

NEIL GAIMAN: Szkło, śnieg i jabłka

MiMOS

Magia i Miecz

KROK 1

DEADLANDS
dwie przygody
i nie tylko...

WFRP
na wesoło
i na poważnie

L5K
różnie,
różniście

A ponadto: ZC, GS, ED, CP2020



cena 8,50 zł (w tym 7% VAT)

INDEKS: 322954

BYZANTIUM SECUNDUS

STOLICA CESARSTWA CZEKA



HOLISTIC



Narzeczona pewnego mego znajomego z erpegowego kręgu przebywa obecnie w kraju za wielką wodą, zwanego USA, czyli Stanami Zjednoczonymi Ameryki. Państwo owo jest słynne z wielu różnych przyczyn, dla nas zaś najważniejsze pozostaje, iż to właśnie tam powstały gry fabularne. Ich ewolucja w tamtym świecie podąża jednak coraz ciekawszym torem... Niekoniecznie przeznaczonym dla dzieci.

Pewnego razu w kawiarni (czy raczej czymś na kształt kawiarni, bo miejsc takowych ponoć w SZA nie ma) pewien starszawy mężczyzna zaczął narzeczoną mego kolegi z klasyczną gadką o wszystkim i o niczym. Dziewczyna – niespieszona – wymieniła kilka cennych uwag z nieznanym. Zdań kilka i zeszło na chłopaka. Jakież było jej zdziwienie, kiedy po stwierdzeniu, że narzeczony zajmuje się RPG, mężczyzna z uśmiechem stwierdził, iż musi być niezły w „tych sprawach”. Owo tajemnicze stwierdzenie przez dłuższy czas w żaden sposób nie chciało się wyjaśnić.

Aż tu pewnego razu – dni kilka później – dziewczyna z naszej Polski natrafiła w amerykańskiej gazecie na ciekawe ogłoszenia. Znajdowały się one w rubryce towarzyskiej. A dotyczyły gier fabularnych. I okazało się, że w kraju, gdzie narodziło się RPG, zabawa nasza przybrała ciekawą formę. Chodziło, oczywiście, o odgrywanie różnych „ciekawych” rzeczy. Również książek i księżniczek, ale nie tylko.

Nie powiem jednak na ten temat ni słowa więcej.

Powiem natomiast słów kilka o tym numerze. Jak już zapewne wiecie, jest to pierwszy krok na drodze ewolucji **MiMa**. Zmieniliśmy oblicze techniczne, zmieniamy też oblicze merytoryczne. Od teraz 128 stron czerni-bieli będziemy starali się wypełnić przede wszystkim przygodami. Nie będą to jednak typowe scenariusze. Naszym celem jest takie ich opracowanie, by czerpać można było z nich nie tylko wprost. Będą więc mapki, których użyć można wielokrotnie – nawet jeśli przygoda się nie spodoba. Będą również BNi – z podobnym założeniem. I przedmioty, i czary, i miejsca... I na co tylko uda nam się wpaść.

Jeżeli więc jakaś przygoda się któremuś z Was nie podoba – nie załamujcie rąk! Jeśli nie gracie w dany system – nie odrzucajcie scenariusza z miejsca! Na łamach **MiMa** znajdziecie tyle ciekawostek i niespodzianek, że starczy Wam na wiele sesji. Przygoda nie leży – nie ma sprawy. Jest w niej przecież opisane fajne miejsce (z mapką), które można wykorzystać. A ten BN? Może przyda się w scenariuszu, o którym dopiero myślicie. Magiczny miecz z nietypowymi mocami – coś dla któregoś z wojowników. Itd., itp., etc.

Pamiętajcie, że nie zawsze i nie ze wszystkiego wypada korzystać WPROST. I pamiętajcie, że to dopiero pierwszy krok na drodze naszej ewolucji. Nie pokonamy wszystkich przepaści, przeszkód i zakrętów w chwil kilka.

Powiem również słów kilka o zmianach w redakcji. Macie w rękach ostatni numer tworzony w tym składzie. Od czerwca (choć wtedy przeczytacie teksty zebrane przez „starych” ludzi) w naszej redakcji pojawi się nowy człowiek. Zastąpi on Tomasza Andruszkiewicza i Maćka Nowaka-Kreyera, którym w tym miejscu uroczyste dziękuję za miesiące pracy i współpracy. Do zobaczenia przy innej okazji! Obaj panowie, oczywiście, będą wciąż nas wspierać radami, pomysłami i tekstami. Nie odchodzą w niebyt, prawda?

Na ich miejscu pojawi się słynny w wielu kręgach Toread, czyli Piotrek Gnyp. Nie muszę go chyba przedstawiać, bo opublikował na naszych łamach wiele tekstów, w fandomie również jest znany. Osobnik ów – choć na pierwszy rzut oka mroczny – od lat zajmuje się WFRP i ED. Pełen jest także nowych pomysłów i z pewnością ożywi **MiMa**. Mieście jednak dla niego odrobinę wyrozumiałości... Przynajmniej na początku.

T. Krecmar

MiMa

5(89)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Krecmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

Milosz 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 (Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)

bryan@mag.com.pl

Poison Ivy (Listy)

poisonivy@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 Chohuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I

PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Czekoladowy Zajacek

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej

Śwędryński, Maciej Szaleniec, Toread, Piotr Wysok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

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:

„Stróże Prawa” – Paolo Parente

© Pinnacle Entertainment Group, Inc.

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

Opowiadanie:

Szkło, śnieg i jabłka	17
<i>Neil Gaiman</i>	

Panorama:

Krakonus Maximus Wchód-Zachodus	7
<i>Torcad</i>	
Kodeks Bushido: Przygoda o honorze i powinności	8
<i>Tomuś</i>	
Ghost Dog: Droga Samuraja	8
<i>Tomuś</i>	
Orkworld	9
<i>Tomuś</i>	
Jaskinie i potwory, czyli refleksje po filmie Dungeons and Dragons	10
<i>Milosz</i>	
Wieści	11

„Jestem autorem nazwy: gra fabularna” – wywiad z Jackiem Ciesielskim	15
<i>Maciej Milach</i>	

Stałe działy:

Listy	4
MiM(ochodem): Najciekawszy NPC	6
Kraina Goblinów, edycja 4.0	125

Felietony:

Miasto, magia, maszyna: Czas na wehikuł	123
<i>Jacek Drewnowski</i>	
Dopiski® 2000	124
<i>Post Scriptum</i>	

Almanach:

Pirotechnika w służbie marsa, czyli jak ludzie wykorzystywali środki pirotechniczne i materiały wybuchowe, by skuteczniej zabijać	23
<i>prof. mgr inż. Jacek Faleńczyk</i>	
Z tekściorku podporucznika WP i magistra chemii dowiesz się jak to rakietami nawalano już w starożytnych Chinach	
Sarmackie klimaty II	28
<i>Michał Mochocki</i>	
Drużyna część wspaniałych porad Michała o tym jak prowadzić Dzikie pola i nie połamać so- bie przy tym nóg	

Miecho:

Opowieści Kapitana Cienia to trzy wspaniałe miejsca i postaci, które wykorzysta każdy z was w przygodach fantasy. Oprócz tego parę fajnych pomysłów. „Wieża” to wprost wspaniały pa-
tent na przygodę. Trochę tu dolożyć, tam pozmienić i nie tylko warhammerowcy będą mieli
niezłą jazdę. Jak ci zabraknie pomysłów... ech po prostu przeczytaj. Niestety w następnym
numerze Miecha już nie będzie

Opowieści Kapitana Cienia:	
Ptasznik	119
Zwiastowanie (A ciało słowem się stało...)	119
Gniazdo synogarlic	120
<i>Kapitan Cień</i>	
Brak pomysłów?!	121
<i>Jakub „Bjorn” Szamalek</i>	
Wieża	121
<i>Thore</i>	
Miejsca magiczne:	
Głębia	122
<i>Poison Ivy</i>	



Cyberpunk:

Tak jak ty (część II)	32
<i>Marek Nowak</i>	

Deadlands:

Wigets	42
<i>Maciek „Tarkis” Dybał</i>	
Spaghetti Deadlands, czyli o prowadzeniu gry Deadlands: Martwe Ziemie	50
<i>Radosław „Dhaerow” Miodek</i>	
Fantasma De Opio	53
<i>Tomasz „Yubi” Barański</i>	

Earthdawn:

Mgły Gór Smoczych (Powietrzny okret II) (część II)	61
<i>Maciej Szaleniec</i>	

Tych, co znają część pierwszą, nie trzeba chyba zachęcać – bo zapewne nie mogli się doczekać tego numeru MiMa. A inni? Marsz po poprzedni numer!

Gasnące Słońca:

Następny!	70
<i>Marcin „Seji” Segit</i>	

Chcesz dowiedzieć się co zrobić by wstąpić do gildii przewoźników? Tekst dla każdego co jeszcze nie wie co to Gasnące Słońca – cudenka.

Legenda Pięciu Kręgów:



Ze zwojów Toritaka Danei, shugenja z Klanu Sokoła:	
Natura duchów	74
<i>zebrał i z rokużanńskiego przełożył Tomasz Z. Majkowski</i>	
Piewcy Krwi: największy koszmar Rokuganu	77
<i>Bayushi Anjin</i>	
Grochem strachu w mur bohaterów	80
<i>Miłosz</i>	
Skaza Cienia	82
<i>Krzyszyna Nablić</i>	

Warhammer:

Archeolodzy i łowcy skarbów	84
<i>Maciej Szaleniec</i>	

Maciek Szaleniec i jego nowy, szalony pomysł. WFRP – a w nim przygody niczym w „Indianie Jonesie”. Akcja, zaginione skarby, kłatwy... Archeolodzy Starego Świata, łączcie się! Już za miesiąc, osadzona w tym klimacie, znakomita przygoda naszego Szalonego Asa!

Czy to bajka... czyli o yelen(i)ach, bezimiennych władcach i innych bestyjach historia niedługa	88
<i>Rafał Żelazo</i>	

Wreszcie Warhammer na wesoło! I w dodatku niegłupio! Polecam bardzo wszystkim, którzy chcą odpocząć od mroków, ale nie od Starego Świata. Scenariusz został ongiś wyróżniony w konkursie na przygodę do WFRP i WFB.

Zew Cthulhu:

Dzieci zaginionej rasy	97
<i>Krzysztof Diskowski</i>	
Bazaltowe miasta	110
<i>Maciej Jan Mirski</i>	
Majowie – pierwsi potomkowie przodków	114
<i>Maciej Szczyński</i>	

Hasło miesiąca:

– Honor wśród osób słabszych duchem jest... Kto mi wygiął miecz?!

Tydzień później:

– Teraz pochwę mam wygiętą...

Witam w majowych listach.

Znajdziecie tu rozwinięcie wątku „kobiety w RPG”, uwagi na temat podziałów w środowisku oraz słów kilka o przedstawieniu RPG w mediach. Na zakończenie wiadomość „z sieci” opublikowana z zachowaniem „oryginalnej” pisowni.

Postanowiłam ograniczyć komentarze „od redaktorskie”, gdyż ta rubryka należy do Was – Czytelników – i chcę Wam zapewnić jak najwięcej miejsca. Wszelkie pytania powtarzające się w listach skrupulatnie zbieram. W momencie, gdy będzie ich już odpowiednia liczba, zostaną zamieszczone odpowiedzi.

Zapraszam do lektury.

P.I.

Kobiety w RPG

Kochana Redakcjo!

Początek banalny... ale cóż... zawsze od czegoś trzeba zacząć. Piszę do Was po raz pierwszy, a chciałabym dodać coś od siebie w sprawie kobiet MG. Ja prowadzę od lat dwóch. Do tej pory były to WFRP, CP2020 oraz WFRP1940. Większość osób błędnie ocenia płęć piękną. U mnie nie ma czegoś takiego jak „babskie przygody”. Moim graczom nie jest łatwo. Moi gracze (całuski chłopaki!) wiedzą co to ból, pot, krew i łzy... Wiedzą, że aby przeżyć, muszą walczyć. Nie ma nic za darmo. Nic nie jest łatwe, żaden wybór nie jest prosty, wszędzie czyhają niebezpieczeństwa, nowi wrogowie, których jest coraz więcej i więcej... to nie są sesje dla wrażliwych graczy. Nie rozumiem dlaczego zaistniał pewien stereotyp: „każda kobieta prowadzi nudne babskie sesje”. Zauważyłam też, że początkujący gracze dążą do tzw. „nawalanki”. Doświadczeni BG wolą rozwiązywać trudne zagadki, intrygi knute przez MG za ich plecami... Jest to z pewnością o wiele ciekawsze niż ciągłe „urywanie głów”. (...)

Lilith

Ewolucja MiM-a przebiega wspaniale. Jest coraz więcej wartościowej treści. Artykuły są... koleśniskie. W sumie jest dobrze i aby tak dalej (...). Co do sprawy, którą poruszył Kazimir. Otóż uważam, że MG płci przeciwnej to nowe wrażenia na sesjach. Kobiety inaczej patrzą na świat, a zatem ten fantastyczny przedstawiony zostaje z innej perspektywy. „Jednym” słowem same możliwości.

Pozdrawiam „Magię i Miecza”

Netrym (ainat ajcatimi ogezcorm afle)

P.S. Bathut trzymaj się!

Podziały

Piszę w sprawie, która spędza mi sen z powiek. Dotyczy ona podziałów, jakie coraz częściej tworzą się w środowisku RPG. Starcia te przybierają coraz ostrzejszą formę. A to wilkołaki rzucają kalumnie na wampiry, innym razem elfy plużą na krasnoludy. Sądzę, że te sprzeczki są bezsensowne i niepotrzebne.

Jednakże w tym bezsensie dostrzegam isierkę nadziei. Zawsze, kiedy RPG jest oczerniane, gracze, MG i cała reszta stają po jednej stronie barykady. Znikają uprzedzenia rasowe i nienawiść związana z odmiennością charakterów. Szkoda, że zawsze tak nie jest.

Druga sprawa, jaką w tym liście chciałem poruszyć, dotyczy filmu „Wiedźmin”. Ci „jedynie słuszni” powinni się dobrze zastanowić, czy nie brakuje im którejś z klepek. Dywagacje na temat „Żebrowski to pajac i nie nadaje się do roli wiedźmina” są tak głupie, że aż śmieszne. Ludzie nie mogą zrozumieć faktu, iż pan Michał jest naprawdę niezłym aktorem. Oczywiście nie chcę pozbawiać „jedynie słusznych” prawa do własnego zdania, ale obelgi kierowane pod adresem twórców i aktorów występujących w „Wiedźminie” jest co najmniej nietaktowne, ba... grubiańskie. Takie jest moje stanowisko w tej sprawie.

Pozdrawiam wszystkich „jedynie słusznych”, jak i całą redakcję MiM-a.

Oskar Ok's

RPG w Mediach

Droga redakcjo!

Jestem 16-letnim MG oraz od niedawna graczem. MiM-a czytam od czerwca 1998 roku. Gram w Najlepszą Grę Fabularną Fantasy, czyli WFRP. Gram z kolegami z klasy. Otóż jeden z nich pewnego dnia przyniósł do szkoły artykuł z pewnej gazety i wręczył mi go bez słowa. Wiele już razy czytałem o artykułach oczerniających RPG jako wstęp do satanizmu czy inne powiązania z okultyzmem. Patrę na stopkę strony: „Gazeta Współczesna Tydzień, 9 lutego 2001”. Ciekawe co w tym takiego ciekawego? – pomyślałem. Tytuł artykułu: „Co się stało z Imperium?”. Od razu skojarzyłem sobie z (nie, nie z Gwiezdnymi Wojnami) ukochanym Warmłotkiem. Zaraz, zaraz. Gazeta Współczesna i WFRP? Coś mi tu nie gra. Zabrałem się do czytania. Gdy skończyłem, byłem podwójnie zaskoczony. Zaskoczenie moje wynikało z MiLEGO zaskoczenia, które to z kolei wynikało z treści artykułu. Artykuł opisywał bowiem typową grę fabularną, na podstawie Warhammera właśnie. Podtytuł artykułu brzmiał „Gracz RPG w czasie sesji ma szansę uciec z rzeczywistego świata i znaleźć się w innym, lepszym. Szkoda, że tylko na kilka godzin...”. Już znacie powód mojego zaskoczenia? Tyle słyszałem o artykułach oczerniających RPG, aż tu nagle zupełnie obiektywny

artykuł, opisujący po prostu rozgrywkę, co jakiś czas zdarzają się słowa mówiące o „ciekawym hobby”, „ucieczce w inny, LEPSZY świat”. Zdziwiła mnie jeszcze bardziej wypowiedź psychologa, Bożeny Zambrzyckiej, na temat RPG. Mówi ona o grach fabularnych zupełnie obiektywnie, że jest to dobry sposób na odprężenie się, i że istnieje niewielkie tylko ryzyko uzależnienia się od RPG.

Artykuł był naprawdę mile napisany. Opisywał RPG takim, jakim ono jest, a nie takim, jakim je widzą inni. Oczywiście można zauważyć trochę nieprofesjonalne podejście do problemu ze strony autorów – albo wymyślali oni część artykułu na podstawie nikłych wiadomości, albo gracze, z którymi rozmawiano, nie potrafili zbyt dobrze grać. Przynajmniej tak to wygląda. Nie twierdzę, że nie potrafili oni grać, ale zostali przedstawieni płasko i nieco niezgodnie z rzeczywistością.

Myślę, że to na razie wszystko, o czym chciałbym napisać. Nie będę pisał, że jesteście COOL, git i w ogóle (ups... już napisałem), bo i tak to już wiecie. Trzymajcie się kostek, i niech Ulryk będzie z Wami.

Szymon Sadowski

PS. Czy wiedzieliście, że „Gry fabularne rozwinęły się z gier strategicznych, opracowywanych na potrzeby szkolenia żołnierzy przed I wojną światową – pierwszą, *Kriegspiel*, opracował pruski oficer sztabowy von Reiswitz w 1824 roku”?

IRC RPG

(Została zachowana oryginalna pisownia poniższego listu.)

Czemu niereklamujecie swojego kanału?

(pisze bez ogonkuw bo, bo po naciśnięciu [alt]+[c] lub [e] wyskakujom gupie rzeczy)

Założe się, że polowa z 'MiMowiczuw' nie ma pojęcia o czymś takim. Szczelcie reklame na dwie strony:

#magai miecz – kanał dla GRACZY i MISTRZUW

Wiecie jak tam mało przebywa osub? ale zawsze, gdy znajdzie się tam dwie lub wiecej osub wywionuje się fajna rozmowa. A nawet minisesja (ktorej byłem MG)!

I jak już muwio o ircu to zmienie nazwy bootuw. Som zabardzo oblesne. Dajcie cos w stylu fantasy, w koncu to kanał o RPG. Np. @Thord, @DecardCein, @Fingolfin albo @Kainita, @Pradawny lub chociaż @MG.

Spujcie na to i pomyslcie:

„Czy tak nie wyglonda lepiej?”

Pozatym pismo jest super, a zwlaszcza dodatki dla tych co majom prenumerate (zrubcie cos takiego jak w Labiryntcie!).

Golab

(być może Gołęb?)

W imieniu Redakcji i swoim zapraszam wszystkich mających możliwość korzystania z Internetu do odwiedzenia strony <http://www.mag.com.pl/> gdzie w dziale Pisma pod hasłem Magia i Miecz znajdują się informacje na temat kanału IRC-owego #magai miecz oraz listy dyskusyjnej.

Na listę można się zapisać wysyłając pustą wiadomość na adres:

MagaiMiecz-subscribe@yahoo.com

A następnie wysyłając odpowiedź na przesłane potwierdzenie zapisania na listę. Uwaga, potwierdzenie jest wysyłane w języku angielskim.

W imieniu Redakcji

P.I.

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!

NAJCIEKAWSZY NPC

Nmm, trudno wybrać. Ostatnio prowadziłem Mroczne Wiek i pokazałem graczom nieco zbzikowanego staruszka, który szukał magicznych ziółek na cmentarzu przy świetle księżyca. Miała to być zupełnie epizodyczna postać. Ale gdy zainteresowali się nim, weszli w interakcję, a mnie wpadło do głowy, żeby zrobić ze staruszka ślepcę, który tylko dlatego nie przewraca się o wszystko, bo każdy kamień zna na pamięć, zaczęła się zabawa. Jeden z bohaterów udawał dziecko chcąc wziąć go na litość, ganiał go po lesie (dogonić nietrudno), próbował Dominować (brak gałek ocznych, a przez to kontaktu wzrokowego – powodzenia!). Zabawa była tak ciekawa, że staruszek urósł do rangi bardzo ważnej postaci. Wniosek? Z każdego BNa da się zrobić coś ciekawego.

Tomasz Andruszkiewicz

Mówiąc o najciekawszym Npcu, muszę opowiedzieć o Lucjanie. Lucjan był drugoplanową postacią w Zewie Cthulhu. Totalnym klapkiem, którego rzuca piękna dziewczyna. Następnie uwodzi ona graczy, a kłapek się mści, za pomocą świeżo nabytej wiedzy okultystycznej. Niestety... Historia Lucjana tak wzruszyła graczy, że tknięci męską solidarnością zaczęli mu pomagać i swatać go z inną, znaną im z wcześniejszego scenariusza, wspaniałą Npcką. Na swataniu zeszła cała przygoda. W następnej części chciałem go wreszcie zabić alergią, ale cała drużyna wyruszyła dzielnie do Amazonii, gdzie podobno znano antidotum. Myślałem, że się zastrzelę...

Miłosz Brzeziński

Kiedy postacie graczy wesoło podskakiwały na polnej drodze, podążając naprzód, z sobą tylko znanego powodu, nagle obok nich świsnęła strzała. Jej celem było drzewo, jej podróżnikiem niewielka karteczka. „Heja! Chodźcie za mną” podpisano Robin Hood. Gracze zdębieli. Wzrokiem przeszukiwali krzaki, szykowali broń, kiedy z lasu wypadła następna strzała. „Heja! Przecież mówię. Chodźcie za mną” znowu ten sam podpis. Chwile później z kniei wyszedł niewysoki facecik, w zielonym wdzianku, z piórkiem w kapeluszu. „Heja! Chodźcie za mną. O tutaj jest ścieżka. Mam dla was niespodziankę!” Nie wiem jak to się działo, ale każda drużyna, która spotkała RH szła za nim w las i tak samo wpadała w zasadzkę ścigającego ich możnowładcy, jakieś parędziesiąt metrów dalej.

Michał Marszałik

Oj, ciekawych BN-ów było sporo, cudzych i moich... Demon, który grał z drużynowym krasnoludem w rosyjską ruletkę różdżką ognistych kul. Królowa Papug. Kameleon z „Klasztoru Obrazów”. Maria z „Marii i bestii”. Alvin z obu części „Domu” – czy raczej to, co stworzył w swoim umyśle. Trudno się zdecydować, bo ludzie mają naprawdę wiele świetnych pomysłów.

Jerzy Rzymowski

KRAKONUS MAXIUMUS WCHÓD-ZACHÓDUS

Toread

P
A
N
O
R
A
M
A

Krakon 2001, odbywający się w dniach od 8 do 11 lutego, możemy już zaliczyć do historii. Po rozpakowaniu plecaków, wzięciu prysznic i wyspaniu się możemy więc na spokojnie postarać się podsumować krakowską imprezę.

A działo się sporo. Organizatorzy postanowili podnieść sobie poprzeczkę i zorganizowali aż pięć bloków programowych, w które to wchodziły spotkania tematyczne: tytułowy wschód-zachód, filmowy, tolkienowski, historyczny, naukowy, westernowy, „wiedźmiński”, podczas trwania których miało odbyć się aż 150 punktów programowych (w tym około 21 konkursów i 7 LARPów!). Trzeba też powiedzieć, że mimo tak bogatego programu, ułożenie tematyczne pozwalało wybrać każdemu tematy go interesujące, tak aby nie biegał z obłędem w oczach, zastanawiając się na które z 3 odbywających się właśnie spotkań ma zamiar się udać. Zależą tak bogatej oferty był brak zauważalnych dziur programowych, które pojawiły się z powodu absencji niektórych prelegentów. Dodatkowym pomysłem, który wart jest przemyślenia dla innych organizatorów konwentów, były niezapomniane Konwentoturynie Krzysztofa „Funia” Świątko, zapewniające rozrywkę uczestnikom, chcącym dać trochę spokoju swoim przegrzanym od nadmiaru zdobytej wiedzy umysłom, a oparte na prostej formule popularnych teleturniejów. Dało się zauważyć usprawnioną i polepszoną jakość obsługi technicznej konwentu. Co prawda znowu przy akredytacji ustawiła się całkiem spora kolejka, jednakowoż jest to chyba problem nie do rozwiązania przy każdym większym konwencie. Krakon nie rozczarował również poziomem identyfikatorów i informatora.

Cóż więc działo się ciekawego na Krakonie? Imprezę zapoczątkował Tomasz Majkowski, gromadząc wokół siebie zaskakująco dużą liczbę uczestników jak na rozpoczęcie konwentu. Potem inauguracyjną prelekcję mieli Joanna Tadeusiewicz i Maciej Szaleniec (co staje się powoli jedną z nowych, świeżych tradycji Krakonu) – tym razem jako temat obrali sobie leki. Oczywiście nie mogło się obyć bez



małych problemów ze sprzętem. Pojawili się również trekkerzy, przygotowując spotkania o swoim ulubionym serialu. Niestety, nie wypaliła niespodzianka, czyli bezpośrednia transmisja z planu „Wiedźmina” – z powodów niezależnych od organizatorów. Oczywiście pojawiła się cała plejada polskiego fandumu, wygłaszając prelekcje zawierające się w temacie konwentu, czyli „Wschód – Zachód”. To co powinno cieszyć każdego roleplayowca, to uczciwa promocja nowych systemów, które ukazały się ostatnio. Bloki dotyczące LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW (w tym niezapomniane pokazy sztuk walki), DEADLANDSÓW czy FADING SUNS były na naprawdę wysokim poziomie i zachęcały do kupna danej gry. Tak trzymać! Można było również zobaczyć Andrzeja Sapkowskiego nie mówiącego o wiedźminie. Dobrym pomysłem było również zorganizowanie pokazów walk rycerskich.

Po pochwałach trzeba przejść do rzeczy mniej przyjemnych. Pierwszą z nich była słaba reklama Krakonu – co prawda, po części wynikało to z zaniedbania pism, jednak należy patrzeć ze strony bezpośrednio zainteresowanych, czyli uczestników. Drugi zarzut dotyczy właśnie nich. Doszło do smutnych przypadków prób handlu pirackimi płytami, organizatorzy znajdowali pozostawione same sobie koktajle Mołotowa (??? – przyp. red.) itp. Na szczęście do żadnych poważniejszych ekscesów nie doszło.

Jak więc podsumować Krakon 2001? Tradycyjnie już jako pełny sukces. Krakowskiemu konwentowi rokrocznie udaje się zgromadzić całą śmietankę fandumu i zapewnić rozrywkę tysiącom osób.

tegoroczny koordynator: Tomasz Z. Majkowski
nagrody Krakonu:

- Fantom – Jacka Dukaja
- Golem – Ignacy Trzewiczek
- Quentin – „Krzyk Kamienia”

tytuł: **KODEKS BUSHIDO – Przygoda o honorze i powinności**
 autorzy: **Ree Soesbee, Rob Vaux, John Wick, Patrick Kapera**
 wydawca: **AEG**
 wydawca edycji polskiej: **Tori**
 tłumaczenie: **Andrzej Błoch**

Tak to już w życiu bywa – cyklu wydawniczego nie przeskoczysz. Kiedy Wy czytaliście prevkę **Bushido** w MiMie, sam dodatek był już na rynku. Tak czy owak – być może niektórzy z Was jeszcze go nie mają i dla nich właśnie piszemy co sądzymy o całym tym zamieszaniu.

Po pierwsze **Bushido** jest dodatkiem dziwnym na naszym rynku, ze względu na swoją objętość. 48 stron, bez koloru (tylko okładka), to naprawdę cieniutka. Sprawdźcie sobie na jakiejś grubszej książce. Właściwie wygląda to trochę jak większa **Groszowa Powieść** do **DEADLANDS**, cała jest jednak dość skomplikowaną przygodą, czy rzecz powinienem wręcz kampanią. Spory nacisk położony jest tu na komplikację fabuły. Innymi słowy jest to ten typ scenariusza, który raczej trudno jest wymyślić siedząc w domu. Pracuje nad nim kilka osób, przez dłuższy czas i dzięki temu otrzymać po prostu musimy dzieło niepośledniej jakości. Takie osoby jak **Ree Soesbee** czy **John Wick** nie dają nam szans na średnią zabawę. Tak też jest w **Bushido**. Zabawa jest intrygująca, a rozwiązania na miarę tak inteligentnego systemu, jakim jest **LEGENDA...**

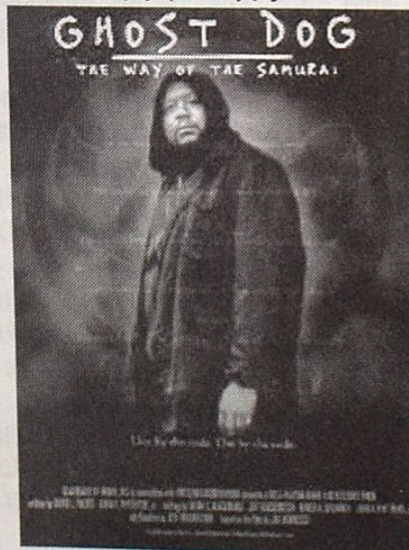
Jeśli chodzi o wydanie – zsyte jest dwoma zszywaczami, jak zwykły większy zeszyt. Nie da się ukryć, że ujmuje to nieco atrakcyjności wizualnej dodatku, ale da się przyzwyczaić. Na rzecz podręcznika przemawia jego układ, a przede wszystkim wygodne śródtytuły. Wystarczy przewracać strony i śródtytuły eleganc-

OCENA
Wykonanie: 67...%
Zawartość: 87...%

ko informują nas o przebiegu scenariusza. Nawet nie trzeba specjalnie robić notatek. Na wewnętrznych stronach okładki nakreślono co ważniejsze mapy lokacji występujących w scenariuszu, a na przedostatniej stronie rysunki twarzy najważniejszych NPCów. Dodatkowo jest też zapowiedź Drogi Modliszki i umiejętność *żeglarsko*. Za swoją cenę jest to dobry dodatek. Sporo patentów, na parę długich sesji gry. Sądzę, że powinniście uderzać.

GHOSH DOG: DROGA SAMURAJA

W swoim czasie pisaliśmy już o firmie *Guardians of Order*, specjalizującej się w grach opartych na filmach anime (**TENCHI MUYO!** czy **BIG EYES, SMALL MOUTH**). Tym jednak razem *GoO* wzięło na tapetę film **Jima Jarmuscha „Ghost Dog: Droga samuraja”**. Obraz opowiada o dziwnym zabójcy pracującym na zlecenie mafii, zafascynowanym filozofią japońskich samurajów (konkretnie



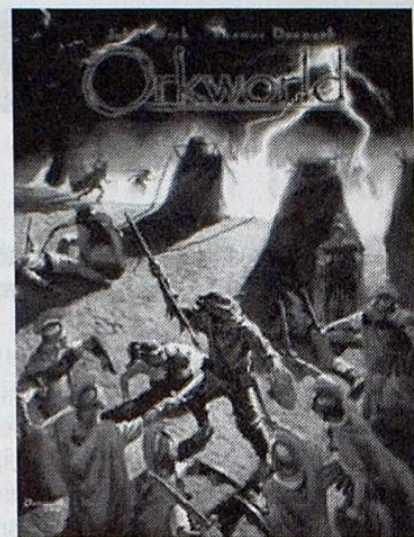
dziełem osiemnastowiecznego wojownika „Hagakure: Droga samuraja”). System zaś, który *GoO* oparło na swoim „Tri-Stat System”, pozwala graczom wcielić się w **Ghost Doga** lub stworzyć własnych zabójców. Co niewątpliwie budzi obawy, iż gra sprowadzi się do chodzenia od miejsca do miejsca i zabijania różnych przeciwników.

Gra **GHOSH DOG** – z piękną, filmową okładką – jest dość niezwykła na rynku RPG, a to dlatego, że przeznaczono ją dla Mistrza Gry i tylko jednego gracza! Cóż, wszak dziś ludzie mają coraz mniej czasu na rozrywkę, ciężko pracują lub uczą się i spotkanie się w kilka osób nastręcza trudności. Takie podejście jest niewątpliwie ciekawe...

Podręcznik tradycyjnie zawiera wyjaśnienie systemu **Tri-Stat** oraz streszczenie fabuły, a także krótki opis miejsc i bohaterów pojawiających się w filmie. Ciekawym dodatkiem okazuje się niewielkie wprowadzenie w świat mafii w Ameryce. Szczególnie, że przyda się nie tylko w tej grze!

Gierkę naspisali **David L. Pulver** i **John R. Phythyon, Jr.**





Johna Wicka mieliśmy już okazję poznać z najlepszej strony – L5K. A za wielką wodą autor ten wydał zapowiadany od dawna ORKWORLD, specjalnie dla którego założył firmę *Wicked Press*.

Podręcznik liczący 304 czarno-białe strony pozwala nam przenieść się w wykreślony świat orków. Orków, którzy uważają, oczywiście, że ludzie są głupi. Niemniej John Wick postanowił właśnie tej katowanej i niedocenianej rasie poświęcić cały system! Cóż, orki zawsze były Tymi Złymi. Teraz jednak wszystko się zmienia!

Podręcznik rozpoczyna opowieść wprowadzającą w świat orków. Napisana jest z punktu widzenia człowieka, który służy w siłach pilnujących podbite orki. Jak łatwo się domyślić, człowiek ów z czasem zrozumie niezwykłą kulturę orków. Potem mamy cały rozdział poświęcony właśnie kulturze orków. Roi się tu od szczegółów. Wick opisuje chyba wszystko, co gracze mogliby sobie zamarzyć. I sprawia, że orki ożywają... Stają się prawdziwymi, żywymi istotami, nie jakimiś tam mieszkańcami. Zawdzięczamy to niewątpliwie liczbie niesamowitych szczegółów i szczegółików, jakie Wick wcisnął do gry. Nie mówiąc o orkowym języku, brzmiącym tak, jak tylko może brzmieć orkowa mowa (*dowmga, thraka* czy *thwak?*).

Drugi rozdział przybliżył nam świat gry. Jest więc trochę o mitologii orków, kilka opowieści o ich ulubionym bogu – Puggu, opisanie panteonu czterech bogów, w tym Keethdowmga – matce, która urodziła pozostałych trzech. Powinno wystarczyć na początek.

Potem mamy rozdział dotyczący mechaniki. Dość niezwykły, bowiem Wick zapragnął, by mechanika była opcjonalna. Innymi słowy, ORKWORLD można potraktować jak *setting* do jakiejś gry, a nie samodzielny system. Czyżby ukłon w stronę D20? Raczej nie, bowiem Wick już nieraz wypowiedział się z niechęcią na temat D&D.

Niemniej mechanika jest prosta. Gracze z punktów tworzą swych *thraka* (czyli wojowników) oraz swą siedzibę. Wspólnie podejmują decyzję, jak ich „gospodarstwo” będzie wyglądało i na co wydać punkty oraz ile ich zachować, by każdy *thraka* był w stanie przeżyć. Mechanika, oparta na k6, to typowy system z cyklu „umiejętność + cecha”. Nieco bardziej złożony dzięki różnym zabiegom, do tego jednak się sprowadzający. Same współczynniki również są opcjonalne. A nie ma nawet listy umiejętności, co samo w sobie jest już ciekawe. Wick proponuje tylko kilka przykładów: *nie widzisz mnie* (krycie), *podnoszenie dużych rzeczy* albo *dobrze jeżdżenie*.

Ciekawy jest również system nagradzania bohaterów doświadczeniem. Nie ma tak naprawdę PDeków, a są *fana points*. „Fana” w języku orków oznacza wiele rzeczy – począwszy od złej sławy, a skończywszy na chwale! Za punkty fana gracze mogą, jak zwykle, kupić cechy czy umiejętności. Nie dostają oni ich jednak ot tak. Każda siedziba ma *tala* (barda, w którego wciela się gracz lub który jest BNem), który rozegraną przygodę musi przerobić na opowieść. Opowiadając o czynie godnym sławy i chwały, *tala* rzuca swym *zhoosha*, a uzyskany przez niego sukces określa liczbę uzyskanych przez gracza punktów *fana*. Mogą się jednak w tej sytuacji pojawić kłopoty...

Wick nie zapomniał również o magii – orków i elfów. Pierwsza oparta jest na legendach i mitach. Okazuje się, że orki widzą magię w każdym aspekcie życia. Włócznie użyta przez dzielnego wojownika do pokonania armii wroga zyskuje cechy magiczne – co niewątpliwie pachnie ED. Nie ma tu żadnych ksiąg itp. No a magia elfów jest typową dla systemów fantasy.

W podręczniku jest jeszcze najmniej ciekawy rozdział, opisujący świat – Ghurtha. Wick opisał wiele miejsc, w których mogą toczyć się przygody. Starał się uczynić go możliwie najbardziej otwartym, przez co nie ma konkretnych lokacji. Są również opisane inne rasy zamieszkujące Ghurtha (ludzie, krasnoludy, elfy, trolle i co tam sobie zażyczysz). Ten miks nie smakuje jednak najlepiej.

Całość jest niewątpliwie ciekawa i godna polecenia osobom szukającym interesującego *settingu*. Kultura orków jest tu naprawdę świetnie opisana, ale samo to nie tworzy gry. Niestety...

Oglądając podręcznik nie można nie zwrócić uwagi na ilustracje Thomasa Denmarka, zwłaszcza na tę, która znajduje się na okładce. Facet jest naprawdę niezły.

JASKINIE i POTWORY,

czyli refleksje po filmie Dungeons and Dragons

Ale było czekania!!! No i dobrze, bo czekanie, to połowa przyjemności. W tym przypadku, to pewnie z 70%... Nie uprzedzajmy jednak faktów. Niestety – chciałbym pisać tu recenzję, ale jeszcze za wcześnie. Nie ma tłumaczenia, a może dubbing... Tak więc będzie to tylko refleksja po wersji anglojęzycznej, czyli oryginalnej (jak kto woli).

Film miał być hitem! Tak właśnie wspólnie krzykliwi wszyscy ci, którzy zapomnieli, że generalnie rzecz biorąc RPG nie ma szczęścia do ekranizacji. Czego by nie wspomnieć – średniackie i w dół. A tymczasem *Dungeons And Dragons*, film nowej dekady, zwabił miał nowych manioli do całej kupy zabawek, gier i RPGów, które udało się wyprodukować amerykańskim zbijaczom kasy.



Przejdźmy do konkretów.

Po pierwsze, scenografia. Uniwersum świata *DnD the Movie* nie jest może tak obszerny, jak kosmos świata *Gwiezdných Wojen*, ale jest już całkiem niezłe. Spodziewałby się człowiek bitew na wielkich, otwartych przestrzeniach, gór, mórz... To se człowiek poczeka na *Władcę Pierścieni*. W *DnD* większość akcji dzieje się w pomieszczeniach, na polanach, w podziemiach – klimat oldschoolowego RPG zachowany. Na szczęście – faktycznie – pomieszczenia są klimatyczne, choć cudów się nie spodziewajcie. Znow – niestety – *Gwiezdne Wojny* wypadają znacznie lepiej. Doskonałym miejscem do porównania tych dwu filmów jest sala zebrań Wielkich Główn Państwa. Amidala w *Gwiezdných Wojnach* – i tu jej odpowiedniczka. *DnD* wypada cienko, a księżniczka krzycząca głosem jeszcze bardziej plastikowym, niż biust Barbie: „Wszyscy ludzie zasługują na to, żeby być wolni i równi”, to pomyłka sezonu. Do scenariusza zresztą za chwilę. Teraz jeszcze słów kilka o smokach – istotnym elemencie całego widowiska. Regres od czasów *Parku Jurańskiego* jest potężny. Dobrze, że smoków nie ma za wiele, choć wystarczy to, co jest, żeby domyśleć się, iż animatorzy się nie napracowali. Jednakże – nie jest źle – scenografia i muzyka to bezdyskusyjnie najlepsze elementy filmu. Na 4 spokojnie, a u niektórych, łaskawszych profesorów, nawet pewnie lepiej.

Pozwolę sobie teraz powiedzieć kilka ciepłych, żółnierskich słów o scenariuszu.

T R A G E D I A!... Przepraszam, już się hamuję. Scenariusz zawałił cały film, który mógł być nawet niezły. To, co się w nim dzieje, przekracza wszystko! Różnicie pomysłów z innych filmów jest tak potworne, że aż strach się nie bać. Scena po scenie – wszystko już gdzieś było. *Gwiezdne Wojny* przodują: scena w kongresie (*Mroczne Widmo*), zabijanie smoka opuszczaną kratą (*Powrót Jedi*), walka z kościotrupem o jego własność (Conan w opowiadaniu i filmie)... Można długo. To po pierwsze.

Po drugie, dialogi. Płacz i zgrzytanie zębów, krzyk dziewczyn, gwizdki policjantów nie oddadzą tego, co się tam dzieje. Nasz ulubiony pseudoafroamerykański aktor, który ostatnio wstąpił się takimi rolami jak ta, która miała w scenariuszu najbardziej znaczące dla kina pytanie: „Misa people gonna die?”, czy w „Scary Movie”, znow zachwyca swoim debilizmem i osobowością chłopca w wieku lat pięciu. To nic, że tym razem jest kenderem. Zachowuje się tak, że jedynym zawodem, jaki bym mu zaproponował, jest „pocztowy, stacjonarny nawilżacz znaczków i kopert” – stacjonarny, bo ma łeb w kleszczach, żeby nie nadwierać umysłu „zagadką”, w którą stronę ma lizać. Jego dowcipy, gra aktorska... szkoda słów.

Jeśli spodziewacie się, że zaskoczą was świetne, trzymające w napięciu sceny... Nie macie racji do końca. Pierwsze wycie zaczyna się w jakiś kwadrans po rozpoczęciu filmu. Ledwo znamy postacie z widzenia, a scenariusz już nam każe współczuć i płakać. Całe audytorium, z którym oglądałem film, gruchnęło śmiechem. Cała reszta jest już zupełnie dziwna. Najdziwniejsze są motywacje bohaterów... Zupełnie nie wiemy czasem dlaczego coś robią. Chyba tylko dlatego, że mają to w scenariuszu.

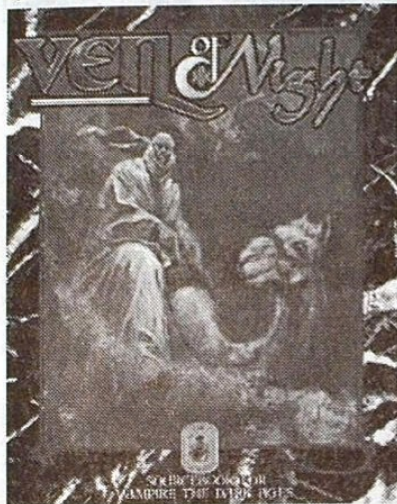
Po co Wam to wszystko piszę? Żebyście się źlestawili. Jak się tak ostro źle ustawicie, to będziecie mile zaskoczeni. Może się uda. Bo inaczej wyjdziecie z kina tak zawiedzeni, jak ja.

Milosz



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

White Wolf wydał dodatek do WAMPIRA: MROczne WIEKI, zatytułowany *Veil of Night*, który pozwala zagrać wampirem świata islamu. W dodatku tym znaleźć można opis średniowiecznych krajów muzułmańskich oraz informacje na temat żyjących tam klanów.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Dyrektor *Darcsyde Productions*, Liam Routt (zaangażowany w produkcje CTHULHU, PENDRAGONA, ELRIC!a i NEPHILIMa) ogłosił, że pierwsza książka z serii ELRIC! – produkowana na licencji *Chaosium* – będzie bazowała na serii *Corum*, znanego pisarza fantasy Michaela Moorcocka. Cykl ten jest częścią większej całości znanej pod nazwą *Wieczny Wojownik*. Gra o tym samym tytule, będzie osadzona właśnie w tym świecie Pięciu Wymiarów. *Corum* – w odróżnieniu od innych wiecznych wojowników w Trylogii Miecz – unika swego przeznaczenia i udaje mu się zakończyć swoją przygodę w miarę szczęśliwie. Jego patronem, inaczej niż w ELRIC!u – są bogowie prawa. Oczywiście Moorcock napisał więcej o nim, niż wspomniana już wcześniej trylogia, niestety w Polsce dostępne są tylko te trzy tomy.

„Podręcznik będzie opisywał główne rasy, geografie, magię i historię świata *Coruma*, zawierać też będzie pierwszą mapę świata, jaka została zrobiona. Znajdziemy w nim również opis tworzenia postaci, jak i sposób na konwertowanie istniejących bohaterów ze

świata Elryka. Trzy umieszczone na końcu scenariusze wprowadzają was w główne aspekty nowej gry” – mówi Liam.

Grę przez ponad pięć lat tworzył freelancer Geoff Gillian (CTHULHU, PENDRAGON, ELRIC!), okładkę zaprojektował Jon Foster (*Player Handbook* do 3 edycji D&D). Wzbudziła ona spore zainteresowanie w zeszłym roku na Convulsion i Gencon w Anglii.

Zaletą książki jest coś, co Liam nazywa „domyślnym tłem” dla *Nhadragh* – rasy, o której Moorcock mówi bardzo mało w swoich książkach. „W tym przypadku poszliśmy dalej niż książki. Mamy masę niezwykle pomysłów o *Nhadragh*, porzucanych po podręczniku, które spowodują, że gra da niesamowite okazje do role-playingu i pchanego gniewem fantasy. Opisujemy rzeczywistość tych książek z dużym zaangażowaniem i mamy nadzieję, że gra zapewni graczom o wiele więcej” – opisuje Liam.

„Nasz produkt jest odlotowy. Wysoka jakość zarówno tekstu, jak i ilustracji, świetnie prezentuje się na półce, dzięki wyrwającej z trampek okładce; to, co zrobiliśmy, przerosło moje najśmielsze oczekiwania. Nie można było lepiej zrobić pierwszej gry do ELRIC!a” – powiedział rozentuzjuszowany szef *Darcsyde*.

Aktualnie podstawka jest w finalnej fazie produkcji, zapowiada się bombowo, a co dostaniemy do rąk? Opowiemy wam od razu jak położymy na niej swoje łapki.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

W maju znów posucha jeśli chodzi o filmy fantastyczne w polskich kinach. Warto jednak zwrócić uwagę na kilka tytułów – „Traffic” Stephena Soderbergha z Michaellem Douglasem i Cathrine Zeta-Jones, „Chocolat” Lasse Hallstroma z Johnnym Deep i Juliete Binoche (oba zgarnęły po kilka nominacji

do Oscara w tym za najlepszy film), ponowne wejście do kin nieśmiertelnego przeboju Disneya „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Powstają kolejne gry i dodatki oparte na mechanice d20. *Atlas Games* wydało *Tide of Years*, *Green Ronin* – *Madness in Freeport* (przygoda grozy), *Otherworld Creations* – *Into the Darkness* (druga część kampanii). *Monkey God Enterprises* planuje wydanie pierwszej z serii przygód fantasy *Caravan of Hope*, *Arthaus Inc.* zaś planuje „zdedwudziestkować” *Ravenloft*. A panowie od *Knights at the Dinner Table* robią oficjalny dodatek z logiem D&D.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Na Dzień Dziecka zaplanowano sporą atrakcję dla dzieciaków (i nie



tylko?) zafascynowanych tymi dziwnym żółtymi stworkami – premierę filmu „*Pokemon 2000 – uwierz w swoją siłę*”. Cóż, interes się kręci.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Źle się dzieje w linii GEMINI firmy *Cell Entertainment*. Gracze na całym świecie nie mogą namierzyć dwóch najnowszych dodatków do tego systemu – *Magii* i *Kościół*. Co więcej, dwa tygodnie temu *Pegasus* – niemiecki wydawca i dystrybutor RPG – ogłosił, że *Cell* poinformowało go o zamknięciu linii produkcyjnej GEMINI. *The Dark*

12 marca zmarł Robert Ludlum, znany autor powieści sensacyjnych. Miał 74 lata.

Arts i The Church nie zostaną opublikowane, a cała seria jest już „out of print”. *Cell* ani nie potwierdziło, ani nie zaprzeczyło powyższym informacjom. Także ich strona internetowa (<http://www.cellentertainment.se>) nie zawiera żadnych informacji na powyższy temat. Pozostaje nadzieja, że są to tylko plotki.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Reżyserem filmu fabularnego o przygodach Kajka i Kokosza – na podstawie znakomitego komiksu Janusza Christy „Dzień Śmiechały” – będzie Olaf Lubaszenko (wielki fan tego komiksu). Więcej o tym filmie w poprzednim MIMie.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Ang Lee, reżyser wyróżnionego dziesięcioma nominacjami do

Oscara filmu „Przyczajony tygrys, ukryty smok”, planuje nakręcić prequel tego filmu. Miałyby tam zostać pokazane wcześniejsze dzieje dwojga głównych bohaterów. A na razie Lee jest zajęty ekranizacją komiksu o Hulku.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

14 marca zakończyły się zdjęcia do „Wiedźmina” – po blisko 170 dniach zdjęciowych. Premiera filmu zaplanowana jest na przełom sierpnia i września. A prace nad erpegową wersją wciąż trwają!

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Nowy kwartalnik „Kwarta”, który miał się ukazać w kwietniu, znacznie wychodzić dopiero latem. Będzie to pismo poświęcone głównie DZIKIM POLOM, ale również 7TH SEA i SZERMIERZOWI. Wydawcą

jest Wydawnictwo Portal, a redaktorem naczelnym Michał Mochocki.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Powstanie sequel „Spawna”. Będzie mroczniejszy i brutalniejszy od pierwszej części. I to wszystko co na razie wiadomo...

SFX READER AWARDS 2000

Po raz kolejny zostały przyznane nagrody czytelników najpopularniejszego na świecie magazynu poświęconego fantastyce – brytyjskiego SFX. Oto zwycięzcy w ważniejszych kategoriach (w nawiasach ile procent czytelników głosowało na zwycięzcę):

- Najlepszy film: „X-Men” (33,5%)
- Najgorszy film: „Bitwa o Ziemię” (20,5%)
- Najlepszy aktor: Hugh Jackman – Wolverine z „X-Men” (31,8%)
- Najlepsza aktorka: Anna Paquin – Rogue z „X-Men” (23,5%)
- Najlepszy serial: „Buffy, postrach wampirów” (34,7%)
- Najgorszy serial: „Andromeda” (21,5%)
- Najlepszy aktor TV: James Marsters – Spike z „Buffy” (20%)
- Najlepsza aktorka TV: Alyson Hannigan – Willow z „Buffy” (26,2%)
- Najlepsza powieść: Iain M. Banks – „Look to Windward” (18,5%)
- Najlepszy autor: Terry Pratchett (23,7%)
- Najlepszy komiks: „Uncanny X-Men” (12%)
- Najlepsza gra komputerowa/video: „Spider-Man” (10%)
- Największa żenada: Channel 4
- Najseksowniejsza kobieta fantastyki: Sarah Michelle Gellar – Buffy (20,8%)
- Najseksowniejszy facet fantastyki: David Boreanaz – Angel z seriali „Buffy” i „Angel” (27%)

„Buffy” – serial, który przez ostatnie lata zgarniał pulę w znacznej części kategorii również i w tym roku utrzymał się na pierwszym miejscu, chociaż po raz pierwszy został poważnie zagrożony przez „Farscape”, znany u nas jako „Ucieczka w kosmos” wyświetlana na ś.p. Wizji 1. Za największą żenadę 2000 roku uznano sposób, w jaki brytyjski Channel 4 traktuje seriale fantastyczne (wycinanie sporych fragmentów odcinków, dziwaczne pory nadawania, zdejmowanie w trakcie sezonu) – jak widać pod pewnymi względami niewiele różni nas od Zachodu.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Stało się to, co miało się stać. Firma *Sabertooth* ogłosiła, iż opublikuje karciankę WARHAMMER 40 000. Oczywiście na licencji *Games Workshop*. *Sabertooth Games* prowadzi weteran rynku, Bob Watts, który pracował już w takich firmach jak *Ral Partha* czy *Target/Heartbreaker*. Tak skomentował on całość operacji: „WH40000 to jeden z najpopularniejszych produktów w świecie gier. Na rosnącą popularność niewątpliwym wpływ miały tło świata i niesamowite ilustracje. A gra karciana uchwyci podniecający nastrój WH40000 i z pewnością przysporzy uniwersum nowych fanów”.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Jak już pisaliśmy, *Pinnacle Entertainment Group* (wydawca m.in. DL) był przez pewien czas częścią firmy *Cybergames.com*. W końcu jednak PEG wyrwał się z okowów technokracji i wreszcie powrócił do „życia”. Zmiana własności wpłynęła oczywiście na produkcję, nie obyło się bez cięć i zmian planów. Ostatnio jednak Shane Hensley (założyciel, najważniejszy

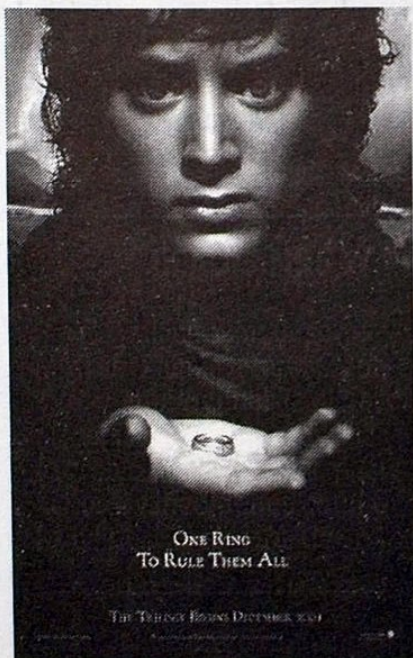
DEADLANDS W POLSKIM INTERNECIE

Wszystkich zainteresowanych polską edycją gry „Deadlands – Martwe Ziemie” zapraszamy do odwiedzenia polskojęzycznej strony <http://republika.pl/deadmanwalking/index.htm>. Można też już zapisać się na listę dyskusyjną poświęconą DEADLANDS – aby to zrobić, należy wysłać pusty mail na adres martweziemie-subscribe@yahoo.com. Ostatnia rzecz, którą proponujemy to kanał poświęcony Martwym Ziomom #deadlands-pl.

twórca i animator PEGa) ruszył firmę ostro z kopyta. Z ciekawszych rzeczy, na stronie www.pinnacle-le.com pojawiły się plotki, spostrzeżenia i wiadomości dotyczące powstawania DEADLANDS D20 (www.peginc.com/WeirdWest-DeadlandsD20/MakingofDL-D20.htm). PEG wraz z firmą *Headfirst* rozpoczął również prace nad komputerową wersją D20. Ponadto *Pinnacle* uruchomił również nową linię, tym razem dotyczącą II wojny światowej – oczywiście w swym typowym stylu (zombi-naziści i inne takie).

