

MiMa

Magia i Miecz

Akademia MiMa
o Cthulhu

Jak zostać
prawdziwym
herosem

Przygody
do WFRP,
ED, GS,
ŚM i DP

Mroczne Wieki

exclusive



**Mroczne Wiek
w różnych postaciach...**

strona 6, 17, 78

SZCZĘK PODZWANIAJĄCYCH ŁAŃCUCHÓW...

Kiedys z Andrzejem wpadliśmy na pomysł zrobienia numeru o grozie. To było przed laty. Tak narodziła się pewna **MiM-owa**, świecka tradycja (nie mylić z eks-tra-

dycją). Listopadowy numer poświęciliśmy ogólnie pojętej grozie. Numer ten czasami pojawiał się grudniu, kiedy indziej w październiku, ale zawsze dotyczył horroru. I tradycję tą utrzymujemy od numeru 10. I tym razem sięgniemy po nią, w innym jednak nieco wydaniu. Tak się szczęśliwie bowiem złożyło, że wraz z ukazaniem się numeru **MiM-a**, na rynku ma się pojawić **Wampir: Mroczne Wiek**. Nie mogliśmy ominąć takiej okazji i złapaliśmy krwio pijącę za kły. Macie więc okazję przeczytać mroczne **eXclusive** na temat mrocznego systemu. Recenzje dodatków do **W:MW**, wy-

wiad z redaktorem tejże linii oraz zapoznać się z przygodą, która wprowadzi Was w świat Kainitów średniowiecza. Jest więc mrocznie.

**Prawdziwi
herosi!!!**

strona 36

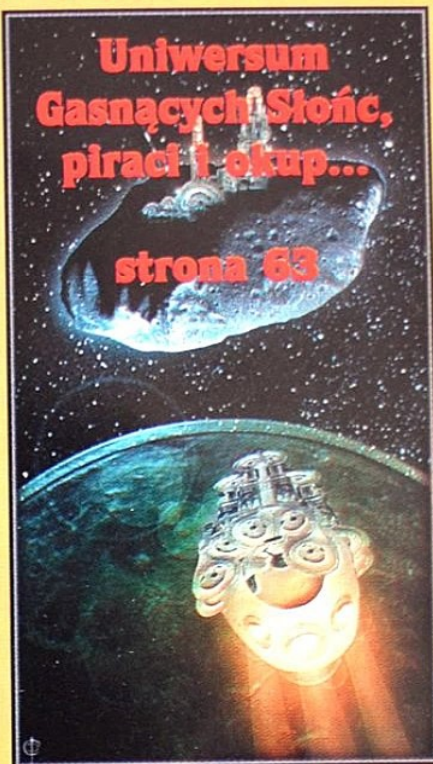
Ale nie tylko... Mamy w numerze też budzący nadzieję wywiad z samym Lou Prosperim, jednym z głównych animatorów świata **Przebudzenia Ziemi**. I tym wy-

wiadem postaramy się stworzyć nową świecką tradycję (nie mylić z eks-tradycją). Pragniemy bowiem, byście mogli dowiedzieć się więcej o twórcach RPG na świecie. Tych większych, popularniejszych i tych mniej znanych. Dlatego też postaramy się przynajmniej raz na dwa miesiące, a może i częściej, zaoferować Wam wywiadzik. Bo wszak nie samymi przygodami RPG stoi!

Tyle jeśli chodzi o ten numer **MiM-a**. Pozostaje tylko zachęcić Was do podzwania łańcuchami...

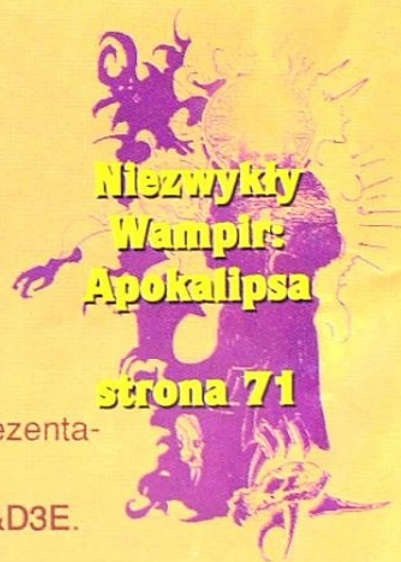
**Uniwersum
Gasnących Słońc,
piraci i okup...**

strona 63



**Niezwykły
Wampir:
Apokalipsa**

strona 71



PS. Z miłych informacji: rozpoczęliśmy współpracę z internetowym magazynem **Inkluz**. Jej efekty już niedługo na łamach **MiM-a** i **Inkluz**.

PPS. Odwiedźcie nasz kanał IRC: #MagiaIMiecz.

PPPS. Mam nadzieję, że gdy będziecie czytać te słowa, nasza reprezentacja będzie mieć 9 punktów i otwartą drogę do finałów Mś.

PPPPS. Już niedługo zaczniemy zabawę w **D&D3E**. System jest naprawdę zrobiony bezbłędnie.

PPPPPS. Bylbym wdzięczny, gdyby niektórzy zamiast podawać ciekawe informacje we wstępniakach, najpierw pomyśleli.

PPPPPPS. Nieprawdą jest, iż lubię pisać dużo PS. To PS to lubi.

Hasło miesiąca:

„Przez naukę i kulturę chuliganom damy w skórę” (elfowy slogan dotyczący się krasnoludów... a może na odwrót?)



Temat numeru:

- Heros niejedno ma imię — 36
Napisali: Ksenia "ksc" Chamera, Maciek "Bryan" Nowak-Kreyer, Marcin "Martin" Nowina, Ewa Anna "Poison Ivy" Kudasiiewicz, Jurek "Jędrzej" Rzymowski. Zebrał w jedno: Maciek "Bryan" Nowak-Kreyer

Panorama:

- D&D3E:
Dungeon Master Guide — 2
Kurzymis
 Tytuł filmu: „Wiedźmin” — 4
Puszkin
 Świat Mrocznych Wieków — 6
Toread
 NP-ec z PC-eta — 10
Owca
 Cyberpunk: Night City — 12
Puszkin

- Recenzje komiksów
 Star Wars: Opowieść Jedi – Złoty Wiek Sith, cz. I; Thorgal: Strażniczka kluczy; Armada: Ogień i popiół — 14
szarlatan

- Rodzina Wschodu — 15
Milosz
 Yachtcon'2000: rejs RPG — 16
Puszkin

- Wieczór Trzech Króli!
 Wywiady z Philippe R. Boullem, Grzegorzem Szulcem i Tomaszem Andruszkiewiczem — 17
 „Moimi faworytami są t'skrangi i obsydianie”
 Wywiad z Lou Prosperim — 23

Stałe działy:

- Listy — 20, 113
 MiM(ochodem):
 Najciekawszy magiczny przedmiot? — 22
 Kraina Goblinów,
 edycja 3.5 — 116

Felietony:

- Pacta conventa — 26
Post Scriptum
 Miasto, magia, maszyna:
 Na kolejowym szlaku — 115
Jacek Drewnowski

Almanach:

- Biologiczne wariacje w Zewie Cthulhu i innych horrorach — 40
mgr MiM-a Aleksander "Sazak" Wegner
 Psycholog radzi: jak szybko stworzyć ciekawą postać? — 44
Michał Oracz

- Co jest po drugiej stronie — 47
Przemysław Szymczak

Scenariusz:

- Obcy (część II) — 103
Jurek "Ender" Jaworski

Opowiadanie:

- Serce teściowej — 27
Rafał Dębicki

Mięcho:

- Sprawiedliwość Sabbatu — 110
Jurek "Boromis" Tkaczyk
 Gorzki tyk historii — 111
Darek Ojdana

- Iliradis – wioska chaosu — 111
Tomek "Horny" Chojnacki
Mazgarek

- Pomysł na kampanię — 112
Jacek Jaskółski

- Miejsca magiczne:
 Głębia podziemi — 114
Poison Ivy

Dzikie Pola:

- Nie trać waszmość głowy! — 49
Jacek Komuda

Deadlands:

- Szlachetna sztuka pojedynku
 O życiu rewolwerowca opowiada William „Sonnyboy” Jackson — 99
wystuchał Tomasz Z. Majkowski

Earthdawn:

- Piękna i bestia (część I) — 56
Maciej Szaleniec
 Magia powiązań — 61
James Rocco

Gasnące Słońca:

- Okup za Chaz Khao — 63
Andrew Greenberg

Świat Mroku:

- Wampir: Apokalipsa — 71
Michał Mochacki
 Wampir 2313 — 76
Przemysław Szymczak

- Dalej na wschód
 niż Niemcy — 78
Tomasz Andruszkiewicz

Warhammer:

- Łyk krasnoludzkiej gorzałki — 83
Jurek "Kloczek" Sikorski

- Ta zapomniana ogłoda — 86
Ignacy "B&G" Trzeciecki

- La Belle Sorcière — 88
Maciej Szaleniec, Joanna Tadeusiewicz

Zew Cthulhu:

- Z archiwów Wydziału X:
 Spokojne wody Bałtyku — 92
Jerzy Cichocki

- Kulty i kultyści — 96
Julie Haverson

MIM**11 (83)/2000****REDAGUJE ZESPÓŁ:**

- Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
 krzaku@mag.com.pl
 Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac., Panorama)
 grabarz@rpg.pl
 Artur Szrejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
 eplams@egmont.pl
 Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)
 tomek_andruszkiewicz@efarm.pl
 Jerzy Cichocki (ZC)
 jeryzy@zamoyski.edu.pl
 Michał Marszałik (dział łączności, Mięcho)
 puszkini@rpg.pl
 Jarosław Musiał (dział graficzny)
 jarek@mag.com.pl
 Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)
 bryan@mag.com.pl
 Jerzy Rzymowski (DP, Humor)
 jeryzy@mag.com.pl
 Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
 laisar@rpg.pl

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chotuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Doktor Ślimak

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,
 Łukasz M. Pogoda, Poison Ivy, Andrzej Swędryński,
 Maciej Szaleniec, Toread, Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
 tel.(0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20
 e-mail: mag@mag.com.pl
 http://www.mag.com.pl

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Dariusz 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:

Piotr Wyskok

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

D&D 3E

DUNGEON MASTER GUIDE

Przygotował: Kurzymiś

Od ukazania się Player's Handbook 3E minął niecały miesiąc. We wrześniu otrzymaliśmy Dungeon Master's Guide, drugi z trzech Core Rulebooks (został jeszcze tylko Monstrous Manual), które stanowią podstawę nowej edycji D&D.

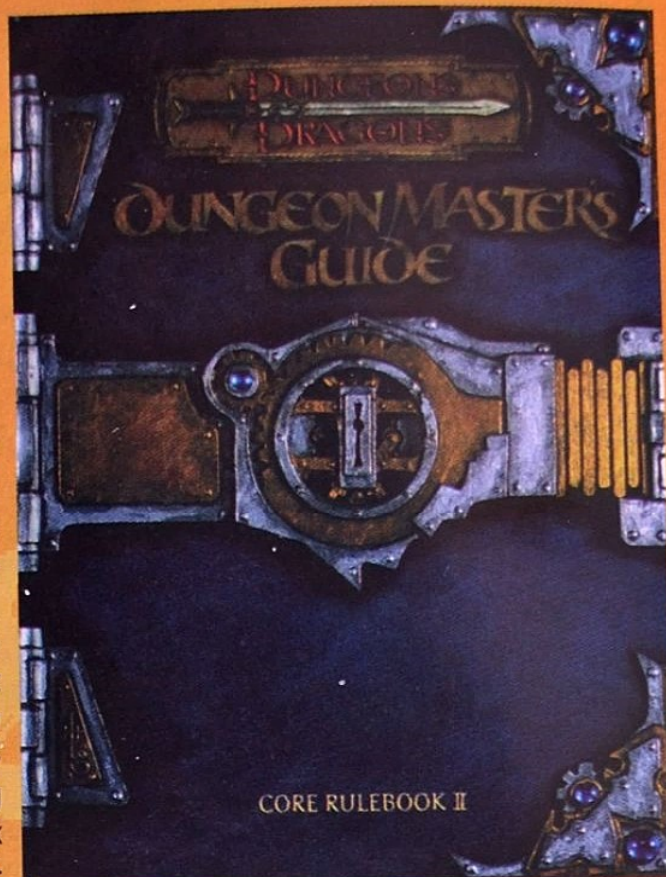
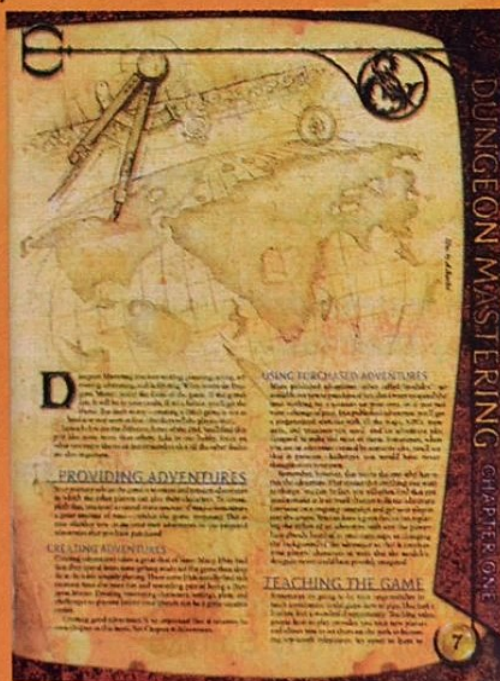
Mówiąc uczciwie troszeczkę obawiałem się tego, co przyniesie nowa podstawka dla Mistrzów Podziemi. Podręcznik do AD&D 2E był nienajlepszy i właściwie, poza opisami magicznych przedmiotów, nie zawierał użytecznych informacji. Tutaj sprawa na szczęście ma się inaczej. W końcu Master's Guide stworzył nie byle kto, bo sam Jonathan Tweet (twórca Ars Magica), Monte Cook (autor najlepszych podręczników do Planescape i scenariusza Torment) oraz Skip Williams (jeden z najlepszych designerów TSR staff).

Dungeon Master's Guide został podzielony na osiem rozdziałów, zawierających niezbędną dla Mistrza Gry wiedzę. Tak jak i w przypadku Player'sa, podręcznik wspaniale zilustrowano i naprawdę dobrze napisano. Informacje zostały podane w przystępnej formie (często wspierane przykładami), układu podręcznika również nie można się czepiać. Jednym słowem czysty profesjonalizm, i to za naprawdę przystępną cenę. Przyjrzyjmy się zatem temu cacku krok po kroku, rozdział po rozdziale...

ROZDZIAŁ I: PROWADZENIE GRY

W rozdziale tym znajduje się wszystko, co Mistrz Gry wiedzieć powinien o swojej roli, obowiązkach, doborze graczy, współpracy z nimi, zachowaniu równowagi gry, itp. Nie pominięto żadnego ważnego

aspektu gier fabularnych. Przyszły Mistrz Gry dowie się czym różnią się różne style gry (storytelling od labiryntówek), jak wprowadzać do gry nowych graczy, zintegrować ich ze starymi i radzić sobie, gdy dochodzi do sporów pomiędzy nimi. Mówiąc uczciwie jest to jeden z najlepszych rozdziałów, dotyczących prowadzenia gry, z jakimi zetknąłem się podczas lektury naprawdę wielu systemów. Powinni go przeczytać nie tylko nowi, młodzi Mistrzowie, ale i starzy wyjadacze, którym wydaje się, że zjedli wszystkie rozumy świata, a gry fabularne nie kryją dla nich żadnych tajemnic.



CORE RULEBOOK II

ROZDZIAŁ II: POSTACIE

D&D 3E miała być grą wielu wyborów, pozwalającą graczom na dużą dowolność w kreowaniu postaci, doborze umiejętności itd. Ten rozdział stanowi najlepszy dowód, że podobne zapewnienia nie były czczymi przechwałkami twórców gry. Mistrz Gry znajdzie tu mnóstwo informacji na temat różnych odmian najpopularniejszych ras (dzikich elfów, wzgórzowych krasnoludów, drowów i wielu innych), modyfikowania ras już istniejących, nowych typów istot, nadających się do gry (od goblinów począwszy, a na gigantach skończywszy). W rozdziale drugim opisano również prestiżowe profesje (zupełna nowość w D&D), czyli specjalne klasy, dostępne dla postaci gracza po spełnieniu określonych warunków, profesje dla bohaterów niezależnych (ekspert, adept, commoner, arystokrata), rozszerzenia dla wieloklasowców, warianty zasad, związanych z uczeniem się nowych umiejętności, czarów i wyczynów oraz wielu, wielu innych aspektów.

ROZDZIAŁ III: PROWADZENIE GRY

Rozdział trzeci zawiera informacje i komentarze, dotyczące zasad D&D. Różne warianty przepisów, a także szczegółowe opisy wszystkich zdolności specjalnych, występujących w grze oraz wpływu warunków atmosferycznych na przebieg rozgrywki. Przedstawiono tu niemal wszystkie zagrożenia, z jakimi mogą się zetknąć gracze. Mistrzowie Podziemi, którzy po lekturze Player's Handbook mieli jakieś wątpliwości, znajdą tu na pewno odpowiedzi na wszystkie swoje pytania. Nawet te najbardziej niedorzeczne.

ROZDZIAŁ IV: PRZYGODY

Wszystko o tworzeniu przygód. Począwszy od podstaw (podział przygód na oparte na wydarzeniu lub związane z jakimś miejscem), a skończywszy na szczegółowych opisach najróżniejszych pułapek, wyglądu różnych rodzajów ruin i nieśmiertelnych tabelach spotkań losowych. Chyba najślabszy rozdział Dungeon Master's Guide, mocno przypominający to z czym mieliśmy do czynienia w poprzednich edycjach. Na szczęście można go bez problemu ominąć.

ROZDZIAŁ V: KAMPANIE

Porady dotyczące rozpoczęcia gry, łączenia przygód, wykorzystywania bohaterów niezależnych. Czyli następny szczebel wiedzy, który powinien zgłębić każdy Mistrz Gry. Umieszczono tu również ekwipunek dodatkowy: statki, maszyny oblężnicze, ceny zamków, domów, itp. Kolejny z rozdziałów, z których skorzystają głównie początkujący. Mimo to, warto poświęcić mu trochę czasu.

ROZDZIAŁ VI: TWORZENIE ŚWIATA

Nie wszyscy Mistrzowie Gry korzystają z gotowych światów, publikowanych przez najróżniejsze firmy RPG. Ci, którzy wolą tworzyć je sami, znajdą tu niezastąpione informacje, dotyczące klimatu, ekosystemów, demografii, ekonomii, polityki, religii, magii, a nawet wskazówki, które pomogą stworzyć im uniwersa bardziej zaawansowane technicznie lub oparte na zupełnie innych kulturach niż pseudośredniowiecze obowiązujące w D&D.

lepszy, gdyby nie enigmatyczne potraktowanie wielu aspektów przyznawania punktów doświadczenia. Może nie rewolucyjny, ale na pewno posuwający grę do przodu.

ROZDZIAŁ VIII: MAGICZNE PRZEDMIOTY

Najdłuższy rozdział Master's Guide, pełen opisów magicznych przedmiotów, metod ich tworzenia i identyfikacji. Niezastąpiony w każdej kampanii. W końcu ktoś pomyślał i dokładnie napisał, jak można stworzyć każdy

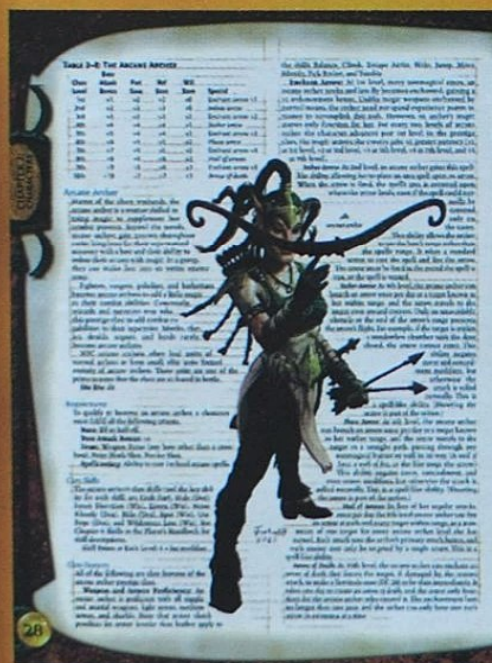


ROZDZIAŁ VII: NAGRODY

Rozdział dotyczący przyznawania punktów doświadczenia. Na pewno dużo lepszy i elastyczniejszy od tego, z czym mieliśmy do czynienia w poprzednich edycjach, pozostawiający jednak sporo do życzenia. Nadal gros punktów doświadczenia zdobywa się za szatkowanie potworów. Na szczęście liczbę wyzwań dla graczy poszerzono o pułapki, a odgrywaniu postaci i rozwiązywaniu problemów poświęcono więcej niż zwyczajowe dwa zdania. Rozdział byłby jeszcze

z nich, czego w tym celu się wymaga, ile to kosztuje itd. Magowie i Sorcererzy będą zachwyceni. Zaborczy mistrzowie, którzy lubią trzymać krótko swoich graczy, trochę mniej, ale to ich problem

Podsumowując, Dungeon Master's Guide jest produktem niezłym, zawierającym wiele przydatnych informacji, szczególnie dla początkujących lub niezbyt doświadczonych Mistrzów Gry. Zawierającym wszystko to, czego od tego typu podręcznika się oczekuje. Różne warianty zasad, ich przejrzyste przedstawienie, nowe, ciekawe opcje gry i tysiące porad dla Mistrzów Gry, dotyczących kreowania nowych światów i wspaniałych kampanii. Naprawdę polecam.



tytuł filmu: „Wiedźmin”

Przygotował Puszkin

To, że kręcą „Wiedźminą” już wiecie. Jednakże cały czas pojawiają się nowe, ciekawe informacje związane z produkcją filmu. My postaramy się dla was być z nimi na bieżąco. A w „świeżości” materiału będzie nas ograniczał jedynie cykl wydawniczy naszego pisma.

Niedawno w Kazuniu koło Modlina (na planie) odbyła się pierwsza konferencja prasowa związana z produkcją WIEDŹMINA. Dzięki niej poznaliśmy pełną obsadę głównych ról serialu TV i filmu pełnometrażowego. Dokładnie tak! Nie przestyszeliście się! Oprócz wersji kinowej będziemy mogli obejrzeć 12 odcinków serialu pod tym samym tytułem. Słynna już powoli postać Adeli, która tak bardzo zaszokowała fanów twórczości Sapkowskiego (postać wymyślona specjalnie na potrzeby scenariusza), wystąpi tylko i wyłącznie w wersji telewizyjnej.

Odcinki będą (prawdopodobnie) puszczane po godzinie dwudziestej na kanale drugim TVP.

Tak późna pora emisji spowodowana jest: raz brutalnością (wiadomo – Wiedźmin długo nie dyskutował ze swoimi przeciwnikami), dwa erotyką filmu. A właśnie – **co ze słynnymi scenami erotycznymi**, których w powieści AS-a nie brakuje?

Z informacji wyciągniętych z wielu już wywiadów przeprowadzonych z producentem wiemy, iż będzie

Dystrybutor: Vision
Premiera: wiosna lub jesień 2001
Zaczęli kręcić: w lipcu 2000
Kończą kręcić: w marcu 2001
Reżyser: Marek Brodzki
Scenariusz: Michał Szczerbiec
Muzyka: Grzegorz Ciechowski
Autor zamieszczonych przez nas zdjęć: Bartłomiej Zaranek



się starał, by serial był dostępny szerokiej publiczności. Z tego też powodu **niektórych scen po prostu nie ujrzycie** (tzw. film z trójkąciem). Ale to chyba dobrze. [DOBRZE?! – Miłosz]. Ważne, by każdy mógł go obejrzeć.

Któż zagra obok Żebrowskiego i Zamachowskiego? Na pewno ucieszy was wiadomość, że w filmie pojawi się Daniel Olbrychski. Co prawda grać będzie epizodyczną rolę króla elfów, ale zawsze warto usłyszeć, że tak świetny aktor został ściągnięty do tej produkcji. No i właśnie. Pierwsze

pytanie, jakie nam wszystkim ciśnie się na usta, brzmi: na podstawie których części powieści będzie stworzony film? Śpieszę poinformować, iż **film ma być oparty na motywach „Miecza przeznaczenia” oraz „Ostatniego życzenia”**. Ważny szczegół – „na motywach” – oznacza, że **nie będzie to wierne oddanie treści tych książek** (ani nawet streszczenie). Stąd też pojawienie się takich postaci jak „Adela”, grana przez panią Sitek. Ale nie tylko. Wiemy już też, że **Wiedźmin nie będzie używał narkotyków**. Zastąpią je „zioła” pomocne w magii wiedźmińskiej.

Wielu przeciwników uważa te, jak i inne zmiany za karygodne, nie mówiąc już o obsadzie głównych ról. Z naszych tajnych źródeł wiemy, że Marek Brodzki, reżyser filmu, jest zapalonym fanem prozy A. Sapkowskiego. To on właśnie

Fot. Bartłomiej Zaranek



Fot. Bartłomiej Zaranek

Fot. Bartłomiej Zaranek



namawiał przez dłuższy czas producenta, Pawła Pope, do pomysłu stworzenia WIEDŹMINA. Po winno to chyba uspokoić rozgrzanych przeciwników. Cóż może być lepszego, gdy fan literatury AS-a tworzy film na jej podstawie? Każdy z nas miał inne wyobrażenie takich postaci jak Jaskier, Wiedźmin czy Yennefer. **Jednak po obejrzeniu zdjęć z planu możemy być przekonani, że już teraz film zapowiada się na niezłe widowisko.** Za miesiąc więcej o aktorach drugoplanowych.

O filmie mówią:

Reżyser Marek Brodzki

„Wiedźmin” będzie filmem drogi...

Chciałbym zrobić film w klimacie „Imienia róży”...

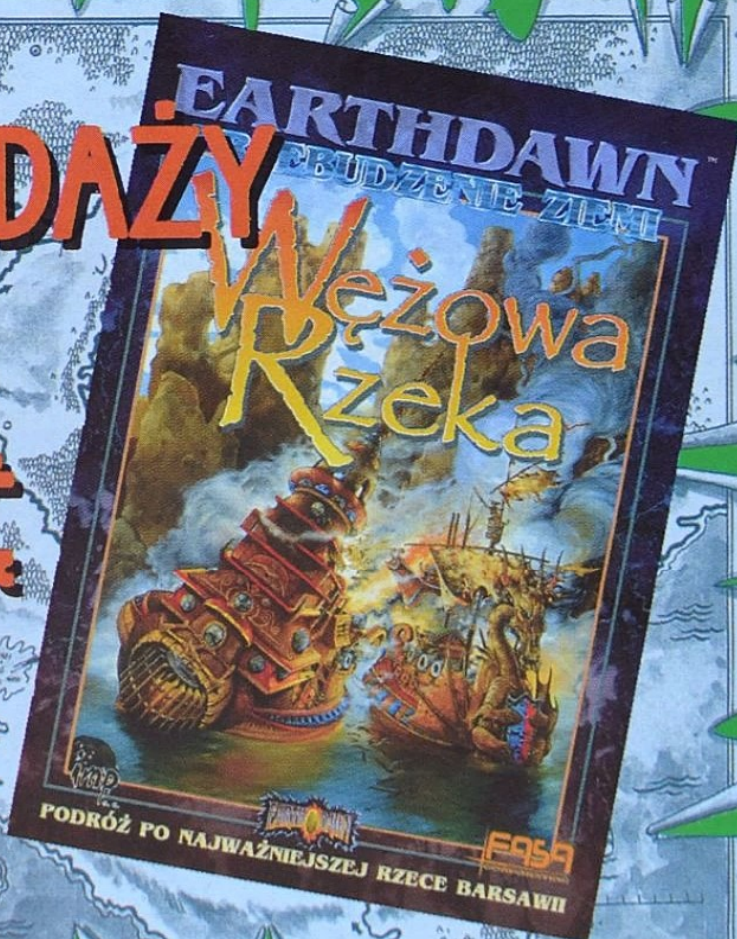
Kiedy przeczytałem opowiadania pana Sapkowskiego, 8 może 9 lat temu, bardzo chciałem ten film nakręcić. Od tamtej pory robiłem wszystko, żeby tak się stało...

Producent wykonawczy i autor scenariusza Michał Szczerbiec

Na potrzeby filmu musieliśmy stworzyć ten świat. W pewnym sensie przydatna była literatura Sapkowskiego, ale w dużej mierze nie. Musieliśmy wykreować filmową rzeczywistość. Dużym ograniczeniem był budżet, choć i tak dostaliśmy znaczną kwotę. W związku z tym, to co jest u Andrzeja Sapkowskiego czystą fantazją, u nas nią nie jest. Przyjęliśmy koncepcję, która polega na stwierdzeniu, że „tak mogło się zdarzyć”...

(fragmenty wywiadów za serwisem „Stopklatka”)

**W SPRZEDAŻY
OD IOPOS
PO URUPĘ**



ŚWIAT MRO CZNYCH WIEKÓW

oniżej przygotowaliśmy dla was mini-recenzje i dostępne informacje o wszystkich dodatkach do MRO CZNYCH WIEKÓW dostępnych na rynku, bądź spodziewanych w najbliższym czasie. Dzięki niej złapiecie ogólny smaczek systemu i wiecie czego spodziewać się po tytułach.

The Ashen Knight



Autorzy: Robert Barrett, Bruce Baugh, Richard E. Dansky, Wendy L. Gash, Bryant Durrell, William O'Conner

Jak wyglądało rycerstwo? Jakie były jego ideały, a jaka rzeczywistość? A jak w to wszystko wpasowali się nasi odwieczni manipulatorzy? W tym dodatku na te i masę innych pytań znajdziemy odpowiedź. Miłośnicy miecza, jednak nie znają tu sporo nowego, jeno pomysły na wampiry w rolach rycerstwa.

Ocena: 7/10

Cena: \$17.95

The Ashen Thief



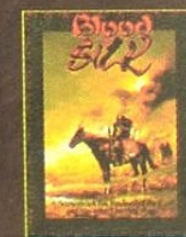
Autorzy: Geoffrey Grabowski, Sarah Roark
Po opisie rycerstwa doczekaliśmy się opisu bandytów, łotrów i złodziei. Fajnie napisane, ale czy potrzeb-

ne? Troszkę zaczyna się kojarzyć z AD&D.

Ocena: 7/10

Cena: \$14.95

Blood & Silk



Autorzy: Bruce Baugh, Geoffrey Grabowski, Ellen P. Kiley, James Kiley, Jamie Tolagson
Opis średniowiecznych krewniaków

wschodu. Świetnie napisany i zrobiony. Nie trzeba nawet specjalnie się znać na KoE, żeby go stosować. Naprawdę świetny dodatek.

Ocena: 10

Cena: \$21.95

The Cainite Heresy



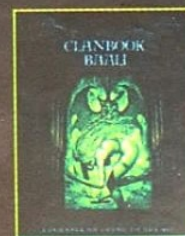
Autorzy: Ken Hite, R. Sean Bergstrom, Jason Langlois, Kenneth Hite, Mike Danza
Opis wierzeń i religii średniowiecza. Tu dopiero można po-

znać, jak wampiry manipulują religiami. Co się dzieje, gdy rodzi się kolejna herezja? Już samo stwierdzenie: W imię Stwórcy, Potomka i Świętej Vitae mówi sporo o treści dodatku. Tylko dla dorosłych.

Ocena: 10

Cena: \$15.95

Clanbook: Baali



Autorzy: Sven Skoog, Lucien Soulban
Opis sług demonów. Uroczą perwersyjny. Zresztą, co tu ukrywać – Black Dog wie jak szokować ludzi ;).

Tylko dla dorosłych.

Ocena: 8

Cena: \$12.00

Clanbook: Cappadocian



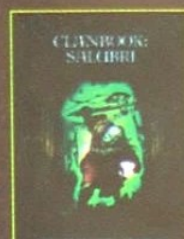
Autorzy: Justin Achilli, John Bolton
Dzieje rodu Cappadociana, jego zamierzenia, jego upadek. Jeden z lepiej zrobionych Clanbooków.

Ocena: 7

Cena: \$12.00

Clanbook: Salubri

Autorzy: Cynthia Summers, John Bolton
Czy naprawdę był to tak niewinny klan? Saulot co prawda jest już zniszczony, a resztki jego potomstwa stały się



lupem dla tremere, jednak jest coś niepokojącego. Dlaczego umierał on z uśmiechem na ustach? Jeden z najlepszych Clanbooków.

Ocena: 9

Cena: \$12.00

Clash of Wills



Autorzy: Steve Miller, Dan Brereton
Liniowa przygoda, dziejąca się w średniowiecznej Anglii. Prościutka i wymagająca od MG pracy

równej napisania swojej własnej przygody. Shit.

Ocena: 3

Constantinople By Night



Autorzy: Philippe Bouille, Joshua Mosqueira-Asheim, Lucien Soulban
Citybook. Znów rażą błędy historyczne, jednakowoż rekom-

pensatą są bardzo ciekawi npce, niezłe opisane miasto no i recepta na przejście od Mrocznych Wieków do współczesności.

Ocena: 6

Cena: \$15.00

Dark Ages Clanbook: Libellus Sanguinus I: Masters of the State

Autorzy: Craig Bolin (Konsultacje), Richard E. Dansky (Konsultacje), Robert Hatch
Opis trzech „rządzających” klanów średniowiecza, czyli: Lasombra, Tzimisce



Dark Ages Clanbook: Libellus Sanguinis II

i Ventrue. Dokładny i pełen intryg. Na pewno jest to przydatny dodatek.
Ocena: 7
Cena: \$15.00



Dark Ages Clanbook: Libellus Sanguinis III: Wolves at the Door

Kolejne Dark Age'owe Clanbooki zabrane w całość. W tym wydaniu: Tremere, Toreador i Brujah. Warto mieć, by zrozumieć działania klanów w Średniowieczu, poznać ich historię i plany.

Ocena: 7
Cena: \$15.00

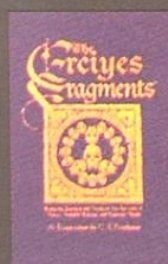


Autorzy: Jason Langlois, Mike Lee, Clayton Oliver
Trzeci odcinek Dark Age'owych Clanbooków. Teraz o Gangrelach, Assamitach

i Setytach, czyli jak widać klany zabójców, manipulatorów i wojowników. Jeżeli masz pozostałe dwa, to i ten wypada mieć; jeżeli nie, to zawsze możesz zacząć je kolekcjonować od tego. Warto.

Ocena: 7
Cena: \$15.95

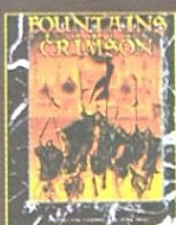
The Erciyes Fragments



Autor: C. S. Friedman
Młody Cappadocian znajduje fragmenty Księgi z Nod. Wspólnie napisana druga wersja tej swojej wampirzej biblii w formie opowiadania. Niesamowite komentarze na si-
debarach. Cudo.

Ocena: 10
Cena: \$14.95

Fountains of Bright Crimson



W 1099 Jerozolima zostaje złupiona. 100 lat później miasto ogarnia szaleństwo. Wyjaśnione zostaje nam (a właściwie graczom) jedna z większych tajemnic tragedii Jerozolimy. Cute
Ocena: 8
Cena: \$7.95

Giovanni Chronicles I: The Last Supper



Autorzy: Daniel Greenberg, Teeuwynn, Joshua Gabriel Timbrook

Jedna z najlepiej opracowanych przygód jakie widziałem. Pełna podtekstów, dająca do myślenia. Mimo iż nie wyszła jako dodatek do Dark Ages (jako że wtedy jeszcze go nie było), traktuje ją jako integralną część systemu. Chcesz wiedzieć jakie były prawdziwe powody założenia Camarilli? Kto zabił Cappadociana? Jak to wyglądało? Pierwsza część kronik Giovannich.

Ocena: 10/10
Cena: \$15.00

Giovanni Chronicles II: Blood and Fire



Postacie spotykają się po 222 latach w roku 166. Od Rzymu, do Londynu. Dalsze dzieje rodu Giovannich. Opisane

powstanie Sabbatu. Nie tak dobre jak I, ale poziom trzyma.

Ocena: 9

Giovanni Chronicles III: The Sun has Set

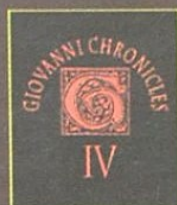


Autor: Chris Howard
Trzecia część Kronik Giovannich. W niej to żegnamy się ze swoimi postaciami,

podróżując szlakiem handlarzy opium w dziwnym XIX wieku.

Ocena: 10
Cena: \$18.00

Giovanni Chronicles IV



XX wiek. Boston, Massachusetts – Rodzina Milliner z Klanu Giovanni zaczyna przejmować władzę. Ostatnia część Kronik. Black Dog na topie.

Ocena: 10
Cena: \$19.95

House of Tremere



Autorzy: Robin D. Laws, Patrick Lambert
Opis jednego z głównych zborów tremere: Ceoris. Postacie, opis górskiej warowni. Oczywiście sekrety,

tajemnice i nowe powery. Grudzień 2000. Ostatnie z serii Year of Revelation.

Ocena: ??/10
Cena: \$19.95

Jerusalem by Night



Autorzy: Jen Clodius, Todd Satogata
Citybook o mieście trzech wielkich religii. Wrogowie i przyjaciele. Tajne organizacje i wampiry chowające

się w cieniach kościołów, pamiętające czasy króla Dawida. Pogłoski o pobliskim grobie Malkava. Wszystko to razem daje dość specyficzny klimat.

Ocena: 8
Cena: \$17.95

Liege, Lord and Lackey



Autorzy: Jason Carl, Tom Demayo, Michael Lee (konsultacje), Wendy Soss, Tim Byrd
Dodatek o średniowieczu i stosunkach społecznych w mieście

White Wolfowskim wydaniu.
Ocena: 6
Cena: \$15.00

Transylvania by Night



Autorzy: Brian Campbell (konsultacje), Nicky Rea, Gerald Brom
Jest to opis rodzinnych stron znanego wszystkim Władcy IV. Opis całkiem niezły,

choć raz manipulowanie historią, do czego autorzy zaraz na wstępie się przyznają. (np. wcześniejsze powstanie Zakonu Krzyżackiego). Tak samo bolesne przeinaczanie i pokazywanie w złym świetle mieszkańców tego rejonu.

Ocena: 7

Cena: \$18.00

Transylvania Chronicles I: Dark Tides Rising



Autorzy: Brian Campbell, Nicky Rea
Początek drugiej, najlepszej po Giovanni Chronicles, kampanii. Epickie wydarzenia z historii Kainitów.

Naprawdę słodkie i fajnie napisane. Jak zapowiada White Wolf, na końcu kampanii graczy czeka Gehenna.

Ocena: 9

Cena: \$15.00

Transylvania Chronicles II



Autorzy: Brian Campbell, Nicky Rea
Druga część epickiej sagi. Warto kupić.

Ocena: 9

Cena: \$15.00

Transylvania Chronicles III: Omens



Autorzy: Brian Campbell, Nicky Rea
Czas rewolucji francuskiej. Zawierucha dziejowa dotyczy także świata nieumarłych. Gehenna się zbliża.

Trzecia część kampanii – przedostatnia.

Ocena: 9

Cena: \$15.95

Three Pillars



Autor: William O'Connor

Trzy filary to: chłopci, mieszczaństwo i szlachta. Jeżeli spałeś na lekcjach historii lub nie wiesz, jak wyglądały włoskie miasta w Średniowieczu,

to pozycja będzie dla Ciebie wartościowa.

Ocena: 5

Cena: \$18.00

Vampire: The Dark Ages Companion



Autorzy: Andrew Bates, Guy Davis
Podejmuje tematy, które pozostawia podstawka – rozwinięcia dyscyplin, trzy nowe bloodline'y: Lhannon,

Liabon i Lamia. Potrzebny każdemu mistrzowi gry.

Ocena: 9

Cena: \$20.00

Vampire: The Dark Ages Dice



10 kostek wraz z woreczkiem na nie. Wyglądają ładnie.

Ocena: 8

Cena: \$6.99

Vampire: The Dark Ages Storytellers Screen



Autorzy: John Bolton, Ethan Skemp
Screen jak screen. Tabelki, tabelki, tabelki. Do tego ładnie wydrukowane pomoce dla graczy.

Ocena: 6

Cena: \$10.00

Vampire: The Dark Ages Storyteller's Secrets

Autorzy: Wade Racine, Matt Burke, J. D. Wiker, Guy Davis



O ile Companion jest dla graczy, o tyle ten dodatek prezentuje mistrzowi gry cały setting Dark Ages. Troszkę wkurza adekwatni bestiarium, jednak całość jest całkiem przydatna, gdyż opisuje nam gotycką ziemię, zachowania i ogólnie średniowiecze.

Ocena: 6

Cena: \$15.00

Wolves of the Sea



Autorzy: Geoffrey Grabowski, Jason Langlois, Richard Kane Ferguson

Chcesz poznać urok bycia nieśmiertelnym wikingiem? Chcesz poznać kulturę i obyczaje skandynawów w Mrocznych Wiekach? Jeżeli tak, to jest to dodatek właśnie dla Ciebie.

Ocena: 6

Cena: \$14.95

Werewolf: The Dark Ages



Autorzy: Heather Curatola, Harry Heckel, Forrest B. Marchinton, de McKinney, Daniel Brereton
Dodatek opisujący poczynania wilkołaków w mrocznych wiekach. 1/3 podręcznika opowiada o tym jak się napaść z wampirami. Błędy historyczne i geograficzne, ale całość niezła.

Ocena: 6

Cena: \$21.95

Wind from the East



Autorzy: Jim Kiley, Richard Kane Ferguson
Po wikingach przyszedł czas na Mongołów. Opisy inwazji, hord Khana, kultura, wierzenia,

a przy okazji możliwość spotkania swoich wschodnich braci w krwi.

Ocena: 8

Cena: \$14.95

REWOLUCJA DVD!

DRUGI NUMER W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

NOWOŚĆ 

NA PŁYCCIE 4,6 GB !!!

DVD

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE

Gry Komputerowe

2/00

OBSZERNY RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA!
GRA ZA DARMO!
CZYTAJ STR. 85

X-BOX

konsole Knucie
army Microsoft...

ZAPOWIEDŹ NOWEGO HITU!

BLAIR W
na Tropie Przekle

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

PORADNIK
Gry Komputerowe



Settlers IV

GRATIS!
SIĄŻKA
STRONY
STARLANCER
VAMPIRE

TYLKO U NAS!
STARLANCER
Twój kraj Cię potrzebuje.
Wielki brat kocha zbrodnię.

TYLKO U NAS!
VAMPIRE
THE MASQUERADE REDEMPTION
Skończona przed wielkimi krew, wciąż szuka ofiar.

64-STRONICOWA KSIĄŻKA TYLKO Z GK CD/DVD

EXTRA KSIĄŻKA!
ODKRYWAMY WSZYSTKIE SEKRETY GIER:
„VAMPIRE” I „STARLANCER”

PORADNIK
Gry Komputerowe

STARLANCER
THE MASQUERADE REDEMPTION

VAMPIRE
THE MASQUERADE REDEMPTION

Gry Komputerowe

EDYCJA • WRZEŚNIEN • 02/00

DVD
ROM

ORAZ
• SHAREWARE
• DRIVERY
• NARZĘDZIA
• TRAILERY

PEŁNE WERSJE GIER I DODATKI

 STYLAK PEŁNA GRA	 POLANIE PEŁNA GRA	 ROCKET ARENA Dodatek: Quake III	 FARAON Dodatek: Faraon
---	---	--	---

POJEMNOŚĆ PŁYTY

4.6 GB

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

Grand Prix 3

1x DVD to prawie **8x CD**



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

Więcej 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
EEC

PRAWDŹ SAM JE MOŻE DOMIEŚCIĆ PŁYTA DVD



NP-EC Z PC-ETA

doświadczeniami dzielił się
Owca



Zapewne każdy MG stworzył setki NP-ców, począwszy od babci sąsiadki aż po strzelającego płomieniami, siedmiogłowego smoka. Kiedy jednak zaczyna szwankować fantazja, nie należy wpadać w panikę, a jedynie poszukać nowych źródeł pomysłów. Na rynku gier przez ostatnich parę lat ukazało się kilka pozycji CRPG, które koneserom gatunku są dobrze znane. Nadają się one wprost idealnie do wykorzystania podczas sesji, a przecież nikt nie każe płacić wam tantiem autor-
skich, ani nie oskarży o piractwo!

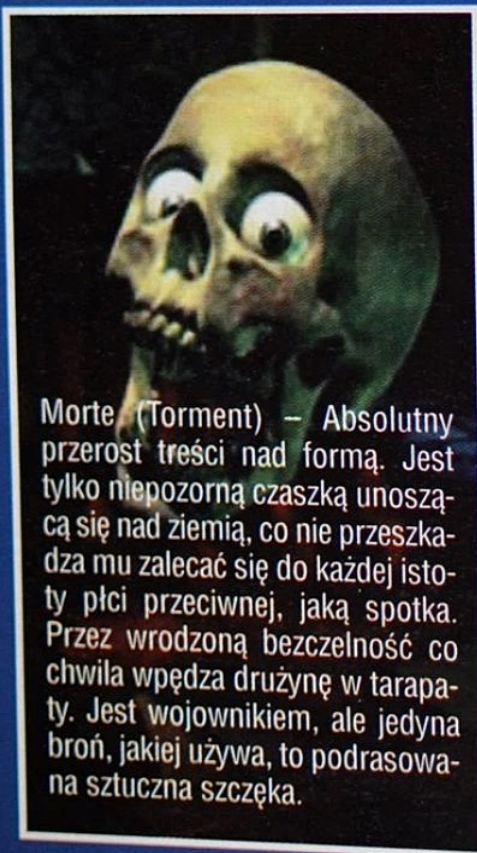
Pierwszą grą jest „Fallout 2”. Od jej ukazania liczy się nowa epoka w grach CRPG. Postaci, które przewijają się na ekranie musi być przynajmniej parę setek. Nagroda należy się temu, kto będzie umiał przenieść do sesji ten szary tłum ćpunów i pijaków. To właśnie oni w dużej mierze odpowiadają za post-nuklearny nastrój gry. Autorzy nie starali się tworzyć niesamowitych indywidualności, skupili się natomiast

na organizacjach społecznych i politycznych. Jeśli ktoś jest zainteresowany, jak wygląda miasto opanowane przez mafię, to zapraszam do New Reno. Porachunki gangsterów z Pruszkowa i Wołomina to przy tym małe piwo! Rodzina Morodino walczy o rynek narkotykowy z Salvatore, Wrigowie próbują zmonopolizować rynek alkoholowy, produkując samogon marki Kamikadze, a przebiegły Bishop najchętniej wymordowałby całą konkurencję. W tle całego zamieszania cały czas pojawiają się tajemniczy kolesie z Enklawy. Co to za organizacja – nikt nie wie. Wiadomo o nich tylko, że mają niesamowite latające maszyny i niezbyt czyste intencje. Są siejącymi grozę i zniszczenie, zakutymi w stalowe pancerze wojownikami, owianymi legendą niczym zakon post-nuklearnych Templariuszy.

Kolejną pozycją CRPG jest „Baldurs Gate”. Widać tu chęć autorów do stworzenia bogatszych osobowości, jednak efekt tego jest raczej mizerny. NPCe często zachowują się mało przekonująco, np. spotykamy w puszczy samotnego



Xan (Baldurs Gate) – Uratowałem mu życie w kopalniach Naskhel. Mag sam w sobie stanowi oklep-
ną postać. Ten ma jednak głęboko zakorzeniony pesymizm i defetyzm. Jego docinki w stylu „Życie jest beznadziejne” albo „Czeka nas zguba” sprawiły, że postać ta zdecydowanie wyróżnia się z tłumu.



Morte (Torment) – Absolutny przerost treści nad formą. Jest tylko niepozorną czaszką unoszącą się nad ziemią, co nie przeszkadza mu zalecać się do każdej istoty płci przeciwnej, jaką spotka. Przez wrodzoną beczelność co chwila wpędza drużynę w tarapaty. Jest wojownikiem, ale jedyna broń, jakiej używa, to podrasowana sztuczna szczeka.

pół-elfa Kivana, który oświadcza, że z chęcią się do nas przyłączy i będzie narażał za nas życie. W grze taki numer przejdzie, ale podczas sesji... Szybciej od kogoś takiego spodziewałbym się noża w plecy, niż pomocy!

Jednak i w „BG” można natknąć się na niezłe pomysły. Przeczesując Chmurne Szczyty, nieopodal Twierdzy Gnolli spotkałem małego chłopca, Albecika, którego zaginął piesek, Rufie. Chciałem mu pomóc i znaleźć szczeniaczka. Jakież było moje zdziwienie, gdy

Vozho (Vampire Redemption) – Przepis na Vozho brzmi: „Weź dwa tuziny śmiertelników i trzy wołu. Wszystko to ze sobą zmieszaj za pomocą takiego bajeru jak klanowa umiejętność vicissitude, uformuj, a nie zapominaj o dużych zębach i pazurach, otrzymasz zaś chodzący czółg, świetnie nadający się do masowej eksterminacji drużyny”.

okazało się, że Rufie to olbrzymie bydlę, z ociekającymi krwią kłami. No cóż, można mieć różne zwierzaczkę, więc Rufiego pod pachę i idziemy do Albercika. A tu nowe dziwo, bo on zmienia się w wielkiego ogrzego maga, który rzuca czarami jak fajerwerkami. Na szczęście Albercik ucieszył się z odnalezienia zguby i przeniósł się portalem do Dziewięciu Piekieł.

Natomiast w Naskhel można było spotkać wioskowego głupka, Noobera. Wiele samokontroli potrzeba, aby nie pogonić darmozjada. Kiedy trzydziesty raz zapytał mnie, co porabiam, byłem już siny ze złości. Ubawił mnie za to, gdy przyznał, że z nikim jeszcze tak długo nie rozmawiał

(gra przewidywała nawet trochę EXPów za cierpliwość!).

Wszystko to jednak błędnie w porównaniu do „Planescape Torment”. Gra ta stanowi szczyt ewolucji komputerowych NPCów. Większość zaczepionych postaci z chęcią opowie coś o sobie, nie zapominając zdradzić przy tym tyków nerwowych lub ulubionych gestów. Zaskoczeniem było dla mnie przekonanie się, jak wiele osób zamieszanych jest w główny wątek gry. Ale żeby nie być gołostównym: W gospodzie „Pod Płonącym Człowiekiem” można spotkać dwóch przyszłych członków drużyny Dakkona i Ignusa. Pierwszy z nich był raczej tajemniczy i tylko zdawkowo opowiadał o losach swojego ludu. Z czasem wyszło na jaw, że tak naprawdę, to doskonale nas zna i jest z nami związany przysięgą. Natomiast Ignus, wyglądem przypominający żywą pochodnię, jest magiem, który pewnego razu chciał spalić całe Sigil. Karą za to jest obecny wygląd skwarka na ruszcie. Później przyzna się, że to my, wiele lat wcześniej zaszczepiliśmy w nim sztukę magii i fascynację ogniem. Nie przeszkodzi mu to w końcowej scenie zdradzić swojego mistrza.

W pokręconym świecie Planescape można spotkać równie wiele pokręconych postaci. Znajdziecie tu modrony – połączenie telewizora z pajakiem, Słup Czaszek – czyli zbiór głów fałszywych proroków i filozofów (tak między nami, to ciekawe, dokąd trafimy po śmierci). Porozmawiacie z Żelaznym Golem – olbrzymem, który ze swoją wieżą spadł do Sigil nie wiadomo skąd i produkuje broń na niezliczone przyszłe wojny. Nie zapominajcie też o samej Pani Bólu, ale o niej

nikt wam nie opowie, nawet ja, bo każdy się boi!

Chciałbym jeszcze wspomnieć jeden tytuł, mianowicie „Vampire Redemption”. Gra ta różni się nieco od pozostałych, jednak ze względu na jej niezłą oprawę graficzną, jak i bezbłędną wizję świata wampirów jest godna uwagi. Najbardziej urzekły mnie



Vhailor (Torment) – To naprawdę bezwzględny gość. Pozornie tylko zardzewiała zbroja. Kryje ona jednak w sobie niespokojnego upiora iaskobójcy, czyli fanatyka sprawiedliwości. To prokurator, sędzia i kat w jednej osobie. Jeśli złamiesz prawo, możesz być pewny, że nie puści ci tego płazem. Pomimo tego jest w nim jakaś dziecięca naiwność, która pozwala go polubić.

tu wszelkiego rodzaju potwory, np. wytwory Tzimisce – kreatury powstałe ze zlepionych ze sobą ludzi. Naprawdę robi wrażenie szarżujące monstrum z wielkim jak dyszel od wozu rogiem zamiast ręki. Szczególnie, gdy patrzą na was przerażone twarze wchodzących w jego skład nie-szczęśników.

I jak mówi jeden mój znajomy MG: „No to by było, ludziska, na tyle”. Przedstawiłem tu tylko mały wycinek tego, co można znaleźć w oryginale. Gorąco polecam korzystanie z dobrodziejstw gier komputerowych.

No i życzę miłej zabawy, bo przecież o to tutaj chodzi.

Fhjuull Rozdwojony Język (Torment) – Jaki bies jest, każdy widzi, ale nie taki diabeł straszny. Ten jest skazany na mówienie tylko prawdy i postępowanie niczym rycerz króla Artura. Inna sprawa, że nie jest z tego wcale zadowolony. Iście „tragiczna” postać. Na uwagę zasługuje też osobliwy dom Fhjuulla, ale to już niespodzianka dla wytrwałych.



tytuł: NIGHT CITY: MIEJSKI DODATEK
DO CYBERPUNKA

autorzy: Mike Pondsmith, Ed Bolme,
Sam Shirley, Anders Swensen,
Colin Fisk, Will Mos, Hohn Smith,
Mike MacDonald, Lisa Pondsmith

wydawca: R. Talsorian Games

wydawca edycji polskiej: Copernicus
Corporation

tłumaczenie: (brak danych)

NIGHT CITY to chyba najlepszy dodatek opisu-
jący miasto z tych, które kiedykolwiek przeszły
przez moje ręce. Ta opinia nie dotyczy tylko
kręgu CYBERPUNKA, choć przecież jest to opis flago-
wego miasta tego systemu. Moim zdaniem to pierw-
szy w kolejności dodatek, jaki powinien kupić MG od
Cybera, zaraz po samej podstawie.

„Night City” na zachodzie ujrzało światło dzienne
w 1991 roku. Strasznie dawno! Ale w tym przypadku
nie jest to produkt przestarzały, jak to było z kolej-
nymi chromebookami. Nie znajdziesz w nim katalogów
nowoczesnej broni czy wszczepów. To opis miasta, tak
samo aktualny dziewięć lat temu, jak i w roku 2000.

Dlaczego jest taki fajny? Przede wszystkim to „książeczka” formatu A4 zawierająca 190 stron informacji
i wspaniałych trójwymiarowych map! Tak, te mapy to chyba największy rarytasik. Prawie każda część
miasta posiada tutaj własną, pięknie wykonaną, trójwymiarową wizualizację.

Każda strefa miejska została dokładnie opisana. Oprócz wspomnianych wcześniej map, dowiesz się
paru informacji o historii tego miejsca, klimacie, rządzących gangach czy korporacjach. Na tym jednak
nie koniec. Znajdziesz tu także około pięciu charakterystycznych postaci dla tego konkretnego rejonu,
z krótkim info na ich temat. A na koniec, tabele przykładowych, klimatycznych spotkań, tak znamien-
nych dla Cybera.

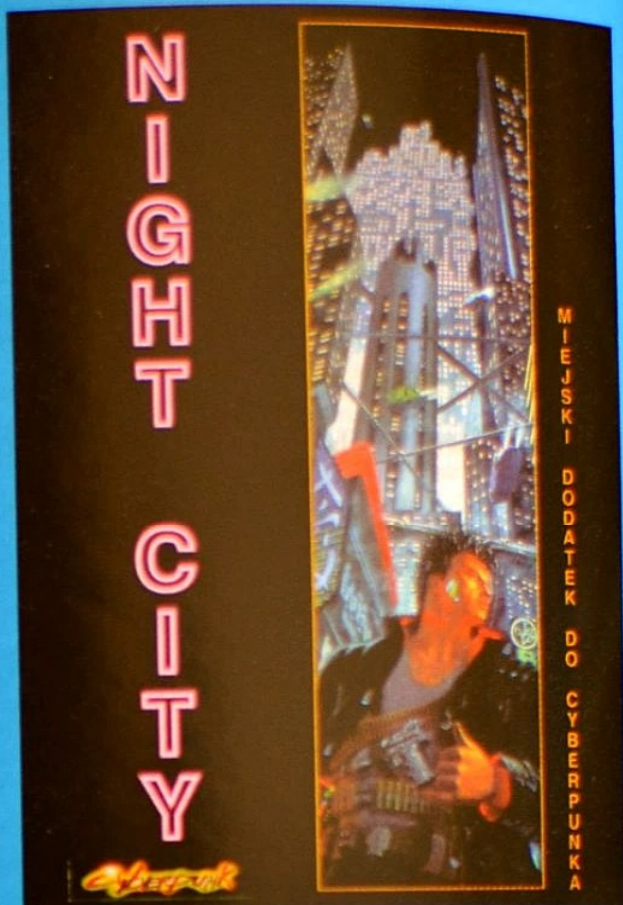
W dodatku jest też opis trzynastu ważniejszych gangów Night City. Opisy zawierają fragmenty histo-
rii samych grup, jak i ich sympatie i antypatie do innych „miłych stowarzyszeń” (oraz kontrolowany przez
nie rejon, zaznaczony na mapie miasta). Co fajniejsze, przy każdym gangu znajdziesz wizerunek (na pół
strony) typowego przedstawiciela. Dla mnie samego jest to częstym brakiem innych tego typu dodat-
ków. No, ale jak się ma 190 stron?

Zobaczmy teraz, jak się ma sprawa wydania polskiego. Dodatek poza kolorową okładką jest w ca-
łości czarno biały. Może to i dobrze, bo już teraz kosztuje pięćdziesiąt parę złotych. A przy koloro-
wych, musielibyśmy dołożyć do niego pewnie drugie tyle. Co prawda sama treść to po prostu RPG-
owy raj, ale jego tłumaczenie pozostawia sporo do życzenia. Masa literówek. Miejscami nie tłumaczone
„City Center” parę stron dalej występuje już jako „Centrum Miejskie”. Takich ciekawostek jest więcej.
Czytając reklamówkę z okładki można się już nieco zdziwić, dochodząc do miejsca „Może gdybyć wie-
dział...”. Z jednej strony dla zachowania klimatu (pamiętajmy, że Night City jest w Stanach!) wiele nazw
pozostawiono w oryginalnej wersji. Ciekawe zatem, czemu nie uczyniono tego w przypadku niektórych,
można by powiedzieć slangowych określeń. „Mocarze”, to nie nazwa gangu – to okre-
ślenie, jakie mamy stosować w przypadku „wielkich” tego miasta.

„Krawędziarze” to grupa, do której zaliczają się nasze postacie. Itp.
W żaden jednak sposób takie szczegóły nie powinny przesłonić nam
miodności tego dodatku. „Night City” naprawdę warto mieć.

przygotował
Puszkini

OCENA
Wykonanie: 50%
Zawartość: 90%



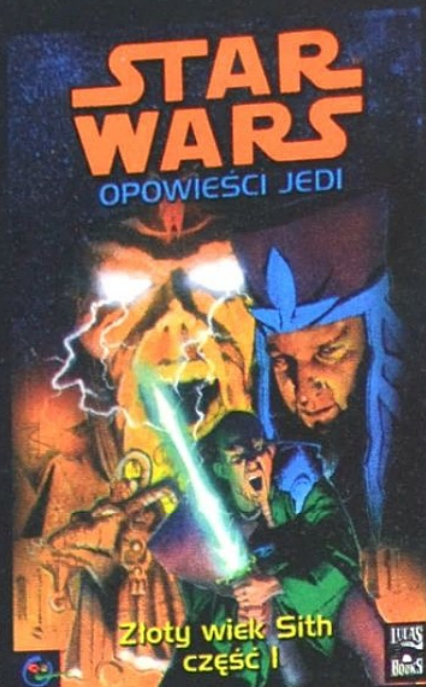


Mamy po(d)gląd na wiele dziwnych spraw.

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl



Wszak to są zupełnie inne czasy i zupełnie inna opowieść, która dotyczy bardzo odległej galaktyki. **EGMONT, cena 14,90 zł** *szarlatan*

Po – niestety nieudanej – próbie zwojowania rynku czasopism magazynem **STAR WARS: KOMIKS**, EGMONT postanowił skupić się na wydawaniu pojedynczych albumów z uniwersum Gwiezdnych Wojen. I chwała mu za to. Na pierwszy ogień poszła opowieść „Złoty wiek Sith”, której akcja toczy się na wiele lat przed filmami. I już sam ten fakt czyni z niej ciekawą pozycję. Stworzony przez pisarza i gwiazdnowojnowca – Kevina J. Andersona – scenariusz opowiada o dwójce młodych podróżników, odkrywców nowych szlaków, którym nie wszystko się udaje. Na kartach komiksu spotykamy również rycerzy Jedi z czasów ich chwały oraz Huttów. No i oczywiście lordów Sith oraz ich państwo. Jest to niewątpliwie ciekawa podróż w przeszłość, w której klany próbują zdobyć tytuł Mrocznego Władcy Sith, a Republika poszerza swe granice.

Komiks ma jednak pewne wady. Przede wszystkim został podzielony na dwie części, co denerwuje, bo akcja urywa się w dość ciekawym momencie. Rysunki też wydają się nie do końca pasować do klimatu Gwiezdnych Wojen, ale może takie właśnie było zamierzenie?

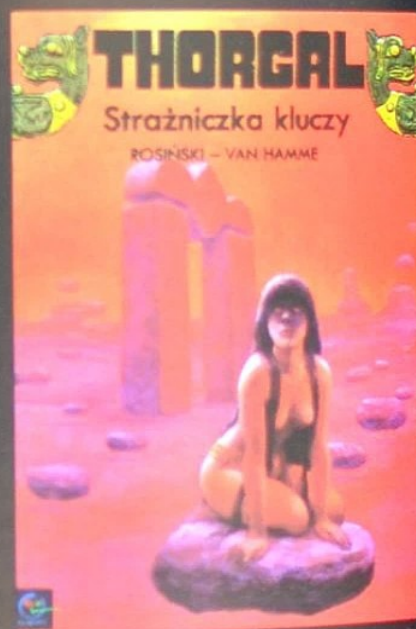
THORGAL: STRAŻNICZKA KLUCZY

Opowieści o Thorgalu towarzyszą nam od lat. Zmieniają się wydawcy, tłumacze i jakość albumów, ale wojowniczy Wiking wciąż trwa. A „Strażniczka Kluczy” ma swoją legendę. Wielu pamięta jej dawne, piękne wydanie, w bardzo ograniczonym nakładzie. Wielu pamięta, ale niewielu posiada. Dlatego też nie należy się dziwić, iż EGMONT postanowił przypomnieć ten album (planuje to samo zrobić ze wszystkimi wcześniejszymi).

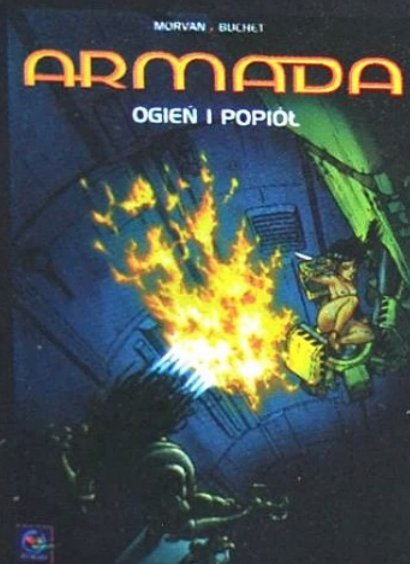
Akcja „Strażniczki” umiejscowiona jest pomiędzy albumami „Wilczyca” i „Słoneczny miecz”. W komiksie pojawia się kilku znanych z wcześniejszych tomów bohaterów. Fabuła nawiązuje zaś do „Gwiezdnego dziecka”. Spotykamy więc m.in. Tjahzi’ego, Volsunga, Thing i pewnego nie miłego węża. I, oczywiście, Strażniczkę Kluczy, która pragnie odzyskać pewien pas...

Rysunki w tradycyjnym stylu, typowym dla Rosińskiego. Fabuła miła. Album wydany jak wszystkie pozostałe. Czegoż chcieć więcej?

EGMONT, cena 14,90 zł



szarlatan



ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ

Czytelnicy „Świata Komiksu” zapewne spotkali się już z uniwersum Armady, a raczej z samą armadą – konwojem tysięcy statków kosmicznych, poszukujących nowych form życia na nieznanych planetach. Ten francuski komiks utrzymany jest w klimacie science fiction, bliskiemu space operze. Mamy więc różne rasy, roboty i nową planetę. Mamy też samotnego człowieka, który nie wie, kim tak naprawdę jest. Mamy też ciekawą fabułę o przewrotnym zakończeniu. Zaletą komiksu są ładne rysunki. Wadą – dziwaczne przedstawienie tzw. szwarzcharaktera. Niemniej album ten zapowiada bardzo dobry, nowy cykl.

EGMONT, cena 14,90 zł

szarlatan

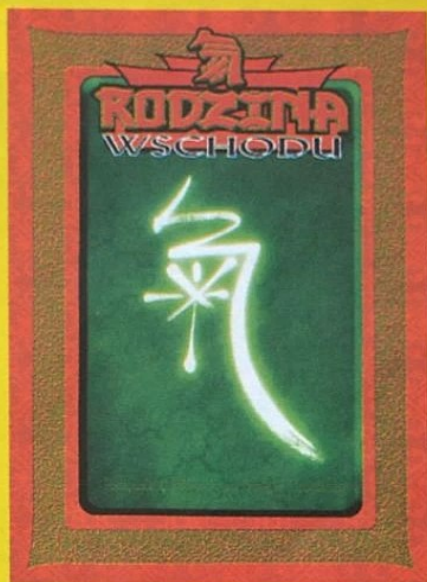
tytuł: **RODZINA WSCHODU; PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY
DO GRY WAMPIR: MASKARADA**

autorzy: Justin Achilli, Phil Brucato,
Jackie Cassada, Mark Cenczyk,
Richard E. Dansky, Robert Hatch, Ian Lemke,
Nicky Rea, Ethan Skemp

wydawca: White Wolf

wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo ISA

tłumaczenie: Piotr Kucharski



W każdym roku przychodzi taka smutna chwila, że po wakacjach trzeba iść do szkoły. Wprawni obserwatorzy rynku (czyli miłośnicy gier i zabawek) wiedzą, że ów czas jest też okresem najważniejszym z innego powodu. Wydawcy kolei wiedzą, że zbliża się gwiazdka, a dzieci muszą mieć czas, by napisać list do Mikołaja.

Bez wątpienia okres ten już nadszedł. Gdy piszę te słowa lada dzień z drukarni wypłyną GASNĄCE SŁOŃCA, MROCZNE WIEKI, polska edycja DEADLANDS... Jaskółką jak najbardziej czyniącą wiosnę jest RODZINA WSCHODU. A jeśli o wiosnę wnioskować na podstawie jakości jaskółki – zapowiada się nieźle.

RODZINA WSCHODU to podręcznik podstawowy o dziwnych istotach zamieszkujących Azję. Są to właściwie duchy, którym dane było powrócić do swojego ciała, by mogły dokończyć rozpoczętą drogę karmiczną. Tu już pierwsza różnica z WAMPIREM: Kuei-jin (bo tak się nazywają) nie cierpią w WAMPIRycznym tego słowa znaczeniu. Nie

zostali wybrani przypadkiem, a ponadto są wdzięczni, że mają szansę na Drugie Tchnienie (czyli powrót).

Mówiąc krótko: są to istoty, które znacznie częściej przechodzą do świata duchów, są potężniejsze niż ich Zachodni kamraci, nie mają maskarady – ludzie Azji wiedzą, że supernaturale przewalają się im po ulicach (ale póki nie wchodzisz im w drogę, one też nie będą ci przeszkadzać). Poza tym przyjmują życie jakim jest i dążą do oświecenia.

Silnik gry, choć z grubsza ten sam co w całym Świecie Mroku, tu jest lekko zakomplikowany. Zapewne wymaga nieco modyfikacji. Sam jednak system (jego świat i założenia) oraz mechanika, kreują RODZINĘ WSCHODU na rozrywkę dla starszych graczy. Są po prostu nieco bardziej złożone od przeciętnej krajowej.

Jakie polskie dodatki ukażą się do Rodziny Wschodu i kto o tej linii decyduje?

Odpowiada Grzegorz Szulc z Wydawnictwa ISA: Jako pierwszy ukaże się Świat Mroku: Łowcy Demonów X, następnie jeden z trzech podręczników: Krew i Jedwab lub Tysiąc Piekieł lub Dhampyri. O linii decyduję ja wraz z tłumaczami, biorąc pod uwagę zdanie fanów.

Wydawnictwo ISA oczekuje na argumentację propozycji wydawniczych pod adresem internetowym: isa@isa.pl

Komentarz MiM-a

ŁDX [Demon Hunter X], to suplement opisujący struktury i walkę wschodnich łowców supernaturali.

KiJ [Blood and Silk] jest historycznym dodatkiem do RODZINY WSCHODU (patrz wywiad z Phillippe R. Boulle, w tym MiMie)

TP [the 1000 Hells] to zbiór informacji o mrocznych światach za ścianą: pieklach, dominiach demonów, wraz z opisem ich władców i metod przedstawiania na sesji.

D [Half Damned: Dhampyri] stanowi kompendium wiedzy o dzieciach kuei-jinów, które nie są ani ludźmi, ani wampirami. Grzęzną gdzieś pośrodku stanowiąc odmianę super-ludzi.

Oryginalne wersje powyższych dodatków otrzymują od zachodnich recenzentów oceny bardzo dobre.

Jakość druku nie pozostawia życzeń. Podręcznik wygląda świetnie i dobrze się trzyma. Jeśli się czeplić, to może nieco tłumaczenia. Middle Kingdom powinno być na przykład przetłumaczone jako Królestwo Środka... Nie mniej są to uchybienia niezauważalne dla tych, którzy nie mieli w rękach oryginału. Pomieszały się też loga ścieżek dharmy.

Czy jednak mamy do czynienia z podręcznikiem przetłumaczonym dobrze? Na pewno. Czy jest wydany świetnie? Bez wątpienia. Czy to dobry system? Na 102! Kawał dobrej roboty. Na naszym rynku naprawdę zaczyna być coraz lepiej.

Miłosz



YACHT'CON'2000: REJS RPG

W tym roku, na Pojezierzu Mazurskim, już trzeci raz z rzędu odbyła się impreza, pod nazwą „Yacht-Con”. To bardzo dziwny konwent. Każdego dnia byliśmy gdzie indziej. Bywa, że i dwa dni zasiędzimy się w jednym miejscu. Należy to jednak do rzadkości.

Domem, przez trzy tygodnie trwania konwentu, dla jego uczestników, są jachty kabinowe. Nie... Nie jakieś wielkie i luksusowe, rodem z filmu „Laguna” itp. To cztero-osobowe jednostki, na których pływasz, śpisz, gotujesz, a przede wszystkim grasz w eRPeGi. Codziennie koło południa uczestnicy budzą się i przystępują do porannych ablucji. Później zebranie sterników, śniadanko i w drogę. W tym roku jak zwykle żeglowaliśmy po 4-5 godzin dziennie. Dlaczego nie dłużej? Proste. Po południu poza przygotowaniem obiadu dopracowujemy postacie, MG „ładują levele” swoich wspaniałych przygód i jazda. Wieczór i część nocy upływają pod znakiem kostek, świeczek i nastrojowej muzyki. Po prostu gramy! Warto wspomnieć, iż przez cały rejs odbywał się wielki larp w konwencji „pirackiej”. Oprócz codziennej gry larpowej (której w tym roku prawie nie było) rozegraliśmy dwa moduły „pirackiego” (te natomiast wyszły wyśmienicie) Wielu uczestników wzięło ze sobą specjalnie przygotowane na ten cel stroje lub też spreparowali je na miejscu. Jednymi z ciekawszych momentów (w trakcie drugiego z modułów) były: odcyfrowywanie magicznych pergaminów, dwa: rytualne tańce, a trzy: rozpalenie potężnej pochodni na środku polany, na której odbywała się zabawa. Nie wzniciłiśmy pożaru... Aczkolwiek przerażone spojrzenia tubylczej społeczności, rzucone ukradkiem zza płotów wskazywały jasno, iż jesteśmy jacyś „nie tego”. YachtCon to nie tylko sam rejs, to także, czasami, długie doń przygotowania.



