodatek A:

Fragment z książki „Opisanie Podróży do Krain Babilonu” Natriusa z Grecji (język grecki):

„Król Sal-aj-man zawsze kostur nosił, kształta przedziwnego. Był on długości około dwóch łokci, z czarnego drewna zrobiony, o zaostrowym końcu i głowicy w kształcie głowy kota. Wywiadyłem się później, iż kostur ów [...] otrzymał on, będąc w Egipcie, od kapłanów bogini zwanej Bast. Różdżka ta miała ponoć moce przedziwne, o których jednakże nie zechciano mi opowiedzieć.

Dodatek B:

Fragment „Świętych Ksiąg Bogini Bast” w tłumaczeniu Randolpha Wrighta (język angielski):

„Widząc, iż świat cały w mroką pogrążon i że stworzy błazniercze, które istnieć nie powinny, po ziemi stąpają, zstała święta i potężna Bast [...] dar swój wielki: laskę, co w rękę wielkiego dachem czteka cada czynić amiatła. Wkrótce też z jej pomocą wygnano mrok z Byatis.

Dodatek C:

Fragment łacińskiego tłumaczenia hebrajskich tabliczek z Taj-ere, znalezionych podczas wypraw krzyżowych.

„Wtedy to ja, syn Achimnona, syna Jonasza, syna Efirama, otrzymałem w pieczę skarb od pokoleń przez ród mój przechowywany – kostur samego Mossy (Mojżesza), który trzymał on w rękach, kiedy z pomocą Boga wyprowadzał naród Izraela z egipskiej niewoli.



Piotr Wyskok

HISTORIA WYDZIAŁU X

*Uwaga! Poniższy tekst przeznaczony jest dla oczu Sekretarza Tajemnic.
Zastanów się, zanim pokażesz go swoim graczom.*

Nie musisz znać mojego nazwiska. Nie musisz wiedzieć o mnie nic poza tym, że pracowałem w Wydziale Dziesiątym przez cały okres jego istnienia. Mówisz, że chcesz wiedzieć o tym urzędzie wszystko? Nie ma sprawy. Mnie to już nie obchodzi. Skończyły się ideały, w imię których służyłem... Będzie Cię to jednak sporo kosztować. Nie, nie pieniędzy. Cierpliwości, nerwów i przede wszystkim zdrowia umysłowego.

Czy się boję? Dobre pytanie. Trzeba zacząć się bać. Ci idioci pozbywają się najzdolniejszych ludzi. I co z tego, że służyli staremu systemowi?! To fachowcy, których próżno szukać na ulicy. Ja też służyłem. Czy to podważa moje kwalifikacje, zdobyte dzięki długoletniemu doświadczeniu? Byłem po prostu wierny ówczesnej ojczyźnie. O sobie nie muszę się martwić. Ujawnienie prawdy nikomu już nie zaszkodzi. Zresztą Wydział nie był organizacją przestępczą.

Żeby poznać i zrozumieć działalność tego urzędu, trzeba się przyjrzeć sytuacji politycznej, w jakiej znalazł się ten kraj po wojnie. Zaczniemy od początku...

W wyniku II wojny światowej zmalało znaczenie dawnych mocarstw europejskich. Niemcy zostały pokonane i podzielone na cztery strefy okupacyjne. Przedwojenne imperia, poważnie osłabione, utraciły posiadłości kolonialne. Nowymi potęgami światowymi stały się Stany Zjednoczone i Związek Radziecki. Ten ostatni zdobył w wyniku bezpośrednich walk bądź konferencji pokojowych znaczne terytoria. Dzięki zwycięstwom Armii Czerwonej był też w stanie podporządkować sobie wiele państw Europy Środkowo-Wschodniej, w których wprowadził rządy „demokracji ludowej”. Sprawa Polski została ostatecznie rozstrzygnięta w lipcu 1945 r. na konferencji w Poczdamie. Utrata posiadłości wschodnich i ustalenie granicy na linii Curzona zrekomensowano nam poszerzeniem ziem zachodnich i oparciem granicy na Odrze i Nysie Łużyckiej. Również na tej konferencji zapadły decyzje o przesiedleniu ludności z powodu zmian administracyjnych w nowej Europie. Związek Radziecki odebrał Polsce znakomitą część odszkodowania powojennego, jako swego rodzaju kontrybucję. Jednocześnie państwa zachodnie uznały nowy Tymczasowy Rząd Jedności Narodowej, pozbawiając znaczenia emigracyjny rząd w Londynie. Zbiór podstawowych zasad ustrojowych nowego państwa

opracował już w 1944 r. Polski Komitet Wyzwolenia Narodowego, który utworzono w Moskwie. W ten sposób, za milczącą zgodą najpierw w Jałcie, potem w Poczdamie, zachodni koalicjanci pozwolili Związkowi Radzieckiemu uzależnić od siebie Polskę.

Kiedy Armia Czerwona, w drodze na Berlin, przekroczyła w 1944 r. wschodnią granicę Polski, dowództwo AK nie wiedziało, jak zareagować. Wprowadzono w życie plan „Burza”, zgodnie z którym żołnierze Podziemia mieli demonstrować wobec bolszewików rolę gospodarza, ale współdziałać militarnie przeciw wspólnemu wrogowi. Rosja Radziecka nie pozostawiła jednak złudzeń. Rozwiązywała lokalne stanowiska władzy, tworząc na ich miejscu ośrodki komunistów wiernych Moskwie. Współdziałała na polu walki z Armią Krajową, by później demilitaryzować polskie oddziały. Zsyłano je potem w głąb Rosji, bądź po prostu likwidowano. Władze radzieckie zwalczały też zaciekle Kościół oraz wierzących. Komuniści utworzyli PKWN, który uznawał się za jedyny oficjalny i legalny rząd Polski. Jednak jeszcze po zakończeniu wojny działały zbrojne narodowe organizacje militarne, które nie chciały się podporządkować nowej władzy. Często kontrolowały one miasta lub mniejsze okręgi. Władze w Moskwie od początku posługiwały się więc terrorem. Silnie rozbudowano aparat represji i propagandy. Utworzono Urząd Bezpieczeństwa, Milicję Obywatelską, Informację Wojskową, Korpus Bezpieczeństwa Wewnętrznego.

Tuż po wojnie zaczęto energicznie organizować plan przesiedlenia. Północne i zachodnie ziemie, które odzyskała Polska, były w zdecydowanej większości zamieszkane przez Niemców. Na wschodnich terenach pozostało dużo Ukraińców, Litwinów i Białorusinów. Polakom zza wschodniej granicy dano wybór przynależności do nowej ojczyzny. W ten sposób, w pierwszych latach po wojnie, nastąpiły wielkie migracje ludności. Podobno już wtedy zaczęto myśleć nad utworzeniem specjalnej komisji, która miałaby zajmować się bezpieczeństwem polskich repatriantów przed zemstą niemieckiej ludności na zachodzie kraju. Stalin dawał też wiarę pogłoskom, jakoby na zachodzie znajdowały się tajemnicze pozostałości po Niemcach. Okultystyczne zamyślenia Stalina nie były tajemnicą, jednak obawiał się wystraszyć ludność ze strategicznych terenów przygranicznych otwartą akcją badawczą.

Dlatego zaczęto myśleć o tajnej komórcie, być może nawet w ramach tej komisji bezpieczeństwa repatriantów. Poruszając się z sojuszniczą Armią Czerwoną, eskortującą przesiedleńców ze wschodu, zbierała informacje od miejscowej ludności i badała poniemieckie pozostałości. Ale nie wyprzedzajmy faktów... Odbudowa i włączenie ziem północnych i zachodnich miały olbrzymie znaczenie dla zniszczonego kraju. Zagospodarowanie nowo nabytych terenów powierzono specjalnie utworzonemu w tym celu Ministerstwu Ziem Odzyskanych, na czele którego stanął Gomułka. Na miejsce wysiedlanych Niemców zaczęła przybywać ludność polska. Jednak w pierwszych latach po wojnie tereny te były siedliskiem ludzi często zdemoralizowanych na skutek długiej wojny. Nierzadko zdarzały się sytuacje, w których stanowiska administracyjne obejmowały osoby o niejasnej przeszłości. Ministerstwo, oprócz swej rzeczywistej roli, miało być przykrywką dla powstałego wkrótce Wydziału. Jednak prace nad tym projektem przerwała Stalinowi niejasna sytuacja polityczna i gospodarcza w Polsce. W kraju brakowało artykułów pierwszej potrzeby. W wyniku niedoborów rynkowych władze utrzymały system kartkowy. Wobec sprzeciwu Moskwy, rząd odrzucił też amerykańską pomoc kredytową. Ostateczną izolację Polski od Zachodu spowodowało utworzenie Biura Informacyjnego Partii Komunistycznych (Kominformu), którego celem była międzynarodowa walka z imperializmem oraz wzajemna współpraca. Pomocą dla kulejącego przemysłu i rolnictwa miał się okazać system planowania gospodarczego. W listopadzie 1945 r. utworzono Centralny Urząd Planowania, który miał uzdrowić i zharmonizować rozwój różnych działów gospodarki. W 1947 r. rozpoczęto realizację „planu trzyletniego”. Dwa lata później powstała Rada Wzajemnej Pomocy Gospodarczej.

Dla władz w Moskwie kluczowym zadaniem było jednak utworzenie lojalnych wobec nich rządów w państwach satelickich. W Polsce komuniści mieli problemy głównie z wciąż aktywnym środowiskiem poakowskim, jak i opozycyjnymi partiami politycznymi, z których największą było Polskie Stronnictwo Ludowe. W obu przypadkach radzono sobie z przeciwnikami za pomocą przemocy, terroru i ostrej propagandy. Jawna walka z Podziemiem, za pomocą jednostek Ministerstwa Bezpieczeństwa Publicznego, MO, UB, Korpusu Bezpieczeństwa Wewnętrznego, NKWD, Armii Czerwonej i Wojska Polskiego, które *de facto* podlegało stacjonującemu w Polsce wojsku radzieckiemu, prowadzona była zamiennie z podstępными akcjami. W sierpniu 1945 r. ogłoszono amnestię dla działaczy Podziemia, którzy się jeszcze nie ujawnili. Wkrótce po ogłoszeniu akcji dokonano

masowych aresztowań ujawniających się działaczy. Wobec partii nie godzących się z doktryną komunistycznego bloku również stosowano terror. Szykanowano je także za zły stan gospodarczy kraju. Szybko ograniczono ich wpływ na politykę kraju. W grudniu 1945 r. na I Zjeździe Polskiej Partii Robotniczej powołano Komitet Centralny, który wyłonił Biuro Polityczne KC PPR. Na czele partii stanął sekretarz generalny Gomułka. Bierut, który jako prezydent był bezpartyjny, działał w Biurze Politycznym jako członek niejawni.

