

Jacek Drewnowski: WYSPA TRĘDOWATYCH

MiM 12

Magia i Miecz

INDEKS: 322954

cena: 9,90 zł

Apokalipsa w ZC

Koniec Świata
w RPG

ŻYWOBRONIE

Telepatia
w CP 2020

exclusive
DEADLANDS



DEADLANDS:
EKSKLUZYWNE MATERIAŁY
DO NOWEJ GRY!
exclusive
strona 9, 10, 12, 18, 19, 55

Świąteczne rozważania

Piszę te słowa na długo przed nadejściem magicznych świąt. Nie czuć jeszcze niezwykłej atmosfery, Miłkołajowie nie biegają po ulicach i nie pchają się przez kominy, a renifery nie ciągną sań po śniegu. Którego

to śniegu z resztą nie ma – tylko jakaś plugawa woda leje się z nieba... Mówiąc wprost: do świąt jeszcze szmat czasu. Wszyscy jednak wiedzą, że ten czas szybko minie, a potem: prezenty, życzenia, jedzonko, lenistwo, książki, filmy i gry! I inne przyjemności.

A zanim nadejdzie magia świąt, jest kilka chwil na refleksję – eR-PeGową refleksję. W Polsce obchodzi się wiele świąt. Wielkanoc i Boże Narodzenie to najważniejsze. Do tego dochodzą jeszcze tzw. święta państwowe. I inne kościelne, różnych wyznań. Gros dni wolnych, w których za coś komuś dziękujemy, zastanawiamy się nad przyszłością/przeszłością tudzież po prostu balujemy. Tymczasem w eRPeGowych światach jakoś tego niewiele jest. Owszem, w pod-

ręcznikach opisujących wymagowane krainy pojawiają się wzmianki o takich czy innych dniach poświęconych temu lub owemu bóstwu. Ale czy zauważyliście jakieś święta państwowe? Albo znaczne rozróżnienia między świętami religijnymi? Dlaczego Barsawianie nie obchodzą z radością dnia, w którym proklamowali swą niepodległość wobec Thery? Dlaczego w Starym Świecie nie ma święta założyciela imperium? Nie mówiąc już o tym, iż w Księstwach Granicznych przydałoby się kilka innych „ważnych dni” w roku. A w Znanych Światach? Mieszkańcy nie obchodzą narodzin czy śmierci Proroka! Czy warto jeszcze wspomnieć, że żaden z rodów nie ma własnych świąt, a mieszkańcy planety zdają się nawet nie obchodzić dnia odkrycia danego ciała niebieskiego. To samo z hucznymi zabawami z okazji

końca wojen o tron czy zdobycia władzy przez Alexiusa. Przykłady można mnożyć i mnożyć. Czasem pojawiają się jakieś wzmianki o lokalnych świętach. A to wilkołaki coś obchodzą (takie lub inne plemię odprawia jakowyś rytuał), a to wampiry...

Brak jednak w tym wszystkim jakiegoś zróżnicowania. Jakiejś mocy. Pewnie – wymyślone na potrzeby gier fabularnych światy to nie rzeczywistość. Czerpią one jednak z niej garściami, zdają się jednak zapominać o tak ważnym elemencie naszego życia jakim są święta. A szkoda, bo przecież można obchodzić je również tam – w krainach wyobraźni.

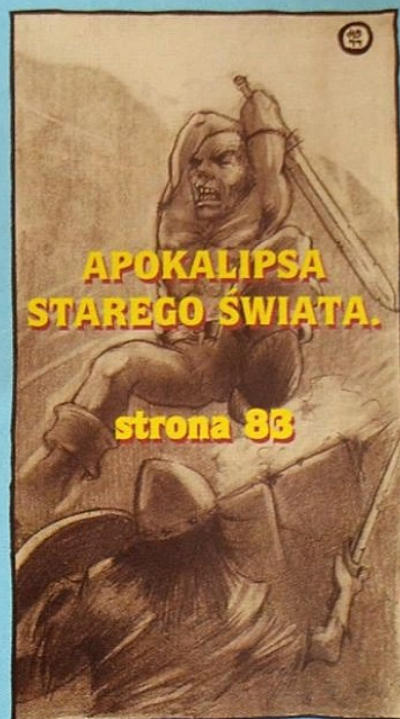
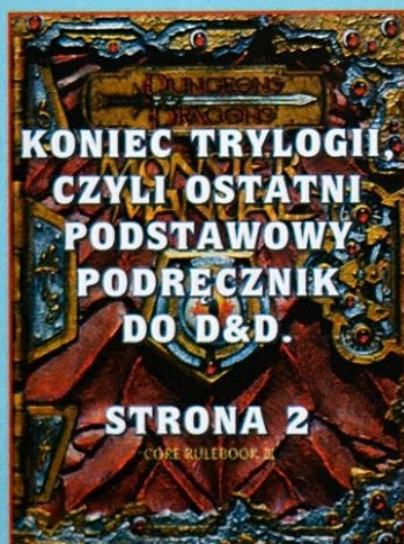
Kiedy więc będziecie oglądać gwiazdkowe prezenty, dzielić się radością z rodziną i przyjaciółmi, siedzieć przy suto zastawionym stole i perorować o magii świąt – na chwilę oderwijcie się od rzeczywistości i zastanówcie się, czy warto sięgnąć po ową magię i mieczem ją... ten tego. A potem wróćcie do słodkiej rzeczywistości świąt!

Pozostaje mi życzyć Wam tylko, Drodzy Czytelnicy, Wesółych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Ze mną chórem do życzeń przyłącza się cała redakcja i wszyscy pracownicy wydawnictwa. Do zobaczenia w XXI wieku!

T. Krecmar

Hasło miesiąca:

— Poison, skąd u ciebie tyle erotyzmu? — rednacz na kolegium, dopytując się o źródła pewnego tekstu



Temat numeru:

I gwiazdy niebieskie spadną
na ziemię... 32

Tomek Kreczmar, Jerzy Cichocki, Tomasz
Andruszkiewicz, Maciej Nowak-Kreyer, Michał
Machocki, Jerzy

Panorama:

D&D3E:
Monster Manual 2

Kurzymiś

Fading Suns
Gasnące Słońca 5

LaMaX

Cena Przeznaczenia,
podręcznik o gotycko-punkowych
ulicach 6

Owca

Księga Cieni,
Mag: Wstąpienie –
Podręcznik Gracza 7

Owca

Oblicza Deadlands 9

Tomasz Z. Majkowski

DL: Świat i mechanika w dwóch
słowach 10

Jerzy Cichocki

Najlepsi z najlepszych:
czyli sam miodek Dziwnego
Zachodu 12

Tomasz Z. Majkowski

Wieści 14

Ciężko w Polsce
cowboyom... 18

Miłosz

System, który lepiej znać
Z Shanem Hensleyem, twórcą
Deadlands, specjalnie dla Exclusive
rozmawiają 19

Tomek Kreczmar i Miłosz

Stałe działy:

Listy 20, 113

MiM(ochodem):
Twoja największa wpadka
jako MG 22

Kraina Goblinów,
edycja 3.6 116

Felietony:

Od dupy strony 23

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna:
Karaluchy pod poduchą 115

Jacek Drewnowski

Almanach:

Sfrustrowany sobowtór 40

Ripley

Co mój miecz sobie o tym
pomyśli? Czyli słów kilka
o żywobroniach... 42

Krzysztof Piskorski

Opowiadanie:

Wyspa trędowatych 24

Jacek Drewnowski

Scenariusz:

Starzec (część I) 106

Michał Sołtyśiak

Mięcho:

„I... Stworzył człowieka” 110

Łukasz Kuch

Upadek 111

Krzysztof „Kas” Siejkowski

Niespodzianka!!! 112

Darek Ojczana

Powrót do postaci 113

Jacek Jaskółski

Bohater Niezależny 113

Horza

Miejsca magiczne:
Miasto Umarłych 114

Poison Ivy

Cyberpunk:

Telepatia (PSI) 50

Tomek „Darklord” Pierzchała

Deadlands:

Co się wydarzyło
w Finnegans Lake 55

Tomasz Z. Majkowski

Dzikie Pola:

O Tatarach litewskich 62

Michał Machocki

Earthdawn:

Piękna i bestia (część II) 68

Maciej Szaleniec

Miasto Kamienny Młot
(część I) 75

Jeremy Mettler

Świat Mroku:

Kłątwa przypadku 78

Wojtek Szymonik

Nadchodzi świt,
czyli wampirze schronienia
w Mrocznych Wiekach 80

Przemysław Szymczak

Warhammer:

Czas Apokalipsy 83

Sławomir Łukasz

La Belle Sorcière (część II) 90

Maciej Szaleniec, Joanna Tadeusiewicz

Zew Cthulhu:

Postapokaliptyczny
Zew Cthulhu 97

Joe Abrahams i Karmali Mak Art

Techniki Grozy: Narracja 101

Puzglin

MIM**12(84)/2000****REDAGUJE ZESPÓŁ:**

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

epiams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)

tomek_andruszkiewicz@efarm.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Michał Marszałik (Listy, Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)

bryan@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (DP, Humor)

jerzy@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chojłuj (reklama@mag.com.pl)

**OPRACOWANIE GRAFICZNE
I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:**

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Święty Mikołaj

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Poison Ivy, Andrzej Śwędryński,

Maciej Szaleniec, Tread, Piotr Wysok

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

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania

zmian w nadesłanych materiałach.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja

nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia

związanych z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Piotr Cieśliński

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

D&D 3E

MONSTER MANUAL

Przygotował: Kurzymiś

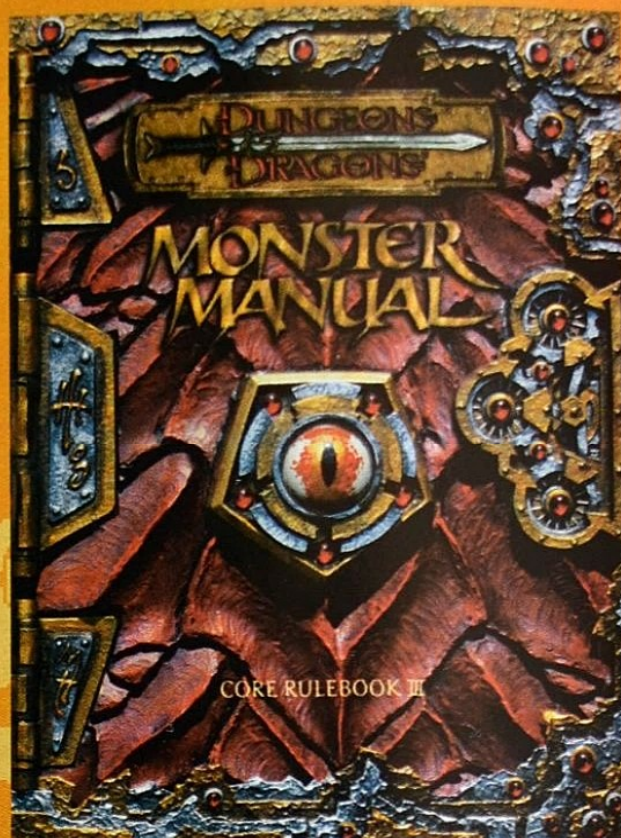
Na Monster Manual, ostatni z trzech podręczników stanowiących podstawę 3 edycji D&D, nie trzeba było długo czekać. Ukazał się on 16 października, czyli w niecały miesiąc po Dungeon's Master Guide.

Tak jak i poprzednik, *Manual* zawiera opisy ponad pół tysiąca śmiertelnych lub zupełnie niegroźnych istot, które mogą pojawić się na drodze poszukiwaczy przygód. Tak jak i on jest bogato ilustrowany, bardzo ładnie wydany i, oczywiście, niesamowicie przydatny w każdej niemal kampanii D&D. Na tym jednak wszelkie podobieństwa się kończą. Gdyż to, co otrzymujemy, pod każdym względem przewyższa pierwowzór. O tym jednak za chwilę. Najpierw cofnijmy się trochę w czasie i zajrzyjmy za kuliszy tego niezmiernie udanego projektu.

Skip Williams, autor podręcznika, stanął przed niesamowicie trudnym zadaniem. Selekcja kilkuset bestii z tysięcy, które pojawiły

się w ciągu ponad 20 lat istnienia gry musiała być przeprowadzona rozsądnie i podlegać jakimś regułom. Zdecydowano, że do *Manuala* trafią głównie istoty pasujące do klasycznego typu „podziemnych” przygód oraz takie, które są niezbędne w grze. Czyli potwory, które mogą zostać przywołane, sporo zwierząt dla druidów i rangerów, martwiaki do odwracania przez kapłanów i różne inne stwory, dzięki którym bohaterowie byliby zmuszeni do wykorzystania swoich, często różnorodnych, umiejętności.

Po dokonaniu selekcji przyszła kolej na kolejny, równie trudny etap.



Przetworzenie potworów na język nowej edycji. Sprawienie, by stały się lepsze. Trzeba przyznać, że zadanie to powiodło się Skipowi i jego współpracownikom doskonale. Wiele z tych najbardziej znanych bestii, odmieniono. Wszystkie przyporządkowano typom, które podobnie jak klasy w przypadku graczy, odznaczają się pewnymi zaletami i wadami. W końcu przy potworach znalazły się wartości ich cech. Teraz wiemy już jak są inteligentne, mądre, silne i zręczne, co pozwala o wiele lepiej obrazować je podczas gry.

W pierwszej części podręcznika bardzo szczegółowo wyjaśniono co oznaczają poszczególne paragrafy przy potworach (czym jest Klasa Pancerza, Specjalne Zdolności, Ataki itd.). Jeszcze raz rozpatruje najróżniejsze formy ataków i mocy (to samo w bardziej rozbudowanej formie znalazło się w *Dungeon's Master Guide*), przedstawia nowe featy dla bestii i oczywiście, co najważniejsze, ich podział na kategorie oraz zasady rozwoju w obrębie każdej z nich.



Kategorii jest 17. Monstra dzielą się na:

Abberations – potwory o dziwnej anatomii, niesamowitych zdolnościach (np. beholdery).

Zwierzęta – zwykłe zwierzęta, które znamy z naszego świata (np. sarny).

Bestie – nienaturalne istoty o normalnej (?) anatomii, bez magicznych zdolności (np. gryfy).

Konstrukty – obiekty ożywione lub magicznie animowane istoty (np. golem).

Smoki – wiadomo co.

Żywioty – też wiadomo.

Fey – istoty z nadnaturalnymi zdolnościami, związane z naturą (np. skrzaty, driady).

Giganty – duże humanoidalne istoty o olbrzymiej sile (np. ogry, olbrzymy).

Humanoidy – wszystko co ma dwie ręce, dwie nogi i na drzewa nie ucieka, zazwyczaj wielkości człowieka lub większe (np. gobliny, orki i oczywiście homo sapiens).

Magiczne Bestie – to samo co bestie, tylko z magicznymi albo nadnaturalnymi zdolnościami (np. bazyliżek).

Monstrualni humanoidzi – jak humanoidzi z cechami potworów lub zwierząt, z nadnaturalnymi zdolnościami (np. meduza).

Ooze – amorficzne stworzonka (np. galaretki, budynie i lody).

Outsiderzy – istoty z innych wymiarów (np. diabły, demony).

Rośliny – przedstawiciele flory, ale nie róże i bratki (wszelkiego rodzaju zabójcze kłaczka, śmiertelne grzyby itd.).

Zmiennokształtni – nieamorficzne istoty, potrafiące przyjmować inne kształty (np. likantropy).

Martwiaki – miłośnicy Krysztalów Czasu wiedzą o co chodzi (np. duchy, wampiry i zombie).

Insekty – czasami można je spotkać w kuchni, z tą różnicą, że te bywają czasami większe niż ty (np. gigantyczne pajaki).

Jak już wspominałem każdy typ, podobnie do klas, ma wady i zalety. Martwiaki, na przykład, rzucają na żywotność k12, giganty k8, Fey k6 itd. Tak jak w przypadku klas jedne istoty są bardziej odporne na magię, inne na czynniki fizyczne, a jeszcze inne bardzo szybko reagują na zagrożenie.

Znalazło się również miejsce na zasady dotyczące awansu i tego, co z niego wynika. Już nigdy więcej ogr, zombie czy gigant nie będzie taki sam, co nierzaz na pewno zaskoczy graczy.

Następna sekcja podręcznika to opisy ponad pięciuset potworów (ich charakterystyki, taktyka, wygląd, sposób życia).

Przy niektórych konstrukcjach podano porady dotyczące ich budowy. Na tej podstawie mag będzie mógł stworzyć własnego golema lub coś jeszcze groźniejszego.

Po opisie potworów znajdują się trzy dodatki. Pierwszy poświęcony zwykłemu zwierzętom, drugi insektom i trzeci „szablonom”. Czym są owe „szablony”. Otóż niektóre potwory nie są przyporządkowane do żadnego typu. Tworzy się go dopiero, dodając szablony do już istniejącej istoty. Np. moc wampira należy teraz w dużej mierze od tego, z kogo jest zrobiony. Czym innym jest krwiopijca, który za życia był wojownikiem na piątym poziomie, czym innym zrodzony z kapłana z poziomu 20. O tym zresztą przekonacie się sami. To samo dotyczy się pozostałych istot, które zamieszczono w tej części **Monster Manual: czarotropów (lich)**,



likantropów, półsmoków, półdemonów, półaniołów, duchów, niebiańskich i piekielnych istot.

Podsumowując, otrzymaliśmy kolejny świetny produkt do D&D 3E. Przydatny zarówno dla graczy i Mistrzów Gry. Pełen fantastycznych istot, wartościowych informacji, doskonały pod względem edytorskim. Rzecz, którą naprawdę warto mieć, jeżeli myśli się na poważnie o prowadzeniu Smoków i Podziemi.

LILLEND

Large Outsider (Chaotic, Good)
Hit Dice: 10d12 (45 hp)
Initiative: +3 (Dex)
Speed: 20 ft. (4 squares)
AC: 17 (+1 size, +3 Dex, +3 natural)
Attack: 10d12 (+3 Dex, +3 magic, +3 natural)
Damage: 10d12 (+3 Dex, +3 magic, +3 natural)
Special Attacks: Improved grab, constrict +15, spells, spell-like abilities
Special Qualities: Poison immunity, fire resistance 20
Saves: Fort +7, Ref +8, Will +8
Abilities: Str 20, Dex 17, Con 15, Int 14, Wis 14, Cha 18
Skills: Appraise +12, Concentration +12, Knowledge (arcane) +12, Lore +18, Perform (any) +14, Spellcraft +12, Wilderness Lore +17
Feats: Combat Casting, Elemental Spell

Climate/Terrain: Any land and underground
Organization: Solitary or pairs (2-4)
Challenge Rating: 7
Treasure: Standard
Alignment: Always chaotic good
Advancement: 8-10 HD (Large), 11-21 HD (Huge)

Lillends are mysterious creatures from another plane. Many are skilled in one or more forms of magic.

A lillend looks like a human or elf female (rarely a male) with the lower torso of a mechanical serpent, and long, sinuous, jointed wings like a bat. The typical lillend is 20 feet long.

Lillends are lovers of music and art. Gold, green, and silver are their favorite colors. They are also fond of jewelry. The destruction of art and all treatment of artists enrages them. They grudge any reference to, and they often encounter a jealous rivalry between artists of their favorite art.

Lillends also have a great love of unspoiled wilderness. The wilds around them are the natural habitat of their kind, and they occasionally visit and enjoy similar spaces. A lillend is so protective of his chosen wilderness as it is of the art. These beings sometimes form temporary alliances with rogues, clerics, and bards to defend their favorite regions against the encroachment of civilization. Sometimes a covey of lillends adopts a tract of wilderness, using one member to serve as their diplomat.

Lillends speak Common, Infernal, Shend, and Common.

COMBAT
Lillends are generally peaceful unless they intend vengeance against someone they believe guilty of harming, or even dishonoring, a lillend art form, artwork, or artist. They then become very hostile. They use their spells and spell-like abilities to confuse and weaken opponents before entering combat. A covey of lillends usually discusses strategy before a battle.

LIZARD FOLK

Medium Size Humanoid (Aquatic, Amorphous)
Hit Dice: 10d12 (45 hp)
Initiative: +0
Speed: 30 ft.
AC: 15 (+1 size, +2 Dex, +2 natural)
Attack: 10d12 (+2 Dex, +2 magic, +2 natural)
Damage: 10d12 (+2 Dex, +2 magic, +2 natural)
Special Attacks: Improved grab, constrict +15, spells, spell-like abilities
Special Qualities: Poison immunity, fire resistance 20
Saves: Fort +7, Ref +8, Will +8
Abilities: Str 20, Dex 17, Con 15, Int 14, Wis 14, Cha 18
Skills: Appraise +12, Concentration +12, Knowledge (arcane) +12, Lore +18, Perform (any) +14, Spellcraft +12, Wilderness Lore +17
Feats: Combat Casting, Elemental Spell

Climate/Terrain: Tropic and warm month
Organization: Gang (3-12), band (12-20), 50% noncombatants
Challenge Rating: 7
Treasure: 30% coins, 30% goods, 30% items
Alignment: Usually neutral
Advancement: By character class

Lizardfolk are primitive reptilian humanoids that can be 100 feet across if granded.

Lizardfolk are usually a 7 to 10 feet tall with green, gray, or brown scales. Their tails are used for balance and are 10 to 15 feet long. They can hold their breath for weeks, as long as a human. Although they are not intelligent, they are very cunning, particularly in their hunting. Some more advanced tribes build forts and use weapons and shields. Lizardfolk of these tribes may even have equipment stolen or traded from other intelligent creatures.

Lizardfolk speak Draconic.

REWOLUCJA DVD!

DRUGI NUMER W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

NOWOŚĆ DVD ROM

NA PŁYCCIE 4,6 GB !!!

DVD

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE

Gry Komputerowe

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

2/00

OBSZERNA RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA!
GRA ZA DARMO!
CZYTAJ STR. 85

X-BOX

Konsolowe Knuce
Firmy Microsoft...

BLAIR W
Na Tropie Przekle

ZAPOWIEDŹ NOWEGO HITU!

ODKRYWAMY WSZYSTKIE SEKRETY GIER:
"VAMPIRE" I "STARLANCER"

PORADNIK
Gry Komputerowe



Settlers IV

GRATIS!
KSIAZKA
64 STRONY
STARLANCER
VAMPIRE

TYLKO U NAS!
STARLANCER
Twój kraj Cię potrzebuje.
Wielki Brat knuje zbrodnie.
TYLKO U NAS!
VAMPIRE
THE MASQUERADE REDEMPTION
Skażona przed wiekami krew, wciąż szuka ofiar.

64-STRONICOWA KSIAZKA TYLKO Z GK CD/DVD



Gry Komputerowe

WRZESIEŃ 2/2000

EDYCJA • WRZESIEŃ • 02/00

DVD
ROM

ORAZ
• SHAREWARE
• DRIVERY
• NARZĘDZIA
• TRAILERY

uterowe

100
EEC

PEŁNE WERSJE GIER I DODATKÓW



BONEWORLD
RAIDERS REBEL
Pełna Gra

POLANIE
Pełna Gra

ROCKET ARENA
Dodatek: Quake III

FARAON
Dodatek: F

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

Grand Driv 2

POJEMNOŚĆ PŁYTY

4.6 GB

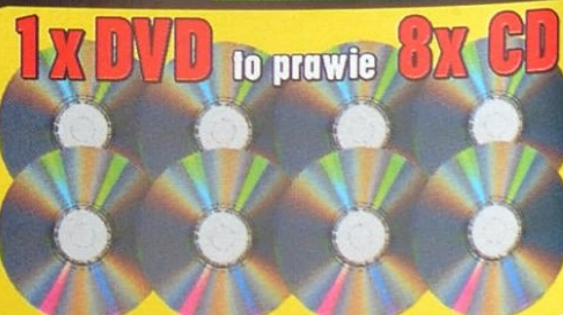
- 4 PEŁNE GRY
- 25 WERSJI DEMO
- 40 PATCHY
- DRIVERY
- SHAREWARE
- TRAILERY
- DODATKI

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



SPRAWDŹ SAM JLE MOŻE DOMIEŚCIĆ PŁYTĄ DVD

tytuł: **FADING SUNS GASNĄCE SŁOŃCA**
 autorzy: **Bill Bridges, Andrew Greenberg**

wydawca: **Holistic Design Inc.**

wydawca edycji polskiej: **Wyd. MAG**

tłumaczenie: **Tomek Kreczmar, Małgorzata Strzelec, Wojciech T. Szypuła**

Jeśli przemysł firmowy, motoryzacyjny, czy nawet proszków do prania ma swoje superprodukcie, to czemu nie może ich mieć branża RPG? Załóżmy, że ma. I to wystarczy, by na nowo wykreowanej półeczce zmieściły się dwa systemy wydane przepięknie, z jadem i znaczące dla całego rynku RPG: **LEGĘDA PIĘCIU KRĘGÓW** i **FADING SUNS GASNĄCE SŁOŃCA**. Wkrótce zobaczymy też **DEADLANDS** i półka stopniowo się zapełni...

Ale wracając do tematu. **GASNĄCE SŁOŃCA** są tematem ważnym dla nas, bo nie mieliśmy jeszcze na rynku RPG w klimacie s-f. GS są nie tylko systemem sf, ale i prezentują nam świat stworzony po prostu po to, by w niego grać! Od A do Z. Tylko i wyłącznie. Specjalnie. Muszę powiedzieć, że nie zetknąłem się z niczym takim od czasu **AD&D. STAR WARS RPG** – system wysysany z filmu. **ALIEN RPG** – też. **TRAVELLER** – podciąganie tego co w sf już było, bez większych zmian. Natomiast **GASNĄCE SŁOŃCA** to przede wszystkim gra. GS są tym dla sf RPG, czym **AD&D** dla fantasy rpg.

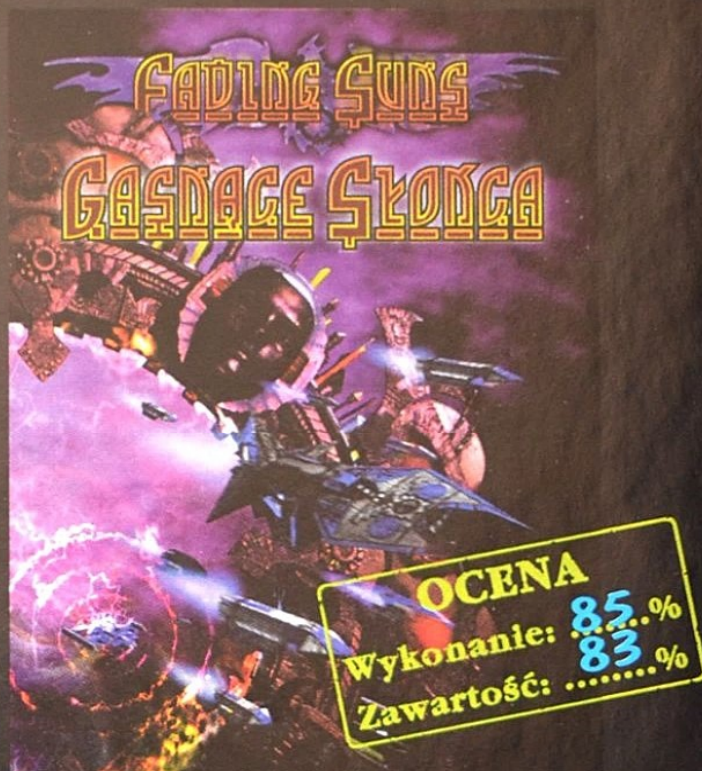
Dlaczego? Zaczniemy może od tego na co stawiają autorzy. Otóż w potężnym, liczącym blisko 310 stron podręczniku, twórcy dosłownie naćkali informacji związanych ze światem. Detale, detaliki, sprzęt, zasady komunikacji, rasy, cechy: nie uświadczysz tu ani rozwlekłego graficznego stylu *White Wolf*a, ani megaremek z **L5K** – za to tekst drobnutki, mały margines. Ten podręcznik dosłownie przeraża ilością zawartych w nim informacji. Gdy zasiadałem do jego lektury, pomyślałem – „Boże! Ile czasu trzeba, żeby się w to wgryźć!”. Doszedł do tego fakt, że zapoznając się z procesem losowania postaci stwierdziłem, iż jest on... niesamowicie długi. Trzeba wklepać do postaci nieprawdopodobną wręcz ilość informacji, z których spora część przyda się bardzo rzadko. Ale są tego i plusy: precz z postaciami, w które nie można się wczuć! Precz z graczami, których postacie zginęły i którzy chcą „coś” naprędce dołosować w czasie sesji! W GS zaczynając pierwszą przygodę już przyzwyczaiłeś się do swojej postaci. Fajna sprawa.

A co mamy do wyboru? Myślę, że najlepszym określeniem będzie „Mistyczna Przyszłość”. Podpuścić: „Może lekka kradzież z Gwiezdnych Wojen?”. O nie. Tu mistycyzm jest głębiej zakorzeniony. Kościół, inkwizycja, bractwa, psychonicy, okultyzm – to porządek dzienny. A do tego tajemnicze planety – ba całe światy, obcy... Jakby wrzucić natchnione fantasy w realia sf. Smaczny mix. I sprawdza się, nie ma co.

Trudno cześcić się wykonania. Okładka gruba jak mury Fortu Knox (albo okładka **L5K**), kolory nasyczone, grafiki mało – ale jak się zdarzy, to obrazki sporawe i klimatyczne (sporo szarości). Na plus zdecydowanie. I tekstu przez to sporo (sorry, że ja tak ciągle o tej ilości tekstu, ale naprawdę jest tego kuuupa!). Na pochwałę zasługuje też spory indeks ułatwiający korzystanie z podręcznika i to, że wszystkie wyliczenia w podręczniku uporządkowane są alfabetycznie. No i barwna mapa wszechświata i bram, którą dostajemy z podręcznikiem.

Jest dobrze. Dla tych, którzy poczuć chęć pogrania w sf – najlepszy wybór. Dla tych, dla których szybkość światła to za wolno – jedyna okazja. Dla tych, którzy lubią dobre RPG, z pomysłem, głębią i patentami – cudzik. Dla chcących zaskoczyć graczy, którzy wszystkie podręczniki do **WFRP**, **WAMPIRA**, **ZC**, itp. już zjedli – coś w sam raz. Bardzo dobry podręcznik. Bardzo polecam. System wart inwestycji.

A swoją drogą znów nie dowiedziałem się jak kosmiczne krasnoludki sikają w stanie nieważkości do zatubkowanego mleka kosmonautów...



LoMax

tytuł: **CENA PRZEZNACZENIA, PODRĘCZNIK
O GOTYCKO-PUNKOWYCH ULICACH**
autorzy: Forrest Black, Phil Brucato,
Beth Fischi, Amelia G, Steven Long,
Jayni Wiley
wydawca: White Wolf
wydawca edycji polskiej: Wyd. ISA
tłumaczenie: Tomasz Malski

Spodziewałem się, że mój Avatar będzie czerwienił się jak uczennica czytając mi przez ramię fragmenty tego rozszerzenia, jednak on tylko kiwał głową i chichotał cicho, ciekawe dlaczego?

Biorąc do rąk **Cenę przeznaczenia** przypuszczałem, że przytłoczy mnie okrucieństwami, seksem i krwią kapiącą z każdej kartki – w końcu to produkt *Black Doga* „tylko dla dorosłych”. I trzeba przyznać, że trochę byłem rozczarowany, przekonawszy się, że spora część informacji tu zawartych nie będzie obca nikomu, kto obejrzał serię filmów z Brudnym Harrym, czy choćby I serię *Ekstradycji*.

Autorzy podręcznika przedstawiają brutalną rzeczywistość Świata Mroku: ciemne zaułki brudnych ulic, walki gangów i prostytutki stojące na rogatkach. Wszystkiemu beznamiętnie przyglądają się policjanci, którzy przeżuując pączki, odliczają minuty do zejścia z posterunku. W całej tej miejskiej zupie muszą odnaleźć się nasi bohaterowie.

Bardzo skrupulatnie opisane zostały co ciekawsze postacie, na które możemy natknąć się na ulicy. Poruszając od rzeźmieszków i kłoszardów, poprzez gangi do zorganizowanych grup przestępczych. Nota bene szczegółowy opis historii i zasad działania poszczególnych organizacji jest jednym z przydatniejszych rozdziałów **Ceny przeznaczenia**. Po jego lekturze doskonale nauczycie się odróżniać członka Yakuzy od Chińskiej Triady, co nie zmieni faktu, że obu powinniście schodzić z drogi.

Mimo jednak wszystko **Cena przeznaczenia** ma kilka niezłych fragmentów. Na przykład słowniczek slangu czy charakterystykę wszelakich narkotyków

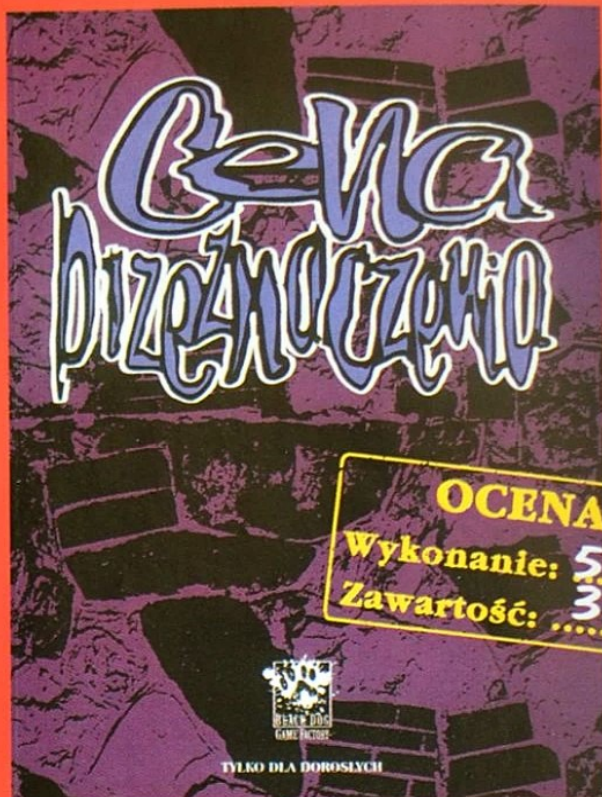
Słabizna. Niestety Black Dog się nie spisał. Powiedzmy sobie szczerze: nie mieli pomysłu na ten dodatek. A fani poznali się na nim o razu. Nie tylko w Polsce. Zastanawiające, dlaczego nie zrobili podręcznika o awangardzie stricte MAGowskiej? Na miarę Baali do Mrocznych Wieków? Tylko jakiś wypłód, który de facto mógłby służyć do każdego systemu Świata Mroku. Sorry, no bonus...

[młsz]

niu przygody, to jednak pomysł „Dziwnego boiska do koszykówki” wydaje mi się dość banalny. Chodzi o boisko, w którego rogach pojawiają się i znikają ludzie. Delikatnie mówiąc – słabiactwo.

Z przykrością muszę stwierdzić, że mimo mojego początkowego entuzjazmu **Cena przeznaczenia** odrobinę mnie rozczarowała. Jest skierowana tylko do dorosłych, ale w większości zawiera treści, które obce mogą być jedynie małym dzieciom. Trzeba przyznać, że zbiera ona bardzo wiele informacji w jednym miejscu, co bez wątpienia pomaga wczuć się w klimat industrialnego apokalipsy, jednak starzy wyjadacze nie znajdą tu żadnych odkrywczych rozwiązań. Polecam jako narzędzie dla mniej doświadczonych MG. Problem w tym, że mają oni zwykle mniej niż 18 lat.

Podsumowując – **Cena przeznaczenia** świetnie nadaje się na prezent urodzinowy od kolegów dla fanów systemu. Natomiast nie polecam wydawania własnych pieniędzy.



Owca

tytuł: **KSIĘGA CIENI, MAG: WSTĄPIENIE**
 – **PODRĘCZNIK GRACZA**
 autorzy: **Emrey Barnes, Bill Bridges,**
Steve Brown i inni
 wydawca: **White Wolf**
 wydawca edycji polskiej: **Wyd. ISA**
 tłumaczenie: **Piotr Kucharski**

Niespełna pół roku temu w sklepach ukazało się nowe rozszerzenie do MAGA – **Księga Cieni Podręcznik Gracza**. Piszą autorzy: „znalazło się tu sporo z tego, co nie zmieściło się w pierwotnej wersji Maga”, dorzucono do tego parę zupełnie nowych pomysłów i... Oto efekt.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, to firma White Wolf przyzwyczaiła już czytelników do swojego stylu z dużą ilością wyłącznie czarno-białych ilustracji. I chociaż znajdują się tacy jak ja, którym ten rodzaj grafiki nie bardzo odpowiada to jednak rozumiem, że ma ona jakiś swój urok. W **Księdze Cieni** nie zostaniemy zaskoczeni niczym nowym.

Wszystkie niedociągnięcia oprawy w pełni rekompensowane są przez merytoryczną zawartość podręcznika.

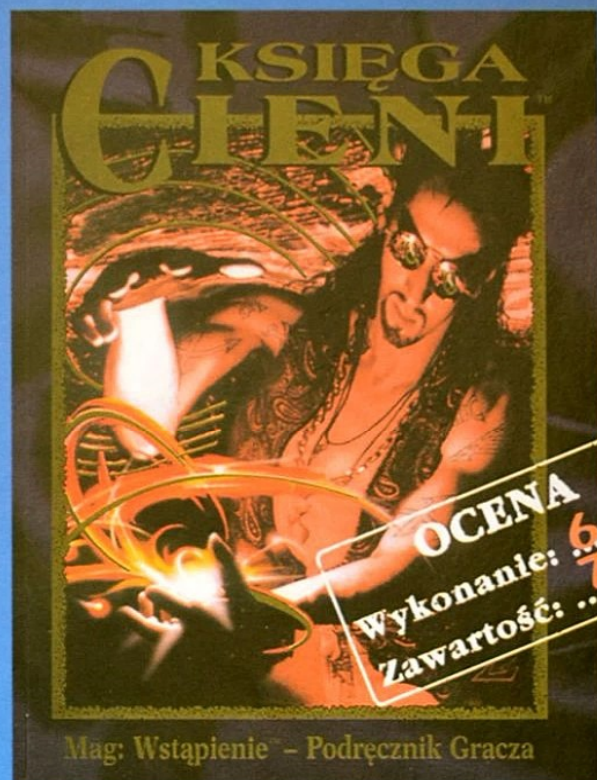
Gracze na pewno zainteresowani będą nowymi cechami postaci. Jakkolwiek spora część nowych Talentów, Umiejętności czy Wiedzy może być użyteczna to zdarzają się też niestety i niesamowicie banalne. Z góry przepraszam wszystkich Kultystów Ekstazy, ale obawiam się, że taki Talent jak **Balowanie** nie jest tym najbardziej pożądanym przez graczy. Wiedza na temat preparowania zwierząt również zejdzie do podziemia.

Za świetne posunięcie uważam dodanie sporego rozdziału **Zalet i Wad**. Z tego co wiem, rozwiązanie to sprawdziło się już w **WAMPIRZE** oraz **WILKOŁAKU** i autorzy nie ukrywają, że wiele pomysłów ściągnięto z tych właśnie systemów. Jednak wszystkie zostały tak dopracowane, aby współgrać z **MAGIEM**. Nawiasem mówiąc, szkoda, że nie przewidziano również poszerzonej karty postaci, na której można by nanieść ewentualne dodatkowe cechy, czy wady i zalety. Własnoręczne dopiski wprowadzają na karcie sporo chaosu, a z tego mogą cieszyć się najwyżej Eutanatosi.

Kolejny plus należy się autorom za wprowadzenie zaginionej **Tradycji Ahi-i-Batin** (choć nie jest to tradycja do wykorzystania dla graczy). Dokładnie przedstawiono historię pierwszych Batin, ich filozofię, organizację i stereotypy o innych magach, przez co tak naprawdę, na upartego, można sobie nimi zagrać (oczywiście za cichą zgodą MG).

Bardzo przydatne mogą okazać się również **przypowieści** oraz **porady** dla graczy (i nie tylko). Tematy w nich poruszane na pewno skłonią do refleksji na temat swojego bohatera, co może zaowocować zmianą pospolitego killera, mordującego wszystkich dookoła kulami ognia w nieco subtelniejszego maga.

Prawdziwą jednak „perłą w koronie” jest cała księga poświęcona **magicznym rotom**. Po pierwsze stanowią one gotowy zestaw zaklęć, jakimi może posłużyć się gracz znając odpowiednie Sfery magiczne. Po drugie (i wydaje mi się, że ważniejsze), uczy jak wykorzystywać kombinację poszczególnych Sfer, by



OCENA
 Wykonanie: 65.0%
 Zawartość: 70.0%

Mag: Wstąpienie - Podręcznik Gracza

Zwróciliście uwagę, że autorzy MAGa znowu piszą, że wrzucili tu wszystko, co nie zmieściło się do podstawki? W Ukrytej Wiedzy też tak pisali. Oto teledaudio: jak wielki miał być bazowo podręcznik do MAGA i ile jeszcze dodatków stanowić będzie „zaginione rozdziały” z podstawki? Ktoś tu chyba kantuje, co?...

[młsz]

otrzymać oczekiwany efekt. Wspomnijmy tu tylko, że podstawy podręcznik do MAGA stosunkowo niewiele mówi na temat takich przeplatank, starając się nie narzucać jakichś sztywnych zasad, lecz przez to pozostawiając sporo spraw niewyjaśnionych.

Księga Cieni jest jak dotąd najlepszym polskojęzycznym dodatkiem do „Maga – Wstąpienie”. Powiem krótko: uważam że każdy kto gra w Maga powinien być zadowolony z jego zakupu.

Owca



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

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

OBLICZA DEADLANDS

Tomasz Z. Majkowski

FASZEROWANIE OKOWIEM

Odwieczne prawo rynku gier fabularnych stanowi, że po udanej roleplejce idzie system bitewny. Nie inaczej było w przypadku DEADLANDS – już na wysokości pierwszego dodatku do gry fabularnej na rynku ukazała się wersja figurkowa – GREAT RAIL WARS, w której gracze brali pod swoją komendę gangi należące do wielkich baronów kolejowych Zachodu. [patrz też *Ufo na Pedaly* – MIM 2(74)/2000, s.4]

Gra ma przejrzyste, dopracowane zasady i prześliczne figurki, poza tym nie wymaga regimentów złożonych z setek ołowianych kowbojów – nic więc dziwnego, że pierwszy nakład bardzo szybko się wyczerpał. Kolejna edycja, nosząca (w związku ze zmianami w uniwersum Deadlands) tytuł „Grimme Crusade” ukazywała się jednak bardzo długo – zbyt długo, by utrzymać zainteresowanie przeciętnego odbiorcy. Na szczęście znakomicie wykonane figurki z równym powodzeniem zadają się do symulowania walki w wersji fabularnej. Same ołowiane postacie zaprojektowano z niezwykłą starannością – już dwukrotnie zdobywały nagrodę „Orgins”. Niestety, ich poważną wadą jest absurdalnie wysoka cena – dlatego w ofercie firmy pojawili się ostatnio „kartonowi kowboje” – papierowe figurki sprzedawane w pakietach po dwadzieścia i ułatwiające zabawę.

KARTONOWE SZALEŃSTWO

Karciana wersja „Deadlands”, czyli „Doomtown” to owoc współpracy Pinnacla z Alderac Entertainment Group, podówczas autorami karcianej i fabularnej „Legendy Pięciu Kręgów”. Zastosowany w tej grze po raz pierwszy „storyline”, czyli opowieść rozwijająca się w kolejnych dodatkach i zależna od wyników turniejów, został z powodzeniem przeszczepiony na grunt Dziwnego Zachodu. Grę uzupełniono o bardzo atrakcyjne zasady i znakomite ilustracje grafików ze stajni *Wizards of the Coast* i *Studio Parente* (na potrzeby gry przemianowanego na *Posse Parente*), nic więc dziwnego, że karcianka okazała się prawdziwym przebojem.

Nie chcąc uzależniać od dość przypadkowych wyników turniejów losów całego uniwersum autorzy Deadlands umieścili akcję DOOMTOWN w tytułowym miasteczku – położonej głęboko w Labiryncie miejscowości Gomorra. Stała się ona czymś w rodzaju „Dziwnego Zachodu w pigułce” – dzie sięć zmagających się o panowanie nad wielkimi złożami upiorytu (przynajmniej tak się z początku wydawało) frakcji reprezentuje wszystko, co w Deadlands najbardziej charakterystyczne – mamy tu bandytów, stróżów prawa, szalonych naukowców, kanciarzy czy Agencję. Sukces karcianki sprawił, że gra fabularna coraz bardziej zbliża się do jej biegu – czym się to skończy, zobaczymy.

GRAMY W PCHŁĘK!

Przebojem ostatniego roku okazały się „gry dyskowe”, czyli kartonowe odpowiedniki systemów bitewnych. Jak można się było spodziewać, jedną z pierwszych wydanych w tym formacie gier było RANGE WARS, dyskowa wersja DEADLANDS, a właściwie DOOMTOWN. Gra jest – rzecz jasna – znakomicie przygotowana, dobrze zilustrowana i odpowiednio klimatyczna, a sama zabawa „pchełkami” sprawia kupę nieskrepowanej radości

WGRZEBAŃCZA MUZYKA

W ofercie wysyłkowej producentów Deadlands bardzo szybko pojawił się też specjalny kompakt z muzyką na sesję, a na nim mroczna kawałki lepiej ilustrujące ponury nastrój Dziwnego Zachodu niż powszechnie dostępne tematy muzyczne ze znanych westernów. Niestety, płyta ta nigdy nie wpadała mi w ręce i jej zawartość znam wyłącznie z fragmentów.

Obserwując rozwój świata Deadlands pewnym być można jednego – autorzy gry traktują swoich klientów bardzo poważnie i zdają sobie sprawę, że wciskanie im byle czego osłabi ich pozycję. Jak dotąd wszystkie ich produkty charakteryzuje niezmiennie wysoka jakość – można się więc spodziewać, że kolejne pozycje deadlandowego uniwersum będą równie udane.

DL: ŚWIAT I MECHANIKA W DWÓCH SKOWACH

Jerzy Cichoński

Swiat Deadlands: Martwe Ziemie, choć oparty na westernowskich motywach i historii Stanów Zjednoczonych, znacznie różni się od kraju, o którym uczyliście się na lekcjach. Autor systemu stworzył dla potrzeb gry tak zwaną „historię alternatywną”. Twórca pomysłu – Shane Hensley, wracając pewnej nocy z konwentu obmyślił, ot tak sobie, zasady gry historycznej. Wkrótce gra miała stać się hitem. Od wydania systemu w 1996 roku przez Pinnacle Entertainment Group, gra plasuje się w czołówce najlepiej sprzedających się gier w Stanach, a niedawno doczekała się sequeli.

Podręcznik oferuje odmienną wizję Północnej Ameryki, a ściślej – przedstawia inny, od poznanych

W tego typu ramach znajdziecie w następnych numerach różne ciekawostki z życia Dzikiego Zachodu oraz inspiracje do nowych scenariuszy. Mam nadzieję, że pomoże Wam to w budowaniu Waszego Szalonego Zachodu! Liczę także na Wasze krótkie pomysły, którymi chcielibyście się podzielić z innymi graczami, a które wzbogaciłyby świat gry. Szukajcie ramek na stronach poświęconych Deadlands!

nam na lekcjach historii, bieg wydarzeń z drugiej połowie XIX wieku. W tym półwieczu pojawiły się trzy wydarzenia, które miały przemożny wpływ na przyszłe losy kontynentu. Nie trudno odgadnąć, że jednym z tych zdarzeń był wybuch wojny secesyjnej. Hensley wprowadził do historii domowego konfliktu wiele alternatywnych rozwiązań. Między innymi do walk włączyła się Wielka Brytania i Francja, które w rzeczywistości zachowały neutralność. Naprzeciw siebie stanęły Stany Zjednoczone Ameryki i Konfederacji z Południa. Obie strony roszczą sobie pretensje do wszystkich stanów i przy pomocy potężnych sojuszników (Francji, Meksyku oraz Anglii) próbują zjednoczyć wszystkie prowincje. Konflikt wykorzystywały plemiona indiańskie, które zemściły się za upokorzenia



białych – na Terytorium Dakoty powstał Kraj Siuksów. Także na południu koalicja wielu czerwono-skórych plemion ogłosiła swe państwo – Konfederację Kojota. Zapewne wielu z Was słyszało o mormonach. Ci małomówni, ubrani na szaro i czarno asceci, także założyli własną siedzibę – Republikę Pustyni, gdzie bez przeszkód praktykują swą wiarę. Inne „państwo kościelne” istnieje w Kalifornii. Jest nim Miasto Zatraconych Aniołów, w którym obowiązują własne prawa religijne. Jest to jednak strategicznie ważne miasto ze względu na towar, którym handluje. Ów towar to *upioryt*, a jego odkrycie jest kolejnym wydarzeniem, które odmieniło oblicze Ameryki...

ALTERNATYWNA HISTORIA DEADLANDS

(WYJAŚNIENIA):

- # Do wojny secesyjnej włącza się Wielka Brytania i Francja;
- # Kraj siuksów i Konfederacja Kojota;
- # Mormońskie, autonomiczne, Miasto Zatraconych Aniołów;
- # Odkrycie upiorytu;
- # Magia, zombiaki i cała reszta...

Odkrycie niezwykłego minerału jakim jest upioryt, łączy się jeszcze z jednym wypadkiem, który stanowi o obliczu Zachodu. Otóż w 1868 roku zachodnie wybrzeże Ameryki zostało nawiedzone przez niezwykle silne trzęsienie ziemi. Poszukiwacze złota, którzy przybyli tam wcześniej w poszukiwaniu cennych złóż, byli przeświadczeni, że nadszedł koniec świata i jest to kara za „okradanie ziemi”, jakiego się dopuścili. Płatanina powstałych wawozów została wkrótce zalana morzem. Tak powstał Wielki Labirynt. Ta niesłychana katastrofa nie zakończyła gorączki wydobywania drogiego surowca. Wiele poszukiwaczy poniosło, co prawda, śmierć podczas trzęsienia ziemi, ale ci, którzy ocalili, mieli się stać jeszcze bogatsi! To właśnie w Labiryncie odkryto pierwsze złoża upiorytu. Co stanowi o niezwykłości tego odkrycia? Otóż niezwykła energia, którą kryje ten kamień, pozwala realizować najbardziej szalone wynalazki. Niebawem po odkryciu tych złóż, na ziemi i w powietrzu, pod ziemią i pod wodą pojawiły się niezwykle pojazdy napędzane tym potężnym minerałem. Codzienna praca została zastąpiona przez działania przedziwnych mechanizmów. Także wojsko zwierzyło w upiorycie korzyści dla siebie. Wkrótce zaczęły powstawać potężne działa, które siały popłoch wśród przeciwników. Dzięki wykorzystaniu tego surowca, naukowcy byli w stanie wprowadzić w życie nawet najbardziej niezwykłe projekty!

Ten, pokrótce przedstawiony obraz, ukazuje skromną część barwnych i burzliwych dziejów Ameryki, do której zapraszają **Deadlands**. Więcej informacji znajdziecie oczywiście na łamach gazety *Tombstone Epitaph*, której reporterzy docierają wszędzie tam, gdzie dzieje się coś niezwykłego. Teraz czas porozmawiać o mechanice gry...

Jakkolwiek na pierwszy rzut oka mechanika systemu może wydawać się skomplikowana, to po zaznajomieniu się ze wszystkimi jej prawami skłania do opinii, że jest ona oryginalna i logiczna. Wyobraźcie sobie, na przykład, że w czasie walki kolejność działań wykonuje się zgodnie z hierarchiczną pozycją kart, którymi dysponują bohaterowie. Tak, tak... bo w **Martwych Ziemiach**, oprócz kostek (wszystkie powszechnie używane: k4, k6, k8, k10, k12 i czasem k20) używa się do pewnych celów talii złożonej z 54 kart! Jeśli dodam, że za pewne zasługi Szeryf (czyli MG) może nagradzać graczy sztonami (białymi, niebieskimi i czerwonymi, choć w praktyce można po prostu zapisywać pulę żetonów na kartce), to dostaniecie obraz stołu

Pomyślcie zapewne: „dobra, ta gierka przeznaczona jest dla wszystkich tych wapniaków, którzy lubią sobie oglądać nudne czarno-białe filmiki, w których faceci postanawiają się spotkać na głównej drodze w mieście i punktualnie w południe zrobić z siebie sito”. Jasne, jeżeli westernowski klimat jest dla Ciebie obcy i w ogóle do Ciebie nie trafia, to być może nie będziesz czerpał z tej gry pełni radochy. Ale nie do końca jest to świat, który znasz z kowbojskich filmów. O pewnych różnicach, o alternatywnej historii, która oferuje Szeryfom wiele możliwości do wykorzystania w grze, napisałem już wcześniej. Jeżeli nudzi Cię schemat pojedynku rewolwerowców – stwórz drużynę, która będzie wchodziła w skład armii którejś z walczących stron. Graczom przyjdzie zapewne uczestniczyć w niejednej historycznej bitwie o przyszłość narodu. Jeśli lubisz spiskowe teorie dziejów – wciel się w postać detektywa z Agencji Pinkertona, albo zwiadowcy Texas Rangers. Jeśli masz ochotę powymieniać do naprawde obrzydliwych zwierząt, przyłącz się do kompanii, która właśnie wyrusza w góry, żeby je powybijać. Każdy znajdzie w **Deadlands** coś dla siebie.

z najprawdziwszego saloonu – kości, karty i sztony, może jeszcze butelka whisky (bezalkoholowej, rzecz jasna)? To oddaje klimat tej gry! I tak jak w innych systemach, istnieją tu pechowe rzuty, bądź ekstremalne farty, a talia kart posiada swoje niezwykle Jokery. Ale o tym przeczytacie sobie już w podręczniku.

Warto dodać, że nie na darmo dołożono przydawkę „dziwny” do Dzikiego Zachodu. Na ścieżkach, którymi przyjdzie Wam iść, spotkacie na pewno szalonych naukowców, stukniętych kaznodziejów, tajemniczych indiańskich szamanów, zdecydowanych na wszystko łowców nagród, albo wyjętych spod prawa bandytów, kanciarzy i sztukmistrzów, wędrownych handlarzy sprzedających tani szmelc i jeszcze wielu innych, dzięki którym nigdy nie zapomnicie pobytu w tym kraju. Pamiętajcie też o czyhających w każdym zakamarku bestiach, które pozostawiają na preriach i pustyniach białe kości. Jeśli nie będziecie dość sprytni, albo dość szybcy, staniecie się kolejnym kąskiem dla tych potworów, a Wasz przypadek trafi do którejś z gazet, powiększając panikę w okolicznych miastach...

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH: CZYLI SAM MODEK DZIWNEGO ZACHODU

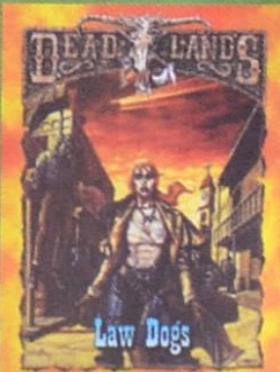
Tomasz Z. Majkowski

NAJTRUDNIEJSZY PIERWSZY...

Cztery lata temu, gdy na księgarskie półki trafiła gra DEADLANDS, tekst na okładce zaczynał się od słów „Mamy rok 1876, ale nie naszej historii”. W zeszłym roku, kiedy ukazała się druga edycja podręcznika podstawowego, której polska wersja już wkrótce trafi do naszych księgarń, ten sam tekst rozpoczynał się od daty o rok późniejszej. Pomiedzy kolejnymi wydaniem upłynęło sporo czasu, warto więc przyrzeć się, jak ewoluowała zarówno rzeczywistość Dziwnego Zachodu, jak i wydawany przez Pinnacle Entertainment Group produkt.

Pierwsza edycja podręcznika nie zawierała właściwie informacji o świecie, poza bardzo skrótową i nie przedstawiającą żadnych konkretów „Opowieścią Poszukiwacza”. Zawierała się w jednym, kieszonkowym tomie, przypominającym bardzo obszerny spis treści do właściwej gry, uzupełniony o podstawowe zasady. Oczywiście sam podręcznik nadawał się do gry, szybko jednak okazało się, że uniwersum Dziwnego Zachodu zostało zawczasu dobrze przemyślane i odpowiednio prezentowane.

Żaden z dodatków nie został napisany „na siłę” i wszystkie dość konsekwentnie rozwijają myśli z głównego podręcznika. Nieczęsto zdarza się, że zaprezentowane w nich zasady czy informacje stoją w sprzeczności z tym, co napisano do tej pory. Wszystkie naciągane są treścią i bardzo poważnie rozszerzają horyzonty zarówno posse jak i Szeryfa. Słowem – suplementy do DEADLANDS to kawał dobrej roboty, przyjrzyjmy się więc co nieco zawartości niektórych z nich.



NAKA BIBLIOTECZKA

Wszystkie dodatki do gry skonstruowane są według znanego z podręcznika, skądinąd bardzo przydatnego schematu. Pierwsza część, przeznaczona dla graczy „terytorium posse”, zawiera rozwinięcie zasad, najrozmaitsze moce, czary, kanty i gadżety oraz dodatkowe informacje o świecie, których tak bardzo brakowało w pierwszym wydaniu podręcznika. Druga „Ziemia Niczyja” zawiera wszystko to, o czym gracze nie muszą wiedzieć i co stanowi „materiał dla wybranych”. Ostatni rozdział, „Biuro Szeryfa” to przede wszystkim straszliwe i mroczne tajemnice, od których świat

Deadlands aż się jeży oraz wskazówki dotyczące prowadzenia określonego typu bohaterów lub w określonej scenografii.

Najważniejszą kategorią podręczników dodatkowych jest seria książek rozwijająca kategorie postaci dysponujące nocami nadnaturalnymi.

Mamy więc:

- # „Hucksters and Hexes”, gdzie oprócz setki kantów znaleźć można zupełnie nowy rodzaj magicznych sztuczek oraz sporą porcję mrocznych sekretów
- # „Fire and Brimstone”, podręcznik poświęcony boskim interwencjom
- # „Smith and Robbards”, książkę zawierającą wysłkowy katalog dziwnych gadżetów.
- # „Law Dogs” dodatek wybijający się na tle całej serii. Wbrew nazwie stróż prawa zajmują tylko niewielką jego część, choć z jego kart poznać można zarówno najsylniejszych

obrońców porządku Dziwnego Zachodu, jak i ich największych przeciwników. Reszta książki taktuje o szlachetnej sztuce władania rewolwerem i zawiera całe tony informacji o sposobach używania najpopularniejszej broni Zachodu – począwszy od długiego eseju o sposobach mocowania gnatów przy pasie, przez opis najrozmaitszych manewrów strzeleckich aż po modyfikacje, którym poddać można ulubioną zabawkę.

WIEKSZA BIBLIOTECZKA



Drugi rodzaj dodatków otwierała książka opublikowana natychmiast niemal po podręczniku podstawowym – „The Quick and the Dead”, zawierająca to, czego podstawce brakowało najbardziej – opis świata. Kolejne podróże na Dziwny Zachód prezentowane są w formie przewodników wydawanych przez *Tombstone Epitaph*, jedyną gazetę publikującą doniesienia o nadprzyrodzonych zjawiskach i zawierającą zazwyczaj nie tylko suche informacje, ale i solidną porcję komentarzy czołowego dziennikarza Południa, Lacy O'Malleya. Większość książek opisujących określone miejsca („City o' Gloom”, „The Great Maze” czy „River o' Blood”) opublikowana została w pudełkach, wraz z zestawem planów, map i materiałów dodatkowych, wszystkie przynoszą również specjalne zasady dotyczące tajemnych sztuk uprawianych w opisywanym regionie, jak kung-fu w Labiryncie, czy wodoo w dorzeczu Missisipi.



Ciekawym pomysłem wydają się być „Dime Novels” („Powieści Groszowe”), zawierające krótkie opowiadania rodem z Wielkich Równin oraz sposoby przerabiania ich na scenariusze. Poza stricte deadlandowymi powieściami w serii tej ukazały się dwa interesujące „crossovery”, łączące uniwersum Dziwnego Zachodu z rzeczywistością innych gier fabularnych: „Wilkołakiem na Dzikim Zachodzie” (seria „Under a Harrowed Moon”) oraz „Zewem Cthulhu” („Adios, a-migos!”).

Odnowiony podręcznik wprowadził do gry zupełnie nową jakość – poprawiono kilka niezbyt

udanych reguł, uporządkowano umiejętności i połączono go z „The Quick and the Dead”. Dwutomowa podstawka posuwa poza tym rzeczywistość gry o rok do przodu, odpowiadając na postawione niegdyś pytania i zbliżając Dziwny Zachód od jego siostrzanego odpowiednika, Spustoszonego Zachodu.



Sukces DEADLANDS zaowocował powstaniem dwóch gier osadzonych w tym samym uniwersum. Pierwsza z nich, „Hell on Earth”, przedstawia Zachód na początku XXI wieku. W zaprezentowanej to wersji wydarzeń „zli” zwyciężyli, pustosząc Amerykę i świat, wciąż jednak zmagają się z nimi ocalała garstka ludzi. Całość przypomina trochę filmy z cyklu „Mad Max” i pierwotnie rozbudowywała znacznie przedstawione w DEADLANDS pomysły – dopiero nowa edycja ujednoliciła niektóre z nich, zmieniając „Hell on Earth” w bardzo logiczną kontynuację pierwszej gry.

W sierpniu tego roku miała też miejsce premiera trzeciej gry świata „Deadlands” – „Lost Colony”. Traktuje ona o uciekinierach ze spustoszonej Ziemi, osadnikach zagubionych w systemie Faraway, którzy mierzą się z kosmicznymi zagrożeniami stopniowo przyzwyczajając się do nowej planety. Podobnie jak w przypadku pozostałych gier, mamy to do czynienia z twórczym czerpaniem z klasyki kina s-f – wszystko wskazuje na to, że „Lost Colony” powtórzy sukces pierwszej gry *Pinnacle'a*.



Mimo, że DEADLANDS ma już cztery lata, jego twórcy nie zwalniają tępa, wciąż zaskakując świeżością pomysłów i rozbudowując wykreowaną przez siebie rzeczywistość. Czytając najnowsze dzieło *Pinnacle'a*, „Agency – Man in Black Dusters” nie ma się powszechnego w przypadku wielu innych gier wrażenia, że dodatek zrobiony został na siłę i że autorom brakuje pomysłów. Dziwny Zachód nie został jeszcze do końca zdobyty i pewnie nieprędko poznamy wszystkie jego sekrety – z czego wypada się wyłącznie cieszyć.



Pora śniegowa, a tymczasem...

Podczas Worldconu w Chicago przyznano nagrody Hugo. Otrzymali je:

- * w kategorii powieść: Vernor Vinge za „A Deepness in the Sky”;
- * w kategorii nowela: Connie Willis za „The Winds of Marble Arch”;
- * w kategorii długie opowiadanie: James Patrick Kelly za „10^16 to 1”;
- * w kategorii opowiadanie: Michael Swanwick za „Scherzo with Tyrannosaur”.



Hugo to nagroda przyznawana (od 1953 roku) w wyniku głosowania uczestników Worldconu (World Science Fiction Convention – czyli Światowego Konwentu SF). Nazwana została imieniem prekursora SF, pierwszego wydawcy pisma wyłącznie fantastycznego i twórcy terminu „science fiction” – Hugo Gernsbacka.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Konwenty:

7-10 grudnia – NORDCON (Jastrzębia Góra, organizator: Gdański Klub Fantastyki)

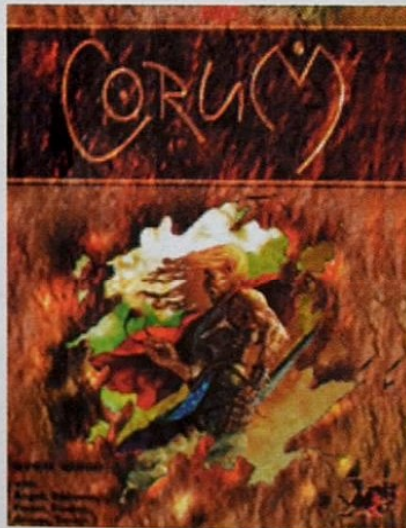
Na styczeń nie zapowiada się (przynajmniej jak na razie) żaden konwent. No a w trzeci weekend lutego: KRAKON.

Szczegółowe informacje na temat konwentów znajdziecie w Internecie na <http://konwenty.fandom.art.pl>.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Dobra nowina dla fanów twórczości Michaela Moorcocka – twórcy sagi (a właściwie sag) o Wiecznym Wojowniku. Otóż od dawna były plany, by przenieść we wspólny świat rpga inne

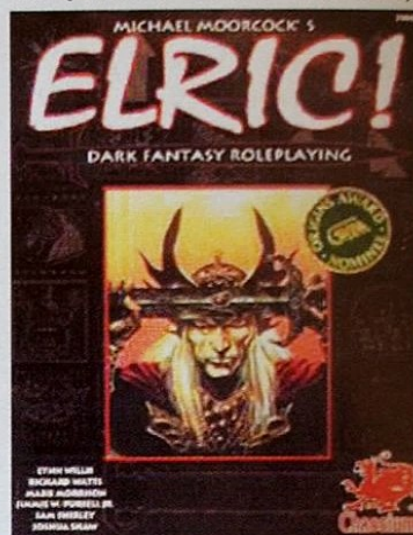
inkarnacje tejże postaci niż tylko biedny Elryk. No i stało się. Liam Routt oficjalnie już ogłosił, iż *Darcsyde* wyda na licencji *Chaosium* tak Coruma, jak i Hawkmoona. Dystrybucją ma zająć się znane już chyba wszystkim *Wizard's Attic*. Wszystko ma być gotowe na koniec tego roku. Corum jest już w finalnej fazie składu, został bardzo dobrze zilustrowany. Plotki donoszą, że Geoff Gillan (autor) wykonał po prostu świetną robotę, przenosząc świat z powieści na kartki systemu. Gracze będą mogli eksplorować do 15 wymiarów, walczyć z Prawem lub Chaosem, przy czym, ma to się zupełnie różnić od tego, co znajdziemy w *ELRIC!*, jako, że Corum jest bohaterem innego wymiaru, ma inne dziedzictwo kulturowe itp. Do tego wszystkiego należy dodać łatwość crossoveru wszystkich trzech systemów (co zdarzyło się przecież w książkach parokrotnie). W podstawce znajdziemy dwa gotowe scenariusze, podobno bardzo dobre. Cóż, zapowiada się coś naprawdę niezłego. A podobno Hawkmoon ma też być niesamowicie zrobiony. Zobaczmy, czy mamy tu tylko do czynienia ze specami od reklamy, czy naprawdę, za formą idzie jakaś treść.



Pora śniegowa, a tymczasem...

Chosium – widząc wielki sukces finansowy trzeciej edycji

D&D – postanowiło wypuścić *ELRICA* jako jeden z settingów tego megasystemu. Oczywiście wiedzie to za sobą zmianę mechaniki z *Basic RolePlaying System* (stosowaną m.in. w *ZEWIE CTHULHU*)



na mechanikę opartą na k20. Czy wyjdzie to zostawionemu jak na razie swojemu losowi *ELRIC!* na dobre? Fani systemu dość głośno wyrażają swoje niezadowolenie, jednakowoż z drugiej strony wzrost sprzedawalności może uratować i dodać nowej krwi temu systemowi (swoją drogą świetnego – polecamy każdemu miłośnikowi *dark fantasy*).

Pora śniegowa, a tymczasem...

Poza tym *Chaosium Inc.* atakuje D&D na całej linii. Z najnowszych przecieków z linii frontu wynika, iż mają zamiar wydać również *CALL OF CTHULHU* oparte na k20 i kompatybilne z nowymi „adekami”. Tradycyjnie już wiadomość ta spolarizowała środowisko graczy CoC na świecie. Jedni są za i uważają to za najlepszy pomysł *Chaosium*, inni psoczą na czym świat stoi i przebąkują coś o „śmierci systemu”. Co na to my? Jak to mówią: pożyjemy, zobaczymy.

Pora śniegowa, a tymczasem...

W USA powstał nowy dwumiesięcznik zatytułowany „Star

Wars Game Force". Wydawcami są *Wizards of the Coast* i *Lucas-Books*, a magazyn zajmować się ma wszelkimi gwiazdn wojennymi grami (komputerowe, karcianki, rpg, planszowe).

Pora śniegowa, a tymczasem...

Premiera polskiego wydania „Castle Falkenstein”, czyli „Zamku Falkenstein”, przesunięta została na maj.

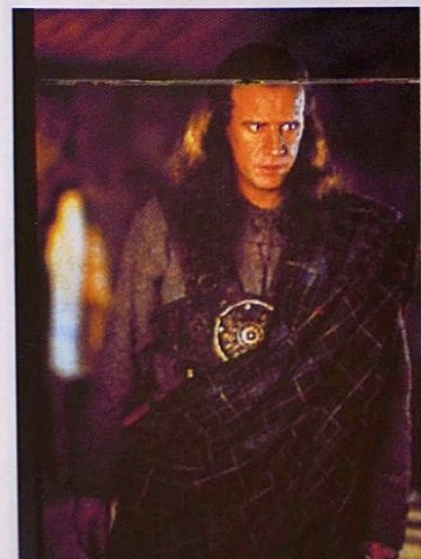
Pora śniegowa, a tymczasem...



Steven Soderbergh (reżyser min: „Seks, kłamstwa i kasety wideo”) zamierza nakręcić *Solaris* według książki Stanisława Lema. Producentem ma być ponoć sam James Cameron. Film Soderbergha ma być remakiem radzieckiego obrazu z 1972 roku, którego reżyserem był Andrej Tarkowski.

Pora śniegowa, a tymczasem...

A w USA sukcesy święci (miejscie w pierwszej dziesiątce Box-Office) kolejna, czwarta już, część Nieśmiertelnego – *Highlander: Endgame*. W filmie spotyka



się dwóch MacLeodów: występujący w poprzednich trzech częściach Connor (Christopher

Lambert) oraz znany z serialu TV Duncan (Adrian Paul). Razem muszą stanąć do walki (który to już raz...), aby zniszczyć Zło w postaci nieśmiertelnego Kella (Bruce Payne), który wyrósł na tak silnego przeciwnika, że trzeba do niego aż dwóch. Walka ta jest oczywiście ostateczna (no chyba, że nakręca *Highlandera 5*). There can be only one...?

Pora śniegowa, a tymczasem...

Premiera (amerykańska) pierwszego filmu powstałego na bazie gry fabularnej: „D&D: The Movie”, która miała się odbyć w grudniu, może zostać przesunięta na maj 2001. Ponoć tylko w celach marketingowych, gdyż film jest już gotów do rozpowszechniania w kinach. Czy i kiedy zobaczymy film w Polsce – nie wiadomo...

Pora śniegowa, a tymczasem...



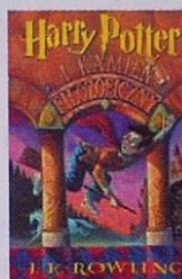
Trwają już zdjęcia do „Tomb Raidera”. Jak na razie trudno o jakikolwiek wiarygodny przeciek z planu. Wiadomo tylko, że pięknej pani archeolog ma towarzyszyć przystojny asystent i że jeździ ona samochodem Aston Martin [My name is Croft. Lara Croft. – Miłoś]. Przypominamy, że w rolę Larry Croft – żeńskiej odmiany Indiany Jonesa wciela się Angelina Jolie. Czekamy z niecierpliwością...

Pora śniegowa, a tymczasem...

Zakończono już zdjęcia do Epizodu II Gwiezdnych Wojen. Teraz pozostały do zrobienia już „tylko” efekty specjalne i montaż. No i oczywiście dokrętki, gdyby coś nie grało (w przypadku Pierwszego Epizodu spora część zdjęć okazała się nieostra). Zdjęcia do filmu powstały w Tunezji, Australii i Anglii. Teraz zmontowane zostaną ze zdjęciami powstałymi na komputerze. Film, którego akcja rozgrywa się 10

lat po wydarzeniach z „Mrocznego Widma”, a jego główną treścią jest romans :- (między Anakinem Skywalkerem (Hayden Christensen) i królową Amidalą (Natalie Portman) nie ma jeszcze tytułu. No cóż miejmy nadzieję, że Epizod II będzie lepszy od I [tzn.: jeszcze lepszy niż świetny – TLF].

Pora śniegowa, a tymczasem...



Ruszyła już także realizacja filmowej wersji bestsellerowej powieści J. K. Rowling pt. „Harry Potter i kamień filozoficzny” (dostępna również w Polsce). Reżyseruje Chris Columbus. Autorka cyklu o młodym magu ma już zakontraktowane siedem książek (ukazały się 4), z których każda ma zostać sfilmowana. A prawo do produkcji zabawek wykupiło LEGO.



Pora śniegowa, a tymczasem...

Firma Moonstone (www.moonstonebooks.com) zakupiła prawa do wydawania komiksów na podstawie WAMPIRA, WILKOŁAKA i innych gier *White Wolf*. Nad wydaniem pracują tacy twórcy jak: Ron Lim, Ron Frenz, Tony Isabella, Eddy Newell, Guy Davis, Vince Locke, Chris Marrinan i Rafael Nieves. Zeszyty mają mieć po 48 stron i wychodzić w miarę regularnie (z tego co udało nam się dowiedzieć – kwartalnie).

Pora śniegowa, a tymczasem...

