

WELCOME TO ARKHAM SANITARIUM!

MIM

Magia i Miecz 1/2

cena 11 zł (w tym 7% VAT)

LARPy

**Erotyka
w RPG**

**Krasnoludzkie
runy w WFRP**

**Akademia
Wiedzy
Tajemnej**

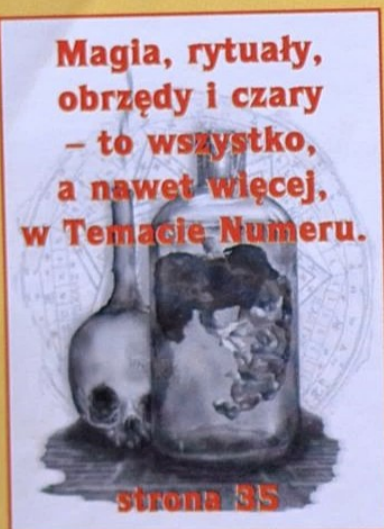




była przesączona czarostwem...

Malo kto zdawał sobie sprawę z faktu, że magia tego miejsca odmieniła pewne rosnące na samym końcu doliny drzewko. Czarodziejska roślina rodziła czarodziejskie owoce. Niektórzy powiadali, że kto zje jedno z takich jabłuszek, ten stanie się silniejszy. Inni utrzymywali, że obdarzają one magicznymi mocami. Jeszcze inni, iż przemieniają spożywających w nieśmiertelne istoty. Prawda zaś była taka, że owoc zwiększał o jeden Budowę/Kondycję postaci!

**Magia, rytuały,
obrzędy i czary
– to wszystko,
a nawet więcej,
w Temacie Numeru.**



Współczynnik ważny niezwykle w AD&D 2nd – po pierwsze, od niego zależały punkty życia; po drugie, po każdej śmierci/wskrzeszeniu, spadał o 1. Owoce tegoż drzewka były więc niezwykle cenne.

A nasza drużyna bardzo ich potrzebowała. Śmiertelność mieliśmy dość pokąsną. Taki jeden berserker krasnolud to miał okazję czasem i dwa-trzy razy na sesji „zejść”. Wędrowaliśmy więc co i raz pod wspomniane drzewko, by zdobyć choć kilka owoców. Jednak nie było to wcale takie łatwe. Nie wystarczyło zerwać jabłuszka z drzewka. Wcześniej trzeba było położyć pod nim magiczny przedmiot o określonej mocy. Inaczej nici z owocka, nici z Budowy, nici ze zwiększenia szans przeżycia.

Jak już pisałem, wędrowaliśmy pod drzewko, zostawialiśmy skarby i sru – na następną przygodę. Potem znów pod drzewko, po drodze

kilka zejść, znów przedmiociki i znów na przygodę. Co pewien czas się okazywało, że trzeba wracać po owoce jeszcze przed rozpoczęciem jakiegokolwiek scenariusza! Całe sesje składały się z marszrut pod drzewko i powrotów spod niego.

Nie, żebym narzekał. Sesje były super. Grający ludzie byli super. Atmosfera była super. No i drzewko też było super. I jak stało, tak pewnie stoi ukryte gdzieś na samym końcu Doliny Maga, za wieloma sesjami, u jednego z wielu Mistrzów Gry, na jednym z wielu GreyHawków...

T. Krecmar

PS. Dzięki tym, którzy przyczynili się do tych pięknych wspomnień, a w szczególności Małemu, „Twórcy Budowodajnego Drzewka”.



Hasło miesiąca:

Nazywam się Alton Cisowy Liść.

– Ale cisy są iglaste!

– Tak? Zapomniałem.

[...]

– Jak nazywa się twój kuc?

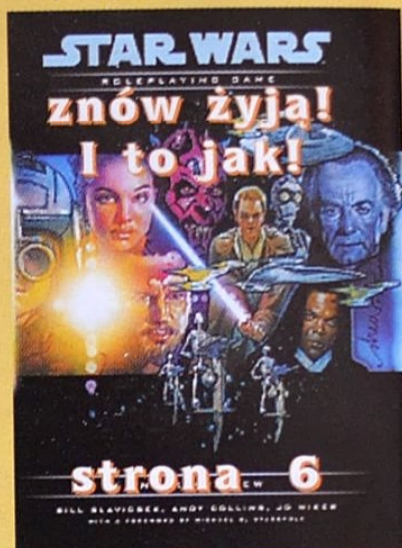
– Dębowa Szyszka.

Z sesji wzięte...

Dolina Maga

Przed wieloma sesjami, u jednego z wielu Mistrzów Gry, na jednym z wielu GreyHawków była sobie dolina. Nie była to zwykła dolina, oj nie. Choć góry, wśród których się kryła, były takie, jak wiele innych tego świata.

Ową dolinę zwano Doliną Maga. Nikt już nie pamięta dlaczego i co kryje się za tą nazwą. Nie! Nikt to za dużo powiedziane. Prawie nikt. Niewielu było świadomych, że nazwa ta odzwierciedla magiczność tego miejsca. Dolina bowiem, jak przystało na nazwę,



Cena na okładce nie jest naszym wymysłem! Zawdzięczamy ją Ministerstwu Finansów i Ministerstwu Kultury, które nie uznały MiMa za czasopismo hobbistyczne i obciążyły pismo podatkiem VAT. Od decyzji będziemy się odwoływać...

Temat numeru:

Akademia Wiedzy	
Tajemnej	35
<i>Adepci: Poison Ivy, Szymon „Daredevil” Rudnicki, Puszkim, Jerzy Cichocki.</i>	
Zebrała: Poison Ivy	

Panorama:

U bram eRPeGowego raju	2
<i>Tomuś</i>	
Nowe Gwiazdne Wojny!!!	6
<i>Tomaz Andruszkiewicz</i>	

Najczarniejsze psy RPG!	10
<i>Toread</i>	

Mini-recenzje	13
Frankenstein Faktoria	16
<i>JeRzy</i>	

Tancerka	17
<i>Nurglitch i Trzewik</i>	

Pierwsza fala „nowej fali”	
<i>Specjalnie dla MiMa wywiad z Ignacym Trzewiczkiem, współautorem i wydawcą</i>	

Frankenstein Faktorii	18
<i>Jerzy Cichocki</i>	

Co to jest Nokiagame?	19
<i>Poison Ivy & Krzyk</i>	

Stałe działy:

Listy	20
<i>MiM(ochodem):</i>	

Największa wpadka jako gracz?	22
<i>Kraina Goblinów,</i>	

edycja 3.7	116
------------	-----

Fandom:

Łódzkie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki	
KAPITUŁA	113

Felietony:

Jedynie słuszni	25
<i>Post Scriptum</i>	

Miasto, magia, maszyna:	
Witajcie w XXI wieku	115
<i>Jacek Drewnowski</i>	

Almanach:

Erotyka:	
kwestia zmysłowości	42
<i>Poison Ivy</i>	

Scenariusz:

Starzec (część II)	105
<i>Michał Soltyś</i>	

Opowiadanie:

Zamiana	26
<i>Łukasz Śmigiel</i>	

Mięcho:

Egzorcysta	109
<i>Jerzy Cichocki</i>	

Podwójne istnienie	110
<i>Krzysztof „KAS” Siejowski</i>	

Znam ci ja ich...	110
<i>elendil</i>	

Wystawa	111
<i>Kwiecień</i>	

Mektos	111
<i>MazgaRox</i>	

Dziwny jarmark	112
<i>Tomek „Vilgefortz” Chojnacki</i>	

Komiks	112
<i>MazgaRox</i>	

Miejsca magiczne:	
Legowisko Sfinksa	114
<i>Poison Ivy</i>	

Dzikie Pola:

Szkice tatarskie	50
<i>Michał Machocki</i>	

Deadlands:

Co się wydarzyło w Finnegans Lake (część II)	102
<i>Tomaz Z. Majkowski</i>	

Earthdawn:

Najczęściej zadawane pytania	54
<i>Andrzej Śwędryński</i>	

Droga ku wolności	55
<i>Andrzej Śwędryński</i>	

Miasto Kamienny Młot (część II)	60
<i>Jeromey Mettler</i>	

Gasnące Słońca:

Wszechstwórcy Dzieła	
Złożone Misternie	
Czyli Katalog Międzygwiazdnej Egzotyki	63

Katalog Międzygwiazdnej Egzotyki:	
Ulice Ararcii, Criticorum	64
<i>(część I)</i>	

My, Przekłęci	67
<i>Jarek „Decada” Sadowski (BeerHand)</i>	

Świat Mroku:

Wprowadzenie do LARP-ów	71
<i>Matylda Drygner & Marcin Tysler</i>	

Anatomia	76
<i>Marcin Blacha</i>	

Warhammer:

Prawdziwy Stary Świat	80
<i>Maciej Nowak-Kreyer</i>	

Lśnienie krasnoludzkich runów	84
<i>Łukasz „Kłacek” Sikorski</i>	

Zew Cthulhu:

Jasnovidz	89
<i>Jerzy Cichocki</i>	

Śmierć	92
<i>Julie Haverson</i>	

Welcome to Arkham Sanitarium	94
<i>Małgorzata Strzelec</i>	

MIM

1 (85)/2001**REDAGUJE ZESPÓŁ:**

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

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

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)

tomek_andruszkiewicz@efarm.pl

Jerzy Cichocki (ZC, 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 Choluż (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Wiek XXI

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Poison Ivy, Andrzej Śwędryński,

Maciej Szaleniec, Toread, 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 (prezcs)

jrodek@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:

Allan Polack „Marshal's Handbook”

© Pinnacle Entertainment Group Inc.

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

U BRAM eRPeGowego RAJU

Tomek Kreczmar

Gigantyczne wystawowe hale i tłumy ludzi. Setki wystawców z różnych stron świata. Dzieci i dorośli, klasyczne gry, RPG, karty, gry bitewne, akcesoria i komiksy. Tego wszystkiego można było doświadczyć na największych targach gier w Europie – SPIELE 2000 – odbywających się w Essen.

O takim wydarzeniu najlepiej opowiadają zdjęcia, dodam więc tylko kilka słów komentarza.

Takie targi to przede wszystkim dobry moment do zaprezentowania nowych produktów i trendów w naszej rozrywce. To również okazja do uzupełnienia zbiorów podręczników, kart i figurek. To także szansa na pokazanie się na rynku.

Na tym polu Polsce daleko jeszcze do Europy. Sama hala z eRPeGami i akcesoriami do nich – kostiumami, maskami, podręcznikami itp. – zajmowała teren niejednego konwentu. Liczba osób grających na samych targach – przy specjalnych stolikach lub po prostu pod ścianami i na schodach – szła w setki. Wystawcy prześcigali się w tworzeniu niezwykłych stoisk; były więc zamczyska, targowe stragany, saloony; były zdobienia, były posagi...

W eRPeGowej hali można z powodzeniem spędzić kilka dni i nie obejrzeć wszystkiego. Każde stoisko oferuje coś ciekawego. Tu podręczniki, które nigdzie już nie są dostępne. Tam nowości. Ówde kostiumy i figurki. A jeśli dodać do tego jeszcze kilka innych targowych pomieszczeń (większych zresztą od wspomnianej hali numer 6)!

Wędrując pośród stoisk można dojść do smutnego wniosku, że Polsce jeszcze daleko do Europy.



3 i 4. Hasbro postawiło największe stoisko, reklamując POKEMONA, M:tG i oczywiście trzecią edycję D&D...



5. ...w którą można było zagrać na miejscu.



1. Niepozorne wejście do raju.



2. Wiele stoisk przyciągało uwagę wyglądem, nie oferowanym towarem.



6. Niemiecki *White Wolf* wydaje niemal wszystko to, co amerykański. W Essen nie był jednak oblegany.



8. Atrapy mieczy, tarcz i zbroi przyciągały uwagę nie tylko erpegowców.



10. Stoiska *HDI*, wydawcy *GASNĄCYCH SŁONC*, bronili rycerze i członkowie Wojennego Bractwa.



12. Duże zainteresowanie wzbudzały gry figurkowe dla kolekcjonerów – nowy pomysł firmy *Cell Entertainment* (tak, tak: tej od *GEMINI*).

7. Rycerze Kuchennego Stołu dotarli i tu.



9. A takie maski wielu ubrałoby na Halloween.



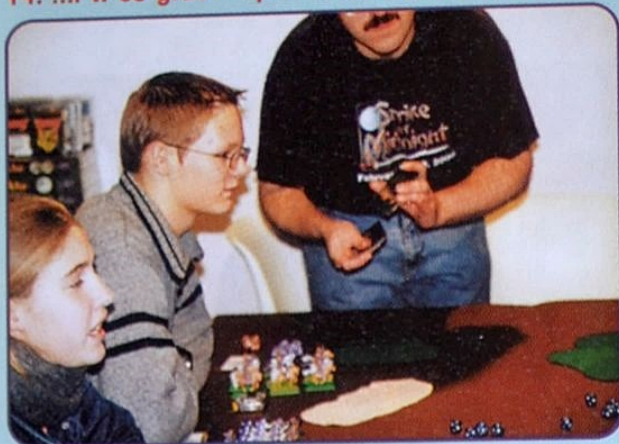
11. I można na nim było spotkać *Billa Bridgessa* – jednego z najsłynniejszych twórców RPG.



13. Jednak i miłośnicy klasycznych gier bitewnych mieli co oglądać...



14. ...i w co grać – np. w bitewną wersję L5K.



15 i 16 i 17. Niektóre stoiska wyglądały bardzo nie-
zwyczajnie...



18. ...a inne przyciągały tłumy graczy.



19. Jeszcze inne zwracały uwagę swą nazwą...



20. ...lub sposobem wystawiania towaru.



21. Albo promowanymi grami.

PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ SWEGO ŻYCIA!

W zestawie podstawowym znajdziesz ponad 50 różnych elementów!

Zbierz je wszystkie i zobacz, jak się sprawdzają w walce!

KRASH

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 wehikuł 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

Copyright 1999, 2000 Cell Entertainment AB. All Rights Reserved. KRASH and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Cell Entertainment AB

CELL

NOWE GWIEZDNE WOJNY!

Przygotował Tomasz Andruszkiewicz

Dawno, dawno temu, w odległej Ameryce, *West End Games* wydało system *STAR WARS RPG*. Sklepy sprzedawały (normalne), fani szaleli (normalne), autorzy zarabiali (w Ameryce normalne). Ale potem coś się popsło. System stanął. Nikt nie wiedział, na półkach stały smętnie i kurzyły się *SWRPG* ze zdjęciami z filmów Lucasa zamiast obrazków i szkicami różnych gwiazdnych towarowców przerobionych na najszybsze statki galaktyki. Może mechanika oparta o kilogramy kostek k6 przestała kręcić graczy? Może fani wyrosli z udawania szlachetnych rycerzy jedi? A może to *WEG* dało płamę?

NOWA NADZIEJA

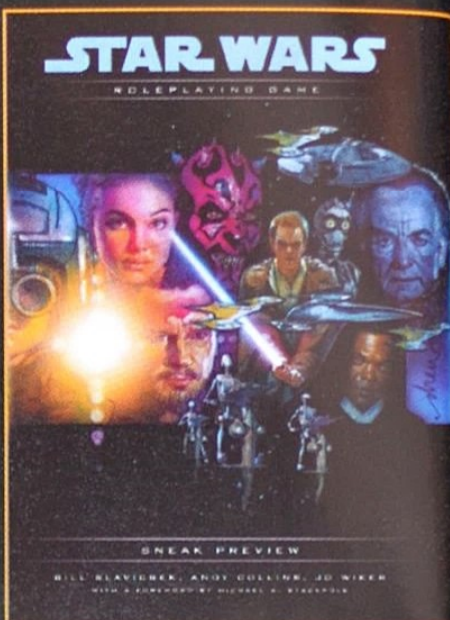
Pod koniec 1999 roku okazało się jednak, że ktoś wykupił prawa i obiecał, że za mniej więcej rok wypuści re-edycję. Przez rok prawie wszystko było oczywiste (w Ameryce), a mimo to polscy maniacy *SWRPG* nie wierzyli (kto u nas wierzy wydawnictwu, które mówi „zrobimy nową wersję systemu pod koniec przyszłego roku?”) i wymyślali różne najfantastyczniejsze plotki (sam słyszałem, że *SWRPG* będzie robił *White Wolf*). A kto kupił prawa? Ano właśnie...



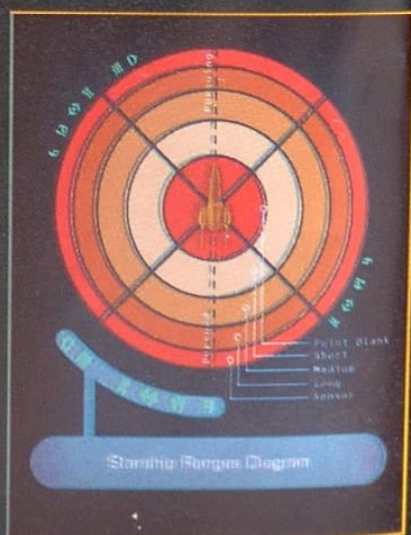
IMPERIUM KONTRATAKUJE

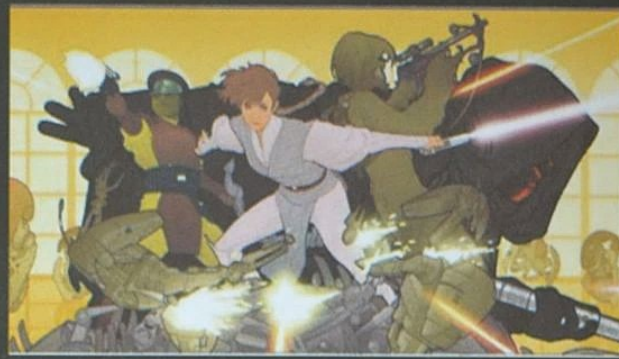
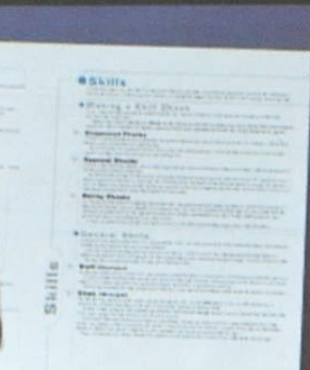
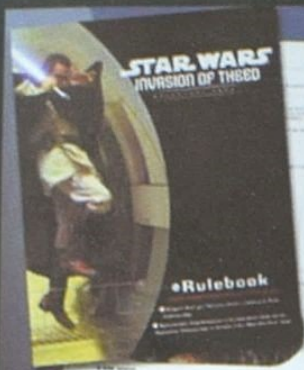
Prawa kupił *Wizards of the Coast*. Ogłoszono to w listopadzie 1999 i zaplanowano wydanie przerobionej edycji *SWRPG* na końcówkę roku 2000. Jak się pewnie domyślicie z istnienia tego tekstu, udało im się. Obłęd. Nasi wydawcy powinni chyba wystosować jakieś noty z protestem. Jak można wydawać system w obiecany terminie? Ale żarty na bok; przyjrzyjmy się nowemu *SWRPG*.

Na początek uwaga: oglądając *SWRPG* odniosłem wrażenie, że taki styl gdzieś już widziałem. Potem zrozumiałem, że sporo patentów jest wspólnych z *D&D3ed*. Aby było jasne: nie uważam, że to źle. Ba, śmiem twierdzić, że jeśli sposób prezentacji i edytorskie rozwiązania się sprawdzają przy jednym systemie, to nawet dobrze, że są wykorzystywane przy innych grach danego wydawnictwa. Od tej chwili nie będę wspominał o *D&D3ed* – powyższe napisałem, żebyście nie musieli sami, z mojego opisu, odkrywać tej rewelacji. A teraz do rzeczy.



WotC postawił na bohaterstwo. Na kupę zabawy. Postaci są dopakowane, potężne, wiele mogą, jeszcze więcej chcą. Zasady uproszczono, przerobiono mechanikę (odejście od samych k6). Do nowej mechaniki dodano konwersję z *WEG*owej wersji. System walki w kosmosie nie ma nic wspólnego z realizmem, ale dzięki temu nie potrzeba linijek, heksów, kalkulatorów, tabelki i godziny czasu na każdą sekundę walki – każdy statek ma swój kartonik z koncentrycznymi kręgami zasięgów, na którym znacznikami zaznacza się inne obiekty, każdy może wykonywać akcje typu:





zwiększenie/zmniejszenie dystansu, obrót, taranowanie, atak, omijanie przeszkód (asteroidy), ucieczka z promienia ściągającego, itp.

SWRPG dostał nową, odjechaną szatę graficzną. Pojawiły się ilustracje, które choć nieco mangowe, świetnie oddają nastrój gry. Przez całą podstawkę przewijają się obrazki kilku postaci w różnych sytuacjach – w ten sposób mamy ciągłość warstwy wizualnej i poznajemy przyszłych bohaterów. Moim idolem (nie tylko moim) stał się Rorworr: to pięknie rysowany wookie, który wygląda jak rasowy wookie, ale nie ma nic

wspólnego z Chewbaccą (mistrzostwo świata – rasę oderwano graficznie od tego, kto był jej wizualnym symbolem!).

WotC wprowadza system w pełni profesjonalnie. Oprócz nacisku na bohaterstwo widać wyraźnie, że wydawca chce pomagać nowym graczom w złapaniu bakcyli.

(ci z grafik w podstawce) na kolorowych kartach z wyjaśnionymi elementami mechaniki, komplet kostek, dwustronna plansza (do przesuwania żetonów lub figurek), 87 żetonów, skrócona wersja zasad SWRPG i figurka Roworra. Kosztuje to 15\$, a jest wszystkim, czego potrzebuje ktoś zupełnie zielony do zostania fanem SWRPG. Scenariusz dzieje się w tajemniczym mieście Theed

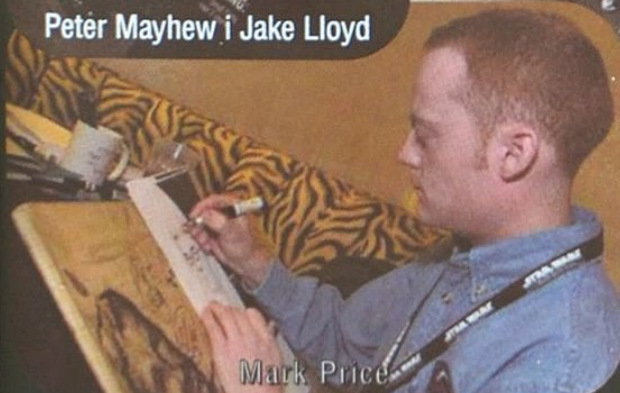
W rynek wbiło się pudełko „Invasion of Theed”, które jest kompletem dla początkujących: książka z przygodą, bohaterowie

i dotyczy wydarzeń, które oglądaliśmy w filmowym pierwszym epizodzie SW. Nic dodać.

Kolosalne jest także wsparcie internetowe systemu. Na stronach WotC widzimy (oprócz kupy artykułów, newsów, wywiadów, recenzji) demko „Invasion of Theed”



Peter Mayhew i Jake Lloyd



Mark Price



zrobione jako interaktywne (Shock-wave) sprawozdanie z mini-sesji tej przygody. Wraz z prezentowanymi graczami uczymy się wykonywać testy, poznawać zasady, a jednocześnie zagłębiamy się w opowieść. W witrynie znaleźć też można króciutką przygodę dla zupełnie początkujących (tekst „co to jest rpg”, ilustracje, mapki, gotowe karty bohaterów), którą możemy wydrukować (jest specjalna wersja przystosowana do druku!) i od razu zająć się przemysłem w Naboo. Albo możemy wziąć udział w konkursie: na czterech ujęciach z Mrocznego Widma zaznaczono po jednej postaci epizodycznej i trzeba wymyślić dla nich

bohaterską historię – za najlepsze są autorskie wynagrodzenia i druk.

POWRÓT JEDI

SWRPG wrócił i to jest fakt. Wrócił z wykopem, nową szatą graficzną, nowymi pomysłami. Na premierowym pokazie systemu poprzebierane tłumy fanów szalały. *WotC* ściągnął na to wydarzenie aktorów, którzy grali Chewbaccę i młodego Anakina. Były autografy, wywiady, euforia. Świat dowiedział się, jak wyglądają czaszki wookiech i czy jest sens grać jedi-ewokiem. Zobaczyliśmy

sytem, którego idea jest stara jak pierwsza trylogia Lucasa, a ciało świeższe niż poranne bułeczki (nowa edycja nie zrywa z poprzednimi wersjami – w końcu obecnym szefem SWRPG jest Bill Slavicsek, starwarsowy twórca z *WEG*). I mamy system, który chyba nie ma prawa zostać zawieszony czy zlikwidowany. Dla fanów powstaje dwumiesięcznik *STAR WARS GAMER*, w którym będzie o grach komputerowych, literaturze, materiałach do SWRPG. Wciąż będą karty, figurki, maskotki i reszta. I dalej, już spokojni o przyszłość systemu, możemy ratować odległe galaktyki. Niech Moc będzie z nami.



© 2001, Prawa autora do autorstwa itd. Odpowiednie znaki towarowe i odpowiednie nazwy są zastrzeżone przez odpowiednie firmy. Umieściliśmy je tutaj nie po to, żeby robić z nimi coś nieodpowiedniego. Tekst z atestem, bez konserwantów, nie testowany na gungach (na ewokach też nie, ale z nich mamy poduszki na redaktorskich stołkach, więc lepiej być cicho).



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

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

NAJCZARNIEJSZE PSY RPG!

przygotował Toread

Na Waszą specjalną prośbę – opowieść o grupie ludzi, którzy postanowili przekroczyć bariery. Połamać granice normalności, przyzwoitości, uprzedzeń i dotknąć przestępstwa... wydając podręczniki RPG. Kto stoi za nazwą *Black Dog*? Kto tworzy firmę wydającą najbardziej bluźniercze dodatki do RPG na świecie?

No właśnie. Czym tak naprawdę jest *Black Dog Game Factory*? Na pewno firmą, która jako część Pentexu, wypuszcza gry role-playing w Świecie Ciemności, by spacyfikować umysły młodych ludzi zainteresowanych tym typem rozrywki.

Z drugiej zaś strony dodatki sygnowane czerwonym odciskiem łapy psa (lub wilka) na czarnym tle możemy kupić w świecie jak najbardziej realnym. Jak to interpretować? W celu wyjaśnienia tej zagadki odwołaliśmy się do bezpośrednio odpowiedzialnych za taki stan rzeczy, czyli do samego *White Wolfa*, mając nadzieję na w miarę dokładną odpowiedź.

Otóż oficjalnie *Black Dog Game Factory* jest tylko znaczkiem, który *White Wolf* zamieszcza na swoich produktach przeznaczonych do bardziej „dojrzałych” odbiorców. Stara się poruszać tematy tabu, przekazuje treści czasami szokujące i niesmaczne dla niektórych. Jak im to wychodzi? Cóż, na to pytanie będziecie musieli sobie chyba odpowiedzieć sami, gdyż mimo usilnych poszukiwań, nie udało nam się uzyskać jednoznacznej odpowiedzi. Możemy wam za to zaproponować przegląd przez rzeczy sygnowane ich znaczkiem, choć i tak dotarcie do wszystkich wydaje się niemożliwością, ponieważ sam *White Wolf* na swojej stronie niechętnie przyznaje się do tych produkcji lub też niektórych pozycji nie zamieszcza.

Wbrew plotkom, nie ma również stałej grupy ludzi, która by tworzyła jakiś domniemany zespół *Black Doga* (co można zauważyć w poniższych skromnych recenzjach), jest to z tego co wynika po prostu etykieta produktu.

A otóż i produkty *Black Doga*, ich opisy są bardzo skrótowe, ponieważ większość z nich (jeżeli nie wszystkie) już recenzowaliśmy na łamach MiM.



HOL: HUMAN OCUPIED LANDFILL

Autorzy: Christofer Elliot, Todd Shaughnessy i Daniel Thron

Cóż to jest? Ano chyba najdziwniejszy eRPeG, jaki w życiu widziałem. Pisany ręcznie (a przynajmniej taka czcionka została

w podręczniku użyta), masę wyrazów na „f”, dużo o piciu piwa i jedzeniu pizzy. Sami autorzy piszą, iż aby być świetnym mistrzem gry, należy kupować ich wszystkie dodatki itp. Czyli masa zabawy, ale nie wiem, czy jest to produkt grywalny. Na pewno warto go przeczytać. Rzecz jest o tyle ciekawa, iż nie do końca *White Wolf* napisał tą grę. Po dłuższych poszukiwaniach udało nam się namierzyć autorów i zidentyfikować jako *Dirty Merchant Games*.



BUTTERY WHOLESOMENESS

Autorzy: Christofer Elliot, Todd Shaughnessy i Daniel Thron

Pierwszy i chyba jak na razie jedyny dodatek do HOLa. Podobno zwiększa jego grywalność o 200%; w sumie trudno się z tym nie zgodzić, skoro dopiero tu podano zasady tworzenia postaci. A co prócz tego? Masa nowych zasad, nowych żartów, brutalnych skojarzeń i niczym nie skrępowanego humoru.

GIOVANNI CHRONICLES

Autorzy:

Część 1: Daniel Greenberg, Dan Greenberg, Teeuwynn, Richard E. Dansky, Lief Jones, Larry Macdougall

Część 2: Cynthia Summers, Chris Howard, Richard Dansky

Część 3: Chris Howard

Nie wiem, czy jest sens dłużej się nad nimi rozwodzić, skoro całkiem niedawno puszczaliśmy ich opis przy okazji Panoramy Mrocznych Wieków. Powiemy tylko tyle: jedna z najlepiej opracowanych, chorych kampanii wszechczasów. A na pewno są to jedne z czterech najlepszych dodatków do WAMPIRA.

MONTREAL BY NIGHT

Autorzy: Philippe Boule, Joshua Mosqueira-Asheim, Lucien Soulban

Jeden z *City Booków* do WAMPIRA. Różni się o tyle od innych, że jako jeden z nielicznych



opisuje miasto rządzone przez Sabbat. A dzieje się w nim całkiem sporo dziwnych rzeczy... Naprawdę nie życzyłbym nikomu, by tam mieszkał. *Black Dog* potrafi.

ETERNAL HEARTS

Autorzy: Lucy Taylor

Powieść *Black Dog*, w którym jak sam zapowiada „odkurza stare dobre gotyckie klimaty”. Faktycznie, być może sam zamysł dzieła ociera się o ideały powieści gotyckiej, jednak znacznie uwspółcześnionej. Bardzo dużo tu erotyzmu (jeżeli nie nawet pornografii), przemocy itd. Godne polecenia osobom dorosłym.



GUIDE TO PENTEX

Autorzy: Justin Achilli, Richard E. Dansky, Deena McHinnery, Clayton Oliver, Andrew Bates, Brian Glass

Sam tytuł opisuje o czym jest ten dodatek. Z ciekawostek można dodać, iż to właśnie *Black Dog* umieścił samego siebie jako firmę niszczącą młode umysły w Świecie Mroku. A doza humoru, z jaką opisał nasze środowisko, miazdząca krytyka i wytknięcie najgłębszych cech sprawia, iż powinienn to przeczytać każdy gracz.

DEAD MAGICK

Autorzy: Dana Habecker, Jess Heinig, James Stewart, Chris Tang, Jim Moore

Znowu MAG i znowu wpadka. Ktoś bardzo starał się pokazać jak dużo różnych rzeczy wie o starych cywilizacjach, tradycyjnie dla *WW* (tudzież dla *BD*) okazało się coś zupełnie innego, a mianowicie ignorancja i niedouczenie. Poza tym do kompletu nowa „rasa” nadnaturali i ich nowych zabawek.

CLANBOOK: BAALI

Autorzy: Sven Skoog, Lucien Soulban

Clanbook, który opisuje najbardziej złośliwych z klanów w *WAMPİRZE*. Kultysty, demony, handel duszami. No i robienie brzydkich rzeczy z ciałem. Świetne ilustracje, dobry tekst. Warto kupić. [Pełna recenzja MIM #12/99, str.10].

CENA PRZEZNACZENIA

Autorzy: Amelia G., Phil Brucato, Beth Fisch, Amelia G, Stephen Long

Otóż i dodatek do *MAGA*, który opisuje nam realia życia na ulicy. Zresztą całkiem niedawno ukazał się on po polsku wydany przez firmę *ISA*. Szczerze mówiąc, to się na nim trochę zawiedliśmy. Udowadnianie ludziom na siłę, że banda Jamajczyków z pistoletami jest w stanie dokopać każdemu, troszeczkę mija się z celem. Ale dla każdego coś miłego.



CAINTE HERESY

Autorzy: Ken Hite, R. Sean Bergstrom, Jason Langlois, Kenneth Hite, Mike Danza

Opis manipulacji religiami przez wampiry. Zrobiony z dużą dawką wiedzy, z dużym oddaniem i prawdą dla niektórych szokujący. Czyta się to z przyjemnością i daje niesamowite pole do popisu na sesjach, gdyż sami wiemy, jak religia była ważna dla ludzi Średniowiecza (nawet tego *White Wolfowego*).

CHARNEL HOUSES OF EUROPE: THE SHOAH

Autorzy: Robert Hatch, Jonathan Blacke, Richard Dansky

Mrożący krew w żyłach opis obozów koncentracyjnych i życia w nich, napisany z myślą o *WRATH: THE OBLIVION*. O tym, że szokuje, nie trzeba mówić. O tym, że jest pięknie napisane również. Niesamowite ilustracje, pomysły... po prostu *Black Dog* pokazuje kły.

DARK REFLECTIONS: SPECTRES

Autorzy: Richard Watts, Ben Chessell, Guy Davis

Kolejna perełka. Znowu *WRATH*. Tym razem dowiemy się jak grać po drugiej stronie barykady. Psyche teraz jest naszą przeszkodą, nie ocaleniem. Naprawdę powalające opisy, pokazujące całą głębię i dwuznaczność *WRATHA*. Poza tym jest to chyba najlepszy opis „złych gości”, jaki spotykamy w całości drukowanych dodatków do rpgów.

FREAK LEGION

Opis fomo-rów do *WILKOŁAKA*. Fajnie się to czyta, choć nie wiem po co i jak można by w to grać. Jedyną przydatną

sprawą z całego tego podręcznika są chyba opisy mocy. Ale dla samego tego opisu warto przeczytać.



CULT OF PERSONALITY

Tym razem *Black Dog* wziął się za mniej znaną grę *White Wolf*, czyli *ABBERANTA*. Tu z kolei zaserwowano nam podstawy manipulacji tłumami. Jak tworzyć kult, jak niszczyć ludzi, przeprowadzać prania mózgów i przejmować władzę. Przyznajmy się szczerze, iż o tym dodatku jedynie czytaliśmy, więc nie chcemy podejmować się pełnej jego recenzji.

To wszystkie produkty tej dziwnej firmy, na jakie udało nam się natknąć. Mamy nadzieję, że nie opuściliśmy żadnego. Z ich treści i króciutkich opisików sami możecie chyba najlepiej wywnioskować, jakim rodzajem tekstów zajmuje się *Black Dog*. Z naszej strony możemy dodać, że 75% z tego, co zostanie wydane pod ich szyldem, okazuje się świetne.

REWOLUCJA DVD!

DRUGI NUMER W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

NOWOŚĆ DVD ROM

NA PŁYTCIE 4,6 GB!!!

DVD

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE

EDYCJA

Gry Komputerowe

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

2/00

OBSZERNY RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA!
GRA ZA DARMO!
CZYTAJ STR. 85

EXTRA KSIĄŻKA!



X-BOX

Konsolowe Kucie Firmy Microsoft...

Gry Komputerowe

WRZESIEŃ 2/2000

EDYCJA • WRZESIEŃ • 02/00

DVD ROM

POWIAŻ 4.6 GB

ŚWIEŻEGO STUFFU

ORAZ
• SHAREWARE
• DRIVERY
• NARZĘDZIA
• TRAILERY

uterowe

100 EEC

ZAPOWIEDŹ NOWEGO HITU!

BLAIR W

Na Tropie Przekle

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

PORADNIK
Gry Komputerowe



PEŁNE WERSJE GIER I DODATKÓW

POJEMNOŚĆ PŁYTY 4.6 GB



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

Grand Prix 2

1x DVD to prawie 8x CD



GRATIS!
KSIAŻKA
64 STRONY
STARLANCER
VAMPIRE

SPRAWDŹ SAM ILE MOŻE POMIEŚCIĆ PŁYTA DVD

- 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 12.200 zł
Edycja DVD GK 2/2000

TYLKO U NAS
PEŁNA GRA
HOMEWORLD
RAIDER RETREAT



The Ahen Thief. Do tego dodatku byliśmy z początku nastawieni negatywnie. No bo coż *White Wolf* może wymyślić nowego o bandytach i światku przestępczym średniowiecza? No i się okazało, że może. Już

sam początek zadziwi większość, gdyż opowiadanko autorstwa Geoffrey C. Grabowskiego i Sarah Rorark jest naprawdę dobre i czyta się je z przyjemnością. Dodatek podzielony jest na trzy duże części – *In Darkened Streets*, *Wearing the Wolf's Head* i *Flames of the Furores* (oczywiście jest też appendix). Pierwsza z nich opisuje nam przestępczość w czasach wieków średnich. Dodano również prawo kościelne i przestępstwa, jakich dokonywano w różnych klasach społecznych. Drugą częścią tego rozdziału jest opis wampirzej grupy – Prometeian. Poznajemy ich cele i metody działania. W drugim rozdziale spotykamy się ze swoistym podręcznikiem średniowiecznego bandyty. Wszystko napisane jest w formie wypowiedzi jednego z Prometeian, który uczy nas jak wybierać cele, jak wmówić swoim podwładnym, że to spanie w dzień nie ma nic wspólnego z mocami piekła itd. Słodkie. Nieco później spotykamy się z radami dla mistrza gry, jak prowadzić kronikę dla wyrzutków i banitów, by zaraz potem przejść do swoistych podrzdziałów opisujących nam trzy rodzaje kryminalistów: złodzieje, piraci i wschodnie bractwo Benu Sasan. W ostatnim rozdziale mamy opis grupy wampirów, która za nie tak długi czas stanie się elitą rewolty anarchistycznej. Jak pewnie możecie się domyślać, w środku znajdziemy ich historie, motywy, sposoby działania (taki fajny terroryzm średniowieczny) itp. Ciekawe. Podsumowując: dodatek zaoszczędzi ci sporo grzebania po książkach historycznych i da parencie fajnych motywów na przygody, nie wspominając już o całkiem niezłej galerii bohaterów.

Ocena: 7



W czasie sezonu ogórkowego chłopa z *White Wolf* zrobili sobie wolne. Innymi słowy po raz kolejny wydali coś, co nie nadaje się do kupienia. Mowa tu o *Dead Magic*, nowym dodatku do MAGE'a. Jak sam

tytuł wskazuje, opowiada on o magii już nie praktykowanej, i stara się zagłębić w starożytne cywilizacje i kultury, ze skutkiem dość żalonym. Nie ma większego sensu długo się nad tym „dziełem” rozpisywać, więc pokrótce przedstawimy zawartość. Całość podzielona jest na cztery rozdziały: *The Lands of Nod*, *The Cradle of Civilization*, *Fire in the Jungle*, *Pillars of Philosophy* i *The Top of the World* – jak łatwo się domyślić, każdy z nich opisuje kultury i rytuały danego regionu. Ziemie Nod mówią nam o Afryce, kolebka cywilizacji to rzecz jasna Mezopotamia, gdzie szaleją Nefandusi, Jungla to jak pewnie sami się domyślicie Indianie (gdzie ktoś wpadł na świetny pomysł streszczenia całego indiańskiego kalendarza – „straszenie” się przydaje w rozgrywce), filarem filozofii jest Grecja, do której jeszcze na moment wrócimy później, a czubek świata to eskimosi. Cóż oprócz niedokładnego opracowania kultur i masy nowych rote'ów ofiarowuje nam ten suplement? Ano nowy typ nadnaturala – wielkiego, groźnego Licza. Tak jak w każdym porządnym RPGu musi być i Świecie Mroku wielki, nieśmiertelny mag. Pal licha, że i tak już tam sporo biega mumii, wampirów i innej „wielkiej, nieśmiertelnej” hołoty, jeszcze jeden rodzaj nie zaszkodzi. A jakież to przyjemne stać się czymś takim. Paradox na stałe, rozkładające się ciało, szaleństwo, brak naturalnych zdolności regeneracyjnych i niemożność odzyskania Arete, jak widzicie – czysta przyjemność. No, oczywiście, dostaje się jakieś tam czaderskie nowe moce, ale naszym zdaniem, gra zupełnie niewarta świeczki. Rada – unikać, idźcie za tę kasę lepiej z dziewczyną na jakiś film.

Ocena: 2/10



Na początku, gdy usłyszeliśmy o tym dodatku, wpadliśmy w dziki śmiech, potem skorciło nas, żeby przyjrzeć się mu dokładniej. No i właśnie wtedy zapadła konsternacja – kurczę, to jest fajne. Nie dość, że w miarę eksperymentalne, balansujące na krawędzi *World of Darkness: Mortal Combat* to jeszcze dobre. Chodzi oczywiście o *Blood Treachery*, dodatek do MAGE'a REVISED, który opowiada nam o wojnie między Hermetykami a domem Tremere. Wcielać się możemy tak w jednych, jak i drugich. Całość podzielona jest na cztery rozdziały, z czego trzy pierwsze dzieją się w Starożytnej Grecji, więc zamiast Sfer występują jako

Chóry i żaden z aktorów nie zdejmuje swojej maski, aż do końca przedstawienia. Dopiero w czwartym rozdziale mamy rozsądnie i po ludzku wyjaśnione o co chodziło wcześniej i skąd wzięła się tak silna opozycja Magów. Przy okazji mamy całkiem niezły przewodnik po Hermetykach. Całkiem niezłe opracowano również paradygmat hermetyczny i ich wiedzę dotyczącą wampirów. W dodatku mamy opisanych zghulowanych magów i zasady ich dotyczące. Z pewnym zdziwieniem stwierdziliśmy, że są niezłe. Łatwość, z jaką używa się wampirzych dyscyplin (lub ich namiastek) cały czas, lecz nieubłagane odsuwa ich od prawdziwej magii, będąc pewnego rodzaju samogilguszem. Niesamowicie udało się oddać autorom proces gromadzenia się paradoksu w magu, ich opisy naprawdę pozwalają odczuć proces uśmiercania własnego awatara. W appendixie podane są również zasady crossovera wampira z magiem i działanie counterspellów u Tremere, kilka nowych rote'ów, wad, zalet i rytuałów. Podsumowując – gorąco polecamy, nawet tylko dla zobaczenia udanego eksperymentu *White Wolf*.

Ocena: 8/10

Rośnie ilość wydawanych Creed booków do HUNTERa. Poniżej zajmiemy się dwoma z nich: Innocents i Defenders.



Pierwszy z nich określilibyśmy jako Creed book dwuręczny typowy. Cóż my tu mamy – THOUGHTS AND VIEW ON THE MISSION (VITALIS) jest zapisem listy dyskusyjnej naszych niewiniątek na słynnym Hunter.net. Widzimy tam posty głównie trzech autorów, nie ukrywając – nuda. PROLOGUE: SECOND CHANCES to opowiadanko. Nie jest złe, nie jest też dobre, taka sobie historyjka o młodym chłopaczku, który jest łowcą. Dalej mamy INTRODUCTION, gdzie zarzuca się nas całą masą nowych sformułowań i kolejnym leksykonem, mamy tu również opis, jak łowcy rozpoznają swoją przynależność, i mały spis inspiracji (pewną ciekawostką może tu być fakt wymienienia w nim Foresta Gump'a). HEARING THE CALL to dłuższa historia Nurse216 z uwzględnieniem innych bywalców Hunter.net, które miało za cel wyjaśnienie o co tak naprawdę chodzi Innocentom, jednak wyszło płasko i nieprzekonywująco. W DAY IN DAY OUT mamy opis jak nasi bohaterowie robią to, co mają robić. Rzuca się w oczy masa dziwnego słownictwa, która utrudnia czytanie. IN OT TOGETHER określa nam nastawienia i pojęcie Innocentów na inne creedy, nieźle prezentuje się ANOTHER DAY – gdzie mamy w końcu do czynienia z fajniejszym plotem i wychodzi ciemniejsza strona niewinnych (tak, bądźmy razem, w kupie siła itd.) i ich wiara/związki z aniołami i demonami, naprawdę fajnie napisane. W NEW RULES – jak sami pewnie się domyślicie – mamy nowe zasady, nie ma co się rozpisywać, zainteresowani na pewno znajdą dużo nowego i fajnego stuffu dla siebie, reszty nie za interesuje to zupełnie. BABES IN THE WOOD to stworzone postacie. Ocena? Jak pisaliśmy wcześniej – dwuręczny typowy, są rzeczy dobre, są rzeczy słabe, ogólnie więc prezentuje się średnio.

Ocena: 4/10



Creed Book: Defenders – tu wchodzimy w zupełnie inne klimaty niż poprzednio, tu będzie walka. Zaczyna się podobnie – od wyboru maili z Hunter.netu. Nam się podoba wyraźne zaznaczenie, że tak naprawdę całe łowy na nadnaturali to w sumie kilka dziwnych spotkań ze słabymi potworkami. Dalej mamy dyskusję o etyce i prawie Defenderów, kiedy niektóre akcje są dozwolone, kiedy nie. W sumie sposób napisania tej dyskusji naprawdę daje spore pojęcie o naszych bohaterach i uważamy, że jest zrobiony całkiem nieźle. Potem już zupełnie standardowo – poglądy defenderów na innych, na końcu jak zwykle nowe zasady i stworzone postacie. Jak go ocenić? Wbrew pozorom nie jest to tak proste, gdyż podręczniki pisane w pierwszej osobie zawsze dają nam dokładniejszy wgląd w psychikę i postrzeganie świata, natomiast mniej dają nam konkretów. Jak dla nas 1.0 dla defenderów.

Ocena: 6/10



Pamiętacie ALL FLESH MUST BE EATEN? No więc musimy teraz stwierdzić, że nie oni pierwsi wpadli na pomysł grania zombiakami. Otóż już jakiś czas temu na sieci pojawił się zupełnie darmowy dodatek **Zombie: the Coil**, tworzony przez grupkę fanów Świata Mroku. Zombiaki są wymyślone całkiem nieźle, chociaż dziwi nas wprowadzanie nowej „rasy” w i tak już zatłoczonym Świecie Mroku. Niewątpliwie wadami jakie rzucają się od razu w oczy są frame'y i dziwny podział na sekcje, który nie tyle pomaga, co raczej utrudnia korzystanie z zawartych na stronie informacji. Potem natomiast robi się całkiem znośnie – mamy opowiadankę o pewnym magu, który wraz ze swoimi uczniami chciał powstać z martwych, nie do końca mu wyszło i stąd się właśnie wzięły zombie. Bardzo fajnie zrobiono podziały socjalne zombich (w zależności od tego, jak bardzo jesteś nadgryziony zębem czasu), natomiast rozdział o polityce nieco traci WAMPIREM i Camarillą. Podsumowując – setting ciekawy, nie jest to coś, co powala na kolana, ale jest fajne. Czas na mechanikę. Jak pewnie domyśliliście się **Zombie: the Coil** używa systemu zaczerpniętego ze Świata

Mroku. Niestety jest to chyba najslabsza część systemu. Zasady są zamotane i niejasne. Często trzeba poświęcić nieproporcjonalną do celu ilość czasu, by się przez nie przegryźć. Nie zadowolają nas też Vivas (takie zombiakowe powery) – wiele z nich nie ma dla nas logicznego wytłumaczenia swego źródła (np. władza na elektrycznością lub energią kinetyczną). Tak samo dziwi nas nie rozwinięcie przez autorów idei Meridianizmu (przepływu energii życiowej w ciałach) i brania pomysłów na Vivas właśnie stąd. Z kolei Whispers, czyli związki zombiaka z jego śmiertelnym życiem, są tu zrobione jako cecha i troszeczkę kojarzą nam się z magowską Arete. Oprócz tego na stronie znajdziemy obszerną sekcję z pytaniami i odpowiedziami na temat **Zombie: the Coil**, wyczerpujący rozdział o antagonistach, fragmenty z innych systemów Świata Mroku, mogące pomóc prowadzić spotkania z dziwnymi npcami, do tego dołączony został plakat i notka o autorze. Chętni dyskusji mogą się podzielić na założonym na stronie webforum. Podsumowując całość – nie jest to genialne, nie jest to słabe, ot dobrze zrobiony sieciowy system *World of Darkness*, a żeby wyrobić sobie własne zdanie zajrzyjcie na <http://www.crosswinds.net/~thecoil/>.

Ocena: 7/10



Z *Croatan Song* – dodatku do *WERE-WOLFA* – wynika jasno, iż autorzy tej książki nie przepadali za szkołą, a zwłaszcza za lekcjami historii. W środku znajdujemy wzruszającą opowieść jak to do raju na ziemi – kraju Indian – z przyjacielską wizytą wpadają wredni Europejczycy, szerząc zarazy, zgniliznę moralną i kapitalizm. Szok. Dalej mamy całkiem niezły opis ziem *Pure One'ów* przed przybyciem białych, wraz z ich kulturą, geografią, umbrą itd. Jednak zaraz po chwili, znowu wpadamy w patetyczny ton i zaczyna się robić nieciekawie. Rozdziałem, który ratuje książkę, jest opis tricków i pomysłów na kampanie w tym świecie. Napisany z klasą. Później *Croatan Song* ofiarowuje nam już tylko standardowe tworzenie postaci z nowymi flawami i meritami itd. Podsumowując – tło (jeżeli odrzucić parę bzdur historycznych) jest zrobione całkiem niezle. Jeżeli ktoś z was zamierzałby prowadzić w tym okresie, w tamtym miejscu, to z lekkim wahaniem możemy mu to polecić, jeżeli jednak chciałbyś tylko sobie poczytać – to zdecydowanie odradzamy.

Ocena: 4/10

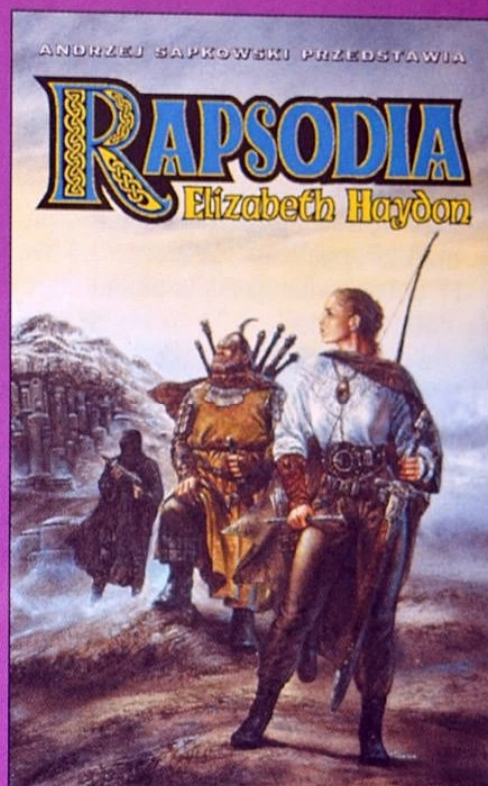
?

Czas przedstawić kolejny dodatek do *KINDRED OF THE EAST* – *Half Damned: Dhampyr*. Dodatek jak zwykle do *KOTE* jest dobry (*dlaczego tak nie ma z linią WAMPIRA: MASKARADY? To niesprawiedliwe!* – *Toread*).

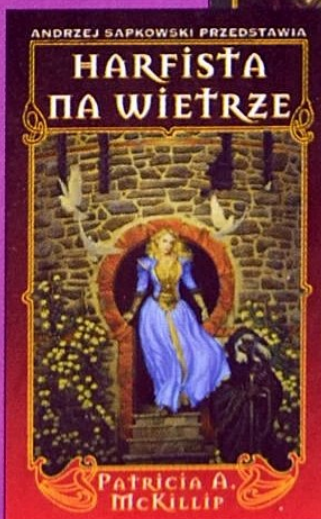
Poznanie treści tego podręcznika daje nam możliwość rozbijania się po Świecie Mroku jako Dhampiry – pół wampiry, pół ludzie. Mówiąc szczerze, na początku obawialiśmy się trochę, iż chłopaki z *White Wolfa* troszkę za bardzo wczuwali się w *Bla-de'a Wiecznego Łowcę* i że coś podobnego może z tego wyjść, ale na szczęście tak się nie stało. Co prawda książka graficznie zrobiona jest nieco słabiej, niż jej koleżanki z linii – na opinię tę wpływa jakość ilustracji i ich czytelność. Jednak nie są to zarzuty poważne. Co do samego mięcha – to jest (cholera, jak to zwykle w *KOTE*) „smaczne”. Zaczynamy od opowiadanka wprowadzającego, by potem zagłębić się w historię. Później wyjawiony nam zostaje wielki sekret dhampirów, o którym nie powiemy nic, by nie zepsuć zabawy Mistrzom Gry. Jak zwykle bardzo dobry jest rozdział poświęcony kreacji bohatera, zresztą samo uznanie dhampirów za „przeklętych życiem w ciekawych czasach” jest świetnie zrobione nawet nie tyle jako patenty do przygód, ale ma też niesamowite wykorzystanie w mechanice. Na deser dorzucone mamy: *Złoty Dwór w Singapurze* i wyjaśnione pochodzenie Dhampirów. No cóż, wiedzieliśmy, że zapytacie – tak są gotowe postacie, ale znośne. Nasza rada – marsz kupować, naprawdę jest niezle.

Ocena: 8/10

ANDRZEJ SAPKOWSKI PRZEDSTAWIA



SERIA NAJLEPSZYCH KSIĄŻEK FANTASY



TYLKO
W
WYDAWNICTWIE
MAG

tytuł: **FRANKENSTEIN FAKTORIA**
 autorzy: Ignacy Trzewiczek,
 Joe Abrakadabra
 wydawca: Wydawnictwo „Portal”

FRANKENSTEIN FAKTORIA wydawnictwa „Portal” jest pierwszą grą z cyklu „Nowej Fali”. Są to systemy RPG, których podstawowym atutem jest oryginalny, przełamujący schematy pomysły (pisaliśmy o zachodnich grach tego rodzaju, m.in. „Puppetland”, „Violence”). I trzeba przyznać, że FF dobrze wpisuje się w ten gatunek erpegów.

Ale po kolei.

Gdybym oceniał książkę po okładce, po FF niestety raczej bym nie sięgnął. Kiedy pierwszy raz usłyszałem o systemie, wyobrażenia podsunęła mi obraz zamczyska na wzgórzu, noc rozświetlaną błyskawicami itp. Takie coś byłoby fajne: natychmiast tworzy klimat. Tymczasem okładka FAKTORII kojarzy się bardziej z chlającymi denaturat menelami z robotniczej dzielnicy, w PRL-u. Jej autor, Adam Nyk, nieco lepiej radzi sobie z czarno-białymi rysunkami w środku, jednak korzystniej byłoby powierzyć zilustrowanie całości Michałowi Oraczowi, który świetnie poradził sobie z kartą postaci i „bankiem organów” do systemu.

Zabawnym dodatkiem do podręcznika (związanym z mechaniką systemu!) jest śrubka z nakrętką. Mała rzecz, a cieszy.

Nie martwiłbym się też niską jakością papieru. Akurat specyfika systemu jest taka, że tak naprawdę do klimatu pasowałby papier niskiej klasy, najlepiej nie śnieżnobiały, tylko wręcz żółtawy. I do tego stylizacja całości na XIX wiek.



TREŚĆ

A to już zupełnie co innego. W FAKTORII gracze wcielają się w poskładane z ludzkich szczątków istoty – owoce eksperymentów doktora Wiktora Frankensteina. Powtórnie powołani do życia, nie są już w pełni ludźmi. Ich umysły i ciała nie funkcjonują prawidłowo, a wygląd wywołuje strach i odrazę. Jak przetrwać? Jak odnaleźć się w nowej sytuacji, na przekór nieprzyjaznemu światu? Zwłaszcza, że z każdą częścią nowego ciała wiążą się wspomnienia i nawyki innej osoby...



Twórcy systemu czerpali inspirację z doskonałych źródeł i nie zmarnowali tkwiących tam idei. FAKTORIA może być grą do błażej zabawy, jednak wiadać, że nie taki był zamysł autorów i że widzieli oni potencjał tkwiący w powieści Mary Shelley, „Edwardzie Nożycorękiem” czy w „Wyspie doktora Moreau”. Życie tworu doktora Frankensteina jest pełne bólu, cierpienia, strachu. Ludzkie odruchy są jedynym, co pozostaje takiej postaci; jedynym o zachowanie czego może ona walczyć, gdyż nie ma władzy, ani mocy, jaką mogłaby otrzymać w zamian. Tragiczna egzystencja wampira to nic przy losie, jaki stał się udziałem ożywionego wbrew woli nieszczęśnika. Warto też zwrócić uwagę na sposób, w jaki mechanika została podporządkowana pomysłowi: nie przeszkadza, a raczej pomaga w tworzeniu klimatu gry.

PODSUMOWANIE

„Średnia pizza albo system RPG – wybór należy do Ciebie”. Tak mniej więcej brzmiał jeden z argumentów, którymi ludzie z „Portala” zachęcali do kupna nowego systemu. Fakt, że 15 złotych za podręcznik, który liczy zaledwie 16 stron, może skutecznie odstraszyć zainteresowanych (a mówi się, że MiM jest drogi – dla porównania: 9,90 zł za 120 stron). Po zapoznaniu się z „Frankenstein Faktorią” stwierdzam z czystym sumieniem: nawet jeśli gracz jest głodny, powinien kupić system „Portala”. Warto popierać takie idee.

JeRzy

OCENA

Wykonanie: ...25%
 Zawartość: ...85%

TANCERKA

Lysy był zmęczony. Potykając się i zataczając sunął w głąb korytarza. Był tu już? Być może. Był dziś w tyłu miejscach... Znowu problemy z pamięcią. Nienawidził tego. Powoli zaczynał dochodzić do wniosku, że nienawidzi wszystkiego. Wszystkiego.

Metalowe stawy skrzypiały, gdy niezdarnie przesuwiał nogi, wlokąc się naprzód, w głąb korytarza, dalej, byle dalej, byle iść, byle coś zrobić... coś... cokolwiek. Głowa obróciła się – w lewo, w prawo, znów w lewo, i zaczęła wahać się na boki, kręcić, nie mógł tego opanować, oczy rozbiegły się, zobaczył nagle wszystko podwójnie, jęknął – ciało nie chciało go słuchać, do tej nonsensownej, bezcelowej aktywności dołączyły teraz ręce, sunąc w górę po ceglach, nagle zataczył się, niemal upadł, krzyknął, uderzył głową o ścianę – to jakby trochę pomogło, więc zrozpaczony zaczął walić łbem o ścianę, raz za razem. Nienawiść gotowała się w nim, kiedy ocierał z oczu płynącą z rozciętego czoła krew, gdy prostował się, gdy zmuszał nogi do ruchu – naprzód, naprzód...

Stała przy nim Tancerka. Tak ją nazywali – tancerka. Jej nogi zawsze próbowały ruszyć do tańca, wiedział, jaki sprawiało jej to ból. Jej zawsze smutne oczy błysnęły spod włosów, odgarnęła loki w bok, groteskowo niezdarnie, wielkie, spracowane robociarskie ręce tak bardzo nie pasowały do delikatnej urody jej twarzy... podobnie, jak szwy. Podobnie, jak tors atlety. Sam jej widok sprawiał ból. Rzadko kiedy mówiła, ale teraz... otworzyła usta, wydała jakiś dźwięk – jej palec dotknął zakrwawionego czoła Łysego, w oczach pojawiły się łzy.

– Wiesz... – szepnęła – ja go zabiję. Nigdy nikt go nie nienawidził tak, jak jego. Wiem to na pewno. Zabiję go. Jego i Igora.

Przytaknął jej, zdjęty nagłym przestraszaniem. Ileż razy o tym myślał – ale... Ale On napełniał go zabobonnym lękiem. Ten człowiek posiadał tak potworną moc, zabicie go było niepodobieństwem. Tancerka zamknęła oczy.

– Ale to nie koniec – powiedziała cicho. – Potem go wskreszę. Takiego, jak my. Widziałam, jak to robi. Potrafię to zrobić. Wskreszę go, dam mu pocierpieć a potem znowu zabiję. Znowu wskreszę... i zabiję. Mogę z zabijania go uczynić sens mojego życia – za każdym razem inaczej. Jak długo będę istnieć, będę go zabijać i wskrzeszać. Pomóż mi... proszę.

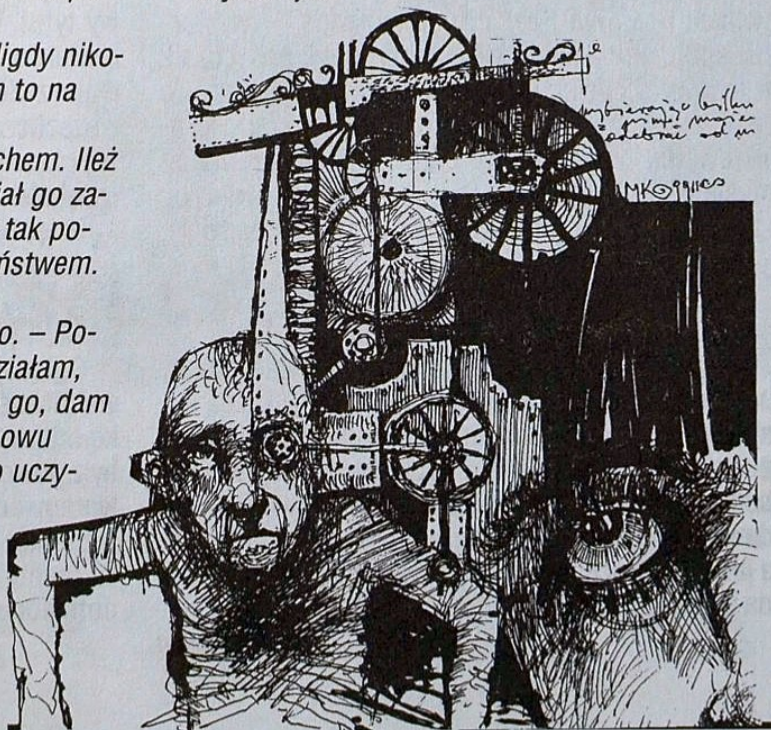
Tak może rozpocząć się jedna z przygód rozgrywanych w grze „Frankenstein Faktoria”. Bohater lub bohaterowie napotykają jedną z niewielu pracujących w Faktorii kobiet. Prawdziwą *femmes fatales*...

Czy gracze dadzą się nakłonić do jej planu? Jeśli tak, ciekawe jak zareagują, gdy dowiedzą się, że nie są jedynymi, których Tancerka przekonała do swego planu. Faktoria opleciona jest pajęczyną spisku, spisku, w który włączyła się większość frankensteinów... To nie romantyczny zryw, lecz zimna, długo planowana akcja, przewrót przygotowywany od wielu miesięcy. Kilka dni po rozmowie z Tancerką Igor poprosi bohaterów na chwilę rozmowy. Nieświadomy tego, że BG wiedzą o spisku, zwierzy im się ze swych obaw. Przerażony, zdradzi BG czym zakończy się śmierć doktora. Według jego słów frankensteinów nie są w stanie same przeżyć, wszyscy umrą w kilka dni po jego śmierci.

Jak zareagują BG. Czy spróbują przekonać Tancerkę? Przeszkodzić w planowanym przewrocie? Co zrobią, gdy dowiedzą się, że mózg wszczepiony Tancerce należał kiedyś do szalonego demagoga? Przywódca jakiejś sekty, czy może okrutnego polityka... A jeśli gracze dowiedzą się, że Igor kłamie, i śmierć doktora nie zagraża ich życiu? Czy wtedy pomogą politykowi/Tancerce w urzeczywistnieniu planów?

Przed frankensteinami wiele trudnych wyborów, jakkolwiek podejmą decyzję, zawsze postąpią źle, zarówno ochrona doktora i rozbicie spisku nie jest dobrym wyjściem – Frankenstein jest przecież szaleńcem, okrutnym, nieludzkim potworem. Z drugiej strony, oddanie władzy w Faktorii Tancerce także nie wróży niczego dobrego...

Wybierajcie.



PIERWSZA FALA „NOWEJ FALI”

Specjalnie dla MiMa wywiad z Ignacym Trzewiczkiem,
współautorem i wydawcą **Frankenstein Faktorii**
przeprowadził **Jerzy Cichocki**

eXVe MiM: Wspominałeś o rewelacyjnej mechanice. Czy możesz coś opowiedzieć o niej naszym czytelnikom? Jak mechanika może „oddać klimat filmowych horrorów”?

Ignacy Trzewiczek: W skrócie tylko. Zdradzę wam jeden z elementów mechaniki. Każdy *frankenstein* składa się z czterech elementów: głowy, rąk, nóg i tułowia. Ręce na przykład odpowiadają za Zręczność bohatera. Kruczek mechaniki polega na tym, że poziom współczynników (także Zręczności) jest zarazem liczbą „hit pointów” na danej lokacji (w tym przypadku rękach). Jeśli np. bohater otrzyma trafienie łomem albo grabiami w rękę, to odejmiemy mu „hit pointy” z rąk, a poziom Zręczności spadnie o jeden czy więcej punktów. Trudno przecieżyć być zręcznym, kiedy ktoś łomem przetrąci nam łokieć czy przedramię. Dzięki temu elementowi mechaniki, nasi bohaterowie będą na oczach graczy odczuwali wyniki starć, będą coraz bardziej pobijani, połamani, coraz mniej zręczni i coraz wolniejsi. Dokładnie tak, jak w horrorach, kiedy bohaterowie pod koniec filmu czołgają się cali umazani we krwi.

Co to znaczy, że gra RPG ma wysoką grywalność?

To znaczy, że jak ktoś pojedzie na konwent i powie: „Kto chce zagrać w FF?” to będzie miał komplet graczy. Na razie testowaliśmy grę na naszych przyjaciółkach w zaprzyjaźnionych klubach. Wynika z testów, że gra ma wysoką grywalność.

Jak wygląda świat, który – jak to kiedyś nazwałeś – jest pełen „haków”?

To taki świat, w którym bierzesz dowolny jego element i przygoda pisze się niemal sama. Takimi światami są „7th Sea” czy „Deadlands” – wystarczy spojrzeć na ilustrację lub otworzyć podręcznik w losowym miejscu i można zacząć prowadzić. To znak nowych gier, które są pisane z myślą o projektowaniu przygód – autorzy, projektując erpegi, myślą o graczach i MG – tak komponują świat, by sam niemalże generował przygody. Mam nadzieję,

że podobnie będzie w Faktorii i realia gry będą inspiracją dla wielu fajnych scenariuszy.

W FF będzie się można wcielić w dwa „typy” bohaterów – w ludzi i we frankensteiny. Jakie wyzwania czekają przed graczami odgrywającymi tych ostatnich? Czy Wasze postacie frankensteinów odbiegają od przyjętych stereotypów?

Frankensteiny to przerażone, zagubione istoty, które odzyskują własną wolę, budzą się w przerażającym zamczysku i odnajdują się w niezwyklej sytuacji. Oto ktoś wskrzesił ich ponownie do życia, lecz zakpił sobie i stworzył im zupełnie nowe, dziwne ciała. Frankensteiny będą próbowały uciec z zamczyska, może będą chciały odnaleźć elementy swojego dawnego ciała, może będą chciały zemścić się na szalonym doktorze... Możliwości jest wiele. Dodatkowo podamy kilka pomysłów na grę w FF ludźmi, wtedy gracze wcielą się w mieszkańców miasteczka – będą mogli spróbować zniszczyć doktora Frankenstein. Będzie też można grać Badaczami Tajemnic – wtedy zadaniem graczy będzie rozwikłanie tajemnicy dziwnego miasteczka i jeszcze dziwniejszego zamczyska wznoszącego się na wzgórzu. Biednych badaczy czeka prawdziwy horror. Granie różnymi postaciami (frankensteinami, mieszkańcami miasteczka, albo Badaczami Tajemnic) pozwala spojrzeć na Faktorię z trzech punktów widzenia i rozgrywać zupełnie różne przygody.

Czy wśród autorów pojawiły się już pomysły na pierwsze dodatki?

Nie będzie dodatków. To gra – po trosze żart, po trosze rozwinięty setting. Gracze pobawią się FF, a kiedy gra zacznie się nudzić, zaprezentujemy im nowy tytuł. Druga gra z serii Nowej Fali będzie miała o wiele więcej wspólnego z grozą i będzie konkurowała z ZC o najbardziej lovecraftowską grę RPG wszechczasów. Ale o tym powiem Ci dopiero za jakiś czas. Na razie to tyle.

Dziękujemy za wywiad.

Dziękuję bardzo.

KOMENTARZ MiMa:

Całość, z opowiadań Ignacego, zapowiada się na bardzo humorystyczna grę. Jednak jak w każdą komedię i tu, naszym zdaniem, zbyt długo nie da się pograć. Tym bardziej, iż „Portal” zapowiedział – nie będzie żadnych dodatków. Według pracowników wydawnictwa jeszcze nie zdążyliśmy znudzić się tą grą, a już 3 miesiące później ma wyjść następna. Jednak na jej temat, na razie nic nie wiadomo

Oglądającym podręcznik FF nasuwają się dwie wątpliwości. Po pierwsze, dlaczego wydano go jako oddzielny produkt, a nie element „Portala”. Czyżby z powodów finansowych? Po drugie, dlaczego reklamowano, że będzie wydany na kredzie? Może od razu plan był taki, by wydać go w takiej postaci, jaką mamy okazję obejrzeć? Wszak kreda nie jest tu potrzebna!

Puszkini

Tomuś

CO TO JEST NOKIAGAME?

Poison Ivy & Krzyk

Reklamowana w prasie i telewizji Nokiagame zapowiadała się na emocjonujące przedsięwzięcie. Główne hasło brzmiało – „to odmieniło moje życie”. „Taaa...- myślał sobie każdy. – A świstak siedzi...”. Zwietrzywszy zaś pokrewność tego przedsięwzięcia z RPG, postanowiliśmy to zbadać.

JAK TO SIĘ ZACZYNA?

Gra miała łączyć w sobie wszystkie popularne media takie jak Internet, telefon komórkowy z możliwością odbierania i wysyłania SMS, prasę oraz telewizję. Swym zasięgiem objęła 18 państw.

Aby w nią zagrać, konieczny był dostęp do Internetu i zapisanie się do gry pod specjalnym adresem. Należało podać pseudonim, adres e-mailowy oraz numer telefonu komórkowego. Opcjonalnym było podanie, czy jest się szczęśliwym posiadaczem aparatu marki Nokia. Firma uprzedzała, iż w przypadku wygrania nagrody będzie należało podać pełne dane osobowe. Procedura trwała dalej i trzeba było czekać na SMS z tajnym numerem. Dopiero wpisanie go po ponownym zalogowaniu czyniło z nas prawdziwego uczestnika gry.

Rejestracja trwała do 01.XI – tego bowiem dnia trwająca miesiąc gra miała się rozpocząć. Faktycznie tak się stało, lecz część uczestników ów fakt przegapiła. Nie doszedł do nich SMS z wiadomością o której godzinie i jaką stację telewizyjną należy śledzić by obejrzeć filmik rozpoczynający Nokiagame. Nic jednak straconego, ze strony www można było ściągnąć ów film. Film był dostępny jedynie w wersji angielskiej i za pomocą modemu ładował się aż wstyd powiedzieć jak długo.

KIM JEST SISU?

Gracz wciela się w postać bohatera o dźwięcznym imieniu Sisu, który na skutek tajemniczych okoliczności znalazł się w szpitalu z całkowitą amnezją wsteczną. Pierwszym zadaniem było dowiedzieć się kim tak naprawdę się jest. Do uczestnika gry powoli docierały coraz to nowe informacje. Jeśli SMS nie doszedł można było odnaleźć jego treść w swojej skrzynce e-mailowej. W miarę postępu akcji, Sisu kompletuje zestaw wskazówek, nie wiedząc jednak kiedy będą mu przydatne..

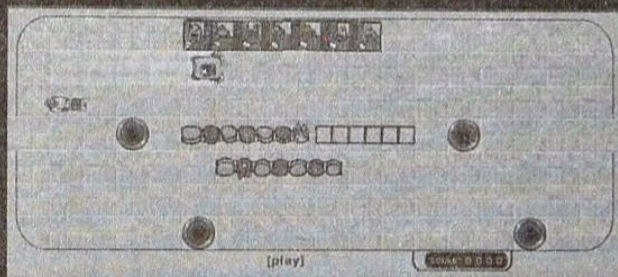
Sympatyczna i niewinna z początku gierka, zmieniła się w naszą małą zmore. Czekając na wskazówki sprawdzam skrzynkę mailową czterdzieści razy dziennie, nie wspominając już o telefonie komórkowym. Na ulicy rozglądam się za reklamami

Tampaxów, szukając ukrytych wskazówek w higienicznych wkładkach. W końcu to jeden ze sponsorów tego multimedialnego rpg. A wskazówki były wszędzie: na tablicach reklamowych, w TV, w gazetach... Czułość i cierpliwość to drugie imiona Nokiagame.

JAK TO SIĘ KOŃCZY?

Moją wyobraźnię opanował szal o imieniu „Nokiagame”. Dlaczego? Bo działa na zmysły, bo budzi ducha rywalizacji, bo pozwala wcielić się w kogoś innego. Uwierzcie, można umrzeć z rozkoszy, dostając wiadomość o przejściu do kolejnego etapu.

ETAP 14, „BERLIN CLEANER”



Minizadanie w Nokiagame:

Miejsce akcji: symboliczne lotnisko. Na nim kilka pomarańczowo-czerwonych foteli, kilku kasjerów i dziwna maszyna, poruszana za pomocą komputerowej klawiatury. Raz na kilka sekund przez planszę przemyka spacerowicz, matka z dzieckiem bądź pies, zostawiając na podłodze śmieci, do złudzenia przypominające kolorową kupę.

Zadanie: zebrać przy pomocy maszyny jak najwięcej „kup” w jak najszybszym czasie.