Wybory do nowego parlamentu wciąż były odwołane. Komuniści tłumaczyli ten stan trwającymi migracjami ludności oraz walkami z „reakcyjnym podziemiem”. W rzeczywistości, chodziło o dostateczne rozbudowanie aparatu terroru. Jego skuteczność potwierdziło referendum z 1946 r., które w zamierzeniu komunistów miało wykażać jedność społeczeństwa i zaufanie do ich politycznego bloku. Wyniki głosowania fałszowano, urny były obstawiane przez funkcjonariuszy UB i MO, głosowanie w wojsku odbywało się jawnie. Jednocześnie z działaniami filtracyjnymi w partii, starano się inwigilować i kontrolować społeczeń-

stwo.
Mani-
pulo-
wano



Piotr Wyskok

Piotr Wyskok



nim za pomocą sztucznej konkurencji wśród robotników. Wychwalano przekraczających normy produkcyjne „przodowników pracy”. W duchu socjalizmu zaczęto już nawet wychowywać młodzież, tworząc różnego rodzaju organizacje, np. Związek Młodzieży Polskiej. Systematycznie ograniczano swobody obywatelskie. Krajowa Rada Narodowa, czyli tymczasowy parlament, utworzył Komisję Specjalną do Walki z Nadużyciami i Szkodnictwem Gospodarczym. W wyniku jej działalności utworzono obozy pracy przymusowej, do których kierowano na podstawie decyzji administracyjnych, a nie wyroku sądowego. W ten sposób dochodziło do ogromnych nadużyć politycznych. Powstały wkrótce potem mały kodeks karny nakładał surowe kary za wszelką działalność niezgodną z założeniami władzy. Duże znaczenie miała też cenzura kierowana przez Główny Urząd Kontroli Prasy, Publikacji i Widowisk. Wreszcie, w styczniu 1947 r., przygotowano wybory do Sejmu Ustawodawczego. Nie zdziwisz się chyba, jeśli powiem, że wybory odbyły się pod ogromną presją władzy? W wyniku sfałszowanych wyborów komuniści obsadzili w jednoizbowym parlamencie wymaganą ilość miejsc do przeprowadzenia zmian ustrojowych. Jediną partią opozycyjną pozostało PSL, jednak niektórzy posłowie tego ugrupowania byli skłonni do współpracy z blokiem komunistów. Sejm szybko powołał prezydenta – Bieruta – oraz nowy rząd,

którego premierem został Cyraniewicz. Cała władza podlegała ścisłej kontroli ambasady ZSRR i kremlofskich „doradców”. Każde stanowisko obsadzano ludźmi uległymi nowej władzy. W prokuraturze i sądownictwie przeprowadzano czystki, a przedwojennych prawników zastępowano ludźmi pobieżnie szkolonymi

na partyjnych kursach. Ostatnim etapem stworzenia w Polsce władzy totalnej było powstanie w grudniu 1948 r. Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej. Na czele KC PZPR stanął Bierut, jednocześnie pozbawiono wpływów Gomułkę, który miał nieco inną wizję polityczną. Nowa partia wchłonęła mniejsze, a pozbywając się opozycji, została jedyną siłą polityczną w kraju.

Opanowanie areny politycznej i stopniowe przewycięzanie impasu gospodarczego pozwoliło Stalinowi powrócić do niepokojących wieści z odzyskanych terenów poniemieckich. Wmieszanie się wszechobecnych agentów „bezpieki” w tłum stanowił niezaprzeczalny sukces stalinowskiego aparatu. Nikt nie mógł czuć się bezpiecznie, każdy mógł być kapusiem i każdy mógł trafić do aresztu. Mnożyły się jednak informacje o zaginięciach pracowników UB. Jednocześnie znajdowane poszlaki wykluczały możliwość, jakoby były to akcje odwetowe Podziemia. Stalina niepokoiły te wieści tym bardziej, że większość z nich docierała z przyłączonych ziem zachodnich. Postanowił działać. Pod koniec 1949 r. wezwał do siebie Bieruta, ministra obrony narodowej, zsovietyzowanego marszałka Rokossowskiego, ministra Bezpieczeństwa Publicznego Radkiewicza i przewodniczącego Państwowej Komisji Planowania Gospodarczego (która zastąpiła dotychczasowy CUP), Minca. Na ściśle tajnej, nadzwyczajnej naradzie, Stalin wyraził niepokój z powodu „tajemniczych wydarzeń na terytorium bratniego narodu Polskiego”. Po raz pierwszy ujawnił też wtedy przyczynę ścisłej

tajności powojennych działań Armii Radzieckiej na terenie Wału Pomorskiego. Niestety, do dziś nie wiadomo nad czym pracowali tam radzieccy specjaliści. Głównodowodzący stacjonującymi w państwach satelickich jednostkami Północnej Grupy Wojsk Armii Radzieckiej podzielił się także wiedzą na temat przeprowadzonego wywiadu na hitlerowskich poligonach podziemnych. Wreszcie Stalin oświadczył, że mające tam miejsce dziwne wypadki nie mogą przedostać się do wiadomości publicznej, oraz za wszelką cenę należy zbadać przyczyny i okoliczności tych zdarzeń. W tym celu należy powołać odpowiednią komisję, która działałaby w polskich strukturach, ale nad którą Stalin mógłby mieć swobodną władzę. Ponoć podczas tej narady władca ZSRR nakreślił na papierowej serwetce strukturę nowego organu, który nazwał ot tak – „Wydział”. Kilka dni później, kiedy nowy organ zaczął działać w Polsce, do nazwy dodano li-czebnik, odpowiadający kolejności wydziału w strukturze UB. Zanim to jednak nastąpiło, Stalin odesłał gości do kraju, rozkazując energiczne przygotowania do nowej działalności. Minc, którego rola polegała m.in. na scalaniu Ziemi Odzyskanych z resztą Polski, miał przygotować szczegółowy plan przyłączonych terenów oraz opisać wszystkie występujące tam jednostki administracji terenowej. Radkiewicz miał przygotować wszelkie pełnomocnictwa dla nowo powstałej komórki, a Rokossowski nadzorować jej początkową działalność. Wkrótce Stalin przysłał nowe rozkazy, tym razem poprzez swego pełnomocnika w tej sprawie – pułkownika w stanie spoczynku, Leonida Sawczuka. Jego ściśle tajne przybycie do Warszawy wyznacza początek istnienia Wydziału X.

Sawczuk, z polecenia Stalina, został naczelnikiem wydziału. Zdecydowały o tym zarówno wysokie kwalifikacje pułkownika, jak i jego nie-naganna przeszłość. Był wzorowym i lojalnym żołnierzem. Niemale znaczenie miało także jego pochodzenie. Był wnukiem polskiego zesłańca, represjonowanego za działalność patriotyczną przez carskie władze. Wychował się w syberyjskiej tajdze, gdzie nauczył się polskiego języka i wiele dowiedział o kraju przodków. Dlatego właśnie myślał o Polsce jako o drugiej ojczyźnie. Wraz z Sawczukiem przyleciało do Warszawy kilkunastu najlepszych specjalistów wytypowanych przez doradców Stalina. Byli wśród nich fizycy z Wyższej Szkoły Technicznej w Moskwie, naukowcy z moskiewskiego Instytutu Badań Psychologii, Politechniki w Leningradzie, jednostki naukowo-przemysłowej „Kwantum” z Nowosybirsk

i wielu innych. Mając w przeszłości do czynienia ze zjawiskami nadnaturalnymi, mieli instruować przyszłych polskich fachowców Wydziału. Wraz z radziecką delegacją przybyło wyselekcjonowane, ale obszerne archiwum z Moskwy. Wśród opasłych akt dochodzeniowych większość zawierała meldunki o dziwnych wypadkach z całego ZSRR i krajów będących pod wpływem Kremla. Odnalazły się również księgi wiedzy tajemnej, które oficjalnie zostały zagrabione przez hitlerowców z najwspanialszych bibliotek Polski. Do zapoznania się z materiałami dopuszczono tylko najzdolniejszych agentów bezpieki, którzy z woli najwyższych władz partii zostali nagle, bez wyjaśnień, przesunięci do nowej komórki UB. Najwytrwalszych z nich dopuszczono do informacji o prowadzonych w tym czasie badaniach na terenie zachodniej i północnej Polski. Wreszcie zapoznano ich z nową strukturą urzędu i głównym naczelnikiem. Większość początkowej kadry Wydziału X nie doczekała jego końca. Nowi agenci nie mieli innej możliwości zdobywania doświadczenia, jak z bezpośrednio prowadzonego śledztwa. Nie zachowały się żadne raporty z pierwszych dochodzeń. Ale może to i dobrze. Bądź pewien, że mieliśmy do czynienia ze sprawami, które przekraczają wyobrażenie przeciętnego Polaka.

WŁADZE PRL

PRZEWODNICZĄCY RADY PAŃSTWA

(przed '52 istniał Komitet Rady Narodowej)

Aleksander Zawadzki (1952-1964)

Edward Ochab (1964-1968)

Marian Spychalski (1968-1970)

Józef Cyrankiewicz (1970-1972)

Henryk Jabłoński (1972-1985)

Wojciech Jaruzelski (1985-1989)

PREMIERZY:

Edward Osóbka-Morawski (1944-1947)

Józef Cyrankiewicz (1947-1952)

Bolesław Bierut (1952-1954)

Józef Cyrankiewicz (1954-1970)

Piotr Jaroszewicz (1970-1980)

Edward Babiuch (II.1980-VIII.1980)

Józef Pińkowski (1980-1981)

Wojciech Jaruzelski (1981-1985)

Zbigniew Messner (1985-1988)

Mieczysław Rakowski (1988-1989)

Czesław Kiszczak (VIII.1989 – nie udało mu się stworzyć gabinetu)

RUSZAJ NA ZACHÓD, MŁODZIEŃCZE!

**Opowieść o Dziwnym Zachodzie
sierżanta Seana Slade'a z Armii Północnej Wirginii
wysłuchał Tomasz Z. Majkowski**

Witaj, przyjacielu. Chcesz wiedzieć jak to jest, kiedy jednego dnia kładziesz się spać, a drugiego nie jest takie jak przedtem?

Byłem tam od samego początku. Odkąd zaczęła się wojna. Jak każdy szanujący się dzieciak z Karoliny wstąpiłem do legionu Wade'a Hamptona, potem była klęska i przeniesienie do kawalerii generała Stewarta. Generał Stewart... to był ktoś...

No, ale nie o tym miało być. Cała ta sprawa z Pomstą zaczęła się, kiedy strzelaliśmy do Jankesów pod Gettysburgiem. Pierwszego dnia bitwy stary Bobby Lee pogonił niebieskim chłopcom kota, drugiego – można powiedzieć – był remis, wieczorkiem ściągnęliśmy trupy z pola, zwieźliśmy rannych do szpitali i szykowaliśmy się na to, co będzie dalej. I wtedy ruszył do akcji Indianiec.

Zabawne, nie? Kto by pomyślał, że kiedy my się tam zabijamy, nawiedzony szaman zwany Krukiem otwiera bramy do ichniej Krainy Wiecznych Łowów i wypuszcza na świat wszystkie te manitou i inne paskudztwa? Dość tego było, żeby nasi pozabijani kolesie powstawali z grobów i rzucili się zarówno na nas, jak i na Jankesów. Trzeba przyznać, że dranie przetrzepali nam skórę i wszystko o mały włos nie skończyło się totalną porażką obydwu armii. Następnego ranka Bobby Lee zatrąbił do odwrotu, a i chłopaki z Północy podwinęli ogon i zwiali – mówią, że niektórzy zatrzymali się dopiero w Maine – i powiadam ci, przyjacielu, nie ma w tym przesady, bo sam znam takich Rebeliantów, co po Gettysburgu dotarli aż na Florydę.