Godzienne życie



LARP



Sesja na łódce



Sesja na łące

Mistrzowie gry wymyślają przygody, organizatorzy wynajmują łódki, tworzą składy, przygotowują larpy. Ważnym elementem w czasie każdego takiego wyjazdu jest pogoda. To ona nam mówi czy dziś stoimy na noc czy płyniemy. Czy mamy suszyć przemoczone ubrania po ostatniej burzy? Czy też walczyć ze sztormem. Tak. Czasami jeziora bywają niebezpieczne. W tym roku na naszych oczach przewróciło się około dziesięciu łódek. Nikt z uczestników oczywiście. Staramy się zapewnić jak największe bezpieczeństwo rejsowiczom. To oznacza pełny rygor na wodzie, doświadczonych sterników, oraz pokorę przed pogodą. Jak co roku tak i w tym nie było czasu na nudę. Jak nie płyniesz, to grasz. Jak nie grasz, to siedzisz przy ognisku lub w tawernie. Bez przerwy towarzyszą nam szanty i gitara. Przez to łatwo rozpoznać tych, którzy już z nami płynęli. Wystarczy zanuć „Hey mister tallyman tally me banana” a w odpowiedzi usłyszymy „Daylight comes and we wanna go home”. YachtCon posiada własną stronę i internetową listę dyskusyjną. Adres pierwszej to <http://www.puszk.in.pobox.pl/yachtcon.html>, a sposób zapisu na listę znajdziesz na stronie. Od razu zaznaczam, ilość uczestników jest ograniczona (głównie formą konwentu) do 40 osób. Jeśli jednak chciałbyś się wybrać za rok, napisz coś o sobie, wymyśl larpa, bądź ciekawe przygody. Pamiętaj, jeśli twoje propozycje będą ciekawe, a ty pełen zapału, miejsce na pewno się znajdzie.

Puszk

WIECZÓR TRZECH KRÓLI!

W związku z wydaniem polskiej edycji VAMPIRE: DARK AGES, czyli WAMPIR: MROCZNE WIEKI, zadaliśmy serie pytań trzem osobom, które zatrząsą MROCZNYMI WIEKAMI, nie tylko w Polsce. Jeśli ktoś rządzi MW, to są to właśnie oni.

ODPOWIADA PHILIPPE R. BOULLE, REDAKTOR LINII

VAMPIRE: DARK AGES I KINDRED OF THE EAST W WYDAWNICTWIE WHITE WOLF

eXVeMiM: Powiedz nam coś o planowanych zmianach w systemie. Przejąłeś linię niedawno. Jakie główne idee będą przyświecać nadchodzącym zmianom? Jakim systemem chcesz uczynić W:MW?

PB: Chciałbym podkreślić różnice w egzystencji wampirzej w Mrocznych Wiekach. Zwłaszcza w porównaniu z settingiem współczesnym. MROCZNE WIEKI opowiadają o potężnych władcach nocy, książęcej szlachcie drapieżników, wyposażonych w potężne zdolności i zamieszkujących imponujące siedziby. Nawet świeżo przemienieni mają tu wielką dozę niezależności. Głównie ku temu będę teraz kierował system.

Poza tym chciałbym złamać (głównie amerykański) stereotyp, że Mroczne Wiekі są czasami nudy i bezruchu. Ludzie mają wrażenie, że średniowiecze jest martwym, pogrążonym w stagnacji okresem. To nieprawda. Faktycznie czasy te miotane były społecznymi rozruchami i podziałami lądów. Same tylko krucjaty wręcz trzęsły ziemią tamtego okresu. Mało? Herezje, Mongołowie, Konkwista... I mamy dynamiczne realia.

eXVeMiM: Wspaniale. Za chwilę do tego wrócimy, ale teraz powiedz jakie są Twoje najbliższe plany?

PB: W USA ukazał się właśnie *Wind from the East*, opisujący Mongołów i ich podboje starożytnego świata w realiach Świata Mroku. Jest to głównie materiał do MROCZNYCH WIEKÓW, ale miłośnicy RODZINY WSCHODU powinni także znaleźć tam wiele dla siebie.

Następnie uderzymy z *House of Tremere*, czyli 144 stronicowym dodatkiem opisującym pewne nieprzyjemne sekrety Ceoris, zboru Domu i klanu Tremere. Ponadto znajdują się tam wszyscy ci podstępni Uzurpatorzy i Gargulce, do tego dziwactwa thaumaturgiczne...

eXVeMiM: Mówisz o WotE, wypada więc powiedzieć coś o wspaniałym dodatku *Blood and Silk* [patrz MiM 7/8/2000, s. 17], a także ogólnie krzyżówkach settingów RODZINY WSCHODU I MROCZNYCH WIEKÓW...

PB: Zacząć należy od tego, że *Blood and Silk* nie jest tak do końca krzyżówką. To raczej „historyczny dodatek do RODZINY WSCHODU”. Niemniej zawiera

sporo materiałów przydatnych w tworzeniu krzyżówki. Niech za przykład posłużą Gangrele towarzyszący Mongołom i Dwór Czarnego Zółwia należący do Wan Kuei. Krzyżówek stricte na razie nie planujemy.

eXVeMiM: Czy planujesz jakieś drastyczne zmiany w silniku gry? W wywiadzie dla fanzinu „Ex Libris Nocturnis” [<http://www.nocturnis.net>], którego udzieliłeś tuż po przejęciu linii RODZINY WSCHODU w firmie, powiedziałeś, że uważasz silnik RODZINY WSCHODU za zbyt skomplikowany i już myślisz o jego uproszczeniu. A może zmiany dotkną też świata gry?

PB: Podstawy systemu są w porządku, ale na pewno trzeba je nieco zmodyfikować i raz jeszcze przejrzeć. I zrobię to natychmiast, gdy nadarzy się okazja. Dodatki jak na przykład *The Ashen Knight* dały mi możliwość do przejrzania kilku zasad systemu dotyczących rycerzy. I uważam, że wyszło mu to na zdrowie. Nie zamierzam tworzyć nowych superdyscyplin, ale to zawsze fajnie wraz z nowym dodatkiem dostać do ręki kilka nowych „zabawek”.

eXVeMiM: To pytanie wisi nad nami od początku rozmowy, ale dłużej już się nie utrzyma. Czy planujecie kolejną edycję MROCZNYCH WIEKÓW? Z metawątkami (vide trzecia edycja WAMPIRA: MASKARADY) itp?

PB: Hehe. Ja też czekałem aż zadasz to pytanie. Będę szczerzy. Wciąż nie jesteśmy zdecydowani. Gdybyśmy wiedzieli, że jest potrzeba wydania edycji poprawionej – zapewne byśmy się za to brali. Faktycznie chciałbym dołożyć jakieś wątki do MROCZNYCH WIEKÓW, ale nie takiego kolosa jakim jest metawątek dla WAMPIRA: MASKARADY. Niech to będzie po prostu element, który pozwala odnieść wrażenie, że grasz w okresie historycznym, w którym dzieją się różne ciekawe rzeczy.

eXVeMiM: Co dla Ciebie jest najlepszym aspektem, a co piętą Achillesową MROCZNYCH WIEKÓW?

PB: Z punktu widzenia wydawcy, średniowieczne umiejscowienie realiów jest zarazem tym, co najbardziej lubię i czego nie lubię. Z jednej strony mam wykształcenie historyczne, więc zawsze interesowały mnie eRPeGi historyczne. Osobiście uważam, że

Mroczne Wiekі są jakby bardziej naturalnym środowiskiem dla wampira, niż czasy współczesne. Jest to czas feudalnych władców, dworów i barbarzyńskich rzeźni...

Ale średniowiecze, to także wielkie wyzwanie dla graczy. Odrzucaj one bowiem wiele aspektów charakterystycznych dla współczesnego Świata Mroku. Najważniejszym z nich jest „naturalna” znajomość realiów. Gracze i Narratorzy mogą potknąć się na większej ilości detali, choć z drugiej strony jest to niewątpliwie smaczek dla dociekliwych. Dodaje on barw rozgrywce. W końcu w średniowieczu – jak mi wiadomo – wielu graczy ma swoje wioski, miasta, zamki. Wreszcie wieki średnie nie istnieją w Ameryce Północnej. Wszystko to utrudnia amerykańskim graczom zabawę. Dostęp do informacji na temat średniowiecza jest tu dość ograniczony.

eXVeMiM: A jeśli chodzi o Świat Mroku wogóle? Jakie są twoje typy i czego nie lubisz? Jak oceniasz politykę White Wolfa jeśli chodzi o filozofię niesioną przez Świat Mroku?

PB: Człowieczeństwo. Z jednej strony liczne systemy Świata Mroku „zrobiły” świetną robotę pokazując wypaczone człowieczeństwo potworów. Wampiry, wilkołaki, duchy i inne stworzenia to właściwie ludzie umieszczeni w nadzwyczajnym środowisku.

Kiedy gra przesiąka cię do kości, odkrywasz co to naprawdę znaczy być człowiekiem. Podstawowe pytanie zawarte we wszystkich naszych systemach brzmi: Jak wciąż pozostać człowiekiem, gdy znamiona człowieczeństwa (oddychanie, zdolność nawiązywania głębokich związków, normalne życie) zostały ci odebrane?

Z drugiej strony uważam, że jednak zbyt wiele zajmujemy się tym, by odebrać odpowiedzialność z rąk ludzi. Wygląda to tak, jakby za wszystkim co się dzieje stał jakiś wampir, albo mag. Robimy z ludzi głupie owce. Oczywiście – istoty nadnaturalne bez wątpienia mają swój udział w losach świata, ale sądzę, że to właśnie ludzie kierują światem. Bez względu na to czy efekty tego są lepsze, czy gorsze.

Dlatego właśnie moją ulubioną grą jest aktualnie HUNTER: THE RECKONING. Nie dlatego, że daje ona szansę graczom nakopać w tyłek wampirowi (choć jest to fajne), ale dlatego, że skupia się na najbardziej ludzkim z ludzkich punktów widzenia. Zostawia głównianie śliskie tematy innych gier i stawia cię na miejscu normalnego człowieka, żyjącego w świecie, który zaczął wariować. To chyba coś nowego.

eXVeMiM: Dziękujemy za wywiad.

PB: Dziękuję bardzo.

NA PYTANIA ODPOWIADA GRZEGORZ SZULC, WYDAWCA MROCZNYCH WIEKÓW

eXclusiVeMiM: Jakie dodatki do MROCZNYCH WIEKÓW planuje wydać Wydawnictwo ISA w najbliższej przyszłości?

Grzegorz Szulc: Niezastąpionym dodatkiem będzie **DA:Companion** (tytuł polski jeszcze nieznany: companion po angielsku oddaje całe znaczenie, musimy wymyślić coś podobnego po polsku). Kolejnym dodatkiem będzie **Jerozolima Nocą**, a później zobaczymy. Może produkt Black Doga **Kainicka Herezja**? Zastanowimy się z Tomkiem Andruszkiewiczem, biorąc pod uwagę również propozycje graczy.

eXVeMiM: A może ISA planuje wydanie dodatku o Polsce w Mrocznych Wiekach?

GS: Jeżeli trafią się ludzie, którzy napiszą sensowne, dobre teksty. Jeżeli pozytywnie zaopiniujemy je z Tomkiem i jeżeli powiedzie się kilka innych spraw – nie możemy tego wykluczyć. Nie mogę też jednak obiecać że coś takiego ukaże się na 100%.

eXVeMiM: Znasz rynek RPG w Polsce i w USA. Powiedz jakie różnice dostrzegasz w mentalności graczy amerykańskich i polskich?

GS: Oh, nie aż takich wielkich różnic, poza tym że środowisko graczy nie bywa tak skonfliktowane

ze sobą. Amerykańscy gracze, jeżeli są miłośnikami WOD nie deprecjonują miłośników np. fantasy RPG czy miłośników Cyberpunku. Działa to również w drugą stronę. Miłośnik FORGOTTEN REALMS nie nazwie ciotą fana WoDU-u. Niestety, takie zachowania zdarza mi się obserwować polskich na konwentach. Ale myślę że to minie.

Przypomniała mi się jeszcze jedna różnica, chyba istotna. Polscy gracze odchodzą od RPG kiedy kończą studia, idą do pracy, zakładają rodziny. W Stanach ta rozrywka pozostaje zdecydowanie dłużej, często przechodząc na drugie pokolenie. Ci którzy zaczęli 25 lat temu grać w D&D, teraz grają ze swoimi dziećmi, niekiedy wnukami.

eXVeMiM: Aktualnie ISA bezdyskusyjnie króluje jako wydawca Świata Mroku w Polsce. Czy planujecie wydanie jakiegoś systemu spoza Świata Mroku, czy będziecie się specjalizować?

GS: Owszem wydamy coś spoza Świata Mroku, ale jeszcze nie możemy potwierdzić co to będzie. Trzeba dograć wiele spraw tak jak to zwykle jest przy kontraktach.

eXVeMiM: Dziękujemy za wywiad.

GS: Dziękuję bardzo.

NA PYTANIA ODPOWIADA TOMASZ ANDRUSZKIEWICZ, REDAKTOR LINII MROCZNYCH WIEKÓW W WYDAWNICTWIE ISA, TŁUMACZ MROCZNYCH WIEKÓW I REDAKTOR DZIAŁU ŚWIATA MROKU W MIMIE

eXVeMiM: Twój wpływ na kolejność ukazywania się dodatków jest niebanalny. Jakie dodatki do MROCZNYCH WIEKÓW, poza Jerozolimą, Companionem i Herezją (patrz wywiad z Grzegorzem Szulcem) widziałbyś najchętniej po Polsku?

TA: Na pewno Księgi klanów Baali i Kapadocjan.

eXVeMiM: Jesteś teraz niejako propagatorem MW w Polsce, głównie dzięki działowi Świata Mroku w MiM. Jak chciałbyś przedstawić ten system, w którą stronę pójdziesz, by zainteresować polskiego gracza?

TA: Chciałbym pokazać, że MW to system bardzo pojemny. Nadający się zarówno do mrocznego fantasy, opowieści szpiegowskich, romantycznych bajek, aż po horror w ciekawej scenerii Średniowiecza. No i przede wszystkim chciałbym promować granie w Polsce, która dużo wtedy w tej części Europy znaczyła.

eXVeMiM: Grzegorz Szulc twierdzi (patrz wywiad, wcześniej), że istnieje możliwość wydania dodatku do MW w polskich realiach. Jak sądzisz o czym powinien być ten dodatek? Jaki okres obejmować? Jakie wydarzenia? I czy w ogóle podjąłbyś się tego przedsięwzięcia?

TA: Podjąłbym się, o ile znaleźliby się historycy, którzy mogliby w tym pomóc. Okres: normalnie – od końca XII wieku i później. Wydarzenia: rozbięcie dzielnicowe sprawiło, że działo się bardzo dużo, ale mnie najbardziej fascynują działania Krzyżaków i wszystkie zagadnienia dotyczące starcia chrześcijańskiego i pogańskiego świata.

eXVeMiM: Co zmieniłbyś w MW?

TA: Denerwuje mnie pomijanie Europy na wschód od granic Cesarstwa Narodu Niemieckiego. Ale to, niestety, bardzo amerykańskie.

eXVeMiM: Gdybyś miał zachęcić do MW tych, którzy nie sięgali po żaden inny system Świata Mroku, co byś im powiedział?

TA: Nie wierzcie nawiedzonym, którzy wmawiają wam, że w MW trzeba non stop przeżywać dramat i cierpieć wewnętrznie. Czy udział w walnej bitwie na miecze i topory ma coś wspólnego z osobistym rozdarciem? Czy władanie krainą z wnętrza upiornego, kamiennego zamczyska to dramat personalny? MW nie jest prymitywnym roleplayem, gdzie cała treść da się zawrzeć w jednym zdaniu. To zapamiętajcie.

eXVeMiM: Dziękujemy bardzo.

TA: I ja dziękuję.

wywiady przeprowadził Miłosz

NOWY KONKURS MIMOWY!!!

I znów zapraszamy Was do konkursu. Znajdź odpowiedzi i wyślij je do nas wraz z kuponem!

1. Najstarsze okazy sagowców wyrosły...
2. Doc Holiday używa tylko...
3. Procesu polegający na włączaniu wzorca stworzenia o wrodzonych zdolnościach magicznych we wzorzec zaklęcia w trakcie opracowywania czaru nosi nazwę...
4. Gromdal-Bryn to inaczej?
5. Kto przebudził się 2313 roku?
6. Jakiego imienia nie należy wymieniać w obecności demona?
7. Pojedynek zaczyna się od...
8. Polskim Poe jest...
9. Kim jest Marek Brodzki?
10. Czyje odkrycie ma wielkie znaczenie dla erpegowców?

Na odpowiedzi czekamy do ukazania się numeru kolejnego.

A nagrody za konkurs w numerze 81 otrzymują: Jakub Domaszkiewicz z Będzina, Kamil Stefanowski z Żyrardowa i Piotr Figut z Sochaczewa.

Heisko!

Przed Wami kolejna porcyjka świeżutkich listów. Zanim jednak do nich przejdziemy, krótkie wyjaśnienie. W listach często prosicie o powrót ankiety na łamy naszego pisma. Nie ma strachu! Postaramy się co roku puszczać tak zwaną ankietę zbiorczą. Będzie tam wykaz wszystkich tekścików, jakie się u nas pojawiły. Dlatego też już teraz zapisujcie sobie, co i jak Wam się podoba, aby w przyszłości dokopać niektórym lub pochwalić odpowiednich ludzi.

A teraz z naszego podwórka. Temat elfów rozpetał burzę, jakiej się w ogóle nie spodziewaliśmy. Jedna prośba. Kochani, znajdujecie w tej rubryce listy opowiadające się po jednej lub drugiej stronie konfliktu. Chciałbym zastrzec, iż ja sam nie stoję po żadnej ze stron. Proszę więc na mnie nie wieszać psów za to, że elfy są takie czy owakie. „...Bo Puszkina pisze, że elfy to pedały!“. Nie, nic takiego nie napisałem (kurczę, a przed chwilą to co? he, he), za to nasi czytelnicy – a i owszem. Jeszcze przez parę numerów będziemy drukować polemikę w tej sprawie, przygotujcie się jednak na stopniowe wygasanie tematu. Czas dać dojść do głosu innym, może i ważniejszym problemom? Temat, który już w dzisiejszych listach można znaleźć, to „czy **WoD** ma jedna nóżkę bardziej?” czy raczej „**W:M** ma nóżkę...”.



Na początek wyjaśniona powyżej sprawa ankiety.

Droga Redakcjo Magii i Miecza

Piszę do was z **WIELKĄ PROŚBĄ**. Ale od początku. Otworzyłem wakacyjny numer mojego ulubionego czasopisma. Szybko przekartkowałem pismo i wtedy właśnie stwierdziłem – o zgrozo – brak ankiety. Wiem, że to może wydać się błahostką, ale dla mnie i dla kumpli to bardzo ważna sprawa.

Odkąd zaczęliście w **Magii** umieszczać ankietę, cały numer wydawał się jakby bardziej przejrzysty. Razem z kumplami kupowaliśmy **MiM-a**, wypełnialiśmy ankietę i wystawialiśmy numerowi magii ocenę. Następnie porównywaliśmy nasze oceny i dyskutowaliśmy, dlaczego danemu artykułowi wystawiliśmy akurat taką notę (polecam tę zabawę innym graczom). Pomagało nam to zrozumieć lepiej dany artykuł i pomysły z artykułu oraz lepiej dopasować do scenariuszy. Poza tym, biorąc do ręki starą **Magię**, od razu mogłem sobie przypomnieć dany artykuł.

Teraz ankietę jest dla nas niedostępna (tylko ja mam Internet) i cała gazeta stała się przez to jakaś dziwna. Dlatego w imieniu swoim i kumpli **BŁAGAM** was o przeznaczenie tej jednej małej strony na ankietę.

Z poważaniem Anvil

Ankiety w starej formie u nas więcej nie znajdziesz. Nie przeszkadza to jednak w żaden sposób, byś wraz z kolegami spisywał sobie oceny każdego artykułu, by później móc tym dokładniej wypełnić ankietę całoroczną (którą będzie oczywiście wydrukowana w **MiM-ie**, a nie w Internecie).



Z serii: oceń sam „**Magię i Miecz**”, dział „Listów” prezentuje dwa poniższe listy...

Drodzy Magowie i Miecznicy, z Miłoszem na czele... Piszę do **MiM-a** po raz pierwszy, choć jestem jego czytelnikiem od roku pańskiego bodajże 1995... Tak sobie biegałem do kiosku (bo mi się na pocztę nie chciało iść, a kiosk mam bliżej), czytałem i obserwowałem zmiany zachodzące w piśmie... Przeżyłem kilkukrotne zwiększenie ceny, trzykrotną zmianę logo (Smok na kostce był najlepszy! Serio!), zmniejszenie formatu na zeszycik szkolny... Przeżyłem wszelkie fanaberie... Więc ludzie, którzy czytacie ten list (o ile się on na łamach ukaze, na co za bardzo nie liczę), nie marudźcie więcej, że cena za wysoka itd. **MiM** jest **JEDYNYM** prawdziwym piśmie dla **RPGowców** (nie liczę pewnego kwartalnika, z którym niemal współpracujecie, Magowie Redakcyjni), innego nie znajdziecie... Więc do kiosku, a komu bliżej, na pocztę **MAAARSZ** i bez marudzenia! Gazem, bo możecie nie dostać nowego numeru **MiM-a**! To taka dygresyjka dla czytelników... A na zakończenie, żeby nie było wątpliwości... Nie jestem jakimś starszym gościem, ale... 15-latkiem... Pamiętam te kłótnie na łamach: ci do lat 14 to gówniażeria, a nie gracze **RPG!!!** Ja miałem wtedy lat 12 i czułem się zdołowany... Nie dołujcie młodszych... To było tak dla uprzykrzenia końcówki listu...
Pozdrawiam!

Yoghurt

Hej, Yoghurcie! Ależ już od dłuższego czasu nikt u nas nie „dołuje” młodszych graczy.

Co do kupowania **MiM-a**, po takim apelu jak Twój... chyba sam pójdziesz do kiosku.



A teraz ten z różkami...

Powiem wam, że co nowszy numer, to gorsze artykuły. Opowiadać nie umiem pisać, więc ich nie będę opisywał. Ale domyślcie się, co o nich myślę. Kraina Goblinów zesłała na psy. Nawet z Im Memoriam nie da się pośmiać, może jak mi się będzie chciało, to przestukam coś na maila i wam wyślę, a że jestem miłośnikiem Tolkiena, brak jakichkolwiek tekstów do owego systemu. Bardzo mnie wkur... za przeproszeniem.

Maliniak

Kraina Goblinów już Cię nie śmieszy... wszystko schodzi na psy. Dobrze, że jeszcze nie rozpadamy się w rękach. Liczę jednak na Ciebie, „może” będzie Ci się chciało...



Czołem, Mości Panowie!

Kupuję **MiM-a** już od paru lat. Lubię i cenię *Wasze/Nasze pismo*. Dotąd nie pisałam, bo nie pozwalało mi na to wrodzone lenistwo. Jednak „w obliczu nasilającej się tendencji” (tak to się mówi w telewizji?) muszę Was zapytać: dlaczego z numeru na numer „Wieści” coraz bardziej przypominają bełkot niedorozwiniętego, smarkatego dresiarza, który „Parkuje kare na Kornerze” (zapis fonetyczny).

Ja rozumiem, że luz, że gwara, że język młodzieżowy, że naturalna asymilacja elementów obcych... ale co za dużo, to niestrawne! Co rusz widzę jakiś „stuff”, „setting”, „sidebar”... pół biedy, angielski znam. Ale szczerem są mutanty w rodzaju „bonusowo” czy „revisnięty”. Kochani, może ja się czepiam jak stara ciotka, ale jakiś szacunek dla własnego języka należy mieć! Szczególnie – do języka pisanego. Mutanty (te językowe również) są, jak wszyscy wiemy, spaczne, paskudne i agresywne. Jak im pozwolimy – zeżrą nas całkiem. Nie należy do nawiedzonych zwolenników ustawy „o ochronie języka polskiego”. Akceptuję uzasadnione stosowanie słów obcych. **UZASADNIONE**.

Dlatego bardzo Was proszę – zwracajcie większą uwagę, jak piszecie. W końcu czyta Was kupa młodych...

Pozdrawiam serdecznie

Magus Aurora Borealis
(25-letnia staruszka)

Twoje uwagi, mam wrażenie, są skierowane głównie w stronę Miłosa, który to owych *Wieści* jest redaktorem. Zapytałem więc go, co odpowiedziałby na takie zarzuty. I tak, ja przypuszczałem, usłyszałem odpowiedź: „Wyluzuj”. Na pocieszenie wspomnę tylko, że nasz *wspaniały* (dzień bez wazeliny...) naczelny bardzo ostro sprzeciwia się jakimkolwiek tego typu „mutantom” czy zapożyczeniom. Miłosz za każdym razem prowadzi spore batalie, by móc owe eksperymenty gwarowe wprowadzać.

Aurora pisze dalej...

P.S Proponuję modyfikację pytania dyskusyjnego z „listów”. Zamiast „Czy elfy są biseksualne”, zapytajmy raczej „Czy to coś złego, że elfy **SĄ** biseksualne?”. A propos powyższego, pewien mój towarzysz z WFRP zginął niegdyś z nieodłącznym hasłem na ustach „Elfy to pedały”. Może i były to pedały. Ale na łucznictwie znały się jak mało kto.

Mamy się teraz zastanawiać nad czymś innym? W ten sposób zakładasz, że teza postawiona w temacie dyskusji

jest bezsprzecznie prawdziwa. Jednak tak samo uczyniło paru naszych czytelników we wrześniowym numerze. Inaczej sformułuję Twoje pytanie... Czy to złe, że elfy są inaczej przedstawiane dziś, niż robił to ich twórca Tolkien? Bo to chyba głównie w tym pies leży pogrzebany. Krasnolud Krap twierdzi, że to karygodne...



Ludzie, spójrzcie na elfy z perspektywy arcydzieła fantasy – czyli „Władcy Pierścieni”. Zobaczcie Legolas, Galadrielę, Elronda. Zrozumcie, kim naprawdę są elfy. To najpiękniejsza, najdosłowniejsza i najdojrzalsza ze wszystkich ras. Bije nas mądrością i wiedzą, rozumieniem świata i rządzących nim reguł. Jest przednią strażą całej ziemi – zbiera informacje, łączy je, wyciąga wnioski, organizuje narady, przygotowuje armie. (...) Jednocześnie noszą w sobie troskę ochrony nas wszystkich i umieją się radować, śpiewać, wyprawiać uczty. (...) Oni wolą być jak anioły stróż, z boku, cicho nie oczekując podziękowań. (...) Oczywiście, często mogą być inaczej przedstawiani – to zależy od autora, ale zdecydowanie taki wizerunek elfów powinien być w każdym szanującym się dziele fantasy, chociażby przez szacunek dla genialnego, niepowtarzalnego świata Śródziemia. I dlatego, że Tolkien chyba przewróciłby się w grobie, słysząc niektóre z opisywanych w waszym piśmie opinii na temat Pierworodnych. Dlatego bardzo, **BARDZO PROSZĘ**, nie róbcie z tej *wspanialej*, szlachetnej rasy *zbocheńców*.

Z wielkim niepokojem i wzburzeniem

Krasnolud Krap – Przyjaciel Elfów

Wiemy idei. Czy jednak nie możemy pozwolić na to, by dzisiejsi twórcy mieli inne spojrzenie na owe *wspaniale* elfy niż miał ich twórca? Tym bardziej, że elfów w różnych legendach jak mrówek – i jeden drugiemu niepodobny...



Teraz przejdźmy do dzisiejszego „gwoźdźcia” programu: atakowany wielokrotnie przez niektórych czytelników na łamach „Listów” sam Del Dal.

Szanowna redakcjo

Opublikowanie moich wypocin skłoniło mnie do odpowiedzi na waszą odpowiedź i sugestie i spostrzeżenia dotyczące mojego listu (w skrócie do nawiązania korespondencji).

Na pocz. to, co mnie niemile zaskoczyło.

Jako os. dorosła miałem nadzieję że Red. trafnie (jako że też jest dorosłą) ten list odczyta. Tymczasem

ciąg dalszy na stronie 113 ➔

Dziś pytanie: **NAJCIEKAWSZY MAGICZNY PRZEDMIOT?**

Złoty drobiazg, o bardzo charakterystycznym, pięknym wyglądzie i ciekawej cesze wracania do rąk właściciela (dosłownie!) tak szybko, jak tylko inna osoba, która go trzyma, przestanie zwracać na niego uwagę. Niewyczerpane źródło gotówki (sprzedajemy jubilerowi za pół ceny, wychodzimy, czekamy pięć minut aż się przestanie zachwycać – pyk! – i jazda do następnego). Nie da się jednak tego nadużywać, bo jeśli transakcja jest przy świadkach, łatwo zostać posądzonym o kradzież.

Tomasz Andruszkiewicz

Bez wątpienia mała, kryształowa główka cherubinka, która bezbłędnie wyjaśniała do czego służą pokazywane jej inne magiczne i niemagiczne przedmioty. Przydatna nie tylko dlatego, że wreszcie mogliśmy poznać znaczenie run i pierścieni, ale też dlatego, że wkurzaliśmy MG jak trzeba: „klamka służy do zwalniania zamku w drzwiach”, „okno wpuszcza światło do...”.

Miłosz Brzeziński

Najfajniejszym magicznym przedmiotem, z jakim się spotkałem, są na pewno „magiczne okulary”. Przedmiot ten, stosowany oczywiście w światach fantasy, wygląda jak kawałek blachy w kształcie płaskiego obwarzanka. Osobnicy, posiadający przebłyski wizji z przyszłości, mogliby je równie dobrze pomylić z okularami pewnego murzyna z serialu Star Trek. Gracze takowe przebłyski mieli. Pół roku później – po długotrwałym używaniu – okazało się, iż przez owe okulary w żaden sposób nic nie dało się zobaczyć, a tak naprawdę była to magiczna obrączka na nogę pewnego trolla. Dodawała mu kiedyś siły i animuszu.

Michał Marszałik

Kubek do picia trunku, znacznie powiększający moc znajdującego się wewnątrz alkoholu. Idealny do prowadzenia zakrapianych negocjacji handlowych (pijący z niego kontrahent zaleje się wcześniej ciebie i po pijanemu zgodzi się na większość twoich warunków), owo naczynko pozwala też na wygranie każdej konkurencji związanej z ilością wypitych napojów wysokowych – pod warunkiem, że podetknie się je przeciwnikowi.

Dla abstynentów: kubek osłabiający znacznie moc znajdującego się w nim alkoholu. Łykając z niego, swoją odpornością na trunki zadziwisz każdego opoja i dzięki temu nawiązesz parę przydatnych znajomości – na przykład z jakimś kapitanem najemników.

Maciek Nowak-Kreyer

P przedmiot może i zwykły, ale mieliśmy z nim kupę zabawy. Były to magiczne rękawice siły z pewnym felerem: przy każdej czynności istniało 50% szans, iż trzymana w dłoniach rzecz wyslizgnie się. Wyobraźcie sobie teraz sytuację. Środek walki, trzymam w ręku komponent do zaklęcia (nie ma to jak kapłani w AD&D) i już mam zaczarować przeciwnika, gdy przedmiot – slurg – wypada i – prask – na ziemię! Chwytam więc za maczugę, a ta – slurg, prask – i na ziemi! Zabawy było co niemiara, bo rękawice zdjąć nie chciałem, gdyż nieraz się przydawały, gdyż moja postać lubiła sobie czasem przywalić.

A z zupełnie innej bajki – statek kosmiczny obdarzony SI i własną wolą! Niebezpieczne połączenie...

Tomek Kreczmar

Słyszałem o MG, który dał rycerzowi w swojej drużynie Magiczny Miecz Leczący Kłę. Bez komentarza. [A ja mam pytania. Jak się go stosuje i czy trzeba na czczo? – Miłosz].

JeRzy Rzymowski

„MOIMI FAWORYTAMI SĄ T'SKRANGI I OBSYDIANIE”



WYWIAD Z LOU PROSPERIM, WSPÓŁTWÓRCĄ GRY EARTHDAWN

Czy mógłbyś opowiedzieć nam trochę o sobie, swoich zainteresowaniach – oczywiście, nie łącząc RPG? Jak nazywała się pierwsza gra fabularna, którą się bawiłeś, jakiej muzyki lubisz słuchać, jaki jest twój ulubiony film, którego pisarza najbardziej cenisz?

Lou Prosperi: Interesuję się filmami *fantasy* i *science fiction* oraz filmami przygodowymi, lubię komiksy – i oczywiście gry. Czytam też książki o biznesie i marketingu, poradniki oraz podręczniki pisarstwa i kreatywności. Kilka z nich jest wymienionych na mojej stronie w Sieci, znajdującej się pod adresem <http://www.instepsw.com/users/lprosperi/>. Moją pierwszą grą fabularną była pierwsza edycja *DC Heroes*. Do jej kupienia nakłoniła mnie fascynacja komiksami. Była to też pierwsza gra, którą prowadziłem. Przygodę z RPG zacząłem więc od bycia Mistrzem Gry. Co do muzyki, lubię *brodway'owskie* musicale, takie jak *Upiór w operze*, a także muzykę klasyczną i filmową. Mój ulubiony film i pisarz? To trudne pytanie. Sądzę, że moim ulubionym filmem jest *It's a Wonderful Life* Franka Capry z 1938 roku, gdzie zagrał James Stewart. Jednak lubię też *Gwiezdne wojny* i *Star Treka* oraz wiele, wiele innych filmów. Właściwie, nie mam ulubionego pisarza, choć lubię opowieści o Fundacji i robotach autorstwa Isaaca Asimova.

Interesujesz się więc wieloma rzeczami niezwiązanymi z RPG. Jak myślisz, czy pomaga ci to w grze i prowadzeniu? A może to właśnie wpływowi gier fabularnych zawdzięczasz tak szeroki wachlarz zainteresowań?

Sądzę, że moje zainteresowania pomagają mi w grze i prowadzeniu – a jeszcze bardziej w pisaniu i wymyślaniu nowych rzeczy. Myślę, że nigdy nie wiadomo, gdzie można znaleźć ciekawe

pomysły. Czytając książkę o biznesie, można, na przykład, wpaść na świetny pomysł do wykorzystania w grze. Przypuszczam, że jest też na odwrót, to znaczy moje zainteresowanie RPG, zarówno jako gracza, MG oraz autora, skłoniło mnie do zgłębienia tajników pisarstwa i nauczania się nowych rzeczy.

Jakie elementy RPG uważasz za najciekawsze, patrząc zarówno z pozycji gracza, jak i Mistrza Gry? Tworzenie opowieści, wcielanie się w inne osoby czy jeszcze coś innego?

Z tego, co wymieniałeś, za najważniejsze uważam tworzenie opowieści. Uwielbiam wymyślać sytuacje i okoliczności, będące wyzwaniem dla graczy oraz ich bohaterów. Jednak za najciekawszy uważam towarzyszący grze dreszczyk emocji, powodowany nieznanymi zagrożeniami, ogladanymi przez bohaterów cudami i dokonywaniem odkryć. Poznawanie nowego świata albo nieznanego oblicza starej rzeczywistości jest dla mnie tym, co najlepsze w grach fabularnych.

Teraz trochę pytań dotyczących samego *Earthdawn*. Czy mógłbyś powiedzieć, skąd wziął się pomysł tej gry? Kto pierwszy na niego wpadł?

Zanim zacznę odpowiadać, chciałbym zaznaczyć, że kiedy rozpoczęto prace nad *Earthdawnem*, nie byłem jeszcze pracownikiem firmy FASA. Zatrudniono mnie przy tym systemie dopiero w 1992 roku, kiedy większa część gry była już gotowa. O ile się nie mylę, pomysł pochodził od Jordana Weismana, który wraz z Rossem Babcockiem zakładał FASĘ. Po sukcesie wydanych przez siebie gier *science fiction* – *Star Treka* i *Battletecha* – oraz *sci-fi fantasy* – *Shadowruna*, FASA mogła zająć się czystym *fantasy*. Punktem wyjścia była pradawna, magiczna przeszłość, do której czyniono aluzje w pierwszych podręcznikach *Shadowruna*,

jednak nowa rzeczywistość została tak rozbudowana, iż przestała być tylko opisem wieku magii kontinuum tamtej gry.

Co było pierwsze: świat czy mechanika?

Świat i mechanika *Earthdawn* powstały w tym samym czasie, tworzone głównie przez Chrisa Kubasika (który wymyślił świat) i Grega Gordena (autora mechaniki), choć w pracach nad grą uczestniczyło też sporo innych ludzi z firmy FASA, w tym Sam Lewis, Tom Dowd oraz zespół grafików.

Jakie gry oraz książki wywarły największy wpływ na *Earthdawn*?

Prawdopodobnie wymienić należy *Advanced Dungeons & Dragons*. W tej chwili nic innego nie przychodzi mi do głowy.

Skoro nie ty wpadłeś na pomysł ED, jaki był twój udział w pracach nad systemem?

Gdy najważniejsi autorzy *Przebudzenia Ziemi*, Greg Gorden i Chris Kuśasik, przekazali mi rękopisy podręcznika podstawowego oraz dodatku *Barsawia*, dokonałem redakcji tekstu i poszerzyłem go, dopasowując ich wizję do naszych planów względem gry. Wymagało to sporo dodatkowego pisania, gdyż wizja każdego produktu ewoluowała wraz z upływem czasu. Gdy wydawano pierwsze podręczniki i dodatki – podręcznik podstawowy, *Barsawie*, *Księgę wiedzy* i *Ekran MG* – moja praca polegała na wymyślaniu i planowaniu nowych produktów, wytyczaniu kierunku, w którym powinny podążać kampanie, na dbaniu o zgodność naszych podręczników, zarówno tę wewnętrzną, jak i z ogólnym klimatem gry. Współpracowałem też z działem wydawniczym i graficznym, odpowiadając na pytania, pomagając w doborze ilustracji – i tak dalej.

Co jest twoim dziełem?

Sądzę, że całkiem sporo. Zważywszy na to, jaki był mój udział w jego powstawaniu, nie mogło być inaczej. Na pewno zasadnicze elementy *Przebudzenia Ziemi* byłyby takie same, gdyby na moim miejscu był kto inny, jednak *Earthdawn* stał się tym, czym jest, dzięki mojemu zaangażowaniu. Decydowałem, które dodatki skierować do druku, w jakim stylu powinny być pisane i jak mają się potoczyć kampanie. Nie sądzę, że gdyby ktoś inny był na moim miejscu, gra stałaby się gorsza. Na pewno jednak byłaby inna. Jestem bardzo dumny ze swego udziału w tworzeniu *Earthdawn*. Choć nie osiągnął on takiego sukcesu, jaki dla niego wymarzyliśmy, sądzę, że jest to jeden z najlepszych systemów, jakie zostały wydane w ciągu ostatnich lat.

A z czego w *Earthdawnie* jesteś najbardziej dumny?

To trudne pytanie, jednak chyba najbardziej jestem zadowolony z tego, jak rozwinął się świat ED, szczególnie z historii rozpoczętej pierwszymi podręcznikami i kontynuowanej wraz z wydawaniem nowych produktów. Wiele z jej wątków wpleciono w opowieść z dodatku *Preludium do wojny*. Swój dalszy ciąg znajdują zaś w *Barsawii* na progu wojny.

Jak myślisz, dlaczego *Earthdawn* nie zdobył takiej popularności, jakiej dla niego pragnęliście?

Myślę, że stoi za tym kilka przyczyn. Po pierwsze, na rynku gier fabularnych *fantasy* bardzo trudno jest się przebić, stanowi on przede wszystkim domenę dziadka roleplaying – *AD&D*. Większość miłośników *fantasy* sięga po tę właśnie grę i nie odczuwa potrzeby szukania innych. Sądzę, że zawiniła też niedostateczna reklama i błędy marketingowe – z chwalębnym wyjątkiem ED CD-ROM. Zapewne nie bez znaczenia było to, iż system pojawił się na rynku w tym samym roku, co pierwsze gry karciane. Dystrybutorzy i sprzedawcy woleli inwestować w nie niż w RPG, dlatego *Earthdawn* sprzedawał się gorzej niż *Battletech* albo *Shadowrun*.

Teraz mała zmiana tematu... Jaką rasę i dyscyplinę ze świata ED uważasz za najciekawszą? Masz jakąś ulubioną?



Moimi faworytami są t'skrangi i obsydianie. Uważam, że t'skrangi to najlepiej opisana i najciekawsza rasa ze wszystkich, jakie w ogóle pojawiły się dotychczas w grach fabularnych. Lubię też ich zuchwałość i awanturnicze usposobienie. Co do obsydian, intryguje mnie ich zupełnie obca natura...

Jak powstały najoryginalniejsze rasy świata *Earthdawn*, takie jak obsydianie, t'skrangi i wietrzniki?

Wszystkie te rasy zostały stworzone przez właściwych autorów gry, Grega Gordena i Chrisa Kurbasika. Greg wymyślił wietrzniki i obsydian, a Chris t'skrangi. Niestety, nie wiem co ich do tego zainspirowało.

A dyscypliny? Która jest twoją ulubioną? I dlaczego?

Mam trzy ulubione... Z dyscyplin niezwiązanych z magią najwyżej cenię sobie Fechmistrza. Stanowi on znakomitą kombinację walki i umiejętności związanych z życiem w społeczeństwie, co czyni go użytecznym w niemal każdej sytuacji. Spośród magicznych dyscyplin najbardziej lubię Mistrza Żywiołów, choć jako czarny charakter podoba mi się też Ksenomanta... Mistrz Żywiołów posiada wiele rozmaitych talentów, takich jak rzucanie czarów, zaklinanie i możliwość porozumiewania się z duchami. Spośród dyscyplin przypisanych rasom najbardziej podoba mi się Obieżyświat. Uważam, że jest on ucieleśnieniem głównej idei *Earthdawn* – wolności wyboru. Moją ulubioną rzeczą w systemie rozwoju postaci jest pozostawiona graczom swoboda. Mogą nabywać nowe talenty, rozwijać stare, powiększać magiczną moc, poznawać nowe umiejętności – i tak dalej. Obieżyświat jest otwarty na pomysły graczy, mogących rozwijać go w taki sposób, jaki sobie zażyczą.

Wspominałeś już, że świat *Earthdawn* był swoistą prehistorią rzeczywistości *Shadowrun*, ale później rozwinął się bardziej, niż się spodziewano. W USA miała ukazać się książkowa trylogia, której pierwsze dwa tomy osadzone są w realiach *Przebudzenia Ziemi*, a finał w świecie *Shadowrun*. Czy oznacza to, iż zamierzacie ściśle połączyć obie gry?

Opublikowanie tych powieści miało za zadanie zaciśnięcie więzów między tymi grami, jednak nie ich połączenie...

Który z dodatków do ED jest twoim ulubionym? Podaj najlepszą przygodę, podręcznik i powieść.

Hmm... Trudne pytanie. Jednak postaram się odpowiedzieć... Przygoda – sadzę, że są dwie „najlepsze przygody”, *Splugawieni* i *Preludium do*

wojny. *Splugawieni* to wspaniała historia, ciekawe sytuacje, zaś bohaterowie muszą tam więcej myśleć niż walczyć. *Preludium do wojny* pozwala drużynie uczestniczyć w wielkopomnych wydarzeniach, zmieniających obraz świata, w którym żyją. Praca nad tym dodatkiem dostarczyła mi chyba największej satysfakcji.

Podręcznik – znowu trudny wybór, sądzą, że najbardziej cenię albo *Parlaint*: *Zapomniane Miasto* albo *Wężową Rzekę*. *Parlaint* to po prostu najlepsze „podziemia”, jakie kiedykolwiek widziałem. *Wężowa Rzekę* opisuje tak wiele i tak szczegółowo, że chyba na zawsze pozostanie jedną z moich ulubionych książek do *ED*. Powieść – to łatwiejsze pytanie, bowiem za najlepszą uważam *Proroctwo*. To połączenie ciekawej historii, interesujących bohaterów oraz nietuzinkowego spojrzenia na magię.

Co sądzisz o przyszłości gry w związku z ostatnią zmianą wydawcy?

Cieszę się, że *Earthdawn* ma jednak przed sobą przyszłość, szczególnie jestem zadowolony z faktu, że ostatnie produkty, nad którymi pracowałem, kiedy zaprzestano wydawania gry – *Smokey* i *Barsawia na progu wojny* wreszcie zostaną opublikowane! Myślę, że *Earthdawn* ma przed sobą przyszłość na rynku gier fabularnych, wątpię jednak, aby wkrótce stał się tam potęgą. Lepsze to jednak od nieistnienia!

Co jest twoim zdaniem najlepsze w *Earthdawn*? Jakbyś polecił go graczom RPG?

Uważam, że *Earthdawn* otwiera nowe perspektywy przed tradycyjnym RPG w realiach *fantasy*. Stanowi połączenie interesującego świata z dynamiczną mechaniką, co pozwala na stworzenie wspaniałego, baśniowego klimatu, który można odnaleźć w niewielu innych grach. Rzeczywistość *Przebudzenia Ziemi* łączy w sobie legendy, tajemnice, grozę i wspaniałe przygody. Bohaterowie graczy mogą wpływać na jego losy i stać się legendą dla przyszłych pokoleń.

Co sądzisz o planach wydania drugiej edycji *Earthdawn*? Czy bierzesz udział w jej przygotowywaniu?

Cieszę się, że *Living Room Games* zamierza opublikować drugą edycję tej gry. Spodziewam się, że wezmę udział w pracach nad nią jako gracz testujący lub/i konsultant. Większość ze zmian, jakie zamierza się wprowadzić, to poprawki, których sam miałem nadzieję dokonać, jeśli FASA sama zdecydowałaby się na wydanie drugiej edycji.

Dziękuję za wywiad.

Przeprowadził Tomek Kreczmar z niewielką pomocą Maćka Nowaka-Kreyera.

Eurocon, jaki był, każdy wi-
dział. A przynajmniej każdy,
kto stwierdził, że źle by się stało,
gdyby największa fantastyczna im-
preza w Europie przeszła mu ko-
ło nosa. Pozwólcie, że tym, którzy
jednak przegapili główną atrakcję
sezonu, zaszerwuję nieco wspo-
minków z mojej, nieco skrzywio-
nej perspektywy. A będzie to pre-
tekstem do bardziej ogólnego
spojrzenia na konwenty.

Efekt starań organizatorów naj-
lepiej chyba oddadzą zastępcze
nazwy, jakimi uczestnicy ochrzci-
li trójmiejski konwent: Chaos-con,
Error-con i wreszcie Errat-con. Ta
ostatnia odnosi się do faktu, że nie
było chyba materiałów konwento-
wych, które nie wymagałyby erra-
ty. Nie ustrzegł się jej nawet krą-
żek CD (przy okazji: najwygodniej
jest odpuścić sobie skompliko-
waną instalację i oglądać pliki
*.jpg pod przeglądarką; opowia-
dania są w formie plików *.txt,
więc też nie będzie problemu).
Atrakcji było mało nawet jak na
Polcon, a co dopiero potrójną im-
prezę o europejskim zasięgu. Na
dodatek o jednych godzinach nie
było nic do roboty, a o innych
spotkania zązębiały się, stawiając
konwentowicza w roli osiołka,
któremu dano w żłoby. Z kolei ob-
cokrajowcy uskarżali się na brak
tłumaczy. I tak dalej...

Konwent zakończył się uro-
czystym bankietem. Ci, którzy
przewidzieli jego przebieg, prze-
zornie wycofali pieniądze za
wstęp (100 zł piechotą nie cho-
dzi), inni już w trakcie uciekali na
imprezę zorganizowaną sponta-
nicznie w jednym z akademików.
Ten drugi, nieoficjalny bankiet
udał się rewelacyjnie.

Tym razem, szczęśliwie, przy
rozdaniu Nagród Zajdla obyło się
bez krwawych łowów. Ten dzień

miał, moim skromnym zdaniem,
troje wielkich bohaterów. Dwoje
z nich, Nina Liedtke i Marek Hu-
berath, zgarnęło zarówno wspo-
mnianą nagrodę, jak trofeum
APPF-u, Srebrny Glob. Warto
wspomnieć, że druga nagroda ma
swoją ciężar gatunkowy – waży aż
14 kg. Zastanawiam się, czy jeśli
któregoś roku komuś uda się wy-
grać Glob w obu kategoriach, do-
robią do niego drążek i przemia-
niają na Srebrną Sztangę?

Trzecia osoba, Maja Lidia Kos-
sakowska, nie dostała co prawda
żadnej nagrody (jeszcze), ale po-
wtopiła wyczyn, który (popraw-
cie mnie, jeśli się mylę) dotąd
udał się tylko RAZ-owi: dostała za



swoje opowiadania dwie nomina-
cje w jednym roku. Sukcesy Mai
i Niny (której „CyberJoly Drim”
był debiutanckim tekstem) po-
zwalać mieć nadzieję, że fantasty-
ka w Polsce ma się lepiej, niż gło-
si powszechna opinia.

Było też na Euroconie spotka-
nie z redakcją MiM-a. Zebrani
czytelnicy najpierw bezlitośnie za-
atakowali redaktorów i zmieszali
ich z błotem za jakość magazynu,
po spotkaniu zaś z równym zapa-
łem rzucili się na rozdawane nu-
mery „szmatławca”. Trzeba było
widzieć, jak wyrwali je sobie
z rąk. Ciekawe po co, skoro tak
go nie lubią?

Dobra. Starczy tych wspo-
minków.

Chwilami dochodzę do wniosku,
że kandydaci do organizacji imprez

tej rangi powinni wcześniej dosta-
wać do podpisu określone zobow-
iązania. Swoiste pacta conventa.
Oto moja, sklecona naprędce, pro-
pozycja ich zawartości.

„My, z Bożej łaski Klub, przy-
siągamy, że:

- 1) na naszym konwencie każdy
w każdej chwili będzie mógł so-
bie znaleźć atrakcyjne zajęcie;
- 2) program imprezy będzie zapla-
nowany tak, aby najważniejsze
wydarzenia nie nakładały się na
siebie;
- 3) żaden miłośnik fantastyki, czy
będzie to czytacz, widz, tur-
lacz, karciarz, czy ktokolwiek
inny, nie będzie pokrzywdzony
i traktowany jak fantasta drugiej
kategorii;
- 4) każdemu, kto przybędzie na kon-
went, zapewnimy w razie potrze-
by nocleg i dbałość o jego inne
potrzeby (swobodny dostęp do
łazienki, tłumacza itp.);
- 5) w sklepach konwentowych to-
warów będzie pod dostatkiem;
- 6) informacja, co, gdzie i kiedy się
odbywa, wraz ze wszelkimi po-
prawkami, będzie powszech-
nie dostępna i przejrzysta;
- 7) zadamy o dobre otoczenie
konwentu: zniżki dla uczestni-
ków w pobliskich knajpach;
- 8) dopilnujemy bezpieczeństwa
konwentowiczów na terenie
imprezy i wszędzie, gdzie ofi-
cjalnie będą się bawić jej ucze-
stnicy. Nie będzie skinhead
pluł nam w twarz, ni dresiarz
bił sztachetą;
- 8) nasze kelnerki nie będą biły
Maćka Parowskiego talerzami.
A jeśli nie wywiążę się z tych
postanowień, niech mnie pręde-
j łupież, podagra i czkawka chwy-
cą, niż dostanę następny konwent
do organizacji.

Amen”.

Rafał Dębski: rocznik 1969, psycholog z Oleśnicy koło Wrocławia. Żonaty, ma pięcioletniego syna. Pracuje w gimnazjum, znajdując w kontakcie ze zreformowaną oświatą perwersyjną przyjemność oraz wspaniałą okazję, by zaobserwować, jak doskonale może funkcjonować byt absurdalny. Ponoć to bardzo inspirujące. Należy do Bractwa Rycerskiego Zamku Chojnik.

Debiutował opowiadaniem „Siódmy liść” („Nowa Fantastyka” 5/98), następnym tekstem był „Wilczy dołek, czyli jak zostać smokiem” („Fenix” 9/99).

Rafał Dębski

Serce teściowej

Proszę nie myśleć, że tkwię tutaj tak sobie, że to tylko głupi wypadek nieuwważnego wędrowca. Wszystkiemu winna jest moja teściowa. Naprawdę! Gdyby nie ona, nie byłoby mnie tu. Siedziałbym w ciepłej chałupie i bawił dzieci. Gdyby nie ona, miałbym w ogóle czas dochować się dzieci...

Nigdy nie przepadalіśmy za sobą. To czarownica. I proszę nie traktować moich słów jako czystego przejawu niechęci – ona naprawdę jest czarownicą, i to wysoko kwalifikowaną, specjalistką od demonologii. A ja czarownic nie cierpię jak wszyscy diabli. Nikt chyba nie lubi budzić się rano z odorem gnojówki w nozdrzach i świńskim ryjem nad głową tylko dlatego, że kochająca mamuska żoneczki zobowiązała żalosnego demonika dwudziestego rodzaju, żeby co jakiś czas przeprowadzał zięcia do chlewa!

To przez jej złośliwość tułam się po świecie w poszukiwaniu nieistniejącego. Tak, tułam się właśnie przez tę zgagę! Jeśli chcesz, dobry człowieku, mogę opowiedzieć jak do tego doszło, zanim wypłaczesz mnie z tej obrzydliwej sieci. Że też w twoich stronach – bo stąd przecież pochodzisz? Tak myślałem. – Że też w twoich stronach żyją tak obrzydliwe pajaki. I że też opłaca im się pleść wielkie sieci! Ewolucja, powiadasz? Może i ewolucja, nie słyszałem o takiej. Musi być z niej kawał cholery, skoro wynalazła owe bestie! A teraz posłuchaj, wybawicielu, co spowodowało, że znalazłem się na krańcu świata, bo wiedz, że twój kraj jest dla mnie i moich ziomków tak odległy, jak dla ciebie, dajmy na to... no co... bo ja wiem? Diabli, w końcu nie jestem kartografem! Jest odległy i już!

Pecha miałem bodaj przez całe życie, a najgorsze, że ten mój pech zawsze na początku miał piękne i pociągające oblicze. Jak choćby na przykład owa kurewka Meredith, która po bliższym poznaniu okazała się mężczyzną i dokonała mojego rozprawienia w sposób zgoła inny niż oczekiwałem. Niż ktokolwiek by oczekiwał na moim miejscu. Wszyscy chłopcy mi zazdrościli, kiedy

do miasteczka uroczyście zajechał burdel. Upatrzyła mnie przecież najpiękniejsza prostytutka – Meredith właśnie. O mało nie pękłem z dumy, włączając za nią do wozu... I o mało nie spłonąłem ze wstydu, wychodząc.

Podobnie układało się moje życie od najwcześniejszych lat i tak też się stało w przypadku małżeństwa. Nie, skąd, co też ci chodzi po głowie! Moja żona jest jak najbardziej normalną kobietą. Sprawdziłem to zapobiegliwie jakiś czas przed ślubem. Dobra z niej niewiasta, nie mogę powiedzieć. Kochamy się i w ogóle... W tym przypadku pech przybrał nadobne oblicze teściowej. Na pierwszy rzut oka rzekłbyś – anioł. Szczere, piękne oczy, wiotka, wdzięczna postać, wyglądała raczej na rówieśnicę mojej żony niż na jej matkę. Wylazłem z siebie ze szczęścia, że będę miał pod dachem dwie tak piękne kobiety... Szeptali ludzie po kątach, że wiedźma ze starej, ale kto by tego słuchał, gdy jest zakochany niczym indor we własnym odbiciu w kałuży.

Zaczęło się w dniu ślubu, przed kościołem. Teściowa kategorycznie odmówiła wejścia do środka. Twarz miała spoconą, rysy wykrzywione, trzęsła się jak w febrze.

– Oj, jakby bies w mamusię wstąpił – zauważyłem niefrasobliwie. – Dzień zimny taki, a od mamusi bije gorąco niby z rozgrzanego pieca!

Wiem, wiem, nie jestem zbyt bystry. Nigdy nie byłem. Nawet dziecko domyśliłoby się, w czym rzecz, ale nie ja, oszołomiony w dodatku szczęściem i życzliwością dla całego świata. Zdziwiłem się tylko, że oczy teściowej zalśniły czerwono, a palce zakrzywiły w krogulcze szpony.

Od tamtej pory co najmniej dwa razy w tygodniu budziłem się w świńskim korycie. O innych złośliwościach tej wiedźmy nawet nie chcę wspominać, jak choćby o tym, że okoliczne ptactwo z wielkim upodobaniem obsrywało mi głowę. Albo jak duszony w śmietanie szczupak użarł mnie w palec podczas kolacji. To wszystko drobnostki. Ale były i rzeczy o wiele poważniejsze.

Wystaw sobie, dobroczyńco, że nie mogłem spokojnie wypić niczego mocniejszego niż sok jabłkowy. A w moich okolicach, kto nie pije należycie, ten nie ma czego szukać w porządnym towarzystwie. Teściowa, dla pogwałcenia mnie, przywołała specjalnego demona. Niegodziwiec ten czuwał bezustannie i czyhał na najdrobniejszy przejaw chęci spożycia przeze mnie jakiegokolwiek napitku przyjemniejszego niż woda. Pojawiał się wtedy znienacka, błyszcząc, grzmiąc i hucząc, by odebrać trunek i łyknąć samemu. Gorzej jeszcze, że gdy sobie podchmilił – bo bywało, że uparcie próbowałem wypić cokolwiek i interweniować musiał kilkakrotnie – potrafił pozbawić wino, piwa i wódki także współbiesiadników.

Przyjaciele odwrócili się ode mnie.

Najgorsze jednak miało dopiero nadejść i, jak zwykle w moim parszywym życiu, początkowo wszystko wyglądało jak najlepiej.

Pewnego pięknego dnia żona przybiegła do domu z twarzą mokrą od łez.

– Co za nieszczęście! – Krzyknęła w progu, po czym z płaczem rzuciła się na łóżko.

Zmartwiałem. Co się mogło wydarzyć? Minęło kilka ładnych minut, zanim wydobyłem z żony pierwsze zrozumiałe słowa.

– Co za ogromne nieszczęście! Mamusia jest w wielkim kłopotcie!

No cóż, tarapaty teściowej są moimi radościami. Nie powiedziałem jednak nic, słuchając pilnie, co też się stało.

– Kapituła zakonu wytoczyła mamusi proces o nadużywanie czarów i działalność na szkodę zgromadzenia. Kara za to jest straszliwa! Tak mówi mamusia...

Pokręciłem głową.

– A co takiego twoja matka przeskrobała?

– No wiesz! – Sapnęła żona, patrząc na mnie z potępieniem. – Jak możesz mówić o mamusi, że coś przeskrobała!

– Co więc zrobiła, że wytoczono jej proces?

– Nie wiem! – Znowu wybuchła niepomaganym płaczem.

Koniec końców, okazało się, że wie. Teściowa bez zezwolenia Kapituły Zakonu Niewiast Znających łyknęła pokątnie eliksiru młodości, co jest poważnym wykroczeniem przeciw regule. Ale to nie koniec. Mamusia mojej żony niczego nie robi połowicznie... Czy mógłbyś bardziej uważać z tym narzędziem? Przy moim szczęściu możesz pozbawić mnie przy okazji paru ważnych części ciała. O tak, spróbuj cię nieco dalej.

Jak już mówiłem, teściowa niczego nie robi połowicznie. Nie dość, że zażyła nielegalnie eliksiru, w dodatku uszczknęła najlepszego gatunku, bo

z prywatnych zapasów samej Mistrzynie Ziół, a to już według ich reguły zbrodnia.

– Jaka kara jej grozi? – Próbowałem przebić się przez płacz żony.

Nie wiedziała. Jednak na wyjaśnienie tej kwestii nie trzeba było długo czekać. Pojawiło się po dwóch dniach wraz z szanowną osobą teściowej. Ależ była wściekła! Kiedy spojrzała na mnie, zrobiło mi się gorąco w najdosłowniejszym znaczeniu tego słowa.

– Dobrze! – Warknęła. – Skoro tak musi być, to proszę!

Ledwo złapałem rzecz, którą we mnie rzuciła – ozdobną butelkę z bulgoczącą, burą zawartością.

– Co to jest?

– Co to jest, co to jest! – Przedrzeźniała mnie. – Moja kara, ot co! Duch w butelce dla zięciunia! Przyjmujesz?!

Spróbowałbym powiedzieć, że nie. Toteż nie próbowałem, tym bardziej, że dar był bardzo cenny.

– Przyjmuję.

– To dobrze – wyraźnie jej ulżyło. Może gdybym odmówił, kara byłaby jeszcze surowsza? Ale wtedy o tym nie pomyślałem, a szkoda. Odwróciła się na pięcie i wyszła, wyładowując niezadowolone na drzwiach.

Wyrokiem Kapituły zakonu została skazana na dwie kary – dyscyplinarną w postaci degradacji do stopnia młodszej adeptki sztuk oraz zwyczajową, polegającą na obdarowaniu bardzo cennym przedmiotem osoby najbardziej przez siebie znieawidzonej. Próbowała wmówić członkiniom trybunału, że osobą tą jest sołtys, którego zresztą znieawidzi jak parszywego psa, tylko odrobinę mniej niż mnie, ale czarownice bardzo trudno oszukać, nawet jeśli jest się jedną z nich. W ten sposób stałem się posiadaczem niezwykle cennej rzeczy.

Butla stała na półce przeszło tydzień, zanim dojrzałem do decyzji. Nie wiedziałem, co o tym wszystkim sądzić, a przede wszystkim, czy jednak nie kryje się w prezencie podstęp ze strony teściowej. Z czasem obawa słabła, a ciekawość brała górę. Ostatecznie na moją decyzję wpłynęło zdanie żony.

– Zrozumie, jęlopie, że mamusia może chcieć zrobić krzywdę tobie, ale nie mnie! Niemożliwe więc, żeby to, co jest w butelce, było w jakikolwiek sposób groźne.

W końcu się przemogłem. W niedzielny poranek, odczekawszy, aż wszyscy sąsiedzi udadzą się do kościoła, bo to przecież nigdy nic nie wiadomo, zerwałem pieczęć z korka, po czym wybiłem go nasadą dłoni. Pochwyciłem przy tym niechętnie spojrzenie żony. Nie przypadła jej do gustu wprawa, z jaką obchodziłem się z butlą. Ledwo korek

wylażł, w naczyniu zabulgotało, coś oślepiająco błysnęło, zagrzmiało i zaśmierdziało. Mój przyjacielu, gdybyś wiedział, jak te wszystkie demony straszliwie śmierdzą... Wprost nie do uwierzenia! Ten, który wytaskał się z butelki, wyglądał jak skrzyżowanie wielkiego psa z małpą, świnią i diabli wiedzą, czym jeszcze.

– Czego?! – Huknął, aż podskoczyły naczynia na stole.

– Czy – przełknąłem dławiącą gulę w gardle – czy jesteś duchem z butelki?

– Co za pytanie – zarechotał grzmiąco. – A czy ty jesteś zupełnym idiotą?! Nie widziałeś, skąd wylażłem?!

Pominałem pytanie milczeniem, a on ciągnął dalej:

– Nasiedziałem się w tym przeklętym szkłe tyle, że gdybym ci powiedział, zwariowałbyś z niedowierzania! Poza tym jestem nerwowy, złośliwy i nie cierpię ludzi.

W duchu wzruszyłem ramionami. Po co mówić oczywistości? Wiadomo przecież powszechnie, że każdy demon jest nerwowy, złośliwy i nie cierpi ludzi.

– Pytam jeszcze raz – czego?! – Zagrzmiał. W ogóle wszystko, co robił i mówił, przypominało odgłosy burzy połączonej z solidnym huraganem.

– Chodzi, rzecz jasna, o spełnienie życzeń...

– A, o życzenia – ucieszył się wyraźnie. – A ile tych życzeń ma być?

– A ile można? – Wtrąciła się moja żona.

– Z babami nie gadam – obruszył się demon. – Ty jak masz na imię, człowieku?

– Jan – odparłem odruchowo, nie bacząc na sykanie urażonej żony.

– No to ile ma być tych życzeń, Janie?

– Myślałem zawsze, że tylko trzy – powiedziałem ostrożnie. – A można więcej?

– Jasne! – Wrzasnął radośnie. – Od tej chwili ty ustalasz ich liczbę!

– A jeśli powiem dziesięć?

– Może być dziesięć.

– A jeśli powiem dwadzieścia?

– Niech będzie dwadzieścia.

Żona przyglądała się temu z rosnącym niedowierzaniem.

– A trzydzieści?

– A co mi tam, niech będzie!



P. MOSCZYŃSKI
2000

Stałem na pięćdziesięciu. Bałem się, że duch w końcu straci cierpliwość. Pomyślałem wtedy, że matka mojej żony otrzymała zaiste straszliwą karę – tak uposażyć znenawidzonego człowieka...

– Pięćdziesiąt? – Upewnił się jeszcze demon.

– Pięćdziesiąt – potwierdziłem zadowolony.

– Stoi?

– Stoi!

– W takim razie – powiedział powoli, z namysłem – na początek naszej współpracy życzę sobie, żebyś...

Tak, tak, wybawco, podszedł mnie, a raczej podeszli razem z teściową. Umowy z demonami trzeba zawierać bardzo, ale to bardzo ostrożnie, zważając na wszelkie sztuczki semantyczne i podstępny logiczny, do jakich chętnie się uciekają. Jednak do tego trzeba posiadać ogromną wiedzę, a ja nigdy do nauki się nie garnałem, zresztą nie miałem do tego okazji. Dziad był szewcem, ojciec był szewcem, więc i ja siłą rzeczy skazany zostałem na uprawianie tego rzemiosła. Jak widać, w starciu z jakimkolwiek duchem nie miałem żadnych szans. Tyle że do tego wniosku doszedłem o wiele za późno.

Teraz, dobroczyńco, jeżeli obetniesz tę odnogę sieci, powinienem być wolny. O, właśnie tak, jeszcze może tu... Znacie! Dzięki ci, panie, za pomoc. Tak, oczywiście, jeżeli chcesz, jeśli opowieść zaintryguowała cię do tego stopnia, że jesteś gotów poświęcić mi odrobinę swojego cennego czasu, dokończę historię.

Nie będę się rozwodził nad wszystkimi upokorzeniami, jakich przysporzyło mi wypełnianie życzeń demona, a muszę stwierdzić, że mówił prawdę, iż

jest złośliwy. Opiszę ci tylko kilka ciekawszych zdarzeń oraz opowiem oczywiście, co zagnało mnie w te strony.

Stałem pewnego dnia z szeroko rozdziawionymi ustami pod ceglany murem i z niepokojem obserwowałem zgromadzonych przede mną ludzi. Oni z kolei patrzyli na mnie ze sporym niedowierzaniem. Zapewniam, że wszyscy mieliśmy ku temu uzasadnione powody – ja do niepokoju, a oni do niedowierzania. Stałem bowiem nie tylko z rozdziawionymi ustami, ale i ze sporym jabłkiem, a ludzie z naprzeciwka dzierżyli w dłoniach tęgie łuki i wiązki strzał. Przy tym nie od rzeczy będzie dodać, że owo wzmiankowane jabłko tkwiło nie gdzie indziej, ale w moich, jako się rzekło, szeroko rozdziawionych ustach.

Łucznicy naradzali się między sobą, w końcu dwóch podeszło do stojącego opodal sędziego.

– Mamy strzelać do tego człowieka? – Doleciał mnie podniesiony głos.

– Nie do człowieka, ale do jabłka – lekko odparł sędzia.

– W tym wypadku, o ile mnie wzrok nie myli, na jedno wychodzi. Czy to może jakiś skazaniec? Bo jeżeli tak, oddajcie go katu, a nie każcie nam wykonywać wyrok podczas porządných zawodów...

Sędzia wzruszył ramionami.

– To nie skazaniec, a stoi tam z własnej woli. Jeżeli chcecie, możecie go zapytać. Ma pewne zobowiązania wobec naszego bractwa... I tak je wypełnia...

Podeszli teraz do mnie.

– Czy to prawda, że służysz za cel z własnej woli?

Skinąłem niepewnie głową. Milczeli dłuższą chwilę, skonfundowani. Najwyraźniej nie spodziewali się uzyskać tak głupiej odpowiedzi. Nagle jeden stuknął się w głowę, olśniony pomysłem.

– Ale powiedz szczerze, człowieku, wolałbyś być w tej chwili gdzie indziej?

Tym razem kiwałem głową z prawdziwym zapalem, o mało nie wypuszczając jabłka z ust. Poszli rozmawiać z sędzią. A miał on oblicze dziwnie przypominające skrzyżowanie fizjonomii małpy, świni i wielkiego psa.

Wysławiać będę do końca życia szlachetność panów łuczników! Tylko dzięki ich wielkim sercom, które potrafiły zrezygnować z pokusy sutej nagrody, zawdzięczam to, że dziś mogę z tobą rozmawiać.

Demon był wściekły. Jako następne zadanie, polecił mi sporządzić kolczugę z kółek tak drobnych, że gdyby były choć troszeczkę mniejsze, trudno byłoby dostrzec w nich prześwit. Jak łatwo się domyślić, spędziłem nad robotą lata, tym bardziej, że każde kółeczko kazał nie tylko łączyć dwoma nitami, ale i lutować. Nawet polubiłem to zajęcie. Miałem święty spokój, a praca przynosiła mi radość. Z prawdziwą przyjemnością obserwowałem, jak delikatny pancerz zyskuje kształt i urodę. Wreszcie ukończyłem pracę.

– Piękna – ocenił z zadowoleniem demon. Usłyszałem w jego słowach prawdziwy zachwyt, który sprawił mi niespodziewaną radość.

– Dziękuję – bąknąłem skromnie. – To drobiazg...

– Drobiazg? – Zdziwił się. – W takim razie...

Pstryknął palcami, a moje dzieło rozpadło się na pojedyncze kółka...

– A teraz zrobisz ją od początku. Porządnie!

– Jezu Chryste!

– Milcz! – Wściekł się. – Nigdy nie wymawiaj przy mnie tego imienia!

– Czy to kolejne życzenie? – Spytałem przebiegle.

– Tak! – Był coraz bardziej wściekły. – I dobrze o tym wiesz! Ale strzeż się. Zostało ich jeszcze tyle, że mogę cię spokojnie zgnoić!

I miał rację. Kiedy złożyłem nieszczęsną kolczugę po raz drugi, sprzedał ją za ciężkie pieniądze królowi Rodrygowi, a za dodatkową opłatą wynajął mu moją osobę do zrobienia porządku w alkowach królowej Zenobii. Pięknej Zenobii zwanej Czyścioszką z powodu niewielkiego zainteresowania wodą i mydłem. Powiadają ludzie, że to cecha dziedziczna w tamtejszej dynastii i niech mnie diabli, jeśli nie mają racji!

Jak zapewne słyszałeś, alkowy królowej Zenobii są w istocie osobnym pałacem, w którym od wieków gromadzi się znoszoną bieliznę kolejnych władczyń. Prawo w tym kraju zabrania niszczenia jej lub choćby czyszczenia z jakichś tajemniczych przyczyn natury obyczajowej. Jednak Rodryg, wielki reformator, wbrew wszystkim i wszystkim postanowił zrobić porządek. A robienie tegoż porządku mnie przypadło w udziale. Nikt przedtem nie chciał podjąć się tego iście herkulesowego wysiłku. Za żadne pieniądze.

– Jak już posprzątasz, nagroda cię nie minie – łaskawie oznajmił król Rodryg. Tyle że nagroda miała mnie minąć krótkim łukiem i wpaść prosto w łapy demona...

Stajnie Augiasza, powiadasz przyjacielu? Mylisz się! Stajnie Augiasza nie były z pewnością aż tak rozległe i na pewno panował w nich o wiele przyjemniejszy zapach! Herkules mógł sobie wykopać kanał, założyć ręce do tyłu i patrzeć, jak robota sama się wykonuje, albo iść na piwo. Ja ten rozdział swojego życia nazywam Wielkim Praniem. Rodryg był bowiem reformatorem, ale nie na tyle odważnym, by spalić te szmaty. Nie – ja musiałem je wyprać! Powiem tylko tyle, że od tamtej pory mój zmysł węchu bardzo podupadł. Właśnie dlatego, co cię tak dziwiło, nie wyczułem smrodu, jaki wydaje się pająka-giganta. Gacie zaś i wszelkie inne imponderabilia, cokolwiek to słowo miałoby znaczyć, do dzisiaj straszą mnie w sennych koszmarach. Nabrałem do nich takiego obrzydzenia, że sam ich nigdy nie zakładam...

Najbardziej niebezpieczne zadanie otrzymałem w księstwie Tremerii. Demon, jak zwykle w takich razach, podnajął mnie tamtejszemu władcy. Zresztą nazwa „księstwo” w stosunku do tej zapadłej dziury jest nie tyle nawet nadużyciem, co nieprzyzwoitością. Brud i smród owych okolic jest tematem wielu dowcipów w sąsiednich państwach. I bardzo słusznie.

Gdy skłoniłem się dwornie przed księciem Gustawusem, pomny nauk, jakie miałem zaszczyt

pobierać na służbie u sławnego króla Rodryga, ów nie bardzo wiedział, co ma zrobić. W końcu skinął dłonią z niezdarną łaskawością. Na twarz o rysach miłego debila przywołał uprzejmy uśmiech.

– Ten, tego... – zaplótł ręce na brzuchu i zaczął kręcić młynka palcami. – Nie wyglądasz na bohatera... – zawiesił głos, ale nie doczekał się odpowiedzi. – Choć z drugiej strony, hrabia Valdesse zachwalał twoją dzielność...