Najnowsza powieść mistrza horroru Stephena Kinga drukowana jest w odcinkach tylko w Internecie. Mistrz dopisuje kolejny rozdział pod warunkiem, że przynajmniej 75% czytelników, którzy

ściągną tekst ze strony zapłaci autorowi 1 \$. No i póki co płacą – ukazał się już trzeci rozdział. Pierwszy ściągnęło przeszło 152000 ludzi.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Sprawca ubiegłorocznego wypadku, w którym ciężkich obrażeń doznał Stephen King – Bryan E. Smith, został znaleziony martwy w swej przyczepie campingowej. Na razie nie wiadomo, co było przyczyną śmierci. Zmarły miał 43 lata. [aż strach komentować – Miłosz].

Pora śniegowa, a tymczasem...

Tłumy widzów na „X-menach” prawdopodobnie spowodują, że nakręcona zostanie kolejna (lub kolejne) część przygód dobrych mutantów. W sequele pojawić się mają zarówno postacie już znane (Profesor X, Wolverine, Cyclops) jak i nowe – znane tylko z komiksów (a tych jest od groma...)



Powstała już także gra karciana X-men, której wydawcą jest (a to niespodzianka) WotC.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Po sukcesie X-Men kręcone są kolejne filmy o przygodach superbohaterów z Uniwersum Marvela. Reżyserem pierwszego kinowego filmu o największym marwelskim bohaterze – Spidermanie (Człowieku-Pajaku) jest Sam Raimi (min. „Darkman”), a muzykę ma pisać autor muzyki do „Batmana” i „Simpsonów” – Danny Elfman. Niewiadomo na pewno kto wcieli się w rolę Spidera – najprawdopodobniej będzie to Tobey



Maguire. A swoją drogą ciekaw jestem czy ktoś pamięta film telewizyjny o Spidermanie emitowany dawno temu w TVP. Zero efektów specjalnych, tylko bohater w kostiumie Pajaka przez cały czas „czający się” na ekranie.

Planowane są też ekranizacje (przygód) Fantastycznej Czwórki, Kapitana Ameryki, Daredevila i Ghost Ridera. Praca nad częścią z tych filmów już trwa.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Jan De Bont („Speed”) reżyserować będzie film będący adaptacją powieści Harry’ego Harrissona o Stalowym Szczurze. Jeżeli film odniesie sukces, planowane są (a to nowość) sequele.

Pora śniegowa, a tymczasem...

9 lutego wchodzi do kin anime „Pokemon”. Film opowiadać będzie o pokemonach – stworkach znanych z konsoli komputerowych, a potem również z bajek i karcianki. Reżyserami filmu są: Kunihiro Yuyama, Michael Haigney.



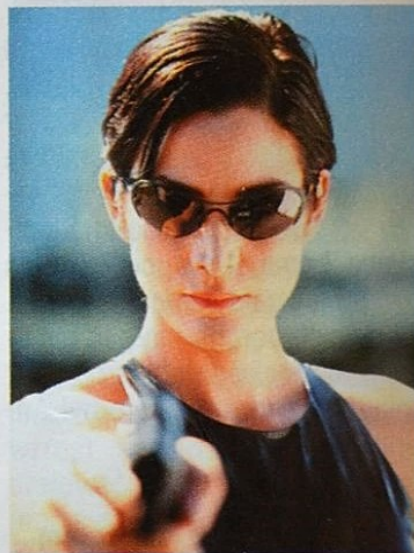
Pora śniegowa, a tymczasem...

Są podobne bardzo duże szanse, że polska premiera pierwszej części „Władcy Pierścieni” odbędzie się w tym samym czasie co premiera światowa – czyli na Święta 2001. Polskim dystrybutorem filmu będzie Best Film. A jeszcze

w tym roku ma się ukazać pierwszy oficjalny trailer. Czekamy....

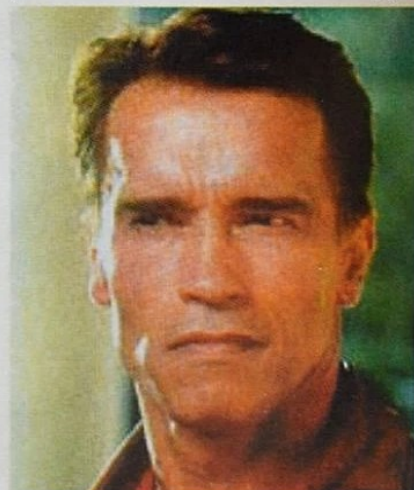
Pora śniegowa, a tymczasem...

A już w styczniu pojawi się w kinach „Czerwona planeta” (Red Planet) z Carrie-Ann Moss i znaną z „Matrix”. Film opowiada o pierwszej ekspedycji na Marsa. Ziemia jest umierającą planetą i nowe kolonie na Marsie są dla ludzkości jedyną nadzieją. Oczywiście dochodzi do wypadku, a dzielni astronauta muszą sobie z tym poradzić.



Pora śniegowa, a tymczasem...

Arnold znowu w akcji. Najprawdopodobniej dojdzie do realizacji „Terminator III”. Schwarzenegger



zgodził się wystąpić w filmie, mimo iż reżyserem nie będzie z całą pewnością twórca poprzednich części (i „Titanica”) – Cameron. Wciąż jednak nie wiadomo, kto

będzie reżyserował trzecią część przygód dzielnego cyborga.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Żeński Indiana Jones już powstaje, a co z oryginałem? Chodzą słuchy, że są bardzo duże szanse na czwartą część przygód profesora Jonesa. Harrison Ford

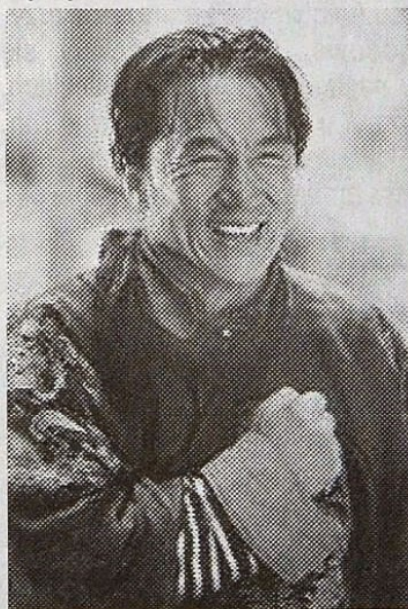


stwierdził, że mimo iż ma już 58 lat, nie widzi problemu w zagraniu w tym filmie. Ba, twierdzi nawet, że jak zwykle nie będzie potrzebował kaskadera. Całość ma firmować wielka trójka: Lucas (producent), Spielberg (reżyser) i Ford.

Pora śniegowa, a tymczasem...



Ma powstać IV część RAMBO. U boku Sylvestra „Sly” Stallone ma wystąpić mistrz kina karate Jackie Chan. Specjalnie dla tego drugiego zmieniono scenariusz. Jackie miał grać złego szefa mafii. I zagra go, ale na koniec okaże się dobry i przejdzie na stronę Rambo. Czekamy na część piątą, która zapewne rozgrywać się będzie w kosmosie.



Pora śniegowa, a tymczasem...

„Wiedźmin” nie jest jedyną polską produkcją fantastyczną, której premiera planowana jest na przyszły rok. Otóż powraca... Pan Kleks (w tej roli oczywiście Piotr Fronczewski). „Akademia Pana Kleksa”, „Podróże Pana Kleksa” i „Pan Kleks w kosmosie” to już klasyka polskich filmów dla dzieci i młodzieży. Teraz czeka nas „Tryumf Pana Kleksa”. Cóż, zobaczymy...

Pora śniegowa, a tymczasem...

W październiku miało swoją premierę „nowe” pismo internetowe *Esensja* [<http://esensja.pl>]. „Nowe” gdyż powstało z połączenia dwóch już istniejących: *Framzety* i *The Valet Magazine*. A co można tu znaleźć? Dużo fantastyki, rpg, poezji i komiksu.

Pora śniegowa, a tymczasem...

Trzymajcie się mocno. Rozpoczęło się już zbieranie zamówień na nowego WILKOŁAKA. Tak, tak, już niedługo na półki sklepowe zawita WEREWOLF: REVISED.

NOWY KONKURS MIMOWY!!!

Konkursu ciąg dalszy – zadanie tradycyjne: odpowiedz na pytania korzystając z tekstów w numerze.

1. Jak zwał się oddział działający przez całą wojnę na terenach między Tylonami a Lśniącymi?
2. Petra to...
3. Na jaką wyspę udał się Didier?
4. Gdzie pojawiają się *sidhe*?
5. Kiedy tron cesarski w Talabheim przejęła Othilia?
6. Co stworzył Orik Krwawy?
7. W czyjej kronice wspomniano, iż „...W Talabheim kapłanki Shallyi prowadzące przytułek dla biedoty, nie znając obawy przed śmiercią, ufne w łaskę Miłosiernej Pani (...)”.
8. Rhine-pozytywem są...
9. Kiedy kometa uderzyła w stolicę prowincji?
10. Odpowiedz na „Dlaczego cybermodliszki, a nie środek owadobójczy?” winna brzmieć?

Zwycięzcy numeru 82: Przemysław Jandy, Turek; Michał Sołtysiak, Szczecin; Łukasz Puchalski, Zielonka.

CIEŻKO W POLSCE COWBOYOM...

Miłosz

Dzieje się tak raczej prędzej, niż później: dodatki zaczynają wycodzić zbyt powoli, pomysły się kończą, a do tego wszystkiego wciąż wydaje się, jakby wiedzy było zbyt mało. Chce się czytać, wiedzieć, zaskakiwać graczy, czy Mistrza Gry. Rodzi się wtedy problem: gdzie szukać? O co pytać?

Faktycznie. Pewnie Amerykanom łatwiej. Ich historia, nie dość, że krótsza, w większej części obejmuje interesujący nas okres. Okres tzw. Dzikiego Zachodu. Ale my wcale nie jesteśmy gorsi.

Pierwszym celem każdego miłośnika DL powinny być wypożyczalnie wideo. Wartościowych westernów jest naprawdę zatrważająca ilość, jedyny problem w tym, by je dostać. Poza wymienioną klasyką (patrz ramka *Najlepsze Westerny Świata*) celujcie

w ciemno w westerny z Clintem Eastwoodem i Johnem Wayne.

Oprócz tego książki. Niestety westernów książkowych wyszło u nas niewiele w porównaniu z innymi gatunkami. Najlepiej, jeśli sięgniecie po książki Karola Maya. A w ogóle super jeśli macie w domu (w piwnicy?) stare serie przygodowe, które ukazywały się u nas kiedyś w formie miękkich, szarych brzydkich zeszytów (np. Skarb w srebrnym Jeziorze...). To jest prawdziwy skarb!

No i oczywiście miłośnicy muzyki country. Jest ich u nas sporo, by wspomnieć tylko o słynnym, letnim festiwalu w Mragowie.

Za pomocą internetu, bądź pocztą zwykłą można za to skontaktować się z miłośnikami kultury Indian. Tych mamy u nas znacznie więcej, niż miłośników „Dzikiego Zachodu od strony Białych”. Polecam zwłaszcza dostępny w EMPIKach magazyn TAWACIN – przybliżający kulturę Indian, także współczesnych!

NAJLEPSZE WESTERNY ŚWIATA

Alamo reż. John Wayne
Bez przebaczenia reż. Clint Eastwood
Biały Kanion reż. William Wyler
Butch Cassidy i Sundance Kid reż. George Roy
Człowiek, który zabił Liberty Valance'a reż. John Ford
Człowiek zwany koniem reż. Elliot Silverstein
Dawno temu na Dzikim Zachodzie reż. Sergio Leone
Django reż. Sergio Corbucci
Dwa oblicza zemsty reż. Marlon Brando
Dylizans reż. John Ford
Dzika banda reż. Sam Peckinpah
Fort Apache reż. John Ford
Gwiazda szczęścia reż. Billy Kida
Hombre reż. Martin Ritt
Jesse James reż. Henry King
Jeździec znikąd reż. George Stevens
Johnny Guitar reż. Nicholas Ray
La collera del vento reż. E. B. Clucher
Mały wielki człowiek reż. Arthur Penn
Miasto bezprawia reż. John Ford
Mściciel z Laramie reż. Anthony Mann
Napad na ekspres reż. Edwin S. Portera
Nie przebaczam reż. John Huston
Niebieski żołnierz reż. Ralph Nelson
Ognisty potwór reż. John Ford
Ostatni pociąg z Gun Hill reż. John Sturges

Pat Garrett i Billy Kid reż. Sam Peckinpah
Pojedynek w corralu reż. John Sturges
Pojedynek w słońcu reż. King Vidor
Poszukiwacze reż. John Ford
Powrót człowieka zwanego koniem reż. Irvin Kershner
Rewolwerowiec reż. Henry King
Rio Bravo reż. Howard Hawks
Rzeka Czerwona reż. Howard Hawks
Siedmiu wspaniałych reż. John Sturges
Skarb w Srebrnym Jeziorze reż. Harald Reinl
Szybcy i martwi reż. Sam Raimi
Tańczący z wilkami reż. Kevin Costner
Tryumfy człowieka zwanego koniem reż. John Hough
Vera Cruz reż. Robert Aldrich
Viva, Zapata! reż. Elia Kazan
W samo południe reż. Fred Zinnemann
Winchester'73 reż. Anthony Mann
Zasadzka nad rzeką reż. Anthony Mann
Zdarzenie w Ox-Bow reż. William A. Wellman
+Bardzo Dziki Zachód z Willem Smithem, który najbliższy jest idei DL, ale z kolei oddala się od Westernu i Tombstone z takimi gwiazdami jak Kevin Costner i Val Kilmer

WAŻNIEJSZE STRONY INTERNETOWE

Strona o country (tu też sklepik!):

<http://polcountry.medianet.pl/>

Strony Indianie:

<http://www.wiedzaizycie.pl/97063900.htm> (artykuł z „Wiedzy i Życia” o języku Indian)

strony pasjonatów:

<http://free.polbox.pl/c/cien/>
http://www.icslab.agh.edu.pl/~mb-hokka_hey/
<http://www.tipi.wokiss.pl/>
<http://strony.wp.pl/wp/crazyhors/>
<http://strony.wp.pl/wp/nesene/>
<http://www.wsb-nlu.edu.pl/~kolba/>
<http://free.polbox.pl/d/dkachlak/>
<http://srv1.satkabel.com.pl/~zawojski/>

TANCIN

W sprawie wydawnictwa, TAWACINU, zakupu książek itd.:

pocztą elektroniczną: tipi@wokiss.pl
pocztą tradycyjną: *TIPi*, ul. Łąkowa 3,
64-050 Wielichowo
telefon: (0-61) 44 33 058

Uwaga! Kontakt telefoniczny możliwy jest tylko od czwartku godz. 17.30 do niedzieli wieczór.

SYSTEM, KTÓRY LEPIEJ ZNAĆ

Z Shanem Hensleyem, twórcą DEADLANDS, specjalnie dla eXclusive rozmawiają
Tomek Kreczmar i Miłosz.

eXVeMiM: Jesteś bardzo zapracowanym człowiekiem. I po DEADLANDS nie spocząłeś na laurach. Nad czym teraz pracujesz?

Shane Hensley: Pracuję nad przeniesieniem postaci z „Hell on Earth” do „Lost Colony”. A w drugiej kolejności nad przerażającą „Black Book – the Hunting Grounds”.

eXVeMiM: Czyli mocno trzymasz się RPG. Co najbardziej lubisz wymyślać? Światy, postacie, a może bronie?

Shane Hensley: Najbardziej chyba lubię stwarzać postacie, historie i światy. Choć stwarzanie całych systemów też jest przyjemne. Trudno wybrać.

eXVeMiM: Wróćmy do samych DEADLANDS. Wychodzi poprawiona edycja tego systemu. Dlaczego podzieliłście podręczniki na grupy dla Graczy i Szeryfów?

Shane Hensley: Ponieważ DEADLANDS przesycane jest sekretami silniej, niż jakakolwiek inna gra, która przychodzi mi na myśl. Chcieliśmy uniknąć też sytuacji, kiedy to gracze muszą kupić podręcznik, pomimo faktu, że połowa z zawartych w nim informacji jest dla nich bezużyteczna.

eXVeMiM: Co sądzisz o swoim „dziecku”? Czy jesteś z niego w pełni zadowolony? Czy DEADLANDS ma jakieś „górki”? Czy wszystko idzie łatwo, gdy chce się w nie grać?

Shane Hensley: DEADLANDS jest chyba jednak lekko „koścista”. Trochę to żmudne. Dla spragnionych prostszych zasad polecam „The Deadlans Lite Rules”, które publikujemy zwykle raz do roku. Ale są też plusy: na przykład wykreśiona historia jaką opowiadają. Zobaczycie co się dzieje w „Hell on Earth”! Ruszy nawet najtwardszych!

eXVeMiM: A co w DEADLANDS mogą znaleźć Polacy?

Shane Hensley: Polska też ma ukrytą historię i nie wiem czy nie można by tego przełożyć na dobry, straszny Western. No i Westerny w ogóle są fajne. Jasne – twój bohater może być świetnym rewolwerowcem i pomagać zwalczać złych ludzików, którzy mrowią się wokół. Ale co jeśli natknie się na straszliwego Człowieka, Którego Lepiej Nie Znać? Tu właśnie pojawia się wyzwanie. Gnat zaprowadzi cię daleko, ale tam już najbardziej przyda się spryt. Przeżyj do końca scenariusza i możesz czuć się dumny.

eXVeMiM: Na koniec zdradź nam jakie są najbliższe plany Pinnacle’a. Czy pracujecie może nad czymś specjalnym? Czymś wielkim?

Shane Hensley: Jasne! W pierwszym kwartale 2001 roku wydajemy *Lost Colony*. Klimacik DEADLANDS w kosmosie, z lekkim smagnięciem Hellraisera. Zobaczycie.

eXVeMiM: Dziękujemy za Wywiad.

Shane Hensley: Dzięki. Miłej gry!

PYTAŃ DO TOMEKA KRECZMARA, REDAKTORA LINII DL W MAGU

eXVeMiM: Kto zajmuje się linią DL w MAGU, a kto odpowiadał będzie za profil w MiMie?

Tomek: Jeśli chodzi o linię, to jak zwykle ta zaszczytna rola przypadnie mojej osobie. W MiMie za DL będzie natomiast odpowiadał nasz nowy nabytek – Jerzy Cichocki. Oczywiście będziemy ze sobą ściśle współpracować. Liczymy też na uwagi wszystkich miłośników DL w Polsce, dzięki którym łatwiej nam będzie pracować.

eXVeMiM: Co wydacie w następnej kolejności? I dlaczego?

Tomek: Szczerze mówiąc, to średnio się nad tym zastanawialiśmy. Na razie staramy się zakończyć pracę nad obiema podstawkami. Myślę jednak, że na pierwszy ogień pójda podręczniki dotyczące poszczególnych „profesji” – o kanciarzach, świątobliwych czy rewolwerowcach. Jednocześnie będziemy publikować (mniej więcej raz na dwa-trzy miesiące) grozowe powieści, czyli przygody.

eXVeMiM: W jakich odstępach czasowych będą pojawiać się dodatki?

Tomek: Na początku postaramy się o dość intensywne publikacje. Na przełomie kwartałów 1. i 2. roku 2001 powinien wyjść pierwszy dodatek. A później – jeśli wygrzebanicy pozwolą – coś raz na dwa miesiące.

eXVeMiM: Czy edycja Revised wyjdzie po Polsku?

Tomek: TAK! To ją właśnie wydajemy.

eXVeMiM: Gdzie można wysłać swoje propozycje dotyczące DL?

Tomek: Tradycyjnie albo na adres wydawnictwa, albo na mój. Oba są w stopce MiM-a.

Witam

Nowy miesiąc – nowa porcja listów. Ten miesiąc jest akurat niezwykle szczególny: Gwiazdka, prezenty i, co najlepsze, dużo więcej czasu na granie! Przy okazji: świąteczne pozdrowienia dla Ellis, Bazyli i innych wielbicieli „redakcji”. U nas, w „listach”, temat elfów został definitywnie zakończony. W czasie, gdy my prowadziliśmy boje o kwestie moralności, zdążyło się w naszej redakcyjnej skrzynce nazbierać wiele innych, jakże ciekawych, ale niezwiązanych z żadnymi dyskusjami listów. Czasami chcemy, by były one „wielkie” i „mądre”. Zapominając jednak o tym, że to my sami je piszemy. Nic więc dziwnego, że są takie jak my: „zwykłe”, „kłótniwe”, „wesołe”...

Dość jednak tych rozważań. Przejdźmy do listu Xynoda, któremu cena naszego pisma nie daje spokoju.



Hej! Piszę do was, ponieważ zaniepokoiły mnie pewne rzeczy w **MiM**-ie. Mianowicie w numerze 06/2000 we wstępie czytamy: „**MiM** podrożał jedynie o 40 groszy. Mamy nadzieję, że nową cenę uda się utrzymać równie długo”. Następny numer: „Drożejemy o ledwie 3 złote, co daje nam sumę 9,90.” Trochę zdziwiła mnie ta zmiana ceny, gdyż grubość **MiM**-a wzrosła o 20 stron. Mam jednak nadzieję, że na 120 stronach nie poprzestaniecie i będziecie dalej się rozwijać. Mimo wszystko 10 zł to dość duży wydatek, biorąc pod uwagę to, że trzeba też kupować książki i podręczniki do RPG. No, ale w końcu też musicie z czegoś żyć. Biorąc pod uwagę nakład **MiM**-a i ograniczony krąg odbiorców, to nie macie zbyt kolorowo. Patrząc na to z innej strony, jeśli wydaje się te 9,90 na gazetę, to trzeba przeczytać ją od deski do deski. A muszę szczerze przyznać, że wcześniej czytałem tylko to, co mnie interesowało. Ogólnie rzecz biorąc: nie wyszło to gazecie na złe. Na koniec chciałbym wam podziękować za to, że istniejecie. 3mcie się.

Xynod

W naszym wydawnictwie pracujemy nie tylko my – redaktorzy. Są tu też ludzie odpowiedzialni za ekonomię całego przedsięwzięcia. Trudno, żeby decyzje finansowe podejmowali ci od Warhamera czy Cthulhu. Kiedy pisaliśmy o 40-groszowej podwyżce, sami jeszcze nie wiedzieliśmy o tej późniejszej. Nasi specje wy tłumaczyli nam – i Wam zapewne też – dlaczego cena się zwiększyła o 3 złote. Oprócz paru innych motywów warto zwrócić uwagę na ten, że **Magia** przez bardzo długi czas utrzymywała jedną cenę. Jak sami się orientujecie, w naszym kraju ceny bez przerwy rosły. Nieunikniona była więc zmiana też ceny naszego pisma. Pytanie tylko, czy lepiej było zwiększać ją co parę miesięcy – o niewielką sumę – czy raz o większą. Jak widzicie, w wyniku i tak otrzymalibyśmy na koniec te dziesięć złotych. Na

szczęście zmiana ta poszła w parze ze zwiększeniem objętości i to nie o 20, a o 24 strony. W chwili, gdy czytacie te słowa, pewnie już zauważyliście, że od paru miesięcy przygotowujemy dla Was o jedną trzecią materiałów więcej niż kiedyś!



Teraz seria pytań niejakiego Mephista.

1. Kiedy wyjdzie polskojęzyczny system RPG „Kult” (na razie mamy karciany)?
2. Jakie są planowane najbliższe dodatki do DP?
3. Nie dawajcie więcej jakichkolwiek artykułów o tej chacie, „Gwiezdnych wojnach”!!! Ten film i wszystko, co z nim związane, jest dla co najwyżej dziesięciolatków, a mi się wydaje, że czytelnicy **MiM**-a są nieco starsi.

Mephist

Dostajemy dziesiątki takich listów. Nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć choćby na jedną czwartą w zwykłej korespondencji. Na ten jednak znajdziemy chwilę.

1. Pytanie byłoby dobre, gdybyśmy zapewniali, że go wydamy. Ponieważ tak nie jest, nie możemy Ci odpowiedzieć. Pamiętaj, iż w Polsce jest jeszcze parę innych wydawnictw.

2. „Potop”, o ile w ogóle

3. Mephisto, na Twoim miejscu uważałbym bardzo, kiedy przy wyjeździe na jakiś konwent będziesz używał swojej ksywy. W Polsce jest naprawdę bardzo wielu zwolenników tej historii. Często są to ludzie posiadający własne rodziny, tytuły naukowe. Uważaj zatem, by kogoś ostro nie obrazić takimi słowami i by nie okazało się, że tym kimś jest ktoś, kogo szanujesz.



A oto inna ciekawostka.

Witam szanowną redakcję **MiM**-a!!!!!!!!!!!!!!
Właśnie założyłem konta i jest super. Co ja chrząknę, Wy jesteście super, ale raz napisałem do Was list (do redakcji), a Wy tego nie opublikowaliście!! CO jest. Kxywka, pod którą wtedy pisałem,

to arc. Brus Piwko. Jeśli będzie Wam się chciało, to wyślijcie do mnie choć krótki e-milę z wyjaśnieniami!!!! Ukłony od doświadczonego orka dla redakcji.

Brus

To rzeczywiście oburzające.



Muszę Was pochwalić. Obiecaliście, wykonaliście (podwójny **MiM** we właściwym czasie). Wraz z kolegami także RPGraczami uznaliśmy, że możecie nie zdażyć [Trust no one] z wydaniem wakacyjnym i nadrobieniem miesięcznej straty. Miło nam (Wam pewnie też) było się dowiedzieć o wyjątkowej jak na ten rok terminowości i słowności z Waszej strony. Ponadto wraca do **MiM-a** to „coś”, czego w numerach 04-06 brakowało. Nie były one złe, jednak nie przyciągały tak intensywnie jak numery poprzednie. Przyznaję się bez bicia, że nawet ich nie kupiłem, a pożyczyłem od kolegi. Natomiast numer wakacyjny (07/08) to mistrzostwo świata w RPGazetach. Dawno nie zdarzyło mi się przeczytać całego **MiM-a** w dniu zakupu. Czytałem od rana do wieczora, z przerwami oczywiście. Świetne artykuły, najlepsi autorzy, słowem powrót do tej najlepszej formy (czyżby jakieś urlopy w okolicach kwietnia i maja?). Mam tylko jedno zastrzeżenie. Gdzie do (cenzura) jest ankieta? A co jeśli ktoś (np. ja) nie ma dostępu do Internetu? Przemyślcie to, jeśli zwiększacie objętość to może jednak przywrócić te pół strony na ankietę. Co do zmian – najbardziej czytelne menu to chyba te z **MiM** 01/2000.

nex

O ankiecie pisałem w poprzednim **MiM-ie**, więc nie będę powtarzał. A w następnym numerze zyskacie okazję wypełnienia Wielkiej Ankiety! Za pochwały dziękujemy. Co najciekawsze o tym samym numerze można było usłyszeć tak wiele sprzecznych opinii, iż naprawdę trudno nam stwierdzić jak go odebraliście. Znowuż triumfuje stare powiedzenie. *Degustibus non est disputandum.*



Witam i pozdrawiam całą redakcję **Magii i Miecza**.

Piszę do Was ten list z kilku powodów. Więc po pierwsze i najważniejsze, proszę Was o radę i pomoc. Jestem teraz uczniem klasy drugiej jednego z liceów w Warszawie i mam poważny problem z dyrekcją mojej szkoły. Otóż wszyscy

nauczyciele i dyrektorzy jednoznacznie kojarzą RPG z satanizmem, a RPG-owców ze zwyrodnialcami i psychopatami. Żeby tego było mało, zdarzały się już przypadki usunięcia ze szkoły tylko ze względu na RPG. Na dodatek to – jakże błędne skojarzenie – obejmuje również prawie całą fantastykę i wszystkich jej miłośników!!! Od samego początku mojej obecności w tej szkole walczę z dyrekcją o prawa RPG i graczy. Przeprowadzałem już ankiety, rozmawiałem z dyrektorami na forum klasy, ściagałem nauczycieli na każdej przerwie, a mimo to żaden z argumentów do nikogo nie trafia. Nie mam zamiaru zmienić szkoły, jako że nie należę do ludzi, którzy tak łatwo się poddają i nie zamierzam również dać za wygraną. Zwracam się do Was z gorącą prośbą o pomoc. Spróbujcie jakoś odpowiedzieć na łamach **MiM-a**, ponieważ myślę, że nie jestem jedyny, kto ma takie lub podobne problemy. Może moglibyście napisać artykuł, który mógłbym zanieść do dyrektora, np. „Czym jest RPG?” lub „Dlaczego RPG nie jest złe”.

Oczywiście nie zakończy to mojej wojny, ale mogło by bardzo pomóc.

Wesoły Wiedźminek

To bardzo poważna sprawa. Pierwszy raz słyszę, by z powodu RPG wyrzucano kogoś ze szkoły (chyba że z powodu RPG nie uczęszczał na lekcje). Nie tak dawno, bo w numerze marcowym **MiM-a** pojawił się artykuł „Apag Satana”, bardzo dobrze nadający się chyba do tego, by pokazać Twoim nauczycielom. Proszę, napisz nam w następnym liście, co to za szkoła, a możliwe, że sama redakcja spróbuje coś w tej sprawie zrobić. Inna rzecz, że ów artykuł pokazuje jedynie jasne strony naszej rozrywki, ale chyba o to Ci chodziło?

Na pociechę warto dodać, że my – redaktorzy – mamy pewne doświadczenie w kontaktach z nauczycielami i może uda nam się coś wskórać.



Czas na chwilę wakacyjnych wspomnień...

Witam szanowna redakcjo!!

Jak obiecałem, piszę kolejny list, jak pamiętacie, z napisaniem poprzedniego, czekałem prawie rok. Od poprzedniej korespondencji trochę się zmieniło, no może nie wszystko, gdyż, chodzę do tej samej szkoły, nadal moimi ulubionymi systemami są: „Zew Cthulhu” oraz „Dzikie

ciąg dalszy na stronie 113 ➡

Dziś pytanie: **TWOJA NAJWIĘKSZA WPADKA JAKO MG**

Do największych się nie przyznaję, bo to wstyd. Ale i mniejszych nazbierało się trochę. Pamiętam, jak prowadząc scenariusz *fantasy* zapomniałem, że bohaterowie przebywają pod wodą (dzięki magii nie topili się) i rozegrałem scenę walki. Pełna magia, ogniste kule latały w każdą stronę, wojownicy dokonywali cudów zręczności – skakali, wywijali salta – ktoś strzelał z procy, ktoś rzucał sztyletami... Gracze śmiali się cały czas, a ja brałem to za zadowolenie ze sceny walki i wbijałem się w dumę. Jak mi potem powiedzieli, że się śmiali, bo zapomniałem o fakcie przebywania pod wodą, to miałem naprawdę głupią minę.

Tomasz Andruszkiewicz

Miała miejsce, kiedy prowadziłem Krainy Snów w ZC. Była to chyba 12, albo 14 godzina sesji bez przerwy. Wplatałem się w wizję jakiegoś medium i nadawałem drużynie bez przerwy o tym co „widzę”. Obraz był tak surrealistyczny, że zapędziłem się w jakieś głębokie kosmiczne pejzaże. W końcu... Ze zmęczenia, czy czego tam, zapomniałem co prowadzę, po co to opisuję i właściwie o co mi chodziło. Spoglądałem na drużynę: 4 osoby śpią, a jedna mówi: „Sorry, Miłosz, możesz powtórzyć?”. Chyba się zdrzemnąłem”.

Miłosz Brzeziński

To było dawno temu. Sytuacja, jaką zgotowali mi gracze, wymagała improwizacji. Musiałem szybko wymyślić niezależnego bohatera. Nie byłem przygotowany na pewien obrót spraw i w całym tym bałaganie zapomniałem spisać gdzieś choćby imienia owego bohatera. Długo nie mogłem kumpom wyjaśnić, że Marek, Andrzej i Wanda to ta sama osoba.

Jerzy Cichoński

Wpadkę miałem tyle, że hej. Najmniej miło jednak wspominam coś, co nie do końca można nazwać wpadką. Graliśmy sobie w „AD&D”; w świecie Zapomnianych Krain. Pewien gracz wcielił się w postać paladyna i na jednej z sesji pozwolił się sobie nieco zapomnieć. Ponieważ wkurzyło to mnie, powiedziałem: „Wartownik widzi odchodzącą duszę paladyna”. W taki oto sposób dokonałem zabójstwa bohatera. Zabójstwa, które w żaden sposób nie mogło mieć miejsca...

Tomek Kreczmar

Prowadziłem wtedy Cthulhu. Może 6 sesje w życiu? W MiM-ie znalazłem świetną przygodkę. Przy jednym z wątków, był bardzo fajny i nastrojowy opis. Moja drużyna narzekała wtedy mocno, na opisy, które przecież „zawsze mogą być lepsze”. Postanowiłem przeczytać im znaleziony przeze mnie fragment. Przygotowałem wszystko tak, by gracze nawet nie zorientowali się, że czytam coś z kartki. We właściwym momencie zacząłem. Czułem jak nastrój w pokoju z sekundy na sekundę robi się coraz lepszy. Nagle jedna z moich graczy, Paulina, odwróciła się. Spojrzała na to co robię i krzyknęła z niedowierzaniem „Puszkini przecież ty czytasz!!!”. W jej głosie zabrzmiało to tak jakbym popełnił jakieś straszne świętokradztwo. I tak też się wtedy czułem.

Michał Marszałik

Były to trzy pod rząd skopane sesje „Dzikich Pól”. Dziariusz składał się głównie z opisów jedzenia i picia, fajnie się go czytało, przy prowadzeniu okazało się jednak, że właściwie nic tam się nie dzieje. Może gdybyśmy w trakcie Biesiady przede wszystkim popijali sobie i żarli, to nikt by tego nie zauważył. Choć pewnie nikt nie zauważyłby też, że w ogóle gramy. Gracze łasi byli jednak na wartką akcję, biesiadować nie mieli tym razem ochoty, ja zaś nie potrafiłem jej przyspieszyć – i wyszła ki-cha.

Maciej Nowak-Kreyer

Miałem kiedyś prowadzić nocną sesję w AD&D, ale wybrałem na nią scenariusz z dosyć długim wprowadzeniem. Kiedy gracze zaczęli mi przysypiać, żeby ożywić atmosferę skierowałem ich do wioski, w której grasowały Crittersy (takie jak w filmie). Chciałem stworzyć atmosferę zagrożenia, ale gracze dostali głupawki i wyszła żenada...

Jerzy Rzymowski

Uwaga! Jeżeli nie ukończyłeś 18 lat, natychmiast przerwij czytanie tego felietonu i wyrzuć to świństwo, zanim oślepniesz. Dzisiaj będzie szczególnie wrednie, więc nikogo nie namawiam do lektury. Nie żartuję!

Jakieś półtora roku temu w tekście „Czym się różni elf?” naśmiewałem się z głupich ludzi, którzy nadmiernie angażowali się w konflikty międzyrasowe, chociaż o elfach czy krasnoludach nie mieli zielonego pojęcia. Można by mieć nadzieję, że ktoś weźmie to sobie do serca.

Niestety, głupota jest ponadczasowa.

Parę miesięcy temu dla odmiany rozpętała się dyskusja na temat, czy elfy są lub mogą być pedałami/psychopatami/hedonistami (niepotrzebne skreślić, brakujące dopisać). Sięga się po literaturę, filozofię, psychologię i socjologię, a wszystko po to, żeby starszej rasie „dorobić głębię”. Obiecywałem sobie... no dobrze, nie obiecywałem, ale naprawdę starałem się nie zniżyć do podobnego poziomu. I co? Szlag trafił postanowienia. Niniejszym włączam się do sporu.

Jedno nie ulega wątpliwości: wbrew temu, co twierdzą niektórzy, nie wszystkie elfy to pedały. I nie kieruje mną żadna sympatia, tylko zimna logika. Gdyby

tak było, gatunek wyginałby w pierwszym pokoleniu (może to nawet lepsze – uniknęlibyśmy głupich dyskusji). Poza tym stwierdzenie to pomija kobiety („Ona jest pedałem...” he, he), a ze źródeł literackich wiemy, że takowe były i coś im się nawet czasami rodziło. Jeżeli uwzględniamy partenogenezę, z pocziwej fantazy robi się „Seks-misja 2”, a tam babskie samowładztwo



też bez chłopca poradzić sobie nie mogło. Jeśli natomiast pominiemy płęć piękną i podejmiemy do sprawy, za przeproszeniem, od dupy strony, osiągniemy sytuację anatomicznie niemożliwą (pomijając wszelką obrzydliwość). Gdzie miałyby się rozwijać potomstwo? W żołądku? No i jak miałyby wyglądać poród: wersja „stolec” czy „kamień nerkowy”?

Pardon, może mnie poniosło. Ale kto słyszał, żeby zajmować się takimi głupotami? Zwłaszcza jeśli temat ma się opanowany, delikatnie mówiąc,

nie do końca. Inne są bowiem elfy u Tolkiena, inne u Sapka, a inne w WFRP czy AD&D. A są jeszcze si-dhe w mitologiach i u Tada Williamsa (u tego ostatniego zresztą rewelacyjne!). No i zawsze należy pamiętać, że są rozmaite rasy: złote, srebrne, leśne, morskie, mroczne, lythari itd., itp. Jak już chcemy nadać dyskusji poważny charakter, a nie utrzymać ją w konwencji przyjaznej pyskówki, należałoby się odpowiednio przygotować. Żeby jak już otworzy się dziób, powiedzieć coś z sensem.

Pozostaje jeszcze jedna sprawa: elfy stanowią część fantastyki. I jako takie są kształtowane przez naszą wyobraźnię. Jeżeli wymyślimy np. elfa psychopatę (teraz wyobraźcie sobie Anthony'ego Hopkinsa z długimi uszami), nic nie stoi na przeszkodzie, żeby takowy sobie istniał. Przydałoby się jednak, żeby miało to jakiegokolwiek logiczne uzasadnienie, do przełknięcia dla osób nieco bardziej konserwatywnych. I, co szczególnie ważne, żeby po wszystkich eksperymentach efekt końcowy jeszcze chociaż trochę przypominał elfa.

W przeciwnym razie będzie to kolejna bezproduktywna głupota.

P.S.

KSIĘGARNIA ANTYKWARIAT HIT DWORZEC CENTRALNY

Al. Jerozolimskie/E. Plater
Przejście podziemne
Pawilon 100
00-669 Warszawa
Tel. (0-22) 630-28-91

Al. Jerozolimskie 54
Galeria Wschodnia
Pawilon 28
00-024 Warszawa
Tel. (0-22) 654-94-07

Al. Jerozolimskie 54
Galeria Północna
Pawilon 2
00-024 Warszawa
Tel. (0-22) 654-98-12

CZĘSTE PROMOCJE

- ✓ Książki SF i Fantasy: polskie i angielskie;
- ✓ Gry karciane;
- ✓ Gry fabularne;
- ✓ Gry komputerowe
- ✓ Gry Playstation
- ✓ Prasa: polska i obcojęzyczna;
- ✓ Kasety video;
- ✓ DVD.



WSPÓŁPRACUJĄ Z NAMI NAJLEPSI

Zamówienia przyjmowane są telefonicznie
od 10⁰⁰ do 18⁰⁰ każdego dnia!

Jacek Drewnowski

WYSPA TRĘDOWATYCH

Delfinów znowu nie było. Tylko ciemniejsze fale w dali, które brał w pierwszej chwili za grzbiety zwierząt, zakłócały monotonię wody, ciągnącej się aż po lazurowe niebo. Podczas każdego rejsu liczył, że wreszcie zobaczy delfiny, tymczasem dotychczas dane mu było je oglądać tylko na minojskich freskach w muzeum archeologicznym. Za każdym razem pytał w porcie kapitana o te morskie ssaki i w odpowiedzi słyszał: *Ne, ne*. Nie mógł się przyzwyczaić, że to nie zaprzeczenie, a potwierdzenie jego nadziei. A jednak nie udało mu się jeszcze spotkać delfinów.

Dopływali do wyspy, więc i tym razem nie miał już na co liczyć. Łódź kotłowała się miarowo, rozbijając dziobem fale na dwie białe wstęgi. Z kabiny dochodziła muzyka jednego z miejscowych mistrzów liry. Łódź była niewiele większa od przeciętnego rybackiego kutra, tyle że przystosowana ją do przewozu turystów. Podczas tego rejsu na Spinalongę sześć z dziesięciu miejsc zajęła wycieczka staruszków z Danii.

Didier oparł się leniwie o burtę i zapalił papierosa. Obok Susy. Stała przy balustradzie pośrodku łodzi i z napięciem wpatrywała się w pofałdowany piasek, przesuwający się pod przeszklonym dnem. Nawet Tony uspokoił się na chwilę, przestał biegać po pokładzie i zaczepiać kapitana. Przycupnął przy matce z głową wciśniętą pod barierkę. Didier obserwował wygięte w koci łuk plecy kobiety. Od tej strony wydawała się całkiem atrakcyjna.

Poznał ją w niewielkiej restauracyjce w portowym miasteczku na Krecie. Okryte kraciastymi obrusami stoliki wciskały się jeden przy drugim w wąską uliczkę, zachęcając gości do nawiązywania kontaktów. Skończył właśnie filet z miecznika, ale był jeszcze głodny i postanowił zamówić jagnięce *souflaki*, kiedy przy stoliku obok usiadła Susy. Blondynka w okularach, nieszczerze zabana – z pewnością nie zwróciłby na nią uwagi, gdyby nie zachowanie jej pięcioletniego synka. Malec wciąż zaczepiał kelnera, który łamaną angielszczyzną próbował dogadać się z jego matką co do smaku lodów. Łapał Greka za spodnie, pobiegł nawet za nim do kuchni, wrzeszcząc coś niezrozumiale. Kobieta bezskutecznie starała się

przywołać go do porządku. Didier z rozbawieniem obserwował całą scenę, karmiąc jednocześnie kota-przybłędę bułką maczaną w mięsny sosie. W pewnym momencie chłopiec to zauważył, a że kelner zniknął – zainteresował się najpierw kotem, a potem samym Didierem.

Mężczyzna uśmiechnął się, czego zaraz pożałował, bo dzieciak potraktował to jak zachętę do bezceremonialnych zaczepiek. Matka westchnęła i spojrzała przeproszająco zza szkieł okularów.

– Wychowywany bez ojca – wyjaśniła – dlatego tak łgnie do mężczyzn. – Po czym wyciągnęła dłoń: – Jestem Susy.

Sam nie wiedział, dlaczego się do niej przyśiadł. Chyba z ciekawości – wyglądała na chętną do zwierzeń. A on akurat był głodny opowieści o czyichś losach, doszedł bowiem do wniosku, że w jego własnym życiu nic się ostatnio nie dzieje. Jednak już po kilku kwadransach kobieta zafascynowała go ujmującą mieszaniną naiwności i gorzkiego doświadczenia.

Gawędzili miło i niezobowiązująco o tym i owym, aż w pewnym momencie padło pytanie:

– Masz rodzeństwo?

Zmieszał się.

– Nie – odparł po dłuższej chwili.

Kłamał. Miał brata... chociaż właściwie nie miał. To przez niego dzieciństwo jawiło mu się we wspomnieniach jako pasmo upokorzeń. Przez Jeana. Pamiętał gorzki wstyd, ukradkowe spojrzenia przeszywające niczym długie igły, drwiące szepty, które zdawały się dobiegać zewsząd, kiedy prowadził wózek... Nie wiedział, dlaczego los potraktował go tak okrutnie i kazał nazywać Jeana bratem. Nie wiedział, jak to możliwe, że on i ten potwór narodzili się z łona tej samej kobiety.

Tamten nie zasługiwał, by zaliczać go do rodziny. Matka i ojciec byli jednak odmiennego zdania. Didier miał czasem wrażenie, że kochają tę istotę, niezdolną do samodzielnego życia, tak tłustą, że aż pozbawioną kształtu – bardziej niż jego. Tym bardziej nie znosił tego stworzenia. Po śmierci rodziców z ulgą posłał go do domu opieki i starał się o nim zapomnieć. Nie do końca się udało... Ale przynajmniej wszystko było tak, jak

powinno. Brat nie przeszkadzał mu już w realizacji własnych dążeń. Nie zaśmiewał życia. Nie psuł co rano nastroju samym swoim widokiem. Takich jak on należało izolować – więc Didier zrobił to, co należało.

– Co się stało? – zapytała, widząc jego zamyślenie.

– Nic. – Otrząsnął się.

Po części po to, by zmienić temat rozmowy, a po części ze szczerej ciekawości, zaczął wypytawać o historię jej życia. Jak się okazało, nie pracowała. Żyła, i to dość wygodnie, z alimentów, które płacił były mąż, ojciec Tony'ego. Dzięki dawnej, szkolnej znajomości z pewnym prawnikiem udało jej się poprowadzić proces rozwodowy po własnej myśli.

Przegadali w restauracji ze trzy godziny, podczas których chłopiec mocno dał się we znaki obsłudze, aż w końcu można już było zamówić kolację.

Dwa dni później wybrali się razem na wycieczkę.

– Popatrz! – Odwróciła się. W radosnym, niemal dziecięcym uśmiechu odsłoniła małe, równe zęby. W szklach okularów odbijało się szmaragdowe morze i popołudniowe słońce. Z pewnym zdziwieniem zauważył, że jest ładną kobietą. – Jakiś wrak!

Podniósł się powoli i przechylił za balustradę. Pod przeszkłonym dnem zobaczył tylko piaszczyste dno, odległe na oko o trzy metry.

– Tam nic nie ma – stwierdził.

– Widziałam wrak, słowo!

– Też go widziałem – odezwał się chłopiec. – Był cały zielony. Piraci pływali zielonymi statkami, prawda?

– Skąd ci to przyszło do głowy? – powiedziała łagodnie Susy.

– Widziałas statek-widmo – uśmiechnął się Didier. – Odbywał regularne kursy na wyspę widm.

– A może dowozili nim trędowatych? – zastanawiała się całkiem poważnie.

– Raczej zaopatrzenie. Ale podejrzewam, że coś ci się zdawało.

– Też go widziałem! – upierał się mały. – Widziałem, widziałem, widziałem! – Swoim zwyczajem zaczął szarpać spodnie Didiera. A kiedy mężczyzna się pochylił, żeby wziąć chłopca na ręce, ten objął go za szyję.

Wyspę widać już było w całej okazałości. Wyglądała jak wyrastające spośród fal wzgórce, na którym zbudowano miasteczko. Domy z żółtawego kamienia i ich dachy w kolorze brudnego piasku zlewały się w całość z murami dawnej weneckiej twierdzy. Barwa budynków, które zdawały się przytłaczać ten skrawek lądu, grożąc mu zatopieniem, kontrastowała z rajskim błękitem nieba.

– Spinalonga! – wydarł się kapitan na kilka sekund przed wyłączeniem silnika. Warkot diesla umarł w męczarniach i łódź dostojnie przedryfowała ostatnich kilka metrów. Rzucono cumy.

Kadłub odbił się miękko od przymocowanych do nabrzeża zużytych opon.

Turyści po drewnianym trapie zeszli na bezludny ląd.

– One hour – zawołał z pokładu kapitan, dla podkreślenia swoich słów wy-

ciągając w górę wskazujący palec.

Didier spojrzał na zegarek. Wpół do dziewiątej. Do miasteczka prowadziła łukowata brama. Ruszyli ku niej z resztą wycieczki. Wewnątrz ich wzrok natychmiast przykuły wiszące na ścianie fotografie. Kilkanaście czarno-białych powiększeń ukazywało codzienne życie na wyspie w pierwszej połowie dwudziestego wieku, kiedy zsyłano tu trędowatych. Duńscy emeryci stłoczyli się wokół wystawy, zupełnie zasłaniając widok. Didier postanowił poczekać, aż pójdą dalej, chociaż Tony trochę się niecierpliwił. Na szczęście, po kilku minutach wypełnionych głośnymi, niezrozumiałymi komentarzami, staruszkowie ruszyli dalej.

Cała trójka podeszła do wystawy. Chłopiec był za niski, żeby coś zobaczyć i Susy musiała go wziąć na ręce. Szybko pojęła swój błąd. Zdjęcia, stanowiące w założeniu jedynie dokument, przepełnione były grozą. Trędowata panna młoda w białej, zakrywającej ramiona sukni, uśmiecha się do obiektywu obok poślubionego właśnie mężczyzny o potwornie oszpeconej twarzy. Na



innej fotografii długi stół, a przy nim kilkanaście osób: starzy i młodzi, kobiety, mężczyźni, dzieci. A wszyscy wyglądają, jakby już nie żyli, jakby wyszli z grobu, żeby wziąć udział w potwornej uczcie trupów.

Gdzie indziej kobieta w widocznej ciąży – chyba bardzo młoda, ale tego można się jedynie domyślać. Kolejne zdjęcie: ta sama kobieta trzyma w ramionach, zakończonych pozbawionymi palców dłońmi, dwoje bliźniąt. Ich idealnie gładka skóra wydaje się zupełnie nie na miejscu, kontrastując z ohydny wyglądem zgromadzonych wokół dorosłych. Niemowlęta płaczą. A dalej portrety ludzi, których choroba przemieniła w potwory, na pozór odbierając wszystkie człowiecze cechy.

Nawet ich oczy wydawały się martwe, pozbawione blasku, zamglone – być może przyczyną było powiększenie i ziarnistość fotografii... Zarówno Susy, jak i Didier mieli jednak wrażenie, że patrzą na upiory. Upiór w czarnej czapce z frędzlami, z niedopałkiem w kąciu ust. Upiór o długich, siwych włosach, w którego oczach nie pozostało nic z łagodności kobiecego spojrzenia. Upiory. Upiory, które zamieszkiwały tę wyspę.

„Może należało im współczuć” – pomyślała Susy. Ale odczuwała tylko odrazę. Miała wrażenie, że bohaterowie zdjęć w pełni zasłużyli na swój los – choć nie potrafiłaby odpowiedzieć na pytanie, za co spotkała ich taka kara. Słoneczne wybrzeże Morza Kreteńskiego zdawało się rajem. Prawdziwie niebiański błękit nieba bez jednej plamki obłoku, odbicie rozciągającego się poniżej morza, światło na zieleni palm, czerwień kwiatów i złoto plaż. W oddali wznosiły się góry, wysokie, ale na pozór przyjazne i przystępne, gdzieś tam czerwone, gdzie indziej ciemnozielone. Wszystko istniało tu od wieków w doskonałej, niezmarzonej harmonii – zwierzęta, morze, góry, mieszkańcy wioski i samotnych monastyrów. I oto tuż obok tego raju stworzono piekło – wyspę Spinalongę, omijaną z daleka, budzącą grozę kolonij trędowatych. Postacie ze starych fotografii wyglądały jak mieszkańcy piekła. Dlaczego do niego trafili – nie wiedziała. Ale wierzyła, że w sprawiedliwym świecie nie ma kary bez winy.

W jednej chwili, jakby na sygnał, ruszyli dalej. Żadne nie odezwało się słowem, milczał nawet mały Tony, który przy każdej innej okazji zasypywał ich setkami pytań. Dopiero kiedy wyszli z cienia bramy w uliczkę popadającego w ruinę miasta, odetchnęli. Chociaż słońce wisiało już nisko i na bruk padały wydłużone cienie domów, wszystko nareszcie wyglądało tak jak powinno. Wprawdzie na wyspie nikt nie mieszkał od pięćdziesięciu lat, o czym wymownie świadczył stan

niektórych budynków, ale wąska ulica, przy której tu i ówdzie rosły palmy, sprawiała przyjemne wrażenie. Skandynawska wycieczka znikła im z oczu i miasteczko wydawało się wymarłe, ale po tym, co zobaczyli w bramie, brak ludzi wywołał u nich tylko ciche westchnienie ulgi.

– Ładnie tu – stwierdziła.

Ruszyli słoneczną uliczką, prowadzącą wzdłuż murów na drugą stronę wyspy. Po lewej stronie mijali schody, którymi wchodziło się do wyżej położonej części miasteczka. Szli niespiesznie, rozglądając się dookoła. Tony rozładowywał nadmiar energii, podbiegając co chwila kilkadziesiąt metrów i wracając truchtem.

– Zobacz, mam, jakie mieli małe pokoje!

Rzeczywiście, przez otwory pozostałe po drzwiach i oknach, przez wyrwy w częściowo zburzonych ścianach widać było niewielkie pomieszczenia. Powierzchnia niektórych wystarczała zapewne jedynie na wstawienie łóżka. Nawet oglądane od zewnątrz, skarłałe mieszkania mogły przypisać o klaustrofobie. Didier wyobraził sobie zaduch, jaki musiał w nich kiedyś panować, i zrobiło mu się niedobrze. Może było to tylko złudzenie, ale zdawało mu się, że czuje w powietrzu nikły ślad omdlewającego odoru.

Przeszli obok małego, kamiennego kościoła i znaleźli się na przeciwległym końcu wyspy, gdzie uliczka wspinała się na forteczne mury. Rozciągał się stamtąd panoramiczny widok na wybrzeże Krety i okoliczne wysepki. Woda podchodziła niemal pod same mury, a blanki wyglądały jak rozczapierzone palce olbrzyma, wyciągnięte w stronę morza. Minęli duńską staruszkę. Aparatem-idiotką robiła zdjęcie mężowi, który wdrapał się na basztę.

Po kilku minutach znaleźli się z powrotem w porcie. Kapitan siedział na dziobie kutra i nieruchomym spojrzeniem wpatrywał się w bramę miasteczka. Susy wydawało się, że dostrzega w jego wzroku niepokój.

Cała wycieczka zajęła mniej niż pół godziny, mieli więc jeszcze sporo czasu.

– Chodźmy tędy – zaproponował Didier, wskazując kamienistą plażę, rozciągającą się na zewnątrz murów, na lewo od bramy. – Zdażymy jeszcze obejść wyspę dookoła.

Tym razem maszerowało się znacznie trudniej. Plaża była piaszczysta tylko od frontu, gdzie zawiąły stateczki z turystami. Dalej brzeg okazał się kamienisty. Momentami musieli brodzić w wodzie, w miejscach, gdzie nadbrzeżne skały lub mury fortecy schodziły niemal pionowo do morza. Na szczęście, przy samym brzegu nie było głęboko. Zdjęli tylko buty i podwinęli nogawki. Didier brał w takich chwilach chłopca na ręce i jakoś sobie radził.

Mniej więcej w połowie drogi trafili na wąziutki cypel, kamienny, smoczy język wyspy, smakujący słoną wodę. Czasu wciąż mieli sporo, postanowili więc chwilę odpocząć, zmęczeni krótkim, ale forsownym marszem w wieczornym, wciąż purnym powietrzu.

Didier usiadł naprzeciwko Susy, która z plecaka wyciągnęła butelkę wody. Podała ją Tony'emu.

Uśmiechnęła się do mężczyzny zalotnie.

— Co robimy jutro? — zapytała.

Dotąd ani razu nie wydała mu się tak atrakcyjna, jak właśnie w tej chwili. Jasny kosmyk opadł jej na czoło. Odgarnęła go dłonią, powolnym, niemal rytualnym ruchem.

— A co robimy teraz? — odpowiedział pytaniem i zaczął przybliżać swoją twarz do jej twarzy. Oczy Susy stawały się coraz większe i większe, w końcu widział same źrenice i czuł jej oddech na swoich wargach.

— Coś ty. Przestań. — Odwróciła głowę.

Ale jego dłoń już błądziła po jej plecach, wsunięta dyskretnie pod koszulkę. Susy wcale się przed tym nie wzbraniała.

Nagle tuż obok rozległ się chlupot. Opryskały ich chłodne krople.

— Cha, cha, cha! — zaśmiał się Tony, który rzucił do wody kamień.

Didier zupełnie zapomniał o tym gnojku. Aby ukryć rozdrażnienie, zerknął na zegarek. Było prawie dwadzieścia po dziewiątej.

— Chodźmy — powiedział. — Mamy mało czasu.

Okazało się, że czeka ich jeszcze trudniejszy odcinek. Wprawdzie nie musieli już wchodzić do wody, ale brzeg to wznosił się, to opadał, więc co i rusz trzeba było się wspinać. I choć nie były to strome podejścia, ich pokonanie zdawało się zajmować całe godziny. W rzeczywistości szli zaledwie parę minut.

— Trzeba było wracać tą samą drogą — narzekała Susy.

— Teraz i tak nie ma sensu zawracać — odparł.

Nagle Tony, który dotąd dziarsko maszerował ze trzy metry przed nimi, zatrzymał się. Kiedy się zbliżyli, ni z tego ni z owego objął matkę za kolaną i mocno się przytulił.

— Boję się — powiedział cicho.

Kobieta spojrzała zdziwiona i bez słowa pogłaskała go po głowce. Czego mógł się bać? Świstu wiatru w załomach fortecznego muru, nadkruszonego od tej strony przez erozję? Przez moment zrobiło się ciemniej, jakby nad wyspę nadpłynęło stado ciężkich chmur — Didier spojrzał nawet w górę, ale niebo jak zwykle było czyste. Silniejszy podmuch wiatru przyniósł wysokie, żałosne zawodzenie...

Była to syrena statku, którym przyплыли, nawołująca turystów do powrotu.

W dźwięku pobrzmiwała niecierpliwość, a zarazem coś na kształt lęku. Jeśli zaraz nie odpłyniemy z wyspy, zdawała się grozić syrena, stanie się coś złego.

Wycie urwało się, a z nim ustał wiatr.

Niewidzialne chmury jakby się rozplynęły.

— Boję się — powtórzył chłopiec, nie puszczając nóg matki. — Chodźmy — ponaglił Didier. — Wzywają nas.

Mały zaczął cicho pochlipywać. Kobieta złapała go za rękę i cała trójka ruszyła naprzód.

— Jeśli nie zdążymy, to będzie twoja wina — powiedziała do mężczyzny.

— Na co mamy nie zdążyć?

— Jak to na co? Na statek.

— Spóźnimy się najwyżej pięć minut — stwierdził z udawanym spokojem. — Na

prawie zaczekają. A zresztą, to nie transatlantyk z trzema pokładami! Ma raptem dziesięć miejsc! Wydaje ci się, że Grecy nie umieją liczyć do dziesięciu?

Zrobiło się chłodniej. Słońce zbierało się do odejścia i cień rzucany przez mury fortecy sprawiał, że poruszali się teraz w półmroku. Ciemne fale morza miały groźny, niepokojący wygląd.

Ruszyli biegiem, potykając się o kamienie. Tony rozplakał się na dobre. Susy wzięła go na ręce i zaczęła uspokajać.

W końcu wyszli na piaszczystą plażę przed łukowatą bramą. Minęła godzina i dziesięć minut od



chwili, gdy po raz pierwszy znaleźli się w tym miejscu.

Wydawało się niemożliwe, że kapitan nie czekał. Wydawało się niemożliwe, by w ciągu dziesięciu minut statek odpłynął tak daleko. Wyglądał teraz jak łódka, którą dzieci bawią się w wannie. Zaczęli skakać, machać ramionami i krzyczeć, ile sił w płucach. Szanse, że ktoś na pokładzie ich usłyszy, były jednak niewielkie. Ale może któryś z turystów patrzył na wyspę przez lornetkę.

Kuter nie zawrócił. Powoli zniknął z oczu na tle pomarańczowych rozbłysków, które pojawiły się na falach. Patrzyli na to zrezygnowani. W końcu usiedli na plaży.

Tony przestał beczeć.

— Zostaniemy tu do rana? — zapytał.

Popatrzyli po sobie. Żadne nie miało ochoty na przymusowy nocleg.

— Nie, mały — odparł Didier. — Na pewno będzie jeszcze tędy przepływał jakiś statek.

Jakby na potwierdzenie jego słów z prawej strony wyłonił się biały, pełnomorski jacht. Warkot motoru był ledwie słyszalny przez szum fal. Zerwali się na nogi i ze zdwojoną energią zaczęli wymachiwać rękami i wzywać pomocy. Na pokładzie jachtu dostrzegli jakieś sylwetki. Susy poczuła ulgę, która po chwili przerodziła się w euforię.

— Płyną do nas! — darła się na całe gardło. — Płyną!

Tamci rzeczywiście ich dostrzegli. Ale najwyraźniej nie mieli zamiaru zbaczać z kursu. Pomachali im, wykrzykując niezrozumiałe słowa — zapewne wzięli gesty i krzyki stojących na brzegu ludzi za pozdrowienia. Jacht przyspieszył i odpłynął w kierunku ładu.

* * *

W innych okolicznościach zachwyciliby się pewnie zachodem słońca. Jednak teraz zapadający zmrok wzmagął tylko niepokój.

— Co robimy? — spytała bezradnie Susy.

Didier równie bezradnie rozejrzał się dookoła.

— Bawimy się w chowanego! — zaproponował Tony.

— Ani mi się waży.

— Już wiem — odezwał się w końcu Didier. — Poradzimy sobie — stwierdził i wyciągnął ramię przed siebie.

— Spójrz. Damy radę tam dopłynąć. To naprawdę niedaleko.

Sąsiednią wyspę oddzielał od Spinalongi pas wody szeroki na dwieście, może trzysta metrów. Pokonanie takiego dystansu to żaden wyczyn.

— Ty dopłyniesz. Ja też, jeśli się postaram. Ale Tony?

Westchnął. Po raz kolejny dzieciak okazał się kulą u nogi.

— A może wsadzimy go na tratwę? — zaproponował, wskazując na zbity z desek trap, rzucony na betonowe nabrzeże. — Sami moglibyśmy pchać.

— Nie ma mowy! Bóg jeden wie, co by się stało! Co byśmy zresztą zyskali? Przecież to też wyspa!

— Chyba półwysp. Wydaje mi się, że z tamtej strony ma połączenie z lądem. Widziałem, kiedy szliśmy wzdłuż murów.

Nie miał pewności, czy tak było. Nie chciał się przyznać, że wolałby spędzić noc na kamienistej, bezludnej wyspie, nawet mokry i zmarznięty, niż w byłej kolonii trędowatych. Nie miał też jednak najmniejszej ochoty wrócić i sprawdzić, czy połączenie z lądem rzeczywiście istnieje.

— Najlepsze, co możemy zrobić, to zostać tutaj — stwierdziła Susy.

„Całe szczęście, że nie zamierza spać w jednym z tych domów” — pomyślał. Kobieta właśnie rozkładała na plaży kurtkę przeciwdeszczową. Zawsze nosiła ją w plecaku, chociaż akurat na Krecie deszcz nie padał o tej porze roku od setek lat.

— Mam wodę — powiedziała, wyciągając półtoralitrową plastikową butelkę. — I wino — dodała wesoło. — Naprawdę może tu być bardzo przyjemnie.

Zadrżał od chłodu. „Przyjemnie”? To była ostatnia rzecz, jakiej spodziewał się po tej nocy. Chociaż na pewno dobrze się stało, że akurat dzisiaj, dosłownie na kwadrans przed rejsem, kupiła wino. Zamierzała dać je w prezencie jakiemuś znajomkowi.

Korkociągu oczywiście nie mieli, ale za pomocą pilnika do paznokci udało im się wepchnąć korek do środka. Zaczęli pić słodkawy, różowy trunk prosto z butelki.

O dziwo Tony, zmęczony po całym dniu zwiedzania, zasnął niemal natychmiast. Pod głową miał plecak mamy, nie było go jednak czym przykryć. Susy założyła mu swoją bluzę i miała nadzieję, że mimo wszystko się nie przeziebi.

Popijali wino i rozmawiali cicho.

Chciała wiedzieć, dlaczego nie związał się z żadną kobietą. Odpowiedział coś wymijająco — po prawdzie, sam nie wiedział — i przystąpił do kontrataku, pytając o byłego męża i rozwód. Ku jego zdziwieniu, chętnie zaczęła o tym mówić.

Miał jednak wrażenie, że Susy nie zdradza mu całej prawdy, pomijając niektóre wątki sprawy. Nie wypadało pytać, ale z tego, co usłyszał, wynikało, że

kobieta uzyskała nie tylko zabezpieczenie finansowe, ale także święty spokój: ojciec nie miał prawa widywać dziecka ani zbliżyć się do eksmałzonki.

Didier zrozumiał, że Tony był jednym z głównych wątków procesu. Były mąż bardzo chciał, żeby sąd właśnie jemu przyznał prawa do opieki nad synem. Przeciwny wyrok, który Susy uzyskała różnymi, chyba nie do końca czystymi metodami, mocno nim wstrząsnął. Z kolei dla niej izolacja mężczyzny od syna stanowiła wyraźny powód do satysfakcji.

W pewnej chwili przerwał jej w pół słowa, zamykając usta pocałunkiem. Miała zwinny, mały język. Smakowała winem.

Oderwała się od niego, oddychając ciężko.

– Tony śpi?

Nie odpowiedział, bowiem jego uwagę odwrócił skrzyp wioseł. Właściwie nie wiedział, czy rzeczywiście go słyszał, czy tylko mu się wydawało. Dźwięk powtórzył się. Chyba.

Wyteżył słuch, ale nadal nie był pewien.

– Słyszysz?

– Co? – zapytała. –

Słyszę tylko morze.

Pociągnęła z butelki następny łyk.

– Nie, nie to...

Teraz dźwięk docierał wyraźniej. Raz zdało mu się nawet, że w oddali rozległ się okrzyk, jakby komenda.

– Płynie tu jakaś łódź.

Wyteżyli wzrok.

– Nic nie widzę – stwierdziła po kilku sekundach. – Ani nie słyszę.

Ale on widział. Na czarnej wodzie zamajaczył podłużny kadłub. Jego niewyraźna sylwetka zasłaniała chwilami światła odległego portu. Jednak za moment morze wydawało się puste, jakby łódź stała się przezroczysta.

Szeroko otwartymi oczami wpatrywał się w rozjaśniany gwiazdami mrok nocy. Teraz znów zobaczył łódź i kilka niewyraźnych, widmowych postaci na jej pokładzie. Płynęli w stronę wyspy.

– Popatrz! – Wyciągnął ramię. – Naprawdę tam jest!

– Ciszej, bo obudzisz małego! Nic tam nie ma. Zdawało ci się.

Wbił wzrok w ciemność. Łódź była już bardzo blisko i dokładnie widział wiosłarzy. A także ładunek, który wieźli – pośrodku kadłuba wznosiła się jakaś sterta. Ze spokojem zaczął się zastanawiać, co to takiego, kiedy nagle sterta poruszyła się. Na jej szczycie dostrzegł blask dwójga oczu... Przeszedł go dreszcz. Drgająca, bezkształtna, ale żywa masa przypomniawsza mu o bracie, którego tak chętnie się pozbył. Gdzieś z zakamarków umysłu wypłynęła myśl, że oto przywieźli Jeana na wyspę trędowatych. A potem

wszystko znikło i znów widać było tylko odległe o parę kilometrów portowe światła.

– Daj mi wina – poprosił ochryłym głosem.

Przechylił butelkę i długo splukiwał wspomnienia.

– Pusta – rzekł w końcu. Ale odpowiedział mu tylko szum fal. Kobieta spała już na piasku.

Przebudził się gwałtownie. Otworzył oczy i na tle gwiazd zobaczył twarz Susy, która pochylała się nad nim i potrząsała za ramię. Coś krzyczała. Dopiero po chwili zrozumiał, że w kółko powtarza:

– Tony zniknął!

– Jak to „zniknął”? – zapytał nieprzytomnym głosem.

– Nie ma go!

Podniósł się na łokciach i zerknął w bok. Na piasku leżała rozłożona kurtka przeciwdeszczowa, a na niej plecak. Po chłopcu nie było ani śladu.

– Obudziłam się i zobaczyłam, że go nie ma – mówiła łamiącym się głosem Susy. – Spaliśmy ponad dwie godziny! – Ukryła twarz w dłoniach. – Boże! Dlaczego zasnęliśmy? Jak mogliśmy to zrobić? – Jej ciałem wstrząsnął spazmatyczny szloch.

Objął ją niemal bezwiednie i zaczął głaskać po włosach.

– Nie martw się – olśniło go. – Pewnie poszedł zrobić siusiu. Zaraz wróci!



– Tak! Tak! – Ciągłe się trzęsła, z trudem wydobywając z siebie słowa. – Zawołaj go, proszę!

– Tooonnyy! – krzyknął Didier.

Nasłuchiwał chwilę, ale nie doczekał się odpowiedzi. Po chwili znów zawołał chłopca, a Susy mu zawtórowała. Ponawiał próbę jeszcze kilkakrotnie, z coraz mniejszym przekonaniem.

– Pewnie się utopił! – Kobieta była bliska hysterii.

– Na pewno nie. Spokojnie. Po prostu gdzieś poszedł.

– Zrób coś!

– Co? Możemy tylko poczekać do rana...

– Do rana? Do rana? – W poczuciu bezsilności zaczęła okładać go pięściami. Ciosy były beznadziejne i słabe.

Złapał jej ręce i przytrzymał.

– Przestań! Co, twoim zdaniem, miałbym zrobić?

– Szukaj go!

Z oporem przyznał jej rację. Musi rozpocząć poszukiwania tego bachora. Choćby miał wejść do pogrążonego w ciemnościach miasteczka. Ta perspektywa napawała go lękiem, ale pod żadnym pozorem nie mógł okazać strachu. Nie on. Nie mężczyzna.

– Dobrze... – powiedział powoli. – Może polazł za bramę. Idę tam.

Wstał i otrząpał ubranie z piasku.

– Idę – powtórzył.

Zdecydowanym krokiem ruszył w stronę murów. W pewnym momencie coś przyszło mu do głowy. Odwrócił się do kobiety.

– A jeśli poszedł plażę?

– Możliwe. – Zaskoczył go jej ton, niespodziewanie spokojny i rzeczowy. – Obejdę wyspę wzdłuż brzegu. A ty sprawdź w miasteczku.

Przekraczając bramę, myślał tylko o wiszących tam zdjęciach. Czarno-białych, przerażających. Teraz nie było ich widać. Tym gorzej, miał wrażenie, że przedstawione na nich postacie ożyły i czają się w mroku...

Wybiegł na drugą stronę. Nad głową znów miał rozgwieżdżone niebo, a przed sobą – czarne plamy domów, przycupniętych po obu stronach ulicy. Zatrzymał się. Oddychał ciężko, chociaż zrobił przecież tylko kilkanaście kroków. Spróbował zawołać chłopca, ale z gardła wydobył mu się raczej skrzek niż krzyk. Zebrał myśli. Czego się boi? Ciemności? Przecież to absurd. Nic mu nie grozi.

– Tooonnyy! – Tym razem wyszło o wiele lepiej. Zza muru rozległo się nawoływanie Susy. Słyszając je, poczuł się znacznie pewniej.

Ruszył brukowaną ulicą, tą samą, którą wcześniej zwiedzili. Tylko że wtedy szli w pełnym

słońcu, a teraz oświeślał ją jedynie słaby blask gwiazd. Znowu zawołał chłopca. Ale nie za głośno, jakby się bał, że może kogoś obudzić. Co jakiś czas od strony brzegu morza dobiegał go głos kobiety.

W pewnym momencie zorientował się, że od jakiegoś czasu słyszy inny dźwięk. Kroki. Ciężkie stapanie po schodkach z kamienia, odchodzących od ulicy po lewej stronie. Zatrzymał się, żeby ich nie zagłuszać. Miał nadzieję, że umilkną, okazując się tylko echem jego własnych kroków. Ale nie umilkły. Były przy tym zbyt ciężkie i powolne jak na kroki dziecka. To nie Tony. Najwyraźniej w miasteczku trędowatych był ktoś jeszcze. Albo...

Albo odgłos ten miał najzupełniej racjonalne wytłumaczenie: wiatr poruszał... no, na przykład drzwiami, które tłukły o framugę. Właśnie. To na pewno wiatr.

Nie słyszał już Susy.

Słyszał tylko te kroki. Szedł powoli, mijając kolejne domy. Z niektórych dochodziły jakieś szmery. Zapewne jego pojawienie się budziło po prostu panikę zamieszkujących je szczurów. Jak to dobrze, że nie zdecydowali się na nocleg w miasteczku. Nie znosił szczurów.

Ale to były bardzo dziwne szczury. Niektóre z nich szeptały między sobą. Szeptały bardzo cicho, a jednak ich szeleszczące głosy zdawały się wypełniać całą wyspę.

* * *

Miał wrażenie, że mijają całe godziny, a mimo to nad Spinalongą wciąż wisiała głęboka noc. Stał pomiędzy domami dawnej kolonii trędowatych i bał się poruszyć. Nie mógł postąpić naprzód ani się cofnąć. Nie mógł spojrzeć w bok, dlatego stał z wzrokiem utkwionym w jeden punkt gdzieś w mroku. Paraliżował go lęk przed tym, co mógłby zobaczyć, gdyby obrócił głowę.

Wiedział już na pewno, że miasteczko jest zamieszkane. Wcale nie przez szczury.

W drugim końcu ulicy zamajaczyła ludzka sylwetka. Po chwili nie miał już wątpliwości, że to Susy. Biała koszulka nawet w ciemnościach stanowiła nieomylny znak rozpoznawczy. A zresztą, kogo się spodziewał? Co mu się ubzdurzało? Na tej wyspie było tylko troje ludzi: ona, zaginiony dzieciak i on sam.

Jak dobrze, że się pojawiła. Jeszcze trochę i zwyczajnie by oszalał. Wszystkie te kroki w oddali, szepty dochodzące nie wiadomo skąd, światła pojawiające się nagle w oknach... Najwyraźniej zmęczony umysł płał mu figle, tak jak wcześniej z tą łodzią, której nie było. Ale Susy

była tam naprawdę, o kilkadziesiąt metrów od niego, jak najbardziej materialna, rzeczywista. Szła w jego stronę. Widział już nawet wyraźnie jasne włosy. Świat wracał do normy.

– Znalazłaś go? – zapytał głośniejszym głosem niż było trzeba.

– Kogo? – odparła dziwnie zmienionym głosem.

– Jak to... kogo... – Przeszły go ciarki.