W miarę pożerania lokalnych zanieczyszczeń, mokry ślad za maszyną wydłuża się. Najechanie na ślad, przechodnia czy też rozrzucone po planszy wyposażenie „lotniska” kończy grę.

Warunek dalszej gry: zebranie odpowiedniej ilości punktów.

Ktoś może mi powiedzieć, że to nie rpg, tylko jakaś międzynarodowa szmira. Może i tak. Ale jeśli można odnaleźć przyjemność w zbieraniu kup z lotniska, to chyba jednak coś w tej „Nokiagame” jest...



Cześć

Nie przypuszczaliśmy nawet, że list niejakiego Przemasa G. aka Killface, z numeru październikowego tak Was zaintryguje. Otrzymaliśmy wiele protestów z Torunia i nie tylko przeciwko temu, co napisał Przemias. Na prośbę toruńskiego klubu Mithost zamieszczamy na łamach „Listów” sprostowanie, napisane przez jednego z jego członków. W dalszej części znajdziecie ciekawy list Kazmira o tym, co zrobić z kobietą na sesji. A na koniec dowiemy się, jak to naprawdę jest z tymi karczarzami i dlaczego powinniśmy na nich psy wieszać.



Krótkie przypomnienie:

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

Przemias G. aka Killface

A teraz odpowiedź organizatorów owego wielkiego konwentu w forcie Yorck...

Dotarł właśnie nowy MiM do Torunia i przeczytaliśmy w nim list pewnego osobnika podpisanego jako Przemysław G. Ponieważ ów osobnik twierdzi, że wyraża w nim opinie panujące w Toruniu, postanowiliśmy przedstawić swoje stanowisko w tej sprawie. Oświadczamy jako KF MITHOST, iż osobnik ten nie ma z organizatorami Zahconu 2000 nic wspólnego oraz do klubu nie należy. Poglądy i sposób ich przekazania są tylko i wyłącznie jego własnością „intelektualną” – o ile tak można to określić... Reprezentujemy aktywną część miłośników fantastyki z Torunia i oświadczamy, że poglądy tego osobnika są tylko jego poglądami, nie zaś opinią toruńczyków o MiM-ie. Ponadto osobnik o podanych inicjałach, mimo wielkich pogroźek, nie pojawił się na konwencie oraz nie figuruje na liście uczestników. Chyba że był tak tchórzliwy, iż podpisał się fałszywymi imieniem i nazwiskiem. W żadnej z relacji uczestników spotkania z MiM-em nie spotkaliśmy się też z tym, by ktokolwiek z sali, zwłaszcza „młody gniewny”, w sposób równie obelżywy, jak w cytowanym na łamach tej rubryki liście, wyrażał się o redakcji, redaktorach i samym piśmie. Choć dyskusja podobno była chwilami dość ostra. Tyle w sprawie relacji z ZahConu. Podkreślam raz jeszcze, że osobnik podpisany Przemysław G. nie ma ze zorganizowanym środowiskiem graczy nic wspólnego, zaś sam list spowodował bardzo negatywny wydźwięk w toruńskim środowisku fantastów od czytaczy po karczarzy.

Podpisano:

członek zarządu KF Mithost
Łukasz A. Czyżewski



Poniżej znajdziecie list Sebtis. Co prawda głównym wątkiem nadal jest tu pan Killface, aczkolwiek autorka porusza tu wiele ciekawych kwestii, którym warto się przyjrzeć.

Droga i Szanowna Redakcjo!

Zwykle jestem osobą zbyt leniwą, by zabierać głos w jakiegokolwiek sprawie na łamach jakiegokolwiek magazynu/gazety/czasopisma* (* niepotrzebne jak zwykle skreślić), ale pozwolę sobie zabrać trochę czasu temu, kto to będzie czytał i skorzystam z okazji, by ustosunkować się do listu Przemasa G. aka Killface.

Jedno krótkie zdanko wbiło mnie w fotel na jakąś chwilę i w sumie nie za bardzo wiedziałam, jak mam zareagować po przeczytaniu go: śmiać się, płakać, zemdleć?... Zdanie owo brzmi (uwaga, będzie cytat!): „RPG to nadal underground i tak ma pozostać” – koniec cytatu. UNDERGROUND?!? Czy my robimy coś, z czym musielibyśmy się kryć? Przepraszam, ale mnie underground kojarzy się z nielegalną działalnością, czy coś w tym rodzaju, do której mają dostęp tylko wtajemniczeni. Ale OK, rozumiem, że autorowi chodziło o to, że my, Gracze, znajdujemy się w mniejszości, która w przeciwieństwie do reszty społeczeństwa jest najbardziej czytana, najlepiej wykształcona i oczywiście najinteligentniejsza, wobec czego tej elicie należy podawać to, co wg Przemasa G. najlepsze. MiM powinien serwować najbardziej popularne na Zachodzie systemy (czyżby kompleks Wielkiego Brata?) i niech mi w tym momencie Killface powie, że to nie jest komercha: nie zwracać uwagi na to, co dobre, tylko na to, co się sprzedaje i to nawet nie na naszym rynku, tylko na zagranicznym. Zresztą to poruszę za chwilę. A propos undergroundu: „i tak ma pozostać”. Zostawmy społeczeństwo nie oświecone co do naszej działalności, nie przyjmujemy nowych w swoje szeregi, pozostanmy zamkniętą subkulturą, małą grupką nadludzi, o wszystkim wiedzących najlepiej, pogardzających resztą. Bravo! I nadal będziemy słyszeć, że jesteśmy satanistami, świrami itp. Człowieku, wyluzuj! Takie podejście nie najlepiej o Tobie świadczy. A jeżeli teraz oburzasz się, że nie o to Ci chodziło, to w przyszłości zwracaj większą uwagę na dobór słów i sformułowań, albo licz się z tym, że ludzie nie zawsze zinterpretują Twój tekst tak, jak Ty sobie życzysz.

Co do Cyberpunka: Killface uważa, że jest on totalnie olewany przez Redakcję. Przemusiu, czy Ty aby na pewno uważnie czytasz MiM-a, tudzież rozumiesz, co czytasz? Bo zdążyłam zauważyć, że kochani chłopcy z redakcji od dłuższego czasu z różną częstotliwością trąbią, ile wlezie, że jeżeli trafi do nich dobry tekst, to go drukują. Jeżeli zaś takowego nie posiadają, to dają spokój. Dotarło? Może więc pofatygujesz się i sam coś napiszesz (oprócz listu...)?

Kolejne cudowne zdanie (lepiej się czegoś przytrzymajcie...): „Na łamach korespondencji z czytelnikami nie dopuszczacie słowa krytyki na swój temat.” Vide drugie zdanie poprzedniego akapitu. Dopuszczają. Przejrzyj kilka numerów MiM-a wstecz.

I jeszcze jedno: „Jeśli wielcy panowie szanowni redaktorzy z MiM-a zniżą się do poziomu rozmów z szaraczkami graczami i MG(...)”. Primo: a co oni niby robią na konwentach?!? Po drugie: po co poprosili o przysyłanie uwag na temat MiM-a?!?

Na zakończenie (przykro mi, ale nie mogę się powstrzymać...): wydaje mi się, że kultura osobista Przemasa G. ma taki poziom, że go nie widać. Czy nikt nie nauczył Cię, kiedy używa się wulgaryzmów?

Pozdrawiam Was baaardzo gorąco, kochani chłopcy z redakcji, przesyłam mnóstwo całusów i życzę cierpliwości, wytrwałości, samych doskonałych materiałów i zachowania zdrowego rozsądku.

Sebetis

Cieszymy się, że część z Was sądzi inaczej niż Przemasa. Dziękujemy za życzenia. Wydawało by się, iż listy zamieszczone powyżej zostały dobrane li tylko wyłącznie z uwagi na ich „poprawność polityczną”. Bynajmniej. Nie dostaliśmy ani jednego, w którym ktokolwiek zgadzałby się z Przemasem, za to takich jak ten Sebtis, było kilkanaście.



Przejdźmy teraz do kwestii kobiet w RPG...

Cześć

Jestem czytelnikiem MiM-a od niedawna. Również od niedawna gram w RPG. Z kolegami zaczynaliśmy od Warhammera, teraz gramy w systemie autorskim. Ale nie o systemach chciałbym opowiedzieć.

Zagadnienie, które mnie intryguje, to kobiety jako mistrzowie gry. Szczęśliwym trafem do naszej drużyny dołączyła niedawno jedna niewiasta. Jest ona według mnie i reszty mężczyzn z naszej paczki świetnym uzupełnieniem drużyny (szkoda, że tylko jedna). Wszystko było ok., ale ostatnio oznajmiła nam, że chce poprowadzić sesję. Ma nawet pomysł na przygodę. Z kolegami myśleliśmy z początku, że to żart. Szczerze mówiąc nigdy jeszcze nie słyszałem o kobiecie w roli mistrza gry. A może się mylę?

Boimy się po prostu, że sesje poprowadzone przez nią będą takie „babskie”, że to zepsuje nam całą dobrą zabawę. Pewnie damy jej szansę, ale chciałbym zaproponować czytelnikom coś w rodzaju referendum. Może niech oni podzielą się z nami tym, co sądzą na ten temat? Może któryś z nich zna jakąś Mistrzynię Gry? Jeśli tak, to proponuje, aby podzielili się swoimi doświadczeniami.

Pozdrawiam całą redakcję

Kazmir z Rozengartu

Oby Cię tylko „kobiety grające” na jakimś konwencie nie dorwały. Dziś coraz więcej jest niewiast nie tylko grających, ale i prowadzących. Szczególnie łatwo to zauważyć na przykładzie światów mroku, gdzie płci

pięknej, wydawałoby się, jest najwięcej. Nie tylko tam oczywiście. Rewolucyjnym przykładem jest tutaj chyba redaktorka działu ZC w internetowym magazynie Inkluz. Nie przestyszeliście się: „redaktorka”. Do naszej redakcji wciąż nadpływa sporo scenariuszy pisanych przez kobiety. Często podpisują się w taki sposób, iż trudno zorientować się, jakiej są płci. Przyzwyczajeni do tego, że takie teksty pisali kiedyś wyłącznie mężczyźni, nawet na myśl nam nie przyjdzie, że jest inaczej. Czy jednak kobiety w RPG są w jakikolwiek sposób gorsze od mężczyzn?



I karczmarzom się dostało...

Witam!!

Muszę Wam powiedzieć, że po zapoznaniu się z numerem 7/8 (2000 oczywiście) zauważyłem pewną nieścisłość. Chodzi mi o artykuł Marcina Mortki („Samoobsługa”). Autor twierdzi, że „...Karczmarze! Tyle razy dzielnym chwatom życie ratowali, że najwyższy czas podnieść ich z poziomu niewyraźnego, piwo nośnego tworzu, reagującego na komendy wydane wrzaskiem, do rangi półbogów neverlandu!...” czy też karczma to „...Mekka i Medyna dla głodnych...”.

Jakież nietakt! A zastępy bezimiennych herosów poległych w walkach z karczmarzami (tymi potworami, niszczącymi wszystko, co święte i respektu godne). Zapomnieliście już wszyscy, że karczmarze do piwa dosypują trucizny, pod ladą trzymają nabity garłacz (tylko się postaw, chamie), a w kuchni wściekłego halflinga na łańcuchu! To oni rozpoczynają burdy w swych zajazdach (dla zmyłki), wrzucają pijanych klientów do kanalizacji, a tych trzeźwych traktują jak w sklepie PRL-u! Swoją drogą, w każdej karczmie powinny powstać „Księgi Skarg i Wniosków”.

Tak więc domagam się sprostowania sprawy. Niech ludzie znają prawdę. Należy wspomnieć zabitych bohaterów i rzucić klątwę na karczmarzy. A nie są to tylko moje propozycje. Wszystko to poparło trzech znajomych mi mistrzów gry.

Na zakończenie powiem Wam, iż zastanawia mnie dziwna reklama pewnego pensjonatu. Chyba nie twierdzić, że gracz RPG jest grubasnym, łysiejącym brzydalem, ledwo mogącym wstać z fotela. Że nosi grube bryle i zawsze jest zgarbiony. NIE!! Widzieliście renesansową rzeźbę Dawida? Jeśli tak, to wiecie, jak wygląda gracz RPG.

Z uszanowaniem

Ghost

Teraz, gdy zagram w jakieś fantasy i zawitam do karczmy, będę miał się na baczności. Człek zawsze sądził, że to takie nieważne stworzenia, owi gospodarze zajazdów, a tu? Po przeczytaniu Twojego listu pierwszego karczmarza, którego spotkam, nazwę łachudrą i draniem (później szybko przeproszę: „Chodziło mi oczywiście o mego kolegę”).

Ciepłych butów życzy

Redakcja

Dziś pytanie:

NAJWIĘKSZA WPADKA
JAKO GRACZ?

Nic nie przychodzi mi do głowy. Graczem bywam rzadko, a że jestem świetny w te klocki (skromność to moje drugie imię), nie zdarzają mi się gorsze sesje, a tym bardziej wpadki. Wszyscy MG, którzy mnie obgadują, są oszczercami. Życzę im mniej fantazjowania, a lepszej pamięci (takiej jak moja – dobra i krótka, żeby nie zapychać głowy głupotami).

Tomasz Andruszkiewicz

Wampir”. Spadamy do wielkiej przepaści. Wchodzę w formę krwi, żeby opaść i tylko się rozprysnąć. A tu po drodze mijamy kolejno: kraty, kraty i na samym dole wielki wiatrak. Nigdy mnie już nie odnaleziono.

Miłosz Brzeziński

Przypomina mi się sytuacja, w której mój pierwszy MG wykazał się szczególnym okrucieństwem. Podążałem wraz z drużyną do legowiska pewnego smoka, gdzie jak to zwykle bywa, mieliśmy zamiar rąbnąć sporą część jego skarbów. Na miejscu, zanim zdążyłem zareagować na łopot skrzydeł, wszyscy moi towarzysze czmychnęli – zostałem w grocie sam. Cień wielkiego gada zbliżał się i, nie mając drogi odwrotu, zacząłem szukać ukrycia. Wtedy w szczegółowym opisie jaskini pojawiły się jaja. Wyczułem okazję – przycupnąłem wśród nich, kiedy olbrzymie cielsko wlazło do swej siedziby. Nie muszę Wam chyba dopowiadać jak odczułem wysiadanie...

Jerzy Cichocki

Rzecz nie dla dzieci. I dość wstydliva. „Deadlands”. Gram kanciarza. Prowadzimy śledztwo w sprawie morderstw. Jednego dokonano w burdelu. Wpadłem na genialny pomysł dostania się do pokoju, w którym dokonano zbrodni. Powiedziałem burdelmamie, że lubię robić „te rzeczy” w miejscu morderstwa. Mistrzowi odebrało mowę. Do dziś się wstydzę.

Tomek Kreczmar

Grałem wtedy w „Wampira”. Jako młodzi kainici mieliśmy za zadanie zbadać konkretnego pubu w obcym mieście. Tak, wiedzieliśmy o tym, że należy przedstawić się księciu. Niestety, nasze kontakty były do niczego (zamiast tego byliśmy nieźle dopakowani). Żadne z nas nie miało nadwrażliwości czy taumaturgii. Nie za bardzo potrafiliśmy rozpoznać inne „ssaki”. No i stało się. W tym konkretnym pubie jakiś mrocznie wyglądający jegomość zaczął się do nas dopindalać. Nadawał jakieś głodne kawałki o wspaniałej architekturze wnętrza itp. Kazaliśmy mu spadać. „Wynoś się kmięciu, bo ci z potensa tak przefasonuje bużkę, że rodzona matka cię nie pozna” (jakoś tak, mu wyjechałem). To był książę tego miasta. A pub był miejscowym elizjum.

Michał Marszałik

Kiedyś na konwencji, po zarwanej nocy, zamiast odespać, wziąłem udział w kolejnej sesji. Nasza drużyna musiała nocą skryć się w lesie przed pościgiem. Skończyło się nam jedzenie i postanowiłem wybrać się na polowanie. Kiedy Mistrz Gry zwrócił mi uwagę, że polowanie po ciemku może być trudne, odpowiedziałem beztrząsco: „W takim razie biorę ze sobą pochodnię!”. Nie muszę chyba nic dodawać.

JeRzy Rzymowski

Miną kolejny rok. W tym czasie wydaliśmy 11 numerów, z czego cztery o grubości 120 stron. Jest więc kolejna okazja na podsumowanie naszych osiągnięć, a Waszych gustów. Poniżej znajduje się ankieta, o której wypełnienie Was prosimy. Dane osobowe (imię, nazwisko itp.) wpisujecie tylko wtedy, gdy chcecie. Zostaną one zachowane tylko do czasu rozwiązania ankiety i rozlosowania nagród pośród tych, którzy na nią odpowiedzieli. A postaramy się to zrobić w numerze kwietniowym. Na odpowiedzi czekamy do 10 lutego.

Znajdziecie tu też spis wszystkich artykułów, jakie opublikowaliśmy w przeciągu minionych 12 miesięcy!

Imię i nazwisko: Wiek:

Adres:

W RPG grasz od lat:

1 roku 2-3 lat 4-5 lat powyżej 5 lat

O RPG dowiedziałeś się od:

kolegów z prasy z telewizji z radia
z

O MiM-ie dowiedziałeś się:

od kolegów zobaczyłeś w sklepie/kiosku
inaczej (jak)

Ulubione systemy wydane w Polsce (wymień maksimum 3):

- 1)
- 2)
- 3)

Ulubiony system nie wydany w Polsce (wymień 1):

.....

MiM kupujesz:

każdy numer raz na 2-3 numery rzadziej

Twój egzemplarz czyta:

tylko ty 2-3 kolegów więcej osób

Jak oceniasz poszczególne działy MiMa (skala 1-5; 5 to MAX)

- | | |
|----------------------|-----|
| Akademia MiMa..... | [] |
| Almanach..... | [] |
| Dzikie Pola..... | [] |
| Earthdawn..... | [] |
| Felietony..... | [] |
| Gasnące Słońca..... | [] |
| Kraina Goblinów..... | [] |
| L5K..... | [] |
| Listy..... | [] |
| Mięcho..... | [] |
| MiM(ochodem)..... | [] |
| Opowiadania..... | [] |
| Panorama..... | [] |
| Scenariusze..... | [] |
| Świat Mroku..... | [] |
| Tematy numeru..... | [] |
| Warhammer..... | [] |
| Zew Cthulhu..... | [] |

Następujące działy czytasz...

1 – sporadycznie; 5 – zawsze)

- | | |
|--------------------|-----|
| Akademia MiMa..... | [] |
| Almanach..... | [] |
| Dzikie Pola..... | [] |
| Earthdawn..... | [] |
| Felietony..... | [] |

- | | |
|----------------------|-----|
| Gasnące Słońca..... | [] |
| Kraina Goblinów..... | [] |
| L5K..... | [] |
| Listy..... | [] |
| Mięcho..... | [] |
| MiM(ochodem)..... | [] |
| Opowiadania..... | [] |
| Panorama..... | [] |
| Scenariusze..... | [] |
| Świat Mroku..... | [] |
| Tematy numeru..... | [] |
| Warhammer..... | [] |
| Zew Cthulhu..... | [] |

Wybierz jeden najlepszy artykuł z każdego działu:

- | | |
|---------------------|-------|
| Akademia MiMa..... | |
| Almanach..... | |
| Dzikie Pola..... | |
| Earthdawn..... | |
| Gasnące Słońca..... | |
| L5K..... | |
| Mięcho..... | |
| Opowiadania..... | |
| Scenariusze..... | |
| Świat Mroku..... | |
| Tematy numeru..... | |
| Warhammer..... | |
| Zew Cthulhu..... | |

Wybierz najlepszy twoim zdaniem artykuł ze wszystkich działów:

.....

Jaki stały dział podobał ci się najbardziej:

.....

Ulubiony autor:

.....

Ulubiony rysownik:

.....

Ulubiony redaktor:

.....

Co podobało ci się najbardziej w dziale Panorama:

.....

Co podobało ci się najmniej w dziale Panorama:

.....

Jaki nowy system chciałbyś zobaczyć w roku 2001:

.....

Spis treści MiM w roku 2000

Stale działy i felietony:

Z punktu widzenia laika *Książę*
Listy
MiM(ochodem)
Kraina Goblinów
Post Scriptum *Post Scriptum*
Fantastyczna muzyka *Jerzy Rzymowski*
Miasto, magia, maszyna *Jacek Drewnowski*
Miejsca magiczne *PoisonIvy*
Oknem zewnętrznym *Tomasz Kołodziejczak*

Opowiadanie:

Pieniądze szczęścia nie dają
Konrad T. Lewandowski 01(73)
Koszt uzyskania *Rafał A. Ziemiakiewicz* 02(74) i 03(75)
Wieża zapalek *Maja Lidia Kossakowska* 04(76)
Namaluj gołębia, Berckheyde *Romuald Pawlak* 05(77)
Stara Kobieta i burza *Patricia A McKillip* 06(78)
Zagadka Kuby Rozpruwacza *Andrzej Pilipiuk* 07-08(79-80)
Ostatnia szansa *Anna Kłosowska* 09(81)
Kurczak *Bartek Świdorski* 10(82)
Serce teściowej *Rafał Dębski* 11(83)
Wyspa trędowatych *Jacek Drewnowski* 12(84)

Scenariusz:

Weronika *Poison Ivy*, Tomek *Kreczmar*, Tomek *Andruszkiewicz*, Jerzy *Rzymowski* i Miłosz 03(75)
Stare jest piękne, czyli kolejna opowieść o Yossie...
Tomek Kreczmara i *Andrzej Miskurka* 04(76)
Przygoda z jajem *Jerzy Rzymowski* 04(76)
Skarpet-Trek *Jerzy Rzymowski* 04(76)
Zemsta Hazuna *Michał „Bukwa” Bukowski* 09(81)
Odyseja Kosmiczna 2050 *Czeski* 09(81)
Obcy *Łukasz „Ender” Jaworski* 10(82) i 11(83)
Starzec (część I) *Michał Sołtysiak* 12(84)

Temat numeru:

Literatura klasyczna a gry fabularne
Tomasz Andruszkiewicz, Miłosz *Brzeziński*, Maciej *Nowak-Kreyer*, Łukasz M. *Pogoda*, Jerzy *Rzymowski*, *Artur Szrejter*, Tomek *Kreczmar* 02(74)
Czas nieprostą rzeczą jest
Tomek Andruszkiewicz, *Czarek Kowalski*, Tomek *Kreczmar*, Maciek *Nowak-Kreyer* 06(78)
Wojna w grach fabularnych *Tomek Andruszkiewicz*, Tomek *Kreczmar*, Miłosz, Maciek *Nowak-Kreyer*, *Puszkina*, Jerzy *Rzymowski* 07-08(79-80)
Weekendowy kurs kreatywności dla graczy
Cezary Kowalski, Miłosz, *Puszkina* oraz Tomek *Andruszkiewicz* 10(82)
Heros niejedno ma imię
Ksenia „kse” Chamera, Maciek „Bryan” *Nowak-Kreyer*, Marcin „Martin” *Nowina*, Ewa Anna „Poison Ivy” *Kudasiewicz*, Jurek „JeRzy” *Rzymowski* 11(83)
I gwiazdy niebieskie spadną na ziemię... Tomek *Kreczmar*, Jerzy *Cichocki*, *Tomasz Andruszkiewicz*, Maciej *Nowak-Kreyer*, *Michał Mochocki*, Jerzy 12(84)

Akademia MiMa

Wizje zagłady: Gehenna (materiał źródłowy do Wampira: Maskarady i nie tylko) mgr *aMiM-a Diabeu* & mgr *aMiM-a PoisonIvy* 09(81)
Biologiczne wariacje w Zewie Cthulhu i innych horrorach mgr *aMiM-a Aleksander „Saszak” Wegner* 11(83)

Almanach:

Nie jesteś na tyle bystry, by grać tą postacią *Erich S. Arendall „Shadow Sprite”* 01(73)
Przemoc w RPG *Steve Hatherley* 01(73)
Kusze czy bohaterowie
Erich S. Arendall „Shadow Sprite” 02(74)
Techniczne przygotowanie do sesji *Puszkina* 03(75)
A ja będę piekarzem
Erich S. Arendall „Shadow Sprite” 03(75)
„Nie dawajcie dzieciom miecza” *Marek Pawelec* 03(75)
Mistrz Gry: wróg czy przyjaciel? *Anna Lamers* 03(75)
Kostkomania rulez!!! *Kazak* 03(75)
„Apage, Satana!” *Anna i Andrzej Łukasiak* 03(75)
Plugawe, ale nie przerażające
Erich S. Arendall „Shadow Sprite” 04(76)
„Kończ, waść, wstydu oszczędź” *Marek Pawelec* 04(76)
Nikt nie chce, prowadzić
Erich S. Arendall „Shadow Sprite” 05(77)
„Nie kijem go, to pałką” *Marek Pawelec* 05(77)
Kocham Cię, jak Irlandię *Piotr Kucharski* 05(77)
Mamo! Spójrz! Nie ma kości, nie ma zasad!
Erich S. Arendall „Shadow Sprite” 06(78)
„Stój, bo strzela!” *Marek Pawelec* 06(78)
Dramaturgia *JeRzy* 06(78)
„Koń gotów, i zbroja...” *Marek Pawelec* 07-08(79-80)
Samoobstuga *Marcin Mortka* 07-08(79-80)
W pancerz zakuty *Marek Pawelec* 09(81)
O końcu świata opowieść smętna *Marcin Mortka* 09(81)
Jak skutecznie przestać być człowiekiem
Dawid Brykalski 09(81)
Każdy gracz ma prawo do wolności wyboru...
Yurgielevich 10(82)
Teraz ja o niekonwencji *Marcin Mortka* 10(82)
Odczłowieczanie część następną
Przemysław Szymczak 10(82)
Grosik do grosika... *Marek Pawelec* 10(82)
Psycholog radzi: jak szybko stworzyć ciekawą postać?
Michał Oracz 11(83)
Co jest po drugiej stronie *Przemysław Szymczak* 11(83)
Sfrustrowany sobowtór *Ripley* 12(84)
Co mój miecz sobie o tym pomyśli?
Krzysztof Piskorski 12(84)

Mięcho:

Aradrin *JeRzy* 01(73)
Pan Tomek *Michał „Malkav” Stokowski* 02(74)
Antonio *Michał „Malkav” Stokowski* 02(74)
Uczniowie Dantego *DIABEU* 02(74)

Zeby było jasne: wiedźmin mi „wisi”. Owszem, czytałem kiedyś dwa zbiorki opowiadań – fakt, że były świetne, ale już powieść zmogła mnie po około stu stronach. Potrafię też docenić rolę, jaką odegrała twórczość Sapkowskiego dla popularyzacji fantastyki w Polsce. Ale to, co dzieje się wokół ekranizacji losów Geralt, to już lekka przesada.

Kiedy ujawniono zamiar nakręcenia filmu i serialu, w środowisku fanów zawrzało. Na wszelki wypadek, zanim sprawy rozkręciły się na dobre, odsądzono od czci i wiary reżysera, scenarzystów i obsadę. Powołany został nawet Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina.

Podobna sytuacja narastała jakiś czas temu wokół produkcji „Władcy Pierścieni”, gdy rozniósł się wieść, że epopeja Tolkiena ma być kręcona w duchu politycznej poprawności. Mnie też nie uśmiecha się wizja Frodo i Sama w barze „Błękitna Ostryga” i rozumiem niepokój. Jednak w przeciwieństwie do tamtej sytuacji, u nas ataki na twórców ekranizacji przypominały walenie na oślep.

Uporządkujmy zatem. Zaatakowano reżysera, Marka Brodzkiego, chyba tylko dlatego, że uczestniczył w kręceniu „Pana Tadeusza”. A jak ktoś brał udział w realizacji takiej superprodukcji, to już, zdaniem niektórych, do światka fantastyki się nie nadaje. Brodzkiemu oberwało się też chyba za działalność scenarzystów, po tym, jak na Internet trafiła żenująca próbka ich działalności. Odkąd dowiedziałem się, co było w próbce, nie dziwię się, że można ich nie lubić. Ale zazwyczaj dzieje się tak, że po oddaniu scenariusza, autorzy nie mają już dalszego wpływu na jego

postać. Jeżeli Brodzki faktycznie tak lubi wiedźmina, jak deklaruje, będzie wiedział, co nie pasuje do klimatu i jak z tym zrobić porządek. Bywa też oczywiście na odwrót – taka sytuacja miała podobno miejsce przy kręceniu „Obcego: Przebudzenia”, gdy reżyser J.-P. Jeunet zmarnował przeróbkami scenariusz słynnego Jossa Whedona. Ale cóż – to się okaże, kiedy film trafi do kin.

Później napadnięto obsadę. Dlaczego czepiono się Żebrowskiego – nie mam pojęcia. To dobry aktor, który sprawdził się zarówno w „Ogniem i mieczem”, jak i w „Panu Tadeuszu”. Ale przyłgnęła do niego etykieta idola nastolatka, więc „jedynie słuszni” na



wszelki wypadek rzucili się też na niego. I w gruncie rzeczy nie chodziło o to, czy Żebrowski jest dobrym aktorem, czy nie, ale czy wybrano go do tej roli, bo faktycznie się do niej nadawał, czy tylko dlatego, że jest na fali. Myślę, że popłoch podsunęła wyobraźnia fanów Sapkowskiego coś na podobieństwo musicalu „Wiedźmin” z Enrique Iglesiasem w roli tytułowej.

Wokół Zamachowskiego, który ma się wcielić w postać Jaskra, zamieszanie powstało jeszcze większe. Jestem w stanie zrozumieć punkt widzenia osób krytykujących obsadzenie go w tej roli, gdyż faktycznie, chociaż to doskonały aktor, wyglądem odbiega od utartego wizerunku Sapkowskiego barda.

Odkąd usłyszałem o planach ekranizacji wiedźmińskiej sagi, moim kandydatem do roli Jaskra niezmiennie był Jacek Wójcicki. Kto widział i słyszał tego znakomitego artystę estrady, zgodzi się, że różnice między nim a Zamachowskim są drastyczne. Tym bardziej jednak trzymam kciuki za aktora, przed którym stoi niezwykle ciężkie zadanie: musi dorosnąć do wyobrażeń. Raz już mu się to nie udało, gdy grał młodego Wołodyjowskiego (inna sprawa, że wtedy musiał na dodatek stawić czoło wizerunkowi stworzonemu przez Łomnickiego). Oby tym razem było inaczej.

Kiedy przysłała sprawa scenariusza i obsady, zaczęto krytykować charakterystykę, kostiumy itd. Chyba tylko muzyce Grzegorza Ciechowskiego nie oberwało się od fanów „jedynie słusznego wizerunku”. I teraz nie jestem pewien, czy coś przeoczyłem, czy też zostawiono ją w spokoju? Na szczęście dla Ciechowskiego, w powieści nie pojawiły się żadne zapisy nutowe...

I tak się to kotłuje. A sam autor, w obliczu całego zamętu, przyjął najlepszą możliwą strategię: umył od wszystkiego ręce. Bo, jak sam twierdzi, nie zna się na kręceniu filmów i nie będzie się fachowcom wtrącać do roboty. Punkt dla niego. Bo jeśli film okaże się gniotem, nikt nie będzie miał do niego pretensji. A jeżeli odniesie sukces, to i tak spłynie na niego należna mu część chwały.

Może, Szanowni Jedynie Słuszni, powinniście wziąć z niego przykład? Poczekajcie, jak rozwinie się sytuacja. Dla własnego bezpieczeństwa. Żeby przypadkiem nie wyjść na durniów, którzy chcieli być mądrzejsi od Sapkowskiego, a im nie wyszło.

PS

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:

stacja metra „Centrum”

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

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

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Włożyłem klucz do zamka, po czym lekko, pozwoliłem przekręcić. Może się to wydać odrobinę dziwne, ale wręcz ubóstwiałem odgłos towarzyszący owej prostej, codziennej czynności. Przypominał szcęk otwierania pneumatycznej służby w kosmicznym wahadłowcu ze starych, czarno-białych filmów science fiction. W końcu wydałem na ten cholerny zamek ćwierć miesięcznej pensji, więc należała mi się odrobina przyjemności.

Kłaśnięciem zapaliłem światło. W powietrzu unosił się przyjemny zapach choinki. Boże, prawie zapomniałem, że są święta. Rzuciłem buty w kąt, poluzowałem znienawidzony krawat i zapaliłem niebieski, ścienny neon oraz szaloną ilość kiczowatych, kolorowych światełek, od których drzewko się ugięło.

Po chwili stanąłem przy oknie z kubkiem ciepłej, parującej kawy. Było już dobrze po piątej, więc na dworze zaczęła królować noc. Wszędzie leżała gruba warstwa puszystego śniegu, a ostre poddmuchy wiatru bawiły się dużymi płatkami, miotając je to w jedną, to w drugą stronę. Najpiękniejsze zawirowania tworzyły się tuż pod ulicznymi lampami, których światło tworzyło niesamowitą grę cieni. Świat wydawał się niemal idealnie doskonały. Cóż, godzinę wcześniej, marznąc przy budce telefonicznej, z której jakimś cudem udało mi się wezwać pomoc drogową do posutego samochodu, nie wszystko wydawało się aż tak piękne. Na szczęście od dziecka byłem niepoprawnym optymistą, więc z okazji świąt nawet nie zwyzywałem od krwiopijców i złodziei mechanika, który za naprawę zażądał stanowczo zbyt wiele.

Włączyłem radio. Leciąco właśnie oryginalne „White Christmas” i po minutce świat powrócił do swojego doskonałego wizerunku. W całym domu zrobiło się nagle ciepło i przytulnie, a ja czułem, że mogłbym tak stać całą wieczność, gapiąc się na śnieg i Księżyc, połyskujący bladym światłem pełni. Ale nagle poczułem się dziwnie nieswojo. Jakby ktoś ukradkiem mnie obserwował. Wścibsko i natrętnie...

Odwróciłem się w kierunku rzekomego intruza. Zamiast świdrujących, czerwonych oczu, które zgodnie z wszelkimi zasadami powinny wyglądać z najciemniejszego kąta pokoju, zobaczyłem tylko lekko fioletowy obiektyw kamery stojącej na mo-

nitorze komputera. Podeszedłem bliżej i naciągnąłem na obiektyw uszytą z czerwonego pluszu czapkę świętego Mikołaja, która leżała pod stołem. Niepokój uciekł tak samo szybko, jak się pojawił, a ja postanowiłem sprawdzić pocztę internetową.

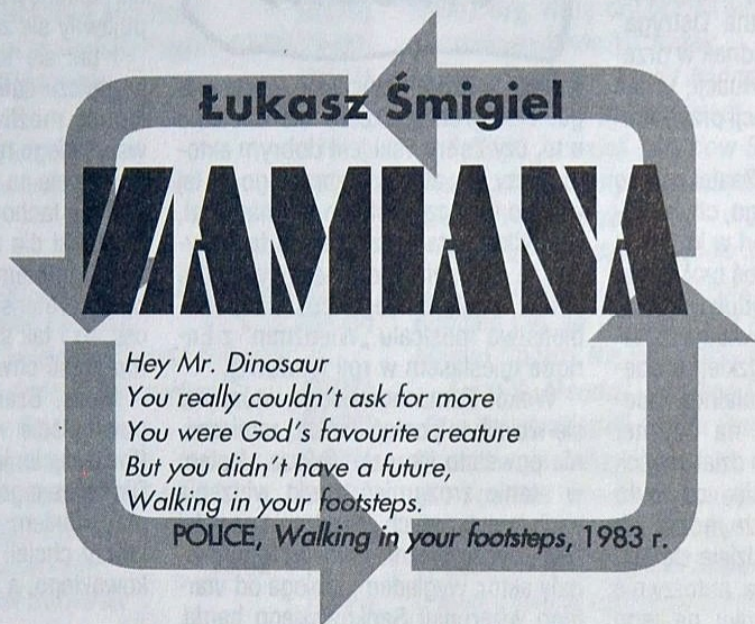
II

W skrzynce tkwiły trzy nowe wiadomości. Pierwszą, co nie trudno zgadnąć, były kolejne życzenia świąteczno-noworoczne. Tym razem od mojego najlepszego przyjaciela, Gordona, z którym znaleźliśmy się prawie od piaskownicy, to znaczy znalazłbyśmy się „od piaskownicy”, gdyby na naszym podwórku takowa kiedykolwiek istniała. Były to już trzecie życzenia od Gordona w tym tygodniu i jak poprzednie okazały się kartą członkostwa jakiejś sekty, która planowała w sylwestra popełnić rytualne samobójstwo „w długiej drodze do wiecznego zbawienia...”

Wypełniłem ją danymi Boba Felpsa, sąsiada, który mieszkał dokładnie nade mną, i odesłałem pod wskazany przez Gordona adres, chociaż Felpsovi w owej „długiej drodze” nie pomógłoby nawet rytualne samobójstwo. Od momentu, kiedy dwa tygodnie temu się wprowadziłem, po nocach w całym budynku szalało istne piekło. Bobi regularnie organizował imprezy, stanowiące śmiertelne zagrożenie dla wszystkiego,

co ma słuch i alergię na tytoniowy dym. Sprowadzał setki dziwek i skupował tony trawy oraz amfetaminy, zasilając pieniędzmi chyba wszystkich dealerów w mieście. Spotykałem cały ten tłum wyrzutek, wracając nocą z pracy. Czasami dosłownie trudno mi było się przez nich przecisnąć, aby wspiąć się po schodach do mieszkania.

Najgorsze były jednak zakończenia imprez, gdy Felps zostawał sam na sam z którąś z dziewczyn. Nie to, żebym nie lubił zabawy, ale ślęcząc o drugiej nad ranem nad stertą świadczeń ubezpieczeniowych, dostawałem dzikiej furii, słysząc, co wyprawiali w sypialni tuż nad moim salonem. Boże, jak one krzyczały – bynajmniej nie z bólu. Co ja gadam, to nie były krzyki, to były wrzaski, jęki, sapania i postękiwania, przy których płatały mi się wszystkie liczby na ekranie komputera. Było tak co noc, nie licząc niedziel – całą godzinę wrzasków pomieszanych z trzeszczeniem łóżka. Po niej zapadała wreszcie cisza, przerywana tylko odgłosem Felpsowego człapania do łodówki



po kolejne piwo. Pewnej nocy nie wytrzymałem i poszedłem, aby mu naubliżyć, ale walenie w drzwi i dzwonki nie przyniosły żadnych rezultatów. Odpowiadało mi tylko sapanie, jęki, a nawet warknięcia. Zastanawiałem się, kogo cholerny Felps zamęczy tego wieczoru, powinien kiedyś trafić na równą sobie i może wtedy zamęczyliby się nawzajem.

Druga wiadomość przyszła od mojego ulubionego i jedyne go zarazem brata, Melvina. Melvin był dwa lata ode mnie starszy i zajmował się doradztwem finansowym. Zdążył już sobie kupić jednorodzinny domek i granatowego mercedesa, co prawda nie nowego, ale jednak mercedesa. Ja jeździłem starym golfem. W każdy razie, Melvin znów przypominał, abym koniecznie włożył garnitur na jego sylwestrowe przyjęcie. Nienawidziłem garniturów prawie tak samo jak przyjęć, ale tym razem nie miałem wyjścia, bo kochany Melv zamierzał właśnie w sylwestra oświadczyć się swojej dziewczynie.

I właśnie tu moje życie się komplikowało. Melvin kochał Judy, Judy kochała Melvina, a ja... Ja, niestety, okrutnie kochałem Judy. Zadurzyłem się w niej dawno temu, na długo przed tym, jak poznała Melva, co oczywiście wynikło wyłącznie z mojej inicjatywy. Idealny wręcz tragizm sytuacji polegał na tym, że Judy nie miała zielonego pojęcia, co do niej czuję.

O oświadczynach wiedziałem od miesiąca, ale jakoś nie mogło to do mnie dotrzeć.

Cholernie kochany Melvin znowu musiał być szczęśliwszy ode mnie. Pisał, że zostanie dziś wieczór zaszczycony osobą Judy,

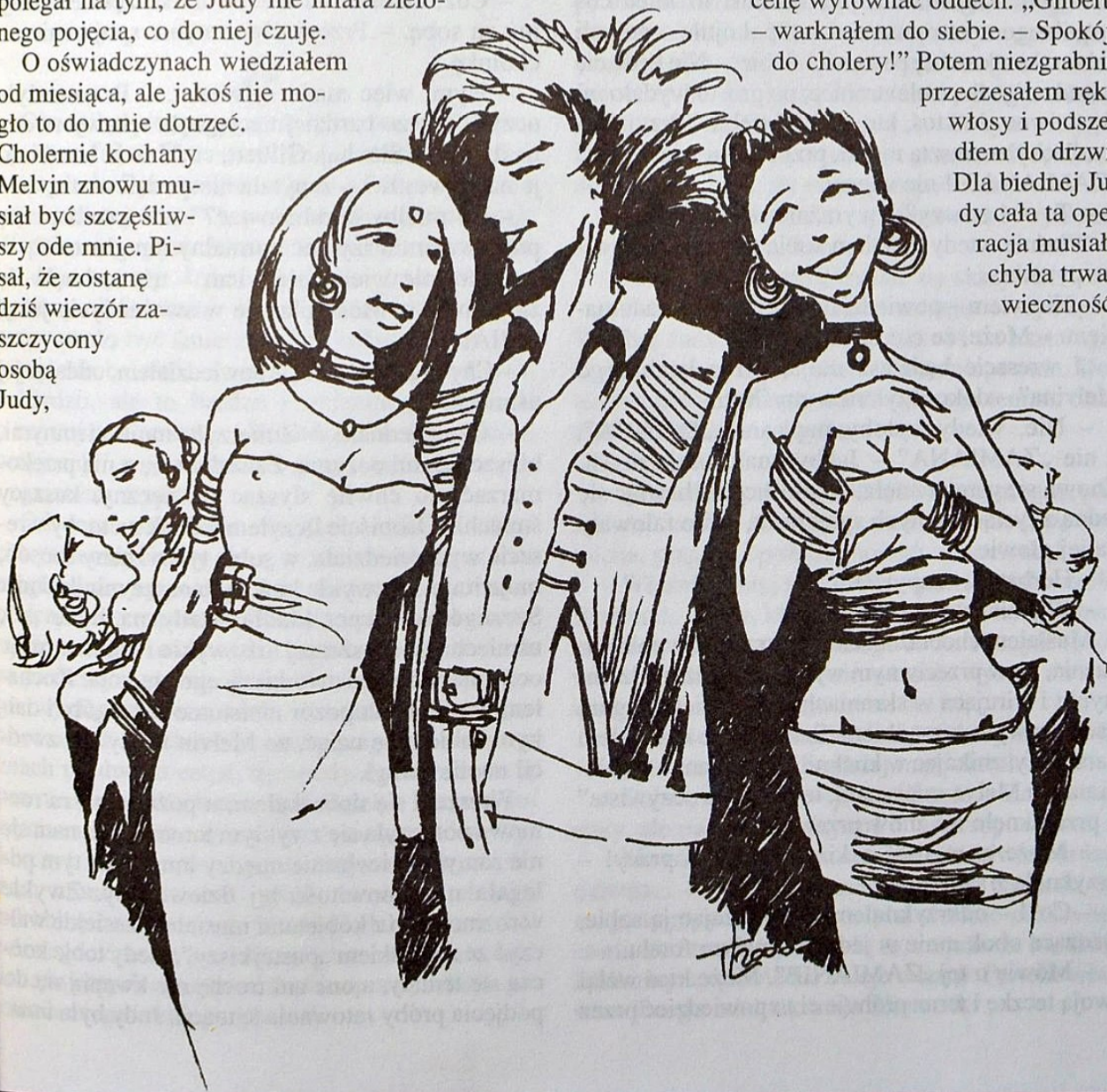
która pomoże mi wybrać sylwestrowy krawat, o co zresztą bardzo ją prosił... „Brawo, braciszku, wbij mi nóż w plecy” – pomyślałem.

Właśnie miałem wyłączyć komputer, kiedy na monitorze pojawiła się informacja, że przyszła kolejna wiadomość. Byłem święcie przekonany, iż są to kolejne życzenia, ale myliłem się... Wiadomość była krótka i zupełnie niejasna, chociaż nie uważałem się za człowieka pozbawionego wyobraźni. Składała się z dwóch wyrazów. Pierwszym była „ZAMIANA”, wypisana pogrubioną czcionką, a drugim – chyba podpis autora: „Przyjaciół”. To wszystko. Na dodatek adres nadawcy, choć to właściwie niemożliwe, składał się z gwiazdek oraz krzyżyków i był niemożliwy do odszukania na jakimkolwiek serwerze. Wyglądało na to, że ktoś robił sobie głupie żarty. Zastanawiałem się tylko, po co? Gapilem się w ekran, po raz tysięczny czytając „ZAMIANA” i „Przyjaciół”, kiedy odezwał się dzwonek do drzwi.

„Judy!” – pomyślałem, a serce tak mi podskoczyło, jakby ktoś niespodzianie kopnął je z całej siły. Zerwałem się z krzesła i ruszyłem w stronę drzwi dzikim pędem. Chyba tylko opatrność uratowała mnie przed poślizgnięciem się na leżącej na podłodze książce. Dzięki oparciu fotela złapałem równowagę i przystanąłem, próbując za wszelką cenę wyrównać oddech. „Gilbert!

– warknąłem do siebie. – Spokój, do cholery!” Potem niezgrabnie

przejechałem ręką włosy i podszedłem do drzwi. Dla biednej Judy cała ta operacja musiała chyba trwać wiecznie.



– Kto tam? – zapytałem, z lekka chrząkając, by uspokoić podrygujące wciąż nerwy.

– To ja, Judy...

Serce znowu wystrzeliło w górę, o mało co nie wpadając na zęby, a już na pewno ocierając się o gardło. Przekreśliłem zamek – znajomy dźwięk służy nieco mnie uspokoił, niestety tylko na chwilę.

– Cześć – powiedziałem. Judy się uśmiechnęła.

– Wejdz.

Przypominający złotą sprężynkę kosmyk włosów opadł jej na czoło. Serce wyraźnie chciało połamać mi żebra. Poprawiła kosmyk ręką, wolno zakładając go za ucho. Nadal się uśmiechając, weszła do środka. „Jezu, Melvin, czemu mi to robisz” – pomyślałem, zamykając drzwi.

Zdjęła granatowy płaszczyk i jak zwykle nie pozwoliła mi go zabrać i powiesić, musiała to zrobić sama, a ja w tym czasie niezręcznie stałem, opierając się o ścianę. Trzeba było wreszcie skończyć tę piekielną ciszę.

– Dostałem dziwnego maila, wiesz? – mruknąłem od niechcienia, bo nic innego nie przychodziło mi do otumanionej głowy.

– Co? – zapytała, poprawiając rękawy swetra.

– Ktoś przysłał mi dziwną wiadomość przez sieć – prawie jęknąłem, tracąc grunt pod nogami. Skrzywiła się, rozumiejąc, iż musi to mieć coś wspólnego z komputerami. – Spokojnie – powoli nabierałem kruchej pewności siebie. – Nie będę cię zanudzał gadką o elektronice, po prostu wydało mi się dziwne, że ktoś, kto nazwał siebie „Przyjacielem”, chyba zresztą moim, przysłał mi wiadomość „ZAMIANA”. I nic więcej.

– To coś znaczy? – wyraźnie się uspakajała.

Właśnie wtedy zadałem sobie to samo oczywiste pytanie...

– Nie wiem – powiedziałem z udanym zadumaniem. – Może, że coś się zmieni?

„I wreszcie będziesz moja, a nie kochanego Melvina” – dokończyłem w myślach.

– Nie, wtedy byłoby napisane „ZMIANA”, a nie „ZAMIANA” – Jakby znała moje myśli. Znowu się uśmiechnęła, od niechcienia bawiąc się jedną z tysiąca złotych sprężynek, które falowały na jej głowie.

– Herbaty? – zapytałem.

– Chętnie, a masz zieloną?

Musiałem chociaż na chwilę stracić ją z pola widzenia, bo w przeciwnym wypadku niedźwiedzi instynkt i wirująca w skroniach krew wzięłyby górę nad zdrowym rozsądkiem. Szczęśliwie uniknąłem katastrofy, znikając w kuchni. „<Zamiana> zamieni mnie i Melva miejscami, to przecież oczywiste” – przemknęło mi znów przez głowę.

– Może pomyliłeś z kimś teczkę w pracy! – krzyknęła z salonu.

– Co?! – odkrzyknąłem, wyobrażając ją sobie, siedzącą obok mnie w jednym, małym fotelu.

– Mówię o tej „ZAMIANIE”. Może ktoś wziął twoją teczkę i teraz próbuje ci to powiedzieć przez

Internet? Może to jakaś nieśmiała panienka, której wpadłeś w oko, co?

Prysła pracownice utkana fotelowa wizja...

– Nie noszę teczek – zaprzeczyłem, wchodząc do salonu z parującym czajnikiem. Siedziała nie na fotelu, lecz na kanapie, z podkuloną jedną nogą, chwytając malutkie dłonie w rękawach swetra. Prawie wypuściłem wszystko z rąk. Ona natomiast zgrabnie wyminęła moje szalone spojrzenie.

– Może to żart Melvia – bąknąłem uradowany, że udało mi się dotrzeć do kanapy.

– Nie, to nie w jego stylu. – Wydęła lekko dolną wargę, przez co poczułem bolesne ukłucie w potylicę. Nalałem herbatę i puściłem lekko jezującą muzyczkę. Zaczynało się robić całkiem przyjemnie.

– No, skoro nie od Melva, to kończą mi się pomysły – ciągnąłem.

– Może to coś ważniejszego – powiedziała, delikatnie przekrzywiając szyję i przy okazji pokazując malutki pieprzyk. – Coś jak łańcuszek szczęścia albo przepowiednia, wiesz, jak w chińskich ciasteczkach...

– W chińskich ciasteczkach – powtórzyłem bezmyślnie, w tej chwili mogłem myśleć tylko o jej pieprzyku, dolnej wardze i cholernym Melvinie.

– Może to jakaś wasza, internetowa wróżba...

– Cóż, żalosne Andrzejki na szczęście mamy już za sobą. – Przeniosłem mętne spojrzenie na choinkę.

– Hym, więc może sylwester. – Przymrużyła oczy i jeszcze bardziej naciągnęła rękawy swetra na dłonie. – Słuchaj, Gilbert, co Melvin kombinuje na sylwestra? – zapytała niespodziewanie.

– Co miałby kombinować? – za wszelką cenę próbowałem utrzymać normalny ton głosu.

– No, nie wiem, nie wiem – uśmiechnęła się zgryźliwie. – Może planuje w swoim życiu jakąś ZMIANĘ?

– Chyba ZAMIANĘ – powiedziałem, oddając jej uśmiech.

– Czyli jednak! – Zmierzyła mnie ciemnymi, błyszczącymi oczyma. Zacząłem się z nią przekomarzać, co chwilę słysząc dźwięczny, kuszący śmiech... Osobiście liczyłem jednak na to, by wreszcie wypowiedziała, w sobie tylko znany sposób, moje imię, co zwykle kończyło nasze minikłótnie. Szczególny akcent kładła wtedy na literę „e”, uśmiechając się szerzej niż zwykle i lekko mrużąc oczy na podobieństwo łaszącego się kota. Kochałem w niej te na pozór nieistotne szczegóły i dałbym sobie rękę uciąć, że Melvin nigdy nie zwrócił na nie uwagi.

Wreszcie się doczekałem, a później nasza rozmowa potoczyła się zwykłym torem – usta nam się nie zamykały i właśnie między innymi na tym polegała niesamowitość tej dziewczyny. Zwykle w rozmowach z kobietami musiałem zaciekle walczyć ze zjawiskiem „pustej ciszy”, kiedy tobie kończą się tematy, a one ani trochę nie kwapią się do podjęcia próby ratowania sytuacji. Judy była inna.

W konwersację wkładała zawsze tyle samo energii, co ja i dzięki temu mogliśmy gadać przez całą wieczność. Z zapomnienia wyrwał nas dopiero telefon. Dzwonił Melvin.

III

Po telefonie Melva wreszcie udało się nam wybrać krawat. Potem Judy cmoknęła mnie w policzek, pożegnała i wyszła. Serce trochę się uspokoiło i przyszedł moment zdrowej refleksji nad moim żalosnym życiem. Znowu poczułem, jakby w mieszkaniu był jeszcze ktoś, ktoś bliżej nieokreślony, ale na pewno złowrogi. Dreszcze naglego strachu niczym setki drobnych kolców wbiły mi się w plecy. Wpadłem w tak niedorzeczną panikę, że obrócenie się od drzwi wejściowych wydało mi się niemożliwością. Odruchowo spojrzałem w stronę komputera. Czapka Mikołaja leżała na ziemi, a zimnofioletowy obiektyw znów mi się przyglądał, przynajmniej takie wtedy odniosłem wrażenie. Wyzywając się w myślach od idiotów, otrząsnąłem się ze strachu i podszedłem do monitora, by sprawdzić, czy nie przyszła nowa wiadomość. Ponownie założyłem czapkę na obiektyw kamery. Zupełnie już spokojny, zafundowałem sobie gorący prysznic i ruszyłem na spotkanie ze snem o Judy...

IV

Obudził mnie, przypominający popsutą kosiarkę, szum faksu. Zerwałem się z łóżka i spojrzałem na zegarek. Była szósta. „Co za debil przysyła faksy o szóstej rano?” – pomyślałem rozdrażniony. Złapałem za wyjeżdżającą kartkę. Były na niej tylko dwa wyrazy. Jeden wypisano drukowanymi, zgrabnymi literkami, ekstra grubą czcionką. To przestawało być śmieszne. Ten bałwan – przepraszam, nie bałwan, ale przyjaciel – wyrwał mnie z bardzo, ale to bardzo przyjemnego snu i to o szóstej nad ranem... „W końcu od czego ma się przyjaciel” – wycedziłem przez zaciśnięte zęby i zgniotłem wydruk.

Od tego momentu diabelska „ZAMIANA” chwyciła mój biedny mózg w stalowe kleszcze. Nie mogłem się jej pozbyć ani na chwilę, przez co podczas przyrządzania śniadanie prawie obciąłem sobie palec, i – co bardziej haniebne – nie trafiłem za pierwszym razem, sikając do sedesu. Dzięki Bogu, wyglądało raczej na to, że wiadomości nie pochodzą od psychopaty gustującego w mężczyznach po dwudziestce, bo wtedy dostawałbym je pewnie pocztą, zrobione na dodatek z krzywo powycinanych liter z kolorowych magazynów. Wykluczyć mogłem też głupie żarty znajomych, bo żart, mimo iż czasami głupi, musi być chociaż odrobinę śmieszny, a ja nie wyglądałem na rozba-wionego. Zresztą prawdę mówiąc, większość moich znajomych nie zdawała sobie sprawy z faktu istnienia czegoś takiego jak żart.

Najbardziej sensownym pomysłem, jaki przywędrował mi do głowy, było udanie się na poranny kufelek piwa do pubu Bertranda i tam przeanalizowanie w spokoju całej sprawy. Po wyjątkowo krótkim wahaniu tak właśnie uczyniłem.

Pub nie miał zbyt finezyjnej nazwy – na drewnianym szyldzie widniał napis „KOBZA” – nie należał także o zbyt wykwintnych, bo nie pojawiali się w nim garniturowi podrywacze nastolatek pokroju Boba Felsa, ale pewnym jest, iż posiadał dwie decydujące zalety. Pierwszą było moje ulubione irlandzkie piwo, a drugą fakt, że pub mieścił się dokładnie naprzeciw mojego domu. Po wejściu i szybkim przywitaniu z Bertrandem, zamówiłem pierwszy kufelek energii niezbędnej do twórczego rozwiązania problemu.

– Już świętujesz nowe milenium, Gilbercie? – zapytał, nalewając do szklanego naczynia gęsty, czarny i aromatyczny płyn. Największy kufel, jaki w życiu widziałem, wylądował tuż przed moim nosem. – Myślisz, że stanie się coś złego? – ciągnął lekko podekscytowany.

– Co proszę? – zdołałem zapytać, zanim pierwsza porcja czarnego płynu pocałowała moje podniebienie.

– No wiesz, na przykład, że uderzy w nas kometę, meteoryt, kontynenty zatoną, stopią się czapy lodowe, matka Ziemia się zbuntuje, nastąpi Armagedon! Włącz czasami radio, wszyscy przecież teraz o tym trąbią, ale pozytywne wersje też stworzono, że he, he, przyjdzie radość i pokój, wielka odnowa. Wróć dzieci kwiaty... – W tym miejscu Bertrand urwał i, rozmarzony, przecesał ręką rude kudły. – Jest cała masa przepowiedni.

– Tak, chyba wiem, o czym mówisz – wymamrotałem. – Według Judy...

– Judy? – Bertrand okrutnie się skrzywił.

– Eeeee... – jęknąłem, rozumiejąc swój błąd – Według Judy, dostałem właśnie coś na kształt jakiejś przepowiedni – skończyłem niepewnie. Delikatna próba ucieczki od drażliwego tematu okazała się całkowitą klęską.

– Tej Judy?

– Tak, tak, tej... Judy, którą kocham, pragnę, pożądam i znowu kocham, a nie mogę mieć, bo ona kocha, pragnie i pożąda mojego... braciszka!

– Właśnie o niej myślałem – powiedział twardo Bertrand. – Judy, która zrobiła z ciebie kompletne go śmiecia i obrazę męskiego rodu. Pomyśl sobie na pocieszenie, że pewnie właśnie wyszła na dy-mek po stosunku z seniorem, he, he...

– Ona nie pali – warknąłem bardziej ulegle niż wściekle, co jeszcze bardziej mnie dobiło.

– Dobra, wystarczy – jęknął Bertie. – Żal mi cię, stary, ale powiedz lepiej coś o tej przepowiedni.

– No cóż. Cała ta sprawa jest właściwie bardzo dziwna... – Oczy Bertranda błysnęły na znak, że mogę kontynuować. Uwielbiał słuchać moich historii, ale straszniejsze było to, że jeszcze bardziej lubił innym opowiadać swoje własne. Pewnie właśnie dlatego miał tak mało klientów.

– Wiadomość przysłał jakiś pacan, który podpisał się „Przyjaciół”...

– Oryginalnie! – parsknął Bertrand.

– Pierwszą dostałem mailem wczoraj, a drugą faksem dzisiaj rano.

– Ciekawe, ciekawe...

– No i widzisz, Judy... Judy, uważa, że ta wiadomość jest przepowiednią, coś jak... z chińskich ciasteczek. – Napocząłem drugi kufelek.

– Z chińskich ciasteczek – powtórzył wyraźnie rozbawiony. – Mówiłeś, że przysły dwie wiadomości?

– Tak, ale takie same, więc właściwie jedna. Na środku grubym drukiem napisano „ZAMIANA”, a pod spodem podpisano „Przyjaciół”, to wszystko.

– Intrygujące – Bertrand z uwagą podlubał paluchem w nosie. Nie cierpiałem tego, zresztą inni klienci chyba też. – Może cały ten burdel na świecie wreszcie zamieni się w coś dobrego... Pola pełne gądoz... wolny seks, nieobowiązkowy system płatności podatków. Bracie, oto czego nam potrzeba w nowym tysiącleciu – zupełnie się rozmarzył.

– Słuchaj, Bertrand – przerwałem. – Czy nie wydaje ci się czasem, że gapi się na ciebie twój komputer?

Bertie popatrzył uważnie najpierw na mnie, później na dwa puste kufle, a wreszcie z ojcowskim marsmem na czole kazał mi zmykać do domu i wytrzeźwieć do nocnej zabawy.

V

Przyjęcie zaczynało się o dwudziestą pierwszą, a ja wylądowałem w domu Melvina trochę przed dwudziestą, pamiętając, że niefortunnie obiecałem pomóc w przygotowaniach. Miałem miękkie serce, szczególnie iż prośba wyszła z ust Judy... Kluczyk od furtki odnalazłem, jak zwykle, w skrzynce na listy. Przeszedłem przez wąską, ogrodową alejkę pełną roślin, którymi z oddaniem godnym zboczenia opiekował się Melv.

Kilkakrotnie nacisnąłem dzwonek. Zamiast dźwięku pneumatycznej służby przywitał mnie nieprzyjemny zgrzyt zużytego zamka. W drzwiach pojawił się Melvin, pół głowy ode mnie wyższy, ciemno-oki brunet o pociągłej, orle twarzy.

– Ha! – krzyknął, uśmiechając się szeroko. – Witaj, Gilb, widzę marynarę i krawacik! Dzięki, brachu, wiesz, jakie to dla mnie ważne!

– Wiem, wiem – powiedziałem, również uśmiechając się szeroko i ściskając jego dłoń w sposób, który opracowaliśmy, będąc jeszcze dziećmi. Pomimo wszystkich jego wad i kwestii Judy, nadal go kochałem. Był jednym z tych ludzi, których telefony odbierałem z przyjemnością, a nie uczuciem zbliżających się psychicznej męczarni.

Weszliśmy na drugie piętro po krętych schodach. W pokojach i na korytarzu były już porozstawiane krzesła i fotele, a cztery kolumny grzmiały z taką mocą, że aż trzęsło się jedzenie poustawiane na stołach. Kuchnia pełna była zgrzewek z napojami oraz wielkich pak z przeróżnymi chrupkami i ciastkami. Melvin musiał wydać na to fortunę.

– Tak właściwie, Gilb, to co ma oznaczać ta dziwna wiadomość, co? – zapytał, kiedy rozstawialiśmy brakujące szklanki.

– Jaka wiadomość? – Poczulem na grzbiecie nieprzyjemne, natarczywe swędzenie.

– No wiesz, co za pytanie: „ZAMIANA”, oczywiście, to chyba od ciebie, nie? – Jedna ze szklanek prawie wypadła mi z ręki, a Melvin, zaniepokojony, popatrzył mi uważnie w oczy.

– Co jest, stary, pobladłeś jak ojciec, kiedy z dumą oświadczyłem mu, iż jego wspaniała kolekcja znaczków została właśnie wymieniona na nową figurkę Batmana. Co jest grane?

– Nic – zdołałem wycedzić. – Poza tym, że ja dostałem dwie takie wiadomości i... myślałem, że to od ciebie.

– Bez żartów. – Melvin uniósł lewą brew. – Twoje wiadomości też są od...

– Przyjaciół – skwapliwie dokończyłem. – Jedną otrzymałem mailem, a drugą faksem. Zresztą, Judy nic ci nie mówiła?

– Nic, a nic – przyznał. – To pewnie jakiś głupawy żart...

– Wcale, ale to wcale mnie nie śmieszy – warknąłem. – A... Judy uważa, że to jakaś wróżba czy eee... łańcuszek szczęścia?

– Wróżba? Czego? – zaśmiał się. – Chyba tego, że zamieniam swój stan kawalerski na potulne partoflarstwo. Stawiał bym już raczej na ten rzekomy łańcuszek szczęścia.

– To może być to – powiedziałem, wtórując mu nieco spóźnionym śmiechem. – Albo i nie...

Melvin, ustawił ostatnią szklankę i ruszył do kuchni po kolejne. Przechodząc przez salon, zatrzymał się jednak przed komputerem, po czym z dziwnym grymasem twarzy podszedł do monitora



i wyłączył bliźniaczą do mojej kamerę. Martwy błysk szklanego obiektywu był jeszcze bardziej zimny i niepokojąco obcy od tego, który widziałem w swoim mieszkaniu. Poczułem wtedy zwierzęcy strach, chyba taki, jaki czują psy przed zbliżającą się burzą. Strach pełen poczucia bezradności. To nie było już uczucie, mówiące, że jestem obserwowany z cienia pod ścianą. Był to raczej wysoki, wciąż narastający krzyk, powtarzający bez ustanku, do zachrypnięcia, że coś... coś się zbliża...

Przygotowania skończyliśmy równo z pierwszym dzwonkiem do drzwi. Była to Judy. Jej kreacja odniosła oczekiwany efekt. Melvin, który już zupełnie zapomniał o „ZAMIANIE”, wyglądał jak zaśliniony pudel, gapiący się na opiekana kielbaskę. Ja nadal byłem sobą, chociaż muszę przyznać, że w głębi duszy też pragnąłem być tym cholernym, obleśnym pudlem. Później runęła lawina dzwonek do drzwi, które przestały się zamykać i zdawały się ledwo trzymać na skrzypiących zawiasach. W przeciągu godziny pojawili się chyba wszyscy znajomi Melva, z pracy, ze studiów i wreszcie ze szkoły. Dom był pełen, a ja zaczynałem ulegać bardzo przyjemnemu odprężeniu, czemu sprzyjała wibrująca w uszach muzyka i niemała ilość całkiem znośnego piwa.

Dobre samopoczucie, co jest właściwie typowe dla większości miłych rzeczy, nie trwało jednak długo, bowiem w tłumie tańczących mignęła mi postać, której najmniej bym się tu spodziewał. Nervowo zerwałem się z fotela, by rozwiać straszne przypuszczenia.

To był Felps. Wirował w sposób zupełnie sprzeczny z rytmem muzyki. Jak mi się wydawało, za wszelką cenę próbował zbliżyć się w tym dziwnym tańcu do pewnej brunetki. Już po chwili ochłoniłem z wrażenia i obiecałem nie psuć sobie zabawy zastanawianiem się, gdzie, kiedy i jak, do cholery, Melvin poznał tego osobnika. Nawet z rozbawieniem zauważyłem, że Felps przyprowadził swego psa. Największego i najbardziej zestresowanego buldoga, jakiego w życiu widziałem. Jak się zaraz dowiedziałem, biedak wabił się Szpic, a nazwa ta wydała mi się na tyle intrygująca, że około godziny jedenastej postanowiłem być złośliwy i zapytać o nią samego właściciela.

Felps, ubrany w nieźle dopasowany, czarny frak z białym kwiatkiem przy kieszeni, skończył właśnie męczyć rozmowę Melvina i Judy, którzy po chwili zniknęli w pokoju „sypialnym”. Mój sąsiad zabrał się za stojącą nieopodal nową blond ofiarę. Nie miałem ochoty przybijać się wyobrażeniami na temat pokoju „sypialnego”, więc utwierdziłem się w przekonaniu, że czas najwyższy na pogawędkę z Felpsem. Razem z blond pięknością stali na tarasie, z którego widok rozchodził się na spokojne morze.

Poderwałem się z kanapy i ruszyłem przez salon, ale po drodze musiałem wdać się w rozmowę z dwiema przemiłymi bliźniaczkami z Nowej

Anglii, które z kolei poznały mnie z pewnym początkującym malarzem, przez co do Fepsa dotarłem dopiero za piętnaście dwunasta. Dokonując tego nadludzkiego wyczynu, prawie rozdeptałem jego psa, który w przypływie stresu gryzł przednią łapę. Wchodząc na taras, minąłem wyraźnie wzburzoną blond piękność, która jak strzała pomknęła w tłum za mną. Drogi Feps musiał dostać kosza! – uradowałem się.

– Witam sąsiada.

– Ach, cześć, Gilbertcie! Ha, więc zbieżność nazwisk nie jest przypadkowa! – powiedział w wyćwiczony sposób, jakby wiedział o tym od dawna. – Jesteś bratem Melvina!

– Na to wygląda, sąsiedzie... Ładny kwiatek – skłamałem. Felps wyraźnie się wykrzywił.

– Kobiety to lubią, bracie, to wszystko. Możesz mi wierzyć, że nawet nie wiem, jak się nazywa...

– Tak właśnie myślałem – powiedziałem, demonstrowując biel swoich zębów. On również się uśmiechnął, ale najzupełniej szczerze, jakby nie dostrzegając mojej złośliwości. Odwrócił się w stronę morza. Jasne włosy i kontrastujący z nimi czarny frak zafalowały pod wpływem nagłej, wilgotnej bryzy.

– Nowe milenium – powiedział powoli.

– Co?

– Zaczynamy nowe milenium – powtórzył z uśmiechem.

– Myślałem, że nie jesteś człowiekiem, który zaprząta sobie głowę takimi pierdołami. – Usilnie starałem się stłumić niespodziewaną falę śmiechu. Felps niezgrabnie wzruszył chudymi ramionami i zbył mnie spojrzeniem na ciemny horyzont.

– Myślisz, że coś się stanie? – zaczął znowu. – Może jakiś zgrabny meteor? Kometa? Czy może wizyta, małych zielonych... nie, tfu, szarych – parsknął, jakby celowo parodiując wypowiedź Bertranda, chociaż w żaden sposób nie mógł słyszeć naszej wcześniejszej rozmowy... W mojej odrobinę otumanionej głowie natychmiast pojawił się obraz faksu i maila z wyraźnie wypisaną „ZAMIANĄ”.

– Felps! – strzeliłem chyba zupełnie nieświadomie. – Te kretyńskie wiadomości są od ciebie!

Dalej gapił się na ciemne fale, uśmiechając się do samego siebie. Księżyc wreszcie zaczął przebić się przez gęste chmury i nagle w tej wyjątkowo zimnej poświacie twarz Fepsa stała się zupełnie inna. Nabrała szlachetniejszych, ostrych rysów, jednocześnie wydając się strasznie bladą, smutną i zrezygnowaną. Odwrócił się w moją stronę, wciąż opierając łokcie na balustradzie i ściskając w długich, delikatnych palcach artysty kryształowy kieliszek z czerwonym winem.

– Brawo – szepnął teatralnie – uchyliłeś rąbka tajemnicy. Szkoda, że dopiero teraz. – Zmrużył szare, błyszczące jak nigdy przedtem oczy, co przypomniało mi o spazmy śmiechu, które jednak natychmiast ustały, zdeptane wspomnieniem strachu sprzed kilku godzin.

– Felps, co ty – powiedziałem, cofając się o krok i święcie wierząc w to, że któryś z nas musiał przesadzić z alkoholem. Niepewnie rzuciłem krótkie spojrzenie w stronę sali, gdzie tłum rozpoczynał odliczanie, krzycząc: **DZIESIEĆ!**

– Dostałeś zagadkę, co? – szepnął znowu, stając się jeszcze bardziej demonicznym. – I co też wymyśliłeś, hym? Że to miłość kochającej brata dziewczyny! – wrzasnął, jeszcze bardziej pochylając ku mnie. – Jesteś skończonym głupcem. Nie. Zamiana to nie miłość, bynajmniej... – Oparł się plecami o barierkę, która cicho zatrzeszczała. Podążając za moim wzrokiem, spojrzał na tłum gości, którzy wrzasnęli: **DZIEWIĘĆ!** – Masz swoją zakichaną miłość. – Wskazał kieliszkiem na Melvina, który wolno ukląkł przed Judy i równie wolno zaczął wyciągać z kieszeni marynarki jakieś pudełeczko. Nie zauważyłem, kiedy wrócili z „sypialnego”...

– Felps, do cholery! Co ty bredzisz?! – wrzasnąłem prawie tak głośno, jak on przed chwilą. – Odbiło ci?

– Cóż... niestety, muszę przyznać, że jednak trochę mnie zawiodłeś, Gilbercie – ciągnął dalej, mówiąc jak wytrawny nauczyciel. – Sądziłem, że człowiek z taką wyobraźnią jak ty wymyśli coś ciekawszego niż miłość... Zresztą, teraz to i tak bez znaczenia. Za kilka sekund sam się przekonasz, czym jest „**ZAMIANA**”.

– Kim ty, psia mać, jesteś, że mówisz do mnie takim tonem! – ryknąłem, czując jak żyły na skroniach pulsują mi z nerwów i strachu.

– Jesteś wierzący? – syknął pytająco.

– Nie jestem, ale co to ma... – odpowiedziałem niemal płaczliwie.

– Więc dla ciebie jestem nikim...

Wplotłem ręce we włosy, miałem nieodpartą ochotę trzasnąć go w tę uśmiechniętą, bladą gębę.

– **FELPS!** – ryknąłem znowu, a tłum, jakby wtórując mi, krzyknął: **OSIEM!**

– „**ZAMIANA**”... – przerwał mi niespodziewanie. – „**ZAMIANA**”, Gilbercie, jest, cóż... jak ci to powiedzieć, to dosyć wredne z mojej strony, ale ona jest czymś na kształt wyjścia awaryjnego, rozumiesz? Jest alternatywą i hym... również swoistym ratunkiem, co bardziej żenujące, ratunkiem głównie dla mnie, ale chyba zgodzisz się, że to ja powinienem mieć pierwszeństwo. Oczywiście, mógłbyś teraz powiedzieć, że kapitan winien ostatni opuścić tonący statek, ale... niestety, muszę obalić twoje szlachetne zasady, bo przecież, przyznasz, mam nadzieję, że niezwykle ze mnie kapitan i nie warto mnie narażać, co? – Po tym monologu znów spojrzał na rozszalałych gości. Odniosłem wrażenie, że upływające sekundy suną coraz wolniej. – Co jakiś czas, dokładniej co okrągły tysiąc, mogę podjąć niesamowicie dla mnie wygodną decyzję... Czy dać temu „wspaniałemu” światu czas na poprawę, czy też, cóż... – tu podniósł nieco głos – ... zacząć wszystko od nowa. I zdecydowałem. Nie ma na co dłużej czekać,

muszę to naprawić. Oczywiście, trzeba się liczyć z faktem, iż część pracy pójdzie na marne, nie wszystko jest przecież złe, ale... sam rozumiesz...

Tłum z nieukrywaną radością wrzasnął: **SIEDZ!** Felps, niezrażony hałasem, ciągnął dalej:

– Nie, nie wszystko jest złe – sapnął, jakby przekonując samego siebie. – To wy... wy jesteście źli, no... nie wszyscy naturalnie, nie mogę być aż tak samokrytyczny. – Uśmiechnął się i pociągnął spory łyk wina, wolno oblizując wargi. – Są oczywiście wyjątki, ale jak to pięknie któryś z was kiedyś powiedział, wyjątki tylko potwierdzają regułę... niestety, niestety...

Tak wybałuszyłem na niego oczy, że zaczęły łzawić. Chciałem na chwilę zapomnieć o tej wariackiej sytuacji i poszukać wzrokiem Melvina, ale nie mogłem poruszyć głową. Łzy spłynęły mi po policzku.