Hrabia Valdesse! Też sobie tytuł i nazwisko demon wymyślił!

– Podobno, nie bacząc na niebezpieczeństwo, wystawiłeś się ongi na strzały najlepszych angielskich łuczników. Czy tak?

– Można tak powiedzieć... – odparłem niepewnie.

– Niepotrzebna, hm, skromność, mój drogi, zupełnie zbędna. Zadanie, które ci powierzę, jest dość niebezpieczne, choć nie tak bardzo, jak by się mogło wydawać, jednak ten, kto je spełni, otrzyma sowite wynagrodzenie...

– Wybacz mi wasza miłość, że wejdę w słowo, ale czy wielu było przede mną śmiazków?

Zacukał się wyraźnie.

– Jakby to powiedzieć... Nikt chyba.

– To znaczy, powtórnie proszę o wybaczenie za mą śmiałość, że zadanie jest w istocie rzeczy bardzo niebezpieczne albo zapłata niezbyt wielka... Albo jedno i drugie.

– Hm – zaniepokoił się. – Poniekąd, trudno zaprzeczyć... Czyżbyś chciał zrezygnować?

– Nie, nie wolno mi...

– Znakomicie! – Nie interesowały go powody mojej determinacji. Jak już znalazł jelenia, nie zamierzał go łatwo wypuścić. – Potwór, o którego chodzi – potwór, jeszcze tego brakowało! – żyje w lasach opodal zamku – w tym jego zasranym państwie wszystko było opodal zamku! – Ludność zwie go, nie wiem z jakiej przyczyny, Dżaberłokiem. Podobno jest to smok postaci ohydnej, żywiący się ludzkim ciałem i pijący krew miast wody.

Przyjemna perspektywa, nie ma co! Cóż było robić? Polazłem do nieszczęsnego lasu. Ten ich Dżaberłok musiał być żarłokiem nad żarłokami. Na ogryzione do kości ludzkie półtusze natykałem się dużo częściej niż na leśne ptactwo! Ohyda, powiadam ci, jedna wielka ohyda! Powtórzę – ohyda! Łazłem tak z wielkim mieczem w rękach,

w zbyt luźnym pancerzu, który obcierał mnie z wielkim natężeniem, gdzie tylko mógł. Konia nie dostałem. Widocznie książę Gustawus nie do końca wierzył zapewnieniom hrabiego Valdesse o mojej waleczności i biegłości wojennej.

W każdym razie, kiedy napadł na mnie potwór, po całodziennym pochodzie nie miałem sił się przed nim bronić. A raczej nimi, bo to był wielki, zarośnięty, cuchnący dymem z ogniska i zastarzałym potem chłop, zdziczały robotnik leśny, w towarzystwie dwóch sporych niedźwiedzi. Tworzyli razem spółkę z ograniczoną poczytalnością, nastawioną na działalność gastronomiczną. A ja miałem być najświeższym wkładem w ich działalność. Zanim się obejrzałem, wisiałem do góry nogami zaczepiony o potężny konar dębu w towarzystwie zwłok wyglądających na truchło jelenie, a zdziczały robotnik leśny zmierzał ku mnie z ogromnym nożem. Ślina ciekła mu z pyska, a niedźwiedzie przyglądały się mojej osobie z wielkim zainteresowaniem, które budziło mój, uzasadniony jak sądzę, niepokój.

Zastanawiasz się pewnie, jak wyszedłem z opresji? Wszak gdybym

nawet był najwaleczniejszym z rycerzy, a tego powiedzieć się nie da, w tej sytuacji pozostałoby tylko pożegnać się z życiem. Toteż się zegnałem. Pomyślałem nawet, że w nieszczę-

ściu i tak mam szczęście, bo bestie najwyraźniej zamierzają mnie przed

spożyciem uśmiercić, co oszczędzi mi wielu przykrych i niepotrzebnych doznań. Chłop z nożem mruczał i mlaskał, oglądając mnie ze wszystkich stron, a potem polizał szorstkim jak tarka jęzorem. To samo uczyniły oba niedźwiedzie.

W chwili, kiedy nóż dotknął mojej szyi, a ja nabrałem po raz ostatni w życiu powietrza w płuca, błysnęło, zagrzmiało, zaśmierdziało i pojawił się demon. W mgnieniu oka zarówno zdziczały robotnik leśny, jak i oba misie legli na ziemi bez przytomności.

– Ty łamago! – Wrzasnął demon. – Nie potrafisz dać rady nawet takiemu jak ten tutaj?! Co z ciebie za pożytek? Żebyś ja musiał się nadwierać dla zabicia takiej ciemięgi?!

Na słowa wdzięczności wściekł się jeszcze bardziej.

– Nie zrobiłem tego dla ciebie, durniu. Łatwą śmiercią nie wykpiasz się ze służby! Zdechniesz dopiero wtedy, kiedy mnie to będzie odpowiadało i w sposób, jaki ja wybiorę!



Paweł Moszczyński

A już zupełnie wpadł w szal, kiedy Gustawus odmówił uiszczenia zapłaty. Książę nie był takim idiotą, na jakiego wyglądał.

– Nie została zawarta pisemna umowa – oświadczył książęcy szambelan. – Proszę nas więcej nie nachodzić, bo będziemy zmuszeni użyć radykalnych środków.

A potem pokazał demonowi bardzo piękny pentagram – co potwierdziło moje zdanie o umyśle księcia – blokując piekielnemu stworowi jakąkolwiek możliwość działania.

Tak schodziło mi życie w służbie demona. Gdy zaczynałem, byłem młodym, jasno patrzącym na świat człowiekiem. Dziś srebro przyprószyło skronie, a końca mordęgi nie widać.

Moja teściowa? Ma się dobrze, kwitnie jak róża. Ba – mało powiedziane – jak klomb z różami! Oplaciło się wykraść eliksir młodości. Odzyskała wpływy, znowu pełni dawną funkcję w zakonie, a wygląda, że ho, ho! Na dobre wyszedł jej nawet postępki wobec mnie. Bo czy przyszedłoby jej do głowy obdarować mnie czymkolwiek z własnej woli? Wątpię.

Ale powróćmy do przyczyny, z jakiej zawędrowałem w te odległe strony. Pewnego dnia demon stanął przede mną bardziej zadowolony i bardziej śmierdzący niż zwykle.

– No, kochasiu – zagrmiał – zostały ci jeszcze tylko dwa życzenia, zgadza się?

– Nie inaczej, panie.

– No, to teraz się pomęczysz!

Zmartwiałem nieco, choć prawdę powiedziawszy, spodziewałem się czegoś podobnego.

– Słucham, panie.

– Twoim zadaniem, brzydalu, będzie znalezienie i przyprowadzenie księżniczki o skórze tak delikatnej, że nie zaśnie na siedmiu materacach, pod którymi leży ziarno grochu... Nie, czekaj, nie będziemy szli na łatwiznę. Ma mieć skórę tak delikatną, żeby posiniaczyło ją wyprażone na płatek ziarno pszenicy przez dziewięć, a nie siedem materacy! A lekka ma dziewczica być i zwiewna tak, żeby swoim dupkiem ziarna tego nie rozkruszyła, gdy na nim spocznie. Zrozumiałeś, czego się od ciebie żąda?

– Zrozumiałem.

– Doskonale. A kiedy powrócisz, czeka cię ostatnie zadanie. Diabli – zirytował się nagle – i niech mnie szlag trafi, jeżeli się tym raduję!

Tak właśnie się pożegnaliśmy. Od tamtej pory chodzę więc i trawię czas na poszukiwania. Gdzie ja nie byłem, czego nie widziałem!

Przekonałem się w czasie wędrówek, że często najdrobniejsza nawet zmiana może wywołać zmiany większe, nawet bardzo daleko idące, choć pozornie niewiele mające z nią wspólnego... Często

są to zmiany zaiste bolesne. Ot, na ten przykład trafiłem ponownie do kraju rządzonego przez Rodryga. Drogą maszerował oddział wojska i śpiewał smętną pieśń tej treści:

Będzie czytać cała armia,

Tam, gdzie burdel, jest księgarnia.

– A cóż to za piosenka? – Zapytałem przygodnego czelaka, stojącego obok. – Jak żyję, nie słyszałem o czytającej armii, a tym bardziej o takiej, co by o tym układała pieśni!

Popatrzył na mnie dziwnie.

– Bo takiej armii nie ma, dobry człowieku! Porządny żołnierz myśli tylko, żeby sobie pojeść, popić i pokierdaśić! I u nas wojacy nie inni. Jednak Rodryg, wielki reformator, postanowił przeprowadzić zmiany w resorcie burdelnictwa naszego pięknego kraju...

Dowiedziałem się, że wszystkie przybytki rozkoszy zostały zamienione w instytucje krzewiące wiedzę i miłość do sztuk... Albo przynajmniej pralnię.

– Niech diabli porwą tego, co oczyścił alkowy królowej! – Zakończył rozmówca. – Albowiem tym przykładem nasz król natchniony, jak zwykł podkreślać, poczynił dzieło oczyszczania życia intymnego swoich poddanych. Ogromnie od tego czasu zaczął się interesować, co też się dzieje w niedostępnych światłach okolicach cielesności jego ludu... – chwycił się za głowę i załkał żałośnie – A takie mieliśmy wspaniałe bajzle!

Oddaliłem się pośpiesznie i w miarę możliwości dyskretnie, pozostawiając rozmówcę pograżonego w żalu i rozgoryczeniu. Żołnierze tymczasem wiedli pieśń coraz bardziej ponurymi głosami:

W tej księgarni, naukowo,

Filozofia, sensybilizm,

Pan porucznik jest wkurwiony,

Zamiast kiły ma syfilis.

Tak, wybawco, tak plecie się nic żywota... Chodzę więc, szukam do upadłego delikatnej księżniczki... O ja nieszczęsny! Ale nie narzekam zbyt. Znam takich, których złość czarownicy doprowadziła do jeszcze większej nędzy i niedoli. Bywa, że wiedźma zamieni nieboraka w jaką gadzinę, żabę czy inszą cholerę. Jak z tym żyć? Ale bywa i gorzej.

Jeden znajomek mój, zresztą ów soltys, którego teściowa nienawidziła, o czym już wspominałem, zaznał kary straszliwej. Zamieniła go otóż nie w co innego, jak królowną w wieży uwięzioną. Wyobraź sobie, przyjacielu, te tabuny rycerzy wszelakiej maści, dobijających się o upragnioną

dziewicę! Tych sfrustrowanych egzystencjalnie i seksualnie darmozjadów, co nie mają nic lepszego do roboty, jak uganiać się za dupami po wieżach, jakby tego samego, albo i lepszego, nie można było znaleźć w byle zamtuzie. Jeszcze w dodatku mamusia mojej żony dała nieszczęśnikowi całkiem powabną postać. Sam widziałem. A wieża, powiadam ci, nie była wcale ani wielka, ani trudna do zdobycia. Nie pilnował jej też żaden smok czy olbrzym, jeno rajfur pewien, co za drobną opłatą wpuszczał, kogo tylko los nadarzył. Dzielni panowie robili swoje i jechali dalej, wychwalając pod niebiosa swoje męstwo, junacką krzepę i urodę księżniczki. Dla mojego znajomka los był tym cięższy, że ni diabła nie czuł mięty do chłopów. Jako królewna też nie. Dawać nie chciał, a że nie chciał, gwałtem brali, często obili jeszcze na odchodnym. Na koniec wziął więc i zwariował, kiedy okrutny alfons dopuścił do niego brygadę drwali. Myślałem, że wtedy dadzą mu spokój, ale to nikomu nie przeszkadzało, bo rycerze takż na umie zbytnio wyćwiczeni nie są. Co im wadzi, czy dziewczka gada o rzeczy?

Wstrząsasz się? I we mnie budzi to grozę... Wiesz więc, że nie mam co nadmiernie narzekać na swój los. Zawsze może być gorzej.

No nic, dobroczyńco, nie pozostaje nic innego, jak ruszyć w dalszą drogę... O ja nieszczęsny, kiedyż znajdę księżniczkę o skórze delikatniejszej od puchu skrzydeł motyla? Kiedyż koniec mojej niedoli? Gdzież szukać tej jedynej, co sprawi, że wypełnię przedostatnie życzenie demona?! Czy nie wiesz, gdzie mam szukać?

Słucham, co powiedziałaś? Wiesz o takiej, złościutkiej? No to trzymaj gębę na kłódkę, jeżeli nie chcesz, żebym ci ją obił!

Co gwałtowny, co niewdzięczny?! Chcesz mnie zgubić? Jak nie rozumiesz, to nie wtrącaj się do cudzych spraw. Żyję sobie całkiem znośnie, szukając księżniczki. Mogę tak jeszcze długo, bo wcale nie spieszy mi się do następnego zadania. Na pożegnanie duch z butelki oznajmił jeszcze z wielkim zadowoleniem:

– Nie ciesz się, że twoja służba dobiega końca. Bo niech mnie wykapiają w święconej wodzie, jeżeli

następne życzenie nie będzie takie, że posrasz się w gacie z wrażenia!

W takim razie wcale nie mam ochoty go usłyszeć.

No, zaczynasz rozumieć? Dokąd nie mam księżniczki, jestem bezpieczny. To się nazywa sytuacja patowa. Ja muszę szukać, a demon musi czekać, aż ją znajdzie. Właśnie! Nie może mnie ot, tak sobie odwołać, bo zużyłby wtedy ostatnie życzenie. Z tym, że jeśli ktokolwiek wskaże mi miejsce pobytu podobnej damy, mam obowiązek pójść tam i sprawę zbadać. A ja z kolei mam obowiązek pytać wszystkich napotkanych ludzi, czy nie mogliby mi w poszukiwaniach pomóc. Jest taki warunek w ogólnoprawnych zasadach kontraktów z duchami. Zapobiegać to ma nadużyciom... z obu stron... Oczywiście, każdy może pomocy odmówić. Nikt nie musi spowiadać się byle włóczędzy ze wszystkiego, co wie.

O, zaczynasz poprawnie myśleć. Wskaż mi jeszcze bardzo dyskretnie kierunek, w którym pod żadnym pozorem nie powinienem się udawać, by nie napisać sobie biedy. Dzięki. Serdeczne dzięki!

Czas na mnie. Bóg z tobą i zapamiętaj raz na zawsze – nie próbuj nikogo uszczęśliwiać, jeśli o to wyraźnie nie poprosi. A jeśli zawędrujesz kiedy w moje okolice, zajdź do mej żony i powiedz jej, że żyję... I pozdrów od męża. Tylko nie pomyśl jej z moją teściową, bo tej ani mi się waży pozdrawiać!

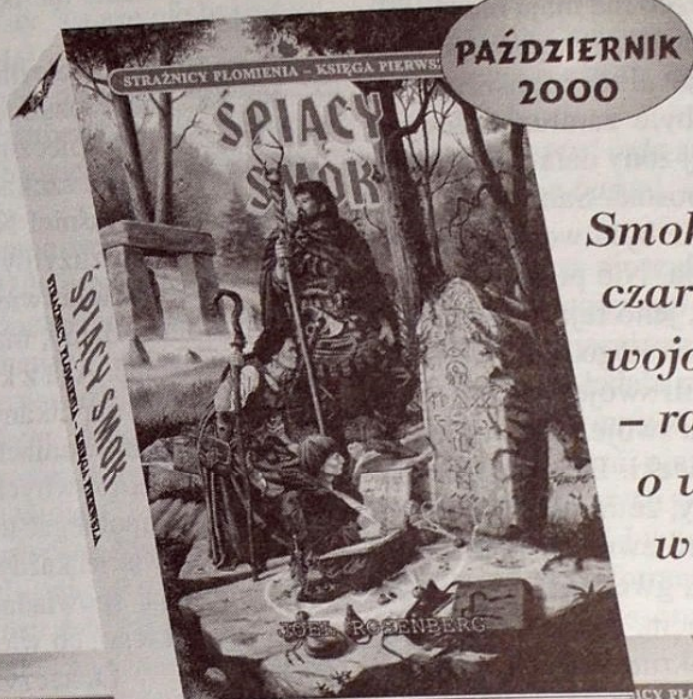
Gdybyś zaś kiedy przypadkiem znalazł lub dostał w prezencie ducha w butelce, nie ryzykuj. Nie otwieraj jej sam, bez pomocy kogoś doświadczonego, zaklinam cię na wszelkie świętości! Najlepiej przynieś do mnie, a ja już dopilnuję, żeby demon cię nie oszukał. Co w zamian? Ależ nic... zupełnie nic... no, może... w sumie... gdybyś zechciał za przysługę ofiarować mi jedno życzenie... mógłbym się uwolnić od prześladowcy... Jakieś kontrzakęcie, kontrżyczenie czy coś podobnego. Aż boję się zgadywać, co ta moja kanalia może wymyślić na pożegnanie! Tak...

Zatem, gdyby co, zdaj się na mnie. Pomogę ci z prawdziwą radością. Jak masz mnie znaleźć? To nie powinno ci sprawić zbyt wiele trudności – będę się kręcił gdzieś po świecie w poszukiwaniu mojej księżniczki.

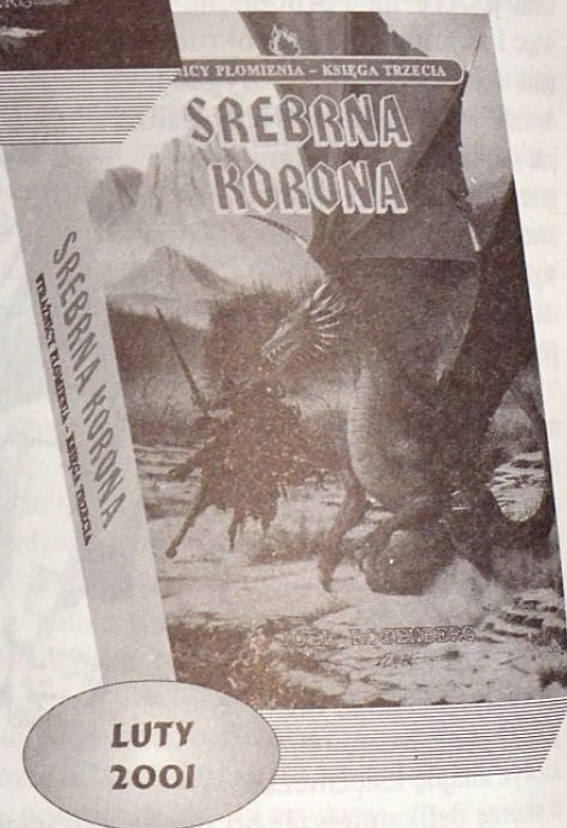


Paweł Moszczyński

*Odgrywanie czarodziejów
i wojowników to dobra,
bezpieczna zabawa
– co dzieje się
jednak, gdy nie
jesteś już na Ziemi
i już się nie bawisz?*



*Smok ogniem,
czarodziej zaklęciami,
wojownik mieczem
– razem walczyli
o wolność
w swoim świecie...*



Pytaj w Salonach **EMPIK i księgarniach**

Sprzedaż wysyłkowa:

(0-22) 634-47-90; e-mail isa@isa.pl

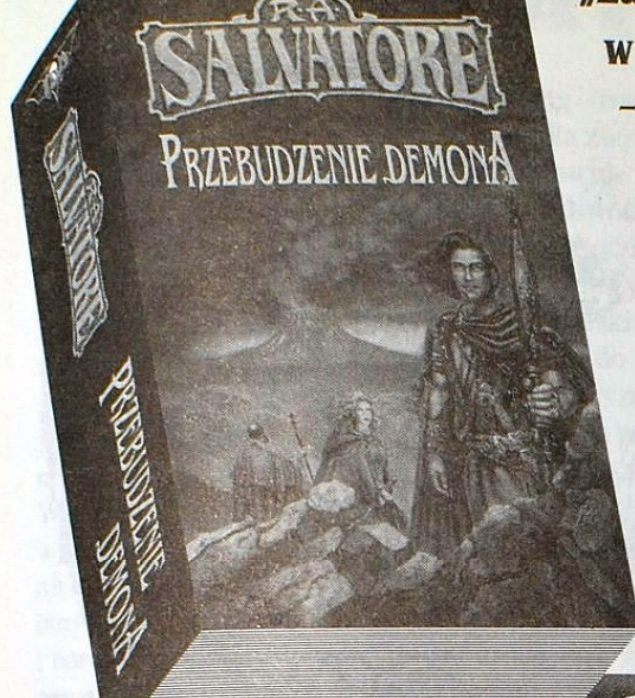
Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl



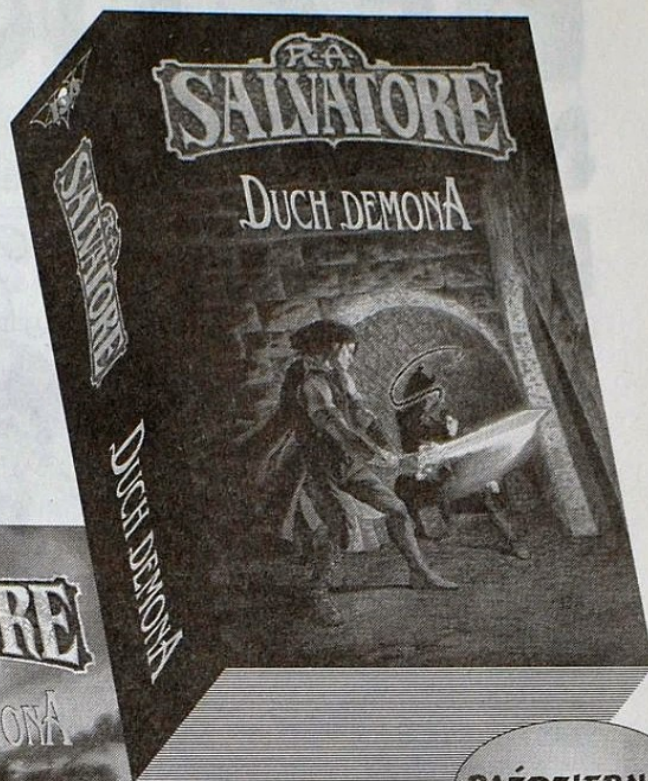
„Wciągające... to jedno z najlepszych książek

w owocnej karierze Salvatore'a”.

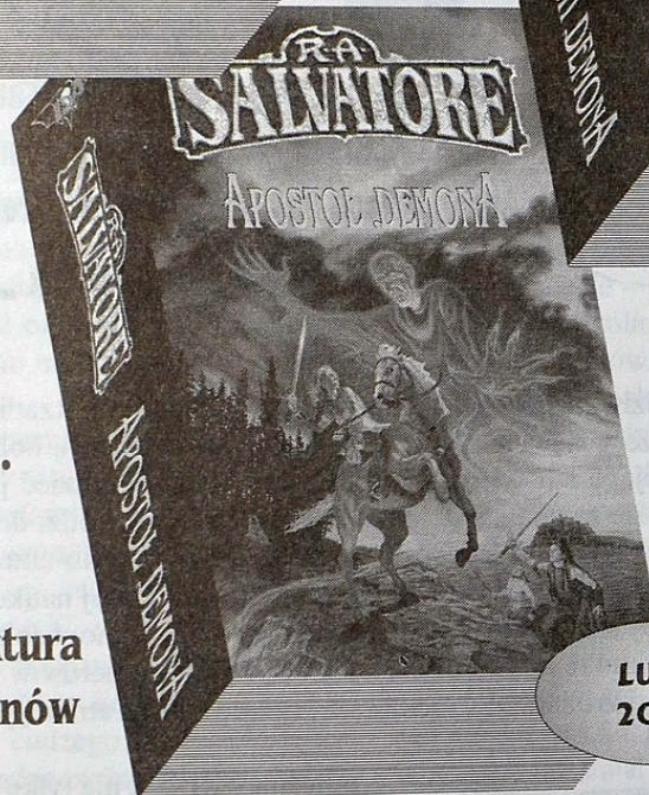
– Publisher Weekly



JUŻ
W SPRZEDAŻY



PAŹDZIERNIK
2000



LUTY
2001

„Niezapomniane...
mistrzowskie
i wstrząsające...
Obowiązkowa lektura
dla wszystkich fanów
'Salvatore'a'”.

– Realms of Fantasy

„Wciągające historie...
jedne z lepszych dzieł”.
– Booklist

Pytaj
w Salonach **EMPIK**
i księgarniach

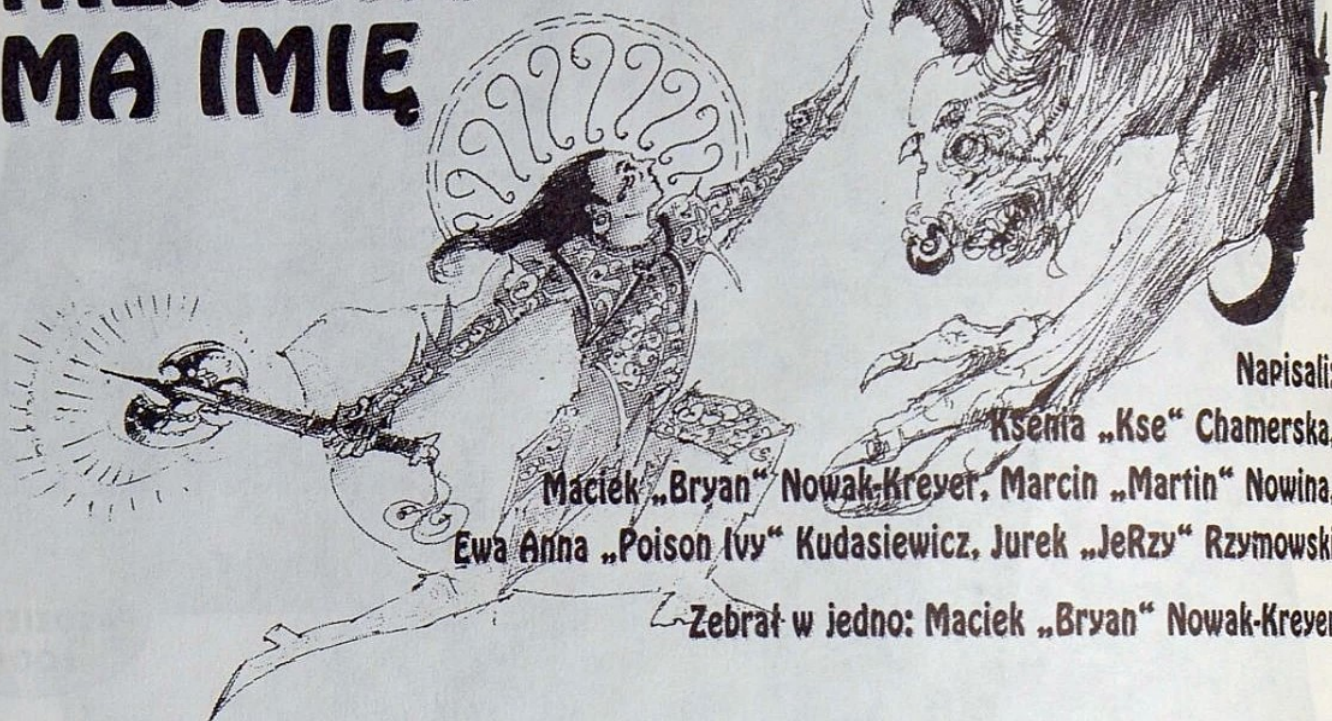
Sprzedaż wysyłkowa:

(0-22) 634-47-90; e-mail isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl



HEROS NIEJEDNO MA IMIĘ



Napisali:

Ksenia „Kse” Chamera, Maciek „Bryan” Nowak-Kreyer, Marcin „Martin” Nowina, Ewa Anna „Poison Ivy” Kudasiewicz, Jurek „Jerzy” Rzymowski

Zebrał w jedno: Maciek „Bryan” Nowak-Kreyer

Piotr Wyskok

Nie ukrywajmy, każdy podziwia herosów i chciałby być im podobny. Rzadko jednak wiemy czym naprawdę jest i skąd może wziąć się heroizm, kim naprawdę bywają bohaterowie. Jeszcze rzadziej potrafimy przekonująco ich odegrać. Skąd mamy wszak wiedzieć jak się do tego zabrać? Przecież jeśli już ktoś zabiera się za analizę bohaterstwa, zwykle podchodzi do tego zagadnienia niezmiernie poważnie, drażąc i przetrawiając legendy, prowadząc etnologiczno-antropologiczno-historyczne badania. My spróbujemy jednak spojrzeć na bohatera w sposób mniej naukowy, a bardziej... praktyczny. Taki w sam raz nadający się do RPG, gdzie raczej odgrywa się mogące zaistnieć sytuacje, a nie mity. Mamy nadzieję, że po lekturze artykułu, postacie rolplejowych herosów przestaną być dla Was groteskowe, a staną się bardziej zrozumiałe, ciekawsze, czasem może atrakcyjniejsze od innych.



Odgrywanie heroicznych postaci niezmiernie często staje się groteską. Gracze i Mistrz Gry z zażenowaniem spoglądają na osobników, którzy po wcieleniu się w paladynów czy innych „bohaterów z założenia” podejmują nieprzemyślane, wręcz samobójcze akcje (na przykład w pojedynkę atakują armię goblinów) – albo też niezdarne usiłują oddać dworne i honorowe zachowanie rycerza. Dlaczego

miłośnicy RPG (i nie tylko), próbując odegrać heroizm, najczęściej tworzą jego parodię? Wydaje mi się, iż z wynika to z faktu, że tak naprawdę próbują oddać nie tyle prawdziwe bohaterstwo, co popularne o nim wyobrażenie, utrwalone w dawnych i współczesnych legendach. Trudno się temu dziwić, wszak jednym z atutów RPG jest możliwość stania się podobnym swym książkowym idiom. Sęk w tym, że sesje mają też za zadanie jak najdokładniej przedstawiać rzeczywistość inną od naszej, jednak w pewnym sensie realną. Bohaterskie wyobrażenia pochodzą głównie z dzieł będących już jej artystycznym przetworzeniem, opowieści odpowiednio ubarwionej, zmienionej – i przez to coraz mniej oddającej faktyczny stan spraw. Idealny, książkowy heros, taki jak typowy rycerz Okrągłego Stołu, nie istnieje, bo każdy z herosów jest w rzeczywistości człowiekiem, posiadającym własne

słabości, lęki i... zdrowy rozsądek. Zresztą – nawet z prawie świętego Lancelota nagle wylazła zwykła chuch, popychająca go do romansu z Ginewrą.

Gdy prawdziwy człowiek, usiłujący odtworzyć prawdziwą osobę żyjącą w prawdziwym (choć inaczej) świecie, próbuje zachowywać się niczym żywa legenda, staje się po prostu śmieszny. Bohaterski paladyn to oczywiście persona bardziej skora do poświęceń i odważniejsza, mająca większą charyzmę, jednakowoż nadal stworzenie z krwi i kości, na pewno nie chowane pod całkowicie szczelnym kloszem. Wątpliwe, by od czasu do czasu nie miał potrzeby wyszalenia się, upicia do nieprzytomności, by rumienił się, słysząc sprośny żart. Może tylko bardziej od innych stara się zachować w tym wszystkim umiar i bardziej wstydzi się, jeśli mu się to nie uda. Ech, nawet rycerzowi szczerze kochającemu swą panią zdarzyć się może, że pod wpływem nagłego impulsu spędzi noc z inną kobietą... Wszak krew nie woda!

Prawdziwy bohater, znając granicę swoich możliwości, nie runie sam na posiadającego przewagę wroga, chyba że będzie to absolutnie konieczne. Przecież martwy, nie zdoła już uczynić niczego dobrego. Schowa też swoją dumę do kieszeni, jeśli będą tego wymagać okoliczności – najwyżej później, w odpowiednim momencie, zmyje krwią zmałe na honorze.

Pora chyba na konkretne przykłady... Szczęśliwie, niektórzy autorzy dzieł traktujących o herosach dokonują choćby próby częściowego ich odbioru. Moim zdaniem, znakomitym wzorem tego, jak powinien zachowywać się „realny” paladyn/heros, jest Geralt z Rivii w „wersji” z Pięcioksiągu (choć naturalnie, sam paladynem się nie mieni). Wiedźmin kieruje się ścisłym moralnym kodeksem, nie przechodzi obojętnie obok cudzego nieszczęścia, jest dzielny i prawy – a jednocześnie bardzo ludzki. Oczywiście, pojawiają się w tych książkach postaci rycerzy, ale w większości groteskowe, może poza towarzyszącym Geraltowi wojownikiem z Nilfgardu, stanowiącym niezły przykład młodego, jeszcze trochę naiwnego – ale niegłupiego – paladyna.

Podobnych książkowo/filmowych przykładów „prawdziwych herosów” mogę podać jeszcze kilka, kto chce, niech zapozna się z dziełem, w których się pojawiają, dokonywanie teraz dokładnego opisu nie ma raczej sensu. A oto i ci herosi:

William Wallace z filmu „Waleczne Serce”, rycerz z filmu „Zaklęta w sokoła”, główny bohater filmu „Patriota”, Rob Roy z „Rob Roya”, Michael Collins z „Michaela Collinsa”, Druss z powieści „Legenda” Davida Gemmela, Arivald z Wybrzeża z opowiadań Jacka Piekary i zapewne jeszcze wielu, wielu innych – teraz już chyba wiecie, wedle jakiego klucza ich szukać.

BOHATER Z PRZYPADKU. BOHATER MIMO WOLI

Jerzy

Niektórzy ludzie stanowią materiał na bohatera, w tym znaczeniu słowa, którym dziś się zajmujemy. Istnieją odważni, szlachetni idealisci o wyglądzie gwiazd kina.

Szkoda, że najczęściej spotyka się ich właśnie na ekranie.

Są też na tym świecie tchórze, kombinatory, oportuniści i brzydale. Ba, trafiają się oni nawet w drużynach graczy. Może się jednak zdarzyć, że taki osobnik z dnia na dzień stanie się bohaterem i wzorem do naśladowania dla milionów, czy mu się to podoba, czy nie. Taki bieg wydarzeń może stanowić znakomitą podstawę do kampanii...

Oglądaliście „Żywot Briana wg Monty Pythona”? Tytułowa postać nijak ma się do naszych wyobrażeń o ideale – prawdziwym bohaterze. Tymczasem zbieg okoliczności czyni z niej duchowego przywódcę tłumów. Każde słowo bohatera wierni traktują jak największą świętość i w nawet najbardziej absurdalnych sytuacjach dopatrują się głębi mądrości. Sandał staje się symbolem religijnym, a niefortunny wypadek przeradza się w manifestację uzdrawiającej mocy. Czy Brian chciał uczestniczyć w całym tym zamieszaniu? Czy świadomie zrobił cokolwiek, żeby do tego doprowadzić?

A teraz wyobraźcie sobie, że podobny los spotyka którąś z postaci graczy. Nasz śmieciek spotkał na leśnej polanie smoka, przeraził się i zemdlął. Tymczasem smok tak śmiał się, obserwując żalosego człowieka, iż jego serce nie wytrzymało i padł martwy. Tak znaleźli ich ludzie z pobliskiej wsi. I co teraz? Bohater udusił bestię gołymi rękami – nie ma wątpliwości! Smok jest martwy, bohater nawet nie został draśnięty, a o chorobach układu krążenia raczej nikt nie ma pojęcia, zwłaszcza w odniesieniu do potworów. Postać z dnia na dzień stanie się bohaterem, o którego czynach (autentycznych i tych mniej prawdziwych) bardowie będą układać

Piotr Wyskok



legandy. Gorzej jednak, jeśli w okolicy pojawi się nowe zagrożenie. Zgadnijcie, kogo wyśle przeciwko niebezpieczeństwu ufny tłum?

A co się stanie, jeśli postać nie będzie unikała rozgłosu i da się ponieść fali chwały? Może znajdzie się ktoś, kto wie, albo domyśla się, jak było naprawdę i będzie usiłował zdemaskować „bohatera”. A może inaczej: ktoś w otoczeniu śmiałka będzie usiłował posłużyć się nim i wykorzystać sławę do własnych korzyści. A może jeszcze inaczej: postać nie zasłużyła sobie na chwałę, ale kierowana wyrzutami sumienia (czy ambicją lub czymkolwiek innym), będzie robić wszystko, aby dorosnąć do swego wizerunku. Jak widać, motyw przypadkowego, niechcianego bohaterstwa można „wałkować” na różne sposoby. Zastanówcie się nad tym, poszukajcie w źródłach innych przykładów i bierzcie się do pisania scenariuszy.

TRUDNO BYĆ BOGIEM

Martin

Każdy chciałby być herosem. Nie każdy jednak zastanawia się, jak to jest nim być. Gdy dotrzesz już na szczyt, zdaje się, że ludzie Cię kochają, ale chyba tak naprawdę wielbią Twoją legendę. Gdy ujrzą Cię jako człowieka, ze wszystkimi słabościami, poczują się zawiedzeni, oszukani. Ich wspinały, dzielny wojownik okaże się zwykłym facetem, który czasem chrapie, puszcza bąki i czka...

Gdzie się nie pojawisz, zostaniesz rozpoznany – tłum „fanów” pewnie nie da Ci spokoju, chcąc

choć przez chwilę zajaśnić odbitym blaskiem. Może będą Cię czcić jak boga, ale zapomną, że zwykły człowiek

nie może rozdać im na pamiątkę całego swojego ubrania, albo że bardzo łatwo może zostać stratowany przez rozszalały tłum.

Pewnie każdy wielbiciel będzie chciał zostać

Twoim przyjacielem – ale nie ludź się,

że uczyni to dlatego, iż taki równy z Ciebie gość. On po prostu chce się pochwalić innym, jakich to wspaniałych ma znajomych!

Ale to nie jest jeszcze najgorsze... Zakończeni ludzowie mogą chcieć podbudować swoje ego, bezlitośnie

krytykując każde Twoe potknięcie, które jako istocie ludzkiej czasem Ci się zdarza. Ba, będą chcieli też Cię sprawdzić, wyzywając na rozmaite pojedynki tudzież inne próby, którym będziesz musiał stawiać czoła – chyba że chcesz utracić swój honor.

Pomyśl też o szaleńcach, jakich na pewno będzie wabić otaczająca Cię bohaterska aura... Jesteś sławny – więc pozbawienie Cię życia jest dla szaleńca prostym sposobem na zdobycie sławy. A może taki wariat ubzdura sobie, iż Ty, dajmy na to, rycerz Burak, naprawdę podszywasz się tylko pod prawdziwego, dzielnego rycerza Buraka, którego zamknąłeś gdzieś w piwnicy i za co, oczywiście, trzeba Cię ukarać?

Ech, może lepiej pozostać zwykłym, szarym człowiekiem?...

KOMIKSOWI BOHATEROWIE, CZYLI TROCHĘ O WZORCACH ERPEGOWYCH HEROSÓW

Kse

Komiksowi herosi doskonale wpisują się w schematy serwowane obecnie przez telewizję, książki, czasopisma. Komiks dzięki prostemu przekazowi przyczynił się w znacznym stopniu do uformowania popularnych obecnie wzorców bohatera. Przecież to właśnie komiks spopularyzował m.in. Supermana – symbol bohatera wszech czasów.

Można zadać pytanie, jaką rolę pełnią komiksowi, i nie tylko, bohaterowie? Na pewno stanowią odpowiedź na nigdy niezrealizowane dążenie człowieka do boskości, do pokonania wszelkich ograniczeń. Bohaterowie komiksowi prawie zawsze wygrywają. Kibicowanie ich zmaganiom z rzeczywistością jest trochę podobne do kibicowania drużynie piłkarskiej. Jeśli heros wyjdzie cało z opresji, zwycięży, czytelnik podświadomie zapisuje jego sukces na własne konto.

Bohater ma najczęściej ściśle określony system moralny. Thorgal skupia w sobie wiele cech chrześcijańskiego rycerza. Broni sprawiedliwości i pokoju, jest lojalny, opiekuje się słabszymi, w stosunku do kobiet ma nienagane maniery, jest wierny swojej żonie, Aaricii (pod warunkiem, że akurat nie cierpi na atak amnezji). Nienawidzi zabijać i robi to jedynie w obronie własnej i swoich bliskich. Jest oddanym ojcem. Z kolei dla Slaine'a najważniejszy jest honor. Wojownik jest gotowy poświęcić dla niego wszystko. Służy tylko jednemu władcy – Bogini, jest bezkompromisowy i bezwzględny w stosunku do wrogów. W odróżnieniu od Thorgala,



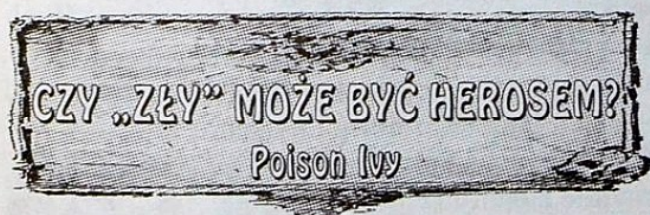
docenia wdzięki każdej napotkanej piękności, chociaż cały czas ma sentyment do swej pierwszej miłości, Niamh. Doskonale wpisuje się w ten schemat również Sędzia Dredd. W tym komiksie stałe zasady postępowania (bezwzględna wierność prawu) przestały stanowić tło opowieści, ale stały się jej tematem przewodnim.

Typowy komiksowy bohater bardzo często wyposażony jest w ponadnaturalne zdolności. Slaine'a podczas walki ogarnia bitewny szal, objawiający się zwielokrotnioną siłą i niezwyklej deformacją ciała (co daje pole do popisu rysownikom). W odróżnieniu od niego Thorgal nie pochodzi z tego świata, drzemie w nim spuścizna przodków, którzy rozwinęli w sobie zdolności ponadzmysłowe, pozwalające im panować nad materią.

Większość bohaterów (zarówno mężczyzn, jak i kobiet) ma zdolności przywódcze, ale różni ich stosunek do władzy. Thorgal nie uznaje hierarchii społecznej, nie chce być ani władcą, ani poddanym. Navis (bohaterka ostatnio wydanego albumu „Ogień i popiół” z serii „Armada”) również walczy tylko o pokój na własnej planecie, nie zależy jej na władzy. Tymczasem Slaine pragnie zostać królem Irlandii i udaje mu się to. Stanie na czele jest dla niego czymś absolutnie oczywistym. To samo dotyczy Kriss de Valnor ze świata Thorgala.

Komiksowi bohaterowie są przystojni. Mężczyźni są wysocy, sprawni, umięśnieni. Ewentualne bliźny dodają im tylko uroku i tajemniczości. Kobiety są zgrabne, piękne, uwodzicielskie.

W gruncie rzeczy komiksy, w których główną rolę odgrywa typowy bohater, to kolejne próby opowiedzenia historii znanej od tysiącleci: o walce dobra ze złem. Są to również próby uporządkowania otaczającego nas świata i przypięcia mu etykietek. Temat ten cały czas jest aktualny. I tylko od pomysłowości scenarzysty zależy, czy zostanie zaprezentowany w nowej, atrakcyjnej formie.



Trzeba mieć w sobie chaos, by dać życie tańczącej gwiazdzie.

Friedrich Nietzsche

Mówiąc o herosach, najczęściej mamy na myśli postaci szlachetnych rycerzy, opowiadających

się za słuszną sprawą. Spójrzmy jednak na zagadnienie heroizmu z perspektywy dokonywania rzeczy wielkich, zmieniających bieg historii. Okazuje się wówczas, że heros to nie tylko i wyłącznie bohater do szpiku kości pozytywny. Wszystko zależy od interpretacji danego zdarzenia. Ważne jest również, który z jego czynów przejdzie do historii. A także – kto będzie układał o tym pieśni:

■ osoba, która dzięki danemu wydarzeniu odniosła korzyść – wówczas bohater zostanie ukazany jako dobry, dzielny i prawy;

■ strofy kleci „pokrzywdzony”, na przykład pokonany mag... – wtedy oczywistym jest, iż oczerni swojego przeciwnika.

W znanej grze „Heroes of Might & Magic” możemy dowodzić Legionami Ciemności. Dlaczego bohaterowi takiej drużyny, stającemu w obronie swego pana i broniącemu go za cenę życia, mielibyśmy odmówić heroizmu?

Postać Emrisa van Emira to negatywny charakter z „Sagi o Wiedźminie” Sapkowskiego. Wszyscy czytelnicy bez wahania nazwą go – „złym”. Jednakże w budowie swego imperium jest niezłomny, nie ugina się przed nikim i niczym. Niepokonany w walce, zyskał przydomek „białego płomienia tańczącego na kurhanach swych wrogów”. Czy z tego punktu widzenia można odmówić jego czynom wymiaru heroicznego?

Wróćmy jednak do zmiennej perspektywy.

Dla jednych zabicie Hydry przez Herkulesa to uwolnienie okolicznych mieszkańców i podróży od przerażającego potwora. Dla innych: zabicie drapieżnika postępującego zgodnie ze swą naturą i po prostu zdobywającego pożywienie...

W RPG odgrywanie „krystalicznego” charakteru, np. paladyna, często wychodzi graczom załóżnie. Albo owa postać jest do granic naiwna i ginie bez powodu, albo okazuje się wcale nie taka pozytywna, wcale nie broni słabszych i przymyka oko na wyczyny kolegów z drużyny... i bardzo dobrze. Nieczęsto spotyka się skrajną biel i czerń, a zazwyczaj mamy do czynienia z odcieniami szarości. Dlatego nie odmawiamy „tym złym” heroizmu, a „tym dobrym” prawa do chwili słabości.

Heros niejedną ma twarz, niejedno ma imię i niejedne przyczyny czynią go bohaterem. Mamy nadzieję, że teraz, gdy spróbujecie zagrać tak, by nim się stać, już nigdy nie przyprawicie mu gęby.

Prelekcja poniższa zaprezentowana została uczestnikom pierwszej w Polsce Konferencji Horroru, która odbyła się w Warszawie 24 czerwca 2000 r. Aleksadowi „Saszakowi” Wegnerowi nadajemy honorowy tytuł *Magistra RPG Akademii MiM-a*.

BIOLOGICZNE WARIACJE W ZEWCIE CTHULHU I INNYCH HORRORACH

mgr aMiM-a Aleksander „SaszaK” Wegner

Autor jest członkiem P.U.R.G.E.

Mity Cthulhu, potwory i straszne księgi to wytwory wyobraźni, zarówno Lovecrafta, jak i jego naśladowców. Pomimo usilnych sprzeciwów zwolenników „prawdziwości mitów”, nie mają one związku ani bezpośredniej genezy w rzeczywistości czy nauce. Tylko czy tej wiedzy nie można jakoś do Mitów przeciągnąć? Można.

Nie trzeba daleko sięgać, istnieją takie dziedziny jak zoologia bezkręgowców, pierwotnych wtóroustych, botanika zarodnikowych czy parazytologia. Wszystkie te dość dziwnie brzmiące nazwy zawierają szereg pojęć, które można zastosować w grze „Zew Cthulhu” i każdym innym horrorze. Ewolucja miała miliony lat, by wypróbować różne drogi rozwoju i dzięki temu istnieje wielość form istot żywych.

Na dzisiejszej prelekcji będę przedstawiał ciekawe – moim zdaniem – różnego rodzaju organizmy czy ich tryby życia wraz z moimi pomysłami dotyczącymi ich wykorzystania. Uniwersalnym postępowaniem wydaje mi się zwiększenie rozmiarów opisywanego zwierzęcia czy rośliny. Poza tym, przykłady przeze mnie serwowane można stosować na dwa sposoby: jako istoty nadnaturalne, jak i po prostu swojego rodzaju „zmyłkę” dla postaci graczy, którzy w każdym dziwnie wyglądającym kamieniu wyglądają pozaziemskiej ingerencji. Tak naprawdę przecież jeszcze do niedawna wiele problemów biologicznych było nierozwiązanych.

Najstarsze okazy sagowców, roślin podobnych z wyglądu do palm, żyją w Australii już od 5000 lat (czyli wyrosły 3000 lat przed naszą erą). Najstarsze gniotowe (większa część ich pnia rośnie pod ziemią) żyją już 2000 lat. Obiekt wielopokoleniowego kultu jak znalazł!

Kumaryny – związki chemiczne produkowane przez niektóre rośliny, uwrażliwiają skórę na światło. Wioska rosnąca wśród takich roślin, pełna ludzi niecierpiących słońca, wyglądać będzie podejrzenie. A Badacze przebywający tam dłużej, też zaczną czuć obrzydzenie na widok światła...

Wypada chyba zacząć od roślin. Dokładniej –



od glonów. Ich przedstawiciele widoczni są na rysunku 1 i 2. Posiadają wici, którymi mogą poruszać. Po powiększeniu, glony te nadają się idealnie na samożywne Wielkiego Przedwiecznego, leżącego gdzieś na śniegu Arktyki. Inny pomysł – niech będzie to normalny glon, tyle że wyróżniony, a jacyś kultysty mylnie zidentyfikowali go jako istotę mityczną. Księgi jednak podają, jak ową istotę obudzić, a kult podejmie działania...



Na rysunku 3 widać dziwnie mackowatą istotę. To również przedstawiciel roślin. Jest to zarodnia dzióbekowca. Ząbki na jej krawędziach poruszają się pod wpływem zmiany wilgotności powietrza,

Piotr Wyskok

Piotr Wyskok



rys. 3

zmieniać wilgotność powietrza albo temperaturę? Ich zadanie to przecież pomaganie owej istocie...

Zarodnia grzyba zrywki to również ciekawy przykład. Znajduje się ona na szczycie trzonka wypełnionego cieczą pod ciśnieniem. Gdy ciśnienie cieczy osiągnie maksimum, zarodnia zostaje wyrzucona w powietrze, do tego nie w dowolne miejsce, lecz w kierunku światła. Po powiększeniu powstaje istota zagrażająca na przykład rodzinemu miastu Badaczy, bo gdy kilkutowa zarodnia spadnie na centrum Bostonu, efekt będzie zabójczy.

Przechodząc do zoologii, warto wspomnieć o gąbkach (rys.4). Nie każdy wie, że są to zwierzęta. Żyją przyczepione do dna morskiego, a jak sami widzicie, wyglądają dziwnie. Żywią się tym, co odfiltrują z wody. Jednak po powiększeniu, spokojnie można potraktować taką gąbkę jak Wielkiego Przedwiecznego. Jego rozmiary wymagają większych ilości jedzenia, a filtrowane są już nie tylko odpadki, ale całe ławice ryb, nurkowic...



rys. 4

Mały wiciowiec – nocoświatlik – żyjący w morzach pełnostonowych, dzień spędza zanurzony na pewnej głębokości, natomiast w nocy wypływa na powierzchnię. Wielkie ilości nocoświatlików pokrywają spore połacie wody. Podrażniony (na przykład falą, przepływającą rybą, kadłubem statku) nocoświatlik świeci fluorescencyjnym światłem. Można to zjawisko zastosować do zobrazowania niesamowitości miejsca, w które aktualnie się płynie (świecące smugi tam, gdzie płynęły ryby, świecąca woda przy dziobie statku).

Sprawa odżywiania istot z Mitów. Dlaczego leżą one zawsze bezczynnie, a potem taśmowo zjadają ludzi? Nie mają innych źródeł energii? Za przykład można wziąć bakterie beztlenowe. One energię otrzymują poprzez przemiany związków chemicznych. Tak, jak bakterie siarkowe czy żelazowe. W „Zewie Cthulhu” na przykład, na istoty takie mogą natknąć się górnicy, przekopujący złoża jakiegoś pierwiastka. A może kopalnia jest opuszczona, bo efektem przemiany materii istot jest CO (czad), który truje górników? A może inaczej. Owe Istoty tworzą gigantyczne ilości tlenu i to dzięki nim, a nie lasom amazońskim, wciąż mamy na tej planecie czym oddychać?

Czas na moje ulubione zwierzęta, minogi i śluzice (rys. 5). Kształtem ciała przypominają węgorze. I śluzice, i minogi żywią się rybami w ten sposób, że wżerają się w kolejne osobniki, wyjadając wnętrzności. Minogom po zebraniu odpowiednich zapasów jelito zanika w ogóle, a one same płyną na tarło. Tam wylęgają się larwy ślepicie (przez 4 lata mają zarośniętą skórą oczy).



rys. 5

Piotr Wyskok

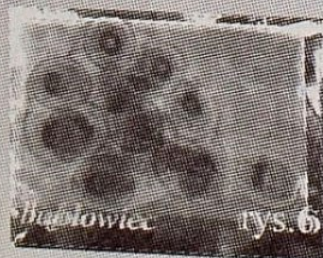
Strzykwy (wyglądają jak ogórek z wieńcem czułków na jednym końcu), należące do szkarłupni, mają specyficzny system obrony przed napastnikiem. Gdy otrzymają bodziec mówiący o niebezpieczeństwie ze strony drapieżnika, wyrzucają swoje wnętrzności przez otwór gębowy, same zaś odpływają, licząc na to, że drapieżnik pożywi się pozostawionymi wnętrznościami.

Śluzice (zwierzęta całkowicie ślepe), jak nazywa wskazuje, charakteryzują się intensywnym wydzielaniem śluzu. Kilka okazów w kilka minut potrafi tak wypełnić pojemnik śluzem, że jego wnętrze można wyjąć ręką jako jedną całość. Pomysł? Sam wygląd i tryb życia tych zwierząt bardzo pasuje do klimatu horroru, i spokojnie można z ich udziałem poprowadzić morską, groźną sesję.

Skoro mówimy o horrorze, nie sposób nie wspomnieć o kałamarnicach i ośmiornicach. Ośmiornice są zwykle mniejsze i nieagresywne, za to inteligentne. Potrafią zbudować sobie schronienie z kamieni, a także dokonać manewru ominięcia (cofnięcie się i ominięcie przezroczystej przeszkody na drodze do pokarmu), co potrafią tylko wysoko rozwinięte zwierzęta kręgowce. Kałamarnice mogą osiągać do 1 metra długości i czterometrowych ramion. Wielkie kałamarnice znamy tylko z okazów wyrzuconych przez morze. Miały one do 7 metrów długości i 14 metrów ramion. Jak dotąd, atak kałamarnic zdarzył się raz. W czasie II wojny światowej na Pacyfiku wielka kałamarnica porwała rozbitka z szalupy ratunkowej. A czy w głębi pływają jeszcze większe głowonogi? Kto wie...

Ciekawą dziedziną zoologii jest parazytologia – nauka o pasożytach wszelkiego rodzaju. Pierwszym przykładem niech będzie motyliczka (płazinić). Dorosła przywra składa jaja. Wydostają się one na zewnątrz żywiciela, po czym zostają połknięte przez ślimaka. On przetwarza je i wydalą jako kule śluzowe. Te natomiast zostają połknięte przez mrówkę. Kula śluzowa uszkadza w specyficzny sposób układ nerwowy mrówki, przez co za dnia wchodzi ona na żdźbło trawy i przyczepia się do niego, stanowiąc łatwy łup dla drapieżców. Na noc mrówka taka wraca do mrowiska i normalnie pracuje, po czym następnego dnia znów wchodzi na żdźbło. Jest to ciekawy motyw do wykorzystania. Naukowe przejęcie kontroli nad umysłem. A może lunatycy mają z tym zjawiskiem coś wspólnego?

Do przywr zbliżone są tasiemce, a intrygującą larwę posiada tasiemiec bąblowcowy. Larwa ta o kształcie bąbla nazywa się bąblowcem i osadza się w żywicielu, gdzie zaczyna rosnąć. Dzięki wewnętrznej tkance twórczej potrafi tworzyć kolejne pęcherze do wnętrza, a z tych znów kolejne pęcherze. Obraz takiej larwy wi-



rys. 6

Piotr Wyskok

narządach i analogicznie się rozrastają. Sady-styczny Strażnik Tajemnicy może Badaczowi taką inwazję (zwykłą „ucharakteryzowaną” namityczną, bądź naprawdę związaną z mitami) zafundować. Prześwietlenie pokaże dziwne kuliste obiekty w ciele ofiary. Taki nieszczęśnik nie będzie musiał być namawiany do wejścia do ciemnej piwnicy po lekarstwo.

Nie do końca jeszcze poznanymi pasożytami są larwy, powodujące u człowieka schorzenia zwane filariozami. Larwy te, mikrofilarie, są o tyle specyficzne, że pomimo swojej prostoty, pływają na przykład jedynie we krwi obwodowej tylko w nocy, choć logiczniejsze wydawałoby się, że łatwiej pływać po całym krwiobiegu. Do działań spowodowanych obecnością mikrofilarii można często zaliczyć tak zwaną słoniowaciznę. Obecność larw pobudza komórki do nieograniczonego podziału, co prowadzi do patologicznych rozrostów różnych części ciała, na przykład kończyn. Pokrój ogólny takiej zmodyfikowanej kończyny przedstawiłem na rysunku 7. Do sesji Zewu Cthulhu można w moim przekonaniu wprowadzić wioskę, w której mieszkańcy, bądź tylko ich część cierpi na słoniowaciznę. Przebiegające nocą ulicami miasta utykające postacie owinięte szczelnie w szmaty na pewno wzbudzą podejrzenia (jak w Innsmouth). A czy będą to po prostu chorzy ludzie, czy zmodyfikowani obecnością Przedwiecznych kultystów, zależy od Strażnika...



rys. 7

Piotr Wyskok

Przy omawianiu pasożytniczego trybu życia nie może zabraknąć innego mojego faworyta – gąsienicznika. Owady te składają swoje jaja do wnętrza gąsienic innych gatunków. Tam z jaj wykluwają się czerwce. Żywią się one ciałem gąsienicy, nie zabijając jej jednak. Najważniejsze narządy gąsienicy zostają nienaruszone do czasu przepoczwarczenia się jej w owada. Wtedy, w nowym, owadzie pancerzyku, czerwce dobijają gąsienicę, zjadając wszystko, co jest w środku, a następnie same się w tym obcym pancerzu przeobrażają w dorosłe osobniki. Przykład tego rozwoju podsuwa pomysł na zarażenie Badacza czy innego człowieka takim zabójczym gościem. Badaczom-uczonym można dać do zbadania mumię, która nie posiada nic w środku. Nie wiadomo, co się stało z wnętrzem. Może jednak Egipcjanie mieli jakieś kontakty z Mitami?

Pisałem kiedyś, apelując o tworzenie potworów, których zmysły są inne niż u nas, bądź stopień ich rozwoju jest inny. Mogę teraz sam się do tego do-



łożyć, opisując narząd wzroku u owadów. Oko insekta złożone jest z wielkiej ilości oczek pojedynczych, które wrażliwe są na natężenie światła. Dlatego owad taki nie widzi tak, jak my, dokład-

nego obrazu, lecz jedynie z grubsza określone kształty opisane przez kropki o różnym natężeniu światła (rys.8). Przy takiej budowie oka nie widać odległości, natomiast dobrze odbierany jest ruch. Prowadząc potwora o takich oczach, mamy od razu wrażenie inności. Inaczej odbierane bodźce powodują inne zachowanie. Obce, a o to przecież chodzi.

W wodach wokół Hawajów występuje „meduza”, której parzące macki sięgają 10 m długości!

Na koniec może co nieco genetyki. Na pierwszy rzut niech pójdą linie papilarne i choroby genetyczne. Normalny mężczyzna ma ich 146, kobieta – 129. W przypadku zespołu Klinefeltera, mężczyzna taki ma 111 linii, natomiast kobieta z zespołem Turnera ma 165 linii. Korzystając z takich anomalii, można wprowadzić „nieziemskie” ślady w postaci niespotykanych na Ziemi odcisków palców. Poza tym kobieta

Istnieją ryby, które nazywamy dwudysznymi. Potrafią one oddychać nie tylko skrzelami w wodzie, ale również pęcherzem pławnym na lądzie. Oddychając w ten sposób, mogą na przykład przepływać od jednego do drugiego zbiornika wodnego. Skoczek mułowy – ryba – potrafi zebrać w wodzie wystarczające zapasy tlenu, by wychodzić na plażę i przebywać tam przez pewien czas. Zwierzęta takie, po pewnych „przeróbkach”, można zastosować jako jakąś odmianę Istot z głębin, a może ich pomocników bądź wrogów.

z zespołem Turnera również wygląda nieziemsko. Mały wzrost, szeroka twarz i szyja. Osoba taka spokojnie może być wzięta przez Badaczy za potomka Istot z głębin. I znów, czy to prawda, czy tylko pułapka na naiwnych Badaczy, zależy od Strażnika Tajemnic.

Ciekawym przykładem wady genetycznej jest wada szczypiec homara. Polega ona na tym, że dłonie i stopy dotkniętego tą wadą są zmodyfikowane tak, że wyglądają jak szczypce (rys. 9). Co gorsza, wada ta dziedziczy się poprzez allel dominujący, co oznacza, że może być przekazana, w zależności od genotypu rodziców, od 50 do 100% dzieci. Co ciekawe, wada ta nie przeszkadza dotkniętym nią osobom rozmnażać się (chodzi zaś o względy społeczne – wygląd). Istnieją dotknięte nią całe rodziny. A jak to zastosować w grze? Cała wioska mówi, że rodzina O'Brien to pomiot szatana. Ich domek znajduje się poza wioską, bo są inni. Czy gracze nie podążą tym tropem?



U ryb chrzęstnoszkieletowych (rekin, płaszcza), by utrzymać równowagę osmotyczną z zasoloną wodą morską, w płynach ustrojowych utrzymywane jest na odpowiednim poziomie stężenie mocznika (szkodliwej substancji występującej w moczu). Spokojnie więc można istotom z Mitów w krwiobiegu umieścić nie tylko zieloną posokę, ale również i substancje toksyczne czy niespotykane. A analiza krwi pozostawionej przez mordercę na miejscu zbrodni jest co najmniej dziwna...

Tyle przykładów jestem Wam w stanie przedstawić. Ogranicza mnie zarówno objętość tekstu, jak i intensywność moich poszukiwań. Naprawdę, wystarczy tylko trochę dobrej woli i czasu spędzonego w bibliotece, by poznać jeszcze kolejne i kolejne przykłady dziwów natury, które można przetransportować na chłonne podłoże Zewu Cthulhu czy innych horrorów RPG. Życzę więc powodzenia w poszukiwaniach!

Ilustrował: Piotr Wyskok

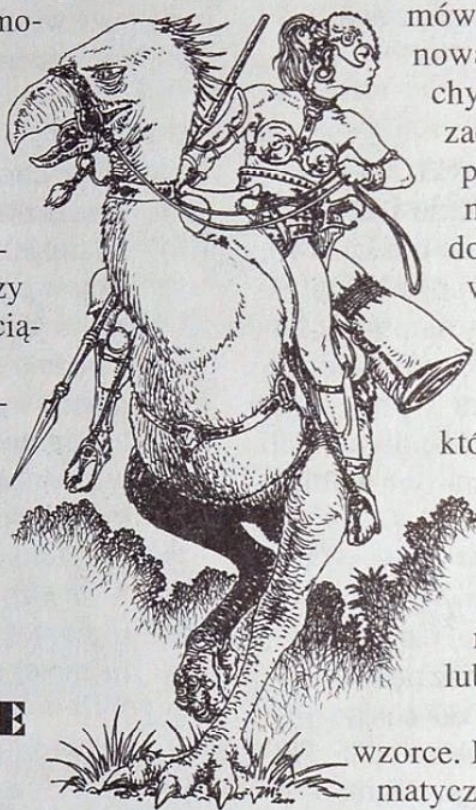
Michał Oracz

PSYCHOLOG I RAZEM: jak szybko stworzyć ciekawą postać?

Idarza się nieraz, że musimy stworzyć swoją postać na szybko, tuż przed rozpoczęciem sesji RPG. Nie zawsze mamy gotowy koncept czy dobry pomysł na postać, a tymczasem chcielibyśmy też zagrać już w tej sesji. Mistrz Gry zerka przy tym z obawą na resztę graczy, którzy zniecierpliwieni zaczynają już rozmawiać o najnowszej powieści Pratchetta albo włączają „na chwilę” komputer, by troszkę podrasować swoje postacie w „Diablo II”. Jeżeli się nie pospieszymy, Mistrz potraktuje nas jak piąte koło u wozu, być może nawet nam przerwie i postać wejdzie do gry „niedorobiona”. Znamy to? Możemy też pójść Mistrzowi na rękę, nie zabierać mu czasu przed grą i skazać swoją postać na „niedorobienie”. Czy tak musi być? Czy jest jakiś sposób, by od zera w ciągu kilku minut stworzyć swoją postać całkowicie, z dopracowaną psychiką, szczegółami charakteru, historią, odzywkami... po prostu pełną i barwną (a może i najbarwniejszą w całej grze)? Podobno jest na to sposób.

WZORCE OSOBOWE

Współczesny psycholog, William Kirk Kilpatrick, w swojej książce „Psychologiczne uwiedzenie” przeprowadził analizę osiągnięć współczesnej psychologii. Zwrócił przy tym uwagę na pewien fakt, odkrycie będące znaczącym osiągnięciem badań psychologicznych – fakt nie dość jeszcze uświadomiony przez ogół ludzi, mający jednak kluczowe znaczenie dla interpretacji ludzkiego zachowania. Co więcej, odkrycie tego faktu ma ogromne znaczenie właśnie (hi, hi) dla erpegowców.



Otóż człowiek, wykazując w danych konkretnych sytuacjach pewne jemu odpowiadające postawy, reakcje i zachowania (które zwrótnie określają jego charakter i osobowość), nie odwołuje się wcale (jak chciało wielu psychologów – moralistów) do praw, które są mu znane, przyjęte czy przez niego aprobowane, ale do znanych mu wzorów osobowych, przykładów konkretnych ludzi, konkretnych zachowań i postaw. Człowiek mający zareagować natychmiast, szybko i bez

zastanowienia w danej sytuacji (nie mówię tu jednak o reakcjach determinowanych biologicznie, jak np. odruchy warunkowe), wcale nie wybiera zachowania zgodnego z przyjętymi przez niego paradygmatami, natomiast automatycznie odwołuje się do swoistej biblioteki skolekcjonowanych w swej pamięci wzorców konkretnych zachowań jakichś

ludzi. Mogą to być żywi ludzie, wśród których żyje, wśród których się wychował, mogą to być również bohaterowie fikcyjni, których poznajemy poprzez literaturę, film czy opowieści, a nawet mity. Są to w głównej mierze postacie, które świadomie lub nieświadomie stały się naszymi idolami, które przyjęliśmy jako

wzorce. Postępując w danej sytuacji automatycznie i błyskawicznie, dokonujemy pewnego często nieświadomego procesu

myślowego, mianowicie: jak postąpiłby „X” w tej sytuacji? Przyjmując za wzorzec jakąś osobę X, najczęściej kierujemy się fascynacją, która jest niejednokrotnie dyktowana bardzo różnymi przypadłościami X, np. może nam odpowiadać jego wygląd, sposób zachowania, muzyka, jaką tworzy, sposób, w jaki traktują go inni, jakaś podziwiana przez nas cecha, np. siła (także charakteru) etc. Czyli wcale nie kierujemy się tylko i wyłącznie tym, że znajdujemy w owej osobie

X cechy charakteru, wartości moralne czy zasady i prawa świadomie przez nas akceptowane, chodzi tu raczej o oddziaływanie na nas pewnej powierzchowności tego X. Jednak gdy X staje się dla nas jednym z naszych wzorców, gdy trafia do naszej „kolekcji”, przyjmujemy go z całym niesionym przez niego bagażem moralnym, wachlarzem prezentowanych przez niego wartości, filozofii życiowej, nawyków i zachowań. Jednym słowem: ktoś nam się podoba, więc przyjmujemy jego moralność jako część swojej, przyjmujemy jego osobowość do kolekcji swoich osobowości i mamy odtąd na podporządku jego „maskę”, którą możemy w odpowiednim momencie założyć.

Co jednak z powyższego wywodu wynika dla sprawy RPG, a w szczególności dla procesu tworzenia pełnej, konsekwentnej i nie papierowej postaci? Ano – kwestia zasadnicza. Tworząc postać, nie potrzebujemy określać jej cech charakteru, zasad, wartości, bo na takiej postawie i tak nie będziemy w stanie dobrze odegrać zamierzonej postaci, oddać w grze spisanych przez nas cech (chyba że znów nie do końca świadomie będziemy się poprzez owe cechy jednoznacznie odsyłać do naszej „kolekcji” żywych konkretnych osób). Nie stworzymy żywej postaci z samych świadomości i sztucznie określonych cech, praw, paradygmatów zachowań, które chcemy narzucić na naszą postać w trakcie gry. Potrzebne są nam właśnie żywe wzory, z których czerpiemy mniej świadomie, bardziej instynktownie i na wyczucie, ale za to możemy z nich wyciągać wszystkie potrzebne cechy, które mają określić naszego bohatera i jego zachowania. Mając w myślach obraz jakiegoś konkretnego człowieka, czytamy niejako „między wierszami” i instynktownie wiemy, jakie przyjąć postawy, jakie emocje w danej chwili są na miejscu u danego bohatera, a nieraz samych nas zaskoczy, jak pewnie i specyficznie zachowa się nasz bohater.

SYNDROM NIESZCZELNEGO BALONU

Na wielu sesjach mamy okazję zaobserwować pewne tajemnicze, powtarzające się zjawisko: ktoś przygotował sobie świetną, nietypową i niekonwencjonalną postać, nadał jej niepowtarzalny charakter – nic, tylko czapki z głów. Zaczyna się

sesja, podczas wstępu, „rozgrzewki” przed scenariuszem postać ta jest naprawdę ozdobą gry, prowadzący ją gracz świetnie się bawi, zaskakując przy tym wszystkich barwnym i nie papierowym zachowaniem. Jednak sesja się rozkręca, coraz więcej akcji, coraz więcej interakcji z enpocami, zmieniające się jak w kalejdoskopie sytuacje... i ta niezwykle barwna postać płowieje, traci swój charakter, coraz bardziej przypomina na powrót charakter prowadzącego ją gracza. Dlaczego tak się dzieje? Dlaczego uchodzi z niej życie jak powietrze z nieszczelnego balonu? Otóż po pierwsze: gracz musi nieustannie kontrolować różne, narzucone na postać i niejednokrotnie obce sobie formy zachowania i cechy charakteru. Chyba oczywistym jest fakt, że jest to na dłuższą metę bardzo męczące. Dopóki w grze nie pojawiają się żadne absorbujące elementy, można trwać skupionym na swej postaci i jej zachowaniu, charakterze. Jednak w miarę sesji pojawia się coraz więcej zdarzeń, które zajmują naszą uwagę, przy tym jesteśmy coraz bardziej zmęczeni – przez wysiłek wkładany w odgrywanie innej od nas postaci, przez wysiłek wkładany w rozwiązywanie tajemnic scenariusza i w końcu przez sam upływ czasu. Coraz mniej energii poświęcamy ambitnej osobowości naszej postaci i automatycznie zaczynamy

grać sobą, swoim charakterem, czyli bez

wysiłku, naturalnie. Jesteśmy już zbyt zmęczeni na ciągłe analizy: jak TERAZ

zareagować, jak w takiej sytuacji, a jak w owa-
kiej? A scenariusz stawia nas nieustannie w nowych sytuacjach, wypróbowując nas, niczym test z *Blade Runnera*, jak zareagujemy w tej sytuacji, jacy jesteśmy naprawdę. Drugim znanym problemem jest zanik tak dopracowanego i spójnego charakteru postaci po przerwie między kolejnymi sesjami. Tutaj powód jest banalnie prosty – zapominamy. Patrząc na suche zapiski na karcie, na słowa typu: „bezlitosny, ale...” i ciągnące się linijkami opisy charakteru odkrywamy, że nie wiemy już, co się miało pod nimi kryć, o co nam wtedy chodziło. Bo tworząc postać w konkretnym stanie emocjonalnym i opisując jej charakter, zapisujemy tak naprawdę tylko hasła, które mają dla nas znaczenie dopóty, dopóki „czujemy” i pamiętamy, o co nam w danym momencie chodziło. Gdy zmieni się nasz stan i upłynie trochę czasu, pozostają jedynie puste, niewiele znaczące słowa, które na pewno nie są już kluczem do charakteru naszej niepowtarzalnej postaci.



Jarosław Musiał

AKTORZY I BOHATEROWIE

Hmm, czy zatem można opisać wyżej problemy w jakiś sposób ominąć? Tak. Po prostu zamiast opisu charakteru potrzebujemy konkretnego wzoru, postaci, bohatera. Takiego, o którym „wiemy wszystko”, którego „czujemy”, wiemy „o co w nim chodzi”. Czy to możliwe, by wywiało Wam z głowy, jak zachowuje się Harrison Ford – Indiana Jones? Albo Bohun? Albo Zagłoba? Albo Boromir, Gollum czy android Bishop i kapral Hicks? Nawet jeżeli Wam wywieje – bierzecie do ręki książkę czy puszczaście film, i macie to w jednym palcu na nowo. Ktoś mógłby zarzucić, że to postacie gotowe i żadna to sztuka. Tylko że mamy wybór: 1) albo grać sobą, albo 2) stworzyć nową niespotykaną postać, zacząć z pompą, po czym zblednąć i znów dalej grać sobą, albo 3) postawić na wzorowanie postaci na jednym ze znanych nam bohaterów, aktorów, ludzi i również, chcąc nie chcąc, połączyć go z sobą, co da w efekcie naprawdę niespotykaną, spójną, a jednocześnie barwną i „łatwą w obsłudze” postać. Raczej nie stworzymy zwykłej kalki, np. aktora, nie przekształcimy się w niego. On będzie istniał tylko w naszej głowie, przed naszymi oczami – a to, co powstanie z połączenia naszego wzoru z nami samymi, będzie zupełnie nową jakością. Reszta graczy prawdopodobnie nawet nie będzie w stanie rozpoznać, na jakim to wzorze oparliśmy charakter naszej postaci. No, chyba że naszymi powiedzonkami będą: „Ty stara dupa jesteś...”, „Co ty wiesz o zabijaniu?”, „Nie chce mi się z tobą gadać” i tym podobne. Tak więc – z umiarem. Aktor, bohater itd., jako że możemy zapisać go jednym wyrazem – imieniem – staje się klamrą spinającą obszerną treść opisu charakteru, staje się prostą i bezpośrednią furtką do pełnej, bogatej i dobrze nam znajomej osobowości – i w szczególności, i w ogóle. Poza tym imię – jedno słowo, nie obciąża naszej pamięci w trakcie gry. Jest to słowo-klucz, który możemy odczytać zawsze i w dowolnej chwili, tak w trakcie całej gry, jak i po półrocznej przerwie między sesjami.