Kobieta podchodziła coraz bliżej krokiem jednostajnym, hipnotycznym. Bliżej. I bliżej. Nie mógł wydobyć z siebie słowa. Przez chwilę, jak mu się zdawało, walczył ze swoją wyobraźnią. Ale wyobraźnia nie miała tu nic do rzeczy. Twarz Susy naprawdę była zdeformowana, pokryta ohydnyymi, ciemnymi guzami.

Odwrócił się na pięcie i puścił biegiem. Nie wiedział, co się stało ani dokąd biegnie. Wiedział tylko, że musi się schować. W najmniejszym i najciemniejszym miejscu na świecie.

Już z daleka zobaczył, że drzwi kościoła są otwarte na oścież. Bijąca z nich poświata dokładnie wskazywała drogę. Tam się ukryje.

Wbiegł do środka. Tupot nóg o kamienną posadzkę odbił się echem od ścian i sklepienia.

Stał w miejscu. Na ołtarzu paliły się świece. Rozejrzał się dookoła. Kościół wydawał się pusty, chociaż jednocześnie wyczuwał w nim czyjąś obecność. Obecność wielu osób. Płomienie świec drgały, a wraz z nimi cienie przyczajone pod ścianami.

Nagle drzwi za nim zamknęły się z hukiem, spotęgowanym przez pogłos. Zapadła cisza, ale po chwili wewnątrz świątyni zaczęły wypełniać szmery, dochodzące ze wszystkich stron naraz. Didier stał bez ruchu, sparaliżowany lękiem, a szmery narastały jak warkot werbla.

Pod ołtarzem zamajaczył jakiś kształt. Rozpoznał w nim przykucniętą, zgarbioną postać.

Po chwili wypełził stamtąd pokraczny stwór, w niewielkim stopniu przypominający człowieka, którym był kiedyś. Posuwał się po posadzce,

podpierając okaleczonymi dłońmi. Twarz miał tak zeszeconą przez chorobę, że trudno było się w niej dopatrzeć ludzkich rysów.

Spod ścian i filarów zaczęli wyłaniać się inni trędowaci. Każdy cień, każdy ruch, jaki Didier dostrzegał kątem oka, przybierał ludzką formę. Po chwili były ich całe dziesiątki. Stanęli wokół niego, jakby czekając, co zrobi. Ale nie zrobił nic.

A oni, tłocząc się i szurając nogami, ruszyli. Krąg zacieśniał się coraz bardziej.

* * *

Następnego dnia pierwsza łódka przybiła do brzegu Spinalongi około ósmej rano.

Grecki rybak, podobnie jak kilkoro turystów, których zgodził się tu przywieźć, był szczerze zdumiony tym, co zobaczył na brzegu. Na plaży, z głową opartą na plecaku, spał spokojnie kilkuletni, blondwłosy chłopiec.

Ani rybak, ani żaden z ludzi, którzy później odwiedzili wyspę, nie wykazał się spostrzegawczością.

Nikt nie zdziwił się na widok dwóch czarno-białych fotografii, wiszących w bramie, których wcześniej z całą pewnością tam nie było. Przedstawiały młodą kobietę i mężczyznę po trzy-

dziestce, chociaż z ich przeżartych trądem twarzy nie można było odczytać wieku.

Jacek Drewnowski jest pisarzem należącym do warszawskiego Klubu Tfurcuf i prowadzi jako redaktor naczelny „Fantoma” – fanzin tej grupy autorskiej. Od jego opowiadania wzięła tytuł antologia KT, „Robimy rewolucję”, wydana w lecie 2000 roku (Prószyński i S-ka). Stale współpracuje z MiM-em i „Feniksem” Ostatnimi czasy specjalizuje się w opowiadaniach utrzymujących klimat klasycznej grozy (tak też jest z „Wyspą trędowatych”).



I GWIAZDY PIEBIESKIE SPADNĄ NA ZIEMIĘ...

Zastanawiałem się jak po raz kolejny zaskoczyć graczy. Nieubłagane zbliżał się koniec wieku, więc moi gracze mogli coś podejrzewać. Czym ich uraczyć? Jaką wizję przed nimi roztoczyć? Ech, wszystkie pomysły zdawały się powielać jeden, wszystkim znany scenariusz. Wtem...

Przybyli z różnych stron globu i galaktyk. Ich wierzchowce oraz pojazdy nosiły znamiona długiej drogi, którą było im dane przebyć. Jednak brzemie, które w sobie nosili, nie pozwalało im spocząć. Przemierzają każde zakątki uniwersum, by głosić Sąd. Sąd, który został wydany na wszystkie światy...

JEDYNY OCALAŁY PASAŻER STATKU POSTROMO

TOMEK KRECZMAR

Wszelchświat we władaniu imperium Sithów... Uniwersum zamieszkane jedynie przez Obcych (tzw. alienów)... Predatorzy na każdej z planet... Wszystkie żywe istoty zasymilowane przez Borga... Czy tak ma wyglądać apokalipsa w skali kosmicznej? A może raczej powinna mieć postać gasnących tu i ówdzie słońc. Albo nagłych wybuchów super nowych? Czy pochłaniających wszystko czarnych dziur?

Każda z tych dróg jest dobra, jednocześnie każda z nich jest też zła. Apokalipsa to coś wielkiego, nieubłaganego i przerażającego, ale zależnego od skali. Jeśli

wiec myślimy o kosmosie – o całym wszechświecie, albo chociaż o jego znaczącym skrawku – to nie możemy przejmować się śmiercią jednej planety lub gwiazdy. Typowym przykładem takiej apokalipsy jest upadek cywilizacji, która rozprzestrzeniła się na kilka galaktyk. Co może doprowadzić do końca tak rozwiniętą społeczność? Choć naukowcy zapewne

by się sprzeciali z tym zdaniem, na pewno wewnętrzne sprzeczki i niesnaski (ponoć tak rozwinięta cywilizacja winna istnieć w pełnej harmonii). Ponadto spotkanie z inną, wojowniczo zorientowaną rasą. A także przeróżne „pomniejsze” kataklizmy – koniec jakiegoś ważnego surowca, nietypowa choroba czy mutacja. No i oczywiście stagnacja...

Filmy, książki i wyobrażenia podsuwają wiele obrazów post-apokaliptycznych. Opuszczone metropolie, w których teraz mieszkają małpoludy. Pozbawione życia równiny. Wyrwane z terraformacyjnych kleszczy planety. Dziwaczne mutacje, zapomniane artefakty, budzące się do życia raz na rok komputery. Możliwości jest wiele.

Z drugiej strony ciekawa może być apokalipsa jednej rasy. Koniec jej planety czy imperium. Kiedy jedyni jej przedstawiciele przetrwają na ogromnych

statkach kosmicznych lub w rezerwach na planetach opanowanych przez obcych. I będą pędzić przez przestrzeń w poszukiwaniu nowego domu.

Zastanówmy się teraz, jak zbudować własny scenariusz, w którym będzie występować motyw końca świata. Od czego zacząć? Oczywiście od małych wydarzeń, które będą zwiastunem zbliżającego się końca. Coraz częściej spadające na planety meteoryty. Ruchy płyt kontynentalnych. Zmiana pływów. Trzęsienia ziemi. Wybuchy wulkanów. Mutacje. Umierające rośliny. Tak dasz do zrozumienia graczom, że zbliża się coś dziwnego.



Piotr Wyskok

Ciekawe tematy pojawiają się zwykle w chwili przełomu – gdy dzieje się największe. Innymi słowy najlepiej prowadzić przygody w świecie, który znajduje się na krawędzi upadku lub właśnie się podnosi. Przykładem tego drugiego, w skali planety, jest **Przebudzenie Ziemi**, a w skali galaktycznej – **Gasnące Słońca**.

Na naszej staruszce Ziemi też miało miejsce kilka apokalips. Pomijam zlodowacenie i wyginięcie gadów. Spójrzmy na historię Indian, czy na stopniową śmierć różnych gatunków. Wystarczy rozszerzyć te tematy na skalę kosmiczną i już mamy apokalipsę.

Póki co jednak, tylko w skali planety. To zaś, za chęci do spojrzenia w kosmos. A co tam czeka bohaterów? Oczywiście kolejne zwiastuny: kosmiczne wiatry, komety, supernowe i czarne dziury – wszystko w coraz większym natężeniu.

Równie ciekawa może być apokalipsa cywilizacyjna. Niech umrze sieć komputerowa, która opłatała cały zamieszkały wszechświat. Niech wybuchnie galaktyczna wojna. Albo niech posłuszeństwa odmówią nawigujące statkami sztuczne inteligencje. Może roboty wzniesą bunt? I niech wszystko zacznie się od małego błędu programistów, którzy nie przewidzieli, że datownik komputerów przeskakując z 9999 na 10 000 zgłupieje.

Czy po apokalipsie, na zgłiszczach dawnej cywilizacji narodzi się nowe życie? Zapewne. I z ja-

WARTO PRZECZYTAĆ

Dan Simons – cykl *Hyperion* (w szczególności tom II)

C. C. MacApp – „Zapomnij o Ziemi”

Orson Scott Card – „Gra Endera”

John Barnes – „Milion otwartych drzwi”

APOKALIPSA MAŁEGO FORMATU

Przed wielu laty bardzo popularny był serial telewizyjny „Kosmos 1999”. Jego bohaterowie podróżowali na stacji kosmicznej, która – po kataklizmie na Ziemi – przemierza wszechświat. Przeżyli oni apokalipsę, która dotknęła tylko ich glob. W skali kosmicznej ma ona mały format. Dla nich – nie. Być może jest to temat na epicką kampanię...

Film „A nazajutrz” przedstawiał wizję Ziemi po wojnie atomowej. Gdyby w kilka lat po owym wydarzeniu na naszej planecie wylądowali jacyś obcy, mielibyśmy ciekawą sytuację. Można ją zresztą odwrócić. Niech ludzie (lub inni bohaterowie graczy) trafią gdzieś, gdzie miała miejsce atomowa apokalipsa.

ką ciekawością będzie badać i odkrywać pozostałości po swych przodkach. Być może sprawdzi się powiedzenie Einsteina: „Nie wiem, jaka będzie trzecia wojna światowa. Wiem zaś, że czwarta będzie na kije i kamienie”.

A co będzie, jeśli część wszechświata zachowa wiedzę i zdobycze cywilizacyjne, a reszta cofnie się do epoki niemalże kamienia łupanego? Jakie ciekawe konfrontacje mogą się pojawić. Jak zareagują dzieci, którym dziadkowie opowiadali o statkach kosmicznych, na widok lądującego pojazdu? Czy odcięci od cywilizacji ludzie będą uznawać bardziej rozwiniętych ziomków za obcych?

KOORDYNATOR SŁUŻB SPECJALNYCH R'LYEH DS. ZAĞŁADY

JERZY CICHOCKI

Cała zabawa w ziewaniu **Cthulhu** polega na tym, że osadzamy swoje horrorki w naszym, realnym świecie. Różnica w grze polega na alternatywnej historii wszechświata, szczególnie planety Ziemia, i interpretacji niektórych zjawisk, wydarzeń, historii itp. W takim razie można na potrzeby tej rozrywki zaadaptować także wizje zagłady, które tworzą całe biblioteki książek, czy wideo teki filmów. To najprostszy sposób stworzenia apokaliptycznej przygody, zarówno w wymiarze jednostki, jak i ludzkości. Chciałbym zwrócić Wam jednak uwagę na pewne zagadnienia.

Decydując się na pisanie „ostatecznego” scenariusza, musimy zastanowić się nad dwoma, stanowiącymi o charakterze przygody, punktami. Po pierwsze, czy wydarzenia poprzedzające koniec świata i samo nadejście zniszczenia będą lokalne, czy też globalne. Po drugie, czy decydujemy się

na ostateczną destrukcję naszego przybytku, czy też apokalipsa ma stanowić swego rodzaju *katharsis*, przemianę jakiejś społeczności lub całej ludzkości. Rozważmy więc wszystkie możliwości.

Stworzenie przygody, a raczej kampanii, której głównym motywem jest nadchodzący koniec świata może sprawić duże trudności. Nie wszyscy czują się na siłach, aby napisać taki scenariusz. Wymaga on żmudnej pracy i długotrwałych przygotowań do sesji, aby nie wydała się bagatelna, by dało się odczuć nastrój Nieuchronnego. Łatwiej wymyślić fabułę apokalipsy o zawężonym zasięgu. Łatwość nie oznacza w tym przypadku banalności akcji. Pierwszym krokiem powinno być oczywiście zdefiniowanie miejsca akcji i kierunku, z którego ów koniec ma nadejść. Czy bohaterowie graczy będą mieli do czynienia z podziemną grupą szalonych kultystów, którzy marząc o „raju na ziemi” chcą

przywzwać swego idola? A może zapiski w pradawnej księdze wspominają coś o bramie, która otwiera się raz na kilka tysięcy lat, właśnie w tym mieście, właśnie w tym czasie...

Kiedy ustalimy już te dwa fakty, należy zastanowić się nad rolą graczy i rodzajem rozgrywki. Czy chcesz, aby Badacze byli biernymi obserwatorami wydarzeń? Pozwolisz im mieć nadzieję na możliwość zatrzymania tego, co nieuniknione, do samego końca? A może zamiast tego dasz im realne szanse na pokonanie sił wyższych i zapobieżenie tragedii? Ten etap budowania scenariusza jest bardzo ważny. Musimy się zdecydować – zapraszamy kolegów (koleżanki) na psychodramę, w której najbardziej liczy się odgrywanie i tak z góry przegranych ról, ale za to czerpanie niesamowitych wrażeń z roztaczanych wizji, czy też na kompletnie zakreconą intrygę, w której tylko ostateczne poświęcenie zapobiegnie nieszczęściu. No właśnie, pamiętajmy, że powstrzymanie apokalipsy, czy to lokalnych rozmiarów, czy też globalnych, będzie wymagać od postaci graczy niesamowitego wysiłku. O wiele większego niż wydawany na odegnanie jakichś kosmicznych istot podczas ostatniej sesji. Tu następuje zjednoczenie wszystkich mrocznych sił i pokonać je można tylko w niecodzienny, a dla nas widowiskowy sposób. Możesz więc Strażnik

dać graczom wskazówki, że ich postacie uratują najbliższych poświęcając swoje życie, albo na przykład wybijając wszystkie dzieci z miejscowego przedszkola, bo któreś z nich było wcieleniem Złego... Czary na nic tu się nie zdadzą. Zakłęcie zamykające bramę przed ucieleśnieniem żywego chaosu jest zbyt potężne, by mogła je zainicjować drużyna Badaczy. Chyba, że przekonają większą część miasta, by wyszli z nimi na rynek i odśpiewali pogański hymn. Czy mieszkańcy nie wezmą ich za kolejnych wariatów, gdy w telewizji dowiadują się o kolejnym dniu szalonych incydentów? Wyjściem z takiej sytuacji może być także przeprowadzka, ale wtedy będziesz musiał się postarać, aby sumienie tego Badacza, gryzło go do końca życia.

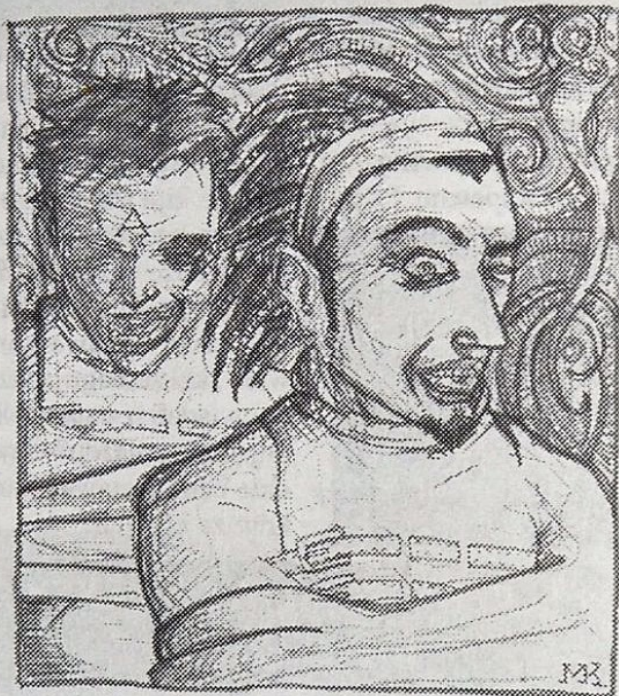
Jeśli jesteśmy już przy roztaczaniu przed graczami wizji, warto pomyśleć nad zapowiedziami

Nadejścia. Bohaterowie graczy muszą przez cały czas mieć poczucie niebezpieczeństwa, nie tylko o własne życie, ale o byt wszystkich mieszkańców miejsca akcji. Najlepsze wrażenie osiąga się poprzez stopniowanie natężenia apokaliptycznych znaków. Na początku mogą to być, wspomiane już niewinne zapiski na marginesach bluźnierczych ksiąg. Kiedy wskazówki zaczną się sprawdzać nadchodzi pora, by zwiększyć siłę uderzenia. Na ulicach miasta potężnieje fala przemocy, przestępstwa dokonywane są w coraz bardziej bestialski i wyszukany sposób. Nie, to jeszcze nie koniec. Następnie przygnieć ich gniewem natury. Niech rozszałają się burze, być może deszcz nie spadł na ulice twego miasta od kilku lat. Dobrze, niech teraz wypełni studzienki ściekowe i niech fala powodziowa uniesie ze sobą ciała pozostałe po wczorajszej demonstracji.

Dobrym motywem jest też epidemia. Niech zaraza weźmie początkowo pokłose ze zwierząt. Kiedy naukowcy zdadzą sobie sprawę, że wirus zagraża także ludziom, zacznij siać spustoszenie także wśród nich. Na tych terenach nigdy nie odnotowano trzęsienia ziemi? To żaden powód, by nie miało to nastąpić teraz, ze zdwojoną mocą. Kiedy Badacze będą mieli już dość i może do ich głów dojdzie, że coś jest „nie tak”, dokończ dzieło ostatnim akordem przed finalną odprawą.

Czas na niewyjaśnione zjawiska. I znów gitowym pomysłem są tu plagi – spadające z nieba robaki, zepsuta żywność, zmutowane noworodki itp. Macie wątpliwości czy ktoś z zewnątrz zainteresuje się pogłoskami o wydarzeniach w tym miasteczku? Jasne, rząd obwaruje cały „skażony” rejon szczelnym łańcuchem wojska. Być może oddziały prewencyjne wkroczą na ulice tego miasta, ale będzie już za późno... Stało się... Jedyne co może zrobić armia, to metoda ostateczna. Bomba H.

Tak wygląda sprawa porzuconych na pastwę losu, polegających tylko na sobie jednostek. Czy zagłada całego świata będzie się czymś istotnie różnić? Warto zwrócić uwagę, że wszystkie podane wyżej metody, można wykorzystać i w tym rodzaju scenariusza. Wszak Badacze nie będą mogli pojawić się w wielu miejscach świata jednocześnie.



Joe Abakadabra

Są tu i teraz. Jednakże wiadomości o bestialskich morderstwach, tajemniczych zniknięciach, kataklizmach i niesamowitej aktywności natury i zjawisk paranormalnych mogą docierać do postaci graczy dzięki środkom masowego przekazu. Wiadomości telewizyjne, pierwsze strony gazet, bezpośrednio relacje w radiu, co dziesięć minut...

Ciekawym pomysłem może być prowadzenie takiego scenariusza wielu drużynom. Przecież na świecie nie istnieje tylko jedna grupa samobójców, badających na co dzień paranormalne zjawiska. Interesujące mogą się okazać spotkania tych grup.

Proponuję zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt. Zapowiadane przez *Necronomicon* nadejście Przedwiecznych, prawdziwych władców planety, ma nastąpić „kiedy gwiazdy ułożą się w odpowiednim porządku”. Jeśli zdecydowaliście się na taką właśnie fabułę, nie pozwólcie Badaczom zatrzymać bieg wydarzeń. Niech będzie to ostateczny koniec niepokornych sług, choć niekoniecznie finał kampanii, o czym później. Niech postaci graczy mają szansę zagrozić drogę innemu pochodowi, który może być brany za apokaliptyczną krucjatę. Możecie prowadzić wiele przygód, w których wszelkie znaki na ziemi i niebie będą świadczyć o rzekomej zagładzie. W tych przypadkach możecie pozwolić graczom pokonać wszelkie plugawe, oślizgłe ścierwa ze świadomością, że powstrzymali koniec świata. Prawdziwa apokalipsa, powinna jednakże być ostateczna.

Necronomicon opisuje także sposoby obserwowania znaków, które mają poprzedzić Nieuniknione.

Zapowiedzi należy szukać w „zmianie cykli Księżyca, w ruchu planet i tworzących się konstelacjach”. Położenie ciał niebieskich względem siebie oraz ich ruch na nieboskłonie mają decydujący wpływ na możliwość wezwania i przybycia poszczególnych bogów i Przedwiecznych. Dla przykładu Azathoth może być skutecznie wezwany, kiedy Słońce jest w znaku Barana, Lwa lub Strzelca. W tym samym czasie Księżyc musi „maleć” a Mars i Saturn być w koniunkcji. Ciekawsza zabawa zaczyna się tam, gdzie taka zapowiedź jest bardziej zagadkowa. Jeśli Badacze będą sobie zdawać sprawę, że zapiski, które trzymają przed sobą, są zwiastunem nieszczęścia, całą przygodę można poświęcić na samym odgadywaniu tych wskazówek.

Wspominałem, że apokalipsa nie musi oznaczać zakończenia kariery Badacza. Rewolucja zapowiadana w dziełach Lovecrafta nie ma co prawda nic wspólnego z wizją Sądu Ostatecznego, w której do brzy zostaną za swe uczynki wynagrodzeni zbawieniem, a grzeszni ukarani, ale nie jest także zgubą wszelkiego istnienia. Zapewne świat, jak i pozostali żyjący w nim ludzie się zmienią... „Czas ten łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bóstw; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwolone Stare Bóstwa nauczą ludzi, jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności...”.

URAĆOWANY Z MROCZNEJ APOKALIPSY

TOMASZ ANDRUSZKIEWICZ

Świat Mroku daje niezliczone okazje do różnych apokalips, holokaustów, katastrof globalnych etc. Tło **W:M** jest zbliżone do naszych warunków, a więc możemy w nie przeszczepiać dokładnie wszystko, co niesie zagrożenie w realnym świecie, dodatkowo wzmacniając zasięg czy intensywność wydarzeń narzędziami fabularnymi dostarczonymi przez system, a opisującymi nadnaturalne zjawiska czy ingerencje. Tu jednak pojawia się najpoważniejsze zagrożenie dla wszelkiej maści apokaliptycznych scenariuszy: oparcie ich tylko i wyłącznie na magii Tremerów, uwolnieniu demonów przez Baali, przebudzeniu starożytnych czy czymś podobnym, odziera je z najważniejszego – pokrewieństwa z naszym „tu i teraz”.

Jeśli nie chcemy, aby potencjalny koniec świata stał się kolejną logiczną zagadką do rozwiązania, musimy sprawić, aby niepokój o przyszłość odczuli gracze. Trudno dokonać tego pokazując jedynie destrukcyjne moce wampirów czy ich prze-

ciwników. Dużo lepiej byłoby, aby oprócz nadnaturalnego sztafażu ważną rolę odgrywały bliskie nam czynniki. Może maszyny technokratów buntują się i występują przeciw ludzkości? Może zbiegłe z umbr demony energii atomowej i zanieczyszczeń pustoszą całe kraje? Może przeludnienie przekracza punkt krytyczny, powodując gwałtowny wybuch społecznych konfliktów i przerażającą eskalację metod walki o zasoby niezbędne do życia? Nie radzę oczywiście popadać w przeciwną skrajność. Jeśli chcecie, niech z nieba zlatują aniołowie śmierci z płonącymi mieczami. Niech wyrocznie wieszczą rychłą zgubę, niech szaleją magiczne huragany, a woda oceanów zamienia się w gorzką krew o smaku popiołu. Tylko niech nie wszystko będzie od początku do końca magiczne.

Ważnym elementem wszelkiego rodzaju apokalips jest odpowiedź na pytanie: „I co dalej?”. Choć brzmi to paradoksalnie, nie warto prowadzić scenariusza końca świata, jeśli nie wiemy, co ma być

później. Przemysł dokładnie wszelkie konsekwencje. Jeśli rozpadnie się cały świat, to czy bohaterowie bezpowrotnie rozpląną się w nicości wraz z nim? Może staną się budulcem nowej rzeczywistości, materiałem świata rodzącego się w nowym kosmicznym cyklu? Czy koniec świata objął dokładnie wszystko? Może zostały jakieś inne sfery egzystencji (duchowe, astralne, mentalne), do których bohaterowie mogą się przenieść?

Narrator fundujący swoim bohaterom koniec świata powinien wiedzieć, czy mogą oni przerwać katastrofę i powstrzymać destrukcyjne siły. Wszystkie potencjalnie dopuszczalne wersje zakończenia powinny być mocno przemyślane. Trzeba przy tym pamiętać, że rzadko kiedy graczy satysfakcjonuje ostateczny i nieodwracalny koniec ich postaci. Wymyślenie odpowiednio porywających scen końcowych jest szczególnie ważne w sytuacji, gdy świat jest już skazany na koniec i apokalipsa nie wynika z kłeski wysiłków bohaterów. Wtedy trzeba pokazać im coś na tyle silnego, ciekawego, aby zaakceptowali swoją rolę w nieuniknionym, a nie odczuwali tylko, że stali się bezwolnymi trybikami w opowieści i nic nie mogą na to poradzić.

Przy scenariuszu końca świata jest jeszcze jedno zagrożenie. Najczęściej bywa to historia, która jawi się Narratorowi jako bardzo atrakcyjna fabularnie,

a więc rozbudowuje ją cały czas o nowe elementy, żyjące wyłącznie w jego wyobraźni. Wielkim błędem jest rozwijanie takiej opowieści dla siebie, w oderwaniu od problemów i działań bohaterów, a przez to z dala od oczekiwań i planów graczy. Ominięcie tej pułapki jest trudne, ale wpadnięcie w nią niszczy cały scenariusz, bo wtedy „apokalipsy” dostarczają rozrywki wyłącznie narratorom.

Zakończmy rozważania ogólnymi wnioskami, czyli odpowiedziami na pytanie:

jak robić apokalipsę w **Wampirze**. Najprostsza rada to „nie robić”, choć wydaje się raczej mało satysfakcjonująca w kontekście tematu naszych rozważań. Jeśli więc już ją stworzymy, to przede wszystkim nie zatrzymujmy się na budowaniu świetnej opowieści, która będzie się podobać nam. W scenariuszach apokaliptycznych

bardzo wyraźnie zaznacza się pod-

stawowa różnica między prowadzącym, a uczestnikami: graczy interesują losy bohaterów, a Narratora – losy świata. Tu często okazuje się, że są to cele sprzeczne i bez poważnego podejścia do zagadnienia, owocują głównie żalem graczy tracących postaci. W skład przepisu na koniec świata w podobnych proporcjach wchodzić powinno przemyślenie ewentualnej przyszłości bohaterów oraz wyważenie udziału czynników naturalnych i nadnaturalnych.

Z KOŃCA STAREGO ŚWIATA

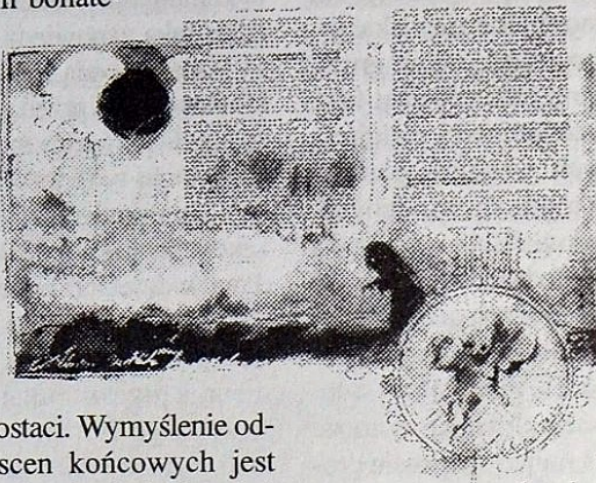
MACIEJ NOWAK-KREYER

Wizja apokalipsy w realiach **Warhammera** jest doskonale znana każdemu miłośnikowi tego systemu. Chaos zaleje cały świat jednym, potężnym atakiem, tudzież serią mniejszych, acz regularnych przypływów. Cała powierzchnia globu zmieni się w bezkształtną, kipiącą pulpę. Nikt nie jest w stanie powstrzymać nadchodzącej katastrofy – **WFRP** to *dark fantasy*, ponura opowieść o jesieni pewnej planety...

Jednak z drugiej strony, jeśli przyjrzeć się dziejom warhammerowego kontinuum, okaże się, iż Chaos wielokrotnie zalewał jego spore obszary, wielokrotnie też nastawały ciężkie, krwawe czasy. Co więcej, przy ogromie klęsk spotykających kiedyś ów biedny świat, błędną wszelkie niedogodności okresu, w którym dzieje się większość przygód (ok. 2512 K.I.). Mieszkańcy Starego Świata przeżyli już wiele lat, z których każde zda-

wało się rokiem apokalipsy. Na Sigmara, zniszczenie Mordheim przez komętę, Inwazja Chaosu, wampirze armie docierające prawie pod Altdorf – to robi większe wrażenie, niż bandy mutantów szwendające się po lasach! Prawdopodobnie, dla przeciętnego poddanego Karla Franza, koniec rzeczywistości jaką zna, to odległa przyszłość i mglista perspektywa. Coś tam o nim mamrocą kapłani i mędrcy, ale tak zwany ogół przejmują się tym chyba nie więcej, niż my naszym Końcem Świata, o którego nieubłaganym nadejściu każdy chrześcijanin powinien być wszak przekonany.

Nawet jeśli ten paskudny Chaos przyjdzie kiedyś i przerobi cały glob w zielonkawą błotną, to dla czegoż miałoby to oznaczać ostateczny koniec wszelkich anormalnych istot? Abstrahując już od tego, że stworzy chaosu spokojnie mogłyby stworzyć swoją własną cywilizację, inną od dotychczasowej



i niezrozumiałą dla przeciętnego „staroświatowca”, powinniśmy brać też pod uwagę jedną, acz ważną rzecz. Chaos, jak napisano w naszym ukochanym podręczniku podstawowym, zawiera w sobie wszystko: prawo, dobro, zło, etc. Dziwnym trafem, w **Warhammerze** rozumiany jest przede wszystkim jako zło – ale któż zaręczy, że z pierwotnej materii, która zaleje cały glob, nie wyłoni się jakaś nowa rzeczywistość? I to taka całkiem normalna, a nie ucieleśnienie najgorszych koszmarów. W normańskiej mitologii, po apokalipsie *Ragnarök*, która zamieni wszystko w jeden, pusty parking, narodzi się nowy, lepszy świat zwany *Gimle*. W chrześcijańskiej tradycji mamy Potop, który zabił wszystkie żywe istoty, prócz garstki ocalonej na arce – a ta garstka wystarczyła, by zacząć wszystko od początku. Skąd wiadomo, że gdy Chaos zaleje świat, ktoś nie przetrwa w bezpiecznym schronieniu i nie odbuduje wszystkiego?

W takiej, na przykład, grze **Earthdawn**, z niezrozumiałych względów niezbyt lubianej przez warhammerowców, problem apokalipsy został bardzo ciekawie rozwiązany. Co pewien czas, poziom magii staje się tam bardzo wysoki co powoduje, że z przestrzeni astralnej przybywają Horrorry, istoty tak straszne, że wysiadają przy nich nawet demony Khorne'a. Dosłownie demolują one świat, nie pozostawiając prawie nic żywego. Jednak zawsze, w rozmaitych schronach kryją się osobnicy, którzy upierają się, by ten świat zbudować potem od nowa i żyć w nim aż do następnej apokalipsy. I tak czas płynie sobie cyklami, od jednego zniszczenia (zwanego Pogromem, do drugiego). Ciekawostka – rzeczywistość **Shadowruna** to właśnie jeden z takich cykli...

I kto mi teraz powie, że Chaosowi nic nie da rady? Do dzieła, mości wędrowcy, a Stary Świat ocaleje!

ANTEMURALE CHRISTIANITATIS

MICHAŁ MOCHOCKI

Koniec świata w **Dzikich Polach**? Nic oryginalnego. Światopogląd Sarmatów w znacznym stopniu ukształtowała religia, więc jedynie słuszną wizję końca świata znajdowali w *Biblii*. Ich wyobrażenia opierały się zatem na przepowiedni z *Objawienia* św. Jana, pojmowanej zresztą bardzo dosłownie: wszystkie znaki, trąby, pieczęcie, czterej jeźdźcy, ogniste miecze i jeziora siarki – co człowiek XX wieku przywykł traktować jako symbole – dla naszych przodków miały rangę rzetelnego opisu. Nic tu dodać, nic ująć. Ale warto skupić się na głównym znaku zwiastującym w oczach szlachty bliski już Dzień Sądu: na upadku Rzeczypospolitej.

RP była krajem arcyważnym dla boskiego planu, przeznaczonym przez Opatrzność do strzeżenia wiary i Świętego Krzyża przed nawałą barbarzyńskich pogan. Jawiła się jako **przedmurze chrześcijaństwa**, własną pierśią osłaniające Europę Zachodnią przed turecko-tatarską potęgą oraz przed moskiewską dziczą (bo Moskali uważano za „z imienia tylko chrześcijan, ale rzeczą samą i obyczajami gorszych od reszty barbarzyńców” – Jerzy Ossoliński w legacji do Rzymu w 1633). Skoro więc Bóg dopuściłby do upadku owego przedmurza, a w konsekwencji całego chrześcijańskiego świata, rychły byłby już Sąd Ostateczny.

(Byliśmy też przedmurzem cywilizacji zachodniej, gdyż wszędzie za naszą wschodnią rubieżą srożył się barbarzyński, azjatycki despotyzm – moskiewski lub turecki. Rola przedmurza była więc podwójna, religijna i kulturowa, chociaż tylko pierwsza była z nich wówczas podkreślana.)

Już w XV i XVI w. wiele się mówiło w dyplomacji o „nieprzyjaciółach Krzyża”, przed którymi Polska chroni całą „republikę chrześcijańską”. Lecz pomimo krążących obficie „turków” (tj. wierszy nawołujących do walki z Turkiem), szlachta XVI wieku bardziej obawiała się Habsburgów niż sułtana, z którym raz, że nie było o co wojować, a dwa, że wierzyła we własną potęgę. Ale po niesławnym roku 1620 i po bitwie 1621 już nie tylko politycy, ale i szlachecki ogół ujrzał RP jako bastion chrześcijaństwa, przy czym pogląd ten połączył katolików i reformowanych przeciw muzułmanom oraz prawosławnej Moskwie. Obraz RP jako „tarczy i miecza” świętej wiary utrwaliła się jeszcze potężniej wskutek wojen 1648-1667, lecz też przekształcił z wizji wschodniej rubieży chrześcijaństwa w zewsząd otoczoną twierdzą rzymskiego katolicyzmu, której najstraszniejszym wrogiem stał się wkrótce Turek...

Bowiem w latach 60. XVII w. Turcja zapagnęła Ukrainy. Szlachta wojny się nie spodziewała, a więc najazd 1671 był wielkim wstrząsem, a upadek niezdobytej twierdzy kamienieckiej posiał grozę w ludzkich sercach. Gdy runął Kamieniec-przedmurze RP, wkrótce kolej nadejść miała i na całe państwo-przedmurze Europy, a potem... Potem, wierzone, lawina „nieprzyjaciół Krzyża” zaleje świat chrześcijański, Tatarzy poić będą konie w Tybrze i Sekwanie, a rzymskie kościoły obrócą na stajnie sułtana. A gdy zginie całe chrześcijaństwo i fałszywy Prorok zatruje, niedalekie będzie przyjście Antychrysta! W latach 1648-1667 wszak straszliwi Czterej Jeźdźcy grasowali już po świecie.

Tak oto motyw apokaliptyczny wykorzystać można i w DP. Ważne, by podkreślać znaki zapowiadające koniec świata: wojny, głód, zarazy, klęski... a najwięcej tego od 1648 się zaczęło. Komu się nie widzi Turczyn, niech się do „Potopu” cofnie – ale szwedzka groźba słabsza będzie niż turecka. A gdy

kto prawdziwe czarty na Biesiadach lubi, niechaj diabelskie knowania Rzeczypospolitej grożą, niechaj aniołowie trąbią, księżyc nocą barwę krwi przybiera, a szarańcza wielka słońce w dzień przysłania.

A polecam także dyariusz „Jeździec Apokalipsy” – na www.dzikiopola.com szukajcie.

BLISKO. CORAZ BLIŻEJ... KOŃCA

JEŻY

„To koniec świata, jaki znamy...”

R.E.M.

Koniec świata, jako taki, to tak naprawdę materiał na jedną sesję. Owszem, wstęp do tego może trwać dłużej, ale efekt ostateczny należy przedstawić uderzeniowo – inaczej napięcie rozłoży się i opadnie.

Zazwyczaj zakłada się, że w scenariuszu końca świata, bohaterowie graczy powinni mieć odpowiedni, heroiczny udział. Chciałbym Wam, dla odmiany, zaproponować inne podejście. Wyobraźcie sobie, że środki zapobiegawcze, podjęte przez BG, albo nie były dość stanowcze, albo tylko pozornie mogły cokolwiek zmienić, a wynik był z góry przesądzony. Ewentualnie, co może być jeszcze zabawniejsze (przynajmniej dla MG – he, he), drużyna sama nieświadomie doprowadziła do zagłady. Sytuacja osiąga punkt krytyczny, a postacie mogą jedynie bezczynnie przyglądać się zakończeniu. I tak dochodzimy do pomysłu na sesję: co robią bohaterowie w dniu, który może okazać się ostatnim dniem ich istnienia?

Apokalipsa może zresztą mieć wymiar indywidualny. Wyobraźmy sobie sesję, na której jeden z bohaterów dowiaduje się, że pozostały mu tylko dwadzieścia cztery godziny życia i, co równie ważne, jest przekonany o nieuchronności swego zejścia. Podczas, gdy reszta drużyny wychodzi ze skóry, żeby odwrócić jego los (czy mają jakiegokolwiek szanse? – raczej nie), on porządkuje swoje sprawy – sporządza testament, godzi się ze skłóconą rodziną, zabiera syna na dawno obiecany spacer... Z jednej strony na sesji trwa walka o życie bohatera, akcja jest dynamiczna i dramatyczna, z drugiej strony panuje atmosfera pogodzenia z losem, spokojnej rezygnacji albo przeciwnie – pośpiechu (zostało tak mało czasu, a tyle rzeczy trzeba jeszcze załatwić).

Zamilkły słowa Przybyszów. Być może objawione przez nich prawdy, zgadzają się z wizjami niektórych z Was, a dla innych stanowią zupełnie nowe oblicze Końca. Jednak z pewnością wszystkich zainspirują do napisania własnej (Nie?)kończącej się przygody...

Koniec Świata może być w rzeczywistości początkiem nowej, postapokaliptycznej rzeczywistości. Takie przedsięwzięcie wymaga jednak od Mistrza Gry wyjątkowo starannego przygotowania. Musi on dokładnie się zastanowić, jak mogłyby wyglądać nowe realia, w których znaleźliby się bohaterowie. Wiadomo – niewiele rzeczy pozostałoby bez zmian. MG musiałby zatem zdecydować, co z dawnego świata zostawić, a co usunąć. Jakie elementy stanowiłyby fundamenty odmienionego uniwersum? Religia (np. wojna bogów), stopień rozwoju technicznego (wstrząsający postęp lub nagle załamanie się cywilizacji), środowisko naturalne (natura występująca przeciw ludzkości, albo zagłada przyrody po wybuchu nuklearnym), itp. Punktów zaczepienia jest wiele. Trzeba tylko uważnie przemyśleć krajobraz po końcu świata, aby nie powstały w nim nielogiczności i sprzeczności.

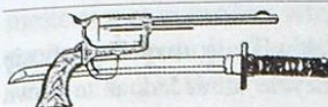
Z rozegrania podobnej wersji wydarzeń płynie dla MG jedna ogromna korzyść – jako „projektant” nowej rzeczywistości będzie się w niej dobrze czuł i sprawnie poruszał. Z kolei gracze znajdą się na obcym, niepewnym gruncie i będzie łatwiej zapanować nad ich poczynaniami.

Można też sytuację odwrócić – w chwili nadejścia zagłady, drużyna osiągnęła taki stopień możliwości, że wygląd nowego świata w ogromnej mierze zależeć będzie właśnie od niej. Wtedy gracze zdecydują o tym, jak będą wyglądały przemiany w dziedzinach, które były ich specjalnością.

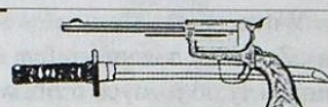
Jak widać na powyższych przykładach, sam koniec świata może być rozmaicie pojmowany, a możliwości rozwinięcia tematu na wszystkie strony są ogromne. Wystarczy się trochę postarać...



Piotr Wyskok



KRAKON 1901 Wschód – Zachód



Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na pierwszy w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Krakon 1901 Wschód-Zachód. Nasz zlot po raz kolejny odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 (tego już jesteśmy pewni), w drugiej połowie lutego. Dokładna data rozpoczęcia i zakończenia konwentu w chwili, gdy powstaje ten tekst nie jest jeszcze znana, ale wy już dziś możecie jej szukać na stronie <http://konwent.fandom.art.pl/krakon2001.htm> lub w następnym numerze „Magii i Miecza”.

Mimo drobnych trudności, już dziś zachęcamy wszystkich do rezerwowania sobie czasu w okresie zimowym, gdyż jak zawsze przygotowujemy dla Was szereg wspaniałych niespodzianek. Od tej chwili przyjmujemy też przedpłaty. Do końca grudnia cena akredytacji dla jednej osoby wynosi 45 złotych, natomiast w styczniu cena wzrasta do 55 złotych (decyduje data na stemplu pocztowym).

Przedpłaty dokonane w lutym nie dają nam żadnego zysku – cena jest taka sama, jak na konwencie: 65 złotych. Dlatego warto już dziś opłacić swoje miejsce na chyba największym polskim konwencie miłośników fantastyki. U nas spotyka się literatura z gram, filmy z kartami, tłumacze z pisarzami, Wschód z Zachodem.

Tylko w Krakowie. Tylko w lutym 1901... 2001 rzecz jasna. Tylko w pierwszym roku nowego stulecia Wschód spotka się z Zachodem – bądźcie wtedy z nami!

I jeszcze kilka uwag: jak zawsze planujemy nieustającą zniżkę dla pań w wysokości 5 zł, Mistrzowie Gry mogą zaś liczyć na drobną refundację części kosztów pobytu (w różnej postaci), różne ulgi i inne atrakcje.

Noclegi na terenie szkoły są wliczone w cenę akredytacji, wyżywienie we własnym zakresie. W szkole będzie czynny bufet.

Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do stalker@enter.net.pl.

Przedpłaty należy przysłać przekazem pocztowym na adres: KKMF „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

QUENTIN 2001

Każdy, kto stworzył interesującą przygodę może wziąć udział w trzeciej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin 2001. Regulamin ukazał się w poprzednim numerze „Magii i Miecza”, tu w skrócie przypominamy najważniejsze wymogi. Są one łatwe do spełnienia – wystarczy, że nadesłany scenariusz będzie się mieścić w przyjętej konwencji i nie

będzie umieszczony w jakimś świetle autorskim. Poza tym oczywiście musi być oryginalny i nie mógł być wcześniej nigdzie indziej opublikowany, ale to proste. No i trzeba go ładnie i elegancko spisać (przyjmujemy tylko maszynopisy lub dokumenty elektroniczne). Pełny tekst regulaminu można znaleźć na stronie: <http://www.mag.com.pl/pisma/MiM/RegulaminQuentin2001.htm>

Maksymalna objętość prac wynosi 35 000 znaków, a nieprzekraczalny termin nadsyłania prac to 15 stycznia 2001 r. Wszystkie teksty należy przysłać na adres KKMF „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1 lub e-mailem na adres Sekretarza Kapituły:

stalker@enter.net.pl lub ewentualnie stalker@go2.pl.

Rozstrzygnięcie konkursu podczas zakończenia konwentu Krakon Wschód-Zachód. Nagrodzone i inne godne uwagi przygody ukażą się na łamach „Magii i Miecza”, a wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek. Każdy z Was może spróbować!

WYGRAJ KRAKON!

Każdy z was może też spróbować wziąć udział w innym, mniejszym konkursie, w którym nagrodą są podwójne zaproszenia na konwent Krakon Wschód-Zachód (czyli dwie pełne akredytacje). Mamy dla Was pięć takich kompletów – aby zdobyć jeden z nich musicie tylko odpowiedzieć na pięć prostych pytań. Oto one:

1. Kto był koordynatorem zeszłorocznego Krakonu?
2. Jaka jest różnica między Krakonem a Craconem?
3. Jakie nagrody dla miłośników gier fabularnych przyznano do tej pory na Krakonach?
4. Wymień tytuł przynajmniej jednego komiksu Bartka Minkiewicza, który już od dwóch lat dba o oprawę plastyczną Krakonu.
5. Kto został zeszłorocznym laureatem nagrody „Golem”?

Proste, prawda? Odpowiedzi przysyłajcie na kratach pocztowych na adres Redakcji „Magii i Miecza”, załączając kupon, który znajduje się w rogu tej strony. Macie czas do chwili ukazania się następnego numeru gazety. Nazwiska nagrodzonych w naszym mini konkursie podamy wkrótce, a zaproszenia wyślemy pocztą.

Powodzenia życzą Organizatorzy Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki Konwentu Krakon 2001 oraz patron prasowy konwentu, magazyn „Magia i Miecz”. Do zobaczenia w Krakowie!

Witam

„Zostałem nowym szefem Almanachu i chciałbym zaprosić Cię do współpracy”. Tak właśnie, rozpoczynały się moje listy do różnych osób, w ciągu ostatnich paru miesięcy. Jaki tego wynik? Zobaczycie sami. Jednak te słowa nie są już przestarzałe. Kieruje je także do Ciebie. Współpraca taka nie tylko polegałaby na pisaniu tekstów do działu. Proszę was także o wskazówki, uwagi. Napiszcie, co chcielibyście tutaj przeczytać. Podsluchując jedną dyskusję w Internecie dowiedziałem się, że chętnie zobaczylibyście nieco tekstów źródłowych. Mniej rad dla MG, więcej nawiązań do rzeczywistości.... Postaram się zamieszczać tu i jedno, i drugie. Dziś obszerny tekst pana Piłskorskiego o żywobroniach. Można rzec pełne kompendium wiedzy na ich temat. Na deser przeczytajcie sobie tekst Ripley. Gani ona w swych słowach wszelkie przejawy „rad dla mistrzów”. Możliwe że niedługo znajdziecie tu polemikę do jej wypowiedzi.

Puszkina

Ripley

SFRUSTROWANY SOBOWTÓR ZŁUKŁKOWANIA ZOBOMŁÓK

Ludzie różnią się problemami, marzeniami, a także lękami. Choroba, przemoc, śmierć (zwłaszcza w naszej kulturze) – większość tych spraw bardzo często powoduje strach. Każdy inaczej reaguje, a także posiada własne mniejsze lub większe fobie. Tak samo jest na sesji. Kiedy tworzymy scenariusz (zwłaszcza, taki, w którym groza ma być głównym elementem), układamy w głowie przeróżne sytuacje, od kroków na strychu po Wielkiego Przedwiecznego, dzięki którym klimat ma być naładowany adrenaliną. Potem testujemy nasze pomysły na przerażonych Graczach. Ponieważ jednak pragniemy podzielić się nimi z innymi Mistrzami Grozy (wynika to przede wszystkim z chęci zaistnienia i doceniania), wysyłamy do magazynów i czekamy na odpowiedź. Kilku ludzi zasiada i ocenia tony papieru, które przychodzą do redakcji. Jeżeli według nich tekst jest dobry – cieszymy się jak małe dzieci, które narysowały swój pierwszy obrazek. Dzielimy się więc swoim doświadczeniem i pomysłami z ludźmi w całym kraju.

Patrząc jednak na tę sytuację od strony czytelnika – jest całkiem inaczej, nie tak różowo. Wiele osób, stawiając pierwsze kroki jako Mistrzowie Grozy, szuka pomocy i doświadczenia starych wyjadaczy. Łapczywie chłoną ich porady (często nie potrafią spojrzeć na nie z dystansu), mając nadać starym sesjom nowy, mroczny charakter. Potem, prowadząc przygodę, próbują wykorzystać chociaż część pomysłów. Wprowadzają wiele rewolucyjnych rad i starają się zastąpić stare nowym. Rzeczywistość jest jednak bardzo brutalna. Zamiast

rewelacyjnych sesji wychodzi nerwowa, nie tylko dla Graczy, przygoda. Odpowiednia muzyka burzy atmosferę, niewielkie próby aktorskie budzą tylko niesmak. Uczucie porażki jest ogromne, a przecież miało być tak wspaniałe! Dlaczego nie było? – w zależności od sytuacji można dać setki odpowiedzi, jednak najczęściej występuje ich kilka.

ZNANE W ŚRODOWISKU NAZWISKO NIE GWARANTUJE DOBRYCH POMYSŁÓW

Prostym powodem jest po prostu jakość tych porad. Znanie w środowisku nazwisko nie gwarantuje dobrych pomysłów, wręcz przeciwnie. Pisanie w kółko o prowadzeniu niesie ze sobą pewną przewidywalność, czyli nudę. Powodzenie na własnej sesji nie gwarantuje powodzenia innym. Sława nie gwarantuje powodzenia. Możliwości także narzucają pewne ograniczenia, pomimo iż z matematycznego punktu widzenia jest ich nieskończona ilość.

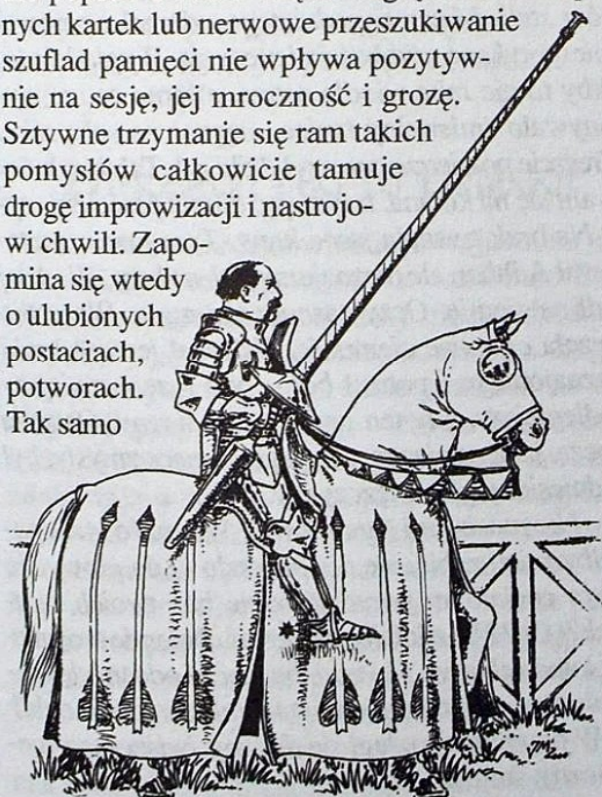
Pomysły z artykułów nie są wynikiem jednego sprawdzianu na sesji. Czasami potrzeba wiele godzin i przygód, aby doszlifować „techniki grozy”. Mistrzowie testują je na drużynie, znając jednak ich własne upodobania. Jedni lubią bezpośrednie starcia, inni nienawidzą często zmieniającej się muzyki. Są Gracze, którzy nie lubią jakiegokolwiek poganiania, przyspieszania akcji, wolą problem przedyskutować, nawet jeśli sesja miałaby się przedłużyć o kilkadziesiąt minut. Bynajmniej

niekoniecznie można wtedy wyczuć moment odprężenia i spokoju. Techniki Grozy są dostosowywane do konkretnych ludzi i do konkretnych przygód, mimo pozornego, uniwersalnego ich charakteru. Powtarzanie ich rzadko przynosi kolejne zaskoczenie i nieoczekiwane przyływy adrenaliny (nie można wykluczyć sytuacji, iż Gracze przeczytają ten sam artykuł). Owszem, wszelkie innowacje mogą sprawić, iż sesje przestaną być nudne. Jednak zanim to nastąpi, trzeba dokładnie przyjrzeć się Graczom – każdy człowiek potrzebuje innego bodźca. Należy więc znaleźć złoty środek, który nigdy nie będzie tak dokładny jak na papierze magazynu.

Inną przyczyną, która przyczynia się do porażki podczas wykorzystywania cudzych pomysłów, to zbytne przykładanie się do ich odtworzenia. Skupienie większej uwagi na Technikach Grozy wiąże się zawsze z mniejszą dbałością o całość przygody. Najbardziej jest to widoczne podczas prowadzenia cudzych przygód. Wielkie kampanie, nad którymi czuwa duża ilość osób, często są niesamowitą kopalnią nowych i oryginalnych pomysłów. Duża liczba Mistrzów Grozy korzysta także ze scenariuszy wydrukowanych w magazynach.

POTEM TYLKO KREW, POT I ŁZY

Prowadzenie takich przygód wiąże się z o wiele większym zaangażowaniem i stresem, niż prowadzenie własnych scenariuszy. Trzeba bowiem wtedy pamiętać o wielu szczegółach, aby później nie popsuć całości. Częste zaglądanie do zapisanych kartek lub nerwowe przeszukiwanie szuflad pamięci nie wpływa pozytywnie na sesję, jej mroczność i grozę. Sztywne trzymanie się ram takich pomysłów całkowicie tamuje drogę improwizacji i nastrojowi chwili. Zapomina się wtedy o ulubionych postaciach, potworach. Tak samo



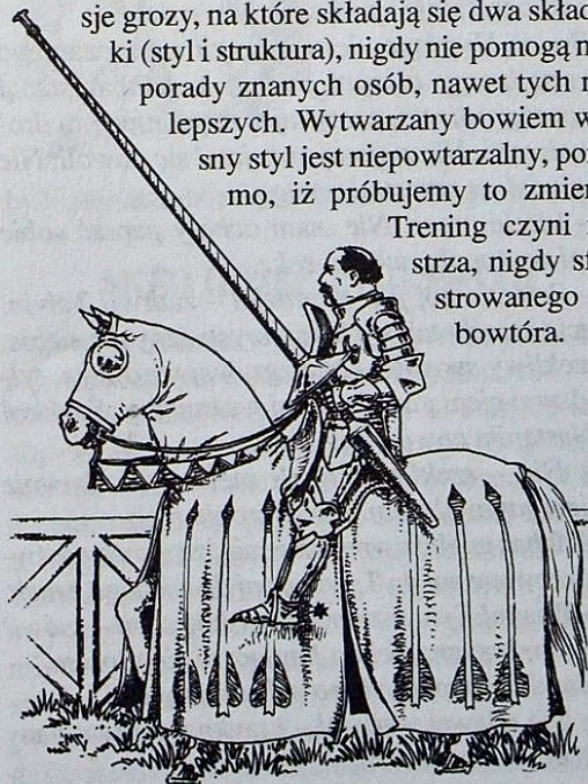
jest przy wykorzystywaniu cudzych pomysłów. Myśli kierują się tylko w ich stronę. „Kiedy zgasić światło, podnieść ton głosu? Czy moje oszustwo jest wystarczająco przekonujące?” Logika przygody, dokładne opisanie szczegółów – wszystko to idzie na dalszy plan, tym samym przygoda przestaje być dobra.

Na koniec warto jeszcze pamiętać o Graczach. Są lepsi i gorsi, tak samo jak Mistrzowie Gry. Nie ma ludzi jednakowych, którzy identycznie reagowali by na wykwinne pomysły. Dość brutalna to prawda, ale wiele zależy od Graczy, od ich sposobu grania i reagowania, od umiejętności odgrywania postaci, każdy z nich ma ulubiony system, w którym najlepiej realizuje swoje pomysły i ukazuje swoje odczucia. Jedni widzą się w heroicznym walkach, inni wiążą swoją przyszłość z brudnym i zapchłym szpitalem psychiatrycznym. Świetny scenariusz, rekwizyty i suspens na najwyższym poziomie będą niczym przy złych Graczach. Systemy takie jak Zew Cthulhu wymagają od Graczy dużo: inteligencji, wyobraźni oraz odrobinę fascynacji HPL. Bądźmy szczerzy – nie każdy jest do tego stworzony.

NIGDY NIE POMOGĄ NAM PORADY

Prowadzenie przygód, które Gracze na długo zapamiętają, jest sztuką. Sztuka ta nie jest wyłącznie wynikiem talentu, wiąże się ze zdobywaniem doświadczenia, testowaniem coraz to nowych pomysłów. Wiaże się także z chwilami znacznie gorszymi, o których chce się jak najszybciej zapomnieć. Jednak nigdy nie znajdzie się recepty. Tworząc sesję grozy, na które składają się dwa składniki (styl i struktura), nigdy nie pomogą nam porady znanych osób, nawet tych najlepszych. Wytwarzany bowiem własny styl jest niepowtarzalny, pomimo, iż próbujemy to zmienić.

Trening czyni mistrza, nigdy sfrustrowanego sobowtóra.



Krzysztof Piskorski

CO MÓJ MIECZ SOBIE
O TYM POMYŚLI?

Czyli słów kilka o żywobroniach...

Adhhar wstrzymał oddech, wznosząc do góry zakrzywione ostrze. Choć wiedział dobrze, że w ciemności wąskiego zaułka jest niemal niewidzialny, krople zimnego potu spływały mu po plecach. To był jego pierwszy raz. Gress i Laymar, Hyrringowie, stali w bramie po drugiej stronie uliczki, a Talvin kuł się za sporą hałdą gnijących odpadków. Nieznajomy stał na głównej ulicy i patrzył w ciemny zaułek, jakby zastanawiając się, czy wejść. Młody złodziej w półmroku widział tylko jego wysoką, szczupłą sylwetkę, długie włosy i powiewający na wietrze obszarpany płaszcz. Wreszcie przechodzień zdecydowanym krokiem ruszył w głąb bocznej uliczki. Adhhar sprężył się do skoku. Mężczyzna minął go i zbliżał się do kryjówki Talvina. Plan był prosty – Talvin atakuje z przodu, Gress i Laymar z boku, a on uderza od tyłu. Mężczyzna nie miał żadnej szansy.

– Stój! – rzekł Talvin, wychodząc z obnażoną szablą w dłoni. – Dawaj sakiewkę i wszystkie kosztowności, a nie spotka cię krzywda!

Bracia Hyrringowie wynurzyli się z czarnego otworu bramy niczym duchy, a Adhhar stanął w poprzek uliczki, zamykając napadniętemu drogę ucieczki. Nieznajomy rozejrzał się powoli. Nie wyglądał na przestraszonego.

– Idźcie precz. Nie mam ochoty paprać sobie dłoni waszą plugawą posoką.

– Patrzcie go, jaki twardziel – zadrwił Talvin. Bracia zarechotali w charakterystyczny dla siebie, skrzekliwy sposób. – Nie zgrywaj waśniaka, tylko dawaj pieniądze, bo sami weźmiemy. Szybko! Nastąpiła chwila milczenia.

– Nie – rzekł po chwili mężczyzna dziwnie zmienionym głosem. – Nie zrobię tego.

Adhhar miał dziwne wrażenie, że słowa nie były kierowane ani do Talvina, ani do żadnego z nich.

– Bo nie! Tym razem zadecyduje sam! – mówił dalej mężczyzna, lekko łamiącym się głosem.

Bandyci popatrzyli po sobie zdziwieni.

– Nie udawaj wariata! – krzyknął poirytowany Talvin. – Dawaj forszę!

– Wiem, że chcesz pić, ale dość mam twoich rozkazów. Ja jestem panem! – ciągnął mężczyzna z wyraźnym wysiłkiem, nie zwracając na nich uwagi.

– Dość tego! – ryknął Talvin, ruszając z szablą na nieznajomego. – Bić go, chłopaki!

Obcy stęknął, skulił się, a po chwili wyszarpnął z pochwy miecz. Adhhar przystanął ze zdziwienia. Długie ostrze było pokryte dziwnymi znakami i przysięgłoby, że jarzyło się lekko czerwona światłą. Pozostałych trzech rzezimieszków albo tego nie zauważyło, albo się tym nie przejęło. Zaatakowali z trzech stron. Mężczyzna zręcznie wyskoczył z okrażenia i oparł się plecami o brudną ścianę. Pierwszy uderzył Talvin. Ciął mocno od góry, mierząc w głowę przeciwnika. Ten zastawił się dziwnym mieczem. Zaraz zaatakowali bracia Hyrringowie. Każdy inaczej. Mieli nadzieję, że nieznajomy nie zdąży zasłonić się przed dwoma ciosami. Jednak ostrze, poruszające się z niewiarygodną prędkością, odbiło oba cięcia. W ciemności zaułka Adhhar widział tylko cztery sylwetki kotłujące się wśród błysków stali. Miecz napadniętego uderzał i parował z niespotykaną szybkością i precyzją. Wyglądało to, jakby to nie ręka wiodła ostrze, a samo ostrze wykonywało śmiertelny taniec, ciągnąc za sobą rękę. Wreszcie powietrze przeszył dziki ryk Talvina, który zwałił się na kolana, trzymając dłonią przeciętą szyję. Na bruk trysnęła jasna krew. Tym razem zaatakował Adhhar, ale nieznajomy był szybszy. Złodziej padł na ziemię. Oczy zasnuła mu mgła. Wszystko zaczęła ogarniać ciemność. Usłyszał jeszcze kroki nieznajomego i poczuł ból – tym razem mniejszy i odleglejszy, gdy ten wyjął ostrze z rany. Ostatnią rzeczą, jaką zarejestrowały jego gasnące zmysły, był podniesiony głos mężczyzny.

– Nie musisz mi tego mówić! Wiem, że i tak musiałbym ich zabić, ale nie przyszło ci do głowy, że może chciałbym poradzić sobie bez twoich sztuczek?! Co? Nie zdołałbym? Jesteś cholernie aroganka, kupo żelastwa. Uważaj, bo kiedyś oddam ci krasnoludom do przetopienia na tandetne pierścionki!

W powietrzu rozległ się dziwny świszczaco-metaliczny śmiech.

SŁOWO WSTĘPU

Artykuł ten, mówiący o potężnych artefaktach – żywobroniach – pisany był z początku z myślą o WFRP, ale ponieważ pasuje do każdego systemu *fantasy*, postanowiłem nie umieszczać w nim konkretnych zasad ani współczynników. Wiem, że niektórzy mistrzowie mogą poczuć się tym rozczarowani, ale wierzę, że po przeczytaniu artykułu nie będą mieli problemu z przeniesieniem żywobroni do mechaniki odpowiedniego systemu. Szczególnie do tego zachęcam, ponieważ ten nowy czynnik bardzo ubarwia rozgrywkę, o czym przekonałem się sam, dając jednemu z graczy arogancki i złośliwy, a zarazem potężny żywomiecz o imieniu Rath. Większa część artykułu to omówienie żywobroni i sposobu ich tworzenia. W przedostatnim punkcie znajduje się opis trzech żywych ostrzy. Mogą posłużyć zarówno do wykorzystania w grze, jak i jako przykład, który pokaże ci, jak należy tworzyć żywobroni. Znowu muszę zaznaczyć, że ich historie pisane były tak, aby pasować do każdego systemu, powinieneś więc je zmodyfikować, dodając elementy charakterystyczne dla świata, który prowadzisz. Ostatnia część tekstu to kilka krótkich pomysłów na przygody z wykorzystaniem żywobroni. Życzę miłego czytania i udanych sesji!



Mateusz Subieta

cech. Właściwości każdego egzemplarza żywobroni są nieco inne, ale jedna z nich jest wspólna dla wszystkich. Przedmioty te posiadają własną świadomość. Czasem jest ona sztucznym pseudointeligentnym tworem, a czasem duszą myślącej istoty, zamkniętym w ostrzu potężnym zaklęciem lub klątwą. Zależy to tylko od twórców przedmiotu. Żywobroni występuje również ekstremalnie rzadko i jest często bardziej niebezpieczna dla właściciela niż jego wrogów. Potrafi łatwo nagiąć do swojej woli słabych psychicznie bohaterów i zdobyć całkowitą kontrolę nad ich poczynaniami.

Tworzenie ciekawej żywobroni jest długim procesem, ponieważ przedmiot ten powinien być czymś naprawdę niezwykłym. Tak więc najpierw powinieneś, Mistrzu Gry, opracować jego historię

oraz ustalić stwórcę wraz z kierującymi nim intencjami. Potem

należy wybrać cechy po-

zytywne i negatywne artefaktu oraz sprawdzić, w jakim stopniu potrafi on wpływać na wolę właściciela.

Na koniec pozostaje stworzenie osobowości przedmiotu oraz

sprecyzowanie jego celów i dążeń. Jak więc wi-

dać, proces to długi, ale zapewniam cię, że się opłaci. Ciekawa żywobroni może

być tematem dziesiątek cudownych przygód.

ŻYWOBRONI - CO TO TAKIEGO?

Marzeniem każdego wielkiego wojownika jest, aby posiadać broń lepszą niż wszystkie inne. Broń lekką, ostrą i posiadającą cechy niezwykle, które uczyniłyby jej właściciela niepokonalnym. Bogatsi i bardziej sławni mogą sobie pozwolić na wyroby najlepszych płatnerzy – czy to krasnoludzkich, czy elfich. Jeszcze bogatsi bądź sławniejsi zdobywają w końcu niezwykle cenny magiczny oręż. Na największych bohaterów – herosów, których imiona będą opiewane w legendach – czekają artefakty, niezwykle ostrza stworzone przez bogów lub pradawnych mistrzów magii. Najpotężniejszymi i zarazem najgroźniejszymi z tych artefaktów są różne typy żywobroni.

Ostrza te, najczęściej spotykane w formie miecza bądź topora, mają szereg nadprzyrodzonych

SKĄD WZIĄĆ ŻYWOBRONI?

Żywobroni sama wybiera sobie właściciela. Kieruje się przy tym trudnymi do usystematyzowania kryteriami. Zazwyczaj artefakty te dążą do tego, aby wejść pod władanie potężnego wojownika, którego ręką prowadzone mogłyby zmieniać losy świata, spełniając przy tym wielki plan któregoś z Bogów lub innych nadprzyrodzonych istot. Trzeba przy tym zaznaczyć, że plan ten bywa zazwyczaj dość pokretny. Tak więc potężny żywomiecz może dać się odnaleźć w krzakach szesnastoletniemu synowi młynarza ze wsi Pochędówki, ponieważ kierowany jego mocą stanie się on kiedyś potężnym wojownikiem. Może także znaleźć

go w podziemnym grobowcu pospolity rzezimieszek, ponieważ ostrze przewidzi, że za trzy lata karawana, z którą będzie on podróżował, zostanie napadnięta przez Czarnego Księcia Aklaara von Rohringa, który przywłaszczyci sobie miecz, aby lec w trzy dni potem w pojedynku z ręki potężnego Tharnossa Barbarzyńcy, który z kolei... itd. Spaczony i zły żywomiecz może celowo wejść w posiadanie słabej psychicznie osoby, aby łatwiej zdobyć nad nią kontrolę i wykorzystać w określonym celu. Jak więc widać, żywobroni kieruje się własnymi planami oraz aspiracjami, a gracz, który odnajdzie w krzakach potężny żywotopór, nie będzie nigdy pewien, czy jest jego „finalnym” właścicielem, czy też po prostu kolejnym etapem na drodze ostrza do jakiegoś celu.

W każdym razie, kiedy żywobroni zdecyduje się wejść w posiadanie postaci, nie ma większych problemów z dokonaniem tego zadania. Może np. zmusić swojego poprzedniego właściciela do starcia, w którym zginie, a zwycięzca weźmie ostrze. Może po prostu leżeć w przydrożnym rowie, przy gościńcu, którym będą przejeżdżać bohaterowie. Może swemu przyszłemu właścicielowi zsyłać we śnie wskazówki, które pomogłyby mu ją odnaleźć, oraz niekoniecznie przyjemne ponaglenia, gdyby ów nie wykazywał jej odnalezieniem większego zainteresowania. Jeśli żywobroni zdecyduje się wejść w posiadanie któregoś z bohaterów, to niezależnie od okoliczności, prędzej czy później to zrobi.

HISTORIA I WYGLĄD ARTEFAKTU

Nieliczni śmiertelnicy potrafią tworzyć żywobroni. Są to najpotężniejsi magowie i kapłani. Najczęściej jednak przedmioty te wychodzą spod ręki bogów oraz wielkich demonów. Jako takie, tworzone były zazwyczaj w określonym celu. Może żywobroni miała pomóc wygrać jakąś wielką wojnę lub zabić któregoś z bóstw ciemności, bądź jakiegoś potężnego władcę? Czy udało jej się wykonać to zadanie, a jeśli tak, to jakie cele postawiła przed sobą teraz, gdy spełniła swe przeznaczenie? Który z historycznych bohaterów władał orężem? Czy może istnieje ktoś, komu obsesyjnie zależy na zdobyciu lub unicestwieniu artefaktu? Kim jest ten ktoś i na ile jest potężny? Jeśli w żywobroni uwięziono duszę jakiegoś człowieka, to czy istnieje ktoś, kto chciałby go wyzwolić, a jeśli tak, to kim jest? Na te pytania powinien dać odpowiedź, pisząc historię artefaktu. Musi ona posiadać ciekawe tło fabularne.

Teraz powinien ustalić wygląd żywobroni. Oczywiście, owe przedmioty zazwyczaj bardzo

różnią się od zwykłego oręża. Forma żywobroni może być właściwie dowolna. Najczęściej spotyka się żywomiecze, żywotopory oraz żywosztylety. Bardzo rzadkie są żywomłoty i żywowlócznie. Istnieją także legendy o istnieniu żywokopii, żywomaczug oraz żywohalabard, ale są to przypadki niespotykane rzadkie. Opisuując żywobroni, możesz sięgnąć po szereg sprawdzonych w opisywaniu magicznych broni chwytów, takich jak dziwne znaki i runy, lekka poświata, nienaturalne zimno lub ciepło, bogate zdobienia. Możesz także zaskoczyć czymś graczy. Potężny żywomiecz może być zwykłą, surową, pozbawioną jakichkolwiek ozdób klingą. Artefakt ponadto może np. roztaczać wokół siebie osobliwy zapach (np. odór gnijących ciał, woń kadzideł) lub aurę (spokoju, strachu itd.). Powinieneś także dać mu jakieś całkowicie nieszablonowe cechy, odróżniające go od innej magicznej broni, na przykład może pulsować niczym żywa istota lub w jego rękojeści może być osadzony wielki rubin, przez który widać otchłanie piekielne i koszmarnie demony. Niech twój opis zaintryguje graczy.

CECHY ŻYWOBRONI

Jak zaznaczyłem wcześniej: każda żywobroni posiada inny zestaw niezwykłych cech. Pod tym względem nie istnieją dwa takie same egzemplarze. Ich ilość świadczy o potędze artefaktu. Tak, tak! Nawet wśród żywobroni istnieje hierarchia. Niektóre z nich to właściwie zabaweczki, które posiadają jedną czy dwie niezwykle cechy, a poza tym są wesołym kompanem do rozmów, inne natomiast potrafią zabić nawet boga, a dotknięcie ich przez kogoś postronnego kończy się szaleństwem. Z reguły na zestaw cech ma wpływ cel, w jakim została wykonana broń. Dla przykładu: stworzony dla zabójców żywosztylet powinien mieć cechy takie jak Niewidzialność, Mordercze Ostrze itd. Przy każdej cesze umieściłem w nawiasie liczbę. Gdy wybierzesz już wszystkie właściwości tworzonej przez siebie żywobroni, zsumuj liczby w nawiasach, a po porównaniu z zawartą na końcu punktu tabelą otrzymasz potęgę broni. Ma ona ważny wpływ na stopień, w jakim żywobroni może zdobyć kontrolę nad postacią posiadającego ją gracza. W tym punkcie wymieniałem także cechy negatywne żywobroni. Ich ilość powinna być adekwatna do ilości cech pozytywnych, ale mogą istnieć wyjątki. Miecz podarowany postaci przez dobrego boga może nie posiadać w ogóle cech negatywnych, a przeklęty, spaczony artefakt może posiadać ich znacznie więcej niż zalet.

Cechy pozytywne:

Niezwykła Budowa (1) – To najpowszechniejsza wśród żywobroni cecha, którą posiadają niemalże wszystkie egzemplarze. Broń jest nadzwyczaj ostra i lekka, co umożliwia wprawemu szermierzowi władanie nią z zabójczą precyzją. Jej celność i zadawane przez nią obrażenia powinny być odpowiednio zwiększone. Ostrze jest również niespotykane wytrzymałe – nie można go złamać, a stopić je potrafi tylko potężny, magiczny ogień.

Bojowy Krzyk (2) – W czasie walki ostrze, przecinając powietrze, przeraźliwie ryczy. Ryk ten wpędza w panikę pomniejszych przeciwników, a potężniejszych potrafi na chwilę zmieszać.

Mordercze Ostrze (3) – Rany zadane ostrzem nie goją się normalnie, tylko jęczą. Zaleczyć je może tylko potężna magia lub działanie sił boskich.

Hipnotyczny Wzór (2) – Na ostrzu wyryte są tajemne znaki, które przyciągają wzrok patrzących na nie osób.

Pomniejsi przeciwnicy walczący z postacią mogą łatwo ulec hipnozcie i stanąć w bezruchu, nie mogąc oderwać od znaków oczu.

Dar Języków (2) – Właściciel ostrza, trzymając je w dłoni, może posługiwać się nieznanymi sobie językami.

Żywobroń pełni w tym wypadku funkcję magicznego tłumacza.