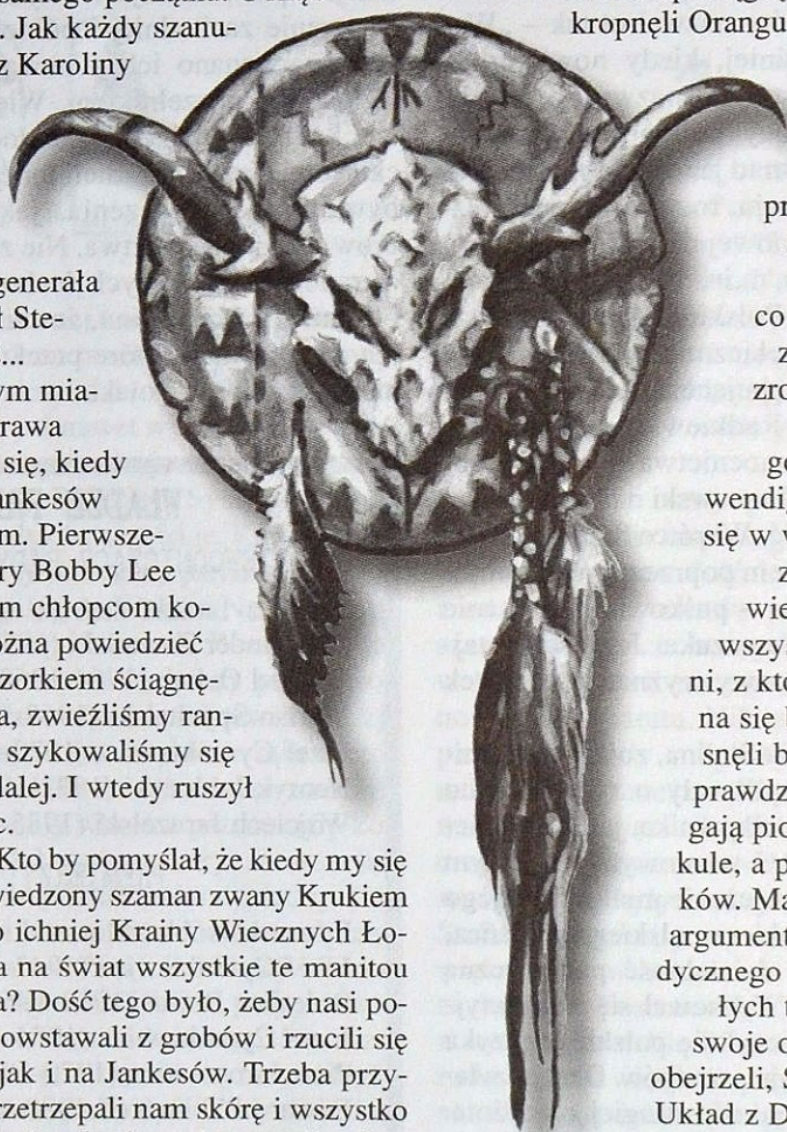
To było trzynaście lat temu i nie ma co gadać – właśnie wtedy się zaczęło. Obie armie czmychnęły i schowały się w mysiej dziurze, ale stary Abe Lincoln i nasz prezydent Davis zawzięli się jak nie wiem co i pociągnęli zabawę dalej. Potem kropnęli Orangutana Abe, stołek dostał

po nim Rzeźnik Grant i wojna ciągnie się już piętnasty rok. A mnie, przyjacielu, dawno przestało to bawić.

Niezależnie od tego, co mówią ludzie z rządu, zaraz po bitwie Zachód zrobił się Dziwny. Zabici wracali zza grobu. Po górach zaczęły się pętać wendigo. Ludziska zmieniali się w wilki, a Indianie pokazali, na co ich stać. Nie wiem jakim cudem, ale ci wszyscy zapijaczeni szamani, z których do tej pory można się było tylko śmiać, zaciśnęli bezzębne gęby i nabrali prawdziwej mocy. Teraz ściągają pioruny, nie mają się ich kule, a prowadzą duchy przodków. Mając w rękę prawdziwe argumenty, zabrali się do metodycznego trzepania naszych białych tyłków. Jankesi zebrali swoje od Siuksów i zanim się obejrzel, Sam Grant podpisywał Układ z Deadwood, który dawał Czerwonym całe połacie ziemi dookoła Gór Czarnych, ograniczał

wydobycie złota i upiorytu...

Aha, upioryt. Jasne. Bez upiorytu świat wyglądałby inaczej. A wszystko wzięło się stąd, że w 1868 nasz ulubieniec, Kruk, postanowił dać białym jeszcze jedną nauczkę, pojechał do Kalifornii



i zafundował nam tam największe trzęsienie ziemi od czasów Atlantydy. Wystarczyło, żeby rozwalić całe wybrzeże i zmienić je w system kaniów i fiordów, który teraz znany jest jako Labirynt. Los Angeles, San Francisco – wszystko poszło w falę, tysiące ludzi kopnęło w kalendarz, a na ścianach labiryntu pojawiły się żyły złota, srebra i upiorytu właśnie. Z początku ludziska myśleli, że to normalny węgiel, aż ktoś nie zapalił kawałka. Powiadam ci, przyjacielu, ten kawałek pewnie ciągle się pali, choć mamy już 1876!

Z upiorytem wszystko jest lepsze i zdaje mi się, że to jedyna dobra rzecz, jaką mamy z tej całej Pomsty Kruka. Stal jest lżejsza i lepsza. Eliksiiry i pigułki nieźle działają – jak nie wierzysz, spytaj profesora Parnhama, którego eliksir przed wojną był zwykłym śmieciem, a teraz, jak dodał do niego upiorytu, leczy rany i choroby, stanowi znakomity dodatek do wy-

pieków oraz usuwa nawet najbardziej uparte zabrudzenia. No i inżynieria skoczyła naprzód – na Zachód zjechało się od groma naukowców, którzy jeden przez drugiego zaczęli wynajdywać powozy bezkonne, łodzie podmerskie, żyrokoptery i inne takie. Oszaleć można – no i szaleją. Teraz na takich profesorków mówi się „szaleni naukowcy”. Nie wiem, skąd bierze się ta choroba – mnie się widzi, że za dużo myślą.

A nazwa „upioryt”? Kiedy kamień się pali, jęczy jak stado potępieńców, a w jego dymie wyraźnie widać czaszki i udreżone twarze. Naukowcy mówią, że to od kapsulek powietrza, ale mnie ta cała sprawa śmierdzi na milę.

Oczywiście rządy obu krajów nie byłyby sobą, gdyby nie rzuciły się na te cuda jak psy na kość. Nasi założyli bazę w Roswell i zaczęli w tajemnicy produkować maszyny wojenne, które potem ruszyły na Waszyngton. Zdawało się, że Jeff Davis już dorwał Jankesów, Sam Grant upił się ze strachu, a Sherman i Sheridan wpelzali już pod kamienie, kiedy nagle nasze cudeńka zaczęły się psuć, jedno po drugim. Jankesi utrzymali pole, ale ponieśli takie straty, że nawet nie myśleli, żeby nas gonić. Bobby Lee zrezygnował i poszedł do cywila, a Davis chciał atakować jeszcze raz, ale wtedy... Po pierwsze – ktoś nieostrożnie bawił się zapalkami i całe Roswell wyleciało w powietrze i po

dziś dzień się pali, jak to upioryt. Po drugie – wszyscy zaczęli mieć problemy z Indianami.

I widzisz, wróciliśmy do Czerwonoskórych. Kiedy Jankesi dali pole pod Little Big Horn i Indianie zabrali im ziemie ze złotem i upiorytem, można się było śmiać, gdyby nie to, że ten syn diabła i czarnej kobyły, Quanah Parker, wódz Komanaczów, dwa razy przetrzepał nam siedzenie pod Adobe Walls i sam zabrał sobie kawał ziemi, na której założył razem z kolegami Konfederację Kojota. Mówię ci, gdyby Texas Rangers zabrali się za niego w porę, rzecz inaczej by się miała.

Ale Rangerzy mieli do roboty co innego – i nie mówię, że to źle. Jak tylko wszystko się zaczęło, chłopaki z Richmond znaleźli im nową robotę. Mówiłem ci, że Zachód zrobił się dziwny – żywe trupy, potwory i takie tam. Najdziwniejsi z tego są Wygrzebańcy – kolesie, którzy po uziemieniu

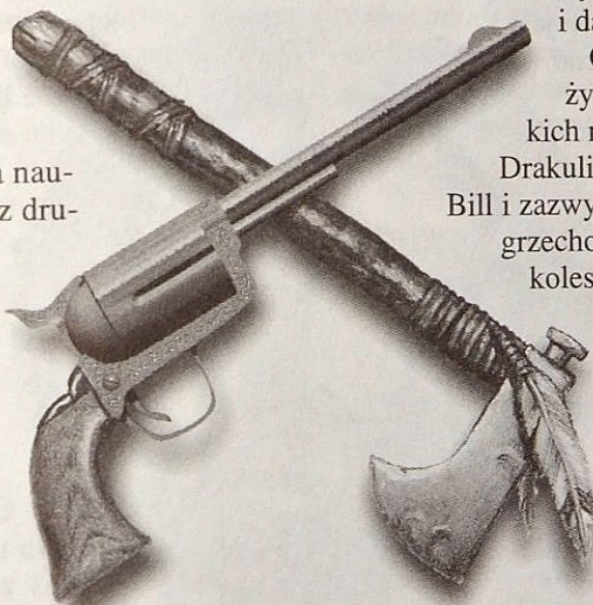
wygrzebuja się z cichej mogiły i dalej pętają się po Zachodzie.

Oczywiście to nie są zwykłe żywe trupy – mają moce, o jakich nie śniło się nawet hrabiemu Drakuli: strzelają szybciej niż Dzikie Bill i zazwyczaj są sympatyczni niczym grzechotniki. Nie znaczy to, że tacy kolesie są po prostu źli – pomyśl, jak byś się czuł, gdyby któregoś dnia odpadł ci nos? Poza tym Wygrzebańcy mają jeszcze jeden wielki problem – ożywiają ich parszywe manitou, które wprawdzie pozwalają zazwyczaj kolesiowi robić co chce, ale... Tak,

tak, jeżeli wróci ci z grobu ciocia Minnie, to będzie dalej starą, dobrą ciocią. Do rzeczy jednak, do rzeczy. Czasem taki manitou decyduje się przejąć stery, Wygrzebaniec traci świadomość, a kolega demon zaczyna wyrabiać z jego doczesną powłoką straszne numery – zabija jego kolegów, masakruje sobie jakieś miasteczko i inne takie przyjemności. Właśnie dlatego nie lubią tu Wygrzebańców.

Inne dziwaczne rzeczy to zwierzęta, jakich wcześniej nie było – kleszcze periowe, które włożą człowiekowi przez usta do brzucha i tam piją krew, aż są na tyle duże, że rozwalają skórę i wylazą jakby nigdy nic; pełzacze, które rzucają się na ludzi po kanionach; piaskowe diabły – takie żywe trąby powietrzne i całą kupę innych przyjemniaczków. Nic dziwnego, że ludzie na Zachodzie boją się w nocy okno otworzyć.

Są jeszcze Kanciarze, Hucksterzy – jak na nich mówią – nasza własna wersja czarowników. Czytają



„Księgę gier Hoyle'a” i w jakiś sposób uczą się z niej czarów. To jest jak gra w pokera z manitou – jak wygrasz, demon zrobi to, co chcesz. Zabije kogoś. Poda ci jakiś przedmiot. Wyleczy kolegę. Zabawa jest niebezpieczna, ale warta zachodu. Wiele razy widziałem, jak taki lalusz z saloonu, pożał się Boże karciarzyna, wyciągał fula w mistycznym pokerze i kładł trupem najlepszych rewolwerowców, nie wstając nawet od stołu. Nic nie jest pewne w dzisiejszych czasach.

Właśnie z takimi rzeczami radzić sobie mają chłopcy z Texas Rangers. Jeżdżą po całym Zachodzie – naszym oczywiście – i strzelają do rozmaitych paskudztw. Jankesi też nie pozostają bezczynni – jeszcze Abe Lincoln wynajął do zabijania cudaków Agencję Detektywistyczną Pinkertona. Oczywiście oni i nasi chłopcy z Teksasu niezbyt się lubią i kiedy na siebie wpadają, zdarzają się przypadki ołowicy, jednak zarówno jedni, jak i drudzy dobrze robią swoje.

Oczywiście ich metody mocno się różnią – chłopaki Pinkertona zabijają każde dziwadło, na jakie wpadną, nasi zaś zawsze próbują je najpierw zwerbować – stąd pracuje dla nich całkiem sporo Wygrzebańców. Poza tym nasi ludzie polegają na dobrych rewolwerowcach, prawdziwych twardzielach. Ludzie z Północy są twardzi jak kawałek gąbki, więc posiłkują się wszystkim co mają – najczęściej gadżetami, produkowanymi przez ichnich naukowców w Forcie 51. To niebezpieczna zabawa – tylko patrzeć, jak wylecą w powietrze jak ci z Roswell...