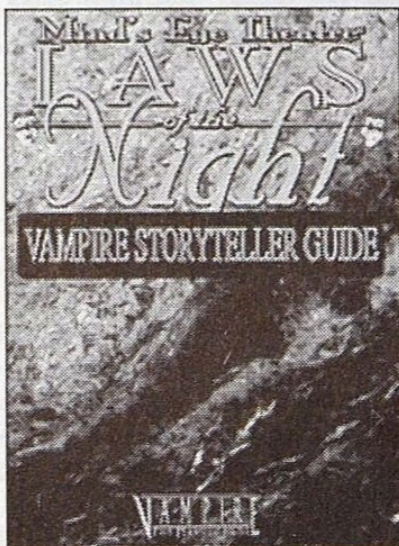
Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Tolkieniści (i nie tylko) nie mogą się już chyba doczekać na premierę pierwszej części „Władcy Pierścienia” (w USA 19 grudnia, u nas 26 grudnia lub tuż po Nowym Roku). Od stycznia mogą jednak oglądać pierwszy oficjalny trailer, a na początku marca zobaczą jak wyglądać będzie plakat filmu. I wy możecie go zobaczyć. O tutaj:



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

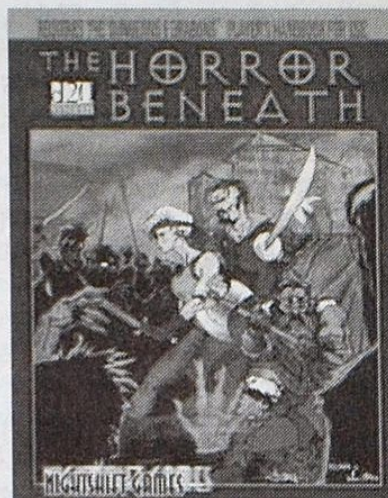
Z nowych ciekawych podręczników na rynku zachodnim warto polecić: **Vampire Storyteller Companion**, zawierający nowe ścieżki



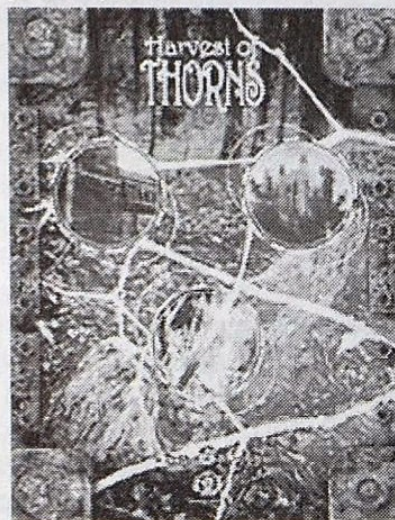
thaumaturgii oraz informacje dla miłośników LARPów, a także – jak zwykle – baaardzo dużo różnych porad; **GURPS Low-Tech**,



czyli podręcznik ułatwiający tworzenie kampanii w czasach przed pojawieniem się prochu i prasy drukarskiej; **The Horror Beneath**, przygodę do D20 dla 4-6 postaci na 3-5 poziomach, dotyczącą odciętej od świata wioski Scarborough;



Harvest Of Thorns – suplement do TRIBE 8, opowiadający o intrygach i spiskach.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

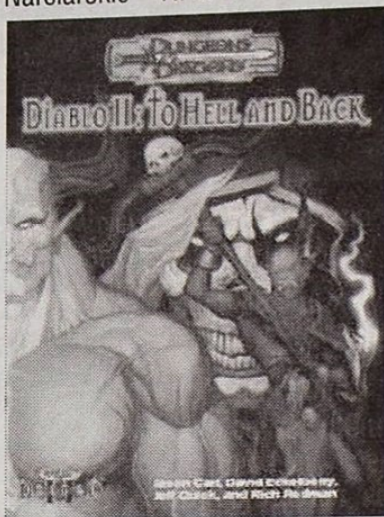
Wizards of the Coast planuje wydanie podręcznika pozwalającego zagrać sesję w świecie znanego

Korzystając z okazji podajemy Top Ten sprzedaży podręczników w internetowym sklepie „Dragonsroll”:

1. D&D Monster Manual;
2. D&D Player's Handbook;
3. D&D DM's Guide;
4. Magic: Invasion Booster;
5. Werewolf Revised Ltd;
6. Sword And Fist;
7. Greyhawk Gazetteer;
8. Dungeon Master's Screen;
9. Magic: Classic Booster;
10. 7th Sea Broadides.

Jak widać znów – niczym za dawnych dobrych lat – znów rządzi D&D i TSR... o, przepraszam, *WotC*.

przeboju komputerowego – **Diablo**. Z tytułowany on będzie **Diablo II – to Hell and Back**. Z kolei *Guardians of Order* planują wydanie gry EL-HAZARD opartej na serii anime. RPG na podstawie gry komputerowej, mangi... ciekawe, kiedy można będzie się spodziewać „Skoki Narciarskie – RPG”?



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Coś dla kolekcjonerów dziwnych RPG. *Hex Games* planuje wydać system „QAGS” (QUICK ASS GAMES SYSTEM) zawierający bardzo prostą mechanikę. Zamiast Pdeków mają tu być przyznawane cukierki (czyżby inspiracja Candymanem?) – będzie dylemat rozwinąć postać czy zjeść słodkości. 64 stronicowy podręcznik ma kosztować 5,99 \$.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Steve Jackson Games budzą podziw w wytrzymałości z jaką GUR-

Z OSTATNIEJ CHWILI:

właśnie przyznano słynne „Złote Maliny” – nagrody dla twórców najgorszych filmów roku. W siedmiu z dziewięciu kategorii zwyciężyła „Bitwa o Ziemie” – film s-f z Johnem Travoltą oparty na powieści R. Hubbarda (m.in. w kategorii najgorszego aktora – J. Travolta, najgorzej zapowiadająca się aktorka – jego żona, Kelly Preston i najgorszy reżyser – R. Christian).

PSują kolejne systemy RPG. Tym razem wzięli się za **DEADLANDS** i wydadzą **GURPS: Deadlands**. Niestety, datę premiery już kilkakrotnie przesunięto.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Od lutego trwają zdjęcia do aktorskiej wersji przygód jednego z najbardziej znanych psów świata – Scooby-Doo. W rolach głównych zobaczymy Mathew Lillarda (Shaggy), Linde Cardellini (Velma), Sarah Michelle Gellar (Daphne) i Freddy Prinze Jr. (Fred). Reżyseruje Raja Gosnell. Premiera – dopiero w drugiej połowie przyszłego roku.



Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Na początku marca rozpoczęła się w USA emisja serialu „Samotni strzelcy”, będącego odpryskiem tak przez wszystkich lubianej serii „Z archiwum X”. Tytułowi Samotni Strzelcy (Bruce Harwood, Tom



Braidwood i Dean Haglund) kilkakrotnie pomagali dzielnyemu agentom FBI w rozwiązywaniu zagadek, a nawet ratowali im życie. Serial nie jest tak mroczny i tajemniczy jak „X-Files”, nakręcony został w tonie komediowym. W kilku odcinkach pojawia się Mulder i Scully.

Wiwat maj, 3 maj, i fakt, że...

Mamy także dobrą wiadomość dla miłośników serialu „Babylon 5”. Jego twórca, J.M. Straczynski, ogłosił, że Sci-Fi Channel – który przejął prawa do emisji wszystkich filmów B5 – „da zielone światło” dla produkcji nowego serialu. Najpierw powstanie jednak dwugodzinny film telewizyjny pt. „Babylon 5: The Legend of the Rangers”, wprowadzający w całą historię. Szczegóły fabuły nie są jeszcze znane – wiadomo tylko, że historia skupiać ma się na Zwiadowcach i działaniach przez nich podejmowanych w celu zaprowadzeniu porządku po wojnie z Cieniami.

Panoramę przygotowali:
Toread, Puszon, M. Milach,
Miłosz i JeRzy

Wyjaśnienie

Autorem zdjęć z Imladrisu zamieszczonych w Panoramie, w MiM-ie 3/01 był Marcin „Seji” Segit. Za niedopatrzenie przepraszamy.

„Jestem autorem nazwy: gra fabularna”

WYWIAD Z JACKIEM CIESIELSKIM

MiM: Z ankiet przeprowadzonych przez niektóre pisma z branży RPG wynika, że około 30% graczy dowiedziało się o grach fabularnych z pańskich artykułów w magazynie „Razem”. Można powiedzieć, że był Pan prekursorem gier fabularnych w Polsce. Skąd wziął się pomysł przybliżenia tego rodzaju gier Polakom?

Jacek Ciesielski: W odróżnieniu od wielu osób, które dziś zajmują się grami fabularnymi i tylko nimi, interesowałem się przede wszystkim innymi grami, a grami fabularnymi przy okazji. Pomysł wziął się stąd, że te gry były za granicą, a nie było ich w Polsce. Wiedziałem, że stanowią duży rynek; że jest wiele osób zainteresowanych, że się sprzedają, że jest cały ruch wokół *Role Playing*. A z drugiej strony w Polsce zero informacji, bądź znikome. Tak powstał pomysł opisanie tych gier. Zabrzmiało to może nieskromnie, ale jestem autorem nazwy: gra fabularna. Wydawało mi się, że nazwa RPG lub *ROLE PLAYING GAMES* będzie zbyt obca. Myślę, że gry fabularne dość trafnie oddają idee.

W jaki sposób zetknął się Pan z RPG?

Jako dziennikarz z RPG spotkałem się na zachodzie, a konkretnie w Anglii, przy okazji kontaktów i wyjazdów z powodu innych gier. Przy kolejnej wizycie w sklepie z grami, zauważyłem jak znaczną powierzchnię, a z roku na rok coraz większą, zajmują gry fabularne.

Czy sądzi Pan, że skoro nasza rzeczywistość często odbiegała od światowych norm, mamy jako naród swego rodzaju nabytą skłonność do fantazjowania i stanowimy podatny grunt pod wszelkiego rodzaju gry fantastyczne?

Myślę, że przez 50 lat żyliśmy w fantastycznym świecie, o wielu rzeczach, które funkcjonowały w realnym świecie, tylko słyszeliśmy.

Być może to uzasadnia ogromny rozwój gier fabularnych, zupełnie nieporównywalny – z tego co wiem – z rozwojem w innych krajach Europy wschodniej. Mówiąc poważnie, chyba nie mamy jakiś specjalnych predyspozycji do tego, żeby fantazjować. Natomiast myślę, że mamy predyspozycję do przedsiębiorczości, bo to, czy takie gry pojawiają się, czy są dostępne, zależy w dużym stopniu od osób, które potrafią je udostępnić innym. Nawet, jeśli w latach 80-tych nie były to publikacje, a po prostu grupy młodych ludzi, które zbierały się wokół jakiegoś pomysłu stworzonego i rozpowszechnianego przez autora.

Czy Pana zdaniem RPG może wносить coś istotnego w życie?

Myślę, że RPG dlatego ciągle w odróżnieniu do innych gier się rozwija, że ma dwie cechy, które zawsze będą przyciągały ludzi.

Po pierwsze, kreatywność. Bez wątpienia są to gry dla ludzi, którzy lubią tworzyć, posługiwać się swoją wyobraźnią. I to jest wyjątkowe, bo rzadko która gra

w tak ogromnym stopniu wymaga od gracza wyobraźni. Jest to wyjątkowa cecha gier fabularnych i ich siła.

Druga rzecz, że gry fabularne wymagają większego towarzystwa. Gra odbywa się między uszami i oczami graczy, a nie koniecznie za pośrednictwem planszy czy stolika. A zatem odróżnia RPG od innych gier: duże towarzystwo i skromność rekwizytów. Bo kiedy popatrzymy na gry dla dwóch osób – np. szachy – to okazuje się, że: po pierwsze, gra mało osób, a po drugie, najistotniejsze dzieje się na planszy. Myślę zatem, że te dwie cechy będą decydowały o popularności gier fabularnych, no nie wiem czy przez 10 czy 50 czy przez 100 lat.

Chciałbym zapytać o drugą stronę medalu. W Polsce od niedawna odzywiają się głosy upatrujące w RPG zagrożenia dla ludzi którzy zbyt głęboko wejdą w świat fantazji.

Myślę, że jest to problem wymyślony przez ludzi, którzy nigdy nie grali w RPG. Spotkałem się z takimi głosami jeszcze w latach 80-tych. Były cytowane przykłady ludzi zatraconych w graniu, wyobcowanych z rzeczywistości. Moim zadaniem pozytywne atuty gier – w szczególności kreatywność i uczestnictwo w grupie – mają tak przeważający wpływ, że jakiegokolwiek, być może negatywne, aspekty gier schodzą na dalszy plan.

Jakimi grami interesował się Pan przede wszystkim, skoro Role Playing stanowiły jedynie margines?

Zajmuję się grami od 7 roku życia. Zajmuję się wszystkimi grami. Nie interesowałem się tymi, które fascynowały dziesiątki setki osób, czyli brydżem, szachami, grami ruchowymi.

W tej chwili mam przyjemność prowadzić polski oddział największej na świecie firmy produkującej gry, firmy *Hasbro*. *Hasbro* ma w swojej bibliotece takie gry jak: „Monopoly”, „Master Mind”, „Ryzyko” czy „Scrabble”. W Wielkiej Brytanii na dziesięć najlepiej sprzedających się gier dziewięć należy do *Hasbro*. W USA na dziesięć najlepiej się sprzedających gier osiem należy do *Hasbro*.

Mogę Panu opowiedzieć, jak to było w latach 80-tych. Wyglądało to zupełnie inaczej niż w tej chwili. Po pierwsze, nie było gier, byli gracze. Gry były tworzone na podstawie opisów, czasami były to fantastyczne projekty powstające w różnych miastach i rejonach Polski. Jeszcze do tej pory pamiętam nazwiska osób, które mi przysyłały swoje pomysły. Po drugie, informacje o grach były publikowane za każdym razem w nakładzie pół miliona egzemplarzy. Nie ma w tej chwili żadnego czasopisma, które regularnie w formacie A-3, co miesiąc ma informacje o RPG. Żałuję, że obecnie nie ma czegoś podobnego, ale być może nie jest to już potrzebne. Publikacje, które się ukazują, są adresowane do ludzi, którzy znają gry i lubią je.

Rozmawiał Maciej Milach

Bardzo straszna
Bardzo śmieszna
Bardzo osobliwa

ANDRZEJ SAPKOWSKI PRZEDSTAWIA

Nigdziebądź



Neil Gaiman

Najlepsza humorystyczna powieść
fantasy lat dziewięćdziesiątych.
Pełna niezwykłych przygód,
barwnych postaci
i niesamowitych zdarzeń.

Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285, e-mail: kurz@mag.com.pl, <http://www.mag.com.pl>

Neil Gaiman SZKŁO, ŚNIEG I JABŁKA

(Snow, Glass, Apples)

Nie wiem, czym dokładnie jest. Nikt z nas tego nie wie. Przychodząc na świat, zabiła matkę, ale to nie wystarczy, by wyjaśnić, czym się stała.

Twierdzą, że jestem mądra, lecz daleko mi do prawdziwej mądrości, przewidziałam bowiem tylko urywki tego, co się zdarzyło, zastygłe chwile, uchwycone w kałużach i w zimnym szkłe mego zwierciadła. Gdybym była naprawdę mądra, nie próbowałabym zmienić tego, co ujrzałam. Gdybym była mądra, zabiłabym się, nim ją spotkałam, zanim jeszcze usidliłam jego.

Mądra wiedźma, tak mnie nazywali. Całe życie oglądałam w snach jego twarz; szesnaście lat marzeń, nim w końcu pewnego ranka zatrzymał konia przy moście i spytał, jak mam na imię. Pomógł mi wsiąść na wysokiego wierzchowca i odjechaliśmy razem do mej małej chaty. Wtulałam twarz w złoto jego włosów. Zażądał tego, co miałam najlepsze; oto królewskie prawo.

W blasku poranka jego broda była miedziano-czerwona i poznałam go – nie jako króla, gdyż nie znałam się na królach, lecz jako mego kochanka. Wziął ode mnie wszystko, czego zapragnął; takie jest prawo królów; lecz powrócił następnego dnia i kolejnej nocy – czerwona broda, złote włosy, oczy niebieskie niczym letnie niebo, opalona skóra barwy dojrzałej pszenicy.

Jego córka była jeszcze dzieckiem; gdy przybyłam do zamku, miała zaledwie pięć lat. W jej komnacie na wieży wisiał portret zmarłej matki: wysokiej kobiety o włosach koloru drewna i orzechowych oczach. Zupełnie nie przypominała swojej bladej córki.

Dziewczynka nie jadła z nami.

Nie wiem, gdzie się pożywiała.

Miałam własne komnaty. Mój mąż, król, także. Kiedy mnie pragnął, posyłał po mnie, a ja szłam do niego, by dać mu rozkosz i samej zaznać z nim rozkoszy.

Pewnej nocy, wiele miesięcy po tym, gdy sprowadził mnie do zamku, przyszła do mojej komnaty. Miała wtedy sześć lat. Wyszywałam właśnie w blasku lampy, mrużąc oczy podrażnione dymem



Tomasz Łaz

i słabym światłem. Gdy uniosłam wzrok, stała przede mną.

– Księżniczko?

Nie odpowiedziała. Oczy miała czarne jak węgle, czarne jak jej włosy, usta czerwieniejsze niż krew. Popatrzyła na mnie i uśmiechnęła się. Nawet w słabym blasku lampy jej zęby wydały mi się ostre.

– Co robisz tak daleko od swoich pokojów?

– Jestem głodna – odparła jak zwyczajne dziecko.

Była zima i czasy świeżego jedzenia odeszły wraz ze słońcem i ciepłem, jednakże z powały mojej komnaty zwisały się łańcuchy wydrążonych i wysuszonych jabłek. Zdjęłam dla niej jedno.

– Proszę.

Jesień to czas suszenia, konserwowania, czas zbierania jabłek i wytapiania gęsiego smalcu. Zima to czas głodu, śniegu i śmierci, a także zimowego

święta, kiedy wcieramy gęsi smalec w skórę całej świni, nadzianej jesiennymi jabłkami, po czym pieczemy ją w piecu bądź na rożnie i podczas uczty dzielimy się chrupkim mięsiwem.

Wzięła ode mnie suszone jabłko i zaczęła przeżuwać je ostrymi, żółtymi zębami.

– Dobrze?

Przytaknęła.

Zawsze lękałam się małej księżniczki, lecz w tym momencie poczułam do niej sympatię i łagodnie pogładziłam palcami policzek. Spojrzała na mnie z uśmiechem – rzadko się uśmiechała – po czym zatopiła zęby u podstawy mego kciuka, we wzgórek Wenery, głęboko, aż do krwi.

Zaczęłam krzyczeć z bólu i zaskoczenia, ona jednak spojrzała na mnie i umilkłam.

Mała księżniczka przycisnęła wargi do mej dłoni i zaczęła lizać, ssać i pić. Gdy skończyła, opuściła komnatę. Na mych oczach rana, którą mi zadała, zaczęła się zamykać, zablizniać, zrastać. Następnego dnia pozostała tylko stara blizna, zupełnie jakbym w dzieciństwie zacięła się kozikiem.

Księżniczka zamroziła mnie, opanowała, zawładnęła mną. To mnie przeraziło bardziej niż krew, którą się karmiła. Po owej nocy zaczęłam o zmroku zamykać drzwi komnaty, blokując je dębową żerdzią. Kazałam też kowalowi wykuć żelazne prety i umieścić w oknach sypialni.

Mój mąż, moja miłość, mój król, coraz rzadziej po mnie posyłał, a kiedy do niego przychodziłam, był oszołomiony, niespokojny, zagubiony. Nie miał już sił kochać się tak jak przystało mężczyźnie i nie pozwalał mi zaspokajać się ustami. Gdy raz spróbowałam, wzdrygnął się gwałtownie i wybuchnął płaczem. Odsunęłam głowę i mocno przytuliłam go do siebie, póki nie umilkł i nie zasnął jak dziecko.

Kiedy spał, przesuwalam palcami po jego skórze. Pokrywały ją dziesiątki starych blizn, nie pamiętałam jednak, by w okresie zalotów miał jakiegokolwiek, poza jedną na boku, w miejscu, gdzie w młodości zranił go dzik.

Wkrótce stał się cieniem mężczyzny, którego poznałam i pokochałam przy moście. Pod skórą sterczały mu błękitno-białe kości. Byłam z nim aż do końca. Ręce miał zimne jak kamień, oczy zasnute mgłą, jego włosy i broda zmatowiały i zbładły. Zmarł bez rozgrzeszenia, od stóp do głów pokryty małymi, starymi bliznami.

Prawie nic nie ważył. Ziemia była zamarznięta i nie mogliśmy wykopać mu grobu, toteż usypaliśmy nad ciałem kamienny stos, pomnik jego pamięci, tego bowiem, co z niego zostało, właściwie nie trzeba było nawet strzec przed głodem zwierząt i ptaków.

Tak zostałam królową.

Byłam wówczas młoda i niemądra – minęło osiemnaście lat, odkąd pierwszy raz ujrzałam dzienne światło – toteż nie uczyniłam tego, co zrobiłabym teraz.

Gdyby to działo się dzisiaj, także kazałabym wyciąć jej serce, ale potem poleciłabym odrąbać

głowę, ręce i nogi, i poćwiartować. Następnie parzyłabym, jak na rynku kat rozgrzewa miechem do białości ognisko i po kolei wrzuca fragmenty jej ciała do ognia. Wokół rynku rozstawiłabym łuczników, którzy zastrzeliliby każdego ptaka bądź zwierzę, które zbliżyłoby się do płomieni – kruka czy psa, jastrzębia czy szczura. I nie odwróciłabym wzroku, póki księżniczka nie zamieniłaby się w popiół, a łagodny powiew wiatru rozrzuciłby go niczym śnieg.

Nie robiłam tego jednak, a wszyscy płacimy za nasze błędy.

Powiadają, że zostałam oszukana, że w istocie nie było to jej serce, ale serce zwierzęcia – może jelenia, a może dzika. Mówią tak i myślą się.

Niektórzy też powtarzają (lecz to jej kłamstwo, nie moje), że dostałam serce i zjadłam je. Kłamstwa i półprawdy padają niczym śnieg, okrywając rzeczy, które pamiętam, które sama oglądałam. Kraina nie do poznania po śnieżycy – oto, jak odmieniła moje życie.

Gdy mój ukochany, a jej ojciec, umierał, na jego udach, mosznie i męskim członku widniały blizny.

Nie poszłam z nimi. Zabrali ją za dnia, kiedy spała i była słaba. Zaprowadzili w głąb lasu, a potem rozerwali jej bluzkę, wycięli serce i, sądząc, że umarła, porzucili ciało w rowie, puszczy na żer.

Las to mroczne miejsce, granica wielu królestw; nikt nie poważyłby się twierdzić, że ma nad nim władzę. W lesie mieszkają banici, zbójcy i wilki. Można jechać przez puszcę dziesięć dni i nie ujrzeć żywego ducha; cały czas jednak śledzić nas będą czyjeś oczy.

Przynieśli mi jej serce. Wiedziałam, że należy do niej – żadne serce maciory bądź samy nie biłoby i pulsowało nadal, mimo iż zostało wyrwane z piersi.

Zabrałam je do mej komnaty.

Nie zjadłam go, lecz powiesiłam u powały nad łóżkiem, na kawałku sznurka, na który nawlekłam główki czosnku i jagody jarzębiny, pomarańczowoczerwone niczym pierś rudzika.

Na dworze padał śnieg, zasypując odciski stóp moich łowczych i drobne ciało spoczywające w lesie.

Poleciłam kowalowi usunąć kraty z moich okien. Każdego popołudnia, pod koniec krótkiego zimowego dnia, wracałam do siebie i wyglądałam przez okno w stronę lasu, póki nie zapadł zmrok.

Jak już wspominałam, w lesie żyli ludzie. Niektórzy z nich wychodzili z niego podczas wiosennego targu: chciwi, dzicy, niebezpieczni ludzie. Miewali zniekształcone ciała – karły, garbaci, małoludy; albo wielkie zęby i puste oczy idiotów; bądź też palce płaskie niczym płetwy albo szczytce krabów. Co roku opuszczali swą puszcę, przybywając na wiosenny targ, organizowany tuż po roztopach.

Jako młoda dziewczyna pracowałam na targu i wówczas leśni ludzie mnie przerażali. Przepowiadałam przyszłość, spoglądając w głąb nieruchomej

wody, a później, gdy byłam już starsza, w dysk polerowanego szkła, z jednej strony powleczone srebrem – dar kupca, którego zbłąkanego konia odnalazłam, zerkając w kałużę inkaustu.

Handlarze na targu także bali się leśnych ludzi. Przybijali swoje towary gwoździami do nagich desek kramów – kawałki piernika czy skórzane pasy przymocowywano do drewna wielkimi metalowymi hakami. Twierdzili, że gdyby tego nie robili, leśni ludzie porywaliby ich towary i uciekali, pogryzając skradzione pierniki i wymachując wokół pasami.

Leśni ludzie mieli jednak pieniądze: kilka monet, czasami zaśniedziały ze starości bądź od długiego przechowywania w ziemi, z twarzami na rewersach, których nie potrafił rozpoznać nawet najstarszy z nas. Mieli też różne rzeczy na wymianę, i tak targi trwały, służąc wyrzutom i karłom oraz rabusiom (jeśli zachowywali się roztropnie), żerującym na jakże rzadkich przybyściach z krain za lasem, na Cyganach i jeleniach (to ostatnie stanowiło poważne przestępstwo. Jelenie należały do królowej).

Lata mijały powoli, a moi ludzie twierdzili, że rządzą nimi mądrze. Serce wciąż wisiało nad moim łóżkiem, pulsując łagodnie każdej nocy. Jeśli ktośkolwiek opłakiwał dziecko, nie zauważałam tego; nawet w tamtych czasach była przeżającą istotą i ludzie uważali, że powinni się cieszyć z jej zniknięcia.

Po jednym wiosennym targu następował kolejny: w sumie pięć, a każdy smutniejszy, biedniejszy, mizerniejszy niż poprzedni. Z każdym rokiem pojawiała się coraz mniej leśnych ludzi. Ci, którzy przybywali, sprawiali wrażenie pokornych i niespokojnych. Kramarze przestali przybijać towary do desek. W piątym zaś roku z puszczy wynurzyła się jedynie garstka ludzi – grupka małych włochatych karłów i nikt ponadto.

Niedługo po tym przybył do mnie mistrz targu wraz ze swym giermkim.

Znałam go przelotnie z czasów, nim zostałam królową.

– Nie przychodzę do ciebie jako do mej królowej – oznajmił.

Nie odpowiedziałam. Słuchałam.

– Przybywam, bo jesteś mądra – ciągnął dalej. – Gdy byłaś dzieckiem, znalazłaś zbłąkanego źrebaka, spoglądając w kałużę inkaustu; później, jako dziewczę, wpatrując się w swoje zwierciadło, znalazłaś zagubione dziecko, która zanadto oddaliło się od matki. Znasz wiele sekretów i potrafisz znajdować rzeczy ukryte przed innymi. Moja królowo – spytał – cóż takiego niszczy leśny lud? Za rok wiosenny targ w ogóle się nie odbędzie. Przybyś z innych królestw stają się coraz rzadsi, a leśny lud niemal zniknął. Jeszcze jeden taki rok i zagniemy umierać z głodu.

Poleciłam służącej, by przyniosła mi zwierciadło. Było bardzo skromne – posrebrzony szklany dysk, który owijałam w sarnią skórę i przechowywałam w skrzyni w mej komnacie.

Wręczyli mi je, a ja zajrzałam do środka.

Miała dwanaście lat; nie była już dzieckiem. Jej skóra pozostała blada, oczy i włosy czarne jak węgle, usta krwistoczerwone. Wciąż okrywał ją strój, w którym po raz ostatni opuściła zamek – koszula, spódnica – choć ubranie było już zniszczone i wiele razy naprawiane. Narzuciła na nie skórzany płaszcz; zamiast butów jej maleńkie stopy spowijały skórzane worki przewiązane rzemieniami.

Stała w lesie, za drzewem.

Gdy tak patrzyłam, oczami umysłu ujrzałam, jak przebiega i przemyka między drzewami niczym zwierzę: nietoperz bądź wilk. Szła czyimś śladem.

To był mnich. Miał na sobie habit, jego bose stwardniałe stopy pokrywały strupy. Niestrzyżona broda opadała na pierś. Tonsurę porastały krótkie włosy.

Obserwowała go zza drzew. W końcu zatrzymał się na noc i zaczął rozpałać ognisko, układając gałęzie i używając na rozpałkę gniazda rudzika. W szacie ukrywał krzesiwo; uderzył nim teraz, póki z kamienia nie trysnęły skry



Tomasz Łaz

i nie zatliły się na hubce. W gnieździe, które znalazł, leżały dwa jajka. Zjadł je na surowo. Mamy posilek jak dla tak rosnącego mężczyzny.

Siedział przy ogniu, gdy wynurzyła się z kryjóweki. Przycupnęła po drugiej stronie ogniska, spoglądając na niego. Uśmiechnął się szeroko, jakby od dawna nie oglądał innej ludzkiej istoty, i gestem wezwał ją do siebie.

Wstała i okrążyła ognisko, po czym zatrzymała się na wyciągnięcie ręki. Pogrzebał w szacie i wyciągnął monetę – mały miedziak. Rzucił jej go. Złapała pieniążek, przytaknęła i podeszła. Rozwiązał okalający pas sznur; habit rozchylił się, odsłaniając ciało włochate jak u niedźwiedzia. Pchnęła go na porośniętą mchem ziemię. Jedną jej dłoń popęzła niczym pajak ku płataninie włosów i zacisnęła się wokół jego męskości, druga musnęła lewy sutek. Zamknął oczy, wsuwając wielką dłoń pod jej spódnice. A ona pochyliła głowę ku pieszczonemu sutkowi. Jej gładka, biała skóra kontrastowała z włochatym brązem męskiego ciała.

Zatopiła zęby głęboko w jego piersi. Oczy mniha otwarły się, a potem znów zamknęły, gdy zaczęła pić.

Dosiadła go, nie przerywając posiłku. Gdy to uczyniła, pomiędzy jej nóg zaczął sączyć się gęsty, czarny płyn...

– Wiesz, co nie dopuszcza podróżnych do naszego miasta? Co dzieje się z leśnymi ludźmi? – spytał mistrz targu.

Zakryłam zwierciadło kawałkiem skóry i odparłam, że osobiście dopilnuję, by las znów stał się bezpieczny.

Musiałam to zrobić, choć mnie przerażała. Byłam królową.

Niemądra kobieta poszłaby pewnie do lasu i spróbowała schwycić tę istotę, ja jednak raz okazałam się już naiwna i nie zamierzałam powtarzać mego błędu.

Spędziłam wiele czasu nad starymi księgami. Rozmawiałam z Cygankami (które przybywały do naszego kraju przez góry na południu i trzymały się z daleka od puszczy na północy i zachodzie).

Przygotowywałam się i gromadziłam potrzebne rzeczy, a gdy nadeszły pierwsze śniegi, byłam gotowa.

Stałam naga pod gołym niebem na szczycie najwyższej wieży zamku. Lodowaty wiatr owiewał me ciało, na ramionach, udach i piersiach wystąpiła gęsia skórka. Miałam w dłoni srebrną miskę i koszyk, do którego włożyłam srebrny nóż, srebrną szpilkę, szczypce, szarą szatę i trzy zielone jabłka.

Wyjęłam je i stanęłam bez ruchu, naga na szczycie wieży; bezbronna wobec nocnego nieba i wiatru. Gdyby jakkolwiek mężczyzna ujrzał mnie w tej chwili, kazałabym wypalić mu oczy; nikt jednak mnie nie podglądał. Po niebie przepływały chmury, odsłaniając i zasłaniając malejący księżyc.

Ujęłam w dłoń srebrny nóż i rozciąłam lewe przedramię – raz, drugi, trzeci. Krew ściekała do

miski; w blasku księżyca, miast czerwona, zdawała się zupełnie czarna.

Dodałam do niej proszek z wiszącej na szyi fiolki. Był brązowy, sporządzony z suszonych ziół, skóry ropuchy i kilku innych rzeczy. Zagęścił krew, zapobiegając jej krzepnięciu.

Potem kolejno wzięłam jabłka i lekko nakłułam ich skórki srebrną szpilką. Następnie umieściłam je w srebrnej misce i zostawiłam tak. Pierwsze płatki śniegu owej zimy zaczęły padać powoli na moją skórę, a także na jabłka i krew.

Gdy jutrenka rozjaśniła niebo, okryłam się szarym płaszczem i wyjęłam z miski czerwone jabłka, przekładając je do koszyka srebrnymi szczypcami, i uważając, by ich nie dotknąć. W misce nie pozostało nic z mojej krwi i brązowego proszku, nic poza cienką warstwą czarnego osadu, jakby śnieży.

Zakopałam miskę w ziemi. Potem rzuciłam urok na jabłka (tak jak kiedyś, kilka lat wcześniej, przy moście, rzuciłam urok na samą siebie), aby wydały się bez wątpienia najcudowniejszymi owocami na świecie. Ich szkarłatna skórka miała ciepłą barwę świeżej krwi.

Naciągnęłam kaptur szaty nisko na twarz. Zebrałam naręczę wstążek i ozdób do włosów, ułożyłam je na jabłkach w trzcinowym koszyku i samotnie ruszyłam w głąb lasu, póki nie dotarłam do jej siedziby: wysokiej ściany z piaskowca, podziurawionej siecią głębokich jaskiń.

Wokół skalnej ściany leżały głazy i rosły drzewa. Wędrowałam wśród nich bezszelestnie, uważając, by nie poruszyć żadnego liścia ani gałązki. W końcu znalazłam bezpieczną kryjówkę i czekałam. Po kilku godzinach z wylotu jaskini wygramoliła się grupa karłów – paskudnych, wykrzywionych, małych, włochatych ludzi, dawnych mieszkańców tego kraju. Obecnie rzadko się ich widuje.

Wkrótce zniknęli w lesie. Żaden z nich mnie nie dostrzegł, choć jeden przystanął, by wysikać się pod głazem, za którym się ukryłam.

Czekałam. Nikt więcej nie wyszedł.

Podeszłam do wylotu jaskini i zawołałam „Halo?” trzęsącym się, starczym głosem. Blizna na moim wzgórku Wenery zaczęła boleć i pulsować, gdy ona zbliżyła się ku mnie, wychodząc z ciemności – naga, samotna.

Moja pasierbica miała teraz trzynaście lat. Żadna skaza nie naruszała idealnej bieli jej skóry, prócz jaskrawej blizny na lewej piersi, w miejscu, gdzie dawno temu wyrwano jej serce.

Wewnętrzną powierzchnię ud pokrywały plamy mokrej czerni.

Spojrzała w moją twarz, ukrytą pod kapturem. W jej oczach lśnił głód.

– Wstążki, mości panno – odezwałam się jęklonie. – Śliczne wstążki do włosów...

Uśmiechnęła się i wezwała mnie gestem. Szarpnięcie; blizna na dłoni ciągnęła mnie ku niej. Zrobiłam to, co zaplanowałam, lecz uczyniłam to szybciej, niż miałam zamiar. Upuściłam koszyk

i wrzasnęłam niczym tchórzliwa stara handlarka, którą udawałam, po czym uciekłam.

Mój szary płaszcz miał barwę lasu. Byłam szybka; nie doścignęła mnie.

Wróciłam do zamku.

Nie widziałam tego na własne oczy. Wyobraźmy sobie jednak dziewczynę, która powraca do jaskini, wściekła i wygłodniała, i znajduje na ziemi opuszczony koszyk.

Co wtedy zrobiła?

Lubię myśleć, że najpierw zaczęła bawić się wstążkami, wplatać je w kruczoczarne włosy, okręcać wokół bladej twarzy i smukłej talii.

A potem, wiedzioną ciekawością, odsunęła skrawek materiału, by sprawdzić, co kryje się w środku, i ujrzała czerwone, jakże czerwone jabłka.

Pachniały rzecz jasna jak jabłka, oprócz tego jednak pachniały krwią. A ona była głodna. Wyobrażam sobie, jak podnosi jabłko, tuli je do policzka, czuje chłodną, gładką skórę...

A potem otwiera usta i wgryza się głęboko...

Kiedy dotarłam do mojej komnaty, serce zwisające z belki pod sufitem wśród jabłek, szynki i suszonych kiełbas przestało bić. Wisiąco nieruchome, nie zdradzając śladów życia, a ja znów poczułam się bezpieczna.

Tej zimy śniegi były wysokie i głębokie. Stopniały później niż zwykle. Gdy nadeszła wiosna, wszyscy czuliśmy głód.

Wiosenny targ tego roku okazał się nieco ruchliwszy. Leśni ludzie, choć nieliczni, przybyli, podobnie jak podróżni z krain za lasem.

Mali, włochaci ludzie z leśnej jaskini także się pojawili i zaczęli skupywać kawałki szkła, odłamki kryształu i kwarcu. Płacili za nie srebrnymi monetami – bez wątplenia pamiątkami po ofiarach mej pasierbicy. Gdy wśród mieszkańców miasta rozeszła się wieść, co kupują, wszyscy rozbiegli się do domów i przynieśli swe szczęśliwe kryształy, a kilka osób nawet całe szklane tafle.

Pomyślałam przelotnie, czy nie kazać zabić karłów, lecz w końcu nie zrobiłam tego. Póki jej milczące, nieruchome i zimne serce zwisało z belki w mej komnacie, byłam bezpieczna, podobnie jak leśny lud i mieszkańcy miasta.

Nadeszły moje dwudzieste piąte urodziny, a moja pasierbica zjadła zatruty owoc dwie zimy wcześniej, gdy w zamku pojawił się książę. Był wysoki, bardzo wysoki, miał zimne, zielone oczy i smagłą skórę mieszkańców kraju za górami.

Towarzyszył mu niewielki orszak, dość duży, by go bronić, a dość mały, aby inny monarcha – na przykład ja – nie uznał go za potencjalne zagrożenie.

Byłam bardzo praktyczna. Pomyślałam o przemierzeniu naszych krain, o królestwie sięgającym od lasu aż po morze na południu; pomyślałam o moim złotowłosym, brodatym kochanku, martwym od ośmiu lat, i nocą poszłam do sypialni księcia.

Nie jestem niewiniątkiem, choć mój nieżyjący mąż i niegdyś król był naprawdę moim pierwszym mężczyzną – bez względu na to, co powiadają.

Z początku książę sprawiał wrażenie podnieconego. Poleciał, bym zdjęła koszulę i stanęła przy otwartym oknie, daleko od ognia, póki ma skóra nie stała się lodowata. Następnie poprosił, abym położyła się na plecach z rękoma splecionymi na piersiach i szeroko otwartymi oczami, patrzącymi prosto w sufit. Miałam się nie ruszać i starać się jak najmniej oddychać. Błagał, żebym milczała. Rozłożył mi nogi.

A potem wszedł we mnie.

I gdy zagłębił się w moje ciało, poczułam, jak me biodra unoszą się i jak poruszam się w tym samym rytmie, pchnięcie za pchnięcie, suw za suw. Jęknęłam. Nie mogłam się powstrzymać.

Jego męskość wysunęła się ze mnie. Sięgnęłam ku niej i dotknęłam. Była mała, śliska.

– Proszę – rzekł cicho. – Nie możesz się ruszać ani nic mówić. Po prostu leż na kamieniach, taka zimna i taka piękna.

Spróbowałam, ale siła, która poruszała jego męskość, już umknęła. Niedługo potem opuściłam komnatę księcia. W uszach dzwięczały mi jego przekleństwa i jęki.

Wyjechał następnego dnia wczesnym rankiem wraz z całą swoją świtą. Wkrótce zagłębili się w lesie.

Wyobrażam sobie napięcie i frustrację w jego łędzwiach, u podstawy męskości. Widzę blade usta, zacisnięte z całej siły, orszak jadący przez las i w końcu zatrzymujący się przed kurhanem ze szkła i kryształu, pod którym leży moja pasierbica. Taka blada. Taka zimna. Naga pod szkłem, młoda i martwa.

Wydaje mi się, że niemal czuję nagłą twardość w jego kroku i falę żądzy, która ogarnęła go na jej widok, słyszę modły mamrotane pod nosem w podzięce za szczęście, które go spotkało. Wyobrażam sobie, jak negocjuje z włochatymi karłami – proponuje im złoto i korzenie w zamian za piękne ciało pod kryształowym kurhanem.

Czy chętnie przyjęli jego złoto? A może spojrzeli na konnych wojowników, uzbrojonych w ostre miecze i włócznie, i zrozumieli, że nie mają wyjścia?

Nie wiem, nie było mnie tam; nie patrzyłam. Pozostaje mi tylko wyobraźnia.

Ręce, odrzucające bryły szkła i kwarcu z jej zimnego ciała. Dłonie, gładzące lekko zimny policzek, przesuwające lodowatą rękę, uradowane tym, że ciało jest wciąż świeże i miękkie.

Czy posiadał ją tam, na miejscu, na oczach ich wszystkich? A może zanim jej dosiadł, kazał przemieścić ciało w ukryty zakątek?

Nie wiem.

Czy wytrząsnął jabłko z jej gardła? Czy też jej oczy otwarły się powoli, gdy pchnięciem wszedł w jej zimne ciało, a wówczas jej usta, owe czerwone usta rozchyliły się, ostre, żółte zęby zacisnęły na smagłej skórze jego szyi, i krew, a z nią życie, spłynęła do jej gardła, zmywając kęs jabłka, a wraz z nim moją truciznę?

Mogę sobie tylko wyobrażać; nie wiem. Wiem jedynie, że ocknęłam się w nocy i ujrzałam, że jej serce znów bije i pulsuje. Na moją twarz ściekały krople słonej krwi. Usiadłam. Ręka piekła mnie i bolała, jakbym uderzyła się kamieniem w podstawę kciuka.

Nagle rozległo się walenie do drzwi. Bałam się, ale jestem królową, nie okazuję strachu. Otworzyłam.

Najpierw do mojej komnaty wkroczyli jego ludzie i stanęli wokół mnie, uzbrojeni w ostre miecze i długie włócznie.

Potem wszedł on; splunął mi w twarz.

W końcu i ona przekroczyła próg, jak wtedy, gdy niedawno zostałam królową, a ona była zaledwie sześciolatkiem. Nie zmieniła się. Nie tak naprawdę.

Pociągnęła sznur, na którym wisało jej serce. Po kolei ściągnęła z niego owoce jarzębiny i główkę czosnku – kompletnie wyschnięte po tych wszystkich latach. W końcu ujęła w dłoń własne bijące serce – takie małe, nie większe niż u kozy czy młodej niedźwiedzicy – a ono wezbrało świeżą krwią.

Paznokcie musiała mieć ostre jak kawałki szkła; otworzyła nimi swą pierś, tnąc dokładnie wzdłuż szkarłatnej blizny. W jej piersi ziała bezkrwista rana. Raz jeden polizała serce – krew popłynęła jej po palcach – i wepchnęła je sobie głęboko w ciało.

Widziałam, jak to robi. Widziałam, jak ponownie zamyka ranę. Na moich oczach szkarłatna blizna zbladła.

Księżę przez moment sprawiał wrażenie zaniepokojonego. Objął ją ramieniem i stali tak razem, czekając.

Pozostała zimna, na jej ustach wciąż rozkwitał kwiat śmierci, i jego żądza nie zmalęła.

Oznajmili, że się pobiorą i królestwa istotnie się połączą. Powiedzieli, że będę z nimi w dzień ich ślubu.

Zaczyna się robić gorąco.

Opowiadali o mnie jak najgorsze rzeczy, wiele kłamstw doprawionych odrobiną smakowitej prawdy.

Wrzucono mnie skrzepowaną do małej kamiennej celi pod zamkiem. Tkwiłam tam całą jesień. Dziś mnie wypuszczono; ściągnęli ze mnie szmaty, zmyli brud, a potem ogolili głowę i łędwie, i natarli skórę gęsim smalcem.

Padął śnieg, gdy ponieśli mnie – dwóch mężczyzn za każdą rękę, dwóch mężczyzn za każdą nogę – całkowicie odsłoniętą,

zziębniętą i bezbronną poprzez zimowy tłum, aż do pieca.

Moja pasierbica stała tam wraz ze swoim księciem. Patrzyła na moje poniżenie, lecz nie odezwała się ani słowem.

Gdy wepchnęli mnie do środka, drwiąc i naśmiewając się, ujrzałam, jak płatek śniegu osiada na jej białym policzku i pozostaje tam nietknięty.

Zamknęli za mną drzwi pieca. Robi się tu coraz goręcej. Na zewnątrz ludzie śpiewają, wiwatują i walą kijami w ściany pieca.

Ona nie śmiała się, ani nie drwiła; milczała. Nie obrzucała mnie wyzwiskami, ani nie odwróciła wzroku. Patrzyła na mnie. Przez moment ujrzałam siebie samą, odbitą w jej oczach.

Nie będę krzyczeć. Nie dam im tej satysfakcji. Mogą dostać moje ciało, lecz moja dusza i historia należą do mnie i umrą wraz ze mną.

Gęsi smalec zaczyna się topić, połyskuje na mej skórze. Nie wydam z siebie żadnego dźwięku. Nie będę więcej o tym myśleć.

Zamiast tego pomyślę o płatku śniegu na jej policzku.

O jej czarnych jak węgle włosach, ustach czerwieńszych niż krew, i skórze białej jak śnieżka.

przekład:
Paulina Braiter



Ppor. mgr inż. Jacek Falejczyk

PIROTECHNIKA W SŁUŻBIE MARSA,

czyli jak ludzie wykorzystywali środki pirotechniczne
i materiały wybuchowe, by skuteczniej zabijać

Zródeł słowa „pirotechnika” należy szukać w języku greckim. *Piros* to ogień, a *technos* – technika. Czyli „pirotechnikę” należy rozumieć jako „technikę posługiwania się ogniem, substancjami palnymi i wybuchowymi”.

Już człowiek pierwotny, odkrywając ogień, zrozumiał, jaką może być on wspianą bronią. Płomień stał się jednym z pierwszych środków technicznych stosowanych do obrony i ataku. Za pomocą ognisk ludzie chronili się przed napadami drapieżnych zwierząt, zaś płonące gałęzie pomagały zapędzać zwierzynę do przygotowanych pułapek. Głównie i pochodnie wykorzystywano jako broń w starciach z innymi plemionami. Jednak takie działanie trudno jest dziś nazwać pirotechniką.

Sytuacja zmieniła się, gdy człowiek nauczył się produkować palne substancje, takie jak smoła czy oliwa. Jeśli napełnione takim środkiem naczynie podpalamy, a całość wystrzelimy za pomocą katapulty na wroga, uzyskamy jedną z pierwszych broni zapalających. Już w VIII w. p.n.e. Asyryjczycy wyrzucali z katapult i balist naczynia z płonąca smolą na twierdze nieprzyjaciół. W chińskich kronikach z VII w. p.n.e. można znaleźć opis stosowania rur bambusowych, z których za pomocą prochu miotano ogniste kule zapalające. Szczegółowe omówienie stosowanych w starożytnej Europie środków zapalających znajdziemy w dziele „Wojna peloponeska” greckiego historyka Tukidydesa. Opisuje on wykorzystanie podczas bitwy pod Delion w 424 r. p.n.e. rażącego działania substancji ciekłej, podgrzanej do wysokiej temperatury.

Według jego relacji w zamkniętych kotłach topiono mieszkankę siarki i smoły. Następnie za pomocą miechów wtłaczano powietrze pod ciśnieniem, co powodowało, że ciecz przez drewniane rury wylewała się na oblegających miasto. Z kolei oblegający stosowali pociski zapalające w postaci zbiorników płonącej cieczy wystrzeliwanych z katapult, a także płonących strzał i pocisków miotanych z proc.

Ogień przydawał się także podczas wykonywania wyłomów w palisadach i ścianach twierdz. W tym celu wykonywano podkopy kończące się



Alien

większymi komorami pod palisadą. Układano tam stosy łatwopalnych substancji i podpalano, co powodowało bardzo trudny do ugaszenia pożar ogrodzenia, a w konsekwencji jego trwałe uszkodzenie. Taki sposób Aleksander Wielki wykorzystał, zdobywając w 332 r. p.n.e. Gagę.

OGIEŃ GRECKI

Tę stabilną sytuację zmienia dopiero pojawienie się wspianego wynalazku – ognia greckiego, pierwszej wytworzonej przez człowieka substancji, której nie można było zgasić wodą. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jaką przewagę daje użycie tej broni, zwłaszcza w sytuacji, gdy jej skład pozostaje dla przeciwnika wielką tajemnicą.

Najstarsze

godne wiary zapisy o użyciu ognia greckiego znaleźć można w kronice Theophanesa z 671 roku. Nie zdradza on składu chemicznego, pisze tylko o skutkach jej użycia przeciwko arabskim okrętom. Dzięki zastosowaniu ognia greckiego cesarz bizantyjski Konstantyn Pogonates, mając do dyspozycji flotę uzbrojoną w „garnki ogniste i syfony” przez 7 lat stawiał opór o wiele liczniejszym siłom morskim wroga. Dalsze udoskonalenia składu, jak i metod rażenia przeciwnika, zawdzięczamy syryjskiemu uciekinierowi Kallinikosowi, który oddał swe talenty w służbę Bizancjum. Ogień grecki miotano na okręty nieprzyjaciela i żołnierzy walczących na lądzie za pomocą balist i katapult, w beczkach lub kulach, bądź wlewano z naczyń przez miedziane rury. Jeśli chodzi o skutki użycia tej broni, przykładem może być bitwa morska w roku 678, kiedy to Bizantyjczycy spalili flotę arabską.

Do XII wieku Bizancjum miało monopol na stosowanie ognia greckiego. Nikomu nie udało się do tego czasu wykraść tajemnicy tej substancji, była to bowiem jedna z największych „świętości” państwowych, a za zdradzenie tajemnicy groziła śmierć na torturach. Do dzisiaj nikomu nie udało się dokładnie określić składu ognia greckiego. Co więcej, podawane przepisy są bardzo rozbieżne. Według żyjącego w X wieku Marca Graecusa, ogień grecki składał się z siarki, kamienia winnego, kleju, smoły, kauczuku i saletry. Inni historycy składają się ku wersji, iż była to mieszanina ropy naftowej, żywicy, smoły, olejów, soków roślinnych i metali.

Również w późniejszych wiekach stosowano ogień grecki. W wieku dwunastym znane były następujące przepisy: „jedną część kalafoonii, jedną część siarki, sześć części saletry dobrze sproszkowanych rozтворzyć w oleju lnianym lub laurowym, a następnie umieścić w metalowym naczyniu” lub też: „jedną część siarki, dwie części węgla lipowego lub wierzbowego, sześć części saletry utłuc w marmurowej stępie i wymieszać”.

DZIDY RZUCANEGO OGNIA

Ale zmieńmy
miejsce akcji.
W XII wieku,
na drugim
końcu świata,
w Chinach,
pojawili się
tzw. dzidy
rzucanego

ognia. Były to włócznie z przytwierdzonym do nich prymitywnym silnikiem raketowym. Dzięki silnikowi uzyskiwały większy zasięg rzutu i zwiększoną siłę uderzenia. Dzida leciała, ciągnąc za sobą warkocz dymu, a gdy spadała, resztki niespalonego paliwa wznicały pożary. Problemy z postugiwaniem się tą bronią spowodowały, że jej kształt i forma ewoluowały. Dzida przekształciła się w pocisk, w którym prymitywny silnik raketowy znajdował się w przedniej części i był stabilizowany przez przytwierdzoną do niego długą żerdź. Elementem rażącym stał się metalowy grot przymocowany bezpośrednio do silnika. Pociski takie odpalano z prymitywnych wyrzutni rynnowych.

Na terenie Chin i Mongolii do rażenia ludzi i podpalania obiektów stosowano tzw. strzały wściekłego ognia. Miały one postać bądź zwykłej strzały z przytwierdzonym do niej silnikiem raketowym, bądź też grot strzały był osadzony w silniku raketowym, do którego przywiązywano brzechwę strzały. Obydwa rodzaje odpalane były grupowo z wyrzutni kosзовych lub skrzynkowych. Ciekawostką jest, że to właśnie wtedy pojawiły się wyrzutnie wyposażone w prymitywny system podniesieniowy. Pierwszy odnotowany fakt użycia tej broni miał miejsce w czasie oblężenia przez wojska mongolskie chińskiego miasta Kai-fung-fu w 1232 r. Do podpalania budynków stosowano wówczas strzały ogniowe z przymocowanym płonącym knotem zamiast grotu. Jakie znaczenie przywiązywano już wtedy do broni zapalającej, pokazują przypadki Tułuja, syna Czyngis-chana, który oblegając w 1221 roku miasto Merw, posiadał w swojej armii 700 katapult do wyrzucania naczyń napełnionych ropą naftową, oraz Tamerlana, który w swoich wojskach wprowadził specjalne pododdziały z miotaczami ognia.

Polskie wojska po raz pierwszy zetknęły się z raketową bronią zapalającą prawdopodobnie w bitwie pod Legnicą, kiedy wojska Batu-chana zastosowały strzały ogniowe. Nasz kronikarz Jan Długosz podaje, że Tatarzy wystawili na wielkim kiju głowę smoka, z której zionął

na cały front polskiego rycerstwa ogień, dym i smród tak wielki, że obezwładnił naszych zabobonnych rycerzy. Czym to się dla nich skończyło, nie trzeba chyba przypominać. Wojska europejskie,



Alien

zetknawszy się z tą nowoczesną technologią, dosyć szybko ją przejęły i zaczęły z powodzeniem stosować. Już kroniki z XIII, XIV, XV-to wieku notują wiele przypadków stosowania strzał wściekłego ognia. Pojawiają się też pierwsze księgi opisujące taktykę stosowania i technikę wytwarzania tego typu broni. Przykładem może tu być

Alien

manuskrypt „Księga o prowadzeniu walki konno i przy użyciu machin wojennych” arabskiego uczzonego Hassana ar-Rammah (1285 r.).

W dziele tym raketową broń zapalającą nazywa autor „strzałami Chin”.

PROCH CZARNY

Wykorzystano też od razu wspaniały wynalazek, jakim był proch czarny, do niszczenia umocnień obronnych podczas oblężeń miast. Wystarczyło tylko połączyć wcześniejszą technikę podpalania palisad z możliwościami, jakie dawały duże ilości prochu. Zamiast więc wykopywać pod murami wielką komorę i wypełniać ją łatwopalnymi środkami, zaczęto umieszczać w tym miejscu beczułki z prochem. Dzięki temu komora mogła być mniejsza, a działanie takiej miny było o wiele skuteczniejsze. Można było też w ten sposób pozbyć się jednej z niedogodności, jakie dawało podpalanie murów. Wyrwa w umocnieniach wykonana za pomocą prochu umożliwiała natychmiastowe wtargnięcie przygotowanych wojsk do twierdzy, podczas gdy płomień powodował zniszczenie fortyfikacji, a przez ogień nie można było prowadzić szturmów.