– Jejku, aż boję się pomyśleć, co by było, gdybym kiedyś nie zostawił sobie tej tylnej furtki – westchnął Felps. – Ale możesz mi wierzyć, przez jakiś czas myślałem, że się sprawdzicie, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę moje, nie ukrywam, bohaterskie poświęcenie, kiedy byłem tu ostatnim razem. Naprawdę was polubiłem... – dodał ironicznie.

– Felps! – własny krzyk pomógł mi się trochę opanować. – Za dużo wypiełeś, chłopie. – Mogłem znów ruszać głową. On natomiast kolejny raz mnie zbył, tym razem spoglądając w ciemne niebo.

SZEŚĆ! – zahuczało w powietrzu.

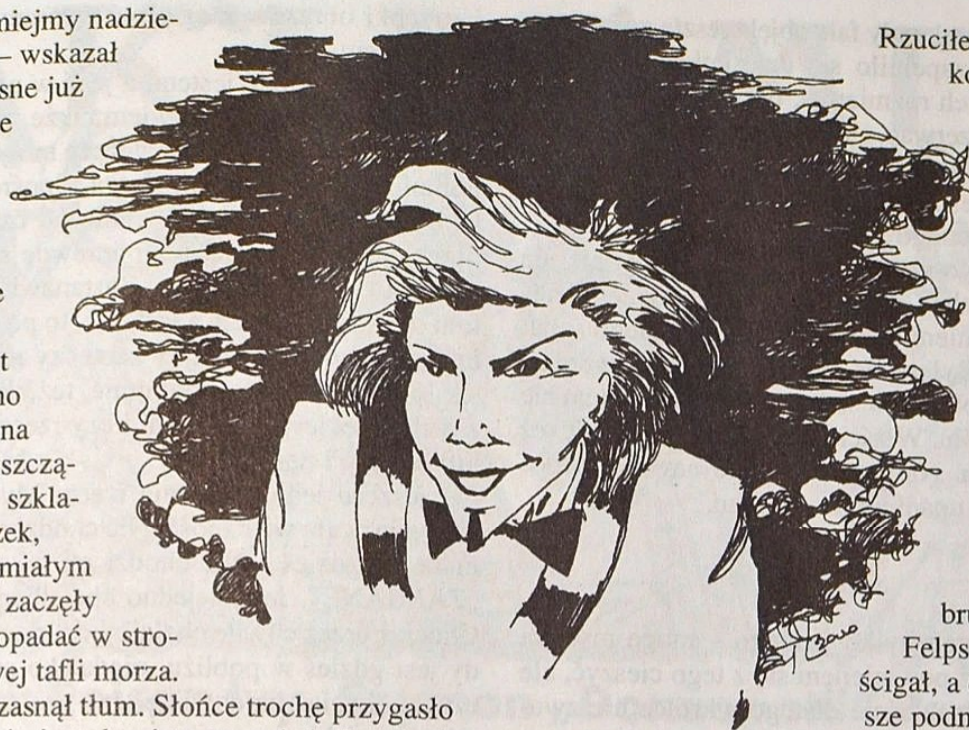
– Jeszcze momencik – uśmiechnął się po raz kolejny. – Zresztą, już się zaczyna...

Nagle wydało mi się, że niebo robi się coraz jaśniejsze, a czas znów zaczyna płynąć zwykłym tempem. Spojrzałem w stronę chmur, gdzie zawzięcie wbijał wzrok Felps, i zrozumiałem, czemu robiło się jaśniej. Przetarłem oczy, powtarzając w myślach, że jestem wariat, ale opuszczając ręce, zobaczyłem to, co przedtem. **PIĘĆ!!** – ryknął tłum, a zaraz potem ktoś głośno się roześmiał, krzycząc, że za wcześniej odpalono fajerwerki.

Obok lśniącej tarczy Księżyca pojawiło się nagle, jakby wyplute przez niebo, palące Słońce. Najpierw delikatnie rozmyte, później nabrało intensywności, przyprowadzając oczy o ból. Felps przysłonił twarz dłonią, po czym pociągnął tęgi łyk z kieliszka. Sprawiał wrażenie człowieka delektującego się sytuacją jak smakiem drogiego wina. Spojrzałem ku sali, gorączkowo szukając wzrokiem Melvina. Mimo iż wydawało mi się, że minęła wieczność, sytuacja na sali prawie się nie zmieniła. Melvin nadal klęczał przed Judy, z tym, że teraz wolno wkładał pierścienek na jej smukły palec. Uśmiechnęła się i wtedy na ułamek sekundy nasze oczy się spotkały. Musiałem mieć minę trupa z tanich horrorów, bo uśmiech momentalnie zniknął z jej twarzy. **CZTERY!** – zawirowało mi w uszach.

– Patrz! – syknął Felps. – Oto nadchodzi idealnie piękny koniec i początek nowego zarazem...

lepszego, miejmy nadzie-
ję. Patrz... – wskazał
zupełnie jasne już
niebo. Jasne
jak jego
rozwia-
ne włosy.
Mógłbym
przysiąc, że
nagle jed-
nolity błękit
chmur wolno
rozpadł się na
miliony błyszczą-
cych, jakby szkła-
nych kuleczek,
które z nieśmiałym
kołysaniem zaczęły
powolutku opadać w stro-
nę granatowej tafli morza.



DWA! – wrzasnął tłum. Słońce trochę przygasło
i wzmogła się jego krwista czerwień. Prawie do-
tykało już dramatycznie pęczniejącego srebrnego
globu. W miejscu wciąż opadającego w dół błęki-
tu pojawiła się delikatnie falująca czern, która
ostro odcinała się od wzmożonego blasku nacho-
dzących na siebie Słońca i Księżyca. JEDEN! – za-
huczało ze zdwojoną siłą. Felps znów się uśmiech-
nął, tym razem szerzej niż zwykle. Zerwały się
jeszcze silniejsze porywy wiatru. Przerażony, spoj-
rzałem na granat morza, które podobnie jak niebo,
rozpadło się na miliony kul, tym razem z wolna
wznoszących się ku górze.

– Co tu się... – wybełkotałem, tracąc równowa-
gę. ZEROOO! – ryknęła wrzawa, której zawtóro-
wały trąbki, gwizdki i korki od szampanów. Znów
nie mogłem się odwrócić.

– Zero – powtórzył twardym szeptem Felps. –
Patrz, patrz uważnie i zapamiętaj ten widok, bo po
nim nie zobaczysz już nic, Gilbercie.

Słońce pokryło się z Księżycem i przez chwilę
srebro mieszało się z wirami rażącej czerwieni.
Równocześnie opadające malutkie kule delikatne-
go błękitu spotkały się z nieustannie płynącymi
w górę, jaśniejącymi kulami granatu. Na miejscu
Księżyca rozbiły się złote, prawie mnie przy tym
oślepiając, jakby nowe, młode Słońce. Po chwili
wydostało się z niego mieniące się srebro czystego
Księżyca. Błękit prawie zupełnie zamienił się miej-
scami z szybującym granatem i zaczął odrobinę ma-
towieć. Chciałem za wszelką cenę wrzasnąć, ale ze
ściśniętego gardła wydostał się jedynie charkot.

– Nadchodzi moja ulubiona część przedstawie-
nia – zawył Felps, owiewany coraz silniejszymi
podmuchami gorącego wiatru. Jego czarny frak
szaleńczo furkotał, przypominając czarnego kruka,
który próbuje uwolnić się z sideł. – Nowe na ba-
zie starego! Nowe! A wy? Wiesz, co stanie się z wa-
mi? – Zwrócił w moją stronę wykrzywioną w stra-
sznym grymasie twarz, po czym roześmiał się
histerycznym śmiechem.

Rzuciłem się do po-
koju. Przesko-
czyłem
próg ta-
rasu, mi-
jając roz-
suwane,
szklane
drzwi
i z rozpę-
du wpa-
dłem na
śliskie ka-
felki, który-
mi wyłożo-
ny był
salon. Wi-
brujący śmiech
Felsa nadal mnie
ścigał, a coraz silniej-
sze podmuchy wiatru
szarpały moją marynarkę

i włosy. Pozostali goście wreszcie chyba również
musieli stwierdzić, że coś jest nie tak, bo rozmowy
ucichły i wszyscy w niemym zdziwieniu gapili się
na taras, z którego wyleciałem, niesiony potężnym
podmuchał wicheru. Minałem pierwszych gości
i ruszyłem ku Melvinowi i Judy, którzy wpatrywa-
li się we mnie szklistymi oczyma. Byłem już jakieś
pół metra od nich, przewracając zawadczających mi
gości, kiedy nagle pod nogami wyrósł mi przekle-
ty pies Felsa. Runąłem na ziemię, prawie nakry-
wając się nogami. Melvin coś do mnie krzyknął,
a ja, nie mogąc już nic zrobić, pokonałem ślizgiem
resztę pokoju i uderzyłem w ścianę z taką siłą, że
zabolały mnie wszystkie żebra. Próbowałem się
poderwać, ale udało mi się tylko usiąść.

I wtedy zauważyłem, że Felps już się nie śmie-
je. Nadal stał na tarasie, lekko się uśmiechając, kie-
dy zza jego pleców napłynęła sunąca od strony ho-
ryzontu fala rozedrganego, gorącego powietrza.
Objęła go, po czym dotarła do drzwi, z trzaskiem
rozsadzając szyby. Goście próbowali uciekać, ale
fala była szybsza. Najpierw wpadła na dwie bli-
źniaczki, które zaczęły się zachowywać tak, jak-
by ktoś wrzucił je do wody. Wykonując ruchy
w nagłym zwolnieniu, sprawiały wrażenie, iż po-
wietrze stawia im ogromny opór. Ich postacie za-
migotały, pulsując w fali gorąca i nagle rozstrze-
liły na tysiące doskonale krągłych kul. Kieliszki
uderzyły w kafelki, rozpryskując się na drobne ka-
wałki. Kule zawirowały, zbijając się w większe
grupy. Ich barwa zaczęła migotać różnymi odcie-
niami szarości i czerwieni. Widać było, że z tego
szalonego wiru utworzyły się dwie oddzielne gru-
py kul, które stawały się coraz mniej symetrycz-
ne i gładkie. Najpierw powoli, później coraz szyb-
ciej opadając, zmieniały swą fakturę i rozmiar.
Wreszcie na podłogę upadły dwa, prawie identycz-
nej wielkości kamienie, poprzecinane szaro-czer-
wonymi bruzdami.

W ułamku sekundy fala objęła resztę gości – pomieszanie wypełniło się dziesiątkami kamieni, najróżniejszych rozmiarów, barw i faktury. Znow chciałem się zerwać, ale wtedy napotkałem wzrok Felpsa, który szerzył zęby w wariackim uśmiechu, jednocześnie wycierając z kącików ust małe krople czerwonego wina.

Gorączkowo szukałem Melvina i Judy, ale już ich nie znalazłem. Wydało mi się tylko, że gdzieś w stercie kamieni zabłyszczało coś małego – jak pierścionek. Byłem ostatni. Wtedy fala żaru dotarła i do mnie. Najpierw straciłem wzrok... Potem nie czułem już bólu. Właściwie nic nie czułem, nic też nie słyszałem. Nie potrafię sobie nawet przypomnieć, kiedy upadłem na podłogę...

VI

Pewien jestem tylko jednego – mogę myśleć. Wydaje się, iż powinienem się z tego cieszyć, ale nie wiem, czy właśnie dlatego wkrótce nie zwariuję. O ile to oczywiście możliwe w mojej sytuacji. Poza przekonaniem co do możliwości myślenia, nie jestem pewien niczego. Nie jestem nawet w stanie stwierdzić, czy całe moje życie i to, co zostało przed chwilą opowiedziane, zdarzyło się naprawdę. Równie dobrze wszystkie wspomnienia

i strzępki obrazów mogą być wyssanym z palca koszmarem.

Nie wiem, gdzie jestem, a jeśli w ogóle gdzieś jestem, to od kiedy. Nie wiem także, czy leżę, bo nic nie czuję, choć równie dobrze mogłem już zapomnieć znaczenie tego słowa. Spośród wszystkich rzeczy, jakie nurtują mnie od czasu owego przekłętego przyjęcia, tak naprawdę spokoju nie daje mi tylko kilka pytań. Zastanawia mnie, czy inni też mogą myśleć, a jeśli tak, to po co, do cholery... czy to jego kolejny żart, czy też może nasze piekło? Zastanawia mnie też, kto powstał z tych przeklętych kamieni i czy rzeczywiście są, lub będą, od nas lepsi?

I jeszcze jedna, ostatnia rzecz. Myślę nad nią chyba już całą wieczność. Nie chodzi mi o Felpsa, mam go gdzieś... Nie chodzi mi też o diabelską „ZAMIANĘ”. Jedno, jedno chciałbym wiedzieć. Chociaż przez chwilę chciałbym... poczuć, czy Judy jest gdzieś w pobliżu, niedaleko mnie i zobaczyć... chociaż na chwilę, czy jest zwykłym kamieniem, jakim zapewne jestem ja, czy też innym, piękniejszym od reszty... Niczego więcej nie pragnę, a wieczność wydaje się zbyt długa, by rozwiązać tę ostatnią zagadkę...

Kamień 1999-2000

Przeczytaliście debiutanckie opowiadanie Łukasza Śmigiela z Wrocławia. Autor „Zamiany” ma osiemnaście lat i kończy szkołę średnią. Interesuje się dobrą literaturą (nie tylko fantastyczną), kulturą i obyczajami wieków średnich oraz mitologią celtycką.

(as)



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

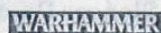
karciane



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

AKADEMIA Tajemnej

TEMAT
NUMERU

**Adepci: Poison Ivy, Szymon „Doxeopotli” Rudnicki,
Puszkina, Jerzy Cichocki
Zebrała: Poison Ivy**

Magia sprawia wrażenie bardzo tajemnicze, gdy nic o niej nie wiesz...

Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, byś się dowiedział. Magię można traktować jako naukę, prąd filozoficzny, drogę do zmieniania świata i na wiele jeszcze innych sposobów. Tak jak w życiu, tak i w grze – rodzajów magii może być zatrzęsienie.

Oczywiście, nie uda się nam przekazać Ci całej Wiedzy Tajemnej. Pokażemy, jakie są związki magii z rzeczywistością, jak przebiegała ewolucja tej dyscypliny w systemach RPG, na czym polegają zasady magii statycznej i dynamicznej, jak przekonać graczy do odegrania interesującego rytuału podczas sesji oraz ujawnimy tajemnice niezwyklej magii w **Zewie Cthulhu**. Do dzieła, drogi Uczniu, wkrocz na tę magiczną drogę...

Poison Ivy

MAGIA, MIT I RZECZYWISTOŚĆ

Jedną z cech charakterystycznych magii jest to, iż daje ona możliwość wywoływania i kontrolowania sił natury. Człowiek wykorzystuje tę zdolność w momencie niepewności, wierząc, iż świat jest pełen sympatii i antypatii. Sir James George Frazer w swej niesamowitej „Złotej Gałęzi” podzielił magię sympatyczną – czyli opierającą się na prawie powinowactwa – na magię homeopatyczną (opartą na prawie podobieństwa) oraz magię przenośną (opartą na prawie styczności). Badacz ten przez lata gromadził i analizował materiał antropologiczny dotyczący magii, różnych kultów oraz formowania się władzy politycznej itp. Frazer uważał rozumowanie magiczne za opatrzone podstawowym błędem w myśleniu.

Czyż może być coś bardziej oczywistego jak to, że gdy ja zapalam świeczkę na ziemi, słońce rozpala wielki ogień na niebie? Chciałbym wiedzieć, czy kiedy ja wkładam wiosna moją zieloną szatę,

drzewa nie czynią tego samego? To są fakty oczywiste dla wszystkich, na nich się opieram.(...) Dla nas błędność takiego rozumowania jest jasna, ponieważ odnosi się do faktów, co do których już dawno mamy wyrobione zdanie. Wystarczy jednak, aby argumenty tej wagi zostały zastosowane do problemów wciąż jeszcze dyskusyjnych...

Magia jest tu przedstawiona jako służba wobec plemienia lub wykorzystywana dla własnych celów. Czarownik ma za zadanie sprowadzenie deszczu, zapewnienie dobrych zbiorów, szczęśliwego powrotu z polowania lub uleczenia chorego. Opisy praktyk magicznych przytaczane przez Frazera są niezwykle barwne – warto nadmienić, że pełne wydanie dzieła to aż 13 tomów. Autor zajmuje się również rozważaniem magicznego przesłania niektórych mitów, kwestią wypędzania duchów, przenoszenia zła oraz różnego rodzaju tabu – warto przeczytać i szukać natchnienia oraz ciekawych pomysłów.

Metoda Frazera polegała na zestawianiu zwyczajów i wierzeń występujących u różnych ludów świata, wyszukiwaniu analogii i wyprowadzaniu tych różnych zwyczajów z jednego źródła, które ma jakoby stanowić kultura ludzkości w pierwotnej epoce. Mimo nie do końca bezpodstawnej krytyki, „Złota Gałąź” wciąż pozostaje lekturą obowiązkową dla osób zainteresowanych szeroko rozumianymi zagadnieniami magicznymi.

ALCHEMIA

Sztuka alchemiczna znana jest głównie z poszukiwania tzw. „kamienia filozoficznego” oraz sposobu na przemienianie innych pierwiastków w złoto. Mało kto wie, iż alchemia uważana była za sztukę analogiczną do działań boskich – alchemik był tym, kto posiadał sztukę tworzenia. Carl Gustaw Jung znany był z metafizyczności swych poglądów. Uważał, iż odrzucenie alchemii to odrzucenie całej sfery nieświadomości, zaniechanie doskonalenia duchowego, poszukiwania szczęścia i zagubieniu drogi do dojrzewania. Jung interpretuje alchemię jako metaforę. Ciekawe, co powiedzieliby na to alchemicy, licznie zgromadzeni na dworze cesarza Rudolfa II. W tamtych czasach Praga była centrum owych praktyk. Mimo iż do dziś nie udało się odnaleźć „kamienia filozoficznego” – lub utrzymuje się to w sekrecie – zasługa alchemii dla współczesnej nauki jest niewątpliwa. Zajmujący się tym procederem wynaleźli wiele pożytecznych przyrządów, opanowali sztukę wytapiania metali i położyli podwaliny pod współczesną chemię.

Szymon „Doxeopotli” Radnicki MAGICZNA EWOLUCJA

– Składniki: trzy litry wampirzej krwi, suszone skrzydło nietoperza, oczy traszki, serce demona i pył diamentowy. Wlej krew do kociołka, wrzuć skrzydła nietoperza, dołóż posiekane serce demona, dodaj oczy traszki. Po godzinie wsyp diamentowy pył. To twoje zadanie na jutro.

– Ależ... skąd ja wezmę wszystkie składniki? Oczy i skrzydła zdobędę, ale serce demona i krew wampira?

– Głupi jesteś, czy na żartach się nie znasz? Zamiast serca demona i krwi wampira weź drobiowe. Dorzuć suszonej włoszczyzny i zielonego pieprzu w kulkach. Brzydzę się traszek, a nietoperze są gumowate.

– A moc magiczna wywaru, czy zadziała bez składników?

– Jesteś magiem, to ty masz moc. Idź i kup, co ci potrzeba. Jutro na obiad czarnina mojego przepisu. – Mistrz śmiał się.

– Aby czynić magię, nie potrzebuję niczego oprócz mnie samego?

MAGICZNA SIŁA SŁÓW

Dawni magowie zastanawiali się, czy słowa są jedynie symbolami, czy też rzeczami samymi w sobie. W tradycji arystotelejskiej przyjęto, iż słowa są odrębnymi bytami. W tradycji magicznej uważa się również, iż słowa spełniają istotną rolę. Stanowią element świata i są ściśle z nim związane. Wpłynęło to między innymi na praktykę magii naturalnej, magii słów oraz oddziaływania na demony – właśnie poprzez umiejętnie wypowiedane i dobierane słowa. W tradycji judaistycznej istota boska stwarzała świat poprzez nadawanie nazw. Również pierwszy człowiek – Adam – miał moc nazywania przedmiotów. Samo odczytywanie boskiej nazwy było czynem magicznym. Uważa się, iż Kabała oparta jest właśnie na specyficznym wykorzystaniu słowa.

Często zdarza się, iż sama znajomość czyjegoś prawdziwego imienia daje nad nim władzę – dlatego warto uważać, komu i kiedy wyjawia się swoje „prawdziwe imię”.

Magowie często wykorzystują skomplikowany system znaków i symboli w celu utrwalenia znaczenia tak, by ktoś niepowołany nie miał do niego dostępu. Dlatego też akademie czarnoksiężskie szkoliły swych adeptów w umiejętnym kreśleniu liter w różnych językach, często istniejących jedynie na potrzeby magii. Oczywiście, wiedźma leśna potrafi rzucać czary i bez umiejętności czytania i pisanie, ale to już inny rodzaj Sztuki.

Warto sięgnąć do źródeł, by lepiej poznać idee poszczególnych Tradycji, takich jak np. wicca, hermetyzm czy magia rytualna.

– Naprawdę chciałeś u schyłku dwudziestego wieku warzyć coś takiego? Nie rób z siebie idioty.

Czasy się zmieniają. W początkach RPG nikt nie wyobrażał sobie magii inaczej niż uczeń z tego dialogu. Pierwsze wydane w Polsce systemy były systemami *fantasy*, które taki obraz magii proponowały. Schemat zapadł głęboko w umysły graczy. Pojawiły się kolejne systemy, a większość z nich przedstawiała „własny” system magiczny. Jednym z nielicznych wyjątków był tu **Cyberpunk 2020**. Brak magii rekompensowany był tu zaawansowaną technologią. Wspomnieć należy **Shadowruna**, gdzie magia i technika istnieją jednocześnie. W pewnym momencie ukazał się pierwszy system, w którym równoległe do oklepanych czarów pojawiła się dowolność – **Ars Magica**. Twórca zaczął przełamywać stereotypy. Kolejny system pióra tego samego autora, **Mag:Wstąpienie**, wprowadzał jeszcze większą dowolność. Pamiętam swój pierwszy kontakt z tym systemem i duży uśmiech, który pojawił się na mej twarzy – w końcu coś nowego.

Wprowadzono rozróżnienie na magię statyczną i dynamiczną, obecne w literaturze choćby Aleistera Crowleya. W RPG to niewątpliwe *novum*. Nie zrezygnowano z używania klasycznej magii – w tym systemie używanie rekwizytów, talizmanów i rytuałów bardzo się przydaje. Obydwa style za- zębiają się, nie gubiąc otoczki tajemnicy i niepewności. Trzeba wspomnieć, że sama mechanika magii dynamicznej jest znacznie prostsza. Nie wymaga niewiarygodnej liczby rekwizytów dla rzucenia czaru, co czyni ją szybszą i potężniejszą. Niestety, jest ona bardziej wymagająca dla Mistrza Gry, gdyż nie da się nauczyć na pamięć „czarów”. Magia w RPG ewoluuje i czekam na kolejną propozycję, kiedy to dowiem się, że nie ma magii statycznej, z jej rekwizytami i zaklęciami, a tylko magia prawdziwa ma prawo bytu. Protestuję przeciwko sprowadzeniu Sztuki do stwierdzenia, „zamieniam Cię w świnię”. Uwielbiam magię dynamiczną, a **Maga** uważam za najciekawszy z osiągalnych systemów. Jednakże pozbawianie magii mistycyzmu to świętokradztwo, a racjonalne uzasadnienia dla magicznych efektów, to przestępstwo – a takie próby są czynione. Korzystajmy z dobrodziejstw obydwu nurtów, wtedy dopiero obraz magii w naszych światach będzie pełny.

MAGIA STATYCZNA I MAGIA DYNAMICZNA

Statyka i Dynamika są to dwie z trzech sił rządzących naszym światem, które razem z Entropią tworzą sławetną Triadę. W telegraficznym skrócie Dynamika to chaos, nieokreślona czysta energia. To nieskończona zmienność. Statyka natomiast, również w skrócie, to kształt. To zamknięta w namacalnym trwaniu energia. To stała, wszystkie rzeczy, które istnieją, wszystkie istoty, które żyją, podlegają Statyce. Nie ma tutaj żadnej zmienności, niektórzy mówią, że to zastój, pewnie też mają rację. Wygląda to tak, że Statyka czerpie z Dynamiki i formuje z niej rzeczywistość. Oczywiście, Entropia dla utrzymania porządku rozkłada później Statykę, aby zwrócić ją jako Dynamikę, to właśnie jest cykl. Siły te, jako pojęcia na wół abstrakcyjne, wyglądają zupełnie jasno, jednak co oznaczają terminy magia statyczna i magia (maga) dynamiczna? Jaka jest różnica pomiędzy nimi? Postaram się najważniejsze podobieństwa i różnice przedstawić. Magia statyczna jest tą popularniejszą. Przyzwyczajiliśmy się do niej i wiemy o niej sporo, właściwie nowy jest tylko termin. Magia statyczna, jak sama nazwa wskazuje, jest stała. Weźmy np. jakiś czar z systemów *fantasy*. Sytuacja jak w dyskusji Mistrza z uczniem z dialogu – z tym, że po wykonaniu tej przedziwnej mieszaniny, bierzemy jeszcze Księgę Czarów, wypowiadamy zaklęcie, machamy rękoma i udaje nam się przyzwać Nietoperza Zarazy. Weźmy jednak pod uwagę, że nie jesteśmy w stanie za pomocą tego rytuału wezwać niczego innego, bo to

czar na przyzwanie właśnie Nietoperza Zarazy. Jeśli chcemy wezwać Nietoperza Gacka, musimy wykonać zupełnie inny rytuał. Czyli jeśli wykorzystamy konkretne składniki, wykonamy konkretne ruchy i wypowiemy konkretne słowa, to wezwie- my konkretne stworzenie. To oczywiście przykład, sytuacja wygląda analogicznie jeśli chcemy rzucić kulę ognia. Jak to jest w magii dynamicznej? Odpowiedź nasuwa się sama – dynamicznie. Co to jednak oznacza? Ano to, że jeśli mag potrafi wezwać Nietoperza Zarazy, to i z Gackiem nie będzie miał żadnego problemu. Nie posiada on bowiem konkretnych czarów, a tylko wiedzę o różnych dziedzinach magii, najczęściej zwanych Sferami, które po połączeniu tworzą pożądane efekty. Założmy, że mag potrafi zaglądać do świata duchów, opanował już więc sferę ducha na poziomie, który mu to umożliwia. Dlaczego więc nie mógłby wezwać, tudzież porozmawiać z istotą, która się tam znajduje? W magii dynamicznej może, podczas gdy w magii statycznej potrzebuje dwóch oddzielnych czarów. Z kolei, żeby do tego świata wybrać się osobiście, potrzebuje większej wiedzy, kiedy mag statyczny ma jeden i ten sam rytuał. Mag dynamiczny tworzy po prostu swoje czary na poczekaniu, na potrzeby chwili. Teoretycznie wszystko jest więc możliwe, gdyż mag ograniczony jest tylko swoim oświeceniem i wiedzą. Czas pokazać różnice w działaniu. Wyobraźmy sobie tkaninę dwuwarstwową, niech to będzie nasza rzeczywistość, którą chcemy zmienić. Działamy magią statyczną – prze-malowujemy wzorek na pierwszej warstwie. Działamy magią dynamiczną, jakimś prostym efektem, niezbyt drażniącym rzeczywistość – przeplatamy włókna w pierwszej warstwie. Na koniec działamy jakimś wulgarnym efektem magii dynamicznej – rozrywamy pierwszą warstwę po to, aby dostać się do drugiej i tam dokonać zmian. We wszystkich przypadkach rzeczywistość się zmienia. Efekt jest podobny, jednak zasady działania zupełnie inne. Myślicie teraz „po co mi w ogóle ta magia dynamiczna, skoro to samo mogę osiągnąć za pomocą starej, wypróbowanej statycznej?”. Odpowiedz sobie, Czytelniku, kiedy staniesz twarzą w twarz z Nietoperzem Zarazy, a będziesz znał tylko czar na odwołanie Gacka. Magia dynamiczna poprzez swoją dowolność i brak rekwizytów jest potężniejsza, np. najwyższy poziom Sfery Sił umożliwia przywołanie siły o mocy bomby atomowej. Oczywiście, nie jest lekko, jeśli to zrobimy, spotka nas zjawisko zwane Paradoksem, ale to już inny temat...



RYTUAŁY MAGICZNE NA SESJACH RPG

Rytuały magiczne to motyw ciężki do wprowadzenia na sesjach. Większość z Was z pewnością pamięta, jak miast mistycznej aury towarzyszącej prawdziwym rytuałom, widzieliśmy tylko śmiechy i rozbawione spojrzenia. Nic dziwnego; ludzie biorący udział w tych rzeczywistych obrzędach podchodzili do nich na zgoła odmienny od graczy sposób. Nie oszukujmy się, kultysty mocno wierzą w to, co robią. W odróżnieniu od naszych graczy, są święcie przekonani o konieczności i powodze całego przedsięwzięcia. Czy zatem mamy zrezygnować z tego fascynującego skądinąd elementu sesji? Istnieje parę sposobów na to, by całość wyglądała nieco lepiej, niż tylko naśmiewanie się z „magicznych inkantacji”. Po pierwsze, pamiętajmy o tym, by wszyscy gracze brali udział w obrzędzie. To bardzo ważna sprawa. Nie będzie w ten sposób nikogo, kto stałby z boku i mógłby naśmiewać się z naszych obrzędowiczów. Dzięki temu śmiejemy odegrają swoje postaci. Co ważniejsze, gracze nie będą czuli się obserwowani. Mistrz Gry za żadne skarby nie może pokazać, że to, co robią jego słuchacze, choć troszeczkę go bawi. Dobra, pozbyliśmy się obserwatorów. Dalej jeszcze przed nami wiele przeciwności. Tekst inkantacji. Ważne, by nie był pisany w języku polskim lub jakimkolwiek znanym przez graczy. Jeżeli rozumiemy słowa, które w zamierzeniu mają być wielkie i mistyczne – nic nam z tego nie wyjdzie. Lepiej, miast „Przybywaj, wielki demonie”, użyć „Galah tert'kei ulen”. Gracz nie będzie wiedział, co to oznacza, a jeśli już, może posiadać tylko niejasne tłumaczenie. I o to biega. Oczywiście, od czasu do czasu tekst może być przetykany jakimiś rozpoznawalnymi słowami. Może go to nawet nieco wzbogacić. W wielu książkach, które czytaliśmy, taki tekst był wypowiadany przez głównego kapłana, a reszta uważnie słuchała. I tu znowu mamy problem. Przecież ci, którzy będą słuchać naszego głównego obrzędowicza, uśmieją się z jego słów po pachy. Co zrobić? Oni też muszą coś mówić. Słyszałeś kiedyś mantrę wykonywaną przez parę osób? Kiedy jeden z naszych graczy wypowiada mistyczne słowa, reszta winna nucić jakiś prosty, łatwy do zapamiętania tekścik. W różnych tonacjach, ciszej lub głośnie. Taki nakaz znaleźć mogą np. w księdze, z której wzięli tekst rytuału. Wyobraź sobie ten efekt. Jeden facet głośno wypowiada niezrozumiałe słowa, a reszta bez przerwy niespójnie nuci jakiś króciutki (także niezrozumiały) fragmencik.

To wszystko powyżej to fajne triki, teraz jednak przejdziemy do właściwej części rozwiązania problemu. Na początku wspominałem, że główna różnica między naszymi graczami a kultystami polega na tym, że ci drudzy wierzą w to, co robią. Postaramy się spowodować, by uczestnicy sesji też

w pewien sposób „wierzyli”. Po pierwsze, postacie graczy muszą wykonywać obrzęd z własnej chęci. Nie może to być czynione na czyjąś prośbę. Postaciom, a zarazem graczom, musi zależeć na tym, by rytuał się powiódł. Nie jednej, a wszystkim. W ten sposób dołożą oni wszelkich starań, aby wszystko się udało. Jak do tego doprowadzić, zostawiam już Tobie, Mistrzu Gry. Pójdźmy tym tropem dalej. Dobrze by było, gdyby jedna z postaci orientowała się co nieco w okultyzmie. Po udanym teście (przed wykonaniem rytuału) dowie się ona, iż, by wszystko wyszło, każdy z uczestników musi przynajmniej na czas jego trwania wierzyć w to, co robi. MG winien przerwać wtedy na moment sesję i zwrócić uwagę graczom na to, że będzie dokładnie im się przyglądał w trakcie obrzędku. Jeśli zauważy „brak wiary” u któregoś z nich, rytuał nie powiedzie się. Nie ma tu mowy o wypominaniu komukolwiek tego, czy jest lepszym lub gorszym graczem. Po prostu „wczucie się” będzie miarą testu na to, jak dobrze powiódł się rytuał. A jeśli ktoś będzie się śmiał, traktujemy to tylko i wyłącznie jako czyn postaci. I wnioskujemy, że postać zbyt słabo chciałaby przyzwać wielkiego Nyarlathothepa (też bym nie chciał, he, he). I tu ważny szczegół. Dobrze by było, gdyby w tekście rytuału pojawiło się przykazanie zabraniające któremukolwiek z uczestników przerywać inkantacji. Pod groźbą, oczywiście, nawet nie tyle popsucia całości, co przyzwania jakiegoś brzydkiego, mało uprzejmego potwora. Spowoduje to jeden efekt. Gracze od momentu rozpoczęcia będą się mieli na baczności, pamiętając, by przez cały czas mruczeć swoje fragmenty. Ciekawą opcją jest też przykaz zamknięcia oczu, w pewnym szczególnym momencie rytuału. Osoby, które czytają wtedy z kartek, a nie nauczyły się na pamięć (nie powinno dotyczyć to głównego kapłana – nie ma sensu, by uczył się paru stron), będą miały spore problemy. Oczywiście, warto zwrócić na to uwagę przed rozpoczęciem. Wtedy i gracz będzie się czuł ostrzeżony, i Ty będziesz miał większą radochę jako Mistrz, obserwując wkuwających twoje „Ghul'a thikeser bu” na pamięć. Ostatnią rzeczą, o której warto jeszcze wspomnieć, to ta, by rytuał przynajmniej w teorii był niepowtarzalny. Gracze muszą stać przed sytuacją, w której, jeśli im się nie powiedzie, nie będą mogli już więcej razy próbować. Nie dlatego, że ktoś przyjdzie ich schrupać na podwieczorek, ale na przykład z powodu wyczerpania odpowiednich mocy psychicznych lub tego, iż układ gwiazd następny raz będzie taki sam za tysiąc lat. Mocno postarają się wtedy, by wszystko wyszło jak należy. A Ty w wyniku otrzymasz dobrą sesję.

Jerzy Cichoński
NIEZWYKŁA MAGIA W ZEWIE CTHULHU

W każdym systemie RPG istnieje coś specyficznego, dzięki czemu mówi się o oryginalności świata danej gry. W **Zewie Cthulhu** takim elementem jest mitologia Lovecrafta. To ona właśnie jest źródłem poznania historii wszechświata i historii nas samych. Owa wiedza pozwala nam dostrzegać aspekty, których nie potrafi wyjaśnić nauka. Jedną z takich dziedzin jest magia. Zgłębianie wiedzy o Mitach jest niebezpieczne – zazwyczaj prowadzi do obłądki, a magia w tym systemie jest jej nierozdzielną, integralną częścią. I to, między innymi, stanowi specyfikę tej gry. Postaram się ją Wam przybliżyć...

Magia w **Zewie Cthulhu** jest niezwykła, bo gracz rzadko korzysta z niej w znany nam, konwencjonalny sposób (rzucanie czaru, używanie artefaktów itp.). Częściej mamy do czynienia z biernym uczestnictwem w jej działaniu – korzystanie z potężnych magicznych ksiąg, obserwowanie z ukrycia bluźnierczego rytuału, czy też ucieczka przed zaklęciem szalonego kultysty. Dzieje się tak, ponieważ poznanie i wykorzystanie inkantacji przez zwykłego śmiertelnika przerasta jego możliwości abstrakcyjnego rozumowania. Użycie przez niego czaru jest równoznaczne z zaburzeniem kształtowanego od dziecka światopoglądu. Tylko doświadczeni w wiedzy o Mitach mogą sobie na to pozwolić, jak np. dr Armitage z opowiadania „Koszmar w Dunwich”.

Poza tym odszyfrowanie tajników magii, poprawne odczytanie treści zaklęcia i wreszcie poznanie jego natury nierzadko zajmuje większą część życia badacza. Inaczej sprawa wygląda u wyznawców jakichś odrażających bożków, którzy często są „wynagradzani” za fanatyczną służbę. Jednak i w tym wypadku życie takich delikwentów jest jednym pasmem wyrzeceń i ofiar dla swego idola. Wreszcie, jeśli Strażnik

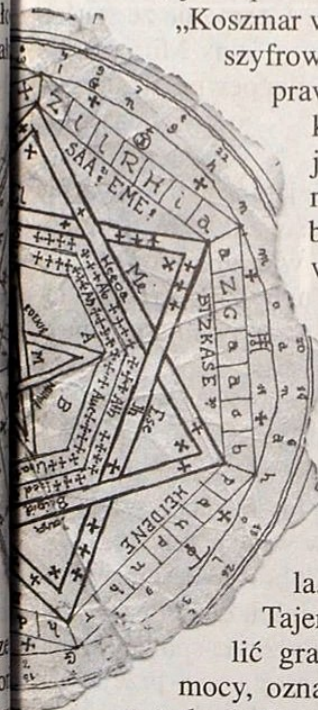
Tajemnic zdecyduje się zezwolić graczom na poznanie takiej mocy, oznacza to najczęściej jedyną

metodę ukończenia przygody. Zwykle w takich przypadkach stosuje się czary z kategorii Odesłanie i Spętanie. Są one skierowane wyłącznie do jednej Istoty, więc Mistrz Gry nie ryzykuje, że na kolejnych sesjach jego gracze będą co chwila wykorzystywać i tak już potężną zdolność.

Statystyczny gracz pomyśli sobie w tym momencie: „To po co, u licha, cały rozdział podręcznika poświęcono magii?”. Ano jest to przede wszystkim

źródło inspiracji dla Strażników. Nic nie stoi na przeszkodzie, byście się uczyli tych wszystkich bojowych zaklęć. **Zew Cthulhu** nie jest grą, w której kładzie się nacisk na równowagę! W tej grze najstraszniejsza jest słabość Badaczy. Jednakże nie jest tak, że magia jest czymś zupełnie niepraktykowanym na Ziemi. Sam Lovecraft pisał: [...] *wśród chłopów i w niektórych kręgach w miastach istniały po dziś dzień przerażające i sekretne stowarzyszenia, zbierające się i uprawiające rytuały pochodzące z mrocznych kultów* [...]. Wymarzonym miejscem na sabaty czarnoksiężników są lasy...

Skoro jesteśmy już przy miejscach spotkań, warto wspomnieć o odpowiednim przygotowaniu i warunkach do odbycia rytuału czy wypowiedzenia inkantacji. Zazwyczaj te okoliczności były równie odrażające, jak same ceremonie. *Miejsce odprawiania czarów przerażało tubylców bardziej niż wstrząsające odgłosy i same wydarzenia* – pisał autor opowiadania „Zew Cthulhu”. Mistrz Gry powinien zwrócić uwagę na to, kiedy będzie opisywał graczom przebieg samego wydarzenia. Pobudzający wyobraźnię opis straszliwego zamczyska, z którego co noc dochodzą odgłosy pieśni, spotęguje wrażenie. Warto zastanowić się nad pobocznymi efektami, które zachodzą podczas magicznych rytuałów bądź wypowiedzania czarów. Wiele z nich można zaczerpnąć z dzieł samego Lovecrafta – na przykład w „Przemianie Juana Romero” występowały takie zjawiska, jak *grzmot z nieba* (tym bardziej tajemnicze, jeśli niebo jest bezchmurne), *wycie kojota, szczekanie psa i zawođenje wiatru*. Z kolei w „Festynie” narratora zaniepokoiły okoliczności, które towarzyszyły niezwykłej procesji mieszkańców Kingsport (zapewne bogowie wiedzieli, że zbliża się chwila oddania im pokłonu) – [...] *omiotłem spojrzeniem dziedziniec skąpany w dziwnej, przerażającej, złowrogiej fosforescencji* [...] *Wiatr nie pozostawił na szczycie pagórka zbyt wiele śniegu* [...] *moje oczy nie dostrzegły na nich żadnych śladów stóp, nawet moich własnych* [...] *setki schodzących po nich stóp nie czyniło żadnego, nawet najcichszego dźwięku czy echa* [...]. „Koszmar z Dunwich” uzupełnia tę listę o osobliwości pojawiające się zaraz po działaniu zaklęcia: *Psy wyły bez przerwy, trawa i cała roślinność przywiedły, stały się żółtoszare, a pola i lasy zostały usiane martwymi ptakami* [...] *Po dziś dzień wszystko, co rośnie na wzgórzu i jego pobliżu, wygląda dziwnie i niesamowicie*. Większości rytuałów opisywanych przez Lovecrafta towarzyszą dźwięki, które dobiegają z bliżej nieokreślonego kierunku. Są to zazwyczaj odgłosy bębnow, fletów czy piszczałek. Także we współczesnych religiach, podczas pewnych ceremonii, modlitwy czy wprowadzaniu w trans, korzysta się z podobnych instrumentów.



Trzeba dodać, że nie każde miejsce przyciąga magię i przerażające istoty z równą siłą. Jedną z najbardziej znanych pod tym względem części świata jest Nowa Anglia, [...] gdyż tutaj mroczne elementy mocy, samotności, groteskowości i ignorancji łączą się ze sobą, tworząc coś doskonale przerażającego, jak pisał Lovecraft w „Piekielnej ilustracji” (więcej na temat konkretnych miejscowości Nowej Anglii cieszących się złą sławą znajdziecie w **Almanachu Potworów** na stronach dziennika Hansena Poplana, strony 26 i 46). Rytuały odprowadzane przez całe wieki w miejscach pradawnych kultów, wierząc, iż wciąż magazynują one esencję magii. Tak było, na przykład, na Wyspach Brytyjskich, gdzie druidyczne tajemnice skwapliwie ukrywano przed postępującą chrystianizacją, i tak też się działo w Europie Wschodniej, kiedy pogaństwo ustępowało nowej wierze.

Same czynności związane z odprowadzaniem ceremonii czy czarów są przedstawiane przez Lovecrafta podobnie (jeśli w ogóle ich nie przemilczy). W rytuałach powinien występować ktoś, kto będzie sprawować godność Mistrza Ceremonii. To on wykonuje gesty i wypowiada słowa, które naśladują potem zebrani. Często wykorzystuje się także symbolikę – ludzie ustawiają się w krąg bądź wykonują pokłony przed przedmiotem czci (np. przed „Necronomiconem”). Inkantacja czaru nie różni się niczym szczególnym. Może w niej brać udział mniej osób (nawet jedna), a sama czynność nie odbywa się z takim namaszczeniem i mistyką jak podczas rytuałów.

Zbiorowe wymawianie zaklęć też różni **ZC** od innych systemów. Istnieją w tym świecie potężne czary, których pojedyncza osoba nie jest w stanie aktywować. Dr Armitage, kiedy odwoływał coś, co istniało w Whateleyu, korzystał z pomocy jeszcze dwóch mężczyzn. Wznosili oni *co pewien czas ręce ponad głowę. W tym momencie tłum czekający na dole usłyszał ciche i melodyjne zawrozczenie, tak jakby gestom rąk towarzyszył jakiś śpiew*. I tu dało się zauważyć zjawiska, które spowodowało nie naturalne skupienie energii – na czystym niebie dało się widzieć pioruny, nie zakryte niczym Słońce nagle zbladło, a samo sklepienie znacznie pociemniało... W innym opowiadaniu – „On” – Lovecraft przedstawia nekromantę, dla którego posługiwanie się magią nie było niczym niezwykłym:

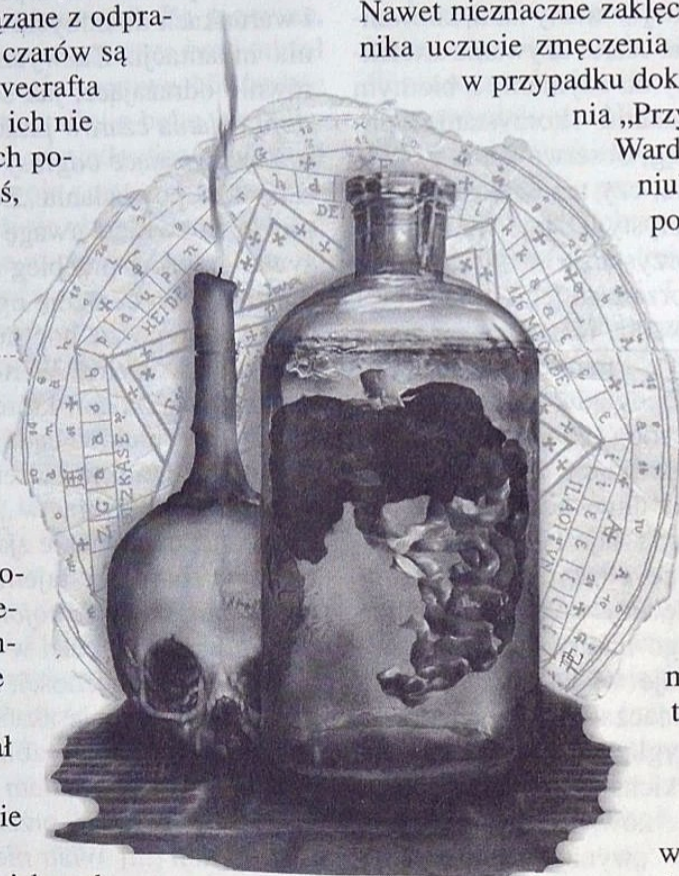
Jesteśmy w stanie urzeczywistnić nasze pragnienia, a jeśli czegoś nie chcemy, możemy to gładko odrzucić. Niezwykły bohater tłumaczy dalej: Dla mojego przodka ludzka wola zdawała się posiadać pewne wyjątkowe właściwości, właściwości z rzadka podejrzewanej dominacji wywierającej wpływ nie tylko na poczynania własne i innych osób, lecz na wszelkiego rodzaju siły i rzeczy istniejące w Naturze; jak również na rozliczne żywioły i wymiary wydające się jeszcze bardziej uniwersalne niż sama Natura [...] bluźnił on tak powszechnie przyjętym świętościom jak czas i przestrzeń [...] Czy Wasza i moja wola też są do tego zdolne? Może nie potrafimy tego po prostu odkryć?

Uaktywnienie przez kogoś (lub grupę osób) zaklęcia wymaga od nas poświęcenia pewnej energii, którą w sobie magazynujemy. Znaczny odpływ tej siły może spowodować poważne konsekwencje. Nawet nieznaczne zaklęcie spowoduje u czarownika uczucie zmęczenia lub ośpienia. Tak było w przypadku doktora Willeta z opowiadania „Przypadek Charlesa Dextera Warda”, który po „oczyszczeniu” opadł z sił i musiał odpoczywać przez trzy dni.

Korzystanie z magii przez niedoświadczoną osobę może mieć też poważniejsze konsekwencje niż tylko popadnięcie w obłąd lub „spalenie” czaru. Czerpanie ze spuścizny Mitów może i zapewne zainteresuje wywodzące się z niej Istoty... Nieumiejętne wypowiedzenie treści zaklęcia, nieodpowiednia intonacja lub uchybienie jeszcze innym czynnikom może wywołać zgoła odwrotny od zamierzonego efekt lub

niekorzystne zjawiska. Takie zdarzenia mogą nastąpić wskutek złego tłumaczenia księgi, w której znajdował się czar lub złej interpretacji starożytnego zapisu. Wiele czarów wymaga użycia określonych składników. Ich dobór także może mieć znaczenie przy ustalaniu efektu danego zaklęcia. Takie niespodziewane wydarzenia spowodowane „zepsuciem” inkantacji mogą się przejawiać w zjawiskach atmosferycznych i dotyczyć całej okolicy (np. wyładowania atmosferyczne, silne wichury, złowieszcze trzęsienia ziemi) lub mieć skutek bezpośredni dla rzucającego zaklęcie (najczęściej zdrowotny).

Możemy już sobie wyobrazić miejsce, okoliczności i czynności, które towarzyszą odprowadzaniu zaklęcia. Warto teraz zwrócić uwagę na czas, jakiego one wymagają. Otóż ustalenie odpowiednich pór



roku, miesiąca czy też dnia lub nocy, podczas których inkantacja ma szansę odnieść oczekiwany efekt, uatrakcyjnić obraz magii w rozgrywce. Dodatkowo odszukanie takich wskazówek może być zagadką samą w sobie na całą przygodę. Rytuały mogą być odprawiane np. podczas określonych pór roku związanych z pogańskimi wierzeniami, jak przesilenie dnia z nocą i inne okresy tego typu. Także bóstwa z panteonu Mitów wydają się wykazywać wzmogłą aktywność w czasie pewnych dni (w „Zewie Cthulhu” znalazła się grupa ludzi, którzy od lutego do kwietnia byli szczególnie podatni na moc Przedwiecznego). Nie bez znaczenia jest też treść zapowiedzi końca świata – pewne szczególne położenia ciał niebieskich względem siebie mogą ułatwić przepływ energii (co w grze może być równoznaczne z czasowym powiększeniem puli dostępnych Punktów Magii).

Magia to nie tylko zaklęcia. Związane z nią są również przedmioty. Mogą to być narzędzia stworzone mocą rodem z Mitów (Kryształ z Leng, Błyszczący Trapezoedron) i noszą wtedy nazwę artefaktów lub też księgi, których treść, historia czy sposób spisania łączy z tą pozaziemską magią. Już samo posiadanie takich przedmiotów może być niebezpieczne, nie mówiąc o korzystaniu z nich. Artefakty czy potężne księgi mogą mocą swej woli wpłynąć na charakter, postanowienia lub inne aspekty życia postaci. Jeśli Strażnik zdecydował się na włączenie tej opcji do gry, rezultat

oddziaływania tych przedmiotów łatwo można sprawdzić przy pomocy testu w Tabeli Porównawczej. Istnieje też wiele innych przedmiotów nie magicznych, które jednak emanują dziwną energią. Taka była np. niezwykle figúrka Wielkiego Przedwiecznego w opowiadaniu „Zew Cthulhu”, tiara z „Widma nad Innsmouth” czy monolit w „Dagonie”. W „Duchu ciemności” ogromny wpływ na poczynania bohatera miał tajemniczy kościół. Blake’a, bohatera tego opowiadania, ogarnia coraz bardziej niewytłumaczalna chęć odwiedzenia posępnego budynku. Czy to oddziaływanie było związane z przeklętymi mocami, które zagnieździły się w wieży kościoła, czy też każdy z nas kryje w sobie nieuzasadnioną chęć odkrywania tajemnic? Z kolei w „Piekielnej ilustracji” przedstawiona jest książka, której rysunek bardzo silnie oddziałuje na ludzi ([...] *młody człowieku, nie mów o tym nikomu, ale przysięgam na Boga, ta rycina uczyniła mnie głodnym. Głodnym pożywienia, którego nie mogłem wyhodować ani kupić...*). Podobne rzeczy niesamowicie intrygują Badaczy. Zapadają na długo w pamięć i śnią się po nocach...

Pamiętajcie, magia w naszym świecie jest tak obca, jak obce są istoty, które czają się wśród cieni, choć towarzyszą nam od milionów lat. I tak jak one spoczywają w uśpieniu, tak ta energia czeka na uwolnienie. Trudne to zadanie i wymaga wielu zabiegów, ale raz dokonane, będzie się objawiać z wielkim impetem.

„WIEDZMIN” Andrzeja Sapkowskiego

GRA WYOBRAŹNI

już na wakacje
polska gra fabularna
w najlepszym wydaniu

Tym razem przed Wami tylko jeden tekst, ale za to jaki!? Poison Ivy zawładnie Waszymi sercami tematem, który od dawna nurtował nas wszystkich. W jaki sposób wplatać do sesji wątki erotyczne, by nie zniesmaczyły graczy, a zarazem wprowadzały coś nowego do dotychczasowych rozgrywek. Na przyszły miesiąc trzymam dla was tekst Michała Mochockiego. Dzikie Pola istnieją na naszym rynku już długo. Nikt jeszcze nie podjął się jednak tak skrupulatnego opisanie sposobów wprowadzania tam nastroju. Ten czas nadejdzie niebawem.

Puszkini

Poison Ivy **Erotyka:** **KWESTIA ZMYŚLOWOŚCI**

Jeśli, czytelniku miły, zgadzasz się ze mną, iż można, należy, wypada i przystoi pójść w tę właśnie krainę zadowolenia i przyjemności, pójdźmy razem. W krainę, która serce bawiąc koi. Jeślibyś jednak uważał za zgorszenie, za brud i występki rozmowę o czymś, co daje – może i tobie w ukryciu? – tyle czulej rozkoszy, ile wzruszającego upojenia, a zarazem stanowi wszechobecny przywilej żywych istot, jeślibyś więc tę radość nazywałeś ohydą – rozstańmy się już teraz, rozstańmy się na wstępie.

Szymon Kobylński „Pasjans erotyczny”

Czym jest erotyka? Jaki związek może mieć z RPG? Czy należy wprowadzać wątki erotyczne w czasie sesji, czy lepiej ich unikać? Każdy z nas ma własną odpowiedź na powyższe pytania. Wszystko zależy od środowiska, wychowania, a nawet ilości lat oraz płci... Inaczej na zagadnienie to patrzy trzynastolatek grający w **Earth-dawna**, a inaczej dwudziestokilkuletnia fanka **Świata Mroku**. A dlaczego? Ponieważ wszyscy różnimy się od siebie, a w temacie erotyki chodzi głównie o emocje. Każdy z nas przeżywa pewne sprawy w nieco odmienny sposób. Najważniejszą zasadą, gdy o emocjach mowa, jest to, iż nie należy nikogo osądzać, odbierać mu prawa do pewnych stanów emocjonalnych, mówiąc „tak nie wypada”, a tak „nie należy”. Wewnętrzny świat jest twierdzą prywatności każdego z nas, wszystko w nim jest dozwolone i prawdziwe. Należy uczynić wszystko, by wkraczając do tego miejsca, nikogo nie poniżyć, nie obrazić, nie zranić i nie zniechęcić.

W antycznej Grecji zagadnienia związane z ludzimi tęsknotami i zmysłowością stały na porządku dziennym. W orszaku Dionizosa kroczyły namiętne menady i chichoczący satyrowie. Nikogo nie dziwiły liczne romanse Zeusa, miłosne strzały Erosa i erotyczne igraszki Afrodyty. Faktem jest, iż świat ten zniknął w pierwszych wiekach naszej ery i zastąpiony został pojęciem chwalebego postu, umartwień grzesznego ciała, a wszystko, co zmysłowe, kojarzono z Szatanem oraz nieczystą pokusą. Ten świat jednak także już został za nami. Dziś w dobie nowego millennium sami możemy wybierać,

czym są dla nas sprawy cielesne i duchowe. Ciało nie jest dla nas jedynie materialną i skażoną powłoką, umiemy cieszyć się z niego i czerpać z niewyczerpanej czary przyjemności zmysłowych. Należy pamiętać jednak o tym, iż wszystkie nasze

*Jeśli chcesz wprowadzić
wątki erotyczne do gry:*

Zasada pierwsza

Zapomnij o tym, co mówili ci koledzy i koleżanki na temat „tych momentów”. Zapomnij o filmach i obejrzanych świerszczkach. Zastanów się, co dla Ciebie oznaczają „wątki erotyczne”.

Zasada druga

Skonsultuj ze swoimi graczami, czy mają ochotę na wprowadzenie takiej tematyki do swoich sesji. Najlepiej zrób to w indywidualnej rozmowie z każdym, nie wystawiaj żadnych poglądów na ocenę innych.

Zasada trzecia

Zapytaj graczy, jak daleko są w stanie się posunąć. Niech wyznaczą granicę. Tylko oni wiedzą, gdzie leży punkt, przekroczenie którego spowoduje dyskomfort. Zaznacz, że w każdym momencie mogą przerwać grę lub powiedzieć Ci, jak czują się w danej sytuacji.

Zasada czwarta

Nigdy i pod żadnym pozorem nikogo nie zmuszaj do robienia czegoś, na co nie ma ochoty.

tendencje wynikają z dziejowego dziedzictwa, 1000 lat ciemnoty nie zabiło w człowieku antycznego ducha, ale i kolejne 1000 wolności nie przywróci nam dawno utraconej niewinności.

Erotyka wg słownika Kopalińskiego to sprawa miłości zmysłowej, kunszt miłosny i tematyka miłosna. Zauważmy, że w zagadnieniu tym może mieścić się zarówno tematyka miłości romantycznej, niespełnionej lub platonicznej, nasyconej erotycznym napięciem, jak i miłość czysto fizyczna, kaskady zmysłowych pocałunków, a nawet więcej. Możemy więc wybierać z szerokiego spektrum doznań. Niepodważalnym jest jednak to, iż wprowadzenie takich wątków wymaga odpowiedzialności, wyważenia oraz taktu. Wychodząc z założenia, iż:

Naturalia non sunt turpia – nic, co naturalne, płynące z wrodzonego popędu i układu, nie jest obrzydliwe, nie jest naganne (a słownik Kopalińskiego dodaje, że nie jest brzydkie, haniebne grzeszne)¹⁾, zmierzmy się z tematem erotyki w RPG.

Jak opisać ekscytującą i kipiącą erotyką scenę, nie psując kruchości chwili wulgarnością języka?

Jedno z zadań MG to dostarczanie opisów – i tu pojawia się problem. Jak opisać ekscytującą i kipiącą erotyką scenę, nie psując kruchości chwili wulgarnością języka? Powszechnie panuje przekonanie, iż język polski pod względem porozumienia w tych kwestiach aż straszy swym ubóstwem. Wszystko zależy od tego, co tak naprawdę chcemy przekazać i co spowodować – płomienny rumieniec u młodej graczki, nerwowy chichot siedzącego obok gracza czy chwilę cudownego rozmarzenia wypełnionego zmysłowością.

Poezja jest jedną z odmian miłosnego języka – jeśli trudno nam opisać własnymi słowami jakie wrażenia, doznania i stany przeżywa zakochana, oczarowana lub erotycznie zafascynowana osoba – możemy odwołać się do klasycznych utworów o miłości, czyli erotyków²⁾. Najlepiej stosować ten sposób wobec bardziej wrażliwych i zdradzających romantyczne usposobienie graczy – graczek. MG może w czasie sesji odczytać lub wyrecytować wybrany utwór. Może również przekazać tekst na kartce lub w formie listu.

Tak jak istnieją różne rodzaje miłości (sic!), tak istnieje wiele odmian erotyki. Jednej osobie wystarczy przelotne dotknięcie dłoni, spojrzenie lub uśmiech, inna potrzebuje silniejszych bodźców. Można oczywiście stosować cały wachlarz erotycznych fajerwerków, od tych najsztubniejszych do bardziej dosadnych.

Są tacy, którzy uwielbiają wysłuchiwanie „strasznych świństw”. Jednakże i w tym przypadku wszelki nadmiar może zaszkodzić, a nie pomóc. Nie popadajmy więc w przesadę.

Czy oprze się wezwaniu ktoś, kto otrzyma podobny list?

Kazimiera Zawistowska

Herodiada

*Czy wiesz co to rozkosz? Czy cię nie poruszy
Szept białych kwiatów w takie noce parne?
(...)*

Weźmę pożądań wejść do Twojej duszy!

*Płomiennym szeptem odemknę Twe uszy,
Podam ci usta drżące i ofiarne,
I ust Twoich ogniem ciało Twe ogarnę
Aż pieśczęt moich fala Cię ogłuszy!...*

*Pójdź!... ja rozkoszą śmię Tobie Jehowę...
Zapomnisz, twarzą padłszy na me łono,
Pijąc źrenice me błyskawicowe...³⁾
(...)*

Rozbudźmy zmysły naszych graczy, unikając jednak wszelkiego naruszania ich intymności. Odpowiednio przygotujmy pomieszczenie, gdzie ma się odbyć sesja. Przyćmione światło, miła woń zapachowej świecy, coś smakowitego do picia – np. koktajl truskawkowy – powinno wprawić graczy w miły nastrój. Powszechnie panuje mit, iż mężczyźni są wrokołowcami... nie proponuję jednak pokazywania graczom zdjęć roznegliżowanych modelek. Ciało kobiece jest piękne i pociągające. W tym przypadku gramy z wyobraźnią, a jeśli ktoś bardzo chce, to może sobie wyimagować postać wybranki... a zdjęcia mogłyby urazić jakąś graczkę. Może odwołanie do słów poety pomoże?

*Ciało kobiece! Tyś jest prochem, który natchnął
Wzruszeniem najwznioślejszym Byt niewysłowny!
(...)*

*Tyś jest materią, w której dusza się obnaża,
Grudą z odciskiem palców boskiego rzeźbiarza!
Głino dostojna, serce i usta cię pragną,
Tyś jest świętością samą, bo gdy duszę nagą
W ramiona swe przyzywasz tajemnym zaklęciem,
Zdaje się jej, że rozkosz jest tylko pojęciem.
A kiedy zmysły w ogniu, w sercu wzbiera trwoga,
Bo ty w objęciach możesz przybrać postać Boga!⁴⁾*

Co innego w przypadku postaci... z nimi możemy zrobić niemal wszystko. W granicach dobrego smaku oczywiście.

Proponuję skupienie się na opisie odczuwanych przez daną postać bodźców i wrażeń, rezygnując z dostarczaniem anatomicznych szczegółów. Zabarwienie erotyczne może mieć przelotny dotyk

Szaleństwo zmysłów

...Jakże wdzięczny jestem za ten tajemny zakątek! Wszystko tutaj podsyca i karmi pożerający mnie ogień. O Julio, ty wszystko wypełniasz, a płomień mych pragnień ogarnia każdy twój ślad. Tak, moje zmysły uległy tutaj nagłemu upojeniu. Nie znany mi, prawie niewyczuwalny zapach, słodszy od róży, delikatniejszy od irysu, tchnie z każdej rzeczy. Wydaje mi się że słyszę pieśzczotliwy dźwięk twojego głosu. Porzucane części twego odzienia ukazują mej płonącej wyobraźni obraz tego co ukrywają...⁵⁾

Wzrok: opisujemy kolory, kształty, falowanie obrazu, zamglenie i zmiany w percepcji, np. w obecności danej osoby wszystko wydaje się wyraźniejsze, drzewa są bardziej zielone, kolory jaskrawe lub właśnie przyćmione, efekt „stop klatki” lub zwolnionego filmu.

Słuch: wyostrza się lub wręcz przeciwnie, wszystko naokoło cichnie, słychać bicie serca, kroki, odgłos spadającego płatka kwiatu, słychać dźwięki ulubionego utworu itp.

Smak: wyostrza się, najlepiej wybadać, co gracz najbardziej lubi i opisać mu właśnie to. Ja na przykład lubię truskawki. Postać, w którą się wcielam, całując ukochanego, czuje smak i zapach truskawek.

Węch: proponuję opisanie ulubionych zapachów, dla mojej postaci są to truskawki, zapach perfum Poison lub Kenzo oraz mydło migdałowe. Każdy ma swój własny wachlarz ulubionych woni – poznaj go i wykorzystaj w opisie.

Dotyk: muska jak mgiełka, leciutko jak piórko lub mocniej. Opisz siłę dotyku lub fakturę powierzchni, np. jedwabistość włosów.



dłoni, musnięcie policzka, zmysłowe spojrzenie lub zapach egzotycznego kadzidła. Nie bez przyczyny mówił Kubuś Puchatek w książce, która się okazuje także lekturą dla zupełnie najbardziej dorosłych, że w jedzeniu miodu najmielsza jest chwila tuż przed zjedzeniem miodu...⁶⁾ Dlatego też nie musimy silić się na poetycki opis np. pocałunku. Wystarczy, że jasno damy do zrozumienia, iż jest on naturalną kolejną rzeczą w danej sytuacji.

Tym bardziej, jeśli postaci decydują się na „coś więcej”, nie róbmy z tego komedii, używając określeń typu „wniesiona męskość”, „mdlejąca kobiecość” itp., bo usłyszymy salwę śmiechu i cały tak pieczołowicie budowany nastrój diabli wzięli... Dostarczmy graczom prawdziwej symfonii opisów, stopniując intensywność i odmianę bodźców. Nie należy tu zapominać o takich zmysłach jak: wzrok, słuch, smak, węch i dotyk.

Erotyka w Wampirze

Są systemy, w których łatwiej jest przedstawiać erotykę niż w innych. W **W:M** istnieje nawet klan przesycony erotyzmem – Toreador. Założycielka klanu nazywa swe dzieci uwodzicielami i nakazuje im iść i cieszyć się nocą, co jako dekadencyjni artyści czynią z lubością. Nie trzeba być jednak Toreadorem, by czerpać przyjemność z uroków nocy. Każdy wampir może to robić, gdy tak jest jego życzenie.

Dla śmiertelnika widok wampira jest uczcą dla zmysłów – choć nie zawsze. Nieumarli jawią się jako doskonale piękne istoty. Samo obcowanie z czymś niepojętym wzbudza w ludziach dreszcz emocji. Pocałunek wampira jest wrotami do największej rozkoszy. I naprawdę dość łatwo to opisać... uczucie omdlenia, unoszenia, spadania, kaskadę barw, zapachów i dźwięków... niech chwila pocałunku wampira będzie momentem „gdy ziemia się poruszyła”.

Być może to właśnie erotyka przyciąga graczy do Wampira? Mimo iż *White Wolf* stara się wyciąć tę istotną sferę wampirzej egzystencji... erotyka w **Wampirze** jest obecna.

Dla wampira picie krwi może być przeżyciem wysoce nasyconym erotyką, a nie tylko zdobywaniem kolejnych punktów krwi. Dotyk ciepłej skóry ofiary, która wydaje się być taka krucha, wystarczy

jeden ruch, by uciekło z niej życie – czy to nie eks-
cytujące? Władza, jaką Nieumarli mają nad śmier-
telnikami, może być tak upajająca, jak niezwykle
udany seks.

Co jednak rozumiemy jako „erotykę”? Jeśli ogra-
niczymy się tylko do spraw seksu, to coś
nam umknie. Sam fakt wbijania kłóć
w białą szyję pięknej kobiety, która omdle-
wa z rozkoszy (ja wolę swoje wbijać
w niezwykle przystojnego faceta, powo-
li odgarniając jego długie włosy).
Szybki oddech ofiary, westchnie-
nie... zamglone oczy, nienasy-
cone pragnienie. Bicie jej ser-
ca, coraz szybsze i szybsze,
trzepotanie, gdy prawie cały
nektar już został wypity...
i jeśli wampir się nie powstrzyma
– śmierć ofiary. Śmierć na szczy-
cie rozkoszy. Wszystko to opi-
sane przez Narratora lub samego
gracza, jeśli pragnie się podzie-
lić miłymi doświadczeniami
z resztą obecnych na sesji.
Uczta dla zmysłów.

Czerwone wino... blask świec
i wygodne fotele, albo kanapa...
odpowiednia muzyka, ech...
OK. – już wracam do tematu.

Systemem stworzonym do wpro-
wadzenia tematyki miłosnej jest, moim
zdaniem, **Wraith: The Oblivion**. Miłość
jest tu w większości przypadków nie-
spełniona i nieszczęśliwa, gdyż kochan-
ków dzieli granica pomiędzy światami.
Bohaterowie to istoty zamieszkujące
Kraję Umarłych – z ziemskiego ży-
cia i ramion kochanka wyrwała ich Śmierć.

W zjawie budzi się tęsknota za przeszłością, pra-
gnienie bliskości i dzielenia się sobą z inną istotą.
Mamy tu do czynienia ze specyficzną odmianą ero-
tyki – zjawom pozostaje tylko cień tego, co miały
za życia. Bohaterami kierują Pasje – jedną z nich mo-
że być tu obsesyjna miłość do żyjącego kochanka.
Pragnienie obcowania z ukochanym, przelotnego
choćby dotyku jest wszechobecne i powoduje u zjaw
wewnętrzne konflikty, impulsywne pragnienia,
a czasem prowadzi nawet do tzw. „nawiedzenia” –
czyli skorzystania z ciała innej osoby żyjącej w ce-
lu uwiedzenia dawnego kochanka. Podczas obser-
wacji żyjącego kochanka każdy gest, spojrzenie
może być nasycone dużą dozą zmysłowości – tego,
co dla zjawy jest prawie nieosiągalne. Dodatkowym
cierpieniem dla uwięzionej w Zaświatach duszy jest
oglądanie ukochanej osoby rozpaczającej po śmier-
ci swego kochanka, a wreszcie zaznajającej ukojenia
lub pocieszenia w ramionach kogoś innego. System
ten zachęca do wprowadzenia wątków gotyckiego
romansu, którego tajniki zostały doskonale opisane
w dodatku **Love Beyond Death** autorstwa Heckela,
Brucato i Hartshorn.

W ZC sprawa jest o tyle prosta, iż Badacze są
ludźmi, a skoro nie, co ludzkie, nie jest nam obce,
łatwo w nastrój grozy wpleść wątek ero-
tyczny. Nie przewiduję zaangażowa-
nia Wielkiego Przedwiecznego w te
sprawy. Gdy życie i zdrowie psy-
chiczne Badaczy jest zagrożone, łatwo
im podsunąć jakąś przyjazną isto-
tę rozsiewającą wokół nastrój
zmysłowości (oby nie był to Ny-
arlathothep). Warto pa-
miętać, iż rzeczywistość
ZC odbiega nieco od na-
szej. W tamtym czasie kobie-
ty były nieco bardziej
wstydlive, mężczyzna
i gentleman stanowiły sy-
nonimy, o AIDS nikt nie
słyszał. Obowiązywały rów-
nież nieco inne zasady mo-
ralne. Mężczyźni śnili o de-
likatnych, eterycznych kobietach,
które mogliby ochraniać. Płeć pię-
kna marzyła o silnym, mądrym i ko-
chającym partnerze... no, ale to już
inna historia. Snując wątek erotycz-
ny w ZC, nie należy zapominać
o niezwykle uwodzicielskich hy-
brydach i tajnych bluźnierczych ry-
tuałach, mogących zmącić w głowie
niejednemu Badaczowi. Znane są
wszak przypadki uwiedze-
nia we śnie przez jakąś
paskudę niewinnego



W „Czarnym pocałunku” bohater – Gra-
ham Dean – musi zmierzyć się z uwodziciel-
skimi talentami Morelli Godolfo – własnej
pra-pra-babki.

*... zasnął, ale tym razem śnił inny sen.
Wpierw ciemność i huk, i dudnienie
rozniewanego morza, splecione z mgli-
stym wspomnieniem kobiecego uśmie-
chu – kobiecych ust – kuszących, lekko
rozwartych – lecz dziwnie ograbionych
z czerwieni... Nie! Usta były blade, bez-
krwiste, jakby należały do kogoś, kto od
dawna leżał w grobie. [...]*

Scenariusz podobnej intrygi wraz z pasjo-
nującymi opisami podwodnego życia bardzo
dobrze nadaje się do odegrania wraz z nie-
ziemskim wręcz wątkiem erotycznym.

mężczyzny, wyprowadzenie go w inne wymiary itp. Tak to wygląda z zewnątrz, a jak przedstawia się opis dla owego nieszczęśnika? Potworna istota powinna być opisana jako niezwykle pociągająca (pamiętajmy, że Badacz ulega złudzeniu) i godna pożądania. Z przypadkiem takim mamy do czynienia w opowiadaniu „Czarny pocałunek” Roberta Blocha i Henry’ego Kuttnera.⁷ Rozkosze, jakich doznaje uwiedziony, podążając za wybranką, powinny równać się tym, które przeżywają bohaterowie kolejnych części „Hellraiser’a”... no, a gdy czar i euforia opadną, to z pewnością i ucieczka w Góry Szaleństwa Badaczowi nie pomoże.

Erotyka i Anioły

W mało znanym i często krytykowanym systemie *In Nomine Satanas/Magna Veritatis* (znanym na naszym rynku jako *In Nomine Magnae Veritatis*) możemy zmierzyć się z erotyczno-mistycznym wątkiem ciemnej pokusy ciała i wzniosłego utrzymywania czystości zarówno cielesnej, jak i duchowej. Gracze wcielają się tu w postaci demonów i aniołów. W naszej kulturze wątek wodzenia na pokuszenie jest dość mocno zakorzeniony. Nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy go wykorzystali do własnych celów. Wśród grzmiących dźwięków egzorcyzmów wątek erotyczny może rozwijać się nad wyraz interesująco. Możemy stworzyć postać zmysłowej demonicy, budzącej w całej drużynie aniołów grzeszne pragnienia. Osoby wierzące, iż anioł nie robi wszystkiego w imię dobra... możemy naprawdę zaskoczyć, odpowiednio motywując pewne działania. Gierki prowadzone między przedstawicielami odwiecznie antagonistycznych stron mogą okazać się niezwykle pasjonujące oraz nasycone erotyką. Zwłaszcza gdy na pozór odwrócimy rolę – dlaczego postać anioła nie ma się wydawać śmiertelnikom pociągająca? Doskonale zostało to pokazane w filmie „Michael” z Travoltą. Widzimy w nim, jak zniewalający może być dla kobiet wysłannik niebios. Dawno też zrezygnowano z obrazów bezrozumnego i paskudnego demona. Teraz Szatan i jego wysłannicy również pokazani zostają jako osoby godne pożądania, nienagannie ubrane i inteligentne – widzimy to chociażby w „Adwokacie diabła”. Stwórzmy więc dla naszych graczy zmysłowe odpowiedniki po obu stronach barykady, a wzbogacimy grę o emocjonujące napięcie.



Romantyczne krasnoludy

W systemach typu *fantasy* często spotykanym synonimem erotycznych doznań jest... sakramentalne zdanie: „Idziemy na dziwki”. Jak wiadomo, niewiele tu później pada opisów, ale gracze są zadowoleni udowodnieniem swej męskości i faktem, że o owych „dziwkach” nie zapomnieli. Często zachowanie zmienia się, gdy do drużyny dołącza postać jakowejś graczy... wówczas przybytek rozpusty schodzi na dalszy plan. Ale można podejść do problemu nieco odmiennie i zafundować graczom coś więcej niż pobieżny opis domu publicznego, bo samo „pójście na dziwki” nie oznacza doznań erotycznych.