Gdyby bronili nas tylko ci, których wynajął rząd, broń nas Pan Bóg. Ten na szczęście jest liścioświaty i broni – kiedy tylko cała sprawa z Pomstą wyszła na świat, nasz stary, dobry Bóg Ojciec spostrzegł, że coś jest nie tak i dał nam nowe możliwości. Ludzie prawdziwej wiary: księża, zakonnicy i kaznodzieje – stary Jahwe wykazał się tu godną pochwały wiarą w równouprawnienie – zyskują nadprzyrodzone moce i sprawiają cuda. Czasem zamienia wodę w wino, częściej jednak jeżdżą po Zachodzie i przywracają nadzieję tym, którzy za bardzo się boją, wykorzystując cały arsenał cudów, by kopać wytwory manitou po owłosionych tyłkach. Powiadam ci, przyjacielu, taki Świątobliwy, choć święty facet, potrafi dobrać się upiorom do skóry. Kiedyś jeden taki ocalał mi życie. Pracowałem wtedy na kolei...

Ale jak o kolei, to po kolei. Jak zapewne pamiętasz, główne złoza upiorytu leżą sobie w Kalifornii i choć mnóstwo ludzi jedzie tam szukać szczęścia i spełnienia w machaniu kilofem, cenny kamień wozi się na Wschód na mułach. To strasznie ogranicza produkcję wojennych gadżetów, wiadomo więc, że ten, kto pierwszy doprowadzi kolej żelazną nad Pacyfik, zarobi tyle pieniędzy, że Salomon będzie przy nim wyglądał jak nędzarz. Każdy ma więc w tym swój interes i co bogatsi ruszyli z kładzeniem torów i – w ramach uczciwej konkurencji – psucia krwi innym. Wielki wyścig trwa, a ci, którzy biorą w nim udział, nie mówią o nim inaczej, jak o wielkich wojnach kolejowych, w których każdy właściciel linii gra tak nieczysto, jak tylko potrafi. O ile generał Chamberlain, właściciel jankeskiej Union Blue, i nasz własny Bobby Lee, który na emeryturze prowadzi linię Dixie Rails, starają się stosować zasady fair play, o tyle nowo-

orleański baron Simon LeCruix z Bayou Vermillon nie ma obciachu przed zatrudnianiem żywych trupów, doktor Helstromme kładzie szyny za pomocą automatów własnej produkcji, a Mina Devlin, czarownica z Black River, stosuje gangi, porwania i własną magię. Jest jeszcze Kang, właściciel Iron Dragon, Chinol z Labiryntu, ale co ja o nim wiem? Dogadał się jakoś z Indiancami i puścił tory przez ich ziemie, więc mało się bije,

a dużo buduje. Jakbym miał obstawić zwycięzcę, to stawiałbym na Kanga.

No i tak, przyjacielu. Zachód nie jest dziś bezpiecznym miejscem. Jeśli nie zastrzelą cię Jankesi i Konfederaci, nie rozszarpie żaden potwór i nie sprzątną przypadkiem Rangerzy czy Pinkertoni, masz całkiem spore szanse zginąć z łap kolejowych magnatów, Indian, Meksykańców albo jakiegoś oszalałego Wygrzebańca. Właściwie szansa, żeby gość ze Starego Świata przeżył na Dziwnym Zachodzie jest żadna, ale – jak się nad tym dobrze zastanowić – równie dobrze możesz umrzeć leżąc w łóżku. Powiadam ci, przyjacielu, powinieneś pryskać stąd póki jeszcze czas. Ale jeżeli masz choć odrobinę jaj, wyskocz do Tombstone albo Deadwood. Tak, przyjacielu, na Zachodzie łatwo rozstać się z życiem, ale to dopiero jest życie!

Poza tym zawsze możesz się potem Wygrzebać.



Oto zwycięzca drugiej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin 2000. Pół roku temu trudno nam było dokonać wyboru, a przygoda „Obcy” wydawała się nam mało odkrywcza. Jednak dziś, z perspektywy czasu widzę, że nasze obawy były bezpodstawne. Po pierwsze dlatego, że w realiach filmów o Obcych zawsze najważniejsze było starcie ras – a to w nagrodzonym tekście zostało zaaranżowane ciekawie. Po drugie, walka jest uzupełnieniem stojącej przed graczami misji, a nie na odwrót. Po trzecie, w scenariuszu tym mogą brać udział dwie drużyny jednocześnie. Po czwarte, jest bardzo treściwy i precyzyjny, a po piąte, sprawdzony. Czegoż więcej można chcieć? Zapraszam do lektury. Naprawdę warto.

Sekretarz kapituły

Scenariusz przeznaczony jedynie dla MG.

Scenariusz przeznaczony jest dla dwóch Mistrzów Gry i dwóch drużyn po 5-10 graczy. Można go też poprowadzić jednej drużynie, wtedy drugi oddział występujący w przygodzie będą symulować bohaterowie niezależni.

Akcja opisana w scenariuszu odbywa się około 15 lat po przygodach znanych z filmu „Aliens” („Obcy: Decydujące starcie”), a wydarzenia z kolejnych części filmu nie miały miejsca. Biejący rok jest nieistotny, a daty są podawane w latach liczonych wstecz od chwili obecnej albo w ilości lat, które upłynęły od akcji na LV426.

Przygoda przeznaczona jest dla dwóch drużyn: Sił Specjalnych Kanady oraz oddziału amerykańskiego zajmującego się zwalczaniem zagrożeń związanych z bronią biologiczną.

Akcja rozgrywa się na planecie Lateo X, która została odkryta ponad 100 lat temu. Na jej powierzchni miały powstać olbrzymie parki, w których bogacze mogliby urządzić polowania, dlatego starano się stworzyć olbrzymie lasy zasiedlane przez duże zwierzęta (drapieżniki oraz jeleniowate). Około 30 lat temu, tuż przed zakończeniem terraformingu prowadzonego przez korporację New Horizon, rząd zerwał kontrakt z powodu „błędów w sztuce”. W efekcie korporacja nie otrzymała pieniędzy za wykonaną pracę, a planeta nie może być skolonizowana. Prawda jest taka, że na planecie postanowiono zbudować laboratorium wojskowe – z tego powodu rząd USA postarał się, aby opinia publiczna zapomniiała o planecie.

Na Lateo w tej chwili panują warunki zbliżone do ziemskich, a dwa kontynenty (wielkości Afryki) są pokryte zamieszkiwanymi przez zwierzęta lasami.

LABORATORIUM WOJSKOWE

Na Lateo X znajdowała się duża placówka naukowa, zajmująca się badaniami nad bronią biologiczną. Umieszczono ją pod ziemią, w pomieszczeniach wykutych w skale, kilka kilometrów od łańcucha górskiego.

Dwa lata po wydarzeniach na LV426 wojsko zdobyło jaja obcych, które przewieziono do bazy na Lateo X. Do opinii publicznej nie trafiła oczywiście żadna informacja na temat ksenomorfów ani prawdziwych wydarzeń, jakie miały miejsce w kolonii.

Badania nad obcymi trwały do momentu, gdy przez czyjąś nieuwagę istoty wydostały się na wolność, wezwano zatem na pomoc piechotę kolonialną.

Podczas walk zniszczono większość pomieszczeń bazy, więc postanowiono ją zlikwidować, upewniając się wcześniej, że żaden obcy nie przeżył.

Baza miała kilkanaście małych wejść oraz 4 bramy, przez które do środka mogły wjeżdżać ciężkie pojazdy. Nad poziomem gruntu znajdowały się 2 piętra (w tej chwili pozostały po nich tylko ruiny). Kompleks składał się z 30 podziemnych poziomów,

które były poprzedzielane śluzami i pancernymi drzwiami.

Gdziekolwiek widać ślady walk (otwory po kulach, zniszczenia po wybuchach granatów itd.). W kilku miejscach znajdują się dziury po kwasie (Mistrz Gry powinien opisać to w taki sposób, by gracze nie podejrzewali, że pojawią się obcy. Niech sądzą, że opisy te są tylko dla klimatu gry). W kilkukilometrowym pasie dookoła bazy znajdują się miejsca napromieniowane.

Gdy nasi bohaterowie wkroczą do bazy, wewnątrz będzie ok. 20 przemytników. Będą oni walczyć tylko do chwili, gdy zorientują się, że ich przeciwnikiem jest wojsko, a nie konkurencja.

Łukasz „Ender” Jaworski

OBCY

Część I

Piotr Krusiński

Wtedy postanowią się poddać. W takiej sytuacji Amerykanie mają strzelać, zaś Kanadyjczyków nie obchodzi świadkowie – liczy się tylko dyplomata i dokumenty (o tym poniżej).

OBCY

Niewiele osób wie o obcych. 10 lat temu prawie udało się zlikwidować wszystkie ksenomorfy. Tylko jeden wojownik uciekł wraz z jajem – wykorzystał do tego celu jeden z tuneli wentylacyjnych odchodzących w stronę gór z piętnastego poziomu. Jajo zostało złożone w jakiejś rozpadlinie i tam czekało na nosiciela, wojownik zaś zginął po powrocie do bazy. Około miesiąc przed lądowaniem graczy obsunęły się skały i do otwartej jaskini wszedł mały niedźwiadek. Kilka godzin później pojawił się pierwszy obcy. W tej chwili są ich tysiące. Głównie w górach, ale...

PIRACI

Od kilku lat planetę zamieszkują przemytnicy, którzy na swoją siedzibę obrali ruiny dawnej bazy wojskowej. W chwili, gdy na planecie pojawiają się oddziały graczy, przemytnicy oczekują na statek, który ich zabierze z planety, gdyż po tym jak znaleźli wrak *Zorzy Polarnej*, wiedzą, że lada chwila pojawi się wojsko i urzędnicy.

Piraci korzystają z dwóch-trzech górnych poziomów bazy, do reszty albo nie ma dostępu, albo jest on utrudniony. Wszędzie znajdują się gruzy, a część podłóg jest powykrzywiana. Wnętrze przypomina budynek po trzęsieniu ziemi (zniszczenia to wynik prowadzonych dziesięć lat temu bombardowań).

Baza jest częściowo oświetlona. Piraci posiadają radar oraz kilka komputerów, które podłączyli do starego systemu komputerowego kompleksu. Gracze mogą w nim znaleźć plany instalacji podobnych do penetrowanej bazy, jednak nie zaznaczono na nich wielu istniejących pomieszczeń.

AKCJA

Dalej znajduje się opis wydarzeń dla poszczególnych oddziałów. Jeśli jakieś wydarzenie powinno zostać rozegrane przez obie drużyny mniej więcej w tym samym czasie, zostanie to napisane wprost. Warto dokładnie zaplanować, ile czasu każdy Mistrz Gry poświęci na poszczególne części scenariusza. Na pewno nie uda się tego przewidzieć w pełni, ale wstępne przygotowania ułatwią późniejszą synchronizację wydarzeń – co okaże się ważne w momencie spotkania drużyn.

GRUPA I – KANADYJSKIE SIŁY SPECJALNE

Oddział G4SA liczy 10 osób. Do dyspozycji ma szybki statek kosmiczny z dwoma promami zrzuconymi (*dropship*) na pokładzie. Wszyscy członkowie oddziału są dobrymi strzelcami. Szkoleni byli do walki z terrorystami, posługują się pistoletami maszynowymi z tłumikami oraz standardową bronią, znaną z filmu „*Aliens*”.

Oddział G4SA składa się z ochotników, którzy otrzymują wysokie pensje. Dowództwo żąda od nich tylko:

- doskonalenia się w strzelaniu;
- częstych treningów;
- ciągłej gotowości do akcji – od szybkości zawsze zależy czyjeś życie.

1. Alarm

Oddział zbiera się w promie i odlatuje z planety, na której stacjonuje. Na orbicie czeka statek, na pokładzie którego jest kilku członków załogi – nawigator, kapitan, oficerowie, mechanicy. Pilotem pojazdów bojowych jest syntetyk Dwile – jego zadaniem nie jest walka, ale jak najszybsze i najcichsze dostarczenie oddziału na miejsce akcji oraz wyciągnięcie go stamtąd w razie potrzeby. Syntetyk może użyć broni pokładowej promu w celu niszczenia sprzętu, ale nie w celu zabijania ludzi.