Niewidzialność (4) – Żywobroń potrafi dematerializować się na komendę właściciela, pozostawiając jedynie rękojeść bądź stylisko.

Światłość/Ciemność (3) – Ostrze potrafi na życzenie właściciela rozbliżyć jasnym blaskiem lub spowić wszystko wokół magiczną ciemnością. Zasięg efektu to kilkanaście metrów.

Oplecenie (3) – Ostrze może na życzenie giąć się niczym guma i potrafi opleść broń przeciwnika, jego szyję, rękę itd. Potrafi także przy tym nieco się wydłużać, ale mimo to np. żywosztyl nie

będzie mógł opleść w pasie giganta. Oplecione ostrze może dusić i ścisnąć z przeciętną siłą dorosłego mężczyzny.

Przenikanie (3) – Ostrze przenika niemagiczne pancerze, tak jakby w ogóle ich nie było. Nie dają one żadnej ochrony przed zadanymi nim obrażeniami.

Wykrycie Istoty (1/3) – Ostrze informuje postać, kiedy w odległości mniejszej niż kilometr od niej znajdzie się istota określonego rodzaju. Wykrywanie kosztuje jeden punkt dla istot mniejszych, takich jak humanoidy, goblinoidy, oraz trzy dla istot potężnych, takich jak smoki, demony, licze.

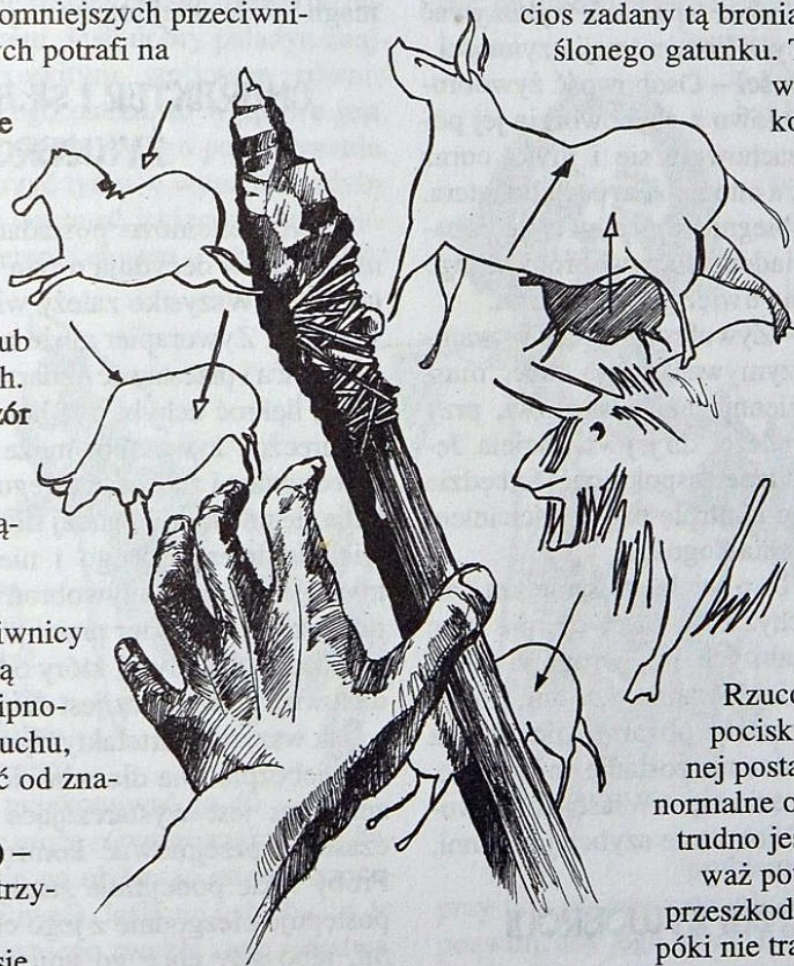
Zabicie Istoty (3/5/7) – Jeden celny cios zadany tą bronią zabija istoty określonego gatunku. Tak samo jak w powyższym przypadku, koszt zależy od potęgi istoty. Zabicie istot pomniejszych (orki, elfy, ludzie itd.) kosztuje 3 pkt., większych (smoki, wampiry) – 5pkt. Za siedem punktów można dać broni moc uśmiercania demonów, bogów i boskich awatarów.

Celny Rzut (3) – Rzucona broń leci niczym pocisk w kierunku wskazanej postaci i trafia ją, zadając normalne obrażenia. Niezwykle trudno jest jej uniknąć, ponieważ potrafi skręcać i omijać przeszkody. Leci za celem, dopóki nie trafi go lub nie odwoła

jej właściciel. Nie może przy tym jednak odlecieć dalej niż sto metrów od niego.

Odporność (3) – Trzymający broń w ręku bohater staje się odporny na jeden wybrany czynnik. Może nim być ogień, woda (bohater potrafi w niej oddychać), głód, choroby, zimno, strach. Trzeba zaznaczyć, że wybranie odporności na rany nie daje bohaterowi nieśmiertelności, a jedynie sprawia, że jego ciało ma wytrzymałość odpowiednią wytrzymałości kolczugi. Nie można wybrać odporności na upływ czasu, śmierć ani na boskie klątwy.

Podwyższenie Cechy (3) – Artefakt podnosi jedną z cech władającej nim postaci, dopóki jest trzymany w dłoni.



Mateusz Subieta

Cechy negatywne:

Obłąd – Właściciel broni za każdym razem, kiedy jej użyje, stawia krok w kierunku szaleństwa. Prędzej czy później popadnie w całkowity obłąd, którego nie można uleczyć żadnymi sposobami, z wyjątkiem boskiej interwencji.

Złe Fatum – Nad bronią ciąży złowroga przepowiednia: każdy jej właściciel zginie prędzej czy później, zabity przy jej pomocy. Losu tego można uniknąć, ale jest to bardzo trudne.

Uzależnienie – Posiadacz żywobroni powoli uzależnia się od niej zarówno psychicznie, jak i fizycznie. Jeśli nie ma jej przy sobie, odczuwa wielki dyskomfort. Nie może spać ani wykonywać żadnych wymagających koncentracji czynności.

Zamiana Osobowości – Osobowość żywobroni zamienia się stopniowo z osobowością jej posiadacza. Bohater zachowuje się i myśli coraz podobniej do ostrza, a ono nabiera cech bohatera. Kiedy proces ten dobiegnie końca, w ciele bohatera znajdzie się świadomość żywobroni, a jego własna dusza zostanie uwięziona w mieczu.

Pragnienie Krwi – Żywobroni ma cechy wampiryczne – aby utrzymywać swoją moc, musi przynajmniej raz dziennie napić się krwi, przy czym nie może ona należeć do jej właściciela. Jeśli pragnienie nie zostanie zaspokojone, to będzie się ona starać przejąć kontrolę nad właścicielem i zmusić go do zranienia kogoś.

Pożeracz Dusz – To o wiele straszniejsza wersja poprzedniej cechy. Żywobroni czerpie moc z pożerania dusz zabitych nią wrogów. Musi wchłonąć przynajmniej jedną na trzy dni. Postaci, których dusze zostały pożarte, nie można wskrzesić, dopóki ostrze nie zostanie zniszczone.

Nienaturalne Starzenie się – Właściciel żywobroni starzeje się czterokrotnie szybciej niż inni,

ponieważ ostrze karmi się jego siłą życiową. Proces może zostać zatrzymany, jeśli wyrzeknie się on ostrza i porzuci je. Jednak nawet wtedy efekty nie zostaną cofnięte.

Demoniczny Zew – Żywobroni przyciąga demony i istoty mroku. Bohater nie ma szans ukryć się przed nimi, dopóki ma ją przy sobie.

Obniżenie Cechy – Żywobroni obniża znacznie jedną z cech posiadacza.

Zrośnięcie – Kiedy bohater po raz pierwszy chwyta broń, jej rękojeść przyrasta na stałe do jego dłoni. Żywobroni staje się upiornym symbiontem – krąży w niej krew bohatera. Cofnięcie efektu jest niezwykle trudne i wymaga użycia potężnej magii lub boskiej interwencji.

CHARAKTER I SIŁA KONTROLI ŻYWOBRONI

Żywobroni może posiadać dowolną świadomość. Znów decydują o tym głównie intencje jej twórców. Wszystko zależy więc od twojej pomysowości. Żyworapier może mieć maniery starego szlachcica i przedstawiać obdarzać postać swymi mocami, ilekroć uchybi ona honorowi jakiejś damy. Dwuręczny żywotopór może kłać jak zarośnięty barbarzyńca i zachęcać swego właściciela do upijania się na umór. Postaraj się wymyślić coś odpowiednio interesującego i nieszablonowego. Pamiętaj przy tym, że żywobroni może ukrywać swój prawdziwy charakter przed postacią. Jakie będzie zdziwienie Paladyna, który odkryje nagle, że jego cudowny żywomiecz jest demonicznie zły.

Jak wszystkie artefakty, żywobroni może okazać się niebezpieczna dla właściciela. Jeśli dany egzemplarz jest wystarczająco potężny, to może czasowo przejmować kontrolę nad bohaterem. Próby takie podejmuje zazwyczaj, kiedy postać postępuje niezgodnie z jego charakterem i planami, albo gdy chce go unicestwić lub porzucić. O możliwościach oręza w tym zakresie mówi tabela. Za słabe osobowości uznać należy zdecydowaną większość ludzi – zwykłych wieśniaków, kupców, robotników, szlachtę, niedoświadczonych poszukiwaczy przygód. Osobowości silne to zazwyczaj postacie obdarzone odwagą, doświadczeniem i dużą siłą woli, na przykład potężni magowie, wielcy wodzowie i wojownicy, mądrzy kapłani. Jeśli z tabeli wynika, że artefakt ma nad postacią małą kontrolę, to znaczy, że może kierować jej ruchami tylko sporadycznie. Najbliższe otoczenie bohatera raczej tego nie zauważy, a pojawiające się okresowo dziwne zachowania będą traktowane jako „zły dzień”. Średnia kontrola

TABELA POTĘGI ŻYWOBRONI

Suma	Potęga Żywobroni	Kontrola nad właścicielem
1-4	Zabawka	Brak
5-7	Pomniejsza	Mała nad słabszymi osobowościami.
8-10	Średnia	Średnia nad słabszymi i mała nad silnymi osobowościami.
11-13	Potężna	Duża nad słabszymi i średnia nad silnymi osobowościami.
14+	Arcypotężna	Całkowita nad słabszymi i duża nad silnymi osobowościami.

PRZYKŁADY ŻYWOBRONI

Żywomiecz Rath

oznacza, iż przedmiotowi udaje się przejąć władzę nad bohaterem w 50% prób. Fakt ten jest już bardzo trudny do ukrycia i zmienione zachowanie postaci z pewnością zwróci uwagę któregoś z najbliższych. Jednak jego przyczyna może wciąż pozostać nieodgadniona. Duża kontrola oznacza, że oręż potrafi zawładnąć wolą właściciela w trzech czwartych przypadków. Nie może to pozostać niezauważone przez otoczenie postaci. Każda inteligentna osoba rozpozna od razu, że postać została opętana. Jeśli z tabeli wynika, że kontrola postaci przez żywobron jest całkowita, to jest ona po prostu bezwonną marionetką, wykorzystywaną przez potężny artefakt. Trzeba jednak jeszcze zaznaczyć, że ostrze nie będzie zawsze dążyło do dominacji nad bohaterem. Jeśli dobry paladyn znajdzie się pod całkowitym wpływem równie szlachetnego i dobrego ostrza, to wątpliwe jest, aby żywobron ingerowała w jego postępowanie. Mogłoby się to zdarzyć tylko w wypadku, gdyby bohater postanowił dokonać jakiegoś czynu niezgodnego z charakterem i etosem – wtedy artefakt próbowałby go przed tym powstrzymać,

wpierw próbując perswazji, a dopiero potem przejścia kontroli. Perswazji – no właśnie! Musisz pamiętać, że żywobron może zmuszać postać do posłuszeństwa różnymi sposobami. Potrafi przecież z bohaterem rozmawiać i może przekonywać go do

swojej racji. Ostrze może również zagrozić bohaterowi, że przestanie go obdarzać swoimi mocami (tak, jest to możliwe!). Jeśli nie usłucha on, to artefakt stanie się dla niego zwykłą kupą żelastwa. W takim wypadku działają tylko cechy negatywne broni oraz Niezwykła Budowa.

Cóż może zrobić drużyna, jeśli jeden z jej członków jest opętany przez szczególnie złośliwą żywobron? Pozostaje jedynie odebranie mu artefaktu i porzucenie gdzieś, gdzie nikt go nie będzie w stanie odnaleźć. Zadanie to może jednak okazać się trudne do wykonania, ponieważ żywobron będzie bronić się rękoma właściciela. W końcu, jak tu pokonać, nie zabijając, najsilniejszego wojownika w drużynie, kiedy włada on na dodatek zabójczym, magicznym orężem? Jeśli nawet uda się to, istnieje szansa, iż artefakt w jakiś przewrotny sposób znów stanie na drodze postaci.

Moc: Przeciętny

Stwórca: Orrik Krwawy – bóg wojny barbarzyńców z północy.

Cel: Wspomożenie wyznawców w czasie wojen.

Historia: Miecz ten został stworzony przez jedno z pomniejszych barbarzyńskich bóstw wojny jakieś dwieście lat temu jako nagroda dla wiernego sługi. Imienia tego bohatera można na próżno szukać w kronikach historycznych. Zginął w którejś z wielkich północnych wojen, a ostrze, przechodząc po drodze przez wiele rąk, przywędrowało do

bardziej cywilizowanych krajów. Ostatnim właścicielem był Hrabia Henryk Morgenst, który zginął w swoim pałacu z ręki skrytobójcy. Przy zwłokach nie odnaleziono artefaktu. Został on najprawdopodobniej ukradziony.

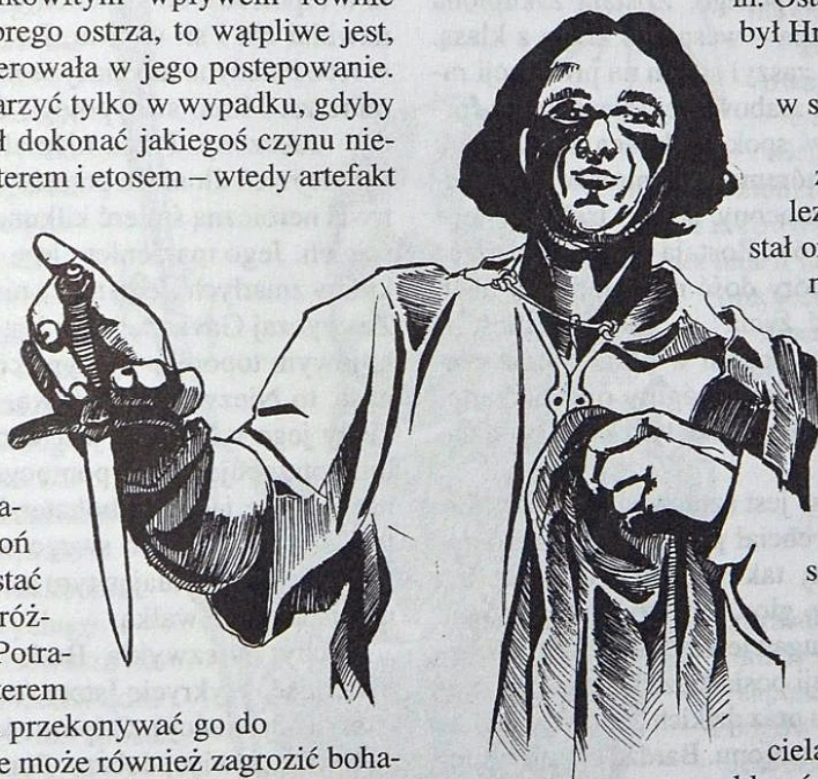
Osobowość:

Rath jest arogancki i pewny siebie. Najbardziej ceni odwagę i odwagę, a nie znośność. Poza tym lubuje się w rozlewie krwi. Zawsze stara się namówić właściciela do rozwiązywania

problemów drogą siłową. Ma przy tym obsesję na punkcie przysięg. Nigdy nie pozwoli, aby jego właściciel złamał daną obietnicę. Rath nie jest sztucznym tworem. W żywobroni zaklęta jest dusza dawno zmarłego kapłana Orrika, od którego imienia pochodzi nazwa miecza.

Cechy: Niezwykła Budowa, Mordercze Ostrze, Oplecenie, Celny Rzut, Pragnienie Krwi, Demoniczny Zew

Wygląd: Rath to długi miecz o szerokiej klingie pokrytej czerwonymi runami. Jasne ostrze rozciąga ledwo zauważalną czerwonawą poświatę. Rękojeść nie jest bogato rzeźbiona, choć końcówki jelca oraz głowica uformowane są w kształt czaszek demonów. Od miecza czuć aurę potęgi i majestatu, ponadto, gdy jest wyciągnięty z pochwy, niezależnie od miejsca, w którym się znajduje, wy-



Mateusz Subieta

czuć można od niego lekki powiew chłodnego, górskiego wiatru.

Cytat: „Tylko mi nie mów, że się boisz! Nie chcę walczyć dla tchórza!”

Żywosztylet Kriss

Moc: Pomniejszy

Stwórca: Mag Erlesius Wielki

Cel: Zarobek

Historia: Kriss należy do pięciu pomniejszych żywobrni stworzonych przez maga Erlesiusa zwanego Wielkim około sześćdziesięciu lat temu. Wszystkie te artefakty zostały zrobione z myślą o sprzedaży (czarodziej zbił na nich fortunę). Kriss z założenia miała trafić w ręce przedstawicieli światka przestępczego. Została zakupiona przez rudego Torgina – wesołego zbója z klasą. Po pewnym czasie zaszył się on na prowincji razem z dużą częścią zrabowanej szlachcom fortuny, aby dożyć w spokoju końca swych dni. Sztylet przekazał któremuś z kamratów. Ten jednak został ujęty i stracony, a broń trafiła w ręce lokalnej Gildii Magów. Została ukradziona przez młodego adepta, który dość miał nudnych nauk i postanowił „użyć życia” w wielkim mieście. Młodzieniec szybko popadł w dług i teraz czeka tylko na kogoś, komu mógłby opchnąć artefakt za pokaźną sumkę (może tym kimś będą nasi bohaterowie?).

Osobowość: Kriss jest sztucznym tworem. Erlesius, tworząc go, chciał przypodobać się określonym odbiorcom, tak więc żywosztylet ma dźwięczny kobiecy głos, błyskotliwe poczucie humoru i potrafi plugawie kłąć. Przy tym zachęca przy każdej okazji posiadacza do picia, rozpusty, hazardu, rozboju oraz dzikich żartów. Mówiąc, używa zbójckiego żargonu. Bardzo często wspomina z sentymentem pierwszego właściciela, Torgina, i ma irytującą manierę porównywania z nim wszystkich następców.

Cechy: Niezwykła Budowa, Bojowy Krzyk (zazwyczaj coś w stylu „Gińcie, parszywe s...syny!”), Odporność Na Rany (oraz choroby weneryczne i kaca).

Cytat: „Może poszedłbyś się napić? Co? Nie czas teraz na to? Sztynny jesteś, kochasiu. Nijak ci do Torgina...”

Żywotopór Gavaar

Moc: Potężny

Twórca: Orisius Balhard, najwyższy kapłan boga sprawiedliwości Ayuna

Cel: Walka z istotami mroku

Historia: Legendarny Orisius stworzył ów żywotopór około ośmiuset lat temu, aby wspomógł on jego zakon w walce z armiami mroku. Przez sześćset lat oręż przechodził w ręce następców Orisiusa, aby wreszcie zostać podarowanym przez zakon rycerzowi Haalmgarowi z Urhe. Wódz ten wstawił się wielką odwagą na przełęcz Skeel, odpierając, wraz z pięcioma setkami urhańskiego rycerstwa, atak armii czarnoksiężnika Ymwena. Jak wiadomo z legend, Haalmgar poległ w czasie wojny sześćioletniej. Wtedy to topór zaginął i najprawdopodobniej do dziś leży przy zwłokach swego pana, których nigdy nie odnaleziono.

Osobowość: Gavaar był wielkim wojownikiem, który całe życie spędził na walce z siłami ciemności, a po śmierci jego dusza została zaklęta w topór. Jest on szlachetny i praworządny, nienawidzi zła i sił chaosu. Będzie starał się trafić w ręce Paladyna lub innej osoby o podobnym charakterze. Mimo swej potęgi, Gavaar jest już bardzo zmęczony. Przez niemal tysiąc lat walczył w kolejnych dłoniach przeciwko ciemności i przetrwał heroiczną śmierć kilkunastu kolejnych właścicieli. Jego marzeniem jest, aby móc odejść do krainy zmarłych. Jego moce nie działają cały czas. Zazwyczaj Gavaar „śpi” i jest wtedy normalnym bojowym toporem – jedyna cecha, która nie wygasa, to Niezwykła Budowa. Budzi się jedynie, kiedy jego właściciel jest w niebezpieczeństwie lub potrzebuje rady i pomocy. Topór chce dokończyć jeszcze jednego bohaterskiego czynu, a potem zamierza prosić swego właściciela, aby go zniszczył, wyzwalając tym samym duszę, znużoną tysiącletnią walką.

Cechy: Niezwykła Budowa, Dar Języków, Światłość, Wykrycie Istoty (ożywieńcy), Zabicie Istoty (ożywieńcy), Odporność (na strach).

Cytat: „A więc, dobrze. Pomogę ci, chociaż jestem już tym wszystkim bardzo zmęczony...”

POMYSŁY NA PRZYGODY

Kłopotliwa Przesyłka

Bohaterowie dostają zlecenie – mają przetransportować do odległej o tydzień drogi gildii magów przedziwną skrzynię. Znajduje się w niej potężny, przeklęty i spaczony żywomiecz, który będzie próbował kontrolować jedną z postaci, zsyłając jej senne wizje. Jedną z cech tego artefaktu jest Zrośnięcie. Na dodatek są osoby, którym bardzo zależy na jego zdobyciu. Będą starały się za wszelką cenę odebrać żywomiecz postaciom. Mogą one być na tyle liczne bądź potężne, że jedynym sposobem na uratowanie życia towarzyszy będzie, dla

upatrzzonego przez miecz bohatera, użycie go w walce. Wtedy jednak zleceniodawcy misji nie będą zbyt uszczęśliwieni...

Ostatnia Wola

Ostatnią wolą jednego ze znajomych lub byłych towarzyszy drużyny, będzie, aby wzięli oni jego żywobroń (o której istnieniu wcześniej nawet nie wiedzieli) i zniszczyli ją, wyzwalać zaklętą w niej zmęczoną duszę. Znajomy przysiągł, że gdy umrze, pozwoli jej odejść do świata

zmarłych za nim. Oczywiście, bohaterowie nie mogą zlekceważyć ostatniej woli i sprawić, że przysięga zmarłego nie zostanie dotrzymana. Muszą zniszczyć pradawny oręż (może to być właśnie przykładowy Gavaar) i wyzwolić jego duszę. Jest tylko jeden problem – artefakt jest tak potężny, że unicestwić go może jedynie ogień wielkiego czarnego smoka. Gady takie żyją jeszcze ponoć na krańcach znanego świata. Graczy czeka długa i pełna niebezpieczeństw podróż. Gdy już dotrą do smoka, muszą go przekonać, aby zrobił im tę przysługę (a czarne smoki nienawidzą humanoidów). Gad może zażądać czegoś w zamian i w ten sposób przygoda może zmienić się w wielką kampanię.

Tajemnica Króla Reginalda

Bohaterowie przybywają do małej krainy, której dobry władca (tytułowy król Reginald), przestał być ostatnio taki dobry i zmienił się nagle w krwawego tyrana. Gracze zostaną wynajęci przez małżonkę króla lub grupę przestraszonych zaistniałą sytuacją dworzan do zbadania sprawy osobliwej zmiany w charakterze władcy. Szybko okazuje się, iż króla opętał podarowany mu jakiś czas temu przez tajemniczego podróżnego żywomiecz. Kim był ów podróżny i jaki miał interes w opętaniu króla? A może znajdował się on pod kontrolą potężnego artefaktu, który sam chciał dostać się w ręce władcy? Jeśli

tak, to jaki jest cel przedmiotu? Przede wszystkim zaś, jak wyzwolić króla spod jego wpływu i zniszczyć artefakt, nie zabijając przy tym opętanego przezeń monarchy?

Bohaterowie z Przymusu

Gracze odnajdują w jakimś zapomnianym i od dawna opuszczonym miejscu arcywładzę żywomiecz, stworzony wieki temu przez bogów światłości. Artefakt jest przekonany, iż są oni wybrańcami, którzy mają uratować świat (np. pokonując wielkiego księcia ciemności wraz z całą jego armią) i będzie ich przymuszał, nie przebijając w środkach, do wykonania owego zadania. Jest na tyle silny, aby całkowicie kontrolować jednego z członków drużyny, a poza tym zdrowo stuknięty po kilkuset latach odosobnienia. Drzemiał jednak w nim potężne moce i kto wie, czy nie uczyni z bohaterów wielkich herosów (chociażby wbrew ich woli).

Włóczęg z Czasem

Podobnie, jak w poprzednim przypadku, postacie odnajdują w jakimś zapomnianym przez ludzi i bogów miejscu żywobroń. Jest ona jednak straszliwie spaczona. Przyrasta do ciała postaci, która ją dotknęła. Jednak nie to jest najgorsze! Jedną z cech artefaktu jest niezwykle wzmocnione przyspieszone starzenie. Oznacza to, że każdego

dnia posiadacz żywomieczy starzeje się o pół roku. Bohaterowie muszą bardzo szybko odnaleźć sposób na pozbycie się przeklętego artefaktu, a jest to w mocy tylko kilku najpotężniejszych magów i kapłanów, którzy na dodatek z pewnością nie zrobią tego za darmo. Tymczasem każdy dzień nieuchronnie przybliża pechową postać do śmierci. Nawet jeśli graczom się powiedzie, to istnieje jeszcze problem – czy przeraźliwe efekty działania magii przedmiotu cofną się samoczynnie, a jeśli nie, to jak je cofnąć?



Mateusz Subieta

Tomek „DarkLord” Pierzchała

TELEPATIA (PSI)

Dzisiaj, w latach 20. XXI wieku, obserwujemy pewne niesamowite, a zarazem niepokojące zjawisko. Już od lat 90. ubiegłego stulecia pojawiają się ludzie obdarzeni zdolnościami, których nikt nie potrafi zakwalifikować. Kiedyś mówiło się o tym – z przymrużeniem oka – jako o umiejętnościach parapsychicznych, ale właściwie nikt tak do końca nie wierzył w ich istnienie. Aż do niedawna... Bo tymczasem, gdzieś na przełomie pierwszej i drugiej dekady naszego wieku, zdolności te ujawniły się i nagle zaczęły odgrywać poważną rolę w życiu społeczeństwa.

Nikt nie wie, skąd się nagle wzięła u ludzi taka eksplozja sił PSI. Być może to natura w toku ewolucji obdarzyła nas tym darem, być może zanieczyszczenie środowiska spowodowało pewne nieodwracalne zmiany. Każdy ma własną teorię na ten temat. Po Ulicy zaś krążą plotki, że jest to skutek uboczny zakrojonych na szeroką skalę od początku lat 80. ubiegłego wieku aż do czasu Wielkiego Upadku badań rządowych zmierzających ku stworzeniu broni doskonałej, a prowadzonych na naszych rodzicach. Teraz, w następnym pokoleniu, efekty te rzekomo mają się ujawniać. Ale hipoteza ta akurat nie tłumaczy faktu, że telepaci pojawiają się także poza obszarem Ameryki Północnej – w Europie, Azji czy na innych kontynentach. I to podobno pojawiają się od końca lat 90. XX wieku. Poza tym, kto by wierzył plotkom o rządowym spisku. Rządy przecież nie były korporacjami i miały chyba jakieś zasady moralne!

Telepatą, czy, jak mówią na Ulicy, *esperem*, *psionikiem*, *Rhine-pozytywem* lub *specjałem* (to ostatnie ma dość obraźliwy wydźwięk) jest obecnie mniej więcej jedna jednostka na dziesięć tysięcy, a i ona zwykle nie posiada naprawdę poważnej mocy. Jest tylko trochę więcej niż przeciętna i od czasu do czasu potrafi dobrze wytypować numery w loterii stanowej czy postawić na dobrego konia na wyścigach. Jednakże zdarzają się wśród telepatów ludzie wybitni i oni właśnie cieszą się w społeczeństwie szacunkiem pomieszanym ze strachem. Tym większym, gdy stoi za nimi Korpus.

Jedno jest pewne – z każdym rokiem wzrasta liczba ludzi Rhine-pozytywnych.

By nie zakłócić w poważnym stopniu równowagi gry, Postać Gracza raczej nie powinna być telepatą. Co najwyżej może nim być Bohater Niezależny. Jeśli jednak jesteś na tyle doświadczony, że czujesz, iż zapanujesz nad tym szaleństwem, a i Twój Gracz, którego postanowisz obdarzyć tym... hmm... przywilejem, jest Graczem przyzwyczajonym do zaawansowania i w grze nie napastuje każdego przechodzącego Ulicą punka – zrób to, lecz nadal liczyć się z konsekwencjami. Bo mimo wszystko, nie będzie to takie proste...

Przed wszystkim to ty, jako Mistrz Gry, wybierasz delikwenta do roli telepaty. Zapomnij o wszelkich rzutach typu 0-00 na K100! Zasadniczo jednak Twój wybór ograniczają pewne restrykcje: trzy Cechy potencjalnego telepaty, mianowicie **INT**, **OP** oraz **EMP** nie mogą być niższe niż 8. Ma to odzwierciedlać specyfikę esperów jako ludzi o wyjątkowych umysłach.

Kiedy już któryś z Twoich Graczy zostanie już telepatą, absolutnie **nie informuj** go o tym fakcie! Sam ustal mu poziom zdolności z „bonusowych” punktów lub po prostu wylosuj za pomocą K6 (!!!). W zależności od poziomu:

- wprowadź do Życiorysu Postaci kilka „dziwnych” zdarzeń, aby Gracz uświadomił sobie, że z jego Postacią jest coś „nie tak” (w każdym razie bardziej „nie tak” niż z przeciętnym punkiem...)
- już w trakcie gry spraw, by przydarzyło mu się parę ciekawych incydentów, najlepiej w sytuacjach stresowych

Będzie to dla Ciebie trochę czaso- i pracochłonne, zanim Gracz uświadomi sobie swoje umiejętności, ale cóż, sam tego chciałeś, ostatecznie jesteś tym Mistrzem Gry, nie? Zatem od twojej inwencji zależy, kiedy i jakie wskazówki odbierze Gracz, by mógł „wyłapać” pewne schematy zachowań jego postaci i podjąć odpowiednie kroki ku ich wyjaśnieniu. Do tego czasu parapsychiczne zdolności są „uśpione” i tylko ty masz prawo je kontrolować i wykorzystywać! Kiedy zadecydujesz, że nadszedł odpowiedni czas, postaraj się w jakiś sposób **wyjaśnić** Graczowi naturę jego postaci. Od tej pory może już zacząć sterować swoimi nadmysłowymi umiejętnościami, ale równocześnie będzie musiał ponosić wszelkie konsekwencje własnych działań. Przed wszystkim, aby w pełni móc je kontrolować, Gracz musi

długo i cierpliwie **trenować**. Do czasu aż (znów arbitralnie) uznasz, że opanował je w stopniu adekwatnym do poziomu – bez żadnych wyrzutów sumienia **zaniżaj** mu wszelkie „parapsychiczne” testy. Takie jest życie na Krawędzi. Kiedy postać osiągnie zaawansowanie, Gracz spokojnie może **podnosić** tę umiejętność z Punktów Doświadczenia, ale przy zastosowaniu modyfikatora **4x**. Cóż...

Aha, nie bardzo wiadomo dlaczego, ale zdolności paranormalne zazwyczaj objawiają się u ludzi z tzw. marginesu, którzy mieli trudne dzieciństwo (nomad, fixer, rockman). Postaraj się o to, by żaden rozpieszczony szczeniak z korporacyjnej rodzinki nie został esperem, chyba że na tym założeniu opiera się twój scenariusz.

Cóż ciekawego oferuje owa tajemnicza umiejętność? Wymienię tu tylko kilka podstawowych zastosowań oraz przepis, jak można ją wykorzystywać w trakcie gry. Reszta zależy już od Ciebie i inwencji Twoich Graczy. Miarkuj jednak wykorzystywanie telepatii w zależności od poziomu, jak w przypadku każdej innej umiejętności. A teraz czas przejść do konkretów.

Jest kilka aspektów wykorzystania **telepatii**:

1. SKANOWANIE

pozwala na wdarcie się do umysłu ofiary w celu wyrwania stamtąd myśli, obrazów, uczuć. W mechanice gry daje to bonusy do *postrzegania emocji* oraz do *znajomości języka obcego*, w tym drugim przypadku w postaci połowy poziomu zdolności. Wniknięcie do umysłu innego człowieka to pojedynek między **OP** ofiary a **EMP + telepatia** psionika. Jeżeli ofiara jest świadoma próby wdarcia się do jej umysłu, dorzuć do jej wyniku *odporność na tortury/narkotyki* i/lub min. 1 punkt. Proces odbywa się na zasadzie tzw. „pchnięć”, czyli aktów łączenia fal mózgowych telepaty z ofiarą.

2. DOMINACJA, czyli zdolność podporządkowywania sobie jednostek. Narzucanie własnej woli innym osobom poprawia testy z użyciem *perswazji, charyzmy, wiarygodności, uwodzenia, zdolności przywódczych, przemawiania, przesłuchiwanie* etc. Skuteczne zastosowanie pozwala wygrać **Konfrontację**. Wpływa również na zwierzęta, lecz nie na cyberformy lub ‘borgi. Jako podstawowe Cechy wykorzystuje się **EMP** i/lub **OP**. Jednakże nie dopuść, byt twój Gracz-esper „pojedynekował się” ot, tak sobie, z miernotami psychicznymi; sam mu wyznacz

(w zależności od tego, co psionik chce osiągnąć u ofiary, np. ogłuszenie, podporządkowanie, śmierć etc.) poziom trudności. Jak wyżej, odbywa się to na zasadzie „pchnięć”.

Pewien specyficzny aspekt jest tu szczególnie interesujący: otóż owo „mentalne uderzenie” zadaje obrażenia wybranej osobie. Ilość obrażeń równa jest liczbie **rzutów K6**, o którą psionik przekroczył test. Obrażenia te są, w zależności od woli aplikującego je espera, ogłuszeniowe (regenerują się w tempie 1/dwie godziny i należy wykonać test przytomności) bądź fizyczne (rozliczane są zgodnie ze standardową procedurą). Psionik jest w stanie aplikować „mordercze” obrażenia zgodnie ze swoją wolą dopiero wtedy, kiedy wcześniej MG w usprawiedliwiony sposób do tego dopuścił... A więc jedno ostrzeżenie, przyjacielu: raz utraciwszy kontrolę nad Graczem – nie odzyskasz jej już nigdy. Zamienisz go w maszynę do zabijania, a potem tylko będziesz mógł się temu przyglądać.

Innym charakterystycznym zagadnieniem jest kontrolowanie ludzi i zwierząt: esper przejmując kontrolę nad umysłem ofiary, pozwalającą psionikowi „sterować” jej zachowaniem (ale nie ruchami!). Ofiara może być kontrolowana przez czas teoretycznie nieograniczony, lecz każde, nawet najdrobniejsze zachwianie równowagi w otoczeniu psionika lub ofiary (np. postrzał albo kubeł zimnej wody) wyrzuca ofiarę spod kontroli espera. A „marionetka” ma bardzo charakterystyczny wygląd i zachowanie: pusty wzrok, sztywny chód, ograniczenie czynności do kilku podstawowych, a przede wszystkim nie odpowiada na pytania. A i żywot espera jest wtedy dość uciążliwy – ciągła koncentracja, bezruch. Dopóki nie przyjdzie ta cholerna migrena.

3. TELENADAWANIE to możliwość przekazywania myśli, obrazów, uczuć innej osobie. Jeżeli tamta się na to zgadza, MG powinien miarodajnie obniżyć test, ewentualnie całkiem z niego zrezygnować. Jeżeli jest to czynione wbrew woli „odbiornika”, broni się on **OP** i *odpornością na tortury/narkotyki*. Oparte o **EMP**.

4. TELEODBIÓR umożliwia czytanie myśli u zwykłych ludzi, jak również ułatwia porozumiewanie się psionikom między sobą. W tym ostatnim przypadku MG powinien zaniechać jakichkolwiek testów, gdyż jest to czynność automatyczna. W każdym innym przypadku jest to pojedynek między **OP** ofiary a **EMP** i/lub **OP** espera. Ma tu



Mateusz Subieta

zastosowanie *odporność na tortury/narkotyki*. Jeżeli inny psionik usiłuje coś nadać Telenadawaniem esperowi z Teleodbiorem, to MG powinien (niestety...) przyznać odpowiednio ujemne modyfikatory ofierze... Opiera się o Cechę **EMP** i/lub **OP**.

5. PERCEPCJA, czyli mentalne postrzeganie zjawisk przeszłych i ewentualnie przyszłych (to ostatnie tylko na krótki dystans czasu) w danym miejscu, w pewnych przedmiotach etc. Są to raczej spontaniczne wizje, choć silnie skupiony dobry telepata może starać się je wywołać samemu w odniesieniu do danego obiektu czy miejsca. Te przyszłe wizje nawet czasem się sprawdzają, choć w naprawdę znikomym procencie. Wszystkie wizje są silnie związane z emocjami (nie zaś z wydarzeniami, choć mogą je niejako „odwzorowywać”) zawartymi w danym otoczeniu i często mają formę „odbić psychicznych”, niezbyt przyjemnych dla odbierającego je telepaty. Ten aspekt umiejętności bazuje na **INT**.

6. TELEDETEKCJA pozwala wyczuć, czy dana osoba posługuje się psioniką i czy wokoło użyto takich mocy. Aby rozpoznać, czy dana osoba jest psionikiem, należy zdać test **EMP** o poziomie ustalonym przez MG, w zależności od warunków psychofizycznych espera. Jeśli ktoś w pobliżu psionika użyje PSI-mocy, MG rzuca na **EMP** i wynik mnoży razy poziom *telepatii*. Uzyskana liczba jest promieniem w metrach, w którym psionik może wykryć PSI-pole. Używanie tej umiejętności w drugim wypadku jest automatyczne (Gracz nie musi takiej detekcji deklarować). Aspekt ten bazuje na **EMP**.

7. ORIENTACJA, czyli niezależny „szósty zmysł”. Poprawia testy **SZ** i *niektórych spostrzegawczości*. Połowa poziomu może być dodana do *gier hazardowych, ukrywania się, skradania się, unikania ciosów, sztuki przetrwania*. Pełny poziom ma zastosowanie przy np. *przeszukiwaniu baz danych*. Jednak to ty decydujesz, kiedy przyznać Graczowi te bonusy! Jak widać, aspekt bazuje na **SZ** lub **INT**.

Uwaga! Opcjonalnie zawsze możesz wprowadzić (choć naprawdę nie zalecam, a jeśli już, to powyżej *telepatii* +3) dwa dodatkowe aspekty umiejętności, które – uwierz mi – w poważnym stopniu zakłóca równowagę twojej gry. Oto one:

1. TELEKINEZA, czyli zdolność przesuwania przedmiotów na odległość, dodawana do **OP**. Poziom trudności ustalany jest w zależności od rozmiarów obiektu i okoliczności. Zasadniczo, pozwala przesuwać przedmioty o wadze maksymalnej **10 kg** na poziom *telepatii* z szybkością **3 m** na poziom *telepatii* na rundę. Oczywiście, człowiek musi ważyć odpowiednio mało, by go

można było z pomocą tej umiejętności przesunąć. A ofiara opierać się może jak w przypadku zwykłej próby **DOMINACJI**. Psionik może odchyłać tor lecących w jego stronę pocisków/odłamków. Maksymalna liczba obrażeń, których może esper uniknąć (odchylić): ilość kości **K6** równa jest poziomowi *telepatii*, a kości **K10** poziomowi *telepatii* podzielonemu przez **1,5** (zaokrąglając w dół), np. esper o *telepatii* +4 atakowany strzałem z FN-RALa (6K6+2) może zneutralizować 4 kości obrażeń; gdyby miał *telepatię* +7 mógłby zneutralizować wszystko; aby zneutralizować Barrett-Arasaka Light 20mm (4K10) należy mieć *telepatię* +6. Oczywiście, serii pocisków z działka Gatlinga (szybkostrzelność 100) esper nie ma żadnych szans odchylić... A i pojedynczy wystrzał musi odpowiednio wcześniej zauważyć lub przynajmniej musi być na niego przygotowanym.

2. PIROKINEZA, czyli zdolność rozniecania ognia siłą woli, dodawana do **OP**. Trudność ustalasz proporcjonalnie do zamierzonego efektu. Rozpatruj ten efekt zgodnie z algorytmem: **rzut – trudność = X**, gdzie **X** stosowane jest jako ilość **K6**, którymi należy rzucić co turę, by ustalić obrażenia **niemodyfikowane** przez żaden pancerz. Po dwóch turach ogień wygasa, o ile nie jest podtrzymywany. Aby to uzyskać, wystarczy wykonać rzut na trudność obniżoną o 5, jednak w tym przypadku nie oblicza się nowego **X**, lecz nadal stosuje się modyfikator z poprzedniego rzutu. Ogień można podtrzymywać maksymalnie dwa razy, zatem potencjalnie zadawał będzie on obrażenia przez sześć tur. Aspekt ten zasadniczo również wykorzystuje metodę „pchnięć” w odniesieniu do istot żywych. Na podobnej zasadzie można oprzeć **KRIOKINEZĘ** (czyli zdolność zamrażania).

Jak zatem widać, *telepatia* oferuje ogromne możliwości naszemu bohaterowi? Lecz ma ona również pewne ciemne strony:

a. Nieudany test **świadomego** wykorzystania umiejętności daje praktycznie natychmiastowy efekt ogłuszenia na 2K6 tur i 10% na utratę 1 punktu **Człowieczeństwa**, jednak **nie połączonej** z utratą **EMP**!

b. Każde wykorzystanie – bez względu na sukces czy porażkę – okupowane jest 1K6 godzinami potwornej migreny, która obniża **OP**, **BC** i **REF** o 1, przy czym efekty te są kumulatywne i występują po 6K10 minutach od wykorzystania umiejętności. Podobno są prowadzone badania nad silnym środkiem przeciwbólowym specjalnie dla telepatów na tę okoliczność, bo nic innego nie jest w stanie im pomóc; no, może medytacja... ale jej trzeba się gdzieś nauczyć. Przyjmując pozycję „kwiat lotosu” (lub dowolnej innej znanej joginom)

i medytując w ciszy i spokoju, psionik może za każdy kwadrans medytowania **przed** wystąpieniem skutków ubocznych esper może „odrobić” godzinę migreny; jest to również przydatna metoda **w trakcie** trwania owych skutków ubocznych – każdy kwadrans medytacji skraca czas jej trwania o tyleż samo; a i podobno mniej boli.

c. Esperzy są bardzo podatni na wpływy – jest to związane z faktem posiadania niezwykle wyczulonego umysłu; dlatego atakowany przez innego psionika esper dostaje ujemne modyfikatory do obrony przed **TELENADAWANIEM**, a i niespecjalnie potrafi się obronić przed **uwodzeniem**, **zastraszaniem** etc.

d. Podczas wykorzystywania swych zdolności, esper nie jest w stanie robić niczego innego. Zamiast np. strzelać czy biec – musi się koncentrować.

e. Każdy zamierzony efekt wywołany jest sekundowym opóźnieniem... A zatem jednak uważajcie na siebie, kiedy widzicie wycelowaną w siebie odbezpieczoną broń.

Uwaga: Oczywiście powyższe punkty nie dotyczą spontanicznie objawiających się aspektów, jak **PERCEPCJA** czy **ORIENTACJA**, a także wszelkich wykorzystania „uśpio-nej” **telepatii**.

f. Zawsze istnieje szansa, że nastąpią tzw. „odbicia psychiczne”: przypadkowe, nagłe i zniewalające wizje odebrane myśli, uczuć, obrazów zwykle w okolicznościach przeładowania otoczenia emocjami. Zazwyczaj nie są one przyjemne: przypuśćmy, że nasz psionik podaje rękę psychopatycznemu mordercy.

g. Kiedy w wyniku jakichś okoliczności w **nieodwracalny** sposób spadną poniżej 7-go poziomu Cechy: **INT**, **OP**, **EMP**, esper trwale i nieodwołalnie traci swe zdolności paranormalne (nie dotyczy to utraty punktów **EMP** przez utratę **Człowieczeństwa** – patrz niżej).

h. Występują silne restrykcje dotyczące używania cybersprzętu, nie tylko przez to, że powoduje on utratę **EMP**: otóż każda modyfikacja neuralna ma 90% szans na to, że zniszczy unikalne połączenie synaps, które są odpowiedzialne za ten talent. W końcu nawet najlepszemu ripperowi czasem uda się coś spięrzyc.

i. Telepata nie może korzystać z żadnych dodatkowych punktów do **INT**, **OP** czy **EMP** oferowanych przez cyberwzczepy przy używaniu **telepatii**, dodatkowo – jego zdolności **nie** mają

absolutnie żadnego wpływu na elektronikę. W Sieci są całkiem pozbawieni swych zdolności.

j. Jeżeli esper straci całe **Człowieczeństwo** w wyniku korzystania z **telepatii**, bynajmniej nie popada w stan standardowej cyberpsychozy, lecz w coś znacznie gorszego, przy czym cyberpsychoza wygląda jak słaba alergia; coś znanego pod nazwą „syndromu Calleya” (od nazwiska pierwszego przebadanego cierpiącego na tę chorobę psychiczną – przy ogromnych stratach wśród personelu badawczego). Choroba ta jest nieuleczalna – nie można w żaden sposób odzyskać tych punktów (jednak zauważ, że nie ma to zupełnie wpływu na **EMP** naszego psionika, który nadal jest tak samo potężny!). Objawia się ona **bezwiednym** wywoływaniem przez telepata ogromnych zmian (czytaj: „szkód”) w swym otoczeniu, których efekty mogą być porównywalne do działania broni masowego rażenia; w grze: co turę **nienamodyfikowane** obrażenia 1K6 są aplikowane

w głowę (x2) losowo wybranego człowieka przebywającego w promieniu 10 m od chorego telepaty.

k. Oczywiście, nasz esper może trafić na innego specjalę, a o ile ten nie będzie pozytywnie nastawiony, może dojść do **POJEDYNKU**:

- zsumuj aktualne **EMP**, **INT** i **OP** oraz poziom **telepatii** obydwu biorących w nim udział telepatów i dodaj rzut 1K10 każdego z nich

- różnica między wygrywającym a przegrywającym to ilość rzutów K6, które należy wykonać, aby obliczyć obrażenia zadawane przegrywającemu **w głowę** (x2), które **nie są namodyfikowane** przez żaden pancerz, najwyżej przez **MBC** i – ewentualnie – **wytrzymałością** lub **odpornością**
- wygrywający **może, ale nie musi** aplikować pokonanemu tych obrażeń, zamiast tego może go tylko ogłuszyć lub po prostu zmusić do uznania zwycięstwa.

Zazwyczaj telepata nie potrafi zabijać żywych istot, choć łatwiej przychodzi mu zabić człowieka niż jakiegokolwiek inne stworzenie; kiedy już musi (a może!) to zrobić – np. w **POJEDYNKU** – traci 1 punkt **Człowieczeństwa** i ma jakieś 70% szans na chwilową – dajmy na to, dwudniową – „blokadę” swych zdolności spowodowaną szokiem. Jednakże wraz ze wzrastającą ilością ofiar szansa



Mateusz Subieta

ta spada o 10% za każdą kolejną zabita istotę. Nie odnosi się to bynajmniej do przypadków uśmiercania za pomocą *telepatii*, ale w ogóle do jakiegokolwiek sposobu pozbawiania życia. Dodatkowo, w ten sposób nasz psionik nie może utracić więcej niż 5 punktów **Człowieczeństwa**. Potem, po wykończeniu pięciu ofiar, po prostu się przyzwyczaja... a może nawet zaczyna mu się to podobać!

W tym momencie jedno ostrzeżenie: Mistrzowi Gry nie wolno dopuścić, aby Gracz – telepata z własnej inicjatywy zabił swą pierwszą ofiar! Oczywiście, w usprawiedliwionej sytuacji – np. podczas ostrej walki – każdego człowieka może trochę ponieść, w tym również espera. Mimo wszystko, przy przekroczeniu granic obrony koniecznej zaaplikowanie postaci Gracza „blokady” zdolności i utraty **Człowieczeństwa** staje się obowiązkiem.

W końcu nasz telepata może wpaść w ręce tzw. Korpusu Telepatycznego.

KORPUS TELEPATYCZNY

Kiedy pod koniec XX wieku na Ulicy zaczęli pojawiać się ludzie, których określanie przymiotnikiem „dziwny” jest doprawdy daleko posuniętym eufemizmem, w miarę jeszcze wtedy sprawnie działający rząd USA postanowił powołać Korpus Telepatyczny, specjalną jednostkę pod osobistym nadzorem Prezydenta i sekretarza obrony. Jednostka ta miała się zająć pozyskiwaniem do współpracy na rzecz obronności kraju tychże obdarzonych nadmysłowymi zdolnościami ludzi. Innymi priorytetami działań Korpusu były dalsze badania nad telepatią i jej zastosowaniem oraz izolowanie esperów ze społeczeństwa. Wtedy to, po masowych „czyszkach”, na Ulicy nazwa Korpus Telepatyczny nabrała złowieszczonego wydźwięku.

Korpus to nadal rządowa – o ile w latach 20. XXI wieku można mówić o jakimkolwiek oficjalnym rządzie na terenie ś.p. USA – organizacja złożona z telepatów, którzy wykrywają, rejestrują i werbują w swoje szeregi innych esperów. Organizacja urządzona jest na wzór zakonu: występuje ścisła hierarchia, są kręgi wtajemniczenia itp. Ludzie Korpusu są wykorzystywani przez wiele organizacji do różnych – mniej lub bardziej legalnych – operacji. Pomimo tego Korpus oficjalnie posiada pewien kodeks etyczny, którego podstawowymi punktami są:

1. Nigdy nie zabijesz żywej istoty.
2. Nigdy nie staniesz przeciwko bratu z Korpusu.
3. Nigdy nie zeskanujesz obiektu bez jego zgody.
4. Nigdy nie ujawnisz zdobytych informacji.

Tych postanowień w praktyce przestrzega kadra korpusu na niższych szczeblach. Dlatego Mafia, Yakuza i agencje wywiadowcze werbują na szpiegów telepatów niezależnych, o ile oczywiście posiadają do nich dostęp. Bo tacy, w świetle ostatnich oficjalnych raportów Korpusu, nie istnieją już przeszło trzy lata. Natomiast telepaci Korpusu na wyższych stanowiskach mają taką władzę, że to oni zatrudniają innych.

Ludzi posiadających zdolności PSI można wykryć albo z pomocą innych esperów, albo używając specjalnego zestawu testów zwanego Testem Rhine’a. Jego najczęściej używają jednostki policji przeznaczone do wykrywania przestępstw popełnionych przez „dzikich” psioników (nowo powstałe siły policyjne, tzw. PSI-Squady)

Coraz więcej *normalów*, zgodnie z prawami ewolucji, wyrabia sobie pewne zdolności anty-PSI, pozwalające blokować ingerencję esperów. Ale do tej pory jest ich niewielu. Jednak przedsiębiorcze korporacje myślą już o utworzeniu oddziałów złożonych z ludzi ze zdolnościami anty-PSI, pracujących na zlecenie i zabezpieczających innych przed esperami.

Na koniec: jeśli jesteś koniecznie zainteresowany wprowadzeniem „na siłę” telepatii do twojej gry i chcesz to zrobić w sposób pasujący do roku 2020 – spróbuj wymyślić jakiś specyfik powodujący zmiany w połączeniach nerwowych w mózgu ludzkim. Nie masz inwencji? Zajrzyj do „Firestarter” Stephena Kinga. Albo, w ostateczności (!), wymyśl specjalną cyberację, na przykład taką, jak owa poniższa (znaleziona w Sieci, ale bynajmniej przeze mnie nie popierana...).

Aby posługiwać się psioniką należy mieć wbudowany *koprocesor psioniczny* (cena: czarnorynkowa... UC = 2K6) w trzech wersjach: +1, +2, +3. Potrzebny jest również *procesor neuralny*. W ramach *telepatii* Gracz może wybrać aspekty w ilości równej poziomowi **INT** (traktuj je jak chipy, ale raczej nie pozwalaj ich wymieniać). PSI-mocy można używać w zasięgu wzroku.

Jeszcze raz: osobiście takiego rozwiązania nie polecam! Musiałbyś zrewidować cały wyżej przedstawiony przeze mnie stosunek psioników do cybernetyki.

Zawsze możesz też wprowadzić dodatkowe aspekty omawianej zdolności, ale uwierz mi, zrujnują ci grę. Wymienię je dla przykładu, ale potem nie mów, że cię nie ostrzegałem! A oto i one: lewitacja, teleportacja (auto- i egzoteleportacja), wspomniane już piro- i kriokineza, leczenie, telekontrola (rozbudowana wersja kontroli z aspektu **DOMINACJA**)... itd., itp. W każdym razie sam musisz już opracować zasady. Pewną bazę już masz, więc myślę, że nie będzie ci zbyt ciężko.

Howdy, kamraci!

Nieuchronnie zbliża się czas, kiedy będziecie musieli postawić pierwsze kroki na ścieżce **Martwych Ziemi**. Czas zacząć przedstawienie: w tym numerze przygoda, dzięki której powinniście „złapać klimat” **Deadlands**. Przygoda Tomka odkrywa przed Wami możliwości, które oferuje ta gra. Jednak to tylko część tajemnicy, którą będziecie musieli sami odkryć. Ponadto tekst, który udowodni Wam, że znając nawet wszystkie hiciory westernów, nie będziecie w stanie przewidzieć, co się czai w świecie Dziwnego Zachodu...

Jerzy Cichocki

Tomasz Z. Majkowski

CO SIĘ WYDARZYŁO W FINNEGANS LAKE

Choć w Biblii stoi napisane: „szukajcie a znajdziecie”, na Dziwnym Zachodzie zdarza się, że nie zawsze trafia się dokładnie na to, czego się szukało i czasem można gorzko pożałować, iż w ogóle wyszło się z domu. Poniższa przygoda traktuje o takim właśnie przypadku i gotowa sprawić, by cała posse raz na zawsze znienawidziła zawód górnika. Oczywiście całość tekstu przeznaczona jest dla Szeryfa – jeśli nie nosisz odznaki, za jego przeczytanie możesz przez najbliższe piętnaście lat tłuc kamienie w Jumie. A oto, co wydarzyło się w Finnegan's Lake.

JAK DO TEJ PORY...

Finnegans Lake to górnicza miejscina w Górach Skalistych – taka, jak miliony innych. Założyła ją grupa emigrantów z Irlandii, którzy postanowili ryc ziemię w poszukiwaniu upiorytu. Po kilku miesiącach poszukiwań skały otworzyły się, ukazując czarną substancję. Jakież było jednak rozczarowanie rudzielców, gdy ta okazała się zwykłym węglem!

Wielu Irlandasów włożyło w poszukiwania wszystkie pieniądze i mnóstwo trudu, mieszkańcy miasteczka pokornie przyjęli więc swój los i zaczęli wydobywać minerał mniej wprawdzie cenny, lecz pozwalający egzystować im i ich rodzinom. Skromne dochody nie pozwoliły nieszczęsnym górnikom rozwinąć skrzydeł, nic więc dziwnego, że gdy po jakiś czasie w Finnegan's Lake odwiedził jegomość, który postanowił zainwestować

w ich kopalnię, wydał się darem niebios. Wkrótce firma „Grey Minig” zaczęła nieźle prosperować, a choć niegdysiejsi poszukiwacze pracowali ciężiej niż kiedyś, pan Grey pilnował, by ich rodziny żyły na przyzwoitym poziomie.

Tak było do czasu, gdy jeden z nadgorliwych górników nie przebił ściany korytarza i nie trafił na dziwną komorę. Początkowo wziął jej zawartość za złoto, rychło jednak się przekonał, że całe ściany pokryte są dziwnymi owadami o złocistych pancerzykach.

Nieszczęśnik nigdy nie opuścił niezwyklej jaskini, a jego potępięcze krzyki przez kilka dni niosły się korytarzami. Wkrótce zniknęli też ci, którzy usłyszeli je jako pierwsi. Irlandczycy nabrali pewności – w kopalni załęgł się *banshee* – duch, którego krzyk zwiastuje śmierć.

Pan Grey nie chciał nawet słyszeć o upiorach – zagroził niegdysiejszym właścicielom kopalni, że wyrzuci

ich wszystkich, jeśli spróbują prze-

rwać pracę. Zdesperowani górnicy usiłowali targnąć się na jego życie, na co ten wynajął ochronę. Tak rozpoczęła się cicha wojna pomiędzy właścicielem kopalni a jego pracownikami, przerwana od czasu do czasu tajemniczymi zniknięciami w czeluściach opuszczonych korytarzy. Koniec końców Irlandczycy wysupłali co tam który miał, i starożytnym zwyczajem wysłali kilku ludzi do Denver, by wynajęli kogoś, kto rozwiąże problem ducha i właściciela kopalni jednocześnie.



Piotr Cieślinski

ZAWIAZANIE

Teraz, Szeryfie, zastanawiasz się zapewne jak wpłatać w taką kabale twoją posse. Cóż, zaczniemy w Królowej Pustyni, Denver, dynamicznie rozwijającym się i zyskującym znaczenie mieście. Jeśli twoi chłopcy to zwykli pistoleros, poradzimy sobie bez trudu – górnicy z Finnegan's Lake rozwiesili afisze w saloonach, tancbudach i innych miejscach, w których bywają rewolwerowcy, oferując zachęcającą sumkę.

Jeżeli jesteś w szczególnie dobrym nastroju, pozwól hombres udowodnić swoją klasę na oczach trójki górników – mogą dać komuś po ryju w obronie słabszego, wdać się w przypadkową strzelaninę lub odstrzelić tyłek wyjętemu spod prawa osobnikowi. Jeżeli posse kręci się po Dziwnym Zachodzie już od jakiegoś czasu, być może wyprzedza ją sława i Irlandczycy sami się do nich zgłoszą.

Jeżeli wśród graczy jest jakiś świątobliwy, może usłyszeć, jak nieszczęśni przybysze z Finnegan's Lake opowiadają o duchu. Jeśli do tego jest księdzem katolickim czy Irlandasem, powinien poczuć się w obowiązku pomóc biedakom. Jeżeli twoja posse pracuje dla Agencji, tym lepiej – kolesie, którzy rozprawiają o *banshee* pod samym nosem Ducha mogą liczyć na zainteresowanie facetów w czerni.

Tak czy inaczej, nasza opowieść zacznie się na dobre w momencie, gdy drużyna i trzech ponurzy Irlandczycy o kanciastej budowie (nazwijmy ich dla uproszczenia Mike, Pat i Roary) siadają przy okrągłym stoliku i zamawiają whiskey. Górnicy są desperowani i zrobią wszystko, żeby przekonać posse do pomocy – opowiedzą o dramatycznej sytuacji swojej i swych rodzin, powołają się na ludzkie uczucia, zaproponują godziwe pieniądze, opowiedzą o krwiopijcy Greyu, a w ostateczności zasugerują, że w kopalni znajduje się skarb. Pamiętaj przy tym, że choć Irlandczycy pozować będą na ludzi skrzywdzonych, wcale nie należą do przyjemniaków i choć do wezwania wsparcia pchną ich strach, postarają się przy pomocy naszych kowbojów sprzątnąć pracodawcę i ich okpić.

ROZDZIAŁ PIERWSZY: FINNEGAN'S LAKE

Miasteczko leży dość wysoko w górach, nad brzegiem wypełniającego nieckę pomiędzy szczytami jeziora, od którego wzięło nazwę. Okolica jest piękna i groźna jednocześnie – wokoło wznoszą się poszarpane granie, na górskich zboczach szumią potężne sosny, a nad kryształowymi wodami jeziora szybują amerykańskie orły.

Samo miasteczko stanowi zdrowy kontrast. Wciśnięte między hałdy skupisko brzydkich budynków, zasługujących najczęściej na miano baraków sprawia raczej przygnębiające wrażenie. Pomiędzy brudnymi ścianami wiszą sznury prania, wśród których kręcą się zniszczone pracą kobiety i bosa, rude dzieciaki. Nad wszystkim górują windy dwóch szybów pobliskiej kopalni. W Finnegan's Lake Poziom Strachu osiągnął jak na razie 1.

O CO CHODZI W ROZDZIALE PIERWSZYM?

Rozgrywając pierwszą część przygody posse spróbuje dociec, czym tak naprawdę jest nawiedzający kopalnię duch i znajdzie się w samym środku walki właściciela kopalni z jej pracownikami. Dokładna kolejność wydarzeń i przebieg pierwszej części zależy wyłącznie od ciebie, Szeryfie, i twojej posse – jeśli prowadzisz dla bandy desperados, pozwól im postrzelać się ze strażnikami kopalni, jeśli zaś dla Agentów lub innych mózgowców, wypuklij część dochodzeniową. Poniżej znajdziesz opis miasteczka, jego najważniejszych mieszkańców, wszystkiego, czego można się o nich dowiedzieć, oraz najważniejszych zdarzeń, bez których rzecz nie ruszy do przodu. Pamiętaj – pierwszy rozdział kończy się wraz z chwilą wejścia do kopalni!

MAIN STREET

Prosta jak strzała główna ulica miasteczka, przy której wznoszą się wszystkie choć trochę reprezentacyjne budynki, i przecina nieładne osiedle na pół. Jest dość szeroka, by minęło się na niej kilka wozów i gdy bohaterowie już się na niej znajdują, budowle charakterystyczne dla całego Zachodu przystają nędze położonych za nimi baraków. Z perspektywy Main Street miasteczko wydaje się być wcale miłe. Przy głównej ulicy znajdują się między innymi:

Lucky Clover Hotel (Pod szczęśliwą koniczyną) – to miejsce bardziej przypomina noclegownię, jednak poza dwoma rzadko używanymi wspólnymi salami znajdują się tu cztery zapewniające jaką taką prywatność pokoje, z których dwa są zajęte. Hotel to dość duży, piętrowy budynek z galerią, prowadzony przez starsze małżeństwo – pana i panią Perry. Przestrzega się tu „dobrych obyczajów” – goście nie powinni hałasować wieczorem ani sprowadzać „podejrzanego towarzystwa”. Pani Perry gwałtownie odmówi zameldowania mężczyzn i kobiet w jednym pokoju.

O'Morgan's Saloon – Stałych bywalców przybytków podobnych temu zdziwi z całą pewnością

przypominające pub wewnątrz owego lokalu. Nie ma tu stołu do faraona ani ruletki, a górnicy tłoczą się chętniej przy barze niż przy stolikach. Zastanawiające jest również, że w saloonie nie ma ani jednej panienki, a za barem stoi sam właściciel. Wieczorami cała lokalna społeczność pije i bawi się u O'Morgana i nasi kowboje zostaną tu miło przyjęci, kiedy jednak piwo i whiskey na dobre zaszumi w irlandzkich głowach, łatwo będzie o bijatykę. Sam O'Morgan, podpora miejscowej społeczności, serwuje znakomitej jakości trunki własnej produkcji.

General Store – Niski, obszerny budynek sklepu pełen jest najrozmaitszych rupieci – trzonek do kilofów, brezentowych namiotów, strzelb i amunicji do nich, worków z fasolą i kawą, siodeł, kapeluszy, karteluszy i wszystkiego, czego prawdziwy Irlandzki górnik mógłby potrzebować. Sklep prowadzi Sean O'Ralley, pogodny straszny jegomość, który stracił nogę w górniczym wypadku.

Biuro szeryfa – najsolidniejszy budynek w mieście wzniesiony jest z potężnych, sosnowych pni i elegancko pobielony. Wnętrze zawiera dwie puste cele oraz biuro i mieszkanie miejscowego stróża prawa – Ulyssesa Sulivana.

Gabinet lekarski – dwuczęściowy dom doktora Hollowone'a podzielony jest na izbę przyjęć – gabinet z twardą leżanką i ludzkim szkieletem w kącie i lazaret, w którym obłożnie chorzy spoczywają w oddzielonych namiotach z płótna łóżkach, oraz część mieszkalną, zajętą przez łapiducha i jego małżonkę – pielęgniarkę.

Kościół św. Barbary i św. Brygidy – Duża bryła kościoła znajduje się u wylotu Main Street do strony jeziora, elegancko zamykając miasteczko. Budynek jest raczej niepiękny i niezbyt wystawny, choć obłożone złocenia na bocznych ołtarzach i niespecjalnie udany malunek przedstawiający święte, Barbarę i Brygidę, w ołtarzu głównym dobitnie świadczą, że Irlandasy pracowicie oddają szczupłe zarobki na tacę. Oczywiście widok wnętrza kościoła będzie dla szanującego się westmana, wychowanego na białych, wypełnionych rzędami ławek świątyniach protestanckich niezłym szokiem estetycznym. Do kościoła przylega cmentarz, w środku którego wznosi się spory, szary obelisk, na którym wypisuje się imiona ludzi, którzy na zawsze pozostaną w kopalni. Najnowszy grób – niejakiego Michaela O'Thierry – ma niespełna dwa tygodnie.

Oczywiście na tym główna ulica się nie kończy – pozostałe budynki są jednak zupełnie nieistotne dla rozwoju przygody, możesz więc wybudować je sam.

A POZA MIASTEM...

Poza obrębem Finnegans Lake znajduje się również kilka interesujących miejsc, do których nasi kowboje pewnie zechcą zajrzeć:

Dom pana Greya – Duża posiadłość ulokowana jest na górkim zboczu w taki sposób, by las zasłaniał zarówno brzydkie miasteczko, jak i kopalnię. Z okien drewnianego domu lokalnego przedsiębiorcy roztacza się piękny widok na jezioro i okoliczne szczyty. Pan Grey jest zapalonym myśliwym, cały dom pełen jest więc broni i rozlicznych trofeów – skór, głów i wypchanych okazów. Poza dworzyszczem właściciela kopalni na terenie posiadłości wznoszą się stajnie oraz dwa budynki, w których zamieszkuje służba i „chłopcy” przedsiębiorcy.

Kopalnia „Bloomsday” – Wejście do nawiedzonej kopani jest pilnie strzeżone i aby się do niej dostać nasi chłopcy i dziewczęta potrzebują zgody właściciela. Oczywiście, jeśli poradzą sobie z ochroną na własną rękę, muszą jeszcze znaleźć kogoś, kto umie obsługiwać upiorytową winde, która zwiezie ich w głąb jednego z dwóch szybów. Jeśli go znajdą – maszyna okaże się zabezpieczona specjalnym zamkiem szyfrowym... I tak dalej. Pamiętaj – najpierw miasteczko, potem kopalnia.

DOBRY, ZŁY I RUDY

Jedynym miejscem, w którym nasi kowboje mogą się zatrzymać, jest hotel państwa Perry. Ci uprzejmi ludzie poinformują posse o swoich „zasadach” (Mistrzu Gry, skonstruuj je tak, żeby dopiec któreś z postaci – jeśli, dajmy na to, ktoś lubi zajrzeć do kieliszka, pani Perry zapowiada eksmisję wszystkich „opojów”) i zaprowadzą do niewielkich, skromnych pokojów. Teraz, kiedy nasi bohaterowie zamieszkali w miarę wygodnie, mogą zacząć badać sprawę dziwnego ducha. Oczywiście rzecz wydaje się na pierwszy rzut oka banalna – wystarczy zejść na dół, do kopalni, i odstrzelić tyłek komu trzeba, rzeczywistość jest jednak nieco bardziej skomplikowana.

Nim zastanowimy się dokładnie, który mieszkaniec miasteczka potrafi udzielić sensownych informacji, przyjrzyjmy się dokładnie motywom wszystkich zaangażowanych w zabawę frakcji.

Irlandczycy, czyli zamieszkali w Finnegans Lake górnicy, to zgraja prymitywnych, niedouczonek i przesądnych gości, która ma jednak jakieś takie pojęcie o interesach. Obecnie boją się zrobić cokolwiek, jednak kiedy zabraknie nad nimi bata, mogą stać się niebezpieczni – po co płacić grube pieniądze kolesiom, których można spokojnie pochować gdzieś w kopalni? Póki co rudzielcy chcą przede

wszystkim pozbyć się ducha oraz miejscowego bogacza za jednym zamachem, nie zdradzą się więc ze swymi dalekosiężnymi planami i postarają się, by posse czuła się w Finnegans Lake jak najlepiej. Przywódcy irlandzkiej społeczności to:

Sam O'Morgan – krępy, rudy i kędzierzawy jegomość o imponujących bokobrodach. Jest niepiśmianym burmistrzem miasteczka, prowadzi jedyny saloon w okolicy i cieszy się powszechnym poważaniem wszystkich oprócz ojca Francisa. Jest autorem błyskotliwego planu wynajęcia rewolwerowców, nie robi więc nic, co mogłoby ich obrazić i przypilnuje, by zebrali wszystkie potrzebne informacje – by nic niepożądanego nie dotarło do ich uszu. Chce, by posse ulitowała się nad losem biednych i wyzyskiwanych ludzi i przepędziła wyzyskiwacza. Kiedy go zabraknie, Irlandczycy zmiękną i pozostawią pracodawcę w spokoju.

Co wie Sam O'Morgan? Sam zdaje sobie sprawę, że kopalnia nie jest nawiedzona i zdecydował o losie Mike'a O'Thierry (o którym za chwilę), nie chcąc zniechęcać potencjalnych wybawicieli. Wie oczywiście, że pan Grey nie ma związku z „duchem”, woli jednak, by ta rewelacja nie przeciekła na zewnątrz.

Ojciec Francis – wysuszony, zbliżający się do osiemdziesiątki duchowny, o cerze nakrapianej niczym indyjskie jajo. Ma wysoki, przenikliwy głos i drażniącą osobowość, całe życie podąża jednak za ideałem patrona, którego imię nosi, jest więc bezinteresowny i skrajnie przyzwoity. Nie znosi Sama O'Morgana, jego saloon nazywa „gniazdem grzechu” i wyrzeka nań kiedy tylko może.

Co wie ojciec Francis – Duchowny wysłuchał przedśmiertnej spowiedzi Mike'a O'Thierry (cierpliwości, już nie długo dowiesz się, kto zacz), zdaje więc sobie sprawę, że w kopalni siedzi „piekielne robactwo”, za nic jednak nie naruszy świętej tajemnicy. Oczywiście postara się pomóc graczom jak to tylko możliwe, wypytując ich o błahostki w jego mniemaniu mające naprowadzić ich na trop, znacząco pochrząkując i wywracając białkami w ich obecności. Oczywiście interpretacja jego dziwactw zależy od graczy.

Pan i pani Perry – dobrzy i pobożni Irlandczycy pracują na dwa fronty – miła gospoia podsłuchuje swoich gości, a dobroduszny gospodarz donosi co trzeba panu Greyowi. Uważnie słuchaj planów, które robią gracze. Każda narada może skończyć się wizytą „chłopców” przedsiębiorcy.

Co wiedzą państwo Perry? Miłe małżeństwo podsłuchiwało Sama O'Morgana i wie, że przynajmniej chcą zaszkodzić panu Greyowi, a więc odciąć ich od źródła utrzymania.

Doktor Erastus Hollowone – dobroduszny, okrągły jegomość, posiada znakomite, bostońskie wykształcenie medyczne, opuścił jednak Wschód, gdyż poważane środowiska naukowe kpiły – w jego mniemaniu – z jego dziwacznych nazwiska, na punkcie którego jest mocno przeczulony. Na Zachodzie odnalazł swoje prawdziwe powołanie – pomoc potrzebującym – i zamieszkał w Finnegans Lake. Choć nie jest Irlandczykiem, ani nawet katolikiem, na zawsze wrósł w pejzaż miasta.

Co wie Doc? Doktor zapewniał opiekę Mike'owi O'Thierry i – za podszeptem O'Morgana – pozwolił, by nieszczęśnik umarł kłamiąc, że nic nie można dla niego zrobić. To poważne naruszenie Przysięgi Hipokratesa (czy jak mu tam) sprawia, że dręczy go sumienie, nie zdradzi się jednak przed nikim. Oczywiście, starodawnym zwyczajem, doktor usiłuje utopić gryzącego go robaka w whiskey.

Ronald MacMahon – najstarszy i najbardziej poważany z górników nieoficjalnie przewodzi wszystkim pracom w kopalni. Ma długą, siwiejącą brodę, potężne bary, niezłomną wolę i fatalne maniery. Potrafi wlać w siebie dowolną właściwą ilość alkoholu nie upiwszy się przy tym.

Co wie Ron MacMahon? Pracując w opuszczonym korytarzu stary górnik znalazł Mike'a O'Thierry i zaniósł go do lekarza, potem zaś wziął udział w naradzie nad jego losem. Oczywiście, nie powie tego nikomu.

Szeryf Ulysses Sullivan – Zwalisty grubas o szczerkowatych wąsach reprezentuje tu prawo, stara się więc nie mieszać do niczego, co dzieje się w miasteczku. Uwielbia godzinami rozprawiać o prawach obywateli, konstytucji i wolności, jak ognia unika jednak wszelkiego działania. Na ową beczynność składa się wrodzone tchórzostwo i zamiłowanie do wygod – największym zmartwieniem szeryfa jest jądanie obfitych obiadów. Oczywiście potrafi posłużyć się bronią i wkurzony potrafiłby być niebezpieczny, trzymaj go więc w odwodzie i użyj w charakterze kawalerii, jeżeli nasi kowboje za bardzo oberwą.