Jako przykład przytoczę historyjkę z własnego doświadczenia: pewnego razu musiałem stworzyć na kolanie swojego bohatera do Warhammera. Nie miałem absolutnie czasu na dopracowanie postaci

ani na obmyślenie czegoś ciekawego, bo do rozpoczęcia gry pozostały około dwie minuty. Od razu zacząłem szukać w myślach jakiegoś „gotowca”, czy to starej swojej postaci, czy to żywego wzoru. Padło na Kurtza – bohatera „Jądra ciemności”, a zarazem odmiennej od pierwowzoru adaptacji filmowej „Czas apokalipsy”. Uznałem, że mój bohater dowodził kiedyś wojskami imperialnymi, lecz z czasem „zwariował” i zmienił się, budząc grozę przełożonych (wiadomo, ile niuansów i bogactwa można znaleźć w przedsiębiorcy/pułkowniku Kurtzie). W ciągu kilku sekund, po błyskawicznej kosmetyce gotowej postaci, przefiltrowaniu na realia WFRP, miałem całkowicie gotową jedną z najciekawszych moich postaci. Sprytne jak najnowsze proszki do prania, co? Z taką postacią potrafisz niemal automatycznie i bez trudu odegrać takie zachowania,

które wprawia w podziw (he, he) innych graczy, znaleźć się w każdej sytuacji, zareagować od razu, bez namysłu. Dopiero wtedy widać, że nie jest to papierowa postać, która sama nie wie, jak ma postąpić, by zachować spójność swego charakteru, która rozpada się na wiele różnych, chaotycznie się ujawniających osobowości, jak jakiś zbiegły z izolátky schizofrenik.

Oczywiście, nie chcę jednoznacznie stwierdzić, że stworzenie własnej, znikąd nie zapożyczonej bezpośrednio postaci jest w ogóle niemożliwe. Możemy sobie bowiem wyobrazić, że do RPG zasiadł jakiś pisarz, np. Sapkowski, i gra Wiedźminem. No co? Sam

go stworzył. Jednak można z łatwością zauważyć, że tworzenie własnych oryginalnych postaci kończy się nagminnie większym lub mniejszym niepowodzeniem, w dodatku jest bardzo trudne i często pracochłonne, wymaga też włożenia sporego wysiłku w trzymanie takiej postaci „w kupie” podczas gry. Dlatego podaję pewne skróty, które przy niewielkim wysiłku dają zadziwiająco dobre rezultaty.

Ostatnio miałem okazję rozmawiać na podobny temat z T. Z. Majkowskim, któremu wcale ów pomysł nie był obcy. Przytoczył inne ciekawe wykorzystanie tego patentu: pewien MG, opisując postacie enpeców, zawsze określał je tylko i wyłącznie za pomocą nazwiska jakiegoś aktora, np. „król, który wygląda jak Sean Connery w <Zardoz>”, albo „podchodzi do was gość, taki Steve



Buscemi". Cały charakter postaci, wygląd, mimika, gesty, tembr głosu w jednej chwili ożywają w naszej wyobraźni – jeżeli tylko znamy tego aktora, jeżeli widzieliśmy odpowiedni film.

ENDZIN

Na zakończenie propozycja: proponuję, by na kartach postaci zmienić rubrykę „Charakter”

i tym podobne, na rubrykę „Wzór charakteru” (może być też w liczbie mnogiej). Zamiast „neutralny zły” czy zamiast krótkiej psychoanalizy wpiszemy: Indiana Jones – Harrison Ford, Sean Connery – James Bond czy Rutger Hauer albo William Wallace. Możemy dokleić sobie na dołkę zdjęcie owego gościa, by w trakcie gry mieć „naszą postać” cały czas przed oczami. Co wy na to? Herezja?

Świat jest niczym rozbite lustro. W tysiącu drobnych fragmentów odbija się ten sam obraz. W każdym jest inny. Różnią je setki drobnych czynników.

Podobnie żadna historia nie zostanie opowiedziana w taki sam sposób przez różne osoby. Co więcej, może się okazać, że poszczególne wersje przeczą sobie. Tylko pozornie. Jeśli połączymy je, powstanie prawdziwy obraz wydarzeń. Całość.

A czym innym jak nie opowieścią jest gra fabularna? Opowieścią, którą gracze poznają tylko z jednej strony: z punktu widzenia swoich postaci. Nieraz po zakończonej przygodzie słyszy się pytania: „Jak to było naprawdę?”, „Czy mag na pewno był zły?”, „Dlaczego krasnolud mścił się na kupcu?”...

Z reguły Mistrz Gry udziela odpowiedzi, dopełniając historię. Niekiedy wykorzystuje niektóre wątki później, w innych przygodach. A czasem...

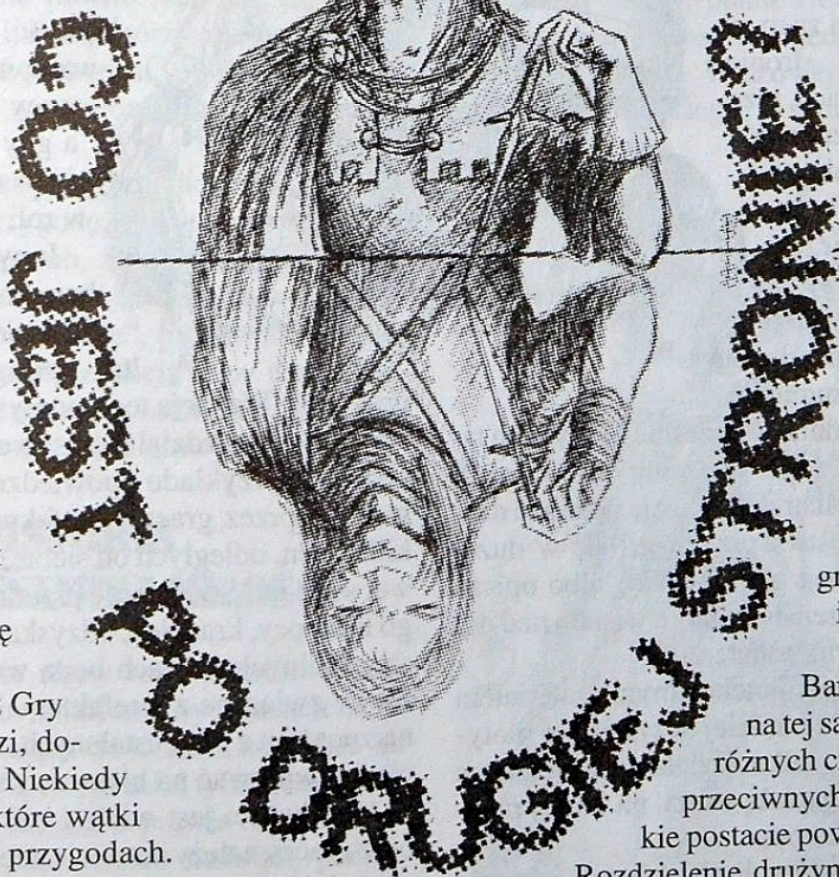
Takie pytania same w sobie mogą być pomysłem na nowy scenariusz. Dość niezwykły, gdyż stawiający graczy po przeciwnej stronie pola bitwy lub we wrogiej organizacji. Każący im odgrywać swoich własnych przeciwników.

Akcja takiej przygody może nawiązywać do poprzednich wydarzeń lub opierać się na tym samym wątku głównym. Weźmy dla przykładu oblężenie zamku. Drużyna graczy znalazła się wewnątrz, broniąc zaciekle twierdzy, robiąc wypadki czy przesyłając informacje poza linie wroga. Po zakończeniu gry przydzielamy im rolę oblegających, poprzez małą podróż w czasie cofając się do początku walk. Są teraz żołnierzami, którzy atakują, podkopują mury, obsługują katapulty. Przygoda dla obleganych może polegać na odnalezieniu zdrajcy wewnątrz, podczas gdy oblegający będą nadzorować podkładanie prochu pod jedną z wież. Scenariusze – choć dotyczące tego samego wydarzenia – są zupełnie inne i nie pozwalają graczom wykorzystać informacji z poprzedniej rozgrywki.

Bardzo ważne jest, aby na tej samej sesji nie stawiać różnych członków drużyny po przeciwnych stronach. Wszystkie postacie powinny działać razem. Rozdzielenie drużyny nigdy nie ułatwia prowadzenia, a i granie czyni nieco bardziej nudnym (zwłaszcza w momentach, gdy uwaga Mistrza kieruje się ku drugiej połowie zespołu).

Należy przygotować się na to, że gracze – wcielając się we wrogów swojej drużyny – mogą obawiać

Przemysław Szymczak



Przemysław Szymczak

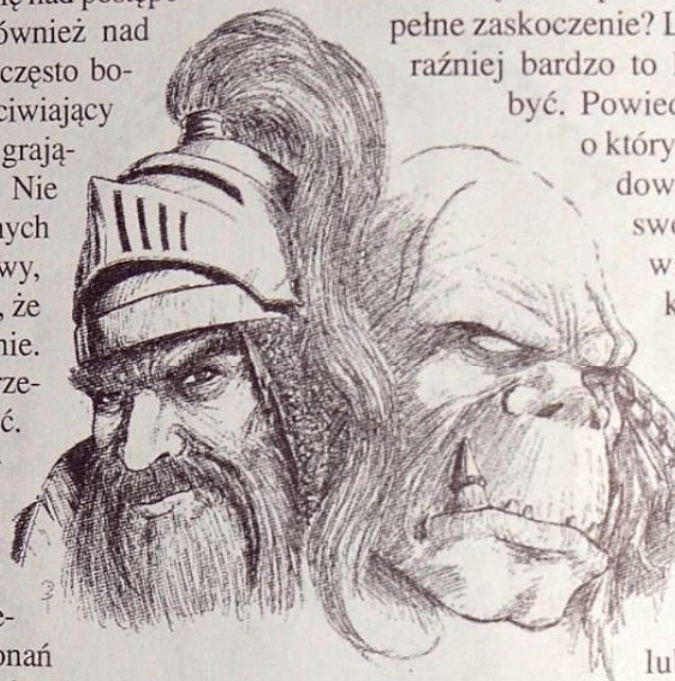
się konfrontacji z własnymi postaciami z poprzedniej gry i konieczności walki z nimi. Dobrze jest unikać tego, zarówno ze względu na zdrowie bohaterów, jak i na sam fakt, że w takiej sytuacji gracz teoretycznie powinien zacząć prowadzić dwie postaci naraz. Owszem, można dopuścić do ich spotkania, choć najlepiej nie twarzą w twarz.

Gdy uporamy się już ze wszystkimi dręczącymi nas problemami, przychodzi czas na zadanie sobie pytania: co da Mistrzowi i graczom taki rodzaj zabawy? Umożliwi znalezienie się w skórze przeciwników, a to będzie wspaniałą okazją do wykazania się zdolnościami aktorskimi. Jednak główną zaletą jest zmiana punktu widzenia, poznanie racji wroga, motywów, które nim kierują. Przeciwnik, nawet najlepiej naszkicowany, z wszelkimi cechami żywej istoty, nigdy nie będzie dla graczy równie realny, jak ten, którym zagrają sami. Taki krok zmusza do zastanowienia się nad postępowaniem tych postaci. Również nad swoim własnym. Bardzo często bohaterowie niezależni sprzeciwiający się drużynie są w oczach grających po prostu wrogami. Nie przypisuje się im pozytywnych cech, nie dba o ich motyw, a jedynie nienawidzi za to, że są po przeciwnej stronie. Przygoda w szeregach przeciwników może to zmienić. Tym bardziej, że nie zawsze nowe postacie będą „tymi złymi”. Najczęściej bowiem przyczyną walki jest konflikt interesów, niezgodność przekonań lub zwykłe nieporozumienie.

Jak zostało wspomniane wcześniej, przygoda taka posłużyć może doprowadzaniu pobocznych wątków do końca. Mistrz ma okazję pokazać drużynie, że do zwycięstwa przyczynił się w dużej mierze śmieszny zbieg okoliczności, albo opisać ogromne niebezpieczeństwo, które wisiało nad nie wiedzącymi o niczym bohaterami.

Każda przygoda jest potencjalnym materiałem na taką konwersję. Najbardziej oczywistym motywem wydaje się być walka. Działania wojenne na większą skalę są wspaniałą sceną, na której można rozegrać epicki dramat.

Osobami, wokół których zbudowana zostanie fabuła, nie muszą być postacie graczy. Głównym wątkiem przygody mogą stać się losy któregoś z bohaterów niezależnych. Przykładem niech będzie historia żołnierza, który zdezerterował, a następnie wprowadził swój oddział w pułapkę.



W drugiej przygodzie dowiemy się, iż w rzeczywistości dostał się on do niewoli, zbiegł i próbował bezskutecznie ostrzec swoich towarzyszy.

Scenariusz można także przygotować opierając się nie na walce, a na samej specyfice spojrzenia z innej strony. Reporterzy filmujący brawurową i krwawą akcję bohaterów, którymi gracze grali na poprzedniej sesji. Ludzie, którzy ucierpieli w wyniku ratowania świata. Ani jedni, ani drudzy nie przyłączą się entuzjastycznie do owacji na cześć naszej drużyny. Z drugiej strony ofiara wampira, która przeżyła jego atak, może tak zafascynować się nim, że zdecyduje się go odszukać. Dużą niespodzianką będzie zachowanie rywalizującej od zawsze z graczem łowczyni nagród, która zwierzy się swojemu współnikowi (odgrywanemu w tej przygodzie przez tego samego gracza – jakżeby inaczej?), że tak naprawdę jest zakochana w swoim przeciwniku.

Jakie będzie lepsze zakończenie historii, niż zupełne zaskoczenie? Los bywa ironiczny. Najwyraźniej bardzo to lubi. Pozwólmy mu takim

być. Powiedzmy graczom o rzeczach, o których ich postacie nigdy się nie dowiedzą. Niech – jako słudzy swojego przeciwnika – obrócą własne osiągnięcia na jego korzyść. Każdy łowcom wampirów usidlić dzieci nocy w ich kryjówce, a gdy już przygotowują się do walki, postawmy ich w roli ściganych.

Innym jeszcze sposobem na stworzenie scenariusza jest dodanie prologu lub epilogu do konkretnej

przygody. Wariacją tego pomysłu będzie ukazanie większego przedziału czasowego podczas jednej sesji. Dla przykładu opowiedzmy dzieje poszukiwanego przez graczy artefaktu. Można rozegrać kilka scen, odległych od siebie o dziesiątki czy nawet setki lat. Stworzenie przedmiotu, przekazanie go następcy, kradzież, odzyskanie... Gracze w poszczególnych scenach będą wcielać się w różne osoby związane z artefaktem. Nie należy jednak narzucać im z góry ustalonych rozwiązań. Pozwólmy im wpływać na historię, współtworzyć ją.

Możliwości jest wiele i tylko od Mistrza Gry oraz graczy zależy na co się zdecydują, jak zechcą uzupełnić swoje przygody. Warto spróbować. Może odkryjemy, że świat, w którym egzystują nasze postaci, jest naprawdę żywy i bardziej prawdziwy, niż chcielibyśmy aby był?

Powodzenia w odnajdywaniu obrazów z rozbi- tego lustra...

Jacek Komuda

NIE TRACĆ WASZMOŚĆ GŁOWY!

Nie trać waszmość głowy to krótka przygoda do systemu **Dzikie Pola, Rzeczpospolita w ogniu**. Scenariusz niniejszy rozegrać można w dowolnym miejscu Rzeczypospolitej, autor proponuje jednak, aby wszystko rozpoczęło się gdzieś na południu Korony – najlepiej w okolicach Chocimia, na dzikich, poprzecinanych jarami stepach, w których prawo nie ma już takiej mocy, jak w innych częściach Rzeczypospolitej.

Osią całego dyariusza przygody jest intryga polegająca na odnalezieniu głowy znanego infamisa Łukasza Sienieńskiego i przywiezienia jej na dwór Janusza Ostrońskiego, kasztelana krakowskiego. Swawolna kompania musi zatem wcielić się w rolę łowców infamisów. Ponieważ jednak za głowę Sienieńskiego wyznaczona jest znaczna nagroda, na pewno znajdzie się wielu swawolników i hultajów, którzy usiłować będą odebrać naszym bohaterom ów nieszczęsny szczątek i zagarnąć wypłacone przez Ostrońskiego pieniądze.

Niniejszy dyariusz przygody może zostać przezwany przez inną przygodę. Akcja powinna zatem toczyć się w taki sposób, że grający najpierw są świadkami wydarzeń przedstawionych w rozdziale „A hołowa bęc na ziemię”, potem przeżywają perypetie nie związane z akcją tego dyariusza, a dopiero później uczestniczą w dalszej części scenariusza „Nie trać waszmość głowy!”

HISTORIA NIESZCZĘŚLIWEJ MIŁOŚCI

Wszystko zaczęło się w roku pańskim 1616. Wówczas to właśnie zmarł możny szlachcic Bernard Wapowski, mający dość znaczne dobra na Rusi Czerwonej. Wapowski miał tylko jedną córkę – Helenę, znaną zresztą w prawie całym województwie ruskim jako wielce nadobną pannę. Obawiając się jednak krewnych, którzy mogliby zagarnąć włości sieroty, Wapowski wyznaczył na opiekuna nad panną kasztelana krakowskiego Janusza Ostrońskiego, pana dość zacnego i sprawiedliwego, a przy tym pierwszego senatora Rzeczypospolitej.

Książę Ostroński postąpił z panną całkiem szlachetnie. Poczekał, aż stała się pełnoletnia, a w roku 1618 chciał wydać ją za mąż za swego dworzanina – Bogusława Przebendowskiego. Wszystko zmierzało zatem do dobrego końca, jednak życie państwa młodych zmącił pewien wypadek.

O rękę Heleny starał się kiedyś bezskutecznie niejaki Łukasz Sienieński, znany awanturnik, hultaj i zabijaka, sławny m.in. z tego, iż w roku 1610 usiłował siłą zająć dobra po zmarłym gwałtownie Stanisławie Stadnickim, którego zwano Diabłem Łańcuckim. Sienieński nie posiadał żadnego majątku, był jednak doświadczonym rotmistrem królewskim, a na każde skinienie mógł mieć kilka setek hultajów, których pełno było wówczas w całej Koronie. Tenże sam Sienieński postanowił zdobyć pannę Helenę gwałtem. Dlatego też zaraz po weselu zajechał z gromadą swawolników dwór w Wiązowej pod Lwowem, zabił Przebendowskiego, a samą Helenę schwytał



Hubert Czajkowski

i zadał jej gwałt. Ostrogski nie darował tej krzywdy i natychmiast wysłał ludzi w celu ujęcia infamisa. Jednak Sienieński poznawszy, że przychodzi mu mierzyć się z daleko potężniejszym przeciwnikiem, uszedł z Wiązowej, pozostawiając brzemenną Helenę na pastwę losu. Sienieński wziął wkrótce udział w wyprawie hetmana Stanisława Żółkiewskiego na Orynin, a potem słuch o nim zaginął.

Tymczasem Ostrogski szalał z gniewu. Szybko uzyskał na Sienieńskiego kolejny już zresztą wyrok infamii. Jednak hultaja nie mógł nigdzie znaleźć. Książę, po części przez pamięć o ojcu Heleny, ufundował zatem na początku roku 1619 nagrodę 10 tysięcy czerwonych złotych dla każdego, kto przyniesie mu głowę infamisa Łukasza Sienieńskiego.

A HOŁOWA BĘC NA ZIEMIĘ!

Historia, w którą wplątani zostaną Panowie Gracze, rozpoczyna się w ponury, deszczowy wieczór, pod koniec marca 1619 roku na Podolu. Najlepiej, aby Swawolna Kompania spotkała się gdzieś nieopodal Chocimia, wśród nieprzebranych chaszczy, stepów, jarów, rozpadlin i skał tej pogranicznej części Rzeczypospolitej. Jeśli nasi dzielni Sarmaci jeszcze się nie znają, powinni długo krążyć wąskimi, krętymi drogami, przemoczeni i źli. Powinni słyszeć wycie wołoskich upiórów i miejscowych brukołaków, które wstają w takie noce ze starych grobów; widzieć spalone lub opuszczone wioski, jakie pozostały po ostatnim tatarskim najeździe. Aż wreszcie, gdzieś w oddali, zauważą małe, czerwone światło.

Gdy nasi bohaterowie (pojedynczo lub razem) podjadą już bliżej, zobaczą wioskę ukrytą na stoku głębokiego jaru. W przysiółku jest mała drewniana cerkiewka, a także stara, zmurszała karczma, przed którą, mimo deszczu, widać jakieś postacie.

Gdy Sarmaci znajdą się bardzo blisko, przekonają się, że przed gospodą stoi kilka okulbaczonych koni, trzymanyh przez panów braci o srogich, poznaczonych bliznami obliczach. Już na pierwszy rzut oka widać, że są to albo byli żołnierze, albo też czeladź jakiegoś wojowniczego pana. A przed gospodą, w słabym świetle latarni toczy się pojedynek dwóch szlachciców. Pierwszy z nich jest w średnim wieku, ma długie, nierówno przystryżone wąsy i bliznę na łbie. Drugi z walczących jest starszy, ma długą, posiwiałą brodę i czerwone, błyszczące oczy.

Swawolna Kompania może spokojnie podjechać bliżej i przyjrzeć się pojedynekowi. Jeżeli



nasi bohaterowie pytają kto z kim walczy, przyglądający się zwadzie szlachcice powiedzą im, że ma tutaj miejsce pojedynek imię pana Ludwika Poniatowskiego z Łukaszem Sienieńskim. Poniatowski to starszy z walczących, Sienieński zaś to ten z podgolonym wąsem. Przyczyną całej zwady jest oczywiście gospoda, bowiem obaj panowie bracia pobili się o to, który z nich ma prawo zatrzymać się w niej na noc.

Męcząca walka pomiędzy Sienieńskim a Poniatowskim przeciąga się. Obydwaj szlachcice długo okładają się szablami, tną i odbijają cięcia. W końcu Sienieński rani Poniatowskiego w bok. Ów pada na ziemię, jednak ostatnim wysiłkiem tnie szablą i niemal odrąbuje Sienieńskiemu głowę.

Tak oto kończy się pojedynek w deszczu. Poniatowski pada ranny, a jego słudzy wnoszą go do gospody, gdzie zostanie opatrzony. Swawolna Kompania może także zatrzymać się na noc w tej karczmie. Jest to typowy podolski zajazd – ma tylko jedną wspólną salę, w której przebywają zarówno ludzie, jak i zwierzęta. Nie ma oczywiście mowy o jakichkolwiek pokojach gościnnych. Jadalnia wygląda bardzo niesmacznie: kapusta z grzybami, którą serwuje gospodarz, jest już nadpsuta, więc dla zabicia złego smaku bardzo mocno ją posolono.

Gdy Swawolna Kompania wchodzi do karczmy, jeden z panów braci zobaczyć może, jak ciało Sienieńskiego wynosi gdzieś za karczmę dwóch chłopów ze wsi. Jest to szczególnie bardzo ważne, choć na razie Panowie Gracze nie powinni wiedzieć, że książę Ostrogski wyznaczył nagrodę za głowę Sienieńskiego. Teraz zaś mogą spędzić spokojnie noc w zajazdzie, co zaowocuje złapaniem wielu pcheł i pogryzieniem przez robactwo.

Skoro świt, karczma opustoszeje. Pachółkowie Poniatowskiego wezmą swego pana w „kołyskę” między dwa konie i ruszą na południe – ku mułtańskiej granicy. Natomiast Swawolna Kompania

może ruszyć dalej; najlepiej, jeśli nasi bohaterowie pojechaliby do Kamieńca Podolskiego i na Wołyn. Wspaniale byłoby też, gdyby Panowie Gracze szybko zapomnieli o całej tej przygodzie.

KRÓTKA CHWILA PRZERWY

Teraz Starosta Gry powinien przerwać akcję niniejszego scenariusza i poprowadzić jakąś inną, przygotowaną zawczasu przygodę. Chodzi przede wszystkim o to, aby Panowie Bracia zapomnieli o pojedynku i śmierci Łukasza Sienieńskiego. Przerywnikiem może być np. zwada w gospodzie albo też napad wołoskich rozbójników na drodze do Kamieńca. Najprościej jednak po prostu wprowadzić do gry Tatarów, którzy pojawiają się na szlaku, a Swawolna Kompania będzie musiała uchodzić przed nimi do Kamieńca Podolskiego.

POLOWANIE NA INFAMISA

Kamieniec Podolski to duże miasto na szlaku handlowym prowadzącym na Wołoszczyznę i dalej – do Stambułu. Kamieniec, położony na skalistym cyplu w zakolu Smotrycza, broniony przez Stary i Nowy Zamek, jest niemal niemożliwą do zdobycia twierdzą. Miasto zamieszkują Polacy, Rusini, Ormianie, Grecy, a nawet Tatarzy i Turcy.

To właśnie w Kamieńcu Swawolna Kompania może dowiedzieć się o nagrodzie za głowę Łukasza Sienieńskiego. Gdy nasi bohaterowie znajdą się na rynku miejskim, zobaczą woźnego, który odczytuje zgromadzonym jakieś orędzie. Jeśli Swawolna Kompania podjedzie bliżej, dowie się, że kasztelan krakowski Janusz Ostrogski wyznaczył nagrodę 10 tysięcy czerwonych złotych za głowę Sienieńskiego. Jeśli nasi Sarmaci porozmawiają później z woźnym, dowiedzą się od niego, że Ostrogski przebywa obecnie we Lwowie, a nie w Krakowie, jak można by sądzić. Swawolna Kompania nie będzie musiała specjalnie nadkładać drogi.

Nasi bohaterowie znajdują się zatem w dość korzystnej sytuacji. Usłyszeli właśnie, że za głowę infamisa wyznaczona jest nagroda. A wiedzą dobrze, o czym nie wie Ostrogski ani inni potencjalni łowcy infamisów, iż Sienieński nie żyje i został pogrzebany najprawdopodobniej gdzieś w okolicach małej wioski pod Chocimem. Niechaj zatem naszym bohaterom wydaje się, że nie ma niczego bardziej prostego od wykopania zwłok z grobu, obcięcia głowy i zawiezienia jej na dwór Ostrońskiego. Jednak panowie bracia nie

podejrzewają wcale, że infamisa chce poszukiwać także wielu innych znanych hultajów i swawolników, a prawdziwa przygoda rozpocznie się dopiero teraz.

POWRÓT POD CHOCIM

Swawolnej Kompanii nie pozostaje zatem nic innego, jak tylko powrót pod Chocim, do małej, zapadłej wioski, gdzie zginął Sienieński. Powrotna droga do osady jest bezpieczniejsza. Tatarów nie ma już w okolicy, zostali bowiem przepłoszeni przez kilka chorągwi kwarcianych, które stacjonują w Berszadzie i Chocimiu. Jednak okolica jest wyludniona i pustosza. Przez całą drogę pada deszcz, jest zimno, mokro, nieprzyjemnie. I nigdzie nie widać żadnego żywego człowieka.

Po przyjeździe na miejsce Swawolna Kompania długo nie może odszukać jaru, w którym była wspomniana już wioska. Gdy w końcu Panowie Gracze docierają na miejsce, ich oczom ukazują się jedynie spalone zgliszcza. Okazuje się bowiem, że w czasie, gdy Swawolna Kompania przebywała w Kamieńcu, Tatarzy spalili wioskę, a ludność wybili lub wzięli w jasyr. U wjazdu do osady, przy rozstajnych drogach, stoi krzyż, na którym wisi dwoje małych dzieci – zbyt małych, aby mogły dojść na Krym i dlatego uśmierconych przez ordyńców.

Starosta Gry powinien stworzyć naprawdę ponurą nastrój, dokładnie opisać gnijące, nadzarte przez wilki trupy we wsi. Musi stworzyć atmosferę grozy i niepewności, tym bardziej, że przecież Swawolna Kompania przyjechała do wioski przede wszystkim po to, aby obciąć głowę martwego Sienieńskiego.

Ponieważ wszystkie zabudowania osady zostały spalone, bohaterowie będą mieli problemy z odnalezieniem miejsca, w którym pochowany został Sienieński. Po długich poszukiwaniach rozpoznają w końcu zgliszcza małej cerkiewki i otaczający ją cmentarz. Jednak nie ma tu żadnego świeżego grobu. Sienieński, który przebywał w wiosce jakiś czas i dał się we znaki chłopom, pochowany został na rozstajnych drogach, za krzyżem – tym samym zresztą, na którym Tatarzy powiesili dwoje dzieci. Mały kopczyk jest mało widoczny, dlatego Panowie Gracze muszą solidnie pogłótkować i zastanowić się, gdzie w dawnych czasach chowano zmarłych (a więc np. poza cmentarzem, na rozstajnych drogach czy pod szubienicą). Jeśli jednak znajdą grób, mogą wykopać zeń ciało Sienieńskiego, znajdujące się jeszcze mniej więcej w nienaruszonym stanie i wydobyć z grobu odciętą przez Poniatowskiego głowę.

HOŁOWA, JAK HOŁOWA — NIECO NADPSUTA...

Teraz dla Panów Graczy nie ma już innej drogi, jak tylko jechać z głową Sienińskiego do kniazia Ostrońskiego. Podróż okaże się pełna niebezpieczeństw. Po pierwsze, następny dzień wstanie już pogodny i słoneczny. Będzie gorąco, a głowa Sienińskiego zacznie się psuć i śmierdzieć. Na postojach obsiadą ją gęsto muchy i baki. Najrozsądniejszą zatem czynnością będzie zakonserwowanie jej w miodzie lub mocnym winie czy gorzałce. Pozwoli to na w miarę bezpieczne dowiezienie jej do kasztelana.

W czasie podróży, dla zbudowania nastroju, Starosta Gry może zdecydować, że w nocy śnią się bohaterom koszmarnie sny i dręczą ich zmyły. Fakt wydobywania z grobu głowy Sienińskiego może także przerażać osoby bardzo religijne, dla których postępowanie takie jest po prostu zbezczeszczeniem zwłok.

Największym niebezpieczeństwem nie grozi jednak ze strony głowy pana Sienińskiego. Niespodziewanie bowiem o cennej głowie dowie się kilku hultajów i swawolników, którzy – widząc okazję do łatwego zarobku – usiłować będą odebrać ów szczątek Swawolnej Kompanii. Droga do Lwowa okaże się zatem najeżona najrozmaitszymi niebezpieczeństwami. Wszystkie postacie i wątki gotowe do wykorzystania w niniejszym dyariuszu przedstawiamy poniżej. Proponujemy też, aby Starosta ułożył dowolnie z poniższych elementów dalszy ciąg całej przygody.

Z WORKA NA KLEPISKO

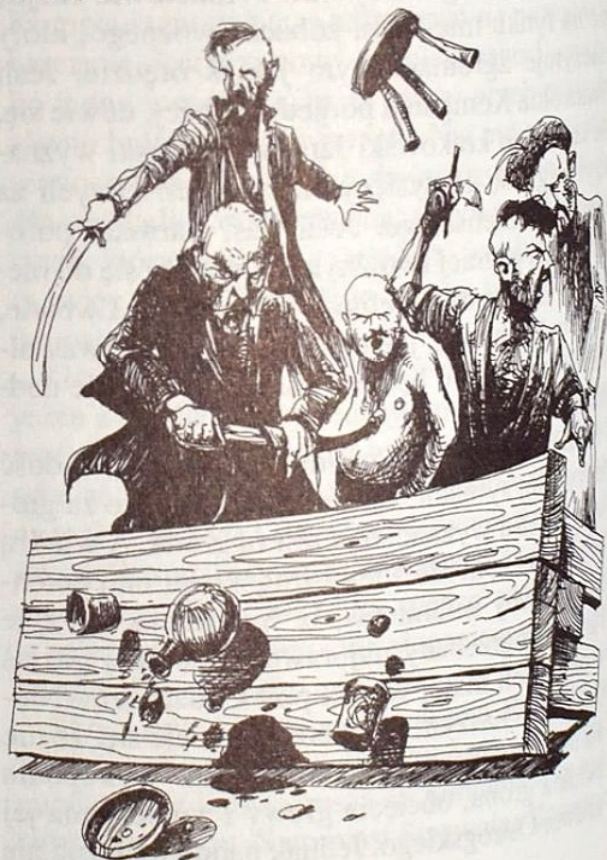
Nie należy spodziewać się, by bohaterowie rozpowiadali szeroko wszem i wobec, że wiozą Ostrońskiemu głowę wartą 10 tysięcy czerwonych złotych. Zapewne schowają ją więc gdzieś głęboko w jukach. Pierwszym zadaniem Starosty Gry będzie zatem jej wydobywanie na światło dzienne i pokazanie postronnym – tak, aby grupa nie mogła już czuć się bezpieczną. A zatem, gdy Swawolna Kompania zatrzyma się na pierwszy nocleg, niespodziewanie głowa powinna wypaść z juków na ziemię. Może to być osiągnięte na kilka sposobów. Pierwszy z nich jest prosty – głowa wypada z rąk któregoś z bohaterów w chwili, gdy wyjmują ją z juków, toczy się po ziemi i zostaje dostrzeżona przez stajennych lub też kilku przebywających w karczmie szlachciców. Ma się rozumieć, że wszyscy ciekawi są, dlaczego panowie bracia wiozą ze sobą ów ludzki szczątek,

a pytaniom nie ma końca. Drugi sposób też jest prosty – po prostu nagle płoszy się koń, na którym spoczywa sakwa z głową, a ta wypada na ziemię. Może też zdarzyć się, że po przyjeździe do karczmy i oddaniu koni do stajni Swawolna Kompania nie zadeklaruje, że wyciąga głowę z juków i bierze ze sobą do izby gościnnej. Wówczas nasi bohaterowie usłyszą nagle jakiś hałas w stajni, a potem stłumione okrzyki stajennych, którzy przenosili juki i odkryli w nich głowę pana Sienińskiego.

Te wydarzenia nie będą miały bezpośrednich nieprzyjemnych konsekwencji dla Swawolnej Kompanii. Jednak wieść o głowie wiezionej przez naszych bohaterów rozejdzie się szybko po okolicy i już wkrótce Swawolna Kompania będzie miała naprawdę nieliczne kłopoty.

BRACIA JURKOWSCY

Bracia Jerzy i Jan Jurkowsy to dwóch hultajów i zabijaków, znanych powszechnie ze swej odwagi. Obydwaj szlachcice to byli lisowczycy, którzy jednak z niewiadomych przyczyn zbiegli spod chorągwi i przybyli na Podole, aby wynająć się na służbę u któregoś z możnych ruskich magnatów. Na obydwu ciąży infamie za zabójstwa i rozbój. Jurkowsy pierwsi dowiedzą się o tym, iż Swawolna Kompania wiezie ze sobą głowę Sienińskiego, więc postanowią zdobyć ów szczątek, co da im nie tylko nagrodę, lecz także uwolnienie od ciążyących na nich wyroków. Wiadomo bowiem, że infamis, który zabija innego infamisa



i przyniesie do grodu jego głowę, jest tym samym uwolniony od infamii.

Jurkowsky rozpoczyna zwałę ze Swawolną Kompanią w najbliższym miasteczku, przez które przejeżdżać będą nasi bohaterowie. Najpierw któryś z Panów Braci spostrzeże, że ktoś śledzi Swawolną Kompanię. A kiedy bohaterowie zatrzymają się na nocleg w karczmie, Jurkowsky dopadną ich tam, wejdą do izby i zażądają wprost, aby oddano im głowę. Odmowa będzie dość niebezpieczna, jako że z Jurkowskimi przebywa jeszcze czterech uzbrojonych pacholców. W trakcie walki powinno dojść do zamieszania i zabawnych scen, kiedy to walczący będą ścierać się tuż nad fatalnym workiem lub też wrywać sobie głowę Sienieńskiego. Może też zdarzyć się, że na ów ludzki szczątek padnie tryskające krwią ciało zabitego w bójce człowieka.

GŁOWOKRAD

Głowie pana Sienieńskiego grożą także inne niebezpieczeństwa, a nie tylko napaść kilku podstępnych zawadrogów. Jednym z nich jest młody koniokrad imieniem Kacper, który na jarmarku lub w czasie postoju w karczmie spróbuje ukraść konia ze szczątkiem imię pana Łukasza. Kacper nie ma oczywiście zielonego pojęcia, co tak naprawdę znajduje się w jukach skradzionego wierzchowca. Spróbuje jednak dokonać tego występku wówczas, gdy bohaterowie będą zsiadać z koni. Kacper wskoczy wówczas na rumaka, odepchnie prawowitego właściciela i pocznie uciekać, licząc na łut szczęścia. Swawolna Kompania musi zatem rzucić się zanim w pogoń, która powinna być długa i niebezpieczna. Niechaj zatem gracze pędzą po lasach i wertepach, przeskakują przez zmruszone kłody i przepaście, aby wreszcie ustrzelić lub też dopaść Kacpra, a wraz z nim i głowę Sienieńskiego.

WILKI

Swawolna Kompania może oczywiście zgubić z oczu uciekającego Kacpra i potem tropić go po śladach. Wówczas byłoby najlepiej, gdyby Starosta wprowadził do akcji przygody wilki. Może zatem zdarzyć się, że nasi bohaterowie odnajdą w końcu poszarpanego konia Kacpra, który opadnięty został przez wilczą watahę. Bestie mogą dobrać się także do głowy Sienieńskiego – wyciągnąć ją z juków i poharatać. Swawolna Kompania powinna wówczas stoczyć walkę z wilkami, bijąc się z nimi o głowę wartą 10 tysięcy czerwonoćw. Może też zdarzyć się, że któryś z wilków chwyci wspomniany ludzki szczątek i pocznie z nim ucie-

kać w lasy. Swawolna Kompania powinna zatem podążyć jego tropem, a jeśli zdarzy się, że wilk porzuci głowę gdzieś w mrowisku, nasi bohaterowie mogą pożegnać się z nagrodą.

ROSIŃSCY Z TELEŚNICY

Daleko bardziej niebezpieczni od wilków są panowie Rosińscy, siedzący w swej dziedzicznej majątności Teleśnica na południe od Lwowa. Rosińscy – ojciec Jerzy i jego synowie Stanisław, Piotr i Jan – słynni są bowiem z tego, że często zapraszają do siebie w gościnę nieświadomych niczego sąsiadów, a potem doprowadzają do zwady i zabijają gości. Rosińscy wiedzą oczywiście o głowie Sienieńskiego, gdyż wiadomość o tym rozeszła się już po okolicy, i zamierzają skorzystać z okazji.

Swawolna Kompania może trafić do Teleśnicy przypadkiem, np. szukając noclegu, lub też zostać do niej zaproszona. W tym drugim przypadku nasi bohaterowie spotkają niespodzianie Piotra Rosińskiego – przystojnego i wzbudzającego zaufanie szlachcica – który zaproponuje im nocleg i gościnę w swoim dworze. Jeśli Panowie Gracze przystaną na jego propozycję, Rosiński zawiedzie ich do dworu w Teleśnicy, położonej w środku bardzo gęstego lasu. Jest tam bardzo dobrze ufortyfikowany dwór. Przy nim znajduje się stajnia i wysoki, dwupiętrowy lamus.

We dworze powita naszych bohaterów najstarszy z Rosińskich, Jerzy – wysoki, postawny szlachcic w wieku około 60 lat, z obliczem poznaczonym rozlicznymi bliznami. Poza nim w Teleśnicy przebywa jeszcze jego dwóch pozostałych synów, Stanisław i Jan – pierwszy w wieku około 30, a drugi 23 lat. Oprócz nich we dworze kręci się co najmniej piętnastu hajduków. W razie wielkiej zwady na pomoc swoim panom przyjść mogą chłopcy ze wsi, wyćwiczeni wojskowo przez Rosińskich, ale uzbrojeni bardzo słabo, głównie w cepy, siekiery i kiścienie.

Rosińscy początkowo podejmują naszych bohaterów bardzo gościnnie, każą podać pieczone prosięta i bigos z grzybami. Dają też Swawolnej Kompanii sporo miodu i wina do picia. Jednak w miarę, jak atmosfera staje się coraz bardziej napięta, Rosińscy zaczynają szukać okazji do zwady. Najpierw usiłują spoić Swawolną Kompanię mocnymi trunkami i w tym celu przymuszają naszych bohaterów do picia wielkich ilości wina i gorzałki. Potem do izby zwała się coraz więcej uzbrojonych sług, a synowie Jerzego zaczynają otwarcie szukać zaczepki, wykpiwając swoich gości. Najlepszym pretekstem do wywołania awantury wydaje się być wyszydzenie pochodzenia któregoś z bohaterów. Niechaj zatem któryś z braci zapyta jednego z bohaterów np. tak: „A waszmość to kto

jesteś? Słyszałem, że waszciniego rodu są trzy gałęzie. Jednak to chłopci, co się do cudzego rodu przysiali – ale to nie twoi. Druga od ładaczniczy Przemyskiej ród wiedzie. Między nimi to zawsze tak – matka kurwa, a ojca szukaj między krzakami – ale to nie twoi. Bo twoi od trędowatych ród wiodą”.

Jak łatwo można się przekonać, cała sprawa zakończy się wielką awanturą i bójką. W tłoku i ścisku zapewne nieprzydatne okażą się rusznice i Swawolna Kompania będzie musiała wyjść cało z opresji używając szabel i innej broni ręcznej. Najlepszym rozwiązaniem dla bohaterów byłaby ucieczka z Teleśnicy, bowiem jeśli Rosińscy poniosą zbyt duże straty, zaczną dzwonić na alarm i na ten znak z pobliskiej wsi przyleci pędem około setki chłopów, którzy ruszą do dworu, by bronić swoich panów. Jeśli Swawolna Kompania zdoła umknąć z zasadzki, Rosińscy nie będą ich ścigać, bowiem mają zbyt mało dobrych koni.

POWRÓT PANA PONIATOWSKIEGO

Zbrojny zatarg z Rosińskimi to oczywiście wcale nie koniec kłopotów Swawolnej Kompanii. Teraz jednak Starosta Gry powinien dać odetchnąć bohaterom, którzy mogą przejechać spory szmat kraju nie niepokojeni przez nikogo. Prowadzący może nawet zadrwić sobie z naszych Sarmatów. Wystarczy jeśli np. wprowadzi do gry karczmarza, który w wyjątkowo zimny i deszczowy wieczór zaprasza uniżenie do siebie Swawolną Kompanię. Oczywiście, nasi bohaterowie pamiętać będą jeszcze zwadę z Rosińskimi, dlatego zachowają bardzo dużą czujność, a w karczmie być może nie pójdą wcale spać. A wszystko to na próżno, bowiem karczmarz – prosty, pocziwy łyk – wcale nie ma złych zamiarów.

Pod sam koniec podróży – najlepiej tuż przed dojechaniem do Krakowa lub Lwowa – Swawolna Kompania musi zmierzyć się z jeszcze jednym ważnym przeciwnikiem. Jest nim Ludwik Poniatowski, znany awanturnik i wichrzyciel, jeden z przywódców niesławnej konfederacji wojskowej z 1612

roku, która bardzo zniszczyła Rzeczpospolitą. Poniatowski już wyzdrowiał, a ponieważ dowiedział się, że Ostrogski daje dużą nagrodę za głowę Sienieńskiego, wrócił do małej wioski, gdzie znalazł rozkopaną mogiłę infamisa. Podążał jednak później śladami Swawolnej Kompanii i zdołał wpaść na jej trop, a potem zorganizować zasadzkę.

Miejsce, w którym ukrywają się ludzie Poniatowskiego, to wąski, drewniany mostek nad bystrą, głęboką rzeczką. Gdy nasi bohaterowie wjadą na drewniane bale, po drugiej stronie mostku pojawi się kilkunastu pieszych hajduków, trzymających wymierzone w Swawolną Kompanię rusznice. A z tyłu wyskoczy kilku konnych, w ich liczbie zaś sam Ludwik Poniatowski.

– Powoli, powoli, mości panowie – zakrzyknie infamis. – Oddajcie acanowie moją głowę, a pojeździecie wolno. Wszak to ja ubiłem Sienieńskiego!

Jeśli Swawolna Kompania nie zechce oddać głowy (a daję moją w zastaw, że nie zechce), na moście wywiąże się walka na broń białą. W jej trakcie powinno dojść do kilku ciekawych scenek, gdy dzielni Sarmaci zabijają się o nadgniły szczątek ludzki, wart jednak dziesięć tysięcy czerwonych złotych. Może też zdarzyć się, że głowa pograży się w odmetach; a wówczas nasi bohaterowie powinni zanurkować w rzece, aby odszukać zagubiony czerep.

Jeśli Ludwik Poniatowski zacznie przegrywać, umknie z pola bitwy wraz z niedobitkami swoich ludzi. Swawolna Kompania może wówczas dojechać do księcia Ostrońskiego, który zapłaci bez szemrania wyznaczoną nagrodę.

KONOTACJE BOHATERÓW STAROSTY I WSZELAKICH AWANTURNIKÓW

BRACIA JURKOWSCY

Jan Jurkowski – lat 21

Żyw: 81

Krz: 48% średnio silny

Zw: 81% bardzo zwinny

Mąd: 68% dość mądry

Odw: 58% w miarę odważny

Fant: 40% z małą fantazją

Zmysł: 44% średnio czujny

Łeb: 34% z gliny

szabla: 12; zygmontówka 1k50

rusznica: 5; bandolet 1k50+45

jazda konna 66%

czytanie/pisanie 54%

Hubert Czajkowski



Jerzy Jurkowski - lat 28

Żyw: 101
Krz: 68% dość silny
Zw: 71% zwinny
Mąd: 58% w miarę mądry
Odw: 88% bardzo odważny
Fant: 60% z pewną fantazją
Zmysł: 61% dość czujny
Łeb: 61% z żelaza
szabla: 14; zygmontówka 1k50+20
rusznica: 7; 2 pistolety 1k50+35
jazda konna 60%
czytanie/pisanie 39%
łeb z żelaza 44%
sokoli wzrok 46%

Piotr Rosiński - 27 lat

Żyw: 98
Krz: 34% niezbyt silny
Zw: 61% dość zwinny
Mąd: 78% mądry
Odw: 89% bardzo odważny
Fant: 61% z niezłą fantazją
Zmysł: 55% w miarę czujny
Łeb: 33% z gliny
szabla: 16; zygmontówka 1k50+10
rusznica: 3
jazda konna 41%
czytanie/pisanie 59%
łeb z żelaza 22%
danie okazji 46%

ROSIŃSCY Z TELEŚNICY

Jerzy Rosiński - lat 68

Żyw: 76
Krz: 58% w miarę silny
Zw: 31% niezbyt zwinny
Mąd: 95% diablo mądry
Odw: 89% bardzo odważny
Fant: 70% z niezłą fantazją
Zmysł: 41% średnio czujny
Łeb: 90% jak głaz
szabla: 17; czarna szabla 1k50+35;
sekretne cięcia - cięcie trybunalskie
i cięcie kurlandzkie
rusznica: 3; 1 pistolet 1k50+30
jazda konna 31%
czytanie/pisanie 48%
łeb z żelaza 45%
zwada karczemna 46%; 8 PW

Jan Rosiński - lat 17

Żyw: 70
Krz: 48% średnio silny
Zw: 46% średnio zwinny
Mąd: 44% średnio mądry
Odw: 52% w miarę odważny
Fant: 47% ze średnią fantazją
Zmysł: 55% w miarę czujny
Łeb: 58% z miedzi
szabla: 10; zygmontówka 1k50
rusznica: 6; bandolet 1k50+40
jazda konna 33%
czytanie/pisanie 22%

Stanisław Rosiński - lat 37

Żyw: 80
Krz: 68% dość silny
Zw: 41% średnio zwinny
Mąd: 28% mało mądry
Odw: 55% w miarę odważny
Fant: 33% z małą fantazją
Zmysł: 41% średnio czujny
Łeb: 78% ze stali
szabla: 14; zygmontówka 1k50+20
rusznica: 8; 2 pistolety 1k50+20
jazda konna 36%
arkan 36%
batożenie 21%
walka w ciemności 36%

ŁUDWIK PONIATOWSKI - LAT 48

Żyw: 110
Krz: 77% silny
Zw: 61% dość zwinny
Mąd: 88% bardzo mądry
Odw: 80% odważny
Fant: 85% z dużą fantazją
Zmysł: 65% dość czujny
Łeb: 72% ze stali
szabla: 19; szabla husarska 1k50+45
rusznica: 8; 2 pistolety 1k50+35
jazda konna 51%
czytanie/pisanie 54%
łeb z żelaza 46%
sokoli wzrok 48%
uwodzenie 43%
danie okazji 58%
wytrzymałość 46%

Czołem!

Na dobry początek polecam Wam wywiad z Lou Prosperim, współtwórcą **ED** – rozmowa ta znajduje się na 23 stronie naszego ulubionego pisma i została przeprowadzona z myślą o Was, drodzy mieszkańcy Barsawii. Swoją drogą, to bardzo fajny facet – nic dziwnego, że w **Earthdawnie** jest tyle radości i nadziei.

Drugim mocnym uderzeniem jest przygoda „Piękna i Bestia” – niby kolejna opowieść o Horrorze, a jednak... Szczeka mi opadła z wrażenia, gdy ją czytałem. Mam nadzieję, że earthdawnowych Mistrzów Gry też to czeka. Czytać, koniecznie czytać! Niestety, jak na razie tylko do połowy...

Ciekawy jest też przewrotny artykuł o wykorzystywaniu w magii różnych sympatycznych komponentów, takich jak flaki, krew itp. Swoją drogą, wyjaśniłby on wiele też magom z innych światów *fantasy*!

Bywajcie!

MNK

Maciej Szaleniec

PIĘKNA I BESTIA

CZĘŚĆ I

PROLOG

Wejście do kaeru było dobrze strzeżone, zdobne w zawile, starożytne symbole – umysł Istoty nie mógł się oprzeć pokusie zagłębienia w meandry owych lśniących inskrypcji, które pokrywały w całości dwa olbrzymie głazy stojące u kamiennych wrót do podziemnego miasta. Stworzenie czuło, że w tej kuszącej płataninie czają się śmiertelne pułapki, czyhające na niezaspokojony głód krwi, strachu, gniewu oraz złości. Łaknienie wrodzone Jego rasie. Pułapki były misterne, nieskończenie dokładne. W tym tkwiła ich siła, a zarazem słabość. Istota oderwała wzrok od tęczy wizerunków. Pułapki na Nią nie działały. Była inna niż Jej pobratymcy. Podpłynęła do drzwi i uruchomiła zaklęcie. Starożytne wrota, nie otwierane od wieków, drgnęły lekko, odsłaniając wnętrze pełne ciepłych, ludzkich istotek.

Pogromca pojawił się nagle. Naszedł leże Istoty, miejsce, które uczyniła swą warownią, skarbnicą swego kruchego ciała. Nie pomogły wyszukane zabezpieczenia i pułapki, którymi odgradziła się od świata. Jej słudzy i wytwory Jej umysłu padły pod lśniącym ostrzem starożytnego topora. Umysł pogromcy, osnuty barierą woli, nie poddał się Jej manipulacjom. Gdy intruz wpadł do legowiska, On, Władca Drughlirrr, musiał ratować się ucieczką, korzystając z przezornie przygotowanego tunelu. Ale magia na zewnątrz była już słaba. Musiał skupić całą swą wolę, by pozostać. Stał z każdą chwilą, rozpaczliwie rozglądał się za nowym leżem. Na szczęście instynkt Go nie zawiódł. Odnalazł głęboką astralną studnię, wciąż ciasno

przyczepioną do rzeczywistości. Gdy już miał się dać porwać radości, zdał sobie sprawę, że Jego nowe leże jest już zajęte przez innego. Był zbyt słaby, by stoczyć walkę. Nie na darmo jednak nazywano Go najsprytniejszym z Władców. Wyteżył Umysł i ściągnął z daleka swą sekretną broń.

O CZYM TO BĘDZIE?

Miejszem akcji jest kaer Genoux. Możesz umieścić go w dowolnym miejscu mapy, gdyż nie jest to zbyt istotne (proponuję gdzieś w centralnej części Barsawii, między Kratas a Wielkim Targiem). Kaer Genoux powstał przed Pogromem, w miejscu dość sporego miasta o tej samej nazwie. Zbudowali go jego mieszkańcy z pomocą Therańczyków. Powstało podziemne miasto, składające się z ośmiu poziomów. Dziś kaer jest otwarty, a magia, chroniąca niegdyś jego mury, została dezaktywowana. Wiekowe schronienie z czasów pogromu posłużyło za fundamenty zamku Genoux. Wokół rozciągają się wioski, do których wciąż ściągają nowi osadnicy, gdyż okolica jest niezwykle żyzna. Suwerenami okolicy są lady Elaida de Genoux i sir Robert, jej mąż, który nie pochodzi z kaeru, ale odkąd pojął Elaide za żonę, jemu również należy się tytuł de Genoux.

Ale o czym ta historia właściwie będzie? Z porzutu o niczym niezwykłym dla uniwersum **ED** – czyli o starciu z Horrorem. Jednak nie będzie to zwyczajny Horror. Bo niby dlaczego wszystkie Horrory miałyby być złe, krwiożercze i żadne rozszarpywania ciepłych ludzkich ciał? Czy nie mogą nimi kierować jeszcze inny pragnienia?

Zanim zaczniesz właściwą grę, opowiedz drużynie dwie scenki przedstawione w prologu. Tak ubarw je groźną i ponurą muzyką, by dobrze oddać czasy Pogromu. Oczywiście, nie musisz sztywno trzymać się tekstu, nie powinien być czytany. Tylko pełna ekspresji narracja, w połączeniu z muzyką wprowadzi Twoich graczy w odpowiedni nastrój.

Pierwsza scena przedstawia, jak łatwo się domyślić, moment przybycia Horrora do kaeru. Nie mówi jednak, co było potem ani o jakim kaerze mowa. Gracze nie będą pewni, o co w tym chodzi i być może potraktują tę scenkę jako zwykłą ilustrację, wprowadzającą odpowiedni klimat. Dopiero później, w trakcie przygody, tajemnica zostanie odkryta.

Druga scenka dotyczy teraźniejszości i innego Horrora. Zapowiada jakieś machinacje, które mogą sugerować, że to bohaterowie będą sprowadzoną przez Drughlirra ukrytą bronią. Jest to tylko mistrzowski fortel, w rzeczywistości bronią będzie wspomniany w historyjce Zabójca Horrorów, ale o tym Twoi gracze dowiedzą się dopiero w finale opowieści.

PO CO SIĘ W TO PAKOWAĆ?

Podstawową kwestią jest zmotywowanie graczy do wplątania się w historię, którą zamierzamy im razem, drogi Mistrzu, opowiedzieć. Proponuję, aby sir Robert był ich starym przyjacielem (jak starym, zależy głównie od wieku drużyny!). Być może razem pływali na pirackich statkach po Wężowej Rzece albo penetrowali ruiny Parlainth? W każdym razie kilka lat temu Robert, wtedy jeszcze nie „sir”, zrezygnował z awanturniczego trybu życia, ożenił się i osiadł w Genoux. Od tego czasu bohaterowie niewiele o nim słyszeli. Ponoć jego żona jest kobietą niezwyklej urody i bogactwa, a jej dwór słynie z ciągłych uczt i niekończących się bali.

Pewnego dnia, gdy drużyna w spokoju biesiaduje po powrocie z jednej z wypraw (które po wiekach posłużą do stworzenia licznych ballad i opowieści), przybywa do niej goniec (oczywiście obsydianin) z listem od Roberta de Genoux. W liście tym Robert bardzo prosi swych dawnych przyjaciół o szybki przyjazd, gdyż jego ukochanej grozi niebezpieczeństwo. Jeżeli bohaterowie Twoich graczy nie posiadają wierzchowców, możesz wyposażyć posłańca w dowolnie liczne stadko rumaków, zaś kaer powinien znajdować się akurat w dogodnej odległości (nie za blisko, by nie

wzbudzić podejrzeń graczy, i nie za daleko, by dystans ich nie zniechęcił.)

WARSTWA PIERWSZA – EKSPOZYCJA

W tej warstwie będziemy starali się przedstawić graczom niesamowity dwór Genoux. W ramach ekspozycji ukażemy głównych bohaterów naszej opowieści: sir Roberta, lady Elaidę, Pogromcę Horrorów Thorwalda „Trzy szramy” Toeda oraz dworzan i dwórki. Będziemy starali się pokazać graczom, że w miejscu, do którego przybyli, coś jest nie tak.

ZAMEK GENOUX

Zamek Genoux stoi się na wielkim płaskowyżu otoczonym lasami pełnymi zwierzyny. Wokół zamku ciągną się wioski, złocą się pola zboża, zielenią zagony kapusty, a na łąkach pasą tłuste krowy. Po sadach przechadzają się dorodne niewiasty, a szczęśliwi (bo zamożni) chłopcy pędzą dostatni żywot, doglądając gospodarki i rodziny. Istna sielanka! Na skalistym wzgórzu, w trzewiach którego mieści się stary kaer, wyrósł zamek. Zewnętrzne mury ma obronne, lecz wewnątrz wybudowano pałacyk, wyglądem zupełnie nie pasujący do ponurych obwarowań.

Gdy bohaterowie wychyną z lasów na płaskowyż, ruszy ku nim orszak powitalny – dwóch dworzan domu de Genoux. Dworzanie przecwają przez płaskowyż na spienionych, gadopodobnych wierzchowcach, a gdy dotrą w pobliże drużyny, zaczną prześcigać się w serdecznych powitaniach, wylewnych zapewnieniach o dożgonnej przyjaźni i chęci oddania śmiałkom swoich usług na dworze de Genoux. Co pewien czas pochwala bohaterów dokonania naszych adeptów.

Pora na kilka uwag odnośnie wyglądu dworzan, których podczas tej przygody gracze spotkają jeszcze wielu. Na dworze Genoux obowiązuje odpowiednik stroju renesansowego. A więc poczynając od góry: modny beret z obowiązkowym piórem, kaftan o luźnym kroju, bufiastych rękawach ściągniętych przy nadgarstkach, zdobny pas z sztyletem przy prawym boku, ciasne rajtuzy, oczywiście w kolorze harmonizującym z beretem i kaftanem, oraz buty z cielecej skóry – brońcie Pasje z wywiniętymi noskami (to już niemodne)!

W kwestii strojów kobiet obowiązuje większa dowolność, gdyż dwórki pani na Genoux pochodzą z różnych stron Barsawii. Generalnie jednak, natchnieniem może być strój renesansowo-średniowieczny, a więc długie suknie, ciasne w talii i stanie, rozszerzające się ku ziemi, o niezbyt

głębokich dekoltach i dopinanych rękawach. Pod suknie kobiety noszą jedwabne bądź atlasowe koszule wykańczane kunsztowną koronką. Jest jednak wśród dwórek Elaidy kilka elfek o ubiorze bardziej frywolnym i wyrafinowanym. Jest też piękna, czarnoskóra wojownicza z południa Barsawii, a za ubiór jej starcza bardzo skąpy strój z tygrysiej skóry.

Bohaterowie zostaną wprowadzeni na dziedziniec zamku przez starą bramę kaeru. Miną dwa potężne megality, na których przed czterema wiekami theranścy magowie wyryli magiczne inskrypcje chroniące bramę. Przejechawszy przez krótki, skalny korytarz, dotrą na słoneczny dziedziniec, gdzie właśnie trwać będzie uczta.

Wielki plac dziedzińca ma kształt prostokątny. Z jednej strony zamyka go podkowiasta bryła pałacu, po obu krótszych bokach ciągną się ogrody, za którymi są już mury obronne. Naprzeciwko pałacu znajdują się pomieszczenia gospodarcze (kuchnie, stajnie, mieszkania służby) oraz brama, którą przyjechali nasi bohaterowie. Pośrodku dwoma częściami ogrodu, na zielonej murawie ustawione są w podkowę trzy długie stoły. Środkowy znajduje się na podwyższeniu, a w centralnym punkcie zasiada sir Robert i lady Elaida. Wokół trwa wspaniała biesiada. Wszyscy jedzą i piją, stoły uginają się pod ciężarem najwykwintniejszego jadła i napojów. Obok gospodarzy, również na podwyższeniu, koncertuje kilku trubadurów. Biesiadujący są rozgadani i weseli. Wokół pełno rozmawiających i dwornie flirtujących par. W powietrzu unosi się niesamowita atmosfera spokoju, lata, przyjaźni i miłości.



Mark Tedin

Postaraj się, drogi Mistrzu, oczarować graczy niesamowitymi zapachami, piękną muzyką, furią barw eleganckich strojów. Gdy tylko stajenni odbiorą od bohaterów wierzchowce, mistrz ceremonii da im znak, iż są oczekiwani przez Roberta. Niech idą pomiędzy stołami biesiadujących, niech dostrzegą każdy szczegół niesamowitej uczty. Zasyp ich, Mistrzu, opisami przedziwnych potraw, niech do Twych bohaterów panie o ziemskiej urodzie uśmiechają się zachęcająco, niech dworzanie ślą bohaterkom zalotne spojrzenia, pełne uznania dla ich urody. Postaraj się, aby te kilka minut spaceru przeciągnęło się, aby stał się on długi, niesamowity, pełen najdrobniejszych szczegółów. Ta scena ma ukazać graczom jakąś niezwykłość tego miejsca, zbytnią obfitość i nie-naturalną szczęśliwość.

Gdy bohaterowie podejść już wystarczająco blisko, skup się na opisie Elaidy. Jest kobietą niesamowicie piękną (spokojnie mogłaby konkurować z urodą królowej elfów). Elaida wygląda na około 30 lat, ma długie, lekko kręcone blond włosy, które okalają smukłą szyję i spadają kaskadami na piękne ramiona o alabastrowej skórze. Oczy pani zamku mają odcień niebiesko-szary o jakimś niezmiennym blasku – raz w nie spojrzawszy, trudno oderwać wzrok. Ubrana jest w piękną, czerwoną, jedwabną suknię, która ciasno opina jej kibić i stan, po czym rozszerza się, zgodnie z panującą na dworze modą. Całości dopełnia piękna brylantowa kolia, zdobiona tak, jak czyniono to jeszcze przed Pogromem.

Ujrawszy nadchodzących bohaterów, Robert powstanie, uniesie kielich pełen rubinowego wina i wzniesie toast na cześć przybyłych. Potem przeprosi zebranych i zaproponuje bohaterom, by udali się z nim na rozmowę do prywatnych apartamentów.

ZADANIE

W swojej komnacie Robert poczęstuje zdrożnych gości znakomitą winem, po czym wyjawia im przyczynę nagłego wezwania.

Od kilku tygodni Elaida ma nasilające się złe przeczucia. Boi się, iż ktoś będzie ją próbował zabić. Miewa ponoć koszmarnie, powtarzające się złe sny. Robert początkowo uważał to za przejściowe lęki, jednakże strach Elaidy zamiast maleć, wzrastał z każdym dniem. Gdy zwierzyła mu się, że jej zdaniem nikt z dworu nie będzie potrafił jej obronić, zaniepokojony Robert wysłał do naszych bohaterów list z prośbą o pomoc (opowieści o ich bohaterskich czynach – które miały miejsce niedaleko Genoux –

doszły do jego uszu, dobrze więc wiedział, gdzie ich szukać).

Robert poprosi bohaterów, by uważnie obserwowali wszystko, co się dzieje na i w okolicy zamku. W rozmowie ze śmiałkami będzie próbował bagatelizować całą sprawę. Obieca Adeptom zło to oraz tygodniowy wikt na swoim zamku (a sądząc po tym, co bohaterowie zdążyli zobaczyć, jest to propozycja nie do pogardzenia). Jeżeli nic się nie wydarzy w ciągu tygodnia, Robert zapłaci drużynie za zmarnowany czas i pozwoli jej ruszyć w swoją stronę.

SPOTKANIE Z ELAIDĄ

Zapewne pierwszą osobą, z którą zechcą porozmawiać gracze, będzie sama Elaida. Piękna pani de Genoux chętnie opowie bohaterom o dręczących ją koszmarach. W sennych marach dominuje ciągle poczucie zagrożenia i wizja nieuchronnej śmierci. Jest w nich również przecucie, że uratować ją może jedynie ktoś spoza zamku.

Elaida, opowiadając o sennych widziadłach, będzie wyglądała na bardzo przejętą. Bardzo ważne jest również, byś Mistrzu zaznaczył, iż Elaida, siedząc przy graczach, trzyma na kolanach tamborek z rozpoczętym wzorem. Zanim rozpocznie opowieść, wbije w haft igłę.

WARSTWA DRUGA – ŚLEDZTWO

W tej warstwie chcemy pokazać graczom, iż dwór de Genoux jest zaczarowany i niesamowity, że z jego mieszkańcami dzieje się coś bardzo dziwnego – a w okolicy kaeru (lub w nim samym) czai się jakiś potwór. Tutaj również postaram się wyjaśnić Ci, Mistrzu, co naprawdę dzieje się w dawnym schronieniu.

PIĘKNA I BESTIA

Zagram z Tobą, Mistrzu, w otwarte karty. Elaida jest Horrorem, o którym wspominało pierwsze preludium. To właśnie ona przed 200 laty przełamała bariery magiczne kaeru i dostała się do środka schronienia. Jednak strażnicy zorientowali się, iż coś przeniknęło przez zewnętrzny pas obrony, wycofali się głębiej, zrywając pierwszą plombę i w ten sposób odcinając pierwszy poziom Genoux. Elaida chciała dotrzeć do jak największej liczby ludzi i podążała dalej, nie zważając na niewielką grupkę nieszczęśników, którzy pozostali na górnym poziomie. Podobna historia powtarzała się jeszcze na kilku kolejnych poziomach. Elaidzie w końcu udało się jednak zmylić strażników,

przedostać do wnętrza kaeru i przejąć władzę. Dokonała tego podstępem, dzięki swym nadprzyrodzonym zdolnościom i prawie zupełnie bezkrawo (zginęło tylko sześciu strażników kaeru). Od tego czasu właśnie w kaerze Genoux panuje matriarchalny ród de Genoux, a najstarsza córka zawsze nazywa się Elaida i jest bardzo piękna (tak w każdym razie Horror kazał wierzyć mieszkańcom schronienia, zmieniając ich pamięć i wymazując wspomnienia o swym nadejściu).

Elaida bardzo różni się od typowych przedstawicieli swej straszliwej rasy. Owszem, czerpie energię z emocji śmiertelnych istot, ale nie ze strachu, przerażenia, gniewu i nienawiści, a z miłości, zadowolenia, szczęścia i cielesnej rozkoszy. To dlatego therańskie zabezpieczenia okazały się przeciwko niej nieskuteczne, gdyż ich działanie było wymierzone przeciwko zwyczajnym, krwiożerczym Horrorom. Celem Elaidy jest oczywiście zdobywanie jak największej ilości energii – tak więc wszystkie jej działania są skierowane w kierunku wytwarzania pożądanych emocji wśród podległych jej istot. Dzięki swoim zdolnościom, roztacza wokół czarowną aurę zadowolenia, szczęścia, beczasowego zatopienia w zabawie i miłości. Aby wspomóc działanie na psychikę ludzką, wpływa również na zwierzęta i rośliny wokół kaeru, czyniąc je niesamowicie płodnymi – to zapewnia obfitość żywności oraz bogactwo i bez troskę istotom żyjącym na podległych jej ziemiach. Elaida strzeże też swego terytorium przed innymi Horrorami i ich sługami. Jako że jest dość potężną istotą, ziemie de Genoux są szerokim łukiem omijane przez wszelkie stwory ciemności.

Elaida tak długo udawała człowieka, iż zaczęła myśleć trochę jak Dawca Imion. Dlatego wydaje się jej, iż jest zakochana w swoim obecnym mężu – Robercie. Zdaje sobie jednak sprawę, że ich wielka miłość (a Robert zakochał się w niej bez „magicznego wspomagania”) może zostać zniszczona w okamgnieniu, gdy tylko zostanie odkryta jej prawdziwa natura.

Oczywiście, nie należy zapominać, iż Elaida jest Horrorem. Nie pyta się nikogo o zgodę na stanie się jej swoistym „pożywieniem”. Każda osoba pozostająca na dworze de Genoux po siedmiu dniach ulega czarowi utkanemu przez Elaidę i przestaje się przejmować swymi dotychczasowymi problemami. Jej jedyną troską i ambicją staje się zapewnienie sobie szczęścia, dobra zabawa, rozkosz cielesna i duchowa. Każdego, kogo opętał czar Horrora, ogarnia uczucie beczasu, jakaś mgła omotyje jego umysł tak, że nie jest w stanie powiedzieć, kiedy przybył na dwór de

Genoux ani co konkretnie robił przedtem. Liczy się tylko kolejna uczta, bal albo zbliżający się konkurs poezji.

Elaida najwięcej energii potrafi czerpać z wielkich miłości, szczególnie ludzi młodych. Dlatego, posługując się swoim nadprzyrodzonym zmysłem, wybiera odpowiadające sobie osoby i aranżuje małżeństwa. Nie dba przy tym o takie banały jak status społeczny, zamożność, rasa czy nawet płeć, stąd na jej dworze zdarzają się pary składające się z chłopki wydanej za szlachcica, krasnoluda za elfkę czy nawet bardziej szokujące kombinacje. Dzięki czarownemu działaniu Elaidy wszystkie skojarzone przez nią związki są bardzo szczęśliwe i dostarczają jej niezbędnego pokarmu.

BESTIE

Elaida tylko z pozoru jest piękną kobietą. Dzięki magii jest w stanie przybrać ludzką postać za dnia, nocą jednak zmienia się w zmiennokształtne kłębowisko pasm ciemności, z których wyzierają wielkie, przenikliwe i straszne ślepie. Elaida to jednak doskonały iluzjonista, dzięki czemu nawet po zmierzchu umie ukryć swoją prawdziwą naturę. Osoby, które mają z nią bezpośrednią styczność (czyli jej małżonek oraz najbliższa służba) są naznaczeni przez Horrora znamieniem. Dzięki temu może on w każdej chwili dotrzeć do ich świadomości i oszukać ich umysły tak, by nie dostrzegli jego prawdziwej natury. Co noc Elaida usypia swego męża w sypialni i skrywa swą mroczną postać pod osłoną magii iluzyjnej, stając się prawie niewidzialną (można dostrzec tylko jej ślepie, zawieszone w ciemności) – po czym wyrusza na nocne łowy. Wtedy to właśnie wyczuwa, gdzie znajduje się największa akumulacja szczęścia, radości, zadowolenia oraz rozkoszy. Stara się dotrzeć jak najbliżej i syci się ludzkimi uczuciami. Po kilku godzinach bezpośredniego obcowania z takimi emocjami Elaida staje się naprawdę potężna i najedzona – wtedy wraca do swego leża. Rankiem zaś znów przemienia się w ponętą i piękną kobietę, władczynię zamku Genoux.

W naszej przygodzie bierze udział też inna bestia. Jest nią wspomniany w drugim preludium Drughlirrr, Horror, który uważa siebie za Władcę. W trakcie Pogromu faktycznie był niezmierzenie potężny, sam zniszczył pięć kaerów i pokonał wielu groźnych osobników ze swej rasy. Zaległ w jednym ze zdobytych kaerów, gdzie gromadził skarby, tworzył nowe sługi i nakazywał podległym mu istotom, by sprowadzały nowe pożywienie. W swym zadufaniu nie zauważył, iż poziom magii na świecie stale opada, również w miejscu,



które wybrał na siedzibę. Jakież było jego zaskoczenie, gdy wytropił go słynny Zabójca Horrorów o imieniu Thorvald, zabił jego sługi i o mało co jego samego nie pozbawił życia. Drughlirrr, choć zdołał nałożyć na Zabójcę swe znamię, został przepędzony z bezpiecznego legowiska. Pozbawiony schronienia, słabł z każdym dniem. Udało mu się jednak odnaleźć nową kryjówkę, w której znajdowała się nisza astralna, gromadząca ilość energii magicznej wystarczającą do tego, by tak wielki Horror jak on nadal mógł pozostawać w Barsawii. Drughlirrr dał się jednak zwieść – ponieważ nisza nie była zbrukana w sposób charakterystyczny dla Horrorów, myślał, że jest niezamieszkała. Stanowiła jednak legowisko Elaidy, która wskutek swej odmiennej natury pozostawiała w przestrzeni astralnej inne ślady niż zwykłe bestie. Nie mogąc się wycofać i będąc zbyt osłabionym, by zaatakować otwarcie, Drughlirrr uciekł się do podstępów. Korzystając z nałożonego na Thorvalda znamienia, ściągnął go do zamku de Genoux. Zamierza dostarczyć śladów, które naprowadzą łowcę na trop Elaidy. Drughlirrr ma nadzieję, iż zabójca wyręczy go w likwidacji konkurentki, a gdy już odejdzie, on – Władca – zamieni to sielankowe miejsce w piekło.