2. Rozkazy

Żołnierze po wyjściu z dropshipa udali się do sali odpraw, gdzie czekał na nich oficer. Weszli, usiedli na niewygodnych krzesłach. Zgasło światło. Na ekranie przed nimi pojawiło się pierwsze zdjęcie...

– Dzisiaj otrzymaliśmy sygnał SOS z amerykańskiego statku kurierskiego Zorza Polarna. Miał awarię i wyszedł z nadprzestrzeni w układzie Lateo, gdzie nastąpił prawdopodobnie wybuch. Kapsuła ratunkowa z pasażerami oraz załogą skierowała się w stronę planety Lateo X.

– Dlaczego my tam lecimy? Amerykanie nie mają swoich ludzi?

– Na pokładzie statku znajdował się kanadyjski dyplomata, David Drain. Jego zdjęcie widzicie na ekranie. Pan Drain przewoził tajne materiały, które nie powinny wpaść w niepowołane ręce. Naszym zadaniem jest uratowanie Mr Draina oraz odzyskanie walizki z dokumentami. Jeśli to będzie niemożliwe – zniszczenie tych dokumentów. Możliwe, że już ich nie ma – walizka jest zabezpieczona ładunkami wybuchowymi, a można

ją bezpiecznie otworzyć tylko kluczem, którego nie było na pokładzie. Jeśli ktoś przy niej grzebał, dane zostały utracone – tym bardziej trzeba będzie uratować *Draina*. Informacje na temat planety są wprowadzone do komputera. Zapoznajcie się z nimi. Wykonać!

– Tak jest!

W ten sposób oddział znajduje się na statku lecącym w kierunku układu Lateo. Podróż potrwa około tygodnia, a większość czasu załoga spędzi w hibernatorach.

Kanadyjczycy otrzymują szczątkowe informacje o planecie. Znają jej historię i geografę, wiedzą, że w ruinach starej stacji badawczej mogą być przemytnicy, którzy prawdopodobnie przechwycili *Draina* oraz walizkę. Nie wiedzą nic o prawdziwym przeznaczeniu bazy i uważają ją za instalację cywilną.

Po osiągnięciu orbity Lateo X otrzymają kolejne dane dotyczące katastrofy. Statek *Zorza Polarnej* rozbił się na bagnach. Lądowanie spowodowało zniszczenie lasu w pasie o szerokości 30 metrów i długości około 100 metrów. Najbliższe miejsce, gdzie można dokonać bezpiecznego lądowania znajduje się około 20 km

na południowy wschód od miejsca katastrofy.

Na zdjęciach można wyróżnić dodatkowo

kilka wzgórz, które nadają się do tego, by bezpiecznie zrzucić żołnierzy. Ruiny bazy znajdują się w odległości około 30 km w kierunku północnym.

Gracze – decydując, jakiego typu broń biorą – wiedzą, że:

- Działają nieoficjalnie na terytorium innego państwa.
- Na planecie są uzbrojeni ludzie.
- Początek akcji spędzą przedzierając się przez bagna i lasy.

Gdy prowadziłem tę przygodę, żołnierze wzięli tylko broń wyposażoną w tłumiki, licząc na to, że w razie potrzeby *dropship* dostarczy im *smartguny* oraz M41-A.

3. Lądowanie

Dowódca decyduje o czasie lądowania. Najlepiej, gdyby wylądowali wieczorem, kilkanaście km od *Zorzy Polarnej*, zdrzemnęli się, a rano ruszyli w stronę wraku. Powody?

- Z powietrza nie można stwierdzić, czy ktoś przeżył katastrofę.

- Lądowanie w pobliżu wraku nie jest możliwe. (Jeśli mimo wszystko gracze dokonają takiej akcji, MG może z czystym sumieniem utopić 30% składu).
- Jeśli wylądują na suchym terenie, będzie ich czekał kilkunastokilometrowy marsz przez bagna (wyruszą rano, w południe będą na miejscu).

UWAGA: Oddział amerykański też będzie podążał w stronę wraku i pojawi się na miejscu jakieś 3 godziny po Kanadyjczykach. W jednym z oddziałów oficerem powinien być gracz, a w drugim bohater niezależny, co na początku gry pozwoli prowadzącym przygodę na swobodne manipulowanie przynajmniej jednym oddziałem.

Podczas lądowania pilot zamelduje, że w ruinach dawnej bazy działa radar. Następuje szybki zrzut żołnierzy. Chyba nie zostali wykryci. Oddział ląduje na ziemi, a *dropship* odlatuje, by schować się między skałami, skąd w razie problemów może szybko ewakuować żołnierzy.

Oddział rozkłada obozowisko, a rankiem rusza w stronę *Zorzy Polarnej*.

W tym czasie lądują Amerykanie. Mają podobne procedury jak Kanadyjczycy i schodzą w taki sposób, że Dwile nie może ich namierzyć ze swojego promu (jest schowany w jakimś kanionie i czeka na rozkazy).

Tymczasem grupa Kanadyjczyków dociera do wraku. Jest to kabina pilotów z silnikami manewrowymi – w statkach tego typu, w przypadku awarii, następowało odstrzelenie dziobu, który służył jako kapsuła ratunkowa.

W burcie znajduje się otwarty z zewnątrz właz – ktoś już tu był (przemytnicy). Wnętrze jest zdemolowane. Na siedzeniach pilotów znajdują się dwa ciała. W części tylniej leży ciało jednego cywila (nie jest to Kanadyjczyk). Według danych dostępnych na statku (ilość miejsc, zapis lotu) wynika, że na pokładzie było 5 osób. W kabinie nie ma żadnej walizki, która mogłaby zawierać dokumenty. W ścianie statku znajduje się zaplombowana czarna skrzynka.

Gracze powinni teraz udać się do bazy przemytników. Dwile może bezpiecznie zbliżyć się na dystans około 20 km, jednak z bliższej odległości zostanie wykryty – jeśli gracze zdecydują się lecieć promem, zostaną zestrzeleni i stracą *dropshipa*, jednak powinni to przeżyć.



Mateusz Subieta

Jeśli zrezygnują z poszukiwań dyplomaty, gra się kończy. Misja nie wykonana. Postacie zostają ukarane przez dowództwo za niewypełnienie rozkazów.

4. Spotkanie w lesie

Zanim oddział dotrze do bazy, nastąpi nieprzyjemne spotkanie. Jest szansa, że dwa oddziały – kanadyjski i amerykański – natkną się na siebie. Jak to rozegrać?

Jeśli obydwaj MG znają się nawzajem i wiedzą, jaką bronią dysponuje przeciwnik, mogą opisać *reconom*, że nagle w ich stronę padły strzały. Należy tu sprowokować graczy do postrzelania na oślep i wycofania się. Obydwa oddziały powinny otrzymać informacje, że przeciwnik się cofa i chce wciągnąć ewentualną pogoń w zasadzkę. W trakcie strzelaniny może ktoś zginąć. Gdyby podczas gry wyszło, że sytuacja taka nie mogła mieć miejsca (któryś z oddziałów starł się z ludźmi o innym uzbrojeniu niż druga grupa graczy), należy to zrzucić na trzeci oddział, o którym będzie kilka słów na końcu. W ogóle wszelkie niewyjaśnione sytuacje należy uzasadniać istnieniem trzeciej grupy na Lateo.

5. Baza

Kanadyjczycy pochodzą do bazy od południa. Zajmuje ona teren o promieniu około 200 metrów. W samym centrum, tam, gdzie kiedyś były budynki, są w tej chwili dziesiątki małych wzgórz. Na wykrywaczach *bicia serca* widać kilku ludzi, którzy pełnią wartę przy północnej części kompleksu – to piraci, obserwujący skraj lasu (ruiny z trzech stron otoczone są lasem, na północy zaś drzew jest mniej i zaczynają się skały, które potem wznoszą się coraz wyżej). Każdy, kto wyjdzie lekkomyślnie z lasu i zostanie zauważony przez przemytników, może zostać ostrzelany. Kanadyjczycy mają jedną szansę – mogą zająć wroga od północy i z tamtej strony wejść do bazy. Po drodze natkną się prawdopodobnie na dwóch strażników.

Strażnicy utrzymują łączność między sobą – można zauważyć, że wyposażeni są w sprzęt komunikacyjny. Minie cała minuta, zanim w bazie zostanie ogłoszony alarm. Jeden ze strażników ma bransoletkę z napisem: „Kochanemu Davidowi – Anna” i inicjałami: DD. Drugi ma

nowy kanadyjski pistolet (broń używana przez ochronę dyplomatów).

Północne wejście do bazy jest ukryte pod zwalami betonu, gdzie za wąskim korytarzem znajdują się stare, metalowe drzwi (wsunięte w sufit), dalej zaczyna się część zamieszkiwana przez przemytników.

Jeśli gracze narobili hałasu przed wejściem, to płyta/drzwi opadnie za nimi zaraz po wejściu do kompleksu (ci, którzy zostaną na zewnątrz, zginą zabici przez *alieny*).

Jeżeli graczom udało się cicho wejść do kompleksu, drzwi zamkną się za nimi wtedy, gdy padnie pierwszy strzał i zostanie ogłoszony alarm.

UWAGA: Oddział amerykański powinien wkroczyć do bazy prawie w tym samym momencie, dlatego Mistrzowie Gry powinni zaplanować sobie poszczególne wydarzenia, aby oddziały spotkały się w jednym miejscu i by gracze nie czuli się wykorzystywani. Należy przygotować sobie kilkanaście różnych zdarzeń, które będzie można wprowadzić, by zapanować nad tempem, w jakim porusza się oddział.

5.1. Wnętrze bazy

Baza jest w opłakanym stanie – zniszczone pomieszczenia, zacieki na ścianach, gruz itd. Opis słów po dawnych walkach z obcymi Mistrz Gry musi przedstawić tak, by gracze domyślili się przebiegu wydarzeń, ale nie mieli wątpliwości, że:

- obcy byli w bazie kilkanaście lat temu;
- celem gry jest starcie dwóch oddziałów (nie wiem dlaczego, ale sami tak zakładają na początek).

W głębi bazy jest czystiej – przez lata użytkowania piraci uprzątnęli bałagan.

W którymś ze środkowych pomieszczeń znajdują się więźniowie. Pilnujący ich strażnik zareaguje w zależności od sytuacji. Jeśli zdecyduje się zabić więźniów – zacznie od Kanadyjczyka (który jest chudy, brudny i niemożliwy do zidentyfikowania na podstawie zdjęcia). Jeżeli Kanadyjczyk zostanie ocalony, to nie będzie mógł powiedzieć, jak się nazywa – jest zbyt wyczerpany. Wstrzyknięcie mu zastrzyku stymulacyjnego spowoduje zgon, bowiem jego organizm jest zbyt osłabiony.

Amerykanin leży nieprzytomny na noszach, ma bladą cerę. Kanadyjczycy nie są w stanie zidentyfikować więźniów. Zaden nie przypomina osoby, którą mają na zdjęciu.



Jeśli któryś z piratów się poddał (a sądzą, że będą to chcieli zrobić), gracze mogą dowiedzieć się, że drzwi, które odcięły im wyjście z kompleksu, zadziałały przez przypadek. Nie były uszkodzone, dlatego to wejście zamaskowano, a teraz nie ma żadnej siły, która pozwoliłaby na jego otwarcie – posiadane przez żołnierzy materiały wybuchowe są zbyt słabe.

Gracze mogą uzyskać plany bazy albo od piratów, albo z jednego z komputerów. Plany są niekompletne, ale jasno z nich wynika, że są tylko dwa wyjścia z bazy (nie licząc tego, które jest teraz zatrzasknięte). Jedno jest w północnej części kompleksu, drugie w południowej – prowadzi tam jeden długi korytarz.

Dodatkowo, żeby nie było zbyt miło, w słuchawkach słyszą głos pilota:

– O, k... – następnie słyszą wybuch i zapada cisza.