Skoro ten element gry sprawiał im tyle frajdy, podajmy go w bardziej rozbudowanej formie – opiszmy pracujące tam dziewczyny (a skoro jest i graczy, to jej się też coś należy, prawda? – jeśli odgrywa postać kobiecą, to niechże znajdzie odpowiednie towarzystwo dla siebie) i chłopaków jako istoty godne pożądania i profesjonalne w swoim fachu; czyste, zadbane i oczywiście odpowiednio płatne – bo opis bezżębnej i brudnej niewiasty kupczącej swymi wdziękami może kogoś zniesmaczyć. Jeśli wprowadzimy drużynę w taką sytuację ze wszystkimi jej szczegółami, to albo zrezygnuje z chodzenia na dziwki, albo zobaczy, że dziwki to też ludzie... mają imiona i każda specjalizuje się w czym innym. Gdy gracze są wyjątkowo młodzi, to może powinni zrezygnować z odgrywania czegoś, o czym nie mają zielonego pojęcia i skupić się na mordowaniu potworów – łatwiej wszak sobie wyobrazić mordowanego potwora niż... no właśnie. Wszystko przed Wami, drodzy młodzi gracze, ale sesje RPG nie zastąpią wiedzy z zakresu „Przystosowania do życia w rodzinie”, czy jak to się powinno fachowo nazywać. Wróćmy jednak do zagadnień podstawowych.

W systemach, gdzie gracze wcielają się w postacie innych ras, sprawa erotyki może się nieco komplikować. By sobie nieco ułatwić, najlepiej nie zwracać uwagi na rasowe ograniczenia lub prowadzić wątki erotyczne w obrębie jednego gatunku. Radzę tu przede wszystkim zachowanie zdrowego rozsądku. Nie wdając się w dyskusję, kto jest bardziej seksowny: elf czy krasnolud, pozostawiam to osądowi graczy i prowadzonych przez nich postaci. Każdy z nich jest zdolny do przeżywania emocji i odbierania świata. W obecności postaci, którą pragniemy zafascynować erotycznie bohaterów, powinni oni widzieć świat jako piękniejszy, barwniejszy, otoczenie jako bardziej przyjazne lub wręcz mało istotne. Mogą – i to niezależnie od rasy – przeżywać stany euforii lub też głębokiej

MG może użyć wielu tradycyjnych wybiegów, by wzbudzić w członkach drużyny silny afekt:

Elf siedział, ostrząc groty strzał. Nagle spod kopyt galopującego środkiem drogi konia wystrzelił z niezwykłą szybkością kamień... i porządnie uderzył elfa w sam środek czoła. Bohater traci przytomność... budzi się, cucony rękami karczmarki (tylko ona była w pobliżu).

Widzi cudowną postać okrytą jasną poświatą, nie może skupić wzroku, ale wie, że to istota niemal boska wyrwała go z Otchłani...

Jak pewnie się domyślicie, ową istotą może być wyjątkowo nieurodziwa karczmarka, której elf przed wypadkiem nie darzył sympatią. Dopóki znów coś go porządnie nie trzepnie w głowę, może wydawać się... zakochany. Wierni towarzysze z drużyny chyba nie zostawia przyjaciele w takiej sytuacji? Zanim jednak rzeczony wyswobodzi się z objęć oblubienicy, wiele zabawnych scen może mieć miejsce.

Przeciwnik drużyny przygotował wyjątkowo wredny eliksir – wlał go do bukłaka jednego z bohaterów. Specyfik działa tak, że po wypiciu bohater zakochuje się w pierwszej postaci, jaką zobaczy... gdy MG będzie również wredny, może być to np. przebiegająca koza albo wyjątkowo nieurodziny towarzysz podróży. Może się zdarzyć i tak, że obiektem uczuć będzie śliczna i zacna niewiasta, dzięki której bohater pozna smak wygodnego i szczęśliwego życia.

depresji i rozczarowania z powodu straty ukochanej osoby. Możemy tu wykorzystać postaci prowadzone przez MG lub wprowadzić element napięcia między samymi bohaterami.

Jak wiadomo, chodzą różne plotki na temat erotycznych apetytów elfów, ale tylko sami gracze mogą określić, na co mają ochotę, a co ich już w grze nie będzie bawiło. Może się np. zdarzyć prowadzenie postaci elfa znajdującego Kamasutrę. Wiadomo od razu, że gracz wybierając taką zdolność liczy na to, iż MG ją zauważy i dostarczy mu okazji i możliwości udowodnienia całej drużynie swych niecodziennych talentów.⁸⁾ Sądzę, iż to by dostarczyło wszystkim zgromadzonym na sesji dobrej zabawy.

Istnieją pewne pułapki – gracze to (na ogół) kobiety i mężczyźni. Trudno im czasem wyzbyć się maniery własnej płci, choć bardzo się starają. Gdy odgrywana przeze mnie postać elfki znalazła się w karczmie wraz z resztą drużyny, a MG zaczął opisywać wielorakie zalety występującej tancerki... no cóż, nie ukrywam, że ten opis na mnie nie podziałał.

Pewnie bardziej interesujący byłby widok zniewalającego tancerza, ale tego twórcę scenariusza nie przewidział (czasem wydaje mi się, że scenariusze tworzą chłopcy dla chłopców...). Musiałam odczuwać dziwne sensacje, wpatrując się w ową kobietę. No, ale szybko zaczął się wygrzew, więc nie zdążyłam się zbyt sfrustrować, choć oczywiście uważam, że kobiece ciało jest bardzo piękne.

Przykład ten pokazuje, iż to, co działa na panów, niekoniecznie działa w tym samym stopniu na panie. Bo łatwo powiedzieć...

MG: *Kobieta ta wzbudza wasze pożądanie... [tu rzut okiem na niewyraźną minę graczy] ... niezależnie od waszej płci... ale niekoniecznie graczom łatwo się w to wczuć.*

Czasem różni ludzie mogą mieć wiele frajdy, odgrywając postać o odmiennych od ich własnych upodobaniach seksualnych. Zdarzyć się też może, że kwestia ta będzie wprowadzała w zakłopotanie – ludzie mają do tego prawo i jeśli coś jest nie tak, to powinno się o tym porozmawiać. Wyjściem z sytuacji jest zmiana scenariusza i dostosowanie go do upodobań graczy lub zmiana aspektów danej postaci – ewentualnie uprzedzenie, iż coś takiego będzie miało miejsce, by gracz mógł się odpowiednio przygotować psychicznie np. na odgrywanie biseksualisty.

Mimo iż podczas prowadzenia wątków erotycznych czeka na nas wiele pułapek – a to język zbyt wulgarny, a to gracze się nie wczuwają – warto to robić. Po kilku próbach nabiera się swobody oraz łatwości w wykrywaniu, co jest najlepsze dla każdego z graczy. Nie należy zapominać, że erotyka to nie tylko sprawy seksu, ale również zmysłowości, romantycznej miłości, gotyckiego romansu i wierszy miłosnych. Należy często rozmawiać ze swoimi graczami, czy wprowadzone nowości im pasują, jak się z nimi czują itp. Gdy w grę wchodzi opis intrygującej sceny, można dopuścić do głosu daną postać – niech sama opisz, co czuje i robi w tym zmysłowym momencie. Po kilku próbach na pewno się uda. Nie wolno jednak nikogo zniechęcać, wyśmiewać czy oceniać – musi to być powiedziane jasno na samym początku. Jeśli graczom podczas sesji brak ekscytacji, powinni o tym poinformować swojego MG i być może dać mu do przeczytania powyższy artykuł... może wasz MG po prostu na to nie wpadł?

Sesja, gdzie wszystkie zmysły zostają pobudzone, a gracze i MG na zmianę snują ekscytujące opisy, zna pewno zapadnie na długo w pamięci.

¹⁾ Cyt. za S. Kobylińskim „Pasjans erotyczny”, Glob 1986.

²⁾ Interesującym wyborem utworów o miłości jest „Jesteś większa od świata”, Wydawnictwo Książkowe IbiS, Warszawa 1996. Polecam również: „Kocham – liryka francuska” (Baudelaire, Verlaine, Rimbaud, Apollinaire), Sternik 1995.

³⁾ „Przecież mnie kochasz nad życie – poezja miłosna wybór sentymentalny”, Cypniew, Łódź 1993.

⁴⁾ Wiktor Hugo „Stworzenie kobiety”.

⁵⁾ Jean Jaques Rousseau „Nowa Heloiza”.

⁶⁾ tamże.

⁷⁾ Opowiadanie zawarte w „Księdze Ioda”, Mag 1997.

⁸⁾ Niestety, rzeczony elf nie miał dużego talentu do walki i... skończył pod zwalnymi bliżej nieokreślonego potwora.

➔ ciąg dalszy ze strony 24

Moc Jedai <i>Puszkina</i>	02(74)
Tajemnica zegramistrza <i>Michał Bukowski i Paweł Rytka</i>	03(75)
Asylum <i>Michał „G-san” Gmurek</i>	03(75)
Jan Mortensen, kawaler cudzoziemski <i>Tomasz Gnas</i>	04(76)
Kaznodzieja <i>Jerzy Cichocki</i>	05(77)
Podwójna tożsamość <i>elendil</i>	05(77)
Requiem <i>Michał „Dagon” Gmurek</i>	05(77)
Kałuża krwi, rozrzucone wnętrze <i>Tomek Suwalski</i>	06(78)
Nieśmiertelny <i>Jerzy Cichocki</i>	06(78)
Ramy rzeczywistości <i>Joe Abakadabra</i>	06(78)
Dywan <i>elendil</i>	06(78)
Ścieżka Pragmatyzmu <i>Łukasz Lipiński</i>	06(78)
Matrix vs ZC <i>Joe Abakadabra</i>	07-08(79-80)
Ostatni pokój <i>Miłosz</i>	07-08(79-80)
Zemsta wdowy <i>Tomasz Gnas</i>	07-08(79-80)
Radio „Głos Boga” <i>Joe Abakadabra</i>	07-08(79-80)
Matt Rehme <i>Joe Abakadabra</i>	07-08(79-80)
Kim jest Łucja? <i>Matylda Dryzner</i>	09(81)
Weekendowa wpadka <i>Anika Radzka</i>	09(81)
Architekt <i>Joe Abakadabra</i>	09(81)
Powązki, listopad <i>Marcin Tysler</i>	10(82)
Klub szachistów <i>Darek Ojdana</i>	10(82)
Portret pamięciowy <i>Jacek „Trenor” Jaskólski</i>	10(82)
Saa’ral <i>Tomek „Horny” Chojnacki</i>	10(82)
Sprawiedliwość Sabbatu <i>Janek „Boromir” Tkaczyk</i>	11(83)
Gorzki tyk historii <i>Darek Ojdana</i>	11(83)
Iliradis – wioska chaosu <i>Tomek „Horny” Chojnacki</i>	11(83)
Pomysł na kampanię <i>Jacek Jaskólski</i>	11(83)
„I... Stworzył człowieka” <i>Łukasz Kuch</i>	12(84)
Upadek <i>Krzysztof „Kas” Siejkowski</i>	12(84)
Niespodzianka!!! <i>Darek Ojdana</i>	12(84)
Powrót do postaci <i>Jacek Jaskólski</i>	12(84)
Bohater Niezależny <i>Horza</i>	12(84)

Deadlands:

Ruszał na zachód, młodzieńcze! Opo- wieść o Dziwnym Zachodzie sier- żanta Seana Slade’a z Armii Północ- nej Wirginii <i>Tomasz Z. Majkowski</i>	10(82)
Szlachetna sztuka pojedynku: O życiu rewolwerowca opowiada William „Sonnyboy” Jackson <i>Tomasz Z. Majkowski</i>	11(83)
Co się wydarzyło w Finnegans Lake <i>Tomasz Z. Majkowski</i>	12(84)

Dzikie Pola:

Złota brama <i>Aleksandra Mochocka i Mi- chał Mochocki</i>	01(73) i 02(74)
Wilczyca – diariusz <i>Tomasz Wolski</i>	05(77)
Z diabłem za miedzą <i>Artur Machlowski</i>	07-08(79-80)
Na południe od Dniestru <i>Tomasza Gnasa</i>	09(81)
Pieprznie i szafranno, moja mościa panno <i>Joanna Biczak</i>	10(82)
Nie trać waszmość głowy! <i>Jacek Komuda</i>	11(83)
O Tatarach litewskich <i>Michał Mochocki</i>	12(84)

Earthdawn:

Dlaczego gram w Earthdawn? <i>Andrzej Swędryński</i>	01(73)
Głosiciele Pasji <i>Andrzej Swędryński</i>	01(73)
Rasy <i>Andrzej Swędryński</i>	01(73)
Trzy wioski <i>Elendil</i>	01(73)
Mroczny i waleczny Zabójca Horrorów <i>Tomek Kreczmar</i>	02(74)
Nieprzyjemne Przebudzenie Ziemi <i>Andrzej Swędryński</i>	03(75)
Decyzja głosiciela <i>Andrzej Swędryński</i>	03(75)
Kocia gildia <i>Robert „Bothari” Wołkiewicz</i>	04(76)
Horror godny potwora <i>Miłosz</i>	05(77)
Jak trudno jest zostać uczniem... <i>Andrzej Swędryński</i>	05(77)
Splugawione duchy <i>Dan Allard</i>	06(78)
Czy szczęście może trwać wiecznie? <i>Andrzej Swędryński</i>	06(78)
	i 07-08(79-80)
Historia Throalu <i>Toread</i>	09(81)
Powietrzny okręt <i>Maciej Szaleniec, Rafał Olszowski</i>	09(81)
Gildie i bractwa <i>Robert Fulford</i>	10(82)

W królestwie odrodzonego słońca – Rola muzyki w „Przebudzeniu Zie- mi” <i>Wojciech Jagodziński „Inkay- on”</i>	10(82)
Magia powiązań <i>James Rocco</i>	11(83)
Piękna i bestia <i>Maciej Szaleniec</i>	11(83) i 12(84)
Miasto Kamieny Młot (część I) <i>Jeremy Mettler</i>	12(84)

Gasnące Słońca:

Ludzkość znów patrzy w gwiazdy z nadzieją	05(77)
Mieszkańcy Znanych Światów	06(78)
Najważniejsze światy uniwersum Ga- snących Słońc	07-08(79-80)
Pandemonium uwolnione <i>Andrew Greenberg</i>	10(82)
Stacja kosmiczna Cumulus <i>Bill Bridges</i>	10(82)
Okup za Chaz Khao <i>Andrew Greenberg</i>	11(83)

L5K:

Noc Świetlików <i>Tomasz Z. Majkowski i Krystyna Nahlik</i>	05(78) i 06(78)
Mistrz Honakura opowiada o początkach Szmaragdowego Cesarstwa	04(76)
Maho: Czarna Magia <i>John Wick</i>	10(82)

Świat Mroku:

Kto jest lepszy: Rambo czy Comandó? <i>Katarzyna „Kicia” Kolwas</i>	01(73)
Femme fatale <i>Hubert „Nog” Szuszkie- wicz</i>	01(73)
Knajpa <i>Hubert „Nog” Szuszkiewicz</i>	02(74)
Auf wiedersehen, Mein Herr <i>Tomasz F. Misiorek</i>	02(74)
Tabula Rasa <i>Michał „Malkav” Sto- kowski</i>	02(74)
Caern <i>Michał Studniarek</i>	03(75)
Oddech Ouroborosa <i>Paweł „ShandoR” Marczewski</i>	04(76)
Trzęsienie rzeczywistości <i>Tomasz F. Misiorek</i>	06(78)
To potworne człowieczeństwo <i>Katarzy- na „Kicia” Kolwas</i>	07-08(79-80)
Kiedy Sabat trafi pod strzechy... <i>To- masz F. Misiorek</i>	07-08(79-80)
Cztery kościoły, cztery sekrety <i>Tomasz F. Misiorek</i>	09(81)
Księga Gildii: Mnemoid <i>Paweł „Shan- dor” Marczewski</i>	09(81)
Nie spoglądaj wstecz <i>Ewa Hejniak, Tomasz F. Misiorek</i>	09(81)

Ciemna strona mumii	
<i>Belphegor</i>	10(82)
Proces <i>Marcin Blacha</i>	10(82)
Wampir: Apokalipsa	
<i>Michał Mochocki</i>	11(83)
Wampir 2313 <i>Przemysław Szymczak</i>	11(83)
Dalej na wschód niż Niemcy	
<i>Tomasz Andruszkiewicz</i>	11(83)
Nadchodzi świt	
<i>Przemysław Szymczak</i>	12(84)
Kłątwa przypadku	
<i>Wojtek Szymonik</i>	12(84)
Warhammer:	
Nowe zasady walki strzeleckiej	
<i>Dawid Drużyński</i>	01(73)
Jeszcze nowsze zasady walki strzeleckiej	
<i>Wojtek Morawski, Piotrek „Orłoś” Orłowski</i>	01(73)
Bohaterowie półkrwi	
<i>Krzysztof Wierzbicki</i>	01(73)
Odtworzenie organu	
<i>Filip Łuszczak</i>	01(73)
To samo, ale trochę inaczej	
<i>Maciej Kowalski</i>	01(73)
Halflingi w armii Imperium	
<i>Piotr Zawadzki</i>	01(73)
Polowanie <i>Elendil</i>	01(73)
Panteon elfich bogów: Adamnan na	
<i>Brionha Thil'nen & Ellentir</i>	02(74)
Dalej są tylko smoki <i>Janek Sielicki,</i>	
<i>Marcin Baryłka</i>	03(75)
Pasta Nostra <i>Johan Knotte</i>	04(76)
Bissingen: miasto wszelkich uciech	
<i>Maciej Szaleniec</i>	05(77)
Czynnik Chaosu <i>Junior</i>	06(78)
Grotołaz <i>Seth</i>	06(78)
Poławiacz pereł <i>Krzysztof „SETH”</i>	
<i>Gryc</i>	07-08(79-80)
Kto mieczem wojuje... <i>Paweł „CanGu-ru” Malon</i>	07-08(79-80)
A gdyby bohaterowie... żebrali?	
<i>Bjorn</i>	09(81)
Ciężka dola gracza	
<i>Marek „Mcgregor” Pańczyk</i>	09(81)
Na haju	
<i>Michał „Mada” Kwietniewski</i>	10(82)
Schizma Gottharda Holbeina	
<i>Sławomir Łukasz</i>	10(82)
Zabójcy Trolli: Nowe spojrzenie	
<i>Łukasz „Klocek” Sikorski</i>	10(82)
Łyk krasnoludzkiej gorzałki	
<i>Łukasz „Klocek” Sikorski</i>	11(83)
Ta zapomniana ogłada	
<i>Ignacy „B&G” Trzewiczek</i>	11(83)
La Belle Sorciere <i>Maciej Szaleniec,</i>	
<i>Joanna Tadeusiewicz</i>	11(83)
	i 12(84)

Czas Apokalipsy	
<i>Sławomir Łukasz</i>	12(84)
Zew Cthulhu:	
Metody konwersji filmów grozy na	
sesję RPG <i>Michał „Puszkina”</i>	
<i>Marszałik</i>	01(73)
Vademecum Badacza Tajemnic	
<i>Jerzy Cichocki</i>	01(73)
Halloween, czyli dzień rozrachunku	
<i>Joe Abrakadabra</i>	01(73)
Terapia szokowa – „macki”!	
<i>Joe Abrakadabra</i>	01(73)
Dom spokojnego szaleństwa	
<i>Jerzy Cichocki</i>	02(74)
Prawda o górze Shasta	
<i>Jerzy Cichocki</i>	02(74)
Bajki dziadka Joe Abrakadabra	
<i>Joe Abrakadabra</i>	02(74)
Niejasna intryga	
<i>Adam „Wolvie” Wieczorek</i>	02(74)
W kręgu Cthulhu...	
<i>Jerzy Cichocki</i>	03(75)
Macki ogólnościowe	
<i>Adam „Wolvie” Wieczorek</i>	03(75)
„The Syberian Sun”	
<i>Maciej „Szczesio” Szczesnik</i>	04(76)
Techniki grozy	
<i>Puszkina</i>	04(76) i 07-08(79-80)
Wyjątki z kwartalnego raportu działu	
analiz fundacji Wilmartha	
<i>Maciej Kołakowski</i>	05(77)
Z archiwów Wydziału X: Naprawdę	
tajna wojna Hitlera	
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	05(77)
Cthulhu: the Next Generation	
<i>Łowca</i>	06(78)
Techniki grozy: Straszanie obok	
<i>Puszkina</i>	07-08(79-80)
Towarzystwo	
<i>Joe Abrakadabra</i>	07-08(79-80)
Każąca macka Cthulhu	
<i>Puszkina</i>	09(81)
Cyberpunk 2020:	
Neonowe gwiazdy są w porządku	
<i>Joe Abrakadabra</i>	09(81)
Sprzed tysiącleci	
<i>Krzysztof Piskorski</i>	09(81) i 10(82)
Historia Wydziału X <i>Anonim</i>	10(82)
Z archiwów Wydziału X:	
Spokojne wody Bałtyku	
<i>Jerzy Cichocki</i>	11(83)
Kulty i kultysty <i>Julie Hoverson</i>	11(83)
Postapokaliptyczny Zew Cthulhu	
<i>Joe Abrakadabra i Kormak</i>	
<i>Mak Art.</i>	12(84)
Techniki Grozy: Narracja	
<i>Puszkina</i>	12(84)

PRENUMERATA SPECJALNA: WYNIKI

Szczęśliwcy, którzy otrzymają podręcznik podstawowy „Legends Pięciu Kręgów”:
Jacek Gózdź; Lublin
Piotr Nowak; Katowice
Wanda Opilska; Gliwice
Marcin Pankiewicz; Łańcut
Protazy Reymer; Warszawa
Witold Skomia; Tarnobrzeg
Konrad Soboń; Bukowno
Krzysztof Tomaszewski; Kraków
Lucjan Wilczewski; Rumia
Wojciech Zinka; Koszalin

Szczęśliwcy, którzy zostaną obdarzeni komiksami wydawnictwa EGMONT:
Piotr Domaradzki; Łódź
Daniel Dubel; Wrocław
Joanna Kilańska; Kalisz
Michał Kłosowski; Bydgoszcz
Kacper Kowalik; Szczecin
Mateusz Neubert; Warszawa
Jacek Pawlak; Lutowska
Łukasz Piotrowski; Żelów
Przemysław Skumbin; Olsztyn
Paweł Zdanowski; Gryfice

Szczęśliwcy, którzy zostaną obdarzeni podręcznikiem głównym do gry „Gasnące Słońce”:
Konrad Billewicz; Warszawa
Seweryn Makowski; Inowrocław
Konrad Siemaszko; Gdynia
Michał Szulc; Warszawa
Andrzej Wratny; Warszawa

Szczęśliwcy, którzy zostaną obdarzeni pozycją „Deadlands: podręcznik gracza”:
Michał Badziak; Gdynia
Andrzej Kurkowski; Gdynia
Michał Kuziorowicz; Starcza
Maciej Watras; Duszniki Zdrój
Krzysztof Zagrajek; Warszawa

Szczęśliwcy, którzy zostaną obdarzeni podręcznikiem „Earthdawn: Przebudzenie Ziemi”:
Marta Michalska; Kraków
Wojciech Olszak; Piastów
Rafał Próchniak; Wrocław
Ryszard Rębisz; Nowy Dwór Maz.
Grzegorz Szydełko; Trzebnica

Czołem! Dzisiaj druga z czterech planowanych części opowieści o Tatarach, pióra Michała Mochockiego. Autora chyba nie muszę reklamować! Następne odcinki już lada chwila.

JeRzy

Michał Mochocki

SZKICE TATARSKIE

Oto garść wskazówek i szkiców dyariuszy jako uzupełnienie głównego artykułu. Poniższe konspekty opracowałem dla drużyny składającej się w większości z Tatarów wyznania muzułmańskiego. Jeżeli w Swawolnej Kompanii jest tylko jeden taki Tatar, bądź są oni w mniejszości, scenariusze przygód nie będą się zbyt różniły od zwyczajnych dyariuszy sarmackich. Jeśli jednak Tatarzy przeważają, jeśli to oni nadają charakter Kompanii, wtedy ów tuzin porad i pomysłów na pewno się przyda. *Allach akbar!*

Bawcie się dobrze.

1. WOJSKO RZECZYPOSPOLITEJ

O taktyce wykorzystania jazdy tatarskiej.

Główny atut jazdy lekkiej to szybkość i zwrotność. Nienajlepsi w starciu pierś w pierś, byli Tatarzy niezastąpieni, gdy chodziło o **rekonesansy**, **wypady na tyły wroga** i **aprowizację** armii. W bitwie Tatarzy często występowali zaczepnie na samym początku, aby strzałami z łuków i szarpaniem przednich szeregów osłabić siłę bojową przeciwnika, po czym wycofywali się, ustępując miejsca cięższemu chorągwiom. Główne zadania dostawali na skrzydłach formacji, lekka jazda jest bowiem doskonała do szybkich **manewrów oskrzydlających**. Zaś po wygranej bitwie nie było lepszej formacji nad lekkie chorągwie do **pościgu** za nieprzyjacielem. Dołożywszy do tego **blokade** miast i twierdz, **przechwytywanie** transportów i **służbę kurierską**, będziemy mieli komplet właściwych zastosowań jazdy tatarskiej.

Wiedza ta jest niezbędna graczom, niezależnie od tego, czy będą zwykłymi wojownikami, czy też starszą chorągiewną; zarówno w chorągwi rodowo-plemiennej (ściahu), jak i w zaciężnej.

2. WOJNA W INFLANTACH (1600-02 R.)

*Typowa kampania spod znaku „palić, gwałcić i rabować” (choć nasi Tatarzy zwykli postępować w kolejności dokładnie odwrotnej), doskonała dla turlaczy i kolekcjonerów skarbów z jednej strony, ale z uwagi na okrucieństwo, bezprawie i zdecydowane **antybohaterstwo** Panów Braci, przednia również dla miłośników horroru wewnętrznego.*

Król-hospodar wzywa Tatarów na wojnę. Hetman, znając tatarską skłonność do łupiestwa, przydziela ściahom bezpośredniego dowódcę (książę

Jerzy Drucki-Sokoliński), by ich krótko trzymał i na Szweda szczwał, gdy trzeba. Lecz Tatarzy nie czekają przyjazdu wodza i ruszają „na wojnę” na własną rękę – ale nie po sławę wojenną, lecz po łupy. Hulając bez wodza swobodnie po Inflantach, grabią okrutnie miejscowych chłopów i szlachtę. Ze Szwedem wojować nie chcą, a kontaktu z wojskiem polskim równie pilnie unikają, by ich na powrót nie wzięto. W latach 1600-1602 samowolnie wypuszczają się do Inflant kilka razy, zawsze wracając ze znaczną zdobyczą.

3. W SPRAWIE BUDZIACKIEJ (1637 R.)

Dyariusz polityczno-obyczajowy dla Tatarów pozostających w służbie pana Stanisława Koniecpolskiego, hetmana wielkiego koronnego.

„Otóż w 1637 roku Tatarzy budziaccy zbuntowali się przeciw krymskim Gerejom, którzy chcieli przesiedlić ich w stepy między Kubaniem a dolnym Donem. W czasie walk zabili dwóch członków dynastii chańskiej. Obawiając się krwawej zemsty ze strony chana Bahadur Gereja (1636-1641 r.), uszli w stepy podległe Rzeczypospolitej. Dnia 19 sierpnia doręczyli hetmanowi wielkiemu, Stanisławowi Koniecpolskiemu, list z gotowością poddania się Polsce. Pisali w nim, że będą wrogami Krymu i Turcji, chcą osiedlić się w Rzeczypospolitej i żyć pod władzą króla polskiego” (Borawski s. 154).

Bohaterowie jako pierwsi nawiązali kontakt z posłami Azameta Murzy, jednego z przywódców budziackich buntowników i największego zwolennika przyjęcia zwierzchnictwa polskiego. To bohaterowie przywieźli wieść hetmanowi Koniecpolskiemu. I to oni będą przez cały czas pośredniczyć w rozmowach z Tatarami. Niech obudzi się w nich prawdziwy zapał, niech myśla o wielkich dokonaniach i wielkich zmianach – czytałeś „Pana Wołodyjowskiego”? Tam Azja Tuhajbejowicz snuje podobne plany. Niechaj bohaterowie zaprzyjaźnią się z Azametem Murzą i żywią podobne nadzieje. Niech agitują za tym pomysłem wśród okolicznej szlachty przed sejmikiem. Tysiące Tatarów budziackich wiernie broniących południowej granicy! Trzymających w ryzach niesfornych Kozaków! Zawsze gotowych na Moskwicina!

Ale decyzję podejmie dopiero sejm roku 1638... a do tego czasu posłańcy z Krymu przeciągną

Budziaków z powrotem na swoją stronę. Chan wo-
li przebaczyć, niż narazić się na podobne sąsiedztwo.

Jednak Azamet Murza i dwa tysiące wojowni-
ków osiadzie na stałe w Rzeczypospolitej, we wło-
ściach rozumnego hetmana. Z nimi nie raz jeszcze
przyjdzie bohaterom wyprawiać się na krymskie
ułusy!

4. NAJAZD MOSKIEWSKI (OD 1654 R.)

Scenariusz ponury, brutalny i przygnębia-
jący. Bohaterowie są przegrani już na star-
cie i pozbawieni nadziei na odmianę losu.
Szans na zwycięstwo tutaj nie ma; samo
przetrawienie jest zwycięstwem.



Nagły atak wojsk moskiew-
skich w krótkim czasie oddaje sporą część Litwy
w ręce carskie, lata następne przynoszą okupację
prawie całego Wielkiego Księstwa. Prześladowa-
na, mordowana, wypędzana ze swych posiadłości
ludność tatarska masowo uchodzi do Korony. Na
drogach spotyka się małe grupki uchodźców i ca-
łe konwoje złożone z kilkudziesięciu wozów, tłu-
mów piechurów oraz stad bydła. A w Koronie wy-
gnańców czekają mazurskie szablance w garściach
szlachty chciwej na tatarskie dobro...

Bohaterów podróżujących z konwojem uchodź-
ców spotka bandycki napad koroniarzy i utrata
resztek wiezionego na wozach dobytku, potem
zaś tułaczka o głodzie i chłódzie wśród po-
wszechniej niechęci i wojennych czasów. W po-
szukiwaniu chleba przyjdzie chyba zaciągnąć się
pod chorągiew koronną albo do wojska jakiego
magnata.

5. NA SŁUŻBIE MAGNACKIEJ (DO 1659 R.)

Ani scenariusz, ani kampania, tylko odmien-
ne tło do gry Tatarami. Swoboda graczy
znacznie ograniczona, los poddany
decyzjom potężnego BN-a –
zwierzchnika. Doskonale dla
rozgrywania przygód na zasa-
dzie przydzielanych kolej-
no misji.

Przed wszystkim,
wybrać trzeba spośród
dwóch opcji:

A) Mieszkańcy wsi tatarskiej, użytkujący spore
kawały ziemi, zobowiązani do zbrojnej służby na
każde wezwanie oraz do pewnych określonych po-
sług, np. transportu i konwoju, naprawy dróg i mo-
stów, oddawania części plonów itp.;

B) Członkowie zbrojnej chorągwi nadwornej,
czyli czeladź magnacka.

Tatarzy służący u możnowładców na Podolu
i Wołyniu do 1659 r. stanowili kategorię „szlach-
ty służebnej”, która używała co prawda herbów, na-
zwisk i godności szlacheckiej, ale nie cieszyła się
równymi wolnościami, co Tatarzy na Litwie.

Możny kniaź w każdej chwili gotów był pode-
rwać swych Tatarów i posłać na prywatny za-
jazd, na czambuły ordyńskie, z poselstwem,
z wiadomością, na rozpoznanie, po zaległe podatki
i czynsze czy po jakąś urodziwą szlachciankę.
Mnóstwo możliwości. Oczywiście, ciekawsze, bar-
dziej odpowiedzialne i dyskretne misje dostawać
będzie oddział nadworny (opcja B), jako sprawniej-
szy bojowo i pozostający pod większą kontrolą
chlebodawcy.

Warto zaznaczyć, że przez wiek XVI i XVII ma-
gnaci ruscy w dalszym ciągu osiedlali u siebie no-
wych uchodźców z Chanatu, spotykało się więc
tam ordynków niezasymilowanych kulturowo,
mówiących swoim językiem i zachowujących
własne obyczaje.

6. W NADZIEI NA LEPSZE CZASY (1659 R.)

Przygoda z akcentem politycznym, aczkolwiek
niewiele zależy tu od samych graczy. Tym nie-
mniej, mają świadomość uczestnictwa w ważnym
i doniosłym dla tatarskiej nacji wydarzeniu.

Zależność od ruskich magnatów dawała się Tatarom mocno we znaki. Tym bardziej, że od 1654 r. na Wołyniu, Podolu i Ukrainie zjawiało się dużo uchodźców litewskich, nawykłych do większych swobód i wolności, z drugiej zaś strony za wojennym chlebem tłumnie napływali „dzicy” Tatarzy ordyńscy. Stąd usilne starania osiadłych tam Tatarów o zrównanie ich w prawach i wolnościach z pobratymcami litewskimi.

Na wiosnę 1659 r., gdy zbierał się sejm w Warszawie, do króla pojechała delegacja tatarska: rotmistrz Aleksander Kryczyński (późniejszy przywódca buntu Lipków) oraz mułła Ramazan Miłkomanowicz. „W stolicy na audyencji [...] prosili monarchę, aby rozszerzył przywilej Władysława IV z 1634 roku dla Tatarów litewskich na szlachtę muzułmańską z Wołynia i Ukrainy. Przywilej ten [...] zachowywał kniaziów, ułanów, murzów, chorążych i marszałków tatarskich na Litwie przy dawnych wolnościach. Ponadto znosił ograniczenia prawne Tatarów zawarte w Statucie Litewskim i konstytucjach z czasów Zygmunta III Wazy” (Borawski s. 148). I Jan Kazimierz prośbę tę spełnił. 24 maja 1659 r. Tatarzy z ruskich województw koronnych zostali zrównani w prawach z Tatarami hospodarskimi na Litwie.

Ciekawostka: po raz pierwszy użyto wtedy w dokumentach nazwy „Lipkowie”.

Bohaterowie, naturalnie, pojedą wraz z Kryczyńskim do Warszawy i pierwsi usłyszą odeń radosną nowinę. Ale po powrocie do swych siedzib przekonają się, że od przywileju na papierze daleka jeszcze droga do prawdziwych swobód...

7. ŻONA DLA TATARA

Przygoda w większej części dzieje się w Wielkim Księstwie Moskiewskim. Można ją rozegrać, ani razu nie sięgając po szablę, za to warto będzie ruszyć głową. Niewykluczone (szczerze mówiąc, bardzo prawdopodobne) sceny humorystyczne, zwłaszcza z udziałem BN-ów.

Jakkolwiek zdarzały się małżeństwa muzułmańskich Tatarów z chrześcijankami, olbrzymia większość rodzin islamskich była jednolita wyznaniowo. A nieprostą rzeczą było znalezienie żony-muzułmanki, bowiem licznie mężczyźni znacznie przeważali – wszak imigranci tatarscy to niemal wyłącznie mężczyźni: uchodźcy polityczni ze zbrojnymi pocztami oraz jeńcy wojenni. Dopiero w osadach kilkupokoleniowych proporcje się wyrównywały. Nie mogąc znaleźć małżonki w okolicy i nie mając znajomych rodów w Chanacie Krymskim, litewscy Tatarzy wyprawiali się nieraz po kobiety do osad tatarskich nad górą Wołgą w W. Ks. Moskiewskim. (Nagminne żenie się z poddankami moskiewskimi było jednym ze stawianym Tatarom zarzutów.)

Tak więc zadaniem bohaterów będzie sprowadzenie z zagranicy małżonki dla przyjaciela-BN-a lub też dla jednego z nich samych. Czy będzie to konkretna wybranka, czy też dowolna młoda muzułmanka; czy bohaterowie przywiez ją za zgodą rodziny, czy też zostanie porwana przemocą – zależy od Ciebie, Starosto. A podróż powrotna może być trochę kłopotliwa.

8. WYKUP POBRATYMCA

„Scenariusz drogi” oparty na poszukiwaniach konkretnej osoby. Sukces możliwy tylko na drodze pokojowej – osiągnięcie celu przemocą jest automatyczną porażką (ale i początkiem nowej, emocjonującej przygody, której celem będzie uniknięcie konsekwencji).

Wojska koronne po raz kolejny rozgromiły czambuły krymskich ordyńców, biorąc wielu z nich do niewoli. Przychodzi wieść, że wśród jeńców znalazł się krewny jednego z bohaterów (lub krewny znajomego Tatara, który poprosi o pomoc). Zwykła rzecz – wielu polskich Tatarów wywodziło się właśnie z Krymu, a nieprzyjazne stosunki pomiędzy państwami nie zrywały wszak więzi rodowych. Tatarzy nie zwykli zostawiać pobratymców w potrzebie. Tak więc bohaterowie z zebranymi naprędce pieniądze wyruszają, aby wykupić krewniaka z niewoli. Tymczasem jeniec przeszedł już w inne ręce i trzeba go najpierw odnaleźć. A im dłuższe poszukiwania, tym mniej pieniędzy. Czy wystarczy na wykup?

Jeśli zaś zdecydują się na porwanie, będzie to bardzo poważny błąd. Świeżo pojmani jeńcy



z całą pewnością są dobrze pilnowani i kilku zbrojnych tutaj sobie nie poradzi. Zresztą chodzi o to, aby jeniec formalnie odzyskał wolność i mógł przystać do pobratymców, albo wrócić swobodnie na Krym, a nie czmychał przed pogonią jak dziki zwierz – jeśli gracje do czegoś takiego doprowadzą, to spaprali sprawę.

Innym wariantem tego samego motywu jest **pośrednictwo** w wykupie znaczniejszego jeńca, którego Tatarzy często się podejmowali. Chętnie pośredniczyli też ormiańscy, rusecy czy karaimscy kupcy.

9. HADŹDŹ

Kampania egzotyczno-obyczajowa, dla miłośników kultury orientalnej.

Jednym z podstawowych obowiązków muzułmanina jest pielgrzymka do świętych miast islamu – Mekki i Medyny – jednak bardzo niewielu wiernych stać na odbycie tej podróży. Jeśli więc nasi bohaterowie dorobią się kiedyś małej fortuny, powinni ów święty (a kosztowny) obowiązek spełnić. Z założenia jest to kampania bez walki i zdobyczy (a raczej, jak już wspomniałem, obliczona na straty finansowe); na pierwszy plan wysuwa się wątek religijny i kulturowy. Ale z drugiej strony, podróż do Mekki jest długa i niełatwa, i wiele różnych rzeczy może się zdarzyć po drodze.

Według P. Borawskiego w ciągu XVI i XVII stulecia pielgrzymkę odbyło kilkudziesięciu, a może i koło setki Tatarów polsko-litewskich.

10. NA SŁUŻBĘ TURECKĄ

Druga kampania egzotyczna, tym razem wojenna.

Wielka część Tatarów litewskich żyła z wojny, ze służby w zawodowych chorągwiach zaciężnych. Co prawda żołd zwykle się spóźniał, ale zawsze pozostawały łupy – a skłonność do grabieży Tatarzy wszak mieli we krwi. W wielu rodzinach tatarskich, a zwłaszcza w rotmistrzowskich, zawód wojownika był dziedziczony z ojca na synów. Zatem w nielicznych latach pokoju, gdy zaciężnych nie potrzebowano, niektórzy tatarscy woje zaciągali się na służbę do armii tureckiej, niekiedy nawet na kilka lat.

Bohaterowie wezmą udział w walkach z Persją, Wenecjanami czy Habsburgami – na morzu, w pustyńskich piaskach lub w górach Kaukazu; zwiedzą barwne ulice, bazyliki i meczety dusznych orientalnych miast... Słowem, gratka dla miłośników klimatów wschodnich.

11. W KONTAKTACH Z KRYMEM

Kilka pomysłów na przygody krymskie. Dla Tatarów władających językiem kipczackim.

Ludzie znający biegle tatarską mowę byli bardzo poszukiwani w służbie Rzeczypospolitej. Znaczniejsi i godni zaufania służyli jako posłowie na Krym (od samego monarchy lub od któregoś

z granicznych karmazynów). Skromniejsi występowali jako przewodnicy, tłumacze, gońcy i pośrednicy w kontaktach handlowych bądź w poszukiwaniach i wykupie krewnych uprowadzonych przez ordę. A z każdym z powyższych przedsięwzięć nierzadko wiązała się rola szpiega – czasem jedynie wywiadowcy, czasem i niebezpieczne zadanie kaptowania stronników i nieoficjalne akcje dyplomatyczne. Najwartościowsi, rzecz jasna, byli ci spośród szpiegów, którzy posiadając biegłą znajomość języka, utrzymywali również stosunki ze swymi krewnymi na Krymie. Tak więc Tatarzy litewscy często pełnili ważne i odpowiedzialne funkcje w kontaktach z ojczyzną swoich przodków.

12. W PEŁNI PRAW OBYWATELSKICH

Tło dla dyariuszy politycznych.

Powiedziano, że muzułmańscy Tatarzy pozbawieni byli prawa udziału w sejmikach i sprawowania urzędów. To prawda. Zakazywał tego II Statut Litewski z 1566 r., potwierdził III Statut z 1588 r. A jednak było w XVI wieku równe dwadzieścia lat, w których Tatarzy hospodarscy cieszyli się pełnymi prawami szlacheckimi. Albowiem w 1568 roku za zasługi wojenne Zygmunt August oficjalnie zniósł wszelkie prawne ograniczenia szlachty tatarskiej na Litwie – i stan ten utrzymał się aż do wprowadzenia III Statutu Litewskiego, który wspomniane ograniczenia przywrócił.

Ale reszcie szlachty, nawykłej do prawnego upośledzenia Tatarów, niełatwo było zaakceptować odmianę. Z drugiej strony, Tatarom wcale nie zależało na urzędach i sejmikowaniu, właściwie o uprawnienia polityczne nigdy nie walczyli. Tak więc udział bohaterów w sejmiku szlacheckim podczas owych 20 lat byłby wielkim ryzykiem i wielką bezczelnością. Ale... w końcu dlatego nazywamy ich bohaterami, prawda?

CIEKAWOSTKA NA KONIEC

Wiadomo powszechnie, że islam zakazuje spożywania ognistych napojów. Jest to mniemanie poniekąd słuszne, ale niedokładne. *Koran* wyraźnie zabronił wiernym jedynie picia wina. Tatarzy zaś traktowali religię dogmatycznie, jako zestaw zakazów i nakazów, o których wypełnianie dbali w miarę możliwości, ale nie szukali zbyt stojącej za nimi treści moralnej. Gdy Mahomet zakazuje picia wina – słuchać trzeba; ale miód pitny, piwo albo wódka – to co innego!

Zresztą, i z owym pobożnym wystrzeganiem się wina z winogron bywało różnie, bo zdarzało się, że w ręce polskich podjazdów wpadali ordynicy spici jak nieboskie stworzenia właśnie zrabowanym ze szlacheckiej piwniczki winem... Ale to z całą pewnością byli wielcy grzesznicy.

Czołem!

Ciąg dalszy seriali... Dokończenie opowieści o Kamiennym Młocie – pora już wyruszyć na jego ulice, a może nawet w nim zamieszkać? Ciekawy scenariusz Andrzeja Swędryńskiego, w którym nasi dzielni awanturnicy zmierzają z potęgą Thery, dokonując czynów niczym w „Zaginionym w akcji”...

No, a dla spragnionych wiedzy porcja pytań i odpowiedzi – czyli wszystko, co chcieliście wiedzieć o Earthdawnie i nie baliście się zapytać...

Bywajcie!

MNK

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Czy efekt czaru Ksenomanty *Ochronna mgła* może być używany więcej niż raz w ciągu rundy?

Nie. Efekt wszystkich czarów, które w swoim działaniu odwołują się do talentu *unik*, może być wykorzystany do uniknięcia tylko jednego ataku w ciągu rundy.

Czy na jeden test talentu można poświęcić więcej niż jeden punkt karmy?

Nie, chyba że jest to wyraźnie podane w opisie talentu.

Jeśli broń wątkowa zostanie przekuta przez Zbrojmistrza, a następnie podniesiona zostanie ranga wątku, to czy premia do stopnia zadawanych obrażeń, wynikająca z przekucia, sumuje się z premią wynikającą z wyższej rangi wątku?

Tak. Na przykład, jeśli broń wątkowa dodaje przy zadawaniu obrażeń +6, po jednorazowym przekuciu będzie zadawać +7. Jeśli następnie zostanie do tej broni wpleciony wątek, który powoduje, że bazowe obrażenia zwiększają się do +7, to broń będzie zadawać dzięki przekuciu +8. Należy przy tym pamiętać, że przekucie broni wątkowej jest trudne, bowiem Zbrojmistrz musi wykonać test talentu. Przekucie broni wymaga udanego testu o trudności równej nie aktualnemu poziomowi zadawanych przez broń obrażeń (jak w przypadku zwykłego oręża), ale obronie magicznej broni.

Ile czasu potrzeba na użycie talentu *przekucie zbroi*? W opisie raz wspomina się o tygodniach, a drugi raz o miesiącach...

W opisie talentu *przekucie zbroi* nastąpiła pomyłka – słowo „tydzień” należy wszędzie zastąpić

słowem „miesiąc”. Przekucie przykładowej zbroi, której pancerz jest zwiększony o +2, zajmuje dwa miesiące, a nie dwa tygodnie, jak jest to podane w opisie talentu. Poza tym, talentu *przekucie zbroi* nie można nauczyć się jako umiejętności ani używać go przy pracach nad zbrojami z żywego kryształu czy krwawych kamieni.

Na czym właściwie polega różnica między talentami *historia przedmiotu* i *historia broni*?

Historia broni może być używana tylko na przedmiotach służących do walki, a więc wszelkiego rodzaju typach oręża jak miecze, łuki, włócznie, ale także na tarczach, zbrojach, hełmach. *Historia przedmiotu* pozwala natomiast na odkrywanie wiedzy jedynie o przedmiotach bezpośrednio z walką niezwiązanych, a więc takich jak stroje, biżuteria, mikstury, różdżki.

Czy do obrażeń zadawanych z łuku lub kuszy dodaje się Siłę Fizyczną strzelca?

Tak.

Czy postać zmieniająca dyscyplinę staje się „dwuklasowcem”, to znaczy, czy może nadal poznawać talenty z pierwszej dyscypliny?

W *Earthdawnie* bohaterowie nie zmieniają dyscyplin, ale po prostu stają się adeptami wszystkich dyscyplin, których się nauczyli. Mogą awansować na wyższe kręgi oraz rozwijać talenty i zdolności oferowane im przez wszystkie poznane dyscypliny, muszą jednak przestrzegać ograniczeń wynikających z bycia adeptem każdej z owych dyscyplin.

Przygotował: Andrzej Swędryński



Uwaga miłośnicy *Gasnących Słońc* i nie tylko! Przygotujcie się na wielkie spotkanie pod przewodnictwem Proroka. Bezpieczeństwo zapewniają rycerze zakonnicy Wojennego Bractwa. A to wszystko na Krakonie.

Andrzej Swędrzyński

DROGA KU WOLNOŚCI

Scenariusz do gry *Earthdawn – Przebudzenie Ziemi*

E
A
R
T
H
D
A
W
N

Każdy, kto wiele ryzykuje, musi liczyć się z tym, iż nadejdzie taka chwila, że szala losu, sprzyjającego mu w tylu niebezpiecznych sytuacjach, nagle bez żadnego ostrzeżenia przechyli się na drugą stronę.

Bohaterowie próbujący przeszkodzić Theraanom sami stali się ich łupem. Therańska niewola! Czyż adepta wychowanego w Barsawii spotkać może gorszy los? Owszem...

NA RATUNEK!

Wskutek działań therańskiej armii część drużyny dostała się do niewoli i została internowana w obozie założonym przez wojsko Imperium w dżungli Serwos. W podobnej sytuacji znalazła się także trzyosobowa grupa zwiadowców, wysłanych przez króla Valurusa w celu zbadania sytuacji wewnątrz lasu. Na szczęście dla tej trójki, jeden z najbardziej utalentowanych krasnoludzkich tropicieli z Throalu zorganizował wyprawę w celu wyjaśnienia ich tajemniczego zniknięcia. Oczywiście, po dotarciu na miejsce, zwerbował do swej misji tę część drużyny, której udało się uniknąć therańskich łapanek. Jaki będzie wynik akcji śmiałego krasnoluda, zależy wyłącznie od graczy...

Elleon

Elleon to Zwiadowca VI kręgu, trzydziestodwuletni krasnolud, który od wielu już lat służy w Throalu i kierowany jest do najbardziej niebezpiecznych misji. Elleon to osoba niezwykła. Wychowały go elfy – gdy był jeszcze niemowlęciem, jego rodzice zginęli podczas napaści łowców niewolników na karawanę handlową. Małego ocaliły elfy i przyszyły jako własne dziecko. Wychowanie odzwierciedla także niezwykły jak na krasnoluda wygląd Elleona – nie

nosi brody ani wąsów, ma krótko obstrzyżone, czarne włosy, odziewa się w zielony płaszcz, pod którym nosi skórzaną zbroję. Na biodrze Zwiadowcy ciąży zdobiony runami miecz, dwukrotnie przekuty przez Zbrojmistrza. W niewielkim plecaku nosi kilka drobniaków, ale tak dobrze zna się na roślinach i zwierzętach mieszkających w dżungli, że nie musi zabierać ze sobą zapasów żywności. Wodę również zawsze znajduje z łatwością.

Elleon zaopatrzony jest w duży, magiczny kamień, dzięki któremu może dwa razy w ciągu dnia porozumieć się z Throalem. Dopóki nie zajdzie natychmiastowa potrzeba użycia tego artefaktu na oczach bohaterów, Elleon będzie robił to na boku, w ukryciu.

NA ZEWNĄTRZ PALISADY

Bohaterowie ostrożnie podkradli się pod obóz Theraan. Znajdował się on pośrodku wielkiej polany, otoczony był mocną, dwumetrową palisadą. Na skraju polany pracowały kilkunastoosobowe grupki niewolników, z których każda znajdowała się pod pieczę trójki strażników uzbrojonych w łuki, miecze i tarcze. Niewolnikami byli głównie orki, ludzie i krasnoludy, chociaż można było dostrzec także kilka elfów i t'skrangów. Robotnicy nosili na sobie brudne i postrzępione stroje – prawdopodobnie te, w których zostali złapani. Zajmowali się wyrębem drzew, ogoławaniem ich z gałęzi, dzieleniu na mniejsze części i zanoszeniu do obozu. Pracowali wszyscy, nawet mężczyźni i kobiety.

Elleon zaproponował, że odciągnie strażników jednej z grup do lasu, a bohaterowie w tym czasie wmieszają się w tłum, starając się zamienić ubraniami z niewolnikami. Potem zabiorą przygotowane bale i zanoszą je do wnętrza obozu, gdzie zorientują się, jak wygląda sytuacja. Następnie spróbują się skontaktować i porozumieć z uwięzionymi towarzyszami. Bohaterowie przystali na plan krasnoluda, który poradził im też, aby zostawili swoje broje i rynsztunek w dżungli i zbliżyli się do jednej z grup niewolników, obser-

wując uważnie strażników.

Elleon oddalił się. Po chwili jeden z żołnierzy wskazał skraj lasu i wszedł między drzewa. Długo nie wracał. Zaniepokojeni towarzysze ruszyli, by go odszukać. Ku zdziwieniu bohaterów, żaden z robotników nie zwrócił najmniejszej uwagi na fakt, że niewolnicy zostali pozostawieni sami sobie.

Wtedy adepci podbiegli do pracujących Dawców Imion i zaczęli im tłumaczyć, że mogą uciekać, niech tylko zamienią się z nimi ubiorami. Niewolnicy popatrzyli na nich spode łba i zaczęli odpędzać, groząc wezwaniem strażników. Zaskoczonym bohaterom nie pozostało nic innego, jak tylko uciec się do przemocy – odciągnęli kilku niewolników na bok, obezwładnili ich i odarli z ubrań. Gdy wmieszali się w tłum i niosąc drewno podążyli w stronę bramy, nikt nie zwrócił na nich uwagi.



Bohaterowie wzięci do niewoli obudzili się na drewnianej i twardej podłodze w jakimś niewielkim pokoju. Przez dwa okna wpadały promienie porannego słońca. Na matach pod drzwiami dostrzegli dwóch przykrytych derkami strażników, najprawdopodobniej ciągle pograżonych we śnie. Zarówno ręce, jak i nogi bohaterów krępowały mocne powrozy. Oprócz skórzanych zbroi i ubrań nie pozostawiono adeptom żadnego ekwipunku. Obok członków drużyny leżał, także związany, nieznajomy człowiek: wysoki – choć w tej pozycji należałoby powiedzieć „długi” – i mocno umięśniony, o krótkich, czarnych włosach. Na jego szyi widać było świeżą bliznę, prawdopodobnie po cięciu mieczem.

Jeden z adeptów zdołał wyrzeć przez okno. Ujrzał warowny obóz otoczony dwumetrową palisadą. Wewnątrz znajdowały się drewniane domki. W jednym z takich budynków mieściła się cela adeptów. Rozpoczął się poranny ruch – po warowni kręcili się tu i ówdzie uzbrojeni w łuki i miecze theranscy żołnierze oraz różnej rasy Dawcy Imion – głównie orki, ludzie i krasnoludy ubrani w poszarpane, brudne stroje. Z oddali dobiegał trzask rąbanego drewna.

Jeden ze strażników zaczął mrużyć i obracać się na posłaniu, bohater więc szybko prześlizgnął się z powrotem na swoje miejsce i udając, że śpi, bacznie przyglądał się Theranom. Żołnierze zbudzili się, zaczęli przeciągać i głośno ziewać, po czym wymienili kilka słów w nieznanym języku, wstali i wyszli z domku, pozostawiając drużynę samej sobie. Na to tylko czekał jeden z adeptów, który dzięki odrobinie magii uwolnił z więzów najpierw siebie, a potem swych przyjaciół. Rozpoczęła się narada, mająca ustalić ucieczkę nie tylko bohaterów, ale wszystkich zamkniętych w obozie niewolników.

Wolność

Po uwolnieniu z więzów, Korg, ciągle wyglądający przez okna domku, zauważył trzech strażników idących w stronę więzienia i dwóch niewolników niosących tace z jedzeniem i pić. Drzwi otworzyły się powoli, najpierw przeszli przez nie niewolnicy, dopiero potem żołnierze.

Obóz znajdujący się w sercu dżungli Serwos Theranie budowali już od kilku tygodni – oczywiście ręcznie niewolników złapanych w całej Barsawii. W obrębie kolistej palisady znajdują się niewielkie, drewniane domki służące głównie za mieszkania dla żołnierzy, stajnia mogąca pomieścić ponad dwadzieścia koni (składająca się z drewnianego rusztowania przykrytego dachem), zadaszona kuchnia, gdzie gotuje się posiłki zarówno dla żołnierzy, jak i niewolników. W samym środku obozu budowany jest dziwny podest, coś na kształt okrągłej sceny, na którą wejść można po niewielkich schodkach. Na wolnym terenie część żołnierzy ćwiczy walkę mieczem i strzelanie z łuku, inni doglądają niewolników.

Niewolnicy pozostają bierni wobec wszelkich działań bohaterów tak, jakby byli opętani przez nieznaną siłę. Nie pomogą adeptom w walce ze strażnikami, ale i nie podniosą alarmu, chyba że będą zastraszeni lub torturowani. Patrzącym na nich bohaterom być może przypomną się mrozące krew w żyłach opowieści o głosicielach szalonego Disa, zniewalających Dawców Imion mocą swej Pasji i przymuszających do wykonywania wszelkich, nawet najstraszniejszych rozkazów. Jeśli tak, to domyślą się prawdy... Bohaterowie mogą w przebraniu, bez większych trudności, poruszać się po całym obozie. Strażnicy nie zwracają większej uwagi na to, co robią pojmani Dawcy Imion – oczywiście do momentu, w którym nie zaczną robić czegoś bardzo dziwnego, co wskazywałoby na to, że udało im się wyrwać spod kontroli Disa.

Korg

Korg, nieznany bohaterom współwięzień, to w rzeczywistości agent na usługach Theran. Jego zadaniem jest zdobyć zaufanie drużyny i przekonać ją do tego, że niewolników nie wolno pozostawić w rękach oprawców, ale należy zrobić wszystko, aby ich uwolnić. Korg to Wojownik V kręgu i widać po nim, że brał udział w wielu bojach – jego ciało znaczą liczne blizny, ruchy ma szybkie i zdecydowane, twarz zdaje się nie wyrażać żadnych uczuć. Zdradca zasadniczo nie ingeruje w poczynania bohaterów, jedynie w przypadku, kiedy adepci się wahają, delikatnie sugeruje te rozwiązania, które przybliżają ich do celu jego misji.

Korg to osoba nieszczęśliwa, bowiem z Theranami wiąże go magiczna krwawa przysięga, do której zawarcia nakłoniono go podstępem. Chociaż będzie musiał robić wszystko, aby swoje zadanie wykonać – gdyż w przeciwnym razie grozi mu natychmiastowa śmierć – nie będzie to dla niego ani łatwe, ani przyjemne.



Zwiadowcy z Throalu

W jednym z budynków przetrzymywani są – w podobnych warunkach, jak bohaterowie – krasnoludy z Throalu, których uwolnić musi Elleon. Nazywają się Vokus, Zir i Nemuz, są adeptami III kręgu, kolejno: Wojownikiem, Zwiadowcą i Czarodziejem. Chętnie pomogą bohaterom w ucieczce. Problemem może być jedynie zdobycie zaufania krasnoludów, którzy z dużą podejrzliwością podchodzą do każdego, kto pochwali się tym, jak łatwo zakradł się do wnętrza obozu.

Budynki

W większości domków stojących w obozie znajdują się posłania, ubrania na zmianę oraz osobiste przedmioty żołnierzy. Żaden z budynków nie posiada zamka w drzwiach, okna w większości są otwarte, łatwo jest więc zajrzeć a nawet wejść do środka. W niektórych domach śpią strażnicy, którzy pełnili wartę w nocy. Zamknięte są jedynie budynki specjalnego przeznaczenia – zbrojownia, gdzie trzymana jest broń oraz strzały do łuków, przez całą dobę strzeżona przez dwóch żołnierzy, magiczny magazyn żywności znajdujący się przy kuchni, w którego wnętrzu i bezpośrednim sąsiedztwie jest dużo chłodniej niż na zewnątrz, co łatwo dostrzegą bohaterowie potrafiący patrzeć astralnie lub termicznie. Najczęściej odwiedzana jest zbiorowa latryna, posiadająca tylko trzy małe okienka, a oczyszczana magią. Niedaleko znajduje się magazyn z ekwipunkiem odebranym uwięzionym Dawcom Imion. Znajdują się tam także różnego rodzaju medykamenty – od zwykłych bandaży, ziół i maści począwszy, poprzez okłady i lekarstwa na choroby i trucizny, skończywszy zaś na magicznie leczących eliksirach.

Tylko dwa – oprócz zbrojowni – budynki są zamykane na zamki, a próba wejścia do nich zwróci uwagę strażników. Są to: skład esencji żywiołów, w którym znajdują się trzy orichalkowe beczułki, które chociaż w podobnym, srebrnawym kolorze, różnią się od siebie odcieniami. W jednej wyraźnie można dostrzec czerwień, w innej błękit, w trzeciej czerń. Oczywiście, każdy z pojemników zawiera inny żywioł – ogień, wodę i ziemię. Drugi z zamkniętych budynków to mieszkanie czarowników – w nim to znajduje się dziennik zdarzeń w obozie, księgi czarów oraz opis pewnego rytuału...

Jeśli bohaterowie przygotowali zasadzkę, to łatwo obezwładnią zarówno strażników, jak i niewolników. Jeżeli nałożyli sobie ponownie więzy, aby udawać, iż nic się nie wydarzyło, to strażnicy rozwiążą im na czas jedzenia ręce, po czym przed wyjściem skrępują je ponownie i pozostawiają adeptów samym sobie.

RYTUAŁ

Przebrani za niewolników bohaterowie dołączyli do swych pojmanych towarzyszy i zaczęli obmyślać plan uwolnienia siebie oraz innych Dawców Imion oraz ukarania therańskich oprawców.

Plan Theran

Theranie nie bez powodu pozostawili bohaterom oraz krasnoludom z Throalu tak wielką swobodę i możliwość ucieczki. Dzięki zdobytym przez agentów materiałom, których pochodzenie jest niewyjaśnione, czarownicy ustalili, że istnieje w dżungli Serwos możliwość przywołania i kontrolowania niezwykle potężnej istoty, którą można wykorzystać do zgromadzenia ogromnej energii magicznej – co zwiększyłoby znacznie potęgę Thery. Dlatego też sam Pierwszy Gubernator Thery, Kanidris, zatwierdził plan wysłania do serca dżungli statku powietrznego i zorganizowania tam obozu. Dzięki starannym przygotowaniom, Theranom udało się w krótkim czasie oczyścić duży teren potrzebny na postawienie budynków oraz obronić przed atakami mieszkańców dżungli – dzikich zwierząt oraz plemion t'skrangów.

Problemem było natomiast zdobycie energii magicznej koniecznej do sprowadzenia i kontrolowania istoty – jedynym bowiem sposobem na dokonanie tego było dobrowolne wejście barsawiańskich bohaterów na magiczny portal, a następnie pozbawienie tam ich życia. Znalezienie bohaterów i pozbawienie ich życia to nie problem dla Theran, jednak jak nakłonić ich do dobrowolnego poddania się działaniu magii?

Otóż Theranie stwierdzili, że bohaterowie z pewnością będą chcieli wyzwolić niewolników i z pewnością uznają, że jedynym sposobem na to jest zabicie głosicieli Disa. Dlatego też przebrali dwoje niewolników w czarne płaszcze i zlecili im... przebywanie w pobliżu rusztowania, które jest właśnie tym magicznym portalem. Kiedy tylko w obozie zacznie się dziać coś niezwykłego, przebrani niewolnicy muszą wbiec na rusztowanie. Za nimi najprawdopodobniej wejdą bohaterowie. A kiedy już się tam znajdą...

OGNISTA KOPUŁA

Bohaterowie ruszyli biegiem w stronę odzianych na czarno postaci, kręcących się w pobliżu dziwnego rusztowania. Strażnicy, najwyraźniej orientując się, co się święci, próbowali zagrozić im drogę, jednak determinacja adeptów zwyciężyła i wbiegli oni po schodkach na drewniane podwyższenie. Kiedy tylko się tam znaleźli, broniący głosiciele Disa strażnicy, w obawie przed gniewem adeptów, zeskoczyli z drewnianego podestu. Po chwili zapłonął ogień – nad bohaterami stanęła płomienna kopuła osadzona na skraju rusztowania. Wewnątrz zrobiło się gorąco. Adeptci w złości uderzyli mieczami czarno ubrane postaci, które padły skrwawione na deski, odsłaniając pod płaszczami brudne, pomięte ubrania niewolników. Jeden z bohaterów próbował z rozpędu zeskoczyć z rusztowania, jednak zderzenie ze ścianą ognia było równie bolesne jak napotkanie kamiennej budowli. Sytuacja zdawała się być beznadziejna, tym bardziej, że adeptów osłabiał żar, na oparzonej skórze zaczęły pojawiać się bąble i pęcherze...

ISTOTA

Cudem uratowani bohaterowie z przerażeniem patrzyli na istotę, która zmaterializowała się w obozie. Był to ogromny stwór, składający się z wirującej, czarnej masy, wyższy od najwyższego trolla. Siał wokół zniszczenie, wyrzucając ze swego cielska palące pioruny. Na szczęście istota była chyba bardziej zainteresowana łapaniem uciekających w popłochu niewolników oraz therańskich żołnierzy i wkrótce zniknęła w gęstwinie Serwos. Bohaterowie spojrzeli po sobie, odetchnęli z ulgą i weszli między obozowe baraki, chcąc sprawdzić, kto jeszcze przeżył.

KONIEC

Przygoda nie jest łatwa. Jeżeli bohaterowie dadzą się złapać w pułapkę – co stać się może, gdy nie zwrócą uwagi na dziwne zachowanie Theran – to najprawdopodobniej część z nich umrze. Jeśli jednak zdołają dowiedzieć się, czego Theranie tak naprawdę od nich chcą, lub też będą na tyle podejrzliwi, aby wnikliwie obserwować obóz przez dłuższy czas przed podjęciem konkretnych działań, spostrzegą, że domniemani głosiciele Disa z nikim nie rozmawiają, nie wydają żadnych poleceń, co więcej, że jest ich tylko dwóch. Wszak prawdziwi czarownicy też będą wychodzić ze swego baraku. Może wymyśla jakiś lepszy plan, niż zabicie głosicieli. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby na przykład skontaktowali się z dzikimi t'skrangami z dżungli lub z krasnoludami z Throalu – pierwsi odcieliby Theran do zasobów dżungli, drudzy zaś od dostaw drogą powietrzną.



Do udanego odprawienia rytuału wystarczy, by pod kopułą zginęło dwóch adeptów. Kiedy tylko pojawi się ogień, niewolnicy zbiegną się i ustawią w krąg wokół rusztowania, trzymając się za ręce. Gdy krąg zostanie zamknięty, niewolnicy znajdą się pod wpływem tej samej niszczącej magii, co bohaterowie. Najpierw na ich skórze pojawią się oparzeliny, potem zacznie ona czernieć i odpadać płatami wraz ze skwierczącym ciałem, aż odsłoni kości, które w krótkim czasie zmienią się w popiół. Przekładając to na mechanikę gry, wszystkie istoty pod kopułą ognia i w kręgu niewolników otrzymują k12 obrażeń co rundę – pomniejszone o pancerz duchowy. Adeptci znajdujący się pod kopułą mogą próbować coś zrobić – na przykład zniszczyć rusztowanie – powinno to być jednak bardzo trudne do wykonania. Tak naprawdę, ostatnią chwilą, w której adepci powinni się zorientować, że są wciągani w pułapkę, to moment, gdy strażnicy przestają bronić przebranych niewolników i zeskakują z rusztowania.

Podczas rytuału strażnicy najpierw będą walczyć ze wszystkimi pozostałymi na zewnątrz kopuły bohaterami – Korg przyłączy się już otwarcie do Theran – a następnie sformują krąg we wnętrzu kręgu niewolników, aby zwiększyć magiczną moc rytuału. Oczywiście, Theranie nie będą odczuwać tego, co postaci na rusztowaniu czy w kręgu niewolników. Kilku strażników zostanie uzbrojonych i stojących z boku, aby pilnować bezpiecznego przebiegu rytuału. Poza tym pojawi się trójka czarowników – prawdziwych głosicieli Disa. Rytuału raz rozpoczętego nie można jednak zatrzymać – po niedługim czasie pojawi się wezwana istota. Jeśli zabraknie wówczas mogących ją kontrolować kapłanów, rozpocznie się rzeź...

Tak zwie się kamień, którym posługuje się Eleon. Został zdobyty przez krasnoluda i jego przyjaciela podczas jednej z wypraw zwiadowczych na terytorium Thery. Jego dzieje rozpoczęły się setki lat przed Pogromem i są dosyć niezwykle...

Tak naprawdę, istnieją dwie Karty rad – Karta Wojownika oraz Karta Czarownika. Ich twórcą był therański Czarodziej Rymfistryk, który z powodu paraliżu nie mógł opuszczać swego domu na wyspie. Miał brata bliźniaka imieniem Kolryk, którego bardzo kochał i nie chciał tracić z nim kontaktu. Pewnego dnia, kiedy siedział samotnie w swym dużym domu, popatrzył na kawałek kamienia przywiezionego mu przez brata z jednej z wojennych wypraw. Z tęsknotą spojrział w martwą materię i oczyma swego serca dostrzegł Kolryka, przebywającego w wojskowym obozie. Wtedy w jego umyśle pojawił się pomysł stworzenia Kart do porozumiewania się z bratem.

Gdy tylko Kolryk wrócił do domu, Rymfistryk przedstawił mu swój pomysł i poprosił o wykucie z tamtego kamienia dwóch klejnotów, wyglądem przypominających karty pergaminu. Kolryk z ochotą zabrał się do pracy. Wkrótce powstały Karty, które ozdobił tak, jak zwykł zdobić swą broń. Na Karcie Wojownika znalazły się miecze i herby therańskich rodów, natomiast na Karcie Czarownika różdżki oraz księgi. Na Kartach Kolryk wykuł też imię swoje i brata.

Obrona magiczna: 16

Maksymalna liczba wątków: 2

Poziomy wątków

Poziom 1 **Koszt:** 300
Tajnik: właściciel musi dowiedzieć się, że kamień jest jedną z Kart, oraz którą dokładnie – Wojownika czy Czarownika.

Efekt: właściciel może raz dziennie przeprowadzić krótką, trwającą maksymalnie pięć minut, rozmowę z posiadaczem drugiej Karty. W tym celu musi się skoncentrować i poświęcić 2 punkty zmęczenia. Właściciel drugiej karty po prostu czuje, że ktoś chce z nim porozmawiać. W trakcie rozmowy właściciele Kart widzą się nawzajem wraz

z otoczeniem, tak jak gdyby stali ze sobą twarzą w twarz. Zasięg działania Kart wynosi 1 kilometr.

Poziom 2

Koszt: 500

Efekt: zasięg działania kart zwiększa się do 10 kilometrów.

Poziom 3

Koszt: 800

Tajnik: właściciel musi się dowiedzieć, jakie imiona nosili bracia, którzy stworzyli Karty.

Efekt: do uaktywnienia Karty wystarczy 1 punkt zmęczenia. Zasięg zwiększa się do 100 kilometrów.

Poziom 4

Koszt: 1300

Tajnik: Kolryk, znany ze swej nieśmiałości, przez dłuższy czas używał Karty, aby prosić brata o rady, kiedy zakochał się w pięknej therańskiej pannie imieniem Velia. Właściciel Karty musi się dowiedzieć, jak miała

na imię i skąd pochodziła dziewczyna, która oczarowała Kolryka.

Efekt: karty można używać dwa razy dziennie, jednak w odstępie co najmniej godziny.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Tajnik: Kolrykowi, dzięki radom brata, a właściwie jego przyjaciółki Assany, będącej Trubadurem, udało się zdobyć serce Velii. Sam Pierwszy Gubernator w uznaniu zasług obydwu braci zaproponował, aby wzięli ślub w jego pałacu. Kolryk

ożenił się z Velią, a Rymfistryk z Assaną. Właściciel Karty musi dowiedzieć

się, jak miała na imię małżonka Rymfistryka oraz gdzie odbyły się śluby braci.

Efekt: uaktywnienie karty nie pociąga już za sobą zmęczenia.

Poziom 6

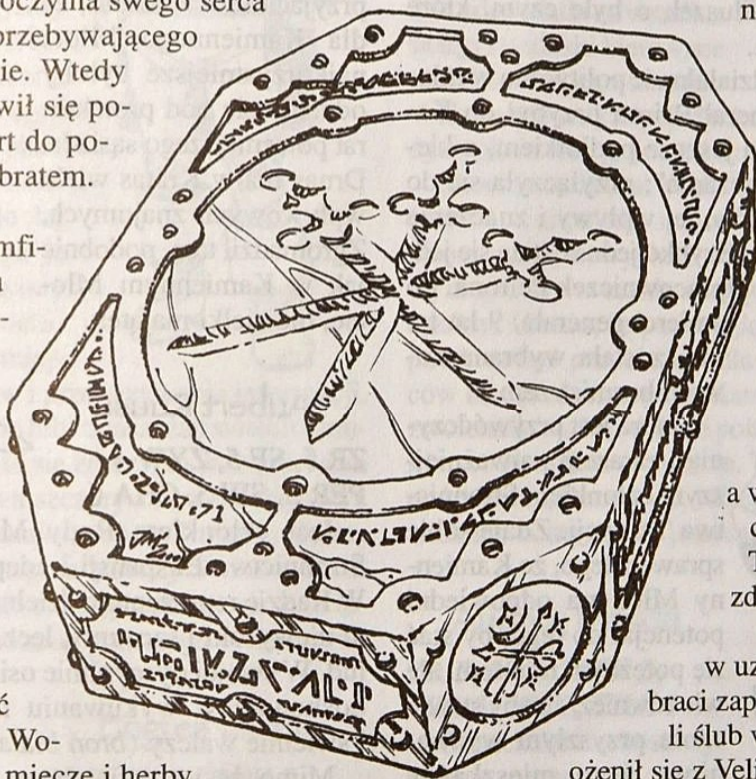
Koszt: 3300

Wkrótce po ślubie, bracia dowiedzieli się, że istnieje zioło o nazwie *Parhusses*, rosnące w Górach Smoczyczych, które może uzdrowić Rymfistryka. Kolryk wyruszył po nie na niebezpieczną wyprawę.

Tajnik: właściciel musi dowiedzieć się, jak nazywało się i skąd pochodziło zioło, które uzdrowiło Rymfistryka.

Czyn: właściciel musi uzdrowić z pozoru nieuleczalnie chorą osobę.

Efekt: karty można używać trzy razy dziennie, jej zasięg zwiększa się do 1000 kilometrów.



Część II

Tekst zaczerpnięty z *Earthdawn Journal* vol. 8

WAŻNI MIESZKAŃCY MIASTA

Onora Rían

ZR 5, SF 6, ŻYW 6, PER 7, SW 5, CHA 6

Burmistrz Kamiennego Młota. Jest rdzenną mieszkanką miasta, córką bogatego kupca. Onora to wysoka krasnoludzka kobieta o czarnych, długich włosach. Nosi warkocze i krzaczaste baczki. Cechuje ją otwartość umysłu i spostrzegawczość. Jest bardzo elokwentna i potrafi doskonale przemawiać. Lubi dyskutować na tematy filozoficzne. Nie znosi natomiast pogaduszek o byle czym, które uważa za stratę czasu.