Co wie szeryf? Pan Sullivan bardzo stara się nie nie wiedzieć.

Mike O'Thierry – Pora, Szeryfie, byś dowiedział się wreszcie kim jest człowiek, o którym tak dużo się tu mówi. Oczywiście, Mike nie żyje. Jest totalnie i kompletnie sztywny. Był facetem, który zaginął w kopalni na dzień po tym, jak Mike, (nie, nie ten Mike) Pat i Roary pojechali po pomoc. Oczywiście nieszczęśnika uznano za ofiarę banshee, choć w rzeczywistości trafił do leża dziwacznych owadów. Mike miał silny charakter i mnóstwo determinacji – dość dużo, by wygrzebać się z nory

insektów, choć te zżarły mu nogi. Przytomność stracił dopiero w korytarzu kopalni – tu zaś znalazł go Ron MacMahon. Stary górnik zaniósł nieszczęśnika do doktora, gdzie zawezwano pospiesznie i Sama O'Morgana. O'Thierry odzyskał przytomność i zaczął bredzić o „insektach, robalach z piekła rodem”. O'Morgan zawezwał pozostałych panów na stronę i wyklarował im, że znacznie korzystniej jest trzymać się wersji z banshee, zwłaszcza, że pomoc jest już w drodze. Razem postanowili, że doktor Hollowone pozwoli nieszczęśnikowi umrzeć – co wkrótce nastąpiło.

Co wie Mike O'Thierry? Mike nie żyje, wkrótce jednak wróci zza grobu, by ukarać tych, którzy tak strasznie się z nim obeszli...

Thum irlandzkich górników – Większość pracowników kopalni jest przerażona. Niektórzy słyszeli krzyki, inni zaś widzieli białą, widmowa postać wędrującą po kopalni.

Co wiedza górnicy? Pewnie wyda ci się to dziwne, ale ci ludzie NAPRAWDĘ słyszeli krzyki (górników pożeranych żywcem przez robaki) i widzieli białą postać. Kim była? O tym już za chwilę.

PORTRET DORIANA GREYA

Drugą frakcją, którą nasi kowboje spotkają w Finnegan's Lake, jest „Grey Mining”, firma, przeciw której obraca się większość mieszkańców miasteczka. Pan Grey nie jest oczywiście człowiekiem łagodnym i bezwzględnie obejdzie się ze wszystkimi, którzy zamierzają nań nastawać (czyli z posse), jest jednak dość uczciwy i przyzwoity, by wpuścić naszych bohaterów do kopalni, o ile ci dowiodą mu, że nie mają wobec niego złych zamiarów i pokażą przekonujący dowód, dla którego powinni zejść pod ziemię – wszelkie okultystyczne hokus-pokus odpada w przedbiegach. Słowem – nasi chłopcy potrzebują przynajmniej jednego robaka. Ale wcześniej muszą dowiedzieć się o ich istnieniu...

Dorian Grey – Amerykanin w pierwszym pokoleniu, syn bezwzględnego brytyjskiego kapitalisty, który wyjechał „do kolonii” w poszukiwaniu fortuny. Sprawia fatalne wrażenie – ceni swój czas, jest więc oschły, rzeczowy i chwilami niegrzeczny. Niedawno skończył pięćdziesiąt lat i jest starym kawalerem, szarym jak jego nazwisko. Największą namiętnością darzy polowania, cygara i brandy.

Co wie pan Grey? Na skutek rewelacji pana Perry, swojego szpiega w miasteczku, przedsiębiorca doszedł do przekonania, że ktoś dybie na jego życie – a ujrawszy posse uznał, że to wynajęci mordercy. Zdecydował drogo sprzedać swoją skórę... Oczywiście pan Grey jest człowiekiem rozsądnym

i racjonalnym – jeśli drużyna przedstawi mu powód, dla którego powinna zejść do kopalni, pozwoli jej na to – w końcu nie oni pierwsi...

Hickory Smith – Twardy człowiek Zachodu odpowiada za bezpieczeństwo pana Greya i właściwe funkcjonowanie kopalni. Dobiera najlepszych zakapiorów, jakich potrafi znaleźć, by siać postrach wśród górników, co sprawia mu wiele radości. To on w większości odpowiada za zły image pana Greya. Aha, na pierwszy rzut oka Hickory wydaje się sympatyczny, ludzki i doświadczony – aż się prosi, by spytać go o radę...

Co wie Hickory Smith? Pan Grey uważa, że przybysze zagrażają mu, jego ochroniarz robi więc wszystko, a nawet więcej niż to konieczne, by ich plan spalił na panewce. Postara się przy tym skrzywdzić ich tak bardzo, jak tylko potrafi, uwielbia bowiem krzywdzić ludzi, zwłaszcza słabych i bezbronnych... (tu wybuch maniakalnego śmiechu. Tak, Hickory jest poważnie chory psychicznie.)

„Chłopcy” pana Greya – zbieranina łotrów i tyków spod ciemnej gwiazdy których zgromadził Hickory Smith zajmuje się ochroną kopalni i umacnianiem pozycji swego pryncypała wśród miejscowych. Wszyscy cenią łatwy zarobek i nie mają nic przeciwko krzywdzeniu innych, nie cofną się więc zbyt łatwo. Możesz, Szeryfie, bawić się „chłopcami” jak uważasz – za każdym razem, gdy twoi pistoleros poczują się znuzeni krążeniem wokół prawdy o kopalni i tajemniczej śmierci Mike'a O'Trierry Hickory może zechcieć nauczyć ich szacunku z pomocą kilku uzbrojonych w dubeltówki i dwutaktowe Peacemakery drani w kraciatych koszulach i czarnych kapeluszach. Dbaj przy tym, by samemu Smithowi nic cię nie stało – będzie nam jeszcze potrzebny.

Co wiedzą „chłopcy”? Hickory Smith mówi, że obcy chcą rąbnąć pana Greya, więc świętym obowiązkiem jego pracowników jest przekonać drani, że to nie bułka z masłem. „Chłopcy” gardzą górnkami i uważają, że na ich strach składa się nieróbstwo i przyrodzone katolikom krętactwo.

ASI W REKAWIE

Sądziłeś, że wydarzenia w Finnegan's Lake rozegrają się pomiędzy Irlandczykami a panem Greym i nikt, poza posse, się nie wmiscza? Mylisz się. Przypominasz sobie, że w hotelu państwa Perry dwa pokoje są zajęte? Pora zapoznać się z ludźmi, którzy w nich mieszkają.

Aristide LaRue – Elegancki dżentelmen z głębokiego Południa, wytworny gość typie nowoorleańskim. Na pierwszy rzut oka zdaje się ukrywać

w Finnegans Lake przed wrogami, jego plany co do tego miejsca są jednak bardzo konkretne. Aristide chętnie zapozna się z naszymi kowbojami, pogawędzi z nimi na nieokreślone tematy, odurzy zapachem wody kolońskiej, poczęstuje egipskim papierosem i zagra w pokera. Oczywiście ten miły facet jest bardzo niebezpiecznym kanciarzem o skłonnościach megalomańskich, gościem, który chce rządzić światem – a przynajmniej Luizjaną. Do Finnegans Lake zwała go opowieść o banshee, którego postanowił kupić, nabić w butelkę i użyć w sobie tylko wiadomych celach. Pan Grey nie ma oczywiście nic przeciwko, zwłaszcza, że nie wierzy w duchy, a koleś, który wykłada grubą forszę za możliwość pobusowania po kopalni jest dlań zwyczajnym frajerem.

Co wie Aristide LaRue? W kopalni znajduje się duch, którego kanciarz zamierza znaleźć i ujarzmić, niszcząc przy tym wszystkich, którzy mogą stanowić zagrożenie dla jego planów. Zgadnij, kogo ma na myśli?

Doktor Ernst Maximilian von Wiche – Potężnie zbudowany Niemiec dobrze po sześćdziesiątce znakomicie się trzyma – posturą dorównuje najtęższemu kowbojom z naszej posse. Nieczęsto się pokazuje i nie jest skory do rozmowy, wymawiając się słabą znajomością angielskiego, wydaje się więc czegoś obawiać. Przy pracy nuci zazwyczaj „Tako rzecze Zaratustra” Strausa (jasne, to anachronizm, ale jeśli drużyna go podsłuchuje, to właśnie usłyszy. A potem każ graczom zanucić ten utwór. Działa bez pudła – motywu z „Odysei Kosmicznej” nie da się wyśpiewać). Jeśli już gracze zmuszą dziwnego Europejczyka do rozmowy, będzie podawał się za sprowadzonego przez pana Greya inżyniera, który ma zmodernizować jego kopalnię. W rzeczywistości doktor von Wiche jest entomologiem, który natknął się przypadkiem na martwego robaka z kopalni, teraz więc penetruje ją (płacąc przy tym grube pieniądze właścicielowi, który nie wnika w charakter jego działalności) poszukując następnych okazów. Paniecznie boi się przy tym, by nikt nie doprowadził mu odkrycia – stąd cała jego tajemniczość.

Co wie entomolog? W kopalni załęgły się nieznane nauce owady, które ktoś musi wreszcie zbadać i przedstawić światu. Tym kimś będzie oczywiście doktor von Wiche!

ZA GARŚC WIDARZEN

Konstruując wypadki, które będą miały miejsce w Finnegans Lake możesz, Szeryfie, zachować pewną dowolność, dostosowując je do wymagań drużyny. Jasne, niektóre rzeczy zwyczajnie muszą się zdarzyć – czekaj jednak z nimi, aż posse na-

bierze podejrzeń, że ktoś nią manipuluje, a wszyscy ludzie wokół kłamią.

WPADEK 1 – POWRÓT GÓRNIKA

Opisane wydarzenie jest punktem zwrotnym naszej historyjki, wprowadź je więc kiedy już twoi chłopcy wydepczą wszystkie ścieżki i zorientują się, że śmierć Mike’a O’Thierry otacza zmołwa milczenia.

Wszystko zaczyna się na godzinę po zmroku. Krzyż na świeżej mogile chwieje się i przewraca. Ziemia drga, nim przebiję ją dłoń. Księżyc świeci złowrogo. To zmarły powrócił wyrzucić pomstę na żywych.

Pierwszą ofiarą Wygrzebańca padnie Ron MacMahon – stanie się to, oczywiście, poza polem widzenia graczy, to oni jednak powinni znaleźć zmasakrowanego, dogorywającego górnika pierwsi. Nim nadbiegnie doktor wysłuchają tyrady o tym, że „miał nogi, a przecież je zżarły...”. Oczywiście MacMahon nie zdradzi żadnych konkretów, jednak rozbuchana wyobraźnia posse powinna zadziałać.

Gdy stary górnik znajdzie się już na stole operacyjnym (na którym, oczywiście, skona), podobnych rewelacji wysłucha doktor Hollowone. Zemsta z za grobu to dla jego biednego serca zbyt dużo – w końcu medyk nie jest jakimś tam twardym rewolwerowcem, tylko zwykłym obywatelem. Pora na spowiedź... Czując łomot krwi w skroniach doktor pobiegnie ile sił w nogach do naszych bohaterów, by opowiedzieć im o „okropnej rzeczy, której dopuścił się razem z Samem O’Morganem, starym Ronem i ojcem Francisem.” Hollowone ma szczerzy zamiar opowiedzieć drużynie o robalach, śmierci O’Thierry’ego i planie właściciela saloonu, nie powinien jednak zdradzić tak zupełnie wszystkiego. Pamiętaj, że nieszczęśnik znajduje się w stanie przedzawałowym, a ty najlepiej znasz swoich graczy. Daj im dość tropów by stwierdzili, że w kopalni są „jakieś insekty” i że O’Morgan i ksiądz znajdują się w niebezpieczeństwie. Potem – czas na zawał. Oczywiście, jeśli w drużynie jest jakiś lekarz, może uratować życie nieszczęsnego doktora, ten jednak nawet wtedy straci przytomność na dość długo, by nie powiedzieć za wiele.

Sama O’Morgana nie uda się ocalić, choć naszym chłopcom powinno się wydawać, że spóźnili się o jedną chwileczkę. Tym razem wszyscy bywalcy baru widzieli, jak wmaszerował doń zmartwychwstały O’Thierry i wpakował w Sama sześć kulek z rewolweru starego MacMahona. Oczywiście panuje powszechny zamęt i przerażenie, a Poziom Strachu niebezpiecznie zbliża się do dwóch.

Ostatnia część dramatu rozegra się na cmentarzu – tu Wyrzebaniec zdybie ojca Francisa. Teraz czas na naszych pistoleros – niech pokażą, że mają jaja! Ojciec musi przeżyć. Po skończonej strzelaninie (pamiętaj – noc, nagrobki, żywy trup – to powinno zrobić wrażenie!) kapłan zdradzi tyle, ile może nie łamiąc tajemnicy spowiedzi. Ile powie – zdecyduj sam, po tej rozmowie gracze powinni jednak nabrać pewności, że w kopalni są nieznane nauce insekty i dojść do przekonania, że jeśli przedstawia dowód na ich istnienie Greyowi, ten wpuści ich do kopalni.

Teraz pozostaje zanieść dowód właścicielowi kopalni. Jasne, oznacza to przejście przez ludzi Hickorego Smitha, ale jest wykonalne. Pamiętaj, że pan Grey jest biznesmenem, a nie jakimś krwiożerczym potworem! Jeśli nasi bohaterowie dowiodą, że jego kopalnia jest zagrożona nie dość, że im podziękuję, to jeszcze zapłaci, by zeszli na dół i sprawdzili „co się, u diabła, dzieje”. No dobrze, Szeryfie. Jest dowód, jest zgoda szefa, są pieniądze. Czegoż jeszcze potrzebuje posse, żeby zejść do podziemia?

NA GRODA

WPADEK 2 – MAŁY POKÓJ PEŁEN STRACHÓW

Jedynym sposobem na zdobycie dowodów jest włamanie do pokoju entomologa, gdzie przetrzymuje on w słojach cztery martwe okazy insektów (von Wichego, jak je nazywa). Oczywiście aby na to wpaść trzeba przeprowadzić krótką pracę myślową (gość często bywa w kopalni i pewnie coś ukrywa...). W czasie włamania doktor nadejdzie, zorientuje się jednak dość wcześnie, by nie wejść do pokoju. Pewien, że oto zdybała go konkurencja poczeka, aż posse opuści miejsce jego zamieszkania, zgarnie sprzęt i ruszy do poważnej pracy. Pojawi się w rozdziale drugim.

Za rozdział pierwszy przyznaj następujące nagrody:

- Za każdy ślad, który posse odkryje – po białym Sztonie dla odkrywcy
- Za ocalenie życia doktorowi – biały Szton dla lekarza
- Za ocalenie ojca Francisa i wyprawienie O'Thiery'ego na wieczny spoczynek – czerwony Szton dla wszystkich zaangażowanych
- Za dogadanie się z panem Greyem bez robienia mu krzywdy – po czerwonym Sztonie

Dokończenie w następnym numerze

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!!
GRY WARZONE

Nasze sklepy:

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

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

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

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

Czołem!

Zgodnie z zapowiedzią, przedstawiam Wam najnowszy artykuł Michała Mochockiego. Od czasu debiutu na łamach MiM-a (scenariusz „Amor Sanguinis” napisany wspólnie z żoną, Olą), Michał stał się szefem działu „Dzikich Pól” w „Portalu”, marszałkiem konfederacji gliwickiej i jedną z najważniejszych osób zajmujących się w fandomie Rzeczypospolitą szlachecką. Poniższe materiały to pierwsza część opisu ludów tatarskich – ciąg dalszy już wkrótce.

JeRzy

Michał Mochocki

O TATARACH LITEWSKICH

1. TATARZY W RZECZYPOSPOLITEJ

Ludy tatarskie (Scytowie, jak ich „naukowo” nazywały ówczesne kroniki) przesiedlały się na Litwę już w początkach XIV wieku, a były to jeszcze ludy pogańskie uciekające ze Złotej Ordy przed przymusową islamizacją. Tatarzy-muzułmanie licznie napływali do Wielkiego Księstwa od końca XIV do XVII w., szczególnie masowo za rządów księcia Witolda, którego przez stulecia wspominali z wdzięcznością i szacunkiem. Tatarzy z XVI-XVII w. najchętniej wywodzili swe rody od wojów carewicza Dżelal ed-Dina, którzy pomogli lekkobrojnym Litwinom w zwycięstwie pod Grunwaldem, zwalając arkanami z siodła zakutych w stal niemieckich rycerzy.

Osadnicy tatarscy byli uchodźcami politycznymi (nie licząc przymusowo osiedlanych na roli jeńców wojennych). Walki o władzę wybuchały u Tatarów często i niespodziewanie, a pokonani pretendenci do chańskiego tronu, ich krewni i poplecznicy ratowali życie, uciekając zwykle na Litwę, z nimi zaś ciągnęły zastępy wiernych im wojowników. Nowy kraj oferował bezpieczeństwo, wolność wyznania, utrzymanie własnych praw i odrębnej organizacji, a także ziemię, w zamian żądając niewiele – od arystokracji, tj. tatarskich sołtanów i murzów (tzw. „Tatarów hospodarskich”) jedynie konnej służby wojskowej na wezwanie księcia, a od prostych wojowników („Tatarów-kozaków”) dodatkowo jednej lub kilku z sześciu służb: kurierskiej, transportowej, strażniczej, policyjnej, myśliwskiej, budowlanej. Zaś gościnny gospodarzyskiwał wiernie, bitne wojsko, a zarazem osadników potrzebnych w słabo zaludnionym kraju.

Nacja Tatarów litewskich powstała z różniących się językiem i obyczajem ludów mongolskich i tureckich. Zjednoczeni religią muzułmańską oraz jednakowym położeniem prawnym, w XVI stuleciu ostatecznie stopili się w jeden naród, tracąc swe pierwotne języki na rzecz mieszanki ruskiego i polskiego. Pod koniec XVI wieku jest

to już grupa jednolita i mająca poczucie etnicznej wspólnoty.

Znaczenie militarne osadnictwa tatarskiego znajduje swoje odbicie w rozmieszczeniu osiedli, rozrzuconych szeroko na zagrożonych terenach. Z czasów Witolda pochodzą wsie tatarskie wzdłuż dawnej granicy z krzyżackimi Prusami, enklawy wokół Wilna i większych miast. Było to rozsądne posunięcie – bez sprzymierzeńców w obcym etnicznie, religijnie i kulturowo kraju, Tatarzy po prostu musieli być posłuszni i wierni. Pełniona przez nich służba policyjna (m.in. tłumienie powstań chłopskich na Żmudzi) antagonizowała ich z miejscową ludnością, tym silniej uzależniając od hospodara. Rzadziej osiedlał książe Tatarów w pobliżu stepów – na Polesiu, Wołyniu czy Zadnieprzu – lecz ostrożność była raczej na wyrost. Uchodźcy z Krymu byli przecież zaprzysięgłymi wrogami chana. Pozbawieni szans na powrót do swoich, bez skrupułów walczyli z pobratymcami.

Później nieco powstały skupiska w prywatnych dobrach litewskich możnowładców – pod Kleckiem, Nieświeżem, Słuckiem i Mińskiem (1506 r.) oraz Ostrogiem i Korcem (1512 r.), zaludnione jeńcami tatarskimi pojmanymi w zwycięskich bitwach. Niekiedy bowiem na służbę hospodarską przyjmowano również wziętych do niewoli wojowników.

Ciekawe jest pochodzenie osad wokół Czerkas z XVII wieku. Otóż Orda Budziacka w 1637 r. zbuntowała się przeciw chanowi krymskiemu, zabijając „Gałę i Nuradyna sułtanów”, czyli krewnych samego chana Bahadur Gereja. 19 sierpnia poselstwo Tatarów budziackich złożyło na ręce hetmana Koniecpolskiego pisemną prośbę o przyjęcie w poddaństwo Rzeczypospolitej w zamian za prawo zamieszkania na Podolu (przy okazji: wspomniały pomysł na przygodę). Niestety, zanim rozpatrzono sprawę na sejmie 1638 r., buntownicy zdążyli pogodzić się z chanem i powrócili do siebie. Lecz ok. 2000 Tatarów budziackich pozostało w Rzeczypospolitej, m.in. w dobrach Koniecpolskich, a najwięcej w pobliżu Czerkas.

2. NARÓD TATARSKI W XVI-XVII WIEKU

W ciągu XVI stulecia zniknęła warstwa Tatarów-kozaków, których stopniowo uwolniono od dodatkowych służb pełnionych z tytułu posiadanej ziemi, zostawiając jedynie służbę wojskową. Tym samym zrównano ich w prawach z Tatarami gospodarskimi, a więc w epoce królów elekcyjnych „Tatarzy gospodarscy” lub „Tatarzy narodu szlacheckiego” są warstwą jednolitą pod względem prawnym.

Zachowała się jednak hierarchia arystokratyczna. Najliczniejsze były rzesze ubogiej szlachty, wywodzącej się od prostych tatarskich wojowników. Siedzieli na małych działkach ziemi, obsiewanych średnio z 3 beczek ziarna, z reguły nie posiadali chłopów, żyli więc z własnej pracy oraz łupów wojennych.

Wyżej postawieni byli potomkowie ordyńskich ułanów i murzów, powszechnie używający litewskiego tytułu kniaziów, rzadziej murzów (mirzów), a najrzadziej ułanów. Ich przodkowie dostawali odpowiednio większe nadania, jednak i im trafiały się litewskie pustki bez poddanych. Słynniejsze rody kniaziowskie (wg P. Borawskiego): Assanczukowicze, Bahryńscy, Juszyńscy, Kady-szewicze, Koryccy, Kryczyńscy, Łostajscy, Łowczyccy, Smolscy, Szyryńscy, Talkowscy, Taraszewscy, Ułanowie, Zawaccy.

Najdostojniejsi wśród Tatarów byli potomkowie chanów, mający prawo do tytułu sołtanów lub carewiczów, czasem tytułujący się tylko kniaziami. Były tylko dwa takie rody: **Puńscy**, wywodzący się od zdetronizowanego chana Nur Dewletta, który umknął pod koniec XV w. na Litwę, potem zaś dalej, do Moskwy, lecz jeden z jego synów, właściwy protoplasta Puńskich, został na Litwie. Otrzymał kawał ziemi z drewnianym zamkiem w Puniach, od których przyjął nazwisko i zapoczątkował ród cieszący się wśród Tatarów litewskich wielkim poważaniem. Puńscy zniknęli z kart historii w połowie XVII wieku – albo wymarli, albo też wyemigrowali. Kniaziowie **Ostryńscy** pochodzili natomiast od chana Szach Achmata, więzionego na Litwie przez całe 20 lat, nim doczekał uwolnienia w I połowie XVI wieku i odjechał ze starszym synem do Kipczaku.

Lecz drugi syn, Aziubek Sołtan, otrzymał rozległe dobra z pięcioma setkami rodzin chłopskich pod miasteczkiem Ostryną, skąd wziął nazwisko. Oba te rody w ciągu XVI wieku powiększyły jeszcze swój stan posiadania, dokupując więcej ziemi i otrzymując kolejne nadania królewskie, szczególnie w powiecie trockim.

Osobną grupę stanowili „Tatarzy prości”, czyli miejscy. W miastach bowiem powszechnie osadzano tatarskich jeńców wojennych, przyznając im prawa miejskie (z wyjątkiem prawa należenia do cechów) i pozwalając zajmować się rzemiosłem i handlem. Tatarzy tworzyli swoiste getta, zwane kątami lub ulicami tatarskimi, a zajmowali się głównie furmaństwem, garbarstwem, ogrodnictwem i hodowlą. Tatarzy prości, podobnie jak Żydzi, obciążeni byli na rzecz państwa podatkiem pogłównym. Warto zaznaczyć, że nowi przybysze z ordy nie ginęli wśród ludu miejscowego, lecz przyłączali się do społeczności tatarskiej. To samo dotyczyło zresztą i Tatarów gospodarskich.

Na końcu należy wspomnieć o niewolnikach tatarskich, których wielu chwymano po każdej wygranej bitwie. Nie wszystkich jeńców bowiem osadzano w miastach czy dobrach magnackich ze znaczną swobodą osobistą. Szczęśliwcy, którzy mieli krewnych osiadłych już na Litwie, mogli liczyć na wykup z niewoli za pomocą pobratymców, wielu jednak pozostawało niewolnikami.

Używano ich do najcięższych prac fizycznych (np. przy budowie fortyfikacji i kościołów) lub przymusowo osadzano na roli (typowe na Ukrainie), a bardzo często na siłę chrystianizowano. Najlepszy był los tych, którzy zostawali służącymi w majątkach szlacheckich, gdzie niekiedy pędzili spokojny i szczęśliwy żywot.

O handlu Tatarami słyszy się rzadko, ale powszechnie przekazywano ich w podarunku.

3. SYTUACJA GOSPODARCZA

Jak wyżej opisano, wśród szlachty tatarskiej XVI-XVII wieku mamy liczne rody kniaziowskie (niektóre znane i dość zamożne, inne wyróżniające się jedynie tytułem) oraz dwie potężne dynastie „książęce” – posiadaczy rozległych



Hubert Czajkowski

4. SYTUACJA PRAWNA

włości i licznych poddanych, a także zwierchników litewskich czy ruskich bojarów, którzy służyli w ich oddziałach. Jednak większość Tatarów „szlachetnych” (dawnych Tatarów-kozaków) uprawiała niewielkie, marne kawałki ziemi, które wskutek podziałów spadkowych stawały się jeszcze mniejsze, więc ludność tatarska szybko ubożała. Już w drugiej połowie XVI wieku, w czasach ogólnego dobrobytu, zaścianki tatarskie podupadały. Tatar posiadający choćby najmniejszy skrawek gruntu i tak musiał na własny koszt stawić się na wezwanie hospodara konno i zbrojno. Wielu nie było już stać na konieczny moderunek, sprzedawali więc (nielegalnie) swoje ziemie szlachcie litewskiej lub ruskiej – tym samym obowiązek służby w chorągwi tatarskiej przejść winien na nabywcę, lecz nabywcy często się odeń uchylali. Bezrolni Tatarzy przenosili się do Korony, głównie na ziemie ruskie, a najchętniej na Wołyń, gdzie masowo osiadali w dobrach magnackich, przyjmując służbę w chorągwiach prywatnych. Część szukała też zajęcia w miastach.

Na Wołyniu i Podolu Tatarzy nie byli wolną szlachtą na prawie hospodarskim, lecz czymś w rodzaju bojarów służebnych, zależnych od magnata, który pozwolił im osiedlić się w swoich włościach. Chociaż swobody były tam mniejsze niż w służbie hospodarskiej, to odpowiednio większe były ziemskie nadania, stąd ciągle napływ zbiedniałych Tatarów litewskich właśnie do chorągwi magnackich. Dopiero w 1659 r., za usługi wojenne, Jan Kazimierz obdarzył wołyńskich i podolskich Tatarów pełnią praw Tatarów hospodarskich.

Gwałtowna klęska wstrząsnęła tatarskim osadnictwem wraz z inwazją rosyjską z 1654 r. i pięcioletnią okupacją Litwy przez wojska carskie. Ludność tatarska masowo uchodziła z całym dobytkiem do Korony, spotykając się tam z powszechną niechęcią. Zdarzały się bandyckie napady rabunkowe na konwoje uchodźców, w czym celowała szlachta mazurska. Do tego przestraszeni napływem Tatarów koroniarze odgrzebali dawne antymuzułmańskie prawa, a w wojsku wszystkich Tatarów, również i szlachetnych, zmuszono do płacenia pogłównego. Tymczasem opuszczone ziemie tatarskie na Litwie zajęli sąsiedzi i Kościół, a po odwrocie Moskali powracających do domu właściciele czekały wieloletnie procesy o zwrot zagrabionych dóbr. Nic więc dziwnego, że w drugiej połowie XVII wieku wielu spauperyzowanych Tatarów hospodarskich porzuca ziemię i szlachectwo, przenosząc się na stałe do miast.

Wedle prawa ziemia tatarska („tatarszczyzna”) była własnością hospodara, nadaną Tatarowi w wieczyste i dziedziczne użytkowanie, a sprzedać ją lub dzielić między spadkobierców mógł on tylko za pozwoleniem monarchy. Jednak, jak to zwykle bywało, prawo swoją drogą, a życie swoją. Tatarzy nagminnie sprzedawali ziemię, powołując się na uchwałę sejmu brzeskiego z 1566 r., w myśl której każdy szlachcic mógł dysponować ziemią podług swojej woli. Uchwała wyraźnie wyłączała Tatarów spod tego prawa, lecz mało kto o to dbał. Nielegalne rozdrabnianie tatarszczyzn również było rzeczą powszechną. Toteż w latach 1613 i 1616 sejm uchwalał zakazy sprzedaży tatarszczyzn i zabraniał Tatarom kupowania dóbr szlacheckich (nieobciążonych służbą wojskową), a dobra już zakupione mieli Tatarzy sprzedać w ciągu 2 lat. Nie przyniosło to efektu, więc następny sejm oficjalnie uznał za tatarszczyzny wszelkie ziemie posiadane przez Tatarów litewskich. W r. 1624 rozpoczęła się generalna lustracja tatarszczyzn, przy czym wielu szlachciców, którzy kupili tatarskie ziemie, przeganiało rewizorów w imię szlacheckich praw i wolności. Sejm 1628 roku potępił i zabronił podobnego oporu. Rewizja kończy się w 1631 r., przynosząc niewiele pożytku. Ostatecznie w 1662 roku państwowe chorągwie tatarskie zniesiono w ogóle, włączając Tatarów do pospolitego ruszenia szlacheckiego.

Dość niejasno przedstawia się kwestia szlachectwa Tatarów, które generalnie było uznawane, w świetle prawa jednak niepełne. Do XVI wieku np. odmawiano muzułmanom prawa do świadczenia w sądzie przeciwko chrześcijanom, które to prawo uzyskali dopiero w r. 1568. Zaś najważniejszym ograniczeniem Tatarów-muzułmanów, podtrzymanym w 1588 r. przez tzw. III Statut Litewski (zbiór praw Wielkiego Księstwa), było odmówienie im praw politycznych: zakaz uczestnictwa w sejmikach (tym samym brak możliwości posłowania na sejm) oraz piastowania urzędów szlacheckich. Tym niemniej wysokość główszczyzny za zabicie i nawiązki za zranienie Tatara hospodarskiego była taka sama, jak za szlachcica-chrześcijanina, co było bardzo znaczące w oczach współczesnych, stawiało bowiem Tatara na równi ze szlachtą. Zaś pełnię praw szlacheckich, w tym i politycznych, uzyskiwał Tatar automatycznie w przypadku przejścia na chrześcijaństwo. Tatarzy muzułmańscy przez cały czas uważani byli przez szlachtę za nację obcą i niżej postawioną, ale Tatar nawrócony od razu stawał się dla szlachty równym reszcie herbowej braci.

5. WOJSKO

Organizacja wojskowa Tatarów opierała się na **ściach** (chorągwach), których na całej Litwie było sześć. Oto chorągwie wg liczebności (poda-
ję też nazwiska rodów chorążowskich oraz przy-
nałężne terytoria):

1. **juszyńska** Ujszunów (ściach trocki)
2. **ułańska** Ułanów Assanczukowiczów (grodzień-
ski)
3. **baryńska** Barynow (nowogródzki)
4. **najmańska** Najmanów (oszmiańsko-wileński)
5. **jałoirska** Jałoirów (nowogródzko-wileński)
6. **kondracka** Kondratów (mereszlański)

W 1636 r. powstała siódma chorągiew **dorohu-
sko-siewierska**, lecz zginęła wraz z upadkiem
Smoleńska w 1654 r.

Na czele ściahu stał **chorąży tatarski**, który na
wezwanie wielkiego księcia zbierał wojowni-
ków na popis i prowadził we wskazane
miejsce, od 1611 r. roku mając na-
wet prawo karania nieposłusznym
na gardle. Prócz tego zbierał po-
datek pogłówny od „Tatarów
prostych” ze swego rejonu. Za-
stępca chorążego był **marszałek
tatarski**, urzędnik o identycznych
uprawnieniach, lecz niższej ran-
dze, podobnie jak podstarości
wobec starosty. Urzędy te były
dziedziczne, ale wymagały za-
twierdzenia przez monarchę.
W XVII wieku królowie
coraz częściej nadawali
urzędy za zasługi, ignoru-
jąc prawo dziedziczności.

Oddziały tatarskie nieodmiennie stawa-
ły konno. Niestety, ubodzy na ogół Tatarzy nie
mogli pozwolić sobie ani na dobre wierzchowce,
ani na broń, służyli więc na byle jakich szkapi-
nach, z kiepskimi szablami i łukami, często nato-
miast używali arkanów. Sześć ściahów w poł. XVI
w. wystawiać powinno łącznie ponad 600 koni,
liczba ta jednak ciągle malała, zwiększając się na
krótko po lustracjach dóbr tatarskich, potem znów
malejąc, a zdarzało się, że na wojnę stawało tyl-
ko 200 jeźdźców. Stąd częste uchwały sejmów
przeciwko wyprzedaży tatarszczyzn i powtarzane
co jakiś czas rewizje.

Tym niemniej Tatarzy byli urodzonymi wojow-
nikami, toteż chętnie zaciągali się na służbę Rze-
czypospolitej za pieniądze. Wielu Tatarów służy-
ło w petyhorcach, wiele chorągwi tatarskich po
petyhorsku się uzbrajało, a już na początku XVII
wieku zaciężnej jazdy tatarskiej było mnóstwo.

Wielu służyło w prywatnych wojskach magnac-
kich na Wołyniu, Podolu i Ukrainie. Niekiedy
określano te chorągwie mianem petyhorskich czy
kozackich, jako że różniły się jeszcze niewiele.
Dopiero po połowie XVII stulecia petyhorcy i ko-
zacy wyraźnie przekształcili się w pancernych, gdy
Tatarzy pozostają jazdą lekką. Przy czym nie na-
leży sądzić, że jazda tatarska składała się z samych
Tatarów – przeciwnie, byli tam Czerkiesi, Czere-
misi, Wołosi, Turcy, Gruzini czy Serbowie, a tak-
że nieco mieszkańców Rzeczypospolitej. Byli też
Tatarzy ordyńscy, a od połowy XVII wieku tych
„Tatarów dzikich” zaciągano całymi oddziałami,
przydając im zwykle oficerów spośród Tatarów li-
tewskich. W efekcie wojsk tatarskich było coraz
więcej, ale polskich Tatarów mniej, zaś gwałty
i grabieże obcych Tatarów ściągały nienawiść
także i na miejscowych.

Zresztą, nawet udział „państwowych”

Tatarów w wojnie inflan-
ckiej, mimo kircholmskiego
męstwa, polegał głównie na
łupieniu miejscowej lud-
ności. Oburzona szlachta
w 1607 r. uchwaliła zakaz
zaciągania chorągwi tatar-
skich za pieniądze, wycho-
dząc z założenia, że mają
przecież obowiązek słu-
żyć na swój własny koszt.

Zabroniono też miano-
wania Tatarów rotmistrza-
mi. W 1611 r. nawet legal-
ne chorągwie ściahów
pozbawiono prawa do wy-
bierania stacji pieniężnych! Dwa la-
ta później ponowiono zakaz zaciągania Ta-
tarów na żołd państwa pod karą 1000 złotych, co

Chodkiewicz zaskarżył do trybunału – prawo po-
zostało, ale nikt go nie przestrzegał. Szlachta
nadal protestowała, więc tatarscy rotmistrzowie za-
częli zaciągać wojsko... na cudze nazwiska! Żoł-
nierze byli zbyt cenni, by z nich zrezygnować, Ta-
tarzy walczyli więc we wszystkich wojnach
Rzeczypospolitej, także z muzułmańską Turcją
oraz pokrewnymi ordyńcami. Ale w latach spoko-
ju żyjący z wojny Tatarzy niejednokrotnie wyjeź-
dzali na służbę do Turcji, a najdzielniejsi przywo-
zili stamtąd zaszczytne tytuły bejów lub agów.

6. KULTURA I ŻYCIE CODZIENNE

Położenie szlachty tatarskiej nie różniło się zbyt-
nio od losu polskiej czy litewskiej szlachty zaścian-
kowej, z tym, że Tatarzy na ogół byli biedniejsi.



Hubert Czajkowski

7. ŻYCIE RELIGIJNE

Zamożni żyli z pracy poddanych, wielu ubogich uprawiało rolę własnoręcznie. Nosili się po polsku i z szablą u pasa, spożywali miejscowe potrawy, mówili po rusku lub po polsku, a najczęściej gwarą mieszaną, dzielili szlacheckie poczucie wyższości nad innymi stanami. Łatwo przyjęli miejscową kulturę; w XV-XVI wieku niemal zupełnie się zruszczyli, a potem wespół z litewską szlachtą masowo ulegali polonizacji. Tylko najbogatsze rody (nie wszystkie zresztą) kultywowały tradycje orientalne, a ich dwory pełne były wschodniego przepychu.

Mimo wyznawanego islamu, Tatarzy litewscy nie praktykowali wielożeństwa, a niekiedy żenili się nawet z chrześcijankami. W mieszanych małżeństwach dbali głównie o muzułmańskie wychowanie synów, córki mogły być chrześcijankami. Co prawda sejm z 1616 r. zakazał takich związków pod karą śmierci, nigdy jednak nikogo za to nie stracono. Ten sam sejm zabronił również trzymania chrześcijańskiej czeladzi – prócz furmanów, browarników i słodowników – lecz i tego nie wyegzekwowano. Widać więc, że Tatarzy nie byli grupą zamkniętą, odizolowaną i obcą kulturowo, mieszała się bowiem z chrześcijanami i przyjmowali kulturę polską, jedynie wiarę i zwyczaje religijne zachowywali odrębne. A kontrreformacja, paradoksalnie, nie zwalczała ani Tatarów, ani Żydów, bo ich nieatrakcyjne dla chrześcijan religie nie czyniły katolikom takiej szkody jak wyznania reformowane. Głosy nawołujące do przymusowego nawracania Tatarów na chrześcijaństwo (np. popularny paszkwil „Alfurkan tatarski” z 1616 r.) były rzadkie i miały bez echa.

Istotną sprawą było wielkie poszanowanie dla króla i rządzącej dynastii, tak Jagiellonów, jak i Wazów. Tatarzy cieszyli się przecież przychylnością, łaską i tolerancją królewską, obcy kraj dawał im ziemię, przywileje i ochronę prawną, a samo społeczeństwo, choć niechętnie muzułmanom, wszak dalekie było od pogromów czy prześladowań. Zburzenie meczetu w Trokach w święto 2 lipca 1609 r. było wypadkiem odosobnionym. Toteż w meczetach co piątek modlono się za pomyślność aktualnie panującego „białego chana”.

Sejm lubelski z 1569 r. przyznał Tatarom prawo do kształcenia w RP duchownych muzułmańskich, stąd na Litwie działało kilka szkół przy meczetach (m.in. w Wilnie), gdzie uczono języka i alfabetu arabskiego oraz zasad islamu. W wieku XVI piśmienni Tatarzy posługiwali się początkowo pismem arabskim, stopniowo przechodząc na miejscową cyrylicę. W XVII w. zaś coraz częściej używają alfabetu łacińskiego.

Szkoły te działały do połowy XVII stulecia.

Na Litwie istniało wówczas, jak podają różni badacze, od 40 do 60 meczetów. Budowane z drewna, posiadały zwykle wieżyczki i kopuły. W Rzeczypospolitej nie wolno było wznosić minaretów (charakterystyczna ostro zakończona wieżyczka, skąd **muezzin** – pomocnik kapłana – wzywa wiernych na modlitwę, wołając na cztery strony świata), więc muezzini tatarscy nawoływali, chodząc po ulicach. Kobiety modliły się osobno, w świątyniach były dla nich wydzielone tzw. „babińce”. Przy meczecie rezydował duchowny, zwany **imamem** lub **mułłą**.

Meczety stanowiły centra tzw. **dżemiatów**, czyli gmin muzułmańskich, gromadzących wiernych z danego obszaru. Były one nie tylko parafiami, lecz w pewnym sensie również okręgami sądowymi, gdyż sprawy wewnętrzne społeczności muzułmańskiej rozstrzygał imam wedle prawa Koranu. Członkowie gminy od czasu do czasu zbierali się na narady pod przewodnictwem duchownego lub chorążego tatarskiego, dżemiaty spełniały więc także pewne funkcje sejmików ziemskich, np. wystawiały Tatarom świadectwa ślubnego urodzenia oraz pochodzenia szlacheckiego. Muzułmanie litewscy żyli jednak w dużym rozproszeniu, a dżemiaty obejmowały obszary w stosunkowej bliskości meczetów, zatem wiele osad tatarskich leżało poza ich zasięgiem.

Imam (mułła) wybierany był przez członków dżemiatu. Przewodniczył ceremoniom świątecznym i zbiorowym modłom, udzielał ślubów, przyjmował przysięgi na Koran w sądzie i w wojsku, prowadził też księgi, które dziś nazwalibysmy aktami stanu cywilnego: ewidencję narodzin, ślubów i pogrzebów. Zaszczytna funkcja w społeczności muzułmańskiej nie wywyższała jednak imamów wobec prawa pospolitego, więc służyli oni w chorągwiach tatarskich jako zwykli wojownicy. Co ciekawe, mułłami często bywali przybyłe z Turcji lub Krymu, a to dlatego, że niewielu „naszych” Tatarów znało język arabski, który jest językiem liturgicznym islamu (jak łacina dla chrześcijan).

W XVI wieku nad mułłami stał **kadi**, czyli zwierzchnik islamu na całej Litwie. Znany jest tylko jeden kadi, Derwisz Czelebi Hadzi Murzicz, imam w Dowbuciskach, pełniący funkcję od roku 1586 do ok. 1600. Nie odkryto późniejszych zapisków świadczących o istnieniu tego urzędu, wiadomo natomiast, że już w XVII wieku Tatarzy zwracali się w sprawach religijnych do muftiego tureckiego.

8. GŁÓWNE ZASADY ISLAMU

Podstawy wiary. Wiara w:

1. jednego Boga,
2. anioły,
3. Księgi Boże: *Torę*, *Ewangelie Nowego Testamentu* i *Koran*,
4. istnienie proroków – wysłanników Allaha,
5. Dzień Sądu.
6. to, że wszystko dzieje się z woli Allaha.

Wszystkie prawdy wiary muzułmanie przyjmują dogmatycznie, odrzucając możliwość ich reformowania. Prawo interpretowania Świętych Ksiąg mają tylko najwyżsi duchowni, zwykli muzułmanie muszą ślepo wierzyć i wypełniać przykazania, w razie wątpliwości zwracając się po wyjaśnienie do kapłanów.

Stąd też brak realnych prób pokojowego nawracania Tatarów w Rzeczypospolitej, ci bowiem nigdy nie podejmowali żadnych polemik religijnych, w ogniu sporów wyznaniowych zachowując neutralność.

Podstawowe obowiązki wiernych:

1. **szahada**, tj. dobrowolne i szczerze wyznanie wiary arabskim zdaniem „La illaha illa-l-Lahu wa Muhammad rasul-l-Lahi”, co oznacza „Nie ma Boga prócz Allaha, a Muhammad jest wysłannikiem Allaha”;
2. **salat**, tj. modlitwa, obowiązująca pięć razy dziennie (o świcie, w południe, dwie godziny po południu, o zmierzchu, dwie godziny po zachodzie), lecz niewielu wiernych ściśle tego przestrzegało; prócz tego co pięć minut w południe w meczetach odbywały się modły zbiorowe;
3. **zakat**, tj. jałmużna dla ubogich;
4. **saun**, tj. post obowiązujący od wschodu do zachodu słońca przez cały miesiąc *ramadan* (dziewiąty miesiąc roku), zakazujący jedzenia, picia, palenia tytoniu i stosunków seksualnych – wyobraźcie sobie ludy pustynne, nie mogące przez cały dzień napić się nawet łyka wody;
5. **hadżdż**, tj. pielgrzymka do świętych miast Mekki i Medyny, o ile wiernego stać na odbycie podróży – oczywiście, tylko nieliczni spośród polskich Tatarów dopełnili tego obowiązku.



9. LIPKOWIE

Parę słów należy się nazwie **Lipkowie**, często używanej zamiennie z określeniem „Tatarzy litewscy”. Nazwa ta pojawiła się dopiero w **drugiej połowie XVII wieku**, a wg S. Chazbijewicza pochodzi ona z tureckiego zniekształcenia słowa „Litwa” (tur. *Lipka Tatarlar*, tj. *litewscy Tatarzy*), które Polacy w tej formie przejęli od Turków. Siedemnastowieczni kronikarze często utożsamiali Lipków z ludem **Czeremisów** znad Wołgi, których sporo przybyło na Podole w XVI wieku, a duże ich skupiska znajdowały się na przedmieściach Baru, Brzeżan i Kamieńca.

10. TYP ŻOŁNIERSKI – LIPEK

Kilka spraw, na które trzeba zwrócić uwagę

a) **Religia**. Jeśli wybierasz islam, stajesz się członkiem nieco wyobcowanej, egzotycznej mniejszości, uznawanej powszechnie za podlegszy gatunek szlachcica. Oczywiście, religia muzułmańska narzuca też nieco odmienny światopogląd. Jeżeli wolisz chrześcijaństwo, jesteś pełnoprawnym szlachcicem, ale za to zdrajcą Prawdziwej Wiary w oczach pobratymców. Tak więc wybór religii dla postaci Lipka jest szczególnie istotny.

b) **Majątek i moderniek**. W epoce królów elekcyjnych gospodarstwa Tatarów już podupadają, toteż postać Lipka winna być uboższa niż inne. Lipkowie niech rozpoczynają

grę na byle jakim koniu, bez broni palnej, bez pancerza i z połową wylosowanej gotówki. Częstka wsi kolokacyjnej kosztuje podwójną ilość punktów. Jeśli gracz chce zacząć bez tych ograniczeń, jego postać pochodzić będzie z rodu murzów, co powinno kosztować 30 pkt. Cech.

c) **Języki**. W I połowie XVI wieku Tatarzy ztracili swe narodowe dialekty, więc postaci Lipków nabywają biegłość *język tatarski* jako język obcy, tak jak inne Typy szlacheckie. Natomiast do połowy XVII wieku za pół ceny mogą nabyć *język arabski*: na poziomach do -10% tylko znajomość arabskiego pisma i czytanie na głos, od 0% wzwyż również zdolność porozumiewania się w tym języku.

Hubert Czajkowski

Czołem!

Kto jak kto, ale mieszkańcy Barsawii chyba nie boją się Apokalipsy... Oni już swoją Apokalipsę przeżyli. Zamiast zamartwiać się końcem świata, trzeba więc dokończyć zadanie, postawione przed bohaterami „Pięknej i bestii” Maćka Szaleńca (zakończenie Was zaskoczy!!). Po dobrze zrobionej robocie, odwiedźcie miasteczko Kamienny Młot – znajdziecie w nim nowe miejsce przygód, przykład earthdawnowego osiedla, a może nawet nowy dom...

Bywajcie!

MNK

Maciej Szaleniec

PIĘKNA I BESTIA

CZĘŚĆ II

Dokończenie z poprzedniego numeru

CZEGO SIĘ MOŻNA DOWIEDZIEĆ W GENOUX

Zapewne, po otrzymaniu zadania, gracze od razu rozpoczną śledztwo. Jeśli nawet nie zachęci ich do tego Robert, to powinna zaintrygować ich dziwna atmosfera panująca na zamku. Już twoja w tym głowa, Mistrzu, by bohaterowie ją odczuli. Pamiętaj, że atmosfera ta jest wyjątkowo silna, gdy Elaida udaje się na łowy – czyli nocą. Miłośny nastrój może wpływać na poczynania bohaterów, szczególnie tych o niższej Sile Woli (na przykład zaczną odczuwać nagły i przemożny pociąg do którejś z dwórek).

Bohaterowie będą zapewne obserwować i wypytywać. Oto fakty, jakie mogą poznać w ciągu pierwszego wieczoru i następnego dnia:

Kaer został otwarty 15 lat temu, kiedy to czarodziej Klaberg zdecydował, iż Pogrom się zakończył. Wielu spośród dawnych mieszkańców opuściło kaer.

Większość aktualnych mieszkańców okolicy to przybyli z różnych stron świata Dawcy Imion, zwabieni opowieściami o niezwykle urodzaju i szczęściu panującym w Genoux. Z rdzennych mieszkańców pozostała Elaida i grono dorosłych już ludzi, którzy podczas otwarcia kaeru byli jeszcze dziećmi. Ich rodzice w większości opuścili kaer i pobliskie tereny. To wynik manipulacji Elaidy, która niejako wymieniła ludność swego legowiska. Dzięki temu nikt nie jest w stanie sensownie zakwestionować opowieści o jej

pochodzeniu – nikt naprawdę nie pamięta, ile ma lat i kim byli jej rodzice.

Genoux od „niepamiętnych czasów” rządził matriarchalny ród, w którym najstarsza córka zawsze miała na imię Elaida. Nikt nie pamięta, jak wyglądała poprzednia władczyni.

Na terenie kaeru i zamku magia jest zdecydowanie silniejsza. Trudności rzucania czarów spadają o 3, to samo tyczy się trudności wykorzystania każdego z talentów – jest to efekt istnienia wspomnianej wcześniej niszy magicznej.

Uwaga dworzan skupia się głównie na kolejnej uczcie. Sami nie pamiętają, ile zabaw było przedtem, ale wiedzą, że uczty odbywać się będą codziennie. Nie martwi ich, że taka egzystencja wydawać się może bezsensowna. Wykażą niechęć do skupiania się na dłuższym indagowaniu ich o „nikogo nie obchodzące sprawy”.

Elaida nigdy nie oddaliła się dalej niż na dzień drogi od zamku, zresztą podobnie jak wielu dworaków.

Kaer znajdujący się pod zamkiem jest niezamieszany. Składa się z 8 poziomów, dziś dwa najwyższe wykorzystuje się jako magazyny. Od lat nikt nie zapuszczał się niżej, więc nie wiadomo, co tam może mieszkać!

Okoliczni mieszkańcy są bardzo zadowoleni z tego, iż żyją w Genoux. Wszyscy są dzierżawcami uprawiającymi ziemię pani Elaidy, przybyłymi z różnych stron Barsawii. Jedyne, na co zdarza im się czasem narzekać, to swoboda obyczajów panująca na zamku i to, że czasem ich córki, szczególnie te najpiękniejsze, zostają wciągnięte w „dworskie igraszki” – co zresztą

często kończy się ślubem z bardzo małymi pannami.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się zwiedzić kaver, zorientują się, że wewnątrz podziemnego miasta, które therańscy budowniczowie zaprojektowali tak, by zmieściło 5000 osób, znajduje się 8 poziomów. Każdy z poziomów chroniony był dodatkowymi zabezpieczeniami przeciwko Horrorom. Na środku centralnego placu każdej z kondygnacji znajdowała się magiczna plomba, której zerwanie uaktywniało bariery odcinające pozostałą część kaveru. 5 plomb zostało zerwanych. Użytkowane są tylko dwa górne poziomy, gdzie znajdują się składy żywności. Poniżej znajduje się tylko kurz i gruz. Jeżeli bohaterowie zejść głęboko, niech jakiś zabłąkany podmuch zgasi im pochodnię (gdy zupełnie brak światła, nawet widzenie w ciemności jest bezużyteczne). Wtedy śmiałkowicie ujrzą w mroku wielkie ślepie. To śledząca ich Elaida, ukryta pod płaszczem niewidzialności. Ślepie groźne i jakby pełne smutku będą przez kilka chwil wpatrywać się w bohaterów, potem znikną (to spotkanie powinno ich nastraszyć i przygotować na przyszłe groźne wydarzenia).

Jeśli gracze zdecydują się w nocy pilnować sygnali Elaidy, wszyscy posną na warcie na czas jej wyjścia i powrotu do komnaty (przy czym mogą się zorientować, iż dwukrotnie „urwał im się film”).

Powyższe informacje powinny wzbudzić w graczach lekki niepokój. Wszystko wygląda, jakby było w najlepszym porządku, albo przynajmniej jakby ktoś chciał, aby na to wyglądało – a przecież dzieje się coś złego. Po tym krótkim śledztwie, pora na pierwszy akt naszego dramatu...

PRZYBYCIE THORVALDA

I PIERWSZE MORDERSTWO

O zmierzchu dnia drugiego, kiedy trwać będzie już druga uczta, do pałacu przybędzie Thorvald „Trzy Szramy” Toed – Zabójca Horrorów – zwabiony przez Drughlirra. Pogromcy nie da się przeoczyć, gdyż swym zachowaniem bardzo różni się od rozbawionego tłumu. Niesamowita atmosfera otoczenia zdaje się w ogóle na niego nie działać (i tak jest w istocie).

Thorvald to wysoki, potężnie zbudowany człowiek o czarnych, długich włosach. Nosi lekką zbroję odślaniającą też jego muskularne, pokryte bliznami przedramiona. Także jego twarz została oszpecona przez jakiegoś stwora – od lewego oka aż po brodę ciągną się trzy głębokie

blizny. Thorvald uzbrojony jest w dwuręczny topór, cały pokryty runami magicznymi (to legendarny topór Orkhm – kiedyś własność sławnego Zabójcy Horrorów z czasów przed nadejściem Pogromu) – na stylisku widnieje 12 nacięć, każde to jeden pokonany Horror.

Postaraj się tak opisać przybysza, by wywarł na bohaterach duże wrażenie. Thorvald to bardzo użyteczny BN, za pomocą którego, Mistrzu, będziesz mógł manipulować śledztwem twoich bohaterów, podsuwając im odpowiednie ślady i przesłanki oraz niepostrzeżenie pomagając w trudniejszych momentach (koniec końców, Zabójca Horrorów zna się na swojej robocie!). Również Thorvald będzie poszukiwał kogoś „normalnego”, nie otumanionego aurą miłości, z kim można porozmawiać. Instynktownie wyczuwa w pobliżu obecność Horrora, jednak zanim rozpocznie łowy, chce zdobyć odpowiednie informacje, które pomogą mu wysledzić i pokonać bestię. Będzie więc wypytywał drużynę o Genoux i Elaidę. Pamiętaj, Mistrzu, że Thorvald jest delikatnie manipulowany przez Drughlirra, w związku z czym nieuchronnie dążyć będzie do wniosku, że złą istotą, którą trzeba zgładzić, jest pani zamku.

Po przybyciu Thorvalda, Drughlirrr zaczyna działać. W podzamkowej wiosce ma odbyć się schadzka zakochanych – pięknej córki bednarza i jednego z dworaków. Jest to oczywiście związek zaaranżowany przez Elaidę. Wieśniaczka przybywa na spotkanie z ukochanym do jednej z wioskowych stodół. Elaida zamierza wszystko obserwować, a przy okazji porządnie się „najeść”. Tymczasem w pobliżu ukrywa się Drughlirrr, który bestialsko morduje zakochanych zaraz po tym, gdy Elaida wraca do zamku. W taki oto sposób przygotowuje „ślady” dla Thorvalda. Jednocześnie wpływa na umysły kilku wioskowych plotkarzy, którym zaczyna się wydawać, iż podobne tragedie zdarzały się już wcześniej – ale zawsze sprawa była starannie tuszowana. Jeżeli bohaterowie zapytają kogokolwiek innego, ten zaprzeczy owym pogłoskom.

NA TROPIE BESTII

Wiść o strasliwym wydarzeniu przyniesie na dwór młodszy brat zamordowanej, któremu ojciec rozkazał biec do zamku i błagać o pomoc. Jednak żaden dworzanin nie okaże większego zainteresowania opowiadaną przez niego historią. Wszyscy jak odurzeni będą bawić się i śmiać, nikt nie przejmie się zbyt słowami wstrząśniętego chłopca. Wtedy to właśnie powinien jednocześnie

natknąć się na bohaterów i Thorvalda. Chłopak wyjęczy, że „straszne Coś zabiło jego siostrę i kogoś jeszcze”. Nie da się z niego wycisnąć wiele więcej. Powie jeszcze tylko, że wszędzie jest pełno krwi, a tata kazał mu biec po pomoc.

Bohaterowie zapewne nie pozostaną obojętni. Wioska znajduje się niedaleko, jakieś pół godziny marszu od zamku. Przeżeni mieszkańcy zabarykadowali się w swoich domach, oczekując dalszych ataków potwora. Chłopak zaprowadzi bohaterów do domu bednarza. Postaraj się, Mistrzu, oddać ponury nastrój panujący wśród ludzi, którzy niedawno, w przerażających okolicznościach stracili bliską osobę. Bednarz bez słowa zaprowadzi bohaterów na miejsce zbrodni.

Już z daleka czuć charakterystyczny zapach krwi. W środku bohaterowie zastaną istny koszmar – coś rozdarło ciała dwojga ludzi i rozrzuciło po całym pomieszczeniu. Zwłok praktycznie nie da się zidentyfikować. Bednarz poznał, że zamordowana była jego córka po odzieży, którą zdjęła przed śmiercią i powiesiła na jednej z belek stodoły.

Ślady

Wnikliwa obserwacja bądź udany test na analizę śladów (trudność 10) mogą dostarczyć następujących informacji:

Obie ofiary tuż przed śmiercią najprawdopodobniej leżały na sianie, a zginęły jakieś dwie godziny temu (świadczy o tym lokalizacja dwóch wielkich plam krwi oraz stopień ich skrzepnięcia).

Coś wielkiego przyczaiło się na podsufitowych belkach stodoły – są tam ślady jakby pazurów.

Rany są klute i szarpane, zadane bardzo ostrymi szponami.

Przestrzeń astralna w tym miejscu jest zbrukana przez niedawną obecność Horrora (w razie gdyby żadna z postaci nie dysponowała umiejętnościami pozwalającymi to wyczuć, tę informację dostarczy im Thorvald – „Uch, czuć tu Horrorem...”).

Jeżeli w drużynie znajduje się ksenomanta, może oczywiście użyć zaklęcia „Doświadczenie

śmierci”. Opisz mu wtedy schadzke dwojga młodych ludzi, opisz, jak nagle czują, że coś przypatra im się przez okno i jak dostrzegają kątem oka olbrzymie ślepie (to Elaida podpatrująca zakochanych). W chwilę później Coś straszliwego spada na nich z góry, wbijając szpony w ich ciała. Pierwsze obrażenia zadane przez Horrora były śmiertelne, dlatego jeżeli Ksenomanta zaryzykuje przedłużenie działania czaru o choćby chwilę dłużej (co z pewnością mogłoby zdemaskować zabójcę), zginie na miejscu!

Jeżeli gracze popytają trochę ludzi w wiosce, okaże się, że nikt nie widział niczego podejrzanego. Jednakże dwie bądź trzy osoby napomkną bohaterom (oczywiście, w tajemnicy), że podobne rzeczy miały już kiedyś miejsce w okolicy zamku Genoux, tylko nikt nie chce o tym mówić i wszyscy z chęcią by o nich zapomnieli.

POCZYNIANIA ELAIDY

Elaida zorientowała się, że to Drughlirr przybył, by jej szkodzić. Poczula to jako dotkliwy spadek swej mocy. Dlatego będzie starała się naprowadzić bohaterów na trop złego Horrora. Pewnie zacznie opowiadać o dziwnych snach, w których bestia wkrada się do zamku... Jednocześnie będzie się starała unikać spotkania z Thorvaldem (wszak nie miałby on większych problemów z jej zdemaskowaniem). Elaida poprosi bohaterów, aby mieli się na baczności – wie, że każde nowe morderstwo osłabi jej siły, co może w końcu uniemożliwić jej przyjmowanie ludzkiej postaci za dnia!

DRUGIE MORDERSTWO

Tego wieczora Drughlirr zaatakuje po raz drugi. Tym razem korzystając z tego, że Elaida będzie unikała Thorvalda, wślizgnie się do zamku i zamorduje parę kochanków. Zrobi to tak sprawnie i cicho, że nikt prócz Elaidy nie będzie zdawał sobie z tego sprawy (ona akurat stanie się świadkiem tej sceny). Elaida ruszy w pogoń za Drughlirrem (oczywiście, pod osłoną swej iluzyjnej magii),



jednakże sprytny Władca natychmiast przejdzie do przestrzeni astralnej, gdzie się ukryje. Rankiem zbrodnia zostanie odkryta (Horror jednym ciosem potężnych szponów oderwał kochankom głowy). Magia Elaidy osłabnie na tyle, że mieszkańcy Genoux zauważą całe zdarzenie i co więcej, zaczną się nim przejmować. Nagle wiele osób poczuje, że jest w niebezpieczeństwie, a ratunku będzie oczekiwać oczywiście od doświadczonych adeptów – czyli naszych bohaterów i Thorvalda (opędzanie się od przestraszonych dworaków może troszkę przeszkodzić w prowadzeniu śledztwa). Ogólny rozgardiasz uspokoi się dopiero po przybyciu Elaidy (która wciąż będzie starała się trzymać jak najdalej od Thorvalda, ale już nie za wszelką cenę). Pani zamku poprosi śmiałków, by schwytali potwora. Zasugeruje, iż morderstwo łączy się z jej koszmarami i złymi przeczuciami.

Dokładne oględziny miejsca zbrodni nie przyniosą bohaterom żadnej nowej informacji. Potwór najprawdopodobniej wszedł przez okno (które w tej komnacie pałacu było całkiem spore i uchylone). Ślady pazurów są identyczne z tymi, które oglądali poprzednim razem. Gdyby zaś jakiś Ksenomanta zaryzykował czar „Doświadczenie śmierci”, opisz mu, jak wchodzi (jako jeden z zakochanych) do pokoju w objęciach swego partnera, kieruje się w stronę łóża, dostrzega za uchylonym oknem jakieś dziwne ślepie, a zaraz potem coś rzuca się na niego od tyłu. Jeżeli Ksenomanta w tym momencie nie przerwie zaklęcia, zginie.

w okolicy kaeru lub w jego murach (oczywiście, Thorvald cały czas podejrzewa Elaidę, ale jak na razie brak mu niezbitych dowodów). Może bohaterom uda się wysledzić Elaidę w czasie „żerowania” lub gdy będzie bezszelestnie sunąć pałacowymi korytarzami.

Jeżeli bohaterowie zdołają rozszyfrować tożsamość Elaidy bez pomocy Thorvalda (na przykład zaczną podejrzewać, że jest ona kimś innym niż na pozór się wydaje), potworzyca może zaryzykować szczerą rozmowę, w której wyjawí swój sekret i poprosi o pomoc w zniszczeniu Drughlirra oraz ocaleniu szczęścia kaeru. W tym rozwiązaniu być może bohaterowie będą musieli bronić Elaidy przed Thorvaldem.

Możliwe wreszcie, że po odkryciu podwójnej

tożsamości Elaidy bohaterowie zdecydują się wraz z Thorvaldem „oświecić” Roberta co do prawdziwej natury jego żony i zgładzić ją (do tego właśnie dąży Drughlirra). Należy jednak pamiętać, iż Robert nie uwierzy w bajania bohaterów i będzie bronił swej potwornej ukochanej przed adeptami. W tym wariantcie możliwy jest również atak Drughlirra na Elaidę – w chwili, gdy Władca będzie pewien, iż ma po swojej stronie Thorvalda i drużynę (co do tych ostatnich nie powinien mieć zupełnej pewności – cóż, może

to być jego ostatni błąd w życiu). Horror podąży wówczas na samo dno kaeru w ślad za uciekającą Elaidą, chcąc stoczyć tam z nią śmiertelny bój.



Jarosław Musiał

CO DALEJ?

Od tej chwili wszystko zależy od naszych bohaterów. Nie można przewidzieć, co w takiej sytuacji uczynią, pozostaje mi więc opisać wydarzenia niezależne i możliwe rozwiązania.

Jeżeli bohaterowie nie posiadają w drużynie Ksenomanty, który mógłby domyślić się, że w okolicy grasują dwie bestie – jedna, która zabija, a druga o wielkich ślepiach – proponuję, aby Thorvald zasugerował bohaterom nocną zasadzkę

WARSTWA TRZECIA – WIELKI FINAŁ

W tej warstwie postaramy się pokazać graczom, iż Elaida jest nietypowym Horrorem, a ich działania mogą być trochę dwuznaczne. W zależności od tego, jak postąpią bohaterowie, zginąć może ich przyjaciel oraz jego ukochana, która, mimo wszystko, nadal pozostaje bestią. Niezależnie więc od tego, po czyjej stronie staną bohaterowie, postaraj się, by do ostatecznego spotkania wszystkich osób dramatu doszło na najgłębszym

poziomie kaeru. Tam magia jest najsilniejsza i w związku z tym właśnie centralny plac ósmej kondygnacji zostanie wybrany przez Elaidę do finalnej potyczki. Jeżeli gracze przybędą przed pojawieniem się Drughlirra, potworzyca spróbuje przekonać ich o swej niewinności. Będzie opowiadać o wielkiej miłości do Roberta i do ludu, który jej zawierzył. Być może przekona ich, by zmienili stronę i stanęli w jej obronie.

Teraz powinienes, Mistrzu, rozegrać wielką bitwę, jedną z tych, które stają się treścią opowieści, przez wieki snutych przez poetów Barsawii. Na miejscu boju zjawi się drugi Horror i Zabójca Horrorów – Thorvald, który zaatakuję Elaidę. Drughlirr ukaże się naszym bohaterom w całej swej obrzydliwej postaci. Potwór kształtem jest zbliżony do olbrzymiej kuli poruszającej się na czterech łapach zakończonych paskudnymi szponami. W centralnej części jego cielska znajduje się wielki pysk o kilku rzędach zębów, nad nim zaś parę rzędów oczu. Całość uzupełnia podobny do kości pancerz, najeżony ostrymi wyrostkami i igłami. Mimo zwalistej postury, potwór jest bardzo szybki i walka z nim może okazać się niezwykle trudna. W normalnych warunkach żaden śmiertelnik nie pokonałby Władcy. Jednak teraz większość jego magicznych zdolności będzie zaangażowanych w starcie z Elaidą na płaszczyźnie astralnej, tak więc nasi bohaterowie mają szansę dokonać wiekopomnego czynu i własnoręcznie pokonać straszliwego Horra. Należy też dodać, że w krytycznych sytuacjach każdego z walczących z Drughlirrem może wesprzeć magia Elaidy (jakkolwiek zajęta będzie bardziej starciem z Thorvaldem).

ZAKOŃCZENIE

To, jakie będzie, w dużej mierze zależy od naszych bohaterów. Jeżeli zginie Elaida, a drugi Horror pozostanie przy życiu, wkrótce Genoux zamieni się w jego domenę, a beztroscy dworzanie w bezwolne sługi i pożywienie.

Jeżeli zaś zabity zostanie Władca, drużyna będzie musiała jeszcze powstrzymać Thorvalda. Co prawda okowy nałożone na jego jaźń przez sprytnego Horra znikną, będzie on jednak nalegać na zlikwidowanie drugiego potwora („Trzeba je stąd przegnać wszystkie!”).

Istnieje jednak szansa, że da się w końcu odwieść od tego zamiaru, albowiem ku zdumieniu wszystkich okaże się, iż Elaida od dawna szuka sposobu na to, by w pełni stać się człowiekiem. Żal jej jednak było nadnaturalnych zdolności... Przekonała się w końcu, iż czas Hor-

rorów już minął – ma do wyboru tylko powrót do swej rodzimej rzeczywistości albo poddanie się transformacji. W pobliżu zamku mieszka pewien stary eremita Ksenomanta. Posiada moc wystarczającą do tego, by kierując się wskazówkami Elaidy przemienić ją w zwykłą kobietę. Potworzyca zacznie pewnie błagać bohaterów, aby udali się do uczonego czarodzieja i sprowadzili go na zamek. Jest to jedyny sposób na szczęśliwe zakończenie tej historii (choć, niestety, trzeba przyznać, iż pozostałe rozwiązania są o wiele bardziej prawdopodobne).

PUNKTY LEGEND

Jeżeli bohaterowie uratują zamek Genoux i pokonają Władcę, ich sława rozniesie się po okolicznych ziemiach (już głowa w tym obecnych na dworze minstrelu). Jako nagrodę dla naszych adeptów proponuję 1000 punktów legend do podziału.

Jeżeli nie zabiją Elaidy i pomogą przemienić ją w człowieka – to historia będzie jeszcze bardziej niezwykła (zdarzy się tak chyba po raz pierwszy w dziejach Barsawii). Należałoby ich wtedy nagrodzić specjalną premią, wynoszącą od 100 do 500 punktów legend.

Jeśli bohaterowie zabiją Elaidę i pozostawią kaer na pastwę Drughlirra – cóż, wtedy raczej nikt nie będzie ich tam dobrze wspominał. Proponuje wtedy, aby całkowita pula punktów legend nie przekroczyła pięciuset.

Oczywiście, do tego wszystkiego dochodzą jeszcze punkty za pokonanie Horrorów. Bohaterowie nie powinni jednak otrzymać wszystkich punktów podanych w charakterystyce bestii – potwory przede wszystkim walczą będą między sobą i sobie nawzajem zadadzą większość ran.

WYSTĄPILI:

Thorvald „Trzy Szramy” Toed

Zabójca Horrorów

Cechy

Zręczność (14): 8/2k6

Siła Fizyczna (18): 10/k10+k6

Żywotność (15): 8/2k6

Percepcja (16): 7/k12

Siła Woli (18): 10/ k10+k6

Charyzma (7): 5/k8

Szybkość

Pełna: 65

W walce: 33

Topór dwuręczny Orkhm



Orkhm jest potężnym dwuręcznym toporem o dwu ostrzach (labrys), wykonanym z czarnej stali. Ostrza są przepięknie zdobione lśniąco na niebiesko runicznymi napisami. Na stylisku widać wiele nacięć, dwanaście z nich lśni czerwienią.

Obrona magiczna: 13

Maksymalna liczba wątków: 2

Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 200

Tajnik: Topór nazywa się Orkhm na pamiątkę krasnoludzkiego kowala, żyjącego jeszcze przed Pogromem. Topór został wykuty dla Hegala Nieustraszonego, śmiałego Zabójcy Horrorów. Aby dostroić się na tym poziomie, postać musi poznać imię oręża (a zarazem jego twórcy) oraz dowiedzieć się, z jakiej rasy pochodziła istota, która go wykuła.

Efekt: Topór zwiększa pancerz duchowy o 5.

Poziom 2 Koszt: 500

Tajnik: Pierwszym zgłodzonym przez Hegala Horrorem był Adaariel. Na pamiątkę tego wydarzenia, mieszkańcy ocalonego miasta ustawili obelisk upamiętniający czyny pogromcy bestii. Postać musi poznać imię pierwszego właściciela topora oraz imię zabitego Horroru.

Czyn: Postać musi odnaleźć miejsce pierwszego zwycięstwa Hegala oraz obelisk i złożyć pod nim przysięgę krwi, iż będzie tępić Horrory. Ten czyn wart jest 2500 punktów legend.

Efekt: We śnie bohaterowi objawi się duch Hegala, który zdradzi mu tajniki Rytuału Zwycięstwa. Po zabiciu Horroru bohater wykonuje nacięcie na stylisku topora, miesza swą krew z krwią zabitej bestii, a następnie nasącza nią zagłębienie. Za każde aktywne nacięcie na toporze zwiększa się o 2 ilość ran zadawana Horrorom (po śmierci właściciela magia krwi przestaje działać, a nacięcia blakną).

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Postać musi odnaleźć grób Hegala, który według legend zginął gdzieś w Górach Throalskich, na 20 dni przed zamknięciem krasnoludzkiego królestwa (ochroniał uciekinierów zmierzających do Throalu). Nad grobem bohatera należy wzniesć stelę upamiętniającą jego bohaterские czyny (wskazane, aby tekst ułożył jakiś utalentowany Trubadur).

Efekt: Bohater staje się odporny na dowolną, wybraną przez siebie moc Horroru, wymaganą do znaczenia znamieniem.

Talenty: analiza śladów (4), broń biała (5), empatia (1), moc woli (2), oparcie się mocy znamienia (1), rytuał karmiczny (2), skradanie się (3), spojrzenie astralne (2), tkanie wątków (Zabójca Horrorów) (3), tropienie (4), umysł ze stali (2), wytrzymałość (1).

Umiejętności: artystyczna/rzeźbiarstwo w drewnie (2), wiedza/historia Barsawii (1), znajomość starożytnych broni (1).

Inicjatywa: k12

Walka

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 5
Pancerz duchowy: 3

Obrażenia

Próg życia: 44
Próg ran: 10
Próg przytomności: 34
Kostki zdrowienia: 2k6
Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek: sakwy podróżne, topór dwuręczny Orkhm, zbroja skórzana utwardzana, 50 srebrnych monet.

Karma: 6

Elaida Horror

W swej naturalnej postaci jest istotą humanoidalną, zbudowaną z nieustannie wirujących pasm ciemności i mgły. Jedynym nieruchomym elementem są świecące w ciemności oczy. Dzięki mocy **iluzoryczny wygląd** Elaida potrafi za dnia przybrać ludzką postać, a nocą ukryć wszystko poza swymi oczami (teoretycznie oczy też może ukryć za maską z esencji żywiołu powietrza – ale wtedy niczego nie widzi). Używając mocy **manipulacja uczuciami**, Horror potrafi wpływać na psychikę otaczających ją żywicieli, zaś rozciągana czarowna aura zapewniają dobrobyt i sielską atmosferę leżu Elaidy i jego okolicom.