Dla okresu późnego średniowiecza charakterystyczne jest stosowanie różnego rodzaju pocisków zapalających. Konrad Kyesser von Eichstadt w swoim dziele „Bellifortis” (1405 r.) przedstawia na rysunkach i opisuje wiele rodzajów pocisków zapalających. Stosowano wówczas rozpalone kamienie obciążone skórą lub owinięte szmatami. Były one wystrzelane z łuków, kuszy i proc. Wystrzelone pociski często zaopatrywano w kolce, dzięki czemu nieprzyjaciół nie mógł odrzucić ich z powrotem.

Spadek znaczenia tego typu uzbrojenia przyniósł dopiero rozwój broni palnej, która charakteryzowała się o wiele większą celnością. Działo się tak dlatego, ponieważ nie wynaleziono jeszcze wtedy skutecznych sposobów stabilizacji rakiety w locie. Do tego dochodziły jeszcze kłopoty z niskiej jakości paliwem raketowym, jakim był ówczesnie stosowany proch czarny, oraz niedoskonałościami stosowanych konstrukcji silników raketowych. Dzięki broni palnej można było zadawać straty wrogom znajdującym się w znacznie większej odległości. Ciekawą formą stosowania pocisków zapalających były kule armatnie ogrzewane przed strzałem w specjalnych piecach. Początkowo były to kule kamienne, lecz szybko zastąpiły je efek-

tywniejsze kule żeliwne. Stosowane były one nawet na okrętach.

Nie zarzucono jedynie raketowej broni zapalającej, co więcej, intensywnie próbowano zwiększyć jej zasięg i możliwości rozniecania ognia. Największy nacisk położono na zwiększenie jej celności. Możemy pochwalić się tu dokonaniem naszego rodaka Kazimierza Siemienowicza, który w pracy „Wielkiej sztuki artylerii część pierwsza” doskonale opisał właściwości rakiet i podał nowe rozwiązania konstrukcyjne. Nie był on też tylko teoretykiem wojskowym, ale i doskonałym praktykiem. Dowodzona przez niego artyleria, za panowania Władysława IV Wazy, stosowała rakiet zapalające różnych typów oraz granaty zapalające i pociski zwane kulami ognistymi.

Na szeroką skalę środki raketowe zastosowali jednak dopiero w XVIII w. Hindusi w walce z Anglikami. Książę hinduski Haidar-Ali zorganizował w 1766 r. korpus raketowy, składający się z 1200 wojowników. W ich uzbrojeniu znajdowały się pociski raketowe o zasięgu 2,5 km ze statecznikami tyczkowymi wykonanymi z bambusa i silnikami o masie 3-6 kg. Jego syn, Tipper-Sahib, rozbudował te formacje do ponad 6000 żołnierzy w 1782 r. Wojska hinduskie z powodzeniem stosowały ten typ broni, walcząc z armią angielską.

Oczywiście, Anglicy szybko się zorientowali, jakie możliwości daje dobrze użyta broń raketowa. Podczas walk z Hindusami z bronią tą zapoznał się angielski pułkownik William Congreve. Po powrocie z Indii opracował kilka rodzajów wyrzutni i pocisków raketowych. Ich masa osiągnęła 16 kg,

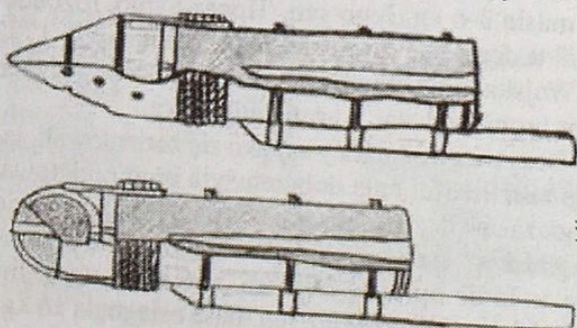
a zasięg wzrósł do 3 km. W pociski raketowe skonstruowane przez Congreve'a została szybko uzbrojona marynarka angielska, i to zarówno duże, jak i małe okręty. W tych latach opracowano także armatnie wyrzutnie raketowe, co ułatwiło stosowanie pocisków raketowych na lądzie i zwiększyło celność tej broni. Flota angielska odnosi w tym okresie szereg cennych sukcesów przy użyciu pocisków raketowych. Udało się wojskom angielskim między innymi częściowo spalić Gdańsk w 1813 r. Jednak najlepiej wykorzystali możliwości broni raketowej w roku

1807. Otóż w dniu ogłoszenia wojny między Danią i Anglią, na redzie kopenhaskiej pojawiły się angielskie barki i okręty, po czym wystrzeliły 40000 (!) raketowych pocisków zapalających. W rezultacie ogień ogarnął całe miasto i po jednodniowej bitwie Dania skapitulowała. Dodatkowo zniszczono wówczas okręty francuskie, szukające w Kopenhadze schronienia.

RAKIETY W POLSCE

Podczas obrony Gdańska przed Anglikami z raketami Congreve'a zetknął się młody porucznik Bem. Z polecenia gen. Bontempsa rozpoczął badania nad ulepszeniem rakiet (lata 1818-1819). Skoncentrował się na rozwoju i poszukiwaniu nowych materiałów pędnych. Efekty zebrał w pracy „Uwagi o raketach zapalających – opracowane przez Józefa Bema, kapitana polskiej artylerii konnej”. Dzięki tym pracom, w latach 1822-1823 stworzono w armii Królestwa Polskiego korpus raketników. Wykazał on swą przydatność w 1831 r., podczas odparcia szarży rosyjskiej kawalerii w bitwie pod Olszynką Grochowską.

Z prac Bema korzystał z kolei gen. Zasiadko, który opracował wyrzutnię rurową, którą można



Alien

było obracać swobodnie we wszystkich kierunkach. Umożliwiało to większą mobilność i manewrowość oddziałów uzbrojonych w pociski raketowe. Rakiety i wyrzutnie generała Zasiadki zastosowano w 1825 roku podczas walk na Kaukazie i podczas wojny rosyjsko-tureckiej (lata 1828-1829). Szczególnie dobre rezultaty uzyskano przeciwko tureckim twierdzom. Dzięki pracom gen. Konstantinowa, który zoptymalizował ich rozmiary i kształt, rakiety osiągnęły zasięg ponad 4200 m. Tutaj, niestety, dochodzimy do smutnego momentu w historii pirotechniki i techniki

raketowej. Lata sześćdziesiąte dziewiętnastego wieku przyniosły gwałtowny rozwój artylerii odtylcowej. Ówczesne osiągi rakiet nie mogły się równać z możliwościami artylerii. W związku z tym na początku XX w. oddziały raketowe zostały rozwiązane w prawie wszystkich armiach.

Zmiany przyniosła dopiero I wojna światowa. Rankiem 30 czerwca 1915 roku pod Ypres ze stanowisk niemieckich w kierunku pozycji angielskich wystrzeliły, ogromne, potężne języki ognia. Anglików ogarnęła panika i wycofali się bez jednego wystrzału, chociaż straty spowodowane przez ogień były niewielkie. W ten sposób na polach walki pojawił się miotacz ognia – broń stosowana do dnia dzisiejszego.

MIOTACZE OGNI

Każdy miotacz ognia składał się wówczas z czterech zasadniczych części: zbiornika na mieszaninę zapalającą, zbiornika ze sprężonym gazem, węża gumowego i pistoletu – wyrzutni. Jako substancje zapalające stosowano produkty przeróbki ropy naftowej (nafta, benzyna, benzol) z dodatkiem innych substancji (siarki, oleju dziegciowego itp.). Mieszanki te spalały się szybko i intensywnie, dając temperaturę 870-1080°C. Wysoka temperatura spalania mieszanek zapalających okazała się jednak w użyciu wadą, a nie zaletą – po prostu spalały się za szybko. W 1916 r. w większości walczących armii powstały etatowe pododdziały miotaczy ognia. Szczególnie dobre rezultaty osiągnęto, stosując miotacze ognia do niszczenia czołgów. Były one atakowane z przodu, z bardzo małej odległości (15 m), co wymagało od żołnierza odwagi, silnej woli i dobrego wykorzystania właściwości terenu. Okazało

się, że nawet przy zamkniętych włazach pozostawały w pancerzu otwory, przez które ogień dostawał się do środka i raził załogę.



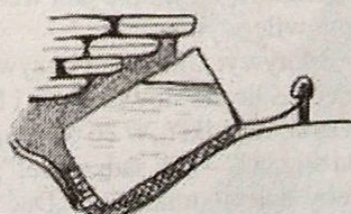
Obok miotaczy ognia, wojna ta przyniosła także inny wynalazek: lotnicze bomby zapalające. Pierwsze z nich miały postać tzw. koktajlu Mołotowa, a dopiero w 1918 r. Niemcy skonstruowali i rozpoczęli seryjną produkcję bomb termitowych z elektronowym korpusem. Te zaś substancje znane są z bardzo wysokiej temperatury spalania i dużej intensywności płomienia. Bomba termitowo-elektronowa – dzięki zastosowanej substancji zapalającej i masie 1 kg – była o wiele bardziej efektywna niż stosowane wcześniej. Dzięki użyciu tego typu bomb Niemcom udało się podczas bombardowania Reims zadać Francuzom o wiele większe straty, niż w przypadku ostrzału konwencjonalnego. Z kolei francuskie bomby zapalające napełniane były białym fosforem lub kulami z celulozoidu. Inne konstrukcje napełniane były termitowymi wałeczkami i drobnym prochem strzelniczym. Zastosowanie w takiej bombie zapalnika, który rozrywał ją nad celem, powodowało powstanie deszczu płonących elementów i dawało w efekcie groźne pożary przestrzenne.

NAPALM I FUGASY

Okres międzywojenny przyniósł badania nad materiałami zapalającymi i największy wynalazek – napalm. Jego zalety w porównaniu z wcześniej używanymi substancjami to: mniejsza lotność, mniejsze tempo spalania, większa lepkość. Dzięki tym zaletom strumień napalmu wyrzucanego z miotacza nie rozdziela się i w mniejszym stopniu spala w trakcie lotu. O zaletach napalmu świadczy niewątpliwie fakt, że jego pojawienie się wyparło z użycia wcześniej stosowane mieszaniny zapalające. Sam napalm zaś jest substancją powstałą na skutek zagęszczenia benzyny. Substancją powodującą zgęstnienie może być naturalny lub syntetyczny kauczuk, sole glinowe wyższych kwasów tłuszczowych lub nawet poliestrowe tworzywo sztuczne.

Podczas drugiej wojny światowej na szeroką skalę stosowano broń zapalającą w postaci bomb lotniczych, pocisków artyleryjskich, pocisków rakietowych, pocisków karabinowych, miotaczy ognia, granatów zapalających oraz tzw. fugasów.

Któż nie pamięta sceny z kultowego serialu „Czterej pancerni i pies”, w której Janek za pomocą długiej serii pocisków zapalających podpala stóg siana, w którym stoi zniszczony Rudy?



Jednak jednym z ciekawszych sposobów zastosowania na polu walki napalmu jest przygotowanie fugasów. Według instrukcji saperskiej, fugasy przygotowuje się poprzez wkopanie w ziemię pod kątem około 40° beczki wypełnionej napalmem. Na dnie takiego zbiornika umieszcza się ładunek wybuchowy, którego energia ma wyrzucić substancję zapalającą. Przy wylocie montuje się zaś ładunek pirotechniczny, który podpali napalm. W ten sposób powstaje mina fugasowa, która pokrywa ogniem stosunkowo duży obszar. Jeżeli się zastosuje tę broń w obronie, a nacierający nieprzyjaciel zostanie jej użyciem zaskoczony, to można spowodować poważne straty. A koszt sporządzenia pola fugasowego jest przecież niewielki. Z tego też powodu broń ta najbardziej przypadła do gustu Rosjanom.

Druga wojna światowa i lata późniejsze nie zaowocowały znaczącymi wynalazkami w grupie broni zapalającej. Pojawiające się nowe jej typy były coraz bardziej zawansowane technicznie, lecz substancje pirotechniczne w nich stosowane nie zmieniły się. Jedyne unowocześnienia w tej dziedzinie to stosowanie nowych, ciekawszych mieszanek, których podstawę stanowią jednak w dalszym ciągu używane od początku wieku substancje. Przykładem może być tu zastosowanie przez armię amerykańską napalmu w Wietnamie. Badając skutki jego użycia, odkryto, że żołnierze wietnamscy potrafią minimalizować straty powodowane przez ten środek zapalający. Zwiększono więc skuteczność napalmu poprzez dodanie do niego polistyrenu oraz białego fosforu. Polistyren powoduje duży wzrost lepkości mieszaniny, a biały fosfor sprawia, że ugaszony wodą napalm samoczynnie zapali się, reagując z tlenem zawartym w powietrzu.

W czasach współczesnych zagorzali pacyfiści nawiązują do rezygnacji z broni zapalających w światowych arsenałach. Swoje żądania motywują tym, że broń zapalająca jest bronią niehumanitarną. Argument taki jest sam w sobie śmieszny i wewnętrznie niespójny, gdyż nie istnieje broń humanitarna. Broń służy do niszczenia siły żywej i sprzętu przeciwnika. Powinna być więc maksymalnie skuteczna, prosta w obsłudze i pewna. Ale nie może być humanitarna, gdyż zostanie zwrócona przeciwko człowiekowi. I takie jest jej przeznaczenie.

Uważny Czytelnik spostrzegł zapewne, że pominąłem całkowicie paliwa rakietowe. Nie wspominałem też o materiałach wybuchowych. Ale te zagadności nadrobię w następnym artykule.

Polecana bibliografia:

- Nowak Ireneusz – Broń zapalająca, WMON, Warszawa 1986
Podstawy chemii materiałów wybuchowych, praca zbiorowa, Warszawa 1998

Michał Mochocki

SARMACKIE
KLIMATY II

W numerze marcowym, Mości Panowie i Pannie, rozważaliśmy możliwości tworzenia nastroju na samej Biesiadzie. Teraz zaś przejdziemy „od ogółu do szczegółu”, czyli weźmiemy się po kolei za poszczególne rodzaje klimatów popularnych na sesjach. Aby było łatwiej, podzieliłem opis owych klimatów na trzy części. Na początku **Rekwizyty**, przy czym chodzi tu o rekwizyty należące do świata gry (nie o te przynoszone przez MG na sesję), czyli o materialne elementy (tło, sceneria) świata występujące w scenariuszu.

Następnie **Motywy**, czyli archetypiczne wydarzenia, wątki fabularne, typy postaci itp. A na koniec **Technika**, to jest rozważania nad sposobem prowadzenia narracji i układania scenariuszy. Jest to oczywiście podział dość sztuczny i miejscami niezbyt ścisły (np. czy taka *Ciemność* lub *Mgła* to jeszcze **Rekwizyty**, czy już **Motywy**?), ale też lepszy taki porządek niż żaden. Zatem do rzeczy...

RUBASZNY

„A Siedlicki, który podniósł się tymczasem z ziemi, objął oburącz wielką kadź i usiłując ją ruszyć z miejsca, mamrotał:

– Co mi tam sądek!... Słońce mi dajcie i księżyc, totum mundum... Siedlicki grawa w piłkę jedno słońcem abo księżycem.

Łaski aż się popłakał ze śmiechu. Ogarnęła i jego pustota młodości. Więc pochwyciwszy przebiegającego pacholka za szarawary poniżej krzyża, krzyknął na Rożna:

– Zygmunt, łapaj!

Jak z procy wyleciał z jego ręki krzyczący wniebogłosy chłopczyzna i padł w objęcia Rożna; z objąć Rożna przebiegł w ramiona Jarzyny i wrócił znów do Łaskiego.

– Uu, ha! – ryczeli panowie rotmistrze jak chłopięta rozbawione”.

T. Jeske-Choiński „O mitrę hospodarską”

Jest to przede wszystkim nastrój biesiadny. Wesoły, sarmacki nastrój, który panuje przy suto zastawionym stole, kiedy we łbie szumi potężnie od



spożytych trunków, gęba od śmiechu i wrzasków ledwie co się zamyka, ręce gestykulują zawzięcie, nogi rwą się do tańca, serce natomiast do żartów i swawoli. Hej, czegoż to rozochociony szlachcic nie potrafi dokazać! Ale zły przecie nie jest, jeśli więc zbroi co złego, to nie ze złośliwości, lecz tak niechcący, z nadmiaru emocji – nie mylić więc rubasznego nastroju z niepohamowaniem *dzikim*, który ani Boga, ani ludzi się nie boi! Szlachcic rubaszny jest to człek życzliwy całemu światu, otwarty, bezpośredni, wesół jak skowronek, klepiący poufale po plecach, sypiący grubymi dowcipami niczym z rękawa (acz przy białej płci zazwyczaj powściągliwszy!), rozgadany i hałaśliwy. Dusza człowiek! A że w rubasności swojej – zwłaszcza po pijaku – czasem miarę zdarzy mu się przebrać, nie to! Przecie to nie jego wina, tylko miodu i gorzałki, co głowy rozpala...

Rekwizyty: Tu niewiele wymienimy: **trunek**, oczywiście, oraz **stół biesiadny** (z pełnym „oprządowaniem”) – to najczęściej. Często też wystąpią **kości**, **karty** oraz wiwatowa **palba** z pistoletów. A do tego **służba**, która prócz usługiwania do wszelakich figlów zawsze skora (jak to miny za plecami panów stroić lub talerze wycierać połam pańskich kontuszy, albo, co gorsza, nawet psim ogonem!), a i słudze pan wesoły chętnie jaką krotchwilę wytnie.

Motywy: Głównym oczywiście jest **biesiada**, a niej zaś liczne słowne **żarty** i facecje, fraszki-rymowanki, zagadki („W co pannę pchać, żeby z niej woda ciekła?” – „W sadzawkę!”; „Co pannie uczynić, żeby dziecię miała?” – „Dać jej na ręce.”), **popisy**

i zawody różnorakie (kto pierwszy dzban wina opróżni, kto podkowę w rękach przełomi, kto mieczem pana Podbięty cios złoży, wreszcie kto z pistoletu trafi w jabłko trzymane przez przerażonego sługę), gry towarzyskie (ciuciubabka, salonowiec „dupniakiem” zwany), skoczne tańce, biesiadne i hałaśliwe pieśni, a także figle – czasami tak złośliwe, jakie książę Karol Radziwiłł gościom swoim wyprawiał.

Technika: *Primo*, musi być grupa Panów Braci, gdyż inaczej nie ma o czym mówić, a najlepiej i **po-mieszczenie zamknięte**, gdzie bezpiecznie się czując, mogą sobie swawolić, ile wlezie (choć i na ulicę mogą potem tłumnie wylec, by zgorszenie posiać!). Zawsze będzie także **hałas**: krzyki, toasty, śmiechy, gwar biesiadny i brzęk szklanek. Skoro więc tak będzie w świetle gry, zatem i na naszej sesji trzeba wołać, krzyczeć, toastować, wciągnąć graczy w zawzięte **konwersacje** z BN-ami, żłopać **piwo** z kufli i puszczać głośną **muzykę**. Kto znajdzie ochotę, niechaj zagra z Panami Graczami w kości albo w staropolskie **pliszki**:

„Pliszki były to cztery wystrugane z brzoźowej różgi drewnianka. Drewnianka te rozcinano w ten sposób, że jedną stronę posiadały płaską, a drugą okrągłą. Gra polegała na tym, iż po prostu podrzucono je do góry (grano zwykle nad stołem); jeśli wszystkie padły na jedną stronę, ewentualnie dwie na płaską, a dwie na część okrągłą, następowała wygrana. W pliszki grano przeważnie na pieniądze”.

Z. Kuchowicz „Obyczaje staropolskie”

Po prawdzie, owe pliszki były raczej rozrywką plebejską, nie szlachecką, ale kto dziś o tym pamięta...

GROZA GOTYCKA

„Pies ozwał się raz, drugi i trzeci, po czym szczekanie jego zmieniło się w niskie, posępne wycie. [...] uczestnikom uczyniło się jakoś dziwnie, tym bardziej, że do pierwszego psa przyłączył się drugi. [...] Tymczasem, pomimo że na dworze była odwilż i ziemia miękka, [...] dał się słyszeć jakby głuchy turkot – i rozlegał się dość długo, jakby ktoś dwa razy objeżdżał dziedziniec.

– Zobaczyc, kto przyjechał! – rzekł do czeladnika pan Pągowski.

Pacholek skoczył do drzwi i zaraz potem powrócił.

– Nie masz nikogo – rzekł.

[...]

Wtem drzwi od sieni, widocznie źle zamknięte przez czeladnika, otworzyły się same i do izby wpadł znowu powiew tak silny, że zgasił od razu kilkanaście świec. [...] wraz z powiewem wleciał do pokoju jakby przestrich. Pani Winnicka, osoba bojaźliwa i przesadna, poczęła się żegnać głośno:

– W imię Ojca i Syna, i Ducha...

[...]

Niektóre z niewiast poklekały, niektóre biegały jak szalone po izbie z przeraźliwym lamentem i jękami – a pan Pągowski z zadartą w tył głową, z nabranymi jak postronki żyłami na czole i zamkniętymi oczyma chrapał i rzeził coraz rozgłośniej.

Nieoczekiwany gość przybył istotnie z ciemności i wstąpił do jego dworu – straszny i nieubłagany”.

H. Sienkiewicz „Na polu chwały”

Jakkolwiek klimat ów, zdawałoby się, nie bardzo pasuje do polskiego siedemnastego stulecia, w **Dzikich Polach** pojawia się zdumiewająco często, zapewne pod wpływem innych systemów. Tak

więc groza gotycka również i w DP należy

do klimatów wiodących. (Moim

zdaniem, występuje o wiele

za często, jak na swoją

wyjatkowość, ale cóż na

to poradzić?) Krótco

mówiąc, nie można

wrzucić grozy gotyckiej

do dowolnego dyariusza,

bo klimaty nie będą do

siebie pasować. Zwykła

sarmacka codzien-

ność nie jest prze-

cież ani trochę

gotycka! A gotyk

wymaga wszak

bardzo specy-

ficznej scenerii, pewnej

izolacji bohaterów od świata

zewnętrznego oraz tajemniczego i niepokojącego



Hubert Czajkowski

nastroju. Stąd gotyku można używać tylko w specjalnie zaplanowanych scenariuszach, gdzie sarmackie realia i rekwizyty ustąpią miejsca niezbędnym elementom gotyckim.

Rekwizyty: Klimaty gotyckie kojarzą się przede wszystkim z „gotycką” architekturą. Mamy więc **katedry i zamki**, a także **cmentarze**, pomniki i rzeźby tchnące marmurowym chłodem, lecz dające pozór tajemnego życia. Rzecz jasna, tego typu architekturę znajdziemy głównie w scenerii miejskiej, względnie w niektórych siedzibach magnackich. Dodajmy do gotyckich cegieł jeszcze dziki, **zaniedbany ogród** lub prastary **las**, kryjący w sobie siedliska złych mocy, a ujrzymy odludne, tajemnicze i pokryte puszciami Inflanty, strzeżone przez posępne zamczyska Zakonu Kawalerów Mieczowych... oto idealna sceneria dla dyariuszy gotyckich! A w niej nad wyraz często przewijają się będą **mrok, mgła i wiatr**, elementy budujące i intensyfikujące nastrój grozy. Gotycka sceneria jest właśnie taka. Wiekowe, zwaliste mury zamczyska lub katedry, mgła snująca się nocą pomiędzy drzewami, a w tle zawodzący wiatr i chrzęst trących o siebie gałęzi...

Chociaż z drugiej strony... kto zbyt często stosuje typowo gotyckie narzędzia, czyniąc ciemność, mgłę i świszczący wiatr czymś zwykłym i codziennym, niech spróbuje czegoś odmiennego. Stare, popękane cegły, marmury i zapuszczone ogrody okażą się bardziej niepokojące w głuchej ciszy, w bezruchu i w palącym, ostrym słońcu.

Motywy: Większość dyariuszy w klimatach grozy gotyckiej będzie osnuta na tajemniczej **legendzie** wiążącej się z danym miejscem. Pobrzękujące łańcuchami i pojękujące żałośnie **duchy** osób zmarłych w tragicznych okolicznościach są najpopularniejszym gotyckim motywem, lecz nie zapominajmy o innych **istotach nadnaturalnych**, na czele z wampirem i wilkołakiem. Czasami w grozie gotyckiej wystąpi i sam **diabeł** (na przykład w postaci inkuba lub sukuba), a nawet personifikacja **Śmierci**. Niepoślednią rolę w konwencji gotyckiej odgrywa też **szaleństwo**, czy to zagrażające samym bohaterom, czy też w postaci obłąkanego **przeciwnika**. A śmiertelnie groźny **wróg** to kolejny częsty element konwencji. Dodajmy, że wróg ten (człowiek, duch, bestia, czasami samo złe miejsce) zwykle bywa nieznajomy, nieuchwytny, tajemniczy – iżby więc stanąć z nim do walki, trzeba wprawdzie rozwikłać dawną **zagadkę** albo tajemnicę... Nie należy też zapominać, że gotycka sceneria zazwyczaj występuje w **izolacji** od normalnego świata – albo na zupełnym odludziu, albo ukryta za grubym i wysokim murem.

Technika: Niezwykle owocne jest **osamotnienie**, czyli izolacja jednego z bohaterów od reszty drużyny. Warto więc prowadzić sesję grozy tylko dla jednego gracza, by uniknąć sytuacji, w której gra tylko jedna osoba, a reszta nudzi się, czekając na swoją kolej – albo znajdziemy drugiego MG do pomocy, ale sesje grozy i tak nie sprawdzają się najlepiej przy większej liczbie graczy. Kluczem do gotyku jest stworzenie atmosfery **niesamowitości**, nieuchwytnego poczucia

tajemnicy i zagrożenia zarazem. Doskonale temu służy **powolna**, miarowa narracja, w której podajemy mnóstwo teoretycznie zbędnych **detali** otoczenia. Zwracamy uwagę graczy na każde zacienione miejsce, każdą niszę czy kolumnę, za którymi może czaić się coś złego (i niechaj od czasu do czasu coś się naprawdę czai, żeby gracze nigdy nie czuli się bezpiecznie!) Narrację prowadzimy głosem **cichym**, często przechodzącym w **szept**, tak właśnie, jakby za chwilę miało się coś wydarzyć...

Stosujemy tę technikę za każdym razem, kiedy chcemy wzbudzić w graczach niepokój (ale nie przez cały czas, bo inaczej oswoją się z tą sztuką). Na pewno należy jej użyć, kiedy bohaterowie po raz pierwszy znajdą się sami w tajemniczym miejscu i wyraźnie odczują jego obcość, a potem już tylko wtedy, kiedy atmosfera się zagęszcza.

I na koniec właściwa **groza**, czyli ukryte gdzieś w ciemnych zakamarkach gotyckich budowli rzeczy przerażające i śmiertelnie niebezpieczne: demony i potwory, klątwy, szaleńcy, czciciele Szatana lub ohydna czarna magia. Wybierajcie!

SMUTEK

„Tak i mnie, jak tylko wiatr w drodze obwiał, a pierwsza furia minęła, zaraz sumienie rzekło: za co ich będziesz karał? Za co rozlejesz tę krew przyjacielską? [...] Żeby choć Ketling był wiedział, żeś mi przyrzekła, może bym mu zakrzyknął: „gas!” – ale on i tego nie wiedział. Co winien? – nic. A ty coś winna? – nic. [...] Dola moja winna, nikt więcej, bo to już widać palec Boży w tym, bym ja w sie-roctwie pozostał... No, zmożłem się! zmożłem!...”

Pan Michał znów urwał i począł oddychać szybko jak człek, co po długim nurkowaniu z wody na powietrze wychynał, po czym wziął Krzysia rękę.

– Tak miłować – rzekł – żeby dla siebie wszystkiego chcieć, nie sztuka. Trojgu nam się serce rozdziera – pomyślałem – niechże lepiej jedno przy-cierpi, a tamtym pociechę sprawi. Daj ci Boże, Krzysiu, szczęście z Ketlingiem... Amen... daj ci Boże, Krzysiu, szczęście z Ketlingiem!... Mnie trocha boli, ale to nic... Daj ci Boże... Dalibóg, to nic!... Zmożłem się!...”

H. Sienkiewicz „Pan Wołodyjowski”

Jak często udaje nam się zasmucić swoich graczy? Wydaje się, że rzadko, preferujemy wszak pękate dzbany, lśniące szablony i bezkresną stepową swobodę. Ale od czasu do czasu... Wszak niczyje życie na tym łożu padole nie jest wolne od smutków. Ważne, by o tym pamiętać i aby radosnym, hulaszczym Swawolnym Kompaniom dawać odczuć to na własnej skórze. Byłe z umiarem, bo i w straszliwym dyariuszu (np. o wojnie czy zarazie) pośród nieszczęść, cierpień i rozpacz musi znaleźć się miejsce na inne uczucia niżli same tylko smutki.

Rekwizyty: Do najprostszych technik literackich intensyfikujących smutny, przygnębiający nastrój należy wykorzystanie elementów powszechnie

kojarzących się z żalobą, płaczem i nieszczęściem, jak na przykład **dzwony** kościelne dostojnie wybijające godzinę (czas, przemijanie, żaloba) albo **deszcz** czy śnieg (niebo płaczące nad naszą niedolą). Dramatyczne sceny (np. przy śmiertelnym łożu przyjaciela) staną się głębsze i w pewnym sensie „uroczystsze”, jeśli zostaną podkreślone elementami tła. Częstym rekwizytem z gatunku wyciskaczy łez bywają też **zwierzęta** cierpiące razem z ludźmi i na swój sposób płaczące nad nimi (np. pies skamający pod drzwiami umierającego pana), a zwłaszcza **dzieci**, których cierpienie jest niejako podwójne, nie rozumieją bowiem ani jego przyczyn, ani nie znajdują pocieszenia w wierze w jego Wyższy Sens.

Motywy: Jak już zdradziłem w Rekwizytach, tu motywem koronnym jest **śmierć** kogoś bliskiego, zwłaszcza jeśli był to człek szlachetny. Z nieszczęść mniejszych osobistych częsta winna być **choroba**, a pamiętać trzeba, że ongiś choroby budziły dużo większy lęk niż dzisiaj, bo ich leczyć nie umiano, a i samo leczenie wielokrotnie okazywało się zgubne. Oczywiście, nieraz trafi się i **cierpienie duszne**, to jest nieszczęśliwa miłość. A choć to niby przypadłość białogłowska, przecież wielu mężów takżę zmoęła – że tu wspomnę o Adamie Żółkiewskim (bracie rodzonym hetmana Stanisława), który to na skutek miłosnego zawodu w szlachecki łeb sobie wypalił. Smutnym też motywem bywa **nędza**, zwłaszcza kiedy trafia się szlachetnej, dobrej duszy, która zasługuje na los dużo lepszy, a do tego **krzywda** wyrządzana bezbronnym i niewinnym. Smutna jest **nadzieja** żywiona przez ofiarę, kiedy gracze wiedzą, że nadziei żadnej nie ma. Wreszcie **poświęcenie**, kiedy ktoś wspaniałomyślnie życie/mienie/cześć swoją oddaje, by drugą osobę (lub zbiorowość) od złego ocalić. Wszystkie, absolutnie wszystkie nieszczęścia i cierpienia do motywów *smutnych* przynależą, a ich efekt będzie podwojony, jeżeli spadają na osobę niewinną, dobrą i szlachetną; a znów potrojony, jeśli stało się tak za sprawą czyjejś złej woli, złoćyńca zaś pozostaje bezkarnym i bogaci się na krzywdzie.

Oprócz nieszczęść jednostkowych, osobistych, wymienić należy również i ogólne, pośród których na pierwsze miejsce wysuwa się **upadek Rzeczypospolitej**, największa tragedia dla społeczeństwa szlacheckiego. Groźba ta realnie zawisła nad Sarmacją po zwycięstwach Chmielnickiego, przy „potopie” szwedzkim, przy tureckim najeździe w 1672 roku, a wreszcie spełniła się w trzech osławionych rozbiorach. W mniejszej skali będzie to **kłęska** wielkich i mądrych (bądź za takie uważanych) planów i zamierzeń, jak na przykład odrzucone reformy skarbowe i administracyjne lub zaprzepaszczone zwycięskiej bitwy. Smutkiem napelni graczy jakakolwiek **przegrana** tej strony, którą sami popierają. Straszna jest też **bezzadność**, odczuwana wobec nieuniknionego – a podwójnie straszna dla szlachty, nawykłej wszak do władzy i siły! Jeśli więc Panowie Bracia staną bezradni wobec sromotnej ucieczki wojska spod Piławiec albo wobec

silnego czambułu wyrzynającego w pień bezbronną wioskę, zaciśnięte pięści i zacięte twarze graczy pokażą Ci, jak dalece bezsilność jest w stanie zdolować ludzi, którzy pragną być bohaterami.

Technika: Niewiele nowego można powiedzieć o technice smutnego nastroju: **świece**, teatralnie zdmuchiwane w momencie czyjejś śmierci, **cichy** i poważny głos mistrza gry, powolna, **nastrojowa muzyka**, często instrumentalna lub chóralna... Wszystko to wielokrotnie było już opisywane. Z rzadziej używanych sztuczek dorzucić mogę **symbole** i **metafory**, które bardzo wzmacniają pożądaną efekt (niewinny gołąbek, krzyż i korona ciemiowa, Rzeczpospolita-Matka – niby proste i oklepane, ale zawsze działają na wyobraźnię, a tej graczom RPG wszak nie brakuje!). Dla nastroju *smutnego* ogromne znaczenie ma też posługiwanie się **obrazem**, o czym po części pisałem już przy Rekwizytach: szare, posępne niebo płaczące kroplami deszczu; odpowiednia gra światła i cienia, dystansująca cierpiącego od obserwatorów; garść szczegółów podkreślających realność i ogrom nieszczęścia. I przede wszystkim, nie ma to jak **wzruszający BN**. Nieszczęścia spadające na bohaterów graczy przyjmuje się jak przeciwności do zwalczania, jak niezbędny (i w sumie najbardziej emocjonujący) element rozgrywki. Ale kiedy tragedia dotyczy kogoś innego, BN-a, któremu nadamy pozory prawdziwego życia i obdarzymy sympatią Panów Graczy, wtedy dopiero PG się zasmuca. Zwłaszcza, jeżeli nic nie będą w stanie na to poradzić.

I na ten raz to już wszystko.

Do przeczytania w następnym odcinku.



TAK JAK TY

część II

RAMIĘ PRZY RAMIENIU

Why be ashamed of hatred?
 There's nothing wrong with burning.
 I work hard for everything I own.
 Everything I own chokes me out in my sleep.
 Why be ashamed of burning?
 You do what you want, then I cut out your heart.
 You cut out your heart, then you burn your heart.
 You do what you want.
 You cut out my heart, then you eat my heart.
 You cut out your heart, then you eat your heart.
 You burn it, you eat it, you burn it, you eat it.
 Why be ashamed of burning?

SWANS '84

Jest to kontynuacja scenariusza „Tak jak ty” i nie powinna być rozgrywana w oderwaniu od niego. Jeżeli nie ma innego wyjścia, na przykład gdyby nie było już poprzednich bohaterów, to i tak musisz wprowadzić graczy w informacje posiadane przez Perro/Akirę. Postać ta może zostać zastąpiona. Zakładam, że przynajmniej jeden z bohaterów wyszedł ze slumsów razem z Akirą, który jest kluczową postacią kontynuacji. Dwunastoletnia Tete, jeśli przeżyła, znajduje „pracę” jako kelnerka w nocnym klubie, pozostali też jakoś sobie radzą i mają ogromny dług wdzięczności wobec bohaterów. Czasu na gojenie ran, wmontowywanie wszczepów itp. – nie ma. Jeśli Stalker przypadkiem przeżył – znika z pola widzenia.

1. PERRO

To, co znajduje się w kostce informacyjnej, w lewej górnej szóstce Perro, to wykres „Schemat powiązań” oraz następujący tekst: „akira okuro w ekonomika 12/18 ukrywa się od 2/19 ważne informacje bb box 4444-215”.

Perro przeszukuje kartoteki z „Ekonomiką”, gdzie w oznaczonym numerze jest artykuł o niejakiem Akirze Okuro, wiceprezesie zarządu korporacji ARASAKA. Można uchwycić pewne podobieństwo rysów ze zdjęcia z Perro. Ostatnie cyfry są numerem sejfu z Banku Brasil, gdzie znaleźć można kilka innych kostek informacyjnych o dużo większej pojemności, i odtworzyć z nich następujące nagrania:

1. zapis wideo z wystąpieniem Akira Okuro w prywatnym apartamencie hotelowym, zawierającym sugestię powiązania Sadao Yoshimury, jednego z kierujących korporacją ARASAKA, z jakuzą (japońską mafią), łącznie z prezentacją dokumentów. Wystąpienie



kończy się słowami: „Kopię tego filmu wysyłam do zarządu Korporacji, wszystkich telewizyjnych programów informacyjnych oraz do prokuratury”;

2. zapis kilku rozmów telefonicznych w języku japońskim – dowody na wspomniane wyżej powiązania;

3. dokumenty w języku japońskim, opisujące powiązania kilku polityków i zarządu japońskich spółek z jakuzą i innymi ugrupowaniami przestępczymi;

4. zdjęcia – dokumentacja operacji plastycznej, zmieniającej Akirę w Perro. Jeśli Perro/Akira żyje, można się naocznie przekonać o istnieniu niewielkich bliźn.

Dla wnikliwych – w kolejnych numerach „Ekonomiki” są do znalezienia informacje o kryzysie wewnątrz ARASAKI, samobójstwie Sadao Yoshimury i kilku tajemniczych zabójstwach członków zarządu. Koniec kryzysu nastąpił trzy miesiące później – po wyborach i ataku wirusa komputerowego, między innymi, na tokijską prokuraturę. Wirus zniszczył dokumenty, których jedyną pełną wersję posiadają nieświadomi tego gracze (punkt 3 materiałów ze skrytki).

W tym miejscu zaczyna się kolejny epizod. Poniżej podaję jeszcze opisy firm i korporacji wspomnianych w scenariuszu. Postacie obeznane w przeszukiwaniu baz danych, netrunnerzy lub bardziej wnikliwi poszukiwacze informacji dotrą do nich bez trudu. Radzę specjalnie nie utrudniać im dostępu, chyba że ktoś lubi przygody dla netrunnerów. Aby oszczędzić sobie pracy, można dać odpowiedniemu z graczy prostą grę komputerową typu „Saper”, z wyznaczonym czasem i poziomem trudności. Część informacji można też zamieścić w zębach lub sejfie Akiro/Perro.

2. KUZAJA, LAZARUS I INNE

AGRAR – największy wytwórca syntetycznej żywności w Ameryce Południowej. Opiera produkcję o prawdziwe rośliny, toteż jego produkty są smaczne i przez to bardzo konkurencyjne. Nawet w dobrych restauracjach można je spotkać, zwłaszcza napoje na bazie kofeiny. W tym rejonie kontynentu AGRAR zyskał znaczącą pozycję na rynku, po zdobyciu władzy przez obecnego prezydenta, finansował bowiem jego kampanię. AGRAR nie ma jednak ochoty dłużej go sponzorować. Zagrożeniem wydaje się rosnąca pozycja KORPORACJI TAJWAŃSKIEJ, może nawet dojść do wojny na rynku, a przecież na tym się nie skończy. Wiele mniejszych korporacji czyha na chwilową słabość molocha. Z próbą wzmocnienia pozycji na rynku wiąże się projekt „Surogat”, zlecony Beyond Now. Jest to kosztowna próba dokonania kolejnego przełomu technologicznego w produkcji syntetycznej żywności.

Arasaka – Patrz podręcznik lub *Corporate report 2020 vol. 1*. Przedstawicielstwo ARASAKI w Brasil jest silnie związane z japońską mafią za sprawą

Sadao Yoshimury, będącego jednym z ważnych członków JAKUZY. Sadao jest strasznym rasistą. Ze względu na nienawiść do Latynosów został przysłany właśnie tutaj. Sadao nienawidzi też wielu innych ras, w tym Chińczyków, nie jest więc chętny do współpracy z KORPORACJĄ TAJWAŃSKĄ. To bardzo podły i sprytny skurwysyn o typowych zaburzeniach psychopatycznych.

Beyondnow – Korporacja naukowa o zasięgu regionalnym i wielkich aspiracjach. Zajmuje się genetyką, prowadzi badania nad mutacjami tkanek, genów i żywych organizmów (łącznie z ludźmi). Większość materiału ludzkiego czerpana jest ze slumsów. Na zlecenie Beyond now pracuje jeden ze Szwadronów Śmierci. Działalność ta jest ściśle tajna. Obecnie realizowane są tutaj zlecenia korporacji LAZARUS (projekt „Niezwodna armia”) i AGRAR (projekt „Surogat”). KORPORACJA TAJWAŃSKA próbuje zainteresować Beyond Now wypróbowywaniem pewnych substancji chemicznych na azjatyckiej biedocie, w puszkach z ryżopodobnym pożywieniem, w zamian za zerwanie kontraktu z AGRAR Co lub odsprzedaż projektu.

Chem-med – Korporacja zaangażowana w większość dużych przedsięwzięć naukowych w dziedzinach medycyny, a także projektów wojskowych rządu i większych korporacji. Obecnie aktywnie współpracuje z ARASAKĄ, KUZAJĄ, a także w pewnym zakresie, z CURE & CARE Co. Chem-med jest nastawiony na maksymalizację zysku i osiągnięcie perfekcji w dziedzinach, którymi się zajmuje. Rozwija się wyjątkowo sprawnie, dzięki dobremu opłacaniu wysokiej klasy pracowników. Odbudowuje zaufanie na rynku, utracone dwa lata wcześniej przez bardzo poważne przecieki. Afera, którą wówczas wykryto, dotyczyła zleceń rządowych i przyczyniła się do zakończenia kariery kilku znaczących polityków. Wtedy prezydentem został Arevado. Sama korporacja z trudem wybrońnię się z zarzutów dotyczących prowadzenia innych, nielegalnych badań i współpracy ze światem przestępczym. Teraz Chem-med bardziej selekcjonuje zlecenia, zaś niezgodne z prawem przyjmuje tylko wtedy, gdy ma pewność, że nie jest to prowokacja policji lub mediów. Naukowcy z tej korporacji opracowali dla ARASAKI testowane obecnie w Strefie Bojowej gazy halucynogenne i środki pobudzające dla żołnierzy. Z KUZAJĄ Chem-med łączy współpraca w dziedzinie nowej generacji narkotyków. Przyjmuje też zlecenia na produkcję pewnych środków, takich jak proste, uśmierzające ból narkotyki. Nieoficjalnie jest to także jedna z większych w mieście wytwórni twardych narkotyków. Ich receptura nie została zbyt zmieniona od początku wieku. Firma chroniona jest autorytetem przedstawicieli korporacji ARASAKA i KUZAJA. Jej powstanie zostało w pełni przez nie sfinansowane. Na terenie przy slumsach ma znaleźć się kolejna potężna fabryka, która zostanie wykupiona przez Chem-med.

CURE & CARE Co. – Lokalna korporacja medyczna o dużych dochodach i możliwościach. Samodzielność zarządu zagwarantowana jest dla multimilionera, Hipolito Cayo, głównego udziałowca. Drugim ze znaczących udziałowców jest znakomity chirurg, Emilio Bermudez, multimilioner. Ich fortuny zapewniają korporacji całkowitą niezależność. Potrzeba jej istnienia jest także niewątpliwa. Do stałych współpracowników należy LAZARUS i ARASAKA. CURE & CARE Co. obficie czerpie materiały ze slumsów. Zajmuje się tym mała prywatna armia, będąca na utrzymaniu milionerów.

CYBERTECHNIKA – Aby przeszczepiać tkanki i narządy lub móc sprzedawać gotowe wszczepy, najpierw trzeba je zdobyć. Najlepiej od korporacji KUZAJA, bo nikt ich o nic nie pyta. CYBERTECHNIKA prowadzi szpitale, gdzie można zamać wszczepy, współpracuje z ARASAKĄ (z konieczności), a także z korporacją LAZARUS (dla pieniędzy). Jest to przykład skorumpowanej korporacji o bardzo ograniczonej możliwości działania. Jest uzależniona od Azjatów.

Korporacja Tajwańska – Od początku istnienia, celem tej instytucji było zmonopolizowanie handlu z Tajwanem oraz uniezależnienie tej wyspy od Chin. Dość szybko korporacja zajęła się produkcją syntetycznej żywności, opartej na podobnych do ryżu związkach białka. Teraz jej celem stała się ekspansja na inne kontynenty. Ameryka Południowa jest dość niestabilnym rynkiem i dlatego dobrym na początek. Korporacja wyrabia tu swoje wpływy. Stara się o współpracę z Beyond Now, oferując konkurencyjne usługi. W propozycjach znajduje się pomoc w projekcie „Niezawodna armia”, czyli dostarczanie mieszkańcom slumsów, także z Azji, do prób genetycznych (łączy się to pośrednio z próbą uzyskania wpływów w LAZARUSie). Działalność ta, podobnie jak handel żywym towarem, może być powodem konfliktów z JAKUZĄ. W planach korporacji jest zmiana tych stosunków na lepsze, jeśli będzie można to zrobić bez utraty zysków. Z jej strony wyszła inicjatywa wpływu na LAZARUS, aby stopniowo wycofał się z wojny po stronie Arevado, zawyżając stawki wynajmu armii. Jeśli plan zostanie wielostronnie zaakceptowany, JAKUZA wygra wojnę i zacznie współpracować z KORPORACJĄ TAJWAŃSKĄ, LAZARUS natomiast łatwiej zrealizuje projekt „Niezawodna armia”. Arevado zostanie porzucony i najprawdopodobniej zginie. Rozmowy są w toku.

Kuzaja – Ze względu na krwawe, antymafijne akcje japońskiej policji, zdobywanie wpływów na innych kontynentach jest dla JAKUZY ważniejsze niż do tej pory. Kuzaja jest oczywiście przygrywką dla tych interesów. Na terenie strefy bojowej (tam, gdzie przechodzili gracze w scenariuszu „Tak jak ty”) budują wielką podziemną fabrykę narkotyków. Ze slumsami łączy Kuzaję inne jeszcze interesy, takie jak dostarczanie tkanek dla CURE & CARE Co. i CYBERTECHNIKI. Pojawienie się KORPORACJI TAJWAŃSKIEJ może zniszczyć

cały ten misterny układ, stąd wyraźna niechęć do tej organizacji, wzmocniona jeszcze pogardą dla „Tajwańczyków”, których wszyscy „prawdziwi” Japończycy uważają za podrasę. Oficjalnie firma pośredniczy w handlu i konsultuje wszelkie transakcje, zwłaszcza międzynarodowe. W rzeczywistości przeznaczeniem korporacji jest pranie brudnych pieniędzy i maskowanie innych, nielegalnych interesów japońskiej mafii. Istnieje tylko na terenie Brasil. Większość nazwisk przedstawicieli i udziałowców to fikcja. Następcy Sadao Yoshimury, członkowie zarządu ARASAKI w Brasil są całkowicie uzależnieni od mafii. Nie trzeba dodawać, że Korporacja cieszy się ogromnym szacunkiem i poważaniem. O jej poparcie ubiegają się nawet oficjalne partie polityczne, takie jak Front Liberalny. Robią to, oczywiście, nieoficjalnie.

Lazarus – (szczegółowy opis w *Corporate report 2020 vol. 2*) Jest to typowo wojskowa korporacja, założona przez greckiego milionera i byłego generała armii amerykańskiej. Serwuje ogromny zakres usług, od kampanii wielotysięcznych armii po grupy specjalizujące się w odbijaniu zakładników. Wieloletnie doświadczenie kadry (zazwyczaj są to byli wojskowi, szukający lepszego zarobku) jest tylko jednym z jej atutów. W tej chwili korporacja bierze udział w kampanii wojennej po stronie prezydenta Arevado i niczyje zabiegi nie są w stanie zmienić ich decyzji. Opłacona armia zginie lub zwycięży. Korporacja Lazarus związana jest z Beyond now, który prowadzi doświadczenia genetyczne, opracowując „żołnierzy jutra”, oraz z AGRAR-em, który finansował kiedyś kampanię Arevado. Lazarus jest chorobliwie honorową i uczciwą korporacją. Nie wie nic o nielegalnych testach Beyond Now, a na projekt „Niezawodna armia” wyraził zgodę sam prezydent Arevado (nie wyprzedzajmy faktów, ale ze zmianą prezydenta zmieni się również układ sił). Sprawy chemii i genetyki są mało znane właścicielom korporacji.

3. COŚ NA ROZRUCH

Perro, sprawdzając swoją przeszłość, coraz śmielej zapuszcza się w systemy informacyjne. Wśród informacji z odkrytych „kostek” odczytuje szyfry zabezpieczeń ARASAKI, a w momencie gdy wprowadza je do komputera, na ekranie pojawia się napis w języku japońskim: „Miło wiedzieć, gdzie jesteś, Okura”. Pół minuty później, a może nawet mniej, w mieszkaniu pojawi się ciężko uzbrojony oddział, atakując granatami łzawiącymi przez okna, szturmując drzwi i jednocześnie spadając przez dziurę w suficie (jak na filmie „Brasil”). Jeżeli Akira lub ktoś z graczy wpadł na genialny pomysł kontaktowania się z ARASAKĄ przez zabezpieczone, zmylające połączenia, czas, jaki pozostał, może wydłużyć się nawet do 5-ciu minut.

Po pojawieniu się napisu, najwłaściwszą reakcją jest okrzyk: „Spadamy!”. Oczywiście, nie jest to łatwe. Jeśli któryś z graczy chce znaleźć dobrą

kryjówek, przeprowadź test na powiązania lub znajomość półświatka (25). Po nieudanych testach może się również okazać, że ktoś zna ostatnią deskę ratunku. Wszystkie te rozwiązania prowadzą jednak do tych samych drzwi. Albert to urodzony anarchista żyjący na terenie Starego Portu, znanego ze wcześniejszego scenariusza. Jeżeli wtedy gracze zrobili w Porcie jakiś raban – połącz te wątki.

Tymczasem ARASAKA organizuje małą obławę. Korporacja wysłała 4 pojazdy latające i 6 naziemnych, jest więc w stanie zablokować kilka ulic. Podczas pościgu lub chwili wcześniej Akira powinien rozdzielić się z graczami, pozostawiając im kopie dokumentów oraz namiary na skrzynkę kontaktową (najlepiej gdzieś w sieci komputerowej).

– Jeśli będzie trzeba, znajdę was, zróbcie coś z tym wszystkim... Zresztą, nie macie chyba wyjścia... Nie sprawdziłem jeszcze kilku rzeczy, tu są kopie wydruków, adres skrzynki kontaktowej i kod. Jak przeżyjemy, znajdziemy się kiedyś. To wszystko. Do zobaczenia.

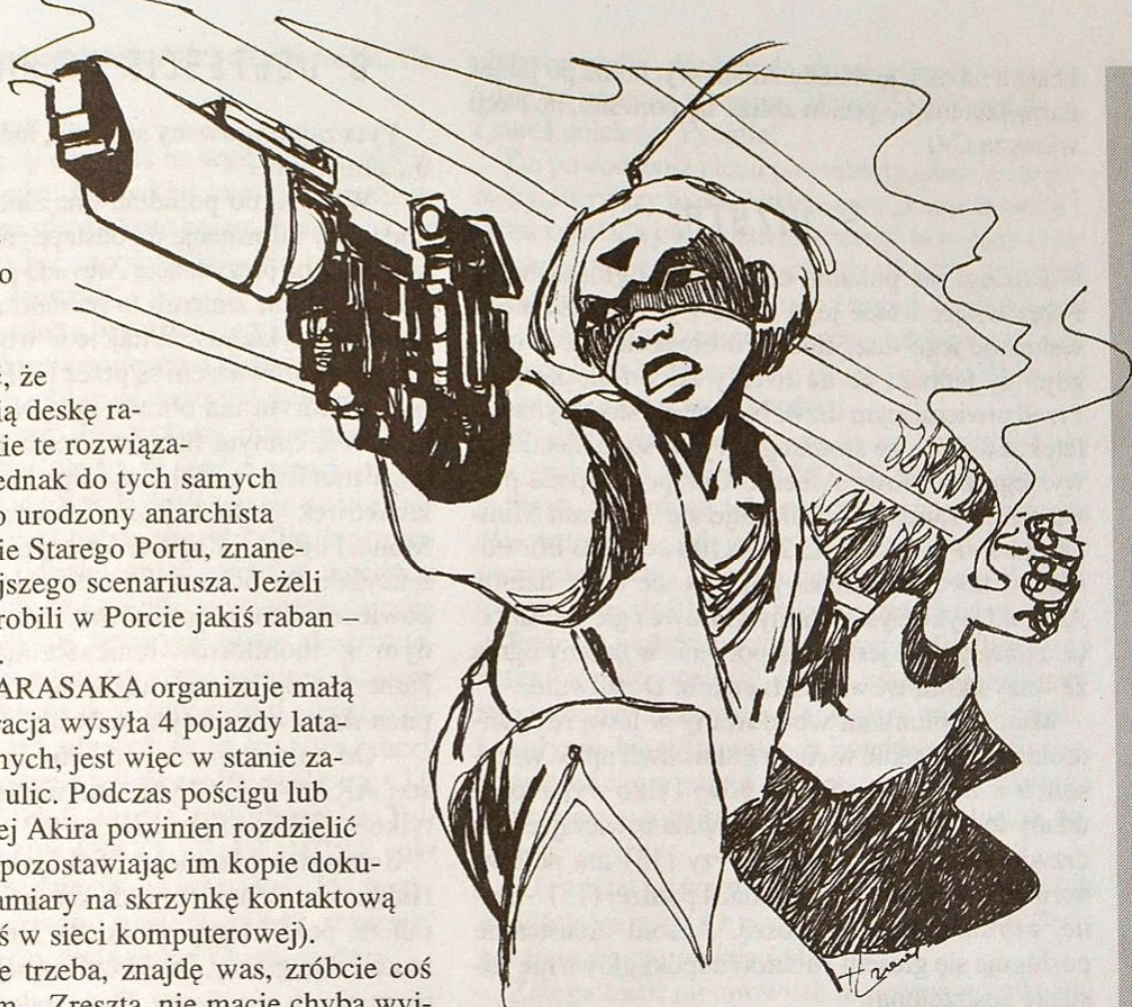
Przez chwilę siedzi nieruchomo, a wysiadając, przeładowuje broń i znika w zgiełku miasta.