Wyjście w części północnej prowadzi na prymitywne lądowisko, gdzie czeka prom piratów. Zanim oddział tam dotrze, usłyszą eksplozję,

a korytarz prowadzący do niego się zapadnie. Pozostała już tylko jedna droga na zewnątrz.

5.2. Wydarzenia na powierzchni

Kilku piratów, wiedząc, że wkroczyło wojsko, próbowało uciec promem na orbitę. Zostali jednak w chwili startu zaatakowani przez obcego i rozbili się, zaś wybuch zaważył część korytarzy.

Kanadyjczykom pozostaje udać się w stronę korytarza prowadzącego do ostatniego wyjścia. Gdy tam dotrą, od drugiej strony wkroczą Amerykanie, ale do rozmowy między nimi dojdzie dopiero wtedy, gdy każdy z oddziałów zorientuje się, że przeciwko sobie ma obce wojsko. Kanadyjscy *recon* mogą oszukać Amerykanów – którzy na swoich wykrywaczach ruchu będą widzieli kilkunastuosobowy oddział (a do tej pory powinno być ich o połowę mniej – niektórzy zostali zabici podczas strzelaniny w lesie i w czasie walk z piratami. Nie ma też już tych, którzy zostali na górze).

Ciąg dalszy za miesiąc



CENTRUM GIER - KRAKÓW

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

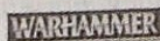
karciane



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

„Powązki” to szkic małej przygódki do Wilkołaka. Autor, Marcin Tysler, jest laureatem drugiego miejsca Pucharu Mistrza Mistrzów '98. Trzeba przyznać, iż zna się na prowadzeniu. Ciekawe jak ocenicie sam tekst. Wiele się z tego mówiło o tym, jak to przygody zamieszczane w naszym piśmie pokazują Wilczka tylko od strony wygrzewczej. Mam nadzieję, że tym razem będzie inaczej. Drugi rarytasik, to pomysł Darka Ojdany „Klub Szachistów”. Jest on na tyle uniwersalny, iż można go zastosować dokładnie wszędzie, byle poza fantasy. Saa’ral to miecz o niesamowitych właściwościach. Tomek „Horny” Chojnacki spróbuje go nam opisać. W zanadrzu mam jeszcze parę tekstów Tomka, ciekawe jak wypadnie jego pierwszy. W ostatniej chwili wpadł mi do skrzynki naprawdę fajny pomysł – Krzyśka „KASa” pt. „Zmiana”. Dosyć zwariowana to historyjka, do zastosowania dosłownie wszędzie tam gdzie znajdziesz zaświaty. Na koniec krótki patent, z dużej serii, Jacka Jaskólskiego, z wykorzystaniem „farbek” na sesji. Polecam.

Puszkina

Marcin Tysler

POWĄZKI, LISTOPAD

W ostatnich dniach świata garou, wilkołaki coraz częściej muszą występować w roli sędziów. Coraz częściej muszą podejmować decyzje, coraz częściej muszą wprowadzać je w życie. Jednak w Świecie Mroku nie jest łatwo odróżnić prawdę od fałszu, czerń od biele. Zresztą, czy w tym świecie jest miejsce na biel? Czy obrońcom Gai starczy mądrości, gdy staną w obliczu wyboru, czy mandat słuszności i błogosławieństwo Matki wystarczą?

1. GOŚCIE

Wystosowanie tego zaproszenia do końca było kontrowersyjne. Wszak zbyt często wizyty Synów Fenrisa kończyły się dla gospodarzy nieprzyjemnie. Długo wazono, czy szczep stać na to ryzyko. Ostatecznie jednak ich zaproszono. Czy jesteśmy nie dość silni, by się obronić? Czy wolno nam okazać, że obawiamy się przybyszów z Północy?

– Dziękuję wam, opiekunowie warszawskiego protektoratu, że zgodziliście się na moje przybycie na wasze terytorium. Nazywam się Arvo Niifenberg, Gniew Północy, Forseti z Pomiotu Fenrisa. Moi towarzysze to Ain Leetsaar, Okiełznujący Wicher, Godi z Pomiotu Fenrisa i Madis Uurike, Śpiewa, Kiedy Zabija, Skald, Córnica Fenrisa. Teraz, u progu wezwania mnie do Valhalli, wracam do miejsc mej młodości. To miasto jest jednym z nich. Będę wam wdzięczny, jeśli przydadacie nam przewodników. Zapewne to miasto mocno się zmieniło...

Arvo, zupełnie siwy mężczyzna po siedemdziesiątce, choć postawny i żwawy, jest wyjątkowo (jak na syna Północy) opanowany i spokojny. Chętnie wda się w rozmowę, nawet z młodym garou, w dodatku bez typowego dla starszyny zadęcia. Bardzo ważne jest, by bohaterowie nastawili się do Gniewu Północy co najmniej neutralnie.

Ain czuje się w mieście nienajlepiej. Raczej milczy i trzyma się z boku, uważnie patrząc wszystkim na ręce. Do Niifenberg odnosi się z nieskrywanym szacunkiem; w jego zachowaniu widać troskę o jego bezpieczeństwo. Jest wysokim, potężnie zbudowanym mężczyzną po trzydziestce, o ogniste rudych włosach i brodzie.

Madis jest dobrze zbudowaną dwudziestoparolletnią wysoką blondynką. Ma całą tę wyprawę oraz swoich starszych gdzieś i dość niestarannie to ukrywa. Lubi zmiany i przygody, stąd chciała towarzyszyć Avro. Teraz jednak, na miejscu, chce się po prostu zabawić i będzie szukać zaczepki; a może któryś z bohaterów zabierze ją w nocy do miasta?

2. ŚLADAMI PRZESZŁOŚCI

– Wasza wataha dobrze zna miasto. Bądźcie inżynierami – głos starszego szczepu brzmi co najmniej dwuznacznie. – Uważajcie na nich i ich bezpieczeństwo – tu wymownie ściągnął brwi. – Bądźcie ostrożni.

Gniew Północy z zaciekawieniem chłonał miasto. Przyglądał się brudnym ulicom, smutnym budynkom, szarym ludziom. Czasem wyteżał wzrok, jakby chciał coś sobie przypomnieć. Poprosił, by zaprowadzić go pod hotel „Bristol”. Tam ruszył przed siebie, jakby rozpoznawał ulice Śródmieścia, jakby chciał dokąś dotrzeć. Bez słowa poprowadził swych towarzyszy i watahę przez wąskie, warszawskie uliczki; na jego twarzy wykwitł uśmiech. Uśmiech niczego dobrego jednak na myśl nie przywołujący. Uważnie przyglądał się brukowi, murów, psu grzebiącemu w śmietniku. Nie wiadomo już było, kto tu jest przewodnikiem, a kto oprowadzanym. Gdzieś za uchylonym oknem starej kamienicy radio nadawało hejnał obwieszczający południe. Mimo to pogoda nie poprawiła się ani trochę. Zimna

mżawka i przejmujący wiatr nie starty jednak błęgiego wyrazu z pobrużdżonej twarzy starszego wilkołaka. Garou dotarli na niewielki, wybetonowany placik gdzieś na Mirowie czy Muranowie. Tu się zatrzymali. Przez chwilę było słychać tylko krople deszczu bijące o bruk.

– Jak wrócić teraz do caernu? – Milczenie przerwał Arvo Gniew Północy.

3. ULICA DZIELNA

– Czy dzisiaj również moglibyście zaprowadzić mnie pod hotel „Bristol”? Będę wam zobowiązany. – W chłodnym głosie Gniewu Północy drżało coś na kształt tęsknoty. – Odnalazłem częśćkę swej przeszłości. Może zostanie tu dłużej...

Pogoda znowu pod psem. Zimny deszcz siąpił, niemilosiernie chłostając twarze. Wiatr hulał po wąskich uliczkach, bruk błyszczał od wody spływającej po kamieniach. Radio nadawało hejnał. Wokół stare kamienice, odrapane fasady budynków; ciemne oczodoły ich okien widziały już niejedno...

Monotonny szum deszczu przerwał huk wystrzału. Arvo Niifenberg, Gniew Północy, runął na mokry chodnik. Spływająca do rynsztoka krew zabarwiła wodę na czerwono. Pocisk zostawił długą rysę na jezdni, po rykoszecie zarył gdzieś w przeciwny mur...

Ain Leetsaar, Okiełznujący Wicher, odwrócił posiniąłą twarz w stronę watahy.

– To w waszym protektoracie... Uczynicie za nas coś naszemu plemieniu... – wycodził przez zaciśnięte zęby, podnosząc bezgłowe ciało starszego – albo szykujcie się do wojny...

4. POWĄZKI

Proponuję nie poświęcać większej uwagi wątkowi detektywistycznemu. Historia mogłaby stracić przez to wyrazistość. Przecież garou mają swoje sposoby, by odnaleźć poszukiwaną osobę. Ważne jest jednak, by bohaterowie poczuli się zobowiązani do rozwikłania tej sprawy, ku czemu mogą mieć wiele powodów.

Przestało padać. Ciężkie, ołowiane chmury rozstąpiły się, ustępując miejsca błękitowi nieba. Wiatr tylko stał się bardziej dokuczliwy. W perspektywie

szerokiej, żwirowej alejki rysowała się samotna sylwetka. Sylwetka sędziwego mężczyzny w szarym płaszczu, obróconego w stronę dużej, kamiennej płyty zapisanej gęsto rytymi głęboko literami. W rękach ściśnięty kapelusz, na pokrytej siwymi włosami głowie okrągła, płaska czapeczka.

– Już jesteście... – w chropowatym głosie dało się wyczuć obcy, niepolSKI akcent. – Aż tylu was po starego Nedelbauma?

– To za getto? – stwierdził raczej niż zapytał ktoś z watahy.

– Za getto, za Pawiak, za dwudzieste trzecie, dwudzieste czwarte, dwudzieste piąte nazwisko na tej tablicy. On miał być ostatni. Kończmy to. Jestem zmęczony.

– Może usiadźmy?

Ławka była mokra.

– Argentyna, Portugalia, Szwajcaria... Zresztą, i tak wiecie... Ale czekałem na niego. Pięćdziesiąt trzy lata. – Ścisnął w dłoniach czarno-białą, wyblakłą fotografię młodego mężczyzny w mundu-

durze estońskiego reżimentu SS. – Przez dwa lata, tą samą trasą, o tej samej porze... Tym razem też był punktualny.

– Co teraz chce pan zrobić?

– O to już wy się zatroszczycie...

– ...?

– To... wy nie jesteście z kontrwywiadu?

– Zostań w spokoju, stary człowieku... Jeżeli potrafisz z tym żyć.

Szarpana podmuchami wiatru wataha oddaliła się w kierunku bramy. Cmentarną ciszę zakłócił niegłośny wystrzał. Wiatr wzmógł się nieznacznie.

W kałużę, tuż przed watahą, wpadła zniszczona, rudawa fotografia. Dwoje dorosłych, trójka dzieci. W tle witryna sklepu. Szyld. „NEDELBAUM. ARTYKUŁY ŻELAZNE”.

Pozwoliłem sobie przytoczyć tę scenę taką, jak rozegrała się podczas testowania tego scenariusza. Oczywiście, spotkanie na cmentarzu może przebiec zupełnie inaczej. Od bohaterów zależy, co zrobią z Nedelbaumem, jak usatysfakcjonują towarzyszy Arvo Niifenberga, czy zechcą rozgłosić przeszłość Gniewu Północy. Decyzja, co zadowolili Pomiot Fenrisa, należy do Narratora. To natomiast, jak ta opowieść się zakończy, zależy wyłącznie od watahy.

Tomasz Ściolny

Darek Ojdana KLUB SZACHISTÓW

Inspirację niniejszego pomysłu czerpię z opowiadania Aleksandra Świętochowskiego pod tym samym tytułem. Wyobraźmy sobie, że naszych bohaterów odwiedza stara znajoma i prosi o pomoc w związku z dziwnym zachowaniem męża. Ów należy do tajemniczego klubu szachistów, o którym nigdy nie opowiada i którego działalność jest „mocno podejrzana”. Niekoniecznie związana ze szlachetnym hobby w tytule. Tym bardziej, że małżonek... nie potrafi nawet grać w szachy.