ZR: 10 SF:7 ŻYW:13
PER:10 SW:15 CHA:14

Inicjatywa: 8 Obrona fizyczna: 11
Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 18
Atak: 12 Obrona społeczna: 16
Obrażenia: 9 Pancerz fizyczny: 6
Liczba czarów: 8 Pancerz duchowy: 12
Rzucanie czarów: 16
Efekt: patrz poniżej Zachowanie równowagi: 6
Próg życia: 78 Testy zdrowienia: 3
Próg ran: 12 Szybkość w walce: 45/80
Próg przytomności: 67 Stopień karmy: 8
Punkty karmy: 12

Moce: Aura Miłości 22, Aura urodzaju i płodności 21, Czary iluzyjne, Drażnienie myśli 12, Iluzoryczny wygląd 19, Manipulacja uczuciami 14, Podszepty 15, Znamie Horroru 10.

Czary: Krawiec (ale w silniejszej wersji), Inne miejsce, Nikogo tu nie ma, Przyjemne wizje, Wizje, Ściana iluzyjnego ognia, Zaćmienie umysłu.

Punkty legend: 1000

Drughlirr Władca Horrorów

„...Potwór kształtem jest zbliżony do olbrzymiej kuli poruszającej się na czterech łapach, zakończonych paskudnymi szponami. W centralnej części jego cielska znajduje się wielki pysk o kilku rzędach zębów, nad nim zaś parę rzędów oczu. Ca-

łość uzupełnia podobny do kości pancerz, najeżony ostrymi wyrostkami i igłami...”

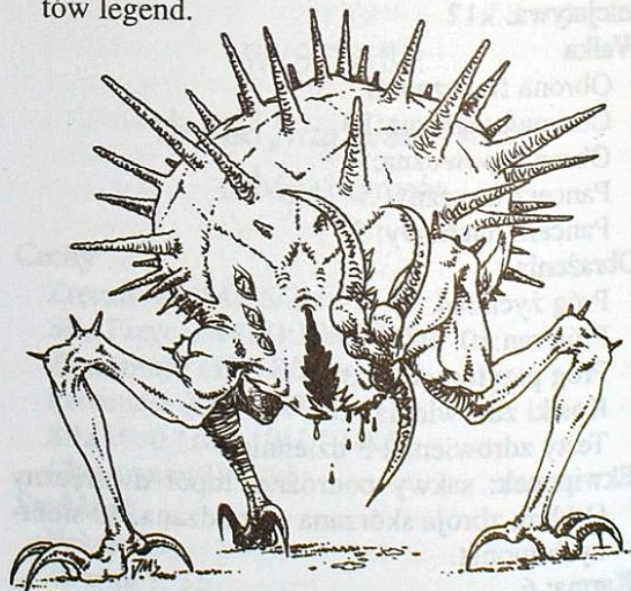
Drughlirr uwielbia zadawać śmiertelnym istotom fizyczne cierpienie i jednocześnie zmuszać je do czynów sprzecznych z ich moralnością oraz charakterem (dlatego właśnie wykorzystuje Thorvalda). Jest Horrorem bardzo sprytnym i doświadczonym, ale jednocześnie zbyt ufny w swoje siły.

Przedstawione poniżej cechy są zmniejszone, co oddać ma wyczerpanie potwora. Jeżeli uznasz, że Horror miał dostatecznie długi czas, by odpocząć w nowym leżu i najeść się przerażeniem oraz cierpieniem Dawców Imion, odpowiednio je zmodyfikuj.

ZR: 13 SF:14 ŻYW:17
PER:12 SW:14 CHA:7

Inicjatywa: 14 Obrona fizyczna: 13
Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 12
Atak: 14 Obrona społeczna: 5
Obrażenia: 14 Pancerz fizyczny: 6
przebijany tylko przy ogromnym sukcesie
Liczba czarów: 2 Pancerz duchowy: 6
Rzucanie czarów: 12 Zachowanie równowagi: 14
Próg życia: 70 Testy zdrowienia: 4
Próg ran: 13 Szybkość: 60/120
Próg przytomności: 65 Stopień karmy: 9
Punkty karmy: 0
Moce: Czary ksenomantyczne, Drażnienie myśli 8, Groza 10, Znamie Horroru 16, Ożywienie umarłego 12, Podszepty 16, Pozory życia 12.
Czary: Ból, Strzaskanie kości.
Punkty legend: 1500

Łup: Niektóre kolce i płytki pancerza Drughlirra są pokryte esencją żywiołu ziemi (co czyni je odpornymi na ciosy). Mają niewątpliwą wartość dla każdego Zbrojmistrza. Ich wartość wynosi 4k20 srebrnych monet i tyleż samo punktów legend.



Jeremy Mettler

MIASTO? KAMIENNY MŁOT

Część I

Tekst zaczerpnięty z *Earthdawn Journal* vol. 8

Kamienny Młot jest szybko rozwijającym się i doskonale zarządzanym sześciotysięcznym miasteczkiem, położonym u północno-zachodniego podnóża Tylonów. Jego mieszkańcy, stanowiący zbieraninę krasnoludów, ludzi i orków, są przedsiębiorczy i przyjacielscy. Zajmują się handlem z sąsiednim Kratas lub pracują w kopalniach srebra w niedalekich górach. Wśród mieszkańców miasta można spotkać także obsydian i elfy. Rzadko natomiast widuje się tu trolle, t'skrangi i wietrzniki.

W Kamiennym Młocie rządzą władze miejskie złożone z krasnoludów. Istnieje Straż Miejska, która czuwa nad porządkiem, jak również patroluje okolice miasta w promieniu jednego dnia drogi. Sprawujące urzędy municypalne krasnoludy wymagają od mieszkańców, aby utrzymywali swoje domy, podwórza i ogrody w odpowiednim porządku. Dzięki temu miasto wygląda bardzo ładnie i porządkie.

W Kamiennym Młocie istnieją też dokładne stawki podatkowe i określony sposób ich pobierania. Władze miasta – Rada Miejska – są wybierane przez wszystkich mieszkańców posiadających nieruchomości. Obrady Rady są otwarte dla publiczności. Czasami zwykli mieszkańcy mogą nawet podczas nich zabierać głos. Wszystkie najważniejsze decyzje polityczne i ustawodawcze podejmowane są w głosowaniu powszechnym. Głównymi źródłami dochodów miasta są podatki, które mieszkańcy płacą w zależności od rozmiarów posiadanych nieruchomości, oraz myto pobierane na drodze.

Droga biegnąca u podnóża Tylonów została wytyczona i zbudowana przez ludność i władze miasta. Łączy Kamienny Młot z pobliskim Kratas. Dzięki niej setki mieszkańców wiosek położonych w dolinie na południe od Kamiennego Młota mogą szybko i bezpiecznie docierać do Kratas na tamtejsze targi. Patrole z Kamiennego Młota przemieszczają się wzdłuż traktu, strzegąc porządku. Sprawdzają także, czy wszyscy podróżni zapłacili myto.

W związku z szybkim rozwojem miasta, przed Kamienny Młot stoi wiele nowych wyzwań. Orkowi bandyci mieszkający w dolinie położonej na północ od Liaj oraz Powietrzni Łupieżcy z Lśniących Gór napadają na sąsiadujące z Kamiennym Młot wioski. Choć jak dotąd nie odważyli się atakować miasta, jego mieszkańcy odczuwają ekonomiczne skutki tych najazdów.

Innym zagrożeniem jest Kratas. Kilka spośród rządzących tam gangów i frakcji chciałoby przejąć kontrolę nad Kamiennym Młotem. Różnym podejrzany osobnikom z Kratas nie podoba się to, że są zmuszani przez patrole do płacenia myta, chociaż doceniają korzyści płynące z istnienia drogi łączącej oba miasta. Wielu z nich marzy o dniu, w którym Kamienny Młot popadnie w zależność od Kratas, albo po prostu zniknie z powierzchni ziemi.

Kamienny Młot dzieli od Kratas sześć dni jazdy lub dziesięć dni marszu.

HISTORIA MIASTA

Kamienny Młot został założony około 1426 roku TH, kiedy postanowiło się tu osiedlić kilka krasnoludzkich rodzin z Kratas. Zwabiły ich tam pogłoski o odkryciu srebra w Tylonach. Krasnoludy nie planowały pozostawać tam na stałe, lecz jedynie do czasu zgromadzenia fortuny. Nie budowały więc typowego, krasnoludzkiego siedliska. W miarę rozchodzenia się wieści o pomyślnym wyniku poszukiwań złóż srebra, do obozowiska odkrywców zaczęły napływać z Kratas i okolic kolejne grupy krasnoludów, a także ludzi i orków. Osada szybko się rozrastała i w ciągu kilku lat powstało z niej nieduże miasto, swoista miniatura Kratas.

Zaledwie trzy dekady po założeniu, Kamienny Młot znalazł się w samym centrum wojny therańskiej. Szybko rozwijające się miasteczko było wówczas bazą wojsk Throalu, które dokonywały stamtąd wypadów na siły Therań w Ustrecie i Liaj. Pod koniec wojny Throalczyki zmienili strategię, w związku z czym Kamienny Młot stracił swoje militarne znaczenie. Z opuszczonego przez wojska miasta masowo zaczęli wyjeżdżać także mieszkańcy.

Przez całą wojnę na terenach między Tylonami a Lśniącymi Szczytami działała jedna z throalskich armii, zwana Gwardią Peirona, dowodzona przez krasnoludzkiego adepta Kawalerzystę, generała Peirona. Jego oddziały wielokrotnie przechodziły przez Kamienny Młot, które bardzo mu się spodobało. Po zakończeniu działań wojennych generał rozpuścił armię, a sam wraz z rodziną, wyższymi oficerami i najwierniejszymi żołnierzami postanowił się osiedlić w Kamiennym Młocie.

Peiron i setka ludzi, których ze sobą przywiódł, ujrzała miasto brudne i zdewastowane,

pełne złodziejasków i różnych podejrzanych typów. W ciągu roku Peiron i jego towarzysze wyrwali władzę w Kamiennym Młocie z rąk rządzących nim bandytów. Krótka walka, jaka rozgorzała między nimi a Peironem zakończyła się wypędzeniem gangów z miasta i całkowitym zwycięstwem generała, wspieranego przez uczciwych mieszczan. Ten okres w dziejach Kamiennego Młota zwany jest przez jego mieszkańców „Oczyszczaniem”.

Dzięki Peironowi miasto stało się tym, czym jest obecnie. Generał i jego dawni towarzysze broni zaprowadzili spokój, porządek oraz zorganizowali władze miejskie. Wprowadzili wszystkie obowiązujące prawa, łącznie z systemem podatkowym i zasadami wyborczymi. Kilka lat po „Oczyszczaniu” dawny inżynier peironowskiej armii rozpoczął budowę drogi. Chociaż było to trudne i kosztowne przedsięwzięcie, korzyści, jakie płyną z jej istnienia są dla wszystkich mieszczan oczywiste.

MIASTO

Kamienny Młot dzieli się na sześć części, zwanych oficjalnie dzielnicami. Noszą one nazwy: Biała, Zielona, Targowa, Kupiecka, Stara i Centrum.

Dzielnica Biała znajduje się na wschód od Centrum. Tutaj mają swoje rezydencje najbogatsi mieszkańcy miasta. Wszystkie domy są obszerne, położone w dużych ogrodach. Otaczają je wysokie mury. Kilka lat temu, kiedy w tym rejonie pojawiło się sporo przestępców, jego mieszkańcy przedłożyli Radzie Miejskiej prośbę o zwiększenie ilości patroli straży. Uważali, że ich dzielnica powinna być strzeżona lepiej niż inne. Rada jednak odrzuciła ten wniosek. W związku z tym mieszkańcy dzielnicy Białej zebrali sporą sumę pieniędzy i opłacili najemników, zwanych Strażnikami, którzy mieli strzec porządku na ulicach. Chociaż miejskie patrole nadal pojawiają się w okolicy i oficjalnie sprawują nad nimi pieczę, to właśnie dzięki Strażnikom przestępczość spadła tu prawie do zera. Dzielnica Biała jest tą, od której rozpoczęto otaczanie miasta murami obronnymi. Na razie zbudowano zaledwie 300 metrów umocnień – wedle planów inżynierów, w przyszłości mają one objąć swoim zasięgiem dzielnice: Białą, Centrum, Targową i część Zielonej.

Dzielnica Zielona położona jest na zachód od Centrum. Jej mieszkańcy stanowią większość klasy średniej Kamiennego Młota. Tutejsze domy są bardzo dobrze utrzymane i prawie jednakowe. Mieszkańcy Zielonej są dumni z nadzwyczajnej czystości swoich domostw i porządku panującego w całej okolicy.

Na południe od Centrum leży dzielnica Targowa. Głównym miejscem w tym rejonie miasta jest

oczywiście plac targowy, duża otwarta przestrzeń, gdzie mieszkańcy okolic Kamiennego Młota rozkładają swe kramy i sprzedają najróżniejsze towary. Plac to prostokąt ciągnący się z południa na północ, długi na 300 metrów, a szeroki na 80. Resztę zabudowań dzielnicy stanowią nieduże sklepiki, w których można kupić narzędzia rolnicze, zboże, artykuły spożywcze i przyprawy. Na targ prowadzi szeroki, niebrukowany trakt, zwany Drogą Farmerów. Wiedzie on na południe od miasta, w stronę doliny.

Na północny wschód od Białej leży dzielnica zwana Starą. Jak sama nazwa wskazuje, jest to najstarsza część Kamiennego Młota. Jej północną część zamieszkują ludzie, zajmujący się przede wszystkim wydobywaniem srebra oraz uczciwi, choć ubodzy mieszczanie. Tutaj zaczyna się szeroki, nieutwardzony trakt, zwany Drogą Górników, który wiedzie aż do Tylonów. Południowa część dzielnicy Starej, która przylega do wschodniej granicy Centrum, jest zamieszkała głównie przez miejską biedotę. Mimo że jest to obszar, któremu władze miasta poświęcają dość mało uwagi, a znajdujące się na nim budynki to głównie niewielkie chaty, także i tutaj widać dużą dbałość o czystość domów i ich otoczenia.

Dzielnica Kupiecka rozciąga się na wschód od Targowej. Dominują tu przede wszystkim warsztaty i sklepy rzemieślników. Można znaleźć między innymi zbrojmistrzów, piwowarów, szewców, lekarzy, jubilerów, murarzy, kowali, garbarzy i przedstawicieli wielu innych zawodów. Większość mistrzów mieszka przy swoich warsztatach, chociaż jest tam też wiele ładnych domów, zamieszkałych przez rozmaitych członków klasy średniej: bogatych kupców i najlepszych rzemieślników. W dzielnicy kupieckiej znajdują się też liczne karczmy i zajazdy.

Centrum, jak sama nazwa wskazuje, jest dzielnicą położoną w samym środku miasta. Mieszczą się tutaj siedziby władz miejskich, rezydują starsi gildii i cechów. Tu znajdują się parki, place i budynki użyteczności publicznej. W samym środku dzielnicy jest Plac Okrągły, nazwany tak ze względu na swój kształt. Na jego środku wybudowano fontannę, zwieńczoną pomnikiem generała Peirona. Wokół placu znajdują się siedziby władz miasta, takie jak: Ratusz, budynek Zarządu Miasta czy gmach Trybunału Sprawiedliwości.

DRÓGA

Budowę drogi łączącej Kamienny Młot z Kratas pierwotnie rozpoczęło throalskie wojsko podczas wojny therańskiej. Jednak po kilku latach budowę przerwano. Odcinek, który wówczas powstał, był wąski i nie sięgał nawet połowy odległości między miastami. Po „Oczyszczaniu” generał Peiron

nakazał dokończyć i poszerzyć gościniec. Prace ukończono niecałe 10 lat temu. Wkrótce po otwarciu traktu mieszkańcy miasta przekonali się o wielkich korzyściach wynikających z jego istnienia.

Droga ma początek w pobliżu targu, przechodzi przez dzielnice: Targową i Kupiecką, a następnie wiedzie do Strażnicy znajdującej się na wschodnim krańcu miasta. Strażnica to kwatera Straży Miejskiej, gdzie od każdego, kto wyjeżdża na drogę lub wjeżdża nią do miasta, pobierane jest myto. Dalej gościniec prowadzi wzdłuż podnóża Tylonów i urywa się przed samym Kratas. Kamienny Młot utrzymuje kilka przydrożnych posterunków straży miejskiej oraz zajazdów przeznaczonych zarówno do użytku patroli, jak i zwykłych podróżnych. Podróż z Kamiennego Młota do Kratas zajmowała niegdyś jedenaście dni marszu i była bardzo niebezpieczna. Obecnie trwa zaledwie osiem dni i nie jest już tak groźna, jak dawniej. Każdy, kto chce skorzystać z drogi, musi dokonać opłaty, która wynosi 2 sztuki srebra od głowy (także od zwierząt, które nie są przewożone w klatkach). Większość podróżujących uiszcza ją w mieście i otrzymuje pokwitowanie, które potem sprawdzane jest przez przemierzające drogę patrole straży. Jeśli podróżny nie posiada dowodu wpłaty, musi jej niezwłocznie dokonać, po czym dostaje stosowne zaświadczenie. Jeżeli jednak odmówi zapłacenia myta, zostaje pod strażą przewieziony do więzienia w Kamiennym Młocie, gdzie przebywa do momentu uiszczenia należności za skorzystanie z drogi.

WŁADZE MIASTA

Miastem rządzi Rada Miejska złożona z trzynastu rajców. W jej skład wchodzi po dwóch właścicieli nieruchomości z każdej dzielnicy i, jako trzynasty członek, burmistrz – wybierany przez ogół mieszkańców. Burmistrz jest głową Rady Miejskiej. Do jego zadań należy czuwanie nad tym, aby jej zebrania oraz wszelkie zgromadzenia publiczne odbywały się zgodnie z prawem. Mianuje urzędników miejskich i jest oficjalnym przedstawicielem miasta. Rada Miejska zatwierdza wszystkie decyzje administracyjne, mianuje urzędników i dowódcę Straży Miejskiej. Kadencja Rady i burmistrza trwa 6 lat.

W skład władz Kamiennego Młota wchodzi również Zarząd Miasta i Urząd Sprawiedliwości.

Zarząd zajmuje się codziennymi sprawami miasta. W jego skład wchodzi między innymi: Urząd Podatkowy, Urząd do Spraw Robót Publicznych, Izba Handlowa itd.

Urząd Sprawiedliwości czuwa nad przestrzeganiem prawa i porządku. Składają się nań: urzędnicy municypalni, sądy, system penitencjarny i dowództwo Straży Miejskiej.

W Kamiennym Młocie istnieją trzy ugrupowania polityczne: Stronnictwo Tradycji, Stronnictwo Ekspansji i Stronnictwo Tolerancji.

Stronnictwo Tradycji jest, jak dotąd, największe. Aż sześciu jego członków pełni funkcje rajców. Obsadza ono także stanowisko burmistrza. Jego celem jest utrzymanie suwerenności miasta oraz kultywowanie idei zaszczipionych wśród mieszczan przez Peirona.

Stronnictwo Ekspansji jest drugim ugrupowaniem co do liczebności. W Radzie Miejskiej zasiada trzech jego członków. Ekspansjoniści uważają, że Kamienny Młot ma przed sobą wielką przyszłość. W związku z tym, powinno ono dążyć do powiększania swoich wpływów w Barsawii, a uzależnionym ekonomicznie pobliskim miejscowościom musi narzucić swoją władzę. Ostatnimi czasy ekspansjoniści przeżywają okres stagnacji. Wewnętrznie podzielone i wstrząsane konfliktami stronnictwo nie jest w stanie podjąć żadnych efektywnych działań.

Ostatnie, najmniejsze Stronnictwo Tolerancji posiada zaledwie jedno miejsce w Radzie Miejskiej. Jego członkowie uważają, że Kamienny Młot nie jest przygotowane do konfrontacji z siłami zewnętrznymi. Dla swojego bezpieczeństwa i lepszej przyszłości powinno szukać poparcia na zewnątrz. Najchętniej widzieliby miasto zjednoczone z Kratas.

W Radzie Miejskiej zasiadają dwie osoby nie związane z żadnym stronnictwem. Zwykle głosują one zgodnie z wolą gildii i cechów.

LUDNOŚĆ

Pierwszy spis ludności w dziejach Kamiennego Młota został sporządzony przez Urząd Podatkowy zaledwie przed rokiem. Według niego miasto liczy 6300 mieszkańców, z czego 2800 to krasnoludy, 1800 – orki, 1300 – ludzie, a 300 – elfy. Spośród wszystkich mieszkańców pełnoprawni obywatele stanowią zaledwie 54 procent. Wywodzą się z rodzin posiadających przynajmniej jedną nieruchomość i płacących podatki. Reszta mieszka w wynajętych domach, bądź u kogoś albo przebywa w mieście tymczasowo.

Mieszkańcy Kamiennego Młota są raczej średniego wzrostu, co odzwierciedla się w architekturze miasta (rozmiar domów jest zaś zapewne jednym z powodów tego, iż trole nie są tu widywane zbyt często). Są obdarzeni sporym temperamentem i bardzo przyjacielscy, stanowią zwartą, jednolitą społeczność, wszyscy mają podobny pogląd na życie. Ciężko pracują i uważają, że każdy powinien odpowiadać za siebie. Nie należy też od innych wymagać tego, czego samemu nie można im zaofiarować.

Przekład: Anna Siemek

W dzisiejszej odsłonie proponuję krótki (i zabawny) tekst do **M:W** – ciekawy pomysł na efekt magiczny, który po wnikliwej analizie okazuje się nagle materiałem na całą kampanię – oraz artykuł dla początkujących konsumentów **Mrocznych Wieków**, podsumowujący możliwości szukania schronienia przed palącymi promieniami słońca. Dodatkowo scenariusz-medalista, którego nie trzeba reklamować osobno.

Jako, że ukazała się **Rodzina Wschodu**, chciałbym zaprezentować jakieś artykuły dotyczące wschodnich wampirów – nie wiem jednak, czy Was to interesuje. Napiszcie (do Redakcji lub na mojego e-maila) co o tym sądzicie.

Tomasz Andruszkiewicz

Wojtek Szymonik

KŁĄTWA PRZYPADKU

Zacznę od czegoś, co nie wypłynęło ode mnie, lecz od mojego przyjaciela, jednego z tych zbikowanych Synów Eteru. Otóż kazał on swojemu AI przeanalizować matematycznie wszystkie znane mu sposoby używania magii. W 99,9 % nic nie wykrył, ale jeden układ był naprawdę zatrważający.

Efekt *Dim Mak* był w pewien sposób powiązany z efektem *Zabójczy Strzał*, który wygląda tak:

Zabójczy Strzał (Entropia ↔, Korespondencja ↔)

Przy pomocy tego efektu Mag może jednym strzałem wyeliminować nawet groźnego przeciwnika. Efekt ten musi być użyty podczas strzału. Każdy z sukcesów używanych podczas tego efektu liczy się jako sukces przy strzelaniu. Jeżeli nastąpi porażka, efekt w żaden sposób nie wpływa na strzał, ale pech zawsze powoduje pudło, niezależnie od liczby sukcesów przy strzelaniu (i, oczywiście, dwa punkty paradoksu, ponieważ ten efekt jest przypadkowy).

[Efekt jest prosty, Entropia znajduje słabe punkty w ciele ofiary, Korespondencja pomaga umieścić tam kulę].

Otóż ten naukowiec wyliczył, że te zaklęcia są fragmentem ciągu. Pierwsze wymaga jednej sfery na pierwszym poziomie zrozumienia, drugie dwóch sfer na drugim poziomie zrozumienia, zatem trzecie powinno wymagać trzech sfer na trzecim poziomie. Takiego zaklęcia jednak nie ma. Oczywiście, są zaklęcia wymagające trzech sfer na trzecim stopniu poznania, ale nie należą do tego ciągu. Syn Eteru jeszcze raz skorzystał ze swojego AI (podarowanego zresztą przez pewnego Wirtualnego Adepta), by AI obliczyło, jak powinno wyglądać trzecie zaklęcie. Okazało się, że ciąg był bardziej skomplikowany.

Tak naprawdę, liczyła się bowiem suma poziomów zrozumienia. Do pierwszego zaklęcia potrzebny był zaledwie jeden poziom, do drugiego już cztery w dwóch sferach, do trzeciego aż dwadzieścia pięć.

Ciąg, który pojawił się na ekranie komputera, wyglądał tak:

Dim Mak $(0+1)^2=1$;
jedna sfera, bo $\text{sqrt}1=1$

Zabójczy Strzał $((0+1)^2+1)=4$;
dwie sfery, bo $\text{sqrt}4=2$

Kłątwa Przypadku $((((0+1)+1)^2+1)=25$;
pięć sfer, bo $\text{sqrt}25=5$

Wtedy mojego przyjaciela ogarnęła wesołość, nigdy nie słyszał o zaklęciu wymagającym mistrzostwa w pięciu sferach. Kazał więc je symulować.

Kłątwa Przypadku (Mistrzostwo w sferach
Entropii, Korespondencji, Czasu,
Sił, Życia)

Efekt ten musi odprawić pięciu mistrzów, każdy z nich musi być oświecony w innej sferze. Rytuał testuje się przy użyciu najwyższego Arete. Do jego odprawienia potrzebne są nazwiska dziesięciu ludzi, wypowiedziane przez Magów w odpowiedniej kolejności. Nie muszą być prawdziwe, mogą to nawet być przydomki, ważne, żeby tylko było wiadomo, o kogo chodzi. Ilość sukcesów determinuje, którzy z tych ludzi zginą, posuwając się od góry listy. Zginą oni w comiesięcznych odstępach w przypadkowej kolejności, za sprawą czystego przypadku. Mimo swojej potęgi, efekt ten też jest całkowicie przypadkowy. Czar może trwać do dziesięciu miesięcy.

Jest tylko jeden szkopuł: jeśli któryś z celów czaru zginie nieprzypadkowo, np.: zostanie zabity w walce przez innego maga, energia tego zaklęcia wyładowuje się na jednym z odprawiających rytuał lub, jeśli wszyscy nie żyją, na ich najbliższych znajomych.

[Za pomocą Korespondencji cel czaru jest poszukiwany, dopóki nie będzie pasował do wzorca zapamiętanego przez Życie. Wtedy Entropia, używając przypadku i manipulując nim, używa Sił do unicestwienia ofiary. Czas mierzy upływ czasu i po

zakończeniu pierwszego miesiąca procedura się powtarza.]

Następny czar w tym ciągu wymaga znajomości dwudziestu sześciu sfer (*sic!*), i powoduje pewnie koniec wszechświata. Trudno tylko określić, czy jest wulgarny czy przypadkowy.

Może na to nie wygląda (bo rzeczywiście na to nie wygląda), ale to zaklęcie może być świetną inspiracją do przygody, a może nawet do całej kampanii. Oczywiście, gracze nigdy go nie poznają i nigdy nie rzuca, lecz co by się stało, gdyby zrobił to ktoś inny?

Ilość możliwości jest ogromna!

Parter: Pięciu Mistrzów z Tradycji rzuca ten efekt. Prowadzący rytuał ma już transcendentalne podejście do rzeczywistości i magii, więc na „czarnej liście” jest dziesięć nazwisk.

Zaczynają ginąć najwyżsi dostojnicy Technokracji. Co miesiąc.

Każdy szanujący się Narrator spyta: Co w tym ciekawego?

Zgadzam się. Nic. Na razie.

Pierwsze piętro: Technokraci dowiedzieli się o obrzędzie (trudno jest ukryć spotkanie pięciu mistrzów) i zdobyli (pewnie poprzez szpiega) listę lub domyślili się jej składu. Zaczyna się niesamowity wyścig. Technokraci chcą zabić przeklętych, żeby klątwa dosięgła odprawiających rytuał, a magowie tradycji orientują się, że teraz muszą ich chronić!

Oczywiście, dopóki nie zginą przez przypadek. Ale czy zawsze da się jednoznacznie stwierdzić, że to przez przypadek?

Drugie piętro: Możliwe, że lista znana przez technokratów jest fałszywa. Wtedy zabijaliby swoich przywódców bez najmniejszego powodu. Najlepsi assasini starają się teraz upozorować wypadki, by wyglądało na to, że ofiary zginęły na skutek działania czaru.

Trzecie piętro: A jeśli rytuał się nie powiódł? Wtedy ginęliby magowie Tradycji, paradoks wyładowałby się w ten złośliwy sposób. Ginęliby na skutek przypadku, dokładnie tak samo, jak ofiary zaklęcia. Wtedy technokratom opłacałoby się ich zabić podwójnie, życie traciłby mag i jeden z jego najbliższych przyjaciół. Może też mag?

Czwarte piętro: Pozorowana śmierć maga rzucającego obrzęd pozwala mu się czuć bezpiecznym. Oczywiście, dla ogółu jest prawdziwa, więc może zginąć np. przywódca potężnej fundacji, co z kolei wywoła niezłe zamieszanie. To samo mogą pozorować technokraci.

Piąte piętro: Zginął technokrata, niech żyje klon technokraty. Kto zauważy różnicę?

Szóste piętro: Klon wystawiony na przynętę. Może to być pułapka, wtedy współczuję kabale, albo po prostu prawdziwy cel chce zaimprovizować swoją śmierć bardzo przekonująco.

Siódme piętro: Fałszywy skład odprawiający rytuał. Może rytuał się nie powiódł, może odprawiający go dawno nie żyją, a całe to zamieszanie napędza się samo? Może w ogóle nie było żadnego rytuału?

STOP. Na moment. Spójrz na to, Narratorze. A teraz mój wniosek.

Dach: Kompletny mętlik.

Totalna wojna. Do akcji wkraczają np. wampiry, przerażone aktywnością Przebudzonych, rządy śpiących nie wierzą w to, co się dzieje. Zaczynają się śledztwa, inwigilacja, obławy, a może nawet ogłoszono stan wyjątkowy i nakręcono specjalny odcinek „Archiwum X”?

Przerwa.

Po dwunastu piekielnych miesiącach wszystko wraca do jakiejś takiej normy.

Na neutralnym gruncie spotykają się przedstawiciele Tradycji i Technokracji i ustalają, że już nikt nigdy nie skorzysta z tego efektu. Coś jak spotkanie Chruszczowa i Kennedy'ego w samym środku zimnej wojny!

Ale teraz, gdy ginie ktoś ważny, wszyscy dokładnie sprawdzają okoliczności śmierci i modlą się (do Avatarów), by to nie był czysty przypadek (A, dwanaście HIT-Marków nowego typu, co za ulga!).

To jeszcze nie koniec. To tylko początek tworzenia tej kampanii, zarys, szkielec. To, czy będzie się opierała na ciągłej walce przy zamachach na dostojników, sprawdzaniu każdego detalu wypadku i wyciąganiu wniosków, intrydze i poszukiwaniu wtyczki, odkrywaniu tajemnicy efektu czy trudnych, dyplomatycznych rozmowach z doświadczonymi mistrzami, zależy tylko od Ciebie, Narratorze, od Ciebie i Twoich graczy.



Przemysław Szymczak

NADCHODZI ŚWIT, czyli wampirze schronienia w Mrocznych Wiekach

Strzeż się, młody wampirze! Strzeż się dnia i zabójczego ostrza słonecznego blasku. Uciekaj, skryj się, otul bezpieczną ciemnością. Będziesz leżał, a Twoje ciało zapadnie w omdlenie. Zbudzisz się, gdy słońce zniknie. Odżyjesz. Ale tylko do następnego świtu.

My, wampiry, jesteśmy zależni od miejsc. Potrzebujemy schronienia. Dzień obraca całą naszą potęgę w pył. Słyszałem istoty nocy wykrzykujące butne słowa: „Nikt nie ma nade mną władzy”. Jednak i one muszą chować się, gdy nadchodzi świt, rozjaśniając mgłę nad polami.

Wstaje słońce. Niebo jaśnieje tym strasznym, palącym błękitem. Chmury, malowane przez złote promienie, zaczynają mienić się kolorami. Zaprawdę, piękny to widok. Lecz nie dla kogoś takiego jak Ty. Co zrobisz, gdy wyruszywszy w samotną podróż, będziesz zmuszony szukać schronienia? Dokąd uciekniesz, zdany jedynie na siebie? Bez domu, bez sług, którzy czuwają nad Twym snem? Gdzie znajdziesz bezpieczeństwo? Opowiem Ci gdzie...

Przemysław Szymczak



Spójrz. Oto miasto. Drewniane i kamienne domy, ciasno otulające wąskie uliczki. Ponad dachami wznoszą się ku srebrnemu Księżycowi wieża kościoła. Pusty obszar placu, gdzieniegdzie mętne światło uciekające z izb przez szpary w okiennicach. Wycie psów ulatuje w czarne niebo, gdy przechodzisz. Dudniące echem kroki strażników. Chodź ze mną, młody wampirze. Znam miasto, więc słuchaj mnie uważnie.

Światło i ludzie. Oto, przed czym musisz ukrywać się w dzień. Wiedz bowiem, że śmiertelnicy, choć słabi i ulegli, mogą być dla nas równie wielkim zagrożeniem, jak najpotężniejsze z istot mroku. Kieruj się więc do miejsc ciemnych, miejsc opuszczonych i odosobnionych. Pamiętaj, aby wykorzystać swoją moc. Niektóre z Dzieci Nocy potrafią zespalać się z ziemią. Nawet tu, w mieście, nie będą zmuszone do uciążliwego poszukiwania schronienia. Spójrz pod nogi. Krople deszczu rysują kręgi na kałużach, woda zbiera się w koleinach. Ulica? To jedynie ziemia. Błoto jesieni i pył latem. Bruk znajdziesz w miastach na ciepłym Półwyspie Apenińskim, ale nie tutaj, nie w tym mieście.

Jeśli jesteś nadludzko silny – przetocz kamienie, by otworzyć lub zamknąć drogę do miejsca, gdzie zapadniesz w sen. Do domostw śmiertelników wejdiesz niepostrzeżenie, jeżeli posiadasz dar krycia się przed ich wzrokiem w ciemności. Noc, nasza matka, dobrze przygotowała nas do życia w jej cieniu, czyż nie?

Zatrzymaj się. Widzisz otwór, w który ścieka woda z kałuży? Piwnica. A tam, dalej, płot obrosnięty bluszczem. Pnące pędy tworzą zieloną ścianę, idealną do maskowania kryjówek. Na placu, do którego prowadzi ta uliczka, jest niski budynek. Zaraz tam dojdziemy. Tuż przy ziemi zobaczysz zakratowane okienko. To pustelnia. Jakaś nieszczęsna, pokutująca dusza spędza tam dni swego życia, w ciemnej komnacie z zamurowanymi drzwiami. Chodź, to zaledwie kilka kroków.

Wiele domów jest zrujnowanych. Wiele bram zawalonych. Stare mury miejskie, zbyt ciasne, aby mogły opasać rosnące wciąż miasto, przegrywają walkę z czasem. Opuszczone baszty, jak zapomniani strażnicy, jeszcze w niektórych miejscach wznoszą się ponad dachami. Możesz wykorzystać niszczycielskie dzieło czasu. On zawsze był nam sprzymierzeńcem. Zejdź pomiędzy beładnie leżące kamienie, zniknij pod gruzem w zapomnianych miejscach. Śpij.

Budynek, który właśnie mineliśmy, to spichlerz. Nie jest najbardziej wyszukaną z kryjówek, jednakże czasem i tyle musi wystarczyć. Być może spotkasz tam towarzystwo szczurów. Nie brzydź się, nie odchodź. To przyjaciele. Pokazują Ci, że spichlerz jest zaniedbany. Więc, co za tym idzie, o wiele bezpieczniejszy. Również tu niedaleko, w porcie, stoi wielki dźwig. Olbrzymia, imponująca, drewniana konstrukcja. Schroń się tam, jeśli wolisz wilgoć od towarzystwa gryzoni.

Popatrz, oto kościół. Pękaty, o poznaczonych ciosami czasu kamieniach lub majestatyczny, strzelisty, dumnie wznoszący się ponad miastem. Poświęcona ziemia. Wielu naszych braci stroni od tych miejsc. Wampiry są wszak przeklętymi przez Pana duszami, skazanymi na wieczne potępienie. Cóż stanie się, jeśli ośmielią się przekroczyć próg świątyni? Wierzą, że spłoną, zginą, unicestwieni przez Najwyższego. Kto wie? Może mają rację? Jednak kościół jest ciemny i zimny. A zimna i mroku potrzebujesz. Może uda Ci się dostać do środka przez drzwi od zakrystii, może przez dzwonnice. W większych kościołach, w katedrach znajdziesz często katakumby, tunele pod budowlą, gdzie w niszach leżą szczątki ludzkie. Szukaj zejścia za ołtarzem, szukaj kłapy w podłodze. A gdy już znajdziesz się pod ziemią, będziesz mógł schronić się wewnątrz kamiennej trumny. Ciężkie wieko zamknie się nad Tobą, pogrążając Cię w zupełnej ciszy. O ile oczywiście odważysz się wejść do świątyni.

W mieście, połączony z jego murami, stoi zamek. Nie. To raczej miasto jest usytuowane wokół tej potężnej, budzącej respekt budowli. Jeśli czasy są spokojne, jeśli pana zamku nie ma w jego siedzibie, po murach chodzi jedynie garstka wartowników. Może uda Ci się wtedy dostać do środka nawet przez którąś z dwóch bram – od strony miasta lub od strony rzeki, gdzie przybijają łodzie. Gdy znajdziesz się wewnątrz, spróbuj wyminąć strażników, którzy grzeją ręce przy żarzących się węglach na trójnogach. Rusz ku podstawie pobliskiej wieży, do niskich, okutych drzwi. Najpewniejszym miejscem na ukrycie się



Premysław Szymczak

jest loch piwniczny, gdzie przechowuje się zapasy. Również niższe piętra innych wież służą jako magazyny. Tam możesz schować się między beczkami, wśród worków z mąką i ziarnem.

Cóż to? Ciężki, chrapliwy wizg niesie się echem po lochu. Więzień najpewniej. Nieszczęśnik. Nie ujrzy już nic poza wilgotnymi ścianami swojej celi. Nie darmo więzienia w podziemiach zamków nazywają czasem *oubliettes*, od francuskiego słowa oznaczającego „zapominanie”.

Spizarnie, również usytuowane w ciemnych komnatach, są blisko kuchni. Ona sama natomiast, przez niebezpieczeństwo zaproszenia ognia, oddalona jest od innych budynków. Słodka samotność.

W zamku znajdziesz jeszcze jedno odosobnione miejsce... dansker. Widzę, że się krzywisz. Nic dziwnego, wieża służąca jako wychodek nie jest wymarzone miejsce na zapadnięcie w letarg. Zwłaszcza, jeśli Twe zmysły są wyczulone. Jednak, gdy jesteś naprawdę zdesperowany...

Chodź teraz poza miasto. Przez jakieś szczególne wyjście, jeśli takowe znasz, lub dzięki przekupionym strażnikom u bram. Wszak wrota zamykane są o zmierzchu. Na zewnątrz, za pierścieniem murów obronnych także stoją domy, choć wyraźnie biedniejsze. Jednakże są tu i mogą być Twoim ratunkiem, jeśli nie zdołasz dostać się do wewnątrz.

A tam, dalej – szubienica. Stara, potężna i złowroga. Podmurowany fundament jest pusty w środku. Jest tam loszek. W nim spoczywają obok siebie zwłoki ludzi, którzy w tym miejscu zakończyli swoją wędrówkę przez śmiertelne życie. Winni lub niewinni, wszyscy się tam znajdują.

Wejścia do loszku broni stara, przerdzewiała karta. Schronienia możesz szukać i tu, nie niepokojony przez ludzi ani rabusiów. Jeżeli nie jest Ci wstrętnym przebywanie wśród zwłok, w odorze śmierci i zgnilizny. Równie dobrze możesz schronić się w krypcie na cmentarzu czy w przylegającym do niego ponurym budynku kostnicy. Albo w przytułku dla trędowatych. Bo gdzież nasze miejsce, jak nie pośród kości? Gdzież lepsze odbicie naszej zniszczonej duszy, jeśli nie w deformacji ciała?

Czy ruszysz dalej? Jeśli będziesz podróżował po żyznej krainie, nie zabraknie osad, w których możesz przeczekać dzień. Może w chacie stojącej na uboczu, zapewne należącej do czarownicy. Przez słomianą strzechę, przez otwór nad paleniskiem łatwo dostaniesz się do środka. Jednak nigdy nie będziesz pewien, czy słońce nie zajrzy tam przez szparę w suficie, przez otwór okienny. Jeśli ściany chaty zrobione są z kamienia lub nawet z wiklinowej plecionki obłożonej tradycyjnie mieszkanką nawozu, słomy i gliny – wtedy możesz rozważać ukrycie się tam. Jeśli jednak jest to rozpadająca się, nędzna, drewniana rudera – odejść.

Pozostanie Ci szukać schronienia w wyschniętych studniach lub zakopanie się pod stertą narażanych drew.

Ale wiesz, w której jesteśmy teraz, jest duża. Nie daleko, nad strumieniem, stoi murowany dwór jej właściciela. Jest również i kościółek. Więc spójrz, niedaleko niego. Cóż widzisz? Kamienna stodoła, ogromna, z niewielkimi jedynie oknami. Wewnątrz musi być ciemno i duszno, czyż nie? Tam miejscowy ksiądz składauje dziesięcinę – to, co należy mu się od żyjących we wsi ludzi. Plony, drwa na opał, jajka. Dostań się jedynie do środka, przez dziurę w dachu być może. Bez trudu ukryjesz się w tym budynku wielkości trzech wiejskich chat. A może we wsi jest młyn? Martwy nocą, nieruchomy. Wśród skrzypiącej, opornie obracającej się za dnia maszyny możesz spokojnie złożyć swe ciało na spoczynek.

Klasztor? Owszem, pomysł wart rozważenia. Wiedz jednak, że wpuszczona tam może być jedynie osoba duchowna. Tak, możesz spędzić dzień w budynkach dla pielgrzymów, poza murami właściwych zabudowań klasztornych. Ale czy naprawdę uważasz, że to bezpieczne? Rusz tam, jeśli chcesz. Ale ode mnie nie usłyszysz słów zachęty.

Prędzej czy później przyjdzie Ci opuścić tereny zamieszkane przez ludzi. Lasy, góry, bezdroża. Często przyjdzie Ci podróżować wśród dziczy. Szczęściem będzie, jeśli w przeciągu wielu dni zdołasz tam spotkać choć jednego człowie-

ka. Wokół będą jedynie czarne pnie drzew, wyciągające w Twoim kierunku szpony gałęzi. Będą zbocza gór, wysoko nad Twoją głową, otulone zimną bielą śniegu. I wycie wilków, podczas pełni księżyca.

Tutaj, wśród ciszy, jaka poprzedza budzący się poranek, możesz liczyć jedynie na schronienie, które sam odnajdziesz. Lub sam zbudujesz. Wielu z nas podróżuje, nosząc sztywne, grube, wyprawione skóry zwierzęce. Potrafimy z nich, przykrytych warstwami ziemi, liści i mchu, stworzyć szałas, który ochroni nas przed światłem słońca. Lecz nie przed jego żarem, dlatego nadal pozostaje to niebezpieczne. Zwierzęta czują do nas wstręt, więc nie musimy się ich obawiać. Jednak taki sposób ukrycia się wystawia nas na atak wilkołaków. A dzikie tereny, jak wiesz, są dominium tychże bestii.

Staraj się więc znaleźć pewniejsze kryjówki. Budowanie szałasów to ostateczność. Być może odnajdziesz głęboką jaskinię, gdzie spokój Twego leżargu zakłócać będzie jedynie rytmiczny odgłos spadających ze sklepienia kropel. Być może będzie to podmyty brzeg jeziora lub stare, martwe drzewo, puste w środku. Możliwe też, że ludzie nieświadomie przyjdą Ci z pomocą. Chatka myśliwych czy smolarzy, opuszczona na pewien czas idealnie nadaje się na spędzenie w niej gorących godzin dnia.

Jednak, jeśli leży to w Twojej mocy, omijaj dzikie miejsca. Chroń się w miastach. Tam jesteśmy silni. Tam jest nasz dom. Tam, gdzie panuje ciemność i chłód... Pamiętaj.

Zegnaj, młody wampirze. Tak, odchodzę. Spójrz, mgła się podnosi, niebo jaśnieje. Czas zniknąć w mroku. Zaraz zbudzi się największy i najbardziej bezlitosny łowca – słońce.



Premysław Szymczak

Ave!

Mamy grudzień, Sylwester tuż, tuż. Różni cwaniacy po raz drugi ogłaszają teraz koniec tysiąclecia, a różni wariaci po raz kolejny wieszczą Apokalipsę...

Nie dajmy się – w Starym Świecie już nie raz działo się tak źle, iż jego koniec wydawał się bliższy niż czubek nosa. A jednak po czarnej nocy zawsze przychodził dzień. Nawet Wieki Ciemności, o których arcyciekawy artykuł napisał nasz czołowy warhammerowy historyk, Sławomir Łukasz, też przeminęły i ustąpiły miejsca nowej, chwalebnej epoce.

Gdy już przestaniecie się zamartwiać końcem świata, dokończcie też sesję przygody Maćka Szaleńca (znakomitej przygody), a potem...

KONKURS!!!

Lato jeszcze daleko, pora jednak już teraz pomyśleć nad tym, jak poprowadzić
WARHAMMEROWEGO LARPA!!!

Nie bądźmy gorsi od miłośników innych erpegów i też odwiedźmy świat swej gry, nasz Stary Świat!

Do końca stycznia przysyłajcie na adres redakcji (na dyskietkach) wasze pomysły na organizację Warhammerowego Larpa (nie więcej niż 16 tys. znaków). Najlepsze pomysły wydrukujemy i odpowiednio NAGRODZIMY!

Vale,

MNK

Sławomir Łukasz

CZAS APOKALIPSY

Nieoficjalny materiał do WFRP

Był czas, gdy wydawało się, że Cesarstwo Sigmara Młotodzierzcy legnie w gruzach, a pamięć o nim nie przetrwa nawet w legendach... Oto opowieść o tych mrocznych, przerażających latach, kiedy rozdarte, zrujnowane przez niekończącą się wojnę domową państwo pogrążyło się w chaosie i anarchii, a krwawa walka o tron podzieliła Lud Sigmara i pchnęła brata przeciwko bratu...

Oto wspomnienie o czasach wojny, głodu i zarazy, historia triumfu mrocznych sił, kiedy prawość, odwaga i miłosierdzie były jedynie pustymi słowami, a demony chciwości, żądzy i nienawiści władały ludzkimi sercami.

Powróćmy do Wieków Ciemności...

JEŹDŹCY WOJNY I GŁODU

Pod koniec drugiego tysiąclecia Imperium, jako jednolity twór polityczny i gospodarczy, praktycznie nie istniało. Wiek Wojen oraz okres rządów Trzech Cesarzy doprowadziły do jego rozpadu na kilkanaście autonomicznych terytoriów, w których władzę sprawowali lokalni arystokraci. Z uwagi na duży potencjał militarny, najważniejszą rolę w tym okresie odgrywały centralne prowincje, zjednoczone pod rządami Oskara III – i Księstwo Middenheimskie, w którym panował Rudolf I. W późniejszych latach utraciły one swą pozycję na rzecz Marienburga, gdzie władała samozwańcza cesarzowa Magritta I. Suddenland, Middenland, Averland oraz inne dawne prowincje Cesarstwa były satelickimi państewkami, pozostającymi w niestałych stosunkach z jedną z wyżej wymienionych „potęg”.

Do 1999 roku znaczący podmiot stosunków międzynarodowych stanowił też Ostermark. Jego władca, książę von Steinhardt, będąc w prostej

linii potomkiem Manfreda Skavenobójcy, miał pełne prawo rościć sobie pretensje do cesarskiego tronu, a bogactwa kryjące się w książęcym skarbcu i poparcie arcykapłana kultu Ulryka mogły pomóc w tych dążeniach. Kosmiczny kataklizm, który doprowadził do zniszczenia stolicy prowincji, Mordheim, i śmierć władcy położyły jednak kres tym ambitnym planom.

Niebagatelny wpływ na całokształt polityki państwowej, poza władcami prowincji, mieli również dostojnicy kultu Ulryka i Sigmara. W trwającym przeszło 400 lat sporze między kolejnymi pretendentami do tronu obydwie Kościoły oficjalnie zachowywały neutralność, starając się łagodzić konflikty – jednak w rzeczywistości ich działania były podporządkowane osobistym sympatiom i ambicjom Ar-Ulryka oraz Wielkiego Teogonisty.

Lata 1990-1997 były okresem względnego spokoju, przerywanego tylko sporadycznymi incydentami granicznymi. Wyczerpane wcześniejszymi walkami armie zbierały siły do kolejnego starcia.

Gromadzono zapasy żywności i broni, wysyłano szpiegów i przygotowywano plany operacyjne. Był to zarazem okres nasilenia zabiegów dyplomatycznych, które miały doprowadzić do pokojowego zakończenia toczącego się od wielu wieków sporu sukcesyjnego. W 1998 r. K.I., po niefortunnym Zjeździe Nulnijskim, który w zamiarze miał doprowadzić do wyboru jedynego cesarza – a zakończył się ordynarną bijatyką pomiędzy kandydatami – konflikt wybuchł z nową siłą. Objął niemal wszystkie terytoria od Morza Szponów na północy, aż po masyw Gór Szarych na południu. Zaangażowano weń spore siły, jednak żaden z oponentów nie zdobył przewagi. Armie ścierały się w polu, oblegały miasta i warowne zamki, walczyły na morzu, ale żadna z bitew nie okazała się rozstrzygającą...

Działania wojenne ze zmiennym natężeniem prowadzono aż do 2010 r. K.I., kiedy tron cesarski w Talaheim przejęła córka Oskara III – Othilia. Doprowadziła do rozejmu z Magritą Marienburską i zawarła sojusz z księciem Rudolfem. Oboje władcy przystali na propozycję Othilii, ponieważ zmusiła ich do tego pogarszająca się sytuacja ekonomiczna i polityczna w obrębie własnych domen. Skierowanie wszystkich środków finansowych na potrzeby toczącej się od 30 lat kampanii osłabiło ekonomicznie walczące prowincje, a pasmo klęsk i niepowodzeń podważyło autorytet samowładnych imperatorów.

Wkrótce też dotychczasowi wrogowie musieli stawić czoło zupełnie nowemu zagrożeniu: opozycji ze strony własnych wasali i zdradzie niedawnych sojuszników. Pierzchły ostatnie nadzieje na szybkie unormowanie sytuacji politycznej w kraju. Uwikłani w kolejne konflikty władcy nie byli w stanie opanować narastającego chaosu i anarchii – nastąpił dalszy podział terytorialny, któremu towarzyszyły niekończące się wojny. Dopiero 200 lat później, pod rządami Magnusa Pobożnego, Zjednoczone Cesarstwo ponownie zawitało na mapy Starego Świata...

Szczególną rolę podczas bratobójczych wojen Wieków Ciemności odegrały Wolne Kompanie – liczne, dobrze uzbrojone i świetnie zorganizowane

oddziały najemników. Grupy takie, nazywane w Bretonii *ecorcheurs* (oprawcami) lub *retondeurs* (golarzami), formowały się już w Wieku Wojen. Ich trzon stanowili zwolnieni ze stałej służby żołnierze, maruderzy z rozbitych armii oraz wszelkiego rodzaju męty spod ciemnej gwiazdy, obeznane z wojennym rzemiosłem. Na czele tych zbrojnych band stawali często szlachetnie urodzeni – tacy, którzy utracili wcześniej wszelkie przywileje – lub ci, co za nic mieli etos rycerski, a bardziej od tytułu cenili sobie niezależność i bogactwa. Jednym z takich właśnie *raubsritterów* był słynny Czarny Książę – Mattheus von Hauser, który, jak podają kroniki „... w geście pogardy dla szlachetnej krwi zmienił swój herb, zastępując srebrne lwy na czarnym polu symbolami brygantów – trupią czaszką i złotym dukatem(...)”.

U schyłku drugiego milenium liczebność i potencjał bojowy oddziałów najemnych znacznie wzrosły. W obliczu załamania systemu władzy centralnej i politycznego chaosu, stanowiły realną siłę, z którą zawsze trzeba było się liczyć. Jedynym skutecznym sposobem na uniknięcie ich agresji stało się szybkie spełnianie żądań wysuwanych przez dowodzących nimi kondotierów.

Wolne Kompanie na trwałe wpisały się w ponurą rzeczywistość Starego Świata tamtego okresu, a przynależność do nich stała się jednym ze sposobów życia dla tysięcy mężczyzn i kobiet różnych ras. Dla większości

ludzi, najemni oprawcy byli tylko kolejną plagą, taką jak zaraza i klęska głodu...

Początkowo, wojna i rozboje stanowiły dla żołdaków tylko sposób na przetrwanie, dawały możliwość sprawnego zdobycia niezbędnych dóbr. W miarę upływu czasu ich członkowie rozmiłowali się jednak w okrucieństwach, czyniąc z rabunku oraz niszczenia cel sam w sobie. Najemnicy nie uznawali żadnych świętości i nie cofali się przed najohydniejszymi zbrodniami. „... Niewrażliwi na strach przed bogami – pisał Wielki Teogonista w swym liście pasterskim – ci synowie niegodziwości mordują bezbronną ludź, gwałcą niewiasty, najeżdżają i burzą kościoły, profanują ołtarze, kradną święte księgi, relikwie i naczynia do obrządków, czyniąc sobie z nich zdobycz.



Podobni są w tym do dzikich orków i zwierzolu-
dzi, którzy rozlewają krew niewinnych i bezcze-
szczą świątynie, aby przypodobać się mrocznym
bogom Chaosu...”

Pozornie niewzruszeni i bezbożni rabusie lęka-
li się jednak wieczystego potępienia. Strach przed
śmiercią bez absencji spędzał sen z powiek naj-
bardziej zatwardziały żołdaków. W myśl nauk
kapłanów Vereny, człowiek, który zginął w „spra-
wiedliwej wojnie” i okazał żal za grzechy, szedł
prosto do krainy Morra – natomiast dusze żołnie-
rzy obarczonych występkiem grabieży i mor-
derstw były skazane na potępienie, chyba że uzy-
skali oni przebaczenie ofiar lub ich najbliższych.
Wolne Kompanie zdobywały odpuszczenie win
tak, jak złoto i żywność – podstępem, groźbami
lub brutalną siłą. Aby wymusić przebaczenie,
żołdacy sięgali po tortury! Okrucieństwa najemni-
ków doświadczył nawet sam Wielki Teogonista
Thorin I, który w 2112 r. K.I. został porwany
w drodze do swej letniej rezydencji i zmuszony do
udzielenia absencji oraz błogosławieństwa ban-
dzie żołdaków.

Bryganci terroryzowali północne krainy Stare-
go Świata do czasu Inwazji Chaosu w 2350 r. K.I.
Wielka wojna i późniejsza koronacja Magnusa
Pobożnego położyła kres samowoli „synów nie-
godziwości”. Wykrwawione w bitwach Wolne
Kompanie przestały stanowić zagrożenie dla zjed-
noczonego Cesarstwa...

Tak jak każdej wojnie, również opisanym wy-
żej zmaganiom towarzyszył głód. Armie zwaśnio-
nych książąt i cesarzy, niczym huragan przeta-
czały się po kolejnych prowincjach, niszcząc
wszystko na swej drodze. Nie mając wystarcza-
jących sił do przełamania impasu i zdobycia mi-
litarnej przewagi, imperatorzy zdecydowali się
wygłodzenie przeciwnika. Celem najbardziej za-
jadłych ataków stały się nie silnie bronione twier-
dze, ale małe rolnicze osady i posiadłości moż-
nych feudalów. W trakcie rajdów, dokonywanych
w głąb wrogiego terytorium, oddziały wojska tra-
towały uprawy, paliły spichrze i młyny, mordo-
wały żywy inwentarz i wycinały w pień lub upro-
wadzały bezbronnych chłopów. Wsie i farmy
opustoszały. Ludzie w obawie przed atakami ra-
busów i maruderów chronili się za murami miast.
Nieuprawiane pola zarosły chwastem, zmarniały
porzucone sady i ogrody. Zaślepieni żądzą władzy
arystokraci nie zdawali sobie sprawy ze zgubnych
dla nich samych skutków tej wyniszczającej stra-
teгии... Brak chętnych do pracy na roli, spalenie za-
pasów zboża i klęska nieurodzaju, która dotknęła

krój w 1998 r. K.I., sprawiły, iż coraz trudniej by-
ło o prowiant dla oddziałów wojska. Osłabieni żoł-
nierze padali w drodze lub dezertowali. Rozpo-
częły się rekwizycje, jednak głodujący chłopci
odmawiali wydania zapasów żywności i wojsko
musiało odbierać je siłą. Nierzadko dochodziło do
rozlewu krwi, gwałtów i rabunków. W obawie
przed rekwizycjami całe wsie wraz z dobytkiem
chroniły się w leśnych ostępach.

Głód dał się we znaki także mieszkańcom wiel-
kich miast, zwłaszcza Altdorfu i Nuln. Ceny żyw-
ności osiągnęły tam astronomiczną wysokość.
Szerzyło się spekulantwo. Za szczurze mięso
w 2000 r. K.I. płacono 2ZK, podczas gdy boche-
nek chleba kosztował nawet 20 ZK! Wkrótce jed-
nak pieniądź stracił na znaczeniu i nawet najza-
możniejsi mieszcianie i szlachta stanęli w obliczu
śmierci głodowej.

Aby przetrwać, ludzie dopuszczali się najohy-
dniejszych czynów. Mnożyły się akty kanibalizmu.
Nędzarze żywili się ciałami wisielców i trupami
wygrzebanymi ze świeżych mogił.

JEŹDŹCY MORU I ŚMIERCI

Wiosną 1998 r. K.I. na ziemi Cesarstwa po-
wróciła Czarna Plaga. Do tej pory nie udało się
ustalić, co wywołało epidemię. Czy stała za tym
jedną z potęg Chaosu? Czy może, tak jak w pa-
miętym roku 1340 K.I., śmiertelny ładunek przy-
był wraz ze statkami handlowymi powracającymi
z arabskiego portu w Khemecie? Niektórzy histo-
rycy snują przypuszczenia, iż chorobę wywołali
skaveńscy kapłani Rogatego Szczura, zatruwając
zgromadzone w spichlerzach zboże. Inni podejrze-
wają o to samo kultystów Nurgla. Dla nieszczę-
śników dotkniętych piętnem zarazy nie miało to
jednak znaczenia...

Pierwsze ognisko choroby zlokalizowano
w Marienburgu, stamtąd wzdłuż wybrzeży mor-
skich i spławnych rzek rozprzestrzeniła się na po-
zostałe prowincje. Na iglicach świątyń i murach
miast we wszystkich zakątkach kraju załopotwały
czarne flagi...

Czarna Plaga, niczym drapieżne zwierzę, atako-
wała zniemacka i błyskawicznie uśmiercała swoje
ofiary. W większości przypadków już kilka godzin
po zainfekowaniu dawały o sobie znać pierwsze
symptomy choroby – wysoka gorączka i obrzęk
gruczołów chłonnych. Następnie na całym ciele
pojawiały się czarne guzy, z których sączyła się
cuchnąca ropa i krew. Po 5-7 dniach, a czasami na-
wet wcześniej, zarażony człowiek umierał w stra-
szliwych bólach... Zaraza przenosiła się w zastra-
szającym tempie. Zdarzało się, że lekarze marli

przed swoimi pacjentami. Choroba nie oszczędzała także zwierząt – kapłan Vereny z opactwa w Grosstein napisał w swych wspomnieniach o pięciu tysiącach padłych owiec i krów na jednym tylko polu, „... których ścierwa zepsute przez zarazę rozsiewały przerażający odór...”.

Lęk przed zarażeniem sprawił, iż ceremonie pogrzebowe trwały niezwykle krótko, a zmarłych chowano w pośpiechu. Często zdarzało się, że – jak zanotowały kroniki – „... zdziczałe psy wywlekały umarłych z płytkich grobów i pożerały szczątki...” W dawnej stolicy Cesarstwa chorzy umierali tak szybko, że pozostali przy życiu nie mogli nadążyć z ich grzebaniem. Zwłoki wyciągano z domów i topiono w Reiku, bądź porzucano na ulicy, gdzie rozkładały się przez wiele dni. „... Niestety zmroziło ludzkie serca...”

– pisał tileański poeta Lucinio w swej relacji o zarazie w Marienburgu, która posłużyła później za wstęp do słynnego „Dekameronu”. „... Jeden człowiek unikał drugiego, brat był opuszczony przez brata, a dzieci przez swych ojców i matki. Wielu w srogich konało męczarniach, nie mając przy sobie nikogo, kto by ulżył im w cierpieniu dobrym słowem, ani zadbał o modlitwę i ostatnie namaszczenie przed odejściem do królestwa Morra. Strach zwyciężył miłość bliźniego...”. Większość ludzi porzuciła swoje dotychczasowe zajęcia

i pogrążyła się w apatii. Opustoszały hale targowe, warsztaty rzemieślników i sale wykładowe uniwersytetów. Niestety, zrozpaczeni śmiercią swoich bliskich i przerażeni wizjami własnej, rychłej agonii, błakali się bez celu pomiędzy stosami gnijących trupów. W położonym nad bretońską granicą Suddenburgu rozzuchwalone watahy goblinów weszły do porażonego zarazą miasta i zaatakowały pozostałych przy życiu ludzi – ci zaś, miast stawić opór, pozwolili się zarżnąć niczym stado potulnych baranów. W Nuln, gdzie na skutek zarazy zmarła ponad połowa mieszkańców, zaniechano prac przy budowie Katedry Serca Shallyi, która miała stać się największą na świecie, i nie podjęto ich już nigdy „... zarówno z braku mistrzów murarskich, jak i melancholii, i smutku tych, co pozostali przy życiu...”. Niedokończona nawa katedry stoi tam po

dziś dzień – milczący świadek straszliwego zniwa śmierci.

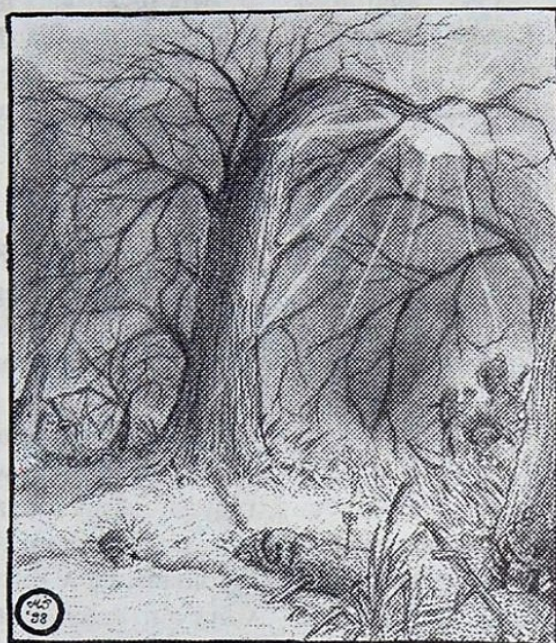
Bogata szlachta schroniła się w wiejskich posiadłościach i warownych zamkach, położonych daleko od skupisk ludzkich. Zaopatrzeni w żywność i świeżą wodę, trwali w nadziei, że uda im się oszukać Czarną Śmierć. Niektórzy, aby zagłuszyć targające nimi lęki, urządzali huczne bale i wystawne przyjęcia. Legenda mówi, że jeden z ostlandzkich baronów tak dalece zapamiętał się w bezwstydnym uciechach, iż począł wątpić w groźbę zarazy. Przekonany o własnej nietykalności, naigrywał się z cierpienia innych i dla drwiny nosił na twarzy teatralną maskę symbolizującą Czarny Mór. Bogowie srodze ukarali go jednak za te szyderstwo – zaraza odnalazła drogę do zamkowych komnat i uśmierciła wszystkich mieszkańców, samego zaś barona, słabego i cierpiącego, żywcem pożarły roznoszące chorobę szczyry...

W tych ponurych dniach zdarzały się jednak również akty wielkiej odwagi i poświęcenia... W kronice

Johanna Wittenbucha wspomniano, iż „... W Talabheim kapłanki Shallyi prowadzące przytułek dla biedoty, nie znając obawy przed śmiercią, ufnie w łaskę Miłosiernej Pani, pielęgnowały chorych z wielką słodyczą i pokorą aż do chwili, gdy ostatnia z nich nie oddała ducha...”. W tej samej kronice jest również

mowa o nieznanym autorowi z imienia najemnikach, którzy do końca bronili umierających mieszkańców miasta Johannesburg przed zwierzołudźmi Olharda Muchogłowego. Opisane powyżej czyny były jednak tylko kroplą w morzu niegodziwości i strachu.

Prawdziwe zdziwienie ludzi ujawniło się w pełni, gdy motłoch odnalazł wreszcie „winnych” straszliwej zarazy. Nie wiedząc o faktycznej przyczynie epidemii, prosty lud uznawał ją za zemstę Bogów Chaosu lub karę za występki, zesłaną przez Bogów Prawości. Mówiono o cuchnących oparach, które wydobywają się z gniazd szczurołudzi, i o smoczym oddechu... Coraz częściej powtarzano również pogłoskę, iż winę za rozprzestrzenianie się zarazy ponoszą żyjący w miastach



nieludzie – elfy, krasnoludy i niziołki. Ponoć to oni, z nienawiści do plemienia ludzkiego, zatruli studnie i zapasy żywności. Nieludzie, wyznający odmienne religie, mający inne, często niezrozumiałe obyczaje oraz mieszkający w tych czasach w odseparowanych gettach, doskonale nadawali się na ofiarne kozły. Szeptano też o legendarnych bogactwach krasnoludzkich i elfich rzemieślników oraz o nieprzebrane zapasach żywności zgromadzonych przez halflingów. Już od dłuższego czasu krasnoludy i elfy narażone były na represje ze strony władców podzielonego Cesarstwa. Obciążano ich drakońskimi podatkami i grzywnami, ograniczano prawa i swobody. Nigdy jednak niechęć wobec innych ras nie była tak wielka jak w Wiekach Ciemności... Jesienią 1999 r. K.I. w Talabheim rozpoczęły się pogromy. Grabiono sklepy i świątynie, nieludzi wyciągano z domów i żywcem palono na stosach wraz z ofiarami zarazy. Rozszalała tłuszcza bezlitośnie mordowała wszystkich, którzy stanęli jej na drodze i ośmielili się bronić „odmieńców”. Po kilku dniach zamieszki w stolicy zostały zakończone przez akcję wojska, jednak jeszcze przez kilka następnych miesięcy wybuchały w różnych częściach prowincji (a także poza jej granicami). Podsycali je żądni krwi fanatycy oraz agenci zakazanego kultu Tzeentcha. Samozwańczy cesarz Talabheimu, Oskar III, w odezwie do swych poddanych potępił ataki na nieludzi i obiecał srodze ukarać prowokatorów, jednak był to tylko gest bez pokrycia... Sprawcy rzezi pozostali bezkarni. W pogromach poniosło śmierć blisko 1000 nieludzi, drugie tyle opuściło swoje domy, szukając schronienia przed prześladowaniami poza granicami Talabeclandu – w Jałowej Krainie, Księstwach Granicznych, a nawet odległej Bretonii.

Zaraza szalała jeszcze przez wiele miesięcy. Dopiero nadejście silnych mrozów zimą 2000 r. K.I. powstrzymało dalszą ekspansję choroby.

Zdaniem Albrechta Zimmera i innych współczesnych mu historyków, tragiczne wydarzenia w Talabeclandzie były wyrazem bezsilności społeczeństwa wobec groźby zarazy – aktem ślepej agresji skierowanej wobec przypadkowych ofiar. Dla nieludzi, bestialstwa, których się wówczas dopuszczono, pozostawały niezrozumiałe. W *Księdze Zdrad*, prowadzonej przez krasnoludzkich kronikarzy, pojawił się kolejny zapis: haniebne świadectwo ludzkiej głupoty i nietolerancji...

Głód, wojny i epidemia Czarnej Plagi pogrążyły ludzi w otchłani rozpacz. Przepowiadano rychły koniec świata i rozpaczliwie błagano bogów

o zmiłowanie. Wśród udręczonych śmiertelników pojawiła się sekta biczowników – Piewców Apokalipsy. Ruch ten rozprzestrzenił się równie gwałtownie, co zaraza. Grupy dwustu, trzystu, a nawet tysiąca ludzi, zgromadzone pod przywództwem charyzmatycznych wizjonerów-fanatyków, ciągnęły od miasta do miasta, wieszcząc ostateczne starcie sił Światła i Ciemności, rychłą zagładę Dzieci Sigmara i zwycięstwo Chaosu. Obnażeni do pasa, biczowali się do krwi skórzanymi pejcami. Kobiety i mężczyźni, młodzi i starzy, ogarnięci religijną ekstazą, kaleczyli się nawzajem, wierząc, iż w ten sposób odbywają pokutę za ludzką nikczemność. Samobiczowanie miało wyrażać skruchę za wszystkie grzechy i pozwolić oczyścić się przed nadciągającym końcem świata.

W latach poprzedzających nadejście Wieków Ciemności biczowanie się, zwane też flagellacją, praktykowano dość często ze względów religijnych bądź magicznych. Był to element pokuty oraz zabieg pozwalający na odpędzenie złych demonów. Nigdy jednak nie było to zjawisko masowe. Początkowo flagellację uprawiano jedynie we wspólnotach zakonnych, jednak już w XII wieku wyszła ona poza obręb murów klasztorów. W niespokojnych czasach stawała się aktem, któremu przypisywano działanie przewyższające potęgę modlitwy...

W okresie rządów Trzech Cesarzy grupy flagellantów, niczym stada padlinożernych ptaków, podążały śladem imperialnych armii, oczekując, że jedna z bitew, którą będą toczyć zwaśnione strony, okaże się oczekiwanym, apokaliptycznym starciem. Często sami włączali się do walki, w urojonym „akcie poświęcenia”. Ogarnięci religijnym uniesieniem, nie czuli ani strachu przed śmiercią, ani bólu odnoszonych ran. Niektórzy spośród biczowników w czas święta Hexenacht spotykali się na placach przed świątyniami i tańczyli aż do zupełnego wyczerpania. Wpadali wówczas w trans, doświadczając niezwykłych, ekstatycznych wizji.

Zwyczaj biczowników wywołały oburzenie znacznej części kleru. W 1705 r. K.I. Wielki Teogonista Sigmara zakazał wprowadzić flagellację, odnajdując w niej ślady obrzędów orgiastycznych plugawego kultu Slaanesha, jednak zakaz ten nigdy nie był odpowiednio egzekwowany i ruch biczowników rozwijał się praktycznie bez przeszkód.

W przełomowym roku 2000, w miarę rozprzestrzeniania się epidemii, z miesiąca na miesiąc rosła również liczebność band flagellantów. Dołączali do nich mieszkańcy zniszczonych osad, uciekający przed rekwizycjami chłopów, dezertrzy,

włóczyli i zwykli rabusie. Dla niektórych „wtopienie się” w tłum pątników stanowiło doskonały sposób na ucieczkę przed władzami, w większości byli to jednak autentyczni fanatycy. Biczownicy wierzyli, że bogowie obdarzyli ich szczególną łaską – uzurpowali więc sobie prawo do spowiadania i nakładania pokuty na grzeszników. Wierzyli również, iż posiadli zdolność wypędzania złych duchów oraz przywracania życia zmarłym. Dziś trudno stwierdzić, czy było to prawdą, istnieją jednak świadectwa potwierdzające, iż przynajmniej dwóch Mistrzów Flagellacji – Abellard Totenzollern z Reiklandu i Rytgier z Leb-nitz władało jakąś niezwykłą mocą... Przekonani o swojej wyjątkowej roli, biczownicy dopuszczali się coraz zuchwalszych czynów. Zdarzało się, iż zajmowali kościoły, przerywali nabożeństwa, kpili z nieskutecznych obrzędów religijnych i plądrowali skarbcę świątynne.

Ekscesy flagellantów oraz antyfeudalne hasła głoszone przez przywódców sekty zaniepokoiły możnowładców i hierarchów kościelnych. Pomimo wzajemnej wrogości, Oskar III, Cesarzowa Margritha i Rudolf Middenheimski zgodnie wystąpili przeciwko fanatykom głoszącym zalety „krwawego chrztu”. Nakazano patrycjatom miast zamykanie bram przed biczownikami i wysłano do walki z nimi oddziały wojska. Również Ar-Ulryk, Wielki Teogonista oraz arcykapłani pozostałych kultów wyznawanych na ziemiach Cesarstwa jednomyślnie potępił „piewców zagłady” jako „heretyków i sprzymierzeńców Chaosu”. Od tej chwili lokalni władcy, wspierani przez łowców czarownic, rozpoczęli polowania na bandy „wybrańców”, karząc flagellantów torturami i śmiercią. Szczególnym bestialstwem wobec pielgrzymów wsławił się zwłaszcza szalony książę Ostermarku, Gustaw von Steinhardt, który wszystkich schwytanych żywcem pątników nakazał wbijać na pale po uprzednim wyłupieniu oczu i wyrwaniu języka. Zatknięte na żerdzie, okaleczone ciała stanowiły krwawą ozdobę drogi prowadzącej do jego zamku w Wurtbaden. Jedną z ofiar władcy Ostermarku –

skazany na męczeńską śmierć Mistrz Ruppert z Nuln – przeklął swego prześladowcę i przepowiedział mu straszną śmierć, jednak okrutny arystokrata zlekceważył groźbę. Popętnił błąd...

W ostatnim miesiącu drugiego tysiąclecia nad ziemiami uwikłanego w wojnę domową Ostermarku pojawiła się kometa. Początkowo widoczna była zaledwie jako mały świecący punkt, wkrótce jednak jej płomień rozpalił całe niebo, przyćmiewając nawet blask słońca.