Architektura centrum Brasil – a zakładam, że tam rozgrywać się będzie przynajmniej część pościgu – to kilkudziesięciopiętrowe budynki, pomiędzy którymi ciągną się wąskie, dwupasmowe uliczki, odchodzące od potężnych autostrad. Część autostrad położona jest w tunelach o złej klimatyzacji i dźwiękochłonnych ścianach. Zdarzają się korki i wiążące się z nimi przypadki uduszeń. Są tutaj także malownicze, naziemne stacje metra, często zdarzają się wypadki i korki na ulicach. Prawie na każdym rogu jest automat, gdzie można przez chwilę pooddychać czystym tlenem.

Trasa ucieczki może przebiegać przez ulice (przepychanki wśród przechodniów), kilkupiętrowy supermarket („filmowa” demolka na dużą skalę). Na dachu lub parkingu gracze mogą wreszcie trafić na AV-kę, w którą ktoś ładuje zakupy. Kolejne testy na **prowadzenie pojazdów** są niezbędne przy AV-kach: nagle pojawiających się zza rogu (10), skrętach pomiędzy wysokimi budynkami (5), nurkowaniu pod nadziemną linią metra (15).

4. ZNOWU W PORCIE

Ścigacze żadnej korporacji nie mają prawa wjechać do Starego Portu. Jest to strefa rządząca się własnymi prawami. Uciekinierzy są zawsze mile



widziani, a wszystko, co należy do korporacji – ostrzeliwane z daleka. Niejeden rząd próbował zrobić porządek z tym miejscem. Bez skutku. Pojazd, którym lecą gracze, powinien dostać jakieś uszkodzenia i malowniczo spaść prosto przed drzwiami hangaru Alberta.

Jest to drobny przemysłnik zafascynowany ideologią anarchistyczną. Odkąd mina urwała mu nogę, zastąpił ją piękną cyber-protezą, w której trzyma wyposażenie małego warsztatu (narzędzia, łącznie ze spawarką, zapasy przewodów i kabli, mnóstwo drobnych gwoździ, blaszek itp.). Albert potrafi też naprawiać wszelkie cybernetyczne wszczepy, a przyjaciółom, do których zalicza wszystkich ściganych przez korporację, robi wszystko darmo i od ręki. Zaczynaj odliczać czas do wykrycia kryjówki. Odpowiednie będzie k10 godzin.

Albert oddaje bohaterom pomieszczenie na tyłach hangaru – niewielki bunkier z zapasem wody i jedzenia (puszki). Jest tu także oddzielona zastawka toalety. Ciężkie drzwi mają wizjer i wykrywacz metali.

– Pamiętajcie, że na mnie reagujecie! – mówi, wskazując na nogę. Albert śpi w innym pomieszczeniu.

Jak wiadomo, na teren Starego Portu, stanowiącego niemal odrębne państwo, nie wjedzie żaden wóz opancerzony ani inny pojazd korporacji. ARASAKA zmuszona jest wysłać „tajniaka” w postaci Androida (C-0) z zaprogramowanym planem działania. Jest to znany z poprzedniego scenariusza model wielkości małego chłopca. Nie budząc niczych podejrzeń, android przemyka się w cieniu hangarów

i czeka na okazję. Kiedy Albert wychodzi po jakieś narzędzia lub po prostu zbliża się pora snu, do akcji wkracza C-0.

5. WIZYTA

Rozlega się pukanie do hangaru i głos Alberta. Przez wizjer widać jego twarz wykrywacz metalu wskazuje jego dużą ilość. Po otwarciu drzwi okazuje się jednak, że na twarzy Alberta się kończy. Przed otwierającymi drzwi bohaterem stoi trzynastolatek, któremu ze środka głowy wystaje metalowy wysięgnik z głową Alberta. Chłopcu odpada prawa dłoń i zamiast niej ukazuje się 7,62 mm Minigun (BC 0 N R 6K6+2 2000 100 NZ 500 m). Pośrodku lewej natomiast pojawia się duża dziura. Android wykorzystał struny głosowe i głowę Alberta, a teraz gotów jest do rozpoczęcia wymiany ognia ze wszystkimi wewnątrz hangaru. Dosłownie.

Miotacz płomieni wbudowany w lewą rękę androida jest w stanie w ciągu kilku chwil upiec wszystkich w zasięgu dwóch metrów. Tylko wyjątkowo udany test na refleks (25) pozwala otwierającemu drzwi ocaleć bez szwanku. Przy (15) ma połowę normalnych obrażeń od ognia, a poniżej (15) – pełne, czyli... następny proszę. Android nieustannie posługuje się głosem Alberta (dopóki głowa nie zostanie zestrzelona).

Jeżeli gracze nie mają szans w walce z androidem (ocena należy do prowadzącego), nadchodzi pomoc z zewnątrz. Ci, którzy mogą im pomóc, to Niezależna Bojówka Portowa (NBP), czyli pięć osób (czterech mężczyzn i kobieta), patrolująca tutejsze zaułki. Jeden z nich powie:

– Mieszkańcy portu nie lubią, kiedy ktoś obcy robi niezapowiedziane go grilla... A was zapraszam na mały spacer.

Jeżeli gracze poradzą sobie z C-0, NBP i tak się ujawni, tylko że po walce.

Po przygodzie z androidem i wstępnych wyjaśnieniach, cała społeczność Portu przyjmuje bohaterów jak swoich i znajdzie się dla nich dużo lepsze miejsce. Opór byłby wysoce niewskazany. Kolejnego dnia bohaterowie mają spotkać się z kimś, kto ma tutaj najwięcej do powiedzenia.

6. JESTEŚCIE NA BIEŻĄCO

Pyta zaintrygowany strażnik, który budzi graczy o ósmej rano.

– Wczoraj do południa oficjalne stacje radiowe podawały informacje o podstępym zabójstwie dokonanym na prezydencie Arevado przez terrorystów, a po południu zmienili to na radosną wieść o obaleniu złej dyktatury. Witajcie w wolnym kraju!

Gracze prowadzeni są przez NBP do pomieszczenia, w którym ma obradować „Niezależny Komitet”. W ciemnym hangarze rozświetla się kolejno sześć monitorów. Pokazują się na nich bohaterowie kreskówek – Hulk, Zoltar, Batman, Wampirzyca Mona, PopEye i Kapitan Ameryka. Postacie są perfekcyjnie animowane i zachowują się zawsze odpowiednio do tego, co mówią, co czują itp. Nad każdym z monitorów umieszczona jest również kamera. Gdy gracze znajdą się w ich zasięgu, Kapitan Ameryka zaczyna mówić:

– Od rana dookoła portu rozstawiają się jednostki ARASAKI. Chyba was nie lubią. Zależy im tylko na jakimś Perro. Który to?

Rozmowa przebiega spokojnie, czasem tylko Hulk rozbija z hukiem jakiś kamień. Większość Komitetu, poza Moną i Hulkiem, nie ma ochoty wyrzucać stąd graczy, choć konfrontacja z ARASAKA również ich nie cieszy. Dużo zależy od ich postawy. Jeżeli zdecydują się przedstawić posiadane informacje komitetowi, ten gotów jest upowszechnić je w Internecie, przekopiować i powysyłać do wszelkich mediów, choć oczywiście trzeba pamiętać, że wszystko toczy się wśród wojennej zadymy, a kolejne rządy są zbyt skorumpowane, aby cokolwiek z tym zrobić. Pada też propozycja, by

wysłać NBP do podłożenia bomb pod fabryki KUZAJA i Chem-med. Monę i Batmana strasznie irytuje działalność Chem-medu oraz CURE & CARE Co. PopEye połyka puszkę szpinaku i wykazuje ochotę do zbombardowania wysp multimilionerów, właścicieli CURE & CARE Co. Batman sugeruje, żeby sprawę załatwić po cichu... – Wiemy dużo o ich kontaktach i planach, a gdyby tak przedostać się do budynków Chem-medu... Małe zamieszanie w laboratorium i zamiast supermanów będą



mieli armię do niczego niezdolnych pół-roślin. Co wy na to?

PopEye dodaje:

– A ja chcę mały desancik na wyspę Hipolito Cayo. Dajcie mi jedną bojówkę i to cudo z naszych zapasów, a tak mu powiększę basen, że zmieści się w nim cała jego pieprzona willa! – Po czym łyka kolejną puszkę szpinaku.

Szczegóły powinny być ustalone na miejscu i od razu. Zoltar, który okazuje się najlepszym netrunkerem w porcie, obiecuje rozbroić przynajmniej część zabezpieczeń. Bojówkami dowodzić mają Batman i PopEye, chyba że ktoś z graczy podejmie się poprowadzić atak. Jeśli tak się stanie, odpowiedni członek komitetu ma ich tylko doprowadzić do granicy odpowiednich terenów, a później zabezpieczyć odwrót i pomóc w ucieczce. Gracze powinni mieć wybór, do czyjej grupy się przyłączyć, w związku z tym uważnie przejrzyj kolejny podrzdział i opracuj szczegóły każdej wersji przygody. Może się też zdarzyć, że za sugestią graczy jako cel ataku zostanie wskazany Beyond now, CURE & CARE Co. lub jeszcze inna placówka. Tylko na siedziby ARASAKI i LAZARUSA nikt z komitetu nie będzie chciał atakować. Do wszystkich wersji rozwoju zdarzeń należy stosować odpowiednio opisy związane z Chem-medem.

7. CZARNA FLAGA

Bojówki Batmana i PopEye'a (członkowie komitetu naprawdę mają świra na punkcie kreskówek) składają się, podobnie jak każda NBP, z pięciu osób. Mogą to być zresztą te same osoby, które prowadziły graczy do głównego hangaru.

Batman ma oczywiście odpowiedni strój i mnóstwo gadżetów. Jego Batmobil to sześciobusowy wóz terenowy, który kojarzyć się może z autem Pana Samochodzika (też potrafi pływać). Batman rzadko się odzywa. Plan wyprawy jest następujący:

- wyjechać z portu przez wodę,
- dojechać w pobliże siedziby Beyond Now,
- dostać się niepostrzeżenie do laboratorium, udając ekipę od instalacji elektrycznych lub straż pożarną (wtedy dobrze jest wzniecić mały pożar),
- uszkodzić produkty przeznaczone dla ARASAKI i Lazarusa, dolewając wszędzie niewielkie ilości alkoholu, a potem uciec.

PopEye był kiedyś marynarzem. Jest wysoki, ma wielkie, muskularne ramiona pełne trójwymiarowych tatuaży, pali fajkę, a wszystkie przyspieszające reakcji i inne używki trzyma w puszcze po szpinaku. Nienawidzi bogatych facetów, uwielbia dużą broń i wybuchy. Świetnie walczy wręcz. A oto jego plan:

– Wypływamy kutrem w stronę wyspy tego pieprzonego Hipolito. W odległości 500 m od wyspy rozdzielamy się. Cztery osoby zostają w kutrze i mają za zadanie przykuć uwagę wszystkich łodzi i całej pieprzonej ochrony tego multiserdela, udając, że kuter ma awarię albo co. Pozostali w strojach

pletwonurków dopływają do wyspy, wysadzają willę za pomocą tej małej głowicy termojądrowej i jakoś uciekają. Pytania?

Do powodzenia planu potrzebne są dwa małe gadżety. Pierwszy to oczywiście owa „mała głowica”, która wygląda jak mózdzierz; drugi to bardzo ciężkie urządzenie o wymiarach 50x100x20, które ma zakłócać wszystkie nadajniki i radary w promieniu kilometra. Urządzenie mają wziąć pletwonurkowie i włączyć na brzegu wyspy. Niezwykle ważne jest to, że nie może ono zamoknąć.

Wypłynięcie z portu wiąże się z natychmiastową kontrolą przez łodzie ARASAKI. Wszyscy szukają Perro, choć mają też przekazane przez androida ze scenariusza „Tak jak ty” portrety graczy. Na ich szczęście niezbyt wyraźne, ze względu na uszkodzenie podczas strzelaniny sekcji przekazu danych.

Podczas podróży w stronę wyspy Hipolito Cayo kuter, którym podróżują gracze, staje się przedmiotem uważnej obserwacji. Najwyższy czas uzgodnić, kto płynie dalej, kto zakłada kombinezony do nurkowania i kto weźmie na plecy owe dwa gadżety. Niebawem załogę kutra przywitają dwie łodzie, helikopter i głos:

– Jesteście na terenie prywatnym, zawróćcie lub wyjdźcie na pokład z podniesionymi rękoma! Przygotujcie się na rewizję łodzi.

Żałoga łodzi motorowych to dobrze wyszkoleni i uzbrojeni żołnierze prywatnej armii Hipolito. Wpadają na pokład i bez żadnych pytań przystępują do dokładnego przeszukania łodzi. Jeśli urządzenie zgłaszające łączność znajduje się na pokładzie, zostanie odnalezione. Jedynie w zamieszaniu związanym z wybuchem na wyspie lub narażając własne życie, ktoś mógłby próbować je uruchomić. Cała załoga i znalezione na łodzi przedmioty wyciągnięte zostaną na przystań i tam oczekiwać będą przybycia konwoju, który zabierze więźniów. Przyjazd konwoju i wybuch willi powinny zbiec się w czasie.

8. WILLA

Willa Hipolito Cayo i siedziba Chem-medu są chronione w ten sam sposób. Rów pełen wody (miliarder hoduje tam zmutowane piranie, węże wodne i inne przyjemne zwierzątka), ogrodzenie pod napięciem, kawałek pola minowego, a za nim bardzo gęste krzaki, wśród których można się natknąć na fotokomórki – tutaj zwierzęta w ogóle nie występują (30% szans na wykrycie bohaterów). Po przejściu tych urozmaiceń, otwiera się spory kawałek czystego terenu.

Po przedarciu się przez krzaki, około 400-600 metrów dalej widać piękny basen oraz wielki dom podświetlony z zewnątrz silnymi reflektorami. Wewnątrz światło jest zapalone w co najmniej kilku pokojach. Widać jakieś sylwetki, w których można rozpoznać tajniaków i ochroniarzy, służbę, gości i mieszkańców. Na szczycie budynku znajdują się też skierowane w stronę krzaków kamery noktowizyjne, więc jeśli ktoś by próbował wyjść spośród

gałęzi, najprawdopodobniej (70% szans) zostanie zauważony. Po około 30 sekundach zza budynków pojawi się gazik wojskowy i rozpocznie się akcja przeszukiwania okolicy.

Ochrona willi jest wyposażona w dwa helikoptery, cztery wozy opancerzone i kilkanaście samochodów terenowych. Czy ktoś notował drogę przez pole minowe?

Oczywiście, każdy przytomny gracz niezależnie od okoliczności zdąży uruchomić posiadaną wyrzutnię. Pocisk trafia dokładnie w środek budynku. Ponad ruinami wyrasta niewielki grzyb wybuchu. Jego kształt jest tylko zaznaczony, zupełnie nie umywa się do tych znanych z telewizji. Wszyscy obecni kilka chwil są oniemiałymi z wrażenia, choć ktoś może też szepnąć:

– Przereklamowane...

Wszyscy gracze otrzymują też poważną dawkę promieniowania. Ewakuacja z wyspy jest szczególnie utrudniona. Okolicznością, która może pomóc graczom, jest chaos, jaki powstaje po wybuchu. Wszyscy, którzy przeżyli, przestają być lojalni wobec pracodawców, z których większość była w domu, a pozostali wyjechali na Hawaje. Łączność przestaje działać. Dobrym pomysłem jest zdobycie lub dostanie się na łódź lub do helikoptera (choć to będzie raczej trudniejsze) i ucieczka.

9. FABRYKA SZEREGOWCÓW

Dwupiętrowe budynki fabryczne Chem-medu wyglądają przytłaczająco. Do ochrony zatrudnionych jest ośmiu ochroniarzy, lecz robią sobie zmiany i aktywnych jest tylko sześciu, a dwóch śpi. Ze wspomnianej szóstki trzech gra w karty na tarasie obok głównego wejścia, jeden siedzi w kabinie przy monitorach, a ponieważ ogląda przy tym film sensacyjny w przenośnym telewizorze, to okolicy przygląda się tylko w przerwach na reklamy. Dwóch pozostałych chodzi wokół budynku z dużym, starym psem na trzymetrowej smyczy.

Ponieważ noc jest gorąca, strażnicy pootwierali okna na parterze. Także na trzecim piętrze jest uchylony lufcik. Na tyłach fabryki położone są też schody przeciwpożarowe. Akcja wejścia do środka ma więc duże szanse powodzenia. Batman przygotował odpowiedni sprzęt do chodzenia po ścianach (specjalny rodzaj rękawic, butów i nakolanników) oraz przenośną windę do wciągnięcia zainteresowanych. Decyzja o przebiegu akcji zależy tylko od graczy. Wewnątrz ważne jest zacieranie śladów (pies ma wciąż dobry węch) i cisza.

Istnieją trzy sposoby poruszania się pomiędzy piętrami – winda (jej szum zaintryguje wszystkich), schody umieszczone w środku budynku i wspomniane schody zewnętrzne, przeciwpożarowe.

W korytarzach co chwila powstaje pytanie: w lewo, w prawo czy prosto?

Wszystkie laboratoria mieszczą się w piwnicy, która ma również dwie kondygnacje. Parter to portiernia, magazyny i sala konferencyjna; na

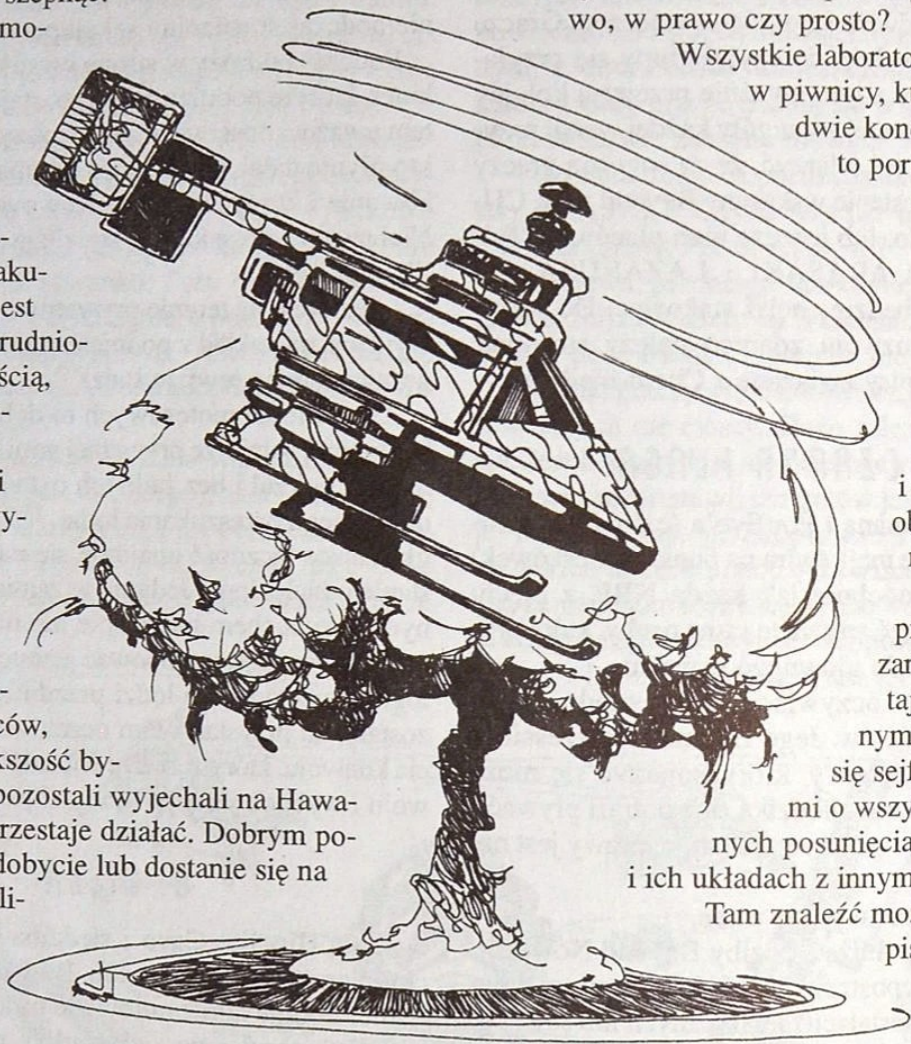
1. piętrze jedna sala pełna komputerów, pomieszczenie dla strażników (tych śpiących i monitorującego obiekt) oraz dział marketingu i reklamy. Drugie piętro to siedziba zarządu firmy. Tutaj właśnie w jednym z biur znajdują się sejfy z informacjami o wszystkich nielegalnych posunięciach Chem-medu i ich układach z innymi korporacjami.

Tam znaleźć można teczkę z napisem „testowane gazy halucynogenne”

(faktury za ich

odbior podpisuje Arasaka) oraz „środki pobudzające przeznaczenia wojskowego”. Do produkcji niektórych z nich używane są hormony ludzkiego pochodzenia – w laboratorium można znaleźć przeznaczone do utylizacji ciała ludzi ze slumsów.

Celem działania tych środków jest nadnaturalne zwiększenie uwagi, refleksu i agresji, przy jednoczesnym wyłączeniu odczuwania bólu. Ich skutkiem ma być również wyeliminowanie zbędnych komórek mózgowych, czyli błyskawiczne odmóżdżenie. Po zażyciu, tabletki docelowo będą wybierać komórki mózgu odpowiedzialne za abstrakcyjne myślenie, wrażliwość i emocje. Wszystko to ma być osiągnięte bez kosztownych inwestycji w elektronikę, za pomocą pojedynczej tabletki.



ZKUZAJĄ Chem-med łączy współpraca w dziedzinie nowej generacji narkotyków ze szczegółowymi opisami projektów ich działania, szybkiego uzależniania itp. Kopie niektórych dokumentów znaleźć można także w laboratorium.

W ciemnych piwnicznych korytarzach gracze powinni zdecydować, co zrobić z zastanymi tam fiolkami, butlami i aparaturą. Batman sugeruje, że właściwie wystarczy gdzieś dolać przygotowany przez niego preparat i za kilka dni będą tu mieli awarię stulecia, której nigdy nie skojarzą z dzisiejszą nocą. Jeżeli wszystko się powiedzie, powrót stąd nie powinien być szczególnie skomplikowany. Oczywiście, dużo więcej hałasu w postaci podłożonej bomby z opóźnionym zapłonem też nie zaszkodzi. Warto mieć jednak zachowane dokumenty lub fotofilm.

10. PORT W OGNIU

Wracając w stronę Portu, bohaterowie zauważają łunę ognia nad tą częścią miasta. Słychać też strzały i wybuchy. Rozsądnie będzie skryć się w innym miejscu, choć nie można wykluczyć, że bohaterowie będą chcieli zaangażować się w walkę, atakując od zaplecza jednostki ARASAKI. Szturm ma charakter ostrzeżenia i kończy się około piątej rano. Kilkanaście hangarów jest jednak zrównanych z ziemią.

11. TOKIO

Poranne wiadomości radiowe: „Ukonstytuował się już Nowy Rząd Demokratyczny, na którego czele stanął generał Pedro Martinez. Przedstawiciele Rządu jednomyślnie postanowili wydać walkę anarchii i bezprawiu, jakie panuje w starej dzielnicy portowej. Rano rozpoczął się szturm jednostek wojskowych na ten obszar. W planach rządu jest przywrócenie portowi dawnej świetności i rozpoczęcia wymiany handlowej Brasil z Europą i Ameryką Północną. Willa multimilionera Hipolito Cayo, współwłaściciela CURE & CARE Corporation, została wczoraj zniszczona przez nieznanych sprawców. Do ataku przyznało się dotychczas pięć organizacji terrorystycznych. Multimiliarder przebywał w tym czasie na Hawajach. Minęła 9,15.”

Kilka godzin wcześniej do skrzynki kontaktowej w sieci, wskazaną przez Okuro, nadeszła wiadomość, która po odkodowaniu brzmi: „jestem w drodze do tokio czekam na was transport z lotniska dla helikopterów wieżowiec telewizji szósta ósma dziesiąta rano”.

Zadbaj o to, by gracze zdążyli oraz by podróż przez miasto nie była monotonna. Mogą mieć na przykład trudności z wyjechaniem z gruzów wokół portu, trafić na korki drogowe i odświeżyć stare zatargi zaznaczone na czyjejś karcie postaci (przypadkiem spotkany stary znajomy przypomina sobie o nie zwróconym długu i tym podobne). Barwnymi postaciami mogą być też namolni handlarze narkotyków, żebracy i policjanci, wlepiający mandat za przejście obok pasów.

Gdy w końcu gracze szczęśliwie docierają do wieżowca, zostaje im jeszcze jakieś 7 minut. W hallu znajdują kilka wind. Jeżeli chcą uniknąć przepełnienia, powinni się rozdzielić. Tak czy inaczej, cała lub część grupy wsiada do windy razem z terrorystą. Terrorysta w połowie drogi wciska przycisk „STOP”, rozpiną kurtkę, w której ma sześć lasek dynamitu, i za pomocą dezodorantu i zapalniczki pali wszystkie guziki przystanków. Od razu włącza się też system przeciwpożarowy (gaśnice pianowe) i wszyscy wyglądają jak bałwanki. Zalecam szybką reakcję, ponieważ kolejny scenariusz z tego cyklu i tak zacznie się w Tokio.

12. WYBRANE CHARAKTERYSTYKI

Oczywiście, nie musisz z nich korzystać. Są tylko po to, żeby ułatwić Ci prowadzenie, bez straty czasu na kreowanie nowych postaci niezależnych.

PERRO/OKURO

INT[8] REF[6] TECH[9] OP[7] ATR[6]
SZ[1] SZYB[5] BC[7] EMP[7]
BIEG[15] SKOK[4] UDŹWIG[-]

Umiejętności: **Powiązania** 7, Postrzeganie emocji 3, Ekonomia 7, Wymykanie się 6, Sztuka przetrwania 5, Pierwsza pomoc 3, Odporność na tortury/narkotyki 9, Karabin 6

Wszczepy: Przeszczep mięśni, Wiaźadła toksyn.



INT[8] REF[7] OP[7]
ATR[6] SZYB[6] BC[7]

Umiejętności: **Powiązania 8**, Broń ręczna 5, Perswazja 7, Pistolet 4, Spostrzegawczość 7, Walka wręcz 6, Postrzeganie emocji 8, Zastraszanie 4, Znajomość broni 9, Prowadzenie motocykla – Calancha 5

Wszczepy: Kieszenie podskórne, Analizator stresowy głosu, Cybernoga.

ANDROID C - O (INNE CYBORGI)

INT[3] REF[14] OP[-]
ATR[4] SZYB[16] BC[16]

Wszczepy: Zwiększony zakres słuchu, Wzmocniony słuch, Cyberwąż, Termograf, Mikrowideo, Łączy radiowe, Skaner radiowy, Wykrywacz ruchu, Radar, Podczerwień, Granatnik, Dłoń – miotacz płomieni.

ŻOŁNIERZ ARASAKI

INT[5] REF[11] OP[8]
ATR[5] SZYB[8] BC[9]

Umiejętności: Uniki 6, Znajomość broni 6, Spostrzegawczość 6

Wszczepy (tylko dowódca): Dopalacz Kerenzikov (+3), Podczerwień, Wyciszacz,

STRAŻNIK CHEM-MEDU

INT[6] REF[11] OP[6]
ATR[6] SZYB[7] BC[8]

Umiejętności: **Autorytet 4**, Broń ręczna 5, Pistolet 5, Postrzeganie emocji 5
Wszczepy: Wykrywacz ruchu.

BOJÓWKARZ MBP

INT[7] REF[9] OP[7]
ATR[7] SZYB[8] BC[6]

Umiejętności: Uniki 8, Znajomość broni 5, Spostrzegawczość 6, Wysportowanie 5, Skradanie się 8, Znajomość półświatka 7

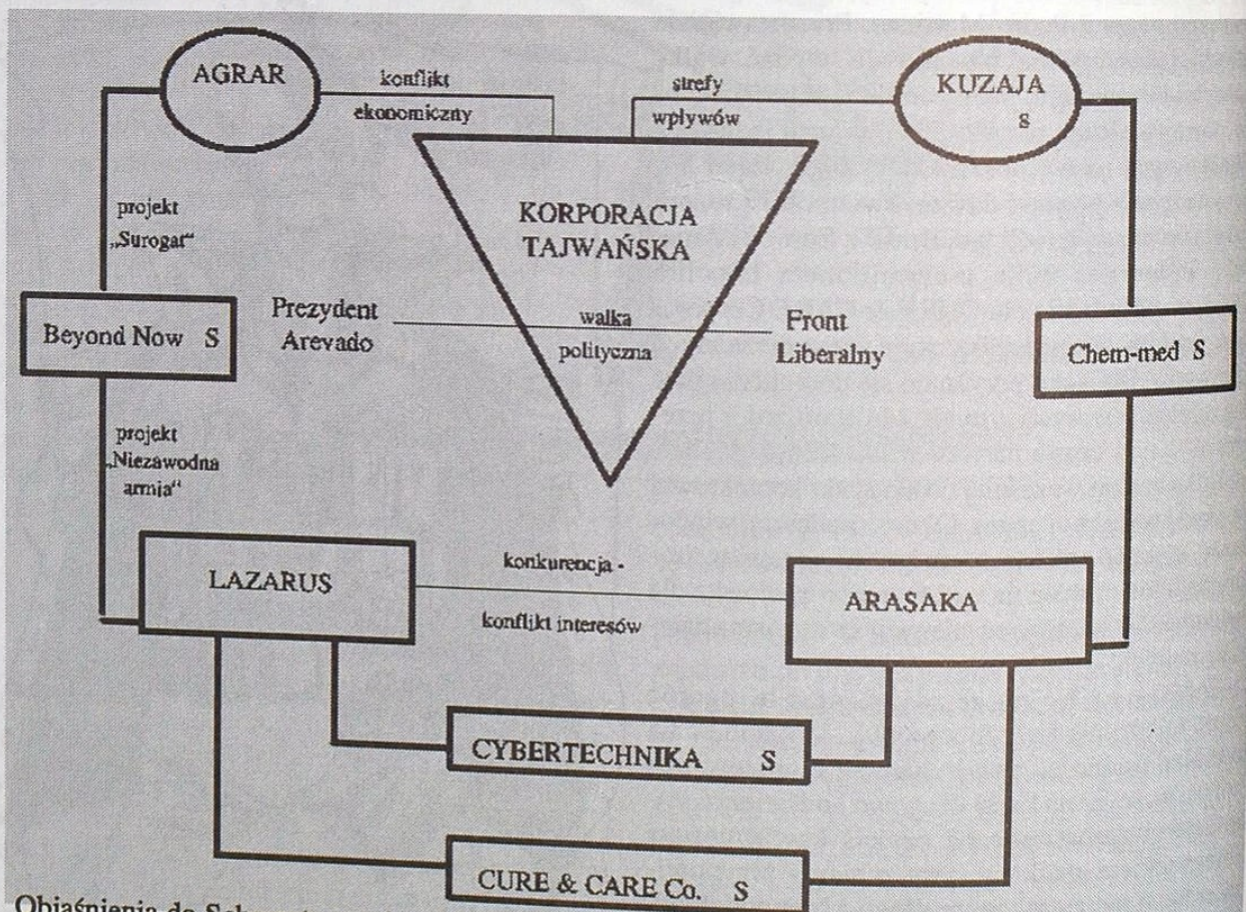
POPEYE/BATMAN

INT[7] REF[9] OP[7]
ATR[7] SZYB[8] BC[6]

Umiejętności: **Autorytet 7**, Broń ręczna 8, Postrzeganie emocji 8, Spostrzegawczość 9, Wysportowanie 7, Znajomość półświatka 8, Pływanie/Wspinaczka 8, Skradanie się 9, inne potrzebne 6

Wszczepy: Pancerz podskórny, Smartgun, Dopalacz Kerenzikov (+3)

13. SCHEMAT POWIĄZAŃ:



Objaśnienia do Schematu powiązań

Linie ciągłe oznaczają współpracę pomiędzy korporacjami, linie przerywane to konflikty, „S” oznacza powiązanie interesu korporacji ze slumsami.

EARTHIDAWN

STWORY BARSAWII



JUŻ WKRÓTCE JE POZNASZ...

WIGETS

WPROWADZENIE

Zaczyna się nieciekawie, *amigo*. Wściekła burza zastaje naszą posse na bezgranicznej prerii. Chłopcy zachowaliby się najrozsądniej, próbując dotrzeć do najbliższego miasta, żeby schronić się przed gniewem natury. Pogoda psuje się coraz bardziej, a bohaterowie mają do przebycia jeszcze kawał drogi, gdy nagle któryś z nich zauważa światło na pobliskim wzgórzu. Stoi tam niewielki domek należący do rodziny Marshów.

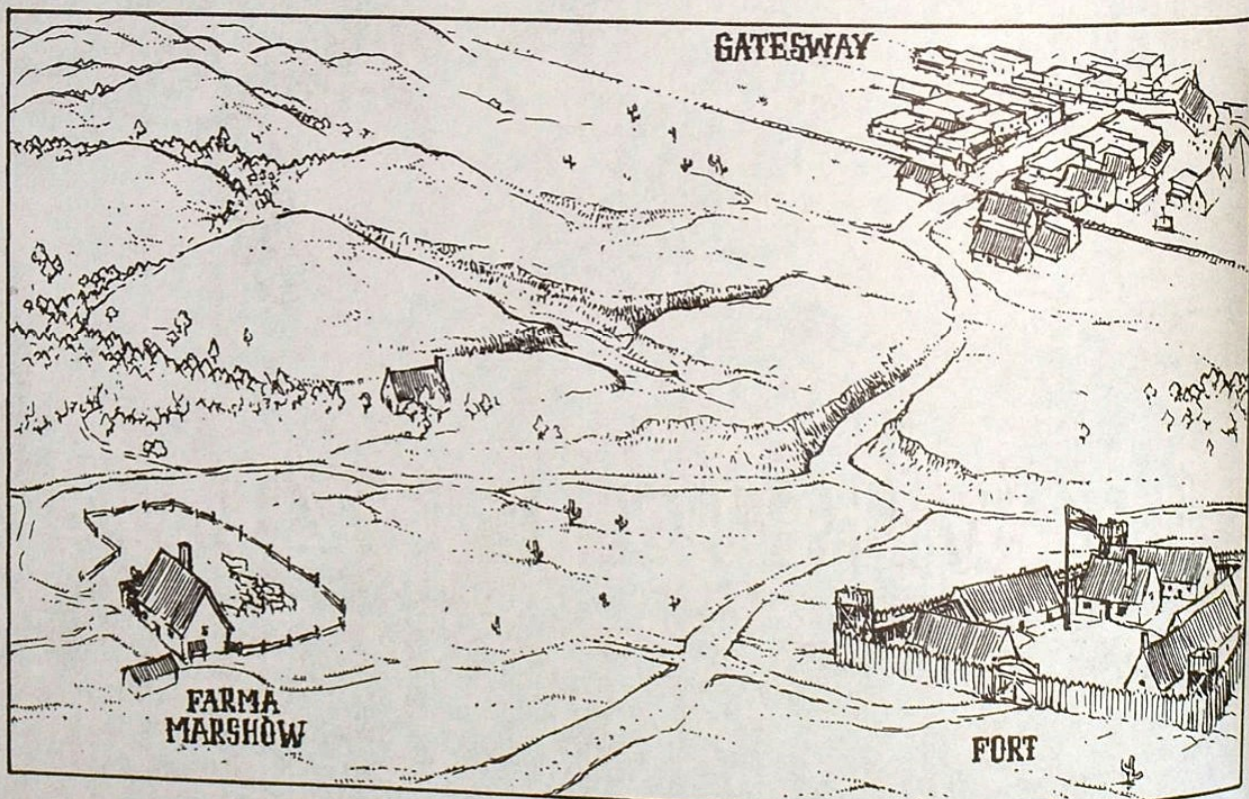
Drużyna zostaje ciepło przyjęta przez pana domu Johna, jego żonę (Indiankę imieniem Johli), oraz dwóch synów: Matta i Grega. Przemoknięte chłystki z Twojej posse dostaną koce i coś ciepłego do żarcia, po czym Marshowie zaczną ich wypytywać o wieści ze świata. Podczas tej rozmowy gracze dowiedzą się, że ta miła rodzinka nie cieszy się sympatią mieszkańców pobliskiego miasteczka Gatesway, co może tłumaczyć odległe położenie ich farmy. Ludzie z miasta uważają, że Johli para się czarną magią...

Hombres mają okazję gościć u Marshów wystarczająco długo, by wyleczyć przeziębienie i odczekać skutki załamania pogody. Nagle ich spokój zostanie zakłócony przez szeryfa, który przybywa w otoczeniu wojska z garnizonu Gatesway. Stróż prawa oskarża zebranych w domu o kradzież bydła,

które kilka dni temu zniknęło z rancza jednego z hodowców. Miasto wrze na wieść o znalezieniu złodziei i, nie czekając na sędziego, postanawia zorganizować lincz. W skład „ławy przysięgłych” wchodzi: sklepikarz Alder Bush, hodowca bydła Mike O'Donnel oraz oficer z pobliskiego fortu Keith Athabaska. Wyrok zapada bardzo szybko, Marshowie zostają uznani za winnych, a karą ma być śmierć przez powieszenie. Twoje „panienki” zostaną puszczone wolno (cała odsiadka trwa kilka godzin). John, przeczuwając jak to wszystko się skończy, jeszcze przed zapadnięciem wyroku wymusza na graczach obietnicę, że znajdą prawdziwego złodzieja i oczyszczą Marshów z zarzutu. W południe następuje egzekucja...

CO SIĘ DZIEJE?

Wynik rozprawy został ukartowany, a i wybór sędziów był nieprzypadkowy. Marshowie nie byli lubiani w mieście, ponadto podejrzewano ich o nieczyste praktyki. Nikogo nie zdziwił więc fakt, że „okazali” się złodziejami i nikt ich nie żałuje. Jednak w rzeczywistości za całym zamieszanym stoją dwie osoby, te same, które wydały wyrok śmierci na Marshów – Mike O'Donnel i Keith Athabaska. Zawarli oni dwa miesiące przed przedstawionymi tu zdarzeniami następującą umowę:



fort będzie otrzymywał po bardzo niskich cenach bydło od O'Donnella, lecz tak, żeby nikt się o tym nie dowiedział. Pracownicy hodowcy ukradną bydło, ukryją je gdzieś na pewien czas, a wojsko w zamian za ochronę i przypilnowanie, aby „przykładnie ukarano” złodziei, dostanie część bydła.

Warto wspomnieć, kim jest Athabaska. Od kilku miesięcy zajmuje się sprawami żywnościowymi w garnizonie, więc jeśli uda mu się dostarczyć bydło za darmo, a przedstawi rachunek potwierdzający kupno, pieniądze przejdą na jego własność. Jedyny problem stanowiły rachunki. Oficer postanowił pokazywać komendantowi fortu wyciągi z fikcyjnej firmy „Wigets”. Komendant odnotowywał wszystko w księgach rachunkowych, dawał Keithowi pieniądze na spłacenie rachunku i nigdy nawet nie pomyślał o sprawdzeniu autentyczności firmy. Niech nasza posse tylko się o tym dowie...

JAK TO ZROBIĆ?

No właśnie, jak udowodnić, że Marshowie są niewinni? No cóż, dobrym pomysłem jest zasięgnięcie języka w mieście. Chociaż większość mieszkańców nie będzie miała nic ciekawego do powiedzenia (No, nareszcie ci Marshowie dostali za swoje. Odkąd się tu sprowadzili, coś mi się w nich nie podobało. Zawsze miałem taki, no... ten zmysł, no. Zawsze.), to kilka osób może udzielić pomocnych informacji. Nie podaję ich charakterystyk, ponieważ nie przewidywałem żadnej „bliższej” konfrontacji. Jeśli jednak Twoja posse jest nerwowa, użyj archetypów postaci z **Podręcznika gracza, amico**.

Alder Bush – Właściciel jedyne w Gatesway sklepu. Starszy, niski facet, zasadniczo o gołęmb sercu – zawsze rozdaje dzieciakom cukierki. Nie jest zamieszany w kradzież bydła, a do ławy przysięgłych został włączony tylko na pokaz. Jeśli gracze będą z nim szczerzy i odpowiednio to rozegrają, Alder, gryziony wyrzutami sumienia, wyjawi, że Marshowie nie mogli ukraść bydła. Synowie Johna pomagali mu z co większymi dostawami i właśnie w noc kradzieży potrzebował ich pomocy. Nikomu o tym nie mówił, ponieważ gdyby się wydało, że zatrudnił chłopców

Marsha, to nie miałby już życia w miasteczku. Powie także, że pozostali „sędziowie” byli dziwnie zgodni co do wyroku, jakby wcześniej go ustalili.

Alvin Pulsifer – Barman w miejscowym saloonie („Pulsifer Saloon”). Wysoki, barczysty, stracił kulasa w czasie wojny i kuśtyka teraz na kuternodze. Szybko przestawił się na interes, na jego twarzy wiecznie gości chytre spojrzenie. Jest jedną z najlepiej poinformowanych osób w całym Gatesway. Dobrze umotywowany, opowie o dwóch

dziwnych spotkaniach mających miejsce kilka dni temu. W obydwu brały udział tylko dwie osoby: Athabaska i O'Donnel. Jest to o tyle dziwne, że nigdy nie utrzymywali kontaktów, a O'Donnel nawet nie przepadał za oficerem, ponieważ ten nie kupował bydła dla fortu od niego ani od innych okolicznych hodowców. Pierwsze spotkanie miało miejsce przed dwoma miesiącami, drugie niedawno. Innym ciekawym zdarzeniem sprzed kilku dni było przybycie do miasta rewolwerowca, który wszczął bójkę w saloonie i zdemolował stół do gry (wiadomość zupełnie nieistotna dla rozwiązania zagadki; Alvin może, dla zmylenia graczy, rzucić jeszcze kilkoma takimi zdarzeniami). W „Pulsifer Saloon” zawsze przesiaduje kilku graczy, gotowych podjąć wyzwanie w jakiegokolwiek grze karcianej.

Dowódca fortu, kapitan J. R. Wilson – Ciężko pracujący człowiek. Wysoki, wyprostowany, z siwym wąsem. Na jego barkach spoczywa zarządzanie całą jednostką i pilnowanie, by skromne fundusze nie zostały roztrwonione. Pół roku temu zwolniło się stanowisko kwatermistrza. Zajął je Athabaska i już po trzech miesiącach Wilson z zadowoleniem stwierdził, że nowy człowiek znalazł tanie źródło bydła. Nie wie nic o całej sprawie, lecz jeśli gracze przekażą mu informacje i jakieś dowody, na pewno nie pozostanie bierny.

Tony Parker, szeryf – To on oskarżył Marshów pod wpływem namów Athabaski i O'Donnella. Presja mieszkańców też wywarła na niego wpływ. W zasadzie także nie ufał nigdy Marshowi i tej czerwonoskórej suce. Parker to typowy zatwardziały warchoł, za którym przemawia siła mięśni i niezły refleks. Na pewno nie pomoże posse – co więcej – uzna, że niepotrzebnie węszą wokół sprawy.

Mike O'Donnel i pozostali hodowcy – wszyscy powiedzą mniej więcej to samo. Fort nie kupuje od nich bydła. Ceny spadają, niedługo interes będzie nieopłacalny. Dobrze, że złapano i ukarano złodziei (a przy okazji dobrze, iż okazali się nimi Marshowie). O'Donnel jest łysiejącym





i korpulentnym face-
tem, który cechuje się
śmiesznie szybkim
krokiem.

Keith Athabaska –

Rozmowa z nim nie wyja-
wi graczom zbyt wiele.
Będzie oschły i z pogardą
odniesie się do „pomocników
bydłokradów”. Wszelka wzmian-
ka na temat krów spowoduje tyl-
ko, że Athaba-

ska pokaże kilka

trefnych rachunków,
poopowiada o kosztach i fundu-
szach, po czym spławi posse
(„No cóż, dziękuję, ale mam te-
raz do załatwienia bardzo waż-
ną sprawę. Tak, tak, mam
nadzieję, że okazałem się po-
mocny. Żegnam”). Graczom
nie uda się więcej z nim po-
rozmawiać, bo O'Donnell
wyśle swoich chłopców, że-
by „sprali tych węszących
przybłędów”, jak określił ich
Athabaska podczas spotka-
nia z hodowcą, kilkanaście mi-
nut po rozmowie z bohaterami
(jeżeli będzie jedną z pierwszych przesłuchanych
osób, możesz pozwolić swojej posse powęszyc je-
szcze trochę, a dostęp do oficera odciąć, zasłania-
jąc się brakiem czasu). O potyczce opowiem Wam
niedługo...



SZALONE BYDŁO?

Tymczasem chłoptasie O'Donnella nie potrafili
sobie poradzić nawet z zapędzeniem bydła do kry-
jówki daleko za miastem. Nic nie podejrzewających
pastuchów, a tym bardziej tępego bydła, wypatrzy-
ła sobie wataha preriowych żarłoków. Te przera-
żające bestie nie potrzebowały wiele czasu, żeby
rozprawić się ze stadem kilkudziesięciu krów.
Przerażenie przeganiaczy O'Donnella też nie trwa-
ło długo, bo poznali miłosierdzie Boże i szybko
znaleźli wybawienie w śmierci.

No właśnie, czy je znaleźli...? Od tej pory, w no-
cy, Gatesway będzie nawiedzane co jakiś czas
przez stado szalonych, na wpół pożartego bydła. To-
warzyszyć im będą krzykliwe komendy pastuchów.
Wyobraźcie sobie siłę, jaką posiada takie stado, gna-
ne na dodatek nadprzyrodzoną siłą! Nic nie stanie
im na przeszkodzie. Ich przepędzeniu przez Main
Street będą towarzyszyć kłęby dymu, przerażenie
mieszkańców i huk, spowodowany przeraźliwym
trzęsieniem. Co bystrzejsi nauczą się niedługo wy-
czuwać, kiedy nadjedzie upiorne stado. Po tym, jak
bydło pojawi się w nocy po raz pierwszy, Poziom
Strachu w miasteczku gwałtownie wzrośnie do 3.
Nie dość, że mieszkańcy nie wiedzą, co się stało ze
stadem, to na dodatek modlą się o to, by następnej
nocy nie związało im dachu znad głowy...

ROZWIĄZANIE

Tymczasem na naszych bohaterów napadły inne
parobki O'Donnella. Walka nie powinna być trud-
na, a utwierdzi tylko graczy w przekonaniu, że trop
hodowcy jest trafny. Za-
den z tych nicponi nie
będzie walczył do
końca, a posse



PRERIOWE ŻARŁOKI

Preriowe żarłoki to przerażające istoty, które przedostały się z Krainy Wielkich Łowów, by tu, na Ziemi, czynić sobie niekończącą się ucztę. Po raz pierwszy nazwali je tak pastuchowie, którzy byli świadkami polowania żarłoków.

Działają w grupach, watahach po 4-6 osobniki. Przemierzają stepy w poszukiwaniu pasących się zwierząt. Nie interesują ich pojedyncze osobniki. Satysfakcję sprawia im szerzenie paniki w stadach. W ciągu kilkunastu minut są w stanie obrać, przynajmniej częściowo, stado liczące kilkadziesiąt osobników. Gatunek zwierząt nie gra żadnej roli, z tym, że czym większe i masywniejsze, tym większą przyciągają uwagę przewodnika watahy. Ich zbiorowy atak rozpoczyna się zaskakującym wbieganiem w pasące się stado – jednym skokiem są w stanie przemierzyć znaczną odległość, dzięki czemu w krótkim czasie przedostają się z ukrycia w sam środek zwierzyny. W czasie polowania wydają przeraźliwe odgłosy, które dałoby się porównać jedynie do wojennych okrzyków Indian.

Preriowe żarłoki posiadają jeszcze jedną ważną cechę – zdarza się, że zaszczepią ofiarom „wieczną zarazę”. Wtedy niedojedzone szczątki ludzi czy zwierząt powstają i zdane są na wieczną tułaczkę do swoich domostw. Kiedy już tam dotrą, podróż się powtarza. Wiecznie zarażonych da się pokonać podobnie jak wygrzebańców, ale po tym, jak zarwą kulkę w łeb, ich ciała należy od razu spalić. W przeciwnym razie zarażeni powstaną z martwych po raz wtóry.

PROFIL: PRERIOW ŻARŁOK

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 2k10+2, Sz: 4k12, Wig: 2k8, Zr: 1k8

Skradanie 4k8, walka: wręcz 4k10+2

Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 1k6, Spo: 3k10, Spt: 1k8, W: 1k6

Tempo: 10 (żarłoki mogą pokonywać większe odległości dzięki niesamowitym skokom)

Rozmiar: 4

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (S+1k4), pazury (S)

Wieczna zaraza: Szeryf sam, jeśli ma zły humor, może zdecydować, czy wraz z ranami wda się infekcja, która nie pozwoli ofiarom „umrzeć na śmierć”. Może się także posłużyć Ciężkim (9) testem *Wigoru*. Efekty zarazy znajdziecie w opisie.

Słabości: nie zaatakują nikogo w bliskiej odległości od ognia.

Wygląd: Preriowe żarłoki przypominają nieco dobermanów, choć są trochę mniejsze. Mają cztery kończyny, z których tylne, potężnie zbudowane, umożliwiają skoki. Ich czarne ciało nie

jest pokryte żadną sierścią, za to wiecznie się pieni, niczym skóra zmęczonego konia. Z pyska, pokrytego licznymi zrogowaceniami, bezustannie sączy się śluz.



BIDLĄCE ZOMBIE

Atak: Ugryzienie 4k10, pazury 3k10+1k6

Obrona: Uniki 2

Punkty życia: 25

Umiejętności specjalne: Odporne na Dech i stres fizyczny

powinna mieć szansę złapania chociaż jednego. Jeśli go przycisną, powie, że pracuje dla O'Donnella, a ponieważ nie udało mu się załapać na poprzednią robotę, zgodził się obić posse. Poprzednia robota? Tutaj następuje teatralne (ale szczere) zasłonięcie ust... „ups”. Teraz wystarczy wydusić z niego, kto brał udział w ostatnim zleceniu. Bohaterowie graczy dowiedzą się, gdzie jest kryjówka, do której miał być przewieziony „transport” (parobek nie wspomni nic o skradzionym bydle, ale ufam, że Twoje cwaniaki są choć trochę kumaci).

Oczywiście, posse nie dotrze nigdy do kryjówek, bo już w połowie drogi natknie się na resztki ciał krów i pastuchów. Cóż, widok nie jest najprzyjemniejszy, jednak to nie z tego powodu Twoi gracze popuszczą w gacie. Po chwili zwierzęce zombie powstaną i z dziką, byczą furią ruszą na bohaterów. Jeśli posse jest na tyle szalona, że stanie do walki ze wściekłą zgrają bydłaków – ich sprawa. Ja tam bym zmykał, gdzie pieprz rośnie...

Rozdarte na strzępy pastuchy mają zachowane twarze na tyle, żeby kumple ich rozpoznali. Każdy z nich ma za pazuchą spory plik banknotów.

POGON

Teraz już nikt nie będzie miał wątpliwości, kto naprawdę ukradł bydło. Dowody będą wskazywać na O'Donnella. Tymczasem w miasteczku doszło do morderstwa. Athabaska jakimś cudem dowiedział się, że Pulsifer wygadał posse o jego spotkaniach z O'Donnellem i przestraszył się, żeby bohaterowie nie zaczęli węszyć wokół niego. Wynajął więc jakiegoś śmiecia, który za kilka papierków sprzątnął biedaka. Posse powinna usłyszeć strzały i na czas wrócić do Gatesway, żeby udaremnić ucieczkę mordercy. Wykorzystaj profil typowego bandyty z **Przewodnika Szeryfa** (str. 82).

No, teraz Twoi przebiegli gracze mają trochę argumentów, by przekonać szeryfa i kapitana Wilsona, że ktoś tu robi im koło dupy i nawet wiadomo kto. Jednakże (kto by przypuszczał?) ani Athabaski, ani O'Donnella nie ma już w mieście. Po prostu zwiiali.

Parker i Wilson szykują oddział pościgowy. Twoja posse powinna wejść w jego skład. W końcu są Bohaterami – czy nie? Nasi chłopcy nie powinni mieć problemów ze znalezieniem tropów [PT Zwykły (5)], lecz zauważają jeszcze bardzo dziwną rzecz. Otóż obok świeżych śladów dwóch jeźdźców

prowadzących w stronę gór, można zauważyć posuwiste ślady jakiegoś człowieka.

Hombres nie dogonią jednak Athabaski i O'Donnella tego samego dnia. W trakcie pościgu zapadnie noc. Ktoś, być może szeryf Parker, zauważy, że warto rozbić obóz, ponieważ w ciemnościach i tak żadnych śladów się nie znajdzie. Pozwólmy więc naszej posse zasnąć...

W środku nocy zbudzą ich jakieś krzyki. Po chwili ucichną, a po kilku sekundach usłyszą przerażające wycie i dziwny blask dochodzący z kierunku, w którym zdążali. Dotarcie na miejsce nie powinno zająć im dużo czasu. W siodłach zaskoczy ich kolejne wydarzenie. Za pagórkami ukaze się domek pasterski (miejscowi z oddziały pościgowego wyjaśnią, że to chałupa, w której pasterze przeczekują niepogodę, śpią itp.). Z wnętrza domu wydobywają się snopy przerażająco białego światła, a na ganku można zauważyć jakiś kształt. Kiedy gracze się zbliżą, ich oczom ukaże się leżące tuż pod drzwiami ciało Mike'a O'Donnella z wyrazem przerażenia na twarzy. Jeśli bohaterowie obejrzą ciało dokładniej, zobaczą czerwone ślady na szyi, tak jakby został uduszony. Wygląda na to, że sztywniak zaczął przed czymś uciekać, lecz musiał się potknąć, a ktoś, kto go gonił, dokończył robotę. Kiedy gracze wejdą do domu, zauważą jeszcze dwa ciała. Keitha Athabaski (także wygląda na uduszonego) oraz... ciało Johna Marsha! W tym miejscu wypada chyba przedstawić Wam wcześniejsze wydarzenie.

NOC ZWYCH TRUPÓW

Wszystko zaczęło się w więzieniu. Otóż John – żona Johna Marsha – domyślając się, co czeka ją i jej rodzinę, postanowiła rzucić urok na swego męża. W jej plemieniu żył szaman, który nauczył ją pewnego rytuału. Postanowiła go teraz wykorzystać. W ciele męża umieściła ziarno, z którego miał się wykluć Mściciel. Kiedy serce zawieszonego na szubienicy Johna przestało bić, mroczna istota obudziła się. Po krótkim czasie była gotowa dokonać zemsty. Bez trudu opanowała ciało Marsha, wydostała się z płytkiego grobu i ruszyła w pościg za swoimi mordercami (było to już po tym, jak Athabaska i O'Donnell uciekli).