Onora rozpoczęła działalność polityczną w młodym wieku. Gdy generał Peiron przybył do Kamiennego Młota, była jeszcze podlotkiem, a kiedy w okresie „Oczyszczania”; przyłączyła się do grona jego zwolenników, jej wpływy i znaczenie były bardzo niewielkie. Szybko jednak stała się jedną z najbliższych współpracowniczek Peirona. Po

śmierci generała, 9 lat temu, została wybrana nowym burmistrzem.

Onora jest przywódczynią i zarazem najważniejszym członkiem Stronnictwa Tradycji. Zdaje sobie sprawę z tego, że Kamienny Młot ma odpowiedni potencjał do tego, by stać się potężnym miastem, ale wie również, że aby stawić czoła przyszłym wyzwaniom, jego mieszkańcy muszą się zjednoczyć.

Onora zajmuje wysokie i odpowiedzialne stanowisko. Chcąc podejmować jak najszuszniesze decyzje, często musi wynajmować miejscowych adeptów, aby służyli jej jako zwiadowcy i informatorzy. Ci, którzy mieli okazję poznać Onorę, twierdzą, że chętnie i uważnie wysłuchuje opinii innych, oraz że w swoich sądach jest dosyć ostrożna.

Druas Nels

ZR 5, SF 5, ŻYW 4, PER 5, SW 5, CHA 6

Członek Rady Miejskiej, reprezentujący dzielnicę Zieloną z ramienia Stronnictwa Tolerancji i główny przeciwnik Onory. Druas to wysoki, 29-letni człowiek o brązowych włosach i niebieskich oczach. Cechuje go żywa inteligencja i wielki dar wymowy – przemawia równie dobrze jak Onora.

Jest chorowity, co widać po jego oczach, przez niektórych uznawanych za niespokojne. Druas to przyjacielski człowiek, z którym można łatwo nawiązać kontakt. Dyskutując lub przemawiając na tematy polityczne, gra na ludzkich lękach i niepewności. Nels dał się przekonać swym żądnym władzy przyjaciółom z Kratas, że dla Kamiennego Młota najkorzystniejsze byłoby oddanie się pod protektorat potężniejszego sąsiada. Druas ma w Kratas wielu wpływowych znajomych. Zgromadził tam, podobnie jak w Kamiennym Młocie, niewielki majątek.

Aubert Ruusu

ZR 5, SF 5, ŻYW 4, PER 5, SW 5, CHA 6

Jest członkiem Rady Miejskiej, przywódcą Stronnictwa Ekspansji i adeptem Zbrojmistrzem. W Radzie reprezentuje dzielnicę Kupiecką. Aubert to niewysoki i szczupły, lecz bardzo silny krasnolud. W swojej dyscyplinie osiągnął ósmy krąg, jest doskonały w wykuwaniu mieczy (poziom 11) i świetnie walczy (*broń biała*, poziom 9).

Mimo że jest oficjalnym przywódcą swojego stronnictwa, nie cieszy się popularnością wśród jego członków. Sprawia wrażenie, jakby nie był w stanie przeforsować żadnego z żądań swego ugrupowania. Dzieje się tak, bowiem Aubert skrycie kocha się w Onorze (która oczywiście o tym nie wie). Dlatego nie chce się jej przeciwstawiać.

Poza oficjalnymi spotkaniami, Ruusu rzadko mówi o polityce. Woli porozmawiać o czymś mniej poważnym lub posłuchać dobrej opowieści. Wiele osób twierdzi, że Aubert sprawia takie wrażenie, jakby sprawy polityczne



Tomas Łaz



Tomas Łaz

Tomas Łaz

Tomas Łaz

mało go interesowały. Jednak kiedy widzi się go w podczas sprawowania oficjalnych funkcji, wygląda na osobę traktującą je bardzo poważnie.

Aubert, były poszukiwacz przygód, wie sporo o magicznej broni i posiada jej imponujący zbiór. Poszczególne eksponaty są dla niego inspiracją do tworzeniu własnych dzieł sztuki militarnej. Aubert zna się też świetnie na broni legendarnej. Wiedzę tę chętnie wykorzystuje w swojej pracy.

Torht Rand

ZR 5, SF 5, ŻYW 4,
PER 5, SW 6, CHA 4

Jeden z najbogatszych kupców w mieście. Prowadzi wiele interesów, w tym karczmę i dwie tawerny. Torth to ork, ale jak na przedstawiciela swojej rasy wygląda raczej na słabeusza. Dobrze się ubiera, jest schludny i gładko ogolony. Rand skrycie popiera Świetlistych i chociaż oficjalnie nie należy do tej organizacji, wspomaga ją finansowo. Jego gospody służą też agentom Świetlistych za schronienie, miejsce wymiany szpiegów i przekazywania informacji.

Torth to domator, nie lubi opuszczać swoich komnat. Kiedy już jednak to się zdarzy, to w rozmowach z innymi ludźmi bywa szczery i zawsze mówi to, co myśli. Ma wielu znajomych w Throalu, Kratas i Vivane, zna też jednego z Mieczy Światła. Torth zatrudnia wielu adeptów, którzy zajmują się jego interesami oraz nieświadomie pomagają Świetlistym.

Engres Colby

ZR 7, SF 5, ŻYW 5,
PER 5, SW 5, CHA 7

Adept – złodziej. Przybył do Kamiennego Młota z Kratas mniej więcej trzy lata temu i osiedlił się w Starej Dzielnicy. Engres to przystojny człowiek o dostojnym wyglądzie. W swoim fachu osiągnął 7 krąg, zna się na skradaniu (poziom 8.) i analizie śladów. Engres jest milczący, zawsze wypowiada tylko

tyle słów, ile uważa za konieczne. Wyróżnia się chłodnym, spokojnym zachowaniem. Zawsze sprawia wrażenie osoby, która całkowicie panuje nad sytuacją.

Colby jest agentem Garlthika Jednookiego, przysłany do Hammerstone z zadaniem wyśledzenia

w jakim stopniu zagraża ono Kratas. Dla uzyskania informacji przekupuje i szantażuje wielu pomniejszych urzędników miejskich. Gdyby chciał, to prawdopodobnie mógłby wycisnąć z nich dużo więcej.

Slean Esma

ZR 7, SF 6, ŻYW 5,
PER 5, SW 4, CHA 6

Adept Fechmistrz, dowódca straży miejskiej. Slean jest zwinny i silnym orkiem, mającym około 6 stóp wzrostu. Mówi powoli i wyraźnie, używając jak najmniejszej ilości słów. Mimo swojej małowiedności jest dobrym słuchaczem. Osobiście odpowiada na wszelkie skargi i wnioski kierowane pod adresem jego urzędu.

Esma nie unikał pojedynków i osiągnął w swojej dyscyplinie 9 krąg. Jest też uzdolnionym detektywem.

Slean to służbista. Wkłada sporo energii w nakłanianie mieszkańców miasta do przestrzegania przepisów porządkowych. Od swoich podkomendnych wymaga, aby w czasie służby byli czysti i starannie ogoleni. Uważa, że pod względem schludności straż powinna być przykładem dla wszystkich mieszkańców miasta. Esma ma w Kamiennym Młocie wielu zwolenników. Jest dobrze poinformowany o wszystkim, co się dzieje w mieście. Wie zarówno o działalności Tortha Randa, jak i Engresa Colbiego, aczkolwiek nie domyślił się jeszcze, dla kogo oni pracują.

Audrey Mayda

ZR 5, SF 5, ŻYW 5,
PER 5, SW 5, CHA 6

Głosicielka Lochost, występuje przeciwko wzrastającej potęgze Kamiennego Młota. Audrey jest wysoką, bardzo atrakcyjną i pełną wdzięku kobietą. Nie potrafi dobrze przemawiać, ale za to doskonale prowadzi konwersacje w cztery oczy i z każdym potrafi łatwo nawiązać rozmowę (prowadzenie rozmowy krąg 7. i znajomość języków krąg 5.). Ma łagodny, przyjemnie brzmiący głos.

Audrey uważa, że jej obowiązkiem jest ochrona niezależności wiosek otaczających Kamienny Młot. Oprotestowuje zebrania Ekspansjonistów. Często niepokoi członków Rady Miejskiej, również tych należących do innych ugrupowań. Widuje się ją

Tomasz Łaz



Tomasz Łaz



w wielu miejscowościach, próbującą przekonać mieszkańców, że powinni starać się, aby ich wieś nie popadła w zależność od Kamiennego Młota. Audrey zna warunki życia we wszystkich podmiejskich osadach i sporo wie o ich wzajemnych relacjach. W każdej z nich posiada wielu przyjaciół i wielu przeciwników.

WAŻNE MIEJSCA

Wozownia – duży budynek położony obok Strażnicy. Tutaj wybierający się w drogę podróżni, mogą dowiedzieć się, kiedy planowany jest odjazd następnej karawany kupieckiej i zarezerwować sobie miejsca. To dobry sposób odbycia podróży pod opieką straży wynajętej do ochrony karawany. Kupcy mogą pozostawiać w wozowni swoje wozy oraz zwierzęta, oczywiście za stosowną opłatą.

Plac Okrągły – duży, okrągły plac położony w samym środku miasta. Wokół niego, oprócz ratusza, gmachu Urzędu Sprawiedliwości i budynku Zarządu, znajduje się wiele innych ważnych obiektów. Obok Ratusza leży siedziba Gildii Kupieckiej, a naprzeciwko, w zabytkowej kamienicy, mieści się Collegium Elmera. Jest to elitarna placówka naukowa, przyjmująca na pięcioletnią naukę zaledwie dziesięciu kandydatów rocznie. Wykładają tam najwięksi mędrcy z całej doliny.

Przy Placu Okrągłym znajduje się również nie-duży, elegancki teatr zwany Sceną Montgomeryego, oraz mnóstwo innych budynków wynajmowanych do najróżniejszych celów.

Dom Zgromadzeń – położony jest w dzielnicy handlowej, na północnym krańcu targu. Znajduje się w nim wiele sal bankietowych, wynajmowanych okresowo mniejszym gildiom, cechom i innym organizacjom, które nie posiadają stałych siedzib. Co roku, w czasie żniw urzędują tu liczne w okolicy gildie rolnicze.

Strażnica – znajduje się przy wschodniej bramie miasta. Tutaj podróżni muszą płacić myto za prawo do korzystania z drogi na szlaku Kamienny Młot – Kratas. Urzędujący tu strażnicy są odpowiedzialni za patrolowanie i utrzymywanie bezpieczeństwa na drodze oraz za zarządzanie przydrożnymi karczmami. Codziennie, na gościniec wyruszają stąd patrole Straży.

Emporium – obszerny skład położony w dzielnicy kupieckiej należący do stowarzyszenia magów. Tutaj tworzą oni i sprzedają różne wyjątkowe, a także typowe magiczne przedmioty, których tysiące mają w swojej ofercie. Zbývają je po bardzo przystępnych cenach, mniej więcej o 10-20% niższych od normalnych.

Gospoda „Pod Srebrnikiem” – znajduje się w dzielnicy kupieckiej, należy do Torhta Randa. Jest to przyjemne miejsce, z rozsądnymi cenami i dobrą obsługą; bezpieczne, spokojne i dobre do zatrzymania się na noc. „Pod Srebrnikiem” to także tajna kryjówka Świetlistych. Ich agenci pojawiają się i znikają, korzystając z tego, że gospoda ma

sekretne połączenie z ciągnącymi się pod miastem tunelami.

Tunele – w czasie wojny throalscy generałowie zaczęli także tworzyć w mieście system kanalizacyjny. Wkrótce jednak porzucili to przedsięwzięcie, a o kanałach zapomniano. Obecnie są w ruinie, zaledwie kilka wejść nadaje się jeszcze do użytku. Podobno tunele liczą około dwudziestu korytarzy, które przecinają miasto w poprzek, tworząc rodzaj kraty. Każdy z nich położony jest na głębokości dziesięciu stóp, ma osiem stóp wysokości i sześć szerokości.

PROPOZYCJE PRZYGÓD

Kamienny Młot jest doskonałym miejscem do wprowadzenia bohaterów w kampanię opartą na politycznych rozgrywkach. Dziać może się tam wiele ciekawych przygód. Oto kilka pomysłów.

POMYSŁ NR 1

W ciągu ostatnich miesięcy ataki Kryształowych Łupieżców na wsie otaczające Kamienny Młot wyraźnie się nasiliły, niekorzystnie wpływając na gospodarkę miasta. Bohaterowie zostaną poproszeni przez Onorę Rian o zorganizowanie mieszkańców osad w zbrojne oddziały i poprowadzenie ich do walki z piratami. Ekspansjoniści postanawiają wykorzystać sytuację do rozszerzenia wpływów miasta poprzez osadzanie w wioskach zależnych od nich najemników. Bohaterowie muszą zdecydować się, kto ma rację: Rian i konserwatyści, którzy uważają, że należy nauczyć wieśniaków, jak mają sami bronić się przeciwko najeźdźcom? Czy może Ekspansjoniści, pragnący wykorzystać środki, którymi dysponuje miasto, do ich obrony? Gdy członkowie drużyny będą się nad tym zastanawiać, przybędą Łupieżcy...

POMYSŁ NR 2

Grupa Digannów rozbiła obóz w pobliżu miasta. Po pewnym czasie ich obecność staje się dla mieszkańców dokuczliwa. W imieniu Rady Miejskiej bohaterowie poproszą intruzów o odejście. Diganni, dowodzeni przez kilku Świetlistych, pozostających w kontakcie z Torhtem Randem, odmawiają. Ich niedawne działania przypadkowo uwolniły Horrora, który teraz wędruje po mieście. Przybyli oni, aby go pochwycić i ostrzec Randa. Kiedy członkowie przekażą Radzie odmowę Digannów, zapadnie decyzja o przeprowadzeniu wśród mieszkańców Kamiennego Młota powszechnego głosowania nad usunięciem ich siłą. Jeden ze Świetlistych nawiązuje kontakt z drużyną i wyjawia jej członkom prawdziwą przyczynę pobytu Digannów w pobliżu miasta. Bohaterowie muszą teraz przekonać Radę, aby pozwoliła im pozostać w okolicy miasta o parę dni dłużej. Muszą też zadbać o bezpieczeństwo Świetlistych i zachowanie całej sprawy w głębokiej tajemnicy

Przekład: Anna Siemek

Bezmiary pustki kosmicznej przebyłem, by zanieść nadzieję nieświadomym władzy i litości Wszechstworcy. Przy-
noszę Wam dziś dwie opowieści – uwierzcie w nie lub pozostaniecie niepomni swej ignorancji. Pamiętajcie, że tylko
przekazując je dalej, dostąpicie łaski i światła Wszechstworcy. Paweł Daruk, jeden z mych uczniów, pokaże Wam,
jak przekazywać uczucie związane z możliwością wysłuchania litanii. Drugi, Jarek Sadowski, przygotował dla Was
samą litanie. Opowieść wprowadzającą nowe owieczki w meandry wiary. Dzięki niej Wasi słuchacze będą mogli,
nie znając się wcześniej, stworzyć trzódkę poszukiwaczy prawdy. Oby Płomień Przestrzeni oświecił Waszą drogę!

z Bizantium Secundus

Prorok Puszkin

Paweł Daruk

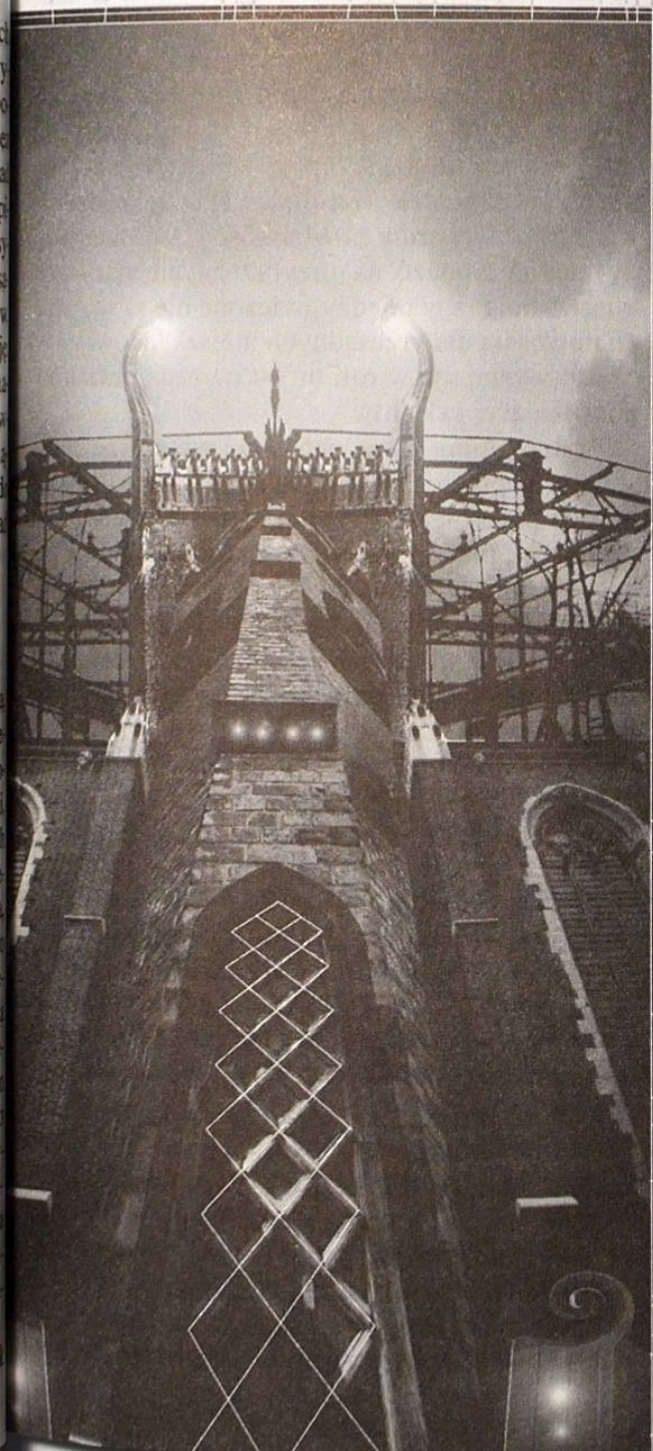
WSZECHSTWÓRCY DZIEŁO ZŁOŻONE MISTERNIE

Czyli Katalog Międzygwiazdnej Egzotyki

Drogi mistrzu gry! Nim pozwolisz postaciom swych graczy zdemontować w ich statku bu-
fory efektu Sathra, nim pokażesz grany przez
nich księżom prawdziwą postać Niebiańskiego Pło-
mienia, nim pomożesz im zrozumieć Puls Wszech-
świata wyczuwalny jedynie dla symbiontów, skup
się wcześniej na opisach mniej megalomańskich,
a jakże przecież fundamentalnych dla każdej sagi.
Wszechświat **Gasnących Słońc** obfituje w egzoty-
kę na niespotykaną w innych systemach skalę. Wy-
mieszanie kultur, ras, poziomów technologicznych
i środowisk kastowych sprawia, iż przeciętna sce-
na, w której rozgrywa się Wasza przygoda, mogła-
by łatwo przerodzić się w istny dom wariatów, skła-
dowisko kiczu bądź, co gorsza, nudną rutynę. Stąd
moja idea zebrania różnych pomysłów opisowych
w Katalogu Międzygwiazdnej Egzotyki.

Katalog ten jest niczym innym, jak spisem przy-
kładowych szczegółów, jakie bohaterowie mogliby
wyławiać z otaczającego ich tła. Świetnie nadaje się
do ubarwiania ogólnych wrażeń wywoływanych
przez dane środowisko czy dzielnicę. Nie jest to ani
worek z pomysłami na przygody, ani galeria boha-
terów niezależnych, a jedynie zwykła codzienność
przeciętnego krajobrazu.

I jeszcze jedno uściślenie: katalog został stwo-
rzony z myślą o ludzkich postaciach. Z pewnością
opis serwowany przez mistrza gry graczowi pro-
wadzącemu postać Voroxa będzie obfitował w do-
kładniejsze, obfitsze i częstsze doznania zapachowe.
Tam, gdzie zwykły obywatel cesarstwa czułby
jedynie tłok, ścisk i duchotę, tam ur-ukar odróżniał-
by setki szczegółów otaczających go zewsząd.
Przesycony Dziwem Eskatonik zainteresuje się
brzdami w pradawnej architekturze i zacznie
z nimi rozmawiać, nie interesując się zwykłym,
otaczającym go padołem. Mistrzu gry, pamiętaj, by
dostosowywać opis do każdej z postaci, choćby nie
wiem, jak bardzo różniły się od ludzi.



Za standardowe tło, które posłuży katalogowi, wybrałem Ararcie, średniej wielkości miasto na planecie Criticorum. Miasto spokojne, wręcz senne i jakby na uboczu, a jednak tętniące własnymi sprawami w uliczkach, pałacach i klasztorach. Baronia Ararcii znajduje się w południowej części kontynentu rozciągającego się od równika aż po biegun północny. Mieszkańcy Ararcii cierpliwie znoszą od dziesiątków pokoleń tropikalny klimat wraz z częstymi kaprysami oceanu i wyjątkowo agresywnymi ulewami przeplatanyymi całymi miesiącami suchości. Architektura wczesnej Republiki jest tu bardzo widoczna, gdyż wojny i pucze szczęśliwie omijały mieścinę, a wczesne fundusze kolonizatorskie al-Malików i Li Halanów zapisały się w murach i uliczkach hojną ręką. Okres świetności i najwyższej rozbudowy skończył się dla Ararcii wraz z burzliwymi nastrojami Rozbicia, po którym miasto nigdy już nie podniosło się na nogi.

Obecna Ararcia jest reliktem minionych czasów, dokładnie tak, jak sama Criticorum. Miasto stoi prężnie, choć w środku gnije i umiera, zatrutowane przez korupcję, apatię i coraz bardziej srogi klimat. W folderach reklamowych Przewoźników Ararcia widnieje jako trzeciorzędna atrakcja turystyczna i wypoczynkowa, zaś w planetarnych bankach i skarbcach widzimy pewne wpływy jej kopalni minerałów, w tym srebra. Jednak najbardziej widocznym aspektem dzisiejszej Ararcii jest efekt długotrwałej kampanii propagandowej pewnej znienawidzonej dziś grupy diakonów Ortodoksji, która pół wieku temu wymogła na mieszkańcach miasta masową wstrzemięźliwość. Wzrost demograficzny zahamował, a potem zmalał wręcz do zera. Rygor ustąpił po kilku latach, po histerii związanej z suszą i pustymi spichlerzami, gdy chłopcy nie mieli działwy, którą mogliby posłać na wyjątkowo urodzajne pola. Obecnie Ararcia jest miastem pełnym starców i dzieci, ze stosunkowo niską stopą bezrobocia, za to wysoką liczbą niechcianych, bezdomnych sześćdziesięciolatków. Nie tak dawne operacje finansowe Ligi oraz polityka arystokracji, głównie al-Malików, powiększyły dystans

między kastą bogaczy a kastą najbiedniejszych. Średnia klasa miejskich dorobkiewiczów i wszechobecnych artystów rzemieślników ma do dyspozycji satysfakcjonująco wysoki poziom technologiczny, sanitarny i medyczny oraz szeroki rynek pracy, związany głównie z turystyką, sztuką, handlem nieruchomościami, najmem i licznymi fabrykami towarów wysokiej jakości. Trzeba też dodać, że Ararcia jest względnie popularnym środowiskiem dworskim dla intrygantów niższej kategorii lub ambicji oraz znudzonych wielkimi stawkami szlachciców, pragnących odetchnąć od sławy i rozgłosu. Cicha, pewna, niekwestionowana dominacja Ligi Kupieckiej jest widoczna wszędzie – od sklepów i ośrodków rozrywkowych po domy mieszkańców, tych najbogatszych i najbiedniejszych. Kościół nie gra w mieście żadnej znaczącej roli, rezerwując swe posiadłości dla cichych klasztorów, szkół i seminariów. Jedynie Avestianie z zawsze gotowymi miotaczami kroczą po ulicach, pewni swego miejsca zajmowanego w sercach wiernych.

Populacja obcych obfituje głównie w uruków, przybyłych tu z Kordeth bądź z Aylonu, a także tych rodowitych, nędznych i zapracowanych. Fabryki i kopalnie rud są pełne tatuowanych, białych ciał. Z drugiej strony rezerwy ukarów prezentują się lepiej, zdrowiej i czystiej niż niejeden zaułek Ararcii. Dwie takie, nadzorowane przez gwardię al-Malików i Avestian osady można znaleźć na przybrzeżnych granicach miasta. Inne rasy międzygwiazdne nie są w Ararcii nowością dla przesądnych mieszkańców, gdyż często występują w roli turystów bądź orszaków podróżującej szlachty.

Ararcia, mimo gorących chęci władz, nie radzi sobie z tropikalną florą. Większość zaniedbanych uliczek porośniętych jest rzadkim dywanem ostro pachnącej, płowej trawy, zaś mury kamienic z reguły okryte są wielobarwnymi winobluszczami. Całości dopełnia bogate życie owadów, pleniących się w mieście nie tyle z powodu nieczystości, co z racji istnienia licznych jarmarków i targów owocowo-rybnych.

Katalog Międzygwiazdnej Egzotyki: ULICE ARARCII, CRITICORUM

Część pierwsza

- Wysoka na cztery piętra kamienica o gładkich ścianach, z motywami roślinnymi tak kunsztownymi, że okna zdają się być po prostu tropikalnymi liśćmi. Całość w kolorze kości słoniowej, ze złocnymi tablicami chwalcymi ośmiu Apostołów Proroka Zabulona. Czy rubinowe nitki energii na odrzwiach tej świątynki to ochronne pole energetyczne, czy wyraz artyzmu ur-obunów?
- Smutna prostytutka o zużyтым wyglądzie, która próbuje eksponować swoje nisko wyceniane ciało, jednocześnie kryjąc, jak tylko może, wrodzone znamię – trzeci, szczątkowy sutek. Jest nieświadomym swej mocy psychonikiem czy niewinną, przyszlą ofiarą inkwizycji?
- Porośnięta rudawym bluszczem, samotna ściana z nierównej wielkości kamieni. Ruina stoi pośród



tu gościa do stopnia szeregowca, zrównując oficerów z wszystkimi innymi klientami. Kilka komnat i trzy niezależne bary pracujące dla różnych browarów oferują bogaty asortyment trunków i przystawek. Atmosfera jest raczej spokojna, choć straż nie bez powodu ma bagnety na strzelbach. Czy ten brzuchaty obwieś, obmacujący sanitariuszkę z XIII regimentu polowego domu al-Malik, nie jest przypadkiem komandorem z floty interwencyjnej z Kordeth?

- Jowialny arystokrata o pyzatej twarzy, usiłujący ukryć fakt posiadania hemoroidów. Mężczyzna zażywa przejażdżki na włochatym koniku o zgrabnej głowie, ostrych ząbkach i jaszczurczym ogonie. Ciekawe, kto jest więcej wart w walce, konik czy szlachcic? I ile może być warta tarcza energetyczna, którą grubas nosi przymocowaną do opiętego na brzuchu pasa, tuż pod wamsem w kolorach Li Halanów?
- Drewniane koło od dawno porzucone i rozebranej na części furmanki, leżące pod ścianą kamienicy, wśród innych śmieci. Koło to przypomina symbol Gwiazdnych Wrót, jest jednak nieco przypalone u dołu. Jedna z wszechobecnych przestrożg Avestian? A może symboliczny pamflet opozycji antykościelnej bądź anty-Przewoźniczej?
- Ciężka, toporna dachówka mająca

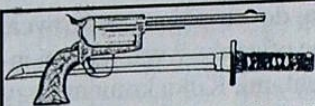
starych kamienic, nosząc na sobie pamiątkę dawnych wojen domowych – wypalone dziury i wyłomy po wybuchach. Jakim sposobem jeszcze stoi? I dlaczego jej nie wyburzono? Czyja figurynka spoczywa, ledwie widoczna, w kapliczce na ostatnim piętrze?

- Odziany w przeciwdeszczową, połową szatę kaznodzieja Ortodoksji, odpoczywający w przerwie pomiędzy płomiennymi przemówieniami. Jest wyraźnie spragniony, oblizuje spierzchnięte, pulchne wargi. Przyjmie zaproponowany trunek z wdzięcznością, czy rozpocznie kolejne kazanie, zachęcony wyraźnymi oznakami grzechu pijaństwa u darczyńcy?
- Najemnik Kajdaniarzy, podpierający się na długim, kunsztownym muszkiecie. Spojrzenie skrył pod ochronnymi, przeciwsłonecznymi goglami, resztę twarzy za gęstym zarostem, upapranym sosem chili. Łańcuchy zdają się być częścią jego improwizowanej zbroi. Czy mężczyzna jest niewolnikiem czy łowcą niewolników?
- Knapa „Szarża”, ciesząca się nielichą sławą pośród lokalnych wojskowych i członków Ligi. Niepisane prawo degraduje każdego wchodzącego

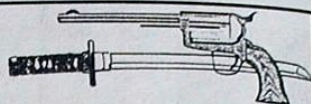
spaść z brzegu dachu wraz z najbliższym podmuchem wiatru oraz opalizującoczarney Keshan, ptak o chropowatym, przypominającym łopatę dziobie, który czyha, by schwycić ją w locie. Czy zwierzę jest inteligentne, czy po prostu nie umie łowić ofiar inaczej niż w locie?

- Gaz palny, ulatniający się z kolanka rury, której konstrukcja stała się widoczna, gdy ostatnie trzęsienia ziemi nadwąłtiły fundament pobliskiego szaletu. Gaz jest wzbogacony krwawoczerwonym barwnikiem. Czy zdążysz wszczać alarm, nim słońce dostatecznie podgrzeje pobliskie, skupiające światło szyby?
- Uliczny muzyk, gannok, rytmicznie chwiejący się w takt prymitywnej muzyki i własnych, narkotycznych wizji. Wokół niego żerują żebracy, zręcznie wybierający monety rzucane muzykowi, które ten kompletnie ignoruje. Gannok pali skręta z halucynogennych ziół ungavorxiańskich i spogląda wokoło nad wyraz trzeźwymi, sprytnymi ślepiami. Czyżby przyszła gwiazda estrady? A może umiętny szpieg Cesarskiego Oka?

c.d.n.



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 przy ul. ks. Blachnickiego 1 w dniach – uwaga! – od 8 do 11 lutego.

Oprócz szeregu spotkań na miejscu będzie na Was czekało mnóstwo innych atrakcji: najlepsi Mistrzowie Gry, sklepy konwentowe oraz sale projekcyjne, w których pokażemy wspaniałe filmy. Dlatego warto wcześniej opłacić wstęp na konwent – wszyscy, którzy zapłacili w grudniu, zaoszczędzili 20 złotych! Tym samym zachęcamy do dokonywania przedpłat, gdyż do końca stycznia akredytacja kosztuje tylko 55 zł. Uprzedzamy przy tym, że osoby, które postanowią zapłacić na imprezie będą musiały wydać aż 65 złotych!

Zbierzcie więc przyjaciół, kolegów graczy i znajomych fanów fantastyki i przyjedźcie do Krakowa na największy polski konwent miłośników fantastyki. U nas spotyka się literatura z grami, filmy z kartami, tłumacze z pisarzami, Wschód z Zachodem.

Przypominamy: Do końca stycznia cena akredytacji dla jednej osoby wynosi 55 złotych (decyduje data na stemplu pocztowym). Przedpłaty dokonane w lutym nie upoważniają do zniżki – cena jest taka sama, jak na konwencie: 65 złotych.

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 przesyłać przekazem pocztowym na adres: KKMf „Dżabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

Dalsze informacje na stronie WWW: <http://konwent.fandom.art.pl/krakon2001.htm>

Serdecznie zapraszamy!

QUENTIN 2001

Każdy, kto stworzył interesującą przygodę mógł wziąć udział w trzeciej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej – **Quentin 2001**. Ostateczny i nieprzekraczalny termin nadsyłania prac to 15 stycznia 2001 r., dlatego chyba każdy, kto planował nadesłać przygodę na nasz konkurs, już to uczynił, jeśli jednak w ostatnim momencie postanowiliście dołączyć do najlepszych, przypominamy najważniejsze wymogi, jakie musi spełniać nadesłany na konkurs tekst:

Przed wszystkim, tekst musi być czytelny (musi być w postaci znormalizowanego maszynopisu, wydruku albo dokumentu elektronicznego w formacie RTF, TXT lub HTML). Co więcej, fabuła scenariusza musi się mieścić w przyjętej konwencji, nie może rozgrywać się w świecie autorskim i musi być oryginalna (przygoda

może być umieszczona w świecie jakiejś książki, filmu itp., jednak musi to być twórcza adaptacja). Do konkursu są też dopuszczone przygody rozgrywające się w świecie rzeczywistym lub realiach historycznych.

Przyjmujemy wyłącznie prace nigdzie indziej nie publikowane, a ich maksymalna objętość wynosi 35000 znaków, wliczając spacje i znaki formatujące.

Pełny tekst regulaminu ukazał się w listopadowym numerze „Magii i Miecza”, poza tym zawsze można go znaleźć na stronie <http://www.mag.com.pl/pisma/MiM/RegulaminQuentin2001.htm>, gdzie odsyłamy w razie jakichkolwiek wątpliwości.

Wszystkie teksty należy przysyłać na adres KKMf „Dżabbersmok”, 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!

Nawet, jeśli nie macie ambicji literackich, mogliście spróbować wziąć udział w innym, mniejszym konkursie, w którym nagrodą były podwójne zaproszenia na konwent **Krakon Wschód-Zachód** (czyli dwie pełne akredytacje). Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania, które zadaliśmy w ubiegłym miesiącu:

1. Koordynatorem ubiegłorocznego Krakonu był nikt inny, jak jeden z aktywniejszych fanów krakowskich, Mateusz Tomczyk.
2. Krakon a Cracon to dwa różne konwenty. Cracon odbył się tylko raz – jako impreza łączona z Euroconem 1990 i miał innych organizatorów niż wszystkie Krakony.
3. Do tej pory na Krakonach przyznano dwie nagrody dla miłośników gier fabularnych: Quentina – dwa razy (w latach 1999 i 2000) oraz Puchar Mistrza Mistrzów w roku ubiegłym. W odpowiedzi wystarczyło podać nazwy.
4. Bartek Minkiewicz, który już od dwóch lat dba o oprawę plastyczną Krakonu, jest autorem następujących komiksów: Przygód Bracho Bugentala, Straine, Książd, a także historii o Księdzu Kociubie, który można było obejrzeć w informatorze Krakonu 2000. Bartek współtworzy też Masoński Magazyn Komiksowy „Cyrkielnia”.
5. Zeszłorocznym laureatem nagrody „Golem” zostało wydawnictwo „Super Nowa”.

To było proste. Szczęśliwym zwycięzcom gratulujemy! Nazwiska nagrodzonych w naszym mini konkursie podamy wkrótce, a zaproszenia wyślemy pocztą. Do zobaczenia w Krakowie!

*Organizatorzy Ogólnopolskiego Konwentu
Miłośników Fantastyki Krakon 2001*

MY, PRZEKŁĘCI

My, Przekłęci” to przygoda utrzymana w konwencji horroru, przeznaczona dla dowolnej liczby graczy (nie polecam jednak drużyn większych niż 5 osób), odgrywających dowolne role. Może ona posłużyć Wam do skonsolidowania prowadzonej grupy. Jest napisana w formie pamiętnika z podróży – sygnalizuje jedynie najważniejsze wydarzenia, więc Waszym zadaniem będzie wypełnienie luk pomiędzy nimi. Jest to także tylko jedno z możliwych rozwiązań – nic nie stoi na przeszkodzie, by wydarzenia potoczyły się inaczej.

PODRÓŻ

4 styczeń AD 5000, Kish

Ledwie udało mi się dostać na statek przewoźników. Miejsce kosztowało majątek, ale naprawdę zależało mi na szybkim zniknięciu z powierzchni Kish. Li Halanowie nie doceniają najwyraźniej zalet przelotnych romansów. Ten rycerzyk Roderyk gotów był mnie siłą zmusić do poślubienia swojej córuchy. No, ale udało się i teraz przemierzam kosmos na luksusowym jachcie kosmicznym Przewoźników, nazywającym się „Perła Urth”. Zdaje się, że leci na Malignatusa, zresztą wszystko mi jedno, byle dalej od małżeństwa.

5 styczeń, przestrzeń, „Perła Urth”

Ciekawa mieszanka znalazła się na pokładzie. Leci ze mną kilku nobli, w tym spora delegacja Masseritów, masa kupców z najróżniejszych gildii, znalazł się nawet biskup Avestian, ale jego wolę omijają z daleka. Kajutę dzieli z jakimś Hawkwoodem, chyba nie przypadliśmy sobie do gustu. W kasynie przegrałem ładne kilka ptaków (Feniksy w slangu – przyp. aut.).

6 styczeń

Za 3 dni dolecimy do wrót. Potem na Malignatusa, z którego spróbuję się dostać na Severusa.

7 styczeń

Mimo iż to nie będzie mój pierwszy skok, nie mogę wyjść z podziwu, patrząc na wrota. Są po prostu nie do opisania. Tak samo, jak za każdym razem, towarzyszy mi strach, w końcu tyle krąży historii o statkach, które po wejściu we wrota zaginęły na wieki.

8 styczeń

Uff. Udało się. Nic się nie stało. Wylecieliśmy cało. Za 2 dni osiągniemy orbitę Malignatusa. Odegrałem się dzisiaj w kasynie. Byłoby lepiej, gdyby ten pieprzony Avestianin nie wpadł w środku rozgrywki i nie zrobił awantury, że jesteście grzesznikami. Poprzewracał też stoły. Kapitan nie chciał narażać się inkwizycji i na resztę podróży zamknął kasyno.

10 styczeń, stacja orbitalna pozyskiwaczy Oaza Przestrzeni

Przycumowaliśmy na stacji. Następny statek na Severusa za 2 dni. Wynająłem więc apartament i poszedłem się zabawić.

11 styczeń

Ach, ten temperament ur-u-karek. Niewątpliwie 5 ptaków to niewygórowana cena za tyle wrażeń. Teraz muszę się wyspać przed podróżą.

12 styczeń, przestrzeń, „Strzała Przeznaczenia” (transportowiec pozyskiwaczy)

Cóż, szkoda, że nie było nic lepszego, ale następny luksusowy rejs odbywał się dopiero za 2 tygodnie. Widzę jednak, że spieszy się sporej liczbie osób. Oprócz pozyskiwaczy na statku jest ich różnorodna mieszanina, w tym niestety mój ulubiony Avestianin.

Tydzień do wrót.

15 styczeń

Ale nudy. Chyba prześpię większość tej podróży, bo nie mam nic innego do roboty.

18 styczeń, 10.15 czasu Urth

Budzą mnie syreny. Co, do cholery, się dzieje? Już wiem – piraci nas atakują. Całym statkiem trzęsie. Załoga bez przerwy w ruchu. Biegnę na mostek. Nie chcą mnie wpuścić. Mnie – hrabiego Serhija Anatola Decados!



Około 13.20

Walka trwa już trzy godziny. Od załogi nie sposób się czegokolwiek dowiedzieć. Ja i inni pasażerowie chcemy, by statek się poddał. Kapitan bełkocze coś o cennym ładunku.

Około 14.45

Tak. Pomoc. Pobliskie statki imperialne nadleciały z odsieczą i atakują piratów. Już nigdy nie powiem złego słowa o Alexiusie.

Około 18.00

Bitwa się skończyła. Imperialni chcieli sprawdzić uszkodzenia, ale kapitan odmówił. Coś bardzo mu się spieszy.

19 styczeń, 21.30

Jesteśmy cztery godziny od wrót.

23.00

Wybuch z tyłu. Co jest? Sabotaż – ktoś uszkodził napęd skokowy. Nie wyhamujemy. Takie bydlaki potrzebują cholernie dużo czasu. Teraz dopiero się boję. Panika ogarnęła wszystkich. Wrzaski, krzyki, płacze. Senność, ogarnia mnie senność. Coś dodali do powietrza...

20 styczeń

O Amalteo, łeb mi pęka. Kapitan wezwał wszystkich. Powiedział, że silniki ledwo ciągną. Nie wie także, gdzie się znajdujemy. Będzie próbował wylądować na pobliskiej planecie. Wygląda na strasznie nieprzyjazną, lecz czujniki wskazują, że atmosfera nadaje się do oddychania. Wszechstwórcu, ocal nas!

21 styczeń, ok. 5.00

Zaczynamy podchodzić do lądowania.

7.30

Uderzenie. Trzęsie. Robi się ciemno...

WITAJCIE W PIEKLE

Nie wiem, która teraz godzina, nie wiem nawet, jaki jest dzień. Z rany na czole sączy mi się krew. Mam też chyba połamane żebra. Wyczołgałem się z kajuty. Wszechstwórcu... Na środku korytarza leżą pokrwawione zwłoki dziewczynki. Ma zmiażdżoną głowę.

Byle dalej, byle na zewnątrz. Usłyszałem jęki. Jakiś mężczyzna leży przywalony zwałami metalu. Pomagam mu się spod nich wydostać. O Boże, jak boli. Pomogłem mu, ma złamaną w kolanie nogę. Wyrzygałem. Mdło mi się robi od takich widoków

Kilka godzin później

Nie mam pojęcia, ile czasu upłynęło. Z 296 osób, które były na statku w chwili startu, przeżyło nas około 70. Rozbiliśmy obóz jakieś 1,5

kilometra od wraku. Kapitan pociesza nas, jak może. Powiedział, że zdążył wysłać sondę z wezwaniem o pomoc, a żywności starczy na jakieś 2 miesiące. Avestianin też przeżył. Teraz krzyczy, że to kara zesłana na nas wszystkich. Nie wytrzymałem, dałem mu w mordę. Zamknął się, ale patrzy na mnie, jakbym już był na stosie. Jest zimno. To naprawdę okropne miejsce. Cała okolica składa się z wysokich, porośniętych szarą trawą gór. Są bardzo wysokie i w większości strome. Z rzadka poprzecinane wąwozami i dolinami. Gdzieś tam rosną gęste kępy czegoś, co przypomina drzewa, tyle że pozbawione liści i najeżone kolcami ostrymi jak igły. Ktoś mnie opatruje. Dostałem środek przeciwbólowy. Jak dobrze, ciepło sennie...

Noc pierwsza

Budzę się. Ze statku dobiegają dziwne dźwięki. Pewnie halucynacja. Wartownik przysnął – budzę go i mówię o tym. Skłął mnie i poszedł spać. Ucichło. Ja też idę spać.

Ranek

Przygotowujemy śniadanie. Nie cierpię zarcia w proszku, ale nie ma nic innego. Czuje się już lepiej. Dzielą teraz sprzęt, dostała mi się standardowa tarcza, rapier i karabin (sargos j-22). Jak się okazało, statek przewoził nielegalny ładunek broni. Kapitan zorganizował cztery pięcioosobowe patrole. Miałem tego pecha, że trafiłem do jednego z nich. Mamy spenetrować pobliską dolinę i poszukać czegokolwiek przydatnego.

Południe

Cały czas jest cholernie zimno. Idziemy już prawie cztery godziny. Jestem zmęczony. Żebra mnie bolą. Ścieżka jest coraz węższa i bardziej stroma, ale jak dotrzemy do doliny, to odpoczniemy. Nieee... Terrian, pozyskiwacz z mojego patrolu, pośliznął się i runął w przepaść. Za co? Doszliśmy do doliny. Odpoczynek w ciszy, jakoś nikt nie ma ochoty rozmawiać. Z oddali słychać huk. Lawina na jednym ze wzgórz. Tam poszedł drugi patrol...

Wieczór

Wróciliśmy. Nic nie znaleźliśmy, tak jak i reszta. Zginął cały drugi patrol, dwie osoby z pierwszego, no i Terrian. Lekka kolacja. Jakiś ksiądz odprawia mszę za zmarłych. To akolita Ortodoksów Lorenz. Idę spać.

Noc druga

Znowu te cholerne dźwięki. Teraz i inni je słyszeli. Po ostatnich wydarzeniach nikt nie chciał jednak ryzykować.

Dzień trzeci

Rano zorientowaliśmy się, że zniknęły trzy osoby. Nikt nie wie, co się z nimi stało. Odpoczywam. Poszły następne patrole. Kolejne dwa trupy.

Noc trzecia

Znowu je słyszę. Chyba oszaleję.

Dzień czwarty

Zniknęła jedna osoba. Ten młody kapłan, może oszalał. W południe afera. Podczas gdy wartownicy przysnęli, pokładowe szczury zniszczyły część zapasów. Zostało ich na dwa tygodnie. Minorowe nastroje. Znowu patrole, tym razem dwa. Ja w jednym z nich. Wdrapujemy się na wzgórze, mamy z niego naprawdę doskonały widok. Zaraz na jednej z gór jest coś wyryte. Tak, na pewno to nie jest naturalny twór. Koncentryczne kręgi. Dajcie lunetę. Tak, układają się w dziwny wzór, w samym jego środku jest jakaś szczelina. Wracamy, trzeba powiadomić kapitana. Mam dziwne wrażenie, że ktoś lub coś nas obserwuje.

Wieczór

Wróciliśmy. Tym razem obešlo się bez ofiar. Postanowiliśmy następnego dnia wysłać do kręgów większą ekspedycję. Pojawiła się iskra nadziei. Może przeżyjemy.

Noc czwarta

Znowu te dźwięki. Tym razem jakby nas zaczęły otaczać.

Ranek

Zostało nas 56 osób. Z tego 32 zdrowe. Wybraliśmy 15-osobowy

patrol. Jako że to ja zauważyłem te kręgi, mam ich poprowadzić. Zabraliśmy zapasy, liny, namioty i dodatkową amunicję. Ruszyliśmy.

Wieczór

Dotarliśmy do podnóża tej góry, na której dostrzegłem kręgi. Jesteśmy już pewni, że to nie dzieło natury, ale też nie ludzkiej ręki. Oprócz kręgów ściany góry pokrywają dziwne inskrypcje, w niezrozumiałym i na pewno nie ludzkim języku. Nastroje nienajlepsze. Marek, szlachcic z domu Ksantypów, zginął przywalony kamieniem, a Franz Ghinter z gildii górniczej z Kadyksu spadł w przepaść. Przenocujemy tu i rano wespmniemy się do szczeliny.

Wciąż mam wrażenie, że jesteście obserwowani.

Ranek (piątego dnia)

Zaginęło dwóch naszych towarzyszy. Szukaliśmy ich bezskutecznie. Jesteśmy przerażeni.

Południe

Po naradzie zdecydowaliśmy się jednak ruszyć do szczeliny, choć zostało nas tylko jedenastu.

Wczesny wieczór

Dotarliśmy wreszcie do szczeliny. Okazała się dziwnym wejściem pozbawionym drzwi, lecz obramowanym jakimś dziwnym stopem. Na ścianach obok wejścia znajdują się dziwne terminale, są strasznie stare i wyglądają na zniszczone. Tak, próbowaliśmy je uruchomić, ale na pewno nie działają. Dalej ciągnie się długi, przestronny korytarz, wieje od niego chłodem. Ruszamy. Idziemy już prawie godzinę, a on się nie kończy.

Godzinę później

Korytarz zaczął się rozszerzać. Może nim teraz iść pięć osób obok siebie. Nic, cholera, ściana. Chciałem się o nią oprzeć, zmęczony i załamany. Przeniknąłem przez nią. Postąpiłem kilka kroków, inni przeszli za mną. Zatrzymaliśmy się, zaskoczeni. Naszym oczom ukazał się niesamowity widok. Ogromna, jasno oświetlona sala. Na jej środku stała dziwna aparatura, przy której krzątało się kilku... ludzi, nie zwracając na nas uwagi. Przy ścianach stało pełno dziwnych przezroczystych pojemników wypełnionych dziwnymi ciałami. Podeszedłem do jednego z pojemników i krzyknąłem zaskoczony. Ciało, które w nim się znajdowało, należało na pewno do Vau. Nigdy żadnego nie spotkałem, ale widziałem przedstawiające ich ryciny. Gdy mój krzyk rozchodził się jeszcze po sali, jeden z ludzi od aparatury zwrócił się w naszym kierunku. Spojrzałem na niego. Byłem wyraźnie zaskoczony – był to Lorenz, ten młody akolita, który zaginął pierwszej albo drugiej nocy. Powiedziałem coś do niego. On spojrzał na mnie. Miał całkowicie czarne, niewidzące oczy. Uniósł rękę i poczułem jak coś dziwnego, nieludzkiego stara się zawładnąć moim umysłem. Strzeliłem –

raz i drugi. Odwróciłem się i zacząłem biec. Dalej... nie pamiętam.

Wieczór (nie wiem który)

Jakimś cudem cały poraniony znalazłem się w obozie, a razem ze mną dwaj moi towarzysze. Po tym jak opowiedzieliśmy, co się wydarzyło, kapitan kazał przygotować obóz do obrony. Zasnąłem wyczerpany.

Noc

Znowu te dźwięki. Obudziłem się. One się przybliżają!!! Alarm!!! Alarm!!! Z wraku statku wypłynęły ciała naszych martwych towarzyszy. Teraz sunęły powoli w naszym kierunku. Zerwani w popłochu, chwytałyśmy za broń. Kano-nada. Strzelałem do nich. Padają. Są coraz bliżej. Zabiliśmy połowę. Jeszcze sto metrów. Strzelałem. Zwarcie. Wyciągam rapier. Tnę, pada jeden i następny. Wszystko zwalnia. Słyszę tylko słowa modlitwy szeptanej przez stojącego obok mnie Avestianina:

*My, Przekłęci, grzechem wiecznym.
My, Przekłęci, słabą wolą.
My, Przekłęci, nędznym ciałem,
My, Przekłęci, bo tak słabi. My, Przekłęci,
Cię prosimy. My, Przekłęci, byś nas zbawił.
My, Przekłęci, umieramy...*



Gdy „zombi” padły, pojawiły się nowe zastępy dziwnych istot. Istot zwanych vau. Nie miały się ich nasze kule. Dopiero dziwna broń wydobyta skądś przez naszego kapitana przerzedziła ich szeregi. Było już jednak za późno. Ból. Poczułem, jak moja ręka zamienia się niemal w popiół. Padając, zobaczyłem jakiś cień. Ogromny stątek o dziwnych kształtach. Widziałem go na rycinach, to był krążownik. Zgadnijcie czyj – vau. Potem było tylko światło...

POWRÓT

Obudziłem się w koi. Nic nie pamiętam. Chodząc po statku, spotkałem tylko kilka zdeзорi-
towanych osób i dziwnego Avestianina szepczącego w kółko słowa jakiejś modlitwy:

My, Przekłęci...

Komputer oznajmił, że podchodzimy do lądowania na Severusie, a datownik wskazywał 24 lutego 5001 AD. Nie rozumiem, przecież wylecieliśmy z Kish 4 stycznia 5000 AD, i to na Malignatusa...

Z zapisów zarejestrowanych przez integralną maszynę myślącą, należącą do hrabiego Serhija Anatola Decadosa, agenta wywiadu domu Decados. Ścisłe tajne, wyłącznie do informacji Księżnej Salandry.

*Z poważaniem,
major Arantxa Potiomkin*



PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW W ROKU 2001

Mimo wcześniejszych zapowiedzi organizatorzy PMM-u postanowili urządzić czwartą z kolei edycję na gliwickim Dracoolu. Konwent ten odbędzie się w dniach 1- 4 maja 2001. Już niedługo, jak co roku, do większych polskich klubów RPG rozesłane będą zaproszenia dla przedstawicieli do Komisji Sędziowskiej PMM. Każdy taki klub powinien, w przeciągu najdalej miesiąca, wybrać swojego reprezentanta, specjalistę w RPG, który będzie oceniał najlepszych MG w Polsce. Sędziowie, dzięki wcześniejszym umowom z organizacją Dracoola, otrzymają zniżki na akredytacje. W ten sposób już trzeci raz z rzędu będziemy mieli miast „grupy kolesiów”, komisję fachowców. Świetnych MG, którzy wyłonią tego najlepszego w naszym kraju. Każdy, kto zechce wziąć udział w tej konkurencji, wystarczy by pojawił się na samym konwencie. W informatorze znajdzie szczegółowe instrukcje, co zrobić by jego sesja była dokładnie obejrzana. Nie trzeba być jednak na tyle śmiałym by specjalnie się gdzieś zapisywać. Sędziowie podejść do każdego stolika na konwencie. Oceniać cię niestety bardzo pobieżnie w porównaniu do tych co się zapisali. Przynajmniej, zawsze możesz powiedzieć „nie prosiłem się o to, więc nie ma sprawy, że nie wygrałem”. A może jednak to tobie się uda? Na zwycięzcę czeka wiele nagród ufundowanych przez firmy MAG i Portal. Oczywiście główną nagrodą pozostanie sam puchar. W tym roku fundowany przez naszego patrona Magie i Miecz. Grawer już teraz biedzi się nad napisem „Najlepszy Mistrz Gry w Polsce w roku 2001”

Wszelkie informacje na stronach <http://pmm.fandom.art.pl>

W nowym tysiącleciu nowy temat: LARPy! Na początek artykuł ogólny, przybliżający całą tematykę i zaznaczający problemy. W kolejnych numerach skupimy się na sprawozdaniach z konkretnych rozgrywek, na przykładzie których analizować będziemy błędy i przyglądać się udanym patentom. Choć skupiamy się na LARPach WoDowych, większość z tego da przeszczepić się na grunt innych systemów.

Oprócz tematyki LARPów kontynuujemy naszą świecką tradycję prezentowania dobrych scenariuszy – „Anatomia” do **Maga: Wstąpienie** autorstwa Marcina Blachy. To nazwisko reklamy nie potrzebuje, nieprawdaż?

Tomasz Andruskiewicz

Matylda Dryzner & Marcin Tysler

WPROWADZENIE DO LARP-ÓW

Gra Fabularna na Żywo (LARP) to zjawisko złożone jak samo RPG, jeśli nawet nie bardziej. Można by je rozpatrywać na dwóch podstawowych płaszczyznach – organizacyjnej i merytorycznej, jednak warstwy te przenikają się nawzajem w zadziwiający sposób, tak więc w niniejszym tekście zapewne nie uda nam się metodycznie usystematyzować zagadnienia. Spróbujemy jednak podzielić się naszymi przemyśleniami i doświadczeniem zdobytym w trakcie przygotowywania i prowadzenia kilku gier, z których kolejne były lepsze od poprzednich...

Chcemy jednak wyraźnie zaznaczyć, że nasz tekst nie stanowi prawdy objawionej. Zdajemy sobie sprawę, że mogło odbyć się wiele LARP-ów, które stanowiłyby całkowite zaprzeczenie postawionych tu tez, a były imprezami arcyudanymi. Nie mamy więc zamiaru wyklądać *ex cathedra*, lecz sprzedać wiele sprawdzonych patentów.

się, że są to właśnie te osoby, o które Ci chodzi? Uważamy, że dopiero wnikliwa analiza odpowiedzi na powyższe pytania pozwoli na względnie komfortową pracę nad pozostałymi sprawami.

Tu pozwolimy sobie na jeszcze jedną refleksję, nieco odnoszącą się do poprzedniej. W nazwie LARP są jakby dwa człony: Live Action oraz Role Playing. To LA powoduje, że wstajemy od stołika, jednak jest tam cały czas jeszcze RP. Nie myśl więc o LARP-ach jak o podchodach, urozmaico-nych nieco o kostiumy czy dekoracje. Jeśli chcesz się po prostu wyszaleć, to lepiej zaopatrzyć się w sprzęt do paintballu i gnać na poligon. Będzie ciekawiej i prawdziwiej. My myślimy raczej o LARP-ie jako o sesji RPG wzbogaconej o pełne aktorstwo i scenografię, i o tym piszemy. Ważne więc, by wszyscy uczestnicy zabawy oczekiwali od niej tego samego. To też ważne kryterium doboru uczestników.

1. LUDZIE

Zanim przystąpisz do przygotowywania LARP-a, zastanów się, dla kogo go tworzysz. Czy znasz ludzi, którzy wezmą w nim udział? Jeśli tak, to jakie jest ich RPG-owe doświadczenie, jakie znają systemy, jakie konwencje fantastyki lubią, a w końcu, co chyba najważniejsze, na ile są solidni, rzetelni i godni zaufania. Wierz nam, nawet najlepiej przygotowana impreza nie uda się, jeśli zawiedzie czynnik ludzki – komuś przyjdzie ochota na zabawę w coś zupełnie innego, ktoś nie lubi Józia, który też jest zaproszony, więc nie przyjdzie, świeżo zapoznana para zapragnie chwili intymności w sąsiednim pomieszczeniu. Albo inaczej – połowie graczy (w tym oczywiście wszystkim kluczowym) akurat w dzień LARP-a wypadną imieniny cioci, o czym poinformują Cię, po prostu nań nie przychodząc. Może się również zdarzyć, że nie wiesz, z kim przyjdzie Ci współpracować, na przykład wtedy, gdy LARP odbyć ma się na konwencji. Do kogo wtedy skierujesz zaproszenia, według jakiego klucza zweryfikujesz zgłoszenia i jak upewnisz

2. KONCEPCJA I FABUŁA

Jeśli już wiesz, z kim będziesz współpracować, pomyśl nad doбором konwencji i systemu. Trzeba wziąć pod uwagę wiele czynników. Po pierwsze, łatwość zdobycia czy wykonania kostiumów i scenografii. Tu chyba największe problemy są z *fantasy*. Wszak nie każdy gracz należy do bractwa rycerskiego czy zespołu muzyki dawnej, a i o teatry służące garderobami nie wszędzie łatwo. Przy wyborze tej konwencji należy zachować więc daleko idącą ostrożność. Można jednak wskazać realia, w których będzie nieco łatwiej, a takimi wydaje się być np. Stary Świat **WFRP**, gdzie modę Imperium czy Kisleva możemy odtworzyć przy odrobinie pomysłowości i gruntownym remanencie w szafie dziadków. Sporą szansą dla majsterkowiczów mogą też być przyszłościówki. Przyklejony za uchem układ scalony z podpiłowanymi nóżkami świetnie udaje jakiś wszczep, a delikatny makijaż pokaże, które oko mamy bioniczne. Zawsze zresztą są naturalne garnitury, których nie powstydzi się wysoki urzędnik korporacji. Można

uznać, że tu dasz sobie radę. Najłatwiej jednak będzie w realiach współczesnych. Tu nie będzie trudności z zabezpieczeniem sobie przebrania. Światnie pod tym względem spisuje się **Świat Mroku**, gdzie postać może być ubrana w dzinsy i podkoszulki, choć może mieć też niezwykle strój, wynikający z jej plemienia/klanu/tradycji itd.

Decydując się na konkretny system, również musisz wziąć pod uwagę szereg czynników. Sądzymy, że najistotniejszym z nich jest jego znajomość wśród potencjalnych graczy. Jeśli jest z nią krucho, to Twoim obowiązkiem jest zapewnić im szansę jak najszybszego zapoznania się z odnośnymi materiałami. Nie zawsze ma się jednak tę możliwość, musisz więc pogodzić się z tym, że trudno Ci będzie poprowadzić LARP-a w systemie znanym jedynie Tobie, jaki by nie był on rewelacyjny. Pozostałe kwestie to wspomniana już konwencja, promowany styl scenariuszy, warstwa rzeczywistości społecznej, na której toczy się gra.

Teraz pora zacząć pracę nad scenariuszem. Wiesz już, GDZIE toczyć się będzie akcja. Teraz zastanów się, KIEDY, i to nie w sensie chronologicznym, a fabularnym. Co wydarzyło się do momentu, w którym zacznie się akcja LARP-a, co robiły postacie i, co bardzo ważne, jak znalazły się „na scenie”. Pamiętaj, że oto kilka, kilkanaście czy nawet kilkadziesiąt postaci pojawi się w jednym miejscu swojego świata i będzie przebywać tam kilka godzin. Skąd, po co, z jakim zamiarem? Doskonałą ilustracją problemu jest przykład **W:M**. Otóż bardzo często tłem LARP-ów w tym systemie jest wampirze konklawe. Tak często, że „konklawe” stało się niemal synonimem „LARP-a w **W:M**”. Prawdą jest zaś, że niezwykle trudno zebrać większą liczbę pijaw, istot z definicji samotniczych,

w jednym miejscu i czasie, a konklawe jest jedną z nielicznych ku temu okazji. Zastanów się więc, jak fabuła uzasadni pojawienie się TYCH postaci, TU i TERAŻ. To właśnie będzie punktem wyjściowym do tworzenia akcji.

Nie wystarczy, że Ty odpowiesz sobie na to pytanie. Odpowiedź tę muszą znać i gracze. Musisz zadbać, by posiadli jak największą wiedzę na temat swojej sytuacji. Nie ma nic niebezpieczniejszego niż gracz, który nie ma pojęcia, co jego postać tu robi, co ma począć i z kim ma do czynienia, a w miarę rozwoju akcji nie ma przesłanek, by do tego dojść. Jeśli przyzna się do tego, po prostu wyłączy się z zabawy, co nikomu radości i chwały nie przysporzy. Jeśli się nie przyzna, to zrobi dobrą minę do złej gry i zacznie krążyć po „scenie”, bełkocząc tak, by nie dać poznać, iż nic nie wie, bo to głupio się przyznać, a może inni też są równie zieloni? A jeśli ma rację, to kłapa. Byliśmy na LARPA-ach, na których prawie nikt nie wiedział, o co chodzi. Pozostawało kręcenie się, nawiązywanie zdawkowych rozmów o niczym (lub o Nietschem) i robienie groźnej miny głęboko wtajemniczonego w sekrety toczącej się właśnie intrygi. Uważamy więc, że materiały do gry powinny być jak najobszerniejsze. Każda informacja, nawet błaha, pozwoli zbudować klimat i ubogacić przebieg akcji. Znamy gry, na których gracz dostawał wąski pasek papieru z wypisanymi „parametrami” („elf, ranger” czy „Tremere, XI gen.”) i krótkie zdanie na temat fabuły („Przyjechałeś tu z Ameryki i masz odprawić Bardzo Ważny Rytuał™”). Uważamy, że takie podejście nie pozwala wykorzystać w pełni potencjału gier na żywo, przed każdą imprezą przygotowujemy więc stos makulatury, w której umieszczamy jak najwięcej przydatnych informacji.



Piotr Wyskok

Każdy uczestnik dostaje kilkunastoniowy zeszytek, w którym może znaleźć większość potrzebnych mu danych. Ty oczywiście wypracujesz swój styl, jednak o ile istotą danej gry nie jest brak informacji, to ucz się na cudzych błędach i przygotuj ich jak najwięcej.

Tu przechodzimy do kolejnej bardzo ważnej sprawy dotyczącej scenariusza. Postaraj się, by był on... jak najprostszy. Wynika to z tego, że nad grą na żywo masz znacznie mniejszą kontrolę niż nad klasyczną sesją, a RPGracze mają zadziwiający talent do komplikowania i tworzenia nowych problemów. Po prostu, jeśli przesadzisz ze złożonością fabuły, niejeden gracz (postać?) się w niej pogubi. A tego konsekwencje – patrz poprzedni akapit.

RPGracze to istoty stadne, więc wśród uczestników imprezy z pewnością wyróżnisz kilka grupek ludzi szczególnie ze sobą powiązanych. Opracuj więc scenariusz tak, by grupy te rozbić! W przeciwnym przypadku, gdyby akcja kulała, zajmą się sobą, zamkną w swoich prywatnych gronach i wypadną z gry. Mogą też poczuć się zbyt pewnie, więc jeśli mają nadmiar poczucia humoru, stworzą lożę szyderców. Jeśli natomiast ich rozdzielis, łatwiej będzie ogół graczy zintegrować i stworzyć zdrową współpracę.

Jeśli już o współpracy mowa... Unikaj scenariuszy stawiających na konfrontację, a zwłaszcza na taką, którą można rozwiązać drogą siłową. Jeśli do tego dojdzie, staniesz wobec konieczności rozstrzygnięcia walk, magicznych mocy i nadnaturalnych zdolności, a o trudnościach z tym związanych jeszcze wspomnimy. Jeśli jest więc choć ślad możliwości powstania konfliktu, zredukuj do minimum wszelkie możliwości użycia siły. Zabierz im broń, zamknij w antymagicznej komnacie czy postaw wobec majestatu Księcia. Szkoda LARP-a na to, by wpadać w umowność i symulować coś, co świetnie i tak wypada przy stoliku. Postaw więc raczej postaci wobec zagrożenia zewnętrznego lub w inny sposób wytwórz między nimi pewną pozytywną więź.

Pisaliśmy już o ograniczonej kontroli organizatora LARP-a nad jego przebiegiem. W pewnym sensie brak MG to właśnie istota gry na żywo. Nie pozabawiaj się jednak całkowicie wpływu na akcję. Musisz mieć w odwodzie *deus ex machina*, by móc w razie konieczności interweniować. Niech duch *camu* przepędzi wilkołaka, którego gracz zaczął się wygłupiać, a dwóch rajców Marienburga, którzy zamiast radzić, woleli pójść na dziewczki, niech zostanie zatrzymanych przez nałożone na ratusz potężne zaklęcie („Ustawa o samorządzie terytorialnym, Dz. Ust. Nr...”), o którym nie mieli oni (ani Ty) wcześniej pojęcia. Powiesz, że to ograniczenie wolności postaci, i że jeśli gracz tylko chce, to może itd. Napisano na ten temat już tomy, lecz weź pod uwagę, że LARP nie jest tak elastyczny jak klasyczne RPG. Tu jesteś ograniczony zasadą trzech jednostki, przygotowaną scenografią i wytycznymi, jakie otrzymali inni gracze. Staraj się więc utrzymać

wydarzenia w założonym kierunku, chyba że widzisz, że dzieje się coś bardzo ciekawego.

Na koniec tej części jeszcze jedna niezwykle ważna uwaga. LARP to gra na żywo, więc postać mówi DOKŁADNIE to, co mówi jej gracz, zachowuje się DOKŁADNIE tak, jak jej gracz i robi DOKŁADNIE to, co gracz. Tu nie może być miejsca na „to ja ci mówię, że...”, a jeśli gracz opowiada dowcip, to robi to i jego postać; ona też je jego kanapki i razem z nim odchodzi w ustronne miejsce. Tę regułę można ograniczyć do pewnej przestrzeni, poza którą rzeczywistość realna i gry nie są już sprzężone, niemniej jednak główna „scena” gry MUSI tę zasadę spełniać. Dlatego też tak ważne jest, by unikać sytuacji, których nie sposób dostępnymi środkami odegrać (wspomniana już walka czy magia).

3. SPRAWY ORGANIZACYJNE

Skoro wiesz już, dla kogo i w jakim systemie organizujesz LARP-a oraz opracowałeś schemat scenariusza, pora przejść do szczegółów organizacyjnych. Zastanów się, jak długo będzie trwał LARP. Z doświadczenia wiemy, że imprezy przewidziane na kilkanaście godzin nie sprawdzają się. Po pierwsze dlatego, że przewidziana intryga najczęściej nie wystarcza na tak długi czas. Po wtóre, bez względu na to, jak ciekawy będzie scenariusz, nawet najwytrwalsi gracze znudzą się nim po paru godzinach. Dlatego też radzimy zamknąć akcję w 3-6 godzinach, najlepiej w ciągu dnia, gdyż niektórzy gracze „zasypiają” w okolicach godziny 23.

Wybierz miejsce akcji. Ustal, czy będzie to pomieszczenie, czy teren otwarty. Upewnij się, że jest to miejsce na tyle ustronne, że istnieje małe prawdopodobieństwo na kontakt z osobami postronnymi. Czasami wystarczy czyjeś mieszkanie czy działka, sala w szkole lub klubie osiedlowym, ale jeżeli masz większe ambicje co do scenerii... Podczas wyboru miejsca musisz również zdecydować, jaki jego obszar jest objęty zasadą jedności miejsca i czasu. Poza nim nie mogą mieć miejsce ŻADNE akcje wymagające rozstrzygnięcia arbitra. Pozwoli to uniknąć sytuacji, w których „pojedynkujący się” gracze przedstawiają dwie różne wersje wydarzeń. Arbiter MUSI wiedzieć, jak było naprawdę. (Do problemu arbitrażu wrócimy w dalszej części tego tekstu.)

Wspomnieliśmy już o osobach postronnych. Jeżeli nie da się uniknąć ich obecności, postaraj się, by nikt nie miał wątpliwości, co robicie. Znane są przecież przypadki interwencji policji podczas imprez tego typu, co nie przysparza nam zwolenników wśród „niewtajemniczonych”. Starajmy się pozostawiać dobre wrażenie. (Sami bijemy się w piersi z powodu nieprzestrzegania tej zasady, gdyż zdarzyło się nam przestraszyć bardzo uczynnego dyrektora pewnej szkoły podstawowej, który udzielił schronienia „kółku teatralnemu”).

Następną sprawą są kostiumy i rekwizyty. Kostiumy są rzeczą niezbędną. Nie może być sytuacji, kiedy gracz ubrany w podkoszulek i džinsy tłumaczy wszystkim, że jego postać nosi skórzany płaszcz i ma przy sobie katanę. Nie ma oczywiście nic złego w kostiumie złożonym z džinsów i podkoszulka, chodzi po prostu o to, by gracz wyglądał tak, jak postać. Być może na początku spotka się to z pewnymi oporami, ale na pewno nie pożałujesz tej decyzji. Pomysłowość graczy jest niezmiernie pożądana: pożyczają, szyją, majsterkują i sprawia im to frajdę. Nie bój się więc zachęcać ich do robienia kostiumów. Musimy przyznać, że niejednokrotnie zadziwiono nas nie tylko pomysłowością, ale również wytrwałością i, rzec by można, heroicnością. Bo jak inaczej nazwać wysmarowanie ciała papką z maki (udającą oparzelinę) przez osobę na nią uczuloną. Albo trwanie przez ponad 5 godzin z przywiązaniem do czoła jelenim rogiem. Albo medytowanie z nagim nożem szturmowym wetkniętym za spodnie...

Przed rozpoczęciem gry musisz sprawdzić, czy rekwizyty lub elementy strojów nie stanowią potencjalnego niebezpieczeństwa dla jej uczestników. Chodzi tu zwłaszcza o broń. Do przedmiotów regularnie pojawiających się na LARP-ach należą: miecze, włócznie, halabardy, noże, bagnety, maczety, sierpy, łomy, śrubokręty i młotki, a także broń pneumatyczna wszelakiej maści. O ile stosunkowo łatwo obserwować, co dzieje się np. z mieczem, to już śledzenie noża jest niemożliwe. Wiemy, że powyższe ostrzeżenia wydają się być zbędne, ale na LARP-y wielokrotnie przynoszono podobne przedmioty. Niestety, takich wypadków nie możesz przewidzieć, więc lepiej sprawdź przed imprezą, co kto przyniósł i zarekwiruj na kilka godzin co niebezpieczniejsze eksponaty. Możesz również zabezpieczyć je w inny sposób, np. taśmą klejącą. Również broń pneumatyczna winna być rozładowana.

Z bezpieczeństwem fizycznym wiąże się jeszcze bezpieczeństwo psychiczne. Brzmi to trochę dziwnie, ale niektóre scenariusze mogą spowodować wyzwolenie jakiś głębszych emocji u któregoś z graczy (szczególnie łatwo o to w systemach WOD). Nie należy przesadzać z tzw. klimatem, bo mniej odporny psychicznie gracz może próbować wyskoczyć przez okno. Jest to oczywiście przypadek skrajny, który prawie na pewno nie będzie miał miejsca, ale lepiej zapewnić sobie zawczasu pomoc kilku silniejszych osób, które ściągną osobnika z parapetu. To samo dotyczy osób nietrzeźwych i agresywnych (co może się zdarzyć na konwencie) – musi być ktoś, kto grzecznie, acz stanowczo przekona awanturnika, by udał się na spoczynek.

Przechodzimy teraz do regulaminu LARP-a. Jego istnienie jest niezbędne, gdyż pozwala uniknąć nieporozumień co do kwestii porządkowych, jak i fabularnych. Najlepiej, by został spisany i dostarczony odpowiednio wcześniej uczestnikom. A oto przykład takiego regulaminu:

1. Gra jest ograniczona w czasie i przestrzeni momentami rozpoczęcia i zakończenia oraz obszarem, wskazanymi przez arbitrow.
2. W czasie trwania gry Twoje działanie i stan odzwierciedlają działanie i stan Twojej postaci: mówi ona to, co Ty. Robi, co Ty robisz.
3. Ewentualne konfrontacje fizyczne czy działanie mocy nadnaturalnych będą rozstrzygnięte w trybie klasycznej gry fabularnej przez jednego z arbitrow.
4. Elementy kostiumów nie mogą stwarzać zagrożenia dla współgraczy. Broń i podobne przedmioty muszą być okazane arbitrom przed rozpoczęciem gry i uzyskać ich akceptację.
5. Jeśli nie życzysz sobie kontaktu fizycznego z uczestnikami gry, zadeklaruj to wyraźnie przed jej rozpoczęciem.
6. Obowiązuje bezwzględny zakaz picia alkoholu, również bezpośrednio przed imprezą. Zastrzegamy sobie prawo niedopuszczenia do gry osób nie spełniających tego wymogu. Palenie papierosów jest dopuszczalne, o ile nie przeszkadza osobom znajdującym się w pobliżu.
7. Wymyślone przez Ciebie wątki poboczne mogące mieć wpływ na przebieg akcji powinny zostać zgłoszone arbitrom przed grą.
8. Otrzymane właśnie przez Ciebie materiały nie są oczywiście autoryzowane przez wydawnictwo (*tu wstaw nazwę wydawcy systemu*). Oznacza to, że mogą zawierać informacje niezgodne z opublikowanymi w oficjalnych pozycjach. W takiej sytuacji priorytet mają zawsze dane podane przez nas.
9. Decyzje i wytyczne arbitrow są niepodważalne.