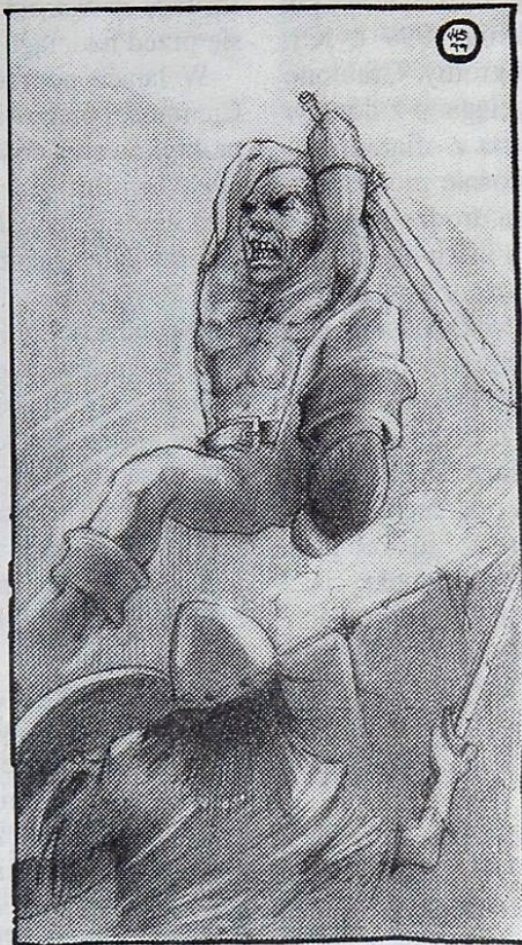
Dla wszystkich obywateli dawnego Imperium kometa stanowiła święty symbol, dlatego jej przybycie odczytano jako zapowiedź rychłego powrotu Sigmara Młotodzierzcy – znak, o którym

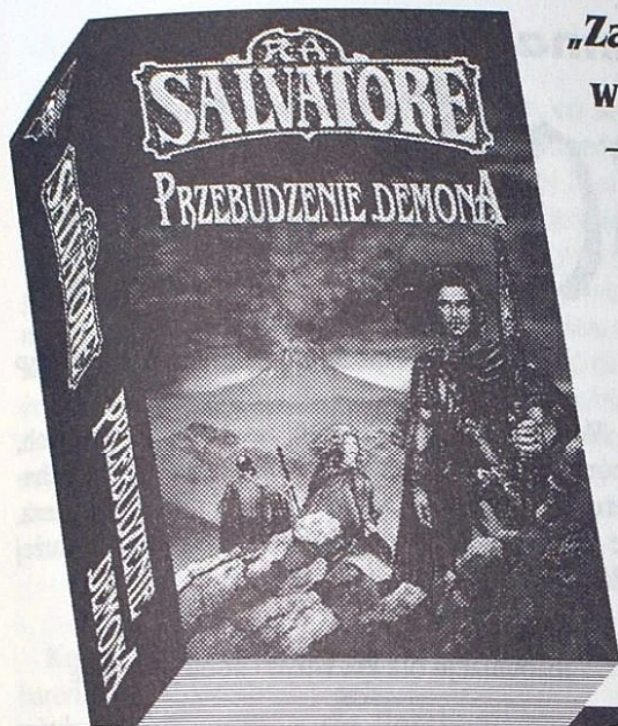
mówiły starożytne proroctwa. Kosmiczny gość nie zwiastował jednak ponownych narodzin Sigmara, był jedynie narzędziem zniszczenia, za pomocą którego Ojciec Ludzi objawił swój gniew i wypełnił klątwę biczowników.

15. dnia miesiąca Kaldzeit 1999 r. K.I. kometa, niczym ognisty młot wiedziona ręką boga, z ogłuszającym hukiem uderzyła w stolicę prowincji – Mordheim. Ziemia rozstąpiła się pod tym ciosem. Podmuch zburzył mury obronne i budynki, a straszliwy żar stopił kamienne ściany na podobieństwo rozgrzanego wosku. Drzewa w lesie otaczającym miasto zapłonęły niczym olbrzymie pochodnie. Obłoki spaceniewego pyłu utworzyły czarną chmurę, która na wiele dni całkowicie przesłoniła niebo ponad zgłiszczami miasta.

Książę Gustaw i dziesiątki tysięcy jego poddanych zginęli w potokach radioaktywnej plazmy wypływającej z krateru powstałego po uderzeniu komety.

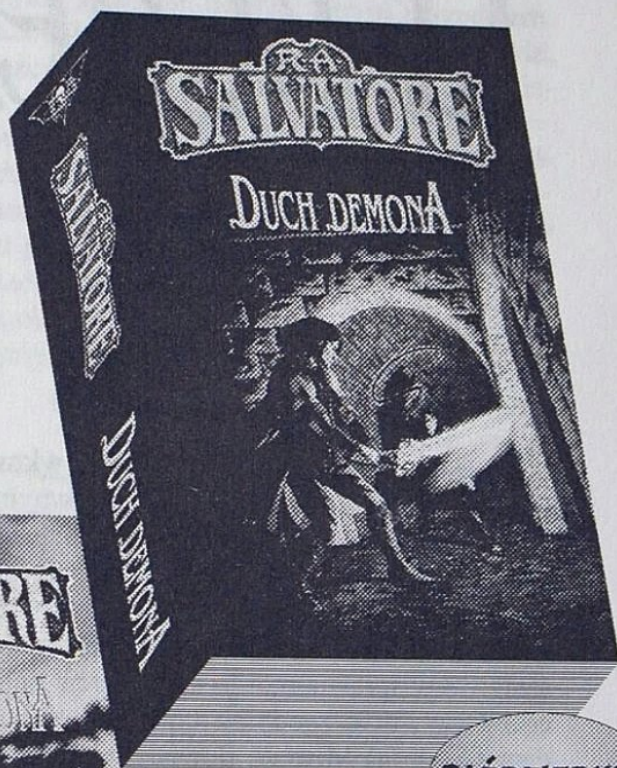
Los Mordheimu nie powstrzymał dalszych prześladowań flagellantów. Poddani okrutnym represjom biczownicy ugięli się pod ciosami, „...znikając tak nagle, jak się pojawili – niby nocne widma i złudne upiory...” Gdziekolwiek jednak – zwłaszcza w przeklętym Ostermarku i na obszarach Jałowej Krainy – procesje flagellantów jeszcze przez wiele lat przemierzały pustkowia, niosąc swoje apokaliptyczne przesłanie napotkanym wędrowcom...





**„Zajmujące... To jedne z najlepszych książek
w owocnej karierze Salvatore’a”.**
– Publisher Weekly

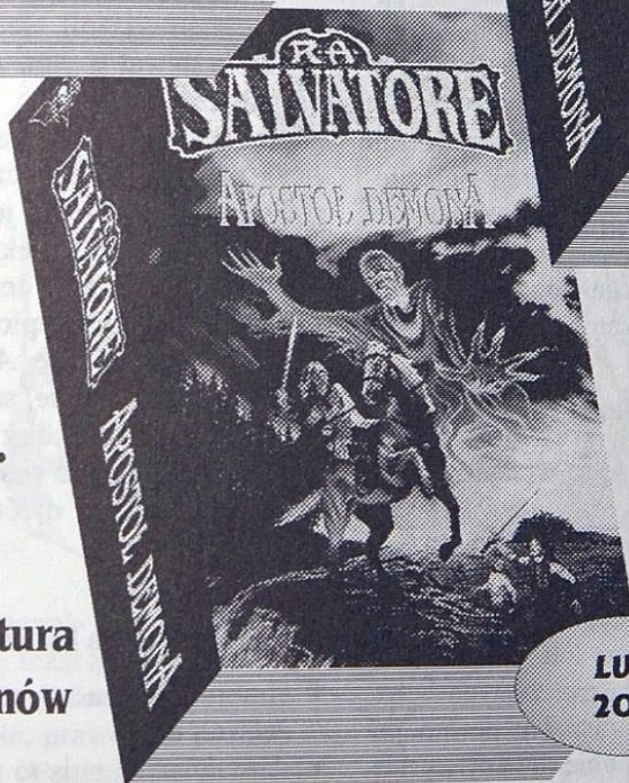
**JUŻ
W SPRZEDAŻY**



**PAŹDZIERNIK
2000**

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

– Realms of Fantasy



**LUTY
2001**

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

**Pytaj
w Salonach *EXPIK*
i księgarniach**

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



Maciej Szaleniec, Joanna Tadeusiewicz

La Belle Sorcière

Nieoficjalna przygoda do WFRP

Dokończenie z poprzedniego numeru

akt drugi – l'enquête, czyli śledztwo

W drugim akcie powieści do akcji wkraczają nasi bohaterowie. To oni staną się głównymi aktorami tej części dramatu, by w akcie trzecim dołączyć do głównych bohaterów, zaprezentowanych w akcie pierwszym.

Drugi akt będzie opowiadał o prowadzeniu śledztwa w sprawie mordu na Eubercie de Joliecoer. Oczywiście, zgodnie z moim zwyczajem, podam Ci, drogi Mistrzu, dowody podzielone na warstwy, abyś mógł dogodnie dozować swoim graczom koncepcje i podejrzenia.

zawiązać grupę śledczą!

Tak to już zwykle bywa, że to właśnie poszukiwaczom przygód przypada rozwiązywanie kryminalnej zagadki. I choć z punktu widzenia bretońskiej arystokracji żywot, jaki pędzą przeciętni śmiałkowie ze Starego Świata, nie zasługuje na szacunek, to jednak wieści o ich dokonaniach szybko się rozchodzą i to właśnie naszych bohaterów najprawdopodobniej (a raczej na pewno, już Twoja w tym głowa, Mistrzu) obie rodziny wyznaczą na detektywów. Jeżeli zdecydowałeś się wcześniej na powiązanie bohaterów z rodzinami, wtedy jeden z BG zostanie osobiście wybrany przez hrabiego do prowadzenia śledztwa (choćaby ze względu na nieposzlakowaną opinię lub sprawowaną, ogólnie szanowaną profesję, taką jak kapłan czy łowca czarownic – albo z każdego innego powodu, który Tobie, Mistrzu, wyda się odpowiedni). Pozostali powinni zostać oddelegowani do pomocy w dochodzeniu – powinni to być delegaci obu rodzin (dobrze, jeśli uda się Ci „rozłożyć” bohaterów po równo). Ich zadaniem będzie pomoc w dochodzeniu i dopilnowanie, by druga strona nie przeinaczyła faktów na korzyść którejś z rodzin (w końcu waży się honor rodziny Forteneaux!).

W tym miejscu powiem Ci o informacjach, które przed przygodą powinienesz udzielić bohaterom powiązanym z rodzinami, pod warunkiem, że przebywali na odpowiednich dworach dłużej niż trzy miesiące.

informacje dla krewnych rodu Joliecoer:

- Baron przyjaźnił się z Armagnakiem, który często bywał w jego zamku i jeździł z nim na polowania.
- Angelika jest dziewczynką grzeczną, ale dość niezależną, bardzo często wypuszcza się na długie przejażdżki jedynie w towarzystwie swych dwóch dwórek
- Jakies 8 miesięcy temu do barona przyszła wróżka. Jak głoszą plotki, przepowiedziała mu, iż „Wkrótce umrze. A śmierć nadejdzie z najmniej spodziewanej strony...”
- Baron, rozżłoszczony taką przepowiednią, kazał wróżkę utopić w stawie (taki rozkaz wydał Fontanet swoim dwóm ludziom – Hubertowi i Edbertowi).

informacje dla krewnych rodu Forteneaux:

- Hrabia jest strasznym tyranem, rządzi rodziną żelazną ręką.
- Armagnac i Louis to prawi rycerze, Louis jest bardziej porywczy i twardy, Armagnac bardziej wykształcony, wrażliwy i zakochany w pieśniach trubadurów oraz minstreli.
- Armagnac często bywał na dworze barona de Joliecoer, jest osobą powszechnie lubianą przez służbę i wojsko.
- Matka faworyzowała Armagnaca, ale jest również dumna ze starszego syna, Louisa.
- Armagnac został z dnia na dzień wysłany do klasztoru jakiegoś kontemplacyjnego zakonu. Zdarzyło się to jakieś pół roku temu i nikt nie wie, co spowodowało taką nagłą decyzję hrabiego.
- Mówi się, iż przed rokiem Louis miał kochankę, z którą spotykał się potajemnie.

warstwa pierwsza

W tej warstwie opowiem Ci, Mistrzu, co wydarzyło się w nocy, jak wygląda miejsce morderstwa oraz odsłonię fragment tej złożonej historii. Zaś Ty będziesz starał się przekonać graczy, iż zabójcą jest Louis, najbardziej oczywisty podejrzany, który miał bezpośredni, acz pozorny motyw. Jego вина zdaje się tak oczywista, że aż staje się to podejrzane i bohaterowie być może od razu zorientują się, iż został on „wrobiony”. Jednak z początku większość poszlak wskazuje na młodego rycerza. Brak jednak niezbitych dowodów...

miejsce zbrodni

Komnata, gdzie spał baron wraz z baronową, znajduje się w jednej z wież zamkowych. Do swej dyspozycji dostali wygodną alkowę z wielkim łóżem i baldachimem oraz przedsionek oddzielony drzwiami, w którym na sienniku śpi służąca. Zbrodnię odkryła służąca baronowej – jak co rano, przybyła, by wymienić nocnik.

Znalazła nieprzytomnego lokaja, leżącego na sienniku, nieprzytomną panią, leżącą w łóżu obok pana barona, którego gardło zostało czysto rozcięte, prawdopodobnie bardzo ostrym nożem. Wszystkich wcześniej ogłuszono, co można poznać po obrzmiałym guzie na głowach baronowej i lokaja oraz śladzie po uderzeniu na czaszce denata. Pościel jest cała czerwona od krwi. Żona Euberta znajduje się w ciężkim szoku, również na skutek bardzo mocnego ciosu w głowę – na początku można przepytwać tylko lokaja.

Wskutek oględzin i rozmów z lokajem można dowiedzieć się następujących rzeczy:

- Lokaj tego popił wieczorem razem z innymi służącymi i stangretami.
- Z pijackiego snu wyrwał go dziwny dźwięk, po którym ujrzał w półmroku (przedsionek nie ma okien) jakąś postać, a następnie poczuł mocne uderzenie w głowę i stracił przytomność.

- Obok siennika leży rozbity dzban po winie (to jest źródło tajemniczego dźwięku, które obudziło sługę).
- Cięcie na szyi barona zostało wykonane niezwykle sprawnie, bardzo ostrym narzędziem. Każdy, kto zna się choć trochę na łowiectwie, może podejrzewać, iż użyto noża myśliwskiego, przeznaczonego do oprawiania zwierząt.
- U wszystkich ślady po ogłuszeniu są niemal jednakowe.
- Okno jest lekko uchylone (a wieczorem zamykał je lokaj), a na parapecie widać zadrapanie (ślad po zrywaniu kotwiczki).
- Za oknem, na żwirowej alejce ogrodu nie ma żadnych śladów, jednak kamyczki są świeżo zagrabione. Wyraźnie ktoś zatarł ślady i zrobił to już kilka godzin temu, bo kamienie pokrywa poranna rosa.



Teraz powiem Ci, co się wydarzyło. Morderstwa dokonała osoba z zewnątrz, niejaki Pierre „Krzywy Nóż”, leśny rozbójnik i czciciel Khàina. Oczywiście, został do tej roboty „wynajęty”, gdyż nie miał żadnych powiązań z baronem. Dzięki czyjejś pomocy dostał się do zamku w nocy, prawie niezauważenie dotarł do wieży, otworzył drzwi

wytrychem, w ciemności potknął się o pozostawiony przez lokaja dzban z winem i natychmiast

ogłuszył sługę przy pomocy woreczka wypełnionego kulkami ołowiu. Następnie, za pomocą noża, poradził sobie ze skoblem do drzwi alkowy. Najpierw ogłuszył baronową, a później mocno chrapiącego, śpiącego na wznak barona. Następnie poderżnął mu gardło, nóż wytarł w przygotowaną wcześniej szmatkę. Potem otworzył okno i po linie zaczepionej kotwiczką o parapet zszedł do ogrodu. Mocnym szarpnięciem poderwał kotwiczkę, odczepiając ją od parapetu i pozostawiając ryse na parapecie, następnie zatarł ślady swego lądowania na alejce i wymknął się za mury. Wyczuły go psy w psiarni i podniosły jazgot. Mało brakowało, a zobaczyliby go strażnicy, jednak dzięki szybkości i łasce pana mordu, Khàina, udało mu się umknąć z zamku (również dzięki

linie z kotwiczka, która tym razem pozostała w rzadko odwiedzanym nawet przez strażę założenie zewnętrznego muru, tuż za psiarnią).

Jak już wspominałem, morderstwo wykryła służąca, mniej więcej o szóstej rano. Jej krzyki obudziły prawie cały zamek, zrobiło się spore zbiegowisko. Wśród tłumu ciekawskich z pewnością znajdą się nasi bohaterowie. Cały rozgardiasz będą się starali opanować strażnicy, jednak bez większego powodzenia. Dopiero przybycie hrabiego zmieni sytuację. Hrabia spojrzy na miejsce zbrodni, niemiłosiernie się wścieknie, iż taka obraza spotkała jego ród, potem natychmiast wyznaczy któregoś z bohaterów do roli śledczego. Później, za poduszczeniem hrabiny, która właśnie nadeszła, zostaną dokoop-

towani bohaterowie powiązani z rodziną Forteneaux, a z polecenia półprzytomnej z szoku baronowej bohaterowie znani rodzinie Joliecoer.

- Po zbadaniu miejsca zbrodni, śmiałowie mogą zechcieć przesłuchać świadków. Oto, czego można się jeszcze dowiedzieć:
- Baronowa jest w ciężkim szoku i dość nieskładnie się wypowiada. Co chwile zdaje się jej, iż baron wciąż żyje. Nic nie pamięta z nocnych wydarzeń poza tym, iż wieczorem rugała męża za jego zachowanie. Jest naprawdę szczerze zrozpaczona – powinieć, Mistrzu, odegrać to wyraźnie, by wykluczyć ją z kręgu podejrzanych, ułatwiając Twym graczom i tak już zagmatwane śledztwo.
 - Lokaj był zbyt pijany, by rozpoznać osobę, która go napadła. Powie jednak, że cios był silny, a on ma raczej twardy łeb i byle kto by go nie ogłuszył. Jego stan „wskazujący na spożycie” był zupełnym zbiegiem okoliczności, gdyż służba jak zwykle po uczcie urządziła sobie „bibę”. Ciężkie wino czerpane było ze wspólnej beczki.
 - Dodatkowo zgłosi się do śledczych jeden ze strażników, który zamelduje, iż w nocy psy

strasznie ujadły. Powie też, że zdawało się mu i jego koledze, iż w nocy zauważyli kogoś skradającego się wewnątrz murów. Gdy jednak sprawdzili, nikogo tam nie było. Sytuację zbagatelizowali, ale w świetle porannych wydarzeń nabrała ona innego znaczenia.

Oczywiście, rozejdzie się plotka, iż to Louis zamordował barona. Zda się ją potwierdzać pewne znalezisko....

nóż w szafie

Służąca sprzątała właśnie korytarz w prywatnej części zamku Forteneaux. Gdy zobaczyła, że na kłamce prowadzącej do komnaty myśliwskiej nie ma śladu kurzu, zaintrygowana – nacisnęła ją. Jakież było jej zdziwienie, gdy odkryła, iż zamknięte od pół roku drzwi są teraz otwarte. Należy nadmienić, iż na prawo od komnaty myśliwskiej znajdują się, obecnie zamknięte, pokoje Armagnaca, które mają również osobne wejście z korytarza i są połączone z salą myśliwską. Po lewej zaś (a od tej strony nadchodziła służąca), mieszczą się komnaty pana Louisa (również mają bezpośrednie wyjście na korytarz i do sali myśliwskiej). Od czasu wyjazdu Armagnaca do klasztoru, jego pokoje i wyjście sali myśliwskiej na korytarz były na stałe zamknięte, zaś klucze zdeponowane u klucznicy zamkowej. Tej nocy jednak ktoś owe drzwi otworzył.

Dziewczyna weszła do komnaty, myśląc, iż jakiś złodziej włamał się do niej i zobaczyła lekko uchylone drzwi szafy, w której przechowywane są stroje myśliwskie. W środku znalazła okrwawiony myśliwski nóż, przyklejony do drewna (co sugeruje, że kiedy go kładziono, krew była jeszcze świeża). Ostrze świetnie pasuje do śmiertelnej rany barona. Oczywiście, do komnaty miała dostęp klucznica, Louis i teoretycznie Armagnac, oczywiście gdyby nie znajdował się w klasztorze, pół dnia konnej jazdy od zamku.

Teraz należy Ci się, drogi Mistrzu, kilka słów tytułem wyjaśnień. Co faktycznie wydarzyło się owej nieszczęsnej nocy?



Otóż w zamku był Armagnac. Młody szlachcic został zaprzysiężony przez ukochaną, iż nie dopuści do jej małżeństwa z Louisem. Nie miał jednak wiele możliwości przeciwdziałania planom rodziców, gdyż wieść o jego romansie dotarła do uszu hrabiego i dlatego natychmiast wysłał swego syna do klasztoru o ścisłej regule. Miał zamiar przetrzymać go tam przez rok, a następnie, gdy już będzie po ślubie, pozwolić mu wyjść, by kontynuował duchowną, a nie mniśią karierę. Niestety, nie powiedział o swych planach Armagnacowi, a ten myśląc, iż ojciec skazał go na wieczną kontemplację wspaniałości Pani z Jeziora, wypowiadał się z wiążącej go przysięgi opatowi. Ten, widząc desperację chłopca, zwolnił go z klasztoru, nakazując uporządkować sprawę tego świata, oczywiście w sposób godny rycerza. I tu na arenę weszła główna intrygantka naszej opowieści – wiedźma, kapłanka czarnej Ecate, przepiękna Margot Vent. Dziewczyna zwiódła Armagnaca, podając się za kapłankę Pani z Jeziora (a może nawet za samą opiekunkę rycerzy Bretonii) i przekonała młodzieńca (z lekką pomocą otumaniającej magii), aby owej nocy wszedł do zamku, przekupując strażników i nakazując im milczenie (zresztą i tak dla ukochanego pana Armagnaca zjedliby nawet własne buty). Następnie Armagnac miał dokonać jednej prostej rzeczy – ukraść klucze do salki myśliwskiej i podłożyć tam w szafie zwyczajnie wyglądający myśliwski nóż. Oczywiście, miał się o nic nie pytać, gdyż polecenia pochodziły od samej Pani z Jeziora i miały zbliżyć go do ukochanej oraz zapobiec ślubowi (co zresztą było prawdą).

Jak mu kazano, tak uczynił. Około drugiej w nocy Armagnac przybył do zamku, przekupił strażników i zaprzysiężił ich, by milczeli cokolwiek się zdarzy, zabrał klucz do salki myśliwskiej oraz do swego pokoju (nie mógł się powstrzymać od zobaczenia swojej komnaty). Korzystając z przekupienia straży, do zamku dostał się również Pierre „Krzywy Nóż”, podając się za sługę Armagnaca. Młody rycerz podłożył nóż i zajrzał do swej starej izby. Wszystko leżało na swoim miejscu. Gdy zobaczył ukochany miecz wiszący na ścianie, zabrał go, następnie wymknął się z zamku (zapominając oddać kluczy). Po tym wszystkim udał się do czarownej leśnej altany, siedziby „kapłanki”, gdzie zmorzył go magiczny sen. Usnął i będzie tak spać, aż (jeśli) odnajdą go nasi bohaterowie. Gdy zabójca zagłębił swe ostrze (identyczne do zostawionego przez Armagnaca) w gardle barona, otworzyło się magiczne połączenie przygotowane

przez czarownicę, które przeniosło część krwi barona na nóż zostawiony w szafie.

WARSTWA DRUGA

Cóż, z pewnością Twoi gracze zorientowali się, iż dowody wskazujące na Louisa są zbyt oczywiste. Każdy bretoński bajlif od razu zamknąłby dochodzenie i kazał ściąć młodego arystokratę. Nasi bohaterowie natomiast będą mieli okazję dotrzeć do samego dna tajemnicy. W tej warstwie będziemy starali się ukazać graczom, że za morderstwem stoi Armagnac. Wszak to on, pozornie, najwięcej zyskiwał. Śledczym pozostaje jedynie przesłuchiwanie różnych osób w zamku, gdyż dowodów rzeczowych jest bardzo niewiele. A oto one:

- Brak miecza w komnacie Armagnaca – oraz wytarte klamki na drzwiach prowadzących do jego pokoju.
- Brak kluczy u klucznicy zamkowej – dodatkowo ktoś ze służby mógł widzieć w nocy człowieka z długą brodą, szwendającego się w okolicy pomieszczeń dla służby (Armagnac ma długą brodę, gdyż w zakonie rzadko się goliło, a później, gdy trafił do wiedźmy, trzymała go często w stanie uśpienia, by doczekał bezczynnie dnia uroczystości).
- Nagły wzrost ilości złotych monet, będących w posiadaniu zamkowej straży – na ów fakt może zwrócić uwagę sierżant zamkowej straży, jednak sam z tą wiadomością do bohaterów nie pójdzie (wszak nie jest donosicielem). Dopiero zapytany, wyjaśni, iż podejrzewa, że tej nocy część jego żołnierzy została przekupiona i dodatkowo zaprzysiężona przez kogoś, kogo szanują, gdyż nie powiedzieli mu niczego nawet pod groźbą chłosty oraz tortur.

Nie jestem w stanie przewidzieć, kogo jeszcze przepytają nasi detektywi. To w końcu jest otwarte, bardzo trudne dla nich śledztwo. W następnym fragmencie opiszę, jakich informacji mogą im udzielić poszczególne osoby. Ty zaś, znając całą historię (którą Ci niedługo dokończę), możesz dawać różne ciekawe szczegóły.

Dwórki Angeliki doskonale wiedzą, iż była ona zakochana w Armagnacu oraz że spotykała się z nim często w ogrodzie. Wiedzą też o przysiędze młodego rycerza, iż nie dopuści do ślubu. Mogą również wspomnieć o spełnieniu się kłątwy jakiejś wróżki, która przepowiedziała śmierć barona.

Ardor de Fontanet sporo wie o wróżce. Osiem miesięcy temu baron spotykał się, i to niejednokrotnie, z piękną kobietą, która podawała się za wróżkę. Fontanet widział ją kilka razy i dobrze

zapamiętał, jak wyglądała. Dodatkowo orientuje się, gdzie owa kobieta spotykała się z baronem (zna położenie „czarownej altany”). Nie powinien jednak jeszcze wyjawiać tego naszym graczom, szczególnie że uważa ową informację za bezwartościową już od ośmiu miesięcy. Po jednym ze spotkań Eubert został uraczony przez kochankę wróżbą, przepowiadającą mu rychłą śmierć z najmniej spodziewanej strony. Baron zapalał, nie wiedząc czemu, strasliwym gniewem i rozkazał Ardorowi utopić niewiastę. Fontanet przekazał ten niemiły rozkaz dwóm osiłkom, którzy uśmiercili dziewczynę – oczywiście Fontanet nie opowie całej tej historii od razu, trzeba go będzie odpowiednio przymusić bądź zachęcić – wszak przyzna się wtedy do współudziału w morderstwie!

Dwaj siepacze Fontaneta, Hubert i Edbert, którzy towarzyszyli swemu dowódcy w tej „wyprawie”, mogą zeznać, iż zgodnie z rozkazem przywiązali dziewczynie kamień do nóżek, po czym „wciępnęli w stawiszczę i ani widu”.

Angelika nie będzie rozmowna, gdyż jest strasliwie przerażona. Sądzi, iż to jej ukochany zamordował barona, chcąc dopełnić przysięgi. Za nic w świecie nie zdradzi ukochanego, jest również zrozpaczona, gdyż wini siebie za śmierć ojca. W czasie ewentualnego przesłuchania powinna zachowywać się dziwnie, może lekko nieobliczalnie, aby wyglądało to intrygująco, ale jednocześnie nie wskazywało jednoznacznie na winę Armagnaca.

Rozmowa z hrabiną może dostarczyć informacji, iż baron nie miał praktycznych wrogów, gdyż był bardzo lubiany. Kobieta spróbuje przekonać bohaterów, że Louis nie mógł dokonać morderstwa, gdyż nie jest głupi – w tej sytuacji w sposób oczywisty wskazywałby na siebie, a poza tym jest prawym rycerzem, który nie działałby takimi metodami.

Oczywiście, można również porozmawiać z Louisem, lecz on wie niewiele – może tylko szczerze zapewnić, że nie zabił barona!

Być może zdobyte informacje nakłonią bohaterów do odwiedzenia pobliskiego klasztoru.

Dobierz tak odległość, by byli w stanie dojechać i wrócić tego samego dnia. Chodzi o to, aby ich nie zniechęcić do opuszczenia miejsca śledztwa, a jednocześnie, by klasztor był w sensownej odległości, która wciąż daje Armagnacowi alibi, gdyby w nim przebywał (inaczej mówiąc, jest za daleko, by młodzieniec wyszedł wieczorem, zabił barona i nie zauważony wrócił do klasztoru).

klasztor „pani z jeziora od natchnionych myśli”

Opactwo znajduje się w lesie, na skalistym wzniesieniu. Jest bardzo stare i obowiązuje w nim ścisła reguła. Nawet nowicjusze mogą się kontaktować ze światem jedynie za pozwoleniem opata.

Dlatego bohaterowie nie zostaną wpuszczeni do środka. Rozmawiać będą mogli jedynie z furtianem,

a gdy wyjawia cel swej wizyty, wyjdzie do nich (na zewnątrz) opat.

Czegóż można się dowiedzieć od opata?

- Armagnac nie ma w klasztorze od trzech miesięcy.

- Opat zwolnił go z powodu, który jest ukryty tajemnicą spowiedzi.

- Opat będzie wyraźnie wstrząśnięty wiadomością o śmierci barona (w duchu będzie rozważać, czy nie uczynił tego Armagnac) – jednak tajemnicy dotrzyma – zasugeruje tylko, by wyraźnie

przyjrzeć się prawdziwym stosunkom pomiędzy dwoma rodzinami, nie wykluczając pań i panien (to oczywiście wyraźna wskazówka, by zainteresować się Angeliką, jeżeli bohaterowie jeszcze jej nie „przycisnęli”).

la belle sorcière

Nadszedł czas, abym opowiedział Ci, drogi Mistrzu, wszystko po kolei:

Cała historia zaczęła się rok temu, kiedy baron spotkał w lesie Margot Vent, przepięknej urody niewiastę, o długich, falujących, czarnych włosach, odzianą w białą suknię. Kobieta podawała się za kapłankę Pani z Jeziora, w rzeczywistości zaś była wiedźmą, kapłanką Ecate. Chciała uwieść barona dla siebie tylko znanych,



mrocznych celów. Prawie jej się to udało, jednak się po prawie czterech miesiącach sekretnych schadzek w czarownej leśnej altanie baron zorientował się, iż coś jest nie tak i postanowił oddać dziewczynę. Wtedy rozszoszczona czarownica obłożyła go klątwą, która dotarła do służby w formie przepowiedni. W odwecie (i trochę ze strachu, iż kapłanka wszystko wygada baronowej oraz że klątwa faktycznie się spełni) baron rozkazał „kapłankę” utopić. Pech chciał, że dziewczyna była wiedźmą, a jak wiadomo, czarownice nie toną. W dodatku nie tylko unoszą się na powierzchni wody, ale jeszcze nie mogą w ten sposób umrzeć. Dlatego Margot nie zginęła i po przysięgła baronowi zemstę.

Jej plan wykrystalizował się, gdy dowiedziała się o zamiarze wydania Angeliki za Louisa. Postanowiła uniemożliwić małżeństwo i doprowadzić do śmierci barona. Najpierw uwiodła Louisa, by w razie, gdyby jakoś jednak doszło do ślubu, unieszczęśliwić córkę barona. Przewrotnym zrządzeniem losu, podczas udawanych miłosnych spotkań z młodym rycerzem, Margot zapalała do Louisa prawdziwym uczuciem. Na nic zdała się jej czarnoksięska sztuka – zew serca był silniejszy. Co gorsza, ta miłość została w pełni odwzajemniona. Piękna czarownica ofiarowała swemu ukochanemu swój konterfekt w formie medalionu. Taki sam medalion, lecz z wizerunkiem Louisa, sama nosiła na sercu.

Owe sporządzone dzięki magii Ecate amulety mówiły drugiej osobie, co się dzieje z jej kochankiem i jakie są uczucia tej drugiej osoby.

Niestety, gdy ojciec Louisa zdecydowanie polecił mu ożenić się z Angeliką, skruszony rycerz oświadczył ukochanej, iż będzie musiał przestać się z nią widywać, gdyż nie mógłby być nieszczerzy względem swej narzeczonej. Margot prosiła, błagała, próbowała nawet zaczarować kochanka, jednak honor i upór młodego człowieka był silniejszy (choć sprzeciwiał się porwom serca). Wtedy Margot postanowiła przy pierwszej nadarzającej się okazji zamordować barona i jednocześnie tak

sfabrykować dowody, by cień podejrzenia padł na Louisa. Liczyła, że gdy zostaną mu postawione tak irracjonalne zarzuty, odwróci się od rycerskich ideałów oraz honoru i powróci do niej.

Armagnac pośrednio umożliwił zabójcy dostanie się na zamek i umieścić tam dowód obciążający Louisa. Czarownica nie przewidziała jednak wydarzeń z dnia poprzedzającego zabójstwa, które znacznie bardziej niż planowała, wskazują na winę jej ukochanego.

Co do Armagnaca, to po wykonaniu swej „misji” wrócił do czarownej altany, która jest przemienioną mocą magii Ecate zwykłą leśną chatą, i zasnął tam magicznym snem (tak, by nie przeszkadzał czarownicy – zresztą Margot nie życzy mu źle, jeżeli cała sprawa skończyłaby się pomyślnie, puściłaby go wolno).



akt I warstwa trzecia

– le grand final!

Teraz już wiesz wszystko, drogi Mistrzu. Przyszedł czas, by przed Twoimi graczami odsłonić intrygę w całej okazałości. A więc do dzieła!

ostatnie przesłuchania

Jeżeli gracze dojdą do tego, że za zamordowaniem barona stał Armagnac (co zresztą pozornie dość dobrze wiąże się z przepowiednią), czas, aby osoby, które dotąd trzymały język za zębami, zaczęły mówić. Proponuję deli-

katnie zasugerować graczom

kolejne przesłuchania ludzi ze świty Joliecoer, w czasie których można wyjawiać więcej, o ile to będzie potrzebne, plotek o pięknej wróżce. Można wręcz zasugerować, iż spotykała się z baronem w innym niż czysto profetycznym celu! Jednocześnie Angelika powinna w końcu się złamać i jeżeli gracze nie byli w klasztorze, wyznać im swe podejrzenia (co na tym etapie jest, niestety, złym tropem). Wreszcie należy, używając delikatnych plotek o kochance Louisa i jego wyprawach do lasu (co powinno się już kojarzyć bohaterom z wyprawami do lasu barona – zresztą w to samo miejsce – do siedziby wiedźmy), do wypytania rycerza

o piękną, czarnowłosą dziewczynę w białej szacie. Louis, jako rycerz prawdomówny, odpowie, iż była jego kochanicą i nadal kocha ją czystą miłością. Pokaże bohaterom kontrefekt z jej malunkiem, w którym nosi pukiel włosów. I tu uwaga – medalion jest magiczny – jeżeli w drużynie jest jakkolwiek czarodziej bądź kapłan, natychmiast (lub jeśli wolisz, po udanym teście) dowie się, iż został stworzony dzięki mrocznej magii Pani Ciemności – Ecate! Jakież będzie zaskoczenie bohaterów, gdy Louis będzie nazywał swoją ukochaną kapłanką Pani z Jeziora!

Oczywiście, Louis może opisać drogę do czarownej altany (pod warunkiem, iż bohaterowie nie zdradzą się przy nim swymi podejrzeniami oraz, jak przypuszczam, bynajmniej nie pokojowymi zamiarami względem jego ukochanej). W przeciwnym razie sam uda się do Margot, by ją ostrzec i bronić przed ewentualną napaścią (a że brak mu subtelności, będzie można go z łatwością śledzić).

CZAROWNIA ALTANA

I tak dotarliśmy prawie do końca naszej opowieści. W ciemnej puszczy, na polanie znajduje się przepiękna altana, jakby żywcem wyjęta z romansów rycerskich. Wewnątrz, wśród roztańczonych motyli, śpi Armagnac. Nieopodal są skałki, w których znajduje się jaskinia. Tam ukrywa się Pierre „Krzywy Nóż”. Czarownica, w chwili przybycia bohaterów, będzie zbierać zioła, tak więc zdążą spokojnie rozejrzeć się po okolicy. Jednocześnie z odkryciem groty pojawi się w jej wejściu zabójca, uzbrojony w wielki myśliwski nóż, dokładnie taki sam, jak domniemane narzędzie zbrodni znalezione na zamku. Z lasu wyjdzie czarownica, dzierżąc w ręce swój magiczny kostur i naręcze ziół. Pora na scenę finałowej rozmowy, w której bohaterowie oskarżą wiedźmę, ona zaś opowie hardo o swej miłości, zemście i kłótni, która się do końca wypełniła (bo prawdą jest, iż baron nie mógł spodziewać się śmierci z ręki leśnego zbójcy, kierowanej przez „nieżyjącą” w jego mniemaniu wróżkę). Jeżeli bohaterowie przybędą tutaj po śladach Louisa,

jeśli zagrożą kobiecie, zakochany rycerz wyjdzie spośród drzew odziany w pełną zbroję i będzie jej bronił (wciaż myśli, iż jego ukochana to kapłanka Pani z Jeziora).

Faktem jest, że czarownica za nic nie przyzna się do winy, co by ją naraziło na zgładzenie przez inkwizytorów. Tak więc prawdopodobnie nastąpi stracie, w którym czarownica przyzwie do pomocy ciemne moce Ecate. Jeżeli ujrzy to Louis, dozna szoku i przestanie bronić kochanki. Proponuję, abyś pozwolił mu wtedy wrócić do zamku. Walkę z wiedźmą uczyni widowiskową i trudną. Pamiętaj, iż Pierre będzie wołał uciec, a nie nadstawiać karku w starciu z przeważającym liczebnie wrogiem! Gdy ostatni cios zakończy żywot wiedźmy, opisz, jak rozwiewa się zaczarowana aura polany, znika altana i strumień, a z leśnej chaty wychodzi obudzony Armagnac. Piękna dziewczyna, czarodziejka i kapłanka Ecate, zamieni się w starą, pomarszczoną staruchę!

epilog

Niestety, historia ta nie skończy się szczęśliwie. Niezależnie od tego, czy bohaterowie dotarli do wiedźmy wiedzeni wskazówkami Louisa, czy też po jego śladach, zrozpaczony rycerz zamknie się w swej komnacie. Gdy po wielu godzinach ktoś w końcu otworzy zatrzaśnięte drzwi, znajdzie tam Louisa przebitego własnym sztyyletem. W rękę będzie ścisnąć medalion z wizerunkiem uśmierconej przez naszych bohaterów ukochanej.

Może jednak nie uda im się rozwiązać zagadki i pięknej wiedźmie nie spadnie włos z głowy. Wtedy jednak najprawdopodobniej ścięty zostanie Louis, a Margot, dzięki mocy magicznych naszyjników, natychmiast się o tym dowie. I wtedy ona targnie się na swoje życie. Na pocieszenie dodam tylko, iż gracze są nieprzewidywalni. Cóż, może Twoi bohaterowie, drogi Mistrzu, znajdą jakieś weselsze rozwiązanie. Być może... Nam się nie udało...

Więcej o czarownej krainie zwanej Bretonią dowiedziecie się z przygotowywanego właśnie albumu „Labirynt – przewodnik po Starym Świecie”.

OGŁOSZENIE

Z przyczyn zależnych od redakcji wyniki ankiety specjalnej musimy przenieść na numer styczniowy. Serdecznie przepraszamy, informując jednocześnie iż nagrodami będą: produkty wydawnictwa MAG, podręczniki „Legenda Pięciu Kręgów” i komiksy wydawnictwa EGMONT.

SPROSTOWANIE

Chcieliśmy przeprosić wszystkich zainteresowanych. Dukarscy wygrzebańcy na spółkę z jakąś posse sprawili, iż w relacji z Euroconu nie zamieściliśmy autora zdjęcia Waltera Jona Williamsa. Niniejszym naprawiamy swój błąd. Autorem owej fotki był Michał Dagajew.

Cthulhu fhtagn!

Zbliżają się święta, nadchodzi Nowy Rok, gwiazdy gnają w wiadome położenie... Koniec wieku zawsze wywoływał na Ziemi olbrzymie emocje. Warto ten czas wykorzystać także na rozegranie jedyne w swoim rodzaju scenariusza – przygody o końcu świata. Zapewne nie raz planowaliście już taką sesję, zapewne wielu z Was już ją poprowadziło. W tym miesiącu Abrakadabra i Kormak pokażą Wam, że można na ten temat spoglądać w inny sposób. Z kolei nieoceniony Puszkina w kolejnym już odcinku „Technik...” da Wam kilka rad na temat sztuki, której dobre opanowanie jest niezbędne, jeśli chcecie poprowadzić apokaliptyczną przygodę – na temat narracji. Oby pierwsza gwiazdka na niebie pojawiła się jak najszybciej.

Jerzy Cichocki

Joe Abrakadabra i Kormak Mak Art

POSTAPOKALIPTYCZNY ZEW CTHULHU

Piotr Cieślinski

Proszę, proszę wejść. Cieszę się, że pomimo tej paskudnej pogody udało się panu tutaj dotrzeć. Jestem dr Sapersteen, rozmawialiśmy przez telefon. To niezwykle, że ktoś z prasy zainteresował się w końcu chorobami psychicznymi. Teraz w modzie są przecież deformacje fizyczne. Zwłaszcza u małych dzieci. Nikt już się nie przejmuję szaleństwem kielkującym w naszych własnych głowach. A to takie fascynujące... Niestety, z tymi dwoma pacjentami nie będzie pan mógł się spotkać. Tydzień temu próbowali ucieczki i od tej pory musimy im podawać silne leki uspokajające. Rozumie pan, pogryźli strażnika. Jednak udało mi się przygotować dość szczegółowe i wyczerpujące dane na ich temat. To naprawdę ciekawe przypadki. Wierzą, że odbierają sygnały z przyszłości. Podobno Koniec Świata rozbił i wystrzelił całą rzeczywistość pomiędzy znane nam wymiary. Teraz fragmenty myśli, obrazów i wspomnień z przyszłości mkną pomiędzy czasem i przestrzenią niczym fala radiowa. Oni twierdzą, że potrafią je odbierać. W tych szarych teczkach znajdują się ich biografie, moje analizy i spostrzeżenia, a także ich rysunki. Nagrane rozmowy są na tych taśmach. Niestety, muszą one pozostać w naszym zakładzie. Mogę je jednak panu odtworzyć. Niech pan wyjmie jakiś notatnik. Już? No, to puszcza taśmę...

[ZAPIS TAŚMY]

Za chwilę otworzymy pieczęć. Wyjdziemy na Zewnątrz. Pomimo zapewnień Najwyższego Kapłana, wciąż nie mogę pozbyć się tej odrobiny obawy, która we mnie siedzi. Zgodnie z przepowiednią, ludzka cywilizacja skończyła się wraz z emisją ostatniego odcinka „Mody na sukces”. Wtedy to na niebie pojawiła się kometa zwiastująca nadejście Drugiego Słońca, którego światło miało wypalić z powierzchni Ziemi grzech wszelki i ludzi go noszących. Ale nie naszą Niebiańską Rodzinę. Najwyższy Kapłan powiadomił nas, że zostaliśmy naznaczeni i że przetrwamy Czas Oczyszczenia. Musimy odczekać tylko 6666 odtworzeń albumu Davida Hasselhoffa. Tyle bowiem trwać ma Czas Oczyszczenia. Dziś nadeszła chwila,

kiedy opuścimy schron i na nowo zasiedlimy Ziemię. Za chwilę otworzymy pieczęć. I niech św. Manson ma nas w swojej opiece.

(Fragment zapisków pacjenta nr 898)

Zapis #90200, Pacjent nr 898, Rozmowa nr 1

Dr – Czy możesz się przedstawić? Pamiętasz swoje imię?

898 – Które? Moją głowę wypełniają setki imion...

Dr – A które z nich uważasz za swoje?

898 – Imiona nie mają właścicieli. To właściwie mają imiona.

Dr – Czy wiesz, co to za miejsce? Wiesz, gdzie się znajdujesz?

898 – Gdzieś w okolicach końca XX wieku...

Dr – Jesteś w szpitalu. Orientujesz się, dlaczego tu jesteś?

898 – Miejsce nie jest ważne. Nie w obliczu Końca. Nie w obliczu TAKIEGO Końca. Teraz liczy się tylko czas. A tego mamy coraz mniej.

[Pacjent zamyka się w sobie, nie reaguj na dalsze pytania].

[**Adnotacja:** ze względu na olbrzymie podobieństwo schorzenia występującego u 898 i 910, postanowiłem, aby ich leczenie odbywało się równolegle i aby obydwaj jednocześnie uczestniczyli z rozmowach, co, mam nadzieję, przyczyni się do zwiększenia efektywności całego procesu leczenia.

Dr Sapersteen].

Zapis #90214, Pacjent nr 898 i nr 910,

Rozmowa nr 2

Dr – Jak to się wszystko zaczęło? Gdzie wtedy byliście?

898 – Stałem w tym czasie na pustyni, leżałem w domu i biegłem do pracy. Jak co rano, każdej nocy, w popołudnie. Byliśmy wszędzie. Uderzyło każdego z nas. Mocniej, słabiej, ale wszystkich...

Dr – Kiedy to wszystko miało miejsce? Możecie podać datę?

910 – Jeszcze tylko chwila.

Dr – Spodziewaliście się czegoś? Były jakieś znaki? Omeny?

910 – Wszędzie. Świat w jednej chwili oszalał. Każdy wierzył w swój Koniec Świata. Tymczasem spotkały nas wszystkie...

[**Adnotacja:** Pacjent 898 zaczyna tarzać się po podłodze, jakby się palił. Wrzeszczy dziwne słowa w najróżniejszych językach. Rozpoznaję niemiecki i francuski. Aplikujemy mu środki uspokajające. Skutkują. Nie przerywam rozmowy].

Dr – Mówiłeś o znakach. Możesz wymienić niektóre z nich?

910 – Jeszcze niczego nie widzisz? Przecież wystarczy włączyć telewizor.

Dr – Więc pomóż mi zobaczyć. Pokaż mi je.

[**Adnotacja:** Przez pacjenta 910 zaczyna rzeczywistość „nadawać” telewizor. On sam moduluje głos na kilkanaście sposobów, grymasy na twarzy zupełnie zmieniają jego oblicze. Pierwszy raz widzę coś takiego].

910 – ...tymczasem w Jerozolimie wielka radość. Fanatyczny odłam Żydów, *Natorej Karta*, odbudowuje Świątynię Salomona. Teraz oczekują na Mesjasza Izraela. Niestety, powraca tylko Nyarlathep. W ogólnym zamieszaniu eksploduje Arka Przymierza! Cóż, było sobie święte miasto...

British Museum. Kilkunastu pracowników złożyło wypowiedzenia po tym, jak dwóch konserwatorów zniknęło w tajemniczych okolicznościach w podziemiach muzeum, w dziale tajemniczych artefaktów. Kustosz zarzeka się, że obrazy A. O. Spare’a poruszają się w nocy i przemawiają do niego...

...a teraz przenosimy się do Doliny Śmierci, gdzie po 40 dniach postu niewielka grupka Jezusowców spotyka swojego Mesjasza. Tak! Już go widzimy! Wszystko się zgadza, chociaż wygląda na dużo starszego. Długie, siwe włosy, broda, wytatuowana swastyka między oczami. Panie i panowie. To naprawdę ON!!! Wierni twierdzą, że wyszedł do nich z jaskini w górze. *Helter Skelter* już się rozpoczął...

898 – Zmień! Zmień kanał!!!

910 – W Maroku panika! Przy otumaniających dźwiękach piszczałek i bębnow powrócił *Bel Jeloud*, bóstwo plemienia *Jajouka*. Wygląda na to, że nie wrócił w pokojowych zamiarach...

Egipt. Sfinks jak gdyby nigdy nie wstał, otrzepał się i zaczął zjadać turystów, którzy jeszcze nie opuścili potępionego lądu...

Dr – Przestań. Wystarczy.

Zapis #90229, Pacjent 898 i 910, Rozmowa nr 3

[**Adnotacja:** Z powodu kilkakrotnie pojawiających się wzmianek o Drugim Słońcu, postanowiłem wydobyć z 910 i 898 więcej szczegółów. Jednak przez dłuższy czas nie byli skorzy do rozmowy. Po prostu siedzieli lub leżeli. Dopiero po kilku dniach udało mi się z powrotem nakłonić ich do konwersacji.]

Dr – Co stało się z ludźmi?

910 – Ci, którym sprzyjało szczęście, męczyli się może z 10 minut, zanim umarli. Walące się wieżowce. Unoszące się wysoko gęste, trujące chmury, przez które gdzieś przedzierało się palące słońce...

898 – Ogień! Ogień z niebaaaaaa!!! Ocal nas [niezrozumiały bełkot].

Dr – Jak wyglądała Ziemia?

910 – Od tamtej chwili nie widziałem już gwiazd. Zniknęły. Wszystkie. Co do ostatniej. Noce stały się przerażające. Czarna, błuźniercza pustka zawieszona ponad naszymi głowami. Pierwszej nocy połowa z nas postradała zmysły. Pozostali nie mogli doczekać się poranka. Byli przekonani, że wtedy będzie lepiej. Ich mózgi wyżał widok Drugiego Słońca.

898 – Dzień Ciemnych Gwiazd – nie rozumiesz tego? Jakże samotnym jestem wśród pogaszonych gwiazd...

Dr – Drugiego Słońca? O co tu chodzi?

898 – Azathoth! Azathoth!

910 – Atomowy chaos przybył pożreć nasze Słońce. W całej swojej ohydzie i obrzydliwości – przerażająco piękny. Szybko pozyskał wyznawców. Nasze bóstwa okazały się małe i błahe w porównaniu z tym, co wypełzło na powierzchnię Ziemi.

Dr – Jak wyglądali owi bogowie?

898 – Czy tak banalne sprawy jak kształt są teraz ważne? Chcesz wielkiej futrzastej ropuchy? Masz ją! A może gustujesz w ośmiornicopodobnych skrzydlastych stworach? Nie ma sprawy!!! Oni wyglądają jak chcesz! Pełzający chaos nie ma kształtu!!! To tylko nasza wyobraźnia!!! Ach... [Pacjent zaczyna łkać].

910 – Chachachachachacha!!! Ich bawi nasz strach! Zmieniają się w nasze najgorsze kosmary! Nie przypuszczałem nawet jak bardzo można pragnąć być ślepym!!! Chachachachachacha!!!

[W tym momencie pacjent 910 próbował wyłupić sobie oczy... Na szczęście sanitariusze byli w pobliżu... Kolejna dawka środków uspokajających pokonuje jego opór i histeryczny śmiech.]

Dr – Ilu przeżyło?

910 – Garstka na górze, garstka na dole. Pierwsi nie przypominali już wyglądem ludzi. Drudzy mieli szaleństwo w oczach. Wszyscy zgubieni. Z braku pożywienia... heh... rozumiesz, prawda? Zabraliśmy się sami za siebie. Wraz z powrotem prastarych bóstw powróciły prastare zwyczaje. Nawet nie podejrzewasz, jakie to może być wspaniałe... Nowy Eon, cha, cha!!!

Ia!!! Yog-Sothoth! Neblod Zin!!!

Dr – Co z tymi, którym udało się uciec?

898 – Wyłapali nas. Co do jednego. Jeśli nawet ktoś został... nie wierzę, żeby nam teraz pomógł. Nie teraz. Nie wiem, gdzie nas zabrali. To, co stworzyli tutaj, na Ziemi... to nie były nasze miasta. To nie była już nasza planeta.

Dr – Co się z wami działo?

898 – Nie wiem, gdzie zabrano kobiety.

910 – Wiesz! Widziałeś! Powiedz mu...

898 – Nic nie widziałem!!! NIC!!! Słyszysz? Pozwól mi zapomnieć... ja już nie chcę...

Dr – Zostali tylko mężczyźni?

910 – Musieliśmy pracować. To na budowie widziałem resztę. Wielkie, czarne piramidy. Były nas tysiące, aż po sam horyzont. Całe stada niewolników. Pałace bez okien – ta ich dziwna geometria...

[Adnotacja: Wraz z kolejnymi sesjami zauważa się nasilenie odbieranych przez nich „głosów”. Nadal nie rozumiem powodu tego zjawiska. Postanowiłem zmniejszyć im dawkę leków. Chcę dotrzeć do wnętrza choroby. Do samego jej jądra.]

Zapis #90231, Pacjent 898 i 910, Rozmowa nr 4

Dr – Dlaczego państwa nie reagowały? USA? Rosja? Co z Kościołem?

898 – Nikt nie był gotowy na COŚ TAKIEGO. Wszyscy pobledli. Każdy ratował swój własny tyłek. Prezydent USA pierwszy schował się w schronie. A reszta? Jak się okazało, reszta od dawna była po Ich stronie...

910 – Wysłuchajcie mnie! Jestem sługą Prawdziwego i Jedyne Boga. Nie dajcie się omamić!!! Szatan przystąpił do ostatniego boju. Ale mamy jeszcze szansę wygrać tę apokaliptyczną bitwę o nasze dusze. Wystarczy, że oddacie w moje ręce swoje dzieci. Nie, nie jestem kaniibalem. Zwołam kolejną krucjatę. Z pieśnią na ustach, miłością w sercu i Biblią w dłoniach, musimy zwyciężyć!!!

898 – Słyszysz go? Wysłał już cztery takie krucjaty. Żadna nie wróciła...

Dr – Ale przecież mamy broń. Głowice nuklearne!

898 – Większość naszych kodów miał prezydent. Dlaczego ich nie użył... sam nie wiem.

Dr – A Pentagon? FBI? CIA?

898 – Nimi zajęła się Kongregacja Świętego Teodora Kaczyńskiego, utworzona gdzieś na pustyni Nevada, których Pismem Świętym jest manifest *Unabombera*... Specjalnie na okazję tej uroczystej inauguracji grająca pocztówka z napisem „Britney miała rację” zrównała z ziemią budynek FBI w Oklahomie. Historia zatoczyła koło – śmieszne, nieprawdaż?

Dr – Raczej przerażające...

[Adnotacja: To nie ma sensu. „Głosy”, które przez nich przemawiają, nie mają żadnego odpowiednika w ich przeszłości ani dzieciństwie. Nie są to też freudowskie archetypy. Jung i jego teorie również okazują się bezsilne... Nie wiem, jak się do tego zabrać. Muszę odwiedzić bibliotekę. Zdaje mi się, iż z pewnymi nazwami, które wymienili, już się spotkałem].

Zapis #90236, Pacjent 898 i 910, Rozmowa nr 6

Dr – Ostatniej nocy krzyczeliście przez sen... Zaciekawiał mnie fakt, że obaj wrzeszczeliście o tym samym. O jakiejś bramie...

898 – Tak! Tak! Uwierz mi! Już niedługo Brama zostanie otwarta! Wielki kawał skały spadnie na Afrykę!!! Po Kongo zostanie tylko dziura, cha, cha!!! Nie rozumiesz? Czeluść sięgająca do samych trzewi Ziemi!!! To nadejdzie Yog-Sothoth. On jest Bramą! On jest Kluczem! Ia!
910 – Kłamiesz! On już tu jest!

Dr – Proszę o spokój, niech pan czeka na swoją ko...

910 – Zamknij się!!! Nie słuchaj tego wariata! Yog-Sothoth już tu jest! On już tu jest! Przecież nie możecie być tak ślepi! Przecież Internet jest Bramą! Przecież to sieć, oplatająca swymi mackami cały świat! On jest wszędzie!!! A dzięki swemu synowi – Echelon – widzi wszystko!!! Jedyne ratunek w zwykłej poczcie! Niech powrócą gołębie! Chachachachacha!!!

898 – Ja jestem wariatem? Ja? Lepiej spójrz w lustro!

910 – W lustro? Oszalałeś? Aha, no tak, zapomniałem, gdzie jesteśmy! Przecież w lustrze gnieźdzą się wysłannicy Nyarlathotepa! Spójrz w lustro, a już na zawsze stracisz własną twarz!

Dr – Proszę pana!

898 – Nyarlathotep pojawi się w Afryce! Tam jest znany jako Yoruba!!! Eshu!!! Czarni Bogowie powrócą na powierzchnię! Biedni Masajowie! Nikt nie chciałby zginąć tak, jak oni! Nawet Ngai nie mógł ochronić ich przed atakiem cthonian...

910 – A Nzame? Powiedz mu o Nzame!

898 – Aaaaa... też go widziałeś? Nzame powróci tylko po to, żeby ze swoim ukochanym synem, Białym Człowiekiem, pognać Czarnych! To dlatego odrodzą się białe królestwa na południu!

Dr – Chyba wystarczy na dziś. Widzę, że pański stan się pogarsza...

[Koniec zapisu]

Epilog

Gdzieś w Stanach na powierzchnię wychodzi rodzina Ashleyów. Znajdują jakiś pociąg i korzystając z nieużywanych już linii kolejowych, rozpoczynają tournée po Ameryce, by... Po czym poznać Ashleyów? Po zapachu. Zostali zamknięci wraz z kilkunastym kontenerem pełnym gumy do żucia. Zalatuje od nich miętą...

Stało się to, co miało się stać. Wbrew optymistycznym zapowiedziom, to jednak szaleńcy okazali się mieć rację. A właściwie jeden z nich – prorok Bobby z Jamajki, który w oparach świętego ziela przepowiedział powrót swego ludu do Afryki. Problem w tym, że nie ma za bardzo dokąd wracać... W Kongo uderzył gigantyczny meteor, który wyrwał w kontynencie krater wielkości tysiąca kilometrów kwadratowych. Energia uderzenia otworzyła Bramę – w ten sposób ziejąca bezdenna czeluść stała się Yog-Sothothem. Z głębi ziemi, a może z głębi kosmosu, poczęły wypełzać niewyobrażalne plugastwa: Robaki Ziemi, nienazwane mroczne bóstwa Czarnego Łądu. Powracający tysiącami mieszkańcy Jamajki stali się łatwym

łupem, jeśli nie plugawych stworów z Bramy, to przybrzeżnych piratów, którzy znów zaczęli dostarczać niewolników. W końcu nowo powstałe białe królestwa – Wielka Rodezja i Królestwo Południowej Afryki – potrzebują rąk do pracy... To samo spotka następnych – z Florydy wyruszyły już statki wypełnione zwolennikami Marcusa Garveya... „Wracamy do Afryki!” – głoszą ich hasła...

W tym czasie niedobitki Iluminatów gnieźdzą się w podziemiach Pentagonu, który dzięki kształtowi ludzko podobnemu do pentagramu przetrwał okultystyczny atak Billa Gatesa, który zrzucił nędzną, ludzką powłokę i ukazał światu swoje rozkoszne, bezkształtne ciało, tak charakterystyczne dla dziecka Yog-Sothotha. Zbiegło się to w czasie z premierą nowego programu Microsoftu – „World Domination for Windows v 6.66”...

„Halo... Myra? Tak, to ja... Słuchaj, kochanie, być może to mój ostatni telefon przez jakiś czas. Kapitan zabronił nam dzwonić do domów. W ogóle zabronił kontaktować się z kimkolwiek. Jeśli mnie nakryją, będę miał kłopoty... Wszystko przez tych naszych nowych sojuszników... Tak, wiem... Też widziałeś przemówienie Jego Wysokości Williama... Tak, mnie też ciarki przechodzą na ich widok... Kiedy suną wzdłuż burt naszych okrętów i wskazują nam drogę... Reszta chłopaków twierdzi, że to jakaś diabelska sprawa, że nasz miłościwy król oszalał... Ja tam nic nie wiem... Rozkaz to rozkaz... Jack jest zadowolony... Całe dnie spędza na pokładzie i wpatruje się w te... te stwory... Jakby je rozumiał, jakby z nimi rozmawiał... Cóż, pewnie przypomina mu to rodzinne strony... Podobno w Innsmouth wszyscy są tak dziwni jak on... Twierdzi, że te stwory powiedziały mu, że już niedługo osiągniemy nasz cel... Rozumiesz, Myro? Będę jednym z pierwszych, którzy zobaczą dopiero co wynurzoną Atlantyde... Ponoć opanowały ją jakieś grzyby... Nie wiem, o co mu chodzi... coś bełkocze o jakichś migo... zresztą, nieważne... Królewska Flota poradzi sobie ze wszystkim... Oho, ktoś nadchodzi, chyba mnie ma...”

Och. Która to już godzina. Pan wybacz. Niestety, jestem dzisiaj strasznie zajęty. Mam nadzieję, że owe materiały jednak się na coś przydały. To doprawdy zdumiewające przypadki. Myślę, że zgodzi się pan ze mną po przestudiowaniu rozmów. Z niecierpliwością będę oczekiwał tego artykułu. Zaraz, jak się nazywa ta gazeta? Prawda... „Arkham Courier”. Gdzie ja mam głowę... Tak więc życzę panu szczęśliwej drogi. A teraz muszę już naprawdę lecieć. Lada chwila ma się pojawić nowy pacjent. Nazywa się Trent. John J. Trent. Zmasakrował siekierą jakiegoś dzieciaka przed księgarnią. Mój Boże. Do czego ten świat zmierza?

TECHNIKI GROZZY

Puszkina

Narracja

Dużo już napisano o budowie misternej konstrukcji nastroju. Wiemy, jakich słów używać. Gdzie i w których momentach je stosować. Ha! Nie tylko słowa. Wiemy, jak tworzyć całe zdania, miniopowiadki, tak aby wywrzeć odpowiednie wrażenie na graczach. Czasami, miast wysiłku twórczego, przeczytamy lub zapamiętamy jakiś świetny tekst. A to w przygodce zamieszczonej w MiM-ie znajdziemy oszałamiający opis przeraźliwego miejsca, a to MG, u którego gramy, wypowie te pamiętne, nastrojowe słowa. Zgroza ogarnia nas jednak, kiedy sami czytamy te, wydawałoby się, wspaniałe opisy. Najdokładniej jak tylko potrafimy, staramy się wyrecytować magiczne formuły, zawarte w zdaniach spisanych przez lepszych od nas w tej dziedzinie.

Najczęściej jedynym efektem okazują się znużone miny naszych graczy. To i tak dobrze, jeśli nauczymy się słów przygotowanych specjalnie w celu wytworzenia klimatu na sesji. Jest dużo gorzej, kiedy sami zaczynamy improwizować. Wtedy słyszymy tylko ciche poszeptywania graczy, opowiadających sobie, jak to fajnie grało się poprzedniego dnia, u innego mistrza. Zalewa nas wtedy krew. Wkurzamy się ostro i decydujemy, że już nigdy więcej nie wystąpimy w tej roli. Nie jest to jednak dobry sposób na rozwiązanie problemu. Zamiast tego, zastanówmy się dzisiaj, jak wybrnąć z takich kłopotów. Tym bardziej, że nie ma nic gorszego, jak prowadzić takiemu sfrustrowanemu, zdolowanemu misiowi gry.

W czym tkwi problem? W sposobie przekazu. Kiedy rozpoczynamy naszą typową klimatyczną sesyjke, jesteśmy podstresowani, czujni i zarazem lekko sztywni. Podśmiewamy się wraz z graczami, nasze opisy wypowiedziane są prostym, rzekłbym mechanicznym głosem. Oczka latają nam w kółko od pierwszego do ostatniego gracza, szukając w ich twarzach chodź krzty reakcji, wczucia. Nie widząc ani jednego, ani drugiego, albo opieprzamy graczy za brak dobrego odgrywania roli, albo też sami się dołujemy. Problem tkwi w tym, że aby przekazać jakiś nastrój, trzeba go samemu „emitować”. Nikt nie stanie się smutny, przestraszony, wesoły tylko dlatego, że używamy odpowiednich słów. My sami musimy być smutni, przestraszeni albo weseli.

Gracze bardzo silnie odbierają przekazywany przez nas nastrój. Są przecież przez te cztery, sześć godzin skoncentrowani wyłącznie na MG. Wystarczy zatem samemu odczuć pustkę przestrzeni otaczających postaci graczy, by móc poprawnie i często bez przygotowania je opisać. Łatwo zatem zrozumieć, co dzieje się z graczami, kiedy my sami zachowujemy się jak sztywniaki pomrukujące coś pod nosem. Oni robią to samo. Tzn. są sztuczni, sztywni, pomrukujący.

Już słyszę podniesione głosy sprzeciwu: „Jak mam przestroić się na ponury nastrój, kiedy wokół wszyscy się śmieją”. Moja odpowiedź będzie prosta. Taka jest właśnie rola opowiadacza. Jego ciężka praca polega na tym, by pomimo panującego wokół klimatu, wprawić samego siebie w ton właściwy naszej opowieści. Wtedy niezależnie od tego, czy czytamy wcześniej przygotowane słowa, czy też improwizujemy, nasza opowieść będzie brzmiała naturalnie. Jak zatem „wprawić” się w ów nastrój?

Chwilę przed rozpoczęciem opowiadania musimy zamknąć na parę sekund oczy, wyobrazić sobie scenę, w jakiej za chwilę znajdą się bohaterowie i oddać się jej emocjonalnemu działaniu. Aby takie działanie rzeczywiście miało miejsce, musimy wcześniej, przy odpowiedniej muzyce, przygotować parę takich opisów. Najlepiej w chwili, kiedy czujemy się w ten sposób naturalnie. Pozwoli nam to po chwili skupienia szybko przypomnieć sobie tamten moment i uczucia, jakie wtedy nami targały. Teraz nie pozostało już nic innego, jak wylać z siebie owe emocje. Czyniąc to, wypowiedzimy również słowa, które później inni będą uważali za te „wielkie”, „nastrojowe”.

Czy to już wystarczy? Czy kiedy mocno się wczujemy, od razu lepiej będziemy opisywać? W większości przypadków tak, jednakże nie zominajmy o pewnym problemie. Nie wszyscy potrafią przekazywać swoje emocje. Często zdarzają się ludzie, którzy choć wewnątrz nich wzbuchają wulkany, nadal prowadzą dysputy ze spokojem indiańskiego wodza. Nie jest to wynik świadomej kontroli. Oni po prostu już tak mają. Stąd też możemy odróżnić dobrego aktora od złego. Ten pierwszy częstokroć lepiej potrafi oddać to, co nim targa.

Reasumując. Jako dobry MG, musisz nie tylko wczuć się w to, o czym opowiadasz, ale i wiedzieć, jak to unaocznic graczom. O tym, jak rozwiązać te kwestie wizualnie, pisał już kiedyś Miłosz w swym „Skrócie do R’lyeh”. Ja postaram się zająć werbalną stronę tego problemu.

Przeraża mnie trochę, kiedy oglądani przeze mnie na różnych konwentach MG przedstawiają półgębkiem wspaniałe, żywiołowe sceny. Głosem tak monotonnym, jakby czytali czyjś nekrolog. W większości przypadków wynika to z braku „emocji do emitowania”, o których pisałem przed chwilą. Czasami jednak, to po prostu nieznajomość form przekazu oraz tego, jak nimi operować. Technik, jakich możemy użyć w takich przypadkach, jest sporo. Mówimy szybciej, głośnie, na wdechu. Wszystko zależnie od sytuacji. W chwilach tego wymagających możemy szeptać, mówić przez nos, wydłużać słowa, krzyczeć. W jaki sposób trenować? Przede wszystkim w domu przed magnetofonem. Siadamy sobie wtedy wygodnie, czytamy jakiś konkretny tekst parę razy, starając się wczuć w nastrój. Następnie zastanawiamy się, jaki sposób przekazu najlepiej pasowałby do tego nastroju i rozpoczynamy próby. Nie załamujcie się po odsłuchaniu pierwszego nagrania! Powinniście się zastanowić, co było nie tak. Czy sami odczuliście nastrój przedstawianej chwili itp. Wtedy też przychodzą nam do głowy nowe rozwiązania, sposoby na wykonanie tego samego w lepszy sposób. Może wypowiedzieć daną kwestię odrobinę szybciej? Głośnie? Może w innym miejscu zrobić pauzę? Nagrywamy się jeszcze raz, to w taki sposób, to w inny i porównujemy. Co nam samym lepiej odpowiada? Ten fragment? Taki sposób? OK, to jest właśnie to! Wybraną metodę powtarzamy jeszcze parę razy, tego dnia i następnego. W wyniku prób otrzymujemy coś, czego do tej pory nie udało nam się osiągnąć. Nowy sposób przekazu. Poniżej umieszczę krótki tekścik. Postaramy się razem go przećwiczyć.

Stoicie przed drzwiami. Przez zasłonę mroku widzicie tylko ich fragment. Są uchylone. Za nimi może znajdować się wszystko. Deski głośno skrzypią pod waszymi nogami. Macie wrażenie, że każdy taki poszczególny dźwięk zwraca uwagę czegoś... Czegoś lub kogoś za drzwiami. Wsadzasz do środka rękę? Chcesz zapalić światło? Zdajesz sobie sprawę, że kiedy tylko twoja dłoń zniknie ci z pola widzenia, nie będziesz miał bladego pojęcia, co... To na pewno tylko przewidzenie... a może... Tak!... Widziałeś tam jakiś ruch. Co robisz???

...
Bim Bam Bim Bam
...

Zegar wiszący ponad drzwiami właśnie wybił następną godzinę.

Ten tekst wydaje się suchy. Zatem postaramy się ubrać go w uczucia. Na początek musisz wyobrazić sobie miejsce. Stary, ceglany dom, drewniane podłogi, małe okienka. Noc. Pamiętaj, by dodać do tego emocje. Z daleka od ludzi, którzy mogliby Ci pomóc. Zziębnięty, przestraszony. Za Tobą stopy przeczytanych, dziwnych książek i ciemność panująca wokół. To ona jest najgorsza. Niematerialna, niezrozumiała, oblekająca dreszczem.

Czujesz to już? Rozumiesz, jak powinny czuć się postacie? Czy w takich warunkach będziesz mówił normalnie, czy raczej szeptał? Chyba to drugie. I tak właśnie zacznij. Szeptem i powoli:

Stoicie przed drzwiami.

Dalej musisz przekazać im obawę związaną z faktem, że widzą tylko kawałek drzwi. Oznacza to, że nie znają całości. Nie wiedzą, czy poza tym, co widzą, nie czyha na nich niebezpieczeństwo. Powoli... z narastającą w głosie obawą:

Przez zasłonę mroku widzicie tylko – tu przytrzymajcie – ich fragment.

Teraz coś, co ma ich uderzyć. Ale w sposób stwierdzający jakiś straszny fakt, który może oznaczać ich zgubę (pamiętaj, by nie przesadzać z ekspresją... Nie graj. Wczuj się). Teraz już normalnym tonem, z mocnym brzmieniem:

Są uchylone.

Trochę głosem Wołoszańskiego... Odkrywasz przed nimi tajemnice:

Za nimi może znajdować się wszystko.

W części, do której teraz przechodzimy, zaczynamy opowiadać. Gracze muszą mieć wrażenie (a tym bardziej Ty sam), że jesteś starym bajaranem opisującym jakieś zamczysko z baśni. Powiedz to nisko i płynnie. Niech słowa i zdania się zlewają:

Deski głośno skrzypią pod waszymi nogami. Macie wrażenie, że każdy taki poszczególny dźwięk zwraca uwagę czegoś...

Od słowa „macie” Wasz ton powinien być coraz głośniejszy do kulminacyjnego „czegoś”. Tu oczywiste zawieszenie głosu. Tak, jakbyś z każdym słowem coraz bardziej się zastanawiał. Samo

słowo „czegoś” powinno być już silnie rozciągnięte. Teraz wyobraź sobie, że bardzo boisz się tego, co znajduje się za drzwiami (ale bez przesady!). Akcentując wyraźnie każde słowo:

Czegoś lub kogoś za drzwiami.

Teraz będziemy się pytać z niedowierzaniem (podstawowy trik cthultystów). Przecież to niemożliwe, że on chce to zrobić. Znacnie teleturniej „Milionerzy”? To już wiecie, jak to wygląda:

Wsadzasz do środka rękę? Zapalasz światło?

Tak, jakbyś się pogodził, z rezygnacją w głosie (i błyskiem w oku, w stylu... No, jeśli chcesz... ale nie chciałem cię zabijać) spowodowaną decyzją gracza:

Zdajesz sobie sprawę, że kiedy tylko twoja dłoń zniknie ci z pola widzenia, nie będziesz miał bladości pojęcia, co...

Cała rzecz polega na tym, aby w tym momencie samego siebie nagle wyrwać z nostalgii. Zareagować tak jak zwierzę, które kopytkiem grzebało w trawie, gdy nagle zauważyło jakiś ruch za drzewem obok. Nagle... I tak, jakby już po fakcie:

To na pewno tylko przewidzenie... – Z niedowierzaniem – ... a może?..

Czas na atak. Wiesz, że coś się stało i musisz zacząć szybko reagować. Twój oddech (tak, tak, Twój, Misiu Gry. Inaczej oni tego nie poczuja) zwiększa nagle tempo. Twoje słowa są krótkie i ostre:

tak!... widziałeś tam jakiś ruch. Co robisz???

Ostatnie słowa prawie krzyczysz, obawiając się o to, co może wyniknąć z niezdecydowania gracza. Powinno to brzmieć nagłaco. W Twoich oczach winna gościć panika.