Klub jest stowarzyszeniem w stu procentach męskim. Panowie spotykają się w nim, aby porozmawiać... o swoich łajdactwach. Wszyscy członkowie klubu przyjmowani są po uprzednim dokładnym „sprawdzeniu”, po czym muszą opowiedzieć członkom o swoich przewinach. Ranga występu nie ma znaczenia – wachlarz rozciąga się od drobnej kradzieży po najgorszą zbrodnię. Stowarzyszonych obowiązuje nakaz dochowania tajemnicy pod groźbą wyjawienia kompromitujących informacji na jego temat lub nawet śmierci. Istnienie klubu ma dwojaki cel: daje możliwość „bezpiecznego wygadania się” o rzeczach, które nie dają spokoju, ale przede wszystkim służy analizie psychologicznej ludzkiej niegodziwości. Nowych członków przyjmuje się bardzo rzadko ze względu na niebezpieczeństwo, jakie niesie ze sobą ujawnienie wielu faktów.

Jak wykorzystać ten pomysł? Powiedzmy, że BG udało się w trakcie śledztwa podsłuchać rozmowy toczące się podczas posiedzenia klubu. Dowiadują się o tym, że przyjaciel ich zdradza, albo mąż przyjaciółki planuje zabójstwo żony. Trzeba działać sprytnie i dyskretnie. A jeśli ktoś nakrył BG, to chociaż udało się im uciec, wpływowi członkowie klubu zaczną ich szukać i bohaterowie muszą mieć się na baczności. Załóżmy też, że jeden z klubowiczów jest ważną osobistością (polityk, wysoki rangą wojskowy) i planuje przewrót. Jak przekonać władze, że szykuje się rozlew krwi? A może postać gracza należy do klubu i stanie przed dylematem: przysięga tajemnicy czy dobro przyjaciół?

Możliwości jest naprawdę wiele, zależnie od systemu i inwencji MG.

Jacek „Treanor” Jaskólski PORTRET PAMIĘCIOWY

Podczas pobytu w poczekalni u pewnego hrabiego (najprawdopodobniej w poszukiwaniu pracy), jeden z bohaterów w przypływie nudy zaczyna się przyglądać wiszącym na ścianie obrazom. Musisz doprowadzić do tego, aby jeden z nich uległ zniszczeniu (np. chcąc bliżej zobaczyć malunek, bohater za blisko trzymał świecę). Po prostu musisz coś wymyślić.

Hrabia będzie wielce niezadowolony i – jak mówi giermek – trzeba bezzwłocznie naprawić szkodę, zanim ktoś się o tym dowie. Najlepiej, aby śmiałkowie sami namalowali obraz – spraw, by znaleźli potrzebne materiały. Problem w tym, że tylko ów nieszczęsny bohater zapamiętał treść obrazu (jeśli jesteś wyjątkowo podły, niech będzie to portret „pięknej inaczej” małżonki hrabiego), a sam malować nie potrafi.

I PO CO TO WSZYSTKO?

Teraz najzabawniejsze: Wyciągasz kartkę papieru (jeśli masz zły dzień – A3) i wręczasz ją, wraz z farbami i pędzlem, graczom – niech się wykazą. Pokaż sprawcy wypadku wcześniej spreparowany obrazek (z gazety czy książki), a reszta będzie musiała namalować portret ze wskazówek kolegi (za wszelką cenę nie dopuść, aby ktoś poza wybranym zobaczył obraz).

Pamiętaj jeszcze nagrodzić drużynę cennymi punktami doświadczenia...

COŚ JESZCZE

Spróbuj nawiązać do tego epizodu w którejś z dalszych przygód:

- * Gdy się postarali: Przy następnym spotkaniu z hrabią, malunek będzie spokojnie wisiał na miejscu, a hrabia może nawet zwrócić na niego uwagę postaci (nie wiedząc o fortelu).
- * Gdy im nie wyszło (a masz dobry humor): hrabia wynajmie drużynę do znalezienia oryginału sfalszowanego obrazu – ciekawe co zrobią gracze...

Tomek „Horny” Chojnacki SAA'RAL

Szedłem właśnie korytarzem świątyni Vere-
ny, gdy wpadł na mnie jeden z nowicjuszy.
– Uważaj trochę! – ofuknąłem go.

– Bardzo przepraszam, inkwizytorze! To się
wciąż nie powtórzy!

– Mam nadzieję! – odrzekłem, idąc dalej

Skierowałem się w stronę mego pokoju. Otworzyłem drzwi i wszedłem do apartamentu. Usiadłem na krześle pod oknem, aby przemyśleć wszystkie sprawy, które mnie wręcz przytłaczały. Odepnąłem pas z mieczem i położyłem go na łóżku. Nagle zza szafy wynurzył się człowiek ze sztyletem w ręce i rzucił się na mnie. Upadłem na podłogę, czując wpływającą z ranionego ramienia krew. Odepchnąłem zabójcę w stronę okna, aby mieć czas na dosięgnięcie miecza. Pochwyciłem pas i pociągnąłem za rękojeść tak, że ukazało się ostrze.

– Ten człowiek jest kultystą chaosu! – powiedziałem, widząc świecące ostrze.

W sekundę byłem już przy nim. Wykonałem kilka precyzyjnych cięć i zamachowiec padł trupem na podłogę.

Kilka sekund później do pokoju wpadli inni inkwizytorzy.

– Nic ci się nie stało? – pytali

– Prawie nic.

– Po raz kolejny uratował mi życie – pomyślałem, patrząc na miecz. – Saa'ral nigdy nie zawodzi...

Saa'ral jest mieczem używanym przez inkwizytorów. Ma on właściwości magiczne: zadaje dwa razy więcej obrażeń istotom Chaosu i zaczyna świecić, gdy w pobliżu znajduje się pomiot Chaosu. Został wykuty z mithrilu. Na jego ostrzu wyryte są magiczne znaki, a rękojeść obwinięta skórą z małymi wypustkami, dzięki którym broń nie ślizga się w ręce, nawet jeśli ta jest spocona.

BG raczej nie powinni go posiadać – oczywiście jeśli nie są inkwizytorami lub któregoś nie zabiją. Choć zabić inkwizytora mogą, to nie powinni nosić jego broni, ponieważ inni inkwizytorzy mają zdolność wyczuwania Saa'rali (tylko inkwizytorzy je noszą, więc jeśli BG – nie będący jednym z nich – będzie posiadał ten oręż, to będzie to ewidentny dowód, że zabił jakiegoś inkwizytora).

Saa'rali nie można zdobyć na czarnym rynku, gdyż są one wyrabiane na bieżąco i nie leżą w magazynach.

– Jeśli więc któreś nocy zobaczysz, że twój Saa'ral jarzy się jasnym światłem, wtedy wiedz, że niedaleko czają się słudzy chaosu...

○

Krzysiek „KAS” Siejkowski

ZMIANA

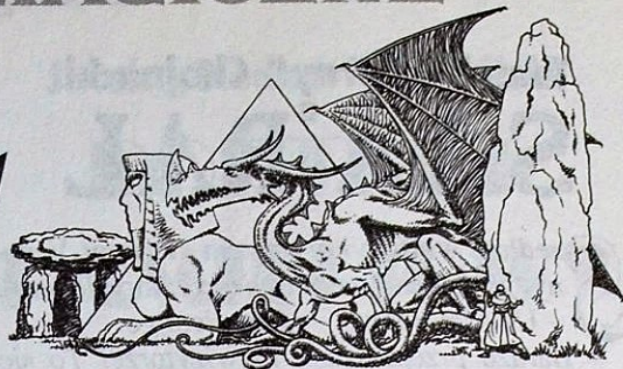
Ten pomysł został opracowany dla systemów rozgrywających się w teraźniejszości, ale po kilku zmianach może być wykorzystywany w fantasy. Otóż wyobraźmy sobie, że mieszkająca w jakimś większym mieście drużyna pewnego ranka spostrzeża, że w świadomości ludzi nie istnieje! Zajęte przez nich mieszkania są zarejestrowane jako wolne, według akt ich rodzice byli bezdzietni, ludzie ich nie widzą, gorzej? nie czują (drużyna przenika przez wszystkie żywe istoty). Są jakby duchami. Jak się teraz zachowają? Czy zachwyceni nowymi możliwościami zaczęną straszyć biednych ludzi? Czy sami będąc niewidzialni zobaczą świat innych takich istot? Dziesiątki, setki duchów między ludźmi? A może na gwałt zaczęną szukać sposobu powrotu do normalnej postaci? No właśnie, co im się stało? Klątwą? Zemsta potężnego maga? Tajemne rytuały kultystów? Spisek Istot z Mitów? I czy to koniec

zmian? A może kolejnego dnia spotka ich następna niespodzianka? Jaka? Np. staną się poszukiwanymi przez cały świat terrorystami. Wyścig z policją, gliny i tak ich nad ranem dopadają, gliniarz celuje ze spluwy w jednego z bohaterów i ... znikają, a gracze stają się znów kimś innym. I znów, i znów... aż do znalezienia antidotum, codziennie rano budzą się (jeśli w ogóle spali) w innym „wcieleniu”. A może w każdy z nich będą mieli do wykonania jakąś misję, którą trzeba wykonać by przejść do następnego stanu, inaczej zostaną w nim na zawsze (a „wcielenia” powinny być dość przykre: kloszardzi, narkomani, alkoholicy, przestępcy, wysyłani do brudnych spraw i znienawidzeni przez mafię gliniarzy). A jeśli na jej wykonanie będą mieli tylko jeden dzień, do tego w „nowym świecie” nie będą wiedzieć kim są? A może przypadkowo spotkany przechodzień nazwie ich swymi najlepszymi przyjaciółmi i zaprosi do domu (on w obecnych „wcieleniach” zna ich od kilkunastu lat)? A jeśli wyjmie spluwę i otworzy ogień? Co wtedy? Czy gracze uciekną, czy zaczęną walczyć z niewinnym, przypadkowo spotkanym człowiekiem?

○

Poison Ivy [PESM]

Skamieniały Las



Jarosław Musiał

Malowana Pustynia, Niebieski Płaskowyż czy Czarny Las... te miejsca istnieją naprawdę w Arizonie w USA, choć może się wydawać, że zostały tam przeniesione z pięknej baśni.

Wkraczając w obręb Skamieniałego Lasu, mamy do czynienia niemal ze wszystkimi kolorami tęczy. Powalone kamienne pnie lśnią w słońcu jak klejnoty. Podchodząc do barwnej kłody, zaobserwować można oryginalną, zachowaną w skale strukturę drzewa. Wiele pni zbudowanych jest z czystego kwarcu. Możliwe, że prastare drzewa zmieniły się w dowolny kamień półszlachetny – ametyst, agat, jaspis lub onyks – zależnie od tego, jakie minerały brały udział w procesie krystalizacji.

Nie zawsze ludzie potrafią docenić piękno krajobrazu. Skamieniały Las trzeba było chronić przed zdewastowaniem, uznając go w 1906 roku za pomnik przyrody, a w 1962 tworząc na tym obszarze Park Narodowy.

Obecnie trudno na tym terenie o wszelką florę lub faunę, wszystko przytłacza pustynia. Bohaterowie tu wkraczający na pewno zauważą wszechogarniającą ciszę. Co może ich spotkać w tak niezwykłym miejscu?

Nietrudno sobie wyobrazić różne fantastyczne stworzenia znajdujące tu swe schronienie. Może kiedyś, gdy drzewa dumnie wznosiły swe korony, las był siedzibą elfów?