Kilka słów komentarza:

- * W punkcie 1 znajduje się informacja o ograniczeniu w czasie. Przyjęliśmy zasadę, że gra trwa od OFICJALNEGO rozpoczęcia do OFICJALNEGO zakończenia. Eliminuje to prywatne rozmowy i „rozmycie” końca zabawy. Czasami bowiem dochodzi się do punktu, w którym gracze są już zmęczeni, zasypiają lub po prostu chcieliby pogadać ze znajomymi. Wtedy łatwo o nieporozumienia „... a ja właśnie piłem kawę, a on mnie zaatakował”. Warto więc wybrać moment, kiedy fabuła ma się ku końcowi i ogłosić: „LARP uważam za zamknięty.”
- * W naszym regulaminie dopuściliśmy, jako urozmaicenie środków wyrazu, kontakt fizyczny w postaci uścisków ręki, poklepywań itp. Niektórzy uznają to za ryzykowne. Przecież jedna z pierwszych zasad RPG brzmi: „Nie dotykaj”. Nikogo nie zmuszamy, by stosował to rozwiązanie – to tylko propozycja.
- * Punkt 7 jest po to, by gracze mogli się wykazać. Gracze lubią tworzyć wątki poboczne, co w ciekawy sposób wpływa na rozgrywkę. Kontroluj jednak tę twórczość – arbiter MUSI znać tzw. prawdę obiektywną.

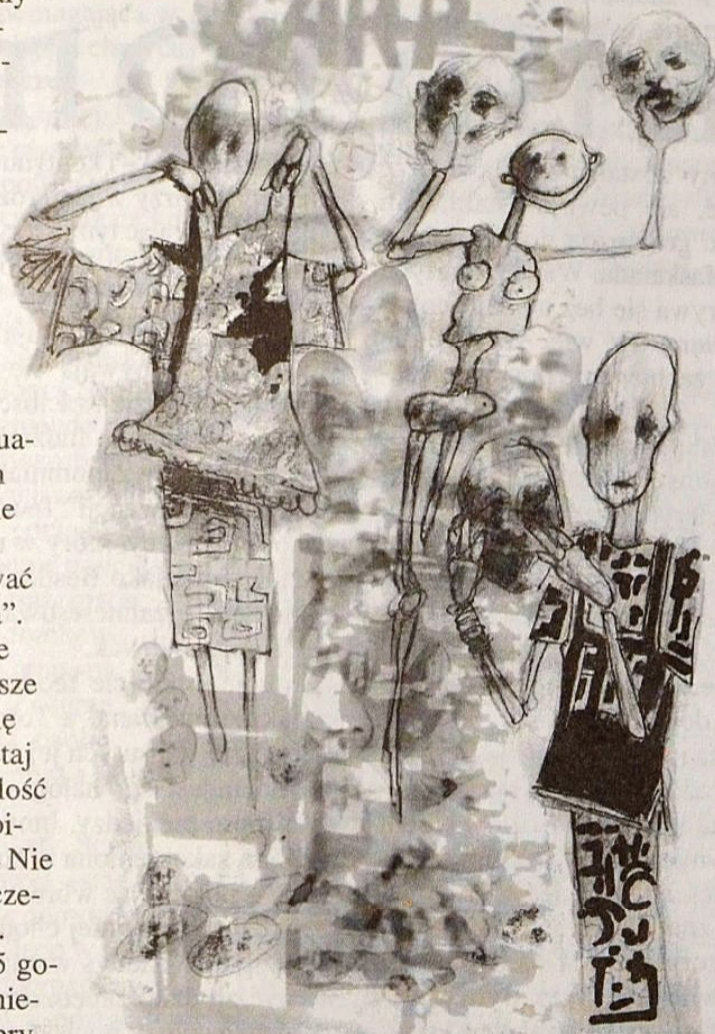
Skoro już mowa o arbitrach.

Jednym z nich z pewnością będzie organizator lub organizatorzy. Dobrze by było, gdyby ich postacie stały poza intrygą lub przynajmniej nie były stroną konfliktu. Unikasz w ten sposób posądzenia o stronniczość, ale jednocześnie masz możliwość uczestniczenia w grze. Dla podbudowania autorytetu arbitra możesz użyć autorytetu postaci, np. być Mistrzem Rytuałów, Księciem, królem czy sędzią albo ogólnie szanowanym profesorem. Możesz zastosować zasadę „arbitr nie gra”. To też rozwiązanie, ale sądzimy, że nie najlepsze – wszyscy chcieliby się przecież bawić. Pamiętaj również: im większa ilość graczy, tym więcej arbitrów musi się znaleźć. Nie ma nic gorszego, niż czekanie na arbitra w tzw. „stop-klatce” przez 1,5 godziny. To powoduje zniechęcenie i skłania do prywatnych rozmów, a wtedy bałagan gotowy.

Jeszcze kilka słów na temat jedzenia i picia. Jeżeli już decydujesz się na wprowadzenie tego elementu, zadбай o odpowiedni charakter wiktuałów. Na LARP-ie *fantasy* powinien raczej znaleźć się biały ser, miód, owoce, okrągły chleb (pięciokilogramowe bochenki można zamówić w niektórych hipermarketach), być może kielbasa lub bigos. Na spotkaniu Gnatożujów łatwiej o chipsy, słone paluszki, żelki i coca-colę. Dla wampirów można przygotować sok pomidorowy, porzeczkowy lub wiśniowy – koniecznie podany w kieliszkach lub szklankach, a nie w kartonie. Jedzenie bowiem powinno budować nastrój, a nie go niszczyć. Czy wyobrażasz sobie statecznego maga opychającego się bananem? To może nie najlepszy przykład, ale warto zwrócić uwagę na to, co postacie mogłyby jeść i jak to podać: LARP-y *fantasy* i plastikowe naczynia nie bardzo się lubią.

4. MECHANIKA GRY

Niestety, rozwiązania siłowe i działanie mocy nadnaturalnych wymagają klasycznego RPG. Dlatego też potrzebne jest opracowanie mechaniki gry. Do wielu systemów ukazały się specjalne dodatki



traktujące o LARP-ach, tam też znajdziesz wiele gotowych rozwiązań. Osobiście zetknęliśmy się z wieloma rodzajami mechaniki: klasyczna kostkowa, „papier-nożyce-kamień”, „paskowa”. Nie da się w skrócie wszystkiego opisać, poza tym i tak wybierzesz dowolną, dla siebie najodpowiedniejszą. Niestety, kart postaci się nie uniknie, dlatego warto opracować klarowne zasady tworzenia postaci. Oto nasza propozycja (dotyczy systemu **W:A**), opracowana z myślą o oddaniu różnego wieku i doświadczenia postaci.

Wysokość cech naniiesiona wg reguł podręcznika podstawowego, z tym, że liczba punktów wolnych zależy od rangi; dary w liczbie

określonej poniżej, adekwatne do patronatu, plemienia, rasy; tego wymogu może nie spełniać określona część darów. Przy każdym darze musi być wpisana przysługująca postaci pula kości.

ranga	punktów wolnych	darów	w tym nieadekwatnych
1	15	5	1
2	25	7	1
3	40	11	3
4	55	15	5

Można oczywiście ograniczyć mechanikę do minimum poprzez różne sztuczki, np.: zamiast klasycznego pojedynku zarządzić pojedynek spojrzeń – kto pierwszy odwróci wzrok, ten przegrywa. Używanie mocy nadnaturalnych można sygnalizować w umówiony sposób, co zwolni arbitra z części obowiązków. Nie mniej jednak wszystkiego nie da się załatwić takimi metodami.

PS. W następnych częściach cyklu zamierzamy przedstawić poprowadzone przez nas gry. Być może będą dla kogoś inspiracją, a na pewno zilustrują też powyższy artykuł.

Marcin Blacha

ANATOMIA

Scenariusz napisany został z myślą o grze **Mag: Wstąpienie**, ale pewnym nakładem pracy dostosować go można do rozegrania w systemie **Wampir: Maskarada**. Wiele zawartych w nim wydarzeń rozgrywa się bez udziału bohaterów. Ich skutki powinny być więc szczególnie widoczne w zmianach zachowania postaci niezależnych.

Życie Teodora Kubiaka zmieniło się definitywnie, odkąd w jego ręce dostał się starodruk zatytułowany *Anatomia*. Emerytowany oficer policji, cierpiący na postępującą ślepotę, nie od razu odgadł, jakie znaczenie będzie miał dla niego tom odnaleziony na ulicy, przy zwłokach zastrzelonego człowieka, chociaż być może miał jakieś niejasne przeczucia, po raz pierwszy w swojej karierze przywłaszczając sobie dowód rzeczowy.

Przygoda z *Anatomią* rozpoczęła się jeszcze tego samego wieczora i każdej następnej nocy następowała kolejna odsłona spektaklu z człowiekiem i książką w rolach głównych. Oczy Teodora zawodziły wówczas coraz częściej, lecz kiedy definitywnie wymówiły służbę, znał na pamięć każdą stronę starodruku, a wyczulone na dotyk palce z łatwością śledziły zawiłe linie rycin. Była w tym z pewnością magia – człowiek związał się z książką tak, że nie istniały dla niego żadne inne książki. Drugi, mniej subtelny rodzaj magii odkrył Teodor, kiedy oślepl zupełnie.

Teodor nie zna łaciny. Słów z książki wyuczył się na pamięć. Poza tym wystarczyły mu ryciny. Nocami, przemieniony w przegowanego tygrysa, wychodzi na ulice miasta – tam, gdzie zapuszczają się

tylko przestępcy – i kontynuuje pracę policjanta, karząc tych, którzy w jego rozumieniu na karę zasługują, a pomagając tym, którym ratunek jest niezbędny. Zmysł wzroku z powodzeniem zastępują mu węch i słuch.

Media rzadko informują o bestialskich morderstwach, bo odbywają się one w miejscach, do których najbardziej wścibscy reporterzy rzadko zaglądają, a ofiary są ludźmi, o których społeczeństwo chętnie by zapomniało. Policja wie o jednej czwartej „interwencji” Teodora, nie zna jednak tożsamości sprawcy, który w nieoficjalnych statystykach figuruje jako Bestia. Jedynym funkcjonariuszem gorąco zainteresowanym seryjnym zabójcą jest Tomasz Nowak.

Policja w mieście Teodora Kubiaka jest bardziej niż skorumpowana, a Tomasz Nowak należy do najbardziej zepsutych jej pracowników. Być może powodem jest jego nałóg – jako heroinistą i potrzebuje sporo pieniędzy. Innym powodem może być głęboko zakorzeniona w duszy skłonność do przemocy – postępując wbrew procedurom, może dać jej upust. Najpewniej chodzi jednak o strach. Tomasz spotkał kiedyś wampira. Krwiopijcą okazał się być złodziej zapędzony w ślepy zaułek ulicy. Cały magazynek pocisków powstrzymał go może na minutę. Wystarczyło, by Tomasz podszedł do leżącego i pochylił się nad nim. Potem został schwytany za brodę i podniesiony do góry. Oczy diabła i długie kły zahipnotyzowały go, kiedy wampir się śmiał. Obiecał, że wróci po Tomasza, i policjant wierzy w tę obietnicę. Sądzi, że Bestia to właśnie Kainita, który stara się go osaczyć.

Anatomia jest podręcznikiem wydanym w Niderlandach w XVII wieku, napisanym po łacinie i zdobionym dwudziestoma ilustracjami. Wyjątkowość tego białego kruką polega na tym, że napisali go magowie z Zakonu Hermesa, bo dla magów jest przeznaczony. Studiując ścieżki nerwów, sploty mięśni i kształty kości, młodzi adepci Sztuki mogli lepiej poznać ludzkie ciało, a dzięki magii zawartej w książce łatwiej opanować trudną sztukę zmiany postaci.

Z pomocą *Anatomii*, śledząc ryciny i wgłębiając się w zawarte w tomie treści, mag może się przeistoczyć w kruką, zającą, węża, a także gryfa lub mantikorę. Książka nie potrafi jedynie przekształcić uszkodzonych części ciała. W miejscu amputowanego ramienia nie wykształci się skrzydło, niewładna noga pozostanie niewładna nawet u geparda. Niewidzące ludzkie oczy pozostaną niewidzącymi ludzkimi oczami u tygrysa.

przyszłymi atakami Bestii, powinni zadzwonić pod podany na karteluszcze numer telefonu.

Mężczyzna jest członkiem stowarzyszenia czarowników, uważających się za jedynych spadkobierców kultury druidów. Dysponuje, podobnie jak jego konfratry, ograniczoną mocą magiczną. Stowarzyszenie rości sobie pretensje do jedynego egzemplarza *Anatomii*, nie wiadomo na ile słuszne, ponieważ by udowodnić zasadność żądań, trzeba by się cofnąć ku wydarzeniom dawno zapomnianym przez wszystkich żywych. Mężczyzna – Adam Heston – by odzyskać książkę, zastrzelił maga Verbeny. Spłoszył go Teodor, który potem przywłaszczył sobie tom. Przypuszczając, że Bestia używa *Anatomii*, będzie próbował spotkać się z bohaterami i przekonać ich do pewnego planu.

O ile spotkanie dojdzie do skutku, Adam opowie wymyśloną przez siebie historyjkę o tym, że jego stowarzyszenie zajmuje się likwidacją nadnaturalnych niebezpieczeństw w rodzaju Bestii. Stwierdzi, że tygrys jest uwięzionym w ciele zwierzęcia demona, który właśnie upodobał sobie jednego z bohaterów i nie spocznie, dopóki nie posmakuje jego serca. Aby unieszkodliwić złego ducha, konieczne jest przeprowadzenie rytuału, który zwabi i spęta Bestię. W ceremoniale wszakże muszą wziąć udział osoby, które widziały potwora. Odbyć się on musi za trzy dni, podczas pełni księżyca. Inne warunki są mniej kłopotliwe (palenie świerkowych gałęzi, srebrne instrumenty ofiarne itp.).

+++

Bohater prowadzony osobno, ten, który opiekuje się Marzeną, porozmawia prawdopodobnie z pozostałymi o ich przygodzie. Czas, by i jemu coś się przytrafiło.

Zacznijmy od tego, że Teodor przeczuwa, że coś poszło nie tak. Podejrzewa, iż przez ślepotę zabił nie tę osobę, co trzeba. Korzystając ze swoich kontaktów w policji, doszedł do nazwisk świadków

swojej zbrodni i teraz wybiera się do jednego z nich, by się upewnić w przeczuciach. Przedstawi się fikcyjnym nazwiskiem i powie, że na skutek ataku tygrysa doznał uszkodzenia mózgu – w konsekwencji stracił wzrok. Od tego czasu śledzi wszelkie doniesienia o Bestii. Od bohaterów chce, by zdali mu ze szczegółami relację ze swojego spotkania z zabójcą.

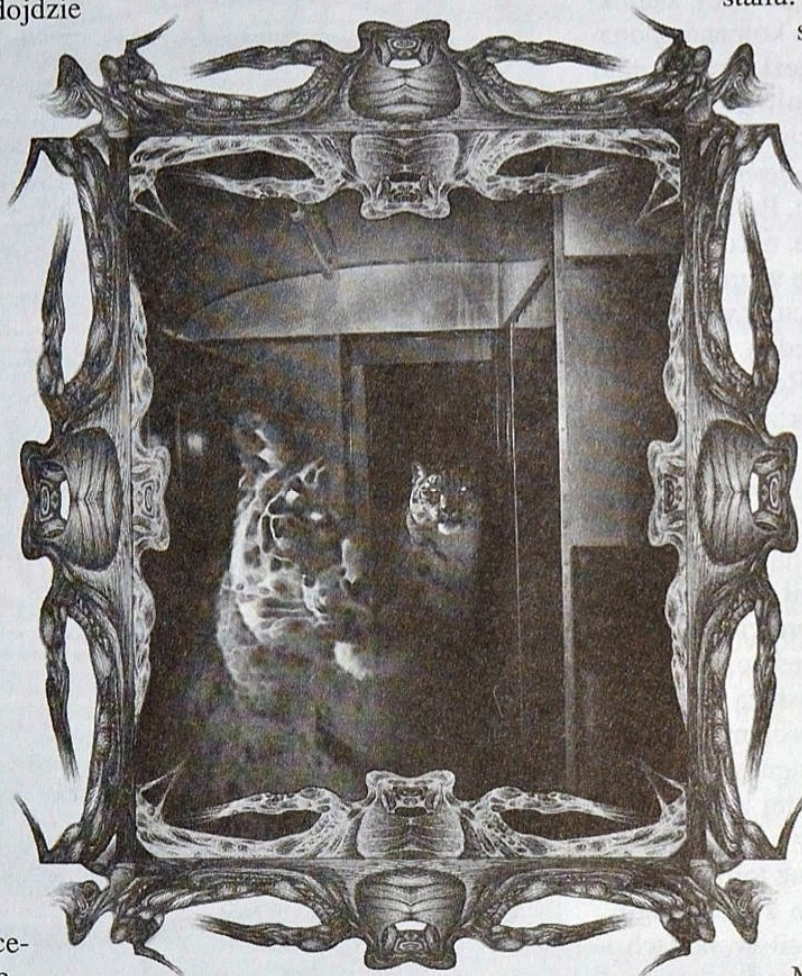
Podczas wizyty Teodora obecna będzie osoba opiekująca się Marzeną i stary rozpozna ją po głosie. Spotkali się niegdyś w ośrodku oferującym pomoc niepełnosprawnym. Policjant po rozmowie poprosi bohatera, by ten odprowadził go do domu. Po drodze pogawędzą trochę, głównie o kalectwie. Teodor chce odwrócić od siebie podejrzenia, wskazując w rozmowie na problemy wynikające z jego

stanu. Jeżeli gracz spisuje

się w rozmowie nad wyraz przekonująco, policjant coraz bliższy jest przyznania się i łamie się coraz bardziej (wskazówka dla gracza). Prawda nie wyjdzie jednak na jaw. Spowiedzi przeszkodzi napotkana po drodze Marzena. Powinna ona zostać przedstawiona Teodorowi. Wówczas w głowie policjanta zrodzi się plan. Starzec nie zdobył się na przeproszenie poszkodowanych i wyjawienie im swojej tajemnicy. Krzywdy, jakie wyrządził, chce jednak wynagrodzić, pomagając Marzenie.

W ten czy inny sposób oboje się zaprzyjaźnią. Tej nocy on znów będzie tygrysem, lecz następnego dnia odwiedzi ją jako przemity staruszek i razem wyjdą na spacer. Ona będzie jego oczami, on będzie popychał jej wózek. W ciągu najbliższych dwóch dni bohater uzmysłowi sobie, że nie musi poświęcać Marzenie tyle czasu, co dawniej. W rozmowę obojga przyjaciół wpleć zdania wypowiedziane ustami niepełnosprawnej: „Czy wiesz, co myśleli sobie pierwsi biali ludzie w Nowej Gwinei o rajskich ptakach? Sądzili, że są boskimi stworzeniami i że Bóg nie dał im nóg, by nie skały pięknych piór, dotykając ziemi. Sądzili, że rajskie ptaki odpoczywają w niebie”.

Wieczorem drugiego dnia Teodor jak zwykle gładzi ręką egzemplarz *Anatomii*. Jest niemal



przekonany do swojego pomysłu, ale postanawia zasięgnąć rady przyjaciela Marzeny. Tej nocy chowa książkę pod kurtkę i wybiera się na rozmowę do naszego bohatera. Z myślą o rozmowie, do bohaterów wybiera się również Tomasz Nowak. Po przedniej nocy wampir zostawił na jego drzwiach znak namazany krwią. Policjant jest przerażony. Narkotyzuje się i w jego umyśle osoby postaci graczy, wampira i Bestii zlewają się w jedną potworną personę. Z palcem na spuście pistoletu wędruje do domu jednego z bohaterów. Nie przypuszcza, że śledzi go Kainita. Twoja w tym głowa, by cała grupa przebywała razem. Tomasz zapuka, gdy drzwi się otworzą wymierzy broń, ale nie strzeli. Złamie się i łatwo go będzie uspokoić. Tomasz porozmawia z bohaterami. Siedząc, trzymał będzie twarz w dłoniach i opowiadał o wampirze. Będzie się starał przekonać bohaterów, że Bestia to właśnie krwiopijca, co powinno jeszcze bardziej oddalić podejrzenia od Teodora. Bardzo możliwe, że to właśnie Tomasz Nowak stanie się pierwszym na liście podejrzanych. Kiedy opuści dom, na ulicy drogę zajdzie mu wampir.

Bohaterowie usłyszą strzał i pewnie zareagują. Kiedy wybiegną na ulicę, spostrzegą Kainitę w całym jego potwornym majestacie. Tomasz podniesiony został do góry za poły płaszcza, a jego prześladowca właśnie wyłupił mu jedno oko. Wampir mówi, żeby nie wtrącać się – i od graczy zależy, czy się wtrąca. Jeżeli tak – wywiąże się walka.

Wtedy do akcji wkracza Bestia. Atakuje wampira, stając po stronie bohaterów lub samotnie broniąc policjanta. Poraniony wampir ucieka w postaci wilka przez wąską dziurę w parkanie – podobnie tygrys: ledwie żyje i również umyka.

Przemieniając się w zwierzę, Teodor zgubił *Anatomię*. W czasie walki zaopiekował się nią półprzytomny Tomasz. Potężna moc bijąca z tomu, dobrze wyczuwalna przez osoby okaleczone, pozwoliła mu podejrzeć cudowną naturę *Anatomii* i zdobyć się na wysiłek jej zagarnięcia.

W miejscu potyczki wkrótce zjawi się policja. Potem karetka pogotowia dla Tomasza. Przez całą drogę do szpitala będzie on dotykał grzbietu starodruku. Bohaterom zostało postrzępione po przemianie ubranie Teodora i biała laska. Nie mają już żadnych wątpliwości.

Trzeci dzień minie postaciom prawdopodobnie na rozmowie z Tomaszem, poszukiwaniu Teodora i ewentualnie wampira. Tomasz zapewnia, że czuje się dobrze i stara się pozbyć gości, by jak najprędzej nacieszyć się książką. Teodora nie ma w domu. Chwała graczowi, który wpadnie na pomysł, by zapytać o niego Marzenę. Ranny starszek był u niej i opowiedział całą historię. Twierdził, że przy życiu trzyma go tylko nadzwyczajna żywotność wynikła z niekompletnej przemiany w człowieka. Teodor mówił, że niedługo umrze, ale

przed śmiercią zrobi coś dla Marzeny. W rzeczywistości dziewczyna wie więcej, niż chce powiedzieć, ale faktycznie nie ma pojęcia, gdzie podział się emerytowany policjant.

Znajomości w lokalnej Rodzinie pozwolą zidentyfikować wampira. Jest to dosyć potężny Parias, na którego dybie i Camarilla. Nie wiadomo za bardzo, gdzie go szukać, choć dobrze poinformowani przebąkują coś o barakach na podmiejskim wysypisku. Nie pozwól graczom go znaleźć.

Trzeciej nocy czas na rytuał. Gracze prawdopodobnie zgodzą się na udział, licząc raczej na uratowanie Teodora niż jego zgładzenie. Neodruidzi oficjalnie przystają na pokojowe rozwiązanie, przyjmując do wiadomości argumenty bohaterów. Przyznają się do błędu, jaki popełnili przy ocenie Bestii. Jest ich dwunastu i podczas pełni ich czary są potężniejsze niż zazwyczaj.

Pozbawiony *Anatomii* Teodor zachował tylko resztki mocy przemian. Pomocą służy mu fenomenalna pamięć. Ciężko ranny, zdobywa się na ostatnią w życiu przemianę i przyoblekając kształty gigantycznego puchacza, podąża za bohaterami, by obserwować rytuał.

Ceremonia się rozpoczyna. Jest długa i monotonna. Czarownicy stoją w kręgu i śpiewają. W środku koła, otoczona ogniskami, stoi klatka z młodej dębiny. Wzmocniona czarami, ma utrzymać tygrysa. Koło niej bohaterowie. Nie przypuszczają, że czar ma związać i ich.

W kulminacyjnym momencie w klatce, wprost z ziemi, ma się pojawić posiadacz *Anatomii*. Wszyscy spodziewają się tygrysa, a zjawiają się dwa wielkie, zwarte w szamotaninie wilki. Jednym jest Tomasz, drugim wampir, którego policjant odnalazł i stara się zabić. Klatka rozpada się, a czar zawodzi. Pomny na przypadek Teodora, Tomasz opasał się bandażem, pod którym ukrył książkę. W wyniku walki bandaż zostaje zerwany i książka odpada od wilczego ciała. Natychmiast porywa ją puchacz-Teodor i odlatuje. Wynik starcia zależny jest od graczy. Nie wiadomo, czy będą interweniować, a jeżeli tak, to w jaki sposób. Jedynym sposobem rozróżnienia adwersarzy jest dostrzeżenie braku oka wilka-Tomasza, ale gracze sami muszą na to wpaść. Ta właśnie ułomność zadecyduje o przegranej policjanta, o ile nie otrzyma on pomocy.

Zwróć uwagę, jak dynamicznie rozwijają się moce *Anatomii*. Być może zależne są po prostu od determinacji posiadacza książki, ale graczom i tak powinna dać do myślenia łatwość, z jaką uśpieni korzystają z talizmanu. Zastanów się, czy chcesz, by tom wpadł w ręce bohaterów. To bardzo potężne narzędzie.

Niezależnie, jak zakończą się wątki Tomasza i czarowników, gracze będą chcieli wiedzieć, co stało się z Teodore. Jeżeli byli uważni, od razu odwiedzą Marzenę. W jej mieszkaniu zastaną jednego martwego starego człowieka i jednego rajskiego ptaka.

Ave!

Zachodnia *fantasy* (w tym i **WFRP**) ma irytujący zwyczaj przenoszenia zupełnie współczesnych norm postępowania, sposobu myślenia, przyzwyczajęń, zwyczajów etc. do pseudośredniowiecznych, baśniowych realiów. I to przenoszenia żywcem, bez najmniejszego skrepowania.

Mamy więc stoliki i kelnerów w karczmach, sekretarki w urzędach, partie polityczne w miastach i wiele innych bzdur. Powiedzmy – dosyć! Spróbujmy przeżyć „życie” w świecie *fantasy*, tak jak mogłoby wyglądać naprawdę, zaczynając myśleć jak osoby mieszkające w Starym Świecie, a nie w Polsce XXI wieku. Jeśli chcecie poczuć smak baśniowej przygody tak realnie, jak tylko można, nieskromnie, acz szczerze polecam Wam artykuł „Prawdziwy Stary Świat”.

Dla miłośników krasnoludów kolejna gratka – następny przyczynek do badań nad dziejami oraz kulturą krasnoludów, autorstwa Łukasza Sikorskiego. Wojna o Brodę, runy, krasnoludzka magia... Wszystkie sekrety Dawich tylko dla Was, tu i teraz!

Milej lektury...

Vale!

MNK

Maciej Nowak-Kreyer

PRAWDZIWY STARY ŚWIAT

Nieoficjalny materiał do WFRP

Kim właściwie jesteś?

Jak często, po przeobrażeniu się w poszukiwacza przygód, zadawałeś sobie to pytanie? Czy nigdy Cię nie kusiło, by szczegółowo poznać rzeczywistość, w której przyszło żyć Twojemu warhammerowemu *alter ego*? Poznać tak mocno, że wręcz – poczuć? Czy starałeś się kiedyś zobaczyć Stary Świat wyraźnie jak na filmie i spróbować poruszać się w nim całkiem swobodnie, niczym na naszej Ziemi? Stać się jego mieszkańcem, a nie tylko gościem z innej rzeczywistości?

Jeśli tak, to ten artykuł na pewno Cię zaciekaWi...

CZŁOWIEK DROGI

Mało kto zdaje sobie sprawę z faktu, że rozpoczynając grę w WFRP, nie staje się typowym mieszkańcem Starego Świata. Często sądzi się, iż awanturniczy żywot to całkiem zwyczajny i akceptowany przez ogół społeczeństwa sposób spędzania czasu. Ba, myśli, iż nawet na gościńcu nadal pozostaje się tym samym robotnikiem, zielarzem, żakiem, jakim było się w domowych pieleszach.

Tymczasem, nowa postać, jeśli dobrze się przypatrzeć, zaczyna swój rolplejowy „byt” w przełomowym momencie życia – chwili, gdy porzuca rodzinne strony oraz dotychczasowe zajęcia, by ruszyć na ścieżkę przygody. Staje się człowiekiem drogi, włóczęgą i najemnikiem, żyjącym w ciągłej podróży. Przechodzi poprostu na margines życia...

Typowi mieszkańcy Starego Świata, podobnie jak w stanowiącej dlań wzór Europie XVI stulecia, raczej rzadko wędrują. Większość z nich wycieczkę na pobliski jarmark traktuje jak wielką wyprawę. Sporo nigdy nie wyjrzało poza pobliskie wzgórza, nie wspominając już o wizycie w odległym mieście albo obcym państwie. Skoro główny środek lokomocji stanowią konie i wozy,

podróżowanie musi być niestychanie powolne. Odległości, które nam wydają się niewielkie, dla mieszkańców Imperium oznaczają kilka dni drogi. W dodatku drogi niebezpieczne...

Szlak i towarzyszące mu pustkowia to ulubione miejsce bandyckich zasadzek. Wędrowka traktem, szczególnie daleko od ludzkich siedzib, bywa dla mieszkańców Starego Świata równie atrakcyjna, jak dla nas spacer ciemną uliczką w zakazanej dzielnicy, gdzie za każdym rogiem mogą się czaić znudzeni dresiarze. Rzadko kto wędruje samotnie albo bez broni. Unika się też wędrowki nocą – nie widać wtedy drogi ani jej poboczy. A tam już pewnie czyhają grasanci lub ktoś jeszcze gorszy...

To nie odległości ani trudy wędrowki powstrzymują wielu przed ruszeniem na szlak. Na miejscu trzyma zwykle rodzina, grono przyjaciół, interesy – i zwykły lęk przed nieznanym. Chłopi nie mogą porzucić dzierżawionej ziemi, często też po prostu nie posiadają osobistej wolności i stanowią własność pobliskiego feudała.

Na pewno niejednen mieszkaniec Starego Świata marzył o życiu pełnym przygód, ale codzienne obowiązki, albo i świadomość faktu, że przygody oznaczają brak wygód, powstrzymują go od wyruszenia na szlak... Zastanówcie się – ilu z Was byłoby w stanie z dnia na dzień rzucić szkołę, pracę, rodzinę, zabrać namiot oraz plecak i przez kilka lat wędrować po kraju? Nocować głównie pod gołym niebem albo w jakichś nędznych hotelikach, utrzymywać się z drobnych kradzieży albo przypadkowych zleceń, dajmy na to zbierania truskawek?

Pieszy przechodzi około 30 kilometrów dziennie, konny przejeżdża mniej więcej pięćdziesiąt. Dla porównania – jadąc zwykłym pekaesem, stukilometrową trasę (trzy dni pieszej wędrowki, dwa konnej) pokonuje się w niewiele ponad dwie godziny.

Niezbyt to kuszące, prawda? A mniej więcej tak, po przełożeniu na nasze realia, wygląda żywot awanturnika. Ustatkowani ludzie spode łba patrzą na takich „luzaków”, widzą w nich przede wszystkim brudnych oraz niebezpiecznych włóczęgów. Pewnie są dla nich tym, czym dla przeciętnego Polaka cygańscy nomadzi albo brudni autostopowicze.

By porzucić dostatnie życie i zostać awanturnikiem, trzeba być chyba nie lada desperatem.

A cóż może być przyczyną takiej desperacji?

Najłatwiej powiedzieć – żądza przygody! Ale żądzę przygody, albo przynajmniej ciekawych przeżyć, odczuwa chyba każdy. Równie silnie odczuwa też żądzę wygód, do których mógłby powrócić po kilku godzinach przygody... Nie, awanturnikiem musi kierować coś jeszcze.

W życiu chyba każdego człowieka, także istoty ze świata *fantasy*, przychodzi taka chwila, kiedy to, co robi, zaczyna się wydawać się nudne i obrzydliwe, każdy dzień staje się szarą, monotonną



udręka. Codziennie pd świtu do zmierzchu ciężka praca na polu albo w warsztacie, tudzież błaganie się po brudnych ulicach. W domu pijany ojciec albo cicha matka, bojąca się własnego cienia. Koszmar. Jedni uciekają w alkohol, inni szukają zapomnienia w narkotykach i w służbie plugawym bogom, a inni – na szlak.

Oczywiście, to nie wszystkie powody. Niektórzy, choć nie przepadają za przygodami, a codzienne życie nawet im się podoba, też ruszają na szlak. Zazwyczaj nie mają innego wyjścia, uciekając przed strasznymi wspomnieniami, czyjąś zemstą albo karzącą ręką prawa. Z czasem odkrywają, że niewygodne, wędrowne życie też może być zabawne. Często bywa ono dla nich przyczyną cierpień, ale gdy tylko próbują je rzucić, zaczyna im dotkliwie brakować dawnej, awanturniczej swobody.

Gotrek Gurnisson oraz Felix Jaeger to para bohaterów, którzy zapewne wiele by oddali, by nie musieć wędrować. Są wręcz idealnymi awanturnikami świata *dark fantasy* – skazanymi na tułaczkę, rzucanymi przez los z jednego krańca świata na drugi. Łatwiej zapewne „poczuć mroczny klimat” Warhammera, gdy gra się podobnymi do nich postaciami, a nie zgrają wesołych zawadiaków, szczególnie jeśli drużyna składa się z dwóch, trzech osób. Co powiecie na wypędzonych ze swych dóbr rycerzy? Albo wędrowca, którego ścigają opowieści o popełnionych kiedyś zbrodniach, nie pozwalając nigdzie zagrzać dłużej miejsca?

Kolejna sprawa – skoro, ruszając na szlak, porzuca się dawne życie, to czym właściwie są profesje awanturników? Zrozumiałe, że ktoś rzuca wszystko, by stać się, dajmy na to, zabójcą trolli, a wiodąc wędrowny żywot, realizuje się w takiej roli (czyli, mówiąc inaczej, zdobywa kolejne rozszerzenia). Ale jak łowca przygód może być robotnikiem albo pasterzem?

Rozwiązaniem może być podzielenie profesji na dwie grupy: „awanturnicze” i „zwyczajne”. Do pierwszej kategorii zalicziliby się zabójcy trolli, najemnicy, łowcy nagród etc. Osoby te byłyby wędrowcami z powołania lub nakazu losu, którzy właściwie nigdy nie parali się innym zajęciem. Profesje z drugiej grupy to zawody, którymi obecni awanturnicy parali się, zanim wyruszyli na szlak, obierając jakby nową profesję – awanturnika, wędrowca. Posiadają wyuczone umiejętności, charakterystyczne dla swego zawodu (zgodnie z opisem profesji), zdobyli w nim trochę wprawy (mają już jedno rozwinięcie), zaś wędrując po szlaku, wykorzystują i rozwijają przede wszystkim charakterystyczne dla tego zawodu przymioty ciała i ducha, do których używania są przyzwyczajeni tudzież predestynowani z racji dotychczasowego zajęcia (nabywają kolejne rozwinięcia w swojej profesji). Zdobywszy trochę wprawy i życiowego doświadczenia, poszerzają swoje horyzonty, dzięki czemu w przyszłości mogą stać się kimś innym, lepszym niż robotnik, woźnica itd. Na przykład – piekarz, który zechciałby wstąpić, dajmy na to, do klasztoru, od razu stałby się mnichem, choć nadal posiadałby przede wszystkim umiejętności piekarza. Dopiero po jakimś czasie nauczyłby się, jak być prawdziwym sługą bożym.

Profesję żołnierza, co może zaskakiwać, należy zaliczyć raczej do kategorii profesji zwyczajnych, w przeciwieństwie do fachu najemników. Zwykłymi żołnierzami często zostają ludzie powołani do armii wprost ze swych domostw, nie chcący czynić z wojaczki zawodu. Na wojnie uczą się walki oraz musztry, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by zachowując te umiejętności po zawarciu pokoju i rozpuszczeniu wojsk, zaczęli wędrować traktami – jako zwykli, nie biorący udziału w wojnach awanturnicy.

Co zrobić, gdy chce się zmienić profesję na taką, która wiąże się ze sprawowaniem jakieś funkcji lub godności, na przykład sierżanta najemników, szpiega, szampierza? Trudno oczekiwać, że po wydaniu odpowiedniej ilości doświadczenia, ni z tego, ni z owego dobry wojak Hans Schmidt stanie się nagle sierżantem, ot tak „z powietrza”. Dobrze wiadomo, iż to zwykle kaprys zwierzchnika, a nie osiągnięcie pewnego poziomu wiedzy i wprawy decyduje o otrzymaniu danej funkcji. Może więc byłoby lepiej, gdyby rozpoczęcie takiej profesji oznaczało nie tyle przyjęcie wiążących się z nią obowiązków, co zdobywanie umiejętności (w szerszym znaczeniu), pozwalających w razie potrzeby obowiązków te wypełniać.

NOWA SKORA

Rzeczywistość Warhammera to najprawdopodobniej baśniowy odpowiednik pierwszej połowy XVI stulecia. Rok 2512, data rozpoczęcia słynnego „Wewnętrznego Wroga”, nasuwa nieodparte skojarzenie z rokiem 1512 naszej ery. Bohaterowie graczy przypominają zapewne ludzi żyjących w tamtych czasach – podobnie się ubierają, zachowują. Korzystając z wiedzy na temat owej epoki (choć nie niewolniczo, od czasu do czasu modyfikując historyczne przekazy), postaramy się wyobrazić sobie typowych mieszkańców Starego Świata.

Higiena osobista stoi na bardzo niskim poziomie. Od kiedy medycy zaczęli głosić pogląd, iż woda dostająca się przez pory ciała powoduje choroby, kąpiele stały się rzadkością. Zwykle poranna toaleta ogranicza się do przetarcia twarzy i rąk. Smród niemytego ciała maskuje się perfumami, choć nierzadko uznawany bywa on za całkiem zwyczajny lub wręcz pociągający – jako woń „naturalna”.

Większość budowli pozbawiona jest toalet, potrzeby fizjologiczne załatwia się w ustronnych kątach lub we własnych izbach. Pozostałości wrzuca się do pieca lub kominka.

Wiele osób ma żółte albo popróżniałe zęby – wszak nieznana jest szczoteczka do ich czyszczenia. Czasem szoruje się je szmatką namoczoną w occie, ale to nie zawsze pomaga. Nikogo więc nie dziwią „dziurawe uśmiechy”. Nie ma przecież dentystów, a pozostawienie popsutego zęba grozi zakażeniem całego organizmu i śmiercią.

Włosy nosi się zazwyczaj długie, ale rzadko je się myje czy czesze (choć nierzadko trefi). Często lęgnie się w nich robactwo, widuje się możnych panów, wyciągających okazałe wszy ze swoich czupryn.

Powyższe niedostatki wynagradzają ubrania, wyraźnie bogatsze w formie, niż we wcześniejszych, bardziej ascetycznych epokach. W modzie początków XXVI wieku K.I. dominują stroje wzorowane na odzieniu noszonym w Tilei. Charakteryzują je krzykliwe kolory oraz duża ozdobność – nierzadko szyte są ze wzorzystego brokatu, adamaszku i innych kosztownych materiałów. Typowym ubiorem męskim jest tak zwany wams: kaftan z sukna lub

aksamitu, usztywniony oraz podwatowany, mający poszerzane ramiona i bufiaste rękawy. Do tego nosi się często krótkie, sięgające za kolana spodnie, zazwyczaj bufiaste. W Cesarstwie mówi się na nie „pludry”. Całości dopełniają długie, welniane pończochy i buty o szerokich noskach. Obowiązuje zasada: im nosek szerszy, tym szykowniejsze obuwie. Niektóre buty wyglądem przypominają łapy niedźwiedzia – mają pionowe rozcięcia na czubkach (wypadające mniej więcej pomiędzy palcami), które są podszyte barwną tkaniną lub skórą.

Głowy okrywa się szerokimi beretami, przyozdabianymi często pawimi lub strusimi piórami. Berety te zakłada się najczęściej na czepki z płótna lub sukna (z wyglądu przypominające beciki).

Kobiety noszą suknie z prostokątnymi wycięciami u szyi, bufiastymi rękawami, poszerzane ku dołowi i tam pofałdowane. Staniki w nich są wąskie, na ramionach czasem spoczywa niewielka pelerynka z rozcięciem na ramiona. Co szykowniejsze damy wplatają we włosy sznury pereł, budując misterne konstrukcje. Skromne mężatki przykrywają też czasem głowy chustami lub watowanymi czepcami.



Stroje, zarówno męskie, jak i kobiece zdobione są licznymi rozcięciami, podszywanymi barwnym suknem, nierzadko droższym niż to, które pokrywa zewnętrzną część stroju.

Nieco inaczej od reszty społeczności ubierają się ludzie żyjący na jej marginesie: ladacznice oraz wszelkiej maści żołnierze, najemnicy i łowcy przygód.

Dziewkę wszeteczną poznaje się zazwyczaj po krzykliwych kolorach stroju, obnażonych ramionach i rozpuszczonych włosach. Najbardziej charakterystyczne barwy strojów bezwstydnic to czerwień,

Podobno modę na rozcięcia w ubraniach zapoczątkowali najemnicy z górskiej prowincji Imperium, Hochlandu. Wedle legendy, gdy podczas jakiejś bitwy ich ubrania zostały niemiłosiernie poszarpane i podarte, powtykali w dziury kolorowe gałgany – które później przekształciły się w barwną podszewkę.

pomarańcz i żółć. W niektórych miastach muszą one nosić na ramionach czerwone przepaski lub naszywać na ubranie koła z żółtej tkaniny.

Najemnicy i wędrowcy lubią strój krzykliwy, wręcz wyzywający. Mnóstwo na nim ozdób, kosztowności – pochodzących z wojennych łupów. Wielu landsknechtów nosi się asymetrycznie (na przykład jedna nogawka długa, druga krótka) oraz eksponuje przyrodzenie, nosząc je w specjalnym saszku (niektórzy nawet specjalnie wypychają go gałganami).

ŻYCIE

Jak w przybliżeniu wygląda codzienność Starego Świata? Pomyślmy...

Większość budowli zapewne jest drewniana i kryta strzechą, choć plaga pożarów stopniowo wypiera drewno na korzyść kamienia i gliny, czasem cegły. Po plagach wojen i klęsk żywiołowych upowszechnił się zwyczaj zakładania rezydencji szlacheckich pod miastem, gdzie można schronić się przed gwarem, upałem – albo zarazą.

Domy ubogich są, jak można się spodziewać, urządzone bardzo skromnie. Umeblowanie składa się stołu, ławki, gołych desek służących jako posłanie oraz siennika. Tylko bogatych stać na szafę, większość zwykłych ludzi przechowuje swe ubrania w skrzyniach i kufrach. Biedni chłopcy śpią bezpośrednio na słomie, nie mają łóżek ani innych mebli. Razem z ludźmi w domach często

Istnieje kilka filmów historycznych i przygodowych, które wyglądają po prostu jak żywcem wyjęte z rzeczywistości WFRP. Jeśli chcesz ujrzeć Stary Świat na własne oczy, koniecznie obejrzyj obrazy takie jak na przykład:

„Ciało i krew” z Rutgerem Hauerem w roli głównej – tak mogłyby wyglądać perypetie małej grupy najemników z Cesarstwa, zabłąkanych wśród tleńskich miast.

„Sędziwój”, zarówno film, jak i serial. Ujrzysz tam renesansową rzeczywistość, magię i sekretne kultury.

„Nieśmiertelny” czyli obrazki z życia Albionu lub Erinu.

„Królowa Margot” – krwawe porachunki w Bretonii.

Bardzo mroczny film...

„Latający Holender” – tak może wyglądać życie w Jafowej Krainie.

„Pan Twardowski” Krzysztofa Gradowskiego – znowu magia i zakazane kultury. Wbrew pozorom, nie jest to wcale film dla dzieci (choć dla dorosłych też on raczej nie jest).

przebywają zwierzęta, oddzielone zazwyczaj zasłoną od reszty pomieszczenia.

Wnętrza domów są zwykle ogrzewane przez piece kaflowe, jedynie bogatsi stawiają sobie kominki.

Dosyć często spotykana jest podłoga z ceramicznych kafelków, nawet w skromnych domostwach, którą gdzieś wypiera najnowszy wynalazek – parkiet. Zimą podłogi posypuje się słomą, w lecie kwiatami i ziołami.

Drzwi do domu otwierają się do wewnątrz, są tak wąskie, że mieści się w nich tylko jedna osoba. W niektórych oknach tkwią już tafelki szkła w ołowianych ramach, stopniowo wypierając błony zwierzęce, naoliwiony papier i pergamin. W każdym, nawet skromnym domu znajduje się osobne pomieszczenie przeznaczone na kuchnię. Jeśli dom jest piętrowy, mieści się ono na parterze. Kuchnia zaopatrzona bywa w piec kaflowy lub gliniany z podniesionym paleniskiem. Nierzadko w kuchni znajduje się też studnia, stanowiąca główne źródło wody dla całego obejścia.

Podstawę żywienia stanowi pszenica. Piecze się z niej chleb, praży kaszę albo po prostu spożywa pod postacią rozgotowanej papki. Cukier to luksusowy zbytek, słodzi się zwykle miodem albo sokiem słodkich owoców. Mieszkańcy Starego Świata nie potrafią produkować wysokoprocentowych wódek, piwo zazwyczaj jest ciemne i gęste (zresztą bardzo pożywne). Klarowne, jasne odmiany piwa warzą głównie niziolki i sprzedają po bardzo wysokich cenach. Nieznane są jeszcze tradycyjne sztuce (to, co określa się tym mianem w podręczniku podstawowym, to tylko łyżka i mały nożyk).

Posiłki popija się wodą, winem i piwem – jednak wodę najczęściej miesza się z jakimś alkoholem, co przynajmniej częściowo ją odkaża.

Śmierć i strach stale towarzyszą mieszkańcom Starego Świata. Gdyby myśleli oni o wszystkich czyhających na nich zagrożeniach, dawno by już oszaleli. Nie dość, że w każdej chwili mogą paść ofiarą sług Chaosu, goblinów albo zwykłych pijanych żołdaków, to bez trudu zabije ich też zwykła gorączka, zepsuty ząb albo zainfekowane skaleczenie. Zresztą, życie i tak niewiele znaczy. Droga na szubienicę jest szybka i łatwa, śmierć czeka za większość przestępstw – po co wszak żyć więźnia?

Chłopom często zagląda w oczy głód, szczególnie na przednówku, kiedy skończą się już przygotowane na zimę zapasy, a nie zdążą jeszcze pojawić się nowe plony. Klęskę głodu przynosi też nieurodzaj, susza, powódź – albo wojskowe kontrybucje.

Trudno więc się dziwić, że tylu ludzi zwraca się ku kultom Chaosu. Zapewne w większości nie widzą oni w nich wcielenego zła, lecz po prostu wiarę w bogów, którzy bliżsi są ludzkiej naturze, a w dodatku obdarzają swymi łaskami szybciej niż inni. Na pewno nie bez znaczenia jest fakt, iż kultysty stanowią zwartą organizację, gdzie można liczyć na pomoc współwyznawców, nie jest się samotnym i bezbronnym wobec okrucieństw świata.

Takim jak Ty, wędrowcze...

LŚNIENIE KRASNOLUDZKICH RUN

Nieutoryzowany materiał do WFRP

Właśnie otrzymaliście dostęp do największych tajemnic Starej Rasy. Uszanujcie to.

ŚWIT KRASNOLUDZKIEJ POTĘGI

Dzięki Gromdal-Bryn krasnoludy odeгнаły straszną wizję głodu i upadku swej rasy. Mimo iż zostało zażegnane wielkie niebezpieczeństwo, świat nigdy już nie miał być taki, jak przedtem. Na szczęście zamieszkiwane przez krasnoludy środkowe partie Gór Krańca Świata leżały daleko od strefy największych wpływów nacierającej właśnie destruktywnej potęgi Chaosu. To właśnie dogodne położenie dało Starej Rase czas potrzebny na urośnięcie w siłę, która mogłaby się opierać miażdżącej potędze zła. Przez kilka stuleci, nie licząc kilku starć z niezbyt groźnymi przeciwnikami, krasnoludy nie musiały stawiać czoła potędze zagrażającej całemu światu. Te lata względnego spokoju dały czas na przygotowanie się do kolejnego boju...

Krasnoludy nie zdawały sobie dokładnie sprawy z tego, że zawały się Bramy Spaczenia, lecz przeczuwały, iż stało się coś bardzo złego, coś, co zmieni nie tylko ich życie, ale również cały świat. Stwierdziły, że na jakiś czas trzeba zaniechać ekspansji, by wzmocnić istniejące już placówki. Przez kilka stuleci rozbudowywały tylko i doskonaliły swoje miasta, nie będąc zbyt niepokojone przez istoty Chaosu. Jednakże pojawiające się od czasu do czasu koszmarnie stwory przypominały o tym, że już niedługo przybędzie nowa potęga roszcząca sobie prawa do gór, lasów i łąk.

Po upływie około pięciu stuleci kilka istniejących miast było już na tyle potężnych, iż krasnoludom wydawało się, że nikt ani nic nie jest w stanie ich zdobyć. Zaczęto więc dalszą ekspansję, kolonizowano coraz dalej położone na północ obszary Gór Krańca Świata, jak również coraz odważniej zasiedlano zachodnie partie Gór Czarnych.

Kolonizatorzy zapuszczający się coraz dalej na północ odczuli jednak, że wdzierają się na tereny, na które padł już plugawy cień Chaosu. Coraz częściej zdarzały się potyczki z mrocznymi pomiotami zła. Jednakże krasnoludy uparcie parły naprzód, nie pozwalając, by jakiegokolwiek przeciwności spowodowały wstrzymanie rozwoju ich potęgi. Im większy opór stawiały siły zła, tym więcej mężczyźni poświęcano na walkę z nimi. Duma i upór Starej Rasy nie dopuszczały myśli, że nie jest ona w stanie zatrzymać i pokonać Chaosu. Prawie że zaniechano dalszej ekspansji na zachód, by jeszcze większe siły mogły walczyć na północy. Krasnoludom wydawało

się, że przeciwnik musi w końcu ich uznać za władców całych gór. I rzeczywiście, siły Chaosu niechętnie ustępowały pod naporem niemałej potęgi Starej Rasy, co zwiększało jeszcze zacięcie krasnoludzkich wojowników. Po jakimś czasie wydawać się mogło, że Dawi przełamali potęgę wroga. Krasnoludzka ofensywa zbiegła się akurat w czasie z wewnętrznymi sporami między głównymi mrocznymi potęgami, które to czynniki zmusiły siły Chaosu do cofnięcia się aż na Północne Pustkowia. Okazało się jednak, że wywalczone tereny zawierają uboższe złoża surowców niż w południowych partiach gór. Nie zbudowano więc nowych twierdz, porzeczano na eksplorowaniu dalszej północy, zmniejszając znacznie ilość wojowników obecnych w tym rejonie.

Po odparciu mrocznych sił, krasnoludy wznowiły zasiedlanie Gór Czarnych. Zaczęły rozbudowywać niewielkie miasta i kolonizować tereny wysunięte bardziej na północny-zachód, aż po Góry Szare.

PIERWSZE KONTAKTY Z ELFAMI I MAGIĄ

Wznowiona ekspansja Starej Rasy trwała kolejne pięć wieków. Gdy minął ten czas, krasnoludy po raz pierwszy zetknęły się z elfami. Nikt wtedy nie przypuszczał, jak bardzo to spotkanie zmieni losy potężnej Starej Rasy.

Początkowo obie rasy były dość nieufne wobec siebie, czemu trudno wszak się dziwić, po jakimś czasie okazało się jednak, że mogą bardzo skorzystać na obopólnej wymianie handlowej i kulturowej. Elfy przywiozły ze sobą wiele roślin, które udekorowały krasnoludzkie miasta i urozmaiciły jadłospis. W zamian brały minerały, które krasnoludy wydobywały z wnętrza gór oraz wyroby ich rzemiosła. Wiele można by pisać o tym, co zdobyły lub nauczyły się obie rasy, dość jednak powiedzieć, że żadna z nich nie czuła się pokrzywdzona i wielce skorzystała na kontaktach z drugim ludem.

Największym skarbem, który przywiozły elfy, była magia. Początkowo starały się one ukrywać swe czarodziejskie umiejętności, lecz krasnoludy dość szybko przejrzały ich tajemnice. Żądni potęgi, zapragnęli władać mocami, którymi dysponowały elfy. Te początkowo nie zgadzały się na oddanie swej wiedzy, lecz cena, jaką oferowali Dawi, była tak wysoka, że elfy zgodziły się nauczać sztuki magicznej. Szybko okazało się, że przedstawiciele Starej Rasy mają duże trudności z nauczeniem się choćby prostych zaklęć. Krasnoludy nie ustawały jednak w nauce i powoli, z wielkim uporem,

z głębi tajemnice nowej wiedzy. Ich umysły nie mogły jednak oswoić się z tą niewytłumaczalną i nieprzewidywalną siłą, która w swych źródłach związana jest nierozdzielnie z Chaosem. Dotychczas prawie wszystko dało się porządnie sklasyfikować i ułożyć, aż tu nagle trafiła się dziedzina, która rządzi się własnymi prawami – innymi, niż prawa dotychczas zrozumiane. Mało który krasnolud był w stanie pojąć zawile mechanizmy i abstrakcyjność magii. Jednakże pożądana potęgi rasa nie mogła zignorować tak wielkiej siły. Dlatego też wiele krasnoludów uczyło się nowej dla nich profesji czarodzieja. Jednak wyniki, nawet po wielu latach nauki, były znacznie słabsze niż oczekiwano.

Z tym naturalnym brakiem predyspozycji krasnoludzkich umysłów do uprawiania sztuk magicznych wiązała się na szczęście również jedna cecha pozytywna. Otóż okazało się, że krasnoludy wykazują wyjątkowo dużą naturalną odporność na zaklęcia.

WYNALAZEK MAGICZNYCH RUNÓW

Większość krasnoludzkich uczonych nie mogła się pogodzić z przewagą elfów w dziedzinie magii. Dlatego też postanowiono wykorzystać ją do celów, które były obce elfom, i w ten sposób zneutralizować wyższość, którą te posiadały w magicznych naukach. Inżynierowie krasnoludcy postanowili połączyć nową wiedzę z technologią i rzemiosłem. Ich pomysł opierał się na znakach magicznych, spisywanych na pergaminach, z których można było rzucać zaklęcia. Wiercono, że jeśli zastąpi się papier żelazem i wykuje na nim odpowiednie symbole, to może uda się stworzyć przedmiot o magicznych właściwościach. Okazało się jednak, że całe przedsięwzięcie nie jest wcale takie proste. Znaki używane do zapisywania czarów na pergaminie miały zbyt słabą siłę, by obdarzyć żelazo magicznymi właściwościami. Krasnoludy nie poddawały się łatwo, poznały dobrze prawa rządzące magicznym językiem pisanim i zaczęły tworzyć nowe symbole – takie, które mogłyby w sobie przechowywać znacznie większą moc aniżeli znaki używane do zapisywania czarów. Przez wiele dziesięcioleci Dawi nie odnosili sukcesów, jednak jako rasa bardzo uparta, nie poddawali się i pracowali dalej.

Po latach ciężkiej pracy udało im się uzyskać pierwsze symbole, nazwane runami, które posiadały śladową moc magiczną, znacznie mniejszą od oczekiwanej. Był to jednakże wielki krok na drodze do celu, który wznowił zapał w serca uczonych.

Cierpliwość i upór krasnoludów, połączone z ich wiedzą o symbolach magicznych, zaczęły dawać owoce w postaci coraz to silniejszych runów. Wprawdzie ich moc była krótkotrwała, lecz uczeni wierzyli, że uda im się stworzyć runy o stałym działaniu i jeszcze większej sile.

W końcu, po wielu latach pełnych nadziei i niepowodzeń, znamienity kowal Snorri Khormakson

po raz pierwszy wykuł na toporze symbol, który obdarzał broń niespotykanymi właściwościami magicznymi. Właściwościami znacznie przerastającymi wcześniejsze osiągnięcia. Wtedy zaczął się prawdziwy rozwój krasnoludzkiej nauki o runach.

Szybko okazało się, że nowa technologia – wykuvanie run – jest bardziej zrozumiała i wielu krasnoludów zaczęło przyuczać się do profesji kowala run.

Przez cztery wieki elfy i krasnoludy mogły cieszyć się względnym spokojem, przerywanym od czasu do czasu niezbyt silnymi atakami Chaosu. Rozwijali się i kolonizowali nowe tereny. Krasnoludy szybko powiększały populację, zasiedliły też do końca zarówno Góry Czarne, jak i Szare, choć miasta tam powstałe odbiegały znacznie wielkością i potęgą od tych w Górach Krańca Świata. Obie rasy zbadały tereny prawie całego dzisiejszego Imperium i Bretonii, od zachodnich wybrzeży aż po Morze Szponów na północy. Stara Rasa znów zapragnęła zdobyć tereny północnych części Gór Krańca Świata. Wyruszyły ekspedycje, którym udało się dotrzeć aż do południowych części dzisiejszej Norski. Im dalej jednak krasnoludy docierały na północ, tym większy opór stawiały siły zła. Sytuacja była coraz trudniejsza. Mroczne moce, jakby przebudzone z jakiegoś koszmarnego letargu, zaczęły napierać z niespotykaną dotąd siłą. Na szczęście na pomoc krasnoludom przyszły elfy, które doskonale zdawały sobie sprawę z konsekwencji ewentualnej przegranej. Wiele potwornych stworzeń przedostało się przez północną część Gór Krańca Świata i zaczęło siać Chaos na terenach dzisiejszego Kislevu. Po wielu miesiącach straszliwych bitew udało się sprzymierzonym rasom odeprzeć inwazję Chaosu i zaprowadzić porządek w południowej części Gór Krańca Świata. Straty elfów i krasnoludów nie były zbyt duże, z perspektywy czasu okazało się, że była to stosunkowo niewielka agresja Chaosu. Późniejsze inwazje miały być o wiele silniejsze.

W czasie tej pierwszej poważnej konfrontacji z Chaosem wprowadzono nowe, eksperymentalne oddziały krasnoludzkie, których siła była w dużej mierze oparta na mocy run. Do walki, głównie



podziemnej, poza zwykłymi wojownikami podziemnymi, zaczęto angażować nowy typ wojsk, Łamaczy Żelaza. Łamacze byli rekrutowani spośród najlepszych żołnierzy. Tylko najznakomitsi wojownicy mogli dostąpić zaszczytu noszenia wspaniałej zbroi płytowej z wrytym na niej Runem Pancerza. Łamacze Żelaza angażowani byli zawsze do najcięższych walk, gdzie nie można było wystawić zastępu wojowników; gdzie mała grupa krasnoludów musiała sobie poradzić z przeważającymi siłami wroga.

Przez następne lata krasnoludy kontynuowały kolonizację, zarówno terenów dzisiejszego zachodniego Kislevu, gdzie elfy zakładały osady, jak i Gór Krańca Świata na terenie Norski. Stara Rasa uznała się za jedynych władców całych gór i ustanowiła oficjalne granice swego królestwa. Od tego właśnie czasu krasnoludy liczą lata w swoim kalendarzu.

Krasnoludy stały u szczytu potęgi. Wiele lat pokoju umożliwiło szybki rozwój kulturalny i techniczny. Oczywiście, wielką uwagę poświęcano zgłębianiu nauki o runach, które stanowiły poważny atut rasy. Głównym zastosowaniem run było ich wykorzystanie militarne. Zwiększały one skuteczność bojową wszelkiej broni, nawet dystansowej, oraz wzmacniały ochronne właściwości pancerzy, zarówno w stosunku do zwykłej broni, jak i magii Chaosu. Runy wykorzystywano też w zwykłym rzemiośle.

W sprawach związanych z magią krasnoludy odniosły też inne sukcesy niż odkrycie run. Okazały się niezłymi alchemikami – nauka ta bardzo przypadła do gustu Starej Rasy, ponieważ starała się połączyć moc magiczną z materią i jej właściwościami. Alchemia dała większe możliwości także zwykłym chemikom, którzy dzięki wykorzystaniu odrobiny magii mogli znacznie dokładniej zgłębiać właściwości materii. Odbiło się to korzystnie na dziedzinach rzemiosła takich jak metalurgia czy kowalstwo.

W twierdzy Karak Ungor powstała wielka szkoła magii, w której najlepsi krasnoludzy magowie, alchemicy i kowale run zgłębiali tajemnice mistycznej sztuki, która zdawała się nie mieć żadnych ograniczeń. Tam też nieliczni młodzieńcy, pod okiem surowych nauczycieli, poznawali podstawy nauk magicznych. Najzdolniejsi stawali się adeptami jednej z trzech znanych krasnoludom ścieżek magii.

Po jakimś czasie wśród elfów wybuchła wojna domowa, która na królestwo Starej Rasy nie miała wielkiego wpływu. Wyraźne osłabienie siły elfów nie wpłynęło na politykę krasnoludów wobec tej rasy. Nie zamierzali oni w jakikolwiek sposób wykorzystać przewagi – wręcz przeciwnie: chcieli wspólnymi siłami opanować cały Stary Świat. Do tego też celu zaczęto dążyć. Zarówno elfy, jak i krasnoludy, kolonizowały i oczyszczały z pomiotów Chaosu cały teren od Oceanu Zachodniego po Góry Krańca Świata.

Po wielu wiekach wspólnych sukcesów i współpracy musiał jednak nadejść czas rywalizacji. Pierwsze niesnaski zaczęły się od sporów o podział terytoriów, wtedy też krasnoludy zaczęła drażnić narastająca elfia arogancja i lekceważący stosunek do władców gór. Dumne krasnoludy, ufając swej wielkiej potędze, nie zamierzały ustępować w żadnych podziałach i odstępować terenów, które – według nich – im się należały.

Drobne nieporozumienia wkrótce zaowocowały znacznym ochłodzeniem kontaktów między obiema rasami i zerwaniem sojuszu. Nie wybuchały wprawdzie otwarte potyczki, lecz obie strony popały szykowały się na najgorsze. Zmiany te następowały bardzo powoli, większość społeczeństwa nawet ich nie dostrzegała, choć wzdłuż głównych dróg i rzek coraz częściej można było natknąć się na krasnoludzką lub elfią fortyfikację. Taki stan zimnej wojny trwał ponad dwieście lat, lecz nikt tak naprawdę nie chciał zbrojnego konfliktu. Bez trudu można było tę patową sytuację przerwać, jednak elfia arogancja i krasnoludzka duma uniemożliwiały powrót do poprzedniego stanu rzeczy.

Przez ponad dwa wieki obie rasy oddalały się bardzo od siebie, znacznie ograniczając wszelkie kontakty. Było tylko kwestią czasu, aż zdarzy się coś, co wywoła otwartą wojnę. Iskrą rzuconą na prochy był – według krasnoludów – atak na ich karawanę kupiecką i wymordowanie jej uczestników. W rzeczywistości sprawcami całego zajścia były mroczne elfy, lecz krasnoludy oskarżyły o ten czyn swych niedawnych przyjaciół. Król Starej Rasy, Gotrek Starbreaker, starał się nie dopuścić do wojny – nawet w tym celu wyprawił posła do władcy elfów, by załagodził całą sprawę – jednak ten w swej arogancji kazał pojmać wysłannika i zgolić mu brodę. Haniebny czyn elfiego władcy wzbudził wielki gniew wśród dumnych krasnoludów. Nie sposób już było zapobiec najgorszemu...

W roku 1003 kalendarza krasnoludzkiego wybuchła wielka wojna między dwoma potężnymi rasami, przez dziejopisarzy nazwana Wojną o Brodę. Prawie cztery stulecia dwie potęgi ścierały się



Marcin Ściolny

w krwawych bitwach, w których elfy wykorzystywały swą najpotężniejszą magię, a krasnoludy używały najstrasliwszych run, byleby jak najbardziej zaszkodzić przeciwnikowi. Przez długie lata żadna ze stron nie mogła zdobyć wyraźnej przewagi, każda wygrana okupowana była wielkimi stratami, po prawie każdym zwycięstwie następowała sromotna klęska. Wojna nikomu nie przynosiła żadnych korzyści, dla obu ras oznaczała utratę największych wartości – dorobek tysiącleci legł w gruzach.

Po czterystu latach tragedii i okrucieństwa, krasnoludom udało się zyskać przewagę i wyprzeć prawie wszystkie elfy ze Starego Świata. Wielkie zwycięstwo zostało jednak okupione niepowetowanymi stratami, utracono wiele krasnoludzkich miast, zginęła wielka część populacji, upadła krasnoludzka potęga.

Zakończyła się Wojna o Brodę...

Mimo wygranej, zakończył się Złoty Wiek krasnoludów...

Pozostał tylko dym i zgliszcza...

WSPOMNIENIE MINIONEJ CHWAŁY

W czasie wieków potęgi Starej Rasy, krasnoludy czyniły za pomocą magii, głównie run, rzeczy, o których teraz wspominają jedynie legendy. Wprawdzie za pomocą sztuki magicznej nadal wytwarzają niezwykle, nawet latające maszyny, lecz są to zazwyczaj tylko gorsze kopie dzieł ojców. W chwili obecnej Stara Rasa dysponuje zaledwie nikłą częścią swej magicznej potęgi sprzed wieków. Twierdza Karak Ungor została zniszczona, a wraz z nią zaginęła wielka część dawnej wiedzy. Kowale run nadal wykuwają magiczne symbole na orężu, zbrojach, a nawet maszynach bojowych, lecz ich potęga jest nikła w porównaniu z osiągnięciami przodków. Umiejętność wykuwania run znana jest jeszcze nielicznym krasnoludom i otoczona wielką tajemnicą. Wiedza ta przekazywana jest z ojca na syna i niezwykle rzadko zdarza się, by ktoś spoza wtajemniczonego rodu poznał tajniki kucia magicznych symboli.

W najgłębiej położonych komnatach wielkich górskich twierdz przechowywane są jeszcze opasłe księgi z tajnikami starożytnej wiedzy. Wielu próbowało je zrozumieć i wykuć zapomniane znaki, przywracając choć część dawnej krasnoludzkiej chwały, lecz nikomu się to nie udało. Potęga przodków przepadła na zawsze...

Na polu alchemii krasnoludy nadal osiągają wielkie sukcesy, choć niewiele z nich zajmuje się tą dziedziną sztuki, podobnie zresztą jak każdą inną ze ścieżek magii.

Choć od zakończenia Wojny o Brodę minęło wiele wieków, krasnoludy nie zapomniały krzywd, jakie wyrządziły im elfy. To właśnie je obarczają winą za upadek swej potęgi. Choć nauczyły się żyć w czasach, w których to nie one dyktują prawa rządzące światem, żaden krasnolud nie potrafi wyzbyć się gorzkiej niechęci do elfów...



ŁAMACZ ŻELAZA: PROFESJA ZAAWANSOWANA

Uwaga: tylko krasnolud może zostać Łamaczem Żelaza.

Zostanie Łamaczem Żelaza jest wielkim zaszczytem dla każdego krasnoludzkiego wojownika. Profesja ta jest bardzo niebezpieczna, jej przedstawiciele walczą zazwyczaj z groźnymi przeciwnikami, nierzadko nawet z pomiotami Chaosu. Jest ich dziś niewielu, bowiem niezmiernie trudno o kowala run, potrafiących wykuć odpowiednie pancerze.

Łamacze Żelaza są rekrutowani spośród najdzielniejszych wojowników, którzy muszą wykazać się nie tylko siłą fizyczną, ale także odwagą i wytrzymałością psychiczną. Przychodzi im však walczyć głównie w ekstremalnie trudnych warunkach.

Schemat rozwinąć:

WW US S Wt Żyw I A Zr CP Op SW
+30 +10 +2 +2 +6 +20 +2 +10 +20 +30 +20
Umiejętności: *Celny cios, ogłuszenie, sekretny język – bitewny, silny cios, specjalna broń – dwuręczna, wycucie kierunku (tylko pod ziemią), uniki, wspinaczka.*

Przedmioty: *Kusza wraz z amunicją, tarcza, pełna zbroja płytowa z Runą Pancerza, butelka wody, sznur z hakiem (10 metrów).*

Profesje wejściowe: *Kapitan najemników, najemnik, saper, wojownik podziemny, żołnierz.*

Profesje wyjściowe: *Kapitan najemników, saper, szampierz, zabójca gigantów.*

Autor chciałby podziękować Mateuszowi „Madeyowi” Wróblowi za pomoc w pisaniu powyższego artykułu.

WEJDŹ W NOWE MILENIUM Z RPG-AMI MAGA!

Promocyjna sprzedaż zestawów dla tych wszystkich, którzy chcą rozpocząć nowe przygody.

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy	
DPRPG	69,00 zł
W stepie szerokim	(R, P)
DPWSS	38,00 zł
Ogniem i mieczem	(R, P)
DPOIM	38,00 zł

= 145,00 zł

kuponowy upust -10%: 14,50 zł

=130,50 zł

promocja milenijna -15%: 21,75 zł

=108,75 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 113,75 ZŁ

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
GSRPG	89,00 zł
Dziwne miejsca	(O+P)
GSDZM	32,00 zł
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik	
po Pandemonium	(P)
GSEIP	32,00 zł

= 153,00 zł

kuponowy upust -10%: 15,30 zł

=137,70 zł

promocja milenijna -15%: 22,95 zł

=114,75 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 119,75 ZŁ

EARTHDAWN - PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy	
EDRPG	69,00 zł
Księga wiedzy	(R)
EDKWI	45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej	(R)
EDMAG	49,00 zł
Wężowa Rzeka	(O)
EDWRZ	49,00 zł

= 212,00 zł

kuponowy upust -10%: 21,20 zł

=191,80 zł

promocja milenijna -15%: 31,80 zł

=160,00 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 165,00 ZŁ

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	
ZCRPG	79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic	(R)
ZCPBT	35,00 zł
Almanach potworów	(R)
ZCALP	45,00 zł
Dzień Bestii	(P)
ZCDZB	45,00 zł

= 204,00 zł

kuponowy upust -10%: 20,40 zł

=183,60 zł

promocja milenijna -15%: 30,60 zł

=153,00 zł

koszt przesyłki: 5,00 zł

W SUMIE PŁACISZ: 183,00 ZŁ



Trzy, cztery, start!

Z głośnym hukiem szampańskich korków weszliśmy w XXI wiek. Czas by po szalonej zabawie zrobić rachunek sumienia z pozostałych lat i wziąć się do roboty nad Waszą ulubioną grą. Może warto się zastanowić co Wam nie wychodziło, z czym mieliście problemy przy prowadzeniu/graniu... Czy odgrywanie obłąkanych bohaterów nie sprawiało Wam kłopotu? Czy opisy tych postaci były wiarygodne? W tym numerze chciałbym zwrócić Waszą szczególną uwagę na tekst „Welcome to Arkham Sanita-

rium”. Autorka tego materiału jest absolwentką psychologii UW i wykonała kawał niezłej roboty. Tylko przeczytać i siadać do tworzenia nowych bohaterów...

Na koniec ważna informacja. Powstała nowa lista dyskusyjna poświęcona twórczości Lovecrafta i ZC RPG. Stara miała pewne „wady”, które Puszkin postanowił naprawić. Nowy adres listy to: zewthu@egroups.com. Aby się zapisać, wystarczy wysłać pusty mail na adres: zewthu-subscribe@egroups.com.

Szczęśliwego Nowego Roku!

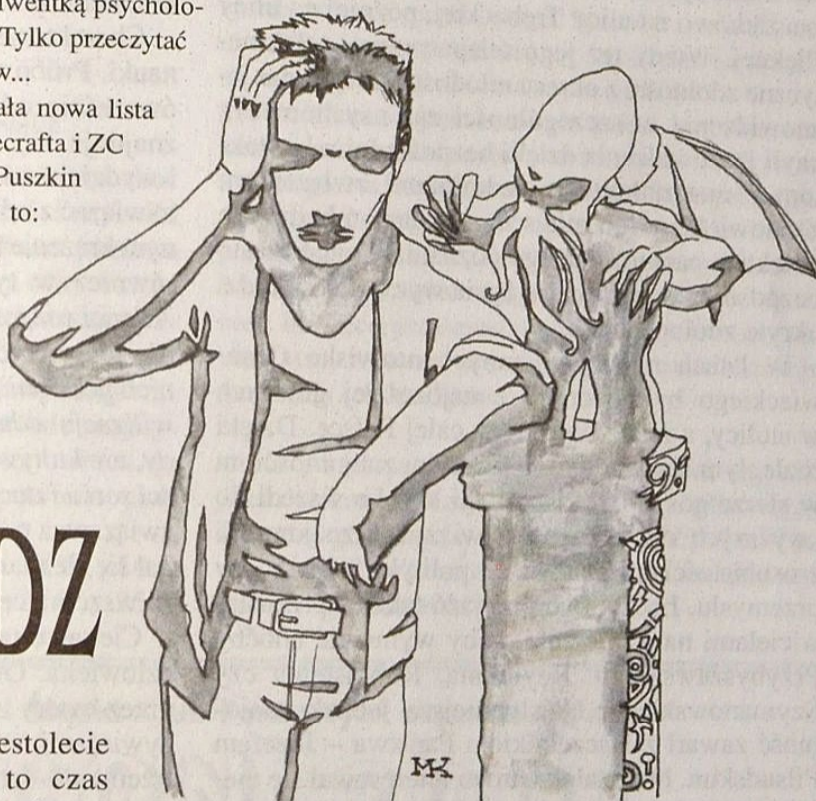
Jerzy Cichocki

Jerzy Cichocki

JASNOWIDZ

Okres przypadający na dwudziestolecie międzywojenne w Polsce to czas zmięczenia swoistej mody spirytystycznej, tak powszechnej jeszcze pod koniec XIX wieku. W salonach arystokracji i mieszczaństwa coraz rzadziej odbywały się seanse, podczas których zgromadzonych straszły stuki, trzaski czy poruszające się sztuczki. Te sztuczki stały się po prostu zbyt powszednie, a i mediami zaczęli się interesować poważniejsi naukowcy, przeprowadzający szczegółowe doświadczenia. Zaczęły także powstawać specjalistyczne ośrodki (np. brytyjskie Towarzystwo Badań Psychiczych), których obiektywizm i trzeźwe podejście do zagadnień paranormalnych spowodował, że szybko zyskały autorytet. Jednak od czasu do czasu pojawiał się na świecie człowiek, którego wrodzone zdolności w żaden sposób nie mogły być (lub ówczesna technika nie była w stanie) zanegowane. Jednym z takich właśnie ludzi, najsłynniejszym jasnowidzem dwudziestego wieku, był Stefan Ossowiecki.