Teraz chwila „mrozącej krew w żyłach” ciszy. W tym momencie powinieneś być wpatrzony w wyimaginowaną przestrzeń za drzwiami. Wraz Twojej twarzy przedstawia stan najwyższego napięcia. Ty też powinieneś czegoś oczekiwać. Bądź pewien, że gracze zrobią to samo. Pełnym namaszczenia głosem, ale silnie i głośno:

Bim Bam Bim Bam

Spoglądasz nagle ponad głowami graczy. Znowu cisza, ale krótsza:

Zegar wiszący ponad drzwiami właśnie wybił następną godzinę.

Tonem typowego opowiadacza. Tak jakbyś nie brał udziału w tym, co przed chwilą miało miejsce. Ot, kolejny przedmiot, który widzą gracze.

Po krótkiej przerwie postaraj się powtórzyć całość, już bez zatrzymywania się. No i jak? Widzisz różnice? W taki sposób ten czy inne teksty możesz ćwiczyć z magnetofonem. W trakcie całej powyższej analizy zwróciliście może uwagę na przestrogi, by nie „przeginać”? To bardzo ważne. Techniki narracyjne powinny Wam tylko pomóc w przekazaniu Waszych własnych, naturalnych emocji. Nie starajcie się na siłę stworzyć czegoś, czego sami nie czujecie. To nie ma sensu. Gracze się na to nie złapią. MG musi być bardzo wiarygodny w swoich opisach. I nie chodzi tu bynajmniej o logikę świata, tylko właśnie o naturalność jego emocji. W ten sposób będziecie w stanie przekazać wszystko, włącznie z tymi nielogicznymi elementami świata.

Powyższy opis to kulminacja pewnego stanu. Pisałem kiedyś o płaszczyznach i punktach. To, co czytaliście przed chwilą, to właśnie taka wysoka płaszczyzna, a motyw z zegarem to punkt. Czemu zwracam na to uwagę? Kiedy pisałem o płaszczyznach, ważne było, aby pojawiały się stopniowo, od najniższej do najwyższej. W idealnym przypadku tak samo powinieneście kierować swoimi emocjami. Na początku nadawać na tych samych falach, co gracze. Śmieją się, to śmiać się razem z nimi. Wspominają coś? Zrobić to samo. Ważne, by płynnie przestawić się na docelowy nastrój. Gracze podążą wtedy za Tobą. Widziałem ostatnio przypadek, kiedy to MG zaatakował graczy bardzo silnie swoimi emocjami, zaraz na początku sesji. Oni – to prawda – po piętnastu minutach przestroili się na jego fale. Jednakże w trakcie tych pierwszych parunastu minut byli zszokowani i rozbawieni tym, co starał się im przekazać MG. Lepiej byłoby, gdyby na początku, dostosowawszy się do graczy, przeciągnął ich do swojego stanu emocjonalnego. Tylko że coś takiego byłoby dużo trudniejszym wyczynem. Jeśli nam to nie wychodzi, pozostajemy przy „silnym” wejściu. Lepsze to niż sytuacja, w której zaczynasz na poziomie graczy i nie potrafisz wejść na swój własny.

Wielu z Was może stwierdzić, iż powyższy tekst powinien być przeznaczony tylko dla początkujących graczy. Na pewno im się przyda, ale nie tylko im. Znanych mi Mistrzów Gry, którzy w pełni stosują zasady tu opisane, mogę policzyć na palcach jednej ręki. Nie mówię wyłącznie o Zewie Cthulhu, bo zastosować to można wszędzie. Tak więc odłóżmy choć na chwilę dumę na bok i po prostu się pouczmy.

QUENTIN – KILKA SŁÓW O KONKURSIE

Czyli garść uwag o tym, jak PISAĆ dobre scenariusze

Napisał: Łukasz M. Pogoda & REMOV

Quentin jest konkursem na najlepszy scenariusz gry fabularnej, którego finał odbywa się podczas konwentu Krakon. W tym roku po raz kolejny możecie wziąć w nim udział, do czego serdecznie was zachęcamy. Mamy nadzieję, że poniższy artykuł pomoże wam stworzyć wspaniałą przygodę.

Nadysyłając swoją pracę na konkurs Quentin trzeba zrozumieć ideę nagrody. To jest konkurs literacki. Pisanie i tworzenie nie są synonimami – Mistrzowie Gry potrafią tworzyć scenariusze, mające formę luźnych zapisków i notatek (często na różnych skrawkach papieru), lecz niewielu potrafi tak zapisać przygodę, aby dała się ona czytać i, co najważniejsze, oddziaływała na czytelnika – była zrozumiała i przejrzysta. Wiecie, ile doskonałych pomysłów zaginęło w pomroce dziejów, a ile niezbyt odkrywczych dzieł pozostało w pamięci, gdyż ich twórcy byli przede wszystkim doskonałymi rzemieślnikami, a ludzie przytykali oczy na brak oryginalności?

Rzecz jasna, wymogi merytoryczne są bardzo istotne – liczy się pomysł, ciekawe i zaskakujące rozwiązania fabularne oraz oryginalność. Ale na pierwszym miejscu stoją wymogi formalne i trzeba to dobrze rozumieć zabierając się do pisania tekstu konkursowego. Estetyka tekstu, styl pisania i poprawność językowa są w Quentinie najważniejsze.

Dlaczego taki nacisk położony jest na formalną stronę? Jest to wniosek wyciągnięty z uważnej obserwacji nadesłanych na konkurs prac. Na początku należy stać się wprawnym użytkownikiem słów, rzemieślnikiem, dopiero później można rozwijać swoje talenty dalej. Nie da się połączyć w harmonijną całość strony merytorycznej i formalnej bez ćwiczeń i od razu. Ponieważ nadesłane teksty w większości przypadków były bardzo słabe pod względem językowym, kładziemy na niego szczególny nacisk. Dopiero wprawnie posługując się narzędziem – słowem, można pozwolić sobie na eksperymenty i ekstrawagancje, ale nie wcześniej!

WYMOGI JĘZYKOWE

Po pierwsze – struktura tekstu

Jak powszechnie wiadomo tekst powinien mieć wstęp, rozwinięcie i zakończenie – to samo tyczy się scenariusza. Wprowadzenie jest najważniejszym elementem. Musi ono wciągnąć czytelnika (przyszłego prowadzącego) w tekst i nie powinno być suchym streszczeniem. Jednocześnie wstęp zawierać powinien kilka stałych elementów – uwagę, dla jakiego systemu scenariusz jest przeznaczony (albo też w jakim rozgrywa się świecie), jakie pomoce będą wymagane, ilu graczy jest potrzebnych etc. Jest wszak jeden z elementów wstępu, który radzilibyśmy pominąć – sugestia jak bardzo doświadczony musi być Mistrz Gry i gracze. Zwykle opinia autora ma się nijak do rzeczywistego tekstu, więc element ten nie może być oceniony obiektywnie, natomiast dosyć często autorzy zasłaniają się tymi sformułowaniami próbując ukryć jednostronność lub złe wyważenie scenariusza, usprawiedliwiając się zdaniem „scenariusz był dobry, ale gracze byli niedoświadczeni”.

Następnie mamy rozwinięcie – jest to scenariusz właściwy, zapis linii fabularnej przygody. Spisując je należy przemyśleć każdy opis i charakterystykę, i popracować nad rozmieszczeniem odpowiednich informacji w tekście, aby odbiorca nie musiał ich potem żmudnie odszukiwać. A na koniec, *last but not least*, zakończenie podsumowujące wszystkie wątki, wyjaśniające wątpliwości oraz satysfakcjonujące czytelnika, który w końcu dotarł aż tutaj.

Pamiętajcie też, że konkursowe przygody muszą być kompletne – szkic, zaledwie plan wątków i wydarzeń nas nie satysfakcjonuje, choćby był oparty na niezłym pomysle i ułożony we właściwym szyku.

Po drugie – styl i poprawność językowa

Trzeba powtórzyć raz jeszcze – scenariusz jest utworem literackim. Nie ma prawa zawierać błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych. Nie uwzględniając powyższych elementów nie można napisać poprawnego utworu. Oczywiście nikt nie jest doskonały, dlatego przygodę warto dać do przeczytania komuś kto zajmuje się językiem polskim zawodowo. Polecamy waszej uwadze nauczycielki języka polskiego. Korektorka wyłapie błędy, poprawi zdania niepoprawnie sformułowane, wyrazi wreszcie swoją opinię co do jakości tekstu. Wielu młodych autorów może się tego bardzo wstydzić, ale to bardzo pomaga!

Na marginesie – jeśli jeszcze chodzicie do szkoły, możemy się założyć, iż wasza nauczycielka ucieszy się, że uczeń ma do niej zaufanie i pokazuje swoją twórczość. Najprawdopodobniej pomoże wam w pracy nad stylem, a taki kontakt może wam dać również inne, wymierne korzyści. Oczywiście do korekty nie należy podchodzić bezkrytycznie – część wyrażań, zwrotów jest spotykana tylko w grach RPG i mogą zostać przez sprawdzającego przeinaczone albo wręcz źle zrozumiane, jednak poprawki warto uważnie przeanalizować.

Wbrew pozorom, sprawdzanie scenariusza jest BARDZO WAŻNĄ czynnością. Najlepiej wykonać je kilka niezależnych sposobów. Po pierwsze przygodę należy kilka razy poprowadzić – odkryje to luki i nieścisłości, o których nie zdawaliśmy sobie sprawy. Drugą próbą jest wielokrotna lektura gotowego scenariusza (mamy wrażenie, że niemal wszyscy młodzi twórcy po spisaniu przygody nie zapoznają się z tekstem, tylko od razu ją wysyłają, szczęśliwi, że praca dobiegła końca. Błąd! Ona się dopiero zaczęła!). Wreszcie należy tekst dać do recenzji znajomym, co pozwoli wyłapać błędy będące efektem niezrozumiałego dla innych czytelników zapisu naszych intencji.

Należy jeszcze raz pokreślić – pisząc scenariusz nie przelewamy na papier odczuć „jak prowadziłem sesję”! Spisana przygoda to normalny tekst LITERACKI, nad którym trzeba się ciężko napracować, aby dało się go w ogóle czy-

tać. Należy używać synonimów, zdań złożonych, równoważników tam gdzie jest to potrzebne i tak dalej.

WYMOGI TECHNICZNE

Przejdźmy do aspektów technicznych nadsyłanych prac. Prace mogą być nadsyłane w postaci dokumentów elektronicznych (e-mailem lub na dyskietkach) ewentualnie jako maszynopisy.

Na papierze

Po pierwsze – tekst wysłany na konkurs (czy do redakcji jakiegokolwiek pisma) w postaci papierowej musi mieć formę maszynopisu. Truizm? Być może, ale wielu młodych ludzi do tej pory uważa, że ktoś będzie się przebiegał przez ich wspaniały scenariusz napisany odręcznie. Mowy nie ma – teksty oceniają zapracowani ludzie, którzy nie mają czasu, ani ochoty na czytanie kaligrafiowanych liter. Warto przyswoić sobie format znormalizowanego maszynopisu (jedna strona takowego zawiera 30 wierszy po 60 znaków w każdej linii – jak łatwo policzyć mieści się na niej 1800 znaków). W Polsce jedna strona znormalizowanego maszynopisu jest podstawową miarą stosowaną podczas wszelkich rozliczeń.

Maszynopis musi przy tym być czysty i nie pokreślony. Dopiski długopisem, dodatkowe strony wstawiane pośrodku („zapomniałem dopisać wcześniej”) są niedopuszczalne. Nikt nie będzie się przebiegał przez gąszcz poprawek, które są jasnym dowodem na to, że tekst nie został porządnie sprawdzony przed przepisaniem go po raz ostatni. Dopiski typu „napisałem brzydko, bo nie umiem ładnie pisać” albo „bo nie mam komputera” dyskwalifikują tekst niemal z miejsca.

Dokumenty elektroniczne

Kto ma dostęp do komputera i ewentualnie sieci, może nadesłać tekst w formacie elektronicznym. Preferujemy ten sposób nadsyłania prac konkursowych ponieważ członkowie jury są rozsiani po całej Polsce, maszynopisy najwygodniej rozsyła się im pocztą elektroniczną. W tym wypadku formatowanie tekstu, stosowanie pięknych czcionek i ładnych stylów, jak również podział na strony (maszynopisu) jest bez znaczenia i NIE ma wpływu na ocenę. Z drugiej strony dbałość o ortografię, interpunkcję, rozsądne używanie akapitów i schludność pracy jest tak samo ważna, jak w przypadku maszynopisu.

I jeszcze kilka uwag: Jeśli wysyłacie tekst na dyskietce, nagrajcie go na niej co najmniej kilka razy w kilku podkatalogach. Jeśli pocztą elektroniczną – powinniście w ciągu kilku dni otrzymać potwierdzenia od sekretarza Kapituły konkursu. Jeśli nie nadejdzie, trzeba interweniować lub posłać tekst pocztą.

Teksty powinny być w jednym z następujących formatów: czysty tekst, tekst w formacie RTF lub czysty i prosty HTML sformatowany blokowo.

WYMOGI MERYTORYCZNE

Na samy koniec zostawiliśmy kilka (i tylko kilka) uwag natury merytorycznej. Dlaczego zamieszczamy je na samym końcu? Czyżby względy te były nieistotne?

Nie. Pomysł, na którym oprzecie przygodę, jego innowacyjność i jakość są bardzo ważne. Jednak koncepcje

możecie mieć lepsze lub gorsze, ale jeśli nie umiecie ich spisać, cała praca na nic. Pomysł jest tak istotny, jak fundament budowli, ale choć każdy gmach musi mieć taką podstawę, to jednak ludzie przede wszystkim zwracają uwagę na ściany, dachy, wnętrza i tak dalej. Dlaczego dom buduje się w pół roku, a prace wykończeniowe trwają nieraz latami?

Kiedy będziecie sprawdzali tekst od strony językowej zwróćcie też uwagę na braki merytoryczne. Zawsze musicie pamiętać, czego oczekują Mistrzowie Gry sięgający po gotową przygodę. Będzie im potrzebne zawiązanie intrygi, które pozwoli im wprowadzić graczy (naszych bohaterów pierwszoplanowych) w daną opowieść. Jeśli występują w niej inne osoby, będą oczywiście potrzebne opisy bohaterów niezależnych (postaci drugoplanowych). Trzeba też pamiętać, że cała historia rozgrywa się z konkretnym miejscem – a zatem są potrzebne opisy otoczenia (czyli, kontynuując teatralne porównania, scenografia). No i zakończenie, w którym okaże się, kto jest zły, kto dobry, kto zyskał, a kto stracił... Każdą historię można wzbogacić też o kilka różnych rozwinięć fabularnych.

To wszystko są rzeczy elementarne. Oczywiście zawartość przygody nie jest tym samym, co sam jej tekst – o tym drugim mówiliśmy na początku. Scenariusz nie jest opowiadaniem, czyli historią samą w sobie – on opowiada, jak tę historię zbudować z udziałem graczy. Jak wasz pomysł zamienić w udaną sesję. Dlatego musi być czytelny i zrozumiały dla innych.

Dopóki nie umiecie wyrazić na piśmie najprostszej idei, dopóty nawet najwspanialszy pomysł zapisany niewprawnie (i najczęściej niechlujnie) zniknie w morzu innych, a oceniający tekst juror (czy redaktor pisma) nie będzie się wgłębiał w scenariusz, którego nie da się czytać. I to powinniście sobie bardzo dobrze zapamiętać i brać cały czas pod uwagę, zanim cokolwiek napiszecie i gdziekolwiek pošlecie.

Jeśli jesteście pewni swoich umiejętności, możecie eksperymentować. Jednak najważniejsze jest, aby zawarta przez was w tekście opowieść była uporządkowana, kompletna, składna i „grywalna” (playable). Jeśli uda się wam wykonać pierwszy krok, kiedyś dojdziecie do mistrzostwa.

PODSUMOWANIE

Mimo surowych ocen, jakie wystawiliśmy tu początkującym i niedoświadczonym autorom nikogo nie chcemy zniechęcać, namawiając wszystkich do doskonalenia warsztatu literackiego. Zapraszamy również do udziału wszystkim bardziej doświadczonych Mistrzów Gry, których prac w ubiegłym roku bardzo nam brakowało.

Jeśli chcecie wiedzieć jak napisać tekst, który zwycięży w konkursie, otwórzcie jakiś numer „MiMa” lub „Portala”, wybierzcie dowolną przygodę i powiedz sobie: To jest moje minimum. Moja przygoda musi być równie dokładnie, równie barwnie, równie ciekawie opisana. A potem podnieście poprzeczkę dwa razy wyżej i dajcie z siebie wszystko. Przeskoczyliście? Quentin jest wasz.

Wszystkie prace konkursowe należy przysyłać na adres Krakowskiego Klubu Miłośników Fantastyki „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1 lub pocztą elektroniczną na adres: stalker@enter.net.pl. Więcej informacji na stronie internetowej wydawnictwa MAG.

Michał Sołtysiak



Część I

Wyróżniony na Quentinie scenariusz do „Wampir: Maskarada”

Moim Rodzicom

Jest to przygoda przeznaczona dla doświadczonych postaci, które przeżyły już cokolwiek i pozbyły się, jako wampiry, części człowieczeństwa. Nie ma tu walki jako takiej – przygoda opiera się bardziej na nastroju i przemyśleniach. Gracze muszą więc zrozumieć, jak żalosnymi istotami się stali. Nie jest też to przygoda radosna, ale cóż, wino też potrafi być wytrawne. Dopiero po lekturze proponuję zdecydować się na ilość graczy. Opowiadanie rozpoczynające tekst proponuję skopiować w kilku egzemplarzach, dla każdego po jednym.

Najpierw przeczytaj samo poniższe opowiadanie. Zastanów się, jaki klimat jest potrzebny w tej opowieści. Sama przygoda nie jest opisana zbyt szczegółowo. Nie ma tu nazwy miejsca akcji, imion postaci niezależnych. Stwórz je sam. Pamiętaj – nie ważne gdzie, ważne co. Nie ma tu opisów walki, a jeśli Twoi gracze będą jej potrzebować, to przecież ulice miast nie są bezpieczne. Nie ma tu wielkich zagadek. Starłem się napisać przygodę o odkupieniu i kwestii równowagi między życiem a śmiercią. Prowadź więc tę opowieść wolno, dystygowanie – niech gracze mają czas na zastanowienie. O to chyba chodzi w **Wampirze**.

Kościęj Nieśmiertelny

Za nami śmierć,
A przed nami mur
Dźwiga się w górę
nieprzystępnej warowni.

„Faust” – Goethe

I.

Nie zabijaj mnie, błagam – krzychał leżący na chodniku, dobrze ubrany człowiek – spłaczę cię!

Nie. Znałeś warunki. Za wszystko trzeba płacić, pamiętasz? Wiedziałeś, co się stanie.

Nad mężczyzną skomlałam jakieś niezrozumiałe ni to modlitwy, ni to przekleństwa stała szczupła osoba okutana w płaszcz. Nie można było określić jej płci. Bardziej przypominała cię niż człowieka. W okolicy dziwnym trafem nikogo nie było, a syk ulicznych lamp zagłuszał prawie każde słowo wydobywające się z ust chudzielca.

Pamiętasz, jedno za jedno, miałeś miesiąc.

Mogę to wyjaśnić, starałem się, ale...

Nie ma ale...

2.

Wiatr wydymał poły płaszcza odchodzącej postaci, opinał materią jej szczupłą sylwetkę. Za nią podmuch rozrzucał stos popiołu, leżący na jakiś poszarpanych szmatach. Ktoś chyba opakował resztki z pieca w atlas od najlepszych krawców.

Rano i tak zmyje to deszcz. Kroków odchodzącego nie było słychać, tylko gaz palący się w lampach dalej wtórował podmuchom wiatru.

3.

Został ci rok życia. Naciesz się nim.

Ale... jestem młody.

Przykro mi, dzisiejsza medycyna nie jest w stanie tego wyleczyć.

Znajdę innego lekarza, ktoś musi umieć to wyleczyć. Są na pewno jakieś kuracje.

Chcesz żyć tydzień dłużej, ale przez cały ten okres cierpieć? Jedyne kuracje, jakie można by zastosować, odczłowieczają. Studiujesz medycynę, wiesz, o czym mówię. Chcę dać ci ludzką, godną śmierć. Tylko tyle mogę zrobić.

Teraz odejść to zbyt głupie. Musi istnieć lekarstwo. To niemożliwe, to jakiś pieprzony, zły sen. Zaraz się obudzę.

Życzę ci tego, Janek...

4.

Wiara cię uleczy, módl się. Ten napar oczyści twe kości, ten kamień otworzy wszystkie ogniska mocy w twoim ciele, a dym z tych ziół będzie najdoskonalszym egzorcyzmem na demona, który cię opętał. – Nad młodym człowiekiem stał mały zasuszony dziadek obwieszony kryształami i okadzał

go mieszaniną kozich bobków z czosnkiem. Słowa, które wypowiadał, tchnęły patosem i udawanym dramatyzmem. Na twarzy młodego widać było śmierć, ale nie strach, po prostu coś w nim umarło. Gotował się na odejście, już nie wiedział, czy chce dalej niszczyć swe złudzenia o potęgę człowieka. Choroba wygrywała w każdym podejściu. A czasu zostało coraz mniej.

To na nic – wstał i wyszedł, zapominając o płaszczu.

5.

Boże, chcę żyć, nie pozwól mi odejść... Błagam! Za co... – stał i krzyczał na całą katedrę. Echo drwiło sobie z niego, a pogłos zmieniał jego słowa w ryk rannego zwierzęcia. Ludzie patrzyli na niego ze strachem. Nawet księdzu nie wystarczyło odwagi, by podejść i zaoferować pomoc. Ilu dziś ma odwagę podejść do bestii w ludzkiej skórze, opętanej żalem na Boga i cały ten świat.

W końcu chłopak usiadł. Opuścił głowę i siedział. Ludzie dalej omijali go szerokim łukiem, unikając nawet spojrzenia na niego. Tylko Jezus na krzyżu spoglądał. Mieli ten sam wyraz twarzy.

6.

Może w czymś pomóc? – spytał ktoś o starczym głosie. Należał chyba do kogoś ze Wschodu, gdyż brzmiał bardzo miękko i śpiewnie.

Nie!

A może jednak?

Daj mi spokój, dziadku.

Naprawdę?

Odp...! – Głos mu się załamał. Spojrzał na siedzącego obok. Koścista sylwetka, twarz obciągnięta wygarbowaną skórą. Ideał apokaliptycznego moru. Tylko oczy były inne, jakby czerń przetykana ogniem. Zagapił się.

Głupio to zabrzmiało, ale wiem, jaki masz problem. Jest na to lekarstwo.

Wpłać szmal na moja sektę, a cię ulecę. Spóźniłeś się, dziadku. Nie mam już forsy.

Ale tu nie chodzi o szmal.

A o co?

O zasady. Mogę cię utrzymać przy życiu. Mnie nic nie dasz, ale cena, jaką zapłacisz, może cię przerosnąć.

Robi się strasznie dramatycznie.

Błogosławieni ci, co uwierzyli, a nie widzieli. Co masz do stracenia?

Nic – i to było najstraszniejsze. Młody człowiek wyszedł za starcem. Kościół dziwnie ucichł. Tylko Jezus na krzyżu nie odetchnął z ulgą. Może dlatego, że był z drewna.

7.

Gdzie mnie pan prowadzi? Do szpitala? Tu już byłem, oni nic nie poradzili.

To nie o lekarzy chodzi.

– Staruch pozostał niewzruszony. Szedł, a może płynął, niczym śmierć: powoli, majestatycznie i tak samo wydawał się nienaturalny, a jednak znajomy.

Chciałbym jednak wiedzieć. W ogóle, to skąd pan wiedział, że jestem chory?

A czy to coś zmieni? Czy to ważne? Myśl o życiu! A może pogodziłeś się już ze śmiercią.

Doszli do bocznego wejścia największego szpitala w mieście. Nikt ich nie zatrzymywał, nie pytał o nic. Tak, jakby ich tam nie było. Weszli do windy i zamknęły się za nimi drzwi.

Chłopak stał w windzie i przyglądał się swojemu towarzyszowi. „Co ja robię?” – przemknęło mu przez myśl. Jedynym słyszalnym dźwiękiem był jęk dźwigu windy i oddech młodego człowieka. Starzec był cichy, może udawał, że oddycha.

Dojechali na drugie piętro i wyszli, tak samo niezauważeni, jak na dole. Weszli w ciemny korytarz, w powietrzu pachniało antyseptykami.



Mateusz Subieta

8.

Po co idziemy na oddział terminalny, jak to ładnie określają panowie i panie doktorzy? Po jaką cholere idziemy do „umieralni”? Myślisz, że będzie mi się chciało bardziej od tego zawierzyć tobie? Nawet nie wiem, jak masz na imię.

Czy to, że będziesz wiedział, kim jestem, coś zmieni? Nic. A mam wrażenie, że nie wolno ci krytykować kogoś, kto potrafi ci pomóc.

Kim jesteś? Wchodzisz do kościoła, więc nie jesteś owym tak rozpamiętywanym przez dewotów diabłem, ale na anioła też mi nie wyglądasz. – Młody człowiek wpadł w sarkastyczny nastrój. Mówił jednak bez przekonania. Stracił już chyba wiarę w cokolwiek.

Gdyby podział był taki prosty... Nie, nie jestem diabłem ani demonem. Jestem po prostu człowiekiem, który długo żyje i wiele się nauczył.

Weszli przez białe, oszklone drzwi. Wokół słychać było szum aparatury i płytkich oddechów oraz wytłumionych jęków. Na najsmutniejszym z pól bitewnych wygrywała wciąż śmierć.

9.

Co z nią?

Cierpi.

No i...?

Damy jej ostatni prezent, a ja pokażę ci, jak przedłużyć własne życie. Weź ją za rękę.

Stali nad łóżkiem starrej, wycieńczonej kobiety.

O tym, że żyje, świadczyły tylko zaciśnięte zęby i naprężone mięśnie. Z jej ust dobiegał jęk, stłumiony przez syk respiratora.

Kiedyś była poetką, niezbyt dobrą, ale zawsze. Wierzyła w miłość i dobro. A teraz szatan w maszynach nie pozwala jej godnie odejść i przedłuża cierpienie w nieskończoność. Miała bogate i szczęśliwe życie. Gdyby nie technika, odeszłaby pośród rodziny. A tak, jest tylko kolejnym rachunkiem, który trzeba zapłacić. Nikt jej już nie odwiedza, gdyż utrzymywanie jej w takim stanie zmusza rodzinę do pracy ponad siły. I po co? Bo dzisiejsza cywilizacja zakazuje godnej śmierci i każe cierpieć.

No nie, przecież może się obudzić.

Jej umysł od dwóch lat jest w piekle bólu. Kto to wytrzyma i nie oszaleje? Ludzie zawsze rodzi-li się i umierali, to naturalny porządek.

Więc po co chcesz mi pomóc? Zakłócasz tym samym swój porządek.

Nie, ty nie miałeś bogatego życia. Chcę ci je dać. Nie pytaj, czy zasłużyłeś, nie wiem. A tak w ogóle, to ja już przeżyłem wiele, zbyt wiele i ktoś musi mnie zastąpić. Od wieków był to lekarz i ty też nim zostaniesz. Ja na swego następcę wybrałem ciebie – obyś mnie nie rozczarował. Teraz skoncentruj się na swej chęci życia i pod-sycaj ją w sobie.

Młody poczuł coś dziwnego, chciał żyć i wie-dział, że może. W jego wnętrzu, jak wewnątrz dzwonu, brzmiało miarowe „Żyć”. Intuicyjnie zaczął rytmicznie ścisnąć zaszuszoną dłoń staruszki. Coś w niego wpływało, coś z zewnątrz; coś da-wane mu nie przez przymus. Nasiąkał, to chyba

najlepsze słowo na uczucie, którego do-świadczał. Nie wiedział, jak to robi,

jakby starzec coś w nim otworzył – kanał po-zwalający zasysać ży-cie, pełne, piękne i niezwykłe. Ale poczuł też gorycz, wie-dział, że zabija. To nic, że „miłosierdzie”. Ale przecież tak bardzo chciał żyć...

Staruszka westchnęła po raz ostatni. Odeszła...

10.

Pora się pożegnać, muszę znaleźć jeszcze kogoś, ko-mu powierzę swoją wiedzę. Pozostaje mi jeszcze jedno do powiedzenia. Pamiętaj, że

za wszystko trzeba płacić. Jest na tym świecie ktoś, kto każe tych, co się sprzeniewierzą tej zasadzie. Po każdym zaczerpnięciu masz około miesiąca na uratowanie czyjś życia. Inaczej ktoś cię znaj-dzie i po prostu zabije jak psa.

A jak stwierdzić, że spłaciłem już swój dług?

Nie da się. Dlatego mówiłem, że to cena, która może cię przerosnąć. Pamiętaj też, że jesteś leka-rzem – nie zabijaj, tylko dawaj ukojenie nieule-czalnie cierpiącym. Wielu takich znajdziesz, ale większości można pomóc inaczej. Nie chodź na ła-twiznę. Zabijać potrafi każdy. Ty masz leczyć. Przy twojej chorobie jedna osoba na rok powin-na starczyć. Nie czerp więcej niż musisz. I powo-dzenia. – Odwrócił się i odszedł w kierunku naj-bliższego rogu domu, skręcił za niego i zniknął z oczu chłopaka.



II.

Powtarzajcie za mną, „przysięgam bronić życia ludzkiego...” – i polecały słowa przysięgi Hipokratesa. Jan Novak, świeżo upieczony lekarz, znów kłamał. Nie mógł powiedzieć nikomu, dlaczego jego choroba zatrzymała się w miejscu pomimo upływu kilku lat, dlaczego jako główny obiekt zainteresowania zawodowego obrał sobie nieuleczalne choroby, dlaczego odbywał praktyki na oddziałach terminalnych. I tego, ilu osobom podarował „ostateczne ukojenie”. Był dobry, opiekował się tymi, którym nikt nie dawał szansy, był również pariasem wśród lekarzy. Jego koledzy uznawali go za dziwaka, bo brał najgorsze przypadki, ale dzięki temu nikt go nie „odwiedził”, nie kazał płacić. Już przyzwyczaił się do wysysania i dotyku sztywniejących dłoni w swoich rękach. Zauważył również, że powoli uczył się sztuki znikania i odwracania od siebie uwagi. Stawał się takim samym cieniem jak „kościsty starzec”, który pokazał mu, jak zabijać. Wszystko dlatego, że za wszelką cenę chciał żyć...

IP.

Na mównicy stał elegancki mężczyzna we fraku i z doskonałą dykcją przemawiał:

Jestem dumny, że mogę wręczyć nagrodę za największy wkład w medycynę za ten rok panu Janowi Novakowi za jego osiągnięcia w dziedzinie leczenia chorób dotąd uznawanych za niemożliwe do wyleczenia. Proszę przyjąć najserdeczniejsze podziękowania od nas wszystkich. Może być pan z siebie dumny... – Przemowa wymieniała wszystkie jego nagrody i osiągnięcia, nie stroniąc od podziękowań dla fundacji i firm sponsorujących badania Novaka. Jak to zwykle bywa, nawet tak szanowana organizacja, jak ta przyznająca nagrodę, potrzebowała wsparcia komercyjnych gigantów.

Novak odbierał nagrodę z dziwnym spokojem, wygłosił zwyczajowe podziękowania i zszedł z mównicy. Zatrzymał się, schodząc ze sceny, bo na jednej z galerii dostrzegł szczupłego starca. Jego twarz po

tylu latach coraz bardziej przypominała śmierć. Był w końcu jej najstarszym rycerzem. Novak zastanawiał się, kim się stał, wszystko co robił, każde jego odkrycie pozwalało mu przeżyć jeszcze jeden rok. Prawdziwym motorem jego pracy był jednak zwierzęcy instynkt przeżycia. Zabijał, aby żyć – jak zwierzę...



Nie wiedział czemu, ale zawsze, gdy myślał o sobie i tym, co robił, przypominały mu się bajki babci. Czytała mu o wojach i witeziach, smoku Gorynczu i innych postaciach z baśni ukraińskich. Szczególnie jedna przychodziła mu na myśl, była podobna do niego. W ukraińskiej demonologii ludowej istnieje postać Kościeja Nieśmiertelnego. Serce ma zamknięte w złotym jajku, a jajko schowane w wielu szkatułkach, jedna w drugiej. Novak też nie czuł swego serca, musiał je schować w podobnym zamknięciu, bo inaczej nie potrafiłby znieść sam siebie. Codziennie przecież w lustrze widział twarz mordercy. Jak Kościej stał się potworem.

Wśród zebranych stała jego żona. Pewnie znów powie, że go kocha, ale co to znaczy, nie pamiętał. Będzie z niego dumna, nieświadoma tego, kim jest. Novak zastanawiał się, kiedy zapomni na czas uregulować swój „dług”. Przystanie wtedy żyć, sam dozna ukojenia. Prawie chciał, aby do tego doszło.

Poznań, grudzień 1999-marzec 2000

Dokończenie w następnym numerze



czarny smok
antkwariat wysyłkowy

W ofercie ponad 1500 tytułów książek i magazynów z gatunku SF & Fantasy oraz komiksów, i magazynów komiksowych.

Szukaj nas:

www.czarny-smok.pl

Hejka

Mięsko istnieje już na naszych łamach troszkę. W między czasie zdążyło się dorobić swojej własnej, chyba ciekawej, formy. Staram się tu zamieszczać zarówno puszkowe pomysły, jak i te nieco dłuższe – konserwy z importu. Wielu z Was nadal jednak nas pyta, gdzie się podziała Puszka Pandory i czy kiedyś wróci? Powtórzę. Ona cały czas jest obecna. Wszystkie tekściki do PP trafiają właśnie tutaj. Tylko, że teraz nie ogranicza Was tak jak kiedyś wielkość plasterka podlaskiej. Mamy tu i parówki, i koreczki... a i jakaś wędzonka się znajdzie. Co do dzisiejszych smakołyków. Wszamcie sobie „I stworzył człowieka” – cyberową wizję przyszłości, według Łukasza Kucha. Zróbcie prezencik znajomym graczom z „Niespodzianki” Darka Ojdany. Przeżyjcie chwile zdziwienia w „Upadku” KASa. Ten ostatni autor zadziwia mnie cały czas nieskończoną wprost ilością niesamowitych pomysłów. Skąd on je bierze? Zapytam go. Może w następnym numerze przeczytacie jego odpowiedź? Na zakończenie, czyli podwieczorek, warto wtrącić jeszcze dwie konserwy. Są to króciutkie pomysły Horzy i Jacka.

Smacznego!

Puszkini

Łukasz Kuch

„I... STWORZYŁ CZŁOWIEKA”

Jest to dość nietypowa przygoda do CyberPunka, którą najlepiej poprowadzić jako epizod niezwiązany z kampanią. Jeżeli jednak chcesz, możesz ją wrzucić gdzieś w środek, a potem opisane poniżej wydarzenia tłumaczyć jako skutek BrainDance czy bytności w VR.

WYDARZENIA PRZED

Najlepszym wprowadzeniem dla graczy będzie zlecenie im wykradzenia chipu, programu, prototypu cyberwszczepu – Twój wybór. Istotne jest, żeby misja się powiodła i uciekli stamtąd wcześniej przygotowanym pojazdem. Niestety, nie dotrą do zleceniodawcy, ponieważ nastąpi kolizja z innym korporacyjnym pojazdem i gracze stracą przytomność, a kiedy się ockną, będą już w „Raju”.

WYDARZENIA POMIĘDZY

Wydarzenia tu opisane nie będą znane postaciom, lecz stanowią istotną część przygody. Tak naprawdę nie ulegli oni wypadkowi, ale zostali schwytani przez oddziały korporacji, którą okradli. To, co zabrali, jest naprawdę cenne. Następnie poddano ich skanowaniu umysłu w celu wydobywania informacji o zleceniodawcy, współpracownikach itp., na skutek czego ich osobowość zostaje zapisana w pamięci komputera (MG: to, co zrobisz z postaciami po zakończeniu tej przygody, zależy tylko od Ciebie, lecz w tej chwili nas to nie interesuje). Od opisanych powyżej wydarzeń do przebudzenia w „Raju” mija kilka stuleci. W tym okresie ludzkość coraz bardziej zaczęła ufać maszynom, ludzie powierzali im coraz więcej obowiązków, nawet tych związanych z codziennym życiem. W końcu doszło do tego, że przestały rodzić się dzieci, a pozostali, żyjący jeszcze ludzie, byli

podłączeni do VR, gdzie egzystowali w cudownych światach, podczas gdy ich ciała były monitorowane przez skomplikowaną aparaturę medyczną. Lecz taki stan nie mógł trwać wiecznie, w końcu ich ciała umarły, a na świecie zostały samonaprawiające się i ciągle uczące się automaty. SI. Tak jak ludzie, walczyły między sobą, aż w końcu nawet one zapomniały, czym był człowiek i postanowiły to sprawdzić. W tym celu odnalazły starożytne dane z zapisem ludzkich osobowości i stworzyły „Raj”.

CZYM JEST „RAJ”

„Raj” to wspaniały kurort wypoczynkowo-leczniczy położony w głębi lasów, stworzony tylko po to, aby badać zachowania ludzi. Ośrodek jest w pełni luksusowy i naszpikowany elektroniką, wyposażony w basen, siłownię, VR, holowyświetlacze (ograniczony zestaw filmów, głównie „starocie”), telewizję (tylko trzy kanały z powtórkami). Odbywają się też biwaki i polowania. Obsługę stanowią cyborgi (zmodyfikowane Gemini a la Terminator WB 5, WS 20, Wykrycie 40).

PRZEBUDZENIE W „RAJU”

Bohaterowie budzą się w klinice. Czują się osłabieni. Jeśli przyjrzą się swoim wszczepom, zauważą, że wyglądają jak „prosto z fabryki” (bo tak rzeczywiście jest, tak samo jak ich nowiutkie, sklonowane ciała, w których umieszczono zapisane osobowości). Gracze zostaną poinformowani, że ulegli wypadkowi (zderzenie z korporacyjnym pojazdem), a ponieważ nie była to ich wina, do czasu wyzdrowienia, a nawet dłużej mogą korzystać z uroków „Raju”. Dowiedzą się również, że najbliższe skupisko ludzkie znajduje się w odległości 500 km (w rzeczywistości 25 km dalej znajduje

ogrodzenie, które odgradza „Raj” od reszty „znów” dzikiego świata). Oczywiście, na pytania kiedy zostaną wypuszczeni otrzymają grzeczną odpowiedź, że nie są jeszcze w pełni sił i AV-ka przewożąca pensjonariuszy przyleci dopiero za dwa tygodnie. W czasie pobytu w „Raju” należy dawać graczom delikatne sugestie, że coś jest nie tak, np. pierwszego dnia jedzenie będzie bez smaku (w końcu maszyny nie znają tego pojęcia). Jeżeli bohaterowie zwrócą na to uwagę, z dnia na dzień kuchnia się poprawi. Poza tym obsługa i inni pacjenci (także podstawieni) też nie zachowują się całkiem normalnie.

Oto proponowane postacie:

- Pielęgniarka Vanessa – stara się być miłą i robi wszystko, o co gracze poproszą. Lecz jest chłodna, nie zdradza ludzkich uczuć.
- Dr Pery – rzeczowy, stanowczy, praktycznie cały czas posługuje się naukowym żargonem.
- Pensjonariusz Jonson – otyły, ciągle mówi tylko o jedzeniu. Potrafi wymieniać potrawy raczej niejadalne czy obrzydliwe.
- Pensjonariusz Kowalski – narzeka, że dużo zapłacił i nic za to niema (wymienia dziwne sumy).
- Pensjonariuszka Peterson – dużo opowiada o rodzinie, a w szczególności o wnukach (mówi dziwne rzeczy, typu: wnuk ma już 8 lat i kończy ogólniak).

Oczywiście, wypowiedzi obsługi będą korygowane w miarę poszerzania zasobu wiedzy, chodź nadal, drogi mistrzu, musisz popełniać błędy, aby gracze końcu zorientowali się, że coś nie gra i spróbowali uciec. Najlepszą okazją do tego jest polowanie, bo wtedy dostają strzelby, trochę prowiantu i mogą bez podejrzeń się oddalić. Ogrodzenie pokonają bez większych problemów. Zaraz potem powinna pojawić się pierwsza grupa pościgową, składająca się z obsługi wyposażonej w tasery. Gracze powinni sobie z nimi poradzić i uciekać dalej.

Z „RAJU” DO PIEKŁA

Teraz zostaje już tylko zakończenie. Niech postacie dotrą do ruin miasta, gdzie zastaną puste domy wypełnione od dawna nie działającymi maszynami, a między nimi szkielety ludzi – nigdzie żadnych śladów przemocy. Niech się trochę zastanowią nad zastaną sytuacją, zanim dotrą druga grupa pościgowa (pełne bojowe borge WB 30, WS 30 uzbrojeni w tasery, sieci, farmaceutyki itp.).

Gdy zostaną dostarczeni do ośrodka, staną przed „obliczem” głównego komputera. Wyjaśni im on, co stało się z ludźmi i że oni są tylko eksperymentem, który wymknął się spod kontroli. Ich pamięć zostanie zresetowana i niech eksperyment trwa dalej.

Jeszcze jedno: czy przy następnej kreacji Bóg stworzy człowieka?

Krzysztof „KAS” Siejkowski

UPADEK

Pomysł przeznaczony jest do światów *fantasy*, choć może po kilku zmianach być wykorzystywany w systemach rozgrywających się w teraźniejszości (ale z udziałem sił nadprzyrodzonych). Otóż po standardowym początku (zlecenie w karczmie) drużyna wyrusza, by walczyć z siłami magicznymi. Gdy idzie, nagle, bez żadnego ostrzeżenia, ziemia się pod nimi rozsypuje. Dzieje się to tak szybko i niespodziewanie, że nie ma najmniejszych szans na złapanie czegośkolwiek – po prostu pod stopami otwiera się okrągła studnia i drużyna spada w przepaść. Ale, co dziwne, nie widać dna przepaści, która wydaje się ciągnąć w nieskończoność. Bohaterowie spadają i spadają, jak im się wydaje, całą wieczność. Do tego w powietrzu mogą się ruszać, wykonywać gesty, a nawet rozmawiać! (choć zaklęcia drużynowego maga nie działają). Co teraz będą robić? No właśnie, w tym momencie rozwija się moc pomysłów dla MG i graczy, którzy powinni być wręcz pewni, że ten upadek skończy się ich śmiercią. Może zaczną wspominać dawne czasy? To świetny moment, by poprowadzić „sesję wspomnień” (artykuł z *MiM-a* 78 „Czas nieprostą rzeczą jest”, wypowiedź Macieja Nowaka-Kreyera). A może w zwolnionym tempie zobaczą urywane obrazy z życia (podobno ludzie patrzący w oczy śmierci przeżywają coś takiego). A jeśli gracze rozejrzą się dokoła? Co zobaczą? Może setki uwięzionych w „studni” dusz? Może przywołane z innych wymiarów demony? A może obrazy na ścianach „studni”, pokazujące różne, dawne i przyszłe wydarzenia? Możliwości jest wiele. Pozostawiam to MG. Ważne jest jednak, że po jakimś czasie (od kilku minut w górę) gracze ujrzą dno. Początkowo dalekie, powinno wzbudzić panikę wśród graczy. Przybliży się, najpierw wolno, potem coraz szybciej i szybciej... Jaki będzie upadek? Może gracze lekko, bez szwanku opadną? A może niczym Neo z „Matrixa” zagłębią się kilkadziesiąt metrów w dno, by po chwili wyskoczyć na powierzchnię? Wybór należy do MG. Tak czy siak, w kilka sekund po upadku iluzja dna i studni się rozwieje, a bohaterowie spostrzegą, że stoją złani potem w tym samym miejscu, w którym jakiś czas temu „otworzyła się” ziemia, a upadek był jedynie iluzją, mającą na celu przestraszenie ich i pokazanie potęgę magii. Czy to się udało, zależy tylko od nich.

Darek Ojdana

NIESPODZIANKA!!!

Pewnego słonecznego dnia nasz bohater, jak zwykle po ciężkiej pracy, wraca do ukochanej rodzinki. Żona i dzieci witają go serdecznie. Po smacznym obiedzie małżonka prosi męża, aby wyszedł z dziećmi na zakupy, gdyż ona ma trochę pracy. Czemu nie? Za godzinkę będzie przecież z powrotem. Gdy udaje mu się szybko uporać ze sprawunkami, synek gdzieś się gubi. Tatuś, używając sobie tylko znanych metod, znajduje chłopca siedzącego za jakimś straganem, telefonującego ze swojego aparatu. Dojrawszy ojca, przestraszony szybko chowa telefon. Na pytanie, co się stało i dokąd dzwonił, udziela mętnych odpowiedzi, że musiał zawiadomić kolegę o zbliżającej się klasówce. Może wymyślić coś innego i równie niewiarygodnego. Po sprawdzeniu, okazuje się, że ostatnie połączenie zostało dokonane z numerem domowym. Chłopiec nie potrafi tego wytłumaczyć. Przyciśnięty, rozplacze się i stwierdzi, że nic nie może powiedzieć. Podczas drogi zakupowicze spotkają przyjaciela taty, który zaprosi ich do siebie na lody lub gdziekolwiek, jak najdalej od domu. Tatuś oczywiście dojrzy jakieś ukradkowe, porozumiewawcze spojrzenia, wymienione przez dziecko i kumpla (może nim być inny BG i wymyślać cokolwiek). Gdyby zawiadło już wszystko, synek zwicznie sobie nogę i trzeba będzie jechać do przychodni. Oczywiście, nic się nie stało, a lekarz może poprosić tatusia na bok i wyrazić zdziwienie faktem, iż dzieciaka po prostu nie ma co boleć. Na pewno nie mający pojęcia, co się dzieje – bohater dojrzy samochód żony na ulicy, a w środku będzie jakiś typ, którego nie rozpozna (tzn. nie zobaczy), ale na pewno nie będzie on jego żoną. Na telefon z pytaniem, czy wszystko w porządku, żona odpowie, że jak najbardziej, a samochód na pewno jest w garażu. Dalsze pytania spowodują zapewnienie, że żona za chwilę przyjedzie po dzieci, gdyż teściowa prosiła, aby jej zięć odebrał jakieś grzybki, które zebrała wczoraj na wycieczce, a którym chciałaby się podzielić. Żona przyjedzie trochę spóźniona, gdyż miała kłopoty z samochodem, ale na szczęście jakiś miły pan pomógł jej i dał radę przyjechać. Nie muszę chyba dodawać, że samochód tak naprawdę jest w wyśmienitej formie. Traf zechce, że w drodze do teściowej nasz bohater spotka teścia, który nic nie wie o żadnym grzybobraniu,

ale po chwili rozmowy wyda mu się to całkiem prawdopodobne, bo rzeczywiście teściowa wczoraj wychodziła, a on sam trochę balował z kolegami. Gdy dotrą na miejsce, nie ujdą uwadze BG porozumiewawcze gesty i spojrzenia małżonków. W drodze do domu nasz bohater spotka kolegę, który musi z nim pogadać. Kumplowi się nie odmawia, więc pojedą w jakieś ustronne miejsce. Po kilku minutach rozmowy bohater zorientuje się, że sprawa jest tak błaha, iż potrzeba rozmowa jest ewidentnie pretekstem do zabrania czasu. Ma się rozumieć, kolega wyprze się tego i będzie czuł się urażony bagatelizowaniem całej sprawy. Jednak zdenerwowanie nie zejdzie z jego twarzy, gdy uczyni mu się zarzut. Już po pogawędce BG zorientuje się, że jest śledzony i to przez jakiegoś kolegę. Ten, gdy zostanie dostrzeżony, ucieszy się (ha!) z niespodziewanego spotkania i koniecznie zechce zaprosić go do siebie. Kolega jest ubrany odświętnie, bo jak twierdzi, wraca od klienta. Nie omieszka też skorzystać z okazji, by niepostrzeżenie zatelefonować.

W pewnym momencie BG powinien się zorientować, zbliża się wieczór i pora wracać do domu. W tym czasie może przypadkowo dostrzec, że na jednym z grzybów jest przyklepiona cena. W tym stadium przygody bohater powinien mieć „oczy dookoła głowy” oraz silne przeczucie (jeśli jest postacią po przejściach, to mógłbym rzec – paranoiczne), że wszyscy wokół wiedzą coś, co skrzętnie przed nim ukrywają. Wszystko wyjaśni się, gdy wróci do domu i okaże się, że... jako jedyny zapomniał o swoich urodzinach, a znajomi przygotowali naprawdę wielką fetę i z wiadomych względów BG musiał być poza domem. Za wszystko byli odpowiedzialni przyjaciele i rodzina bohatera.

Ta przygoda przyszła mi do głowy, gdy pomyślałem sobie o tych wszystkich bohaterach w **ZC**, którzy mają za sobą „trudne czasy i dziwne spotkania”. Oto przykład na to, co nadszarpnięty umysł może wywnioskować z sytuacji, które przecież nie wykraczają poza normalność, a jedynie przekraczają granice codzienności. Zadaniem Miśtra jest wprowadzenie jak najbardziej paranoicznego nastroju.

Do dzieła, nawet z niespodzianki urodzinowej można zrobić psychozę.

○

Jacek Jaskólski POWRÓT DO POSTACI

Gdy bohater ginie, zazwyczaj nie wraca się już do gry tą postacią. Więc zamiast uśmiercać BG, doprowadź do takiej sytuacji, że gra daną postacią

będzie tymczasowo niemożliwa lub bohater będzie teoretycznie martwy – na tym polega mój pomysł. Do takiej postaci można wrócić, czym na pewno zaskoczysz graczy. Na przykład: bohater zaginął w akcji (w tym momencie gracz kreuje nowego), a po kilku sesjach drużyna ma możliwość odbicia go z więzienia, w którym się znalazł. Potencjalnym problemem jest obecność nowej postaci owego gracza – możesz pozwolić mu wrócić do dawnej postaci lub odegrać ją sam. Taki wątek można wpleść w dowolną przygodę.

○

Horza BOHATER NIEZALEŻNY

Ciekawymi wrogami dla graczy są BN, którzy o tym nie wiedzą lub, co lepsze, są w jakiś sposób zaprzyjaźnieni z drużyną. Przytoczę tutaj dwa pomysły. Pierwszy z nich to BN, który nieświadomie kontroluje pogodę – zależnie od nastroju może wywoływać burzę, suszę lub po prostu sprawić, by świeciło słońce. Sytuacja jeszcze bardziej nam się rozwinie, gdy nasz BN zapala uczuciem do kogoś z drużyny, przy

czym zaznaczam, że nie musi być to osoba przeciwnej płci (bywają przecież BN o odmiennych upodobaniach seksualnych). Rzecz jasna, nasz biedny bohater nie zapala miłością do takiego osobnika, a wtedy obszar, na którym przebywają, zostanie nawiedzony różnymi kłeskami żywiołowymi. Oczywiście, nikt nie wie, dlaczego, bo takich kataklizmów w okolicy nie było od stuleci. Wtedy można wprowadzać fałszywe tropy – np. tajemny kult, który próbuje przywoływać siły przyrody, lub plotka o starożytnym artefakcie, który pojawił się niedawno w okolicy. Ciekawym pomysłem wydaje się także BN, który zamiast sił pogody, kontrolowałby faunę lub, co bardziej interesujące, florę. Taki BN byłby bardzo niebezpieczny ze względu na trudność wykrycia oraz związek z drużyną.

○

➔ ciąg dalszy ze strony 21

Pola”. Niestety, wakacje już przeminęły i wraz z nimi wspaniałe, całonocne sesje. (W tym momencie głębokie westchnienie.) Jeśli chodzi o sesję, te dwa miesiące wytchnienia były dla mnie bardzo bogate w sesje. Udało mi się poprowadzić wielogodzinną, nocną biesiadę (aż do białego rana) w „Dzikie Pola”, z nastrojem, piwem i wszystkim, co było niezbędne. Przeżyłem także przełajające chwile w „Zewie” (wielkie dzięki dla strażnika Przema).

Jednak te niezapomniane chwile minęły i nastał szary rok szkolny, i już chciałem żyć wspomnieniami i czekać do następnej przerwy wakacyjnej, gdy wpadliśmy z kumplami na pomysł: jak urozmaicić sobie nudne zimowe miesiące. A wszystko, dzięki artykułowi z **MIM-a** 7/8, o tym jak założyć klub gier fabularnych. Tak, postanowiliśmy założyć klub i propagować rpg w szkole. Jednak to wszystko okazało się nie takie proste, gdyż nasza działalność nie byłaby zbyt związana ze szkołą (nie byłibyśmy przecież jakimś tam kółkiem fizycznym), a poza tym

nasz dyrektor nie jest zbyt otwarty na nowe nieznanne, niezwiązane z nauką koła zainteresowań. I już mieliśmy spocząć na laurach, ale do szkoły przyszedł nowy nauczyciel historii. Na pierwszej lekcji zobaczył u jednego z nas **MIM-a** i powiedział: „O widzę, że gracie w erpegi. Ja też kiedyś grałem”. Stanęliśmy jak wryci. Potem powiedzieliśmy mu o klubie, a on powiedział, że zobaczy, co się da zrobić. W obecnej chwili klub prawdopodobnie powstanie. Jeśli wszystko się uda, to planujemy jakieś imprezy (prawdopodobnie w grudniu). Jeśli coś się będzie dziać, to na pewno zaprosimy kogoś z redakcji.

Pozdrowienia dla redakcji, Miłosza, strażnika Przema, Johna Scotta, księdza okultysty, Pawła i innych.

Tomasz Malczewski vel John Black

To wspaniałe, że nasz artykuł pomógł Wam w stworzeniu klubu. Mam nadzieję, że urządzenie kiedyś konwent, a wtedy na pewno się na nim pojawimy.

Cała redakcja życzy Wam wspaniałych Świąt Bożego Narodzenia.

Poison Ivy [PESM]

Miasto umarłych

Można odkryć je na dnach oceanów, w głębi dżungli lub piasku pustyni. Śpią zapomniane przez swych twórców, którzy sami obrócili się w proch. Zagubione miasta i ich tajemnice wciąż czekają na odkrycie. Prastara magia zawarta w wiekowych kamieniach potrzebuje tylko kogoś, kto odczytuje jej zaklęcia i ponownie przywróci do życia.

Kraina umarłych może leżeć „w kraju, gdzie zachodzi Słońce” i w miejscu mitycznego początku. Istnieje legenda, iż takim właśnie miastem jest Petra – odkryta w 1812 roku przez młodego szwajcarskiego badacza Johanna Ludwiga Burckhardta. Usłyszał on opowieści o ukrytych „starożytnościach” i postanowił je sprawdzić. Do miasta trafia się po 25-minutowym marszu krętym przesmykiem zwanym *sik*, który zdaje się, iż bierze początek w litej skale. Wielkim zaskoczeniem jest monumentalny widok, jaki nagle się ukazuje. Jako pierwszą budowlę Burckhardt ujrzał świątynię Kasr Firaun – „skarbiec faraona”. Nazwa ta pochodzi z pradawnego podania, iż w urnie na szczycie fasady został ukryty skarb faraona. Legenda mówi, iż tu bylecy strzelali do urny, by pękając, uwolniła



Jarosław Musiał

kosztowności. Nikomu jednak nie udało się jej rozbić ani uszkodzić. Może tylko odpowiednia osoba jest w stanie osiąść tajemnicę faraona? Mam nadzieję, że taki śmiałek znajdzie się właśnie w Twojej drużynie.

Burckhardt nie zobaczył żadnego z wnętrza Petry – znalazł się w mieście pod zmyślonym pozorem, a gdy przewodnik zaczął coś podejrzewać, badacz musiał natychmiast opuścić miasto. Bardzo to zagadkowe... dodatkowo miejscowi przewodnicy są niechętni wszelkim przybyszom. Jakiej tajemnicy tak naprawdę strzegą Arabowie?

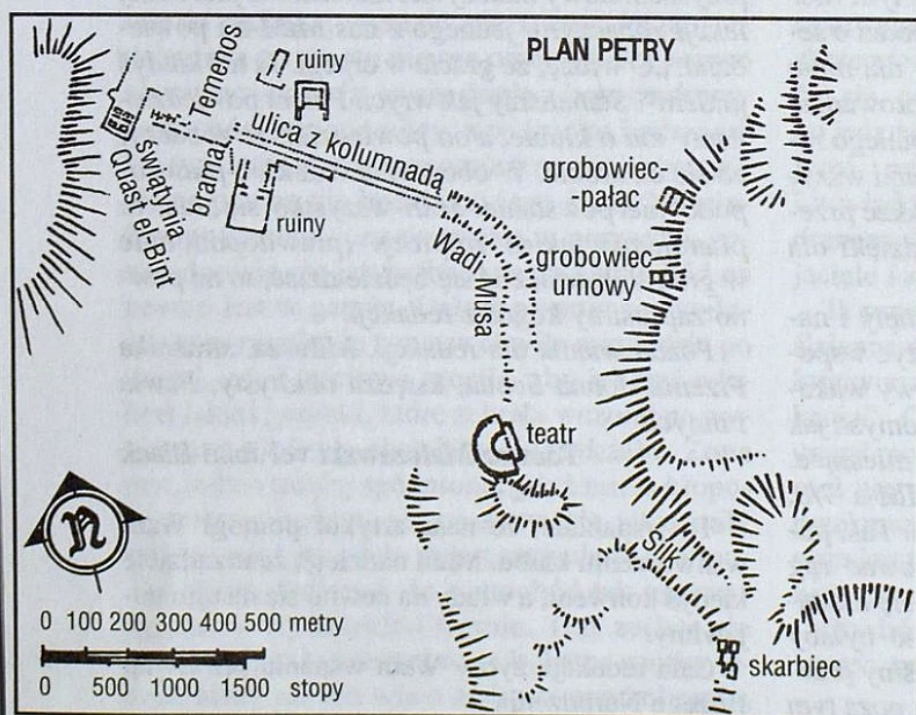
Zależnie od pory dnia, budynki lśnią fantastycznymi kolorami: morelowym czerwonym, karmazynowym, a nawet szarym lub czekoladowym. Ich fasady zachowały się w idealnym stanie. Petra kryje w swym wnętrzu cztery grobowce królewskie położone na zboczach oraz świątynię Deir.

Na pewno współcześni naukowcy nie odkryli jeszcze wszystkiego, do Petry trudno się jest bowiem dostać – tylko piechotą lub konno – a jeszcze trudniej przetransportować nowoczesny sprzęt. Sprawy nie ułatwia fakt, iż znajduje się ona obecnie na terenie Jordanii.

Twierdzi się, iż założycielami miasta byli Edomici mieszkający tu ok. 1000 r. p.n.e., choć miasto kryje także nierozpoznane prehistoryczne pozostałości. Może warto zbadać, kim byli najwcześniejsi mieszkańcy? Edomici zostali pokonani przez judejskiego króla Amasiaha, który jak głosi legenda, zgładził 10 tysięcy jeńców, zrzucając ich ze skały. Tak wielka ilość dusz posłanych w Zaświaty na pewno pozostawiła ślad. Czy odważysz się i sprawdzisz go?

Bibliografia:

Niezwykłe Miejsca, Niezwykłe Kraje, Przegląd Reader's Digest, Warszawa 1997
Zasieczna B. (red. prowadzący), *Leksykon Religii*, Muza S.A., Warszawa 1994



Jacek Drewnowski

KARALUCHY POD PODUCHY



Parę lat temu w prasie pojawiła się informacja o scyborgizowanych karaluchach z Japonii. Znani z umiłowania do miniaturyzacji Azjaci zdołali ponoć zamontować karaczanom maleńkie kamery, a także sterowane falami radiowymi urządzone, za pomocą których można kontrolować ruchy owadów. Wynalazek miał być stosowany do poszukiwania ludzi pogrzebanych pod gruzami podczas trzęsień ziemi.

Pamiętam tę gazetową wzmiankę bardzo dobrze, ale od tamtego czasu – o ile mi wiadomo – w mediach panuje na ten temat zupełna cisza. Dlaczego? Istnieje kilka możliwych odpowiedzi. Pierwsza – mieliśmy do czynienia z kawką dziennikarską. Druga – wiadomość była prawdziwa, jednak

w praktyce karaluchy się nie sprawdziły. Mało prawdopodobna wydaje mi się możliwość, że zaprotestowali obrońcy praw zwierząt i tak zwani ekolodzy (tak zwani, bowiem mianem tym zwykło się określać kołosiów, których działalność tak ma się do ekologii, jak wyczyny kiboli do piłki nożnej). Wariantów jest jeszcze kilka. Mnie najciekawszy wydaje się jeden: karaluchy-cyborgi żyją i mają się dobrze, ale Japończycy utajili sprawę.

Od początku było dla mnie jasne, że jeśli okablowane owady zdadzą egzamin (dla wygody zakładam, że informacja była jednak prawdziwa), łapę położyć na nich wojsko do spółki ze służbami specjalnymi. Robał z kamerą może nie w każdej sytuacji da się zastosować, ale do roli małego szpiega nadaje się znakomicie. Wszędzie wlezie. W warunkach polowych nie musiałby nawet specjalnie się ukrywać. W dodatku steruje nim człowiek, który myśli za niego i nie da się nabrać na żaden Prusakolep. No i nie trzeba ładować baterii – wystarczą okruszki albo jakieś g...

Nie wiem, czy ktoś zastosował już ten patent w SF – możliwe. W każdym razie sześćcionogie cyborgi stanowiłyby w opowiadaniu bardzo malowniczy element. Wspominałem już o ich szpiegowskich zastosowaniach. Można pójść jeszcze dalej i wymyślić na przykład karaluchy-kamikadze, które oprócz antenki i kamery miałyby zamontowane miniaturowy ładunek wybuchowy. Ładunek taki byłby oczywiście za mały do zburzenia domu

czy wysadzenia w powietrze Abramsa, wystarczyłby jednak, żeby spowodować zwarcie, na przykład we wnętrzu komputera na biurku jakiegoś VIP-a albo w systemie pokładowym wrogiego samolotu. Strach pomyśleć, ale robala można by też wpuścić do prezydenckiej rezydencji. Karaczan wlaźłby do ucha głowy państwa podczas jej snu i we wnętrzu tejże głowy odpalił swoją mikrobombę.

Oczywiście, zastosowanie owadzych szpiegów i samobójców w praktyce spowodowałoby konieczność wprowadzenia zabezpieczeń przez drugą stronę. Podejrzewam, że ochrona np. biurowca przed pojedynczym karaluchem, sterowanym w dodatku przez człowieka, to wcale nie takie proste zadanie. Opracowanie efektywnych systemów obronnych zajęłoby trochę czasu, bo przecież nie wszędzie można zastosować zakłócanie transmisji, które wydaje się sposobem najprostszym. A gdyby tak ochronę przed cyberkaraluchami stanowiły... cyberkaraluchy? Albo cyberosy, cybermrowki, cybermodliszki? Pomysł wymaga dopracowania w szczegółach – autor opowiadania powinien mieć gotową odpowiedź na możliwe wątpliwości czytelników. Na pytanie „Dlaczego cybermodliszki, a nie środek owadobójczy?” nie może odpowiedzieć: „Bo cybermodliszki są fajniejsze”. Ale mam wrażenie, że opisany przeze mnie patent da się sensownie wykorzystać w tekście.

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.6

IN MEMORIAM

Podziękowania dla Vespera, Karnaka, Jastrzębia, Mong-Monga, Pjotrusia, Bycha, Urien, Sea'y, Splasha, Freezera i kilku innych, których zwłoki użyły naszą rubrykę.

AD&D

- Przykro mi klecho, ale nie wierzę w bogów i ich zemstę.
- A co powiecie na naszą honorową kapitulację?
- Jak w języku gigantów mówi się „Przychodzimy w pokoju”?

EARTHDAWN

- Po co ci ta siekiera?
- To nie smakuje jak jogurt...
- Hej, tu jest jakaś dżwignia!
- Uwielbiam, kiedy grozisz tym mieczem, kot...

WARHAMMER

- Powieście mnie, ten pies jest inteligentniejszy ode mnie!
- Jak już się na mnie wyżylicie to spieprzajcie.
- Wchodzę na cmentarzysko i krzyczę: „Hej, który z was ruszał ręką?”
- Krokodyle? Tutaj? Trzeba być idiotą, żeby trzymać krokodyle w tak płytkiej fosie.
- Nie kpij, chłopcze. Lepsi od ciebie mnie wyzywali.
- Podrzucam mój topór dwuręczny i zręcznie go łapię.
- Udaję, że podrzynam sobie gardło.
- Z przepicia to jeszcze nikt nie umarł.

BALLADA O DRWIĄCYM SIGMARZE

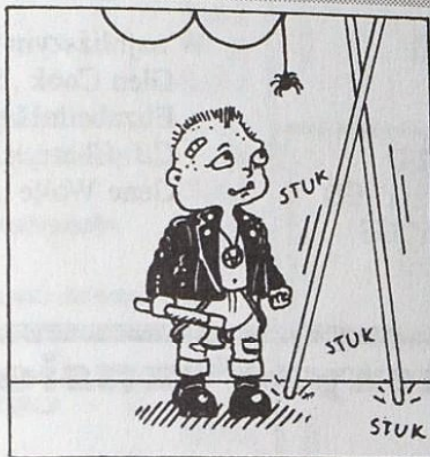
Ja jestem Imperium naniebnym cesarzem,
Więc każdy wykona, co tylko rozkażem
(Ustami kapłanów); mam młotek... i dłuto,
Nieprawda, żem odszedł — zdradziecko mnie struto.
Gdy kogoś z Altdorfu po piwie zamroczy,
To ujrzy kometę o parze warkoczy
I powie całemu krajowi, że trzeba
Podwoić ofiary i datki dla Nieba.
Żegnajcie, żegnajcie, nazwijcie mnie bogiem,
Zawieście ośmiokąt nad łóżkiem, przed progiem;
Niech Chaos was pożre i zniszczy do cna —
Ja idę do Morra, nareszcie pa, pa!

*Lech Marcisz na
bazie J. Joyce'a*

Bryan informuje, że w MiM 10/00 omyłkowo został przedstawiony jako Autor krasnoludzkiej piosenki, co jest oczywistym błędem, bowiem już kilka linijek dalej jako autor figuruje Anonim. Nazwisko prawdziwego autora zaginęło w pomrokach dziejów, a tekst ten Bryan zastał przed laty z usta jednego ze swych kolegów, noszącego cieszące ucho przezwisko Peruk. Bryan i pozostałe krasnoludy przepraszają za całe zamieszanie.

Idea: JeRzy

Rysunki: Ula Michalska

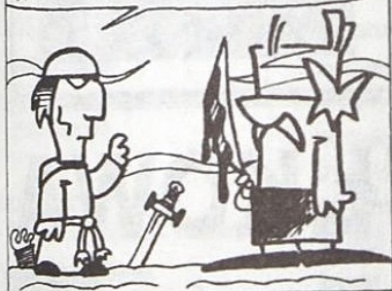


MAREK LACHOWICZ PRZEDSTAWIA:

PRZYGODY PANA



PO JEDNEJ Z BITEW.



WĄŚĆ IDŹ DO KLASZTORU.

OK



OD TEGO CZASU PAN W. BIERZE
CZYNNY UDZIAŁ W KRUCJA-
TACH PRZECIWKO INNOWIERCOM.



NINIEJSZYM, JUŻ WIĘCEJ
NIKOGO NIE ZABIJECIE!
MÓWIMY TO MY - KRÓL!



NIE! NIE! NIE!

TAK, TAK,
TAK...



NIE MOŻECIE MI TEGO
ZROBIĆ, KRÓLU!

MOŻEMY.



ANI NAWET MALUTKIEGO
KMICICKA ?!

ANI.

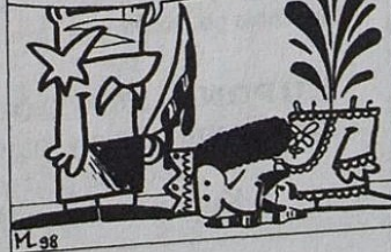


BLAGAM!

POWIE
ZIELIŚMY.



PATRIOTYZM PATRIOTYZMEM,
ALE JA TEŻ MUSZĘ MIEĆ
SWOJE HOBBY.



ODGŁOSY Z KUŹNI

W najbliższym czasie – podręczniki:

- „Podręcznik gracza” MZ
- „Przewodnik szeryfa” MZ
- „Powietrzna Przystań i Vivane” ED
- „Przygody w Powietrznej Przystani” ED
- „Ekran MG i opis Pandemonium” GS
- „Podręcznik gracza” GS

W najbliższym czasie – książki:

- Glen Cook „Stare cynowe smutki”
- Elizabeth Haydon „Rapsodia”
- C.J. Cherryh „Prekrusor”
- Gene Wolfe „Eksodus z Długiego Słońca”

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- WoDowe LARPy
- Almanach wiedzy tajemnej
- Erotyka w RPG
- Welcome to Arkham Sanitarium
- Katalog Międzygwiazdnej Egzotyki
- Dziwny jarmark
- Pompa Funebris, czyli słów parę o pogrzebach
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.01.2001

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.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE

MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-75

MIM25 – MIM75 4,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA

MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 85 do numeru 90
PP85 44,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 85 do numeru 96
PR85 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

DEADLANDS

- MARTWE ZIEMIE

Podręcznik gracza
DLPGR 95,00 zł

Przewodnik Szeryfa
DLPSZ 95,00 zł

Groszowa powieść
EDGP1 15,00 zł (P)

EARTHDAWN

- PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy
EDKWI 45,00 zł (R)

Barsawia
EDBAR 69,00 zł (O)

Ścieżki adeptów
EDSAD 55,00 zł (R)

Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 45,00 zł (R)

EDMB2 45,00 zł (R)

Magia: Księga wiedzy tajemnej
EDMAG 49,00 zł (R)

Mroczne sekrety Barsawii
EDMSB 39,00 zł (R)

Wężowa Rzeka
EDWRZ 49,00 zł (O)

Koszmar z przestworzy
♦EDKZP 32,00 zł (P)

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

Dziwne miejsca
GSDZM 32,00 zł (O+P)

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35,00 zł (R)

Xięga bestii (R)

Almanach potworów

ZCALP 45,00 zł (R)
Krainy Snów 59,00 zł (O, P)
ZCKRS 21,00 zł (P)
Przeżajające podróże
ZCPOP 21,00 zł (P)
Maski Nyarlhotepa
ZCMAN 79,00 zł (P)
Dzień Bestii
ZCDZB 45,00 zł (P)

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu
ŚRPPS 35,00 zł (O)
W poszukiwaniu palantira
STWPP 28,00 zł (P)

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora 15,00 zł (R, P)
WAEKR 50,00 zł (R)
Podręcznik gracza
WAPGR 32,00 zł (R)
Podręcznik Narratora
WAPNA 20,00 zł (R, P)
Rytuał przejścia
WARPR 33,00 zł (P)
W krwawym blasku Księżyca
WAWKB 33,00 zł (P)

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł (R, P)
W stepie szerokim
DPWSS 38,00 zł (R, P)
Ogniem i mieczem
DPOIM 38,00 zł (R, P)

INNE

Oko Yrrhedeza
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2 3,50 zł
INF02
Nr 3 4,80 zł
INF03

DOOMTROOPER

- ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone 6,00 zł
DTWAR
Paradise lost 8,00 zł
DTPAL

DARK EDEN: MRO CZNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł

Inferno

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający

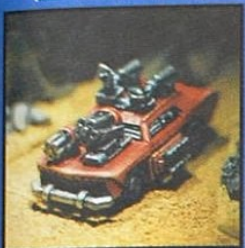
Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający

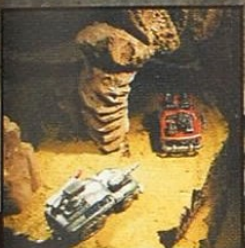
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający



W zestawie podstawowym znajdziesz ponad 50 różnych elementów!



Zbierz je wszystkie i zobacz, jak się sprawdzają w walce!



PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ SWEGO ŻYCIA!



TO NIE WYŚCIG...

KRASH to oryginalna gra figurkowa dla kolekcjonerów, która łączy w sobie najlepsze elementy gier karcianych i gier bitewnych.

Zbuduj samochód według własnego pomysłu, wykorzystując różne elementy: turbodoładowanie, kolce, tarany czy silniki odrzutowe.

Zwycięży ten z graczy, który skonstruuje najdoskonalszy pojazd i najlepiej wykorzysta elementy wyposażenia.

KRASH opracowano z myślą o dwóch lub większej liczbie graczy, z których każdy porusza się co najmniej jednym samochodem. Pojedynek dwóch graczy zajmuje 15-30 minut.

KRASH to gra, która wciąż się rozwija. Jej miłośnicy bez problemu znajdą nowe dodatki, zawierające niezwykle ekwipunek oraz potężne samochody.



ROZSZERZENIE: SAMOCHÓD przyda się, jeżeli potrzebujesz nowych pojazdów lub chcesz zeksperymentować. Znajdziesz w nim wehikul i sześć elementów wyposażenia.

ZESTAW STARTOWY to idealny sposób na rozpoczęcie gry - jest w nim wszystko, co jest ci potrzebne! Znajdziesz tu zasady, dwa samochody i sześć elementów wyposażenia.

ROZSZERZENIE: WYPOSAŻENIE zawiera nowe elementy i broń. Znajdziesz w nim sześć elementów wyposażenia, które mogą się okazać naprawdę niezwykle!

DYSTRYBUCJA WYDAWNICTWO MAG
DISTRIBUTED BY MAG www.cellentertainment.se

CELL



DOBRZY ZLI

WAWAZMI