Mściciel to bardzo potężny duch, nie ma jednak formy cielesnej i nie może żyć sam. Najczęściej żeruje na martwych ciałach. Czasami próbuje opętać kogoś żywego, jednak nie ma wtedy pełnej kontroli nad swoją ofiarą (rzuty przeprowadza się w podobny sposób jak z manitou, lecz tym razem to gracz może od czasu do czasu przejąć kontrolę, płacąc oczywiście sztonami) i jest o wiele słabszy. Poza tym, między tymi dwoma istotami powstaje pewna więź psychiczna, pozwalająca poznać myśli drugiej strony i przewidywać jej ruchy. Jest jeszcze jedna wada przejęcia żywej istoty. Otóż istnieje rytuał, za pomocą którego można uwolnić opętanego. Mściciel przejmuje wtedy najbliższe ciało, lecz dopiero

po kilku latach jest w stanie zacząć działać. Niestety, sposób na całkowite zniszczenie tej istoty zagiął w pomroce dziejów...

Duch staje się aktywny, kiedy poczuje chęć zemsty swego nosiciela. Musi wiedzieć, kogo zabić, i właśnie nienawiść gospodarza daje mu siłę. Kiedy jednak wykona swoje zadanie, a osoba, która go stworzyła, nie zapanuje nad nim, zacznie robić to, na co ma ochotę – zabijać wszystkich naokoło.

Mściciel wykorzystuje cechy i umiejętności nosiciela, jest jednak w stanie pomóc jak najlepiej potrafi. Możesz wedle uznania posłużyć się dodatkowymi kostkami przy rzutach gospodarza ducha.

CO DALEJ?

To z ciała Johna Marsha dobywał się blask, który odróżnił widzieli z siodeł. W momencie, w którym bohaterowie wejdą do chaty, zwłoki powieszonego zaczynają ciemnieć.

Wreszcie, z sykiem uchodzącego powietrza, ciało opuszcza smugi czerni. Zaczynają się

skupiać, formując humanoidalną postać. Po chwili duch generuje przesiąkniętą nienawiścią słowo: *Dałem się oszukać... Myślałem, że go opanuję, lecz jego gniew skupił się jedynie na zemście... Teraz jestem wolny i muszę poszukać kogoś innego...*

Po tych słowach

stwór zbliża się do ciała Athabaski i wnika do środka. Po chwili Keith Athabaska wstaje (a raczej zmienia swoją pozycję z poziomej na pionową), jego oczy zmieniają się w plamy całkowitej ciemności, całe ciało nabrzmiwa, a przez skórę przebijają się czarne kolce. *Buahaha! To ciało jest teraz moje! A wy będziecie moim pierwszym posiłkiem! Buahaha!* Po tych słowach stwór rzuca się do ataku. Do określenia cech Athabaski wykorzystaj archetyp żołnierza, jako tego, kim był za życia, zmodyfikowane wedle Twojego uznania dodatkowymi kostkami, za moce jakimi obdarza swych nosicieli Mściciel.

Kiedy nasi *hombres* będą bliscy zwycięstwa, opętany rzuci się na jedne-

go z graczy i chwyci go wpół. Po chwili otworzy szeroko usta (za szeroko) i wypuści z siebie kłęby czerni, które zaczną przenikać drogami oddechowymi do ciała nowej ofiary (w tym przypadku jednego z graczy). Athabaska po uwolnieniu padnie martwy,

a nieszczęsny bohater, jeśli nie uda mu się powstrzymać mocy ducha (Ciężki (9) test *Ducha*) wpadnie w stan odrętwienia i zacznie się przemiana (kolce, czarne oczy, wielkie kły itd.). Potwór opętał następną osobę i nadal jest głodny. Jeśli jednak ten chłystek ma odważne serce, może się obronić przed wolą Mściciela.

W takim przypadku duch z wielkim krzykiem zostanie wciągnięty do nicości. Nad Gatesway znowu zaświeci słońce... No, może za parę godzin.



AMIGOS,
POMÓŻCIE!!!

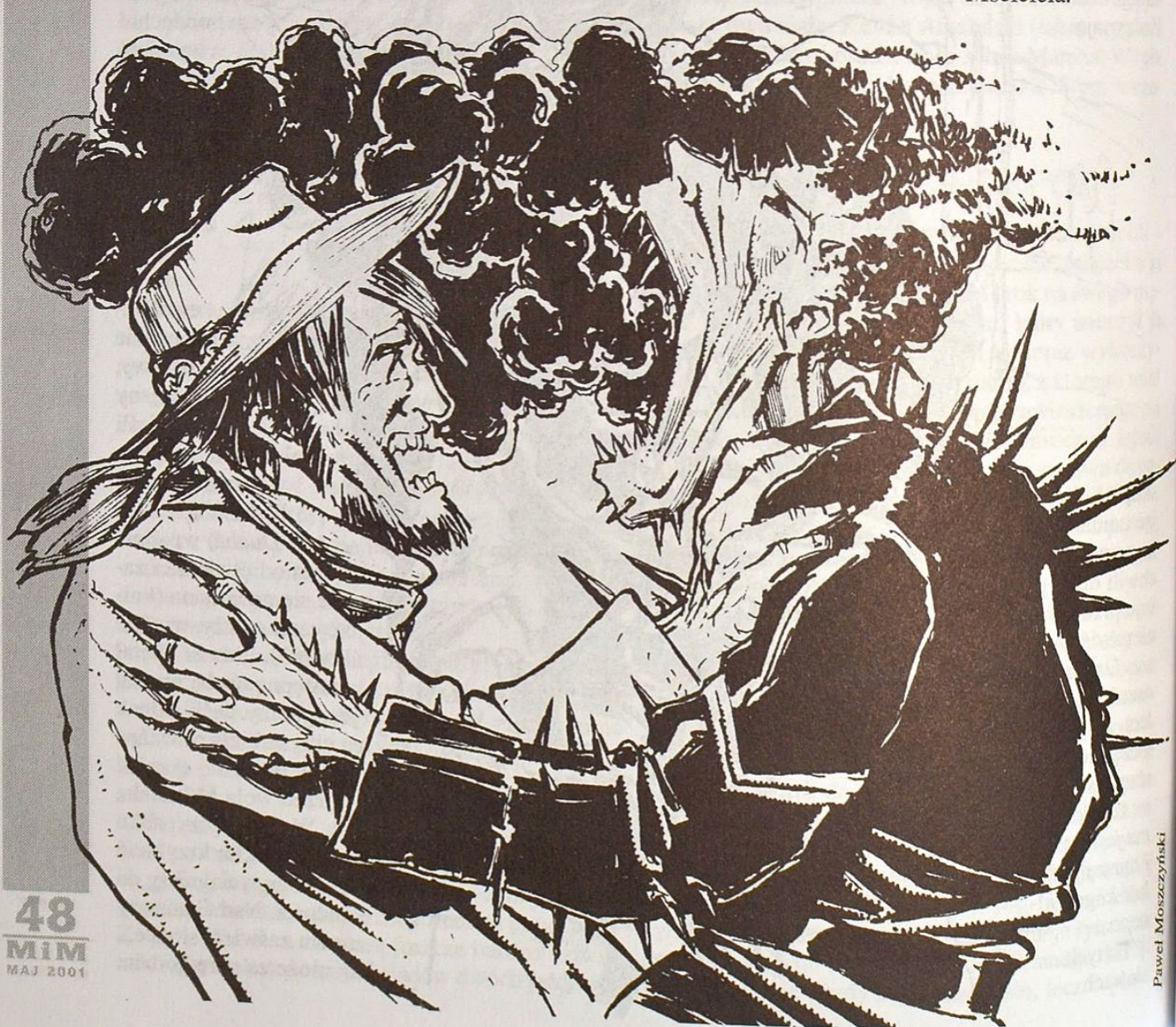
Cóż jednak począć, kiedy nieszczęsny przyjaciel dostał się pod panowanie wynaturzenia? Panikującą posse powinny powstrzymać jęki towarzysza, przerażony wyraz twarzy, jego krzyki. Mimo wszystko ich koleśowi nie podoba się, że ktoś mu się tam w środku kręci i każe mu zrobić rzeczy, na które wcale nie ma ochoty! Posse powinna zrozumieć, że ich przyjaciel nadal „tam” jest. Stan otępienia, w którym jeszcze znajduje się bohater, daje okazję do działania. Potwór jest na razie na tyle zdeorientowany, że ma niepełną kontrolę nad nowym ciałem. Opętany gracz może powiedzieć, co zechce, ale... tylko w narzeczu plemienia Johli! *Hombres* mogą posłużyć się *kemosabe*, jeśli posiadają tę przewagę, aby rozpoznać ten język. Być może wyrolują Cię w inny sposób, by móc zrozumieć wołania kolegi. W każdym razie posse powinna odnaleźć plemię Johli, aby uporać się z problemem swojego znajomka. W ostateczności mogą mu strzelić kulę w łeb i pozbyć się problemu. Znalezienie tego plemienia nie powinno być trudne, aczkolwiek opętany towarzysz nie pomoże posse, nic

nie wie o szukanej wiosce. Nasi *amigos* powinni uważać na niego. Jeśli tylko znajdzie sposobność, postara się uciec lub narobić jak największą szkodę. Ale to już zupełnie inna historia...

THE END

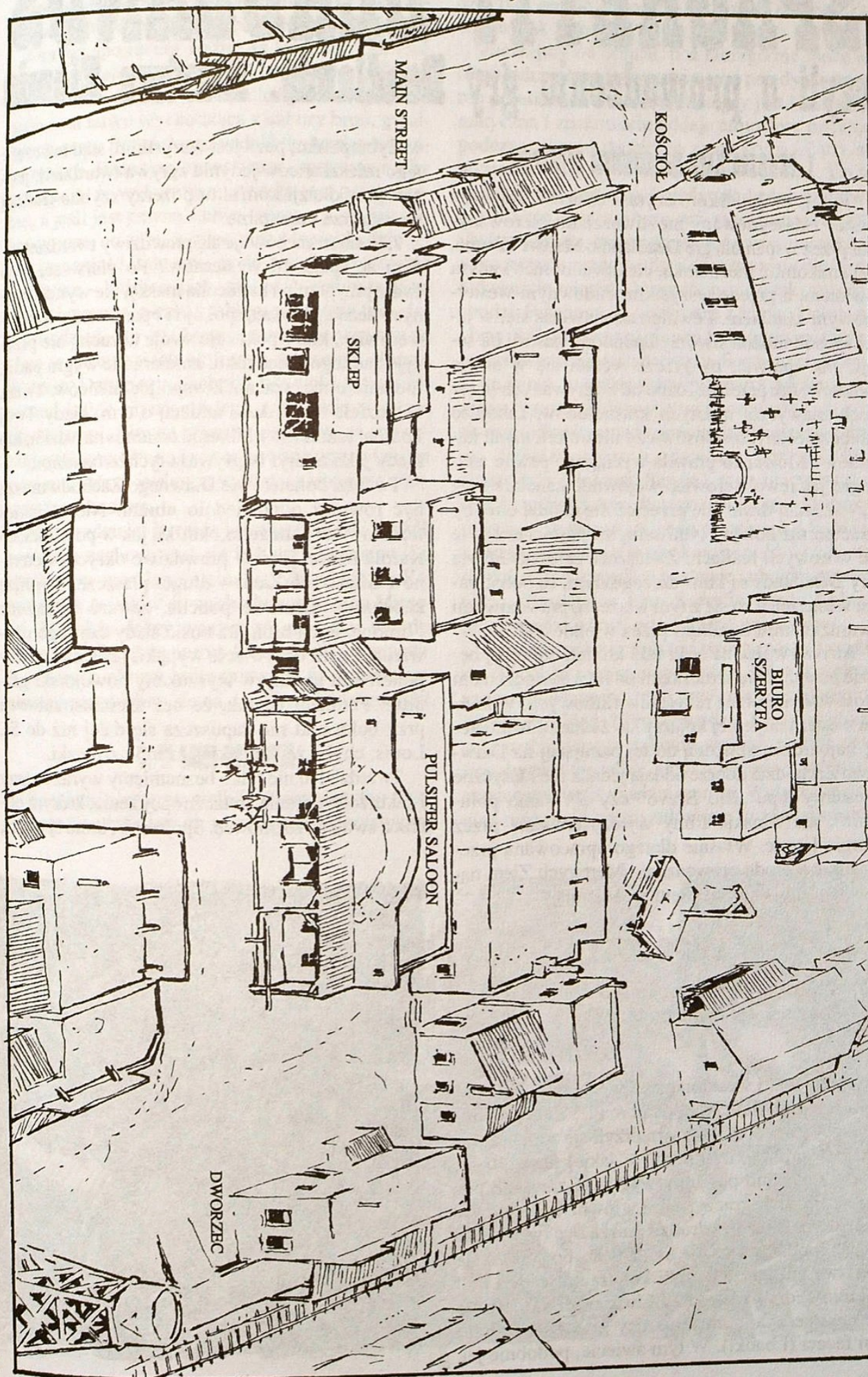
Pozostaje jeszcze tylko pojechać do Gatesway. Zdeformowane ciało Athabaski zostanie spalone, a nazwisko Marshów oczyszczone. Nasi bohaterowie wynagrodzeni, a mieszkańcy tego zadupia znów będą szczęśliwi (może nawet zorganizują jakieś tańce). Posse jednak nie wiedzą, że gdzieś tam Mściciel regeneruje siły...

Czas na nagrody. Za dobre odgrywanie postaci oraz odkrywanie wskazówek (a co się z tym wiąże – pokonanie parobków O'Donnella), które doprowadzą posse do prawdziwego oblicza kradzieży bydła, przyznawaj białe sztony. Za pokonanie mordercy barmana Pulsifera, bydłowych zombie i, jeśli nadarzy się taka okazja, preriowych żarłoków – czerwone sztony. Taki sam szton należy się bohaterom graczy za oczyszczenie dusz rodziny Marshów z oskarżenia i wywiązanie się z obietnicy. Niebieski szton i punkt Hartu Twoi chłopcy dostaną za pokonanie Mściciela.



GATEWAY

DEADLANDS



SPAGHETTI DEADLANDS

czyli o prowadzeniu gry *Deadlands: Martwe Ziemie*

1. PEWNEGO RAZU NA DZIWNYM ZACHODZIE

Witaj, *amigo*! Skoro czytasz te słowa, zapewne jesteś zafascynowany możliwościami oferowanymi przez wspaniałą grę *Deadlands: Martwe Ziemie*, jej znakomitą mechaniką, ciekawie opracowanym światem, a przede wszystkim cudownym westernowym klimatem. Pewnie zastanawiasz się, w jaki sposób można stworzyć podobny nastrój na sesji. Jak sprawić, by gracze wczuli się w swoje postacie, tak przecież różne od odgrywanych przez nich zazwyczaj upartych krasnoludów, zabójczo niebezpiecznych solosów czy nieśmiertelnych kinitów? Można co prawda wyciągnąć pewne analogie, jak rewolwerowiec-wojownik, kanciarz-mag czy szaman-druid, ale przecież nie chodzi o to, by grać po raz kolejny tymi samymi postaciami, tyle że w nowych realiach. Zwłaszcza że bohaterowie gry *Deadlands* są kimś szczególnym, są bohaterami westernu, a co się z tym wiąże, są prawdziwymi twardzielami i to takimi przez wielkie „T”.

Aby wywołać na sesji taki klimat, najlepiej będzie posłużyć się sztuczkami od lat z powodzeniem stosowanymi przez reżyserów filmowych. W końcu western najlepiej kojarzy się z kinem. Atmosferę najbardziej zbliżoną do tej panującej na Dziwnym Zachodzie dobrze oddają jednak nie klasyczne westerny typu „Rio Bravo” czy „W samo południe”, ale włoskie filmy wyreżyserowane przez Sergio Leone. Właśnie dlatego opracowaną przeze mnie metodę prowadzenia *Martwych Ziem* nazwałem roboczo *Spaghetti Deadlands*.

2. A GRINGO LIKE ME

- Zastrzeleń nieuzbrojonego człowieka!!!
- Powinien się być uzbroić.

„Unforgiven”

W spaghetti westernach najważniejsza była nie fabuła i scenariusz, ale bohaterowie. Twardzi mieszkańcy Zachodu, którzy mierzyli się z niebezpieczeństwami dzikiej krainy, w jakiej przyszło im żyć. I tak samo powinni wyglądać zarówno postacie Twoich graczy, jak i główni bohaterowie niezależni. I jedni, i drudzy muszą być twardzi niczym fundamenty Gór Skalistych, bo w świecie *Martwych Ziem* mięczaki kończą sześć stóp pod ziemią. Jednak nawet na Dziwnym Zachodzie nie mogą mieszkać sami kruszący granit spojrzeniami faceci (i babki). W tym świecie, podobnie jak

w Cyberpunku, poza jest wszystkim, stąd też część jego mieszkańców jedynie zgrywa twardzieli, jednak przy okazji konfliktu pozerzy szybko trafiają na wzgórze cmentarne.

Jak zatem zachowuje się prawdziwy twardziel-rodem ze spaghetti westernów? Po pierwsze, jego twarz przypomina kamienną maskę, nie wyraża żadnych uczuć, jest oazą spokoju i opanowania. Rewolwerowiec, który pokazuje swoje uczucia, nie przeżyje żadnego pojedynku, kanciarz nie wygra partii, Indianin utraci szacunek współplemieńców. Twarz twardziela to maska. Pamiętaj o tym, kiedy Twój *hombre* rozmawia z kilkoma *banditos* na szlaku, lub kiedy jako Szeryf odgrywasz tychże *banditos*.

Twardzi bohaterowie Dziwnego Zachodu muszą być również odpowiednio ubrani. Nie w jakieś frędzlowane kamizelki i kurtki, jak w powieściach Karola Maya, jeno w prawdziwe okrycia weteranów *Martwych Ziem* – długie płaszcze, wymięte kapelusze, dziurawe poncha, zawsze zakurzone i brudne, a ich broń ma nosić ślady częstego używania. Są też oczywiście wyjątki, jak kanciarz czy pokerzysta ubrany w wyszukany nowojorski garnitur. Pamiętaj jednak, że bez sześciostrażalowca przy boku nikt nie zapuszcza się dalej niż do St. Louis, chyba że zna jakieś czarcie sztuczki.

Twardziel to nie tylko beznamiętny wyraz twarzy i zakurzone ubranie, to także spojrzenie, którym obrzuca swojego rozmówcę. Spojrzenie, które sprawia,



że ślina zasycha w gardle i zimny pot spływa po plecach. Spojrzenie, które mówi: „Jestem najtwardszym sukinsynem na całym Zachodzie i nawet nie próbuję mnie wykołować”. Przeszywający i miazdzący wzrok, dzięki któremu każdy pomyśli trzy razy, zanim zaczepi patrzącego w ten sposób *desperado*.

Oprócz spojrzenia ważne są też ruchy, zawsze spokojne, zaplanowane i dokładne (z wyjątkiem walki, rzecz jasna). W świecie, gdzie większość osób nosi łatwo wychodzącą z kabury broń, gwałtowne gesty mogą doprowadzić do bardzo nie milej reakcji. Poza tym opanowane i spokojne ruchy oznaczają, że wykonująca je osoba jest pewna siebie, a jeśli jest pewna siebie, to znaczy, że jest dobra w tym, co robi, a więc może lepiej będzie jej nie zaczepiać? Tak, tak, życie rewolwerowca nie jest łatwe – każdy z nich wie, że w końcu trafi na kogoś lepszego, a cały problem polega na tym, żeby wiedzieć, kto jest lepszy, zanim się wyjdzie na ulicę w promieniach stojącego w zenicie słońca. Weteran Dziwnego Zachodu niewiele mówi, ale niemal każde płynące z jego ust zdanie wstrząsa słuchaczami. Słowa, które wypowiada, są zazwyczaj cyniczne, zimne i wyrachowane; sprawiają, że wszyscy, którzy je słyszą, wiedzą, iż lepiej nie wku- rzać tego *hombre*.

Mam nadzieję, że teraz już wiesz, w jaki sposób powinien zachowywać się bohater Dziwnego Zachodu, aby opowieści o nim krążyły od Miasta Zatrąconych Aniołów do wschodniego brzegu Missoury. Jednakże dobry western to nie tylko twardzi westmani. To także sceny, które na długo zapadają w pamięć, obrazy, które sprawiają, że oczyma wyobraźni przenosimy się na daleki zachód Ameryki.

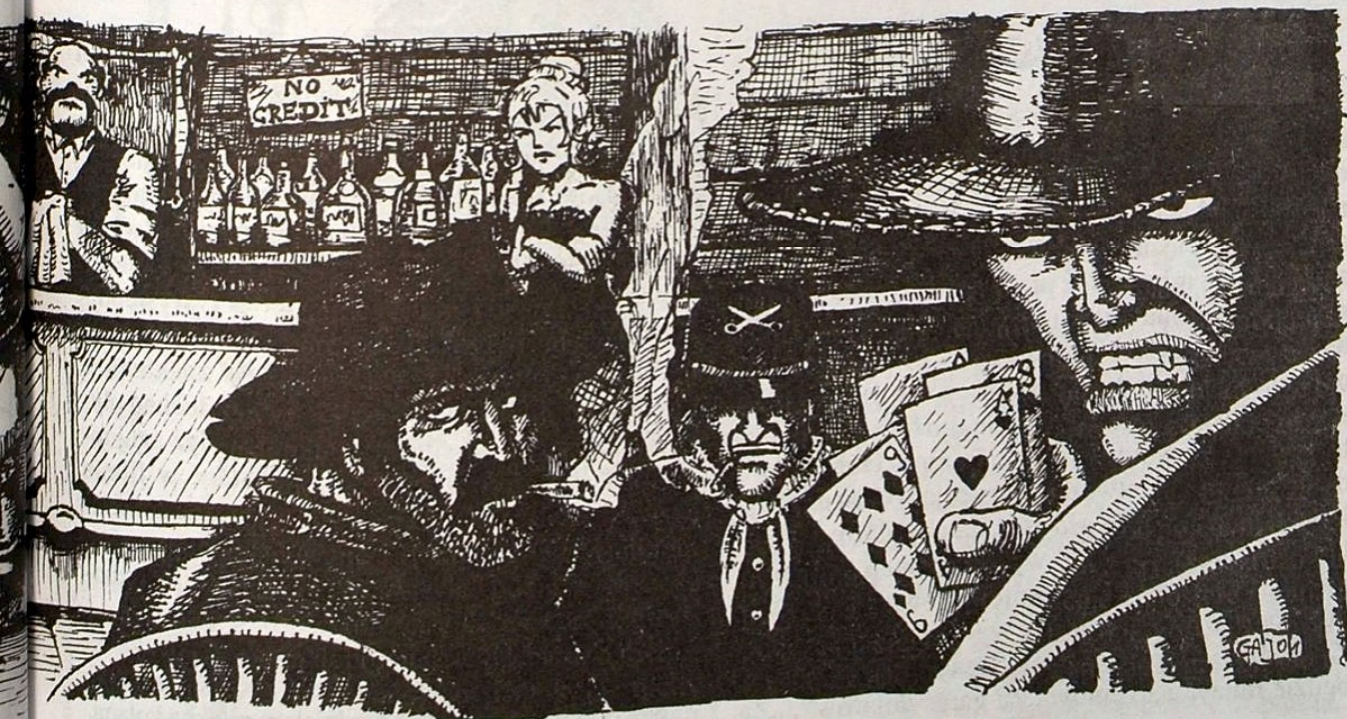
3. W SAMO POŁUDNIE

Spaghetti westerny podbiły świat nie tylko dzięki twardym bohaterom; równie charakterystyczne

były ujęcia, dzięki którym odróżniały się od innych filmów. To one uczyniły z Clint Eastwooda megagwiazdę światowego kina. Jeśli nauczysz się tworzyć takie sceny na swoich sesjach, zawsze będzie tam gościć atmosfera rodem z Dziwnego Zachodu. Jak to zrobić?

Zacznijmy od obrazu, bez którego nie może się obyć żaden porządny western – od pojedynku w samo południe. Choć mechanika gry jest bardzo klimatyczna i znakomicie oddaje atmosferę panującą podczas takiego starcia, to same kości i karty nie wystarczą, aby wywołać napięcie u graczy. Do tego potrzebny jest opis. Pojedynek dwóch rewolwerowców to dwa szybsze niż mgnienie oka gesty i huk wystrzału, poprzedzone nerwowym oczekiwaniem na ruch przeciwnika, które trwa nie dłużej niż kilkanaście sekund. Oczywiście, nie o taki opis nam chodzi. Przypomnij sobie scenę z filmu „Dobry, zły i brzydki”, kiedy trzech główni bohaterowie stoją naprzeciwko siebie na cmentarzu. Scena trwa dobrych kilka minut, w czasie których kamera pokazuje skupione twarze każdego z rewolwerowców, ich czujne oczy, dłonie sunące powoli ku rękojeściom broni, krótkie cygaro i rozwiane poncho Clint Eastwooda. Dlaczego Sergio Leone zdecydował się na taki zabieg? Ano dlatego, że dla rewolwerowca stojącego na wprost swojego przeciwnika, każda sekunda wydłuża się w nieskończoność – oczy rejestrują każdy szczegół w postawie i ubraniu przeciwnika... Pamiętaj o tym, Szeryfie, kiedy będziesz przedstawiał swojej posse scenę pojedynku.

Lecz nie tylko pojedynki tworzą nastrój westernu. To także szereg innych scen, które umiejętnie zaprezentowane na sesji, stworzą niezapomniany klimat. Przykłady? Proszę bardzo. Kiedy do głośnego i rozbawionego saloonu wejdzie szeryf, znany rewolwerowiec albo inny miejscowy twardziel, skoncentruj opis właśnie na nim. Wyłącz lub przy- cisz muzykę i opisz utkwione w nim spojrzenia



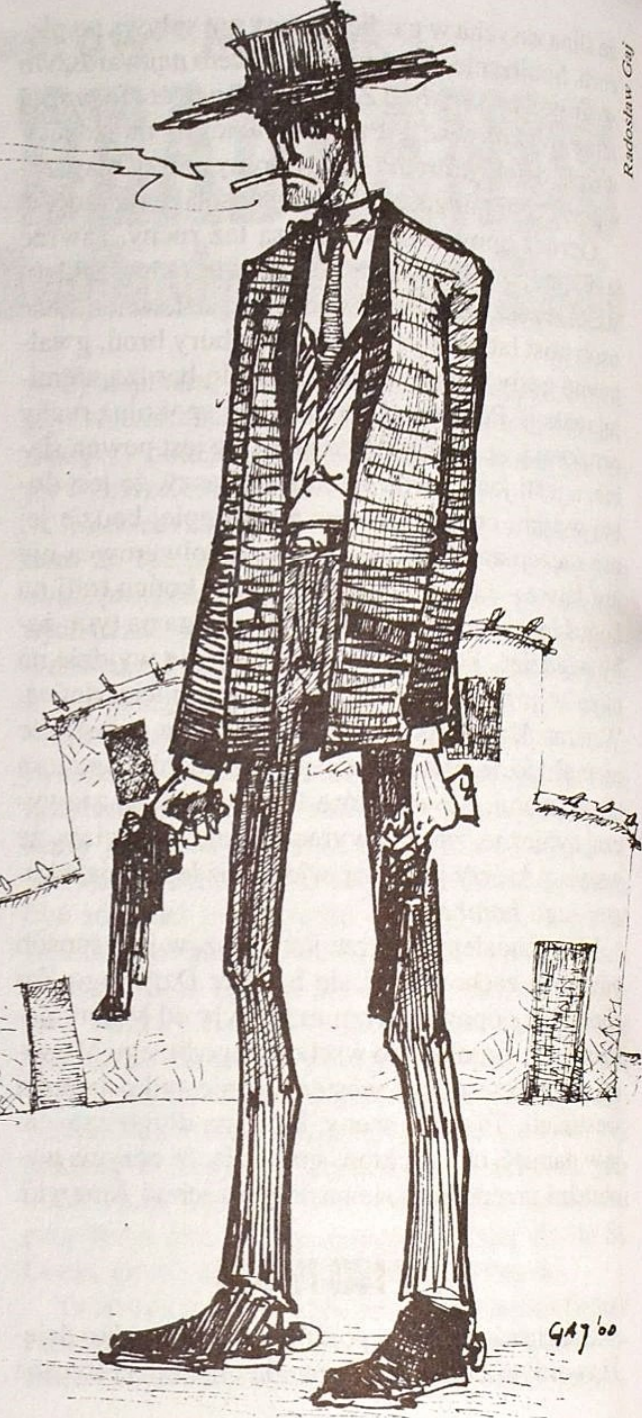
wszystkich obecnych w pomieszczeniu. Pokaż pośpiesznie usuwających się z drogi kowboi, a jednocześnie podrzucaj w ręku klucze, których dźwięk ma imitować brzęk ostróg kroczącego przez saloon *hombre*. Kiedy ten zatrzyma się, nie mów nic przez kilka sekund, po czym ochryplym głosem „zamów” szklankę whisky. Uwierź mi, gracie odetchną z ulgą.

Kiedy do miasta wpada banda *desperados*, opisz tuman pyłu i kurzu wzbijany przez wierzchowce bandytów, trzask zamykanych okiennic i tętent kopyt. Opisz kilka sylwetek na koniach przed miejscowym bankiem stojących naprzeciwko szeryfa i jego zastępców (może są nimi Twoi gracze?). Przypomnij sobie, co napisałem w punkcie drugim, i opisz prawdziwych twardzieli, a potem wycedź powoli ustami szeryfa: „Wynocha, śmiecie, z mojego miasta”. A potem przestań mówić i zacznij pokazywać. Pokaż, jak szeryf jedną ręką przeładowuje winchestera, jak jeden z jego zastępców „sieka” ze swojego rewolweru, pokaz padających na ziemię *pistoleros*.

Wiesz już, o co chodzi? Sceny te nie mają za zadanie ukazania świata gry. Mają uwydatnić nietuzinkowe osobowości bohaterów, którzy w nich występują, podkreślić ich charakter. Bowiem Dziwnego Zachodu nie budują równiny usiane miasteczkami, tylko zamieszkujący je ludzie, barwne postacie, które zamieszkały w tej krainie bezprawia. W jaki sposób tworzyć takie obrazy? Skup się na nie mających z pozoru znaczenia szczegółach, na wymiętym kapeluszu i kolorowym poncho, na kilkudniowym zarostie i spokojnym kroku. Używaj zwolnionego tempa, opisz opadający niedopałek cygara, dłoń chwytającą rewolwer, brzęk ostróg. Nie opisuj pomieszczenia, w którym toczy się scena, skup się na kluczowej dla niej postaci. Tak robił Sergio Leone w swoich filmach, zrób tak i Ty na swoich sesjach.

4. EL KAPELA

Załóżmy, że postanowiłeś zastosować się do moich rad, przygotowałeś dobry scenariusz i właśnie opisujesz graczom jedną z proponowanych przeze mnie scen. Ale coś jest nie tak, *desperados* zamiast słuchać z napięciem Twoich słów, ziewają i siedzą ze znudzoną miną. Otóż proponowany przeze mnie sposób tworzenia klimatu ma sens tylko wtedy, kiedy słowny opis jest wspomagany przez odpowiednią oprawę muzyczną. Skoro wzorujemy się na spaghetti westernach, sesja nie może się obyć bez muzyki Ennio Morricone. Ten kompozytor odszedł od tradycyjnych utworów ilustrujących westerny, które wzorowały się głównie na popularnych melodiach amerykańskich, wymieszanych z typową muzyką filmową. Zaprezentował światu muzykę, która oddawała jego własne wyobrażenia o Dzikim Zachodzie. Do prowadzenia *Deadlands* niezbędna będzie muzyka z filmów „Za garść dolarów”, „Za



parę dolarów więcej”, „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie” oraz „Dobry, zły i brzydki”. Płyty z muzyką z tych filmów można dostać za niewielkie pieniądze, ale jak ktoś jest bardzo oszczędny, to polecam składankę „The Legendary Italian Westerns”, na której znajdują się najlepsze utwory z wyżej wspomnianych filmów. Miłośnicy gier komputerowych znają być może grę „Outlaws”. Występują w niej różne kawałki nawiązujące nastrojem do utworów Ennio Morricone i również znakomicie pasują do gry. Na upartego można też słuchać płyty grupy Bon Jovi „Blaze of Glory”, gdyż znajdujące się tam utwory były wykorzystane w filmie „Młode Strzelby II”. Nie polecam natomiast country, które choć może kojarzy się z westernem, jest dobre dla zwykłych pastuchów, a nie dla prawdziwych rewolwerowców.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Pamiętaj, że na Dziwnym Zachodzie zdarzają się takie sytuacje, iż nawet pod największym twardzielem mięknie kolana.

FANTASMA DE OPIO

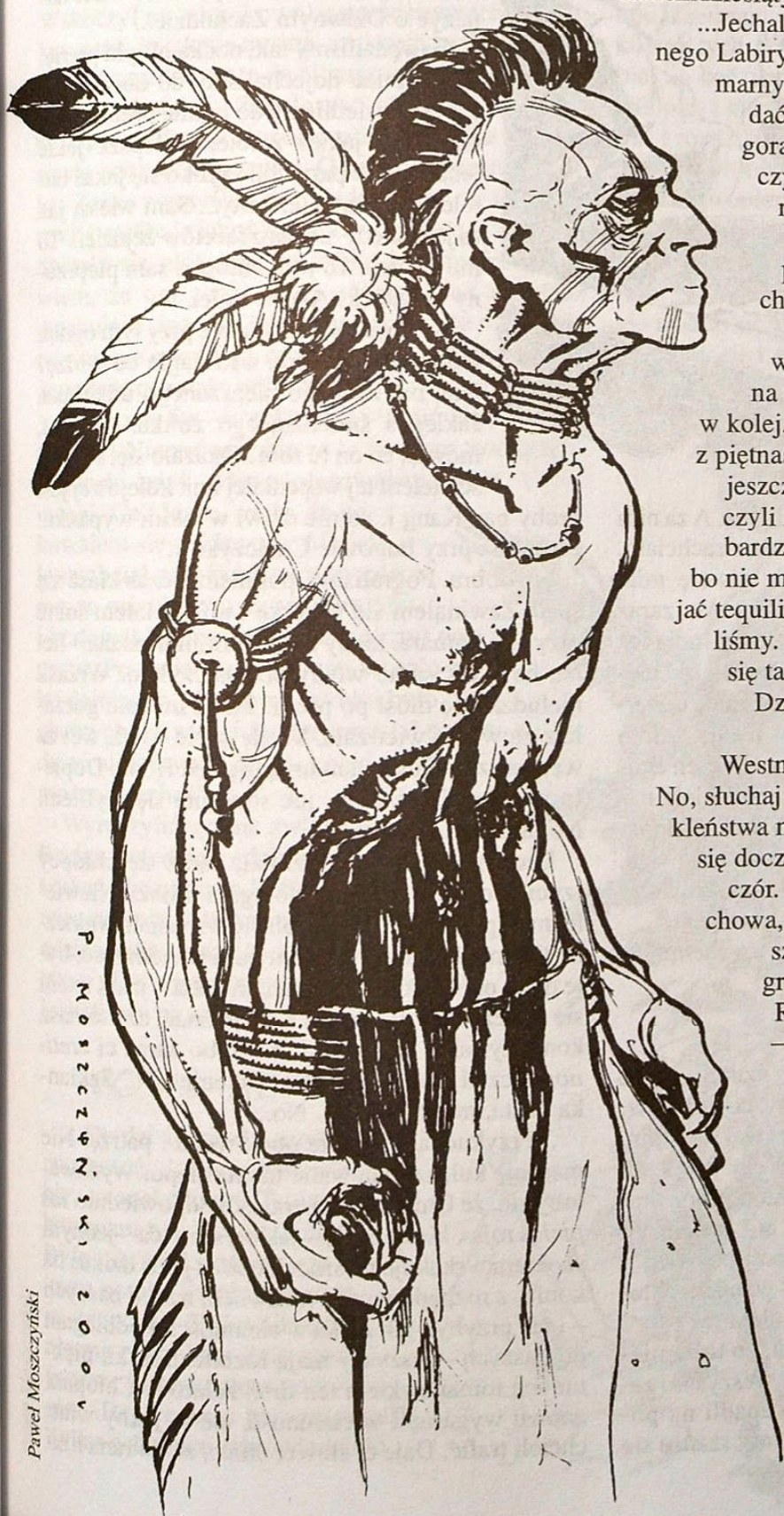
Tak, tak, *hombre*, tak było... Stary Barrigudo ci to mówi. A stary Barrigudo nie gada po próżnicy... Chcesz posłuchać jeszcze jednej opowieści? No, ale o suchym gardle gadać się nie da. He, he, he, widzę, żeś załapał. Co tak mało? Na dwa palce tylko? Do pełna, brachu! Dobra. Goeff, rozdaj karty. A ty słuchaj, żółtodziobie...

POCZĄTEK

Zdarzyło się to w starym, dobrym '76. A może to był '77... Cholera, nieważne. To było niedługo po tym, jak Krzywy Joe zarobił kulę w pojedynku i poszedł do piachu. Hej, Sam, kiedy Krzywy Joe wyciągnął kopyta? '79?! Dobra, niech będzie siedemdziesiąty dziewiąty. Nieważne.

...Jechaliśmy na zachód – hen, do pieprzonego Labiryntu. My – znaczy ja i jeszcze paru marnych *pistoleros*. Nie warto o nich gadać. Nie, nie ogarnęła nas upiorytowa gorączka – chcieliśmy po prostu zobaczyć, jak to wygląda. Wiesz, normalna ludzka ciekawość. A ciekawość, jak mówią, to pierwszy stopień do piekła. No więc jedziemy. Lato jak cholera, cały dzień w siodle smażysz się jak wołowina na patelni, kurz wciska się nawet do dupy. Kleliśmy na czym świat stoi, że nie wsiedliśmy w kolej. Tym bardziej, że niedaleko, może z piętnaście mil, biegły nowiuteńkie tory – jeszcze ich Chinole z naszymi nie skończyli kłaść. Ale, jak się później okazało, bardzo dobrze, że nie jechaliśmy koleją, bo nie miałbym okazji teraz tu z tobą popijać tequili. No dobra... Ze trzy dni tak jechaliśmy. Było aż podejrzenie spokojnie. Co się tak dziwisz? Spokój, chłopcze, to na Dziwnym Zachodzie najgorsza rzecz.

Cisza przed burzą. Doświadczony Westman właśnie wtedy staje się czujny. No, słuchaj dalej. Jedziemy, no i te nasze przekleństwa musieli chyba w piekle usłyszeć, bo się doczekaliśmy. Było tak: zbliżał się wieczór. Słoneczko nasze upierdliwe już się chowa, my sobie myślimy, gdzie by tu nasze dupska zwalić, a tu nagle jak nie gruchnie. Znaczy – ktoś wali z flinty. Raz, drugi, chłopie, trzeci. Myślimy – jechać nie jechać? W sumie, po co pakować się w środek jatki? Nie nasza to sprawa. Ale słyszymy – nikt już nie wali, tylko krzyczy teraz. Głosik jakiś cieniutki, babski taki. No a przecież nie zostawimy kobity w potrzebie. No to dalej, ostrogami konie i jazda. I... słuchaj chłopie, w szklaneczce już pusto... I wypadamy do takiego wąwozu, wiesz, jak to na prerii, i co widzimy? To nie piękna jakaś *señorita* potrzebuje naszej męskiej ochrony i wsparcia.





To jakiś chłystek pędzi, tylko pięty migają. A za nim – Indianiec. Normalnie śmiać się nam zachciało, kurde, chłopak może ze 14 lat, ale giwerę miał i z jednym dzikim nie dał sobie rady? Ale zaraz śmiech utknął nam w gardłach. Cholerny Indianiec miał już dziurę w swojej brudnej kłacie! To był pieprzony umarlak! Widziałeś kiedyś takiego, *imberbe*? No to nie wiesz, jakie on robi wrażenie. Mimo upału zaraz poczułem, jak mi ciarki po plecach chodzą. No, ale twarde życie na Zachodzie wiele nas nauczyło – kolty same wskoczyły w ręce. Chłopaczek, jak nas zobaczył, też od razu nabrał odwagi. Chłopie, jak wygarnęliśmy razem, to tylko wióry z dzikusa leciały. Nie miał z nami szans!

Goeff! Grasz czy gapisz się na tę *jovencitę*?

PRZY TORACH...

Ledwo się zakończyła sprawa z dzikim, zaraz wzięliśmy młokosa w obroty. Ktoś ty, co tu robisz, i tak dalej. Mały twierdził, że nazywa się John, a mieszka w miasteczku – Connery czy jakoś tak się nazywało. Jechał właśnie do brata, który pracował przy kolei, kiedy truposz go zaskoczył. Chłopaka koń poniosł, potem zrzucił i poszedł! – gdzieś w prerię. No i co było robić – wzięłem chłopaka na siodło i pojechaliśmy do kolejarzy.

Po drodze John opowiedział nam, co to za niespokojne czasu dla Connery nastały. Wszystko zaczęło się, kiedy czerwonoskórzy napadli na pociąg. Ten dokładnie, na który mieliśmy szansę się

załapać. *Muchacho*, co za jatka. Z całego pociągu nikt nie przeżył. Ale nie to było najgorsze. Najgorsze, *hombre*, że w tym pociągu jechały zielone papierki dla budowniczych. Nie trzeba być jakimś jajo-głowym, żeby zgadnąć, co chłopaki zrobili. Zebrali się w kupę, skrzyknęli jeszcze paru twardych gości z miasteczka, i jazda na dzikich. To dopiero była masakra. Miejscowi nazywali ją potem „Little Red Hook”. No nie mów, że nie słyszałeś nigdy o „bitwie” nad Red Hook? Największa jatka, jaką jankesi urządzili Siuxom. No *barbilampiño*, musisz się jeszcze wiele nauczyć o Dziwnym Zachodzie...

Gawędziliśmy tak, nocka okryła prerię, aż w końcu dojechaliśmy do obozu. Zaraz się dosiedliśmy do ognia, pracownicy dali nam jakieś żarcie, najlepsze jakie jedliśmy od paru dni, szybko się jakaś butelczyna znalazła, karty... Sam wiesz, jak to jest, kiedy się paru facetów zejdzie... To nie koniec. To jest, chłopie, sam pieprzony początek. Ale po kolei.

No więc siedzimy sobie przy tym ogniu, rżniemy w pokera, a tu nagle co widzę? Nie, nie żadnego pieprzonego umarlaka. Jakiegoś śmierzącego żółtka. Co jest, mówię, co on tu robi? Okazało się, że właścicielem tej wspaniałej linii kolejowej jest

gruby pan Kang i, co nie dziwi w takim wypadku, zatrudnia przy budowie Chińczyków.

No dobra. Pograliśmy, popiliśmy, czas kłaść się spać. Zawinałem się w derkę i już chciałem sobie przyciąć komara, kiedy nagle hiiiiiiiiaaaaaa – he, he, he – tak samo wtedy podskoczyłem. Wrzask nieludzki się niósł po prerii. Zaraz mi cała gorzała z głowy wywietrzała. Myślę sobie – aha, wet za wet, teraz Indiance nam urządzają Red Hook. Dopiero później się okazało, jak strasznie się myliłem. No, ale dojdę i do tego.

Ledwo wrzask przebrzmiał, zaraz się chłopcy rzucili i dalej – dokładać do ognia. Idioci. Niewiele im to pomogło, a sami stali się wspaniale widoczni. Co miałem robić – dałem nura w ciemność, byle dalej od światła. Nadstawiam ucha – jakiś tętent się zbliża. No i nie dałem rady poznać, czy to nasz koń, czy jakiś mustang dzikich, bo zaraz ci *cretinos* zaczęli grać ołowiem w ciemność... Szklanka pusta, młodzieńcze... No...

...Przykucnąłem sobie obok wozu i patrzę. Nie marnuję kul, szkoda walić tak na ślepo. Wydawałoby się, że Chinole przestraszyli odpowiednio *los pielos rojas*, kiedy nagle – jak błyskawica – jednym skokiem wskakuje na środek obozu jakiś dzikus na koniu, z rozpędu wpada na dwóch, trzech naszych – i jak przybył, tak znika w ciemności. Podbiegam do naszych – wszyscy mają rozbite czaszki; pięknie ich tomahawkami ten drań załatwił. Chłopaki znowu wygarnęli w ciemność, ale to jakby wiatr chcieli trafić. Daje ci słowo, *chico*, że do rana nikt

Paweł Moszczyński

nie zasnął, a często-gęsto komuś nerwy puszczały i walił do cieni. Ale nikomu już nic się nie stało.

CONNERY

Rano zebrali się paru ludzi i wybrali się do Connery, do pastora, pochować nieszczęśników. Zabrał się z nimi. Dojechaliśmy do miasteczka, zaraz zebrali się tłumek i dalej wypytywać nas, co zaszło. Jak tylko opowiedzieliśmy, jak to nas w nocy *salvajes* urządzili, zaraz miejscowi chcieli wskakiwać na konie i gnać wyrzynać Indian. I tak by się niechybnie stało, gdyby nie pewien podstarzały Chińczyk – Lee Woo, jak się potem okazało. Wskoczył na taką skrzynkę po warzywach i dalej krzyczeć, że tak nie można, że potem Indiancy znowu nas napadną, że to do niczego nie prowadzi i tak dalej, i tak dalej... Zapalczywi obywatele Connery zapewne by go zignorowali, gdyby nie wtrącił się do wszystkiego szeryf. O dziwo – poparł dziadka. Zaraz wymyślił, że pojedzie sam do czerwonych i spróbuje jakoś załagodzić sprawę. Zaraz podniosły się głosy, że go zabiją i w ogóle, ale ja wiem, że oni cenią sobie odwagę. Jak samemu wpakujesz się w ich śmierdzący obóz, to raczej cię od razu nie oskalpują, może nawet wysłuchają, może potem pozwolą odjechać...

Hej, szeryfie – krzyknąłem – a mówisz po ich niemu?! Nie mówił. Ale za to ja znam trochę ich pogański język, więc zaoferowałem swoje usługi. Co? Jasne, *tonto*, że pakowałem się w kłopoty. Ale jakbym chciał przeżyć żywot bezpiecznie, to osiedliłbym się w Wirginii i hodował kukurydzę, a nie włóczył po prerii. Po mnie zaraz z tłumu wyszło kilku dzielnych *pistoleros*, szybko było tylu chętnych, że szeryf Bridges musiał powiedzieć niektórym: „Sorry, koledzy, nie możecie jechać”.

Wyruszyliśmy, nie zwlekając. Bridges wiedział, gdzie mniej więcej szukać obozowiska Indian, prowadził więc pewnie. Ale nawet jak wiesz, gdzie szukać, znaleźć ich wioskę nie jest łatwo. Tak więc dopiero pod wieczór dojechaliśmy na miejsce...

WIOSKA INDIAN

...Do dzisiaj ciarki chodzą mi po plecach, jak przypomnę sobie, co znaleźliśmy. Takiego koszmaru nie życzę nikomu. Było tak: Wyjeżdżamy zza zakrętu potoku i widzimy stojące wigwamy. Tylko nikogo nie ma w pobliżu. Zatrzymaliśmy się i krzyknąłem po ich niemu: „Hej, chcemy porozmawiać”. Tylko echo nam odpowiedziało.

No to spróbowałem jeszcze raz – to samo. Cisza. Cholera, co robić? Szeryf w końcu zdecydował – jedziemy. Wtedy wiatr zawiał od strony wioski; i, *hombre*, mało nie pospadaliśmy z siodeł. Dotarł do nas ohydny smród gnijącego mięsa.

Szybko zaciągnęliśmy chusty na nos i wjeżdżamy. Chłopie... Kiedy patrzyłem dookoła, bez trudu mogłem sobie wyobrazić, co tu się działo parę dni temu. Wszędzie leżały trupy czerwonoskórych. Nasi urządzili tutaj prawdziwą masakrę. Dzicy leżeli nadzy, bez broni – widać, że ołów dopadł ich w biegu. Straszne... I te pozabijane, niewinne kobiety... Przejeżdżając, płoszyliśmy stada kruków. Za nic w świecie nie chciałbym zostać w takim miejscu na noc. Zresztą, nie zastanawialiśmy się długo, kiedy kilka z tych przerosniętych kruków wymyśliło sobie, że będziemy ich kolejnym daniem. Sfrunęły, chłopie, z góry i, jakby nigdy nic, zaczęły nas dziobać i rozdzierać szponami. Co jest, kurde, krzycze. Wyciągnęliśmy gnaty i pierdut, zaczęliśmy w nie nawać. Twarde, *hombre*, były, nie ma co.

Zebraliśmy się więc czym prędzej i odjechaliśmy kawałek, co by nie myślały, że im w uczcie nad ciałami tych Indianców przeszkadzamy. W tym czasie zrobiło się już prawie ciemno. Zatrzymaliśmy się i zrobiliśmy



naradę. W obozowisku nie było żywego ducha – to pewne. Gdzie więc szukać sprawców wczorajszego napadu? To gorzej niż łapać wiatr. Postanowiliśmy więc przespać się i do Connery wrócić rano.

Mieliśmy właśnie rozpalić ognisko, kiedy ktoś dojrzał ogień. Niewielki, dający raczej ciepło niż światło, w ciemnościach jednak całkiem nieźle widoczny. Po krótkim wahaniu – to niedobitki czy wygrzebańcy? – ruszyliśmy w tamtą stronę. Podjeżdżamy, a przy ogniu siedzi tylko jeden człowiek. Dziki, znaczy się. Niemłody, zawinięty w skórę, pióra we włosach; siedzi i ćmi fajeczkę. No to podjeżdżamy i próbujemy zagadnąć. „Witaj” i „Przychodzimy w pokoju”, i „Chcemy porozmawiać”. A stary nic. Jakby z kamienia był zrobiony. Zresztą większość Indian tak potrafi siedzieć. Czasem jakbyś z drzewem gadał. Głupio się, kurcze, robi, my tu gadamy, a stary siedzi. Nie wiedzieliśmy, co dalej – zostawić go czy może zmusić do gadania, albo co? Stoimy tak i kombinujemy, a tu nagle stary zaczyna coś śpiewać. Nic z tego nie rozumiałem. Stary najpierw mruczał coś pod nosem, potem się kołysał. Zimno nam się zrobiło – no bo może on zaczął jakieś manitou przyzywać i zaraz nam tu przyłoży tak, że posybijemy do Meksyku. Wiatr jakiś zimny zawiał, cholera, nie wiedzieliśmy, co robić. Stary nagle zerwał się i jął tańczyć dookoła ognia. Wtedy jednemu z naszych puściły nerwy, chwycił za kolt i chciał już dziadkowi wpakować uncję ołowiu między oczy, ale szeryf zaraz do niego doskoczył i podbił mu rękę. Zrobiła się szamotanina, ktoś dostał w pysk, padł jeszcze jeden strzał, dobrze, że nikomu się nie oberwało.

Uspokoił się, a tu stary... siedzi jak siedział. No i nie wiesz – wezwał już te duchy czy nie? Jesteśmy już przekłęci czy nie? Z indiańskimi mambo-jambo nie ma żartów, *imberbe!* Staliśmy tak z wytrzeszczonymi gałami, a szaman mówi: „Odejdźcie stąd. Wy, biali, przynosicie tylko nieszczęście”. Próbowałem coś wyjąkać, że nie mam nic z tym wspólnego, że chłopaki od kolei chcieliby jakoś naprawić błąd i takie tam brednie. Jemu oczywiście ani jeden mięsień nie drgnął na twarzy. Posiedział chwilę i mówi: „Duchy moich braci odeszły do Krainy Wiecznych Łowów. Są tam szczęśliwi. Nie muszą już dzielić się z wami ziemią swoich przodków”. I to było ostatnie, co od niego usłyszeliśmy. Więcej się nie odezwał. No i do końca nie wiedzieliśmy, co on chciał powiedzieć. Znam trochę Indian i mówię ci – on nie miał z tym nic wspólnego. Jak się później okazało – nie myliłem się.

Goeff! Kasa na stół! Przegrałeś to rozdanie!

I ZNOW CONNERY

Spędziliśmy noc przy własnym ognisku i następnego dnia wróciliśmy do miasteczka. Akurat pastor odprawiał mszę za koleśki od kolei, co wczoraj tomahawk z bliska zobaczyli. Zeskoczyliśmy więc

z koni, kapelusze w dłonie i grzecznie stanęliśmy sobie w kościele. Zaraz mieliśmy udać się na cmentarz, żeby pochować nieszczęśników. Ale coś mi się nie zgadzało. Nie jestem może jakimś jajo-głowcem, ale do trzech zliczyć umiem. No właśnie! Tamtej nocy zginęło trzech ludzi, a tu wyraźnie były ustawione cztery trumny! W tym samym momencie pokapował się szeryf. Złapaliśmy pierwszego lepszego kowboja za fraki i wyciągnęliśmy przed kościół. „Co tu się działo?!... Ekhem, *muchacho...* Szklanka...

„Lepiej, żebyście nie pytali – mówi tamten. – Śpimy sobie spokojnie w nocy, a tu nagle jak ktoś nie wrzaśnie! Szeryfie! To był taki krzyk, jakby kogo żywcem ze skóry obierali. No to zaraz chwyciłem strzelbę i wyskoczyłem na ulicę. Tak samo zrobili chyba wszyscy faceci w mieście. I pytamy się, i patrzymy na siebie – skąd ten krzyk? Za chwilę się wyjaśniło, bo tylko w domu starego Sama nie świeciło się światło. Zaraz tam pobiegliśmy i – o Boże! – Sam leżał na progu, jakby stratowany. Drzwi od jego domu były wyrwane, zresztą sam możesz iść zobaczyć, wewnątrz to jakby burza przeszła”. Takie coś nam opowiedział tamten zagal.

Zaczęliśmy go wypytywać: Co go zabiło? Czy ktoś widział? Ale pastuch nie umiał odpowiedzieć. Sam był jakby stratowany, ale nie wiadomo, co to za zwierzę go tak urządziło – śladów kopyt na pewno nie miał. A odkąd go żona odumarała, mieszkał sam.

Po pogrzebie poszedłem do jedynej w miasteczku hoteliku. Po tylu dniach wrażeń moje kości zasłużyły na gorącą kąpiel i szklaneczkę tequili. Chciałem odpocząć trochę i wyjechać, bo to w końcu nie moja sprawa, ale nie mogłem. Moja ciekawska natura zwyciężyła. Wykąpałem się, zjadłem i myślę – co teraz? Nie zaszkodzi się rozejrzeć. Założyłem więc sombrero i wyruszyłem na przespiegę.

Najpierw zaszedłem do szeryfa. Zastałem go, jak siedział zmartwiony za stołem, pocieszając się butelczyną. To był dobrotliwy, starszy już wojak. Próbowałem wyciągnąć z niego to i owo, ale nie był skory do rozmowy. Dowiedziałem się jedynie, że Sam był zatwardziałym jankesem i nie cierpiał czarnych, czerwonych, żółtych, wszystkich po równo. I jeszcze, że żona zmarła mu prawie rok temu, próbując wydać na świat syna. A teraz on dołączył do swojej rodziny na cmentarzu.