Przed przybyciem Thorvalda Drughlirrr testuje obronę Elaidy, ścierając się z postawionymi przez nią zabezpieczeniami w przestrzeni astralnej. Robi to na tyle subtelnie, by nie zdradzić swej obecności i co ważniejsze tożsamości. Elaida czuje, że na stare bariery napiera jakaś nieznana siła. Wie, że nie będzie w stanie długo jej się opierać, dlatego desperacko szuka pomocy (wskutek tych zabiegów na zamek przybyli bohaterowie) i jednocześnie intensyfikuje aurę miłości, chcąc zgromadzić większą moc do obrony – stąd dająca się zauważyć nienaturalna sielanka w Genoux. Na co dzień potworzyca stara się być bardziej subtelna. Horror nie może jednak wprost wyjawiać bohaterom przyczyny swoich niepokojów i stąd opowieści o snach i przeczuciach. Elaida wszystko zmyśliła, ale postaraj się Mistrzu, by jej zeznania były logiczne i spójne – w końcu jest nie byle kim – Istotą o nieprzeciętnej inteligencji, która będzie próbować wykorzystać bohaterów do własnej obrony.

Ciąg dalszy za miesiąc

James Rocco

MAGIA POWIĄZAŃ

Tekst zaczerpnięty z *Earthdawn Journal* vol. 9

Na zewnątrz dopiero co przestało padać. Powietrze nadal pachniało deszczem, w oddali głucho przetaczał się grom, a mroki nocy przecinały zygzyki błyskawic. Burza sprawiła, iż w gospodzie „Pod Wyblakłym Welonem” zgromadził się znacznie większy tłum niż zwykle o tej porze.

Większość obecnych w ciepłej, suchej izbie stanowili mieszkańcy miasteczka, jednak była tam też grupa obcych. Wyglądali na doświadczonych wędrowców i zachowywali się dosyć buńczucznie, rozmawiając głośno i nie dbając o to, czy ktoś ich podsłuchuje. Wszyscy goście tawerny łapczywie chwyтали każde wypowiedziane przez nich słowo, nieomylnie rozpoznając w śmiałkach grupę adeptów.

– ... no, i przynieście mi trzewia tego rzadkiego maluwadzkiego jastrzębia... – Trubadur Cledzo zwrócił się do swych towarzyszy. Choć wędrowcy siedzieli w cieple i przy wybornym posiłku, zdawali się raczej smutni i niezadowoleni. Humor pogarszał im się w miarę, jak poeta przekazywał kolejne żądania nowego pracodawcy.

– Jeszcze jedna wyprawa z cyklu „znajdź i poszatkuj” – zadrwił Bel, ze złością uderzając w stół pajdą chleba. – Jak nie kawałki zaszlachtowanych zwierzaków, to rzadkie zioła i storczyki. Cemu magowie zawsze szukają takich dziwactw? – Wojownik był w fatalnym nastroju, jak zwykle zresztą w noc przed rozpoczęciem nowej wyprawy.

Bel i Cledzo wyczekująco spojrzeli na Lyanę. Czarodziejka, najwyraźniej zaskoczona uwagą, jaką jej nagle okazano, obejrzała się, by sprawdzić, czy ktoś za nią nie stoi.

– Co proszę? O co wam chodzi? – Spytała, nie dostrzegając tam nikogo.

Elf Cledzo szeroko rozłożył ręce i odezwał się swym melodyjnym głosem, któremu, jak zazwyczaj, nadał protekcyjny ton.

– Nie chcesz chyba powiedzieć, że każdy mag w Barsawii wie coś, czego ty nie wiesz, piękna czarodziejko...

Chrząknęła znacząco.

– Zatem powiedz nam, czemu zawsze szukają takich dziwactw? – Spytał, naśladowując głos i sposób mówienia wojownika.

– Czyż to nie oczywiste? – Odpowiedziała – To po prostu... po prostu... jest dla was nie do pojęcia. Otóż to. Nie do pojęcia.

– Coś mi się zdaje, że i dla ciebie też. – Rzucił Gadhrik, przerywając wreszcie milczenie. Jednego zaś byli pewni: kiedy stary ork Kawalerzysta włączał się w niewinną rozmowę, to przedstawiała ona być niewinna.

– A czemuż to sama nigdy nie potrzebujesz takich rzeczy? – Bel pytał Lyanę z rosnącym zniecierpliwieniem. – Zawsze nas posyłają, żeby zabić to czy owo, ale nie wiem, czy te kawałki mięsa są naprawdę coś warte. Nie pamiętam, żebyś potrzebowała któregoś z nich...

Niemożliwość udzielenia odpowiedzi zirytowała ją bardziej, niż mogła sobie na to pozwolić jako szanująca się czarodziejka. Przestała mieć ochotę na dalszą rozmowę, toteż opuściła towarzyszy, fukając ze złości. Tak naprawdę, sama nie widziała sensownego powodu, by szukać tego wszystkiego. Może poza tym, iż słoje ze sproszkowanym jadem zgnilcokła całkiem nieźle wyglądały na półkach pracowni. Ale taki powód wydawał się wysoce nieprawdopodobny. Zatem, czemu zawsze się wyprawiali po te dziwactwa?

Dlaczego magowie – BN-i, zawsze posyłają poszukiwaczy przygód po to, by znaleźli róg jakiegoś stworzenia czy bluszcz z danego lasu? Dlaczego magowie graczy nigdy nie używają takich rzeczy? Otóż... jeżeli znają magię powiązań, to i owszem, używają.

Magia powiązań to nazwa procesu włączania wzorca stworzenia o wrodzonych zdolnościach magicznych we wzorzec zaklęcia w trakcie opracowywania czaru. Mag nie potrzebuje całego stwora do rzucenia zaklęcia. Musi natomiast znaleźć w nim część ogniskującą moc i wykorzystać fizyczną obecność owego zogniskowania, aby dopomóc sobie przy tworzeniu zaklęcia. Może to zaowocować wcześniejszym ukończeniem zaklęcia lub stworzeniem mocniejszego czaru – w zależności od sposobu wykorzystania wybranego zogniskowania mocy. Mag projektujący czar, wypełnia jego wzór energią powiązań i dzięki temu zyskuje dodatnie modyfikatory w trakcie testu rzucania czarów.

Magia powiązań próbuje wpleść we wzorzec czaru istniejące przykłady potencjalnego użycia magii przez świat nadnaturalny. Na przykład jeśli Elementalista tworzył zaklęcie, które pozwalało mu zionąć ogniem, to mógł szukać odpowiednich gruczołów

lub części ciała zwierząt posiadających taką właściwość. Oczywisty wybór to smoki i Ogary Piekielne. Smocze narządy służące zianiu ogniem nie mają sobie równych, jednak zdobycie ich nie jest proste. Piekielne Ogary znacznie łatwiej wykorzystać, bo w ich gruczoły łatwiej się zaopatrzyć – za to rezultaty nie będą już tak imponujące.

Jeśli mag zdecyduje się na obranie tej drogi, to najpierw musi uzyskać potrzebną część ciała, zazwyczaj przez zabicie danego stworzenia. Adeptom zwykle udaje się uzyskiwać rozmaite zwierzęce organy, jednak rzadko kiedy zwracają uwagę na ich przydatność. Każdy mag przystępujący do samodzielnych poszukiwań może przeprowadzić test niskiej magii, jak czynią to Władcy Zwierząt. Postaci posiadające umiejętność **znajomości istot żywych** mogą opuścić ten etap, pod warunkiem, że poprawnie zidentyfikują stworzenie. Docelowa liczba punktów dodatkowych za wykonanie zadania wynosi 6, ale punktacja może ulec zmianie w zależności od sposobu upolowania stworzenia i jakości narzędzi, jakie ma się do dyspozycji. Wyrabianie gruczołów Piekielnego Ogara toporem, po uprzednim roztrząskaniu stworzenia z działka statku powietrznego, nie przyniesie specjalnych efektów. Ostrożnie przeprowadzona sekcja zwierzęcia zabitego kilkoma celnymi pchnięciami miecza da znacznie lepszy wynik. Części ciała, w odpowiedni sposób amputowane i przechowywane, można wykorzystywać przez całe dziesięciolecie. Wycięte i zmagazynowane warto przetworzyć, aby były łatwiejsze w użyciu: zasuszyć, sproszkować, przedestylować itp. Jedynym niekorzystnym rezultatem przetwarzania jest większa podatność na połamanie, zniszczenie czy zgubienie. Sproszkowane Jehuthry mogą się rozsypać, ale za to są lekkie, wygodne w transporcie i przechowywaniu – zaś nieprzetworzone części, choć niewygodne, trudno zniszczyć, upuszczając na ziemię.

Użyta część ciała daje bohaterowi dodatek do stopnia, bazujący na wartości zabitego stworzenia w punktach legend. Modyfikator ów dodaje się do innych, jakie może uzyskać mag, na przykład za dodatkowy czas poświęcony na tworzenie zaklęcia itp. Jednakże poza czasem użytym na zebranie materiałów, magia powiązań nie wymaga dla siebie ani od siebie dodatkowych godzin. Nadprogramowe dodatki mag może przydzielić wedle uznania w trakcie testu tworzenia magii, wedle prawideł magicznych z podręcznika **Magia: Księga Wiedzy Tajemnej**.

We wzorzec czarów można wpleść jedynie narządy stworzeń najwyższej kategorii. Nie można mieszać i dopasowywać części, a powielanie składników nie powoduje większej skuteczności. Dokładna wartość części ciała oparta jest o Punkty Legend danego stworzenia, jak pokazano w poniższej tabelce.

Punkty Legend	Dodatek do stopnia
<100	0
100-1999	+1
2000-4999	+2
5000-9999	+3
10000-19999	+4
20000-39999	+5
40000-74999	+6
75000-124999	+7
125000-199999	+8
200000-324999	+9
325000-499999	+10
500000-749999	+12
+250000	+2 za każde

Znajdź wartość Punktów Legend stworzenia, którego organy użyto w magii powiązań. Sprawdź, jaka jest odpowiadająca jej wartość punktów dodatkowych, które można dzięki nim uzyskać. Na przykład: jeśli mag tworzący czar *Zionięcie* użył gruczołów smoka pospolitego, to prawdopodobnie uzyska dodatkowe +9 do stopnia. Może to następnie wykorzystać w kolejnych testach wedle uznania. Ogar Piekielny zapewniłby mu jedynie +1.

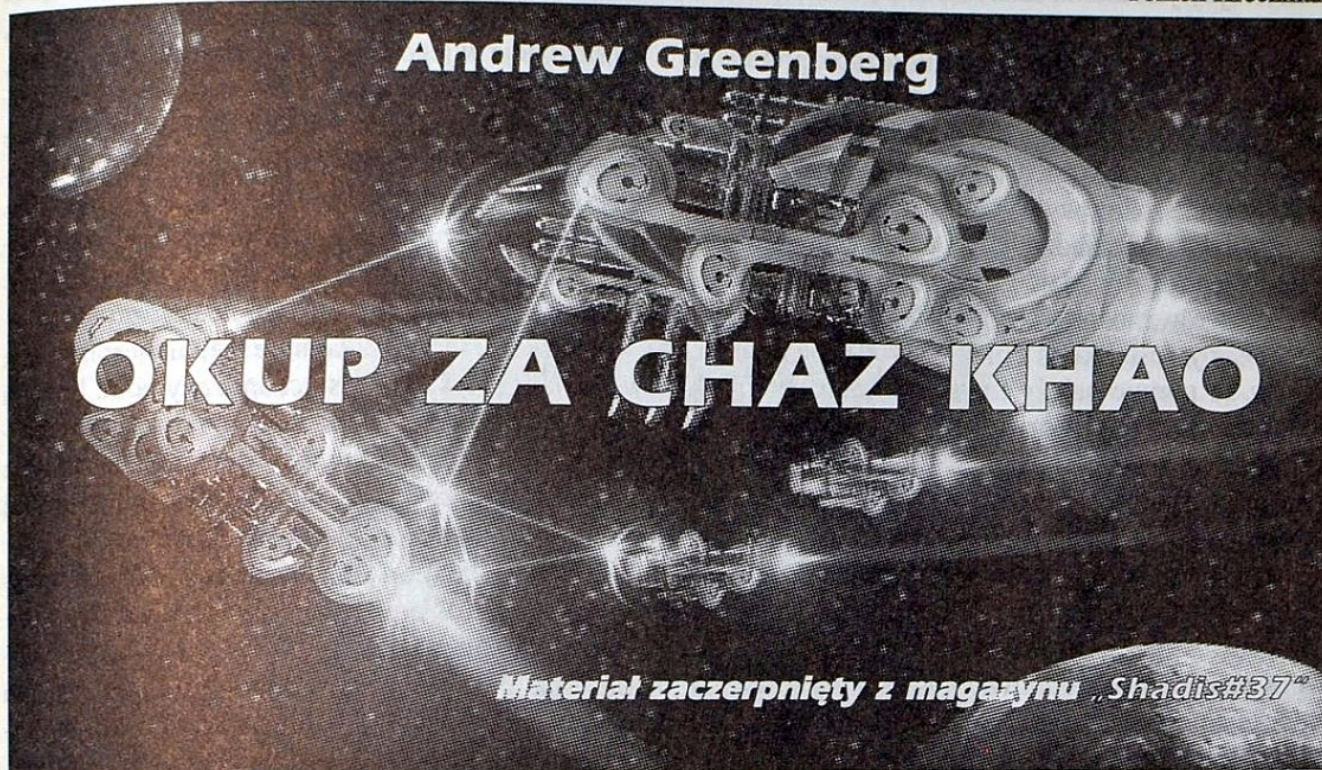
Ponieważ modyfikatory stopnia otrzymane za czas tworzenia i części zwierzęcia można dodawać do siebie, Elementalista pracujący nad czarem *Zionięcie* i używający organów smoka (lepiej, żeby Lodoskrzydły się o tym nie dowiedział!) może wykorzystać wszystkich 9 stopni przypadających na części ciała, by wzmocnić wzorzec zaklęcia ORAZ dodatkowo spędzić przy owej pracy 5 lat za łącznie +21 stopni... Tyle tylko, że w tym czasie Lodoskrzydły zdąży mu już z pewnością pokazać błąd w takim aroganckim i szalonym rozumowaniu. Ech, każdemu coś się nie podoba...

Powyższa tabela podaje jedynie szacunkowe wartości stworzeń. Niektóre mogą dawać większy dodatek (lub karny modyfikator) niż wykazuje tabela. To już zależy od Mistrza Gry... Trzeba zwrócić uwagę na to, że niektóre stworzenia mogą mieć ukryte zdolności, niezauważalne w ich zachowaniu, ale wpisane we wzorzec. Teoretycy twierdzą, że zdolności te albo się jeszcze nie ujawniły, albo pochodzą z dawnych czasów i nie widać ich ze względu na spadek poziomu magii. Dowiedziono eksperymentalnie, że takie stworzenia również mogą być efektywnie wykorzystywane w procesie projektowania i tworzenia zaklęć. Zatem nie spoglądaj podejrzliwie na Ksenomantę, posyłającego Cię po strunę głosową śnieżnego borsuka. Może wiedzieć o czymś, o czym nie wiesz Ty....

Przekład: Igor Sieradzki

Po raz drugi i ostatni gospodarzę w dziale **GS**. Od następnego razu spotykać się tu będziecie z lordem Puszkiniem, znawcą science i fiction. A na pożegnanie oferuję Wam ciekawą przygodkę o kilku niezłych patentach (szczególnie polecam wspomnienia).

Tomek Kreczmar



Piotr Cieślński

Wiele opowieści umieszczonych w naszym systemie toczy się na planetach orbitujących wokół gasnących słońc. Niemniej zdarzają się i takie, których akcja ma miejsce w mrocznej otchłani kosmosu. Choć dziś przez przestrzeń podróżuje mniej ludzi niż za czasów Drugiej Republiki, jednak teraz wędrowcy, którzy wydostaną się z planety, poszukują przygód z większą werwą niż ich wcześniejsi kuzyni. I właśnie „Okup za Chaz Khao” zaciągnie bohaterów w daleki kosmos w pogoń za piratką i jej znakomitym więźniem. Oczywiście, aby się upewnić, że graczom będzie się wydawać, iż chodzi o uratowanie zaginionego szlachcica, należy już w tej chwili zabrać im tę przygodę. I tak jest źle, jeśli doczytali do tego miejsca. Cóż...

Uwaga: Scenariusz ten można z powodzeniem wykorzystać w niemal każdej grze *science fiction*.

JAK WCIĄGNĄĆ BOHATERÓW W FABUŁĘ?

Statek, na którego pokładzie znajdował się baron Chaz Khao, drugi syn księżnej Kim Khao Li Halan z Bastionu, a który leciał z Pandemonium na Bastion, zaatakowała siostra Tracina Isterot. Piraci przejęli kosmiczny jacht w połowie drogi do gwiazdnych wrót wiodących na Bastion. Załoga statku barona zeznała, że korsarze wykorzystali snop hamujący, przyciągnęli jacht do swego okrętu i wkroczyli na pokład. Piraci złupili jacht i dali sługom szlachcica prosty wybór (pod lufami karabinów): albo przyłączą się do Traciny, albo wrócą do domu. Siostra Isterot nie dała jednak takiego wyboru baronowi. Jak łatwo się domyślić, większość załogi zdecydowała się wrócić na Bastion. Tylko dwaj strażnicy barona na ochotnika postanowili pozostać ze swym panem.

Rodzina barona była bardzo zaniepokojona i postanowiła odzyskać swego krewnego. Statki Li Halanów przeczesły układ gwiazdny Bastionu. Agenci rodu wywołali wielki szum na planecie, poszukując kogokolwiek, kto miałby powiązania z piratami. Pech sprawił, że Bastion nie należy do najbardziej lojalnych planet. W rzeczy samej wielu jego mieszkańców doszło do wniosku, że baron dostał to, na co zasłużył. To wszystko sprawiło zaś, że księżna Kim postanowiła skorzystać z usług niezależnych agentów – bohaterów.

Jeśli w drużynie jest szlachcic, otrzyma serdeczne zaproszenie od księżnej, by odwiedził jej posiadłość. W przeciwnym wypadku Li Halanowie skontaktują się z bohaterami poprzez koneksje w Kościele lub Lidze. Księżna nie ma za wiele czasu, poświęci go jednak odrobinę, by wspomnieć gościom, jak ważna jest ochrona szlachty przed fanatykami. Resztą szczegółów zajmie się zarządca jej dworu – Li Ssu.

Li Ssu poradzi bohaterom, by dyskretnie wypytali w okolicach głównego portu Bastionu o sympatyków Traciny. Jeżeli zaś chodzi o zapłatę, to nie zaoferuje jej żadnemu szlachcicowi (w końcu każdy arystokrata zdaje sobie sprawę, jak wiele jest warty dług Li Halanów). Członkom gildii proponuje po 100 feniksów na głowę, ale stawkę może podnieść nawet do 200. Zaoferuje również datek na wybraną przez bohatera sekte Kościoła – 100 feniksów. Na zakończenie rozmowy wspomni, że wszyscy otrzymają większe pieniądze, jeżeli uda im się uratować szlachcica i sprowadzić go żywego do domu.

Bohaterów można wciągnąć w fabułę także na inne sposoby. Jeśli któryś z nich wywodzi się z Li Halanów, to pomoc należy traktować jak obowiązek względem rodziny (oczywiście, w tym przypadku arystokrata będzie musiał trzymać swe rodowe związki w tajemnicy). Mogą się też pojawić plotki, jakoby na pokładzie jachtu znajdowały się teurgiczne artefakty. Li Ssu nie powie nic takiego, ale dyskretnie wypytanie tu i tam pozwoli odkryć ten fakt – ów sekret zdaje się nie być najlepiej ukryty. Wreszcie zachętę może stanowić nagroda wyznaczona za pojmanie siostry Traciny. Kościół oferuje 1000 feniksów, a inne organizacje niemal równie wiele.

ODKRYCIE POWIĄZAŃ

Li Ssu uważa, że siostra Tracina musi mieć powiązania w kosmicznym porcie Bastionu. Tajnej policji Li Halanów, Niewidzialnym Męczennikom, nie udało się ich odnaleźć. Jednakże zarządca jest niemal całkowicie pewien, że w tym przypadku nie zadziałała przykrywka agentów. Radzi więc, by bohaterowie wykorzystali koneksje w gildii i w ten sposób odkryli, kto informuje piratów o lądowaniach i startach statków. To zadanie dla Przewoźników lub Inżynierów, ale dotarcie do tych wiadomości nie powinno sprawić problemów żadnemu członkowi Ligi.

Nie da się przewidzieć, jak do sprawy podejną bohaterowie (podadzą się za piratów czy za nawróconych na stronę Traciny, a może zaoferują łapówki...), niemniej powinni trafić do ucznia Tobiasza Selttaba, który dorabia sobie do marnej pensyjki trzeciego asystenta kontrolera portu, sprzedając informacje o statkach każdemu, kto tego chce. Odpowiednio przyciśnięty (tortury, ale też pieniądze) i zapewniony, że Li Halanowie niczego się nie dowiedzą, przypomni sobie, że sprzedał informacje o przybyciu barona bratu Donwinowi, pomniejszemu kapłanowi, który zawsze lubił wiedzieć, co się dzieje.

Brat Donwin to jeden ze słabszych osobników, którzy przeszli na stronę siostry Traciny. Prowadzi m.in. pensjonat, w którym śpi wielu członków załóg różnych statków. Jeden z piratów Traciny przekonał

Donwina, by przeszedł na stronę Isterot. I z nim zwykle ma do czynienia brat. Donwin posiada nadajnik radiowy z czasów Diaspory, który pozwala na wysyłanie wiadomości w odległe części układu. Posiada także mapy gwiazdnego systemu, dzięki którym wie, co się dzieje w jego obszarze. I choć nie ma pojęcia, gdzie znajduje się baza piratów, uważnie przestudował plany i doszedł do wniosku, że albo znajduje się ona na niewielkim asteroidzie leżącym blisko gazowego giganta, albo orbituje wokół niego (do podobnych wniosków mogą dojść bohaterowie, zbierając 12 punktów zwycięstwa w teście Technika + astronomia lub kierowanie statkami kosmicznymi).

Naciskany Donwin załamał się, nie jest bowiem w stanie przetrwać przesłuchania czy bólu. Postara się jedynie o zapewnienie, że jego rola w całej sprawie nie wyjdzie na jaw i że Tracina, Li Halanowie oraz Kościół niczego nie odkrywają. Jeśli nie zyska tej pewności, zrobi wszystko, by zniszczyć mapy.

Bohaterowie mogą wpaść na trop Donwina, wykorzystując kościelne kontakty, poszukując poprzez nie osób interesujących się przestrzenią kosmiczną, portami i dziwną technologią. W ten sposób grupa może również odkryć, iż baron rzekomo odkrył na Pandemonium jakieś wiekowe, teurgiczne relikty, które wpadły w łapy Traciny.

W KOSMOS

Bohaterowie, którzy nie posiadają statku kosmicznego, mogą namówić Li Ssu na pożyczenie „Cherlaka”. Seneszał chce za wszelką cenę uniknąć wysłania oddziałów Li Halanów, obawia się bowiem, iż w wojsku też są agenci Traciny. Uratowanie barona to oczywiście podstawowy cel, nie chce jednak niepotrzebnie narażać go na ryzyko.

Lot do asteroidu zajmie trzy dni, jeśli bohaterowie znajdują się na pokładzie „Cherlaka”; w innym przypadku mogą dotrzeć na miejsce szybciej. Jeżeli drużyna posiada dobre mapy, to odkryje, że na żadnej z nich nie zaznaczono wspomnianego asteroidu, krążącego wokół gazowego giganta po wąskiej, eliptycznej orbicie. Akurat w tym momencie znajduje się daleko od giganta i łatwo go znaleźć. Asteroid ma kształt igły kompasu o długości 6 kilometrów i szerokości (w najszerszym punkcie) 1,5 kilometra.

„UKRYTA DUSZA”

Ku zaskoczeniu obserwatora, na asteroidzie stoi wiele budynków. Bohaterowie znajdujący się na pokładzie „Cherlaka” odkrywają dzięki sensorom, że powierzchnię pokrywają dziesiątki struktur, zgrupowanych po tej stronie asteroidu, która zwykle zwrócona jest od gazowego giganta. Lepsze czujniki (PT 5+)

pozwolą ustalić, że dwa budynki posiadają energię, w jednym znajdują się żywe organizmy, a w jeszcze innym – statek kosmiczny (fregata eskortująca Traciny, zwana „Cnotliwy”).

Każdy, komu powiedzie się test Techniki + odpowiednia wiedza lub nauka, dojdzie do wniosku, że kiedyś była to stacja, w której statki uzupełniały paliwo. Dwa budynki emitujące aurę energii to baraki (w których żyje Tracina i jej 49 piratów) oraz generatory paliwa. Tracina zdołała uruchomić generatory, choć te nie działają na 100% swych możliwości. Teraz czeka, aż wyprodukują wystarczająco dużo paliwa, by uzupełnić baterie „Cnotliwego”.

Stację zbudowano za czasów Pierwszej Republiki, a jej przeznaczeniem było uzupełnianie paliwa. Jednakże podczas rewolty sathrystów piloci objęli ją w posiadanie, zrobili z niej swą główną bazę i nazwali „Ukryta Dusza”. Rozbudowali baraki, by mogły w nich zamieszkać ich rodziny i dało się odprawiać w środku ceremonie. Właśnie rozpoczynali wzmocnienie obrony, kiedy asteroid zaatakowali komandosi Pierwszej Republiki.

Bitwa trwała tydzień, podczas którego sathryści ślali rozpaczliwe błagania o pomoc do swych towarzyszy rozrzuconych w przestrzeni. W trakcie walk zginęły steki komandosów, ale rebelianci nie mieli szans. Po

tygodniu oporu ostatni sathryści (w większości ranni i wycieńczeni) wraz z dziećmi skupili się w kaplicy. Komandosi spadli na nich i wyrznęli wszystkich bez litości. A wtedy przybyły posiłki sathrystów i żołnierze szybko się poddali.

W trakcie walk przywódca sathrystów stracił całą swą rodzinę. Zimnym, nie znośnym sprzeciwu głosem rozkazał ocalałym komandosom wejść o kaplicy, gdzie dokonano ich egzekucji. Potem sathryści zebrali się pośród ciał i odprawili rytuał ku czci zmarłych. Wezwali wszystkich tych, którzy

zginęli na „Ukrytej Duszy”, by przybyli walczyć, gdy usłyszą wezwanie. Potem zebrali działający ekwipunek, wyłączyli generatory i odlecieli, aby nigdy już nie powrócić.

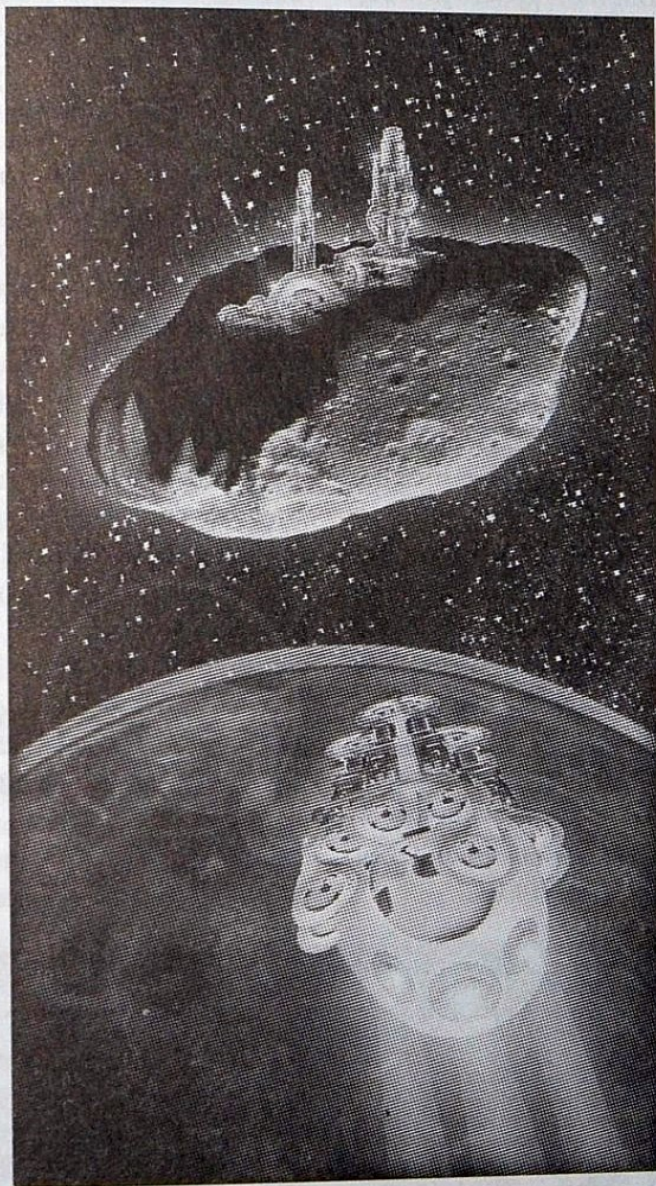
Wraz z upadkiem Pierwszej Republiki i chaosem Diaspory, wszystkie ślady prowadzące do bazy się zatarły. Siostra Tracina znalazła krótką wzmiankę na jej temat w pamiętniku sathrysty, który jej ludzie znaleźli w systemie Madok. Piraci odnaleźli stację i wprowadzili się do niej kilka miesięcy temu. Zdołali nawet uruchomić generatory

i doprowadzić baraki do używalności. Nie zbadali jednak całego asteroidu – do wielu hangarów i budynków nawet nie zajrzeli.

Inna sprawa, że mało tam pozostało. Niemniej w jednym z hangarów spoczywają ciała 20 ludzi, którzy zginęli przed wiekami...

Bohaterowie mogą przetrząsnąć bazę do ostatniego kamienia, niewiele jednak znajdą. Ekspedycja nastawiona na szaber dałaby radę coś jeszcze wynaleźć, lecz trzeba pamiętać, że sathryści zabrali niemal wszystko.

Piraci niemal nie opuszczają baraków, więc bohaterowie, którzy spędzą na asteroidzie tylko dzień, będą niezauważeni. Chyba że postanowią zbadać budynki.



BARAKI

Piraci nie wystawiają strażników, wierzą bowiem, iż nikt nie wie o istnieniu bazy. Niemniej bohaterowie nie mogą wylądować tak sobie i liczyć, że pozostaną niezauważeni. Powinni raczej posadzić statek po drugiej stronie asteroidu i przejść do bazy. By nikt ich nie zauważył, wymagany jest udany test Spryt + *kierowanie statkami kosmicznymi*. Z kolei marsz do bazy nie powinien nastęrczyć trudności, a to z racji niezauważalnego przyciągania asteroidu. Niemniej

Piotr Cieśliński

osoby nie posiadające umiejętności *skafandry kosmiczne* muszą przeprowadzić test *Zręczność + wigro* lub polecą w przestrzeń kosmiczną. Jeżeli zdarzy się coś takiego, ratunek można zorganizować, wykonując podobne rzuty.

Zbliżający się do bazy bohaterowie ujrzą światła baraków oraz ogromne budynki, w których mogło mieszkać i tysiąc osób. Uważnych graczy zapewne zastanowi, po co małej bazie przeznaczonej do uzupełniania paliwa tyle kwater. Udany test *Percepcji + taktyki wojskowej* pozwoli odkryć, że budynki są opancerzone. Ba, można odkryć miejsca, w których niegdyś zamontowana była broń!

Banda Traciny jest spora, więc bohaterowie nie powinni mieć zbyt wielkich szans w walce z piratami. Najlepsze wyjście dla postaci, to zakradnięcie się do baraków. Wyposażone są one w sześć służ i bohaterowie obdarzeni odpowiednimi umiejętnościami (*otwieranie zamków, wybawienie zaawansowanej technologii, skradanie się*) oraz wysokim Opanowaniem nie powinni mieć problemów z dostaniem się do środka niezauważenie. Nie uda im się natomiast rozwalić ścian. Choć i tak były wytrzymałe, sathryści dodatkowo je wzmocnili i teraz wytrzymają wszystko, z wyjątkiem ognia z dział pokładowych.

Piraci zajmują tylko dolny poziom tego trzypiętrowego budynku, którego górne kondygnacje to kwatery komunalne. Sathryści połączyli dziesiątki pojedynczych pokoi i dodali dwa piętra. Nie zakończyli jedynie renowacji dolnego poziomu, gdyż wcześniej zostali zmuszeni do ucieczki. Piraci przenieśli na górne piętra ciała ludzi zmarłych na asteroidzie przed setkami lat. Ponieważ systemy podtrzymywania życia włączono niedawno, zwłoki nie zaczęły się jeszcze rozkładać.

Główne wejście (nazwane tak we wcześniejszej wersji *tech-urthu*) to najprawdopodobniej najlepsza droga do środka. Piraci zwykle przebywają w kwaterach i kaplicy (na którą sathryści przerobili bar). W wejściowym foyer i biurach nikogo nie

ma. Piraci zajmują zaś dwie kwatery komunalne (po 25 osób w każdej), natomiast baron i jego dwóch strażników przebywa w pokoju na tyłach baraku. Drzwi do tego ostatniego pomieszczenia są zamknięte od zewnątrz. Z kolei służa, za którą znajdują się generatory systemów podtrzymywania życia (również opisane we wcześniejszej wersji *tech-urtha*) są niezamknięte.

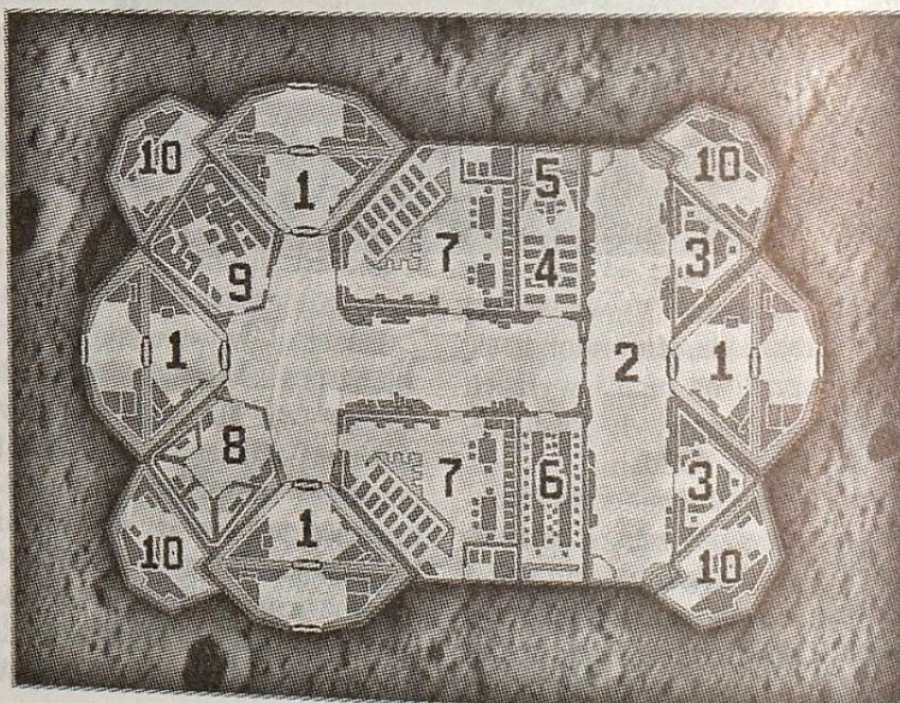
Służa można otwierać od zewnątrz lub od środka. Wszystkie wejścia prowadzą do przedsiionków, odciętych od wnętrza budynku następną służą. Drzwi w samym baraku otwiera się ręcznie, przekraczając klamkę.

DOTRZEĆ DO BARONA

Bohaterowie będą zapewne poszukiwać barona, cicho wędrując po korytarzach i podsłuchując pod drzwiami. Mistrz Gry powinien dać graczom odczuć mroczną, dziwaczną naturę budynku. Tylko kwatery mieszkalne, kaplica i jadalnia są oświetlone, ale nawet tu panuje półmrok. W budynku wcale nie jest cicho, gdyż systemy podtrzymywania życia pracują, wydając niskie, ledwie słyszalne stukoty i brzęczenia. Bohaterowie powinni więc regularnie słyszeć najróżniejsze dźwięki i widzieć niepokojące cienie. Jeśli zaś chodzi o barwy, to w czasach, gdy budowano stację, obowiązywał styl funkcjonalności – i wszystko pomalowano ciemnym, dołującym szarym kolorem.

Mistrz Gry może również od czasu do czasu wypuścić na korytarz jakiegoś pirata, jeśli jednak bohaterowie nie będą głupi, to piraci ich nie zauważą. Wystarczy dać im szansę na ukrycie się za rogiem lub zdjęcie samotnego przeciwnika. Piraci odkryją bohaterów dopiero wtedy, gdy ci zrobią coś naprawdę bezsensownego.

Odnalezienie pomieszczenia, w którym zamknięto barona, również nie powinno nastręczać trudności. Jest to jedyny pokój, którego drzwi zamknięto sztabą, by nie można ich było otworzyć od środka.



Wystarczy więc, by bohaterowie unieśli sztabę i będą mogli wejść do środka. Jednak uratowanie barona wcale nie będzie łatwe, choć jego dwaj ochroniarze – Kaibara i Han Tsu – ucieszą się na widok odsieczki.

Jednakże sam baron Chaz Khao nie będzie zbyt szczęśliwy. Matka w młodości przeznaczyła go dla kościoła, więc większość życia spędził w zamknięciu, wśród mnichów – avestian i eskatoników. Wyprowadził go Pandemonium – podczas której zdobył artefakty, przyciągające uwagę wielu osób, w tym siostry Traciny – to była jego pierwsza chwila bez nadzoru religijnych nauczycieli, choć i tak większość czasu spędził w katedrze.

Pod żadnym względem nie mógł być przygotowany na spotkanie z siostrą Traciną. Po raz pierwszy ujrzał ją, gdy weszła do jego kajuty w otoczeniu kilku piratów. Tracina wyjęła miecz i rozkazała mu poddać się w imię Wszechstworcy i Proroka. Jej zbroję zdobiły religijne symbole, a ponieważ nie miała na głowie hełmu, widać było płonące oddaniem oczy. Chaz Khao zakochał się od pierwszego wejrzenia.

Baron ukrywał swe uczucia aż do chwili przybycia bohaterów. Jednak w obliczu ratunku powie od razu, że nie ma zamiaru wracać na Bastion. I robi to głośno. Potem zacznie krzyczeć po pomoc, oskarżając bohaterów o herezję i nazywając ich sługami zła.

REAKCJA PIRATÓW

Bohaterowie mają dwie tury – po tym czasie piraci wypadną z kwater. Postaci nie zdążą więc dostać się do służby, ale ich przeciwnicy zdołają się wyposażać. Każdy z piratów trzyma ekwipunek przy koi. Nie jest tego wiele – broń, skafandry kosmiczne i symbole religijne. Baron i jego strażnicy nie mają wyposażenia, gdyż piraci rozkazali im wyrzucić wszystkie osobiste rzeczy w przestrzeń.

Mistrz Gry powinien się postarać, by te dwie tury pełne były niepokoju. W pierwszej bohaterowie usłyszą charakterystyczne odgłosy wstających i łapiących za broń ludzi. W następnej – otwierające się drzwi i buty uderzające o podłogę. Gracze nie powinni mieć za wiele czasu na myślenie. Jeśli którykolwiek z nich zmarnuje więcej niż 15 sekund na decyzję, co jego postać ma zrobić, Mistrz Gry może bez obaw powiedzieć, że bohater z powodu strachu i niezdecydowania zmarnował turę.

Złożenie broni to najmądrzejsza decyzja, jaką mogą podjąć bohaterowie. Żaden jednak z nas nie spodziewa się, by to zrobili, prawda? Być może więc zabarykadują się w komnacie Chaz Khao.

Albo dokonają wypadu do generatorów systemów podtrzymywania życia. Może też postanowią pojąć zakładników. Najpewniej jednak wpadną na jakiś niezwykły pomysł, z którego znani są wszyscy gracze. Tak czy inaczej, nie powinno im się udać. Wszak muszą stawić czoło 50 fanatycznym i zwycięskim piratom Znanych Światów.

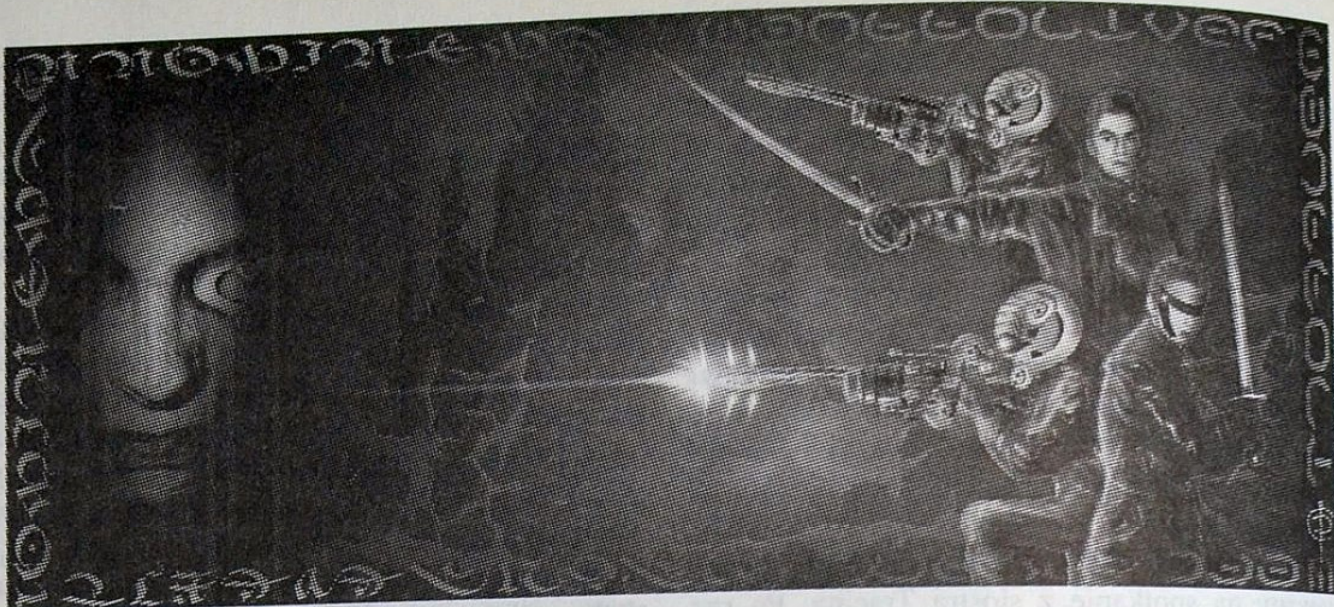
Jeśli bohaterowie zamkną się w pokoju barona, piraci zredukują działanie systemów podtrzymywania życia i 30 minut później postaci zaczną boleć głowy, a godzinę później wszyscy stracą przytomność. Jeżeli zaś drużyna ruszy do generatorów, gracze będą musieli zakumulować 20 sukcesów w testach Technika + *wybawienie zaawansowanej technologii* – by postaci zrozumiały, jak działa system; i następnych 20, by się zorientować, jak odłączyć poszczególne pomieszczenia. Tak więc i w tym przypadku piraci powinni pojmać grupę. Oczywiście, postaci mogą zawsze rozwalić generatory, ale Mistrz Gry powinien ich ostrzec, że zarówno baron, jak i kilku piratów nie ma na sobie skafandrów.

WALKA W BARAKACH

Piraci siostry Traciny niespecjalnie lubują się w przelewaniu krwi. Dadzą więc bohaterom wiele szans na poddanie się i dopiero potem zaatakują. Część owej pasywności wynika z szacunku dla życia. Reszta zaś to obawa – nie chcą ryzykować zniszczenia ani budynku, ani systemów podtrzymywania życia.

Baraki pod wieloma względami są podobne do statków kosmicznych. Choć zewnętrzne ściany są dość wytrzymałe, wewnętrzne postawiają wiele do życzenia. Każdy niecelny strzał, który zadaje sześć lub więcej bazowych obrażeń, to ryzyko przebicia ściany. Ponieważ jednak piraci używają oręża do walki wręcz, słabych pocisków czy ogłuszaczy, ta sprawa ich nie dotyczy. Jeżeli zaś bohaterowie – pewnie wyposażeni w potężną broń – nie trafią, niech gracze porzucą kośćmi. Każdy strzał, który zada sześć lub więcej poziomów obrażeń, przebiję ścianę. Wartość obrażeń powyżej pięciu staje się łatwością testu określającego uszkodzenie systemów podtrzymywania życia. Czyli jeśli jakiś bohater nie trafi ze strzelby i zada siedem obrażeń, to wynik rzutu „1” lub „2” oznacza uszkodzenie systemów w danym pomieszczeniu. Jeżeli Mistrz Gry sobie tego życzy, to może uznać, że krytyczne porażki oznaczają podwojenie wspomnianych obrażeń.

Uszkodzenie systemów nie musi mieć natychmiastowego wpływu na ludzi czy budynek (w odróżnieniu od statków, gdzie może doprowadzić do



Piotr Cieślinski

wybuchu). Sztuczna grawitacja baraków wciąż będzie działać, a pancerne ściany zewnętrzne zapobiegną dekompresji i ewentualnej detonacji. Niemniej tlenu w pomieszczeniu powoli będzie coraz mniej (zacznie to być zauważalne po 10 turach) i powietrze po godzinie stanie się trujące. Jeśli wspomnianych uszkodzeń doznają cztery pomieszczenia, działające systemy będą tak obciążone, że samoistnie się wyłączą i cały budynek zostanie odcięty od zbiorników tlenu.

CHODZĄCY UMARLI

Prędzej czy później walka dobiegnie końca. Bohaterowie poddadzą się, zostaną pojmاني lub (co mało prawdopodobne) zwyciężą. Dopiero wtedy zauważą, że choć Han Tsu walczył u ich boku, to Kaibara zniknął. Fakt ten nie ujdzie również uwadze piratów. Jeśli bohaterowie przegrali, to podwładni Traciny od razu ruszą poszukiwać ochroniarza. Szybko okaże się, że drzwi do kaplicy są zamknięte. Potem w przedniej części baraków rozlegną się krzyki. Po chwili pojawią się uciekający piraci, którzy – walcząc z bohaterami – wykazali się odwagą i umiejętnościami. W ich oczach widać przerażenie. Tuż za nimi podążają hordy chodzących umarłych – ożywione ciała sa-thrystów i żołnierzy zaibatsu.

Ciała te nieświadomie ożywił Kaibara, który podczas walki przeczołgał się do kaplicy. Zabarykadował drzwi ławą, a potem wydobył Latarnię Lextius Rycerza. Ponoć tego srebrnego kryształu użył sam Lextius, jeden z apostołów Proroka, próbując przywrócić życie Zebulonowi. Jeśli wierzyć dziennikowi apostoła, latarnia ma moc przywoływania wiernych z całej przestrzeni i ściągania ich ku kryształowi.

Kaibara wie, jak działa Latarnia, gdyż pokazała mu to jego przełożeni inkwizytorzy. Co więcej,

to właśnie oni pozwolili informacji o tym, że święty artefakt znajduje się na pokładzie statku barona, wypłynąć na szerokie wody. To jednak nie wszystko! Cała ta sytuacja to tak naprawdę próba pojmania siostry Traciny przez inkwizycję, która zdawała sobie sprawę, że piratka zainteresuje się reliktem. Kaibara miał uruchomić Latarnię podczas ataku piratów, ale nie spodziewał się, że baron tak zwiąże się z reliktem. Zanim więc ochroniarz dotarł do przedmiotu, piraci pojmali Chaz Khao, ten zaś dał kryształ Tracinie.

Kaibara w pojawieniu się bohaterów ujrzał drugą szansę i z radością postanowił ją wykorzystać. Odprawił krótki rytuał potrzebny do uaktywnienia Latarni, nie miał jednak pojęcia o spoczywających piętro wyżej ciałach. I o tym, co relik z nich uczyni. A umarli posłuchali rytuału, jaki odprawił. Teraz ożywione ciała schodzą po schodach, wypełniają korytarze i próbują dostać się do Latarni. Oczywiście, bohaterowie i piraci nie mają pojęcia, że kaplica to ich cel. Wiedzą tylko, że zbliża się do nich armia zombiech.

JAK PORADZIĆ SOBIE Z UMARŁYMI?

Mistrz Gry powinien wykorzystać opis skorup z podręcznika **Gasnących Słońc**. Zombie nie mają broni, ale przewyższają liczebnie bohaterów oraz piratów. Ponadto większość tych ostatnich wywodzi się z pospólstwa, a mistyczny fanatyzm siostry Traciny tylko wzmocnił ich podejrzliwość. Dla nich armia zombie to pewny znak natychmiastowej katastrofy, więc wielu piratów będzie zbyt przerażonych, by działać.

Siostra Tracina poświęci większość czasu na mobilizowanie podwładnych. Bohaterowie mogą jej pomóc lub działać na własną rękę. Być może zechcą walczyć z zombie, włamać się do kaplicy lub uciec z baraków. Wraz z baronem Chaz Khao będzie się

opierał – woli zostać z Tracina, bez względu na wiążące się z tym niebezpieczeństwo.

Najlepiej włamać się do kaplicy i powstrzymać Kaibara. Cienka linia piratów zdoła powstrzymać zombie wystarczająco długo, by dotarli do ochroniarza. Ktoś będzie musiał zdezaktywować świecącą Latarnię – tylko w ten sposób powstrzyma się skorupy. Kaibara nie ma takiego zamiaru. Dostał takie, a nie inne rozkazy i na dodatek jest bardzo, bardzo przerażony.

Powstrzymanie Kaibara powinno wiązać się jedynie z krótką walką. Natomiast wyłączenie Latarni jest bardziej skomplikowane. Najpierw należy wykonać test Spryt + księgoznanstwo, by się zorientować, co to tak naprawdę jest. Następnie trzeba zdobyć 10 zakumulowanych sukcesów w teście Wiara + odpowiednia nauka, by ją wyłączyć. Nieudany test Sprytu oznacza, że trzeba zebrać 20 sukcesów.

Mistrz Gry, który chce, by napięcie było jeszcze większe, może sprawić, że zombie dostaną się do katedry w chwili, gdy bohaterowie będą wyłączać krysztal. Ręce dawno zmarłych żołnierzy będą się już wyciągać do Latarni, a gracze właśnie zdobędą ostatni sukces. Oczywiście, nigdzie nie jest napisane, że bohaterowie mają zwyciężyć. Niech zombie zabiją ich, jeśli gracze okazali się za mało inteligentni lub zbyt powolni.

Kiedy krysztal przestanie działać, zombie padną tam, gdzie stali. Piraci odzyskają zdolność myślenia i otoczą bohaterów. Siostra Tracina uzna jednak, że jest im winna przysługę. Jeśli więc poproszą ją, rozkaże baronowi wrócić z nimi na Bastion. To niewątpliwie jest najlepsze rozwiązanie, choć baron nie będzie nim zachwycony. Jednakże Tracina w żadnym razie nie zechce rozstać się z Latarnią.

Inne rozwiązania: baron zostaje z piratami, wszyscy uciekają z baraku lub giną. Jeśli bohaterowie odstawiają barona na Bastion, Li Halanowie będą bardzo wdzięczni. Jeżeli zaś nie przywiozą go z powrotem, przepytają ich zarówno członkowie rodu, jak i inkwizytorzy.

RETROSPEKCJE

Lubiący wyzwania Mistrz Gry może się pokusić o odegranie sytuacji sprzed lat i zastosować retrospekcje. Gracze będą wtedy zmieniać postaci między swoimi aktualnymi bohaterami a shatrystami. Niech wcielią się w role członków oddziału leżącego na pomoc towarzyszom z Ukrytej Duszy. Mistrz Gry powinien odegrać wyścig do bazy i okrutną bitwę z żołnierzami Zaibatsu. Kiedy bohaterowie dotrą do kaplicy, ujrzą ostatniego z umierających towarzyszy.

Dowódca sathrystów rozkaże dokonać egzekucji oraz odprawić rytuał, dzięki któremu za kilkadziesiąt lat przywróci poległych do życia. Pozwól sathrystom graczy złożyć na spoczynek starych przyjaciół. Dzięki temu chwila, w której ich prawdziwi bohaterowie będą zabijać ożywione trupy, stanie się jeszcze bardziej przejmująca.

ANTAGONIŚCI

Szkoda tracić miejsce na setki współczynników wszystkich postaci, które biorą udział w tej opowieści. Dlatego też ochroniarze i piraci będą opisani tymi samymi wartościami, choć oczywiście Mistrz Gry może ich zmodyfikować. Jedyna różnica jest taka, że piraci mają lekkie pancerze i takąż broń. Baron i jego ochroniarze są nieuzbrojeni.

Baron Chaz Khao

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: baron

Cytat: *Siostra Tracina otworzyła me oczy na prawdę.*

Opis: Wysoki i zwinny mężczyzna. Większość 21 lat życia spędził na nauce religii. Dopiero niedawno wzięł na siebie obowiązki szlachcica. Nie najlepiej się czuje, uwięziony w biurze. Jest znacznie szczęśliwszy w prostych szatach, które dostał od siostry Traciny. Zachowuje się raczej jak ksiądz, a nie jak szlachcic. Nauka sprawiła, że jest cichy i zamknięty w sobie. Kogoś takiego jak siostra Tracina nigdy jeszcze nie spotkał i zadurzenie może go doprowadzić do różnych dziwnych czynów.

Świta: Dwóch ochroniarzy, którzy od lat są poddanymi rodziny Khao, ale nie czują się specjalnie związani z Chazem.

Ciało: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Umysł: Spryt 6, Percepcja 5, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 1, Introwersja 5, Porywczność 3, Opanowanie 3 Wiara 5, Ego 1

Umiejętności wrodzone: broń biała 4, skradanie się 4, spostrzegawczość 6, strzelanie 3, uniki 4, urok osobisty 5, walka wręcz 3, wigor 5, wierzenie wrażeń 5.

Umiejętności wyuczone: biurokracja 4, czytanie (łacina), czytanie (urtyjski), empatia 6, jeździectwo 4, język (łacina), księgoznanstwo 7, pierwsza pomoc 2, umiejętności społeczne (przemawianie) 4, umiejętności społeczne (przywództwo) 2, wiedza (technologia) 6.

Wposażenie: brak.

Dziw: 3

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Ochroniarze i piraci

Ciało: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 4, Percepcja 6, Technika 4

Duch: Ekstrawersja 5, Introwersja 2, Poryw-
czość 4, Opanowanie 2, Wiara 1, Ego 4

Umiejętności wrodzone: broń biała 6, spostrze-
gawczość 5, strzelanie 6, uniki 5, walka wręcz 6,
wywieranie wrażenia 6.

Umiejętności wyuczone: przeszukiwanie 4, rzu-
canie 4, skafandry kosmiczne 4, tropienie 5.

Wyposażenie: symbole religijne.

Broń: miecz, sztylet, lekkie pistolety lub ka-
rabiny.

Pancerz: lekkie tarcze.

Dziw: 4

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

Siostra Tracina Isterot

Już jako dziecko, Tracina czuła, że wszechświat jest o wiele większy, niż widać to gołym okiem. Zdawała sobie również sprawę, że ktoś tam coś przed nią ukrywa. Jej rodzice szybko wyczuli jej podejrzenia i postarali się, by miała odpowiednie – czyli pobożne – wychowanie i wykształcenie. To tylko upewniło Tracinę w jej przypuszczeniach, więc szybko postanowiła odkryć tajemnice, które – według niej – skrywał Zakon Eskatoniczny. Wpierw uznała, iż znalazła dokładnie to, czego szukała. Im jednak więcej czasu spędzała w zakonie, tym trafiała na więcej i więcej tajemnic.

Zacząła oskarżać członków zakonu o ukrywanie przed nią prawdy. Potem – po tygodniu samoumar-
twiania – miała wizję, po której zrozumiała, że całą i jedyną prawdę może odnaleźć jedynie w pustce przestrzeni. Zebrała więc grupkę wyznawców, por-
wała statek i rozpoczęła wędrówkę po kosmosie Zna-
nych Światów. Ona i jej załoga żyła dzięki piractwu.

Tracina rozsiewała swą niezwykłą teologię po-
śród tych, których okradała. A ponieważ miała nie-
liczną załogę, atakowała małe statki, brała, co jej
było potrzebne i puszczała wszystkich wolno. Je-
dyny wyjątek stanowili eskatolicy, którzy musie-
li się do niej przyłączyć – lub czekała ich śmierć.

Rasa: człowiek

Ranga/Klasa: eks-kanonik

Cytat: *Pustka powiedziała mi wiele więcej ni-
żli biblioteka byłaby kiedykolwiek w stanie.*

Opis: Piękna i okrutna. Nosi kasztanowe włosy
upięte w kok, które czasem goli w ramach pokuty.
Częste posty uczyniły ją dość chudą. Z kolei cią-
gły wysiłek fizyczny sprawiły, że mięśnie ma ni-
czym stal. Nosi albo najprostsze szaty, albo najlep-
sze dostępne pancerze. Nigdy nie kryje zadawanych

samej sobie ran. Świecie wierzy, że odpowiedź na
wszystkie problemy ludzi kryje się w gwiazdach.
Nic nie powstrzyma jej od dotarcia do prawdy.

Świta: Oddział fanatyków. Wpierw jej podwła-
dni niewiele wiedzieli o kosmicznych walkach
i piractwie, ale dzięki szczęściu i umiejętnościom
Traciny stali się prawdziwymi mistrzami w tym fa-
chu. Siostra Isterot posiada rozrzuconych to tu, to
tam informatorów, często przez nią nawróconych
na jej wiarę.

Ciało: Siła 6, Zręczność 8, Wytrzymałość 7

Umysł: Spryt 8, Percepcja 7, Technika 5

Duch: Ekstrawersja 4, Introwersja 6, Poryw-
czość 4, Opanowanie 5, Wiara 6, Ego 2

Umiejętności wrodzone: broń biała 8, skrada-
nie się 5, spostrzegawczość 7, strzelanie 7, uniki
8, urok osobisty 5, walka wręcz 6, wigor 6, wy-
wieranie wrażenia 9.

Umiejętności wyuczone: akrobatyka 3, alche-
mia 3, charakteryzacja 2, cwaniactwo 3, czytanie
(łacina), czytanie (tech-urth) 1, czytanie (urtyjski),
kierowanie statkami kosmicznymi 5, koncentracja
4, księgoznawstwo 5, medycyna 3, myślące ma-
szyny 1, panowanie nad ciałem 5, skafandry ko-
smiczne 7, sztuka wojenna (artyleria pokładowa)
5, umiejętności społeczne (przywództwo) 8, umie-
jętności społeczne (retoryka) 7, wiedza (technolo-
gia) 6, żelazna wola 3.

Okultyzm: Teurgia 3.

Obrzędy: Czytanie z gwiazd, Boskie objawie-
nie, Nałożenie rąk.

Broń: ogłuszacz, rapier.

Pancerz: tarcza energetyczna.

Dziw: 6

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

Cherlak

Typ: Ładownik

PT: 5

Długość: 10 metrów

Szerokość: 10 metrów

Załoga: 1 (pilot)

Pasażerowie: 8

Ładowność: 1 tona

Szybkość: Mach 8 (14 dni do gwiazdnych
wrót)

Skoki: brak (zasięg 100 j.a.)

Zapasy: 2 tygodnie

Sensory: Radar 3

Manewrowość: -1

Pancerz: 1

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0

Cena: 15 000 feniksów

Przekład: Tomek Kreczmar

Witajcie,

W tym numerze strasznie się zawampirzyliśmy. Blok materiałów o Mrocznych Wiekach (patrz: Panorama) zdominował recenzje i zapowiedzi, a główną część działu zajmuje wizja końca świata (całe szczęście tylko świata Maskarady) oraz wariacja na temat post-Wampira. Tekst o apokalipsie to szkic kampanii, którą łatwo zamienić w ciekawą, nowe realia krwio pijstwa w XXI wieku naszej ery, a miniopowiadanie jest nie tylko „post-Maskaradowe” i „post-cyberpunkowe” – ono jest zupełnie „post”. Ale skoro możemy cofać się o 800 lat do Mrocznych Wieków, to dlaczego nie wybiegać wyobraźnią 300 lat do przodu?

(TA)

Michał Mochocki

WAMPIR: APOKALIPSA

Szkic kampanii dla miłośników Świata Mroku

PRELUDIUM

Na początek zamknijmy oczy i wyobraźmy sobie... nie, cholera, zamykanie oczu to nie najlepszy pomysł, skoro mówię do Was tylko poprzez znaki na papierze. A więc po prostu wyobraźmy sobie potworną, brutalną, lecz jakże dobrze Wam znaną scenę...

Miasto. Nieważne, jakie. To samo, w którym zwykliście grywać w Wampira: Maskaradę. Pustą, ciemną ulicą idzie samotna kobieta (albo mężczyzna, to bez znaczenia; jednak kobieta lepiej pasuje do konwencji, prawda?). Rzędy uśpionych domów po obu stronach, samochody zastygłe na chodnikach, jesienne liście tańczące na wietrze...

Zapomnij, Narratoru. Nie będę odwał za Ciebie roboty. Opisy i nastrój to Twoja działka. Ja dostarczam tylko historię.

Nasza archetypiczna Samotna Kobieta nie dotarła do domu tej nocy. Nie dotarła, gdyż zanim sięgnęła do klamki, spod schodów wysunął się bezszelestny cień, a w następnej sekundzie zimne, trupie palce zacisnęły się na jej gardle [tu następuje scena zbyt drastyczna, by o niej wspominać w piśmie dla młodzieży – autor]. Księżyc wychynał zza chmur, gdy Cień podnosił się znad nieruchomego ciała. Cień nosił długi płaszcz i czarny kapelusz. Zwłoki u jego stóp leżały w nienaturalnej pozycji, rozwarte szeroko oczy odbijały krańcowe przerażenie, a na opalonej... eee, przepraszam, obowiązkowo alabastrowej i łabędziej szyi widniały dwa drobne ukąszenia i dwie cienkie strużki stygnącej z wolna krwi. Mężczyzna w płaszczu pochylił się raz jeszcze, kładąc coś ostrożnie na ziemi, a jego cień przysłonił na moment ów makabryczny widok. Gdy odszedł, blask księżyca ponownie ukazał straszliwe oblicze śmierci, a tuż obok spoczywała książka otwarta na stronie tytułowej.

Anna Rice, Wywiad z wampirem.

No tak. Miało być bez opisów, ale Świat Mroku ma w sobie coś tak nieodparcie epickiego, że się zapomniałem...

WĄTKI RÓWNOLEGIE

Proponuję ciekawy (moim zdaniem) pomysł rozgrywania niniejszej kampanii dwutorowo, czyli z dwiema drużynami. Każdy gracz posiadał będzie **dwie** postacie, z których jedna będzie śmiertelna, a druga... no, w sumie też śmiertelna, ale już nie tak bardzo. Aczkolwiek, jeśli nie przypadnie Ci to do gustu, z powodzeniem możesz pociągnąć wszystko dla jednej drużyny.

Bohaterowie 1: Zwykli, „normalni” ludzie, których obowiązkiem będzie wyjaśnienie wyżej opisanej zbrodni. Przede wszystkim nasuwają się tu trzy możliwości: policjanci, dziennikarze albo agenci rządowi. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby gracze tworzyli np. prywatne biuro detektywistyczne, grupę badaczy zjawisk paranormalnych lub lekarzy-patologów. Stwórz ich od razu jako zgraną, współdziałającą drużynę, bo podczas gry nie będzie czasu na zapoznanie postaci ze sobą. Nie tym razem.

Bohaterowie 2: Wampiry, tego domyślasz się od początku. Ale to nie wszystko – będą to wampiry, którymi Twoja drużyna gra już od pewnego czasu. Zaskoczenie, prawda? Do tej pory autorzy scenariuszy żądali zwykle tworzenia nowych postaci, stawiając nieraz bardzo konkretne wymagania. Ja mówię odwrotnie: tu postacie mogą być dowolne, lecz muszą być „używane”. A jeśli dopiero zaczynasz ze swoją drużyną, odłóż niniejszą kampanię na później i poprowadź w pierw tym pijawkom coś innego. Koniecznie.

Wątki należy przeplatać umiejętnie. Z początku będzie to łatwe – śmiertelna drużyna zacznie

o poranku (dobrych kilka godzin po morderstwie) i spędzi cały dzień, rozgryzając sprawę, o zmierzchu zaś zbudzą się wampiry i wtedy przerywasz wątek Bohaterów 1, a przechodzisz do krwiopijców. Tylko co dalej? Jeżeli B-1 zaplanowali sobie na tę noc coś innego niż zasłużony wypoczynek, będziesz musiał prędzej czy później opuścić B-2 i powrócić do śmiertelników. I tu już nie mogę Ci poradzić, w którym momencie powinienes przełamać wątek wampirów, a w którym podjąć go na nowo. Sam wybierzesz odpowiednie chwile i częstotliwość ewentualnych przeskoków. Nie będzie to proste. Warto jednak zaznaczyć, że problem ten występuje jedynie nocą, gdyż B-2 podczas dnia z oczywistych przyczyn nie funkcjonują. Jeśli więc uda Ci się skłonić B-1 do zachowania dziennej pory aktywności, pozostawiając noc do wyłącznej dyspozycji B-2, problemu w ogóle nie będzie. Ale nic na siłę. P prędzej czy później B-1 na pewno zaczną tropić mordercę i po zmierzchu. Bądź więc na to przygotowany.

WĄTKI POŁĄCZONE

A co się stanie, jeśli wątki nałożą się na siebie i obie drużyny znajdą się któreś nocy w tym samym miejscu? Z całą pewnością będzie to dla Narratora niemałe wyzwanie, jakkolwiek to zechce rozegrać. Proponuję wybrać spośród dwóch sposobów.

Przykładowa sytuacja: Dziennikarze (B-1) siedzą w samochodzie przed nocną księgarnią, z której pochodzi egzemplarz „Wywiadu...” znaleziony przy denatce. Czekają, czy może morderca nie przyjdzie tu ponownie. Tymczasem wampiry (B-2) również wpadły na pomysł obserwacji księgarni. Widząc paru śmiertelników czających się w samochodzie, postanawiają sprawdzić, co to za jedni.

Sposób 1 – „Wszystko pod kontrolą”: Drużyna, którą właśnie prowadzisz (wampiry), jest drużyną aktywną. To oni inicjują kontakt, oni decydują o rozwoju sytuacji. Natomiast B-1 są w tym przypadku zwykłymi BN-ami. To Ty ich prowadzisz. I musisz prowadzić ich zgodnie z charakterami nadanymi im przez graczy, aby żaden nie protestował, że dana postać nigdy nie zachowywałaby się tak, jak Ty to przedstawiłeś. I to też nie będzie łatwe.

Sposób 2 – „Zaufaj graczom”: B-2 są drużyną aktywną, B-1 siedzą biernie w samochodzie i obserwują. Gdy jednak obie drużyny włączą sobie w oczy, zrób mały eksperyment – podziel graczy na dwie połowy. Jedni niech dalej grają aktywnymi B-2 (wampirami), a drudzy niech

zaczną odgrywać swe postacie z drużyny siedzącej dotąd biernie w samochodzie. Jak w poprzednim przypadku, Tobie pozostaje odgrywanie „nieobsadzonych” postaci jako BN-ów, ale tu wiele się nie napracujesz. Stawiając graczy po obu stronach naraz, składasz na nich niemalże pełną odpowiedzialność za przebieg konfrontacji. Przejęte przez Ciebie postacie mogą cicho i spokojnie poczekać na rozwój wydarzeń.

CO TU JEST GRANE?

Czas naświetlić sytuację. O co ma chodzić w tej kampanii? Cóż, od razu się tego nie dowiesz. Ale po kolei. Jest koniec roku 2000, listopad albo grudzień. I pewien szalony (lub tylko bardzo zdesperowany) wampir postanawia na przełomie tysiącleci obalić Maskaradę. W tym celu dokonuje opisanego na początku spektakularnego zabójstwa, a potem co noc będzie swój figiel powtarzał. Ofiary zawsze osuszone są z krwi, z charakterystycznymi ranami na szyi i/lub nadgarstkach, a w pobliżu leży egzemplarz „Wywiadu z wampirem” (ja sam uczyniłbym owym szaleńcem właśnie Louisa, uznając treść książki za szczerą prawdę – ale to oczywiście nie jest obowiązkowe). Każdej nocy padają kolejne ofiary, a media odpowiednio nagłaśniają sensację. Coraz mniej ludzi odważa się wychodzić na ulicę po zmierzchu. A co na to bohaterowie? Nie będę, niestety, prowadził Cię za rączkę. Tutaj to niemożliwe, bo nie znam przecież żadnej z Twoich drużyn. Jedyne, w czym mogę pomóc na tym etapie, to wskazać, na co zwrócić uwagę.

Bohaterowie 1: A więc kogo my tu mamy... reporterów, łowców czarownic, agentów rządowych? Z założenia, zawodowym obowiązkiem B-1 będzie śledztwo w sprawie ww. zabójstw. Bacz jednak, jaką rolę przybiorą Twoi gracze. Agenci FBI czy policjanci dążyć będą do fizycznego schwytania/wyeliminowania mordercy, ale dziennikarzom i laborantom chodzi tylko o informacje. Fabuła policyjna różnić się będzie znacznie od reporterskiej. Bądź tego świadom. Oczywiście, morderstwa dokonywane przez Louisa (tak go nazwijmy, OK? krótkie i ładne, po co mam co innego wymyślać) przerażyły i wzburzyły także wampiry środowisko Miasta. Tropiąc Louisa, B-1 z pewnością natkną się chociaż raz na podążające tym samym tropem wampiry. Wyobraź sobie naszych dzielnych policjantów zaczepionych przez kogoś, kto podaje się za prywatnego detektywa. Grzeczny, układny, rzeczowy – tyle że na przykład nie rzuca cienia. A może uda im się przyłapać na pożywianiu się jakiegoś młodego, niedoświadczonego wampirka? Może nawet uda im się takiego

schwytać? I wreszcie, co zrobić z samym Louisem? Nie jest łatwo go przyłapać – on dobrze wie, że polują na niego i ludzie, i wszystkie wampiry w mieście. Ale B-1 warto dać odrobinę szczęścia... Jeden jedyny raz niech natkną się na Louisa. Lecz niech ten jeden raz zapadnie im głęboko w pamięć. Nie mogą mieć potem żadnych wątpliwości, że mieli przed sobą coś innego niż człowiek (no, chyba że na zasadzie szczekania zębami: „Tto wszystko można irracjonalnie wytłumaczyć...”). Jak to rozegrasz – Twoja wola. Ostra strzelanina, w której gościa nie imają się kule, za to on jedną ręką wrywa drzwi radiowozu i spojrzeniem gorejących ślepi pozbawia strzelca przytomności? A może Louis tej nocy zdecyduje się pokazać publicznie i właśnie jeden z naszych reporterów stanie się celem jego ataku – ot, tak, porwany nagle ze środka grupy i powoli wypijany na śmierć na oczach współtowarzyszy (szybkie przetoczenie krwi może go jeszcze ocalić, jeśli ambulans zdąży na czas...)? Cokolwiek. Zaplanuj to dobrze. I pamiętaj: tylko jeden raz.

Bohaterowie 2: Pierwsze ciało znaleziono rannym kilka godzin po morderstwie. Informacje trafiły już do południowych wiadomości, a do wieczora o sensacji dowiedziało się całe miasto. Toteż na budzącego się o zmroku Księcia czekał już wierny ghul ze świeżymi informacjami. Gdyby Książę był człowiekiem, z pewnością zatrząsłby się ze zgrozy i pobladł. Tymczasem... no tak, znów problem. To Twoje Miasto i Twój Książę, więc skąd mam wiedzieć, jak się zachowa? Krwawe Łowy na zbrodniarza z pewnością zostaną ogłoszone, ale czy od razu, czy dopiero po kilku nocach debat ze Starszyzną? I czy Książę sumienie podzieli Miasto na kwadraty, każdemu wampirowi nakazując patrolowanie jednego kawałka pod groźbą surowej kary za nieposłuszeństwo? Czy może poprzestanie na wydaniu dekretu i niech każdy poluje, jak chce? Reakcja wampirów na zbrodnię Louisa będzie gwałtowna i błyskawiczna, ale jakie formy przybierze, sam musisz dokładnie pomyśleć.