Możliwe, że na pięknych mieszkańców i uroczy zakątek padła klątwa zamieniająca wszystko w skałę... może magiczne istoty wciąż tkwią tu, zaklęte i uwięzione. Na pewno znajdziesz sposób, by je odnaleźć i naprawić wyrządzone zło. Zadanie może się jednak okazać trudniejsze niż myślisz... Bohaterowie są wystawieni na jedną z największych pokus – może opanować ich chciwość. Zamiast ratować bajeczne miejsce, napchają kieszenie cennymi kamieniami... nie powinno im to wyjść na zdrowie. Być może wciąż tkwi tu załazek pradawnego zła, które spowodowało nieszczęścia na tę krainę. Jeśli jednak kochasz przyrodę, chcesz pomóc elfom, wkrocz śmiało w ten magiczny obszar. Na swej drodze możesz spotkać wiele

niezwykłych rzeczy, choćby takich jak Agatowa Chata. Jest to budowla składająca się z krystalicznych pni, wzniesiona wiele wieków temu. Nie wiadomo komu i do czego służyła. Na pewno trafisz też na Agatowy Most, czyli wielki pień, z którego powstała kamienna kładka. Czy mieszka pod nim jakiś zbłąkany troll?

Skamieniały Las to doskonałe miejsce do poprowadzenia przygody, można w nim umieścić magiczne istoty, pradawne pułapki, bohaterów mogą nawiedzać wizje tętniącego śmiechem i muzyką Lasu zamieszkanego przez elfy. Drogi Mistrzu Gry i drogi Bohaterze, na co jeszcze czekasz? Wkrocz do Kamiennego Lasu.

Bibliografia:

Niezwykłe Miejsca, Niezwykłe Krainy, Przegląd Reader's Digest, Warszawa 1997



ATILLA
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.

Jacek Drewnowski ZA WSZYSTKO TRZEBA PŁACIĆ



Na początku był handel wymienny... Istnieje on zresztą do dziś, tyle że nazywa się go barterowym. Później pojawiły się środki płatnicze: muszelki, kamyki, sól, metale szlachetne. Z tych ostatnich zaczęto bić monety, które od zupełnie niedawna, bo od XIX wieku, są wypierane przez banknoty. Ta skrócona historia pieniądza obejmuje parę tysięcy lat. Jednak najciekawszą część owej historii to zaledwie kilkanaście ostatnich lat, kiedy to pieniądze z papieru zostały zastąpione elektronicznymi impulsami.

Ta zmiana nastąpiła bardzo szybko i jeszcze całkiem niedawno była zupełnie niewyobrażalna. Dziś wszystkie grubsze transakcje (z pominięciem tych dokonywanych przez świat przestępczy) przeprowadzane są elektronicznie, choć na co

dzień większość z nas wciąż posługuje się banknotami i monetami. Bohater „Ubika” Philipa K. Dicka staje się wręcz bezradny, kiedy brakuje mu monet. W jego świecie bilonem płaci się bowiem na każdym kroku. Nawet byle jakie drzwi domagają się haraczu za otwarcie. Człowiek przepada w takim świecie na amen, jeśli nie ma przy sobie drobnych we właściwej liczbie i konfiguracji, zupełnie jak pasażer warszawskiej komunikacji miejskiej, który dysponuje akurat tylko grubszą forszą, a chciałby kupić bilet w automacie czy u jaśnie pana kierowcy.

Dick stworzył kapitalną wizję przyszłości. Nie mógł jednak przewidzieć, że wrzucanie odliczonych drobniaków do maszyny stanie się niebawem anachronizmem, spotykającym tylko w takich skansenach jak stolica Polski. Trudno sobie wyobrazić, by dzisiaj szczelina obok płatnych drzwi – założmy, że gdzieś takowe istnieją – służyła do wrzucania monet, a nie wsuwania karty płatniczej.

Swego czasu w „Feniksie” ukazało się opowiadanie Jarka Grzędowicza „Enter – i jesteś martwy”. Fantastyka bliskiego zasięgu, o gościu, który znaczył sporo, stał wysoko w strukturach swojej korporacji, ale haker pozbawił go komputerowej tożsamości – jego karty kredytowe i wszelkie identyfikatory były odtąd odczytywane jako niczyje. Pewnego smutnego dnia okazało się, że człowiek ten nie może nawet wejść na teren biurowca, w którym pracował.

Tekst ten stanowi efektowną ekstrapolację zjawiska, które obserwujemy już teraz. „Niewolnictwo wobec pieniądza” nabiera dziś zupełnie nowego znaczenia. W zachodnich hotelach gość, który nie płaci kartą

kredytową, tylko czekami lub, nie daj Boże, gotówką, spotyka się z bardzo podejrzliwym traktowaniem. Co to bowiem za facet, który boi się ujawnić swoich danych? Co ma na sumieniu?

Karta kredytowa stanowi bardzo wygodny wynalazek. Klient, który się nią posługuje, nie musi targać gotówki, a sprzedawca lub usługodawca... no właśnie, teoretycznie może dowiedzieć się o owym kliencie wszystkiego, czego potrzebuje. Dlatego niektóre zdrowo myślące jednostki unikają „plastikowych przyjaciół”, przez co same spotykają się z unikami ze strony zdrowo myślących jednostek (gospodarki uspołecznionej).

Wiara w dobrą wolę najróżniejszych firm, dysponujących naszymi danymi, w tym banków, ale także np. supermarketów, w których robimy zakupy, przypomina wiarę w dobrą wolę PZPR. W czasach, kiedy informacja ma jak najbardziej wymierną wartość, żadna firma – bezosobowa, a przez to pozbawiona odpowiedzialności – nie zawaha się przy sprzedaży owej informacji.

Na pocieszenie możemy jedynie wyobrazić sobie świat, w którym w sposób nieodwracalny padają wszystkie systemy komputerowe – pomińmy przyczyny, niech to będzie ingerencja Ręki Opatrzności albo kosmitów. Nagle okazuje się, że karty kredytowe i płatnicze można sobie wsadzić w różne szczeliny (ale z pewnością nie te w bankomatach). Ludzi ogarnia panika, na rynku panuje chaos. Nie wiadomo, kto ile ma pieniędzy, więc wkrótce także banknoty nadają się tylko do podcierania wspomnianych szczelin. I co wtedy? Wrócą do złota? A może do muszelek?

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.4

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 (dedykowaną krasnoludom, co by im się nudziło – bo jak wiadomo, spotkanie szukającego rozrywki, pijanego krasnoluda jest gorsze niż najazd hordy mutantów):

IN MEMORIAM

(Podziękowania dla Cichego, Madelaine, Vespera, Pjotrusia, Bycha, Urien, Sea'y, Splasha, Freezera i kilku innych)

AD&D

- O, patrz: sarenka!
- Odciągam jego ciało od sarenki.
- Zatłukę tę cholerną sarenkę!

WARHAMMER

- Bez obaw, przyjaciele. To taki spokojny lasek...
- Przy mojej zbroi ten belt gównu mi robi.
- O kurczę, widziałeś kiedy taką roślinę!?

WILKOŁAK

- Kuuuulaaaa!
- Ty w moim świecie nie istniejesz...
- Babciu, dlaczego masz takie wielkie...

Bitewna pieśń

niskich krasnoludów

wysokiego rodu i średniego stanu

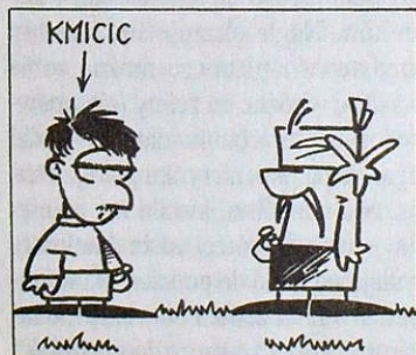
Autor: Anonim

My jesteśmy krasnoludy,
Hopsasa, Hopsasa!
Wypruwamy orkom dudy,
Hopsasa, Hopsasa!
Na gobliny mamy kliny,
Hopsasa, Hopsasa!
Sukinsynów nie lubimy,
Hopsasa, Hopsasa!

Bryan

MARK LACHOWICZ PRZEDSTAWIA:

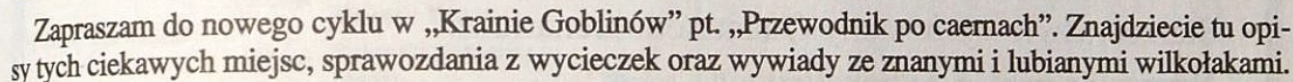
PRZYGODY PANA



JeRzy

XVI Generacja

Ula Michalska



M I M
PAŹDZIERNIK 2000

ODGŁOSY Z KUŹNI

Oto wyrwane z Miszkurkowego gardła zapowiedzi i informacje książkowe:

- Patricia McKillip **Harfista na wietrze** (wrzesień),
- Walter Jon Williams **Klejnoty koronne** (październik),
- Glen Cook **Słodki srebrny blues** (październik),
- Feliks W. Kres **Grombelardzka legenda** (październik),

- Glen Cook **Gorzkie złote serca** (listopad),
- C. S. Friedman **Obcy brzég** (listopad).

Jeśli chodzi o erpegi, to **Gasnące Słońca** winny już być w sprzedaży. W drukarni jest też **Dzień Bestii** i **Mroczne sekrety Barsawii**. Lada moment poleci **Wężowa Rzeka** i **Dziwne miejsca**. Trwają już prace nad **DeadLands**.

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Starzec, czyli wyróżniony Quentinem scenariusz.
- Naprawdę heroiczni bohaterowie...
- Podziemny świat ludu Vril-ya i jego związki z Hitlerem.
- Gorzki łyk historii, czyli z maszyną czasu kilka niespodzianek.
- Co jest po drugiej stronie, albo czy tą samą opowieść można sprzedać dwa razy?
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.11.2000

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.

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 83 do numeru 88
PP83 44,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 83 do numeru 94
PR83 93,00 zł

LABIRYNT

Labiryt nr 1
LB1 3,90 zł

Labiryt nr 3
LB3 15,00 zł

Labiryt nr 4
LB4 15,00 zł

Labiryt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł

Labiryt nr 6: Zew Cthulhu
LB6 39,00 zł

**EARTHDOWN
- PRZEBUDZENIE ZIEMI**

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy
EDKWI (R) 45,00 zł

Barsawia
EDBAR (O) 69,00 zł

Ścieżki adeptów
EDSAD (R) 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 (R) 45,00 zł

EDMB2 (R) 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej
EDMAG (R) 49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii
EDMSB (R) 45,00 zł

Wężowa Rzeka
EDWRZ (O) 45,00 zł

Koszmar z przestworzy
EDKZP (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
ZCKST (R) 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT (R) 35,00 zł

Księga bestyj
ZCXIB (R) 15,00 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI (R) 17,00 zł

Almanach potworów
ZCALP (R) 45,00 zł

Krainy Snów
ZCKRS (O, P) 59,00 zł

Przerażające podróże
ZCPOP (P) 21,00 zł

Serce grozy
ZCSEG (P) 27,00 zł

Maski Nyarhotepa
ZCMAN (P) 79,00 zł

Dzień Bestii
ZCDZB (P) 50,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS (O) 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP (P) 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora
WAEKR (R, P) 15,00 zł

Podręcznik gracza
WAPGR (R) 50,00 zł

Podręcznik Narratora
WAPNA (R) 32,00 zł

Rytuał przejścia
WARPR (R, P) 20,00 zł

W krwawym blasku Księżycy
WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim
DPWSS (R, P) 38,00 zł

Ogniem i mieczem
DPOIM (R, P) 38,00 zł

INNE

Oko Yrghedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

**INFERNO – MAGAZYN GIER
KARCJANYCH**

Nr 2
INF02 3,50 zł

Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MRO CZNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł

Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTKOM (R) 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW (R) 55,00 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW (R) 55,00 zł

stempel
pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

stempel
pobrano opłatę
zł

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

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

...Test...
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 czynny w imieniu Bestii zostały zapamiętane. Oto urzadzenia, o których rozmawialiśmy. Jestem całkowicie pewien, że dzięki umiejętnościom chirurgicznym odpowiednio przeprowadzi Pan implantację.
Hail 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. Perelka.

— Miłosz

ZA GARŚĆ

ŻEŹLIW