Udałem się jeszcze do pralni, której właścicielem był Lee Woo, wypytać, czemu tak strasznie bronił czerwonoskórych przed kolejnym linczem? Żółtek okazał się jakimś strasznym fanatykiem, bredził coś o tym, że każdy musi żyć, że nie można czynić krzywdy żadnym ludziom i tak dalej. Wariat. Pośmiałem się trochę i odszedłem.

Pokręciłem się jeszcze trochę po miasteczku i ani się obejrzałem, jak nasze ukocone słońce znów zniżyło się do horyzontu. Tak więc nadeszła najlepsza pora, aby zagrać troszkę w pokera, napić się i zabawić. Rozsiadłem się więc w saloonie

i zacząłem pogrywać z mieszkańcami. Niezbyt nam jednak szło i postanowiłem się pobawić na piętku. Zagadnałem barmana i sam nie wiem, jak od słowa do słowa doszliśmy do tego, że u Chińczyka można za niewielką sumkę zakupić opiumową fajeczkę. Nie paliłeś nigdy tego, chłopie? No i nie ma czego żałować, to niewarte jest kasy, którą trzeba wyłożyć. Wolę starą, dobrą whiskey. No, ale wtedy pomyślałem – czemu nie?

STARY CHIŃCZYK

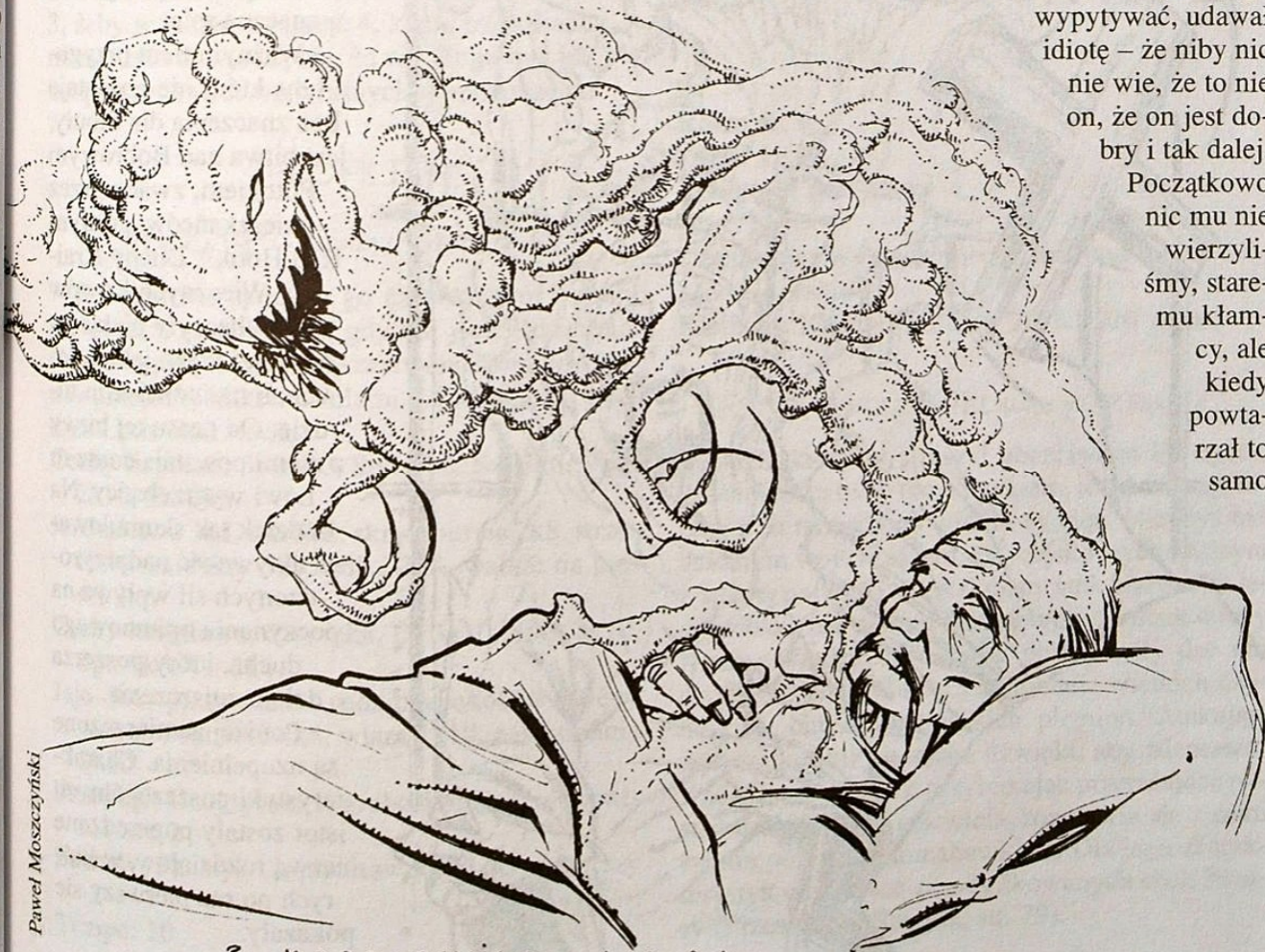
Wyszedłem w mrok nocy i skierowałem się ku pralni. W środku było już ciemno, chciałem więc solidnie załomotać, żeby świrięty Lee Woo się obudził. Jednak po pierwszym moim uderzeniu drzwi otwały się same. Wszedłem do środka. Gdzieś z wnętrza sączyło się bledziutkie światło – jednej świeczki. Zaglądnąłem do pokoju i co zobaczyłem? Dziadek leżał na łóżku, a na stoliku obok dymiła jeszcze fajeczka. Tego zapachu nie da się z niczym porównać. Opium. „No to go teraz nie dobudzę” – pomyślałem. – „Przyjdzie mi obejść się smakiem”. Już miałem wychodzić, kiedy zobaczyłem jakiś cień na ścianie. To było jednak tylko złudzenie. Płomień świeczki zatańczył, jak od nagłego podmuchu. Nic jednak takiego nie wyczułem! Czemu płomień tak podskoczył?

Wtedy to zobaczyłem. To było niczym mgłą, która tak jakby wyciekała z ciała Chińczyka. Tak jakby zasraniec pocił się mgłą. Albo dymem. Raczej tak – opiumowym dymem. Kurde, z jego ciała

zaczęły wydobywać się opary tego cholernego narkotyku! Stałem jak słup, gapiąc się na unoszącą się nad nim chmurę. Po chwili z bezkształtnego oparu uformowała się jakaś twarz. *Hombre*, mówię ci, przypominały mi się wszystkie diabły z kazań wielbego Don Piadoso, którymi mnie straszyl z ambony, kiedy byłem dzieckiem. Twarz spojrzała na mnie gorejącymi jak węgle oczami i, *muchacho*, zobaczyłem w nich śmierć. Swoją śmierć! *Monstruo* skoczył w moją stronę! Rzuciłem się w tył, ale zahaczyłem ostrogami o próg i wyciągnąłem się jak długi na deskach podłogi. „*Santa Maria!*” – wyrwało się z mojego gardła i odruchowo ścisnąłem krzyżyk, o ten właśnie (noszę go do dzisiaj), który podarowała mi piękna Cecilia. I to mnie uratowało! Potwór zawył i z niesamowitym piskiem uleciał przez szpary w suficie.

Kiedy doszedłem do siebie, siedziałem już w swoim pokoju w hoteliku. Drzwi zabarykadowane od środka. Nawet nie pamiętam, jak się tu znalazłem, takiego miałem pietra. No, ale jak już uspokoiłem nerwy, sprawdziłem kolty, chwyciłem flintę w jedną rękę, *Biblię* w drugą i tak przygotowany przestałem bać się czegokolwiek. Chciałem obudzić szeryfa, ale spał jak świnia i musiałem podtopić go w korycie, zanim zaczął kontaktować. Wyłożyłem mu całą sprawę. Na szczęście szybko załapał i udaliśmy się do chińskiej pralni. Spętaliśmy śpiącego właściciela i zawlekliśmy za kratki. Zostawiliśmy chłopaków od szeryfa, żeby go pilnowali, a sami udaliśmy się na zasłużony spoczynek.

Rano udaliśmy się do celi i dalej – wałkować dziadka. Kiedy zaczęliśmy go wypytывать, udawał idiotę – że niby nic nie wie, że to nie on, że on jest dobry i tak dalej. Początkowo nic mu nie wierzyliśmy, staremu kłamcy, ale kiedy powtarzał to samo



nawet z pętlą szubienicy na gardle, zaczęliśmy się wahać. Może on naprawdę nic nie wie? Może jakieś indiańskie *mierda* wlało w dziadka? I co tu teraz zrobić? Postanowiliśmy czekać.

EL INFIERNO

Wieczorem w areszcie zaczęło się prawdziwe piekło, chłopcze. *El infierno*. Ale po kolei... Siedzimy sobie spokojnie z szeryfem i pastorem, i radzimy. W areszcie *deputee*, niejaki Biff, pilnuje Chińczyka. W sumie pusto mieliśmy we łbach, nie wiedzieliśmy, co z nim zrobić. Już mieliśmy zbierać się do snu, kiedy nagle z celi dobiegł jakiś łomot. W tej samej chwili młody Biff wrzasnął, jakby zobaczył diabła. Zerwaliśmy się i fru, w tamtą stronę. W celi – chłopcze – jakbyśmy *el diablo* zamknęli.

Dziadek szalał! Rzucił się od ściany do ściany, uderzał o kraty. Nie było innego wyjścia, jak związać go. Szeryf sięgnął po klucze, żeby otworzyć kratę, kiedy – *Santa Maria!* – stało się to, co poprzedniej nocy. Dym zaczął wyciekać z dziadka i znowu pojawiła się ta straszna morda. Próbowałem być

spokojny, ale, *hombre*, nikt nie będzie spokojny, patrząc w oczy śmierci! I właśnie wtedy Biff nie wytrzymał. Wygarnął do tego czegoś z obu łuf! Cały śrut przeszedł na wylot przez potwora i trafił Lee Woo. *El monstruo* zaczął nagle potępieńczo wyć tak, że cały posiwiałem. Tak, tak, *chico*. Nie jestem jeszcze taki stary, ale jak widzisz, włosy mam siwe. Wszystko przez tamtą przekłętą noc. Myślałem, że to COŚ zaraz rzuci się na nas, ale na szczęście wielobny O'Bryan zachował zimną krew! Zaklinając i wymachując krucyfiksem zdołał odegnąć to ścierwo. Prawdziwy cud!

Ech... *Muchacho*... Tak właśnie było... Potem jeszcze mieliśmy trochę kłopotów z Indianami, ale to już zupełnie inna historia...

UZUPEŁNIENIA

Jak już zdążyliście zauważyć, „Fantasma de Opio” to opowieść pewnego *amigo*, którą łatwo przekonwertować na potrzeby przygody. Poniżej znajdziecie niezbędne dane, dzięki którym od razu będziecie mogli sięgnąć do zabawy.

Scenariusz przeznaczony jest dla posse o dowolnej liczebności. Dobrze, gdyby ktoś umiał posługiwać się językiem „dzikich”. Do odegnania ducha nie jest konieczny żaden kaznodzieja, niemniej taka postać może odegrać w przygodzie znaczną rolę.

Ważnym tłem przygody, który nie pozostaje bez znaczenia dla fabuły, jest bitwa nad Bobrowym Potokiem, zwana przez mieszkańców „Małym Red Hook”. Duchy Krajny Wiecznych Łowów nie wybaczyły białasom okrutnej rzezi, jakiej dokonali na indiańskim ludzie. Od czasu tej bitwy z ziemi powstają coraz to nowi wygrzebańcy. Na dodatek tak skumulowana aktywność nadprzyrodzonych sił wpływa na poczynania opiumowego ducha, który poszerza dzieło zniszczenia...

Poniżej zamieszczone są uzupełnienia. Charakterystyki poszczególnych istot zostały poprzedzone nazwą rozdziałów, w których po raz pierwszy się pokazały.



barbilampiño – żółtodziób
barrigudo – grubas
chico – chłopak
cretino – kretyn
hombre – człowiek
imberbe – gołowąs
jovencita – młoda dziewczyna
los pelos rojas – czerwonoskórzy
mierda – gówno
monstruo – potwór
muchacho – chłopak
salvaje – dziki
tonto – głupek
zagal – pastuch

STRACH

Na Dziwnym Zachodzie spotkać wygrzebanca nie jest trudno. A i przyzwyczaić się do jego widoku można. Jednak kiedy widmowy Indianiec atakuje Bogu ducha winnych pracowników kolei, gdy ci mają świadomość dokonanej nad Bobrowym Potokiem rzezi, to robi się nieciekawie. Po nocnym wydarzeniu opisanym w rozdziale „Przy torach” Poziom Strachu wśród pracowników kolei, a później w Connery wzrasta do 2. Po zdarzeniach z „Wioski Indian” podnosi się już do 3, żeby w końcu osiągnąć 4, kiedy mieszkańcy miasteczka dowiedzą się, że nie mogą być już bezpieczni nawet we własnych domostwach...

PROFILE

„POCZĄTEK” – INDIANIN, WYGRZEBANIEC

Bohaterowie spotkają go na początku. Napadł nieszczęsnego chłopaka, gdy ten jechał do brata. Na oko wygląda jak każdy czerwonoskóry, jest jednak przepruty kilkoma kulami, które zaliczył podczas Little Red Hook.

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 2k8, Sz: 3k6, Wig: 2k10, Zr: 3k6

Jeździectwo 2k8, łuk 3k8, skradanie się 2k8, strzelanie: karabiny 3k8, uniki 2k8, walka: na pięści 3k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k10, Spo: 2k10, Spt: 3k6, W: 3k6

Jaja 4k8, przetrwanie: rodzinna okolica (tereny wokół Connery) 4k8, wiara 3k10, zastraszanie 3k10

Przewagi: Czujny sen 1, gruboskórny 3, nie drażnić lwa 2

Zawady: Fanatyk -3, gwałtownik -3, krwiożerczy -2

Tempo: 10



Rozmiar: 6

Dech: 17

Zdolności specjalne:

Hart: 5

Dominacja: Wygrzebaniec 6, manitou 4

Moce: Łatanie 2

Klamoty: Karabin Ballard '72, łuk (20 strzał)

„PRZY TORACH” – INDIANIN, WYGRZEBANIEC

Duch, który wystraszył poczciwego Barrigudo i pociął kilka osób tomahawkiem, to także wygrzebaniec, a raczej jego widmowy cień. Niegdyś był dzielnym wojownikiem, zwycięsko wychodzącym z każdej potyczki. Zaskakujący atak białych na jego wioskę nie dał mu szans obrony, jednak duchy Krainy Wiecznych Łowów postanowiły dać mu okazję wzięcia odwetu i dokonania wielkich czynów ku chwale indiańskich plemion. Atakując, z początku imituje różne dźwięki, aby zdenerwować ofiary, po czym przybierając przerażającą postać indiańskiego mściciela, rozprawia się z nimi swoim potężnym tomahawkiem. Dla jego charakterystyk użyj nieco zmodyfikowanych cech Zmory (Przewodnik Szeryfa, str. 79).

"WIOSKA INDIAN" - OLBRZYMIE KRUKI

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k12, Sz: 2k8, Wig: 3k8, Zr: 1k6
Walka: wręcz 3k10
Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k10, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 1k6
Obrażenia: Szpony (S)

OPIUMOWY DUCH (FANTASMA DE OPIO)

Smutne jest życie opiumowych narkomanów. Niewinne początkowo zabawy pożerają wkrótce ciało i umysł, nie pozwalając zasnąć bez „fajeczki”. I na tym by się kończyło, gdyby nie był to Dziwny Zachód. Kiedy taki „zaawansowany” narkoman znajdzie się w pobliżu silnych duchów (np. duchów pomordowanych), traci kontrolę nad swoim nałogiem. Kiedy zasypia, krążące po okolicy duchy znajdują furtkę do jego emocji. Te przyjmują materialną postać i, kierowane świadomymi (bądź nie) najczarniejszymi pragnieniami ofiary, ruszają na żer. Na tym jednak sprawa się nie kończy. Od tam duchy zajmują ciało nieszczęśnika i coraz częściej manifestują się w postaci Opiumowego Ducha.

Jak unicestwić przybierającego różne formy potwora? Niełatwa to sprawa. Jako że składa się głównie z opiumowego dymu, kule nie czynią mu żadnej krzywdy. Na dodatek potrafi, oczywiście, latać.

Na dobrą sprawę jedynym naprawdę skutecznym sposobem pozbycia się *Fantasma de Opio* jest wyeliminowanie jego ofiary. Również świątobliwi potrafią rozprawić się z takimi duchami. Niektórzy *desperados* twierdzą, że szamani Siuksów mają na to sposoby, ale, *muchacho*, nie radzę tego próbować.

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 4k8, Sz: 2k10, Wig: 1k4, Zr: 1k10
Walka: wręcz 4k10
Cechy umysłowe: Cha: 1k4, D: 2k12, Spo: 5k12, Spt: 2k4, W: 1k4
Tempo: 20
Rozmiar: 6
Dech: –
Terror: 9
Zdolności specjalne:

Skalp: Wygrzebaniec, który pozbędzie się opiumowego ducha, uzyska zdolność poznawania ludzkich emocji i uczuć. Posiadacz tej mocy musi wybrać obiekt swego badania, poczym wykonać Zwykły (5) test *Ducha*.

Obrażenia: Duszenie (S+1k4). Potwór owija się dookoła delikwenta i zatyka mu drogi oddechowe.

Odporność: Zwykła broń przenika ciało ducha, nie czyniąc mu żadnych szkód. Zniszczyć go mogą jedynie magiczne ataki i magiczne zabiegi odpowiednich osób. Przeprowadzone egzorcyzmy nad człowiekiem, z którego opiumowy duch wychodzi, także powinny przynieść skutek.

Słabości: Silne podmuchy wiatru mogą dezintegrować postać potwora, dlatego też duch najczęściej pojawia się w zamkniętych pomieszczeniach.

NAGRODY

Czas na nagrody, Szeryfie! Za dobre odgrywanie postaci standardowo – białe sztony.

Specjalne podziękowania dla Cierzego
 – za cierpliwość i pracowitość. ;-)



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

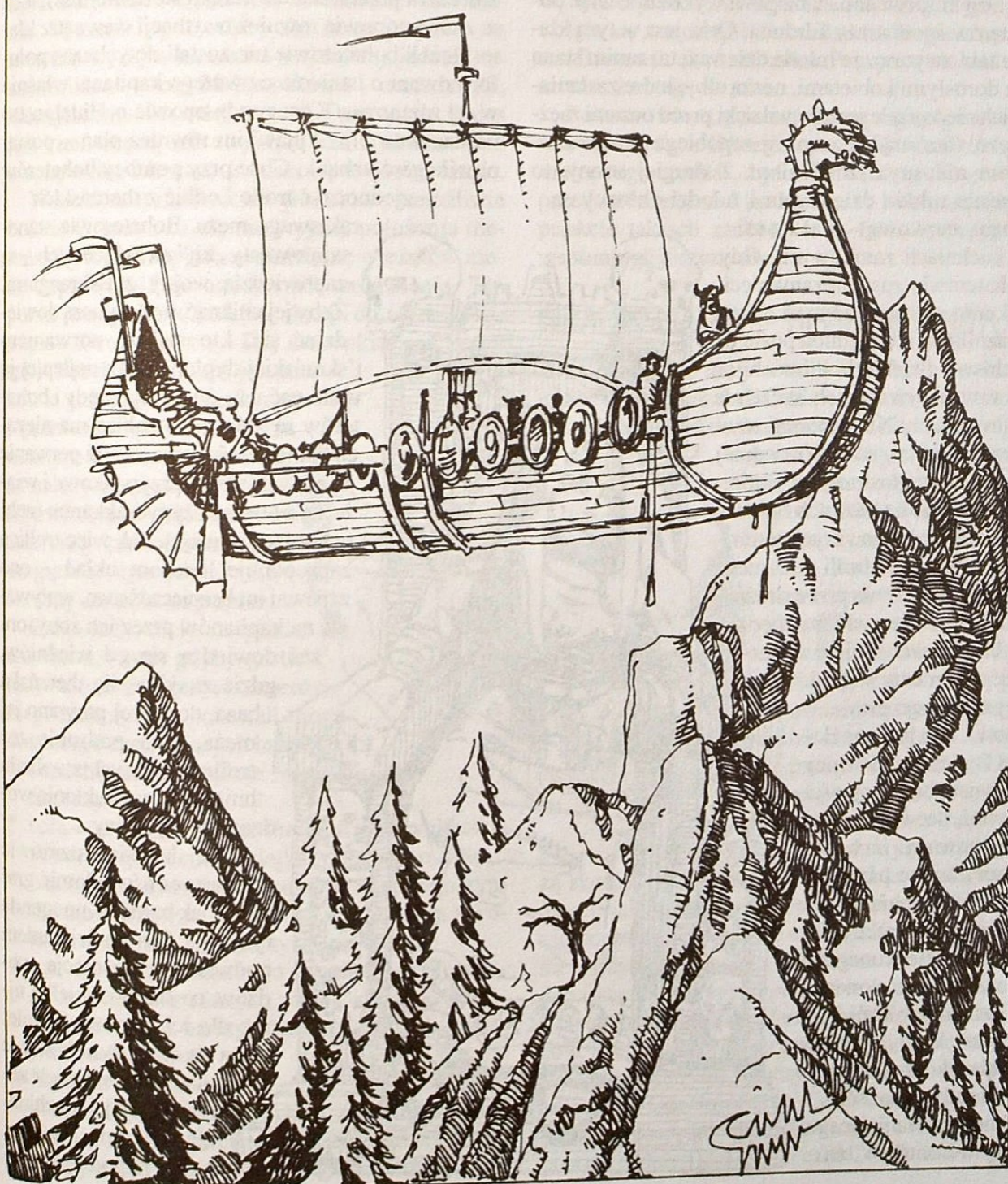
Nasza strona internetowa: www.bard.pl; e-mail: sklep@bard.pl

Maciej Szaleniec

MGŁY GÓR SMOCZYCH

(POWIETRZNY OKRĘT II)

Część druga



EARTH
D
A
W
N

61
MIM
MAJ 2001

KUNEGUNDA – WŁADCZYNI KLANU

Pewna stara opowieść mówi o królu, któremu czarownica zadała pytanie: „Czego kobiety pragną najbardziej?”. Opowieść jest długa i opisuje liczne próby znalezienia odpowiedzi na tę trudną zagadkę. A brzmi ona następująco: „Kobiety najbardziej pragną władać mężczyznami!”.

Opowieść doskonale oddaje charakter Kunegundy. Jest to trollica o światłym umyśle, doskonale nadająca się do sprawowania rządów. Jej przebiegłość, mądrość i kobieca intuicja – w połączeniu z niezwykłą charyzmą męża i jego zmysłem strategiczno-taktycznym oraz mirem, jakim cieszył się wśród rady klanu – powodowała, że Kryształowi Łupieżcy tańczyli, jak im Kunegunda zagrała. Teraz jednak wytracono jej główny środek manipulacji – jej męża – którego zresztą bardzo kocha. W pojawieniu się bohaterów widzi swoją szansę.

Dzięki sprytnemu zabiegowi wykradnie więc bohaterów spod straży Elrduna. Otóż jest w tym klanie taki zwyczaj, że młode dziewczęta, zanim staną się dorosłymi kobietami, noszą alby, które zasłaniają ich niedojrzałe jeszcze wdzięki przed oczami mężczyzn. Ten mądry zwyczaj zapobiega przedwczesnym miłosnym zbliżeniom. Z drugiej strony, to właśnie młode dziewczęta i młodzi chłopcy są służbą zamkową – pracują też w kuchniach zamkowych. Gdy bohaterowie zostaną zamknięci w komnacie pod czujnym okiem strażników, Kunegunda pośle do nich swe dwie córki i dwóch synów w okrywających szczelnie ciała szatach. Nie zapomni również przygotować odpowiedniej ilości zestawów rogów (które, umocowane na głowach bohaterów, będą pod przykryciem imitować „poroże” trolli – element nie do przeoczenia przez strażników). Tak więc „służba” będzie co chwilę wchodzić i wychodzić z komnaty więźniów, to przynosząc przystawki, a to główne danie. Być może strażnicy zdziwieni będą hojnością kuchni, lecz na pewno nie zauważą, iż wychodzące zawsze parami służki, trzymając się nieodmiennie za ręce (to zawsze dzieci Kunegundy prowadzi opatulonego w dziwaczny strój bohatera za rękę, by się nie potknął na koturnach i wiedział, gdzie ma iść, mimo przesłaniającego oczy welonu). W ten

oto sprytny sposób bohaterowie zostaną zaprowadzeni do najwyższej wieży, a po rozmowie z Kunegundą, na powrót odprowadzeni (Kunegunda nie może wszak zdradzić nikomu swego zainteresowania przybyłymi).

Trollica przyjmie bohaterów w apartamentach męża. Opisz, drogi Mistrzu, przepych wystroju, kryształową zbroję w kącie pokoju, wspaniałe oręż na ścianach, piękne arrasy i drogocenne dywany. Na wielkim, rzeźbionym krześle siedzi Kunegunda, przybrana w drogocenne jedwabie, z bardzo ostrym makijażem na twarzy, obwieszona drogą biżuterią. Z trollowego punktu widzenia jest bardzo atrakcyjną i dostojną kobietą.

Kunegunda nie będzie traktowała bohaterów podobnie jak kapitanowie. Przyjmie ich z całą serdecznością i gościnnością, jaka jest właściwa trollom (czemu zaprzeczają złośliwe elfy). Zapyta o powód ich przybycia (bohaterowie z pewnością są zmęczeni powtarzaniem całej historii n-ty raz), lecz w zamian opowie również o sytuacji wewnątrz klanu. Jeżeli bohaterowie nie zostali dotychczas poinformowani o istnieniu czwartego kapitana, właśnie w tej rozmowie Kunegunda opowie o Hidalgo (to bardzo ważne!). Wyjawi im również plan – postanowiła grać vabank. Chce przy pomocy bohaterów zjednoczyć trolle i odbić z theriańskich

ruk swego męża. Bohaterowie stanowią swoisty „kij” na skłóconych – są zapowiedzią wojny z t’skrangami. Żeby jej uniknąć, trolle muszą dowiedzieć się, kto stał za porwaniem t’skrańskiej dyplomatk, a najlepiej ją uratować. I tu cele Kunegundy i bohaterów są zbieżne – trollica ma niezachwiane przeświadczenie, iż porwanie jej męża nie było przypadkowe i wiąże się z tajemniczym drakkarem (ach, ta kobieca intuicja). Tak więc trollica proponuje herosom układ – ona zapewni im bezpieczeństwo, wpływając na kapitanów przez ich żony, oni zaś dowiedzą się od więźniów, gdzie znajduje się theriańska baza, do której porwano jej męża. Ona podsunie też trollom pomysł zwołania thingu, oni zaś nakłonią wodzów do wyprawy...

W tej krótkiej rozmowie powinieneś uświadomić graczom, jak bardzo Kunegunda ryzykuje. Swoim działaniem podważa kompetencje wodzów, co stanowi wielką ujmę dla ich honoru. Z kolei ujma na osobistym honorze kapitanów obraża ich żłogi. Jeżeli jej machinacje wyszłyby na jaw, czeka ją pojedynek ze



wszystkimi obrażonymi albo wykluczenie z klanu. Z drugiej jednak strony, trollica zawsze będzie w stanie zrzucić winę na bohaterów (przynajmniej częściowo) – jak powszechnie wiadomo, nieznamość prawa trolli nie zwalnia z jego przestrzegania – tak więc również bohaterowie bardzo ryzykują: w przypadku upadku Kunegundy prawie na pewno czeka ich śmierć.

PRZESŁUCHANIE

Podczas gdy jeńcy „posilają się” w swej komnacie, Elrdun przesłuchuje jeńców. Niestety, zabrał się do tego nieodpowiednio – nie rozdzielił ich, przez co boją się „sypać” w obecności kompanów. A dokładniej: dwaj legioniści nie mają odwagi nawet „bąknąć” z obawy przed Gaiusem.

Jeńców jest trzech (było ich więcej, ale się „im zmarło”), dwóch zwykłych, cholemie przestraszonych therańskich legionistów oraz Gaius – dziesiętnik. W sumie wydawałoby się, że znajduje się on niewiele wyżej w hierarchii wojskowej, jednak jest zausznikiem samej Mahaut Amstel, czarodziejki, która jest dowódcą całej operacji. Oczywiście, Gaius jest kimś więcej niż zwykłym człowiekiem – ale o wszystkim, Mistrzu, dowiesz się w swoim czasie.

W każdym razie dwóch legionistów przeraźliwie boi się Gaiusa i za nic nie wyjawia położenia therańskiej bazy. Dopiero rozdzielenie więźniów może doprowadzić do zmiany ich nastawienia. Ten punkt przygody, to kolejna okazja do aktorskiego popisu Twoich graczy. Daj im wolną rękę! Niech kombinują, jak przekonać już i tak zastraszone i przeświadczone o swym marnym końcu Therań. Może należy udawać współwięźniów? A może bohaterowie zastraszą ich torturami lub magiczną egzekucją? Zostawmy im pole do popisu!

Gaius oczywiście nie piśnie ani słowa, nawet gdyby go torturowano (a fe! – rzecz bohaterów niegodna). Jednak pozostali mogą dostarczyć następujących informacji:

- * baza therańska znajduje się w Górach Smoczach;
- * całą operacją dowodzi therańska patrycjuszka, ponoć potężna czarodziejka Mahaut Amstel;
- * baza jest olbrzymim punktem przerzutowym dla niewolników różnych ras – są ich tam zgromadzone setki, jeśli nie tysiące;
- * pani Mahaut zatrudnia do swych tajnych operacji renegatów z różnych ras – t’skrangi, bezrogie trolle (znak banity), ludzi, wietrzniki, a nawet trochę elfów!
- * baza jest doskonale strzeżona magiczną mgłą, przesłaniającą wąską ścieżkę, jaką trzeba lecieć powietrznym statkiem, by odnaleźć przełęcz, na której tę bazę zbudowano. Legioniści mają tylko

ogólne pojęcie, gdzie ona się znajduje (w końcu są zwykłymi żołnierzami, a nie nawigatorami). Słyszeli jednak o „Latarniach Astralnych”, których nawigatorzy używają do prowadzenia statków we mgle.

JAK PRZEKONAĆ TROLLE?

Tutaj dochodzimy do ważnej sprawy. Otóż, jak podejrzewam, w drużynie Twojej nie ma „wysokopoziomowych” magów, których wzrok astralny sięgnąłby kilkaset metrów w głąb przestrzeni. A nawet jeśli są, to żaden raczej nie jest nawigatorem powietrznego okrętu. Kto więc okręt taki poprowadzi? Odpowiedź na to da ci każdy troll klanu Czarnej Gwiazdy – Hidalgo!

Problemem jest jednak przekonanie kapitana-filozofa do objęcia patronatu nad misją oraz przekonanie pozostałych trolli do wyruszenia na wyprawę w Góry Smocze! W końcu nazwa tych gór nie wzięła się z niczego! To bardzo niebezpieczny teren Barsawii, choć od końca Pogromu nie widziało tam żadnego smoka...

Bohaterowie z pewnością zapragną porozmawiać z Hidalgo. Dlatego muszę Ci zdradzić tajemnicę tego „trolla”, byś odpowiednio odegrał go przed bohaterami. I na końcu, w kulminacyjnym punkcie tak ich zaskoczył, że będą tę przygodę wspominać jeszcze długo!

HIDALGO? MĄDRY – HISSDLG BANITA

Otóż Hidalgo nie jest trollem, tylko... smokiem! Co?! Podręcznik do ED nie wspomina, aby smoki miały zdolność do transformacji? No cóż – ten jednak ma! Hissdlg nie jest bardzo

starym smokiem, żyje najwyżej od 1000 lat. Jest jednak potężnym czarodziejem i mistykiem. Pod koniec Pogromu naraził się swoim braciom (czym? – nieważne, dotyczy materii, która wymknęłaby się z pewnością pojmowaniu naszych ciasnych ludzkich umysłów) i został wygnany. Nie może pod karą śmierci powrócić w Góry Smocze, do miejsca, gdzie ma swe legowisko i gdzie na dnie jego skarbcza leżą skorupy złożone przed 1000 lat jaja! Hissdlg długo wałęsał się samotnie w ostatnich latach Pogromu, tocząc wyczerpujące walki z Horrorami. Na koniec, gdy poziom magii opadł, a sam smok był bardzo zmęczony, przybrał postać i imię trolla – Hidalgo – po czym dołączył do klanu Kryształowych Łupieżców. Z wysokości donżonu wciąż może wpatrywać się swym bystrym, smoczym wzrokiem w ukochane szczyty Gór Smoczach – w dom na zawsze utracony. Jednocześnie przez lata trwania w zmienionej postaci Hidalgo stał się po części trollem. Pokochał



nieustraszony styl bycia Kryształowych Łupieżców – tak bardzo pokrewny gwałtownej smoczniej naturze. Dlatego dwa razy się zastanowi, zanim zaryzykuje wyprawę w Góry Smocze!

Jak wygląda Hidalgo? Jest to potężny, siwy troll o ramionach ozdobionych tatuażami (tatuaże są bardzo skomplikowane, jednak można w nich dostrzec motyw dwóch walczących smoków). Ubieira się zwykle w luźne, bardzo wytworne szaty i nie rozstaje się z lunetą oraz futerałem na zwoje. Charakterystyczny jest głos kapitana: niski, dziwnie przenikający słuchacza, wibrujący tembrem, trochę hipnotyzujący. Zaś jego wzrok zdaje się odkrywać każdą myśl tego, na kim spocznie. Hidalgo jednak umie słuchać, jest raczej milczący. Postaraj się, Mistrzu, odegrać mądrość jego słów, rozważę i ostrożność (w końcu można się czegoś nauczyć przez 1000 lat życia). Przy pierwszym spotkaniu z drużyną, gdy padnie propozycja poprowadzenia wyprawy w Góry Smocze, Hidalgo ze smutkiem w głosie odmówi. Jednak jeżeli bohaterowie sprawią się na thingu – cóż, w jego żyłach zagra smocza krew!

THING

Wiele jeszcze bohaterowie mogą prowadzić negocjacji i rozmów. Wszystko zależy od ich inwencji i, oczywiście, Twojej pomysłowości. Jednakże

kulminacyjnym punktem tej części przygody jest rada klanu. Na niej to wszystkie trolle zbiorą się w biesiadnej sali Czarnego Zamku. Mówię wszystkie, gdyż kobiety również decydują o sprawach klanu. Na owej właśnie radzie stanie sprawa wyruszenia na ratunek Jorigowi. Zwyczajem trolli, dyskusję nad tak ważną dla grupy kwestią musi rozpocząć mowa! I tu zaczyna się najważniejsze (być może) w całej przygodzie zadanie jednego z bohaterów. Musi przekonać wszystkie stronnictwa do wzięcia udziału w wyprawie, do narażenia statku, trolli oraz całej polityki wewnątrzklanowej (wszak nieudana wyprawa oznacza polityczną ruinę dla wspierających ją stronnictw). Co najważniejsze, w wyprawie muszą wziąć udział siły wszystkich wodzów, by żadne ze stronnictw nie zostało zanadto osłabione.

Moim zdaniem, najlepiej zagrać na urażonym trollim honorze waleczności tej rasy oraz umiejętności pochlebiać poszczególnym kapitanom. To wszystko można podszyć delikatnym przypomnieniem nadciągającej armii t'skrangów (byłe nie przesadzić, gdyż wtedy trolle będą obawiały się osłabienia obrony zamku). Jeżeli przemawiającemu uda się rozpaścić trolle serca, w kierunku Pnia Wyprawy posybią topory wojowników przyłączających się do ekspedycji.

GEAS

Czy pamiętasz scenę wyboru wojowników w filmie „13 wojownik”? Wiesz już więc, skąd czerpać wzorce! Na środku sali znajduje się potężny, pocięty pień drzewa. Gdy wśród gromkich okrzyków bohater zakończy mowę, z kręgu rozpalonych trolli

wystąpi Auryg i przemówi:

– Ja, Auryg Ogniste Rogi, przyłączam się do wyprawy! Poprowadzę dwudziestu najodważniejszych wojowników! Ze mną jest siła i odwaga!

Po czym z rykiem wbije swój topór w drewno. Zaraz za nim wystąpi dwudzieścia innych trolli, które za wodzem wymówią formułę i wbiją topory. Zaraz potem z kręgu wystąpi Elrdun, który z przebiegłym uśmiechem zgłosi się na wyprawę, ale zaoferuje tylko 15 wojowników. Na koniec wystąpi Melhord Oko, który oczywiście wiedział o całej sprawie już trochę wcześniej i nie działa teraz pod wpływem impulsu. Zgłosi on do wyprawy swego syna (sic!) i piętnastu wojowników (w ten sposób w razie niepowodzenia wyprawy staje się panem sytuacji). Wtedy wszystkie oczy skierują się na Hidalgo. „Troll” podejdzie powoli do pnia i wbije topór, oznajmiając, że poprowadzi wyprawę na swoim okręcie i zabierze ze sobą dziesięciu wojowników (w końcu naraża okręt – rzecz, bez której jego stronnictwo przestanie się w ogóle liczyć w pirackim klanie). Gdy wszyscy dzikimi okrzykami zaczną chwalić waleczność



wodzów, Hidalgo uciszy zgromadzonych. W swej mądrości kapitan przewidział, że skłócone stronnictwa, zamknięte na jednym okręcie, niespecjalnie przyczynią się do powodzenia wyprawy. Dlatego postanowił nie dawać trollom możliwości wyboru! Zdecydował się związać ich magią krwi, a na wszystkich członków wyprawy nałożyć geas. Hidalgo przyrzeknie, że uczyni wszystko, by uratować kapitaną, po czym natnie nożem swe ramię i upuści kilka krwi na Pień Wyprawy.

– Ja, Hidalgo zwany Mądrym, przysięgam na magię mej krwi, że uczynię wszystko, by odbić Joriga Wielkiego Hansena lub pomścić jego honor. A gdybym słowa nie dotrzymał, niech krew moja w popiół, a imię me w przekleństwo się zmieni!

Następnie wyciągnie skrwawiony sztylet w kierunku następnego z kapitanów. Jedni po drugim wszyscy uczestnicy wyprawy (również bohaterowie) będą musieli poddać się rytuałowi. Krew przysięgających zostanie zmieszana. Hidalgo wypowie nad skrwawionym drewnem magiczną formułę, wszystkich przebiegnie lekki dreszcz, po czym rytuał się zakończy. Teraz już nie ma odwrotu. Potężny czar związał wzorzec trolli, smoka i drużyny.

WARSTWA TRZECIA I OSTATNIA

W tej warstwie odkryjemy przed bohaterami prawdę. Podobnie jak w pierwszej części przygody Harugash, starożytny i bardzo przebiegły Horror, wykorzystuje Theran do swoich własnych celów. Tak jak poprzednio, Theranie dostarczają mu niewolników, których duszami i karmą się żywi. Teraz jednak bohaterowie zostali zamieszani w wyższy stopień machinacji tej astralnej istoty. Jak już wspomniałem, na początku Theranie, kierowani przez Horrora, próbowali wywołać wojnę pomiędzy t'skrangami a koczowniczymi orkami. Pomiedzy trollami a t'skrangami praktycznie im się to udało (wszystko zależy od bohaterów). Dodatkowo w ręce Theran wpadł wódz bardzo potężnego klanu trolli oraz następczyni Shivalahali Domu Trzcina. Horror planuje porwanie również Urakha Baash Thraka – wodza orków – w celu podporządkowania sobie trzech ras (w końcu wodzowie mogą uciec z therańskiej niewoli – któż będzie wiedzieć, iż nieś będą na sobie znamie Horrora!).

ŁÓT

Gdy tylko zakończy się rada, rozpocznie się uczta, podczas której miód i piwo poleją się strumieniami. W ten sposób klan żegna wojowników, z których wielu może nie wrócić już do swych rodzin.

Wczesnym rankiem trolle rozpoczną pospieszny załadunek ekwipunku na okręt Hidalgo. Gdyby gracze nie wpadli na pomysł zabrania ze sobą jeńców, uczyni to Hidalgo. Oczywiście, ich posiadanie może być istotne na miejscu, w Górach Smocznych.

Poza tym będą oni nam potrzebni do prezentacji trzeciej warstwy tej historii.

W czasie, gdy statek mknie nad wyżynami (jeżeli masz w drużynie t'skrangi, to pamiętaj o ich lekku wysokości – wspaniała to okazja do doskonalenia charakteru na drodze *haropas*) w kierunku Gór Szarych, therańscy jeńcy są pod czujną strażą zamknięci w ładowni. Po złożeniu przysięgi wyprawy, bohaterom zwrócono wszelką broń i zabrane wcześniej dobytek. Są teraz pełnoprawnymi członkami pirackiej armii. Opisz, drogi Mistrzu, doskonale zgranie załogi. Mimo że na pokładzie znajduje się – praktycznie rzecz biorąc – trzech kapitanów i mieszana załoga, wszyscy, jak jeden troll, podporządkują się rozkazom Hidalgo (Auryg dowodzi oddziałami abordażowymi, Eldrun zaś obsługą ogniowych oszczepów). Statek mknie lekko na skrzydłach wiatru, wspomagany magicznym wiosłowaniem.

W pewnym momencie wszyscy adepci poczuja przedziwne zafalowanie magii. Każdy czarodziej bądź wietrznik z łatwością zlokalizuje źródło pulsacji przestrzeni astralnej pod pokładem statku (gdyby nikt z Twych graczy nie był czarodziejem, wykonaj test średniej Percepcji i Siły Woli o trudności 11 – sukces oznacza wycucie źródła).

Zaraz po dziwnym fenomenie rozlegną się z ładowni śmiertelne krzyki. To Gaius wezwał na pomoc swego Pana – a ten odebrał mu życie, czyniąc z niego potężnego ożywieńca. W ten sposób Horror zaciera ślady – Gaius niczego nie powie. Jednocześnie jednak odkrywa się przed graczami prawdziwa natura ich więźniów.

MROKI ŁADOWNI

Czas na mały horror. W ciemnej ładowni okrętu czai się stwór, który gołymi rękami zaszlachtował dwóch powietrznych łupieżców. Czy udało mu się to dzięki zaskoczeniu, czy też nadludzkiej sile? Tobie pozostawiam to, Mistrzu, do rozstrzygnięcia. Jeżeli Twa drużyna nie jest specjalnie zaawansowana, wystarczy charakterystyka żywotrupa. Pamiętaj jednak, że Gaius nie jest bezmyślnym, bezdusznym ożywieńcem. To żołnierz, któremu Pan kazał sprzedać drogo swoje nieżycie. Będzie chciał również na bohaterach wyrzucić zemstę za straszne oszustwo, jakiego dokonała Istota, którą wybrał na swego pana. Obiecała wieczne życie w zamian za wierną służbę – nic nie wspominała, że wcześniej służyła czeka straszliwa przemiana zakończona śmiercią.

Niech polowanie na ożywieńca będzie naprawdę trudne. Stwór z łatwością przebija się przez cienkie ścianki działowe kajut (nie czuje bólu), wyskakuje z nienacka zza rogu, zadaje zdradzieckie pchnięcie w plecy i znika w ciemnościach. Adepci, by pokonać stwora, będą musieli wykorzystać całą gamę magicznych talentów, a gdy już będzie miał paść ostateczny cios, zjawi się Hidalgo i uratuje ożywieńca!

MAGICZNA TRIANGULACJA

Jeżeli myślisz, że gdy bohaterowie uganiają się po ładowni, trolle nic nie robią, to się mylisz. Otóż

Hidalgo natychmiast po zawirowaniu przestrzenym wszedł swym umysłem w przestrzeń astralną. Bez trudu zlokalizował wzorzec stwora i dostrzegł wpleciony w jego misterną płataninę potężny wątek, który biegnie gdzieś hen, daleko na północ. Hidalgo byłby w stanie jednym potężnym strumieniem mocy rozciąć ten wątek, lecz w ten sposób ostrzegłby czarodzieja animującego ożywieńca. Zamiast tego, Hidalgo postanowił go odnaleźć, a dokładniej – namierzyć! Wykonał pomiar położenia statku i kierunku, w którym biegnie pasmo, po czym wydał rozkaz trollom, by wycisnęły z okrętu maksymalną szybkość. Zanim połączenie zostanie zerwane, kapitan musi dokonać jeszcze drugiego pomiaru. Im dalej będzie od miejsca pierwszego, tym dokładniej ustali położenie (z przecięcia dwóch linii – tak, to się nazywa triangulacja). Pewnie się zastanawiacie, czy Barsawianie znają triangulację? Jestem pewien, że znają ją krasnoludy, no a smoki – cóż, to chyba oczywiste!

Tak więc, gdy bohaterowie będą gotowi zadać ostateczny cios, przerywając nić wątku, Hidalgo uratuje żywotrupa – oczywiście, na jakiś czas. Gdy osiągnie zadowalający punkt, po prostu dotknie spętanej istoty – Gaius rozsypie się cicho w proch! W ten sposób, drogi Mistrzu, bohaterowie poznają lokację siedziby Hurgasha. Umieść ją tam, gdzie Ci będzie to odpowiadało (jednak pamiętaj, iż ma to być barsawiański las). Być może kiedyś Twój bohaterowie wyruszą przeciwko potężnej bestii.

A co się stało z pozostałymi więźniami? Cóż, po tym, jak Gaius uwolnił się z więzów (a było to przed przemianą) najpierw ich udusił, później zaś złożył w ofierze-rytuale przywołania świadomości Horrora. W czasie przemiany, na wpół oszalały z bólu, rozszarpał swych na szczęście już martwych kompanów. Kajuta, gdzie ich trzymano, nie sprawia przyjemnego wrażenia. W kilku miejscach na podłodze można odnaleźć ksenomantyczne znaki – jednak aby je odczytać, potrzeba co najmniej wiedzy szóstego kręgu – to swego rodzaju rytuał przyzwania Horrora – a przynajmniej jego astralnej obecności!

Tak więc, jeżeli na statku znajduje się któryś z bohaterów, którzy brali udział starciu z Horrorem nad Parlainth, wie on już o ich obecności. Jeszcze może się nie domyśla, iż zdążają do jego sekretnej bazy w Górach Smoczyc, lecz już wkrótce ta myśl zagości w jego pokrętnym umyśle. Wtedy ostrzeże swój konstrukt, patrycjuszkę Mahaut Amstel (która zarządza bazą), iż do jej domeny zbliża się wróg. Tak – oznacza to, drogi Mistrzu, że Horror nie znajduje się w Górach Smoczyc – jak już mówiłem, jest to istota zbyt potężna i za sprytna, by wystawiać się na takie niebezpieczeństwo.

GÓRY SMOCZE

Im bardziej bohaterowie zbliżają się do ginących w chmurach szczytów Gór Smoczyc, tym bardziej

kapitan staje się zamyślony i niespokojny. Miast przy sterze, stoi nieruchomo na dziobie statku, wpatrując się intensywnie w dal. Tylko co jakiś czas rzuca zdawkową komendę sternikowi.

Każdemu, kto przyglądać się będzie Hidalgowi, udzieli się dziwne wrażenie, jakby troll rósł, potężniał w oczach. Jego lekka zbroja łuskowa zdaje się przedziwnie mienić ciemnym blaskiem szmelcowanej stali. Od trolla bije dziwna moc, która narasta z każdą chwilą, gdy drakkar zbliża się do jego domu. Kierując się opisem nieżyjących już legionistów, Hidalgo z przedziwną łatwością wprowadza statek pomiędzy skaliste szczyty. Zdaje się, jakby wiele razy latał pomiędzy ostrymi graniami; jakby tych kilka mglistych uwag na temat kształtu szczytów bezbłędnie powiedziało mu, gdzie mieści się baza Theran.

– Bethadorn, tak zwie się ta góra – będzie opowiadał Hidalgo niskim, wibrującym głosem. – Legendy mówią, iż nazwa pochodzi od prastarego smoka, który ma pod nią swe leże, a gdy się budzi, zionie ogniem. Nie bójcie się – to tylko stare opowieści. Ta góra to wulkan...

Wreszcie drakkar dotrze na miejsce i wleci w gestą, duszącą mgłę. Opisz, Mistrzu, oblepiającą, oslepiającą biel i niesamowitą, dźwięczącą w uszach ciszę. Stojąc na śródkręciu, nie widać smoczego dzioba drakkaru, a jednak Hidalgo, z zamkniętymi oczami, pewnie dzierży mocną dłońią ster, prowadząc okręt przez skalny labirynt. Niech bohaterowie niemal wyczuwają zdradzieckie skalne masywy przesuwające się w odległości długości wiosł od burty. Może nawet okręt zawadzi piórem wiosła o skalny występ? Drewno złamie się z przygłuszonym mgłą trzaskiem, posyłając zaskoczonych wiosłarza na deski pokładu!

Hidalgo w końcu gwałtownie skręci okrętem i nakaże szybkie lądowanie. Zostaną rzucone kołtwice i okręt przycupnie w małej dolince. Kilka minut później, gdzieś nad głowami bohaterów, na granicy mgły, przesunie się potężny kształt therańskiego kamiennego galeonu, który właśnie odlatuje z sekretnej bazy...

INFILTRACJA RAZ JESZCZE

Zanim nastąpi frontalny atak, należy dokonać zwiadu, poznać lokalizację bazy, ocenić siły wroga oraz, co najważniejsze, znaleźć miejsce przetrzymywania jeńców. W bazie może być równie dobrze 30, jak i 300 Theran (przy czym ta druga opcja jest bardziej prawdopodobna). Tak więc nasi bohaterowie ponownie muszą wziąć los wyprawy w swoje ręce.

Elrdun jest pewien, iż Theranie wystawili naokoło przełęczy dodatkowe strażnice, które w razie bezpośredniego ataku zdążą ostrzec garnizon. I jakkolwiek odważni są Kryształowi Łupieżcy, to nie są głupi – nie zaatakują pojedynczym drakkarem powietrznej bazy Imperium. Bohaterowie dostaną 24 godziny na zwiad. Jeżeli w tym czasie nie wrócą, Auryg poprowadzi część trolli pieszo, a Hidalgo

i Elrund zaatakują z powietrza. W końcu nie mają wyboru – wiąże ich potężne geas!

I znowu docieramy do części przygody, w której wszystko zależy od Twoich graczy. Tak więc ponownie opiszę therańską bazę z wszelkimi szczegółami, byś mógł im bez trudu odtworzyć to miejsce.

PRZYSTAŃ MGIEŁ

Przystań Mgieł jest oficjalną therańską placówką. Stacjonuje tutaj IV kohorta XIII legionu pod cywilnym dowództwem patrycjuszki Mahaut Amstel (dowódcą wojskowym jest jej kochanek, tribus Augilius Młodszy). „Operacja Mgła” miała oficjalnie za zadanie przygotować dobrze zamaskowaną bazę przerzutową niewolników i stanowić punkt zaopatrzeniowy dla okrętów floty therańskiej operujących na południu Barsawii. Nikt nie wie, iż szanowana na Therze patrycjuszka i czarodziejka Mahaut od kilku lat już nie żyje własnym życiem. Podczas jednej z podróży wpadła w zastawioną przez Horrora pułapkę. Potwór uczynił z niej swój konstrukt, a załogę podległego Mahaut okrętu pożarł albo zdeprawował i przemienił w swoje sługi. Teraz Mahaut, wspomagana przez dawną załogę, wykorzystuje potęgę Thery do prywatnych celów swego Pana. Nadal wysyła na wyspę niewolników, jednak o wiele więcej trafia do leśnej siedziby Harugasha.

Obóz, położony w pobliżu niewielkiego jeziora, tuż za grzbietem przełęcz, składa się z dwóch części. Pierwszą stanowią klatki niewolników. Obecnie przetrzymywanych jest tu tylko 500 niewolników najróżniejszych ras, ale maksymalnie może ich tu przebywać do 5 tysięcy (właśnie odleciał transport do siedziby Horrora, który postanowił na wszelki wypadek ewakuować cenny ładunek). Do tego, w pewnym oddaleniu, znajdują się baraki, w których stacjonują oddziały renegackie – legie stworzone z nie-Theran, którzy za złoto Thery postanowili służyć obcej sprawie. W centralnej części znajduje się lądowisko. W obecnej chwili są tam dwa wolne „doki” dla galeonów, na ziemi zaś spoczywa jeden statek. Jest to potężny niewolniczy galeon, napędzany esencją ziemi, uzbrojony w therański ogień (łatwopalną mieszkankę wystrzeliwaną z potężnych strzykaw – jej skład jest oczywiście sekretem Imperium). Drugą część stanowią o wiele porządniejsze kwatery ludzkich oddziałów, dom samej Mahaut oraz więzienie. Pomiędzy budynkami, przykryty gałęziami, znajduje się drakkar trolli – a raczej dokładna kopia wykonana dzięki informacjom wydobytym magicznymi torturami z Joriga Wielkiego Hansnena. Całość otoczona jest zaopatrzonym w fosę i strażnice częstokołem. W obozie jednak panuje straszliwe rozprężenie i brak dyscypliny. Żołnierze wałęsają się po okolicy, szczególnie często odwiedzając znajdujące się poza obrębem umocnień latryny.

W obozie panuje tylko jedna żelazna reguła – nie-theranom nie wolno wchodzić do drugiej części

obożu. Therańskie trzymają warty i ostro przestrzegają tego zakazu. W ten sposób Mahaut, która ma popleczników tylko wśród therańskich zdrajców, trzyma bandycką tłuszcę na dystans, zapewniając również dyskrecję swym poczynaniom. A czym w tej chwili zajmuje się czarodziejka? Otóż od kilku dni próbuje złamać wolę Aloe'Fat'Vey tak, by była gotowa do podróży i przyjęcia nowego Pana – Harugasha. Niestety, nie doceniła hartu ducha i siły woli t'skrangowej kobiety – w końcu nie bez przyczyny Aloe miała zostać przyszłą władczynią *aropagoi*. Aloe jest przetrzymywana w piwnicy pod domem patrycjuszki – okrutna istota chce ją mieć zawsze „na podorędziu”.

A gdzie znajduje się Jorig Hansen? Otóż jest on umieszczony w więzieniu, tuż za budynkiem Mahaut. Mimo że wydał therańskiej wiedźmie tajemnicę budowy drakkaru, nadal jest dumnym trollem – nie załamał się mimo kilkutygodniowych, straszliwych tortur. Therańskie doskonale zdają sobie sprawę, jak jest niebezpieczny, dlatego – mimo że jest zamknięty w celi – dzień i noc przed drzwiami trzymane są warty (dwóch legionistów, warta zmienia się co dwie godziny).