Na podstawie tego, co do tej pory przeczytałeś, możesz domniemywać, że chodzi tu o przeszkodzenie Louisowi i ocalenie Maskarady. Ale nie. Sam Louis jest nie do wytropienia. Nie dla B-2. Co najwyżej mogą natknąć się na świeżą jego ofiarę („Daleko nie mógł uciec!”), którą powinni jak najszybciej zabrać z widoku. A niech ich tak ktoś przyłapie, będą się gęsto musieli tłumaczyć! Choć nie zaszkodzi im także raz kiedyś zobaczyć Louisa i spróbować go pojmać – Twoja wola. Ale pamiętaj, że nie ma prawa im się to udać. Niejednokrotnie Kainici będą próbować. Bezskutecznie.

NO WIEC, CO TU NAPRAWDĘ JEST GRANE?!

Dwa proste słowa: koniec Maskarady. Nie zachłystywać się, proszę. Louisowi uda się osiągnąć to, co zamierzył. Za dużo śladów, za dużo dowodów, by innym wampirom udało się je zatrzeć:

- ♦ Louis uciekł policjantom (B-1?) pomimo dziesięciu kul w piersi, a jego krew, zbadana w laboratorium, okazała się być odmienna od ludzkiej.
- ♦ Rozmawiał z wieloma osobami, w tym ze znanymi i cenionymi reporterami poważnych dzienników (B-1?), a wszystkim zademonstrował swoją naturę.
- ♦ Po tygodniu posunął się jeszcze dalej: pojmał młodego, słabego wampira (np. poszukiwanego przed paru laty przestępcę) i skuwszy go łańcuchami, podrzucił w ręce FBI (B-1?). W celi o świcie ów wampir obróci się w gnijące truchło na oczach przerażonych współwięźniów – i przed obiektywami więziennych kamer.
- ♦ Morderstwa bynajmniej nie ustaną i rząd zaczyna już podejrzewać, że wampiry istnieją naprawdę. Szeroko zakrojona tajna akcja służb specjalnych doprowadza do pojmania „żywca” kilku Kainitów. Osadzeni w pilnie strzeżonych wojskowych laboratoriach, poddani zostają badaniom.
- ♦ Jednocześnie z ukrycia wychodzi łowca wampirów i choć nie odkrywa swej tożsamości, to publicznie dzieli się własną wiedzą.
- ♦ W gazetach, audycjach i programach telewizyjnych pojawiają się ludzie, którzy niegdyś przeżyli kontakt z wampirem. Niektórzy to świry i oszuści, ale czy pamiętasz agenta Sheparda i detektywa Stephensa, opisanych na s. 277 i 278 podręcznika? Tacy jak oni na pewno pojawiają się w telewizji.

I nie wiadomo, który spośród dwóch gatunków ogarnia większa trwoga. Bo oto na przełomie tysiącleci Maskarada rozsypuje się w gruzy.

DZIEŃ, W KTÓRYM ZERWANO MASKI

Po tygodniu, dwóch albo i po miesiącu (jak Ci tylko pasuje), przychodzi wreszcie nieunikniony historyczny moment. Louis Przeistacza szanowanego, znanego publicznie obywatela, który wciąż zaprzeczając istnieniu wampiryzmu, występuje w nocnym talk-show i ginie o świcie w płomieniach na oczach tysięcy widzów. Nagranie to w ciągu kilku godzin obiega cały świat...

Bomba wybucha. Rząd USA nie może już dłużej ukrywać wyników badań. O drugiej po południu wszystkie kanały telewizyjne i radiowe nadają orędzie prezydenta do narodów świata. Treść

jego streścić można w dwóch słowach: „Wampiry istnieją!”. Oczywiście, prócz właściwej treści – mnóstwo bełkotu. Oto odkryto nowy, inteligentny i niebezpieczny gatunek drapieżnika, żerujący na ludzkości od niepamiętnych czasów. Żywiący się ludzką krwią. Aktywny tylko nocą. O możliwościach przekraczających zdolności normalnego człowieka. Etc., etc. I rząd Stanów Zjednoczonych wypowiada wampirom wojnę.

Koniec maskarady, krwio pijcy! Miejcie się na baczności!

Filmy dokumentalne: wampir ginący w celi więziennej; wampiry w klatkach; wampiry na stołach laboratoryjnych; wampiry przesłuchiwane; wampiry rozmawiające z psychologami itp., wszystko przeplatane komentarzami śmiertelnie poważnych naukowców. A najlepsze na koniec, czyli stan wyjątkowy: bezwzględna godzina policyjna od zachodu słońca aż do świtu i obowiązek stawiennictwa w świetle dnia na lokalnym posterunku policji w ciągu trzech dni. Certyfikat Człowieczeństwa ważny będzie przez miesiąc, potem wizytę należy powtórzyć. Osoby prowadzące nocny tryb życia (jeżeli znacie taką osobę, dzwońcie na najbliższy posterunek!) mogą się spodziewać odwiedzin policji jeszcze przed upływem owych 3 dni. Opracowuje się proste testy krwi, wykrywające zarówno wampiry, jak i półwampiry (ghule), w ciągu 10 dni zaczęną ich używać wszystkie patrole i placówki medyczne. Armia postawiona zostaje w stan gotowości, a dowództwo opracowuje plan współdziałania wojsk na obszarze całego kraju. Na razie wyznaczone oddziały otaczają jedynie większe ośrodki miejskie, pierwszej nocy spodziewany jest bowiem masowy exodus wampirów na prowincję...

I co teraz, twardziele?

Bohaterowie 1: Być może orędzie prezydenta będzie dla nich szokiem, a może już nie. W każdym razie, tego pamiętnego popołudnia ludzie poznają mnóstwo pilnie strzeżonych wampirzych sekretów. I zapragną wyrzucić im wszystkie pozostałe. Jednak na tym etapie, gdy runęła Maskarada, tempo akcji gwałtownie wzrośnie i warto by było pozostawić B-1 w spokoju, skupiając się w pełni na dramatycznych losach wampirów. A gdy z nimi skończysz, zawsze możesz wrócić do B-1 i pokazać graczom Wielką Wojnę od strony śmiertelników. Ale to Twoja gra. Chcesz dalej przeplatać wątki równoległe, proszę bardzo.

Bohaterowie 2: Przede wszystkim, pamiętaj, że orędzie prezydenckie ogłoszono w dzień. Więc jeśli B-2 nie mają nikogo, kto ostrzegłby ich zawczasu, to wyjdą na ulicę nieświadomi upadku Maskarady i nic nie wiedząc o godzinie policyjnej. Nie naturalnie wyludnione ulice dadzą im do myślenia,

ale czy zdążą się ukryć przed najbliższym patrolem? Policja jest uzbrojona po zęby i jeśli B-2 nie zatrzymają się na wezwanie, patrol z miejsca otworzy ogień. Jeśli zaś dadzą się zatrzymać, bynajmniej nie skończy się na wylegitymowaniu, tylko od razu w kajdanki i do radiowozu – w perspektywie 10 dni aresztu za naruszenie godziny policyjnej. Cóż... dopóki nie dowiedzą się, co się dzieje, nie będzie im łatwo. Całe szczęście, że większość pozostałych wampirów jest w identycznej sytuacji, za wyjątkiem tych, których ostrzegli śmiertelni słudzy. Jeśli więc B-2 przeżyją pierwszą noc Wojny...

WIELKA WOJNA

Musisz najpierw zastanowić się, jak chciałbyś ją przeprowadzić. Przedstawię Ci trzy warianty, z których wybrać możesz jeden, dwa lub wszystkie i ułożyć je w dowolnej kolejności.

Wojna totalna: Coś dla miłośników szybkiej i brutalnej akcji. Nieświadome zagrożenia wampiry wylegają na bezludne ulice i natychmiast natykają się na strzelające bez ostrzeżenia patrole. Przerażeni Kainici łączą się w grupki, stawiają opór, zabijają i giną w nierównej walce. Hordy Sabatników wylegają na ulice, by szerzyć śmierć i zniszczenie. Starszyzna gromadzi młodsze wampiry wokół siebie i próbuje w kilku grupach wydostać się z miasta-pułapki na bezpieczną prowincję. Niektórzy uciekają samotnie pod postacią nietoperza lub korzystając z Niewidoczności. Ale na prowincji nie da się uniknąć spotkania z wilkołakami, które w zasadzie muszą tolerować wampirzych uciekinierów – by ludzkość nie odkryła przy okazji również istnienia Lupinów – ale z tymi półzwierzętami nigdy nic nie wiadomo. Dlatego niektórzy wolą ukryć się w Mieście, w slumsach czy blokowiskach, gdzie można żerować, nie wychodząc na ulicę; albo w kanałach miejskich, ale i tam od czasu do czasu zagląдают patrole. Tak, w Mieście jest mnóstwo ciemnych kątów, lecz nigdy nie zgadniesz, które z nich śmiertelni zechcą akurat spenetrować. Zresztą po paru dniach do akcji wkracza wojsko. Silne oddziały z ciężką bronią krocą ulicami, schodzą do kanałów, obserwują Miasto z dachów, śmigłowców i pancernych pojazdów. Dzień w dzień przetrzaskane są ustronne miejsca, zapuszczone piwnice, krypty i podziemne tunele, noc w noc na ziemi i pod ziemią wre bezlitosna walka... Jeśli ktoś nie posiada Niewidoczności, lepiej niech zabiera się z Miasta jak najszybciej.

Podchody: Albo inaczej. Mniej przemocy, więcej sprytu. Nie ma żadnej wojny totalnej, tylko groźne, milczące, pełne napięcia wyczekiwanie, tylko ukradkowe stapania gdzieś w cieniu i zduszony

krzyk w mrocznym zaułku. Kto nie uciekł na prowincję, ten ukrył się skrzętnie i głęboko. Nie ma otwartej walki, jedynie „partyzantka”. Czasem tu i ówdzie zginie jakiś patrol, czasem zdybanego na ulicy krwio pijęce rozerwą na strzępy pociski 7,62 mm, w dzień tu i ówdzie ktoś znajdzie śpiącego wampira i zakolkuje na miejscu lub wezwie oddział specjalny... Ale poza tym w dzień życie toczy się w miarę normalnie, tylko w bardziej nerwowej atmosferze. A nocą, gdy pustymi ulicami niesie się łomot żołnierskich buciorów i potężne latarki rozpraszają ciemność, otucha wstępuje w ludzkie serca. Lecz gdy światło i kroki znikną w oddali, tu i ówdzie ledwo widoczny cień przemknie przez ulicę, coś wpłźnie po ścianie budynku do uchylonego nieopatrnie okna, czasem mieszkańcy wielkiego wieżowca staną się trzodą skrywającego się tam wampira... a czasem dwa zwinne, ukradkowe cienie, spotkawszy się nocą w odludnym zaułku, splecą się nagle w śmiertelnej walce, z której podniesie się tylko jeden... tak, łowcy wampirów też nie próżnują. A Ty po prostu odetnij B-2 drogę ucieczki poza granice miasta (zasieki, płoty pod napięciem, czujniki ruchu, potężne reflektory, żołdacy z miotaczami płomieni itp.). Aby przeżyć, będą musieli nauczyć się, co to naprawdę znaczy być stworzeniami nocy.

Negocjacje: A co byś powiedział na układy? Wyobraź sobie przedstawicieli Camarilli rozmawiających przed kamerami z pełnomocnikiem prezydenta, negocjujących prawo do egzystencji w zamian za poprzestanie na krwi zwierząt i kryminalistów... Absurdalne? Ależ skąd, w założeniu to przecież Ameryka! Ventrue mają wszędzie jakieś kontakty, wpływ w ludzkim społeczeństwie i organach władzy, więc powstanie silna frakcja wzywająca do zawarcia kompromisu i pokojowego współistnienia. W końcu od lat ludzkość wyczekiwała kontaktu z obcą rasą i teraz oto marzenie się spełnia. Przez stulecia wampiry były obok nas, a teraz mamy tak po prostu wybić je wszystkie, nie próbując nawet szukać porozumienia? Duże znaczenie mieć będzie stanowisko Kościoła, lecz jego ustalenie i oficjalne ogłoszenie z pewnością szybko nie nastąpi...

Nawet B-2 mogą odegrać tu pewną rolę (wszak przynajmniej jeden z nich posiada jakieś Wpływy lub Sprzymierzeńców, prawda?), starając się pozyskać jak najwięcej śmiertelników dla wampirzej sprawy. Nie zapominaj o wspierającym negocjacje lobby naukowców, węszących wielką szansę dla rozwoju nauki, ani o śmiertelnych organizacjach obrony praw wampirów, głoszących chwytliwe hasła spod znaku „Wampir też człowiek – i pić musi!”. Tak, negocjacje to najdziwniejsze z rozwiązań, ale gdyby połączyć je z podchodami lub wojną totalną... Ha, wtedy dopiero Apoka-

lipsa nabierze smaczku! Wyobraź sobie np. miasto otoczone tak szczelnym kordonem wojska, że czmychnęli zeń tylko potężni Starsi (forma mgły czy nietoperza), słabsze zaś wampiry są trzebione bezlitośnie. Pozostała część Starszyzny chce nawiązać rozmowy z władzami, ale jest to ryzykowne, więc do bezpośrednich rozmów deleguje się Kainitów młodszych i niezbyt znaczących... no i dlaczego pomyślałeś od razu o B-2?

LUPINI WOBEC WIELKIEJ WOJNY

Pogrom wampirów nie pozostaje obojętny dla wilkołaków, które z radością powitałyby eksterminację tego Żmijowego pomiotu, ale masowa ucieczka Kainitów do lasów i dzikich ostępów dała im się mocno we znaki. Tu i ówdzie doszło do krwawych starć, a Camarilla bezczelnie zażądała prawa do spokojnej emigracji na prowincję – pod groźbą ujawnienia światu istnienia wilkołaków. I Lupini nie mieli wyboru. Zawarto chwiejny i nieszczerzy pokój, na mocy którego Lupini tolerują obecność wampirów. Lecz nie wszystkie watahy chcą ów pokój respektować, a wampirzych uchodźców przybywa coraz więcej...

KRAKON 1901 Wschód – Zachód

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na pierwszy w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 1901**. Nasz zlot po raz kolejny odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 (tego już jesteśmy pewni). Niestety, dziś nie możemy Wam jeszcze podać dokładnego terminu, gdyż borykamy się z dziwnymi terminami ferii zimowych w Małopolsce, ale już w następnym numerze magazynu poznacie dokładny termin konwentu.

Mimo drobnych trudności, już dziś zachęcamy wszystkich do rezerwowania sobie czasu w okresie zimowym, gdyż jak zawsze przygotowujemy dla Was szereg wspaniałych niespodzianek. Od przyszłego miesiąca będziemy też przyjmowali przedpłaty – nie planujemy podwyżek. Jak zawsze planujemy nieustającą zniżkę dla pań w wysokości 5 zł, Mistrzowie Gry też mogą się przygotowywać na jakieś ulgi lub atrakcje.

Nasz przyszłoroczny zlot będzie poświęcony starciu dwóch światów – Wschodu i Zachodu.

Jestem w Tokio. A przynajmniej w tej części Metropolii, która się tak nazywa. Holograficzne neony na zewnątrz mojego pokoju hotelowego, suche liście uderzające o parapet, sztywne od ciężkiego, zanieczyszczonego powietrza. Stoję przy kryształowej szybie patrząc na poświatę księżyca, mdły blask przebijający się przez chmurę pyłu unoszącą się nad miastem. Pode mną ciasna ulica, nade mną pnące się wysoko w górę ściany szklanego kanionu. Jestem w Tokio. W rejonie do niedawna zupełnie dla nas niedostępnym.

Przełączam oczy na tryb wyczuwania ciepła. Uwielbiam patrzeć na śmiertelników w taki sposób. Widzieć krew krążącą w ich żyłach. Jestem głodny. Czuję to, czuję kły wysuwające się z dziąseł. Kłów nie poddałem cyborgizacji. Po co? Możemy korzystać z implantów z dużo większą swobodą niż wrażliwi ludzie. Tyle że wszczepy odbierają nam naturalne moce, pożerają je razem z kawałkami naszych ciał. Czy warto płacić taką cenę?

Dziś ruszę na polowanie. Po raz pierwszy od kilku dni. Dziś... Ilu zginie, zanim się nasycę? Kilkunastu? Dwudziestu? Krew ludzi staje się coraz słabsza. Coraz mniej pożywna. Ale to nieistotne. Nic teraz nie jest ważne. Napiętnuję się obecnością tutaj. A Metropolia wokół mnie żyje. Tak rzeczywista, namacalna, niezwykle, aż boleśnie prawdziwa.

Nie ma wampirów ze Wschodu. Zniszczyło je coś, co nazwaliśmy Trzecim Kołem. Kołem historii. Pod koniec pierwszej połowy dwudziestego pierwszego wieku zasoby naturalne planety były na wyczerpaniu. Ludzie już na początku tamtego stulecia głosili potrzebę oszczędzania źródeł energii. Teraz zostali do tego zmuszeni. Rozpoczął się powolny proces odbudowy środowiska planety. Wraz z nim pojawiły się wilkołaki. Bestie wróciły, urosły w siłę, rozpoczęły przygotowania do wojny. Wampiry zjednoczyły się, aby stanąć przeciw nim.

To był wielki sukces Starszych. I przyczyna ich upadku.

W drugiej połowie dwudziestego trzeciego stulecia ludzie zapomnieli o ekologii. Lasy znów ginęły, rozrastające się miasta pochłaniały nawet obszary mórz. Ten proces trwa do dzisiaj. Pozwoliło

nam to pokonać wilkołaki. Wszystko znów było tak, jak zawsze. Prawie wszystko...

Młodzi zaczęli obmyślać plan niedługo po zjednoczeniu wszystkich spokrewnionych. Przez dekady pomysł dojrzewał. Wreszcie był gotowy do wprowadzenia go, bardzo ostrożnie i delikatnie, w życie. Starsi działają w staroświecki, łatwy do przewidzenia sposób. My... my potrafimy błyskawicznie łączyć fakty, odszukiwać niemożliwą do odkrycia wiedzę. To była nasza najpotężniejsza broń.

Dzięki manipulacji informacjami, poprzez ogólnoswiatowe sieci, poprzez nowoczesne środki przekazu, udało nam się wywołać konflikt między Starszymi a wampirami ze Wschodu. Nie wiem, jaka była bezpośrednia przyczyna. Przygotowaliśmy pieczołowicie wiele prowokacji, na wypadek, gdyby któraś zawiodła. Ważne, że się

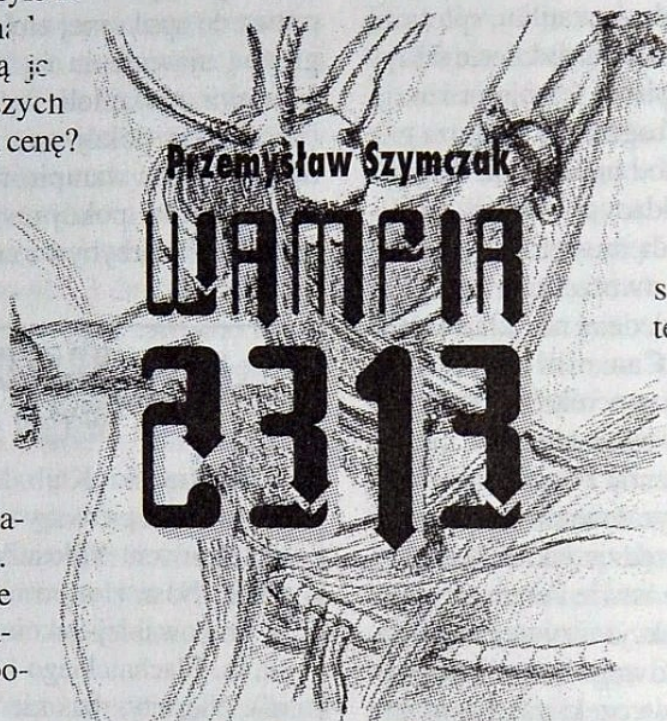
udało. Nasi Starsi wyruszyli na wojnę i zwyciężyli. O, ironio!

Zwyciężyli, po to tylko, aby zostać zaatakowanymi przez młodych.

To już trzeci raz. Najpierw, gdy zniszczone zostało trzecie pokolenie, potem po czasach Inkwizycji. I my. Trzecie Koło.

Wielu zostało unicestwionych. Wielu uciekło. Część zapadła w letarg, część wyje z bezsilnej złości. A ja nie mogę przestać się uśmiechać, gdy o tym myślę. Stworzyliśmy nowy porządek; nie ma klanów, nie ma tradycji.

W społeczeństwie, które po wieku globalnej integracji szuka nowej drogi w skrajnym indywidualizmie, każde zachowanie jest tolerowane. Wszczepy i cyborgizacja tworzą ze śmiertelników najdziwniejsze istoty. Nam, wampirom, prawo maskarady nie jest już potrzebne. Odrzucenie klanów, reliktu przeszłości, pociągnęło za sobą zerwanie ze starymi zwyczajami. Żyjemy dniem dzisiejszym. Każdy tak, jak chce. Jedynie Assamici, ponurzy zabójcy, nie zmienili swoich praw. Ostatni klan. Po dekadach krwawych walk przejęli kontrolę nad Czarnym Kontynentem, ustanowili go swoim domem. Podobno po to, aby strzec śpiących tam Starszych. Żałosni głupcy! Lecz ci głupcy są bardzo niebezpieczni. Niegdyś służyli potężnym spokrewnionym. Teraz spotkanie z Assamitą oznacza walkę na śmierć i życie. Najczęściej na śmierć.



Także nie wszyscy z nas się podporządkowali. Są tacy, którzy żądają przywrócenia starych obyczajów. Są tacy, którzy walczą między sobą, o ziemię, o moc lub o cokolwiek innego, co widzą jako warte walki. Także ukryci Starsi mają wciąż jeszcze wielu sprzymierzeńców pośród nas. Stworzyliśmy idealny układ, lecz wewnątrz toczy się walka. Coraz więcej przerażonych wampirów odchodzi, krzycząc, że odwieczna wojna – Jyhada – dosięgła i nas.

Nie wierzę im.

Obawiam się, że ich reakcja spowodowana jest fałszywymi informacjami i manipulacją. Nasza własna broń wykorzystywana przeciw nam. Być może Starsi są groźniejszym przeciwnikiem niż sądziliśmy? Krąży też plotka o ogromnej hali pod którąś z europejskich części Metropolii. Podobno tam, na ścianach, przykute do metalowych belek spoczywają ciała. Wysuszone, chude, nieruchome. To wampiry klanu zwanego niegdyś Malkavian. Każdy z nich ma wbity w serce kołek, aby nie potrzebował krwi. Jedynie ich mózgi żyją. Przez setki, tysiące przewodów podłączeni są do olbrzymich serwerów. Stamtąd kierują całą światową siecią. Lub, jak twierdzą niektórzy, są siecią. Czy oni mogą być odpowiedzialni za chaos szerzący się wśród nas?

Niebezpieczeństwa wydają się otaczać nas ze wszech. W roku 2313 przebudził się Przedpotopowiec. Zanim go unicestwiliśmy, zniszczył większość wampirzej populacji Metropolii z regionu byłego Morza Egejskiego. Krzyczał, gdy płonął, gdy w ostatecznym akcie śmierci roztopiał się wśród ognia hutniczego pieca. Wciąż krzyczał. Powtarzał jedno słowo w swoim archaicznym, niezrozumiałym języku. Niektórzy twierdzą, że znało ono „kłatwa”. Prowadzili badania nad dawno wymarłymi językami, odnaleźli słowa pokrewne. Nikt nie wierzył. Jednak... niedługo potem, jeszcze tego samego roku nawiedziły tamtą część Metropolii dwa kataklizmy. Doszły nas też słuchy o straszliwej zaradzie, która zamienia krew śmiertelników w płyn zabójczy dla wampira. Ale czy jest to prawda? Nikt nie wie na pewno. Jesteśmy silni. My, nowy rodzaj istot nocy, niezależny i zwycięski. Pokonamy wewnętrzne spory, udaremnimy ataki Starszych. Zwycięzimy.

Uśmiechając się, przeglądam się w lustrze. Idealna twarz siedemnastolatka. Kto uwierzy, że po przeistoczeniu, przed Trzecim Kołem, przed wymianą skóry, należałem do klanu Nosferatu? Otwieram cicho drzwi, idę na dół, na ulicę. W ciemność i suchy wiatr. Czekam na polowanie. Jestem w Tokio. I ta noc należy do mnie.



CENTRUM GIER - KRAKÓW

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

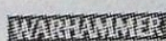
karciane



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

Scenariusz jest przeznaczony dla 2-4 osobowej grupy początkujących bohaterów. Został po-
myślany jako pierwsza opowieść w świecie Mrocznych Wieków – dzieje się na Mazowszu,
a więc w totalnej dzicz (mój boże!, to dalej na wschód niż Niemcy!). Dlatego też wszelkie
potknięcia Narratora i graczy zawsze zrzucić będzie można na „granie tego meczu na wyjeździe”.

Od Autora

Choć opowieść
nasza wspiera
się na histo-
rycznych
wydarzeniach,
to u fanatyków
Średniowiecza
może powodo-
wać wysypkę,
bo traktuje hi-
storię czysto narzę-
dziowo bezlitośnie
ją przeinaczając,
o ile może to słu-
żyć fabule. Upra-
sza się PT krytyków
o nie odkrywanie tej
„Ameryki”.

Oczekuję, że bo-
haterowie biorący udział w tej opowieści pocho-
dzić będą ze wschodu Cesarstwa Niemieckiego
i że mimo wampirzej proveniencji (a może dzie-
ki niej) są, lub jeszcze niedawno byli, Chrześcija-
nami. Nie narzucam postaciom niczego innego.

**Preludium w Mrocznych Wie-
kach**, oprócz swej normalnej roli,
może jeszcze służyć do wprowa-
dzania graczy w realia świata. Do-
brze jest porównywać wampirzą
egzystencję do życia śmiertelni-
ków – przy okazji wstępu ładujemy
graczom do głowy naszą wizję
Mrocznego Średniowiecza.

Prolog

Gracze mieszkali w dowolnym mieście na
wschodzie Cesarstwa. Od jakiegoś czasu śledzili
grupkę śmiertelnych, którzy kręcili się nocami po
okolicy, rozpytywali o wyprawę wojenną sprzed
półtora wieku oraz mamrotali o wiedźmach i po-
ganach ze wschodu.

Którejś nocy Niebios okazały się łaskawe –
owoi podejrzeni śmiertelni sami pojawili się
w ciemnym zaułku zakazanej dzielnicy, który od
zawsze służył wampirom za miejsce spotkań. Bo-
haterowie bez stresu wzięli się do wypijania łatwej

krwi (hm, mocna posoka... musi, że to ghule) i wy-
ciskania z prowodyra informacji. Gdy już kończyli
(wysłuchując bełkotu o świę-
tym mieczu [patrz
ramka na następnej
stronie!]) i wysoko po-
stawionych znajo-
mym wśród anio-
łów), pojawił się
szeryf – prawa rę-
ka księcia miasta.
Zobaczywszy ich,
zaczął biec ma-
chając rękami.

Bohaterowie
wzięli jego postawę
za energiczną apro-
batę albo ostrzeżenia
przed zbliżającym się
patrolem straży, więc
wspólnymi siłami rozdarli

ostatniego śmiertelnika na dwie połówki. Szeryf
stał przed nimi w denerwująco władczej posta-
wie i zapytał: „Co wy, na Boga, robicie?”. Odpo-
wiedzieli niepewnie: „To jacyś szpiedzy byli.
W dodatku chyba ghule... Przesłuchaliśmy i uci-
szyliśmy na wieki”. Szeryf przybrał kamienną ma-
skę i rzekł: „Zapraszam do księcia; myślę, że bę-
dzie chciał wam osobiście podziękować”. Cóż
było robić? Poszli. Po drodze zastanawiali się, czy
książę nie wyznaczył szeryfa do zlikwidowania
uciążliwych śmiertelników, a oni nie uprzedzili go.
W myślach już słyszeli pochwały z zawołowa-
nymi groźbami, że pożałują jeśli znowu wezmą się
za zadania przeznaczone innym...

Księżę kazał im tłumaczyć się ze swego postęp-
ku. Z każdym ich zdaniem („To byli szpiedzy”,
„Jakiś wampir-idiota karmił ich krwią”, „Ci sza-
leńcy wierzyli, że szukają magicznego miecza”)
robił się coraz bardziej wściekły. W końcu wy-
buchnął i okazało się, że byli to jego ghule i dzia-
łali z jego polecenia. Bohaterowie zrozumieli, że
tkwią po uszy w bagnie.

Miotający się w furii księżę zarządził na nich
Krwawe Łowy. Gdy trochę ochłonął, powiedział,
że nie ogłosi tego publicznie jeśli bohaterowie uda-
dzą się na dobrowolną banicję. Zasugerował tak-
że, że skoro dowiedzieli się tak dużo o pewnym
mieczu, a posłannicy nie żyją, to może teraz oni
spróbują go odszukać – za zasługi wyrok mógłby



zostać uchylony. Miecz potrzebny jest księciu, żeby zrobić porządek z pewną wioską, w której chłopstwo – pod wpływem wilkołaków lub czarownic – wraca do pogańskich obrzędów kultu przyrody. To jest, nota bene, wieś gdzie żyje (lub włada) rodzina jednego z bohaterów. Koniec posłuchania i koniec nieżycia bohaterów w tym mieście. Chyba, że ruszą na Mazowsze...

Historia (a właściwie legenda) miecza jest następująca: antywilkołaczy miecz zaginął podczas bitwy o Mazowsze w połowie XI wieku, kiedy to Kazimierz I Odnowiciel, wygnany po śmierci Mieszka II (1034) z Polski, sprzymierzył się w Rzeszy z królem Henrykiem III koronowanym potem na cesarza rzymskiego i wrócił, żeby podporządkować sobie rozpadające się państwo Polskie. Oprócz innych zwycięstw zgniół też Mazowsze i w ostatniej bitwie zabił namiestnika Mazowsza – Mieciawa. Ten umierając rzucił klątwę, i choć bitwę przegrał, rycerza dzierżącego miecz trafił szlag, a oręż zniknął. Informatorem na dzikim Mazowszu ma być pewien szalony pustelnik (sam wymyśl jak go zwą i gdzie dokładnie mieszka).

Bohaterowie powinni się tego dowiedzieć od wodza wyssanych ghuli lub od wkurzonego księcia.

Atmosfera Mazowsza, circa A.D.1190.

- regularne najazdy hord pogańskich barbarzyńców: Prusów, Jąćwingów i Litwinów
- stolica Mazowsza, Płock, ośrodek kultury, handlu i polityki, na którym zaciskają się chrześcijańskie szpony Lasombra
- na północy Pomezania i dzikie, pogańskie Prusy (puszcza, falingi wilkołaków, Gangreli, wiedźm i zdziczałych Tzimisce)
- od zachodu Ventrue, którzy od dwustu lat próbują przejąć kontrolę nad Polską, a teraz ukrywają się, widząc słabość spowodowaną rozbićciem dzielnicowym
- na wschodzie odwieczne ziemie Tzimisce



W poszukiwaniu pustelnika

Bohaterowie udają się na Mazowsze. Warto podkreślić, że to inny świat – odmienny język, splątane sprawy polityczne i społeczne, zadziwiające wymieszanie Chrześcijaństwa i pogaństwa. Po dotarciu (mniej więcej) na miejsce, wpadają w środek bitwy. Wybuchają kule ognia, nad ziemią latają jakieś maski, magia Tremere ściera się z wykoślawionymi sługusami Tzimisce (magia trenerów i ghule Tzmimisce'ów – rozszerzeń szukaj w podręczniku podstawowym do gry WAMPIR: MROczne WIEKI). Pojawienie się bohaterów zostaje wzięte za posiłki dla Uzurpatorów i oddziały Diabłów wycofują się. Ocalone przez przypadek niedobitki sługusów Tremere dziękują bohaterom wylewnie i znikają w lesie. Ten epizod ma sprawić, że bohaterowie będą chwilowo postrzegani jako wspólnicy Tremerów.

Po perypetiach z Tremerami bohaterowie zaczęli szukać szalonego pustelnika. Znajdą go w końcu i zaczyna się wyciąganie informacji. Pustelnik jest podstawiony przez Tzimisce, którzy sami zresztą stworzyli legendę o zaginięciu miecza. Oręż istniał naprawdę i rzeczywiście siał spustoszenie wśród pogan; teraz zdobi ścianę książęcego zamku w Płocku i znajduje się poza zasięgiem Tzimisce, którzy boją się, że rzeczywiście jest antypogańską relikwią. Wolą więc zwodzić świętych poszukiwaczy, a w ostateczności przez „pustelnika” podsuwać fałszywy trop, który kończy się na ich bagnach. Dzięki nieprawdopodobnej bajce o klątwie i zaginięciu miecza zyskują też to, że władający Płockiem

śmiertelnicy widzą w nim tylko ozdobę na ścianie i pamiątkę bitwy – skoro nieprawdą jest, że Miecław rzucał kłutwę, a miecz ginął, to równie fałszywa jest opowieść o jego świętych możliwościach, prawda?

Fałszywy pustelnik powinien mówić jak nawiedzony, wywracać oczami, tarzać się w drgawkach, wieszczyc bohaterom spotkania z demonami i straszną walkę na bagnach, ale też odnalezienie świętej relikwii. Należy jak najmocniej przesadzać ze środkami wyrazu. „Pustelnik” zwiódł bardzo wielu i wciąż dołącza do swego repertuaru nowe elementy. Graczom musi w końcu wydać się to podejrzane, że miecz jest nadal nieodnaleziony, skoro jakiś szaleniec opowiada o nim pierwszy raz widzianym osobom, w dodatku zdradzając sposób na ominięcie wszelkich pułapek zastawionych przez demony pilnujące miecza. I tu tkwi sedno – bohaterowie mają zrozumieć, że są robieni w konia i wyciągnąć od „pustelnika” informację, że oręż jest w płockim zamku, a na bagnach siedzą Tzimisce, czekając tylko na naiwnych!

W poszukiwaniu wejścia do zamku

Zamek płocki jest bardzo dobrze broniony. Mazowsze znajduje się w stanie niepisanej, permanentnej wojny z pogańskimi plemionami z północy i wschodu, więc trudno sądzić, że przez mury przedostanie się ktoś niepowołany. Nawet jeśli wlecieć do środka pod postacią nietoperza, to nie można się łudzić, że tym samym sposobem uda się wynieść miecz. Gdzie dokładnie znajduje się ostrze? Może zostało właśnie wzięte do konserwacji?

Twoim zadaniem jest takie przedstawienie sytuacji, aby bohaterowie zrozumieli, że bez jakiegось błyskotliwego podstępu nie uda się ukraść miecza. Warto, żeby nasi krwio pijcy zaczęli poważnie i dokładnie się zastanawiać, a nie działać „na wariata”.

Gdzieś podczas zbierania informacji o możliwościach dostania się do zamku bohaterowie spotkają zamkowego strażnika, który spędza wolną od służby noc poza murami na pijatyce i szukaniu uciech cielesnych. Będzie mocno podochocony alkoholem i sam się do nich „przyklei”. Od

razu wyzna jednemu z bohaterów miłość (homoseksualizm jest śmiertelnym grzechem, ale alkohol przełamuje bariery) i zaproponuje spędzenie upojnych chwil w zaciszu pobliskiej stajni. Można wyciągnąć od niego wiele informacji (za mało jednak, aby dostać się niepostrzeżenie za zamkowe mury) i zachować z nim kontakt „na czarną godzinę”, do wykorzystania jeśli wszystkie inne sposoby zawiodą. Warto uzmysłowić bohaterom, że strażnik jest cenny o ile pozostaje żywy i przyjaźnie do nich nastawiony. Rozmowa z nim może być ciężka („daj jeszcze jednego całuska, to powiem kiedy wypada mi nocna warta na zamkowej bramie”) ale możliwa do

przeprowadzenia. Najcenniejszą

informacją, którą przekaze strażnik, jest fakt że księż-

ca córka została posądzona o konszachty z diabłem

i uciekła, gdy do zamku

przybył wezwany in-

kwizytor. Udało się

ująć jej pacholka,

który na torturach

wyznał, że dziewczyna jest wiedźmą

i zbiegła do swojego sa-

batu. Sługa zdradził

oprawcom gdzie udała się

panna, więc od razu ruszył

za nią pościg. Koordynaty

kryjówek czarownic są niepo-

kojąco zbieżne z bagnami, na

które wysyłał bohaterów fał-

szywy pustelnik, co powinno

uwiarygodnić wszystko. Teraz

nasi krwio pijcy muszą tylko

dodać dwa do dwóch

i zrozumieć, że szybsze

ujęcie wiedźmy, albo odbicie jej

z rąk wysłanych po nią ludzi, może

dać dostęp do szczegółowych informacji o płockim zamku i sposobach dostania się do niego.

Czas zapolować na czarownicę.

W poszukiwaniu wiedźmy

Bohaterowie udają się z powrotem na północ Mazowsza. Rozpytują po drodze o księżcy oddział, sprawdzając czy trzymają się tropu. Na początku drugiej nocy uzyskują informację, że za dnia wracał tędy oddział ciągnąc w drewnianej klatce na wozie brudną kobietę o szalonych oczach. Wiedźma została ujęta, ale konwój porusza się z niewielką prędkością, więc pewnie uda



się ich dogonić zanim dotrą do Płocka. Teraz zaczyna się liczyć każda chwila.

Zapewne ruszą w pogoń. Przed świtem dopadną do wsi, w której zatrzymał się oddział z pojmaną wiedźmą. Jest to niebezpiecznie blisko miasta; w ciągu następnego dnia czarownica z pewnością trafi do płockich lochów. A więc ostatnia szansa!

I tu pojawiają się nieoczekiwane trudności. Oddział zatrzymał się na obrzeżu wsi, u wioskowego zakonnika-samotnika, który roztacza wokół siebie taką aurę Wiary, że wampiry w ogóle nie będą w stanie zbliżyć się do jego domu! To Średniowiecze i z tak silną Prawdziwą Wiarą się nie walczy – można albo uciekać, albo dać się spalić. Jedyne, co bezsilni bohaterowie mogą zrobić, to podsłuchać rozmowę wartujących przed samotnią ludzi, dzięki której dowiedzą się, którądy oddział ruszy do miasta i że nastąpi to dokładnie o świcie.

Spraw, żeby od dwóch dni niebo zasnuwały ołowiane chmury. Żeby nic nie wskazywało na to, że w najbliższym czasie się wypogodzi. I żeby gracze zrozumieli, że jeśli chcą odbić wiedźmę, muszą to zrobić za dnia!

Pozwól znaleźć im świetne miejsce na zasadzkę w lesie zaczynającym się za polami wsi, na szlaku przejazdu więźniarki. Pomóż wymyślić metody osłonięcia się przed dziennym światłem. Niech zaczają się tam i czekają. Niech denerwują się budzącym się dniem. Niech któregoś nieostrożnego przypali nieznacznie szarość świtu. A potem...

Gdy oddział z klatką wiedźmy wtoczy się na polankę, a bohaterowie wyskoczą z kryjówek, wszyscy zobaczą, że z drogi prowadzącej w głąb lasu wytacza się monstrualna, przerażająca RZECZ.

Przerażająca masa porusza się bardzo szybko – bohaterom ledwie starczy czasu, aby uskoczyć przed toczącą się śmiercią. Mniej szczęścia będzie miał oddział księżcy, który stoi wmurowany w ziemię paraliżującym strachem; kula przetoczy się po nich i po klatce czarownicy miażdżąc i wchłaniając wszystko w siebie. Tzimisce wzięli to, co do nich należało (wiedźmę) i pozbyli się świadków. Prawie wszystkich świadków. Teraz bowiem zwracają, chcąc pożreć także naszych bohaterów!

Jeśli krwio pijcy postanowią uciec, pozwól im na to. Ośmiometrowa kula nie może szybko toczyć się przez gęstą puszcę. Jeżeli bohaterowie będą próbowali dogadać się z Tzimisami, także możesz to umożliwić – po pełnych napięcia chwilach uda się porozumieć pokojowo. Tzimisce, po wysłuchaniu wampirów, mogą nawet pomóc im zmienić kształty tak, aby przypominali część oddziału i wiedźmę – w końcu Diabłom zależy, aby miecz którego się boją, opuścił Mazowsze na zawsze. Nie pozwól jednak, aby przekonanie Tzimisów o nie-współpracowaniu z Tremerami było łatwe.

Co dalej? Trudno powiedzieć. Tu wątki rozdzielają się, ale zmierzają już nieuchronnie w stronę finału.

Bozhd, Zguba Nieposłusznych.

To kula o średnicy ośmiu metrów zbudowana z pozrastanych ciał, pni drzew, kamieni, szponów, oczu i zębanych paszcz. Wojenna machina Tzimisce, w której osłoniętym wnętrzu siedzą Diabły nic nie robiąc sobie ze słonecznych promieni. Bojowe współczynniki tej „istoty” są tak wysokie, że w ogóle nie warto ich podawać. Jeśli ktoś będzie na tyle szalony, że nie dysponując balistą, Potencją na ośmiu kropkach i oddziałem ciężkozbrojnych zechce TO zaatakować, znaczy że zasłużył na cielesne zjednoczenie z potwornością. Tzimisce kierują nią mentalnie przebywając w bezpiecznym, ciemnym, zacisznym wnętrzu. Dzięki wielości wyrastających z niej oczu i uszu, widzą i słyszą wszystko co dzieje się dookoła. Mogą też przemawiać licznymi paszczami pokrywającymi zaropiałą i powykęcana „skórę” potwora.



W poszukiwaniu zakończenia

Bohaterowie mogą próbować podszyć się pod wiedźmę i niedobitków oddziału, w ten sposób przeniknąć do zamku. Falszywa wiedźma wylądować wtedy w lochach (tortury?, inkwizytor?). Mogą próbować dostać się do środka dzięki homoseksualnemu strażnikowi. Mogą wręcz wymyśleć zupełnie inną metodę. Pozwól na to. Pozwól (po improwizowanych perypetiach) wykraść miecz i uciec (może któryś z bohaterów zginie?). Pozwól im wyrwać się z szaleńczego kotła Mazowsza i wrócić do domu. A tam spraw, by miecz okazał się zwykłym złomem (choć autentycznym), nie mającym żadnej mocy. Niech stanie się jasne, że jego siła brała się ze świętego rycerza, który nim władał.

Wampirzy książę bohaterów wpadnie w szal. Da rozkaz konwencjonalnej pacyfikacji wioski związanej z rodziną jednego z naszych Kainitów. A potem, przy bohaterach i zebranej starszyźnie miasta, odwróci małą, najwyżej dwuminutową klepsydę i wskazując na nią powie: „Świtnie wykonaliście powierzone wam zadanie. W nagrodę dobra rada od przyjaciela – wszyscy tu dowiedzieli się, że ogłosiłem na was Krawe Łowy, ale zgodzili się poczekać z atakiem, aż piasek się przesypie...”

W tym momencie odezwie się jeden ze starszych Tzimisce. Przekona on Księcia, że bohaterowie mogą się nam jeszcze przydać. Mają sporo kontaktów na wschodzie i jako-taką renomę. Książę zaśmieje się tylko i powie, by zatem osiedlić ich w okolicach, które tak bardzo sobie upodobał. Zarekwiruje cały ich majątek (zostanie im tylko to, co zabrali ze sobą na wyprawę), ale w zamian podaruje mieszki ze złotem i kosztowności – równowartość 3 „kropek” na dochody. Mogą kupić sobie za to jakąś siedzibę. Tak kończy się ta przyroda. A może i zaczyna następna?...



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-zaopatrzyć 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, MtG, 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: pisać 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.

Ave!

Teraz już chyba na pewno mamy zapowiadane od dawna długie, jesienne wieczory... Jest smętnie i ponuro, można rzec – warhammerowo. Jednak Stary Świat dawno by się już skończył, gdyby wszyscy awanturnicy poddawali się totalnej depresji. W listopadową rzeczywistość wkracza więc z wielkim hukiem nasz autor marnotrawny i Naczelnny Jesienny Gawędziarz Rzeczypospolitej, Ignacy Trzewiczek – tym razem, choć może jeszcze nie na wesoło, to na pewno nie ponuro. I bardzo interesująco! Jego tekst na temat oglądy skłonił całą redakcję do przeproszenia się z lustrem i grzebieniem! [Szkoda, że nie z nożyczkami – Miłosz].

Łukasz Sikorski, po zdołowaniu brodatych maluchów ponurą opowieścią z życia Zabójców Trolli, dla odmiany przyniesie im teraz światło otuchy – i pomysł na zapełnienie pustych brzuszysk.

By jednak nie było za wesoło, uraczymy Was smutną opowieścią Maćka Szaleńca z dalekiej Bretonii: zgrabnym połączeniem rycerskiego romansu, kryminału i historii nieszczęśliwej miłości. Niestety, ujrzenie teraz tylko jej pierwszą część – nie ma dobrze, wszak WFRP to **dark fantasy**...

Vale!

MNK

Łukasz „Klocek” Sikorski

ŁYK KRASNOLUDZKIEJ GORZAŁKI

Nieoficjalny materiał do WFRP

Właśnie otrzymaliście dostęp do największych tajemnic Starej Rasy.

Uszanujcie to.

Krasnoludy, nie bez powodu zwane Starą Rasą, są znacznie starsze od ludzi. Początki ich rasy sięgają daleko w mroki historii, zapomnianej już przez większość kronikarzy.

Mały Lud pojawił się na świecie, dziś zwanym Starym, ponad osiem razy po dziesięć wieków temu. Jest równie sędziwy co elfy, choć te, rzecz jasna, twierdzą inaczej.

Cóż mogą wiedzieć o krasnoludach dzisiejsi ludzie, skoro pierwsze kontakty ze Starą Rasą nawiązali dopiero trzy tysiące lat temu?

Wszak to zaledwie kilka chwil w porównaniu z długimi dziejami kultury *Dawich*.

Dawno temu, zanim jeszcze krasnoludy zaczęły osiedlać się w górskich miastach, a ich domami były naturalne jaskinie, polowały na rozmaite zwierzęta i zbierały jadalne rośliny. Długi czas zdobywały pożywienie tylko w ten sposób. Członków Starej Rasy było wtedy stosunkowo niewiele, a naturalne zasoby gór wystarczały im w zupełności. Krasnoludy jednak mnożyły się stale i zaczynały osiedlać coraz głębiej w górach, budując okazałe kompleksy podziemi. Góry były wtedy terenem nieskażonym Chaosem i mnóstwo było w nich pożywienia, jeśli ktoś tylko umiał je zdobyć. Wydawać by się mogło, że to bogowie usiłowali krasnoludzkie szlaki naturalnymi źródłami pożywienia...

W tak sprzyjających warunkach populacja młodej jeszcze rasy rosła szybko. Bystrzy Dawi łatwo dawali sobie radę z przeciwnościami losu, tworząc górskie miasta, które z czasem przeobraziły się w ogromne fortece. Przez około półtora tysiąca lat krasnoludy prawie bez przeszkód zasiedlały nowe tereny i zdobywały coraz większą wiedzę.

Krasnoludy budowały podziemne miasta, nauczyły się obrabiać metale i skały, stały się rasą dumną, liczną i silną. Było ich tylu, iż zaczynało im już brakować żywności i miejsca w podziemnych fortecach...

Dlatego właśnie część Dawich ruszyła na zachód, penetrując dzisiejsze Góry Czarne oraz Góry Szare. Okazało się, że nowe tereny nie oferowały tak dogodnych warunków do zasiedlenia. Zwierzyny w górach było mniej, rośliny też zdawały się mniej pożywne. Złóża kruszców okazały się nie tak bogate jak w Górach Krańca Świata. Jednak już wtedy dał znać o sobie upór krasnoludzki, kolonizatorzy nie wycofali się, brnęli coraz dalej. Tym bardziej, że życie w Górach Krańca Świata też przestało być takie dostatnie, jak do tej pory.

Nagle, z roku na rok, zwierzyny zaczęło gwałtownie ubywać, górskie rośliny stały się mniejsze i nie tak już smaczne, w dodatku czasem powodowały zatrucia. W krasnoludzkie oczy zajaśniał głód. Szczęśliwie jednak Dawi, będąc rasą ostrożną, zawczasu zgromadzili spore zapasy. Tych jednak nie na długo starczyło, zaledwie na kilka miesięcy.

Wtedy stał się cud.

Nie wiadomo, jak istniałaby dziś rasa krasnoludzka, gdyby nie Gromdal-Bryn, kryształ, który tchnął nowe życie w ich pełne rozpaczy serca.

Wedle legend to sam Grungni podarował go wielkiemu przywódcy Dawich, którego imienia niestety już nie potrafią podać. Dzięki mocy Gromdal-Bryna krasnoludy nie tylko uniknęły głodu, ale także zwiększyły jeszcze bardziej swą liczebność i potęgę.

Do dziś nikt poza Starą Rasą nie wie o istnieniu Starożytnych Kryształów i nikt dowiedzieć się nie powinien. Gromdal-Bryn pierwotnie był ogromnym nieregularnym kryształem, przypominającym wielką bryłę soli. Został rozłupany na wiele odłamków, które podarowano wszystkim twierdzom w Górach Krańca Świata i Górach Czarnych. Największy z odłamków, jak i wiele mniejszych zostało w Karaz-a-Karak, gdzie spoczywają po dziś dzień.

Gromdal-Bryn nazywany jest również Kromgal Oi, czyli „Światło Słońca”, miano to lepiej oddaje jego właściwości. Starożytne Kryształy, imitujące światło słoneczne, używane są do uprawy jadalnych roślin głęboko pod ziemią. Krasnoludy używają skomplikowanego systemu soczewek i zwierciadeł do skupienia światła słonecznego na kryształach, dzięki czemu rozbłyska on bardzo silnym światłem o właściwościach światła słonecznego. Sposób dostarczania światła do wnętrza podziemnych twierdz był już na szczęście inżynierom znany, używano wszak tej własności metody do oświetlania wspianych komnat i korytarzy.

Wykorzystując tę właściwość kryształu, krasnoludom udało się przeżyć wielką klęskę głodową. Od tego czasu inżynierowie doskonalili system oświetlenia Kromgal Oi, jak również system nawadniania ziemi pod uprawy.

Na potrzeby upraw, krasnoludy początkowo wykorzystywały największe podziemne hale. Później jednak wybudowały nowe pomieszczenia

w kształcie półkuli, które dzięki swemu kształtowi mogły być większe od poprzednich. Wyglądały niezwykle: obwieszone zwierciadłami i całe porośnięte pnąciami się roślinami. Widok ten zawsze zapierał dech w piersiach każdemu, kto oglądał je po raz pierwszy.

Okazało się, że dzięki mocy reliktu rośliny, które straciły smak i właściwości odżywcze, odzyskały je, a czasem smakowały nawet lepiej niż wcześniej.

Przez wieki krasnoludom udało się wprowadzić wiele nowych roślin o wspaniałym smaku i właściwościach –

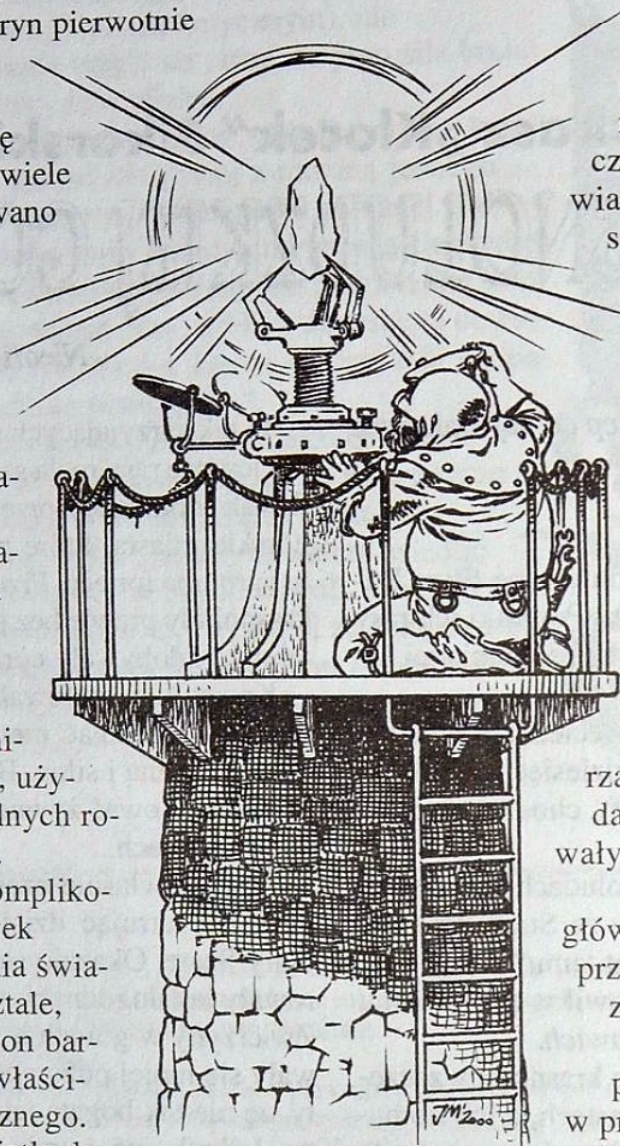
dzięki eksperymentom uzyskiwały wspaniały chmiel, ziemniaki, jęczmień. Rośliny te często różnią się od tych uprawianych przez ludzi, czasami są smaczniejsze, czasem po prostu smakują trochę inaczej. To głównie z nich Dawi warzą swe wspaniałe piwo oraz słynną gorzałkę.

Oczywiście, wraz z początkami uprawy roślin zmieniło się nieco oblicze krasnoludzkiego społeczeństwa. Wcześniej było wielu górskich myśliwych, łowiących okoliczną zwierzynę i zbierających rzadkie zioła. Zbieractwem niedaleko twierdzy zawsze zajmowały się kobiety.

Jednak kiedy okazało się, że główne źródło pożywienia zostało przeniesione pod ziemię, a liczba zwierzyny zmniejszyła się drastycznie, myśliwi stali się podziemnymi rolnikami. Praca w promieniach Gromdal-Bryn była chwalebnym zajęciem, nawet

najdumniejszym Dawim nie przynosiła ujemy. Znakomita część zadań związanych z uprawą warzyw przypadła Gildii Inżynierów, jako że rolnictwo w krasnoludzkim wydaniu często odbiega od tego, co czynią ludzie. Inżynierowie opracowali świetne sposoby nawadniania obszarów rolnych. Oczywiście, miejsca na uprawy jest dużo mniej w porównaniu z ludzkimi polami, jednakże krasnoludy uprawiały zawsze tylko najbardziej wydajne gatunki roślin.

Dodatkowym plusem uprawy podziemnej jest fakt, że okres wegetacji trwa cały rok, co bardzo



zwiększa wydajność obszarów rolniczych, płony można było zbierać nawet trzy, cztery razy rocznie.

Rośliny oczywiście nie stanowiły jedyne go dania na krasnoludzkich stołach. Dostarczaniem mięsowa nadal zajmowali się górscy myśliwi, jednakże ich liczba spadła równie drastycznie, co ilość zwierzyny. Coraz ciężiej było zdobyć świeże mięso, a wśród szczytów na nieostrożnych łowców zaczęły czyhać straszne bestie. Dzielni myśliwi zaczęli być darzeni wyjątkowym szacunkiem. Przez jakiś czas po nadejściu Chaosu na krasnoludzkich stołach rzadko gościło pieczone...

Wkrótce po założeniu podziemnych upraw, krasnoludy zaczęły też hodować zwierzęta. Do upraw potrzebne były zwierzęta pociągowe, więc oswoiili silne kuce, które sprowadzili z równin. Dawi zajęli się też hodowlą owiec i kóz, które dobrze znosiły górskie warunki klimatyczne. Dopiero wtedy na krasnoludzkich stołach pojawiły się przetwory mleczne, sery, masło ze śmietany itd.

Obecnie krasnoludów jest dużo mniej niż u szczytu ich potęgi, dlatego sprawa wyżywienia ma się zupełnie inaczej. Mogą handlować z ludźmi, korzystniej jest też wymieniać dobra, głównie żelazo i srebro, na pożywienie. Dzięki tej wymianie na stołach w górskich twierdzach gości więcej różnego rodzaju mięsowa, menu zaś jest o wiele bogatsze. Nie zniknęła jednak profesja górskiego myśliwego, jednak polują oni już nie z konieczności, co dla utrzymania tradycji.

Prawie zaniechano już hodowli zwierząt w górach, jednakże Stara Rasa nie jest uzależniona od Imperium jeśli chodzi o zaspokajanie głodu. W chwili obecnej bardzo mało pożywienia krasnoludy wytwarzają same, lecz gdyby przyszła taka potrzeba, mogą znów wykarmić się bez niczyjej pomocy. Jednak wówczas wielu wojowników, zamiast stawać do bitew, musiałoby zabrać się za wytwarzanie żywności.

Otoczany niemal nabożną czcią Gromdal-Bryn dał w ręce Starej Rasy wielką potęgę, dzięki której przestała być niezależna od innych ras i nieurodzaju. Moc tego artefaktu jednak maleje, jeśli oddali się on od Gór Krańca Świata. Nikt dokładnie nie wie, dlaczego tak się dzieje, właściwość ta jest ponoć ograniczeniem potęgi, narzuconym przez samego Grungniego. We wschodnich częściach Gór Czarnych Gromdal-Bryn działa jeszcze podobnie jak w Górach Krańca Świata, lecz im dalej na zachód, tym bardziej słabnie zbawienne działanie tego kryształu. Poza górami i, co ciekawe, pod otwartym niebem

Kromgal Oi ma właściwości zbliżone do zwykłego kryształu soli. Również innym rasom, na przykład goblinom, Starożytny Kryształ nie przydaje się do niczego.

W Górach Czarnych krasnoludy korzystają jeszcze z mocy Starożytnego Kryształu, lecz niestety nie uzyskują z pomocą jego światła tak dobrych efektów, jak ich bracia z Gór Krańca Świata. Jednak twierdze w Czarnych Górach są stosunkowo małe i mniej w nich mieszka krasnoludów, dlatego wyżywienie nie stanowi aż takiego problemu. Głównym sposobem zdobywania pożywienia jest wymiana miedzi, ołowiu i żelaza na zboża i mięsowa.

Inaczej sytuacja ma się w Górach Szarych. Krasnoludy zamieszkujące te tereny są biedniejsze, zarówno jeśli chodzi o dobra materialne, jak i jedzenie. Mieszkają na szczęście w małych osadach i miasteczkach, co ułatwia przetrwanie. Lecz i tam nie jest łatwo. Dawi na podgórzach i w niższych partiach gór hodują zarówno zwierzęta, jak i rośliny uprawne. Wymieniają również węgiel (którego w Górach Szarych nie brakuje) na mięso, mąkę i warzywa. Jednakże doceniają, bardziej nawet od swych braci z Gór Czarnych, wartość jedzenia i wiedzą, co to głód.

GÓRSKI MYŚLIWY: PROFESJA PODSTAWOWA

Górski myśliwy różni się od zwykłego leśnego łowcy. W zasadzie nazwa (krasnoludy nazywają przedstawicieli tej profesji Kromgil Karaz, co na język ludzi tłumaczy się jako „myśliwy z gór”) jest



Jarosław Musiał

myląca, gdyż zajmuje się on bowiem nie tylko polowaniem na zwierzyne, lecz również łowieniem ryb oraz zbieraniem ziół rosnących pośród szczytów. Krasnoludy trudniące się tą profesją potrafią świetnie dawać sobie radę w górach. Nie straszą ich nawet burze czy lawiny, narażeni są jednak na ataki orków, goblinów i trolli.

Górski myśliwy nie jest oczywiście bezbronny. Będąc osobą doskonale obytą z górami, dobrze wie, gdzie szukać schronienia. Zna się też niezłe na robieniu broni. Mimo iż górcy myśliwi zajmują się wieloma rzeczami, od zbierania ziół do łowienia ryb, to polowanie na zwierzyne jest rzeczą, w której przewyższają nawet najlepszych ludzkich łowców. Warto też wiedzieć, że górski myśliwy nie szuka łupu tylko w górach, często chadza na tereny podgórskie albo nawet do nizinnych lasów.

WW	US	S	Wt	Żyw	Zr	SW
+10	+10	+1	+1	+2	+10	+10

Umiejętności: cichy chód na wsi, łowiectwo, rozpoznawanie roślin, rybactwo (tylko wędka i oścień), sekretne znaki krasnoludzkich rangerów, tropienie, ukrywanie się na wsi, wspinaczka, wyczucie kierunku, zastawianie pułapek.

Przedmioty: broń ręczna (młot, topór lub nadziak), ciepłe ubranie, kurtka skórzana, kusza wraz z amunicją, k4 pułapki na zwierzęta, sznur ok 10 metrów.

Profesje wyjsiowe:

Wojownik podziemny, Banita, Poszukiwacz złota, Traper, Zwiadowca

Za pomoc w napisaniu niniejszego artykułu chciałbym podziękować: Mateuszowi „Madey’owi” Wróblowi oraz członkom grupy dyskusyjnej wfrp-1, którzy komentowali tekst i podsuwali mi nowe pomysły.



Marcin Ściolny

Ignacy „B&G” Trzewiczek

TA ZAPOMNIANA OGŁADA

Nieoficjalny materiał do WFRP

Od razu ostrzegam – artykuł nie jest ani mroczny, ani „klimatyczny”. Ba, nie jest nawet „warhammerowaty”. No, trochę może jest. Ale tylko trochę.

Najpierw zadanie – przypomnijcie sobie dziesięć postaci do WFRP, które ostatnio stworzyliście lub które stworzyli Wasi kumple. Macie? Przypomnijcie sobie, które współczynniki podczas tworzenia postaci były dla Was najważniejsze... Walka Wręcz – to oczywiste, przyda się nawet skrybie. Umiejętności Strzeleckie...? Tak, są ważne, choć prawdę mówiąc Inicjatywa... Och, byłbym zapomniał, przede wszystkim liczy się wysoka Wytrzymałość – bohater z niską Wytrzymałością, to martwy bohater. Potem Siła, Żywotność, w końcu Siła Woli – jeśli ktoś gra magiem...

Gdzieś na szarym końcu jest Ogłada. Współczynnik, na który niemal nikt nie zwraca uwagi. Początkujący gracze i MG są głównie zajęci ganieniem za zielonoskórymi i Ogłada jest im do niczego nie potrzebna. A doświadczeni? Doświadczeni MG prowadzą w sposób narracyjny, nie zwracają uwagi na współczynniki postaci, nie interesują ich „jakieś cyferki” – ponadto przedkładają opis i dokładną historię bohatera; że dobrze walczy, że potrafi pływać, że żył od dziecka w lesie lub wychowywał się w slumsach... Wiedzą, iż potrafi dobrze strzelać z łuku lub otwierać zamki. Ogłada? Kto by się przejmował!

Ja, moi drodzy!

Wyobraźcie sobie taką scenę: jedna z dziewczyn z klasy prosi Was o pożyczanie długopisu – pożyczycie jej długopis, zapasowe naboje do pióra i jeszcze przysiądziecie się do niej, by... porozmawiać. Inna koleżanka spotka się z mruklwą odpowiedzią „Nie mam”. Czym się różnicie, w zależności od odpowiedzi? Ogląda.

Po co ten – przyznam szczerze, że nieco głupawy – przykład? Aby uzmysłwić Wam, że Ogląda to jeden z najważniejszych współczynników. Od niego zależą nasze stosunki z innymi ludźmi. Gdy ktoś ma niską Oglądę, jest np. nieśmiały, jąka się, ma wadę wymowy lub nosi potężne okulary... nie oszukujmy się – będzie mu o wiele trudniej niż facetowi z moim wyglądem – przeciętnego członka typowego boysbandu. Ktoś o wysokiej Oglądzie jest zdobywcą, wszyscy od razu go lubią, ma multum kumpli, jedno słowo, uśmiech sprawiają, że pękają lody i wszystko idzie jak po maśle. Jak to się ma do WFRP?

Wyobraź sobie... drużynę awanturników, którzy późnym wieczorem trafiają do stojącej przy trakcie karczmy. Gdy będzie to „typowo erpegowa” drużyna, o wysokiej WW i niskiej Ogł – karczmarz albo ich nie wpuści (będzie się bał, że to zbiry), a jeśli nawet wpuści, to będzie mruklwy, nieprzyjemny i bardzo chłodno nastawiony do gości. A gdyby drużyna awanturników miała wysoką Oglądę? Zaraz znajdą się pokoje, ktoś opowie dowcip, karczmarz anegdotkę, poleje się wino i rozpocznie wesoła zabawa. Awanturnicy okażą się sympatyczną grupą podróżników, znających tony dykteryjek i sprośnych piosenek, zaraz zaprzyjaźnią się z karczmarzem, który być może obniży im ceny za nocleg, ostrzeże przed grupą bandytów grasujących po okolicy, a rano da jeszcze suchy prowiant na drogę.

No tak, ale jak przekonać graczy do tego, by przykładali większą uwagę do Oglądy?! By zrezygnowali z wysokiego Opanowania na rzecz sympatycznej facjaty? Drodzy MG, to Wasza winna, to Wy ignorowaliście na sesjach ten współczynnik! Zatem, to Wy musicie teraz wszystko naprawić. Jak?

Pierwszy krok podejmijcie już podczas projektowania scenariusza – podczas tworzenia „bebnów” zaznaczcie ich stosunek do innych – może ważny dla przygody strażnik miejski nie cierpi krasnoludów, albo karczmarz, który będzie gościł BG, lubi elfy... Zastanów się, jak poszczególni bohaterowie niezależni będą reagowali na postacie graczy, wyobraź sobie kilka scen, niech strażnik splunie, gdy bohaterowie wejdą do jego baraku, spojrzysz ciężkim wzrokiem na krasnoluda, położy rękę na rękojęści pałki i powie: „Nie trza nam tu burd”. Gracze pewnie będą zaskoczeni: „O czym on mówi, my tylko chcieliśmy zapytać...”. Takim

przedstawieniem enpisa sprawiasz, że jest ciekawszymi, a gracze wiedzą, czego się można po nim spodziewać. Przygoda nabierze nowego wymiaru, kiedy obok normalnych kłopotów bohaterowie będą musieli także pokonywać ludzką nieufność lub animozje, lub oganiać się od „przyjaciela krasnoludów”, czy miłośnika hobbickiej kuchni.

Krok drugi – dokładnie przyjrzyj się bohaterom graczy. Po pierwsze ich Ogląda, po drugie ich ubiór. Podczas prowadzenia przygody cały czas pamiętaj o tym, jak wyglądają bohaterowie, o wszelkich szramach na twarzy, bliznach, tatuażach. O brudnych, przepoconych ubraniach, o potężnych mieczach... Lub może wręcz przeciwnie, może za kilka sesji Twoi gracze zmienią podejście do gry, zwrócą uwagę na Oglądę, zaczną dbać o ubiór, ogolą się lub nawet pójdą do fryzjera (jeśli ktoś w tym miejscu zechce mi powiedzieć, że w Starym Świecie nie ma fryzjerów, to niech mówi; w tej chwili jest to akurat mało ważne). Może wreszcie członkowie drużyn RPG zmienią się z „No wiecie, taki czarny płaszcz, z kapturem też czarnym na oczach i taka blizna na oczach... To znaczy, pod oczami. Obok, w zasadzie, tak na ukos... No, ale kaptur to zasłania, więc i tak tego nie widać...” w normalnych ludzi, takich, którzy noszą czyste koszule, którzy lubią się czasami ładniej ubrać, uczesać...

Krok trzeci, czyli specjalna dedykacja dla warrhammerowców. Mistrz Gry, pamiętaj o ranach i bliznach bohaterów graczy. Doświadczona drużyna awanturników samym wyglądem wzbudza postrach, to grupa twardzieli, których twarze zdobią szramy i blizny, których ekwipunek jest stary, zniszczony i wyglądający śmiertelnie niebezpiecznie. Ktoś ostatnio powiedział mi: „Rany BG po leczeniu Żywotności znikają, a co z bliznami?!”. Tak, teraz, kiedy zwracasz uwagę na Oglądę i wygląd bohaterów, dokładnie opisuj efekty walk – gladiator, który wejdzie do karczmy, wzbudzi przerażenie samym wyglądem, a gdy jeszcze odezwie się głosem dochodzącym jak gdyby z otchłani (bo podczas jednej z walk uszkodzono mu krtań)...

To chyba koniec, nie trzeba dłużej rozwodzić się nad tym zagadnieniem – mam nadzieję, że te kilka akapitów sprawi, iż zarówno MG, jak i gracze zaczną przywiązywać większą uwagę do stosunków międzyludzkich i miast sięgać po broń, będą rozmawiali, opowiadali anegdoty i takim sposobem zdobywali serca bohaterów niezależnych. A gdy podczas kolejnej sesji bohaterowie graczy będą ubrani w zwykłe koszule, modne, kolorowe spodnie i kiedy przechodząc przez targ zainteresują się kremem przeciw pryszczom... To znak, że przestali być karykaturami bohaterów powieści *fantasy*. Stali się zwykłymi-niezwykłymi ludźmi.

Maciej Szaleniec, Joanna Tadeusiewicz

La Belle Sorcière

Nieoficjalna przygoda do WFRP

Przygoda jest przeznaczona dla kilku bohaterów, którzy są w mniejszym lub większym stopniu, a najlepiej rodzinnie, powiązani z Bretonią. Bardzo mile widziane są postacie szlachećnie urodzone, mające krewnych w Bretonii. Reszta bohaterów może należeć do ich „światy”. W tym scenariuszu nie ma jednak miejsca na przypadkowych śmiałków, więc jeżeli Twoja drużyna w żaden sposób nie będzie pasowała do tej historii, proponuję przygotowanie dla niej nowych postaci: bretońskich szlachciców i szlachcianek, którzy świetnie pasują do tej romantyczno-kryminalnej opowieści.

preludium

Droga wila się wśród gęstego lasu, zdobna białozielonymi plamami światła, przesiąkającego przez gąszcz gałęzi. Środkiem traktu, na białej klaczy, jechał młodzieniec. Wyglądało na to, że gdzieś się spieszył – a jego przystojne oblicze okrywał cień frasunku. Nagle nieznajomy ściągnął wodze konia. Przy drodze, w środku dzikiej głuszy, stała wielkiej urody niewiasta. Jej biała suknia opinała ciasno talię, stan i odstaniała śnieżnobiałe ramiona. Czarne, lekko kręcone włosy kaskadą spływały na cudną twarz i łabędzią szyję.

– Ach, piękna dziewico! – Wykrzyknął młodzieniec. – Czy potrzebujesz pomocy?

– Drogi Armagnacu... – odparła nieznajoma słodkim, uwodzicielskim głosem. – Wydaje mi się, że nie ja, lecz ty potrzebujesz pomocy...

Dziewczyna podeszła do jeźdźcy, ujęła wodze i wprowadziła młodego rycerza w leśną gęstwinę.

Drogi Mistrzu! Chciałbym, abyś naszą opowieść rozpoczął tym specjalnym, przeznaczonym dla graczy preludium. Jeżeli nie stosowałeś wcześniej owej techniki, wiedz, iż powyższa scena odgrywana jest dla pełniejszej prezentacji opowieści, ale o wydarzeniach właśnie przez Ciebie przedstawionych postaci nie mają najmniejszego pojęcia. Dopiero później, w trakcie gry, Twoi bohaterowie dowiedzą, co przedstawiała owa scenka...

czas zacząć opowieść...

Miejszem akcji jest Château de Forteneaux, zamek hrabiego Flaberta de Forteneaux. Ma się tu wkrótce odbyć wielka uroczystość, zaślubiny najstarszego syna hrabiego, Louisa de Forteneaux, z Angeliką de Joliecoer, córką najbogatszego w prowincji arystokraty. Jest to bardzo korzystne małżeństwo, bowiem pozwala na złączenie tytułu hrabiowskiego z rozległymi ziemiami, co ma zapewnić parze duże znaczenie w całej prowincji i podnieść prestiż obu rodów.

Bohaterowie zostają zaproszeni na poprzedzające wesele ucztę oraz polowanie, które zorganizowano, by umożliwić młodym lepsze poznanie się przed ślubem. Może też się zdarzyć, iż Twoi bohaterowie są dworzanami bądź dwórkami którejś z rodzin i od dłuższego czasu przebywają na dworze. Wtedy należy przygotować dla tych graczy osobne wprowadzenie, które dostarczy im niezbędnych informacji na temat stosunków rodzinnych (które to wiadomości będą potrzebne w trakcie późniejszego śledztwa).