Urodził się w Moskwie w 1877 roku, choć jego rodzice pochodzili z rdzennych ziem Polski. Warto wspomnieć, że ojciec Stefana, Jan Ossowiecki, był w młodości asystentem Dymitra Mendelejewa. Stefan był ulubieńcem swej matki – Bony, co według krewnych było później przyczyną pewnej niezaradności życiowej i związanym z tym brakiem przywiązania do rzeczy materialnych.



Wyższe wykształcenie Stefan Ossowiecki zdobył w Instytucie Technologicznym w Petersburgu, gdzie w 1899 roku uzyskał dyplom inżyniera-technologa. Po śmierci ojca w 1914 roku objął kierownictwo jego zakładów chemicznych. W ciągu tych lat nauki i pracy poświęcał się także kształceniu dość osobliwych zdolności.

Pierwsze przejawy zdolności paranormalnych pojawiły się u niego już w wieku młodzieńczym. Niewątpliwie silny wpływ wywarł na niego w tym czasie tajemniczy jasnowidz o nazwisku Wróbel. Kiedy Stefan go poznał, ów człowiek był już starcem. Podstawą jego wiedzy była kabała hebrajska. Spędził prawie całe życie na Wschodzie, by na stałe osiąść w Homlu. Wróbel ukierunkował zainteresowania inżyniera i wskazał mu metody ćwiczeń i dalszego rozwijania zdolności. Temu duchowemu dojrzwaniu sprzyjała na pewno atmosfera panująca wówczas na dworze Mikołaja II, a więc zainteresowanie metapsychiką, okultyzmem, fascynacja mistycyzmem i różnymi naukami tajemnymi. Warto dodać, że na dworze carskim działał wtedy tajemniczy i demoniczny Rasputin, ale to zupełnie inna historia...

Wybuch wojny w 1914 roku przerywa na pewien czas zainteresowania Stefana. Śmierć ojca zrzuciła na jego barki obowiązki wobec rodzinnej fabryki,

**Z
E
W

C
T
H
U
L
H
U**

a nadzieja na odzyskanie niepodległości przez Polskę powoduje, że włącza się w wir polityki. Wkrótce zresztą zostaje wiceprezesem Związku Wojskowych Polaków i członkiem Naczelnego Polskiego Komitetu Wojskowego (Naczelny). Dramat wojny światowej dopełniła rewolucja październikowa. Ossowieckiego, jako dyrektora wielkiej fabryki, uznano za „burżuja” i osadzono w więzieniu. Po zwolnieniu w 1918 roku wyjechał do wolnej już Polski i zamieszkał w Warszawie, początkowo na ulicy Trębackiej, później na ulicy Pięknej. Wtedy też jego telepatyczne i telekinetyczne zdolności z okresu młodości zastąpił dar jasnowidzenia w szczególności zaś psychometrii, czyli jasnowidzenia dzięki bezpośrednim kontaktom z materialnymi przedmiotami związanymi z człowiekiem lub miejscem wydarzeń będących obiektem paranormalnego poznania. Ponoć często bezpośrednie zagrożenie życia wyzwalalo u ludzi ukryte zdolności psi...

W latach międzywojennych nazwisko Ossowieckiego było jednym z najbardziej głośniejszych w stolicy, a może nawet i w całej Polsce. Dzięki rozległym koligacjom i licznyim znajomościom w sferze gospodarki i polityki szybko wszedł do „wyższych sfer”. Często nawiązywał znajomości z osobistościami znanymi z polityki, wojska czy przemysłu. Łączyła go przyjaźń także z przedstawicielami nauki i sztuki, żeby wymienić choćby Przybyszewskiego, Reymonta, Rubinsteina czy Szymanowskiego. Najślynniejszą jednak znajomość zawarł z Naczelnikiem Państwa – Józefem Piłsudskim. Marszałek bardzo interesował się metapsychiką i w towarzystwie jasnowidza udało się przeprowadzić kilka doświadczeń. Ponoć miał w swej bibliotece wiele książek z dziedziny okultyzmu, często też powtarzał, że wierzy w pojawianie się w naszym świecie dusz zmarłych i że sam był świadkiem takich zdarzeń. Pewnemu ochłodzeniu uległy stosunki z Ossowieckim po przewrocie majowym – szwagier Ossowieckiego, generał Jacyna, pozostał wierny przysiędze złożonej prezydentowi Wojciechowskiemu.

Nie miał jednak Ossowiecki szczęścia w finansach. Uczestniczył w różnych przedsięwzięciach, zatrudniał się na etatach w przemyśle i handlu, często jednak musiał liczyć na pomoc rodziny. Głównym źródłem utrzymania Ossowieckich był bar kawowy „Gryf” na ulicy Brackiej, prowadzony zresztą przez żonę jasnowidza – Zofię.

Aby wyjaśnić niektóre efekty swych doświadczeń, Ossowiecki korzystał z dorobku ezoteryzmu wschodniego i pojęć okultystycznych. Wierzył w Absolutnego Ducha – Jaźń wszystkiego, poruszającą i pobudzającą każdą indywidualną rzecz. Nie przychodzi Wam nic, czy nikt na myśl? Czerpał z tej filozofii jedynie to, co nie kolidowało z dogmatami religii katolickiej.

Nie wiadomo, w jakim zakresie posługiwał się terminologią okultystyczno-hinduistyczną. Według okultystów osobowość, a więc dusza składa

się z ciała fizycznego, z ciała astralnego i mentalnego. Osobowość uwolniona z ciała fizycznego przechodzi do świata astralnego, skąd może się manifestować na seansach spirytystycznych. Ossowiecki po każdym takim seansie zatracił na pewien czas (nawet na kilka dni) poczucie czasu. Nigdy też nie przyjmował wynagrodzenia za udzielaną pomoc, a często pomagał swymi niezwykłymi zdolnościami znaleźć zagubione rzeczy, przepowiadać przyszłość czy odgadywać przeszłość ludzi lub przedmiotów.

Charakterystyczny był stosunek jasnowidza do nauki. Próbowal łączyć ezoterykę z najnowszymi ówczesnie odkryciami – głosił, że wszystko, co znajduje się wokół nas, wibruje w przestrzeni i wydziela oddziaływającą na nas energię. Miało się to wiązać z odkryciem budowy materii, z ustawicznym krążeniem elektronów wokół jądra. Wygłaszał również w tym temacie podobne tezy: *Dawni Atlanci rozpełtali siły żywiołów i nie będąc w stanie ich opanować, zginęli. My dziś jesteśmy do nich podobni. Grozi nam załamanie, bo i nasza cywilizacja wdarła się brutalnie do tajemnic przyrody, nie kultywując przy tym dostatecznie moralności serca i ducha.* Czy wiedza Ossowieckiego była związana z tak przeklętym przez nas źródłem? Czy bał się, że nauka wkroczy na tereny, które starał się za wszelką cenę utrzymać w ukryciu?

Ciekawe także były jego poglądy na ewolucję człowieka. Otóż uważał, że ludzkość podążyła poprzez cztery epoki rozwoju (związane z czterema żywiołami natury: wodą, ziemią, ogniem i powietrzem) do ostatecznego przeistoczenia się w wyższą, niezniszczalną formę! A był też okres w jego życiu, kiedy wierzył w reinkarnację. Niezwykłe były jego przekonania o istnieniu *larw* (widmo, duch zmarłego prześladowający żywych) i *istot niższych*, wnoszących w nasze życie skłócenia, nienawiść i zło.

Jasnowidz zaczął się także interesować astronomią. Nie wyjechał z Warszawy, gdy wybuchła II wojna światowa. Otworzył swe drzwi dla potrzebujących. Często jego mieszkanie na ulicy Marszałkowskiej było zatłoczone przez ludzi poszukujących wieści o swych najbliższych. Tam też odbywały się w konspiracji liczne koncerty utworów Chopina, a wiadomo, że Ossowiecki utrzymywał kontakty z działaczami podziemia. W tych też latach przeszedł cały kurs astronomii ogólnej. Jak wspomina jego wykładowca, prof. Michał Kamiński: *W jego [Ossowieckiego – przyp. aut.] koncepcji Wszechświat stawał się wspaniałą jednością, pulsującą życiem i mieniącą się cudownymi barwami tęczy.*

Czy ta edukacja stanowiła kolejny etap wielkiego wtajemniczenia? Dociekania tych studiów, jak i zainteresowań filozoficzno-parapsychologicznych miały się spełnić przez wydanie książki, którą Ossowiecki przeznaczył do druku po wojnie. Nigdy to nie nastąpiło. Rękopis pod tytułem „Nieśmiertelność” został **prawdopodobnie** spalony

wraz ze zwłokami zamordowanego przez gestapo w 1944 r. jasnowidza.

Spotkanie Badaczy Tajemnic z tą wielką indywidualnością dwudziestolecia międzywojennego będzie z pewnością dużym wydarzeniem. Być może Stefan Ossowiecki pomoże postaciom graczy rozwiąć niezwykłą zagadkę lub wspomógł ich radą w trudnej chwili. Jeśli tylko bohaterowie graczy są dobrze usytuowani, będą mieli szansę spotkać go w salonach warszawskiej arystokracji, a może gdzie indziej w Polsce czy Europie podczas jego podróży...

Stefan Ossowiecki – Jasnowidz

Jest to osoba wysoka o atletycznej budowie, choć z wydatnym brzuszkiem. Z kieszeni kamizelki zwisa złota dewizka od zegarka. Twarz szeroka z grubymi wargami. Uwagę przykuwa silny wzrok. Pulchne ręce zdają się przekazywać podczas uścisku jakąś niezrozumiałą energię. Zachowuje się prosto i serdecznie. Zawsze roztargniony i zapominalski. W jego mowie przewija się wiele rusyczmów. Do pięknych i młodych kobiet zwraca się zawsze per *moja duszko*. Ulubione powiedzonko: *całuję rączki!*

S	12	ZR	10	INT	16	KON	14
WG	15	MOC	22	BC	12	P	35

Umiejętności: astronomia: 55%, historia: 54%, język obcy: łacina 57%, niemiecki 71%, korzystanie z bibl.: 56%, medium*: 73%, Mity Cthulhu: 13%, okultyzm: 60%, perswazja: 71%, psychoanaliza: 76%, psychologia: 76%, psychometria**: 80%, wiarygodność: 68%, wmawianie: 36%.

* Umiejętność łączenia swej jaźni z domeną duchów, przestrzeni astralnej, światem pozagrobowym etc. Dzięki niej, postać może skłonić istotę z innych wymiarów do wejścia w świat rzeczywisty, wydawać jej proste rozkazy lub zadawać proste pytania. Sposoby „przywoływania” takich zjaw różnią się między różnymi mediami i różnie są też oznaki zjawiania się tych duchów.

** Umiejętność jasnowidzenia dzięki bezpośrednim kontaktom z materialnymi przedmiotami, związanymi z człowiekiem lub miejscem wydarzeń będących obiektem paranormalnego poznania. Jasnowidz dotyka przedmiotu, po czym potrafi określić pewne wiadomości z życia osób, które miały z tymi przedmiotami styczność. Im więcej przedmiotów i informacji jasnowidz uzyska, tym większe prawdopodobieństwo bliższego określenia celu dociekań.

Na podstawie książek: „Ossowiecki, zagadki jasnowidzenia” Krzysztofa Borunia i Katarzyny Boruń-Jagodzińskiej (Wydawnictwo Epoka, Warszawa 1990) oraz „Świat mego ducha i wizje przyszłości” S. Ossowieckiego.

Fandom Polski i Śląski Klub Fantastyki zapraszają na

POLCON 2001

Termin: 13–16 września 2001

Miejsce: Politechnika Śląska w Katowicach, ul. Krasińskiego 13

Goście honorowi: Robert Silverberg, Marek S. Huberath, Dorota Malinowska, Andrzej „Bilbo” Kowalski.

W programie: spotkania autorskie i dyskusje panelowe, spotkania wydawców, filmy, prelekcje, gry fabularne i strategiczne, wystawy, konkursy, LARP, maskarada, wręczenie nagród im. Janusza A. Zajdla i ŚLĄKFY, sesje autografów i inne atrakcje.

Koszty:

Akredytacja: 55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001

(przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł – akredytacja dla uczestników wspierających

(otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków SKF

Noclegi: w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut.

Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

Zgłoszenie uczestnictwa: zgłoszenie zostaje przyjęte po opłaceniu co najmniej akredytacji i wysłaniu karty uczestnika na adres SKFu.

Konto bankowe: Śląski Klub Fantastyki, PKO BP II O/Katowice 24-10202326-105880278,

koniecznie z dopiskiem POLCON 2001

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502,

tel. (0-32) 253-98-04 • e-mail: skf@skf.from.hell.pl • WWW: <http://www.skf.w.pl>

Julie Hoverson

ŚMIERĆ

Przedruk artykułu z magazynu *Serendipity's Circle*

W świecie horroru rzadko zdarza się śmierć z powodu raka piersi, wypadku samochodowego czy przyczyn naturalnych. Zgon zachodzi tu zazwyczaj pod trzema postaciami – poprzez przemoc (w tym „niewyjaśnione wypadki”), przez atak serca („śmierć ze strachu”) czy też na skutek samobójstwa spowodowanego wpływem szaleństwa. Najbardziej popularne jest jednak morderstwo. Te przypadki mogą stracić wiele z zamierzonego efektu, z powodu ich zbyt częstego występowania („kolejny wypatroszony? To już trzeci w tej kampanii!”). Będzie się tak dziać, dopóki Mistrz Gry odpowiednio ich wcześniej nie wyróżni.

Opisanie zgonu nie wymaga zbyt wielu detali. Wystarczy, kiedy będziemy pewni, że żaden nie będzie się mylił z poprzednim. Równie ważna jest zgodność przyczyny śmierci każdej ofiary z fabułą scenariusza. Nie kładź ciała przed drzwiami, oczekując, że gracze potraktują je jako coś więcej niż tylko wycieraczkę. Daj jakiś powód, żeby ono się tam znalazło; ta przyczyna nie musi być od razu widoczna, ale postać gracza wystarczająco bystra, by prowadzić śledztwo w sprawie śmierci, powinna być też w stanie znaleźć odpowiednie wytłumaczenie, może nawet ruszające dochodzenie z miejsca. Zazwyczaj okoliczności śmierci prowadzą do jakichś wskazówek lub pozwalają poznać motywację przestępcy, co nakieruje graczy na rozwiązanie scenariusza. Poniżej znajdziecie sugestie, które pozwolą Wam przedstawić każdą śmierć w unikalny sposób. Przydadzą Wam się niezależnie od tego, czy planujecie osadzić w przygodzie seryjnego zabójcę, czy też po to, by odróżnić od siebie przestępstwa albo zastrzeć między nimi związek.

OTOCZENIE

Prostym sposobem na wywołanie w graczach uczucia niepewności jest umieszczenie ciała w otoczeniu, które samo w sobie wydaje się niezwykle lub w którym nikt nie spodziewałby się odkrycia zwłok. Normalnie niedostępne miejsca, jak wysypisko pod mostem, szczyty wieżowców czy zamknięte od wewnątrz pomieszczenia mogą sugerować, że morderca posłużył się jakąś niezwykle zdolnością (lewitacja, przenikanie) lub dostępem (klucz uniwersalny). Także sposób, w jaki ofiara została zmuszona do wejścia bądź przyciągnięta do miejsca zgonu, może coś sugerować. Dużą siłę oprawy, szantaż lub hipnozę.

Tereny, w których spotkanie świadka wydarzeń jest bardzo prawdopodobne (park w ciągu dnia, stacje metra w godzinach szczytu czy popularne nocne kluby) oznaczają, że przestępca był w stanie odpowiednio zamaskować morderstwo, np. dzięki kamuflażowi, nadnaturalnej szybkości, niewidzialności, masowej hipnozie albo samozmniejszeniu. Dokonanie tego czynu w miejscu publicznym może także świadczyć o pewności siebie zabójcy, jego desperacji lub lekceważeniu niebezpieczeństwa. Zdarzają się mordercy, którzy wybierają takie okoliczności specjalnie, by zwiększyć prawdopodobieństwo wpadki. To ich ekscytuje. Z kolei zamachowiec stara się o miejsce, w którym policja nie będzie w stanie od razu znaleźć podejrzanych, bądź złapie ich wielu.

Ważne jest również określenie momentu śmierci. Czy ofiara właśnie wstawała z łóżka, kierowała się do domu po pracy, brała prysznic lub sprawdziła pocztę w komputerze? Jeśli zabójca znał jej rozkład dnia, może to dowodzić, że był dla niej kimś bliskim. A morderca – czy wybrał na dokonanie przestępstwa dzień swoich urodzin, jakąś rocznicę, szczególną porę roku czy jakieś ważne dla niego święto? Czasem niezwykle trudny do określenia szczegół może doprowadzić do odkrycia natury zabójcy. Określony układ ciał niebieskich, przypadający tylko raz na rok, w czasie którego dokonywano mordów, będzie sugerował, że przestępca jest kultystą.

MODUS MORTEM

Pierwsze wrażenie, jakie śmierć wywołuje w postaciach graczy, jest zazwyczaj zdeterminowana brutalnością czynu. Nad pytaniami „gdzie, kiedy i kto” zastanawiają się po wymazaniu z pamięci „jak”.

Może to być zwodnicze – coś, co Mistrz powinien albo wykorzystać, albo tego unikać. Na przykład ślady po ukąszeniach na szyi – mogą u każdego, kto nie jest Sierlokiem, wzbudzać uprzedzenia. Wykorzystywanie tej tendencji jest łatwe, ale unikanie jej wymaga od Mistrza wchodzenia w szczegóły – choć niekoniecznie drastyczne szczegóły – faktu, dlaczego ta śmierć jest nie całkiem taka sama, jak jakakolwiek inna.

Po pierwsze, co przyczyna śmierci może nam powiedzieć o ofierze? Czy ten sam atak mógłby mieć śmiertelny skutek u innych ludzi, czy tylko w tym szczególnym przypadku? Np. małe

obrażenie zadane srebrnym nożem do papieru nie powinno doprowadzić do śmierci. Nawet wyjątkowy strach nie wywoła ataku serca, chyba że u najbardziej chorych ludzi. A może ofiara miała skłonności do głębokich depresji, co mogło być skutkiem prób samobójstwa?

Następnie, co sposób popełnienia mordu mówi o zabójcy? Czy przestępstwo było na tyle bestialskie, że może sugerować obojętność lub nawet fascynację makabrą? A może było „czyste”, jak truczizna albo uduszenie? Atak z odległości, taki jak na przykład zamach bombowy lub zablokowanie hamulców w samochodzie, może znaczyć, że morderca chciał się zdystansować od samego aktu, z powodu przewrażliwienia albo w nadziei na zachowanie alibi. Czynna napaść cechuje silnych przestępców, w każdym razie silniejszych od ofiar. Sugeruje też raczej pasję niż bezlitosność.

Po trzecie, czy istnieją dowody na to, że morderstwo było zatuszowane w jakiś sposób, by wyglądało na wypadek? Oznaczałoby to przebiegłość i strach przed złapaniem czy też perwersyjną chęć wprowadzenia policji w błąd tylko dla zabawy.

Wreszcie, to w jaki sposób ofiara została zabita, związane jest z przyczyną mordu. Wyrachowany zabójca będzie się starał zaplanować, zaaranżować, wykonać i w końcu zatrzeć po sobie ślady, traktując morderstwo mniej lub bardziej jako grę lub wojnę. Ci, którzy zabijają, by przetrwać, będą bardziej sprawni i przewidujący. Robią tylko tyle, ile trzeba, by zachować siły i nie dać się złapać. Dla nich to sprawa życia i śmierci.

OCALENI

Powtórki są czynnikiem odpowiedzialnym za osłabienie wrażenia spowodowanego śmiercią. Częstokroć traci się przez to efekt – gracze spodziewają się następnego ruchu swojego wroga. To prawie nieuniknione, ponieważ większość scenariuszy grozy zawiera wątek seryjnego mordercy w jakiegokolwiek postaci; inaczej byłaby to na-

prawdę tajemnicza przygoda. Jednak nawet jeśli zabójca w ogóle nie urozmaica swoich metod działania, to możliwe jest przerwanie monotoności serii zgonów przez pozostawienie jednej lub więcej potencjalnych ofiar przy życiu (przeżyły atak lub po prostu uciekły).

Świadkowie, którzy uciekli bez obrażeń, zostaną prawdopodobnie niezauważeni przez postacie graczy, dopóki coś nie będzie ich wskazywać jako potencjalne cele napadu. Ci ludzie będą silnie umotywowani do pomocy w śledztwie, o ile będą się czuli bezpiecznie. Będą w stanie powiedzieć więcej o sobie, niż mogłyby to zrobić ciała, ale prawdopodobnie nie będą w stanie naprowadzić na trop mordercy.

Ci, którzy przeżyli napad, mogą zaoferować najlepsze dane – natychmiastowe świadectwo ataku.

Trzeba jednak pamiętać, że ofiary często pozostają w szoku po takim zamachu, co utrudnia komunikację z nimi. Zagadkowe wrzaski, mamrotanie,

kurczowe ruchy

i mówienie przez sen, to

wszystko

może przynieść posta-

ciom graczy

pewne

wskazówki.

Jeśli nie

chcesz zdradzać graczom

odpowiedzi

zbyt prędko czy

zbyt szczegółowo, możesz wyko-

rzystać skutki amne-

zji u takiego bohatera.

Przebiegłości pamięci mogą po-

jawiać się co jakiś czas, choć na

krótco, naprowadzając graczy na wła-

ściwą drogę.

REASUMUJĄC...

Mistrzowie Gry często nie zastanawiają się nad postacią śmierci, tymczasem ciała i miejsca, w których je znaleziono, mogą dostarczać graczom wielu przydatnych w przygodzie informacji. Warto się zastanowić nad wszystkimi aspektami przestępstwa i motywami kierującymi zamachowcem, dzięki czemu sam fakt morderstwa będzie bardziej wiarygodny, realny. Przeprowadzając szczegółową relację, zaskoczysz graczy i uatrakcyjnisz rozgrywkę!

Przekład:
Jerzy Cichoński



Małgorzata Strzelec

WELCOME TO
ARKHAM SANITARIUM

Nie ma prostej definicji normy i patologii. W świecie ludzkiego cierpienia, szaleństwa i marzeń poruszamy się po omacku, jedynie zgadując, co oznaczają. Nie ma żadnych twierdzeń – są jedynie przypuszczenia i pytania. Ten tekst nie odpowie na wszystkie pytania dotyczące tych, których nazywamy szalonymi, ale spróbuje pokazać, jak niezwykle ścieżkami może podążać ludzki umysł. Zapewne pomoże również wszystkim graczom i Strażnikom Tajemnic wcielić się w role szalonych postaci – zarysują głębszy szkic swych bohaterów.

PRZERAŻAJĄCO NORMALNI
– ZABURZENIA OSOBOWOŚCI

Istnieje grupa ludzi, którzy całkiem dobrze radzą sobie z rzeczywistością, nie są opanowani przez bezpodstawne lęki czy też wszechogarniający nastrój przynębienia, a mimo to uderza nas dziwaczność, odmienność ich zachowania. Sposób myślenia czy też spostrzegania otoczenia, jaki prezentują, jest sztywny – często prowadzi do nieporozumień, konfliktów z innymi (zawsze kłamią, zawsze są podejrzliwi lub zawsze pozostają bezwolni i bierni). Ludzie ci powodują cierpienie – zarówno własne, jak i cudze. Mają „talent” do bycia lub czynienia nieszczęśliwym – skazę, którą określa się mianem zaburzenia osobowości.

W tej grupie szczególnie wyróżniają się ludzie zwykle nazywani **psychopatami** lub **socjopatami** – niewrażliwi, agresywni, obojętni wobec innych ludzi. Jeszcze w XIX wieku o takich ludziach mówiono, że dotknął ich „obłęd moralny” – „zaburzenie” woli, nie pozwalające im na „przyzwolite i uczciwe” zachowanie względem innych. Później zaczęto mówić o psychopatach jako „uczuciowo chłodnych”, „z moralnymi defektami” czy wreszcie „bezwzględnych”. Są to osoby pozbawione wyższych uczuć, którym obce jest współczucie, litość, wstyd, szacunek, uczucie wierności czy wyrzuty sumienia mimo zachowanej zdolności do odróżniania pojęcia dobra i zła. Charakterystyczne dla nich jest zachowanie antyspołeczne, pozbawione wystarczającej motywacji (kradzieże, gwałty, morderstwa właściwie pozbawione motywów), brak sumienia i poczucia odpowiedzialności oraz ubóstwo emocjonalne. Nie potrafią kochać, nie reagują na życzliwość, czułość, potrafią skrzywdzić tych, którzy obdarzyli ich zaufaniem. Wielu tzw. bezwzględnych psychopatów to ludzie inteligentni, zaradni życiowo, wykształceni, o wielu zaletach towarzyskich, „znawców duszy ludzkiej”, bez oporów wykorzystujących swą wiedzę.

Większość dotychczasowych doświadczeń wskazuje na fakt, iż karanie i wszelkie próby reedukacji

pozostają bez najmniejszego wpływu na zachowanie psychopatów, jakby nie potrafili skorzystać z otrzymanej raz nauczki. Tłumaczy się to zjawisko chronicznym brakiem stymulacji u psychopatów – innymi słowy, są to ludzie chorobliwie żądni wrażeń – najważniejsze jest, aby coś się działo, niezależnie, jakie są tego konsekwencje i czy niesie to ze sobą zagrożenie życia (własnego lub czyjegoś). Kara, oczywiście, jest także źródłem wrażeń – nie działa więc jak na normalnych ludzi, chyba że zdoła się wymyślić coś osobiście uciążliwego dla psychopaty. Są to także osoby o niższym od przeciętnego poziomie lęku – bardzo trudno ich nastraszyć, a to także wpływa na skuteczność kar. Tak czy inaczej, kara nie nauczy ich kochać, ani też nie poruszy w nich sumienia.

Psychopatą nie zostaje się nagle. Pierwsze sygnały tego zaburzenia można obserwować już w dzieciństwie, kiedy to przyszli psychopaci należą do tzw. „trudnych dzieci” – terroryzujących towarzyszy zabaw, torturujących zwierzęta.

W dzieciństwie lokuje się także przyczyny tego zaburzenia. Decydujący jest tu sposób wychowywania, atmosfera domu (patrz „Urodzeni mordercy”). Możliwe jest przekazywanie psychopatii w rodzinie – psychopatyczny ojciec prawdopodobnie wychowa psychopatycznego syna (częściej ta choroba dotyka mężczyzn).

Nie jest psychopatia jedyną możliwą formą zaburzenia osobowości. Warto wspomnieć jeszcze o zaburzeniach osobowości graniczących z psychozami. Ludzie z tymi zaburzeniami mogą w pewnych sytuacjach (szczególnie dla nich trudnych) zareagować epizodem psychotycznym, czyli popaść w kompletne szaleństwo. Do tego kręgu należy **osobowość schizoidalna, paranooidalna i schizotypowa**.

Pierwsza z nich daje obraz człowieka, który nie potrafi nawiązać bezpośrednich kontaktów uczuciowych z drugą osobą, żyje w izolacji psychicznej, w swoim świecie przeżywa wewnętrznych. Taką postać sprawia wrażenie tajemniczej, skrytej, czasem dziwacznej osoby. Można ją określić jako skrajnego introwertyka, czasem posadza się ją o wyniosłość.

Ludzie z osobowością paranoidalną także nie potrafią nawiązać kontaktu uczuciowego, są praktycznie pozbawieni empatii. Często, choć tego nie ujawniają, mają wysokie aspiracje i postawę wielkościową. Są to ludzie tajemniczy, nie mówiący o sobie, za to chcący wiedzieć dużo o innych. Często wyrażają się nieprzychylnie o ludziach ze swego otoczenia, z ledwie skrywana nienawiścią. Zawsze doszukują się ukrytych intencji, nawet w najbardziej przyjaznym geście. Są podejrzliwi, nietolerancyjni, kłótlivi, pozbawieni poczucia humoru, skłonni do przesady, nie przyznający się do własnych błędów ani winy. Wielu znanych z historii ludzkości tyranów wykazywało cechy osobowości paranoidalnej.

Osoby ze schizotypowym zaburzeniem osobowości żyją w pewnym oderwaniu od rzeczywistości. Mają różnorodne fantazje, dziwaczne i niezrozumiałe, często są skrajnie przesadni. Ich wypowiedzi są dziwne, zazwyczaj pełne dygresji, nielogiczne. Uderzające dziwactwo powoduje, że są to ludzie osamotnieni.

SZALEŃSTWO UŚWIADOMIONE

– NERWICE

W tym miejscu przedstawię dwa zaburzenia, które zwyczajnych ludzi czynią niezdolnymi do normalnego życia, zamykając ich w kręgu niezrozumiałego dla otoczenia lęku: **fobie** i **zaburzenie obsesyjno-kompulsyjne** (zwane też nerwicą natręctw). Znamienne jest to, że ludzie cierpiący z tych powodów doskonale zdają sobie sprawę, że są chorzy i potrzebują pomocy. Są świadomi nie-normalności swoich reakcji.

FOBIE

Fobia to uporczywy strach, którego rozmiary znacznie przekraczają wielkość faktycznego zagrożenia. Strach ten może zakłócić wszelkie sfery życia osoby cierpiącej – na przykład może uniemożliwić wyjście z domu. O fobii nie świadczy sama wielkość strachu, ale jego irracjonalność. Co więcej, tak cierpiąca osoba doskonale zdaje sobie sprawę, iż jej obawy są bezzasadnie wyolbrzymiane.

Szczególnie częste rodzaje fobii to:

– **agorafobia** – lęk przed otwartymi przestrzeniami, miejscami tłocznymi, pełnymi ludzi, przed podróżami; jest to lęk przed tym, że stanie się COŚ ZŁEGO i nikt nie zareaguje, nie obroni przed zgnieceniem, stratowaniem przez masę ludzką itp.

– **fobie społeczne** – związane z lękiem przed byciem widzianym, obserwowanym przez innych ludzi, obawą, iż ktoś będzie świadkiem niezręcznego zachowania (np. zaczerwienienia się, potknięcia etc.).

– **fobie specyficzne** dotyczące zwierząt, obiektów nieożywionych (miejsc położonych na dużych wysokościach, brudu, pomieszczeń zamkniętych, ciemności, burzy etc.) oraz chorób (zachowania na konkretną chorobę, np. raka. Nie jest to jednak hipochondria).

Fobia objawia się więc panicznym lękiem – urastającym do niekontrolowanych rozmiarów (zachowanie człowieka ulega wtedy dezorganizacji) – wobec przedmiotów czy sytuacji niegroźnych (przynajmniej nie w stopniu odpowiadającym rozmiarom strachu) oraz unikaniem za wszelką cenę sytuacji, w których osoba cierpiąca na tę chorobę mogłaby w jakikolwiek sposób zetknąć się z obiektem wywołującym lęk. Warto też przytoczyć powiedzenie A. Kępińskiego, znanego psychiatry: *Człowiek żyjący w stałym lęku wyrażnie karłowacieje* – wyobraźcie sobie, jak musi czuć się dorosły mężczyzna, umierający ze strachu na widok kota!

W większości wypadków fobie mają swój początek w dzieciństwie (szczególnie fobie zwierząt) lub w okresie dorastania. Można się ich jednak nabawić w dowolnym momencie życia (czyli także w dorosłości), pod wpływem przerażającego doświadczenia związanego z późniejszym obiektem fobii – głównie w wypadku fobii nieożywionych przedmiotów. Lęk nie musi nastąpić bezpośrednio po traumatycznym przeżyciu, lecz może trwać w utajeniu nawet przez kilka lat, aby ujawnić się w sytuacji stresowej, gdzie obecny jest także obiekt utajonego strachu.

Fobie dotyczą zwykle pewnej grupy przedmiotów. Można nabawić się fobii ciemności na skutek skojarzenia z przerażającym przeżyciem w sypialni, ale raczej nie fobii poduszek! Zjawisko to wyjaśnia się tym, że mamy pewną gotowość do reagowania strachem (więc i fobią) na przedmioty, zwierzęta oraz sytuacje niosące zagrożenie człowiekowi jeszcze w czasach poprzedzających erę współczesnej technologii. Innymi słowy, mało prawdopodobna jest fobia noży, gniazdek elektrycznych, samochodów – nawet jeśli mogą nieść zagrożenie – gdyż nie zdołały się one utrwalić w toku ewolucji.

Fobia może się także pojawić, mimo że dana osoba nie przeżyła niczego strasznego w związku z obiektem swej fobii, np. węzami. Tłumaczy się takie wypadki wyżej przytoczoną tezą – gdzieś w naszym umyśle drzemie strach przed niebezpiecznymi od wieków sytuacjami (takimi, jak ukąszenie węża) i samo przeżycie wyjątkowo trudnej sytuacji, napadu paniki itp. może odblokować ten drzemiący lęk przed węzami – nawet jeśli ktoś nigdy wcześniej ich nie widział. Zwróćmy zresztą uwagę, jak wiele rzeczy budzi w nas obawy – pajaki, węże, szczury, błyskawice, choć zwykle nie mamy żadnego ku temu powodu. Wystarczy samo przekonanie o niebezpieczeństwie – wyniesione z opowieści, książek, filmów...

W skład tego zaburzenia wchodzi dwa elementy, od których wzięło ono nazwę: **obsesje i kompulsje**. Obsesje to przenikające do świadomości, powtarzające się myśli, wyobrażenia i impulsy, często o przerażającym czy odrażającym charakterze. Kompulsje zaś, to zachowania będące reakcją na natrętne myśli, uporczywie powtarzane wbrew własnej woli i chęci, jak na przykład nieprzerwany rytuał mycia rąk (chory najpierw odkaża spirytusem brzeg umywalki, kran oraz kurek i dopiero przystępuje do mycia rąk, mydląc dłonie określoną ilość razy – np. 5, 10, zachowując określony sposób odkładania mydła, zakręcania kranu itp.). Człowiek staje się niewolnikiem swych bezsensownych (dla otoczenia) myśli i przymusowych czynności. Uniemożliwienie mu wykonania jego rytuału powoduje wzmożony lęk czy wręcz panikę. Chory czuje, że stanie się coś strasznego, jeśli nie zrobi tego, co powinien.

Treść obsesji zmienia się wraz ze zmianami cywilizacyjnymi. Jeszcze kilka wieków temu dotyczyły głównie religii i seksu. Znanie są przekonania sławnych osobistości duchownych, które uważały, iż cierpią na „zanieczyszczenie umysłu” z powodu często

pojawiających się „grzesznych i świętokradczych” myśli. Obecnie, obsesje dotyczą najczęściej brudu i zakażenia, przemocy oraz porządku.

Choroba ta rozwija się stopniowo, ujawniając się po raz pierwszy w wieku dorastania lub we wczesnych latach wieku dorosłego. Jak do tej pory, podejście psychoanalityczne najbliższe jest wyjaśnienia przyczyn powstania tego zaburzenia. **Podstawowym założeniem jest fakt, iż obsesje i natrętne czynności chronią umysł człowieka przed bardziej niebezpiecznymi myślami lub pragnieniami.** Ponieważ człowiek nie może i nie chce sobie ich uświadomić, na miejscu wypartych impulsów pojawiają się inne myśli – mniej zagrażające. Obsesje i kompulsje pozostają jednak w symbolicznym związku z wypartą, niechcianą myślą. Na przykład uporczywe mycie rąk i związana z tym natrętne myśl o zabrudzeniu fizycznym może skrywać za sobą poczucie winy związane z utratą

czystości moralnej. Natrętne myśli, by zabić swoje dzieci, może skrywać za sobą tłumioną od lat nienawiść do swego młodszego rodzeństwa faworyzowanego przez matkę. Nieustanne krążenie myśli wokół noży oraz rytuały związane z ich chowaniem, mogą skrywać myśl o zabiciu kogoś bliskiego, np. własnego męża.

Podsumowując: zaburzenie obsesyjno-kompulsyjne można traktować jako ucieczkę od głębokiego konfliktu, często przeżywanego od wczesnego dzieciństwa lub w związku z ważnym wydarzeniem życiowym.

SŁODKIE ZAPOMNIENIE

W tej części zostaną przedstawione zaburzenia, dla których charakterystyczne jest odszczepienie od świadomości pewnego elementu – zdolności zmysłowej, pamięci czy całej osobowości. Zostają one zapomniane, usunięte, dzięki czemu człowiek doznaje ulgi.

KONWERSJA HISTERYCZNA

Konwersja histeryczna pojawia się w odpowiedzi na niezwykle, często bardzo trudne i wstrząsające wydarzenie. Objawia się utratą pewnych zdolności, takich jak np. słuch czy wzrok, paraliżem częściowym lub całkowitym bez jakichkolwiek przyczyn natury organicznej.

Jednak osoba cierpiąca nie symuluje – rzeczywiście nie widzi lub nie może wstać. Charakterystyczne jest to, iż człowiek cierpiący na konwersję okazuje wręcz godną podziwu obojętność wobec swego nagłego nieszczęścia. Dzieje się tak dlatego, gdyż pojawiający się objaw w rzeczywistości chroni pacjenta. **Człowiek, który zobaczył coś, co przerasta jego zdolność rozumienia, może przestać widzieć.** Utrata wzroku chroni go przed przerażającym widokiem. Młody mężczyzna, który swą lekkomyślnością doprowadził do poważnego uszkodzenia kręgosłupa swego przyjaciela, sam nagle zostaje sparaliżowany od pasa w dół – jak jego przyjaciel, tyle że bez jakiegokolwiek urazu fizycznego. Ta „wspólnota w cierpieniu” uwalnia go od wyrzutów sumienia. Bardzo ważny jest też symboliczny związek pomiędzy objawem a zdarzeniem, przed konsekwencjami, które go pacjenta chroni choroba.



Amnezja to nagły zanik pamięci spowodowany silnym urazem, przeżyciem, o którym lepiej zapomnieć niż pamiętać. Utrata pamięci może dotyczyć samego wydarzenia, ale może też objąć całe dotychczasowe życie osoby cierpiącej – łącznie z własną tożsamością. Innymi słowy, człowiek może zapomnieć, jak się nazywa, kim jest, co robi... W tej sytuacji może zacząć zupełnie nowe życie, znaleźć nową pracę, założyć nową rodzinę – czyli przybrać nową tożsamość. Podobnie jak w przypadku konwersji, człowiek radzi sobie z tak stresującą sytuacją jak utrata pamięci w zadziwiająco spokojny sposób, gdyż i tu ten – wydawałoby się – przykry objaw, jest w istocie najprostszym sposobem poradzenia sobie z tym, co bolesne lub przerażające.

OSOBOWOŚĆ WIELORAKA

Osobowość wieloraka jest fascynującym zaburzeniem – u jednej osoby funkcjonują co najmniej dwie osobowości, z których każda żyje własnym, względnie stabilnym życiem i co jakiś czas przejmie pełną kontrolę nad zachowaniem chorego człowieka. Zwykle **dominująca osobowość** nie jest świadoma istnienia pozostałych (co w praktyce oznacza, że nie wie, co się działo w czasie, gdy któraś z innych osobowości przejęła kontrolę), ale jedna z pozostałych wie o istnieniu reszty. Można więc podejrzewać istnienie osobowości wielorakiej, gdy mamy do czynienia z niewyjaśnioną amnezją – co tydzień brakuje kilku godzin lub dni.

Poszczególne osobowości różnią się pod wieloma względami – mają nie tylko różne wspomnienia, ale i pragnienia, zainteresowania, postawy, przekonania. Różnią się wiedzą, postawą moralną, wiekiem (!), orientacją seksualną, charakterem pisma, a nawet wskaźnikami fizjologicznymi, uczuleniami, nałogami etc. Innymi słowy, niemal wszystkim tym, czym ludzie mogą różnić się między sobą. Najczęściej dominująca osobowość jest najzdrowsza w sensie psychologicznym, ale nie zawsze tak musi być. Literackim przykładem tego zaburzenia jest historia doktora Jekylla i pana Hyde'a.

Znane są wypadki, kiedy osoba z osobowością wieloraką całkiem dobrze funkcjonowała na co dzień. Jest to możliwe zwłaszcza wtedy, gdy istnieje dość dobry kontakt między osobowościami. W innym wypadku człowiek żyje w ciągłym napięciu, nie wiedząc właściwie, co się z nim dzieje: skąd zadrapania na jego rękach, dlaczego ma kaca, kim jest ten mężczyzna śpiący obok w łóżku, co działo się w ciągu ostatniego roku? Sytuacja pogarsza się dramatycznie, gdy jedna z osobowości nienawidzi innej. Doprowadza ona wtedy do trudnych, a często niebezpiecznych sytuacji i oddaje kontrolę tej osobowości, której nie cierpi, tak by musiała sobie ze wszystkim poradzić.

Obecność osoby cierpiącej na to zaburzenie jest bardzo trudna także dla otoczenia. Bliscy przeżywają szok, doświadczając „przemiany” dobrze znanego im człowieka. Nawet gdy wiedzą, co się dzieje, obcowanie z którąś z innych osobowości może być nieprzyjemne.

Przyczyny powstania osobowości wielorakiej leżą prawdopodobnie w przeżyciu urazu psychicznego we wczesnym dzieciństwie. Pojawienie się drugiej osobowości jest u dziecka sposobem poradzenia sobie z problemem. To tak, jakby niewidzialny przyjaciel, o których dzieci często opowiadają, stał się rzeczywistością i miał sobie ze wszystkim poradzić. To tłumaczy, dlaczego kolejne pojawiające się osobowości mają przeciwstawne cechy – ich zadaniem jest kompensować braki podstawowej osobowości. Cały proces pojawiania się kolejnych osobowości nie zachodzi oczywiście świadomie i związany jest z autohipnozą.

LUNATYZM

Do tej grupy zaburzeń często zalicza się też lunatyzm – w czasie snu człowiek jest zdolny wykonywać skomplikowane czynności, nie zachowuje jednak żadnych wspomnień. Zdarza się czasem, że dokonane czynności są wplecione w marzenie senne.

SMUTNI I RADOŚNI PONAD MIARĘ – ZABURZENIA NASTROJU

Osobną grupę zaburzeń psychicznych tworzą tzw. zaburzenia nastroju, w których dominujące objawy związane są z przeżywanymi uczuciami, zwykle smutku i beznadziejności lub przeciwnie – euforii.

W pierwszym wypadku mamy do czynienia z **depresją**. Człowiek staje się smutny, zniechęcony, apatyczny i bierny. Przyszłość rysuje się w najczarniejszych barwach, życie traci swój sens. Najbardziej rozległym i wyraźnym objawem jest dojmujący smutek. Do niego dołącza się lęk, utrata radości życia, zainteresowania otoczeniem. Człowiek czuje się przegrany, niekompetentny i beznadziejny we wszystkim. Nie jest zdolny do podjęcia jakiegokolwiek decyzji, nie ma siły, by cokolwiek zrobić – choćby wstać z łóżka, ubrać się, coś zjeść. W przypadku poważnej depresji może dojść do spowolnienia ruchów chorego. Widać wtedy, że mówienie, poruszanie się itp. wymagają od niego dużo wysiłku. Człowiek w depresji zwykle traci apetyt, ma kłopoty ze snem, często narzeka na bóle, czuje się chory i zmęczony. Depresja w takiej formie może trwać miesiącami, a nawet latami, powodując wyniszczenie organizmu porównywalne do przejścia poważnej choroby organicznej.

W drugim przypadku występuje tzw. **depresja reaktywna**. Charakteryzuje się ona uczuciem krzywdy, zrzędlivością, niezadowolaniem oraz

przewagą nastroju pretensji nad smutkiem. Podobnie jak w depresji o bliżej nieokreślonych przyczynach – człowiekowi nic się nie chce robić, wszystko traci dla niego sens.

Nie zawsze udaje się wskazać bezpośredni powód depresji. Zdarza się, iż jest ona odpowiedzią na wielokrotnie powtarzające się lub nawarstwiające negatywne doświadczenia, albo też jest bezpośrednią odpowiedzią na dramatyczne przeżycie.

Innym zaburzeniem związanym z nastrojem jest zaburzenie maniakalno-depresyjne, w którym człowiek przechodzi od skrajnej depresji do manii. Faza manii objawia się nadmiernym pobudzeniem, gadatliwością, drażliwością, zawyżoną samooceną (człowiek czuje, że może dokonać niezwykłych rzeczy i często tego próbuje) oraz gonitwą myśli. Osoba w manii sprawia wrażenie, jakby bardzo się spieszyła, a zarazem nie widziała żadnych przeszkód, które mogłyby ją powstrzymać od realizacji nawet najbardziej fantastycznych pomysłów. Człowiek jest zupełnie bezkrytyczny wobec samego siebie. Po fazie manii nadchodzi depresja, w której chory dodatkowo musi zmagać się z konsekwencjami tego, co zrobił w manii.

Zaburzenie to pojawia się nagle, zwykle we wczesnych latach dorosłości. Pierwszy epizod ma zwykle charakter manii. Nie znamy jej przyczyn – najprawdopodobniej jest uwarunkowana genetycznie. Zaburzenie maniakalno-depresyjne jest jednym z najcięższych, przysparza wiele cierpienia. Często do jego obrazu dołączają się elementy psychozy, np. w fazie manii, kiedy chory czuje się jak Bóg, zaczyna uważać, że ma równą Jemu moc.

W PASZCZY SZALEŃSTWA

– PSYCHOZY

Psychozy to grupa zaburzeń chyba najbardziej pobudzających ludzką fantazję. Ich przyczyny wciąż leżą w sferze domysłów, a objawy są szczególnie niesamowite – typowe dotyczą spostrzegania oraz myślenia. Charakterystyczne zaburzenia spostrzegania to **złudzenia**, **omamy** i **pseudohalucynacje**. Złudzenia to zniekształcone spostrzeżenia rzeczywiście istniejących przedmiotów – na przykład widzimy w tłumie osobę o sylwetce ludzko podobnej do dobrze znanej nam osoby, która w danym momencie powinna znajdować się w zupełnie innym miejscu. Nie ma w tym nic niepokojącego, dopóki potrafimy korygować swoje spostrzeżenia. Chory zaś uznaje je za prawdziwe, mimo dowodów błędności – nie jest krytyczny w stosunku do swych przeżyć. Na przykład chora kobieta rozpoznaje w cudzym dziecku własne, chociaż wie, że ono nie żyje.

O omamach (halucynacjach) mówimy, gdy człowiek spostrzega przedmioty nie znajdujące się w jego otoczeniu lub w ogóle nie istniejące i umiejscawia je w otaczającej go rzeczywistości. Co

więcej, jest przekonany o całkowitej realności swoich doznań. Może co prawda zdawać sobie sprawę z ich dziwaczności lub niezwykłości, niemniej są one dla chorego zdarzeniami realnymi (np. zdaje sobie sprawę z tego, że zobaczenie anioła nie jest zwyczajnym wydarzeniem, ale tłumaczy to wyjątkowością własnej osoby).

Omamy mogą dotyczyć doznań wzrokowych, słuchowych, smakowych, węchowych, dotykowych oraz odczuć z wnętrza organizmu. Wśród omamów słuchowych szczególnie istotne są te, które kierują chorym – stawiają mu nakazy i zakazy. Często są one tak natrętne i przekonujące, że chory nie potrafi się im przeciwstawić (czasem nie chce – jeśli usłyszy np. głos samego Boga) i **jest w stanie uczynić nawet najbardziej przerażającą i okrutną rzecz** – groźną dla otoczenia lub niego samego. Chyba to jest właśnie główną przyczyną działań, znanych nam z przegrod kultystów. Bardzo specyficznym typem omamów są tzw. omamy pamięciowe, kiedy chory żyje z przeświadczeniem o realności wydarzeń, które miały miejsce jedynie w jego wyobraźni.

Pseudohalucynacje zaś to spostrzeżenia powstające bez bodźców zewnętrznych (jak omamy), ale nie mające cech obiektywnej rzeczywistości, tylko znajdujące się w przestrzeni wewnętrznej – np. głosy słyszane nie zza ściany (omam), lecz wewnątrz głowy, lub czyjaś twarz widziana także po zamknięciu oczu – więc nie znajdująca się w zewnętrznym świecie chorego. Są to te doznania, o których chory wie na pewno, że są dostępne tylko jemu.

Drugim typem objawów charakterystycznych dla psychoz są **zaburzenia myślenia**, w tym **urojenia** – czyli fałszywe sądy, wypowiedziane przez chorego z głębokim przekonaniem o ich prawdziwości. Urojenia nie ulegają zmianie, mimo że otoczenie wskazuje ich błędność – dostarcza dowodów, perswaduje. Wręcz przeciwnie – w obliczu ostrej krytyki chory może rozbudować i umocnić swój system urojeń.

Mają one różną treść. Najczęściej spotykane są urojenia prześladowcze, urojenia zazdrości, hipochondryczne, urojenia zniekształcenia ciała (np. chory wierzy, że jego twarz uległa takiej zmianie, że wywołuje obrzydzenie lub przerażenie w innych ludziach), urojenia grzeszności i winy, wielkościowe (chory jest przekonany o swych niezwykłych przymiotach, wyróżniających go ponad przeciętność, o ogromnej władzy, jaką posiada etc.), odnoszące (chory odnosi do własnej osoby wszelkie wydarzenia rozgrywające się wokół niego, np. spiker radiowy w przekonaniu chorego mówi aluzyjnie właśnie o nim; ludzie rozmawiający w autobusie mówią o nim, a gdy on zaczyna słuchać, umyślnie zmieniają temat), urojenia oddziaływania (chory jest przekonany, że ktoś lub coś oddziałuje bezpośrednio, bądź przy pomocy aparatów, promieni itp. na jego ciało i umysł) oraz urojenia owładnięcia (chory

czuje się owładnięty przez jakąś siłę kierującą jego myślami, czynami etc.). Treść urojeń może znacznie przekroczyć ramy wyżej wymienionych – chory może na przykład dojść do wniosku, że świat nie istnieje i wszystko wokół jest iluzją, lub że on sam nie istnieje – spróbuj wyobrazić sobie, jak się żyje w kręgu takich myśli!

Urojenia mogą być mniej lub bardziej usystematyzowane, niezależnie od swej treści. Mogą tworzyć bardzo spójną całość (w paranoi) lub wręcz uderzać swą absurdalnością i nielogicznością. Zwykle kształtują się stopniowo.

Inną patologiczną formą myślenia jest tzw. **myślenie magiczne**, gdzie emocje czy odczucia, biorą górę nad zasadą przyczynowości – przeświadczenie jest wystarczającym dowodem słuszności.

Chory nie odróżnia znaku, symbolu od tego, co reprezentuje oraz łączy wydarzenia nieracjonalnymi związkami.

W przekonaniu chorego gestem, słowem czy spojrzeniem można wpływać na bieg zdarzeń, powstrzymać je, zmieniać.

Myślenie magiczne łączy się z myśleniem symbolicznym, wyrażającym się przypisywaniem pewnym przedmiotom, znakom i formom działania szczególnego znaczenia. Na

przykład chory jest przekonany, że podobny kolor ubrania odwiedzających go osób świadczy o tym, że są one związane wspólną tajemnicą lub że gest jego dłoni przyczynił się do czyjejś śmierci.

W grupie psychoz wyróżniamy **paranoję**, **parafrenię** i **grupe schizofrenii**.

PARANOJA

Kluczowym objawem paranoi jest rozbudowany, spójny system urojeń, powiązany logicznie oraz nie podlegający korekcji. Poza systemem urojeniowym chorzy nie wykazują zmian w zachowaniu: nie ma tu omamów ani innych zaburzeń my-

ślenia, reakcje emocjonalne są stosowne do treści urojeń. Innymi słowy, gdyby zewnętrzny obserwator przyjął urojenia chorego za rzeczywiste, wszystkie reakcje paranoika, przeżywane emocje, myśli i zachowania wydawałyby się całkowicie logiczne i w pełni uzasadnione. Obserwator musiałby przyznać, że sam na miejscu paranoika zachowałby się bardzo podobnie.

Paranoja pojawia się zwykle dopiero około 40 roku życia. W pierwszej fazie choroby zachowanie chorego wydaje się być zupełnie adekwatne, prezentuje się on jako człowiek niezwykle silny, pewny siebie i niezależny. Równocześnie narasta w nim podejrzenie, że ludzie są przeciw niemu, zazdroszczą mu pozycji, talentu itp. Wystarczy wtedy, aby zdarzyło się coś, co ugodzi we własny

obraz chorego (nie musi być to nawet coś szczególnego). Od tego momentu rodzi się w nim przekonanie, iż jest obiektem prześladowań, zaczyna szukać dowodów swych urojonych przekonań

i wszędzie będzie odnajdywał potwierdzenie. Chory zaczyna się bronić, może przejść także do najlepszego sposobu obrony – ataku na prześladowców. Wybuch choroby często zaskakuje najbliższych, ponieważ funkcjonowanie paranoika poza sferą urojeń nie odbiegało od norm, co najwyżej uważany był za nieszkodliwego dziwaka.

Obłęd może udzielać się najbliższym, ludziom żyjącym przez dłuższy czas z chorym. Możliwe jest też udzielenie się paranoi całym grupom, sektom czy osiedlom, zwłaszcza żyjącym we względnej izolacji od reszty (zdrowego) społeczeństwa.

Paranoikiem (lub osobą predysponowaną do reakcji paranoicznej) człowiek staje się, dorastając w atmosferze nieufności, w rodzinie, w której jako dziecko nie czuł się bezpiecznie. Szczególny wpływ ma oczywiście sytuacja, gdy ktoś z bliskich sam był paranoikiem.

Możliwy jest też inny scenariusz – mianowicie reakcja paranoiczna na określone zdarzenie, łączące się z nagłym olśnieniem, skryzalizowaniem się systemu urojeń. Reakcja taka pojawia się u osób wcześniej już nieufnych, podejrzliwych i przewrażliwionych, u osób z paranooidalnym zaburzeniem osobowości. Zdarzeniem wywołującym taką reakcję jest najczęściej przeżycie godzące w obraz samego siebie, budzące poczucie krzywdy lub niesprawiedliwości. Pojawieniu się tego zaburzenia bardzo sprzyja także izolacja – w więzieniu, w trakcie samotnych wypraw, w obcojęzycznym otoczeniu...



PARAFRENIA

Parafrenia przejawia się omamami, złudzeniami i pseudohalucynacjami. Mogą być także obecne związane z nimi usystematyzowane urojenia. Pojawia się zwykle późno – po 40 roku życia i najczęściej nie prowadzi do degradacji osobowości (podobnie jak paranoja, a w przeciwieństwie do schizofrenii). Brak tu zaburzeń myślenia, kontakt emocjonalny jest zachowany, chory jest zdolny do wyższych uczuć. Często chory może dość długo ukrywać swą chorobę. Przyczyny zaburzenia są nieznane.

SCHIZOFRENIA

Schizofrenia nazywana jest „królewską chorobą” – ze względu na niezwykłość i bogactwo przeżyć, jakie ze sobą niesie. Przypisywano ją Van Goghowi, Nietzschemu, Edwardowi Munchowi. Nieznane są jej przyczyny. Istnieje pewna dziedziczona skłonność, wpływ ma także wychowanie. Często podkreśla się rolę matki, która czuła do swego dziecka – przyszłego schizofrenika – tajoną nienawiść. Być może tłumaczy to, dlaczego schizofrenicy dokonują zabójstwa (jeśli w ogóle go dokonują) często na własnej matce. Należy jednak zaznaczyć, że wbrew powszechnej opinii, schizofrenicy rzadko są naprawdę niebezpieczni dla otoczenia.

W wielu wypadkach, przy posuniętej chorobie, chorzy są całkowicie bezkrytyczni wobec swego cierpienia i uważają się za psychicznie zdrowych. Jednak nie trzeba być bystrym obserwatorem, by zauważyć, że tak nie jest – mimika twarzy schizofrenika jest uboga, mięśnie twarzy napięte, oczy szeroko otwarte, gestykulacja niezwykle skąpa, ruchy kanciaste, pozbawione wdzięku.

Ludzie cierpiący na schizofrenię odcinają się od otaczającej rzeczywistości, pozostają pogrążeni we własnych myślach, zatopieni w świecie wewnętrznym. Kontakt uczuciowy z nimi jest bardzo powierzchowny. Oni sami czują się jak odgradzeni od świata taflą szkła. Tracą zdolność przeżywania uczuć wyższych, stają się coraz bardziej obojętni. Dodatkowo, jeśli coś wywoła w nich widoczną reakcję, to często jest ona zupełnie nieadekwatna: wieść o śmierci prowokuje radosny śmiech, prezent wywołuje lament. Rzeczywistość nie znajduje już odbicia w uczuciach, a także w myślach i zachowaniu chorego. Rozłam następuje także pomiędzy emocjami a myślami. Cała osobowość rozpada się na pojedyncze, zagubione elementy. Słowa nie układają się już w zdania, myśli ulegają rozproszeniu.

Ze schizofrenikiem trudno rozmawiać – jego mowa wyraża rozkojarzone myśli. To, co możemy usłyszeć, to „słowna sałata”, np.: ... *dziury robaków (twarze kąpielowe), ścieżki robaków (pacytkowane zęby muzyki fortepianowej), struny robaków (wyplute kąpielowe życie galeriowo-puszkowo-zegarkowych refleksji: dodaj matczyiny*

księżycowy cukier do siedmio-nosowo-solonej wody...). W mowie pojawiają się liczne neologizmy. Zdania powtarzają się niezależnie od kontekstu. Pewne słowa czy określenia nabierają w języku chorego szczególnego, symbolicznego znaczenia: *Jestem osobą nierzeczywistą. Jestem z kamienia albo jeszcze lepiej ze szkła. Jestem dokładnie źle połączony drutami, dokładnie. Ale nie znajdziesz mojego klucza. Próbowałem zgubić klucz do mnie.* Rozmowa ze schizofrenikiem może też wyglądać tak:

– Więc opuściłeś Lake City mniej więcej siedem miesięcy temu?

– Aha.

– I co robiłeś przez ten czas?

– Och, nie wiem. Różne rzeczy.

– Na przykład?

– No wiesz, to i owo. Nic specjalnego.

– A dokładnie? Co robiłeś? Pracowałeś?

– No, robiłem dziwne rzeczy. No wiesz...

– Na czym polegała ta praca?

– Takie drobiazgi, tu i tam.

Zachowanie schizofreników może zmieniać się cyklicznie – z okresu szczególnego pobudzenia, łączącego się zwykle z dość nieprzyjemnymi dla otoczenia objawami (plucie, przeklinanie, niszczenie przedmiotów, które wpadną im w ręce), w okres zahamowania, kiedy ich ruchy są spowolnione i bardzo ograniczone. Z tym zjawiskiem wiąże się tzw. **katatonía** – kiedy chory pozostaje przez dłuższy czas w bezruchu, często w bardzo niewygodnej pozycji.

Chorzy na schizofrenię nie troszczą się o codzienne środki do życia, przyzwyczajony wygląd zewnętrzny, pozycję społeczną, ambicje zawodowe itd. W centrum zainteresowania pojawiają się kwestie dobra i zła, sensu świata, najwyższego celu człowieka – stają się one podstawową, życiową sprawą. Kwestie ostateczne wysuwają się na pierwszy plan. Wokół nich koncentrują się typowo psychotyczne objawy – halucynacje, złudzenia, urojenia.

Urojenia schizofreników rozwijają się na tle zaburzeń spostrzegania. Na przykład: chory, przeżywając halucynacje smakowe – dziwny smak podawanych potraw oraz omamy związane z odczuwaniem własnego ciała: dziwne bóle, dochodzi do wniosku, że jest truty – urojenia prześladowcze. Wszystkie elementy fantastycznego świata przeżyć schizofrenika zostają poskładane w całość. Nie jest ona jednak tak zintegrowana, jak w wyżej opisanych psychozach, lecz zwykle pozostaje absurdalna i dziwaczna dla otoczenia. Urojenia i zachowania chorych zawierają czasem przedziwną symbolikę. Przykładem może być chory, który zabijał motyle, gdyż symbolizują one lekkomyślność.

Analogicznie jak w przypadku paranoi, schizofrenia może nagle ujawnić się w odpowiedzi na wstrząsające wydarzenie, jeśli tylko osoba ma pewnego rodzaju predyspozycje ku temu – jej osobowość wykazywała rysy schizoidalne lub

schizotypowe. Taka reakcja schizofrenoidalna często ma charakter epizodyczny, po czym chory może funkcjonować zupełnie normalnie.

Na zakończenie warto dodać, że psychozę mogą wywołać także długotrwałe głodzenie i wyniszczenie organizmu, przewlekły ból, deprywacja sensoryczna – czyli pozbawienie bądź znaczne ograniczenie dopływu bodźców zmysłowych (np. sytuacja zamknięcia w ciemnym, wyciszonym pomieszczeniu). Jedną z pierwszych reakcji na deprywację sensoryczną są halucynacje.

ŚWIAT W GRUZACH – ZABURZENIA REAKTYWNE

Część wyżej opisanych zaburzeń ma swe źródła we wczesnym dzieciństwie, choć też nie wiemy, co może je powodować (zaburzenia osobowości, zaburzenia obsesyjno-kompulsyjne, psychozy, niektóre fobie, depresja, zaburzenia maniako-depresyjne, osobowość wieloraka). Niektóre są zdecydowanie reakcją na szczególnie trudne zdarzenia (depresja reaktywna, psychozy reaktywne – reakcja paranoidalna, reakcja schizofrenoidalna, konwersja histeryczna). Jeśli chodzi o tę drugą grupę, możliwe są jeszcze inne reakcje na zdarzenia przerastające człowieka swym ogromem.

Bezpośrednią reakcją na tego typu sytuację może być paniczny bieg albo osłupienie – człowiek nie może ze strachu drgnąć. Należy też zaznaczyć, że powiedzenie „umrzeć ze strachu” nie jest tylko przenośnią! **Ostra reakcja na stres trwa od kilku godzin do kilku dni.** Przejawia się paniką, wzmożonym niepokojem, lękiem. Niekiedy reakcja przybiera charakter „porażenia uczuciowego” – zachowanie człowieka uderza nienaturalnym spokojem i zobojętnieniem.

Oprócz wyżej opisanych reakcji może nastąpić tzw. histeryczna reakcja psychotyczna – osłupienie, zupełnie nieruchoma postawa utrzymywana niekie-

dy nawet przez kilka miesięcy, uporczywe milczenie (może być wybiórcze; częste u dzieci). Ponadto zdarza się swoisty powrót do dzieciństwa – człowiek zachowuje się jak małe dziecko – jest bezradny, szczenioci jak maluch, bawi się, ma skłonność do płaczu, jest chwiejny emocjonalnie.

Odrębne zjawisko, o którym należy w tym miejscu wspomnieć, to **zespół stresu pourazowego**: zaburzenie spowodowane przez konkretne wydarzenie o charakterze katastrofy, wykraczające swoją miarą poza zakres zwykłych ludzkich cierpień. Może to być na przykład trzęsienie ziemi, gwałt, bitwa, pobyt w obozie koncentracyjnym. Trzy charakterystyczne symptomy to: przeżywanie od nowa tego zdarzenia we snach, wspomnieniach, niewrażliwość na otoczenie i unikanie bodźców przypominających o urazie oraz doświadczanie objawów lęku i pobudzenia – czynników nieobecnych przed urazem. Do tych objawów należą: przewrażliwienie, trudności w koncentracji, pogorszenie pamięci, drażliwość oraz wybuchy złości. Często jednostka może czuć się winna z powodu ocalenia z katastrofy, podczas gdy inni zginęli. Należy zaznaczyć, że z reguły znacznie cięższe i długotrwałe są zaburzenia po zdarzeniach katastroficznych, będących dziełem drugiego człowieka (takich jak tortury, obóz jeniecki, wojna) niż po klęskach żywiołowych. W zależności od rozmiaru doznanego cierpienia, objawy mogą utrzymywać się od kilku miesięcy do kilku, a nawet kilkunastu lat. Ich natężenie stopniowo się zmniejsza.

Na zakończenie trzeba dodać, iż reakcja na taką samą sytuację będzie różna u różnych ludzi – zależy to od ich wcześniejszych doświadczeń, silnych i słabych stron osobowości. Należy też pamiętać, że **umysł ludzki dysponuje różnymi sposobami obrony**, które pozwalają mu wytłumaczyć niezwykle i burzące jego świat zjawiska zmęczeniem, przewidzeniem, pozwalają umniejszyć ich znaczenie, czy wręcz zaprzeczyć, iż kiedykolwiek miały one miejsce...

JUŻ NIE NOWY KONKURS MIMOWY!!!

Zasady tradycyjne. Znajdź w numerze odpowiedzi na poniższe pytania, wpisz je na kartkę pocztową, doleń kupon i ślij nam...

1. „Nigdy i pod żadnym pozorem nikogo nie zmuszaj do robienia czegoś, na co nie ma ochoty”. To zasada...
2. Jest członkiem Rady Miejskiej, przywódcą Stronnictwa Ekspansji i adeptem Zbrojmistrzem...
3. Czyj list przypominamy w „Listach”?
4. Komu nie przychodzi do głowy największa wpadka jako gracza?
5. „Galaha tert’kei ulen” oznacza...
6. Kto jest nowym Prorokiem uniwersum **Gasnących Słońc**?
7. Kiedy odbędzie się Krakon?
8. Postać mówi **DOKŁADNIE** to, co mówi jej gracz, zachowuje się **DOKŁADNIE** tak, jak jej gracz i robi **DOKŁADNIE** to, co gracz w...
9. Ile czasu trwała wznowiona ekspansja Starej Rasy?
10. Uporczywy strach, którego rozmiary znacznie przekraczają wielkość faktycznego zagrożenia to...
Zwycięzcy konkursu z numeru 83: Łukasz Pietraszak z Łęcznej, Grzegorz Koszubski z Krakowa i Jacek Janiszczak z Warszawy.

101
MiM

STYCZEŃ 2001

KONKURS
MIMOWY
85

Tomasz Z. Majkowski

CO SIĘ WYDARZYŁO W FINNEGANS LAKE

Dokończenie z poprzedniego numeru

ROZDZIAŁ DRUGI: BLOOMSDAY MINE

Upiorytowa winda jęczy i trzęsie. Nasi bohaterowie, wyposażeni w gustowne kaski i wszelki ekwipunek, jakiego zażądają zjeżdżają powoli w trzewia Matki Ziemi, by wydrzeć jej tajemnicę. Odprowadzają ich dziesiątki par oczu – wokół szybu zgromadzili się prawie wszyscy żywi mieszkańcy Finnegan's Lake. Ojciec Francis błogosławi im na drogę. Obserwujący ich z kabiny operatora windy pan Grey nerwowo pali cygaro. Wszystko to powoli znika, a naszych chłopców połyka ciemność. Nim jednak zadomowią się w niej na dobre powiedzmy sobie szczerze, co czeka ich na dole.

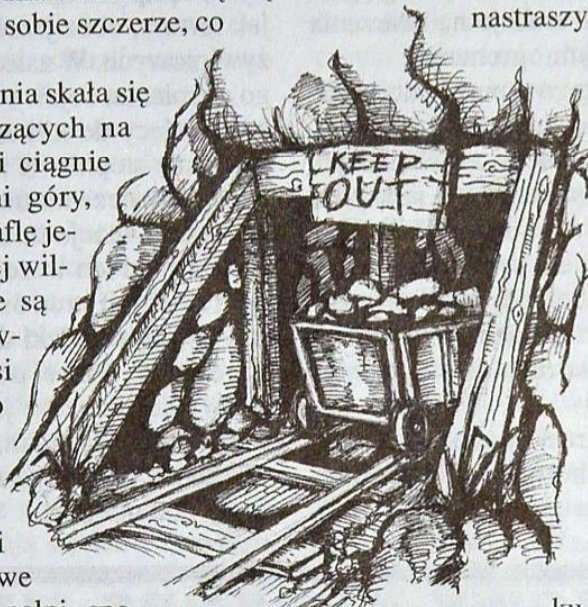
Bloomsday Mine – kopalnia skała się z dwóch szybów, prowadzących na trzy podziemne poziomy i ciągnie się głęboko pod zboczami góry, miejscami wchodząc pod taflę jeziora – stąd panująca w niej wilgoć. Korytarze oświetlone są nieregularnie lampami oliwnymi – oczywiście nasi kowboje muszą dopiero rozniecać w nich ogień, wchodzą więc w ciemność, pozostawiając za sobą szlak światła. Jeżeli lubisz labirynty, wykonaj we własnym zakresie plan kopalni, spokojnie możesz jednak improwizować. Układ korytarzy nie ma najmniejszego znaczenia – znacznie ważniejsze są błyski na ścianach, wszechobecna ciemność, zapach stęchlizny, echo własnych kroków – czyli wszystko, co sprawi, że gracze poczują się nie swojo.

WROGOWIE CAKKIEM Z TEJ ZIEMI

Czas porzucić śledztwa i rozpocząć prawdziwą akcję, nim jednak nasi chłopcy trafią na robactwo, czeka ich śmiertelna walka z zupełnie ludzkim przeciwnikiem. Pamiętasz miłego pana LaRue? Kiedy tylko zorientował się, że pan Grey wpuści jego konkurentów do kopalni, postanowił działać. Szybciutko zgadł się z Hickorym Smithem (pewne, nasi gracze upokorzyli go. W końcu usiłował

ich pozabijać, a pan Grey się z nimi dogadał. To podważa jego pozycję. Tę obrazę trzeba zmasać krwią) i razem zeszli do kopalni zapolować na drużynę. Teraz czekają, by w najmniej spodziewanym momencie uderzyć...

Kiedy uznasz, że nadszedł właściwy moment kanciarz i psychopata uderzą. Jasne, jest ich tylko dwóch, mają jednak sporą przewagę. Hickory zna kopalnię – gracie nie. Wykorzystaj to bezwzględnie. Pan LaRue użyje swoich kantów w maksymalnie wredny sposób – znikając w cieniach (o tak, cieni to tu jest pod dostatkiem) i wychodząc w zupełnie innych miejscach, wyrывая broń a pomocą „Niewidzialnej ręki” i tak dalej. Wykaż się, Szeryfie. Ta para z piekła rodem to nie byle pastuchy z saloonu. Jasne, nie powinieneś zabijać drużyny. Powinieneś ją poważnie nastraszyć.



I OTO NADCHODZI DZI BANSHEE!

Mało ci emocji? Czas skomplikować akcję! Dogodnym momencie (najlepiej, gdy posse „wycofuje się na z góry upatrzone pozycje”) w odległym świetle latarni zamajaczy upiornie biała sylwetka, która wzywa naszych kowbojów wzniesioną ręką, nie wydając przy tym żadnego dźwięku. Duch jeszcze nie krzyknął,

jednak życie posse już wisi na włosku.

Trudno przewidzieć, co teraz zrobią nasi ulubieńcy. Być może wpakują w ducha tyle ołowiu, ile im zostało. Może uciekną z przerażeniem. Może podejść sprawdzić co to. Tak czy inaczej, po chwili przestachu odkryją swoją pomyłkę. Biała sylwetka ma na głowie rodzaj kapelusza z siatką zasłaniającą twarz. Jej ubranie jest grube i watawane, jak strój robotnika. Na dłoniach ma potężne, skórzane rękawice. Tak, zgadłeś. Szeryfie. Mniemany banshee to doktor von Wiche w stroju roboczym.

Czas by napięcie na chwile opadło. Entomolog – o ile nie dostał jeszcze kulki – wesoło wita posse. Jest w świetnym nastroju. Zdecydowanie chce im coś pokazać. Wyciąga przed siebie prawe ramię...

Z bocznego korytarza padają strzały. Hickory i LaRue wrócili. Nasi kowboje widzą, że po grubym rękawie naukowca pełza robak mniej więcej wielkości dłoni. Napastnicy są coraz bliżej. Kanclarz krzyczy coś o banshee, rewolwerowiec śmieje się obłąkańczo. I w tym momencie ożywiają ściany.

ROBAKI

Przerwijmy na moment opowieść o poczynaniach naszych kowbojów, należy ci się bowiem, Szeryfie, solidna dawka informacji entomologicznej. No dobra, do rzeczy.

Wypuszczone ostatnio na wolność robale trwały w stanie letargu Bóg wie jak długo, czekając uśpione w komorze pod powierzchnią jeziora. Gdy zbudził je powiew powietrza, rozpoczęły swój zwyczajny cykl rozwojowy.

Wszystkie robaki wykluwają się z jaj, które znosi królowa i są mniej więcej wielkości dłoni dorosłego mężczyzny. Mają złotobłękitne pancerzyki (które łatwo pomylić z bryłka szlachetnego metalu) i potężne szczękoczołki. Atakując wstrzykują ofierze truciznę zdolną kompletnie sparaliżować człowieka na kilkanaście minut. To zazwyczaj wystarczy, by zawlec ofiarę do gniazda.

Królowa jest wielkości sporego psa i – niczym królowa termitów – ma potężny, prawie dwumetrowy odwłok, który uniemożliwia jej poruszanie się. To do niej właśnie wleczone są nieszczęsne ofiary, królowa dysponuje bowiem rodzajem jadu, który zewnętrznie trawi ofiary. Teraz zarówno władczyni, jak i jej poddani mogą pożywić się rozpuszczonym mięsem. Tak to potworne insekty żywcem pożerają ofiary, poczynając o nóg. Czy wciąż się dziwisz, że w kopalni słychać było krzyki i nie wiesz, dlaczego O'Thierry był okaleczony?

A POSSE TYMCZASEM...