W obozie znajduje się 150 żołnierzy Thery, lecz tylko 50 Theran. Mniej więcej połowa z nich dobrowolnie służy Horrorowi. Reszta jest zupełnie nieświadoma machinacji, jakich dokonuje Mahaut. Co prawda kilku młodszych oficerów nabrało podejrzeń, kiedy do Przystani Mgieł dotarły listy z Przyczółka, żądające zwiększenia wysyłki jeńców. Jednak uwiedziony przez Mahaut dowódca kohorty szybko ukrócił (dosłownie) wszelkie szemrania. Do tego wszystkiego należy doliczyć jakieś 30 osób służby, rzemieślników okrętowych i zwykłych marynarzy.

PUNKT KULMINACYJNY – WIELKA BITWA

Nawet jeśli Twoi bohaterowie dostaną się do bazy (co, wbrew pozorom, nie jest takie trudne), odnajdą uwięzionych, a nawet ich uwolnią, powinieneś tak pokierować akcją, by doszło do kulminacyjnej bitwy. Horror rozpoczął ewakuację bazy, nie stacjonuje tu już cała kohorta (500 żołnierzy). Praktycznie rzecz biorąc, szanse są wyrównane (60 trolli, bohaterowie i smok kontra 150 zdemoralizowanych legionistów i konstrukt Horrora). Dlaczego zachęcam do przeprowadzenia tej bitwy? Bo **Earthdawn** to *heroic fantasy*! Ta konwencja wymaga wspaniałych bitew na ziemi i w powietrzu, szalejącej pomiędzy wymiarami magii, przecinających powietrze strumieni ognia i heroicznych czynów naszych bohaterów (coż, przecież bardowie nie będą śpiewać o tym, jak herosi w tajemnicy, znienacka mordując wrogów, zakradli się do therańskiej bazy!). Tak więc – do dzieła! Niech Mahaut odkryje działania naszych bohaterów. Niech tribus Augilius zadmie w róg, stawiając cały garnizon na nogi. Niech marynarze zaczną przygotowywać galeon do startu. I gdy sytuacja naszych bohaterów, ratujących

kobietę t'skrangów i wodza trolli stanie się naprawdę niebezpieczna, niech z dzikim krzykiem i wyciem rogów ze zboczy gór wypadną prowadzone przez Auryga Ogniste Rogi zastępy żądnych krwi trolli, a zza łańcucha górskiego niechaj zwinnie, na skrzydłach magicznego wiatru wychynie dumny piracki drakkar, plując na prawo i lewo ognistymi oszczepami.

Wtedy Mahaut zwoła swych wiernych legionistów, stanie pośrodku obozu i, dzierżąc w dłoni magiczną laskę, wykrzyknie magiczną inkantację, która zrzuci z niej iluzyjne przebranie. Oczom bohaterów ukaże się obrzydliwe ciało konstrukt, uderzająco podobne do prawdziwego oblicza Grohara (adwersarza bohaterów z pierwszej części „Powietrznego okrętu”).

Tym razem jednak Mahaut nie jest słabowitym Ksenomantą. Przez konstrukt przemówi cała moc Horrora. Niechaj głowy bohaterów eksplodują nieopisanym bólem. Rzuć ich na kolana, niezdolnych do obrony. Niech będą pewni, że to już koniec. I wtedy z dziobu okrętu skoczy im na pomoc Hidalgo.

MOJA UKOCHANA SCENA

Nie będę ukrywał, że to moja ukochana scena w tej przygodzie. Kiedy kapitan czyni ten ostateczny krok, lekko zaczyna sunąć w powietrzu. I gdy wszyscy już myślą, że zaraz spadnie – wydaje z siebie ogłuszający ryk, rozpościera skrzydła i zionie potężnym strumieniem ognia! W mgnieniu oka przemieni się ze zwykłego trolla w pięknego, pokrytego czarną łuską (a myśleliście, że czym była jego zbroja?!) smoka. Opisz, Mistrzu, niesamowite pojedynki Mahaut z Hidalgo. Magia astralnej istoty zetrze się ze smoczym żywiołem. Wyrafinowane okrucieństwo z pierwotnym gniewem istoty broniącej swego domu przed zbrukaniem. Cała uwaga Mahaut, cała jej magia zostanie skupiona na walce z Hissdługiem. To szansa dla bohaterów. Mogą pokonać przetrzebioną smoczym ogniem straż przyboczną konstrukt. Ostatnim przeciwnikiem będzie, zdradzony, oszukany, złamany, dzierżący magiczny miecz tribus Augilius. Będzie twardym przeciwnikiem, który właśnie stracił miłość swego życia – bardzo chce umrzeć i krwią wroga drogo okupić swą rozpacz. A gdy już nic nie będzie stało na przeszkodzie, by zatopić oręż w obrzydliwym ciele konstrukt, wybuchnie wulkan!

BETHADORN

Prawdą jest, że Bethadorn to wulkan. Prawdą jest też również, iż to smocze imię. To między innymi Bethadorn wygnał Hissdług z Gór Smocznych. I właśnie teraz przebudził się, by wykonać wyrok.

Właśnie gdy Hissdług miał pokonać Mahaut, gdy wyciął z jej wzorca wszelkie połączenia z Horrorem, szczyt góry wybuchł! Spomiędzy strumieni lawy wyłania się potężna głowa smoka. Przedtem Hissdług wydawał się olbrzymi? Cóż, teraz wygląda jak ważka

przy orle! Bethadorn ryknie, aż zatrzęsą się góry. Hissdług z ogłuszającym piskiem będzie starał się umknąć w spowijającą przełęcz mgłę. Nie zdąży! Niebo przemieni się w kurtynę ognia, która otoczy czarno-srebrzystego smoka. Gdy ogień się rozwieje, nie będzie już mgły – tylko ciemne niebo Barsawii usiane setkami gwiazd. A z nieba zacnie spadać popiół i zwęglone smocze kości...

Tak oto Hissdług oddał swe życie za naszych bohaterów. Nie pozwól jednak im teraz opłakiwać śmierć przyjaciela. Jeszcze na to nie czas; przed nimi ostatnie wezwanie – odarta z magicznej mocy, lecz wciąż śmiertelnie groźna Mahaut. Niech bohaterowie walczą w czasie, gdy wściekły Bethadorn zamienia przełęcz w zalaną stopioną skałą pustynię. Naokoło setkami umierają uwięzieni w klatkach niewolnicy. W powietrzu, z trudem unikając ogniowych huraganów miotanych przez smoka, rozwścieczone trolle wykańczają therański galeon. A gdy już padnie ostatni cios, drakkar zanurkuje po pozostawione na ziemi trolle, bohaterów i uwolnionych jeńców.

Jeżeli któryś z bohaterów brał udział w pierwszej przygodzie, proponuję również dodać następujący element – gdy padnie ostatni cios wysyłający ducha Mahaut w otchłanie przestrzeni astralnej, niech w powietrzu rozlegnie się syczący głos.

– Szznowu Adujal Nantasssarion (tu podmienić imię). Nie darujhheę ciss teghhooh.

To właśnie odezwał się Harugash, przypominając bohaterom, iż zwrócili swoimi czynami uwagę potężnej, wrogiej istoty.

BŁĘKIT I ZIELEŃ

To już wszystko. Jednak każda epicka historia powinna mieć jeszcze odpowiednie zakończenie. A nasza pieśń kończy się w Pływającym Mieście na Jeziorze Ban, przed obliczem samej *shivalahali* Domu V'strimon. *Shivalahala* przyjmie bohaterów, delegację trolli i przedstawicieli orków. W obecności tych świetnych gości wypowie do bohaterów jedno, jedyne zdanie:

– Dom V'strimon jest waszym dłużnikiem...

Następnie na jej skinienie t'skrangi przyniosą dary. Są to magiczne artefakty, odpowiadające dyscyplinie każdego z bohaterów. Tobie, Mistrzu, pozostawiam opracowanie odpowiednich dla Twojej drużyny podarków. Mają być cenne i wspaniałe, odpowiednie do tego, czym zajmują się poszczególni adepci.

Następnie *shivalahala*, wódz trolli i orków podpiszą traktat pokojowy i handlowy, który połączy siły trzech nacji w walce przeciwko Imperium Therańskiemu.

Jak można oddać sławę Twoich bohaterów? Ich imiona będą wychwalane przez całą noc podczas wielkiej uczty. Zasiadą na honorowych miejscach pośród wodzów i najważniejszych t'skrangów, gdzie jeszcze raz będą mieli okazję opowiedzieć historię burzliwej wyprawy. Tak, bez wątpienia jest to warte wielu punktów legend!

MAHAU AMSTEL

BYŁA CZARODZIEJKA CZWARTEGO KRĘGU

KONSTRUKT HORRORA

ZR: 10	SF: 6	ŻYW: 8
PER: 8	SW: 13	CHA: 9
Inicjatywa: 2k6	Obrona fizyczna: 11	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 14	
Atak: 1	Obrona społeczna: 14	
Obrażenia: k6+k10	Pancerz fizyczny: 8	
Liczba czarów: 5	Pancerz duchowy: 8	
Efekt: patrz poniżej	Zachowanie równowagi: 10	
Próg życia: 50	Testy zdrowienia: 3	
Próg ran: 16	Szybkość w walce: 15	
Próg przytomności: 40	Stopień karmy: 12	
Punkty karmy: 5	Punkty legend: 2000	

Czary: Proponuje Ci, abyś wybrał dowolne bojowe zaklęcia dla Mahaut. I tak w zamęcie bitwy nie będzie czasu na stosowanie mechaniki, postaraj się raczej oddać malowniczo całą gamę magii, jaką dzięki współpracy z Horrorem dysponuje konstrukt. Pamiętaj również, że większość magicznych działań

konstrukta nie będzie skierowanych przeciwko bohaterom!

LEGIONISTA THERAŃSKI

ZR: 6	SF: 7	ŻYW: 7
PER: 6	SW: 5	CHA: 5
Szybkość pełna: 65	W walce: 33	
Próg życia: 56 (54)	Próg ran: 12	
Próg przytomności: 45 (43)	Testy zdrowienia: 3	
Kostki zdrowienia: k12	Inicjatywa: k4	
Umiejętności: Broń biała: 9 (k8+k6)		
Walka	Ekwipunek	
Obrona fizyczna: 8	Miecz	
Obrona magiczna: 6	Kolczuga	
Obrona społeczna: 4	Ubranie podróżne	
Pancerz fizyczny: 7	Sztylet	
Pancerz duchowy: 0		

Uwagi: ze względu na zróżnicowanie rasowe, w nietypowej IV kohorcie XIII legionu therańskiego należy w podstawowym profilu legionisty uwzględnić modyfikatory rasowe i wynikające z nich zmiany współczynników.





Marcin „Seji” Segit NASTĘPNY!

Następny! – Urzędnik odłożył akta na półkę podpisaną „Odrzucone” i sięgnął po kolejną teczkę ze sporego stosu papierów leżących na biurku. Otworzył ją i szybko przejrzał znajdujące się wewnątrz dokumenty. Zmarszczył brwi. Podanie pełne było błędów – jeżeli można było pogwałcić jakąś zasadę pisowni, w tym wypadku uczyniono to z niezwykle wyrafinowaniem.

– Więc chcesz wstąpić do gildii, co? – zapytał, nie podnosząc głowy znad dossier. – Dlaczego...

– Nazywam się Christopher Casius, proszę pana – młody, donośny głos rozbrzmiał w kancelarii gildii Przewoźników niczym bicie dzwonu. Urzędnik nerwowo podniósł głowę i poprawił okulary.

Przed biurkiem stał młody, najwyżej osiemnastoletni chłopak o szczerej, dziecięcej twarzy. Ubrany był w prostą, płócienną tunikę. Jasne włosy spływały miękką falą na ramiona. Uśmiechał się.

– Nazywam się Christopher Casius – powtórzył – i chcę wstąpić do gildii, proszę pana.

Kancelista wykrzywił usta w grymasie znudzenia. Kolejny wieśniak, który marzy o sławie i pieniądzach. Spojrzał raz jeszcze na leżące na biurku podanie i przez chwilę przyglądał się koślawym literom i błędom ortograficznym.

– A wiesz chociaż, co to jest gildia, chłopcze? – zapytał, mając nadzieję, że kandydat jak zwykle spiesz się i odejdzie.

– Wiem, proszę pana – młodzian uśmiechnął się radośnie. – Gildia to organizacja o charakterze przede wszystkim zawodowym, obronnym i towarzyskim. Jej celem jest zapewnienie bezpieczeństwa członkom związku, ułatwienie porozumienia z władzami i Kościołem, dbanie o należne gildii miejsce w świecie oraz podejmowanie działań mających na celu zwiększanie zysków, między innymi przez uzyskiwanie różnorodnych przywilejów handlowych, proszę pana – wyrzucił z siebie jednym tchem.

Zaskoczony urzędnik zdjął okulary i zaczął je przecierać wydobytą z kieszeni chustką.

– Skąd to wiesz? – zapytał po chwili, nakładając ponownie okulary i sięgając po notes i pióro. Zerknął do akt i zanotował coś szybko.

– Ojciec Malachiasz mi powiedział, proszę pana. To mądry człowiek.

Przewoźnik westchnął.

– Możesz przestać mówić „proszę pana”? Zaczyna mnie to irytować.

– Tak, proszę pana – z entuzjazmem odparł chłopak.

– Dobrze więc. – Kancelista zerknął ponownie do akt. – Jakie mamy gildie?

– Istnieje pięć wielkich gildii: Przewoźnicy – zajmujący się handlem i lotami między gwiazdami, Inżynierowie – znający się na technice, Pozyskiwacze – żyjący z dostarczania ludziom rzadkich towarów, Pośrednicy – oferujący pracowników najemnych oraz Sędziowie – oni prowadzą banki.

– Sam pisałeś podanie?

– Tak. Sam nauczyłem się liter.

– Przeliteruj „tchórz”.

– T, ch, u, sz.

– Posłuchaj, młody człowieku. – Przewoźnik zamknął teczkę i odłożył ją na półkę z odrzuconymi kandydaturami. – To, że umiesz wymienić gildie, nie oznacza, że się nadajesz. Nie umiesz pisać poprawnie, z liczeniem jest pewnie podobnie, co? Może w twojej wiosce ta umiejętność wzbudza szacunek, ale tutaj potrzeba czegoś więcej.

– Umiejętność powozić! – obruszył się chłopak. – Robię to najlepiej w całej wiosce. I jeszcze znam się na koniach.

– Synku, widzisz tu gdzieś konie? Po co w ogóle tu przyszedłeś?

– Bo, proszę pana... – Na dziecięcej twarzy kandydata na Przewoźnika wystąpił rumieniec zażenowania – ...mam marzenie. Nie chcę żyć w małej wiosce. Chcę latać do gwiazd. A tylko wy tutaj macie statki. Wiem, że latają wysoko. I szybko.

– Wielu takich jak ty przychodzi tutaj i myśli, że wystarczy uśmiechnąć się i powiedzieć, co się chce robić. A potem będzie się latać wśród gwiazd i zarabiać feniksy. Jak w bajce. Zgadza się?

– Tak, proszę pana, ale...

– Nie, synu. Tu nie ma „ale”. To bardzo ciężka i niewdzięczna praca. Owszem, są radosne chwile, czasem zdarzą się większe pieniądze. Jest wino, śpiew, są kobiety. I wschody słońca oglądane z orbity – wierz mi, nie ma piękniejszego widoku. Ale w żadnym razie nie jest to bajka. – Urzędnik odepchnął się od stołu. Fotel na kółkach odjechał.

kilkadziesiąt centymetrów od blatu, a mężczyzna odchylił koc, pokazując kikuty nóg. – To pamiętka po cholemych kontenerze win dla jakiegoś zblazowanego szlachcica. Mocowania w ładowni puściły i od dwudziestu lat jestem przykuty do tego wózka.

– Przykro mi – powiedział zatroskanym głosem Christopher.

– Przykro ci? Też coś! Nie wiesz, jak to jest być Przewoźnikiem – bo i skąd. Ale ty nawet nie zdajesz sobie sprawy, na co się porywasz. Życie w wiosce i praca na polu to zupełnie co innego, niż kontakt z chłodem kosmosu. Dryfowałeś kiedyś prosto w rozpaloną gwiazdę? Wychodziłeś w przestrzeń, by naprawić pęknięcie kadłuba? Rozumiesz chociaż, o czym mówię?

– Tak, proszę pana. Ojciec Malachiasz...

– Co ty wiesz o lotach w kosmos? Nie spotkałeś piratów, dla których jesteś tylko kawałkiem mięsa odgradzającym ich od łupu. Nie możesz wiedzieć, jak to jest walczyć w stanie nieważkości, gdy zawiodą repulsory, a krew rozplywa się po całym pokładzie w postaci niewielkich, szkarłatnych kropel.

– Wiem, co to walka. Naszą wioskę wiele razy napadano. Umiem się bić.

– Nie o to chodzi, chłopcze. To dwa zupełnie różne światy. Nigdy nie stałeś trzydziestu dni na cle i nie przeklinałeś urzędasów portowych, prawda?

– Zdarzało mi się czekać na targu. Nawet dwa dni.

– Zdajesz sobie sprawę, co się dzieje, gdy statek zostaje z jakiegoś durnego powodu objęty kwarantanną? – Przewoźnik mówił dalej, nie zwracając uwagi na słowa chłopca. – Towar się psuje, żarcia masz na dwa tygodnie dla pięciu osób, a czekać masz miesiąc. A zdarza się, że i dwa. Bez możliwości opuszczenia statku. To jest straszne! Zamknięty w małej klitce, z resztkami wody, bo jakiegoś przekładaczowi papierków ubzdurało się, że masz zarazę na pokładzie. Pamiętam, że raz musieliśmy zjeść truchło ogiera, którego wieźliśmy dla jakiegoś bubka. Siedzieliśmy zamknięci na statku czterdzieści dni. Czterdzieści, rozumiesz?! Mój nawigator potem zwariował. A ja do dziś czuje smak surowej koniny wyrywanej zębami prosto z martwego ciała.

– Był pan pilotem? – w pytaniu wyraźnie słychać było podziw.

– Tak, byłem... Zobaczyłem gwiazdy... Ale nie wiem, czy warto było zapłacić taką cenę. I ty lepiej też się zastanów, bo nie znasz świata poza swoją wioską. A ten bywa okrutny. Wiesz, czym jest strach? Strach to awestianie przeszukujący twój statek milimetr po milimetrze w poszukiwaniu „herezji”. Widziałem, jak szturmowali unieruchomiony ładownik mojego przyjaciela, jak wywlekli człowieka na płytę lądowiska i spalili żywcem.

Mężczyzna zamilkł. W kąciu oka zakręciła mu się łza.

– W byciu Przewoźnikiem nie ma nic romantycznego – podjął po chwili opowieść. – To ciężka praca. Niewdzięczna i brudna jak każda inna.

Gildia wydzierżawia statek, ty zasuwasz non stop, aby zapłacić za użytkowanie sprzętu. Trzeba jeszcze dać pensję załodze, mieć na opłaty portowe, naprawy – często coś się sypie, a inżynier pokładowy nie jest w stanie wszystkiego załatać. Jak wyjdiesz na zero, to możesz mówić o wielkim szczęściu.

– Zbudowałem sam dom, więc myślę, że...

– Znalezienie towaru i sprzedanie go z zyskiem to kolejny problem. Najczęściej gildia daje ci wstęp tylko do kilku układów – rynek niewielki, a konkurencja olbrzymia. Zaś każdy sklepikarz tylko patrzy, jakby cię oszukać. Obojętne, czy kupujesz od niego wodę, szwarc czy też sadzonki ozdobnych drzewek. O broni nie ma co wspominać – wciskają najgorszy szmelc. Jednak kupić jest łatwo. Cyrk zaczyna się, gdy chcesz towar sprzedać. Jak masz pecha, to trafiasz na nowo wprowadzone cło, które od razu podbije twoją cenę o dwieście procent. Albo na „komitet powitalny” lokalnych wytwórców, którzy najpierw zabiorą ci towar, potem zdemolują statek, a na koniec połamią ręce i nogi. To nie sielanka, rozumiesz?

– Ale przecież gildie, nawet te najmniejsze, należą do Kupieckiej Ligi – chłopak odezwał się nieśmiało. Pewność siebie dawno go opuściła. – Ojciec Malachiasz mówił, że gildie wspierają się nawzajem.

– Nie wszystkie gildie są w Lidze. Zresztą, Liga odzywa się tylko wtedy, gdy ktoś zaczyna robić jej koło pióra. Poza tym, jest to jedna wielka arena podchodów, intryg, skrytobójstw oraz, od czasu do czasu, otwartych konfliktów z użyciem ciężkiej artylerii. Widzisz, chłopcze, to jest wolny rynek. Na przykład, ty sprzedajesz cukierki w tym mieście i ja też; ale kiedy się ciebie pozbędę, będę zarabiał dwa razy więcej, prawda? To nic, że moje cukierki będą droższe. Ciebie nie będzie, a wszyscy twoi klienci przyjdą do mnie. A to, że i ty, i ja będziemy Przewoźnikami, nie powstrzyma mnie przed wbiciem ci noża w plecy. Oczywiście, jutro to ja mogę skończyć w ciemnym zaułku z roztrzaskaną czaszką. Takie życie. Taki zawód.



– Ale ja się nie boję! – wykrzyknął Christopher.
– Jestem silny. Poradzę sobie.

– Nie, nie poradzisz. A to z prostej przyczyny. Mówiłeś, że chcesz być pilotem. A ten zawód to nie tylko latanie i strzelanie. Niemal codziennie pilot musi wypełniać papierki. Manifest statku, zeznania celne – tony papieru, które trzeba przeczytać, wypełnić, podpisać i odesłać papierozercem. A oni zawsze znajdą jakiś błąd i przysła ci dwa razy więcej makulatury, by ten błąd skorygować. Handel zaś to też papiery. Rachunki, faktury, poręczenia, umowy. I wszystko musisz przeczytać oraz podpisać.

– Ale ja potrafię pisać. I czytać. I nawet wiem, co to rachunek, proszę pana – głos Christophera zaczynał się łamać. W oczach pojawiły się łzy.

– Nie, nie potrafisz. Może za rok czy za dwa, kiedy będziesz umiał poprawnie napisać w podaniu własne imię. I przeliterować „tchórz”.

– Więc... więc to jest za mało, że sam napisałem podanie? Że umiem wskoczyć na konia w biegu? I że jestem najsilniejszy w wiosce i mogę sam ciągnąć wóz pełen siana? A ojciec Malachiasz nauczył mnie nawet liczyć. Umiem to, naprawdę! Liczę aż do dwudziestu pięciu... – Łzy spływały po smutnej twarzy, jeszcze kilkanaście minut temu śmiejącej się do świata.

– Chris – mogę tak do ciebie mówić? Chris, posłuchaj. Jeszcze nic straconego – Przewoźnik poczuł nagle ukłucie wyrzutów sumienia. – Podszkolisz się, będziesz lepszy w tym, co robisz, wrócisz tu. A jak się nie uda, to za dwa lata też spróbujesz. Bo widzę, że raczej nie odwiodłem cię od zamiaru zostania jednym z nas. Prawda?

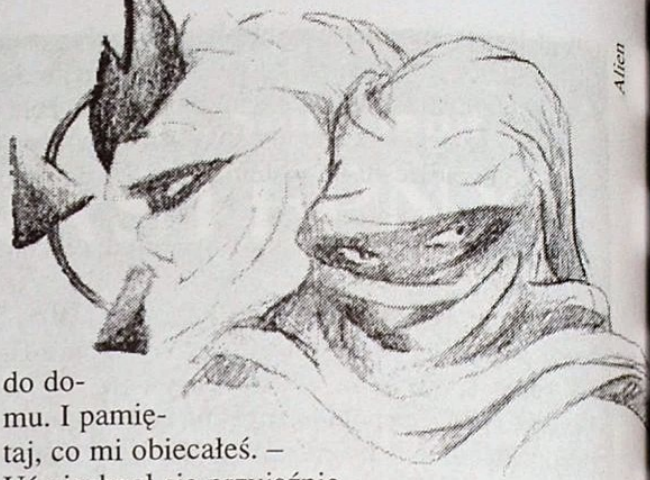
– T... Tak, proszę pana – Christopher pociągnął nosem. – Bo ja to sobie wymarzyłem...

– Wiem, chłopcze. Ja też miałem kiedyś marzenie – kancelista popchnął koła wózka rękoma i, okrążając biurko, podjechał do chłopca. Wziął go za rękę.

– Byłem kiedyś podobny do ciebie. Też śniłem o wielkich wyzwaniach. Ale moi rodzice pracowali dla Przewoźników i od małego wychowywano mnie na członka gildii. A ja chciałem być poetą. Ale kiedy zostałem pilotem, nie miałem już czasu na pisanie wierszy. Więc mam prośbę, nie rezygnuj z marzeń. Obiecuj mi, że zobaczę cię w tym biurze za rok. Obiecuj mi, że się nie poddasz. Masz w sobie ogień, synu. Wiesz, co chcesz robić. A serce do pracy to najważniejsza rzecz pod słońcem.

– Dobrze, proszę pana. Obiecuję, proszę pana – Chris uśmiechnął się nieśmiało.

– Prosiłem, żebyś skończył z tym „panem”. Jestem Mike – Podał chłopcu dłoń. – A teraz wracaj



do domu. I pamiętaj, co mi obiecałeś. – Uśmiechnął się przyjaźnie.

– Dziękuję.

– No, zmiataj już. Inni też czekają, by odrzucić ich kandydatury. – Mike puścił do Chrisa oko i obrócił wózek w miejscu, chcąc wrócić za biurko. Zrobił to jednak zbyt gwałtownie i wózek niebezpiecznie przechylił się na prawa stronę, grożąc upadkiem. Próbuąc złapać równowagę, Przewoźnik wyciągniętą ręką próbował chwycić się krawędzi biurka, lecz jego dłoń trafiła jedynie na wazon z kwiatami, który, wirując od uderzenia, poszybował łukiem – gubiąc po drodze kilka włożonych wien kwiatów – w stronę przeciwną niż spadający z wózka Mike. Kancelista zamknął oczy, przygotowując się na zderzenie z podłogą.

Lecz to nie nastąpiło. Zamiast tego poczuł, że wózek znów przybiera pionową pozycję. Kiedy otworzył oczy, ujrzał pochylonego nad sobą Chrisa. Chłopak jedną ręką trzymał wózek, a w drugiej ścisnął wazon i wszystkie wyrzucone z niego kwiaty.

– Dzięki – wyszeptał lekko zdezorientowany Mike. Młodzieniec uśmiechnął się.

– Daj mi wazon i kwiaty – powiedział powoli, zastanawiając się nad czymś. Chris wypełnił polecenie. Mike nagłym ruchem podrzucił wszystko do góry. Chłopak, niczym błyskawica, złapał wszystko w ułamku sekundy.

– Niezły jesteś. Jak doszedłeś do takiego refleksu?

– Od małego poluję na szczury. Bestie są szybkie, proszę pana.

– Mówiłem ci, że refleks to najważniejsza cecha pilota? Nie? Niedopatrzenie. Myślę, że kilka godzin w symulatorze ci nie zaszkodzi.

Ruszyli w stronę drzwi. Mike jeszcze na chwilę wrócił do biurka i przełożył teczkę z podaniem Christophera Casiusa z półki „Odrzucone” do przegródki z napisem „Testy kwalifikacyjne”.



PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ SWEGO ŻYCIA!

W zestawie podstawowym z najdłuższymi
ponad 80 różnych elementami!



Zbierz je wszystkie i zmontuj, jak się
spodoba w twoim oślej



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 zaeksperymentować. Znajdziesz w nim w pełni i sześć elementów wyposażenia.

ZESTAW STARTOWY to idealny sposób na rozpoczęcie gry - jest w nim wszystko, co jest ci potrzebne! Znajdziesz tu zasady, dwa samochody i sześć elementów wyposażenia.

ROZSZERZENIE: WYPOSAŻENIE zawiera nowe elementy i broń. Znajdziesz w nim sześć elementów wyposażenia, które mogą się okazać naprawdę niezwykle!

DYSTRYBUCJA WYDAWNICTWO MAG
DISTRIBUTED BY MAG www.cellentertainment.se

CELL

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.

ZE ZWOJÓW TORITAKA DANEI, SHUGENJA Z KLANU SOKOŁA

Zebrał i z rokugańskiego przełożył

Tomasz Z. Majkowski

NATURA DUCHÓW

Jesteśmy dziećmi słońca. Modlimy się do Amaterasu, a ona otacza nas opieką. Kiedy jednak dobra Bogini udaje się na spoczynek, na niebie błyska oko pana Onnotangu. Najodważniejsi samuraje przysuwają wtedy do siebie rękojeści mieczy i bystrym wzrokiem spoglądają w czerni nocy. Wieśniacy trwożą się i gromadzą wokół paleniska. Gdzieś, gdzie nie dociera światło, mięko przenikające przez ściany domostw, powracają umarli.



Wszystkim wiadomo, że gdy zmarły umiera, wierząc, iż nie załatwił jeszcze wszystkich spraw na tym świecie, ostatnia z jego myśli się spełnia. Tak było z pewnym roninem skazanym na śmierć. Gdy w gniewie wołał, że powróci i zemści się na daimyo, wszyscy samuraje struchleli. Tylko ich pan zachował spokój i roześmiał się roninowi w twarz, chcąc dowodu jego słów. Bandyta odrzekł, że po śmierci jego odcięta głowa wbije zęby w pobliski kamień. Gdy tak się stało, samuraje byli przerażeni, i tylko pan zachował spokój. Wiedział bowiem, że tak oto spełniła się ostatnia myśl zbrojcy – nie pragnął w chwili śmierci pomsty na swym kacie, a tylko, by jego głowa wbiła zęby w kamień.

Kiedy oko Onnotangu barwi się czerwienią, serca najdzielniejszych Matsu ścina zimna dłoń lęku, a na murach Shiro no Yojin zapalone zostają dodatkowe lampiony. Ponad równiną niesie się straszliwy krzyk, a na pole nigdysiejszej bitwy powraca duch tego, kto się na nim zrodził. Krwawy Chi-Yurei czeka w mroku, zmieniając w krzyk ciężar swej nawiści do domu Lwa. Ktokolwiek opuści w tę noc bezpieczne mury fortecy, których Yurei nigdy nie zdobył, poniesie śmierć tak straszliwą, że nawet najodważniejsi drżą na jej myśl. Nie jest jednak rzeczą niehonorową obawiać się tego, z czym nijak nie można walczyć, wiadomo bowiem, że nawet najszczerza stal nie potrafi zranic ducha krwawego generała. Powiada się czasem szeptem, że przyjdzie dzień, gdy umarły wódz przebudzi swym krzykiem duchy samurajów, poległych w Noc Spadających Gwiazd, i poprowadzi je do szturm na mury Zamku Czat.

I biada wtedy wszystkim wojownikom Matsu, którzy wejdą mu w drogę...





Czasem, w ciepłą, letnią noc, opadłe płatki wiśni podnoszą się i wirują, układając się w kształt kobiety. Wreszcie, skąpana w blasku Pana Księżyca postać przemienia się w bogato odzianą kobietę, piękną jak najdelikatniejsza chryzantema. Ze smutnym uśmiechem kroczy drogą, której dotknąć nie może, a na widok człowieka uśmiecha się smutno i oświetla jego twarz lampionem w kształcie piwonii. Powiadają o niej, że poszukuje kochanka, który przed wielu laty opuścił ją, by szukać lepszej służby, i nigdy nie powrócił, a ona czekała, aż starość i nędza skazały ją na śmierć w pohańbieniu. Biada takim, którzy zamieniają z nią choć słowo – niejednego młodzieńca znajdowano o poranku, przeobrażonego w pokurzonego starca. Powszechnie sądzi się, że ów głodny duch żywi się, wysysając z mężczyzn całe lata.

Zamordowani i niesłusznie oskarżeni spływają na ziemię w złym blasku księżyca, powoli stając się na powrót zdradzonymi samurajami. Półprzejrzyste, lśniące gniewną czerwienią postaci przemierzają Rokugan, poszukując tego, kto zadał im haniebny cios. Powiada się o nich, że nie mogą przekroczyć wody inaczej, jak po moście – pod warunkiem, że nie ma on kształtu łuku. Zagniewanych mścicieli nie można skrzywdzić, a choć oni sami mogą wpływać na wszystko, co ich otacza, świat nie może nijak ich dotknąć. Człek niehonorowy, którego imienia poszukuje zamordowany przezeń samuraj, skryć się może, wieszając na drzwiach swego domu modlitwy do Shinsei, magiczne znaki shugenja Yogo lub figurki Fortun, wykonane z jadeitu, nich jednak ma się na baczności – mściciel nie spocznie, póki zdrajca nie zapłaci za swój czyn. A nawet wtedy ścigać może jego krewnych, rodzinę i współników, pragnąc pomsty aż do końca świata. Słusznie mściciele sięją strach w sercach zbrodniarzy.





Niezbicie dowiedziono, że Gakido, część krainy zmarłych, w której pokutują głodne duchy, przylega do krainy duchów zwierząt. Stąd zdarza się często, że zmarli niegodziwcy, skazani na wieczysty głód, powracają do królestwa żywych, przybawszy ciała owadów. Pokutujące dusze dzielą się na trzy części – niektóre z nich nie mogą zaspokoić ni jak swego głodu – takie dusze, umęczone swym stanem, unikają ludzi i nie ukazują się nawet shugenja. Innym, których przewiny były mniejsze, zezwolono pożywiać się odpadkami i nieczystościami. Ostatnia grupa to shozagaki, które pożerają ludzkie ciało i ducha – niekiedy krew czy pot, innym zaś razem sny lub myśli. Aby je rozpoznać, pamiętać należy, że duchy żałobne przybierają postać cykady, zmarli zaś samuraje powracają jako pasikoniki lub ważki. Głodne, żądne zemsty i niebezpieczne duchy przybierają formę komarów, jadowitych pajaków lub mrówek i, jeśli wszczać z nimi waśń, potrafią być groźne niczym te stwory.

„Jaka jest natura duchów?” – spytał mój nauczyciel, gdy niespodziewanie odwiedził mnie pewnej nocy. Odrzekłem, że straciły swój związek z Ziemią, że dobrze czują się w blasku księżyca i że ich myśli są niepojęte. Każdy samuraj obawia się tych, którzy byli przed nim, wie bowiem, jak wielką moc posiadają przodkowie. „Duchy – mówiłem – przyprować mogą do szaleństwa lub zguby, zabić, samemu nie będąc zabitymi, przybyć znikąd i męczyć duszę. Na nic przeciw nim odwaga, na nic miecze i poświęcenie, gdyż ci, którzy odeszli raz z tego świata, nie mogą opuścić go inaczej, niż własnowolnie, lub, gdy cierpią, wówczas, gdy wypełni się ich przeznaczenie.” Odpowiadałem memu sensei, że powstrzymać je mogą zaklęcia i święte wersety, wypisane na drzwiach domu lub na ciele. Niektóre z nich nie potrafią wejść w miejsce, które odgrodzono ciemnym krzewem lub jadeitem. Aby nie ulec złudzeniu, pamiętać należy też, że duch nie potrafi przejść po łukowato wygiętym moście i, straciwszy kontakt z Ziemią, nie posiada stóp. Mój mistrz wydawał się zadowolony, a kiedy odchodził, odkryłem, że nie dotyka ziemi.

Jeszcze tej samej nocy dowiedziałem się, że już wtedy był bowiem duchy, na pomagać żywamy je

Jeszcze tej samej nocy dowiedziałem się, że już wtedy był bowiem duchy, na pomagać żywamy je



Bayushi Anjin

PIEWCY KRWI: NAJWIĘKSZY KOSZMAR ROKUGANU

Witaj. Chcesz wiedzieć kim jest Iuchiban i jego tajemniczy wyznawcy, znani jako Piewcy Krwi? Wiedz, że nawet najodważniejsza dusza spotka kiedyś koszmar, który ją przerazi. Mimo tego chcesz usłyszeć tę opowieść? Usiądź zatem wygodnie i posłuchaj.

KIM BYŁ IUCHIBAN?

Tak naprawdę, niewiele wiemy o Iuchibanie. Jedni uważają, że pochodził spoza Cesarstwa i przybył do Rokuganu wraz z Klanem Jednorożca. Inni twierdzą, że był osobą z najbliższego otoczenia Cesarza, dyplomatą bądź artystą przebywającym na dworze w Otosan-Uchi. Krążą nawet plotki, że należał do rodziny Hantei, ale jest to z pewnością nieprawda. Kolejna wersja głosi, że Iuchiban był Mistrzem Pustki z Klanu Feniksa, który po przeczytaniu dziennika Kuni Nakanu oszalał i postanowił zająć miejsce Cesarza. Mógł być wreszcie zwykłym eta, bo przecież żaden samuraj nie zajmowałby się ludzkimi zwłokami. Każda z tych wersji może być prawdziwa, lecz równie dobrze historia mogła wyglądać zupełnie inaczej.

KUNI NAKANU

Pewnie zastanawiasz się, kim był Kuni Nakanu, że jego dziennik mógł spowodować szaleństwo u Mistrza Żywiołu. 900 lat temu Nakanu był jedną z osób badających Krainy Cienia i poszukiwał sposobów, by powstrzymać ich niszczycielskie moce. Szczególnie fascynowało go ożywianie zmarłych, gdyż miał nadzieję, że dzięki armii nieumarłych będzie można obronić Cesarstwo przed zastępami Fu-Lenga. Po wielu latach badań nauczył się przywoływać mroczne duchy zwane *kansen* i sprawiać, by przejęły one ciało zmarłego. Ale przywołanie i kontrolowanie całej armii zombie to nie to samo, co ożywienie tylko jednego ciała. Nakanu został rozszarpany przez swych przerażających podopiecznych podczas próby przyzwania siedemnastu nieumarłych jednocześnie. Gdy sprawa dotarła do daimyo Klanu Kraba, ten nakazał zniszczyć cały dobytek shugenja, by nie pozostał żaden ślad po jego

mrocznych badaniach. Niestety, jeden z uczniów czarodzieja wykradł jego notatki i wyruszył w kierunku Ziem Feniksa, pragnąc tam kontynuować badania. Nigdy jednak nie dotarł na miejsce przeznaczenia (a przynajmniej tak twierdzi Klan Feniksa) i dziennik Kuni Nakanu zaginął wraz z nim.

POCZĄTKI PIEWCÓW KRWI

Ale wróćmy do Iuchibana. Nie wiemy, w jaki sposób notatki Kuni Nakanu wpadły w jego ręce, możemy być jednak pewni, że obudziły one w nim mroczne ambicje i chęć posiadania władzy. Zamieszkał w Otosan-Uchi, stolicy Rokuganu, i zaczął bez pośpiechu realizować swój plan. Ukrył się w świątyni w pobliżu cmentarza, na którym spoczywali najznamienitsi bohaterowie Cesarstwa. Tuż pod nosem Cesarza doskonalił swe mroczne umiejętności, a jednocześnie poszukiwał ludzi podobnych do siebie, którzy mogli być mu pomocni. Wtedy też przyjął imię Iuchiban – Piewca Krwi. Poplecznicy Iuchibana bez zwrócenia niczyjej uwagi przejęli całą świątynię, po cichu eliminując tych, którzy nie dali się przekonać. Jego zastępcą został shugenja z rodziny Asashina – Yajiden, któremu nie odpowiadało pokojowe nastawienie jego rodziny i szybko dał się

L
S
K





ponieść mrocznym wizjom Iuchibana. Razem nauczyli się zaklinać *kansen* w porcelanowe maski, które, nałożone na zwłoki, umożliwiały ich kontrolowanie bez konieczności skupiania uwagi. Teraz mogli już stworzyć armię nieumarłych samurajów, której nie oprze się żadna inna armia w Cesarstwie.

STWORZENIE MIECZY KRWI

Jakby tego było mało, Iuchiban namówił Yajidena, by ten stworzył cztery przeklęte miecze, zwane Mieczami Krwi. W każdym z nich zaklął duchy wielkich bohaterów, ale za pomocą magii zostały one tak wypaczone, że reprezentowały najmroczniejsze strony ich osobowości. Oprócz tego ostrza zostały przepojone nienasyconą żądzą krwi, by popychały swoich właścicieli do okropnych czynów. Iuchiban nazwał je: Zemsta, Namiętność, Ambicja i Uprzedzenie. Dzięki siatce swoich ludzi na dworze Cesarza, rozstał je jako prezenty dla daimyo odpowiednich Klanów: Lwa, Żurawia, Skorpiona i Kraba. Trzy miecze zadziałały z zabójczą skutecznością. Daimyo Żurawia po tym, jak wyznał miłość do dużo młodszej od siebie gejszy, rzucił się do morza. Daimyo Kraba popełnił *seppuku*, gdy miecz Uprzedzenie namówił go do zamordowania własnych dzieci. Przywódczyni Lwów wyruszyła ze źle przygotowanym atakiem na zamek Mirumoto i została zabita pod jego bramami. Tylko Ambicja wysłana do Bayushiego Rikoji nie przywiodła swojego nowego właściciela do śmierci i był to początek końca Iuchibana.

BITWA OTWARTYCH GROBÓW

Rikoji zamknął miecz głęboko w podziemiach zamku i wysłał swojego najlepszego namiestnika,

Soshi Takasho, by ten dowiedział się, kto przysłał mu tak „niezwykły” podarunek. Takasho wraz z innym namiestnikiem – Akodo Minobe – odnaleźli świątynię, w której ukryli się spiskowcy. Takasho był świadkiem, jak Piewcy Krwi wygrzebywali zwłoki z cmentarza, został także zaatakowany przez jednego z nieumarłych. Nie potrzebowali więcej dowodów, by razem z oddziałem Cesarskiej Gwardii ruszyć na świątynię. Kryjówka Iuchibana została otoczona, a wszelkie drogi ucieczki odcięte, Piewcy Krwi nie zamierzali się jednak poddać bez walki. Gdy tylko strażnicy zbliżyli się do świątyni, Iuchiban otworzył jeden ze swoich mrocznych zwojów i przywołał armię nieumarłych. I mimo iż oddział Cesarskiej Gwardii składał się z najznamienitszych samurajów, żaden z nich nie był przygotowany na to, co stanęło im naprzeciw. Gwardziści zatrzymali się i z przerażeniem patrzyli na swych przodków wstających z grobów. Nawet gdy pierwsze szeregi zaczęły padać pod naporem nacierających trupów, samurajowie wciąż stali jak sparaliżowani. Pierwszy otrząsnął się Minobe i z okrzykiem „Świątokradztwo!” rzucił się na nieumarłych, za nim ruszyli pozostali żołnierze. Na odgłos walki, ze wszystkich stron Otosan-Uchi przybywali następni wojownicy i powoli zaczęli przechylać szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Nie pomagały mroczne zaklęcia rzucane przez Piewców Krwi i samego Iuchibana. W końcu, gdy stało się jasne, że siły mroku poniosą porażkę, Iuchiban wraz z Yajidenem i kilkoma innymi Piewcami Krwi wbiegli do podziemi świątyni. Zamierzali poprzez sieć miejskich kanałów uciec sprawiedliwości. Ale tam czekał już na nich Takasho, który potężnym czarem powstrzymał uciekinierów.

GROBOWCE

Świątynia została spalona do szczytu, większość Piewców Krwi wycięto w pień. Los tych, którzy przeżyli, także nie był godny pozazdroszczenia. Ciała powróciły tam, gdzie ich miejsce, oczyszczone specjalnymi rytuałami. Prawdziwe nazwisko Iuchibana zostało wymazane z kart historii, zniszczono także wszelkie jego notatki, by nikt nie mógł powtórzyć jego wyczynu. I pozostał tylko jeden problem. – Iuchiban. Dzięki mrocznej magii wyjął swe serce i ukrył je w nieznanym nikomu miejscu. Stał się nieśmiertelny, a wszelkie jego rany goiły się dużo szybciej niż u zwykłego człowieka. Najpotężniejsi shugenja w Cesarstwie, najbliżsi doradcy Cesarza, a także daimyo siedmiu Wielkich Klanów zebrali się, by wspólnie zdecydować o jego dalszych losach. Po wielogodzinnych naradach w końcu postanowiono, że skoro Iuchibana nie można zabić, trzeba go umieścić w miejscu, z którego nigdy nie ucieknie. W tym celu zaprojektowano specjalny grobowiec. Naszpikowano go pułapkami, by upadły shugenja nigdy się z niego nie wydostał, a także, by nikt nigdy nie dostał się do środka. Zbudowano trzy takie grobowce, tak

by nie było wiadomo, który z nich jest prawdziwy. Rzucono potężne czary ochronne, a w okolicznych wioskach umieszczono najbardziej zaufanych strażników, którzy mieli pozbywać się wszystkich ciekawskich. W końcu przywieziono Iuchibana zamkniętego w jadeitowej trumnie. Trzech samurajów: bushi z rodziny Matsu, ise zumi z rodziny Togashi oraz shugena z rodziny Asashina, zgłosiło się na ochotnika, by wnieść trumnę do grobowca. Wiedzieli, że już nigdy nie będą mogli powrócić, gdyż wchodząc do środka, po kolei uaktywniali wszystkie pułapki. Wydawało się, że problem został rozwiązany.

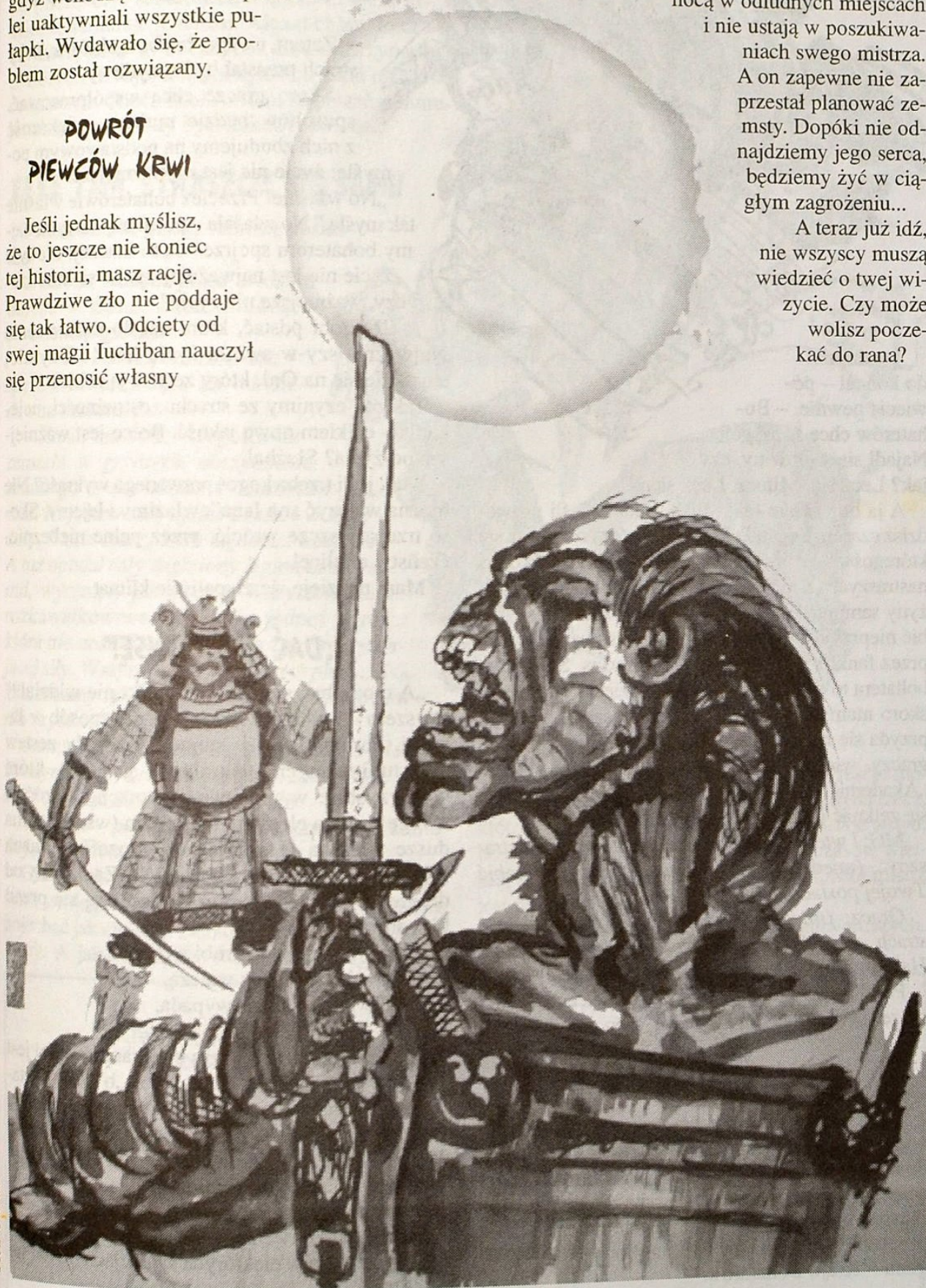
POWRÓT PIEWCÓW KRWI

Jeśli jednak myślisz, że to jeszcze nie koniec tej historii, masz rację. Prawdziwe zło nie poddaje się tak łatwo. Odcięty od swej magii Iuchiban nauczył się przenosić własny

umysł w ciała innych osób. Raz jeszcze Cesarstwo musiało stawić czoła szalonemu shugenja, lecz tym razem Rokugan był przygotowany na jego powrót. Zastępy Piewców Krwi zostały pokonane w Bitwie nad Rzeką Snu. Iuchibana uwięziono po raz kolejny, a jego umysł został zaklęty w ściany grobowca, gdzie cierpiąc wieczne męki, spoczywa po dzień dzisiejszy. Lecz i tym razem zapewne Iuchiban nie powiedział ostatniego słowa. Piewcy Krwi, choć rozproszeni, wciąż spotykają się

nocą w odludnych miejscach i nie ustają w poszukiwaniach swego mistrza. A on zapewne nie zaprzestał planować zemsty. Dopóki nie odnajdziemy jego serca, będziemy żyć w ciągłym zagrożeniu...

A teraz już idź, nie wszyscy muszą wiedzieć o twojej wizycie. Czy może wolisz poczekać do rana?



GROCHEM STRACHU W MUR BOHATERÓW



Ten to zdumiał do końca! – powiecie pewnie. – Bohaterów chce straszyć! Najadł się wołowiny, czy jak? Lecz się, Miłosz. Lecz się.

A ja odpowiem tak: „Pika, pika!”. Jeśli prowadzisz czasem *Legendę Pięciu Kręgów* i obudzisz się któregoś dnia z przeświadczeniem, że musisz kogoś nastraszyć, a najlepiej zrobić horror dla swojej drużyny samurajskiej... To nagle świat zaczyna się robić nieprzyjazny, a wiatr w oczy nasuwa jak najęci przez fanki mordercy za żonę Małysza. Straszanie bohatera to dość śliskie przedsięwzięcie. Stąd też – skoro mamy już śliczny dział o straszaniu w *L5K*, przyda się na torcik wisienka. O tym, jak straszyć graczy, wiecie już doskonale, choćby ze słynnej „Akademii Straszania Puszkina”. W *L5K* możemy się zetknąć jednak z następującą sceną:

MG: I wtedy wyskakuje na Ciebie, potężny, straszny... (między wierszami: spadaj, nie chcę zabić Twojej postaci, debil!!!)

Gracz: (między wierszami: O, K\$%#! Ale strach... eee... bohater nie ucieka) Haaooojj! Khem... Ha! Potworny potworze! Jam jest Kakita...*

Problem ów polega na tym, że gracz chce, ale nie może („I chciałabym, i boję się”), bo nie wypada...

BOHATER Z PIELUCHĄ

Wyobraźmy sobie, co czują gracze: oni z największą chęcią świetnie by się bawili, ale wiedzą doskonale, że bohater się nie boi. Nie mają racji? Mają. W związku z tym, pierwsze założenie, jakie musimy przyjąć, jest takie, że nie należy obejść przeszkody, jakie nakłada na nas konwencja Roku-ganu – Kraju Bohaterów.

Zatem, uwaga: trzeba zrobić tak, żeby strach przestał być wstydlivy.

Skoro gracze chcą współpracować, sposobów będzie multum, większość z nich zbudujemy na podstawowym pomysle: **życie nie jest najważniejsze**.

„No właśnie! Przecież bohaterowie właśnie tak myślą.” No właśnie – pojedźmy na tym, dajmy bohaterom spojrzeć na to inaczej: nie tyle „życie nie jest najważniejsze, ile są inne rzeczy, ważniejsze niż życie”.

Co robi postać, która ma do dostarczenia Najważniejszy-w-swoim-życiu-list-do-Daymio, a natknie się na Oni, który zechce ją zabić?

Tak oto czynimy ze strachu, ostrożności, uciekania – całkiem nową jakość. Bo co jest ważniejsze od życia? Służba!

A co, jeśli trzeba kogoś porwanego wykraść? Nie można walczyć „na Jana”: włazimy i lejemy. Skoro trzeba jeszcze wrócić, przez pełne niebezpieczeństw okolice!

Mam nadzieję, że złapaliście klimat.

„DAĆ MU SZANSĘ!”

„A może bać się, tak, żeby nikt nie widział?” Owszem – był to bardzo popularny sposób w Japonii. Pamiętajcie, że samuraj ma cały zestaw „wystudiowanych, teatralnych gestów”, które wykorzystuje w niepewnej sytuacji. Zwróćcie uwagę na dwa elementy: animizm (wszystko ma dusze i trzeba je szanować), filozofia Conana („Krwawi, więc można go zabić”). Zaczniemy od drugiego: dlaczego samuraje popisują się przed bitwami?

- a) bo wiedzą, że to robi wrażenie,
- b) bo wiedzą, z kim walczą,
- c) bo wiedzą, że tak wypada,
- d) co tam chcecie...

Najważniejszym źródłem buty samurajskiej jest punkt „a” i „c”, ale nie lekceważcie „b”. Co się stanie, gdy postawić go przed piszczącą grudką lawy, która właśnie pożarła beztrzesko trzech jego kompanów (NP-ce typu mięso armatnie)? Pochwali się? Wie, w co ciąć? Wie, kogo tnie?

Łapie go strach? Dlaczego nie? Bo nie wypada? A po co nam konwenanse społeczne?! Pewnie, że nie wypada, ale w niektórych sytuacjach trzeba się wycofać.

„DLACZEGO NIE WALCZYSZ?”

- a) „Mam tajny list dla swojej pani, który nie wart jest tego ryzyka”;
 b) „Słyszałem legendę, że duchy pokutujące w tej okolicy, to damy dworu pierwszego Hantei... To stara legenda, opowiadała mi ją babka...”;
 c) „A z kim walczymy? Może trzeba okazać mu należny szacunek?”.