No dobrze, skoro mamy już postacie i wiemy, dlaczego zawitały do przepięknej miejscowości, jaką niewątpliwie jest Forteneaux, możemy przejść do pierwszej części historii, czyli jak przystało na dobry kryminał – ekspozycji bohaterów.

akt pierwszy – l'exposition

W tej części będziemy starali się przedstawić graczom obie rodziny, scharakteryzować głównych bohaterów i wzajemne powiązania. A na koniec pierwszego aktu doprowadzić do morderstwa!

uczta

Ród Forteneaux nie może się poszczycić szczególnie długą historią. Swoje ziemie i wysoki, hrabiowski tytuł otrzymał za zasługi dziada obecnego hrabiego. Zamek Forteneaux jest więc bardzo, ale to bardzo nowy, niektóre jego części zbudowano dopiero kilka lat temu. Cała rodzina to

swoiści nowobogacy. Jej członkowie zachowują się w sposób odpowiedni wyobrażeniom o tym, „jak postępuje bretoński arystokrata”. Dlatego również dwaj synowie hrabiego i hrabiny, Louis i Armagnac, zostali wychowani w duchu rycerskim (który Ty mógłbyś nazwać też średniowiecznym), poważanym jedynie na głębokiej, bretońskiej prowincji, zaś w większych ośrodkach traktowanym raczej z pobłażaniem. Tak więc opisując, Mistrzu, zamek Forteneaux, pamiętaj o przesadności gestów jego mieszkańców. Jedzenie podawane w czasie uczt jest zdecydowanie zbyt obfite i przesadnie wykwintne, to samo dotyczy wystroju wnętrz, w których zebrano specjalnie stare meble i gobeliny, by dodatkowo podkreślić szacowność rodu. Również architektura zamku nawiązuje do stylu starobretońskiego, choć widać wiele nowoczesnych architektonicznych innowacji, z których wygodni gospodarze nie chcieli zrezygnować!

Opis proponuję rozpocząć od wjazdu orszaku rodziny Joliecoer w bramy zamku Forteneaux. Opisz wspaniałe karety, zbrojnych z ochrony osobistej, piękne proporce powiewające na wietrze. Jeżeli część drużyny jest w jakiś sposób rodzinie powiązana z Joliecoerami, to właśnie w tym orszaku będą wjeżdżali, mogąc wpleść w Twą narrację opis swego bohatera.

Następną sceną jest powitalna uczta. Przy podkowiastym stole, którego środkowa część znajduje się na podwyższeniu, usadzono wszystkich domowników i gości, jacy zjechali na jutrzejsze polowanie i na mające nastąpić za tydzień wesele. I tu właśnie powinienesz dokonać wzajemnej prezentacji bohaterów oraz opisu głównych aktorów tegoż dramatu:



Hrabia Flabert de Forteneaux: Hrabia jest człowiekiem w podeszłym wieku, około sześćdziesiątki. Włosy ma mocno siwe, choć nadal bujne. Nosi się bardzo bogato, szaty ma wykonane z najlepszych materiałów i przetykane złotą nicią, jego palce zdobią pierścienie. Hrabia cierpi

na podagrę (częściowo na skutek zbytowego zamiłowania do wina), która objawia mu się bólem lewej stopy – będzie więc siedzieć na krześle postawionym w lekkim oddaleniu od stołu, z nogą podpartą na małym stołeczku (tak, by nikt ze współbiesiadników nie trącił przez przypadek

obolałego miejsca). Hrabia, czego oczywiście nie widać gołym okiem, a co jest wiadome jego rodzinie i dworowi, jest strasznym despotą i autokratą. Nie liczy się z niczym zdaniem. Rodzinę i służbę traktuje z równą bezwzględnością, nie znosząc żadnego sprzeciwu. Najważniejsze dla niego są prestiż i zamożność rodu Forteneaux.



Hrabina Eliza de Forteneaux: Żona hrabiego, młodsza od niego o ponad 20 lat. Wciąż widać jeszcze dawny blask jej niecodziennej urody. Eliza jest kobietą o pełnych kształtach, niezbyt wysoką, o ładnych ciemnoblonde włosach i szczerych, niebieskich oczach. Jest matką obu synów

hrabiego, Louisa i Armagnaca, których niezmiernie kocha i dumna jest, iż wychowała ich na ludzi kochających rycerski etos. Jednakże zgodnie z wolą ojca, nie chcącego dzielić ziemi, młodszy Armagnac został przeznaczony do stanu duchownego (obecnie znajduje się w klasztorze). Eliza jest szczególnie dumna z Louisa, ale bardziej kocha młodszego syna. Podświadomie zdaje sobie sprawę, iż ojciec go unieszczęśliwił, gdyż Armagnac czuje do Angeliki płomienną miłość. Oczywiście, Eliza nigdy nie powiedziała tego na głos, gdyż jako „dobra, bretońska żona” jest całkowicie zdominowana przez męża-tyrana.



Louis de Forteneaux: Rosły, dwudziestoletni i tryskający energią młodzieniec. Wieloletnie ćwiczenie się w rycerskim rzemiośle obdarzyło go potężnie umięśnioną sylwetką. Włosy ma przystryżone na krótko, by pasowały do hełmu, twarz hardą i dumną. Louis to wciele-

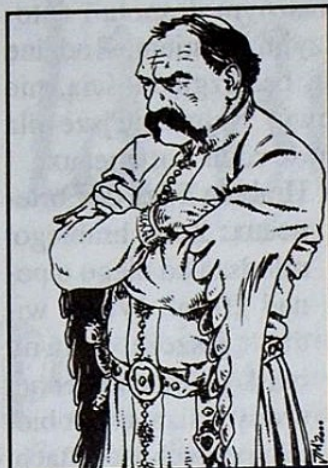
nie rycerskich ideałów dawnej Bretonii. Jest dumny, władczy, porywczy, zapalczywy, szaleńczy i odważny i oddany ojczyźnie. Jedyne, na czym mu zbywa, to obycie z damami i postępowanie w stosunkach damsko-męskich. Gdy zostanie posadzony obok swej narzeczonej, by bawił ją dworną rozmową, będzie zachowywał się sztywno i niezręcznie. Louis jest wszak nie dworakiem, a wojownikiem, chodzącym spełnieniem ojcow-

Jarosław Musiał

Jarosław Musiał

skich marzeń. Całe życie przekonywano go, że we wszystkim musi być najlepszy!

Jarosław Musiał



Baron Eubert de Joliecoer: Rycerz olbrzymiej postury, lekko łysiejący, o wielkich czarnych wąsiskach. Ma dwa metry wzrostu i waży 130 kg. Dochodzi właśnie pięćdziesiątki, jednak nadal pozostaje niezwykle silny. Baron rozmawia zawsze bardzo donośnym basem, który bez trudu wybija się nawet ponad gwar uczt. Jest osobą wesołą i rubaszną, bez przerwy perorującą, opowiadającą zabawne dykteryjki i anegdoty ze swego barwnego życia. Jest również człowiekiem, który zawsze wygrywa. Był zwycięzcą licznych polowań, zdobywcą wielu laurów turniejowych, jak również bardzo udatnie zgromadził wielki majątek. Eubert nie lubi przegrywać i zawsze się chępi swymi przewagami.

Jarosław Musiał



Baronowa Eleonora de Joliecoer: Jest żoną Euberta. To chuda, wysoka i dostojna kobieta. Stanowi przeciwieństwo swego męża. Nie rzuca się specjalnie w oczy, jednak w rzeczywistości to ona rządzi w domu Joliecoer. Choć tego nie widać, baron nie jest w stanie przeciwstawić się jej szeptanym nakazom. To ona zresztą odpowiada za wszelkie jego subtelniejsze poczynania. Stoi też za mariażem swej córki z Louistem de Forteneaux.

Jarosław Musiał



Angelika i Katarina de Joliecoer: Dwie siostry, córki barona i baronowej. Angelika ma lat 17, zaś Katarina 15. Obie są podobnymi do siebie, całkiem ładnymi brunetkami. Angelika jest z pozoru spokojniejsza, stara się sumiennie wypełniać powierzone jej obowiązki, rozmawiać grzecznie z przyszłym mężem – jej młodsza siostra to zaś istny żywy ogień, strzela oczami na prawo i lewo, zdaje się

flirtować jednocześnie z czterema dworakami na raz i jeszcze ze służącym. Myliłby się jednak ten, kto myślałby, iż Angelika jest grzeczną i uładzoną pannienką, która zgodnie wypełnia polecenia rodziców. W rzeczywistości to dziewczyna o bardzo silnym charakterze, której rodzice nigdy nie mogli utrzymać w domu. Zawsze włóczyła się po okolicznych lasach, jeździła z ojcem na polowania. Przy tej okazji poznała Armagnaca, do którego, zresztą z wzajemnością, zapalała gorącym uczuciem. Gdy dowiedziała się, że rodzice zamierzają wydać ją za brata ukochanego, zmusiła Armagnaca do przysięgi na Panią z Jeziora, iż uczyni wszystko, by nie dopuścić do małżeństwa. Teraz oczekuje z niecierpliwością na mające nastąpić wydarzenia, gdyż jej ukochany Armagnac został odesłany pół roku temu do zakonu kontemplacyjnego o ścisłej regule, skąd raczej nie można się wydostać...



Ardor de Fontanet:

Łowczy i dowódca zbrojnych rodziny Joliecoer. Odpowiedzialny będzie za przebieg jutrzejszego polowania, w związku z czym jest na dzisiejszej uczcie baaardzo ważną osobą (przynajmniej dla siedzących w niższej części stołu). Dobiega czterdziestki, ma szpetną, pełną blizn i nieprzyjemną twarz. To doskonały wojownik, przyjaciel barona i znajomy Armagnaca, towarzysz licznych wypraw łowieckich – oraz człowiek pomagający baronowi w jego ciemnych sprawkach. Aranżował schadzkę Euberta oraz egzekucję pewnej wróżki...

Oczywiście, przy stole jest również wiele innych NPC, których zaprojektowanie pozostawiam Twojej inwencji. Wszystkich kuzynów i innych potiotków, którzy będą mogli dostarczyć bohaterom mało ważnych wiadomości. Na uczcie powinienś przekazać graczom dwie informacje: po pierwsze, że młodzi narzeczeni czują się w swoim towarzystwie dość niezręcznie oraz wyeksponować postać barona, jako wielkiego, rubasznego *bon vivanta*.

Drugą częścią ekspozycji jest polowanie. Jego uczestnicy zostaną zbudzeni bardzo wcześnie, około czwartej nad ranem. Mężczyźni szybko ruszą do sali myśliwskiej, aby wybrać odpowiednią broń do łowów na dziki (włącznie i ciężkie oszczepy).

polowanie i niespodziewany turniej

Drugą częścią ekspozycji jest polowanie. Jego uczestnicy zostaną zbudzeni bardzo wcześnie, około czwartej nad ranem. Mężczyźni szybko ruszą do sali myśliwskiej, aby wybrać odpowiednią broń do łowów na dziki (włącznie i ciężkie oszczepy).

Jarosław Musiał

Nie narzucam Ci sposobu opowiedzenia o polowaniu. I tak ważny jest tylko jeden epizod. Gdy dojdzie do głównego starcia z dzikami, na miejsce, prócz sfory chartów, przybędą: Fontanet, baron de Joilecoer oraz Louis de Forteneaux. Pokaż scenę, w której dosiadający niewiarygodnie olbrzymiego konia baron wciąż wchodzi w paradę przyszłemu zięciowi. Zajeżdża drogę, by złożyć się do dogodnego ciosu, albo ubiega w celnym rzucie oszczepem, wreszcie jednym, potężnym ciosem włóczni przyspila do ziemi najokazalszego odyńca. Zwierzę zostanie zabite przez barona celnym uderzeniem pod łopatkę, jednak zostanie również trafione w gardziel przez Louisa. Baron będzie się pysznić, jak to ma w zwyczaju, swoim zwycięstwem. Dojdzie do utarczki słownej, w czasie której dwaj rycerze będą się spierali, od czyjego ciosu padło zwierzę i komu należą się łowieckie laury. Rozwścieczony Louis, z trudem powstrzymując się od wybuchu, da wreszcie za wygraną i opuszczając polujących, natychmiast pojedzie do zamku.

Postaraj się, aby bohaterowie byli świadkami tej sceny – jak zresztą wielu innych myśliwych.

Polowanie zostanie zakończone tradycyjnym poczęstunkiem, w czasie którego uczestnicy łowów będą dwornie rozmawiać i przechadzać się po lesie. A gdy w południe orszak łowiecki ściągnie do zamku, ku

zdziwieniu wszystkich okaże się, iż z polecenia Louisa, na dziedzińcu zamkowym czynione są przygotowania do niewielkiego turnieju.

Po lekkim obiedzie, który upłynie w atmosferze nerwowego oczekiwania, obie rodziny wyznaczą po trzech rycerzy, którzy staną w szranki. Ze strony Forteneaux wystąpi oczywiście Louis oraz dwóch innych krewnych tego rodu. Familię Joliecoer będą reprezentować sam baron, Ardor de Fontanet oraz jakiś mniej znaczący krewny.

Pośrodku dziedzińca ustawiono szranki, namiot kowala-konowała oraz podium dla sędziów (jeżeli któryś z bohaterów jest duchownym lub znacznym rycerzem, zostanie zaproszony do grona arbitrów). Rozpocznie się turniej, w którym jeźdźcy zetrą się na kopie, zaś cała reszta, z Angeliką na czele, będzie obserwować turniej z galerii zamkowych.

Ważne jest, by pokazać, iż baron jest niesamowicie silnym rycerzem oraz doskonale włada

bronią. Praktycznie bez trudu pokona dwóch rywali z rodziny Forteneaux. Również Louis wykaze się doskonałą techniką, choć nie ma takiej postury jak baron i brakuje mu wieloletniego doświadczenia. Louis z łatwością pokona krewnego Joliecoerów, z większym trudem, lecz niemałą wprawą wysadzi z siodła Fontaneta i na koniec zmierzy się z Eubertem.

To jest najważniejszy pojedynek tego turnieju. Teraz Louis zamierza pomścić na baronie zniewagę, jakiej doznał w czasie polowania. Ma nadzieję go pokonać i odebrać laur zwycięstwa od swej narzeczonej. Opisz tę walkę bardzo dokładnie, opisz emocje, jakie jej towarzyszą, wstrzymywane oddechy, gdy dochodzi do starcia i westchnienia dam, gdy kruszone są potężne kopie, a jeźdźcy nadal pozostają w siodłach. Ostatecznie zwycięży baron, który wysadzi z siodła zapalczywego Louisa dzięki trudnej, szermierczej sztuczce.

Młody rycerz będzie wściekły, jednak uzna werdykt arbitrów. Eubert odbierze laur zwycięstwa z rąk własnej córki.

W tym momencie, z powodu ponurej atmosfery, z zamku wyjedzie większość zaproszonych na polowanie gości. Co prawda jest już popołudnie, więc zasadność wyjazdu jest raczej mała, ale są po-

wody, drogi Mistrzu, do takiego posunięcia. Chodzi o ograniczenie liczby osób, które będą mogły znajdować się w kręgu podejrzeń w mającym się niedługo rozpocząć śledztwie. Spokojnie więc mogą wyjechać wszyscy wujaszkwowie i inne pociotki, sąsiedzi i sąsiadki, obiecując oczywiście stawić się na ceremonię weselną.

Po turnieju nastąpi ponura wieczerza. Ponura, gdyż wszyscy zebrani zdają sobie sprawę, iż Eubert de Joliecoer popełnił wielkie *foux pas*. Louis będzie bardzo ponury, w milczeniu spożyje kolację, po czym niegrzecznie odejdzie od stołu, nim posiłek dobiegnie końca. Krzesło obok Angeliki będzie więc świecić pustką. Odwołane zostaną tańce, występy minstreli i wszyscy udadzą się na przedwczesny odpoczynek.

Rano zaś baron zostanie znaleziony w łóżu martwy, z paskudnie poderżniętym gardłem...

ciąg dalszy za miesiąc



Jarosław Musiał

Z ARCHIWÓW WYDZIAŁU X: SPOKOJNE WODY BAŁTYKU

Nareszcie miałem ją przed sobą. Na teczce widniał napis: „Tajne – Specjalnego Znaczenia”. Ileż zachodu kosztowało mnie zdobycie tych papierów. Ale nikt nie jest nieprzekupny. Trzeba mieć tylko odpowiednie argumenty. Korupcja istniała i będzie istnieć nadal.

Oficjalną treścią dokumentu był raport z obchodu po platformach wiertniczych na Bałtyku, ale wiedziałem, że znajduje się tam także supertajny wywiad agentów Wydziału Dziesiątego.

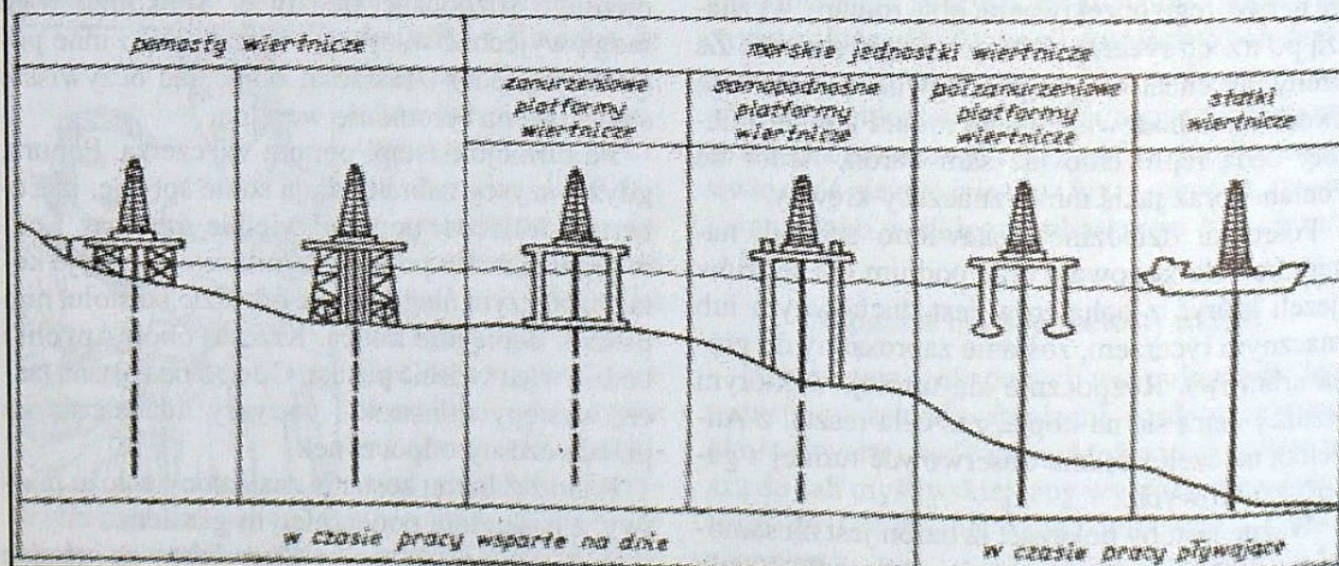
Mą uwagę zwróciła przede wszystkim data wykonania raportu – 1976. Z mojej wiedzy wynika, że Wydział zamknięto w 1972 roku. Skąd więc związek między tajnym wydziałem, a archiwami MSW po likwidacji tej komórki? Wiele miesięcy później miałem się dowiedzieć całej prawdy o rzekomym zamknięciu wydziału...

Pierwsze strony maszynopisu, który wyjąłem z teczki, zawierały opis oraz dane dotyczące budowy i działalności platformy wiertniczej Petrobalticu:

Petrobaltic powstał w 1975 r. jako wspólna organizacja poszukiwań ropy naftowej i gazu Polski, NRD i ZSRR. W tym samym roku przystąpiono do budowy konstrukcji oddalonej o 70 kilometrów od Rozewia. Przy budowie uczestniczyli inżynierowie ze Związku Radzieckiego i wschodnich Niemiec, natomiast powstałą placówkę obsadzili polscy robotnicy. Platformę osadzono na trzech stalowych, stutrzydziestometrowych „nogach”, wbitych prawie dziewięć metrów w muł i skałę (w tym miejscu Bałtyk ma ponad 80 metrów głębokości). Oprócz maszynarii wiertniczych i wydobywczych jest tu pięć pokładów. Hotel, mesa, pralnia, świetlice-palarnie (zapalenie papierosa na pokładzie grozi wybuchem), szatnie, nawet

PLATFORMA WIERTNICZA

Pływająca lub wsparta na dnie morza konstrukcja, wyposażona w zespół urządzeń wiertniczych, przeznaczonych do wykonywania wierceń poszukiwawczych i eksploatacji podmorskich złóż ropy naftowej i gazu ziemnego. Platformy poszukiwawcze cechuje zdolność zmiany miejsca pracy; platformy eksploatacyjne zapewniają możliwie dużą i stateczną powierzchnię roboczą. Charakterystycznym elementem platformy jest kratownicowa konstrukcja wieży wiertniczej, często również lądowisko dla śmigłowców.



sklepik; agregaty prądotwórcze, turbina wodna, potężne dźwigi, wieża wiertnicza, kontenery, urządzenia płuczkowe – wszystko to pokryte obudową z czterocentymetrowej blachy. Na każdym progu gaśnice, toporki strażackie, przyciski alarmowe, maski ucieczkowe, kombinezony ratownicze, schematy ewakuacji, czujniki reagujące na gaz, parę wodną, węglowodory. Bezustannie pracują pompy płuczkowe – 24 godziny na dobę. Cisza w czasie wierceń jest nierealna. Przy burtach wiszą kryte szalupy, które wytrzymują 10 minut w otwartym ogniu, zanim łódź wypłynie z płomieni. W promieniu 2,5 mili obowiązuje zakaz pływania statków i kutrów rybackich. Jest to jeszcze jeden dowód na to, że braterska współpraca między naszymi państwami, służy pokojowemu rozwojowi przemysłu i myśli technicznej!

Tego typu propagandowe teksty stanowią większą część maszynopisu. Musiał go sporządzać jakiś dupoliz. Ciekawy jest dopiero raport komisji morskiej, który opisuje katastrofę, jaka wydarzyła się w czerwcu 1976 roku. Według danych iskra spowodowała zapłon, a potem wybuch zbiorników paliwa. Trochę to dziwne, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że na tego typu urządzeniach pracują fachowcy. Dowiedziałem się ponadto, że ludzie ci muszą nosić odpowiednią odzież, np. koszule ze sztucznego tworzywa, które się nie elektryzują, a zamiast młotków z żelaza używają mosiężnych, które nie iskrzą przy uderzeniu. Skąd więc, u licha, ta iskra?! Wybuch miało przeżyć kilku robotników, nie ma jednak wzmianek o tym, co się z nimi później stało. Zaciekałem mnie jednak fakt, o którym wspomina inny raport (nie ma żadnych danych na temat jego pochodzenia). Stwierdza mianowicie, że najbliższy kuter, który prowadził nieopodal połów, został zawrócony, gdy ruszył na pomoc ofiarom katastrofy. To, co dalej przeczytałem, nie mieściło się w kategoriach, które mógł objąć zdrowy rozum...

W liczącym kilka stron maszynopisie pojawiły się wnioski z obserwacji prowadzonych w czasie katastrofy platformy Petrobalticu. Nie mogę pojąć, jakie motywy kierują ludźmi, którzy w obliczu tragedii nie udzielają pomocy poszkodowanym. Materiał był zapisem tak skrupulatnym, jak gdyby stanowisko wiertnicze było dla niego klątką doświadczalną, a palący się tam robotnicy – szczurami laboratoryjnymi. Pamiętam, że znów zastanowił mnie brak podanego źródła pochodzenia dokumentu, w odróżnieniu do innych, dołączonych do

raportu. Na jednym z jego rogów widniał tylko rząd cyfr i liter, stanowiących być może numer katalogowy.

Wystarczy wspomnieć, że wybuch, który nastąpił rankiem owego lata, nie był dziełem ani przypadku, ani zaniedbania na pokładzie platformy. Taką informację podano do wiadomości publicznej. Otóż większą część raportu stanowił opis podwodnej kolonii. Życie jej mieszkańców zostało zakłócone przez budowę, a potem eksploatację feralnej konstrukcji. Maszynopis zawierał także wyciąg z dokumentów Wydziału X z ostatnich lat działalności, które świadczyły o obserwacjach wybrzeża i podmorskich terenów, prowadzonych przez te służby. Wynikało z nich, że przeznaczono do tego celu znaczne środki, być może laboratoria Wydziału skrywały ciało jednej z tajemniczych istot, które zamieszkiwały owe podwodne miasto. Poprzez liczne kontakty znalazłem dowody istnienia podobnych, bądź tych samych istot w innych rejonach świata. Nie były to prace naukowe – ba, nawet nie doczekały się potwierdzenia, ani nie zyskały uwagi. W większości przypadków ich autorami byli rybacy, bądź osoby parające się profesją zbliżoną do mojej. W czasie poszukiwań udało mi się nawet dotrzeć do tajemniczej agencji, operującej na terenie Stanów Zjednoczonych, która posiadała niemały zasób wiedzy na temat podmorskich istot. Wszystkie te informacje zawierały pewne podobieństwa, pozwalające mi wierzyć w autentyczność doniesień, które wywarły na mnie tak destrukcyjny wpływ...

Minęło sporo czasu, zanim mogłem usiąść do komputera, aby przy względnej równowadze psychicznej spisać to, co zapamiętałem z anonimowego raportu. Opisano w nim podwodną rasę, nazwaną po prostu „podwodnymi”, bądź „istotami z głębin”. Autor rozważał przypuszczalne metody działania tych doskonałych pływaków, organizację ich życia oraz kolonii. Podkreślał jednocześnie, iż są to wnioski wyciągnięte z obserwacji, prowadzonych przez kilka lat (uzupełnione przez materiały Wydziału X) na ograniczonym terenie, jakim było polskie

NOWA PROFESJA

Pracownik platformy wiertniczej (także: nurek głębinowy)

Umiejętności: astronomia, elektryka, mechanika, nawigacja, nurkowanie z akwalungiem*, obsługa ciężkiego sprzętu, pilotowanie łodzi, pływanie.

* Bazowa wartość umiejętności: 00%. Umiejętność wymagana do poprawnego korzystania z ekwipunku nurka, oceniania podwodnego obszaru i udzielania pomocy innym poszkodowanym pływakom (na podstawie *The Bermuda Triangle*, suplemente do gry *Zew Cthulhu* 1990).

wybrzeże. Ci żabopodobni humanoidzi, tworzą luźne grupy, jak gdyby plemiona, które nie utrzymują między sobą kontaktu. Pozaplemienne spotkania zdarzają się być może w okresie ich odrażających świąt, o których wiele nie wspomniano. Przypominam sobie jedynie wzmiankowane przy tej okazji imiona Hydry i Dagona. Społeczność istot z głębin oparta jest na zasadzie luźnej komuny. Nie jest ona zhierarchizowana. Wydaje się, że każda osoba ma w tej grupie określoną pozycję i związane z nią zadanie, prawdopodobnie dziedziczone. I tak znajdziemy tam wojowników, uczonych, czarowników (sic!) i tym

podobne profesje. Przyjmując, że typowy przedstawiciel tego gatunku żyje bardzo długo, przeżywając kilka ludzkich pokoleń (teza o nieśmiertelności tych istot jest niemożliwa do zbadania środkami naukowymi, jednak nie wyklucza się tej ewentualności), można sobie wyobrazić jaki to ma wpływ na rozwój naukowy i technologiczny rasy. Jednak podwodni naukowcy zajmują się tylko kilkoma dziedzinami wiedzy i to dziedzinami, które prawdopodobnie nie mieszczą się w ramach ludzkiego pojmowania, ani nie są dla nas wyobrażalne. Doskonałe współgranie społeczne nie idzie tym istotom w parze

ZASADY NURKOWANIA GŁĘBINOWEGO

Poniższa tabelka przedstawia maksymalny czas pobytu, jaki nurek może spędzić na podanej głębokości. Podano także dwie inne wartości, które omówiono poniżej.

Głębokość (metry)	Modyfikator zasłabnięcia	Maksymalny czas pobytu	Dekompresja (czas/modyfikator)
20	nie ma	bez ograniczeń	nie ma / -
30	nie ma	360 min.	3 – 5 min. / -
35	nie ma	120 min.	5 – 7 min. / -
45	nie ma	70 min.	7 – 10 min. / -
55	nie ma	50	10 – 12 min. / -
65	nie ma	40	15 min. / -5%
70	-5%	30	20 min. / -5%
80	-10%	25	30 min. / -10%
90	-15%	20	45 min. / -15%
100	-25%	15	1 godz. / -20%
110	-40%	12	1 godz., 15 min. / -25%
120	-60%	10	1 godz., 30 min. / -35%

Każdorazowo przed zejściem nurka pod powierzchnię wody, Strażnik Tajemnic powinien w sekracie wykonać test *nurkowania z akwalungiem* Badacza, aby ustalić, czy nie doszło do uchybień przy przygotowaniu sprzętu. Jest to także czynnik losowy, który przy nieudanym rzucie może spowodować awarię wodoodpornej latarki, nieszczelność skafandra, problem z dopływem tlenu itp. Modyfikatora zasłabnięcia używa się przy testach, które przeprowadza się, gdy nurek osiągnie kolejny z wymienionych w tabeli, poziom głębokości. Zmiana środowiska oraz korzystanie z innego niż atmosferyczny tlen może spowodować zasłabnięcie nurka. Nieudany test objawia się nieszczęśliwemu w postaci zbliżonej do efektów zatrucia alkoholowego – zaciemnianiem obrazu i konwulsjami. Mogą się także przydarzyć halucynacje, podczas których widziano np. „ryboludzi” lub „tajemnicze podwodne miasta”. Nurek z takimi objawami nie jest w stanie płynąć dalej o własnych siłach. Jeśli zaś przekroczy limit czasowy podanej granicy czasu przebywania na danej głębokości, musi wykonać test na *nurkowanie z akwalungiem* z modyfikatorem -10% za każde przekroczone 5 minut. Przed powrotem z pewnych głębokości nurek musi przeprowadzić dekompresję. Jest to wymuszone przez różnicę ciśnień panującą na różnych głębokościach i na powierzchni wody. Niestosowanie się do wymogów dekompresji kończy się po prostu śmiercią. Nurek powinien zatrzymywać się na określonych głębokościach (czynią to również operatorzy wyciągu, który utrzymuje nurka) na określony w tabeli czas. W tym czasie powinien wykonać kolejny test *nurkowania z akwalungiem*, od którego odejmuje się podany modyfikator. Nieudany rzut oznacza chorobę dekompresyjną, oznaczającą pojawienie się pęcherzyków w krwiobieg delikwenta. Typowymi dolegliwościami są tu konwulsje, problemy z oddychaniem, paraliż i towarzyszący objawom niesamowity ból. Nieszczęśnik musi być szybko przetransportowany do komory dekompresyjnej, w przeciwnym wypadku umrze w przeciągu 2k6 godzin.

(Zasady zaczerpnięte z suplementu *The Bermuda Triangle*, wydawnictwa Chaosium Inc).

z organizowaniem rodziny. Podwodni nie utrzymują stosunków rodzinnych, rozmnażają się dzięki stosunkom wewnątrz grupy (co prawdopodobnie odbywa się o określonych porach roku i ma charakter rytualny). W każdym razie raport nie wspomina o problemach mogących wyniknąć z kazirodztwa. Wydział dysponował też podobno dowodami na to, że istoty spółkowały z przedstawicielami ludzkiej rasy zamieszkującymi nadmorskie miejscowości. W każdym razie, według specjalistów możliwe jest powstanie hybrydy obu tych ras [odsyłam do pierwszego numeru fanzinu „Arkha Courier” – Jerzy].

Dalsze rozważania były prowadzone na temat budowy organizmów podwodnych. Miałyby one mieć wzrost typowego osobnika ludzkiego, lecz odróżniałyby ich widoczne szczegóły ciała, zbliżone do elementów budowy ciała żab. Między innymi da się u nich zauważyć błony pławne między palcami kończyn. Oczy wykształciły półprzezroczyste powieki, które miałyby zwilżać ich narząd wzroku w czasie pobytu na powierzchni. Właśnie... Wyraźny problem sprawiało autorowi raportu określenie spójnej teorii, która tłumaczyłaby możliwość przebywania tak podwodnych pod poziomem wody, jak i na powierzchni lądu. Po bokach ich szyi widoczne są skrzel. Wyjaśnia to sposób oddychania tej rasy pod wodą, jednak nie pozwala przetwarzać tlenu z atmosfery. Dokument wymieniał trzy hipotezy. Jedna z nich zakłada, że istoty z głębin posiadają dwa aparaty oddechowe (skrzel i coś na wzór płuc). Inna wyjaśniałaby możliwość działania rasy na powierzchni za pomocą magii (sic!). Ostatnia z tych tez poddawała pod rozważania predyspozycję wiekową istot do przebywania na lądzie. Początkowo aparat oddechowy miałby mieć budowę zbliżoną do tej, którą posługują się ssaki (młode osobniki musiałyby co jakiś czas wychylać się nad powierzchnię wody, aby zaopatrzyć się w zapas tlenu lub przebywać przez pierwsze lata życia na lądzie). Wraz z dojrzewaniem narządy odpowiedzialne za taką wymianę tlenu, zanikałyby lub przechodziły ewolucję. Ich późniejsze pojawianie się na lądzie miałyby być związane z zainteresowaniem, jakie wzbudzają w nich ludzie i popędem seksualnym, który rzekomo czują do przedstawicieli naszej rasy.

W dalszej części wywiad skupia się na strukturze architektonicznej podwodnych kolonii istot z głębin. Dodatki z Wydziału X jednoznacznie sugerowały, że włączony w operację sztab marynarki wojennej PRL zainteresowany był pozyskaniem tych informacji w celach badawczych. Ze wszystkich wymienionych poglądów na największą uwagę zasługuje przypuszczenie, jakoby istoty z głębin wykorzystywały do budowania swych miast sztucznie hodowanego koralowca. Trzeba pamiętać, że środowisko wodne wyklucza używania najszybszych zdobyczy techniki, jakich używamy w budownictwie (choćby prądu). Z tego powodu pomysł posługiwania się strukturą koralowca jest dosyć logiczny. Korzyści z takiej konstrukcji byłyby zresztą obustronne.

„Koralowe miasto” byłoby zasilane dzięki fizjologicznej działalności organizmów podwodnych (znika także problem naturalnych zanieczyszczeń), w zamian za to pełniłoby na przykład funkcje obronne. Istnieją podejrzenia, że wśród wielu pomieszczeń w kolonii istnieją także takie, z których odpompowano wodę i za pomocą skomplikowanych mechanizmów, bądź magii utrzymuje się tam warunki zbliżone do lądowych. Alternatywą dla podanej wyżej teorii jest hipoteza, jakoby podwodni wchodzili w symbiozę z istotami, które masywnie nazywał szogodami. Zgodnie z podanymi tam założeniami, owa istota, korzystając z niesamowitych możliwości modulowania swego ciała, dawałaby im schronienie wewnątrz organizmu. Oznaczałoby to również możliwość przemieszczania kolonii. Jeśli jesteśmy już przy kontaktach z przedstawicielami innych ras, warto zwrócić uwagę na wykorzystywanie przez istoty z głębin znanych nam stworzeń morskich. Korzystanie z usług rekinów i innych ryb drapieżnych, tłumaczyłoby nieuzasadnione wypadki agresji tych mięsożerców! Bardzo możliwe, że podwodni wykorzystują niektóre gatunki w postaci wierzchowców...

W każdym bądź razie wygląda na to, że anonimowy autor owego raportu był świadkiem ataku istot z głębin na platformę Petrobalticu. Być może działalność konstrukcji zakłóciła życie tych stworzeń, które potrafiły odpowiedzieć tylko agresją. Podczas obserwacji ataku, ów autor zauważył niezwykle harmonizację poczynąń morskich potworów. Dał temu wyraz w kolejnym przypuszczeniu, jakoby Podwodni posiadali zbiorową świadomość. Działanie poszczególnych jednostek miałyby być w takim przypadku motywowane względami ogółu. Potrzeby całej kolonii składałyby się znów z myśli jednostek, których obieg zamykałby się w umysłach, wzmiankowanych już, Dagona i Hydry (jak się wydaje duchowych przywódców całej zbiorowości tej rasy). Z tego powodu należałoby rozpatrywać Istoty z głębin jako „jeden organizm”.

Prerażona załoga platformy nie potrafiła się obronić. Wkrótce po wejściu podwodnych na pokład budowli nastąpił wybuch zbiornika z ropą. Pałacy się robotnicy szukali ratunku skacząc do morza. Ktoś lub jakaś organizacja, która obserwowała przebieg tych wydarzeń, dysponowała argumentami, aby zawrócić, spiesząc na pomoc poszkodowanym kuter. Kto tam był? Kto stał za tym, że nikt nie dowiedział się o prawdziwych przyczynach katastrofy? Aby się upewnić, że nie zostanie żaden świadek z załogi Petrobalticu, zniszczeń dopełnił radziecki okręt podwodny. Był to także sprawdzian możliwości ludzkiej techniki wobec nieznanego nam dotąd sił...

Jak te materiały znalazły się w archiwach MSW? Jaką rolę w całym zajściu odgrywał Wydział Dziesiąty? Należy przypuszczać, że od dawna wiedzieli o podmorskich istotach i że po dziś dzień nie zbadano wszystkich zakątków naszej planety...

W tym numerze dwa numerki. Pierwszy, w ramach międzygalaktycznej przyjaźni między cthultystami, jest autorstwa *Julie Hoverson*. Ten materiał otwiera cykl tekstów jej autorstwa – kupa porad dla graczy i Strażników. Dziewczyna ma nieźle zaplątane zwoje mózgowe, więc możecie być pewni dobrych kawałków. Drugi artykuł wspomina o nadmorskich kąpieliskach, które za wszelką cenę należy omijać, chyba że chcecie stanąć oko w łuskę z naszą podwodną bracią. Tekst jest utrzymany w konwencji Wydziału X, ale każdy znajdzie tam kilka przydatnych informacji o skrzelakach. Obserwujcie gwiazdy, ostatnio dziwnie mrugają...

Jerzy Cichocki

Julie Hoverson

KULTY I KULTYŚCI

(artykuł „Cults & Cultists” pochodzi z magazynu *Serendipity's Circle*)

Kulty i kultysty to podstawa systemów grozy. Mogą być kulty zarówno barwne, jak i złowieszcze, co daje Mistrzom Gry wiele możliwości, by mocno namieszać graczom w głowach. Niestety, zbyt często te możliwości są marnowane przez MG, którzy tworzą szare, stereotypowe kulty, bezimienne masy ludzi, które nie mają wyraziście zarysowanej osobowości. Prawdopodobnie, rozumowanie MG jest takie: „Oni i tak są tylko po to, by ich usunąć, więc po co zawracać sobie głowę ich wyróżnianiem?” Ano warto, przynajmniej z jednej przyczyny – dla motywacji kultów. Każda z grup jako całość lub indywidualni kultysty mogą się różnić zachowaniem, celami i ogólnie – efektywnością kultu.

Pomińmy anonimowe sekty, nastawione tylko na to, by zniszczyć świat. Są nudne i niewiele oferują, jeśli chodzi o interakcje z postaciami graczy. Jeśli umotywujesz jakoś działania poszczególnych kultystów, gracze będą się starać zrobić nieco więcej, niż tylko ich zabić. Pomyśl nad możliwościami: z członkami kultu, którzy myślą o sobie, a nie są fanatycznym mięsem armatnim, można negocjować, przekonywać ich albo nakłaniać do wyjawienia tajemnych informacji. Kulty ze swymi odrębnymi symbolami i sekretnymi pozdrowieniami mogą być infiltrowane i niszczone od środka, co będzie wymagało od graczy tak dobrego wykorzystania ich umysłów, jak wcześniej broni. Mówiąc prościej – możesz stworzyć o wiele potężniejszy kult, jeśli postacie graczy nie będą

chcieli lub nie będą mogli polegać na brutalnej sile, aby go pokonać.

Postać przywódcy kultu wymaga dobrze przygotowanego opisu bardziej niż którakolwiek inna. Bez silnego guru żadna wspólnota nie będzie mogła istnieć na dłuższą metę ani być poważnym

zagrożeniem dla świata. Dlatego w pierwszej kolejności musisz zdecydować, jak silną pozycję posiada i jakim stylem przewodzenia się charakteryzuje. Czy jest

brutalnym, rządzącym twarzą ręką wysokim kapłanem? Czy raczej charyzmatycznym idolem, potrafiącym grać na uczuciach zebranych? Czy przywództwo jest

czysto hierarchiczne, czy może wiąże się z elitą wyznawców, która wyżywa się w wydawaniu poleceń? Ważna jest także decyzja,

czy przywódca kultu jest prawdziwym wyznawcą własnej nauki. Czy naprawdę chce zdobyć świat, przywracając pogaństwo lub wzywając Przedwiecznych? I z jakich powodów to czyni? Co nim kieruje w pogoni za kolejnymi celami kultu? Czy jest mistykiem, prowadzonym przez głosy lub wizje, które

odslaniają prawdy wszechświata? Czy jest mesjaszem, posłanym, by zmienić świat? Czy szuka zemsty z powodu jakiegoś wyimaginowanego problemu? Czy jakieś wyższe moce obiecały mu władzę bądź chwałę w zamian za spełnianie ich rozkazów?



MH

Guru może używać kultu jako przykrywkę, jako drogi do osiągnięcia kontroli nad innymi ludźmi za pomocą charyzmatycznego wpływu, opieki (np. dając członkom kultu przyzwolenie na nielegalną lub niemoralną działalność sankcjonowaną w imię religii) albo za pomocą szantażu (fotografie członków kultu uczestniczących w zakazanych ceremoniach mogą czynić cuda) i gróźb, co może dotknąć tych, którzy będą się starać wyzwolić spod władzy kultu. Może być megalomanem, któremu posiadanie władzy może po prostu sprawiać przyjemność, albo może mieć ukryty plan, dla którego potrzebuje lojalnych, nie zadających pytań zwolenników. Kult może być też siedliskiem brudnych interesów, wymagającym, aby członkowie przekazywali dla „wspólnego” interesu wszystkie swe majątki lub służyli jako nałożnicy.

Szeregowi kultyści także powinni być określani, z tym, że może nieco bardziej powierzchownie. Czy są szczerymi wyznawcami, pobożnie pracującymi, by osiągnąć ostateczny cel? A może wstąpili do kultu z osobistych powodów? Czy znają prawdziwe plany swego przywódcy, czy po prostu ślepo mu służą? Czy ci ludzie przyłączyli się z własnej woli, czy też zostali do tego zmuszeni lub zaślepieni złudnymi obietnicami?

Istnieje wiele powodów, dla których wstępuje się do kultu. Niektórzy mogą potrzebować usystematyzowania swego życia, pewnego typu ludzi, którzy mówiliby im, co mają robić. Inni przyłączają się dla prestiżu, kontaktów, lepszych warunków życia lub wreszcie dla grupy, która nie stawia przed sobą żadnych zadań prócz wspólnej

POMYSŁ NA PRZYGODĘ

Znajomy(a), krewny(a) itp. dostają się do sekty, która okazuje się mrocznym kultem jakiejś istoty rodem z Mitów. Rozwiązanie problemu przy pomocy siły może się okazać zbyt ryzykowne dla znajdujących się w sekcji bliskich, policja nie może odkryć żadnych wykroczeń w działalności organizacji, albo kult maskuje się na tyle dobrze, by działać niezauważalnie dla tych ignorantów. Zadaniem Badaczy jest pozyskanie zaufania kultystów, włączenie się do sekty i porwanie bliskiej osoby. Może się to okazać dość trudne, zważywszy, iż jest już ona silnie związana z organizacją.

Z ŻYCIA WZIĘTE

Na świecie istnieje wiele mniej lub bardziej legalnych sekt, z których można czerpać inspirację przy tworzeniu kultów do potrzeb gry. Ostatnimi laty głośno było o Najwyższej Prawdzie, która prowadziła działalność na terenie całej Azji i Rosji, przy czym jej potężne wpływy sięgały w głąb wielu korporacji, a nawet aparatu władzy.

modlitwy. Bardziej ambitni mogą być kuszeni jakimiś nagrodami za osiągnięcie ostatecznego celu.

Jak duży jest kult? Czy składa się tylko z określonej liczby członków, jak np. 13 albo 144 tys., czy może zezwala na nieograniczoną w swych strukturach ilość wyznawców? Czy posiada wewnętrzną organizację z rozsianymi po kraju (a może i świecie) ośrodkami? Jak wygląda ceremonia przyjęcia nowego członka? Czy możesz po prostu pokazać się w świątyni i poprosić o przyjęcie? Czy trzeba przejść test osobowości, czy może wymagane jest wprowadzenie do grupy przez działającego już członka? Czy kandydat musi odbyć jakiś rodzaj inicjacji, czy po prostu ofiarować kupę szmalu? Czy kult działa do pewnego stopnia jawnie i posiada jakieś przedstawicielstwa? Czy jest raczej sekretny, znany tylko z pogłosek i wspomniany szeptem? Być może jest naprawdę zagadkowy, publicznie zupełnie nieznan?

Następnie warto się zastanowić, od jak dawna istnieje dany kult. Od jak dawna działa wśród nieświadomego społeczeństwa i sieje ziarno fałszywej wiary? To ważne także dla wewnętrznej struktury grupy. Czy istnieją wśród niej zupełnie zindoktrynowani członkowie, którzy byli tam wychowywani od urodzenia? Tacy wyznawcy zaakceptują zapewne nawet najbardziej radykalne doktryny i będą pracować dla swego przywódcy bez specjalnej zachęty. Kulty o długiej tradycji prawdopodobnie będą miały więcej rytuałów i ceremonii niż nowe, a ich zasady będą stopniowo przechodzić do codziennych praktyk każdego z członków, być może zakazując im pewnych nawyków, nie zezwalając na spożywanie określonych potraw czy też na związki z pewnym typem ludzi.

Nowe czy stare, praktyki kultów będą miały znaczący wpływ na postawę poszczególnych członków. Im więcej rytuałów, ceremonii i tajemnic, tym bardziej wyznawcy będą się czuli wyróżnionymi

EPIZOD

Badacze przygotowują się do uczestnictwa w ceremonii. Na krótko przed rozpoczęciem zostają zaznajomieni z odrażającymi elementami tej praktyki. Czy okażą na tyle mocne nerwy, aby dotrwać do końca rytuału, nie zdradzając swych prawdziwych intencji? Czy zaryzykują współudział w eksperymencie, który ma na celu przywołanie wielbionego idola? Jak wytłumaczą nieznaną magicznych obrzędów, których wymaga się od każdego członka?

już z powodu samego uczestnictwa. Sekretne pozdrowienia, zagadkowe słowa i mistyczne symbole nadają aurę tajemnicy i pomagają członkom zrozumieć, że są kimś wyjątkowym. Jeśli kult jest dobrze znany w pewnych kręgach (takich jak biznesmeni lub wykładowcy uniwersyteccy), wtedy może służyć jako łącznik, śmietanka towarzyska w stylu braterskich zakonów, takich jak masoni czy Rycerze Kolumba.

Istota ceremonii decyduje, kto się nadaje do przyjęcia lub pozostania w grupie. Na przykład, przewrażliwieni nie będą wierni w stosunku do kultu, który opiera swą praktykę na ofiarach z ludzi. Innymi czynnikami związanymi z rytuałami, które przyciągają lub odpychają członków kultu, mogą być orgie seksualne, zażywanie narkotyków, ofiary ze zwierząt oraz samookaleczenia. Niektórym naprawdę podoba się idea obcinania własnego palca dla Belzebuba albo robienia tatuażu pająka na swych twarzach, ale to są wyjątki.

Wymagania kultu co do czasu i pieniędzy, które trzeba dla niego poświęcić, także determinują ludzi, których ewentualnie przyciągnie. Ludzie interesu z ciężkimi obowiązkami rzadko decydują się na wstąpienie do kultu, który wymaga conocnej obecności, ale byliby dobrymi kandydatami dla tych, które zadawała się okresowymi dotacjami finansowymi. Członkowie niebezpiecznych bądź gwałtownych kultów pochodzą prawdopodobnie z niższych klas lub marginesu społecznego i mają niewiele do stracenia, za to wiele do zyskania. Silnie idealistyczne kultury – „pralnie mózgu” – przyciągają zbuntowaną młodzież szkół średnich, która szuka kogoś, kto mógłby uwierzyć w ich zdolności. Kult może się także zwracać ku bezdomnym i pozbawionym środków utrzymania, oferując im

miejsce do życia, takie jak wspólnota, kibuc lub aszram. Nikt nie pyta po tym, jak już zostaną zgarnięci z ulicy, co się potem z tymi biedakami dzieje. Tacy członkowie mają o wiele więcej do stracenia, jeśli kult upadnie, a brak jakichkolwiek środków socjalnych oznacza, że będą o wiele bardziej podatni na próby indoktrynacji, co może też sprawić, że staną się bardzo oddanymi kultystami.

Czy istnieje miejsce na awans wewnątrz kultu? Czy pobożni członkowie mogą aspirować do grona duchowej elity i przywództwa? Jakiego rodzaju korzyści niesie to ze sobą – pensja, moce magiczne, słudzy? A także, jak poszerzy się ich możliwość poznania zakazanej wiedzy? Czy każdy z nich dowie się o prawdziwych zamiarach kultu?

Jakie są te ostateczne cele? Czy kultyści naprawdę pracują nad zniszczeniem Ziemi? Jakie mogą być powody, aby próbować tego dokonać? Czy są samobójcami z wizjami o cudownym życiu pośmiertnym dla tych, którzy podeszli do śmierci bez strachu? Może wierzą, że będą mogli przejąć kontrolę nad tymi, których zabijają? Lub, co bardziej prawdopodobne, po prostu nie zdają sobie sprawy, że to, co robią, może zniszczyć świat, ale zamiast tego mają nadzieję uczynić go lepszym miejscem przez zbudzenie jakiegoś starożytnego horroru, którego skalę niepodobna wyrazić słowami.

Warto się też zastanowić, czy kultury posiadają cele polityczne. Czy ich liderzy pożądają władzy w świecie doczesnym? Może użyją magicznych zdolności, aby zdobyć najwięcej głosów podczas kampanii? A może po prostu chcą zmonopolizować sklepy sprzedające bluźniercze gry fabularne? Wiele kultów ocenia swoją siłę tylko na podstawie liczby wiernych, których zdołano przyciągnąć, lub przez zasięg oddziaływania na świecie.

Naprawdę skrajne postępowanie może być czasem usankcjonowane wypowiedzeniem świętej wojny. Kultysty mogą być zdecydowani zmieść z powierzchni ziemi niedowiarków lub... rywalizujący kult. Również zagubiony relikwiarz może wywołać konflikt, co może być podstawą do scenariusza, w którym Badacze muszą powstrzymać rozlew krwi. Jeśli zdołają odnaleźć posążek, obronią miasto przed dżihadem.

Oczywiście, nie każdy kult jest zbiorowiskiem szajbusów. Jego wyznawcy mogą po prostu chcieć, aby pozostawiono ich samym sobie. Jeśli to wszelako denerwuje innych, rezultat może być katastrofalny. W każdym razie warto zadać sobie wszystkie wymienione wyżej pytania, aby nie tworzyć szablonowych wspólnot, aby nie popadać rutynę, która pozwoli graczom przewidzieć poczynania każdego kolejnego kultu.

tłum. Jerzy Cichoński

SZLACHETNA SZTUKA POJEDYNKU

O życiu rewolwerowca opowiada William „Sonnyboy” Jackson
Wysłuchał Tomasz Z. Majkowski

Cóż, *sonnyboy*, chcesz zostać rewolwerowcem? Pewnie, każdy by chciał. Rzecz w tym, że skoro każdy chce, konkurencja jest w tym fachu większa niż w innych. A, jak się pewnie już domyśliłeś, konkurowanie polega na faszerowaniu się ołowiem. Powiadam ci, *sonnyboy*, jeżeli nie jesteś tak dobry, jak ja, zajmij się ciesielką albo kowalstwem. To zdrowsze.

Skoro jednak jesteś uparty, posłuchaj kilku rad. Jestem, widzisz, na Zachodzie od ładnych paru lat i kilka rzeczy widziałem. Zastrzeliłem piętnastu ludzi, ranilem dwa razy tyle. Byłem w miejscach, o których nawet Bóg nigdy nie słyszał. Widziałem rzeczy, od których zaczęłyby trząść ci się ręce. A wtedy byłbyś skończony.

Pojedynek, *sonnyboy*, zaczyna się od dłoni. To właściwie nie jest ważne, jakiej spluwy używasz, jak ją trzymasz i w kogo mierzysz – przynajmniej dopóki nie nauczysz się panować nad dłońmi. Po pierwsze – nie mogą drżeć. Wiem, że kiedy staniesz już na ulicy, popatrzyś w oczy kolesia, który chce naszpikować się kulkami i zaczniesz zastanawiać się, czemu nie jesteś stolarzem, poczujesz cykorię. Nic się nie martw – ludzka rzecz, nie ma takich, co by nie dygali. To jest, *sonnyboy*, sytuacja kryzysowa.

Właśnie wtedy musisz pamiętać o dłoniach. Nie dość, że mają ruszać się szybciej niż oko, dokładnie trafić w rękojeść oraz spust i gwałtownie odgiąć się do tyłu – to właściwie żadna filozofia. One nie mogą drżeć. Możesz robić co chcesz – moczyć je w mleku, zawsze nosić rękawiczki, owijać się bandażem – wszystko jedno. Kiedy już będziesz stał na ulicy, możesz trząść się jak osika, ale ręce musisz mieć pewne. Jeśli nie – twoja błyskotliwa kariera skończy się zanim naciśniesz spust.

Kiedy już nauczysz swoje dłonie spokoju, pora pomyśleć o kupieniu spluwy. Gnaty bywają różne, wszystkie mają jednak parę cech wspólnych. Po pierwsze – nie daj sobie wepchnąć kapiszonowego gówna. Czarny proch to przeżytek, a okrągła kula jest w sam raz, żeby ją sobie potoczyć po stole. Nie masz szans na szybkie dobyte kapiszonowca – jeśli spróbujesz, posypią się spłonki, kurek nie skrzesa iskry i broń nie wypali. A wtedy pozostaje ci życzyć grabarzowi wesołej zabawy.

A więc kupujesz rewolwer – najlepiej Colta albo zabawkę panów Smitha i Wessona. Reszta to zwykłe dziadostwo. Zaraz się zapiaszczy i zatrze. Pewnie, że będą ci wciskać jakieś śmieci – pamiętaj, Dziki Bill i Doc Holiday używają tylko Coltów, a Jessie James i ja – Smith & Wesson Frontier. I wiemy, co robimy. Wybór firmy to dopiero początek – musisz sprawdzić, czy nasze dzieciątko jest wyważone, lekko chodzi, nie zacina się i nie kopie za bardzo – rewolwer rewolwerowi nierówny. Poza tym czeka cię jeszcze jeden trudny wybór.

Starsza broń chodzi zazwyczaj na dwa takty – odciągasz kciukiem kurek i naciskasz spust. Nowe cudeńka pana Colta to co innego – ciągniesz za cyngiel, kurek sam się odwodzi i bach. Koles na drugim końcu lufy nakrywa się obuciem. Wszystko pięknie, ładnie i ze dwa razy szybciej niż kiedyś. Musisz więc zdecydować się na model broni, a to wcale nie jest łatwa decyzja. Nowsze spluwy są szybsze i celniejsze, mają jednak pewną wadę. Kiedy będziesz już duży, przekonasz się, że nie zawsze nadążasz z ciągnięciem za spust – czasem trzeba go przytrzymać i drugą ręką walić w kurek. Powietrze napęlnia się wtedy ołowiem, a ty masz szansę zdążyć kopnąć dwóch-trzech kolesiów, zanim oni kropną ciebie. I, *sonnyboy*, tego triku nie da się zrobić z nowym Coltem. A więc – zanim kupisz broń, dobrze się zastanów.

Kiedy będziesz już miał nową, błyszcząca spluwę, pora pomyśleć o czymś, na czym da się ją zawiesić. Normalną kaburę nosi się przy pasie, na biodrze. Rękojeść gnata sięga do żeber. Chciałbym zobaczyć, *sonnyboy*, jak szybko wyciągasz spluwę, której musisz szukać pod pachą... My, profesjonaliści, używamy niskich kabur, takich, które przywiązane są do uda i powalają sięgnąć po rewolwer na wysokości biodra – szybciej, czyściej i bez niepotrzebnych nerwów. Bez takiej kabury nie masz czego szukać na Zachodzie.

Oczywiście sam pas nie wystarczy – musisz jeszcze zdecydować się, jak będziesz nosić swoje kolty. To, *sonnyboy*, nie tylko znak firmowy, ale i sprawa praktyczna. Wydaje ci się pewnie, że każdy nosi rewolwery jak Pan Bóg przykazał – na udzie, rękojeścią do tyłu i tak właśnie jest najczęściej.

Oczywiście kiedy spotkasz kolesia, którego gnaty dyndają przy pasie w ten właśnie sposób, możesz być spokojny – to żółtodziób. Prawdziwie niebezpieczny jest typ, który nosi gnaty rękojeścią do przodu. Tak, dobrze słyszałeś – odwrotnie, niż nakazuje rozsądek. Takiej giwery dobywa się przekręcając nadgarstek, a kiedy już ją wyciągasz, nie musisz odciągać łokcia, żeby lufa spojrzała na twojego przeciwnika. To się dzieje samo. Masz, spróbuj. Kciuki do tyłu, wierzch dłoni po wewnętrznej.... Już! Robi wrażenie, nie?

Jeśli chcesz dużo podróżować, *sonnyboy*, powinieneś zainwestować w kabury krzyżowe – takie, w których gnaty są trochę pod kątem. Kiedy stoisz, są strasznie niewygodne – kiedy jednak siedzisz na koniu, to co innego. Jesteś wtedy pochylony, rozkraczony i masz wysunięte do przodu kolana – a broń wciąż wisi pionowo, jakby sama chciała wyskoczyć z kabury. Nic, tylko strzelać.

Oczywiście wszystko, o czym my tu sobie gawędzimy, *sonnyboy*, to mniej niż połowa sukcesu. Właściwie nie musisz być najszybszy, ani najcelniejszy. Ważne, żeby mieli cię za takiego. Musisz wyglądać na twardziela – wiesz, stalowa szczena, zimne oczy, twardy głos, nieogolony podbródek... Noś z godnością codzienne łachy, dzwoń ostrogami i pij najpodlejszą whisky, jaką znajdziesz – najlepiej taką, co to smakuje jak pędzona na skorpionach. Tylko rewolwery musisz mieć w idealnym stanie – od razu będzie widać, że niczym innym nie zawracasz sobie gitary. Rozumiesz, *sonnyboy*, cały musisz mówić „patrzcie, idzie twardy facet”. Wtedy będą schodzić ci z drogi i bać się – a strach to twój największy sprzymierzeniec. Kiedy strzelasz się z kimś, liczy się, kto boi się bardziej. Bo to on popełnia błędy, chybia i dobywa za szybko. Pamiętaj, *sonnyboy* – jak nie ty ich, to oni ciebie.

Sam pojedynek to triumf wspaniałego, amerykańskiego prawa nad zdrowym rozsądkiem. Powiedz mi, *sonnyboy*, kiedy można zabić człowieka? Zgadza się, kiedy się bronisz. Teraz uważaj. Stajesz naprzeciw kolesia, który chce naszpikować cię ołowiem. Ty właściwie chcesz zrobić to samo. Ręce koło kabur. Czekacie. Na co? Otóż, *sonnyboy*, jeśli twój przeciwnik zacznie wyjmować broń, będzie to oznaczało napad. Wtedy masz pełne prawo go kropnąć. I co robisz? Wyciągasz własnego gnata i dajesz skurczybykowi to, na co zasłużył. Każdy sędzia cię uniewinni. Każdy świadek będzie zeznawał na twoją korzyść. Bo to się, *sonnyboy*, nazywa obrona konieczna. Znako-mita sprawa, prawda? Jedyne kruczek to fakt, że musisz sięgnąć po broń, kiedy drań po drugiej stronie *main street* już ma swoją w garści, i wypalić,

zanim on pociągnie za cyngiel. Tak to już jest, *sonnyboy*. Rewolwerowcy dzielą się na szybkich i martwych.

Dobra, dość prawniczej gadki – dam ci jeszcze kilka porad praktycznych. Kiedy przyjeżdżasz do miasta, musisz zadbać, żeby całe gadało o tobie zanim jeszcze postawisz w nim nogę. Rozumiesz – nawet największa dziura ma zwykle durnia, któremu wydaje się, że dobrze strzela. Zanim jeszcze się pojawisz, ludzie zaczynają gadać, że jedzie ktoś, kto potrafi kropnąć ich strzelca. On dostaje wysypki ze złości, kiedy więc przybywasz – najlepiej w południe – ludziska siedzą wtedy po domach i ulica jest pusta; nie zginiesz w tłumie. Jedziesz powoli, żeby wszyscy widzieli, jaki jesteś twardy, i walisz prosto do saloonu, gdzie grzmocisz najpodlejsze paskudztwo, jakie w nim dają. Wtedy zjawia się dupek, który uchodzi tu za rewolwerowca i wali gadką, że miasto jest za małe dla was dwóch i że nie jesteś dość szybki. Ty, *sonnyboy*, jesteś profesjonalistą – odwracasz się powoli, ze zdziwieniem go dostrzegasz, mówisz, że ma jeszcze szansę się wycofać, pozwalasz mu zauważyć nacięcia na kolbach, a potem wychodzicie.

Po co ten cały cyrk? Gwarantuję ci, *sonnyboy* – kiedy wyłazicie na ulicę lokalny strzelec wie, że ma do czynienia z twardzielem i dyga o swoją skórę, nie może jednak popuścić, bo runęłaby jego reputacja. Ty jesteś spokojny, bo opanowałeś sztuczkę z dłońmi. On się boi, więc chybia. Ty pakujesz mu kulkę prosto w czarne serce i wracasz dopić drinka. Spokojnie, bez paniki. Trupa pogrzebią miejscowi. Ty masz być twardy jak podkład kolejowy. Teraz nikt w mieście ci już nie podskoczy. Pamiętaj oczywiście, żeby powiedzieć barmanowi jak się nazywasz – albo jaką masz ksywę. Kilka takich numerów i ludzie sami cię szukają, żebyś dla nich pracował. Proste, nie?

A widzisz, otóż nie. Pozostaje ci jeszcze jedna sztuka – sztuka zgadywania, kto jest zwykłym burakiem, a komu trzeba zejść z drogi. Pamiętaj, nawet najtwardsi trafiają na twardszych, a to może się przykro skończyć. Opowiem ci o trzech największych gościach, na jakich możesz trafić. Słuchaj:

Jeśli będziesz siedział na północy, pamiętaj o Dzikim Billu Hickoku. Na początku mówili na niego „Kaczy Dziób”, ale Bill szybko nauczył wszystkich, że to nieładnie. „Dziki” mówili na niego, odkąd pokonał czterech ludzi mając tylko nóż, w dodatku zaskoczony we śnie... Podobno miał nie równo pod sufitem. Bez przerwy bał się, że ktoś go kropnie, więc najpierw strzelał, a potem pytał i nigdy nie siadał plecami do drzwi. Był parę razy szeryfem, potem uznał, że to nie dal niego, zatrudnił się w cyrku i pojechał na Wschód

z Buffalo Billem. Tam zaczął pić, burzył się, że musi strzelać ślepakami, w końcu wyobrażał publikę – wiesz, *sonnyboy*, nowojorskich frajerów, więc wrócił na Zachód.

Wtedy już zaczynał ślepnąć – nie przeszkadzało mu to jednak szczególnie, bo jeszcze wówczas potrafił wpakować sześć kulek z rewolweru w słup telegraficzny, i to z konia, w pełnym galopie. Przestał jednak poznawać ludzi i zdarzyło się raz, że przypadkiem kropnął kumpla, który go zawołał. Potem załamał się i pojechał do Deadwood, na ziemię Siuksów, szukać złota. Tam jednak znalazł ołów. Mówiłem ci, *sonnyboy*, że Dzikie Bill nigdy nie siadał plecami do drzwi – wtedy, w Deadwood, w zeszłym roku, usiadł. Miał fatalny dzień, przegrywał od rana i kiedy wreszcie dostał dwie pary: czarne ósemki, czarne asy i jopa karo, wpadł koleś, niejaki McCall, i strzelił mu w łeb od tyłu.

Czemu więc o nim gadam? Widzisz, *sonnyboy*, na Zachodzie dzieją się dziwne rzeczy i są tacy, którzy widzieli Dzikiego Billa już po śmierci. Ponoć znalazł McCalla, podarował mu kulkę, i teraz szaleje po północy. Tak więc – jeśli trafisz na gościa: długie blond włosy, wąsy, kurtka z frędzlami, to spadaj gdzie pieprz rośnie. Dzikie Bill jest najszybszy i najcelniejszy. Ma poza tym jeden trik, który można wziąć sobie do serca. Rewolwery – dwa kolty Navy – nosi za specjalnym, jedwabnym pasem i podwiązuje w nich spusty, tak że kiedy ich dobywa, nie bawi się cynglem, tylko kciukiem odwodzi kurki. Przemyśl to dobrze, *sonnyboy*.

Dzikie Bill jest twardy, ale nawet on zszedł z drogi Hardinowi, więc jeśli trafisz na niego, możesz spokojnie podwinąć ogon pod siebie. John Wesley Hardin rządzi środkowym Zachodem, jest jednak tak strasznie poszukiwany, że nie można powiedzieć, gdzie się w danej chwili znajduje. A musisz wiedzieć, *sonnyboy*, że o ile Dzikie Bill był gwałtowny, o tyle Hardin jest zimnokrwistym zabójcą, prawdziwym padalcem, od którego odwrócił się Pan Bóg. Pierwszego człowieka kropnął kiedy miał piętnaście lat – gość nie chciał ustąpić mu miejsca – i od tego czasu posłał do piachu ze trzydziestu ludzi. To diabelnie dużo.

Hardin pochodzi z dobrej rodziny, ma mnóstwo znajomków na wysokich stołkach i pewnie nie złapią go prędko. Poza tym drań jest diabelnie przystojny, spokojny i ma świetne maniery, często więc uchodzi za kogoś zupełnie innego. Sam chciałby pewnie, żeby nazywali go „obrońcą Południa”, jak Jessie Jamesa, zabija więc często jankeskich żołnierzy, wiadomo jednak, że jest zwykłym bandziorem. Pamiętaj, *sonnyboy*, ten gość ma obsesję – chce pokazać całemu cholernemu światu, jaki jest szybki, wyzywa więc każdego. Poznasz go łatwo – ma

specjalna kamizelkę, w którą wszyto dwie kabury, tak że jego rewolwery wiszą na brzuchu. To chyba jedyny człowiek, który tak nosi gnaty – swoją drogą Colty Peacemakery – i nie polecam ci powtarzania tej sztuczki, *sonnyboy*. Mógłby się dowiedzieć i kropnąć cię bez chwili wahania. Zazwyczaj otacza go wianuszek wielbicieli – głównie panienek, bo Harbin jak nikt wielbi kobiety – a on lubi podrzucać karty, strzelać do nich, a potem się na nich podpisywać. No, ale to podobno łatwe – karty nigdy nie strzelają do niego.

Ostatnim z wielkiej trójki, *sonnyboy*, jest Doc Holliday. Przyjechał na Zachód w siedemdziesiątym drugim, kiedy dostał gruźlicy – wcześniej mieszkał w Georgii, a tam jest za wilgotno. Z zawodu jest dentystą, ale zarabia na życie jako gracz, strzela się więc tylko dla przyjemności. Strasznie dużo pije – to podobno pomaga mu znieść ból w płucach – i nie boi się nawet diabła. Zabija często i z błahych powodów, jest jednak wesołym facetem i dobrym kompanem, gra na pianinie i gada po francusku... Powiedziałbym, że jest trochę przemądrzały, ale to nie byłoby rozsądne, *sonnyboy*. Doc to człowiek, który w jednej chwili może z tobą pić, w drugiej posłać ci kulkę w czoło, a potem pić dalej.

Kiedy trafisz na Doca – a trafisz w Tombstone, prawie się stamtąd nie rusza – możesz z nim sięść do pokera, ale nie waż się mówić, że oszukuje. Nie waż się nie śmiać z jego żartów. Właściwie czasem myślę sobie, że Doc jest na pół szalony – w końcu niedługo i tak umrze, więc nic mu nie szkodzi. Poznasz go bez problemu – przystojniak, czarne wąsy i delikatna bródka, najlepsze ciuchy i biała chusteczka, w którą pluje krwią. Z resztą – co ja tu gadam, jak go zobaczysz, *sonnyboy*, to będziesz wiedział, że to on. Nie da się pomylić.

Pewnie, że to nie wszyscy goście, który są dobrzy – a na pewno nie wszyscy, którzy są lepsi od ciebie. Ci trzej są na topie, a za nimi wlecze się kilka setek innych – cała sztuka, to rozpoznać takiego, który pęknie i da się zabić. Jasne, nie zawsze się da. Zazwyczaj się udaje – raz, drugi, trzeci, a nawet piętnasty – ale zawsze może przyjść taki moment, że się pomylisz, i wiejski chłopak okaże się lepszy od ciebie. Przygotuj się na to – nikt z nas nie żyje wiecznie – módl się, żebyś umarł szybko. Żeby kula przeszła przez serce, albo przez czaszkę. Żeby doktor nie potrafił jej wyciągnąć. Dobra śmierć to przyjaciółka rewolwerowca – nich cię śmierć to przyjaciółka rewolwerowca – nich cię Pan Bóg ustrzeże przed partaczami, którzy sprawią, że resztę życia spędzisz jak ja – przykuty do fotela, opowiadając żółtodziobom o rzeczach, których nigdy sam już nie zobaczysz. No, spadaj już, *sonnyboy*. I nie daj się zabić od razu.

Regulamin konkursu Quentin

Oto regulamin trzeciej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej, czyli **Quentin 2001**. Aby wziąć udział w konkursie należy przesłać do nas scenariusz spełniający następujące warunki:

- * **SCENARIUSZ MUSI BYĆ CZYTELNY.** Oznacza to, że tekst musi być w czytelnej dla członków kapituły postaci znormalizowanego maszynopisu, wydruku albo dokumentu elektronicznego w formacie RTF, TXT lub HTML z polskimi znakami diakrytycznymi.
- * **SCENARIUSZ MUSI SIĘ MIEŚCIĆ W PRZYJĘTEJ KONWENCJI.** Nadesłana przygoda może się rozgrywać w świecie dowolnej gry fabularnej lub utworu literackiego, ale scenografia, zachowania postaci, intryga muszą się mieścić w ramach tego uniwersum. Chcielibyśmy, aby nadesłane przygody były zrozumiałe dla wszystkich, dlatego będziemy wyżej oceniać opowieści umieszczone w światach znanych lub wydanych w Polsce gier, gdyż każdy interesujący tekst wnoszący coś nowego do powtarzanych na co dzień schematów jest niezwykle cenny.
- * **SCENARIUSZ NIE MOŻE ROZGRYWAĆ SIĘ W ŚWIECIE AUTORSKIM.** Tylko w wyjątkowych wypadkach kapituła może przyjąć do konkursu przygodę rozgrywającą się w świecie oryginalnym, o ile jej zrozumienie nie wymaga znajomości tego uniwersum. Dopuszczone do konkursu są przygody rozgrywające się w świecie rzeczywistym lub realiach historycznych.
- * **SCENARIUSZ MUSI BYĆ ORYGINALNY.** Plagiaty lub wtórne opracowania będą odrzucane. Jak powiedzieliśmy powyżej, przygoda może być umieszczona w świecie jakiejś książki, filmu itp. jednak musi to być twórcza adaptacja.
- * **SCENARIUSZ POWINIEN BYĆ KOMPLETNYM, SAMODZIELNYM TWOREM.** Oznacza to, że każdy Mistrz Gry powinien móc poprowadzić nadesłaną przygodę bez zbytnich przygotowań. W przypadku scenariuszy rozgrywających się w świecie gry opublikowanej w Polsce, Mistrz Gry musi być zdolny poprowadzić scenariusz przy opcjonalnie pomocy materiałów dostępnych do danego systemu.
- * **PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE PRACE NIGDZIE INDZIEJ NIE PUBLIKOWANE.** Scenariusze, które zostały wcześniej w jakikolwiek sposób upublicznione (poprzez druk w prasie, zamieszczenie w Internecie itp.) nie mogą brać udziału w konkursie.
- * **MAKSYMALNA OBJĘTOŚĆ** prac wynosi 35 000 znaków, wliczając spacje i znaki formatujące.

Prawa autorskie nadesłanych prac przechodzą w depozyt organizatorów konkursu do chwili ogłoszenia wyników, które odbędzie się podczas konwentu **Krakon Wschód-Zachód**. Nagrodzone teksty zostają automatycznie zakupione przez Wydawnictwo MAG, będące patronem konwentu **Krakon** i konkursu **Quentin**. Pozostałe przygody zostaną przekazane Wydawnictwu MAG, które ma pierwszeństwo do publikowania tekstów nadesłanych na konkurs. Wydawnictwo w ciągu 14 dni poinformuje ich autorów o propozycji zakupu istniejącego tekstu do druku, zaoferuje propozycję współpracy nad tekstem celem jego dostosowania do druku lub informację o bezwarunkowym odrzuceniu tekstu. Wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek.

Autor nadsyłając swoją pracę automatycznie zaświadcza, że akceptuje wyrażone warunki uczestnictwa, a jego praca spełnia wymogi regulaminu. W przypadku jakichkolwiek odstępstw od niego autor bierze na siebie pełną odpowiedzialność za wprowadzanie kapituły konkursu w błąd.

Kapituła ma prawo nie przyznać głównej nagrody.