Ściany kopalni żyją. Cały sufit, stemple, podłogę pokrywać zaczynają nadciągające potworną falą insekty. Jeszcze chwila, a wszystko utonie w złocie. Chrzęst pancerzy zagłusza krzyki. Robale wspinają się po butach, spadają z kołnierza, gryzą bardzo dotkliwie... Strzały z rewolwerów na nic się nie zdają – bo ileż robali rozwalić może jednak kula? Ogień? Tak, to dobry pomysł, rozbijmy latarnię, niech będzie ciemno! Tak, Szeryfie, czas najwyższy na panikę. Oczywiście ci, którzy zachowali dość przytomności umysłu widzą, jak von Wiche znika pod warstwą ruchomego złota ciesząc się ja dziecko.

Daj im cień szansy. Niech myślą, że uciekli. Wtedy zacznie działać paraliżująca trucizna, potem zaś, kompletnie bezsilni, popłyną na złocistym kobiercu wprost do jamy potworów. Trucizna paraliżuje mięśnie, lecz nie zabija czucia, nasi kowboje wiedzą więc dokładnie, że podają ich sobie steki ty-

sięcy szczypiec i szczęk. Ludzie zazwyczaj boją się robaków – wykorzystaj to, Szeryfie.

GNIAZDO I WIELKI FINAŁ

Gniazdo to potężna jaskinia oblana dziwnym, zielonym światłem. Na ścianach, we wnękach spoczywają białe jaja, w których niespokojnie poruszają się larwy. Każde wolne miejsce pokrywają robaki, zwrócone w jedną stronę. Pośrodku, na podwyższeniu znajduje się monstrualna królowa, największy owad, jakiego gracie kiedykolwiek zobaczą. Jej obrzydliwe szczęki ociekają jadem. Wokół wznosi się sterta kości. Czas na kolejny test jaj.

Tuż obok władczyni stoi von Wiche – o dziwo, nie jest sparaliżowany. Zgubił gdzieś kapelusz, wyraźnie więc widać, jak wpatruje się z gigantycznego insekta z uwielbieniem, jak miłośnik gładzi potworny odwłok, jak całuje okropne odnóża... Wraz z kapeluszem entomolog kompletnie postradał rozum.

Tymczasem owady podają królowej Hickorego Smitha (jasne, lotr też wpadł w ich łapy). Ta pochyla się i z jej szczęk kapać zaczyna jad. Nasi kowboje wyraźnie czują zapach palącego się mięsa, z nóg Smitha mkną w górę smużki dymu, a z jego ust wydobywa się najstraszniejszy krzyk, jaki kowboje w życiu słyszeli (test jaj na PT 9). Rozpoczął się proces pożywiania.

No dobrze, zapytasz, i co teraz? Jak ja mam ich z tego wyciągnąć? Cóż, wyjście jest tylko jedno. Pamiętaj, że skalną komnatę oblewa zielony Blask? Widzisz, część sufitu to gigantyczna tafla kryształu, spoczywająca na dnie jeziora, którego fale filtrują promienie słoneczne. Jasne, działa na nią ogromne ciśnienie. Wystarczy więc klika celnych strzałów, by wszystko diabli wzięli. A trucizna zaczyna powoli ustępować.

Kiedy kryształ pęknie, do jaskini wlewać się zaczęła strumień wody, pod którymi znika królowa, szalony entomolog, na pół pożarty Smith i setki jaj. Czas popłynąć ku wolności, wznosząc się w zielonym strumieniu, wśród ciał tysięcy owadów. Ktoś nie umie pływać? Cóż za szkoda, dobrze, że na zewnątrz wyniesie go ciśnienie... jeszcze tylko kilka metrów i oto zbawcza powierzchnia. Nasi kowboje nabierają tchu w płuca, wokół nich wypływają truchła owadów, pokrywając Jezioro Finnegan złotą warstewką...

Najwyższy czas na napisy końcowe.

NA GRODZIE

- Za drugi rozdział przyznaj następujące nagrody:
- Za przetrwanie walki z dwoma maniakami – po białym Sztonie dla każdego
- Za zabicie Arisidte'a LaRue (Smith jest nam potrzebny – musi przeżyć) – czerwony Szton dla zabójcy
- Za ucieczkę z gniazda robali – po czerwonym Sztonie

- Za rozwalenie sufitu – niebieski Szton dla pomysłodawcy
- Hart – Jeżeli jaskinia została zalana, wszyscy zdobywają po punkcie Hartu. A co, myślałeś, że takie okropieństwa stworzyła Matka Natura?
- Sojusznik – jeśli posse pomyślnie załatwiła sprawę w kopalni, zyska sobie sojusznika w osobie pana Greya. Zawsze to coś, zwłaszcza, że gość nie należy do ubogich.

WZGÓRZE CMENTARNE

Na Wzgórzu Cmentarnym znajdują się statystki koleśków, z którymi posse powinna się zmierzyć – jeśli jednak przyjdzie im ochota postrzelać do państwa Perry, musisz opracować ich profile samodzielnie.

"CHŁOPCY" PANA GREYA

Wszyscy chłopcy otrzymują w walce po dwie karty akcji

Wytrzymałość: 30 (w końcu to prawdziwi twardziele, nie?)

Ważne umiejętności: strzelanie: strzelby, rewolwery 4k6, skradanie 3k6, walka: na pięści 4k6

HICKORY SMITH

Cechy fizyczne

S 2k8 Spr 4k8 Sz 3k10 Wig 3k8 Zr 2k10

Dobywanie: pistolety 4k10; Skradanie 3k8; Strzelanie: rewolwery, strzelby, karabiny 3k10; Unik 2k8; Walka: na pięści, noże 4k8; Wspinaczka 2k8.

Cechy umysłowe

Cha 3k10 D 2k6 Spo 4k6 Spt 1k8 W 1k6

Szukanie 3k6; Tropienie 3k6.

Tempo 8

Rozmiar 6

Dech 14

MIKE O'THERRY

Cechy fizyczne

S 2k8 Spr 4k10 Sz 2k10 Wig 3k8 Zr 3k8

Strzelanie: rewolwery, strzelby, karabiny 4k8; Walka: na pięści, noże, kilofy 4k10.

Cechy umysłowe

Cha 3k10 D 2k6 Spo 4k6 Spt 1k8 W 1k6

Szukanie 3k6; Tropienie 3k6.

Tempo 8

Rozmiar 6

Dech 14

Moce wygrzebanie: Koci wzrok 2, Łatanie 1, Szpony 2

ARISTIDE LARUE

Cechy fizyczne

S 2k6 Spr 2k6 Sz 3k8 Wig 4k6 Zr 1k6

Skradanie 4k6; Strzelanie: rewolwery 2k6.

Cechy umysłowe

Cha 1k8 D 3k8 Spo 3k10 Spt 2k12 W 2k10

Hazard 3k12; Jaja 4k8; Kantowanie 4; Szukanie 4k10; Wykształcenie: okultyzm 4k10.

Tempo 6

Rozmiar 6

Dech 14

Kanty: Widmowy Jack, Człowiek – widmo, Nie-widzialna ręka, Przyduszenie

ROBAKI

Cechy fizyczne

S – Spr – Sz 4k12 +4 Wig – Zr –

Tempo 10

Rozmiar 1

Dech 1

Terror 5

Zdolności specjalne:

Ukąszenie: Każda osoba ukąszona przez robaka musi wykonać test Wig na PT 7 – w przypadku niepowodzenia zostaje w ciągu 3 minut kompletnie sparaliżowana, Każde kolejne ukąszenie podnosi PT o 1. Paraliż ustępuje po mniej więcej kwadransie.

KRÓLOWA ROBAKÓW

Cechy fizyczne i umysłowe – raczej nieistotne.

Tempo -

Rozmiar 8

Dech 30

Terror 9

Zdolności specjalne:

Pancerz: gruba chityna zapewnia Pancerz o wartości 1

Trawienie zewnętrzne: Chyba wiesz, o co chodzi.



STOŁO ZEC

Część II

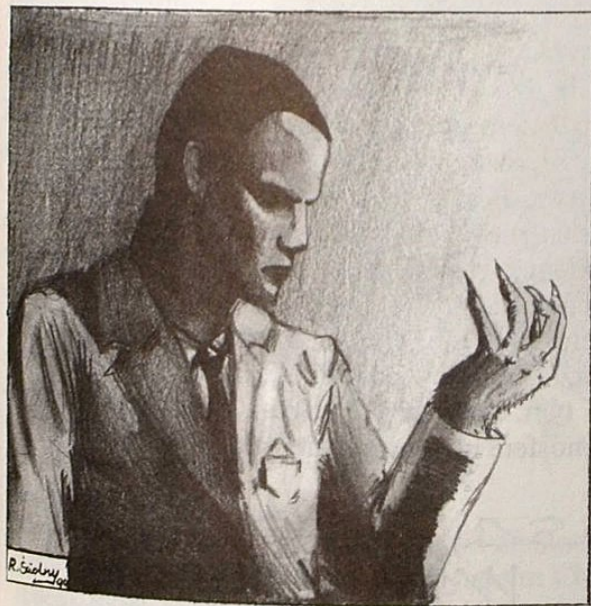
Wyróżniony *Quentinem* scenariusz do „Wampira: Maskarady”

Dokończenie z poprzedniego numeru

Zastanów się trochę. Jeśli uznałeś opowiadanie za pretensjonalne, zostaw tę przygodę. Motyw Starca jest tutaj przewodnim i niezbędnym elementem. Nieodzowne jest też wczucie się w sytuację Novaka. Bez tego przygoda wiele straci.

Wstęp

Rozpocznijmy. Gracze powinni już zaaklimatyzować się w jakimś mieście i powinny u nich pojawić się instynkty polityczne. Najlepiej by było, gdyby byli w miarę szanowani przez księcia miasta i harpie. Scenariusz rozpoczyna się pewnej nocy, gdy w Elizjum księcia ma miejsce zebranie co znaczących członków Rodziny w mieście. Gracze powinni więc być nimi lub na tyle się zasłużyć, by ich zaproszono. Sposób, w jaki bohaterowie dostaną się na to zebranie, zostawiam w gestii Narratora. Przed przystąpieniem do prowadzenia, zaopatrzyć się trzeba w butelkę ciężkiego, czerwonego wina. Powinno być co najmniej półwytrawne, polecam wytrawne. Potrzebne też będzie jakieś naczynie, najlepiej duży kielich. Do tego standardowo świeczki itd. Jeśli nie ma wina, dobry jest syrop aroniowy. Napój po prostu musi być albo gorzki, albo przesłodzony.



„Krew W kielichu”

U księcia odbywa się zebranie najbardziej szanowanych członków Rodziny. Gracze mogą tam wejść jako goście stali lub po raz pierwszy zaproszeni. Rozpocznie się typowym przemówieniem, przypominającym prawa i zasługi księcia,

z ukłonem w kierunku harpii. Potem władca miasta powita wszystkich z osobna, przypominając ich największe zasługi, błędnie oczywiście przy jego tryumfach. Potem poda problem, jaki stał się przyczyną tego zebrania. Mianowicie w mieście pojawiło się coś niepokojącego i chce to przedyskutować. Chce jednak, by zrozumiano problem dogłębnie, powie, że jego szanowni przyjaciele Tremere przygotowali coś, co pozwoli przybliżyć sprawę. Nie powie nic więcej, tylko zawoła jednego z zauszników, by przyniósł ową „pomoc”.

Jakiś Tremere wniesie wtedy wielki kielich z czerwonym płynem, a w powietrzu będzie można poczuć niepokojąco słodki zapach krwi, jakby kwintesencję słodczy. Tak pachnie krew dla wampirów po wielotygodniowym Głodzie. Bohaterowie mogą być najedzeni, ale dalej aromat tego płynu będzie przypominał im zapach ambrozji.

Powiedz graczom, że chce im się przełknąć ślinę, a nie mogą; na wyschniętym gardle czują tylko gorycz; pokaż im, co znaczy uczucie Głodu. Pokaż im po tym opisie kielich z winem, podświetlając go świecą – niech zobaczą krwistą, świetlistą czerwień. Niech poczują, że tak drga życie, gdy świeca załamuje światło w czerwieni.

– Napijcie się – powie książę – ale nie za dużo, musi starczyć dla wszystkich, a za duża dawka może zaszkodzić.

Narratorze, nie dawaj im od razu kielicha; pokaż im, że to może być zdradliwe. To przygotował Tremere, więc może sprawi, że będą o krok od oddania się we władzę Więzi Krwi jakiegoś starego wampira. Opisz im to jako narkotyk – mogą się uzależnić. Niech któryś z gości spyta się Tremera: „Czyja to krew, nie chcesz li nas uwiązać do siebie jak owce?”. Wszak to nie jest zwykła krew...

Daj im w końcu kielich, niech się napiją, a jeśli nie będą chcieli, skończ tę sesję – od tej chwili stracili szacunek u starszych. Nawet książę napije się krwi. Gracze muszą ją wypić. Jeśli będą się ociągać, przypomnij im o wadze szacunku wśród wampirów – bez niego jesteś nikim. Wszyscy będą mogli tobą pomiatać. A tak w ogóle, kto nie wypije z władcą, łamie jedną z tradycji. A władcy miewają humory.

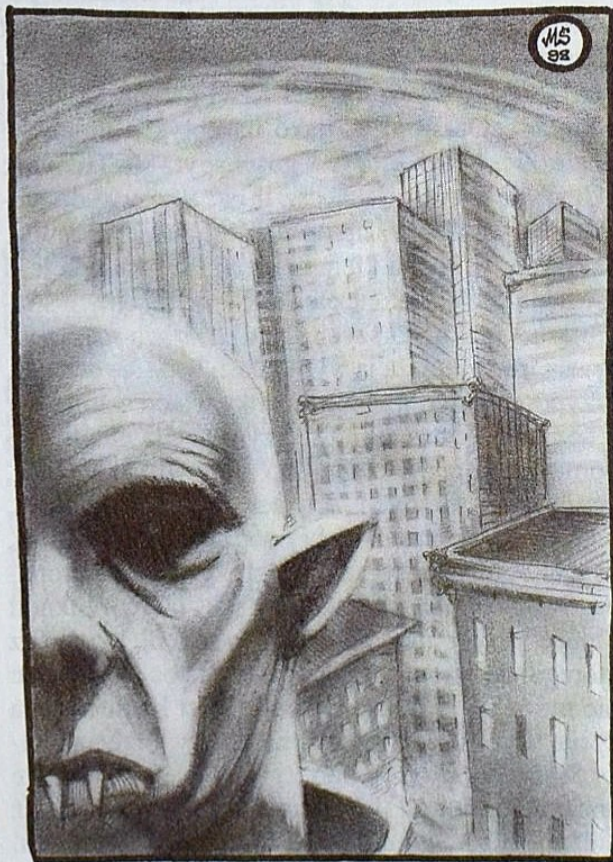
Wypili – sukces na dobry początek. Powiedz im, że coś ognistego weszło w ich żyły, a coś płonącego rozpala ich umysły. Jest tak, jakby połknęli Słońce; przypomina im to coś, co stracili; blask, bez którego nic nie ma wartości; ciepło, bez którego nic nie ma sensu. Przecież to ogień jest kwintesencją życia, szybki, gwałtowny i nietrwały. Przecież tylko Słońce ukazuje piękno tego świata. Powiedz, że poczuli ból duszy; nie wiedzą dlaczego, nie są już ludźmi, nie rozumieją, ale ból pozostaje bólem.

A z bólu rodzi się wszystko, szczególnie wizje są zawsze jego towarzyszami. Tu nie jest inaczej. Daj im opowiadanie. Powiedz, że patrzą na to wszystko z boku. Są, a jednocześnie ich nie ma.

Nalej sobie kieliszek wina i poczekaj, aż wszyscy skończą. Potem daj im jeszcze minutę ciszy, bez muzyki, bez rozmów. Zgaś świece, w ciemności powiedz, że po raz kolejny umarli. Zaczną protestować. Wy tłumacz im, że w wizji ujrżeli Słońce, byli wśród ludzi, którzy nie krzyczeli ze strachu. A teraz znowu wrócili do swego wampirzego nieżycia, po raz kolejny zobaczyli, co niesie Przemiana, śmierć za życia. Nie ma w niej ukojenia. Dlatego powiedziane im zostało, że umarli, bo znowu wrócili do trwania z nocy na noc bez możliwości zbawienia. To więcej niż śmierć.

Jeśli czytali uważnie, mogą zauważyć w opowiadaniu pewne nieścisłości – np. skąd Jan wiedział o zabitym poprzedniku i w jaki sposób tenże umierał? Cóż, każda opowieść musi zawierać tajemnice. Nie tłumacz im tego, powiedz, że z wizjami jak ze snem nic nie wiadomo. Czy to Bóg je zsyła, czy też rodzą się w naszej podświadomości – nie znaleziono jeszcze odpowiedzi.

Wypada teraz wytłumaczyć, dlaczego tak smuć. Cały ten początek ma doprowadzić graczy do zastanawiania się nad tym, jak żałosna stała się ich egzystencja, do podjęcia próby odkupienia swoich win i stania się na powrót prawdziwymi ludźmi. Jeśli Twoi gracze rozumieją, o co chodzi w **Wampirze**, wiedzą, że bycie krwio pijcą jest tylko złudzeniem potęgi, bo najbiedniejszy z biednych, najżałośniejszy z żalosnych ma więcej od nich, ma życie, a nie egzystencję. Dopiero, gdy dojdą do takich wniosków, warto prowadzić dalej tą przygodę.



ŻNAKET
POSAGI MARTWY
PŁAKAŁY NAD NIM..."

Powróćmy do gry. W sali, gdzie zebrali się goście, zalega cisza; wszyscy otrząsają się z transu wywołanego wizjami. Opisz im salę jako galerię rzeźby, gdzie stoją płaczące krwią posągi, wszystkie o alabastrowobiałej skórze, o rysach jak spod dłut największych rzeźbiarzy. Jedni stanowią kwintesencję piękna, drudzy – władzy, a inni – potworności. Pokaż im zebranie jako galerię sztuki, ale sztuki martwej, bo nieludzko doskonałej. Między nimi nie ma nikogo, kto zachował coś z żywego wyglądu. Są martwi, nieludzko, nienaturalnie, ale martwi. Wszyscy mają na policzkach smugi krwi, jakby od łez. Ciekawe, czy płaczą ze stresu, czy nad sobą i innymi. Powiedz to graczom: powiedz, że budzi się ich dusza, więc nie do końca umarli. Jeśli nawet najmniej ludzcy potrafią płakać, to być może istnieje zbawienie? Z piekła można więc uciec.

Najszybciej otrząśnię się książę, wstanie, otrze policzki i zacznie mówić:

– Widzieliście wszyscy. Ktoś działa jak my, ale nie cierpi od przekleństwa Kaina. To, co piliśmy, to krew tego Jana Novaka. Znaleźliśmy go i dowiedzieliśmy się, że owo wysysanie życia pozwala mu długo cieszyć się młodością. Powiedział nam też, że Staruch jest w mieście, gdyż widział go. Należy go znaleźć i dowiedzieć się, jaką mocą dysponuje; dowiedzieć się, kim jest. I być może go zabić, jeśli będzie taka konieczność.

Dlatego książę wyśle wszystkie koterie na poszukiwanie Starca – w tym i grupę graczy, by, jak to określi, mogli się wykazać. Tutaj zakończ zebranie u księcia. Gracze nie będą mogli się spotkać z Janem, gdyż „nieuważni” Tremere, jak sami stwierdzą, niechcący go zabili, biorąc za dużo krwi. Prawda jest ukryta w kwaterze Tremere, a oni nie lubią nachalnych gości. Nawet osoby z ich klanu nie powinny pytać za dużo. Oznaczałoby to brak zaufania i posłuszeństwa wobec starszych. Bohaterowie, wychodząc, zobaczą lunę na wschodzie, poopowiadaj im jeszcze trochę o Słońcu i tym, co stracili. Pamiętaj, tylko nie przesadz, atmosfera ma być smutna, ale nie płaczliwa.

„SZUKAJCIE, A SAMO
WAS ZNAJDZIE”

Gracze wrócą do siebie, położą się spać i mają dzień na przemyślenia. Ty, Narratorze, zrób sobie kilka minut przerwy. Taki odpoczynek dobrze wpływa na samopoczucie. Gracze w tym czasie niech sobie pogadają.

Wracamy do gry. Pozwól bohaterom pokręcić się trochę po mieście. Położą pewnie po kościołach i szpitalach. Nie znajdą go jednak. Żadna moc ani

rytuał nie jest w stanie odnaleźć Starca. Po bezowocnych poszukiwaniach wrócą pewnie do siebie. Cóż, niedługo świt, trzeba znaleźć sobie jakieś miejsce do snu. Wielkie więc będzie ich zdziwienie, gdy dochodząc do miejsca spoczynku, napotkają na drodze wysoką, szczupłą postać, która śpiewnym głosem zapyta:

– Szukaliście mnie? Czym mogę służyć?

Gracze powinni uznać to za tanią zagrywkę. Tak naprawdę chodzi o to, że czasem prymitywna zagrywka daje do myślenia. Na przykład w tej sytuacji gracze powinni zacząć się zastanawiać nad tym, że coś załatwo ich znalazło i że cała sytuacja wygląda co najmniej podejrzanie. Być może to nie oni jego, ale on ich szukał? Oczywiście, znając graczy, mogą zrobić coś niespodziewanego, ale cóż, nie da się przewidzieć wszystkiego.

O Starcu można powiedzieć, że jest szczupły i stary. Innych cech charakterystycznych jakby nie miał. Uśmiecha się w równie nieokreślony sposób. Po prostu jest jak Mona Lisa (która jest 150-letnim starcem). Żadna moc nie powie, kim jest; w ogólnej klasyfikacji można go określić jako „coś” lub „kogoś”. Do ciebie, Narratorze, należy decyzja, kim jest Starzec – może zmateriaлизованym demonem śmierci, może samym Charonem, może pierwszym Nosferatu? Najlepszym jednak i polecanym przeze mnie rozwiązaniem jest nieokreślanie jego statusu. To jest Świat Mroku i powinien mieć kilka nierozwiązanych tajemnic. Podrzucić graczom kilka sugestii, ale tylko po to, by się pogubili. Najlepiej powiedz im, że kolor aury Starca tak szybko się zmienia, jak światła w dyskotece, a co jakiś czas znika. Poszalej trochę z opisaniami, bądź twórczy.

Niżej przedstawiłem wzorzec postaci Starca, jest to potwór ze Wschodu, a dokładnie z Ukrainy, o którym nie można powiedzieć, czy jest dobry, czy zły. Skorzystaj z tego opisu, uruchom wyobraźnię.

Kościej, potwór straszliwy na Ukrainie żyjący, ludziom krzywdę wyrządza, życie spija z dzieci i dorosłych. Cień straszliwy na cały kraj ten rzuca niczym demon jakowy. Mówią, że serce swe nie w piersi nosi, ale w zamku swym w złotym jajku trzyma. Jajko to w szkatułach stalowych, jedna w drugiej leży. Jest tych szkatuł ze sto, a zamki na nich i kłódki niepokonane. Wygląda on jak starzec straszliwy, co to niczym bies pomoc ofiaruje, by potem na zatracenie zaprowadzić. Niektórzy jednak jak o Cerberusie o nim mówią, strzeże podobno tajemnic śmierci i tylko czystym je ukazuje. Potwór to jednak straszliwy, aniołem śmierci zwany być powinien...

„Potwory różnawe” Anonim



„może
w czymś
pomóc?”

Rzuć te słowa graczom, wrywając ich z przygotowań do ataku lub z gadaniny. Starzec spokojnie powtórzy te słowa tyle razy, ile będzie wymagało zwrócenie uwagi wszystkich bohaterów. Jeśli spróbują go zaatakować, pokaż im, co znaczy śmierć. Przy pierwszym dotknięciu Starca tracą przytomność, a Ty, Narratorze, zabierz im karty. Idź zrobić sobie herbatę, a potem opowiedz, jak obudzili się bez krwi, bez siły woli, gdy Słońce przygotowywało się do wstania na wschodzie. Ale może gracze nie rzucą się z pazurami na nieznaną siłę, jaką jest Starzec. Czasem nawet u wampirów może się pojawić przeblysł zdrowego rozsądku.

Jeśli gracze wykażą się pomysłem i zainteresują się rozmową ze Staruchem, możemy przejść dalej. Staruch proponuje im pomoc w pozbyciu się klątwy wampiryzmu. Żeby było jeszcze

ciekawiej, nic nie będzie chciał w zamian. Powie tylko, że żeby się zbawić i oczyścić duszę, należy przywrócić równowagę. Nie powie im, że staną się na powrót takimi samymi ludźmi jak byli, ale obieca im możliwość oglądania słońca i powrotu do normalnego życia wśród śmiertelnych.

Postawi tylko warunek, że postacie muszą uratować tyle istnień, ile sami zabrali. Potem muszą stanąć twarzą w twarz ze wschodem słońca i ono osądzi, czy równowaga została przywrócona. Haczyk polega na tym, że:

1. Podczas Przemiany nowo stworzony wampir wpada w szal picia krwi, a potem nie pamięta, ile wtedy zabił osób
2. Który z graczy liczy, ile istot myślących już uśmiercił?
3. Który wampir myśli o ratowaniu życia, on tylko zabija?
4. Jak pogodzić prestiż wśród wampirów z ratowaniem życia trzody?
5. No i ostatni – część z wampirów została krwiopicami na własne życzenie. Jest więc to swego rodzaju samobójstwo, chyba że postać została wampirem, by uratować swoje życie (jak Jan Novak został uczniem Starca), a nie tylko dla potęgi. Jak odkupić samego siebie i swoją śmierć?

„QUO VADIS
VAMPIRE?”

Teraz wszystko zależy od graczy. Czy przyjmą ofertę, czy pójdą do księcia z informacjami? Może rzucą się na Starca; może uznają, że bycie wampirem jest dobre? Pokierują teraz przygodą w swoją stronę. Opiszę jeszcze, do czego może doprowadzić każda z dróg.

Zdecydowali się przyjąć propozycję i ratują życie. Działają jako aniołowie, strzegący ludzi przed potworami, walczą z bandytami, ratują umierających z głodu itd. Gdy uznają, że to wystarczy, wychodzą na Słońce. To rani ich dotkliwie. Cóż, Jan Novak dał ukojenie – czy oni też zabijali swe wcześniejsze ofiary, by skończyć ich cierpienia? Wampiry to bestie, nie zapomnij o tym. A jak zbawili siebie, odkupili swoją decyzję? Jeśli masz pomysłów graczy, którzy dobrze grają, pozwól im chociaż odzyskać człowieczeństwo – wszak starali się odkupić swoje winy.

Poszli do księcia, opowiedzieli mu o propozycji. Ten

uznał, że Staruch jest niebezpieczny i trzeba go zabić. Niestety, już nigdy nie znaleziono Starca. Powiedz graczom, że mieli możliwość odkupienia. Nie skorzystali, po wieki wieków będą przeklęci.

Postanowili zabić Starca i nie uda im się to. Pozbawi ich jak wcześniej krwi i woli oraz zostawi na Słońcu. Nie zbijaj ich, pozwól im żyć dalej, ale oszepeconym przez poparzenia. Taka jest kara za podniesienie ręki na Starca.

Zlekceważyli – niech żyją sobie dalej. Ty, Narratorze, możesz zmienić system, w którym ich prowadzisz. Po co grać w **Wampira** z ludźmi, nie wiedzącymi, o co tu chodzi. Ta gra to *katharsis* (oczyszczenie). Treścią jest los przeklętych, a z przekleństwami trzeba walczyć nawet za cenę swojego życia. Jak w greckiej tragedii. Z drugiej zaś strony, czy można potępiać całkowicie tych, co ulegli fałszywym złudzeniom potęgi? Są głupcami, ich sprawa. Nie mogę narzucać swojego zdania w tej kwestii, więc nic nie napiszę.

Jeśli uda Ci się przekonać graczy o przekleństwie wampirzej egzystencji, to będzie największa nagroda. To nie jest przygoda pomyślana na dużą liczbę rzutów kośćmi, tu bardziej chodzi o narrację. To tylko dla przypomnienia. Jak długo ją będziesz prowadził, zależy od Ciebie i graczy. Może być skończona w jeden wieczór albo ciągnąć się wiele sesji. Nie wolno się załamywać przy pierwszym razie, gdy ją będziesz prowadził. To, że gracze nie rozumieją, źle świadczy tylko o nich.

Pamiętaj:

*Potworami jesteśmy, by potworami się nie stać.
Życzę powodzenia.*



Ależ się mięska w tym miesiącu narobiło? Tylko jednorazowo. Spowodował to jeden nieprzyjemny incydent. Otóż w numerze listopadowym pisałem we wstępie, że w miechu znajdziecie teksty Kwiecina „Wystawa” i Mazgaro-
xa „Mektos”. Z powodu różnych przesunięć materiałów, w ostatnim momencie teksty owe nie zmieściły się do nu-
meru, za co mogę tylko przeprosić obu autorów. Dziś jednak możecie przeczytać obydwie prace, jak pięć innych
równie ciekawych. Pamiętajcie o nadsyłaniu tekstów. Do 4000 znaków na adres puszkina@rpg.pl. Liczą się tak sa-
mo króciutkie, jak i nieco dłuższe pomysły. Do zobaczenia.

Puszkina

Jerzy Cichocki EGZORCYSTA

Egzorcyci mogą się poszczycić w dzisiejszym świecie dawną tradycją. Wypędzanie sił nieczy-
stych odnotowano już w *Biblii*, a najczęstsze było
w średniowieczu. Wydawałoby się, że minęły już
mroczne czasy, w których opętanie przez Szatana,
a wraz z tym korzystanie z usług kapłanów, zda-
rzało się dość powszechnie. Jednak zawód ten
znów staje się popularny – nominacje uzyskują co-
raz nowi egzorcyci. We wszystkich zakątkach
świata odnotowuje się przypadki opętania, szaleń-
stwa czy piekielnych praktyk. Czyżby siły ciem-
ności szykowały się do ataku?

Do niedawna każdego wyświęcanego księdza
wprowadzano w podstawowe arkana rytuału eg-
zorcyzmów. Dopiero po ostatnim Soborze Waty-
kańskim uznano, że Szatan to tylko symbol zła,
na dowód czego przytaczano wyniki doświadczeń
naukowych, które dowodziły, że większość przy-
padków opętania to urojenia wywołane chorobami
psychicznymi, więc papież przestał uważać
praktyki odpędzania diabła za wskazane. Tymcza-
sem popularność Jedyne Boga sukcesywnie
spada, bo ludzie przestają wierzyć, że zło jest real-
ne, jest tak blisko i wyciąga w naszym kierunku
swe szpony...

W dzisiejszym świecie postępującej globaliza-
cji i wszechogarniającego natłoku informacji ła-
two dać się skusić siłom nieczystym. Wiedzą
o tym duchowni – niektórzy z nich potajemnie
nadal parają się odkrywaniem i unicestwianiem
przejawów wszelkiego zła. Do dziś w ukryciu
działa Zakon Miecza św. Hieronima, pozostający
od XIX wieku pod ekskomuniką głowy Kościoła.
Jego członkowie podróżują po całym świecie,
by odpędzać opętające, kusicielskie duchy. Ale
nawet oni, ani większość innych egzorcystów, nie
zdają sobie sprawy z prawdziwej natury ZŁA.
Mają tendencje do mylenia Szatana i jego demo-
nów z o wiele bardziej bluźnierczymi i niewyo-
braźnymi istotami z innych wymiarów, które
szukają bram do naszego świata poprzez opętanie
dusz nieszczęsnych śmiertelników. Zagnieżdżają
się w ich ciałach i nakłaniają wolę swych gospo-
darzy do wykonywania rzeczy, których nigdy nie
robili, bądź nie byli w stanie robić. Podobno lu-
dzie, będący pod wpływem tych mrocznych sił,
przejawiają nadludzką siłę, są w stanie przekazy-
wać informacje w językach, których nigdy nie

znali, nawet takich jak aramejski czy syryjski. Ta-
ka osoba może także korzystać z pewnej części
mocy swego „gościa”.

Także po ścieżkach Starego Świata wędrują ka-
płani wszelakich wyznań, posługujący się magią.
Oferują swoje usługi, kiedy zachodzi podejrzenie,
że nieszczęśnika pętają moce mrocznego Chaosu.
Każą sobie sownie płacić, choć nie wszyscy przy-
jmą zapłatę za nieudane wypędzenie złych sił. Jed-
nak po wielu wioskach krążą fałszywi kaznodzie-
je, którzy za garść brzęczących monet są w stanie
szydzić z bogów. Również w Warszawie znajdziecie
szczególnych głosicieli Pasji, którzy pojawiają się
wszędzie tam, gdzie przekleństwo Horrora zatr-
ło życie bezbronnych mieszkańców kontynentu.
Wiele wysiłku kosztuje odprawiającego rytuał
oczyszczenie ciała swego klienta z piekielnego na-
znaczenia. Jednym słowem – ci samotni, ponurzy
misjonarze spełniają swe przykazania w każdym
uniwersum, wszędzie tam, gdzie są cierpiący z po-
wodu opętania...

Tylko od Mistrza Gry zależy, w jaki sposób gra-
cze wejdą w kontakt z egzorcystą. Być może on
sam ich odnajdzie. Prowadzący powinien także
wziąć pod uwagę równowagę gry – kapłan to bar-
dzo potężny bohater niezależny. Zawsze będzie wy-
stępować pod postacią zwykłego sługi wiary, nie
będzie ujawniał w publicznym miejscu swych mo-
cy ani głośno rozmawiał o misji.

Także od Mistrza zależy, jak (i czy w ogóle) ka-
płan poradzi sobie z obcymi istotami, które za-
władnęły ciałami śmiertelników. Czy wystarczy
woda święcona? Czy ukorzą się przed krucyfiks-
em i innymi symbolami religijnymi? Spory
efekt psychologiczny wywoła na graczach sytu-
acja, w której egzorcysta po kilku udanych zabie-
gach przegra walkę ze „Złym”. Na kim wtedy bę-
dą mogli polegać, jak samodzielnie dadzą sobie
radę z nadludzką istotą?

Na koniec MG powinien się zastanowić, jak eg-
zorcysta odprawia rytuał? Czy, jak w wielu popu-
larnych filmach, wykona w stronę opętanej osoby
znak krzyża krucyfiksem, po czym zaintonuje stro-
fy egzorcyzmu? Jak długo będą trwały zmagania
mocy i woli? Ponoć najniebezpieczniejsze i najbar-
dziej zatwardziały duchy wypędza się nawet przez
dziesięciolecia...

Krzysztof „KAS” Siejkowski

PODWÓJNE ISTNIENIE

Pomysł jest przeznaczony dla dowolnego świata w dowolnym systemie. Można go przekształcić w element humorystyczny, detektywistyczny, a nawet grozy. Może być rozwinięty w całą przygodę, może zostać przerwany i ubarwieniem scenariusza, a może stać się sposobem MG na wybrnięcie z ciężkich sytuacji, oczywiście po uwzględnieniu wszystkich konsekwencji wprowadzenia go.

Zaczyna się niewinnie. Bohater wraca do mieszkania, siada w fotelu i, popijając kawę/piwo, zapada w drzemkę. Po chwili budzi go odgłos otwieranych drzwi. Do pokoju wchodzi on sam i ze zdziwieniem patrzy na siedzącego w fotelu gracza. W tym momencie bohater zdaje sobie sprawę z tego, że stoi w drzwiach pokoju i patrzy na siebie siedzącego w fotelu. Nagle, ten siedzący rozplywa się w powietrzu, a postać zostaje ze stygnącą kawą/ciepłym piwem i pustym pokojem. Zdziwionego i zaniepokojonego bohatera spotyka następnego ranka kolejna niespodzianka. Budzi się, wstaje, idzie, by przygotować śniadanie i... patrzy, jak on sam przyrządza sobie jajecznicę (tudzież inne danie). Ten przyrządzający nagle go zauważa i wtedy gracz orientuje się, że robi właśnie śniadanie i widzi siebie samego, jak stoi w kuchni i ze zdziwieniem gapi się na jego czynności. Po chwili ten stojący rozplywa się...

I tak dalej. Ten tekst to tylko przykład, pokazujący, na czym to ma polegać. Zmiany samego siebie powinny być coraz częstsze i w coraz to dziwniejszych momentach i miejscach. Jak to wykorzystać? Możliwości jest bardzo wiele. Co będzie, jeśli pozostali bohaterowie nie będą widzieć innych postaci swego kolegi? Jak jego zmiany będą dla nich widoczne? Czy bohater stojąc w jednym miejscu, nagle przeniesie się do drugiego? A może na ich oczach przejdzie przez cały pokój i ustawi się ze zdziwioną twarzą, by potem przetrzeć oczy i z głupią miną (jakby zobaczył ducha!?) zwrócić się do przyjaciół: „To wy nic

nie widzieliście?!”. I czy uwierzą bohaterowi, czy raczej odeślą go do szpitalu psychiatrycznego? A jak sprawa będzie wyglądała dla samego gracza? Zachowa wspomnienia z poprzedniego „siebie”, czy je straci? A co będzie, jeśli działania „tego drugiego” będą miały wpływ na rzeczywistość? Co zrobi gracz, gdy przyjaciel podziękuje mu za pomoc w jakiejś sprawie, o której on pierwszy raz słyszy? I dlaczego policja zaczyna na niego polowanie, skoro nic nie zrobił?

Jak to wprowadzić w grę? Można oprzeć na tym cały scenariusz poszukiwania przyczyny podwójnego istnienia i próby wyjścia z tej sytuacji. Można skrócić to do przerwania. Świetny sposób, by wprowadzić elementy humoru, niepokoju („Co tu u diabła się dzieje?”), złudnych tropów (zmiany ustana po kilku dniach i nie będzie większych konsekwencji) czy nawet grozy („nagle ten drugi rzuca się na ciebie z siekierą w rękę i... zdajesz sobie sprawę z tego, że atakujesz siebie samego, chcąc w morderczym transie zarębać się trzymaną w rękę siekierą”). Może to być sposób na wprowadzenie przygody na nowe tory, chociażby przyjmując, że wszystkie czyny „tego drugiego” również wpływają na rzeczywistość („Chłopaki, gang z Ciemnej Dzielnicy zupełnie bez powodu chce mnie zabić! Pomóżcie mi!”). Ostatecznie, może to być dla Mistrza Gry sposób na wybrnięcie z trudnych sytuacji: „Postanowiłeś więc pójść do sąsiedniej wioski, lekceważąc zlecenie elfa, gdy nagle zobaczyłeś samego siebie rozmawiającego z elfem i przyjmującego zadanie...”. Choć raczej tego bym nie radził, ponieważ jest to zbyt duża ingerencja w postać gracza. I ostatnie pytanie. Co tak naprawdę stało się bohaterowi? Czy to czary potężnego maga? Ingerencja w rzeczywistość Istot z Mitów? Spotkanie się kilku światów równoległych? A może to rzeczywiście tylko umysł bohatera i odpoczynek w szpitalu psychiatrycznym dobrze mu zrobi. Wybór zostawiam Mistrzowi Gry.

elendil

ZNAM CI JA ICH...

Mistrz Gry, zapewne kiedyś zdarzyło Ci się, że Twoi dzielni BG narazili się komuś wpływowemu i na ich głowy zaczęli dybać zawodowi zabójcy. Jak wiesz, niełatwe to będzie zadanie dla zabójców, zlikwidować grupę cwanych zabijaków. Za pomocą pewnego prostego triku (acz czasochłonnego) możesz jednak spowodować, że gracze naprawdę zaczną się bać asasynów owych. Kolejnych kilka przygód niechaj zagrają nowymi postaciami. Niech będą to zawodowi zabójcy. Daj graczom pełną swobodę kreowania postaci, niech je dopakują, obdarzą magicznymi przedmiotami itd. – inwencja twórcza graczy nie ma ograniczeń, przynajmniej podczas tworzenia postaci....

Niechaj zagrają nowymi postaciami, niech pobawią się w zabójstwa na zlecenie. Kiedy stwierdzisz, że masz bohaterów z krwi i kości, poprowadź im krótkie wprowadzenie, w którym to otrzymują zlecenie zamordowania poprzednich postaci graczy. Potem podziękuj im za stworzenie ciekawych npc-ów i wróć do poprzednich postaci. Zapewniam Cię, gracze poczują się naprawdę nieswojo, kiedy będą zdawali sobie sprawę, kim są ich prześladowcy... (he, he).

Kwiecień WYSTAWA

wszystkie pieski, kotki i ptaszki), przedmioty (rowery, samochody, garnki, a nawet okno z roznegliżowaną panią), zjawiska meteorologiczne (burze, deszcze, chmury itp.), sceny z filmów („Terminator”, „Titanic”) oraz jakieś obrazy. W zasadzie to TE obrazy jakoś nie pasują – pokazują sceny morderstw w 3D (koleś z siekierą w głowie, koleś z dziurą po kuli w klatce, kobieta z obciętymi rękoma itp.). Tych obrazów jest niewiele (2-4 na całą wystawę). Prawie się ich nie zauważa. Jeżeli zaś ktoś zwróci na nie uwagę, to facet wyjaśnia, że są tylko po to, aby pokazać możliwości hologramów (że nawet zdjęcia można przerabiać i że policji się to przydaje...). Po dwóch dniach facet wyjeżdża z wystawą do innego miasta (przeważnie na drugi koniec Polski). Nie istnieje żaden schemat, pozwalający ustalić, gdzie tym razem się pojawi. Po kilku dniach od obejrzenia wystawy w mieście zaczynają się dziać różne dziwne rzeczy: wzrasta przestępczość, zostaje popełnianych coraz więcej brutalnych morderstw, gwałtów, w końcu wybuchają krwawe zamieszki. Po dalszym tygodniu wszystko się uspokaja...

WYJAŚNIENIE

Oczywiście, przyczyną tego wszystkiego jest wystawa. A w zasadzie owe kilka dziwnych obrazów. W jakiś sposób (prawdopodobnie metodą podprogową) sprawiają, że w ludziach budzą się ich uśpione instynkty. Nie dość, że się budzą, to są wzmocnione 1000 razy! Nawet najmniejsza frustracja może doprowadzić do morderstwa (brutalnego!). Sprawę hologramów można wyjaśnić na wiele sposobów (z użyciem Mitów lub nie). W mojej kampanii ślad prowadził do Rosji. Tamtejsi naukowcy (powiązani z byłym KGB) wymyślili nowy sposób wzbudzania agresji. Żeby go przetestować, co pół roku wysyłali na miesiąc agenta do jakiegoś kraju, żeby jeździł z wystawą hologramów. Wystawa nigdy nie zawitała do tego samego miasta dwa razy. A aby ocenić efekty, nawet nie musieli trudzić wywiadu – media i tak przedstawiły im wszystko z niezbędnymi szczegółami.

Mazgarox MEKTOS

Mektos jest przeciętnym demonem, z wyglądu obrzydliwym, ale o charakterze odmiennym od swoich mrocznych pobratymców. Lubi śmiertelników, a ich towarzystwo bardziej mu odpowiada od żaru i rozpaczki piekieł. Bogom zła podobałoby się jego postępowanie, gdyby nie pewien mały szczegół – zamiast mordować i bezustannie przeszkadzać ludziom i im podobnym, Mektos interesował się ich kulturą i zwyczajami, a nawet oglądał się (ukradkiem) za atrakcyjnymi pannami. Tego było za wiele jak na bogów zła – biedny Mektos został wypędzony z piekła i popadł w stan niełaski. No i cóż miał teraz zrobić? Nie mógł przecież chodzić po miastach jako demon – prędzej czy później i tak by go zabito – a był zbyt towarzyski, aby samotnie siedzieć do końca świata w jakiejś pieczarze. Znajdował się faktycznie w trudnej sytuacji, ale będąc obdarzony nadludzką inteligencją, szybko pojął, że aby podróżować po królestwach śmiertelnego świata, należy przybrać wygląd człowieka. Mektos był żądny emocji, jakie przytrafiają się ludziom, więc postanowił zostać poszukiwaczem przygód. Chciał poznać strach, radość, przyjaźń – uczucia, które były tak obce nieśmiertelnym. Często podejmował się jak najtrudniejszych zadań, które z łatwością rozwiązywał, a kiedy zjawiała się jakaś trudność, zagrażająca mu w większym stopniu (np. monstrum), Mektos przyjmował swoją zwykłą postać demona i pokonywał przeszkodę. Nie robił tego dla sławy czy bogactwa, bo jak mówił: „Bogactwo jest nudne i nie emocjonujące”. Jednak, gdy jakaś ładna sumka trafiła w jego ręce, po kryjomu pozostawiał ją w misce żebraka lub oddawał na przytułek lub sierociniec. Osobom dobrze go znającym, Mektos wydaje się być pracowity, skromny i odważny, ale tak naprawdę czyni to wyłącznie dla samego siebie, po prostu robi wszystko dla zabawy i dla dreszczyku emocji. Bogowie zła pewnie już nigdy nie przyjmą go do piekieł, a on za żadne skarby nie zechce tam wrócić; woli karczmy, miasta i zwykłych śmiertelników – i kto by się mu dziwił?

WYKORZYSTANIE W GRZE

Mektosa możesz wykorzystać jako potężnego BN-a pomagającego graczom, który za nic nie chce zdradzić swojej demonicznej natury. Może być też zabójcą ścigającym na zlecenie bohaterów, wynajętym przez jakąś osobę lub organizację, której BG podpadli. Decyzja, jak wykorzystać Mektosa, należy tylko i wyłącznie do Ciebie, Mistrzu, ja w każdym razie mam nadzieję, że zaciekaw Cię ten opis demona-poszukiwacza przygód.

Tomek „Vilgefortz” Chojnacki

DZIWNY JARMARK

Ta przygoda rozgrywa się w jednym z miast Imperium. Nazwy miasta nie podaje, ponieważ zależy to od inwencji MG. Praktycznie BG nie ruszą się z miasta.

BG, przechadzając się po mieście, zauważą ogłoszenie naklejone na słupie. Napis na nim ogłasza zawody (w kilku kategoriach – strzelectwo, szermierstwo, walka w rękę itp.). Cała rzecz polega na tym, że bohaterowie muszą znaleźć się na tym turnieju. Jeśli nie skusi ich ogłoszenie, następnego dnia, siedząc w karczmie, usłyszą hałas wywołany przez zbierających się mieszczan. BG powinni sprawdzić, co się dzieje. Okaze się, że to herold ogłasza turniej:

Śłuchajcie, zebrani!

Nasz miłośnicy król Oktian IIII organizuje zawody! Niech stawia się wszyscy chętni! Turniej odbędzie się jutro o wschodzie słońca na łąkach za pałacem! Zapisy na miejsku!

MazgaRox

KOMIKS

Poniższy tekst jest wstępem do przygody, w którym bohaterowie będą mieli nieszczęście się znaleźć, a sama przygoda może być poprowadzona w dowolnym systemie, gdzie istnieje komiks.

Jan Gutek, sławny, fanatyczny wręcz kolekcjoner komiksów, biegł ok. 6.00 rano do kiosku po najnowszy unikatowy numer „Superzabójcy”. Potrafił po drodze staruszkę i kobietę z dzieckiem, ale czego się nie robi dla zdobycia pisma? W końcu zdobył swój obiekt pożądania, przepełniony obrazkami o krwawej, sadystycznej, pełnej przemocy treści. Ponieważ przed południem Jan miał zajęcia, zajął się lekturą około 13.00, po obiedzie, i przeczytał zaledwie parę stron, założył w piśmie zakładkę i zdrzemnął się. Gdy jego kolega, Franek Herling, wpadł do niego dwie godziny później, Gutek nie żył. Franek myślał, że Jan śpi. Nie chcąc budzić przyjaciela, opuścił mieszkanie, zabierając ze sobą komiks leżący w przedpokoju. Wrócił do swojej kawalerki, gdzie mieszkał wraz z narzeczoną, zostawił tam „Superzabójcę” i poszedł na dyskotekę zorganizowaną na uniwersytecie. Po powrocie przeczytał paręnaście stron komiksu, ale ponieważ był już zmęczony po długim dniu, założył zakładkę i poszedł spać. Następnego dnia rano naręczona Franka zgłosiła jego zgon na pogotowie i policję... W tym momencie wejdą do gry bohaterowie...

Do agencji detektywistyczno-policyjnej, w której pracują bohaterowie, nadchodzi zgłoszenie narzeczonej Franka o zabójstwie. Oczywiście, szef agencji wyśle drużynę na miejsce zbrodni, by przeprowadzić dochodzenie. Naręczona, Anastazja, powie bohaterom o ostatnim dniu przed śmiercią Franka. Powie, że rano był na sesji na uniwersytecie, gdzie studiuje polonistykę, a potem wrócił na obiad

Nagrodą w każdej konkurencji będą przedmioty „kluczowe”. Np. strzelectwo – piękny łuk, szermierstwo – wspaniały miecz itd. MG, zadbaj o to, żeby nagrody były atrakcyjne. Pamiętaj! BG **muszą** się stawić na turnieju! Jeśli nie będą chcieli, to uatrakcyjnij nagrody lub np. dodaj nagrodę pieniężną.

Teraz właściwa część przygody, a mianowicie zawody! I tu BG spotka gorzki zawód. MG, spraw, że przegrają w każdej konkurencji! Jeśli ich strzały będą w ogóle trafiać do celu, to i tak znajdą się lepsi od nich. Jeszcze lepiej będzie, jeżeli nie trafią nawet w tarczę. Niech wszyscy się z nich śmieją.

Turniej to zbiorowisko najgorszych szumowin i zbirów ze wszystkich stron świata. BG mogą spotkać „znajomych” (niekoniecznie tych, z którymi wiążą dobre wspomnienia). Największa zabawa będzie, jeśli BG będą próbować przekupywać sędziów, „usuwać” konkurentów, oszukiwać na zakładach itd. Jeżeli nie wpadną na któryś z tych sposobów, możesz im to delikatnie zasugerować.

– pierogi ruskie z surówką. Gdy się z tym uwinął, poszedł do kolegi, ale szybko wrócił z jakimś komiksem w rękę. Powie także, że byli później na dyskotekę zorganizowanej przez uniwersytet. Wrócili grubo po 23-ej. Zanim się położył spać, przeczytał paręnaście stron komiksu, a rano zobaczyła go martwego. Kobieta, zapytana, czy miałby powody popełnić samobójstwo, odpowie:

– Byliśmy szczęśliwi, a za dwa tygodnie mieliśmy się pobrać; myślę, że nie miał do tego powodów – po tym kobieta zaczęła szlochać.

Jeśli bohaterowie zrobią sekcję zwłok, zobaczą, że Franek został otruty jakimś środkiem lotnym, a więc zarzuty o otrucie w czasie obiadu przez Anastazję będą bezpodstawne. Jeżeli przetestują ten środek, okaże się, że jest to rzadka trucizna, którą organizm pobudzony i aktywny może zwalczyć, ale w czasie snu zabija delikwenta. Drużyna pewnie przeszuka sale wykładowe i toalety w budynku, w którym Franek miał zajęcia, ale tam nie znajdą żadnych śladów. Natomiast jak przyjdą do domu Jana Gutka, znajdą trupa w łóżku. O dziwo, i on został otruty tym samym środkiem, co Franek, a najprawdopodobniej obydwaj zginęli w czasie snu. Jakies pomysły niedługo zaczną świtać, bo zobaczą, że na farbie drukarskiej, której użyto do opublikowania komiksu – czytanego przez obydwu nieboszczyków (świadczą o tym odciski palców na zakładkach) – jest właśnie ten środek, który zabił obydwu delikwentów. Niby proste, ale... Oczywiście, prosto będzie kogoś osądzić i posadzić na ławie sądowej – dowodem jest komiks. Jednak trudniej będzie dowieść winę. Czy sprzedawca w kiosku miał porachunki z maniakiem komiksowym i dodał truciznę do komiksu? Może ktoś sabotował coś w drukarni lub fabryce tuszu? A może to mafia lub UOP, bo Gutek był związany z jakimś ściśle tajnym planem rządowym lub przestępczym? Tego, niestety, nie wiem, bo pozostawiam to Twojej inwencji. Szkic ten może zapoczątkować nawet bardzo pogmatwaną kampanię.

KAPITUŁA

HISTORIA

Łódzki fandom znany jest przede wszystkim z dwu rzeczy. Po pierwsze, jest liczny, po drugie zaś – podzielony na mnóstwo grup i grup, które w większości nie tyle nie wykazują chęci współpracy, co w ogóle nie wiedzą o sobie nawzajem. Jaśmin z serwisu „Gildia” nazwał to zjawisko ostatnio „chorobą LIG-ową” i z przykrością muszę się z nim zgodzić... Skąd ta nazwa? Od klubu „LIG-a Dagobah”, który urzędował w naszym mieście w latach 1995-1997. Dlaczego zaś choroba? No cóż... przykro mi o tym mówić (sam należałem do tej organizacji), ale w ciągu swojego krótkiego żywota, LIG-a zdążyła zniechęcić do siebie całą masę ludzi, zarówno z Łodzi, jak i całej Polski. Przyczyną była ksenofobia władz klubu i ich „wielkopańskie” maniery, które zrażały całą masę ludzi chętnych do współpracy.

W 1997 roku, założyciele klubu (podówczas już nie działający w nim) zdecydowali o rozwiązaniu LIG-i, wbrew woli większości członków. Owi założyciele sformowali wtedy klub „Brainstorm”, którego jedynym celem było wydawanie zinu o tej samej nazwie. Pozostali, nie chcąc się kłócić, a także korzystając z okazji do pozbycia się nazwy wywołującej alergiczne reakcje w łódzkim fandomie, stworzyli nowy klub o nazwie „Logrus”, która to została zmieniona rok później na Łódzki Klub Stanów Alternatywnych „Brakujące Ogniwo” przy Polskiej YMCA w Łodzi.

Działalność ŁKSA była niezbyt intensywna. Zorganizował on kilka LARP-ów z wolnym wstępem, jednak nie cieszyły się one popularnością. W międzyczasie w mieście powstał drugi, większy klub, noszący nazwę „Solaris”. Grupy te działały obok siebie, jednak nie kontaktowały się ze sobą – jedyna próba współpracy, zorganizowanie konwentu, okazała się totalną porażką.

Po nieudanej konwencji „Fusion 99”, ŁKSA rozpadł się, tracąc ponad połowę członków. W tym samym czasie, kryzys przeżywał również „Solaris”, który utracił pomieszczenia klubowe. Kłopoty nie jako zbliżyły ludzi z obydwu grup. Wspólnie zorganizowany został konwent „Kapitularz 2000”, po którym grupy te zrezygnowały ze swej odrębności, tworząc Łódzkie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki „Kapituła”.

SYTUACJA OBECNA

Obecnie mamy za sobą „Kapitularz 2”, który, choć zebrał sporo krytycznych opinii, został określony przez uczestników jako udany. Mamy nadzieję, że unikniemy popełnionych przy jego organizacji błędów, podczas organizowania kolejnego „Kapitularza”, tym razem w konwencji *fantasy* (szczegóły w fazie ustaleń).

Najważniejszym zadaniem, jakie postawiła przed sobą „Kapituła” jest zakończenie owego „rozproszenia”, na jakie udał się łódzki fandom po czasach LIG-i. Nie chcemy nikogo przyłączać na siłę, jednak klub jest otwarty dla wszystkich chętnych. Chcielibyśmy, by Łódź zaczęła coś robić w polskim fandomie, gdyż w ostatnich latach miasto to niemal zniknęło ze sceny polskiej fantastyki. Doskonale wyznacznikiem tego są słowa Puszkina, jakie padły na ostatnim „Krakonie”: „Łódź? Nie wiedziałem, że jest tam jakiś klub...”. Tymczasem w naszym mieście jest naprawdę sporo miłośników fantastyki, jednak są oni zbyt podzieleni, by cokolwiek zdziałać.

ŁSMF „Kapituła” jest grupą składającą się z ludzi o bardzo zróżnicowanych zainteresowaniach. Praktycznie wszyscy członkowie klubu interesują się RPG i literaturą, lecz są wśród nas zarówno miłośnicy *fantasy*, SF, cyberpunka, jak i Świata Mroku. Część osób gra również w gry karciane i bitewne. Ostatnio w obrębie „Kapituły” zaczął się formować Klub Miłośników Kultury Celtyckiej. Nie uważamy żadnej z tych rozrywek za lepszą, bądź gorszą od innych. Jak głosi stare przysłowie: „Gusta nie podlegają dyskusji”.

ŁSMF organizuje nie tylko „Kapitularze”. Od czasu do czasu urządzane są prelekcje i spotkania z pisarzami, projekcje filmowe, a także LARP-y w rozmaitych konwencjach. Cyklicznie odbywa się również Maskarada związana z „Poland by Night”. Jesteśmy otwarci na wszelkie propozycje współpracy, wychodzące zarówno ze strony członków, jak i osób niezrzeszonych.

Jeśli chcecie zaprezentować swój klub, przyslijcie nam podobny tekst e-mailem lub zwykłym listem na dyskietce.

Poison Ivy [PESM]

Legowisko Sfinksa



Może się nam wydawać, iż Sfinksy żyją w grotach pod powierzchnią Ziemi, bojąc się życiodajnego Słońca. Jest tak, jeśli przyjmujemy, iż są to istoty mroku wywodzące się bluźnierczej mitologii. Wówczas ich legowisko to wypełniona mieszaniną kości i odpadków przerażająca kronika strasznych wydarzeń. Przyjmijmy, iż faktycznie takie stworzenia mogły zostać powołane do życia przez nieznane i wrogie nam siły – to Czarne Sfinksy służące tylko swym pozaziemskim panom.

Jednakże w mitologii egipskiej Sfinks był wizerunkiem boga słońce.

Nikt nie wątpi, iż majestatyczna postać Wielkiego Sfinksa w Gizie strzeże wielu tajemnic. To mityczne stworzenie przedstawiano zwykle jako leżącego lwa o głowie człowieka lub jako potwora z piersią kobiety, tułowiem lwa i skrzydłami. Wielki Sfinks w Gizie został odrestaurowany w III tys. p.n.e. za panowania faraona Chefrena (kiedy zaś i kto go wybudował w postaci pierwotnej, nie wiadomo). Ma on 240 stóp długości i twarzą jest zwrócony ku wschodowi. Jest opiekunem piramid i *biczem na wrogów Re*. Można więc uznać, że jest to tzw. Jasny Sfinks, broniący słusznej sprawy i interesów boskich.

Tam, gdzie Sfinks miał swe legowisko, można się było spodziewać wielkich skarbów, magicznych przedmiotów lub ksiąg tajemnych – było to prawdziwe Miejsce Magiczne.

W mitologii greckiej Sfinks został zesłany przez boginię Herę w okolice Teb, by strzec przejścia na stromej skale opadającej ku morzu. Każdy, kto chciał tamtędy przejść, musiał odpowiedzieć na zagadkę. Tych, co źle zgadywali, Sfinks traktował jako posiłek. Znalazł się jednak śmiałek o imieniu Edyp, który udzielił prawidłowej odpowiedzi, w wyniku czego potwór spadł ze skały do morza i zginął... ale mit

o Edypie to już zupełnie inna historia. Co jednak zrobisz, gdy drogę zastąpi Ci stwór rodem z mitologii, a do tego będzie domagał się odpowiedzi na skomplikowane i podchwytliwe zagadki? Trafia się doskonała okazja, by udowodnić swoją pomysłowość.

Nie zawsze Sfinks jest jednak złośliwy i przebiegły, zdarza się, iż zwiastuje miłe wydarzenia. Stało się tak w wypadku młodego księcia Thotmesa. Będąc jednym z młodszych synów króla, nie miał on większych widoków na objęcie tronu. Zasnął spokojnie w pobliżu posągu Sfinksa. W owych czasach z piasku wystawał jedynie czubek głowy stwora. Książę miał niezwykle sen, w którym posąg ożył i przemówił do niego. Mówił o tym, że Thotmes zostanie władcą Egiptu, gdy wykona pewną pracę – usunie piasek, który w ciągu siedmiu wieków nagromadził się wokół Sfinksa, niemal całkowicie go zakrywając. Po obudzeniu młodzieniec pośpieszył natychmiast do Memfis, gdzie zorganizował robotników do odkopania stwora. Stało się tak, jak obiecywał Sfinks – Thotmes został władcą Egiptu, mimo iż miał dwóch starszych braci... Spodziewam się, że Ciebie Sfinks poprosi o wykonanie innej pracy. Czasem może jednak warto posłuchać stworzenia, po którym nie spodziewamy się niczego dobrego?

Bibliografia:

- Cotterell A. – Słownik mitów świata, Wydawnictwo Książnica 1996
- Fleming F., Lothian A. – Mity i ludzkość. Egipt – droga do wieczności, Amber 1999
- Hart G. – Mity egipskie, Prószyński i S-ka 1999
- Hope M. – Tajemnice starożytnego Egiptu, Wydawnictwo MEDIUM 1998
- Siliotti A. – Egipt. Świątynie, ludzie, bogowie, Ars Polona 1994

KOCHANI PRENUMERATORZY!

Specjalnie Was redakcja MiMa i wydawnictwo MAG przygotowuje prezenty! Będziecie je otrzymywać najprawdopodobniej co miesiąc, wraz z naszym magazynem!

W grudniu otrzymaliście płytkę CD z zasadami podstawowymi gry Idee Fixe.

W styczniu otrzymacie kartę do gry **Zew Cthulhu**, przygotowaną z myślą o Wydziale X.

A potem – między innymi – kolorowe mapki światów gier fabularnych i przeróżne niespodzianki.

Jeżeli więc, Ty, Szanowny Czytelniku, który trzymasz w ręku ten numer **MiMa**, nie jesteś jeszcze naszym prenumeratorem – zmień to!

MIASTO MAGIA MASZYNA

Jacek Drewnowski WITAJCIE W XXI WIEKU

3
X
M

„Świat za sto lat”, zaserwowano mi w jednej z pierwszych klas podstawówki.

W różnych czasopismach możemy poczytać sobie przewidywania co do rozwoju nauki, techniki, sytuacji politycznej i społecznej w rozpoczynającym się stuleciu. Często ich autorzy nie wahają się podawać konkretnych dat. Jeden z nich twierdzi na przykład, że szczepionka przeciwko AIDS znajdzie się w powszechnym użyciu już pod koniec pierwszej dekady nowego wieku.

Tego rodzaju prognozy nie mają oczywiście wielkiej wartości. Na rozwój sytuacji w każdej dziedzinie wpływa masa czynników, a liczba nieprzewidywalnych okoliczności rośnie w czasie. Dość przypomnieć, że jeszcze w latach trzydziestych lot na Księżyc wydawał się odległą perspektywą. Spodziewano się, że takie przedsięwzięcie stanie się technicznie możliwe nie wcześniej niż w owym magicznym XXI wieku. Tyle że nikt nie mógł wtedy przewidzieć rozwoju technologii rakietowej, przyspieszonego przez dwie wojny: drugą światową, a następnie tzw. zimną.

Z kolei pod koniec lat sześćdziesiątych, kiedy ów lot już nastąpił, powszechnie oczekiwano, że lada dzień mieszkańcy Ziemi nawiążą kontakt z obcą cywilizacją. I co? I, jak do tej pory, nic. Przynajmniej nic, o czym byśmy wiedzieli.

W zakończonym właśnie stuleciu miało za to miejsce kilka ważnych wydarzeń, które nie

pojawily się wcześniej w żadnych przepowiedniach. Choćby upowszechnienie się komputerów, które znacząco odmieniło życie całych społeczeństw i każdego z nas z osobna. Trzydzieści lat temu nikt nie był w stanie przewidzieć, że komputer, drogie i wielkie wówczas urządzenie, przeznaczone do wykonywania skomplikowanych operacji matematycznych – znajdzie się na każdym biurku. Że zostanie podłączone do globalnej sieci, że będzie używane do rzeczy tak banalnych, jak sporządzanie listy zakupów, odrabianie lekcji, wymiana korespondencji czy zabawa w gry. Telefonii komórkowej też zastała futurologów z ręką w nocniku. Można podać jeszcze inne, choć mniej spektakularne przykłady.

Czy warto zatem zawracać sobie głowę prognozowaniem rozwoju nauki i techniki w XXI wieku? Pewnie, że warto. Po pierwsze dlatego, że gdyby nie wizje i pomysły, nastąpiłaby stagnacja i w ogóle nie byłoby żadnego rozwoju. Po drugie dlatego, że grzechem byłoby nie korzystać z darowanej nam przez Naturę wyobraźni. Wreszcie dlatego, żebyśmy wiedzieli, na co czekać – bo wtedy żyje się o wiele ciekawiej. Ja czekam na przykład na załogową wyprawę na Marsa.

Za sto lat nasi potomkowie ocenią trafność dzisiejszych przewidywań. Jedno mogę przepowiedzieć na pewno: będą się przy tym drwiąco uśmiechać.

Skończył ten tekst w MiM-ie, to znaczy, że nastał już XXI wiek. Świat wkroczył w stulecie, które ma być pod każdym względem przełomowe. Słyszmy o tym od dawna, zresztą takie sądy tym łatwiej było głosić, im dalszą perspektywą zdawał się rok 2001. Tak czy owak, to właśnie w XXI wieku mają się spełnić mniej i bardziej wydumane wizje futurologów, począwszy od klonowania ludzi i pasażerskich promów kosmicznych, a skończywszy na pokoju na świecie i skolonizowaniu oceanicznych głębin. Aha, dzieci będą latać do szkoły helikopterami albo na odrzutowych tornistrach – dokładnie nie pamiętam, ale czytankę tej treści, pod tytułem bodaj

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.

PROFESJA SEZONU – ZABÓJCA KOMARÓW

Niewiele jest profesji, których wykonywanie w Starym Świecie wiąże się z takim ryzykiem i odpowiedzialnością, jak ten zawód. Chociaż mało kto zdaje sobie z tego sprawę, niejedna drużyna uszłaby z życiem z niebezpiecznej sytuacji, gdyby posiadała w swoich szeregach zabójcę komarów. Nie da się zliczyć, ilu herosów umarło na malarię lub zostało wyssanych, ile razy bohaterów ukrywających się przed zagrożeniem lub zaczajonych w zasadzce zdradziło nerwowe drapanie wywołane ukąszeniami owadów. Dlatego przedstawiamy poniżej charakterystykę zabójcy komarów, aby przyszłe drużyny śmiazków mogły uniknąć fatalnego losu.

Schemat przewinić:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+2	+10					+20	+1	+20					

Umiejętności: dyskretnie drapanie, broń specjalna – packa, odstraszanie.

Ekwipunek: packa, pojemnik z wodą lawendową, 2k10 m² moskitiery.

Profesje wyjściowe: postrach wampirów.

Ribald „Psiakostka”

IN MEMORIAM

Jak zwykle podziękowania dla wszystkich, których zwłoki użyły naszej rubryczkę.

AD&D

- Czy ta „trep-coś-tam” czaszki, o której mówił cyrulik, na pewno postawi mnie na nogi?
- To będzie modelowy atak z zaskoczenia w naszym wykonaniu.

EARTHDAWN

- Po co ci ta siekiera?
- Trzeba mieć reflee...

WILKOŁAK

- Wierzę, że wy, Tancerze, nie wyrzekliście się do końca dziedzictwa Gai...
- Chcesz się bić? Nie rozśmieszaj mnie, pi-jawko!
- Dam ci przewagę, tchórze – nie będę blokował twojego pierwszego ciosu.

WARHAMMER

- To tylko grypa.
- Życie jest piękne.
- Zatrzymają się, jak stanę na środku drogi.

A OTO LISTA NAJLEPSZYCH FILMÓW FANTASTYCZNYCH (I NIE TYLKO)

- „Uwolnić orków” – przyrodniczy
- „Imperium kontratakuje” – historyczny (wojna Imperium z Bretonią)
- „15.10 do Gasty” – western w realiach Orchii
- „Przystanek Altdorf” – serial o życiu mieszkańców Altdorfu
- „Lista Szynclera” – obyczajowy
- „Człowiek z marmuru” – kilka dni z życia golema
- „Czeladnik” – film spotykany również po nazwę „Terminator”
- „Czterej pancerni i... trzech muszkieterowie, czyli siedmiu wspaniałych” – przygody małego oddziału wojskowego w czasie wojny 21-letniej
- „Powrót Yeti” – rewelacyjny film o śnieżnym potworze z Himalajów (trylogia „Stare Wargi”)

Puszon

ZAGADKA!!!

Czym różni się rozebrana elfka od rozebranej katapulty?

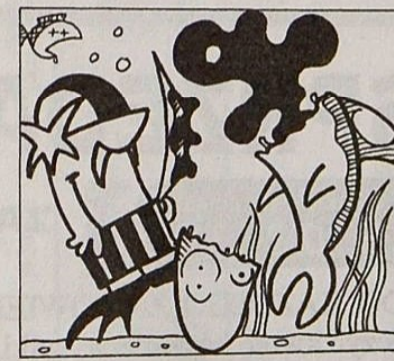
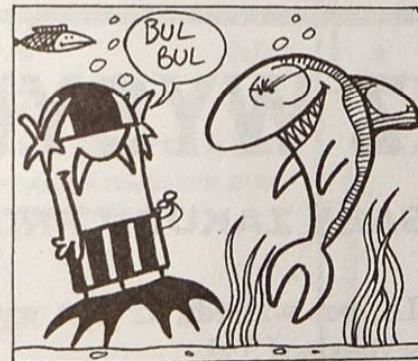
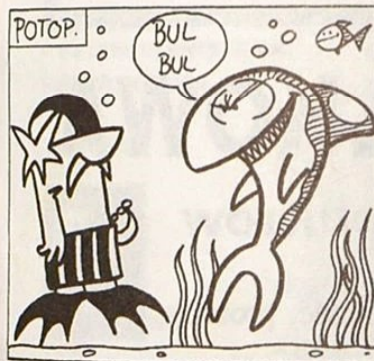
Rozebranej katapulty nie da się w żaden sposób wykorzystać.

Puszon

PRZYGODY PANA W



H
U
M
O
R



ODGŁOSY Z KUŹNI

Podręczniki:

Przewodnik Szeryfa (DL)
Przewodnik po Pandemonium (GS)
Groszowa powieść 1: Córa zatracenia (DL)
Koszmar z Przestworzy (ED)
Powietrzna Przystań i Vivane (ED)
Labirynt: Przewodnik po Starym Świecie
Przygody w Powietrznej przystani (ED)

Książki:

„Prekursor” C. J. Cherryh
„Eksodus z Długiego Słońca” Gene Wolfe
„Nocna Straż” Sean Stewart
„Zapomniane bestie z Eldu” Patricia McKillip
„Brama domu śmierci” Steven Erikson

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Sekrety ekranizacji Wiedźmina.
- Błądzić jest rzeczą BN-owską.
- Wywiad z Billem Bridgesem.
- Garść opowieści ze Starego Świata.
- Miecze z dni poprzedzających Pogrom.
- Szererskie opowiadanie Feliksa W. Kresa.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.02.2001

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 86 do numeru 91
PP86 44,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 86 do numeru 97
PR86 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 - MIERTE ZIEMIE

Podręcznik gracza
DLPGR 95,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia
DLGP1 15,00 zł

EARTHDAWN

- PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy
EDKWI (R) 45,00 zł

Barsawia
EDBAR (O) 69,00 zł

Ścieżki adeptów
EDSAD (R) 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 (R) 45,00 zł

EDMB2 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej
EDMAG (R) 49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii
EDMSB (R) 39,00 zł

Węzowa Rzeka
EDWRZ (O) 49,00 zł

Koszmar z przestworzy
EDKZP (P) 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

Dzwine miejsca
GSDZM (O+P) 32,00 zł

Ekran Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium
GSEIP (P) 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT (R) 35,00 zł

Xięga bestyj
ZCXIB (R) 15,00 zł

Almanach potworów
ZCALP (R) 45,00 zł

Krainy Snów
ZCKRS (O, P) 59,00 zł

Przerazające podróże

ZCPOP (P) 21,00 zł

Maski Nyarlhotepa (P) 79,00 zł

ZCMAN (P) 45,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O) 35,00 zł

SRPPS (P) 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

W poszukiwaniu palantira (P) 28,00 zł

STWPP (P) 28,00 zł

Ekran Narratora (R, P) 15,00 zł

WAEKR (R) 50,00 zł

Podręcznik gracza (R) 32,00 zł

WAPGR (R) 32,00 zł

Podręcznik Narratora (R) 32,00 zł

WAPNA (R, P) 20,00 zł

Rytuał przejścia (R, P) 20,00 zł

WARPR (P) 33,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P) 33,00 zł

WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stopie szerokim (R, P) 38,00 zł

DPWSS (R, P) 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P) 38,00 zł

DPOIM (R, P) 38,00 zł

INNE

Oko Yrrheda (R) 25,00 zł

OYRPG 25,00 zł

Aphalon (R) 45,00 zł

*APPD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER

KARCJANYCH

Nr 2 (R) 3,50 zł

INF02 3,50 zł

Nr 3 (R) 4,80 zł

INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

- ŻOŁNIERZ ZAŁADY

Warzone (R) 6,00 zł

DTWAR 6,00 zł

Paradise lost (R) 8,00 zł

DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa (R) 28,00 zł

DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy (R) 9,00 zł

DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa (R) 35,00 zł

KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy (R) 8,00 zł

KTDOD 8,00 zł

Inferno (R) 8,00 zł

KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R) 34,00 zł

BTKOM 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny (R) 55,00 zł

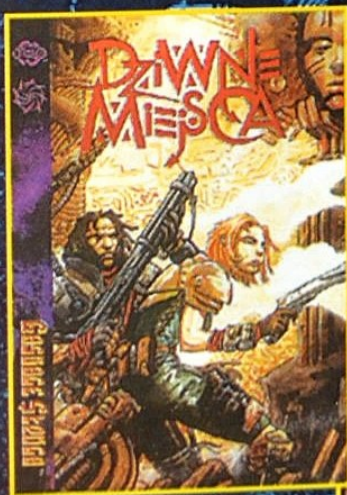
WZSWW 55,00 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R) 55,00 zł

WZSBW 55,00 zł

Pokwitowanie dla wpłacającego		Pokwitowanie dla banku		Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	
zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie	zł	słownie
wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE, PROSIMY)	
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430		MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	
stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę	stempel	pobrano opłatę
podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł	podpis przyjmującego	zł

GASNĄCE SŁOŃCA CZEKAJĄ



15-10 do Vampy **DEADLANDS**