Nieprzekraczalny termin nadsyłania tekstów to 15 stycznia 2001 r. Wszystkie teksty należy przysyłać na adres KKMf „Dżabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1 lub e-mailem na adres stalker@enter.net.pl lub stalker@go2.pl.

**Kapituła Konkursu i Organizatorzy
Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki Krakon**

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 odkrywczą. 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.

GRUPA II – AMERYKAŃSKI ODDZIAŁ PRZECIWDZIAŁANIA ZAGROŻENIOM BIOLOGICZNYM

Członkowie tego oddziału nie są zwykłymi wojskowymi. Większość z nich ma tytuły naukowe z zakresu biologii i chemii, przeszli też ścisłą selekcję (testy fizyczne i psychologiczne), a warunkiem ich przyjęcia była duża wiedza o broni biologicznej. Strzelają w miarę dobrze, jednak w pomieszczeniach zamkniętych nie mają szans w starciu z oddziałem kanadyjskim (antyterrorystycznym). Do większości akcji nie zakładają pancerzy ani kombinezonów ochronnych. Biorą udział w akcji ubrani w garnitury – na przykład w portach kosmicznych. Są wykorzystywani w sytuacjach kryzysowych i mają za zadanie przechwytywać (i likwidować – to są zabójcy) osoby, które przemycają broń biologiczną. Na takie akcje, jak na LateoX, biorą lekkie pancerze, nakładane na szczelną piankę, oraz kombinezony gumowe z systemami podtrzymywania życia (tlenu starcza na kilkanaście godzin). Nie zostawiają świadków.

Są gorszymi żołnierzami niż Kanadyjczycy (jeśli chodzi o zdyscyplinowanie i strzelanie). Dopiero na otwartej przestrzeni i podczas starcia z obcymi, różnice w zdolnościach strzeleckich się zatrą. Amerykanie powinni odczuwać respekt przed oddziałem kanadyjskim. Gdy dowiedzą się, że mają naprzeciw siebie Kanadyjczyków, i że to grupa G4S.A., będą mieli motywację do rozmowy. W przeciwnym wypadku oddziały pozabijają się nawzajem, a tego należy uniknąć.

1. Alarm

Członkowie oddziału wybiegają z domów, by udać się do jednostki. Nie wiedzą, co się stało. Zdają sobie sprawę, że za chwilę mogą zostać wysłani na krańce wszechświata, gdzie z bronią w rękę wezmą udział w akcji, albo spędzą najbliższe kilka dni w sztabie, zajmując się koordynacją działań jednostek ratunkowych w miejscu, gdzie doszło do skażenia. Strażnik przepuszcza kolejnych członków grupy do wnętrza kompleksu.

2. Rozkazy

Gdy za ostatnią osobą zamknęły się drzwi, w pomieszczeniu zgasło światło. Na dużym monitorze pojawiły się zdjęcia i materiały otrzymane od wywiadu wojskowego. Rozległ się cichy głos oficera.

– Oto plan lotu statku kurierskiego Zorza Polarna. Był to statek klasy... – monotony głos opisywał kolejne zdjęcia. Część osób na sali wyglądała na lekko znużonych. Dowódca opisał ładowanie kapsuły ratunkowej.

W pewnym momencie ożywili się.

Wyglądało na to, że na małym stateczku był przewożony wirus, który mógłby zniszczyć życie na kontynencie wielkości dawnej Europy w ciągu kilku tygodni.

– ... na statku przewożono wirusa SHV-48. Próbkę znajdowały się w walizce, która w razie próby otwarcia eksplodowałaby i zniszczyła zawartość. Niestety, nie ma systemów niezawodnych. Waszym zadaniem jest udać się na miejsce katastrofy i sprawdzić, co się stało z wirusem. Jeśli nie uda się odzyskać próbek, należy upewnić się, że został on zniszczony. Jest to sprawa najwyższej wagi. Jeśli pasażerowie statku żyją,

Lukasz „Ender” Jaworski

OBCY

Część II

Piotr Krusiński

należy zadbać o bezpieczeństwo Jamesa Browna i Adama Pottera. Pozostałych świadków należy wyeliminować.

Zapadła cisza. Po chwili oficer podał im materiały dotyczące Zorzy Polarnej.

– Zapoznajcie się z tym przed położeniem się do łodówek. Prom odlatuje za dwadzieścia minut. Rozejść się.

Na dyskach, które otrzymali, były zdjęcia dwóch pilotów oraz trzech członków załogi Zorzy Polarnej. Oprócz pasażerów, o których wspominał dowódca, statkiem leciał kanadyjski dyplomata, David Drain. Dostali też informacje na temat samej planety i wiedzą, że była przeznaczona dla wojska, dlatego rząd pozrywał kontrakty z korporacjami. Otrzymali również informacje o starej bazie, w której prowadzono badania nad bronią biologiczną i którą zlikwidowano z powodu skażenia. W pobliżu bazy w przeszłości użyto różnego rodzaju broni, dlatego w kilku miejscach teren jest radioaktywny (należy tę informację przekazać graczom tak, by się bali. Po prawdzie w niektórych miejscach jest bardzo niebezpiecznie). W tej chwili w ruinach żyją piraci, którzy prawdopodobnie przejęli ładunek.

Członkowie oddziału kończą czytanie materiałów kilka minut przed położeniem się do hibernatorów.

UWAGA: Oddział kanadyjski nic nie wie o radioaktywności. I nie powinien się dowiedzieć. Sprawą Mistrzów Gry jest ustanowienie takich stref niebezpiecznych, by obydwie oddziały przeżyły do chwili spotkania. Oddział amerykański w przeciwieństwie do oddziału kanadyjskiego dysponuje urządzeniami zdolnymi mierzyć wielkość promieniowania.

W wyniku napromieniowania na planecie wystąpiły różne mutacje. Symulacje komputerowe sugerują, że w tej chwili na planecie może żyć 300 różnych mutacji zwierząt, którymi zasiedlano planetę (niedźwiedzie, jelenie, łosie, wilki itd.). Tak naprawdę, komputery się mylą. Mutacje są, ale niegroźne. Oddział musi jedynie mieć świadomość, że mogą natknąć się na niebezpieczne zwierzęta, dzięki czemu, pierwsze spotkanie ze śladami obcych będzie wyglądało na spotkanie z mutantami. Nie wiedzą nic o ksenomorfach.

3. Lądowanie

Statek amerykański wychodzi z nadprzestrzeni. Sensory nie wykrywają obecności żadnego innego statku (statek kanadyjski jest przyczajony na orbicie księżyca w jego cieniu).

Członkowie oddziału nakładają kombinezony, wchodzą do promu i lecą w stronę planety, po czym lądują kilka kilometrów na południe od wraku Zorzy Polarnej. Ze względu na obecność radaru w ruinach, prom wraz z pilotem zostaje na polanie w środku lasu, oddział zaś rusza się w stronę wraku.

Po dotarciu do statku, ujrzą wrak zanurzony w dwóch trzecich w błocie, las dookoła jest zniszczony. W środku znajdują ciała pilotów i jednego pasażera. Brakuje ciała Kanadyjczyka Davida Draina (dyplomaty) oraz ciała Amerykanina Jamesa Browna. Brak też walizki z wirusem.

UWAGA: Amerykanie powinni dojść na miejsce kilka godzin po Kanadyjczykach. Mistrzowie Gry muszą wymienić informacje (karteczki) o tym, jak wygląda sytuacja na wraku – świeże ślady po Kanadyjczykach, brak czarnej skrzynki itd.

Ślady prowadzą na północ, gdzie nikną w gęstwinie. Oddział kieruje się do dawnych ruin.

4. Spotkanie w lesie

Analogicznie jak dla grupy Kanadyjczyków. Patrz opis wyżej.

5. Baza

Amerykanie wychodzą na otwartą przestrzeń, gdzie znajdują się ruiny dawnej bazy. Północne wejście, którym weszli Kanadyjczycy, jest już zablokowane. W centrum ruin, pomiędzy zwaliskami betonu, stoi prom orbitalny. Oni do niego nie dotrą – nie będą ryzykowali łażenia po zwaliskach betonu – grozi to rozhermetyzowaniem kombinezonów, co oznaczałoby śmierć.

Jeśli na zewnątrz zostali jacyś żołnierze kanadyjscy, można znaleźć ich broń, oraz ślady, jakby ktoś ciągnął ciała. Może plamy krwi. Nie znajdują żadnego śladu, który sugerowałby, co tu się naprawdę wydarzyło (w rzeczywistości, zostali znieczuleni zaatakowani przez obcych). Amerykanie ewentualnie mogą usłyszeć strzały, ale na miejscu nie będzie ciał.

Od południa jest jedyne (dla Amerykanów) wejście do bazy. Jest to stary, dziurawy kontener, wkopany w ziemię, od którego do wnętrza bazy prowadzi zniszczony korytarz.

Południowa część kompleksu jest w ruinie. Brakuje oświetlenia. Ściany i podłogi są pocięte. Po obu stronach korytarza znajdują się puste pomieszczenia. Po drodze postacie natkną się na kilku piratów (nie stanowią większego zagrożenia, ale mogą kulami podziurawić kombinezony).

Prawdopodobnie do tej pory drużyna będzie już uszczuplona – może stało się to podczas potyczki w lesie, może ktoś został na zewnątrz? Kolejni zginą wkrótce.

W jednym z pokoi gracze znajdują walizkę zgodną z opisem. Amerykanie mają kody do zamka i muszą się upewnić, co jest w środku. Jeden z nich (niech gracze zdecydują, czy jest to postać, czy bohater niezależny) spróbuje otworzyć walizkę, ta jednak wybuchnie. Eksplozja będzie na tyle silna, że zabije otwierającego, może też kogoś jeszcze zrani. W tej chwili gracze będą pewni jednego: to nie była ta walizka.

Jeśli przesłuchają piratów (a na takich misjach mają zabijać, a później pytać), dowiedzą się, że ze statku zabrano dwie walizki (o tym dowódca przestępców nie wie – jest w północnej części bazy i właśnie go przesłuchują Kanadyjczycy). Osoba, która wykradła drugą walizkę uciekła na północ, do promu. Pirat, który im to powie, nie zdążył już uciec.

Tak czy owak, wcześniej lub później dotrą do długiego (około 20 metrów) korytarza, łączącego w tej chwili dwie części bazy – północną i południową. Na wykrywaczach ruchu zobaczą kilka osób idących z naprzeciwka. Jeśli Kanadyjczycy będą fałszować wskazania wykrywaczy ruchu – Amerykanie zobaczą kilkanaście odczytów.

SPOTKANIE

W końcu stało się. Dwa oddziały stoją naprzeciwko siebie. Gracze powinni zrozumieć (albo chcieć postąpić, w ich mniemaniu, wbrew scenariuszowi), że w tej sytuacji najmądrzejsza będzie rozmowa. Atak poprzez długi korytarz zakończy się porażką. Pora na dialog albo czekanie.

Oto argumenty dla dowódców: **Kanadyjczycy** – przylecieli po dyplomatę. Nie wkraczają jako wojsko, ale jako rządowy oddział chroniący dyplomatów. **Amerykanie** – gdy dowiedzą się, że to Kanadyjczycy, mogą domyślić się, że rozmawiają z członkami G4SA – a przed tym oddziałem powinni czuć respekt.

Jest szansa, że się dogadają. Prawdopodobnie wydarzą się dwie rzeczy: pierwsza to rozmowa dowódców, druga to spotkanie u Amerykanów.

Jeśli nie dojdzie do rozmowy – Mistrzowie Gry muszą opisywać wydarzenia w taki sposób, by zachować sens akcji.

Podczas gdy główna akcja rozgrywa się na korytarzu, za Amerykanami rozlegną się kroki. Powinien to usłyszeć jeden z żołnierzy stojący na tyłach, który zobaczy pełznącego rannego, ubranego w lekki brunatny pancerz. Ranny wygląda na żołnierza piechoty kolonialnej, ale jego umundurowanie nie jest kompletne.

Człowiek ów unosi się, próbując iść na czworakach. Ma rany po szponach i kwasie. Jeśli gracz go nie dobije, to mężczyzna zdąży przed śmiercią powiedzieć:
– Zbliżają się... porucznik w niebezpieczeństwie... uciekajcie.

Prawie w tym samym czasie drugi MG powinien zacząć opisywać następującą sytuację:

Przed wami długi, ciemny korytarz. Słyszycie, jak kilkadziesiąt metrów dalej któryś z przeciwników coś potracił. Niestety, żaden z nich nie chce wyjść wam pod lufy. W korytarzu leży pełno gruzu. Bieg w tamtą stronę jest niemożliwy, na końcu widać jakieś większe złomy betonu wyrwane wybuchami podczas walk prowadzonych lata temu.

Każdy z was cicho odycha. W uszach słyszycie delikatny szum odbiornika oraz

spokojny oddech dowódcy. Panuje spokój, wygląda na to, że sytuacja, przynajmniej tymczasowo, jest patowa. **NAGLE SŁYSZycie HUK Z PRZECIWNEJ STRONY. MNIEJ WIĘCEJ W POŁOWIE KORYTARZA Z SUFITU OPADA ZIEMIA I GRUZ, SŁYSZycie STRZAŁY, A NA PODŁOGĘ WPADA COŚ CIEMNEGO!!!** – MG powinien to wykrzyczeć. Musi przedstawić sytuację tak, by gracze byli pewni, że przeciwna strona otworzyła do nich ogień. Niech sami zaczną



Mateusz Subieta

strzelać – **SŁYSZYCIE W GŁĘBI KORYTARZA WYBUCH.** Strzelanina trwa kilkanaście sekund. Fragmenty betonu wyrwane ze ścian opadają na podłogę. Wszędzie jest pełno kurzu. Słyszycie w słuchawkach głos dowódcy:

– Wstrzymać ogień!!! Powtarzam...

Cisza. W połowie korytarza leży człowiek, obok niego karabin, który wygląda jak skrzyżowanie M41A ze sztucerem – długa lufa, celownik, nietypowa kolba. Możliwe, że człowiek żył wpadając do korytarza, ale wasze pociski na pewno go zabiły. Albo... teraz widzicie dokładnie – jego lewy bark oraz lewa połowa twarzy jest przeżarta kwasem, widać czaszkę. Krew powoli wypływa z rany. Jego pancerz jest przepalony. Z sufitu, z miejsca, gdzie uderzył pocisk (i eksplodował – to była ta eksplozja w głębi korytarza) wystrzelony z broni trupa, kapie jakaś ciecz i rozpryskuje się na piersi zabitego. Spadające na jego rany krople powodują gwałtowną reakcję. Kwas działa kilka razy mocniej, przeżerając ciało i podłogę.

Cisza trwa kilka sekund, gdy z sufitu spada kolejne ciało. Czarny kształt podnosi się błyskawicznie z podłogi i biegnie w stronę Amerykanów. Obcy. Wojownik. Pada rozwalony kulami tuż przed amerykańskimi żołnierzami. Ciało ksenomorfa powoli wtapia się w podłogę, pozostawiając po sobie dziurę, a kwas przeżera ściany w miejscach, gdzie padła jego krew.

UWAGA: Jeśli teraz gracze będą nadal dążyć do walki między sobą, zginą. Jediną szansą jest współpraca. Tutaj może się przydać pojedyncza postać, która będzie wiedziała o alienach i będzie w stanie przekonać drugi oddział, że tylko współpraca może ich uratować

Dodatkowe informacje: broń martwego człowieka w korytarzu ma pusty magazynek. Jest to karabin stworzony do walki z alienami. Pocisk uderza w ciało obcego, w środku eksplodując i wyrzucając do wnętrza obcego płyn, który wchodzi w reakcję z krwią ksenomorfów. Trafiony stwór rozpada się na dwie części, prawie nie chlapiąc kwasem i natychmiast ginie.

Otwór w suficie, przez który wpadło ciało poparzonego mężczyzny, jest nierówny, ciągnie się kilka metrów do góry i nie można go wykorzystać jako drogi ucieczki.

UWAGA: Od tej chwili grę prowadzi jeden MG, drugi odgrywa jakiegoś bohatera niezależnego (np. oficera jednego z oddziałów). W sytuacji, gdy oddział się podzieli, każdy z Mistrzów Gry prowadzi tę grupkę, w której aktualnie się znajduje.

KULMINACJA

Kanadyjczycy domyślają się, że piracki prom eksplodował.

Amerykanie dowiedzą się teraz, że prom piracki jest na zewnątrz i że prawie na pewno tam się udał uciekinier z walizką. Kanadyjczycy mogą im również powiedzieć, że walizka,

która zabiła jednego z ich ludzi, zawierała kanadyjskie dokumenty. Amerykanie są

też w stanie zidentyfikować ранego – to Brown. Jest nieprzytomny i napromieniowany. Umiera (każdy z Kanadyjczyków także dostał już sporą, ale nadal niegroźną dla życia, dawkę promieniowania).

Członkowie G4SA wiedzą, że z ich promem stało się coś niedobrego.

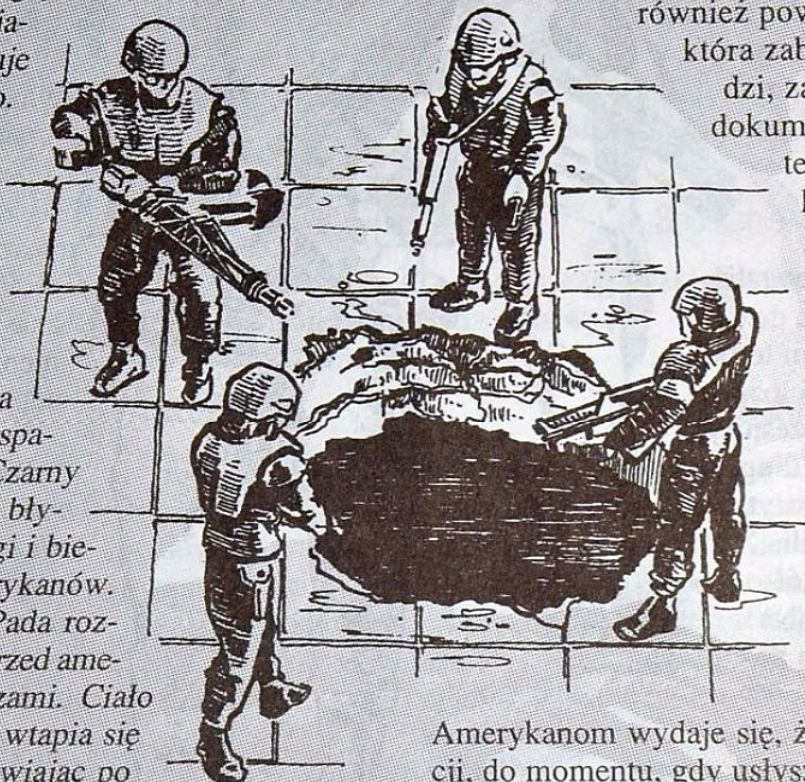
Amerykanom wydaje się, że są w lepszej sytuacji, do momentu, gdy usłyszą w słuchawkach:

– Tu komputer pokładowy promu. Informuję, że od 40 minut nikt nie dotknął urządzeń pokładowych. – I tak kilka razy. Na promie są już obcy.

Od szefa piratów (jeśli żyje) mogą dowiedzieć się, że dwa piętra niżej jest skład amunicji.

W momencie pojawienia się obcych, oddział wycofuje się. Do składu amunicji raczej nie ma po co iść, bowiem wykrywacze ruchu pokazują dziesiątki odczytów. Ksenomorfy nadchodzą (są na dolnych poziomach) i zaraz powinno dojść do starcia z nimi.

Jeden Mistrz Gry powinien opisywać sytuację ludziom na przedzie, drugi powinien prowadzić akcję dziejącą się z tyłu. Niech gracze słyszą, jak drugi MG coś opisuje, ale niech nie mają czasu myśleć nad tym, czy przypadkiem w tym momencie



nie giną ich koledzy i czy sami za chwilę nie zostaną dopadnięci przez bestie.

Przynajmniej kilku wydostanie się na zewnątrz. Wszędzie jest pełno dymu, a kilkadziesiąt metrów dalej, w centrum kompleksu dopala się wrak statku piratów. Nasi bohaterowie mogą się zawalić za sobą wyjście z kompleksu, dzięki czemu zyskają kilka minut. Jeśli w którymś z oddziałów jest saper, to zadanie nie powinno stanowić żadnego problemu.

W pobliżu rozbitego promu znajduje się wbita w ziemię walizka. Tym razem ta, która zawiera niebezpieczne próbki. Amerykanie wydobywają specjalne pojemniki i wkładają do nich – bardzo delikatnie – fiolki z wirusem.

W zależności od tego, jak bardzo Twoi gracze są zmęczeni, możesz albo ciągnąć przygodę w sposób wymagający myślenia i kombinowania, albo postawić na walkę o przetrwanie (gdy prowadziłem sesję, po paru godzinach, nad ranem gracze nie mieli już siły myśleć i nastąpiła walka z alienami o przetrwanie).

Pierwszy wariant oznacza, że postacie opuszczają teren bazy i udadzą się w stronę promu Amerykanów. Tymczasem wokół nich będzie krążyć około 3 obcych, tak, by poczuli się osaczeni. By bali się własnego cienia. Gdy wystrzelają ostatnie pociski, zapadnie noc, a wtedy usłyszą kilkaset metrów dalej serie ze *smartguna* i M41 (przeskocz do czwartego akapitu poniżej).

W drugim przypadku, jeśli gracze są już zbyt zmęczeni i siedzą w miejscu, nie mogąc podjąć żadnej decyzji, należy im pomóc. Niech usłyszą odgłosy strzelaniny (na zachodzie, około kilometra w głąbi lasu). Spokój, który panował przez ostatnie minuty, zostanie przerwany piszczeniem wykrywaczy ruchu.

Jeden Mistrz Gry poprowadzi atak od strony lasu – do bazy zbliżają się powoli dziesiątki facehuggerów. Pełzną ukryte w trawie i słyszą tylko szelest przesuwających się po trawie ciał. Drugi MG opisuje, jak z bazy powoli wydostają się alieny (przez otwór, którym wpadł do korytara żołnierz).

Następuje strzelanina. Końcówka amunicji. Śmierć? Jeszcze nie.

Słychać strzały z broni ciężkiej i przytłumione eksplozje. Serie ze *smartguna* trwają po kilka sekund. Ktoś strzela i nie oszczędza amunicji. Jedyłą szansą na przeżycie jest bieg w stronę źródła strzałów – tam są (dobrze) uzbrojeni ludzie.

Amerykanie wyskakują ze swoich kombinezonów, Kanadyjczycy zdejmują maski przeciwgazowe. Wszyscy odrzucają większość sprzętu i biegną. Ranni, którzy zostaną bez pomocy, padną ofiarą obcych.

Ci, którzy dobiegną na polankę, napotkają trzech ludzi (jeden jest ranny). Pierwszy ma M41A, drugi *smartguna*, a na plecach M41A, trzeci ma dziwny karabin (na obcych). Gracze stają razem z nimi na polanie, a gdy obcy się wycofują, mogą porozmawiać.



Historia oddziału,
który walczy
z obcymi

Piętnaście lat temu katastrofę na LV426 przeżył kapral Hicks, dziewczynka Newt (nie wiadomo, co się z nią stało) oraz Ellen Ripley. Ellen przez kilka lat dochodziła do siebie, po czym razem z Hicksem stworzyła oddział fanatyków, którzy walczyli z ksenomorfami, niszczyli wojskowe transporty i laboratoria.

W końcu trafili na Lateo X, gdyż znali prawdziwą historię planety i uznali, że zagnięcie *Zorzy Polarnej* może mieć związek z alienami. W czasie, gdy gracze wchodzą do bazy, oddział Ellen próbuje zabić królową (w jaskini, kilkadziesiąt km od bazy). Starcie z alienami przeżyli tylko nieliczni żołnierze Ripley. Gracze natrafiają na ostatnią grupę, która wycofuje się do promu Ripley. Jeśli będą współpracować, to mają szansę na ucieczkę przed ksenomorfami.

Uwaga: Radzę nie zdradzać historii oddziału Ripley. O dowódcy (Ellen Ripley), jej żołnierze mówią tylko „porucznik”. O prawdziwej historii mogą dowiedzieć się po grze, albo po akcji, jeśli przeżyją i porozmawiają z bohaterami niezależnymi.

Niedaleko, na polanie, stoi prom Ripley. Na burcie są narysowane głowy obcych. W środku,

w kabinie pilotów, leży nieprzytomny żołnierz (poparzony kwasem), jest tam też Ripley (Mistrz Gry powinien ją opisać jako pięćdziesięcioletnią kobietę, z wieloma bliznami na twarzy oraz szyi) oraz ranny pilot kanadyjskiego promu: syntetyk Dwile. Kobieta przykładła mu do głowy pistolet i każe czekać na swoich ludzi. Ripley straciła swojego pilota, a sama nie może pilotować, bo jest ranna. W przedziale pasażerskim czai się obcy (przedział jest odizolowany od kabiny pilotów).

Jeśli obcy zginie wewnątrz statku lub na trapecie, niemożliwe będzie opuszczenie atmosfery planety. W takiej sytuacji gracze mają kilka możliwości (podam dwie, może Twoi wpadną na coś jeszcze): podlecieć do promu Amerykanów, wdać się w walkę z ksenomorfami lub nawiązać łączność z orbitą (Amerykanie mają u siebie na

krążowniku pilota, Kanadyjczycy mają wolny prom w ładowni).

Dwile został znaleziony przez żołnierzy Ripley. To jedyny pilot, jakim dysponują ludzie na planecie. Prom, którym leciał Dwile, został zniszczony w jednym z kanionów – ze skały spadł na niego obcy. Nastąpiła eksplozja, którą syntetyk przeżył, jest jednak lekko uszkodzony.

Ripley będzie chciała dostać się do swojego statku kosmicznego, który ukryty jest np. na jednym z księżyców planety. Nie zawaha się też przed sterroryzowaniem postaci graczy. Ona i jej ludzie to fanatycy i jeśli poczują się zagrożeni – użyją broni. Gdy Ripley ucieknie, Dwile dostarczy Amerykanów na ich statek, później wróci na swój.

Prawdopodobnie Amerykanie zbombardują potem cały kontynent.

Koniec

OPIS WYPOSAŻENIA ŻOŁNIERZY

Kanadyjczycy

- Broń palna:
 - Pistolety maszynowe z tłumikami + 5 magazynków (po 30 naboji)
 - Pistolety (z tłumikami lub bez) + 5 magazynków (po 19 naboji)
 - Karabin Colt M41-A – 100 pocisków w magazynku, amunicja eksplodująca
 - Miotacz ognia M240 – pojemnik starcza na około 20 salw
 - M 56 Smart Gun – standardowa ciężka broń piechoty (polecam obejrzenie filmu). Zasięg skuteczny – około 1500 metrów. Celowanie ułatwia system komputerowy.
- Granaty:
 - Rozbłyiskowe
 - Ogluszające
 - Standardowy – granat używany na statkach kosmicznych, eksploduje dając mało odłamków. Fala uderzeniowa wywołana eksplozją powala na ziemię ludzi w promieniu kilku metrów, może uszkodzić ściany, ale nie przebije pancerza statku.
- Ładunki wybuchowe
- Wykrywacz ruchu (*motion tracker*) pokazuje położenie ruchomych obiektów. Można go oszukać, poruszając się bardzo wolno. Dwa wykrywacze odpowiednio wyregulowane mogą nawzajem się zakłócać (kanadyjscy reconi znają takie sztuczki). Zasięg na otwartej przestrzeni – do 1500 metrów, w lesie 30-500 metrów, w pomieszczeniach maksymalnie 30 metrów.

- Wykrywacz bicia serca (*heartbeat sensor*) – wykrywa fale elektromagnetyczne emitowane przez ludzkie serce. Zasięg około 1500 metrów. W pomieszczeniach spada do około 35 metrów. Podaje dokładnie położenie żywych ludzi. Amerykańskie skafandry oglupiają te czujniki – gracze mogą myśleć, że zbliżają się do nich androidy bojowe [pomysł z wykrywaczami bicia serca został zaczerpnięty z książki Toma Clancy'ego „Tęcza Sześć”].

● Pancerze:

- Lekki – chroni przed pociskami z pistoletu. Nie chroni przed kwasem obcego.
- Średni – powstrzymuje standardowe pociski z M41 i na około 3 sekundy żrącą krew obcych.
- Ciężki – wytrzymuje bardzo krótką serię ze *smarta*, chroni przed pociskami używanymi przez wojsko. Kwas aliena potrzebuje około 10 sekund, by przepalić go na wylot.

Najlepszym wyborem jest pancerz średni, dla reconów zaś pancerz lekki (największa możliwość ruchu).

Amerykanie

- Broń palna:
 - Pistolety 9 mm
 - Karabiny M41-Bio – zmodyfikowana wersja M41; można w nich stosować amunicję gumową, która nie przebija grubych szklanych okien stosowanych w laboratoriach. Skutecznie obezwładnia ludzi (do tego 4 magazynki z ostrą amunicją i jeden z kulami gumowymi).

- Zamiast granatnika do karabinu podczepiane mogą być moduły:
- Do rozpylania środka odkażającego
- Miotacz ognia
- Miotacz gazu paralizującego o działaniu natychmiastowym
- Granaty:
 - gazowe,
 - standardowe
- Wykrywacze ruchu – jw. przy czym amerykańskie nie są wyszkoleni w nietypowych zastosowaniach wykrywaczy (zakłócanie i oszukiwanie innych wykrywaczy).
- Mierniki promieniowania radioaktywnego.
- Pojemniki do zabezpieczania próbek wirusa. Mają wielkość próbki, są niezniszczalne.

- Pancerze to wielowarstwowe kombinezony:
 - warstwa pierwsza – pianka, która okrywa całe ciało. Po lewej stronie, przy kołnierzu znajduje się maska, można ją założyć jednym ruchem ręki
 - warstwa druga – lekki pancerz, butle z tlenem, maska tlenowa
 - warstwa trzecia – gumowy kombinezon zwany *condom*, który zapewnia właścicielowi idealną izolację od środowiska. Kombinezon jest wytrzymały na uszkodzenia mechaniczne (jednak pociski go przebijają bez problemu). Kombinezon ten zakłóca działanie wykrywaczy bicia serca.
- Ponadto każdy żołnierz posiada zestaw pierwszej pomocy. W nim m.in. zastrzyki stymulujące i przeciwbólowe.

RADY DLA PROWADZĄCYCH

Podam tylko kilka pomysłów, które z powodzeniem sprawdziły się w praktyce:

Ślady obcych

Dla zachowania klimatu warto graczom sugerować istnienie alienów. Amerykanie i tak wszystko będą traktowali jako mutacje (więc raczej dla nich są te motywy):

W nocy zwierzęta uciekają w panice. Na wykrywaczach ruchu pojawiają się setki odczytów, później nastaje cisza i tylko jeden odczyt na krańcu czułości sprzętu. Kanadyjczykom zachowanie zwierząt można wytłumaczyć np. pożarem lasu (na drugi dzień będzie czuć spaleniznę itp.)

Opóźnianie akcji w bazie

Jeśli któryś oddział (domyślnie: kanadyjski – gdyż jest on prowadzony z pewnym wyprzedzeniem) za szybko zbliża się do korytarza, gdzie ma nastąpić spotkanie, a drugi MG potrzebuje jeszcze 30-40 minut, należy pierwszą grupę spowolnić. Można na przykład założyć, że wybuch statku piratów uszkodził korytarz i dalsza droga biegnie wąskim, niskim przejściem (już mamy kilka minut z głowy).

Przechodzicie, transportujecie ранnego. Z sufitu sypie się pył. Zasypało twarz ранnego, dusi się (reanimacja – kolejne minuty), komuś może zaprószyć oczy, nie będzie widział.

Mogą też znaleźć broń, amunicję.

Inne

Mimo że postać Ellen Ripley pojawia się na scenie, nie radzę podczas zdradzać gry jej imienia. Lepiej opowiedzieć o tym po grze, co graczy mile zaskoczy.

Cały scenariusz, po dogadaniu z drugim MG (Schamannem), zajął na kartce 1 stronę – wymieniliśmy na niej tylko główne punkty przygody, w których dokonywaliśmy synchronizacji czasu. Radzę zrobić tak samo i prowadzić w ten sposób, by każdy MG panował nad czasem swojego prowadzenia (był w stanie przeciągać i przyspieszać akcję).

Oto przykładowy podział scenariusza na punkty synchronizacji i czas potrzebny na poprowadzenie danych fragmentów:

- Początek gry (powiedzmy godzina – może dwie)
- Odprawa, odlot, orbita (pół godziny)
- Lądowanie, nocleg (do 30 minut)
- Zorza polarna (do godziny)
- Baza piratów – dojście do korytarza (od dwóch do kilku godzin)
- Spotkanie (powinno odbyć się minimum 4 godziny po rozpoczęciu gry, każda grupa już powinna być przyzwyczajona do gry, do sposobu prowadzenia poszczególnych MG)
- Końcówka – w zależności od graczy, może zająć kilka godzin.

Scenariusz podczas testowania zajął około 11 godzin. Najciekawiej było wtedy, gdy drugi Mistrz Gry zamiast odgrywać bohatera niezależnego, zaczął równocześnie prowadzić akcję kilka metrów dalej. Wymaga to dobrej znajomości obydwu MG, ale daje wspaniały wynik.

Strona z darmową wersją systemu ALIENS (po angielsku): <http://www.mecha.com/~slpstrm/>

Autor składa specjalne podziękowania Schamannowi (Przemek Kłaman), który poprowadził oddział amerykański i bez którego ta gra by się nie odbyła.

Dziś na obiadek podamy tylko Mięsne potrawy...

Tym razem będzie bardziej puszkowo. To znaczy: tekściki krótsze, za to więcej. Już w poprzednim numerze poznaliśmy Darka Ojdanę (Klub Szachistów). Tym razem opowie nam o machinie czasu („Gorzki łyk historii”) i związanymi z nią nie zawsze dobrymi przeżyciami. Sama machina może i banalna, jednakże Darek zwraca naszą uwagę głównie na odczucia przenoszących się w przeszłość bohaterów. Następnym kąskiem jest wieś „Illardis” – Hornego. Miejsce to, osadzone w realiach WFRP, związane jest z dosyć krwiożerczym kultem. W zanadru trzymam jeszcze parę pomysłów Hornego. Jeżeli ten Wam się spodoba, zobaczycie ich więcej. „Pomysł na kampanię” to następny tekst z serii Jacka Jaskólskiego. Tym razem także dotyczy WFRP, choć moim zdaniem można go przenieść do prawie każdego świata *fantasy*. Czas wysmażyć coś dla mroczniaków. „Sprawiedliwość Sabbatu” – to bardzo pokręcona intryga osadzona w Świecie Mroku. Postacie graczy, jak zwykle, w całej tej zawierusze dopiero pod koniec dowiadują się, o co biegało. I znowu *fantasy*. „Wielki” dyskutant internetowej listy MiM-a – Mazgarox – opowie nam o demonie („Mektos”), co ludzi bardziej chciałby oglądać niż zjadać. Teraz coś cthulhowego. Pomysł Kwietnia „Wystawa” dotyczy może nie tyle samego ZC, co dzisiejszej Polski, nowoczesnej technologii i współczesnych kuglarzy. Na koniec, nieoceniona Poison Ivy zaprowadzi nas w „Głęb” niezbadanych jaskiń Parku Ojcowskiego. Za miesiąc ponowne spotkanie z bajkami Abrakadabry i wieloma innym ciekawymi pomysłami

Puszkini

Janek „Boromir” Tkaczyk

SPRAWIEDLIWOŚĆ SABBATU

TŁO

Przygoda została pomyślana do Świata Mroku, jednak przy odrobinie wysiłku może być rozegrana w mieście kontrolowanym przez gildię złodziei itp. Rozgrywka może się odbywać w praktycznie dowolnym mieście należącym od jakiegoś czasu do Sabbatu. Miasto powinno być na tyle duże, by mogło być w nim co najmniej dwóch biskupów i kilka sfor. Z jednym z tych biskupów gracze są w nie najlepszych stosunkach. Są też winni przestępstwa karanego śmiercią przez Sabbat.

AKCJA

Do miasta przybywa Inkwizytor Sabbatu w celu znalezienia i zgładzenia pewnego Infernalisty. Wkrótce po tym u graczy pojawia się biskup z propozycją nie do odrzucenia. Inkwizytor powinien znaleźć dowody na to, że drugi biskup, z którym gracze są w nie najlepszych stosunkach, jest poszukiwanym Infernalistą, albo też dowie się o przestępstwie graczy (powinno to tak wyglądać, aby jeden z biskupów chciał pozbyć się drugiego). Gracze mają w tej sytuacji kilka wyjść. Mogą w jakiś w miarę szybki i sprytny sposób pozbyć się szantażującego ich biskupa. W tym przypadku (przy obecności w mieście Inkwizytora) najprawdopodobniej zostaną złapani i ukarani. Jeżeli graczom nie uda się próba zabójstwa, to zostaną oskarżeni o infernalizm (dowody się znajdują) i skazani. Jeżeli zaś postanowią uciec, ruszy za nimi pościg. Zostaną złapani wraz z podrzuconymi dowodami ich infernalistycznych praktyk. Gracze mogą zwrócić się o pomoc do Inkwizytora. Wtedy powinno im się udać znaleźć Inferalistę –

jest nim biskup-szantażysta. Po czym zostaną skazani za zbrodnię, jaką popełnili – Inkwizycja Sabbatu jest w końcu sprawiedliwa. Mogą zwrócić się o pomoc do biskupa, którego mają oskarżyć (jednak mają z nim na pieńku), mają wtedy szansę na porozumienie. Biskup ów zgodzi się na zatuszowanie ich zbrodni, o ile znajdą dowody na infernalizm biskupa-szantażysty. Kiedy biskup-szantażysta zostanie złapany, oskarży graczy o przestępstwo, które popełnili.

W tym momencie sprawa się komplikuje. O ile gracze będą mieli dostatecznie mocnego haka na biskupa, z którym się sprzymierzyli, ten dotrzyma słowa i oczyści ich z zarzutów. Jeżeli nie, ani słowem nie pomoże swoim współnikom. W końcu każdy, kto popełnił przestępstwo, powinien być ukarany. W przypadku, gdy gracze przeżyją i skazany zostanie biskup nie infernalista, gracze będą poddawani ciągłym szantażom infernalisty i przez to powoli staczać się w kierunku ścieżki złych objawień. Co zakończy się prędzej czy później ich destrukcją, o ile czegoś nie wymyślą, by bezpiecznie pozbyć się szantażysty. Jeżeli gracze przeżyją i skazany zostanie biskup infernalista, a gracze w tym celu szantażowali drugiego biskupa, powinni szybko zmienić miejsce zamieszkania, gdyż drugi biskup postara się w miarę szybko pozbyć się zagrożenia. Gdyby gracze mieli jakieś dziwne skłonności do zbyt- niego zbliżania się w kierunku ścieżki złych objawień, powinneś bez skrupułów oddać ich w ręce Inkwizytora. Istnieje hipotetyczna możliwość, że gracze przeżyją bez antagonizowania żadnego z biskupów – takie osiągnięcie jest nagrodą samą w sobie. W każdym przypadku gracze poznają nieuchronną „Sprawiedliwość Sabbatu”.

○

GORZKI ŁYK HISTORII

Wyobraźmy sobie przedmiot, miejsce lub specyficzne okoliczności o wyjątkowej mocy przenoszenia w przeszłość. Pomysł oklepany, to fakt, więc dodajmy coś jeszcze. Dla ułatwienia posługujemy się konkretnym przykładem artefaktu, np. zegarem. Osoba, która cofnie wskazówki na tarczy o godzinę, cofa się o jedno pokolenie po linii swego drzewa genealogicznego. Czyli po jednej godzinie bohater staje się swoim ojcem, potem dziadkiem i tak dalej. Delikwent, nie zmieniając miejsca, zmienia czas i realia, w których się znajduje. Jak to wykorzystać?

Oczywiście, od razu nasuwa się pomysł a'la „Powrót do przyszłości”, czyli „napraw błędy swego ojca”. Ale to tylko początek. Może jakiś nasz przodek był historyczną postacią i dzięki temu stajemy przed możliwością zmiany biegu dziejów. To jeszcze nie koniec. Może nasz protoplasta niechlubnie zapisał się na kartach historii.

Wyobraźmy sobie szok przeżyty przez pacyfistycznie nastawionego BN-a, gdy okazuje się, że jego pradziadkiem był np. Adolf Hitler, albo głęboko wierzącego księdza, który był biblijnym Judaszem. Może być jeszcze ciekawiej, gdy BN nie zdają sobie sprawy z mocy artefaktu i powoli zaczynają odkrywać, że są kimś innym, świat się zmienił, a oni podejmują historyczne decyzje, nie będąc nawet tego świadomymi. Co się dzieje z ciałem w rzeczywistości? Może jest w letargu, może znika w zaświatach na pewien czas, a może jest opanowane przez osobowość naszego przodka? Zostawiam to inwencji MG.

Pomysł ten powstał w założeniu do wykorzystania w **ZC**, ale nie jest to konieczne. Sugeruję jednak, aby gracie mieli świadomość historyczną swego świata, co w systemach nie bazujących na realiach rzeczywistych nie jest chyba wystarczająco silne.

.....
Tomek „Horny” Chojnacki

ILIRADIS – WIOSKA CHAOSU

Jest takie miejsce, z którego nie wychodzi się o zdrowych zmysłach. Miejscem tym jest Iliradis – wioska stworzona przez kultystów Nurgla. Poza to nie różni się niczym od innych osad ludzkich, lecz gdy zostanie się tam tydzień, można poznać prawdziwe oblicze woski. Słudzy Nurgla zadbają, żebyś albo zaczął czcić ich boga, albo po prostu cię zabiją. Większość przypadków kończyła się w ten drugi sposób. Co nie oznacza, że kult się nie rozwija! Nie! Wręcz przeciwnie! Ma coraz więcej zwolenników i zyskuje coraz większe poparcie wśród innych kultów Nurgla.

Wioska ta leży w północnej części Imperium.

W Iliradis została stworzona firma przewozowa. Jest ona tylko przykrywką dla przywozu zwłok i ludzi, którzy później są składani w krwawych ofiarach. Firmą tą zarządza nekromanta – Albert Eiberhafen. Właśnie jemu są potrzebne zwłoki, których brak w Iliradis. Wioskę chaosu chronią kultysty i armia ożywieńców stworzona przez Eiberhafena.

Najbliższa ludzka osada znajduje się 20 kilometrów od Iliradis. Bardzo rzadko odwiedzają ją cesarscy urzędnicy, a jeśli już się zjawiają, to nie wracają do swych rodzin.

Główny ośrodek „zarządzania” wioską znajduje się w dużym, trzypiętrowym budynku. Na parterze urządzone jest gospoda „Ofiara losu” z wieloma stolikami i barem zaopatrzonym w najznakomitsze trunki. Na drugim piętrze natomiast są pokoje, w których mieszkają najważniejsze

osobistości zajmujące główne stanowiska w kulcie. Trzecie piętro podzielone jest na 2 pokoje – w jednym wszędzie walają się sterty starych manuskryptów i ksiąg, w drugim natomiast założono biuro firmy przewozowej.

Tylko wtajemniczeni wiedzą o podziemnych korytarzach rozciągających się pod „Ofiarą losu”. Tam składa się krwawe ofiary Nurglowi. Właśnie tam odbywają się inicjacje nowych członków kultu. Wszystkie tunele tworzą „podziemne miasto”, które jest chronione wieloma straszliwymi pułapkami. Najlepiej broniony jest jednak pokój, w którym odbywają się spotkania rady kultu. W czasie tych spotkań wejścia do groty pilnuje zawsze kilku kultystów. Z tej komnaty odchodzi tunel, który prowadzi do laboratorium Eiberhafena. Pracownia ta usytuowana jest w grocie niedaleko wioski. W niej znajduje się armia ożywieńców.

POMYSŁY NA PRZYGODY

- * BG zostaną wynajęci w innym mieście do ochrony karawany firmy Eiberhafena. Kiedy dotrą do Iliradis, nie będą już potrzebni. Czy zaczną czcić Nurgla? Nie? Chyba już wiesz, co grozi za odmowę...
- * BG zostaną wynajęci przez władze Imperium do infiltrowania wioski, a później do uczestniczenia w zrównaniu jej z ziemią.

Jacek Jaskólski

POMYSŁ NA KAMPANIĘ

Szykuje się wielka batalia z Chaosem – w niedalekiej przyszłości otworzą się nowe wrota międzywymiarowe gdzieś w Górach Krańca Świata. Najwyższa Rada Magów i Uczonych Imperium zaczyna przygotowania. Oprócz mobilizacji armii, trzeba będzie wykonać wiele zadań dywersyjnych i szpiegowskich.

ROLA GRACZY

Członkowie niższego kręgu rady mają za zadanie wybranie odpowiednich ludzi do akcji specjalnych – każdy z wyznaczonych magów ma znaleźć kilku bohaterów – silnych i inteligentnych, sprawdzić ich umiejętności oraz wtajemniczyć w plan (walki z Chaosem, oczywiście).

To jest teoria, a teraz czas na konkrety:

PRAKTYKA

Podczas zwykłej przygody bohaterowie spotykają tajemniczego jegomościa, zależnie od Ciebie, MG, może on być np. złośliwy – wystawiać BG na próby, albo od razu będzie wskazywał im właściwą drogę. W każdym razie ma to być wątek poboczny, wpleciony w Twoje przygody. Będzie się jednak ukazywał często, aż w końcu nadejdzie jego czas. Mag, który powinien już być się zaprzyjaźnić z drużyną, zabierze ją na spotkanie Rady. Drużyna

nie będzie jednak głównym obiektem zainteresowań. Na spotkaniu będzie wiele takich jak oni oraz grubsze ryby. Drużyna musi się poczuć malutka przed wizją niebezpieczeństwa. Na spotkaniu będą omawiane wszelkie sprawy dotyczące przygotowań, w tym specjalne zadania dla drużyny – ten fragment kampanii możesz przedstawić „biernie” (co to znaczy bierna przygoda? – patrz punkt 3).

CO DALEJ?

A więc, dalsza, najważniejsza część kampanii to już zadanie dla Ciebie, drogi MG. Musisz obmyślić nie tylko przygody dla Twoich graczy, ale również cały konflikt. Chyba nic prostszego...

OPCJE

Jeżeli zdecydujesz się na kampanię wielkiej skali – podsumowując pracę drużyny i wcześniejsze jej poczynania, możesz tu doprowadzić do punktu zwrotnego, jak na przykład:

BG, który ma profesję czarodzieja, może dostać propozycję wzięcia udziału w odrębnym ruchu – będzie intensywnie uczył się nowych zaklęć i brał udział w specjalnych zadaniach wymagających użycia zdolności magicznych etc.

○

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!

zwraca się mi uwagę, że **MiM** to MAGAZYN, a nie gazeta, być może Kubuś lat 11 o tym nie wie, a przybrał nie wobec niego pozycji mentora jest b. kuszące, mówiąc w skrócie czepiacie się pierdół (...).

JeRzy miał rację zwracając Ci uwagę, aczkolwiek mógł sobie to darować, pamiętając o Twojej „dorosłości”. Ponieważ jednak na Twój list odpowiadał wtedy JeRzy, pozwól, iż nie będę kontynuował tej kwestii.

To, co mnie mile zaskoczyło, to wysłuchanie przez Was części moich rad. Lista artykułów w next **MiM**, no i przede wszystkim b. fajna przygoda do MAGA (w nr 6), natomiast w nr 7/8, ze **SM**, tylko mój ulubiony system. W ogóle jesteście spoko, mimo tego, że kontrolujecie was pijawy (po prostu jesteście nieświadomymi ofiarami) (...).

Drogi Del Dalu, jakkolwiek by to nie wyglądało, staramy się spełniać (przynajmniej w części) prośby większości Czytelników piszących do nas, a nie jednego konkretnego. Możliwe, iż w tym przypadku znalazłeś się w owej większości.

Pora na sugestie.

Więcej konkretnego stuffu (opowiadań, przygód, almanachu), mniej wywiadów, reportaży z konwentów, rozważań o fandomie, wspomnienia starych dobrych czasów.

Tak się jednak składa, że owe wywiady, reportaże... itd. podobają się, według naszych danych, wspomnianej już większości Czytelników. A podług schematu podanego wyżej, dostosowujemy się do...

Odpowiadam panu Turczyńskiemu: 20-latek zna savoir vivre, ahroun nie musi go stosować.

Odpowiem panu Jankesowi: owszem wampiry mi trochę dokopały, podczas sesji w **W:A** MG zezwolił jednemu na dołączenie się do watahy, my naiwni też.... Wampir zaczął nas poić krwią i wkrótce przejął kontrolę nad watahą z wyjątkiem mnie. Wjechałem w nich ciężarówką z kwasem.... Oni byli skażeni Żmijem, a ja i wataha zhańbieni, śmierć była jedynym wyjściem. Dlatego ich nienawidzę, ale się nie boję.

To tyle ode mnie, pozdrawiam

Del Dal

P.S Oddaję głos (klawiaturę) zaprzyjaźnionym ziomakom.

Podajemy powody, dlaczego nie znosimy **W:M** i wampirów w ogóle. Podpisano, „nasza wataha” ze szczepu „rodzina radia matwarz”.

1. O co chodzi wampirom – o golkonde, w porównaniu ze wstąpieniem magów ujdzie, w porównaniu z walką o Gaję, cel to raczej przyziemny i szowinistyczny (inny cel – utrzymanie bestii pod kontrolą człowieka to powtórka z **W:A**).

Kos, galiard DG

2. Przykład sesji: walka wampiry vs wilkołaki w ciemnym zaułku. Wampiry na gwałt wydają punkty krwi, a w celu ich regeneracji piją, co się da – szczury, lumpów, konających przyjaciół i wrogów. Olewają swoje upodobania, nie kontrolują się, w świecie rzeczywistym wyglądałoby to identycznie (więc na nic gadka, że to zależy od graczy). Gdzież więc wampirzy romantyzm i wyższość, nie różnią się one jeśli idzie o walkę o życie od zabójców trolli, czy o zgrozo od PF, z tym, że by wygrać, poświęcają nie wiadomo jakim prawem niewinne istnienia (podkreślam, że nie robią tego, by zaspokoić **GLÓD**).

Szynszyl, teurg G

3. Wracam do „wampiry to cioty”, ale ujmę to inaczej – to tchórze. Boją się przedpotopowców, słońca, a przede wszystkim honorowej walki twarzą w twarz.

Kris Douglas, ahroun TB

Czy **Wampir** jest gorszy od **Wilkołaka**, czy może jest na odwrót? A może obydwa są wspaniałe, jak pisze Anayami?

Puszkynie, piszę do Ciebie ten list tym razem w innej sprawie. Za pomoc w znalezieniu odpowiednich książek w celu przygotowania się do **Dark Ages** – dziękuję (...).

WoD jest wspaniałą! Dopóki grałam w inne systemy niż te ze Świata Mroku, były tylko wygrzew i turlanie kostkami. Wszędzie tylko krew, setki głupich zasad i to, czy mój pancerz ma odpowiednio dużo wyparowań. W WoD istnieje Złota Zasada – łam zasady. Dzięki temu MG może zawsze tak zmienić przebieg akcji, by pasował do aktualnych potrzeb sesji. Gracze **NAPRAWDĘ** się wczuwają, a MG potrafi sprowokować nawet chłopaków do płaczu. (...) Granie w **SM** nie jest tylko głupią rozrywką, jak w przypadku Warhammera, to wyzwanie uczuć. (...)

Pozdrawiam całą redakcję

Anayami

Do zobaczenia następnym razem!

Za Redakcję – Puszkini

Prowadzę za pieniądze przygody w konwencji *fantasy* na terenie Warszawy.
Tel. 847-73-56 (prosić Piotra).

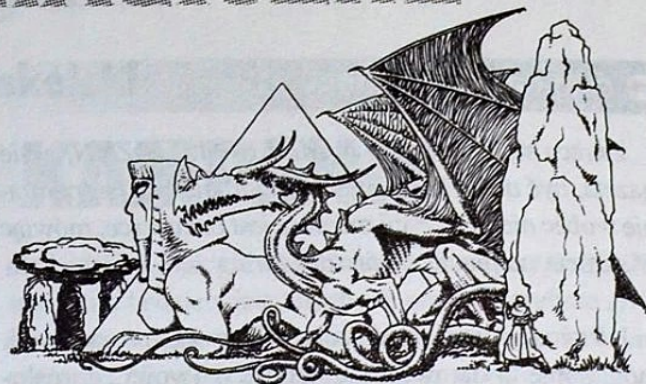
Poison Ivy [PESM]

Głębia podziemi

Nie raz i nie dwa wędrowiec natrafia na niezbadane i tajemnicze wejścia do podziemi. Mogą prowadzić do przerażających lochów, pełnych nieodgadnionych dźwięków. Zdarza się, że w na pozór spokojnym lesie natrafiamy na interesujący masyw skalny, zapraszający do wnętrza bijącą chłodem szczeliną.

Jaskinie to schronienia legendarne. W Ojcowskim Parku Narodowym znajduje się piękny wybór jaskiń o tajemniczych nazwach: Nietoperzowa, Ciemna, Mamutowa, Łokietka. O tej ostatniej mówi ciekawa opowieść. Na przełomie XIII i XIV w. ukrywał się tu przed królem czeskim Wacławem II Władysław Łokietek. Przyszły król Polski miał spędzić w jaskini ok. 6 tygodni. Dostał się do niej spuszczonej na linie otwartym ku górze korytarzem wstępnym. Wejście do jaskini było zasłane nienaruszoną pajęczyną pokrytą kropelkami rosy. Zmyliło to pogoń, a na pamiątkę owych zdarzeń stworzono kratę zdobną w motyw pajęczyny, zamykającą wejście.

W każdym korytarzu oraz wnęce może czekać na wędrowca niespodzianka. W sali zwanej „Sypialnią” znajduje się skała służąca podobno Łokietkowi za łożo. Każdy, kto owego łoża dotknie,



Jarosław Musiał

ma ponoć zapewnione szczęście we własnej sypialni. Może warto spróbować? Mimo iż Jaskinia Łokietka wyżłobiona jest przez wodę w skałach wapiennych, jej ściany są czarne. Dopiero w 1987 r. zainstalowano tu oświetlenie elektryczne. Wcześniej jaskinię zwiedzano przy blasku pochodni i świeczek. Spowodowało to okopcenie ścian. Woda spływająca przez tysiąclecia wyżłobiła w skale bajkowe twory. Jednym z nich jest słup naciekowy w kształcie gigantycznego orła. Podobno ptak ten miał chronić spokojny sen Łokietka. Nie wiadomo, jakie było zadanie formacji w kształcie słonia. Znajduje się ona nieopodal orła i z pewnością skrywa zagadkę wartą rozwiązania.

Schodząc do wszelakich podziemi, należy zachować ostrożność. W Jaskini Wierzchowskiej Górnej napotykamy na salę zwaną „Kostnicą”. Odnaleziono tu liczne osady zawierające kości. Może to szczątki śmiałków, którzy się tu wdarli?

W jaskini tej można też znaleźć Korytarz Gotycki, Jamę Hieny, Niedźwiedzie Trony i Niedźwiedzie Jamy oraz Hotelik...

W latach 80. XIX w. projektowano tu urządzenie sali balowej. Interesujące, jacy też goście mieli odwiedzić to mroczne miejsce?

Dziś najpiękniejsze jaskinie Wyżyny Krakowsko-Częstochowskiej są udostępnione turystom. Po zwierzętach je zamieszkujących zostały tylko szczątki. Najdłużej zamieszkiwały tu rozliczne rodziny nietoperzy. Zostawiły po sobie miejscami ośmiometrowej grubości pokłady guano. Teraz chronią się w miejscach niedostępnych. Być może i inni, mroczni mieszkańcy zostali z tych terenów wypłoszeni. Tajne przejścia, skrytki, przedmioty i istoty magiczne wciąż czekają na odkrycie. Na pewno odważnym wędrowcom uda się zbadać tajemnice ukryte w głębi podziemi. O ile wcześniej nie wpadną w pułapkę.

Bibliografia:

Partyka J. – Ojcowski Park Narodowy, Muza 1998



Piotr Wyskok



Jacek Drewnowski NA KOLEJOWYM SZLAKU

Nadtytuł moich artykułków to parafraza hasła futurystów właśnie, co – mam nadzieję – choć częściowo tłumaczy, dlaczego zajmuję się tu książką Grabińskiego. A zajmuję się nią przede wszystkim dlatego, że to znakomita, niesamowita lektura.

Kolej stanowi zatem scenerię „Demona ruchu”, tym niemniej podstawowy cel jej istnienia, czyli przewożenie ludzi i towarów ze stacji A do stacji B, schodzi tu na plan dalszy. Najważniejsze jest samo pokonywanie przestrzeni, a nie cel podróży. Właśnie „ruch” i „przestrzeń” to słowa, które powtarzają się w tych tekstach chyba najczęściej.

Tylko jedno z trzynastu opowiadań zawartych w tomie można zaliczyć do science fiction (w kilku kolejnych znajdziemy, przy odrobinie dobrej woli, jej elementy). Chodzi o „Dziwną stację”, której akcja rozgrywa się w roku 2345, choć – co ciekawe – w innym miejscu pisze autor o XXI wieku. W tym świecie dość odległej przyszłości pociągi jeżdżą z prędkością 300 kilometrów na godzinę, a linie kolejowe łączą Europę z Azją i Afryką. Kolejny przykład na to, jak szybko życie weryfikuje literackie wizje. Dziś trudno się spodziewać, by za trzy i pół wieku pojazdy szynowe, o ile nie zostaną w ogóle wycofane z użycia, poruszać się będą tak powoli, jak jakieś, nie przymierzając, *Pendolino*.

Znacznie ciekawsze są jednak pozostałe teksty, przynależące do klasycznej grozy. Mnie

szczególnie przypadły do gustu dwa z nich. Pierwszy to „W przedziale”. Jego bohaterem jest niepozorny człowieczek małej wiary i nikczemnego charakteru, niezdolny do podejmowania decyzji i śmiałych działań, który jednak w pociągu przemienia się w prawdziwego macho. Podróż, pęd – wspomniane wcześniej pokonywanie przestrzeni – wywołuje zasadniczą zmianę w jego osobowości. Niczym spokojny doktor Jeckyll i bestialski pan Hyde, człowiek ten ma dwa oblicza. Problem polega na tym, że wielkich czynów (bardzo młodopolska to „wielkość”. Przeczytajcie!) może dokonywać jedynie w pociągu. Kiedy wysiadzie, na powrót staje się marny, tchórzliwy, charakterologicznie pokraczny. Bardzo podoba mi się ten bohater.

Druga fajna nowelka to „Smoluch”. Przypomina klasyczną amerykańską opowieść o gremlinie, który siedzi na skrzydle samolotu i zrywa blachę poszycia – pamiętacie ten kapitalny odcinek „Strefy mroku”? U Grabińskiego zwiastunem nieszczęścia jest tytułowy Smoluch, dziwaczne, umazane węglowym pyłem monstrum. Przed każdą katastrofą stwórów ukazuje się pewnemu konduktorowi. Oczywiście, nie dowiadujemy się, kim jest Smoluch. Lubię jednak myśleć, że to kolejowy pan Hyde.

○

W ubiegłym roku ukazało się pierwsze powojenne wydanie „Demona ruchu” Stefana Grabińskiego. Nowele zamieszczone w tym tomie należą do klasyki fantastyki polskiej, a ich autor, nazywany „polskim Poe”, stał się po wydaniu książki w 1919 roku znaną postacią i chętnie naśladowanym pisarzem.

Wszystkie opowiadania z „Demona ruchu” łączy jeden temat – kolej. Ich bohaterami są konduktorzy, dróżnicy, naczelnicy stacji i wszelkiej maści podróżni, a akcja rozgrywa się w pociągach, na stacjach, bocznicach i zwrotnicach. Proza ta stanowi wyraz fascynacji maszynami, pędem, pokonywaniem przestrzeni, przez co tematycznie staje się bliska futuryzmowi.

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3

TO ZDARZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ...

Scenka z sesji:

MG: Idziecie sobie leśną dróżką. Zbliża się zachód słońca. Nagle słyszycie czyjeś kroki.

Gracz 1: Kto idzie?

MG: Atakują was orki!!!

Gracz 2: Orki? Przecież nie jesteśmy nad morzem!

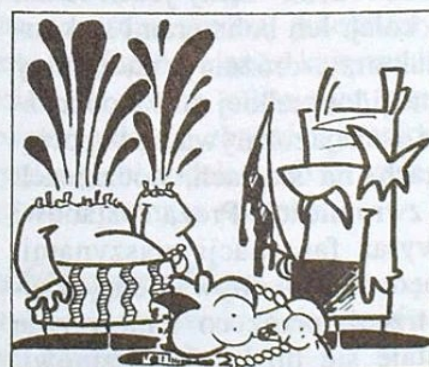
???

(My też nie wiemy co tu się miało znaleźć.

Gobliny)

MAREK LACHOWICZ PRZEDSTAWIA:

PRZYGODY PANA



IN MEMORIAM

Podziękowania dla Lucky'ego i Karnaka

AD&D

- Następnym razem was wyróżnie... u was kupimy ser.
- Wal się na ryj, trollu.
- Byłby głupi, idąc samemu na bandę 30 zbrojnych.
- Nie srajmy w gacie z powodu jednego ranga.
- Nie starczy mu strzał, aby nas wystrzelać.
- Nie każda strzała trafia.

EARTHDAWN

- Oooo, jaki milutki...
- To ja z gracją i wdziękiem wycofuję się.
- Taaak. A świstak siedzi i zawija...

WARHAMMER

- Krew dla Boga Krwi!
- Przepraszam, czy mógłby pan mi przeczytać, ile za mnie wyznaczili?
- Witaj, poczciwy kmiecie. Powiedz mi...
- To tylko draśnięcie.
- Jak to, to twoja żona?
- Przepraszam, pomyłka. I sorry, za to oko.

PRZEWODNIK PO CAERNACH: DZIECI GAI

Caern Dzieci Gai położony był w przepięknym, zielonym zagajniku. Gdy stanąłem przy wejściu zrobionym z misternie splecionych gałęzi, tanecznym krokiem zbliżyło się do mnie dwóch młodzińców w zwiewnych szatach:

– Przyszedt, przyszedt – radośnie krzyknął jeden z nich.

– Jaki ładny... – cicho dodał drugi. – Oj, to ja nie będę przeszkadzał. – Po czym puścił oko do towarzysza i zniknął w zaroślach. Muszę przyznać, że zrobiło mi się troszkę nieswojo, ale grzecznie się przywitałem.

– Witam kochanego pana redaktora w naszym caernie. Nazywam się Ten, Który Kocha Inaczej i z przyjemnością pokażę wszystko, co zechce pan zobaczyć... w naszym caernie. – Jego głos był miękki i zdałem sobie sprawę, że to plemię jest łagodnością Gai.

– Hmm... tak... Czemu twój przyjaciel nas opuścił? Może by go zawołać?

– Nie, Pieszczący Wiewiórki o tej porze ma swoje sprawy. Niech pan sobie wyobrazi, jak on słodko wygląda, gdy...

– Nie chcę wiedzieć – przerwałem. – To znaczy... wolałbym dowiedzieć się czegoś więcej o waszym szczepie, jego prawach i strukturze.

– Dobrze więc. Naszym wodzem jest Ten, Który Podchodzi Z Tyłu. Wstawił się w wielu bitwach, ale wykazał się również mądrością. Zastąpił tym, że pod jego wpływem wódz sąsiedniego szczepu, Siedzący Wilk, zmienił swe imię na Czujne Tyły. Wyglądało to tak, że...

– Nie, nie wdawajmy się w szczegóły... proszę. – Poprosiłem najgrzeczniej jak umiałem i aby zmienić temat, spytałem:

– A jaką funkcję w szczepie ty pełnisz?

Ten, Który Kocha Inaczej podniósł na mnie oczęta i odparł aksamitnym głosem:

– Ja jestem Mistrzem Wyznań...

Zapadła kłopotliwa cisza, więc aby ją przerwać, wypaliłem ni w pięć, ni w dziewięć:

– Co tam u teurgów?

– Wspaniali garou. Całe dnie spędzają przy uprawach naszych ziółek. Czy wiesz, jaki cudowny jest napar z wiesiołka brunatnego albo dwulistka ziemistego? To wspaniale działa na naszą khm... no... tego, ... chęć życia.

– Tak, zauważyłem, że Metysów ci u was dostatek – dodałem cicho.

– Co tam mruczysz pod noskiem? – Zapytał figlarnie mój rozmówca.

– Nic, nic. Macie tu jakichś Ahrounów? Chciałbym ich obejrzeć.

– Tak, są przy grządkach. Też lubię ich oglądać... Ich muskularne...

– Dobra, dobra, poznam ich.

Rzeczywiście, dotarłem na miejsce bez problemu. Jakiś garou pielł grządkę, więc postanowiłem poczekać na Wojowników i przyglądałem się pracy młodzieńca. Jednak gdy po kilkunastu minutach nikt się nie pojawił, zagadnąłem:

– Czy wiesz, gdzie są Ahrouni?

– Ja jestem jednym z nich, a co? – odparł.

– I zamiast walczyć ze Żmijem, pielisz grządki?

Chłopak zbliżył się do mnie powoli i spoglądając mi w oczy, syknął:

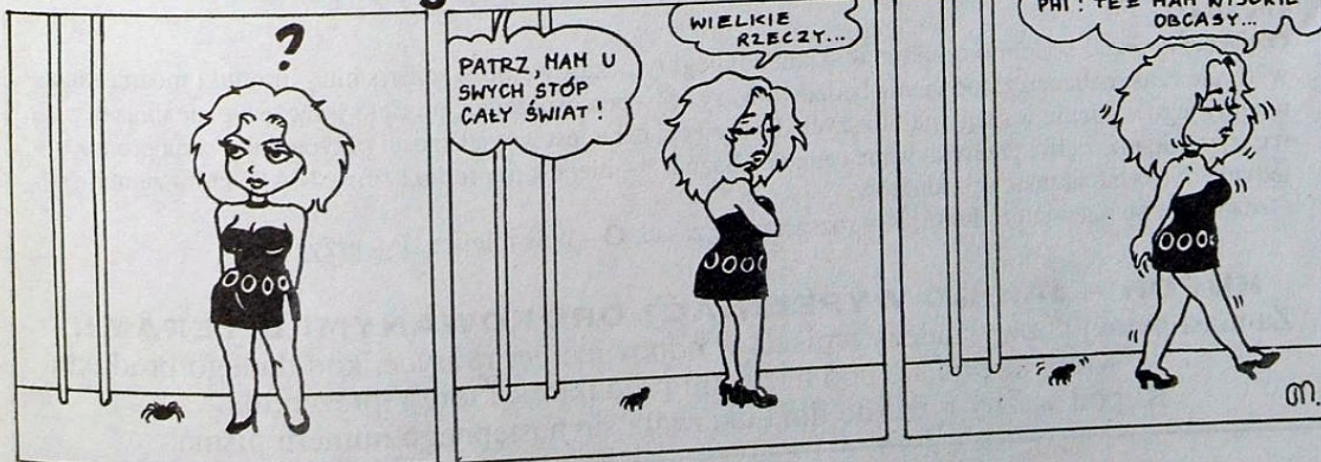
– Ja nie pielę... **ja wyrywam chwasty.**

Do domu wróciłem z mętlikiem w głowie, ale jedno wiedziałem na pewno: jeśli kiedyś mój dom spłonie, żona ucieknie z pielęgniarką, a najlepszy kumpel okaże się psychopatycznym mordercą jakichś paralityków, to nie rzucę się z mostu ani nie zapiję na śmierć, lecz wrócę tu dopełnić swego żywota. Jednak zajmę się raczej sadownictwem niż ogrodnictwem, bo pozycja przyjemniejsza, nie trzeba się schylać, więc nie boli kręgosłup i takie tam...

Idea: JeRzy

Rysunki: Ula Michalska

XVI Generacja



ODGŁOSY Z KUŹNI

W najbliższym czasie ukażą się:
podręczniki:

- * Wężowa Rzeka (ED)
- * Dziwne miejsca (GS)
- * Podręcznik gracza (GS)
- * Powietrzna Przystan i Vivane (ED)
- * Przygody w Powietrznej Przystani (ED)
- * DEADLANDS: Podręcznik gracza

książki:

- * Feliks W. Kres „Grombelardzka Legenda”
- * Glen Cook „Gorzkie Żłote Serca”
- * C.S. Friedman „Obcy brzeg”
- * Glen Cook „Zimne Miedziane Łzy”
- * Glen Cook „Stare Cynowe Smutki”
- * Elizabeth Haydon „Rapsodia”

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Techniki grozy Puszkina i odpowiedź na nie.
- O żywym orężu słów kilka.
- Apokalipsa, czyli koniec wieku.
- Telepatia w Cyberpunku.
- „Łatwe pieniądze” – trudna przygoda.
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.12.2000

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? DRUKOWANYMI LITERAMI!

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.

NUMERY ARCHIWALNE
MAGII I MIECZA
 Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-75
 MIM25 – MIM75 4,90 zł
 Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44,
 55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA
MAGII I MIECZA
 Prenumerata półroczna
 od numeru 84 do numeru 89
 PP84 44,00 zł
 Prenumerata roczna
 od numeru 84 do numeru 95
 PR84 93,00 zł

LABIRYNT
 Labirynt nr 1
 LB1 3,90 zł
 Labirynt nr 3
 LB3 15,00 zł
 Labirynt nr 4
 LB4 15,00 zł
 Labirynt nr 5: Warhammer
 LB5 29,00 zł
 Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
 LB6 39,00 zł

EARTHDAWN
– PRZEBUDZENIE ZIEMI
 Podręcznik podstawowy
 EDRPG 69,00 zł
 Księga wiedzy (R)
 EDKWI 45,00 zł
 Barsawia (O)
 EDBAR 69,00 zł
 Ścieżki adeptów (R)
 EDSAD 55,00 zł
 Mieszkańcy Barsawii (R)
 EDMB1 45,00 zł
 EDMB2 45,00 zł
 Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
 EDMAG 49,00 zł
 Mroczne sekrety Barsawii (R)
 EDMSB 39,00 zł
 Wężowa Rzeka (O)
 EDWRZ 49,00 zł
 Koszmar z przestworzy (P)
 ♦EDKZP 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA
 Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
 GSRPG 89,00 zł
 Dziwne miejsca (O+P)
 GSDZM 32,00 zł

ZEW CTHULHU
 Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
 ZCRPG 79,00 zł
 Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
 ZCPBT 35,00 zł
 Xiega bestyj (R)
 ZCXIB 15,00 zł
 Almanach potworów (R)
 ZCALP 45,00 zł
 Krainy Snów (O, P)
 ZCKRS 59,00 zł
 Przeróżające podróże (P)
 ZCPOP 21,00 zł
 Maski Nyarlotepa (P)
 ZCMAN 79,00 zł
 Dzień Bestii (P)
 ZCDB 15,00 zł

Przewodnik po sroziemiu (O)
 SRPPS 35,00 zł
 W poszukiwaniu palantira (P)
 STWPP 28,00 zł
WILKOŁAK: APOKALIPSA
 Ekran Narratora (R, P)
 WAEKR 15,00 zł
 Podręcznik gracza (R)
 WAPGR 50,00 zł
 Podręcznik Narratora (R)
 WAPNA 32,00 zł
 Rytuał przejścia (R, P)
 WARPR 20,00 zł
 W krwawym blasku Księżyca (P)
 WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK
 Podręcznik podstawowy
 BTMEW 69,00 zł
DZIKIE POLA
 Podręcznik podstawowy
 DPRPG 69,00 zł
 W stepie szerokim (R, P)
 DPWSS 38,00 zł
 Ogniem i mieczem (R, P)
 DPOIM 38,00 zł

INNE
 Oko Yrrheda
 OYRPG 25,00 zł
 Aphalon
 *APOD 45,00 zł

GRY KARCIAŃE
INFERNO – MAGAZYN GIER
KARCIAŃYCH

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: MROCNY RAJ
 Talia podstawowa
 DESTA 28,00 zł
 Zestaw dodatkowy
 DEDOD 9,00 zł

KULT
 Talia podstawowa
 KTSTA 35,00 zł
 Zestaw dodatkowy
 KTDOD 8,00 zł
 Inferno
 KTINF 8,00 zł

INNE
BATTLETECH
 Battletech: Kompendium (R)
 BTKOM 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA
 Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)
 WZSWW 55,00 zł
 Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)
 WZSWW 55,00 zł

Pokwitowanie dla wpłacającego		Pokwitowanie dla banku		Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	
zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie
wpłacający		wpłacający		wpłacający		wpłacający	
imię, nazwisko, dokladny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		imię, nazwisko, dokladny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		imię, nazwisko, dokladny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)		imię, nazwisko, dokladny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel podpis przyjmującego		stempel podpis przyjmującego		stempel podpis przyjmującego		stempel podpis przyjmującego	
pobrano opłatę zł		pobrano opłatę zł		pobrano opłatę zł		pobrano opłatę zł	

ZA GARŚC

ŻŁOŚCZÓW





ZIEMIA: OSTATNIE STARCIE

Przychodzą w pokoju... a jeśli nie?

W każdą niedzielę o 19.00



polski kanał rozrywki i komedii