UWAGA: Właśnie się zorientowałem, że piszę od początku o samurajach-tchórzach. Oczywiście, że samuraje to herosi. Ale od czasu do czasu korzystają z bocznych drzwi. Przypadki, o których tu roję, mają miejsce co jakiś czas, nie codziennie. Choć nie ukrywam, że postać samuraja-tchórza mogła by być ciekawa. He, he...

EEEE TAM. STRASZCIE SIĘ SAMI!

A może niech gracze sami się postraszą?

Drużyna stanęła przed wielkim dołem w ziemi. Krab mruknął i westchnął głośno.

– O co chodzi, Morihei-san – spytała towarzysząca im od niedawna samurai-ko.

– Znam ten ślad. – Jego twarz zamarła w grymasie obrzydzenia. – Znam go z dzieciństwa. Pamiętam jak dziś. Najpierw mój ojciec znalazł w lesie doły. Takie same. I ten zapach... czujecie? A tuż opodal cały zaginiony legion naszej armii, wyrżnięty jak świnię. Wszystkie ciała rozkawałkowane. Nie było jednej zbroi, która nie nosiłaby śladów potężnej, rozrywającej siły. Wszystkie rany zadano w plecy... Nie znaleźliśmy resztek generała. To odeszło równie szybko, jak się pojawiło. To tropi.

Samurai-ko poczuła zimne ciarki na plecach. Drużyna jakby wrosła w ziemię. Stary Krab ukucnął i dotknął dłonią wnętrza dołu.

– Ciepłe – powiedział, odchrząknięciem kamuflując ściśniętą krtani.

Gracze lubują się w wymyślaniu koszmarnych historii swojego bohatera. A my możemy sobie na tym pojechać jak chcemy. Demon wyrżnął całą rodzinę? Okey. A jak wyglądał? Świetnie. Płatny zabójca



zamordował Twojego mistrza? Opisz go. Jest to metoda, która z historii postaci wysupłuje jedyną rzecz, której – tak naprawdę – nie wstyd się bać. Nie wstyd, bo uraz pozostał z dzieciństwa bądź z czasów wielkiej naiwności w stosunku do świata („Mój mistrz jest mistrzem świata!”).

Takie patenty powinny wycinać najtwardszych. Stąd też – życzę wspaniałej zabawy.

Jeśli jesteś fanem literatury Lovecrafta!
 Jeśli chcesz się zmierzyć z własnymi umiejętnościami!
 Jeśli chcesz oddać hołd Mistrzowi z Providence!
 Jeśli chcesz znaleźć się w niezwykłym dziele!

W

ANTOLOGII POLSKIEJ LITERATURY LOVECRAFTOWSKIEJ

Przyślij nam swoje opowiadanie.

Masz szansę znaleźć się wśród najlepszych autorów!

Zbiór opublikuje pod koniec roku 2001 Wydawnictwo SCUTUM.

Teksty przysyłajcie do 15.06.2001 lub na adres redakcji „Magii i Miecza” z dopiskiem:

„Antologia”.

SKAZA CIEŃ

Kiedy przed wiekami Fu Leng spadł z nieba wraz ze swym rodzeństwem, nie znalazł się na ziemi, lecz w Jigoku, królestwie demonów. Powrócił stamtąd, ale spaczony na zawsze i przepętniony tak silną nienawiścią do wszystkiego, co żyje, że wykrzywiła i zepsuła ziemię, na której się znalazł. Tak właśnie powstały Krainy Cienia, a przenikająca je Skaza jest niczym innym, jak obecnością szóstego żywiołu – Żywiołu Zepsucia, który pochodzi od samego Upadłego Boga i posiada moc wypaczania pozostałych żywiołów i zaburzania ich naturalnej równowagi.

Miejsce kami żywiołów zajmują wtedy *kansen*, złe duchy, o których złośliwości przekonał się nie jeden shugenja, próbując rozkazywać mocom żywiołów w Krainach Cienia. Przyzwany *kansen* potrafi wypaczyć działanie czaru, sprawiając, że potężne Serce Piekieł ugodzi w towarzysza, a nie bandę goblinów, może też działać bardziej subtelnie, dotykając nieostrożnego czarownika Skazą w sposób dla niego niezauważony. Nic więc dziwnego, że posługiwanie się magią w obszarach podlegających mocy Fu Lenga jest zadaniem trudnym i niebezpiecznym, wymagającym od shugenja żelaznej woli.

Wpływ Skazy nie ogranicza się do obszaru Krain Cienia, lecz w nich ma ona swoje źródło i z niej promieniuje, przenikając oprócz świata duchowego również i materialny. Wszystko, co żyje i rośnie w tej plugawej krainie, jest nią dotknięte – dlatego właśnie zdaje się ona tak martwa i brzydka, a zamieszkujące ją istoty stanowią groteskową parodię człowieka i zwierząt.

Rzecz jasna, Skaza wpływa na ludzi inaczej niż na stworzenia, które jej właśnie zawdzięczają swoje istnienie. Gobliny potrafią niezwykle szybko się mnożyć, choć często giną z winy niedoskonałości własnego ciała, kiedy ich kości nie są w stanie utrzymać nieproporcjonalnie wielkiej głowy. Ogry, mimo iż brakuje im jakiejkolwiek umiejętności porozumiewania, są z kolei potężne i silne. Każdy pomiot Mrocznego Boga jest z gruntu zły i z ochotą wypełnia rozkazy swego pana, żadnej jednak z tych istot nie dotyka rozkład i obłęd, który staje się udziałem dzieci Słońca i Księżyca, kiedy dostaną się pod wpływ Fu Lenga.

Każdy człowiek, czy to samuraj, czy najpodlejszy eta, tak samo może nabawić się Skazy. Najczęściej spotykaną przyczyną jest przebywanie zbyt

długo w Krainach Cienia. Wojownicy Kraba powiadają czasem, że zostawiają tam „częstkę własnej duszy”. Sama jednak wyprawa za Mur Kaiu nie musi skończyć się Skażeniem, jeśli przestrzega się odpowiednich środków ostrożności – pod żadnym pozorem nie wolno jeść ani pić niczego, co znalazło się w krainie Mrocznego Boga, a gdy odniesie się ranę, trzeba jak najprędzej powrócić na ziemię Kraba i tam odpowiednio ją opatrzyć. Skaza dotyka również wszystkich, którzy parają się *maho*, magią krwi, taka jest cena za moc, jaką Fu Leng obdarza swoich pachołków.

Skażony początkowo nie wyróżnia się niczym od pozostałych samurajów, szybko jednak pojawiają się zarówno fizyczne, jak i psychiczne oznaki, świadczące o tym, że Pan Zepsucia ma nad nim coraz większą władzę. Wielu dotkniętych Skazą próbuje ukrywać swój stan, po pewnym czasie staje się to jednak niemożliwe i jedynym wyjściem pozostaje honorowe seppuku. Im dłużej Skażony zwleka z tą decyzją, tym trudniejsza się ona dla niego staje, gdyż wpływ Fu Lenga osłabia jego wolę i poczucie honoru. Początkowo Skaza może wydawać się niegroźną przypadłością, a nawet dobrodziejstwem, gdyż potrafi chwilowo podnosić możliwości fizyczne dotkniętego nią człowieka, rychło jednak każdy przekonuje się, jak wielką cenę przyjdzie mu za to zapłacić.

Wszystko to jest jednak niczym w porównaniu z losem, który czeka każdego, kto zginie w Krainach Cienia. Jego dusza dostaje się wtedy pod władanie Upadłego Boga, nie mogąc udać się do krainy zmarłych, zaś w jego obumarłe ciało wstępuje plugawa namiastka życia. Tak właśnie skończył dumny Moto Tsuru i wielu spośród tysięcy wojowników, którzy wyruszyli wraz z nim, aby ostatecznie pokonać Fu Lenga – dziś są najstraszliwszymi z jego sług. Jedynym sposobem, by uchronić poległego towarzysza od tak haniebnego końca, jest ścięcie mu głowy i pochowanie jej jak najdalej od ciała.

Każdy Krab wie, że tylko jadeit chroni przed wpływem Krain Cienia i jest w stanie zagrozić niektórym istotom w nich zrodzonym. Jak mówi legenda, minerał ten jest dziełem samej bogini Amaterasu, która podarowała go swemu najmłodszemu synowi Hantei, dlatego żywioły znajdują się w nim w boskiej harmonii, zdolnej przeciwstawić się wpływowi Żywiołu Zepsucia.

SKAZA W ROKUGANIE

Większość Rokugańczyków obawia się Skazy, i uważa, być może słusznie, ludzi nią dotkniętych za przeklętych. Dlatego też każdy Krab powinien pomyśleć dwa razy, zanim zacznie na Zimowym Dworze przechwalać się zwycięstwami, które odniósł na Wielkim Murze.

FIZYCZNE OBJAWY SKAZY

Łagodne:
Mdłości, kaszel, ból



Popękana, pergaminowa skóra, opuchnięte, przekrwione oczy

Poważne:

Krwawienie, pęcherze, z których wycieka śluz, krew lub owady
Czarne narośle na skórze, skóra schodząca płatami

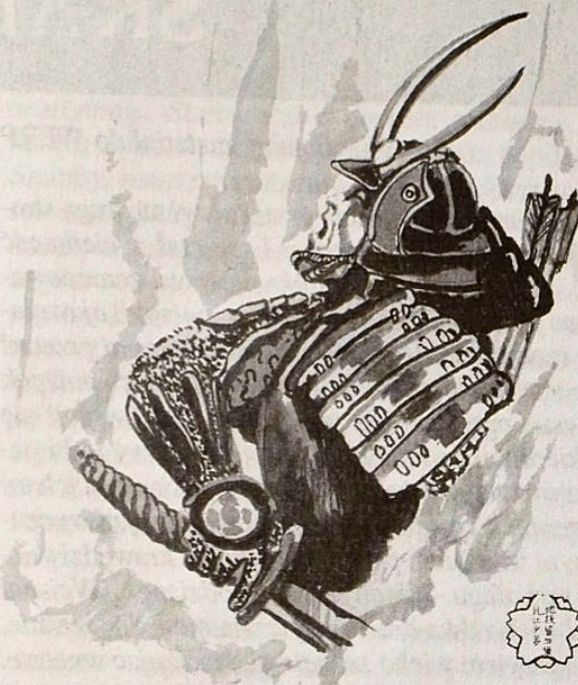
Zaawansowane:

Zniekształcenie kości
Utrata kończyn lub wyrastanie nowych, zrastanie się palców, błony między palcami
Gnicie i rozkład



UMIŚLOWE OBJAWY SKAZY

Łagodne:
Agresywność, paranoja, łagodne halucynacje
Zaniedbanie higieny



Poważne:

Słyszenie głosów złych duchów
Osłabienie woli

Zaawansowane:

Ataki morderczego szału
Pożeranie zwierząt żywcem
Słyszenie głosu Fu Lenga

DROGA, Z KTÓREJ SIĘ NIE WRACA

Mistrz Gry, kiedy wprowadzasz do swojej gry Skazę, musisz pamiętać o jednym: bohaterowie graczy nigdy się od niej całkowicie nie uwolnią. Jeśli więc uważasz, że byłaby dla nich zbyt dużym obciążeniem, nie wprowadzaj jej w ogóle. Kiedy jednak już raz dotknie bohaterów, niech poczują jej nieuchronność. Możesz podsuwać im prawdziwe bądź fałszywe sposoby, które mogą opóźnić rozwój Skazy lub osłabić jej objawy (próba pozbycia się jej może być dobrą motywacją kampanii), ale prędzej czy później wszystko zawiedzie. Szczególnie że nawet najbardziej honorowemu samurajowi ciężko oprzeć się pokusie wykorzystania mocy, którą Skaza ze sobą niesie... Pamiętaj: choć w Rokuganie istnieje Rytuał Oczyszczenia, nie ma w nim miejsca na czary ani magiczne przedmioty „likwidujące” od ręki 2k10 punktów Skazy. Fu Leng nie jest głupi.

Maciej Szaleniec

ARCHEOLOGDZY I ŁOWCY
SKARBÓW

Nieoficjalny materiał do WFRP

Indianaburg zwinnie przeskoczył na drugą stronę zapadni. Odetchnął i spojrzał w ciemność przepaści. Mała lampka naftowa, zamocowana na jego czapce, oświetliła dno pułapki, ujawniając rzędy przerdzewiałych prętów. Gnom przetarł spocone czoło. Subtelność krasnoludzkich pułapek zawsze przyprawiała go o dreszcze. Zwrócił się w kierunku sarkofagu. Zgarnął wiekowy pył i pajęczyny z płyty nagrobnej, odsłaniając tysiącletni wizerunek krasnoludzkiego wodza. Swym wyczulonym wzrokiem przejechał wzdłuż krawędzi wieka sarkofagu – żadnych niespodzianek. Wcisnął pod wieko dwa łomy i naparł na nie jednocześnie. Ze zgrzytem wieko zsunęło się, ukazując wnętrze. Pośród zbutwiałych kości leżało To – Naszyjnik Deltazora IV. Diuk Galois będzie wniebowzięty!

Ludzie zawsze pożąдали pięknych przedmiotów. By ofiarować je swym ukochanym, przyozdabiać pałace, powodować ataki zazdrości u sąsiadów, czy też z czystego umiłowania sztuki. Od wieków rabusie grobów i łowcy artefaktów rozkopywali starożytne kurhany w poszukiwaniu skarbów. Również wielu arystokratów nakazywało czasem przekopać uroczysko, dawny, zapomniany, starożytny cmentarz, by odnaleźć „skarby, które rodziła ziemia”.

Wiele stąd niedorzecznych legend o zaczarowanych miejscach, gdzie w ziemi rośnie piękna biżuteria czy też, słynne swego czasu na dworze altdorskim, a znane z opisów kislewickiego kronikarza Jana Longinusa, „garnki w ziemi rosnące”.

Wiele podobnych zabobonów i niedorzeczności brało się z czystej ignorancji. Stary Świat nie znał słowa „archeologia”.

Przez wieki możni tego Starego Świata, jak i artyści interesujący się dawną sztuką, w niej szukający natchnienia oraz wzoru doskonałości, dawali pracę łowcom artefaktów. Ich robota nie różniła się w rzeczy samej od zwyczajnej grabieży, gdzie liczyło się tylko i wyłącznie odkrycie pięknych przedmiotów – skarbu. Ci rabusie za nic mieli historyczną wartość znalezisk, co nieraz doprowadzało do niszczenia bezcennych przedmiotów, przetapiania, wydłubywania z nich drogocennych kamieni.

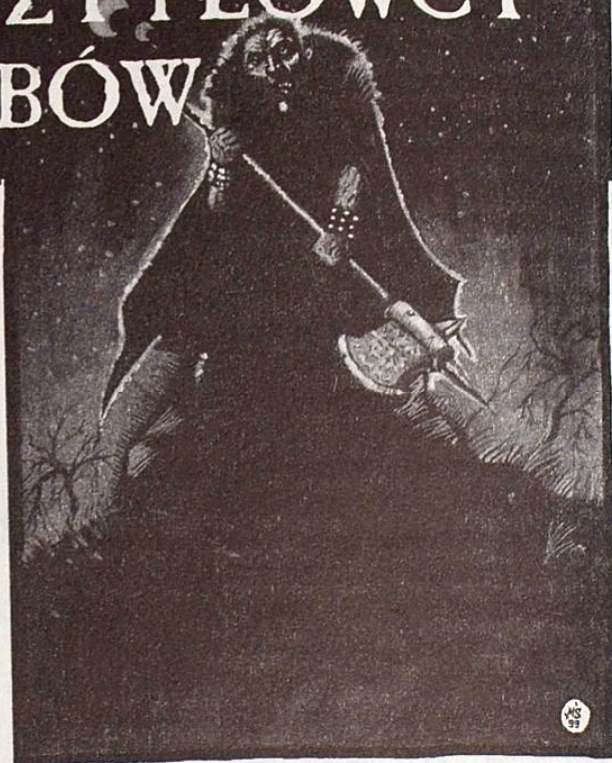
Nie należy się temu jednak dziwić. W całym Starym Świecie nie ma było historyków, którzy swą pracą starali się zgłębić mroki przeszłości. Lecz ich robota nie polegała na poszukiwaniu materialnych

świadczeń dawnych dziejów. Oni studiowali klasyczne teksty, tłumaczyli pradawne kroniki, szukali dawno zagubionych źródeł. Ich praca, czysto akademicka, przebiegała w ciszy zakurzonych bibliotek i pośród swarliwych dysput na forum uniwersytetu w Nuln czy Wszechnicy Altdorfskiej.

Cóż więc spowodowało, iż w Starym Świecie pojawiła się archeologia? Otóż zawdzięczamy ten fakt właśnie artystom i arystokratom, którzy przy pomocy bezlitosnych niszczycieli starożytnych zabytków, awanturniczych poszukiwaczy złota wydobywali na światło dzienne skarby przyszłości. Gdy tileańscy artyści zaczęli inspirować się upadłym przed wiekami Cesarstwem Remeańskim czy doskonałą sztuką elladzką, gdy do pracowni płatnerzy trafiła starożytna broń elfów i krasnoludów, używając im dawno zapomnianych ornamentów i niedoścignionej estetyki, posiadanie rzeczy starożytnych stało się modne. Ba, wręcz nobilitujące. Arystokraci zaczęli kolekcjonować starożytne rzeźby, a co bogatsi, jak choćby graf Middenheim, mogli się pochwalić wspaniałą kolekcją broni krasnoludzkiej. Zaczęto budować pałace w „nowym” stylu, nazywanym „klasycznym” przez analogię do klasycznego języka, wywodzącego się ze starożytnej, remeańskiej mowy.

Moda rychło przyciągnęła bogatych mecenasów, gotowych wyłożyć pieniądze na poszukiwania skarbów, tylko po to, by zapełnić swoje zbiory arcydziełami dawnych wieków.

Oczywiście, rozwój archeologii napotkał również sprzeciwy. Największym wrogiem byli, z oczywistych powodów, kapłani kultu Morra, którzy nie mogli znieść profanacji miejsc spoczynków zmarłych. Stąd też początkowo zwalczano archeologów-



-amatorów, a w istocie łowców artefaktów, jako nekromantów lub nekromantom sprzyjających deprawatorów mogli. Jeszcze przed stu laty zdarzało się, iż pochwyconych na gorącym uczynku „archeologów” spotykał stos.

Również kult Sigmara odnosił się z wielką niechęcią do owej „chorobliwej mody”, jak w 2331 nazwał ją w swej encyklice arcykapłan Sigamara Udoiel IV. Powodów niechęci kultu w stosunku do archeologii można się doszukiwać w kilku pierwszych odkryciach, sponsorowanych przez grafa Middenhiem, a dowodzących, iż ludzie na terenie Imperium czcili Ulryka na długo przed Sigmarem.

Kultem, który zawsze popierał wszelkie próby odkrycia prawdy o przeszłości, był z oczywistych powodów kult Vereny. Jednak nawet śmiałkowie, którzy zapewnili sobie przed wyruszeniem na poszukiwania skarbów glejty świątyni Bogini Prawdy, nie mogli czuć się bezpieczni wobec inkwizytorów kultu Morra i Sigmara.

Dopiero rozwój mody na „starożytności” wśród szlachty i, co najważniejsze, duchowieństwa zmienił tę niezbyt miłą sytuację. Wobec narastającej wartości starożytnych rzeźb, naczyń i biżuterii, przypadki rozkopywania kurhanów i starych cmentarzysk mnożyły się jak grzyby po deszczu. Nie można było

karać bądź ekskomunikować każdego możnowładcy, który zapragnął przyozdobić swój pałac klasycznymi arcydziełami. Dlatego kapłani Morra poszli na ustępstwa, zobowiązując ekspedycje archeologiczne, które naruszały miejsca pochówków, by po zakończeniu prac sprowadziły kapłanów Boga Umarłych, a ci ponownie odprawili rytuały ochronne.

Również kapłani Sigmara z czasem zaakceptowali niewygodną prawdę historyczną – trudno wszak oczekiwać, by Sigmara czczono jeszcze przed jego własnym urodzeniem!

Małeńki kramik w rogu placu targowego Suiddock nie rzucał się w oczy. Jednak kolekcjonerzy znali go dobrze. Zawsze był świetnie zaopatrzony i można tam było kupić najniezwyklejsze przedmioty, jeśli tylko nie pytało się o ich pochodzenie.

A urodziwa sprzedawczyni nieodmiennie знаła się na rzeczy i potrafiła nawet dostarczyć towar na zamówienie. Pogłoski mówiły, iż panna Kraft sama zajmuje się – w czasie, gdy nie prowadzi interesu – poszukiwaniem starożytności.

– I co możecie mi, panno Laro, zaproponować? – zagaił gruby marienburski kupiec, zresztą stały klient.

– Ależ, panie Kolsch, jak zwykle mam pełen asortyment. Staroarabskie posążki grzebalne, eladzką ceramikę czarnofigurową i hełm hoplity ze Sparthy; mam remeańskie gladiusy w dobrym stanie oraz kilka papirusów staroelfich z trzeciej dynastii. A tutaj, proszę spojrzeć, najprawdziwszy sztylet roboty krasnoludzkich płatnerzy. Bardzo piękna, kunsztowna rzecz – tekst na ostrzu sugeruje, iż wyszedł spod ręki płatnerzy legendarnej królowej Maghau III! A tu jeszcze mam posążek jakiegoś nieznanego bożka, bardzo stary, choć nie udało mi się zidentyfikować pochodzenia.

– Krasnoludzki sztylet, powiadacie?! – W oczach kupca zalśniły iskierki chciwości. – Uzgodnijmy cenę...

W świecie Warhammera archeolodzy i łowcy skarbów mają okazję badać niesłychanie wiele



R. Szołny 99

starożytnych kultur. Prócz antycznej Arabii, Ellady i Remas oraz przedsigmarskiej przeszłości plemion Północy, w ruinach niegdyś wspaniałych miast wciąż spoczywają skarby Wysokich Elfów i krasnoludów. Długa i bezlitosna Wojna o Brodę starła z powierzchni ziemi wiele wspaniałych osiedli i podziemnych twierdz krasnoludzkich. A pierwsza inwazja Chaosu, która nastąpiła zaraz po zakończeniu międzyrasowego konfliktu, uniemożliwiła odbudowę. Trzęsienia ziemi odcięły starodawne, podziemne szlaki, zaś elfie miasta o niegdyś strzelistych wieżach zostały porośnięte lasami. Elfy odpłynęły na zachód, krasnoludy zaś zapomniały wiele ze swego wspaniałego dziedzictwa. Wszystkie te niesamowite miejsca wciąż czekają na ponowne odkrycie.

Posiadanie pięknych przedmiotów wykonanych przez dawnych władców Starego Świata staje się coraz modniejsze. Często można zobaczyć młodych arystokratów, parujących z elfim mieczem przy pasie, wartym dwie lub trzy wioski. Modne jest wieszanie na ścianach starożytnych krasnoludzkich toporów i młotów. Oczywiście, arystokracji zależy na podkreśleniu w ten sposób bogactwa i szacowności swych rodów. Moda nie ogranicza się wyłącznie do oręża. Cesarz Karl-Frantz w swym dziwactwie rozpoczął kolekcjonowanie starych rzeźb krasnoludzkich. Jak łatwo się domyślić, zapoczątkowując tym modę na wszelkie dzieła sztuki, które ostały się z tamtego okresu.

To dlatego właśnie arystokraci rządzący Imperium nie wahają się wydawać fortuny na poszukiwania starożytnych miejsc. Odnalezienie skarbu wiąże się przecież z niesłychanym zyskiem – można sprzedać wiele znalezisk kolekcjonerom, a i samemu wyposażać zamek, dodając mu modnego blasku. Stąd w ostatnich latach w Imperium zaroilo się od awanturników, często podróżujących w asyście jakiegoś uczonego, co dotąd nigdy nie opuścił zacisznej biblioteki. Przetrzęsają stare ruiny, zagłębiają się w puszcze Imperium, by na powrót odnaleźć zapomniane od tysiącleci miasta upadłych cywilizacji.

Poza krasnoludzkimi i elfimi starożytnościami nie należy zapominać oczywiście o wielkich ludzkich kulturach przeszłości – presigmaryckiej Elladzie i Remas. Sztukę starożytnych na nowo odkryli Tileańczycy, stopniowo odchodząc od surowej architektury połowy trzeciego tysiąclecia ery sigmaryckiej (a może wracając do tego, co było wcześniej na Półwyspie Tileańskim). Wielu uczonych, którzy przez wieki badali historię w oparciu li tylko o źródła kronikarskie, zwraca swe oczy w kierunku odkryć artystów tileańskich, przeszukując dawne ziemie Ellady – w Księstwach Granicznych – i Cesarstwa Remas. Słyszano nawet o śmiałkach zapuszczających się w ruiny Skavenblight tylko po to, by odzyskać zagarnięte przez Chaos dzieła ludzkiej kultury.

Zresztą nawet w samym Imperium kapłani Vereny prowadzą pierwsze nieporadne próby poszukiwania prawdy historycznej metodami archeologicznymi.

Verenici próbują weryfikować stare teksty, szukając dawnych miejsc kultu. Jak dawniej, przy okazji poszukuje się świętych relikwii i boskich artefaktów. To właśnie zakon Vereny zaczyna systematyzować prace archeologiczne i kładzie podwaliny pod przyszłą naukę. Dotychczas jednak nikomu nie przychodziło do głowy jakiegokolwiek katalogowanie znalezisk. Ot, zazwyczaj wystarczało, by w zespole był biegły rysownik, który utrwał znalezione skarby na pergaminie. Zwracano zaś uwagę tylko na rzeczy piękne i godne oka możnych bądź artystów. Kapłani Vereny, znani ze skrupulatności w swych pracach, wprowadzili katalogowanie znalezisk systemem podobnym do stosowanego w ich bibliotekach. W ten sposób ich poszukiwacze skarbów gromadzą dane, które później w ciszy analizują kapłani i porównują z dawnymi, klasycznymi tekstami. Jak na razie to nieortodoksyjne podejście budzi wiele sprzeciwów w zakonie (jako nieefektywne i bezsensowne marnotrawienie pracy), jednak ze względu na pierwsze efekty, zaczyna zdobywać powoli coraz więcej zwolenników.



Marcin Ściolny

Pozostaje jeszcze kwestia najstarszych pozostałości cywilizowanych istot w Starym Świecie – Slannów. Należy pamiętać, iż owe mityczne obecnie istoty przed odejściem z kontynentu dobrze zamaskowały swoje dawne siedziby (zostały z reguły zasypane lub zalane podziemnymi wodami). Poza tym minęło – lekko licząc – 8000 tysięcy lat od katastrofy – wielki szmat czasu. Tym niemniej można natknąć się na pozostałości po Slannach zupełnie przypadkowo – a to dokopując się kopalniowym korytarzem do ich podziemnych kompleksów badawczych, a to na skutek tąpnięć i trzęsień ziemi lub, na przykład, odwiedzając stare jaskinie, gdzie pozostawiono sekretne bazy na czas powrotu. Wszystkie te miejsca kryją artefakty i przedmioty, których rozumienie kompletnie wymyka się współczesnym mieszkańcom Starego Świata.

Do najczęstszych znalezisk będą z pewnością należeć śmietniska pozostawione przez cywilizację techniczną. Skryte głęboko pod ziemią, otoczone żelbetonową osłoną, którą zdolne są skruszyć jedynie krasnoludzkie bomby bądź elementaliści, będą spoczywać starożytne szczątki statków, sprzętów domowych, instalacji. Wszystko wykonane będzie z nieznanych substancji (nieznane ludziom i krasnoludom stopy oraz plastiki), niejednokrotnie zanieczyszczone mocno spaceniem (którego Slannowie używali jako paliwa jądrowego). Wśród dziwnych znalezisk będą fragmenty ocalałych zapisów Slannów – fakt ten pozwoli połączyć owe znaleziska z mitycznymi istotami z pradziejów, o których w sposób mglisty wypowiadali się pierwsi ludzcy kronikarze. Oczywiście, Wysokie Elfy wciąż pamiętają swoich mistrzów. Wiele z nich utrzymuje kontakt z następcami kultury, która ukształtowała inteligentne rasy świata **Warhammera**. Jednak ta wiedza nie jest powszechna, śmiem twierdzić, iż żaden najmędrzy nawet człowiek nie podejrzewa, kim byli Slannowie, nawet jeśli posiada kopie starożytnych kodeksów, fragmenty artefaktów i zna mity opowiadane przez czarodziejów o Slannach władających wysoką magią.

Oczywiście, wraz z odkryciem Lustrii i coraz większą eksploracją nowego kontynentu, ta sytuacja wkrótce się zmieni. Już niedługo awanturnicy przeczesujący wilgotne lasy Lustrii przywiozą do Starego Świata wystarczająco dużo artefaktów i zapisów, by uczeni skojarzyli stare kodeksy, mity i rzadkie znaleziska z kulturą Jaszczuroludzi i ich władców. Już teraz pewien awanturnik i samozwańczy historyk wyrzucony z nulnijskiego uniwersytetu, Heinrich von Denniken, głosi dziwne teorie, które niebezpiecznie zbliżają się do prawdy, jaką starożytni Slannowie zaplanowali pozostawić na zawsze w ukryciu.

Kto wie, może już wkrótce ruszą poszukiwania najstarszych artefaktów, które mogą doprowadzić do znalezienia nawet szczątków pojazdów Slannów czy podziemnych, eugenicznych baz, gdzie pośpiesznie po katastrofie tworzone halflingi. Z pewnością zaś ludzie nie są jedynymi, którzy w tą stronę kierują swą żądze wiedzy. Od lat klan Skryre poszukuje

pozostałości potężnej broni Slannów i latających powietrznych statków. Skaveni drążą korytarze pod całym Starym Światem i, jak donoszą pogłoski, co jakiś czas coś odnajdują. Czy będą w stanie uruchomić prastare artefakty, pozostaje zupełnie inną kwestią.

Aby dopełnić charakterystyki tego, co się w kwestii archeologii dzieje w Starym Świecie, należy wspomnieć również o narastających na tym tle konfliktach religijno-rasowych. Prym tutaj wiodą przedstawiciele kościelnej hierarchii krasnoludów, sprzeciwiający się naruszaniu spoczynku krasnoludzkich przodków. Oczywiście, zarówno uczeni, jak i mecenasi wypraw poszukiwawczych uderzają w ton naukowy, zaślaniając żądze wiedzy i skarbów pragnieniem odkrywania tajemnic historii. Dlatego właśnie władze krasnoludzkie nalegają, by przy każdym wykopaliskach prowadzonych na terenie dawnych metropolii ich rasy, asystował specjalnie oddelegowany przedstawiciel krasnoludów.

Również elfy sprzeciwiają się rozkopywaniu kurhanów przodków, jednak w tym momencie ich wpływy na kontynencie są niezwykle ograniczone. Co prawda Uthlan wystosował notę protestacyjną jeszcze za czasów panowania Karla-Frantza, lecz wobec silnych zainteresowań samego cesarza elfimi skarbami, spotkała się ona jedynie z okrągło brzmiącymi sformułowaniami, mającymi maskować zdecydowaną odmowę zaprzestania gromadzenia elfich artefaktów wszelkimi dostępnymi sposobami.

Celem mojego artykułu było tchnięcie nowego życia w poniekąd standardowy motyw fantasy – poszukiwanie skarbów. Bo czyż nie jest ciekawiej, miast wyruszać po kolejny magiczny artefakt dla znajomego czarodzieja, zabawić się w Indianę Jonesa? Ruszyć na eksplorację podziemnych twierdz krasnoludzkich, poszukiwać przeklętych, legendarnych skarbów ukrytych wśród grobowców, zagłębić się w mroczne lasy Starego Świata w poszukiwaniu ruin elfich zamków? Ileż nowych możliwości dają nam konflikty dotyczące wykopalisk pomiędzy hierarchiami kościelnymi a starymi rasami. Jaki stosunek do odkrywczych, rzucających nowe światło na historię Sigmara faktów będzie miała inkwizycja? A czy pomyśleliście o pasjonujących wyścigach ze skavenami, którzy są gotowi odnaleźć „Zaginioną Arkę” Slannów i użyć jej przeciwko odwiecznemu wrogowi – ludziom? To również doskonała okazja na wprowadzenie do **Warhammera** ożywych elementów SF – eksploracji zalanych przez wieki baz, pełnych niesamowitych, „magicznych” artefaktów i niebezpiecznych stalowych strażników, czy choćby okazja do znalezienia starożytnego UFO – po którym niczego nieświadomi bohaterowie będą mogli się poruszać, a gracze co chwila będą doznawali zabawnego olśnienia.

Możliwości są tysiące – a więc za łopatę i kilof. Skarby czekają na ponowne odkrycie. Historia ziemskiej archeologii to powieść kryminalno-przygodowa, a co dopiero w świecie **Warhammera**...

CZY TO BAJKA...

czyli

o yelen(i)ach, bezimiennych władcach i innych bestyjach
historia niedługa

Nieoficjalny materiał do WFRP i WFB



Radosław Gaj

1. O SCENARIUSZU SŁÓW KILKA

Poniższa przygoda przeznaczona jest do prowadzenia w systemie WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY. Zawiera również przykład potyczki do rozegrania w WARHAMMER FANTASY BATTLE. Może w niej wziąć udział drużyna licząca 4-7 poszukiwaczy przygód. Jest tylko jedno (słownie: JEDNO) zastrzeżenie: wśród bohaterów musi znajdować się dobry gatunkowo (bądź też podający się za takiego) ranger – najlepiej: myśliwy, gajowy/kłusownik, traper czy ktoś w tym stylu.

Scenariusz ten należy do „giętkich” z uwagi na uniwersalność czasu i miejsca akcji, tak więc nawet niedoświadczony Mistrz Gry może zaadaptować go do większej kampanii lub potraktować jako niezależną przygodę.

2. SZCZYPOTA HISTORII, CZYLI O TYM, CO ZDARZYŁO SIĘ KILKADZIESIAT LAT TEMU

Dawno, dawno (czterdzieści pięć lat) temu, za siedmioma górami (w Averlandzie, niedaleko Nuln) żyła sobie królowa... aach, daruję sobie. W Niewielkim Domku, otrzymanym w spadku, zamieszkała młoda para: ona – córka wędrownego kramarza, i on – **wyjątkowo** utalentowany rzeźbiarz z Averlandu (nazywany dalej RZEZBIARZEM). Świeżo upieczony pan młody zaciągnął się do armii cesarza (wiadomo: przygody, skarby, „za mundurem panny...” itp.). Imperium prowadzi wojny zawsze i wszędzie, więc nasz bohater nie musiał długo czekać na okazję do wykazania się odwagą. Wyruszył na wyprawę do Arabii, która rok później zakończyła

się zwycięstwem bohaterskich wojsk imperialnych. Jeszcze w czasie działań wojennych regiment, w którym walczył Rzeźbiarz, przystąpił do zwyczajowych grabieży, gwałtów i palenia. On sam miał niesłychane szczęście – w ruinach świątyni znalazł (najwidoczniej kiepsko ukrytą) magiczną księgę. Jego uwagę przyciągnęło jedno z zaklęć – cudownie bliskie jego zainteresowaniom – **ożywienie posagu**. W jaki sposób udało mu się odczytać prastare zapiski, wykuć je później na blachę i używać... – no cóż, Drogi Miśtrzu Gry, Ty również powinienes wykazać się od czasu do czasu odrobiną inwencji! (Być może jakiś Saracen-jeniec mu w tym pomógł, to już Twoja brocha, MG).

Podczas nieobecności męża, pozostawiona sama sobie małżonka nudziła się niezmiernie (podkreślam – niezmiernie!). Podczas przechadzki po pobliskim Lesie przydarzyła się jej rzecz niesłychana – pani spotkała pana! Ów pan okazał się być (jak to zwykle bywa) nadzwyczaj przystojnym i czarującym młodzieńcem o białych włosach i dźwięcznym imieniu – Yelen. Młodzi zapalali do siebie wzajemną miłością od pierwszego wejrzenia i wtedy właśnie zrodziła się w łebku pięknej pani cicha nadzieja, że jej mąż nie wróci z wojny. Przekonała się jednak szybko, jak złudną ta nadzieja była.

Rzeźbiarz, gdy już powrócił, otrzymał w zamian za bohaterstwo na polu walki szlachectwo wraz ze sporym majątkiem, usytuowanym na północny zachód od Nuln, między Górą Szarymi a rzeką Reik. Rzecz znamienita, że posiadłość obejmowała zarówno Niewielki Domek, jak i Las, który widział niestworzone rzeczy. Obsypywany honorami i złotem mąż rozkazał swoim nowiutkim podwładnym, by wybudowali mu zamek. Uznano, że do tego celu najlepiej nadawać się będzie wnętrze Góry wydrążonej niegdyś przez krasnoludy, poszukujące jakiegoś sobie tylko znanego skarbu. Żona natomiast zażyczyła sobie wybudowania w Lesie pewnego rodzaju Dworu, jak twierdziła – miejsca, gdzie mogliby razem spędzać wolne chwile, bla, bla, bla. W rzeczywistości chciała być bliżej Ukochanego z Lasu.

Ponieważ coraz więcej czasu spędzała w Leśnym Dworze, jej małżonek począł podejrzewać co nieco i razu pewnego śledził małżonkę. Przyłapał ją w kniei, gdy szukała kochanka, straszając zwierzyne piskliwym wołaniem: „Yelen! Yelen! Gdzieżeś, ach gdzieżeś, mój ty kochanieńki?!”. Wtedy, w przypiływie gniewu, wypędził Rzeźbiarz żonę z Pałacu Pod Górą, pozostawiając jej jednakże Leśny Dwór. A zdarzyło się to trzydzieści pięć lat temu.

Od tego czasu nikt nie widział Yelena o białych włosach. Wielu natomiast widziało w okolicznych lasach Białego Jelenia (czy może raczej Yelena...), lecz – co ważne – nikomu nie udało się go w żaden sposób zneutralizować czy ujarzmić (bydlę musi być sprytnie!). Jest to

oczywiście jakaś magiczna postać Yelena, a nie przypadkowy rogacz!

3. CO TERAZ, CZYLI SYTUACJA OBECNA, ORAZ PO CO BOHATEROWIE W CAŁYM TYM BAJZLU...

Żona – Pani w Leśnym Dworze

Ma 64 lata, ze swojej siedziby nie rusza się nawet na krok. Czasem z okna komnaty widuje Białego Jelenia, ale tylko „przelotnie”. Nie utraciła nadziei na powtórne spotkanie Yelena, nie czuje nienawiści do męża za to, co się stało, choć nie uważa również, że sama zawiniła. Rozbudowała Dwór i znacznie powiększyła liczebność żołnierzy i służby. Jej barwy to zieleń i błękit.

Mąż – Pan pod Górą

(czyli kto zacz i dlaczego właśnie on jest tu czarnym charakterem)

Ma 67 lat, ze swej siedziby wynurza się niewiele częściej niż żona. Słyszał wiele o Jeleniu i sądzi, że gdy zgładzi zwierzaka, powróci dawna miłość obojga małżonków – i znów będą razem. Przez wszystkie te lata poszerzał swą wiedzę na temat zaklęć i osiągnął niesamowity poziom rzeźbiarskiego kunsztu. W jego pałacu mieszka niewielu ludzi – tylko najbardziej zaufani z dawnych przyjaciół. Mnóstwo natomiast tu osobliwych tworów – żywych rzeźb. Ich powstawanie związane jest z kilkoma ważnymi procesami: najpierw „Król Spod Góry”, jak skromnie sam siebie określa, wykonuje z gliny postaci ludzkie, które są następnie barwione przez „Nadwornego Malarza” (tak nazywany jest młody artysta Alfred, więziony w zamkowych lochach), ostatecznie posągi zostają ożywione, choć obdarzone tylko namiastką woli. Sam twórca wiąże z nimi poważne plany. Odkrył już, że nadają się idealnie do wszelkich prac zamkowych – nie męczą się, nie potrzebują jedzenia etc., a odpryski farby czy odlupane części ciała da się łatwo naprawić.

Wiele razy próbował Rzeźbiarz upolować Jelenia tak sam, jak i przez opłaconych myśliwych, lecz, jak łatwo się domyślić, na razie rogacz jest nieuchwytny. Pan Spod Góry nie zraża się jednak niepowodzeniami i szuka wciąż nowych śmiałków, którzy podjęliby się banalnego wręcz zadania zgładzenia strasznej bestii-demonu o nie-naturalnie białej sierści i przerażających rogach.

Rzeźbiarz chce sprowokować Bohaterów do przybycia w swoje progi i nakłonić ich do pomocy w pozbyciu się szkodnika (wie o poszukiwaczach przygód od swoich glinianych szpiegów, których posłał w świat). Uważa on, że najlepszym sposobem na ściągnięcie ich do siebie jest ożywienie posągów ich sobowtórów (*Lepiej będzie, jak ich czymś zaintryguję, bo jeśli powiem wprost, to nie uwierzą...*).

*Poniżej zamieszczam wydarzenia umożliwiające „pomyślne” przeprowadzenie przygody. Stanowią one minimum, które należałoby uzupełnić dodatkowymi epizodami (tu znów piję do MG).

4. WYDARZENIE PIERWSZE: SPOTKANIE W LESIE

– Grumm Ozdobo Trawnikowa, czy widziałeś to, co ja?

– A co takiego zobaczyłeś, Cadacariel – Szpiczasty Przyjacielu?

– Chyba widziałem ciebie, Krótki, mnie i resztę bandy, jak bieглиśmy przed chwilą tam, w lesie! Co robimy?

– Ignorujemy, Uszaku...

Oczywiście, nie chodzi o tego typu reakcję, a o rozpoczęcie pościgu, poszukiwań czy innych równie beznadziejnych przedsięwzięć. Ponieważ wśród bohaterów znajduje się doświadczony (lub nie) traper, potrafią oni (lub nie) podążać śladem sobowtórów. Jednakże mimo dobrych (lub nie) chęci, nie będą w stanie nadążyć za glinianymi jegomościami. W każdym razie powinnością Twą, MG, będzie skierowanie Drużyny po śladach aż do Nuln. Droga tam powinna zająć przy Dobrej Pogodzie aż trzy dni powolnego marszu, z powodu trudności ze znalezieniem śladów (*Aż tak dobry to ten nasz traper chyba nie jest...*).

5. WYDARZENIE DRUGIE: MIŁE POWITANIE W BYŁEJ STOLICY

Gliniane sobowtóry bohaterów (dalej – Drużyna B) przybyły do Nuln cały dzień wcześniej (z oczywistych względów) i zdążyły wyrobić Poszukiwaczom Przygód złą opinię. Ich nieznaną zwyczajów wywołała dwie burdy w miejscowych knajpach: „Pod Zapyziałą Wieśnią” i „U Brudnego, Brzydkiego i Zielonego”. Udało im się zbiec, lecz lokalne siły porządkowe sporządziły rysopis bandytów, wysłały patrole i ostrzegły właścicieli innych przybytków.

Nie podejrzewający niczego bohaterowie docierają do miasta przed wieczorem. Na ich nieszczęście, gdy stoją przed bramą, nadciągają ciemne chmury i po chwili zaczyna padać. Kapuśniaczek przeistacza się w ulewę, a ta z kolei – w potężną burzę. Całkowicie przemoknięci znajdują nocleg w taniej spelunie, której właściciel – Kurt czy inny Hans – mimo że „poznaje” ich, niczego nie zdradza swoim zachowaniem. Postanawia bowiem schwytać drużynę w pułapkę i samemu odebrać nagrodę. Daje awanturnikom wyjątkowo tanie pokoje

i równie tanie żarcie. Zamierza o świcie udać się osobiście do najbliższej kwatery straży miejskiej z wieścią o usidleniu groźnych przestępców. Czy zaspani bohaterowie dadzą się złapać, pozostawiam niewyczerpanej inwencji MG. Jeśli tak, to trzymani będą przez cały dzień w areszcie; zadawane im będą pytania dotyczące poprzednich dwóch dób. Może znajdzie się jakiś dobroduszny i łatwowierny „Braciszek Cadfael”, który pomoże im dowieść ich niewinności. (MG, nie zapomnij wystawić nerwów Graczy na próbę – gdy już będą opuszczać posterunek, usłyszą donośny krzyk: *Staaać!* – zapomniano im wręczyć jakiegoś pokwitowania np. dotyczącego ekwipunku itp., ale oni o tym nie wiedzą...)

W czasie śledztwa Drużyna B musi poczekać na zatrzymanych, lecz gdy tylko zostaną wypuszczeni, sobowtóry sprowokują ich (z bezpiecznej odległości) do pogoni – wystarczy chyba celnie rzucony kamień, zgniłe jajko lub pomidor. Rzeźby uciekać będą dokładnie na zachód – prosto do Zamku Pod Górą. Wciąż leżący deszcz (jak łatwo się domyślić) nie ułatwi pościgu, utrudni wszelkie próby strzelania do sobowtórów etc. W końcowej fazie droga ucieczki prowadzić będzie przez średniej wielkości dopływ Reiku.

6. WYDARZENIE TRZECIE: REKONWALESCENCJA

Ożywione posągi nie będą miały większych problemów z przeprawą, natomiast bohaterowie graczy, jeśli zdecydują się na przekroczenie rzeki (a mają to zrobić z założenia), potopią się i nurt poniesie ich aż przed Leśny Dwór, gdzie zostaną wyłowieni (nawet najlepiej pływający poszukiwacz przygód nie oprze się niezwykle silnemu w tym momencie prądowi itp.). To czysto przypadkowe zdarzenie pokrzyżuje oczywiście na chwilę plany Rzeźbiarza.

Cała drużyna zostanie po królewsku ugoszczona w Leśnym Dworze do czasu odzyskania sił (symulanci będą dostawać gorsze żarcie i brzydką obsługę). Gdy już to nastąpi (po dwóch dniach), bohaterowie na pewno będą chcieli zostać jeszcze jakiś czas w tym cudownym miejscu. Da im to okazję do rozejrzenia się po majątku, lecz nie po okolicy – pogoda jest jeszcze gorsza niż dotychczas (jeśli można to sobie wyobrazić). Ważnym jest, by drużyna nie dowiedziała się zbyt wiele od Pani Leśnego Dworu (tak samo zresztą, jak od Króla Pod Górą), tzn. żeby ci bohaterowie niezależni nie powiedzieli drużynie zbyt wiele o swojej przeszłości. Na przykład o tym, że są oni małżeństwem, mają się śmiać domyślić dopiero po zobaczeniu obrazów we Dworze i pod Górą (więcej szczegółów w opisach lokacji).



Leśny Dwór

Część główna to szeroki, rozłożysty budynek otoczony lasem. Jest zbudowany w całości z drewna, nad ziemią posiada tylko dwie kondygnacje (nie licząc trzech dodatkowych pięter wieży). Na tych dwóch piętrach mieszczą się pokoje gościnne (mnóstwo), pomieszczenia dla służby i „dworzan” oraz dwie duże sale – tzw. „biesiadna” i „refleksyjna”.

Pokoje dla gości znajdują się na piętrze, wszystkie bardzo podobne do siebie. Są to całkiem obszerne pomieszczenia, wyłożone ciemnym drewnem o kolorze czerwonego wina. Na ich ścianach wiszą rozmaite landszafty; w każdej izbie jest lustro i podstawowe sprzęty. Ważnym szczegółem jest oświetlenie dużych sal i korytarzy. Szef (lub szefowa) miejscowych elfów podarował/a niegdyś Pani Leśnego Dworu magiczne, długo palące się i nie kopące lampy (uwaga dla nadgorliwych – nie da się ich wymontować!). Również na piętrze mieści się Sala Rozmyślań – umeblowana i wystrójona trochę jaśniej, sztucznie oświetlona,

o podłodze pokrytej dywanem z żywych roślin (następny prezent). Znajduje się tu dość nietypowy, wąski, acz wysoki obraz: przedstawia gospodynię w sukni ślubnej; jego kompozycja pozostawia wiele do życzenia – lewa ręka sportretowanej została ucięta przez ramę, widać natomiast spory fragment prawej nogi jakiegoś mężczyzny. Powód jest prosty – obraz namalowano krótko po powrocie Rzeźbiarza z wojny. Gdy małżonkowie się rozstawali, podarł on malowidło. Pani Leśnego Dworu powiesiła swoją część, Pan Pod Górą zaś to wrzucił swą do piwnicy. Najwięcej czasu Pani spędza właśnie w Sali Rozmyślań.

Pod Salą Rozmyślań znajduje się Sala Biesiadna – dość jasna (wspomniane wcześniej lampy), z wieloma stołami i ławami. Tu miejsce

mają (jak sama nazwa wskazuje) co bardziej wystawne posiłki. Komnatę tę otaczają pokoje dla służby – raczej skromne i oszczędnie umeblowane.

Wieża ma łącznie pięć pięter, przy czym jej parter to brama główna Dworu. Przebywają w niej cały czas żołnierze w niebiesko-zielonych tunikach, obserwujący okolicę.

Pod ziemią znajdują się piwnice, spiżarnie, składy itp. Jeśli Bohaterowie trochę pomyślą, z pewnością znajdą kilka pamiątek z czasów młodości Pani Leśnego Dworu (np. podniszczoną suknię ślubną i cokolwiek wpadnie do głowy MG).

Wszyscy we Dworze chętnie będą służyć pomocą, jednakże nikt nie będzie w stanie wytlumaczyć zdarzeń poprzedzających przybycie drużyny – nikt nic nie wie o ożywionych posągach.

Szpiedzy tacy jak... szczury?

Ponieważ Rzeźbiarz lubi być dobrze poinformowany, ożywia coraz to sprytniejsze istoty, by

mu znosiły ciekawe informacje. Nie przestaje przy tym na ludziach, bo wyrzeźbionego kota czy kruka również potrafi obdarzyć znajomością mowy ludzkiej. Zwierzęta przeto zbierają dla niego ciekawostki dotyczące: sytuacji we Dworze, stanu okolicznych szlaków, awanturników – ewentualnych śmiałków, którzy zabiliby Jelenia. Tak otrzymał wieści o bohaterach.

Obecnym szpiegiem w Leśnym Dworze jest szczur – duży i silny, lecz poruszający się cicho, dość inteligentny i bystry. W dzień przemieszcza się na terenie posiadłości w Sali Rozmyślań i pobliskim korytarzu. Ułatwia mu to znajdujący się tam roślinny dywan – w zasadzie gatunek krzewu o mocnych, wysokich na 20-25 cm konarach i niesłychanie równym i wygodnym do chodzenia „wierzchu” z liści. Szpieg porusza się pod warstwą listowia (tak gęstą, że nic przez nią nie widać), stąpając po porośniętej korzeniami, pierwotnej posadzce. W nocy zwierzę może swobodnie opuszczać Dwór i do niego wracać.

Bohaterowie powinni w związku z powyższym od czasu do czasu słyszeć dziwne chrobotanie, stukanie itd.

7. WYDARZENIE CZWARTE: PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Kiedy pogoda się poprawi, drużyna zechce na pewno opuścić gościnne progi Dworu, lecz nie okaże się to takie łatwe; Pani Dworu poprosi bohaterów (w imię nowej przyjaźni) o drobną przysługę. Mianowicie życzyłaby sobie, by w zamian za gościnę wybrali się do okolicznej kniei i złapali dla niej miejscowego Białego Jelenia. Zaznaczy tu bardzo wyraźnie, że nie może mu się stać przy tym żadna krzywda, nie wyjawia jednak powodu, dla którego chce go pojmać (przynajmniej tego prawdziwego). Zaoferuje drużynie wszelki sprzęt, jaki może być potrzebny (oprócz przenosnej wyrzutni pocisków przeciwpancernych).

8. WYDARZENIE PIĄTE: STÓJ, KTO IDZIE? ACH, TO WY...

Podczas poszukiwań bohaterowie spotkają niewielki (tylko dwa razy liczniejszy od drużyny) patrol żołnierzy ubranych w zielono-niebieskie tuniki. Podadzą się oni za strażników wysłanych z Leśnego Dworu z racjami żywności czy sprzętem. Bohaterowie powinni w to uwierzyć (mogą poznać twarze kilku z nich...). Naprawdę są to ożywione posągi – sobowtóry żołnierzy. Wydają się mili, lecz ich zadaniem jest wysłanie Bohaterów do krainy snu. Wykorzystując przewagę liczebną i element zaskoczenia, ogłuszą wszystkich członków drużyny. Użyją w tym celu pałek, jeśli jednak zajdzie taka potrzeba – posłużą się mieczami, będą się jednak

starać nie uszkodzić zbyt wielu ofiar. Następnie „śpiących królewiczów” przetransportują do Pałacu Pod Górą.

9. WYDARZENIE SZÓSTE: RAZ NA GÓRZE, RAZ POD GÓRĄ...

Gdy już drużyna przebudzi się pod Górą, Rzeźbiarz opowie obolałym bajeczkę o tym, że zostali znalezieni przez jego patrol nieopodal w lesie oraz że widziano tam uciekających żołnierzy z Dworu.

Rzeźbiarz od razu przejdzie do rzeczy: w zamian za uratowanie od niechybnej śmierci, zażąda, by bohaterowie coś dla niego zrobili. Tu roztoczy przed nimi obraz szalejącego w okolicy Demona terroryzującego niewiasty i dzieci. Powie, że często pojawia się w postaci Białego Jelenia oraz, że trzeba go zgładzić, „co by sobie Złe Siły za dużo nie myślały i niechybnie Staro Świata nie opanowały”. Zaoferuje im **fortunę** za dostarczenie głowy bestii.

Na czas pozbywania się bolesnych sińców pozwoli im łaskawie pozostać w jego domu, zabroni jednak zapuszczać się głębiej w podziemia Pałacu.

Pałac Pod Górą

39 lat temu poszerzono i wzmocniono stare tunele wydrążone niegdyś w litej skale przez krasnoludzkich poszukiwaczy złota. Wyrównano jaskinie, zbudowano kanały dopowietrzające i odprowadzające dym. Oświetlono korytarze oraz pokoje. Wszystkie wejścia obudowano kilkumetrowymi wieżami (od 3 do 8 m). Całość non stop pilnują wyszkolone strażę, okolicę obsierują patrole.

Wnętrza są bogato przystrojone, jasno oświetlone i niezwykle obszerne. Meble są w większości wykonane z kamienia, często stanowią po prostu „wybrzuszenia” w skalnej podłodze i ścianach. Elementy ruchome są najczęściej metalowe. Drewno jest tu w zasadzie używane tylko jako paliwo do lamp i pieców.

Najwyżej położone są chodniki obronne – wszystkie obszerne, proste, puste. Tworzą siatkę łączącą wszystkie wieże i stanowiącą drugą linię obrony (pierwsza to zbocza góry). W samym środku tej siatki znajduje się zejście na niższe poziomy – większe i wygodniejsze niż zejścia z wież, które również prowadzą do części pałacowej.

Głęboko w korzeniach góry umieszczono warsztaty rzemieślników wykonujących prawie wszystkie przedmioty na potrzeby Pana, świty i gości. Znajduje się tu również warsztat rzeźbiarski Pana, wiele innych warsztatów (trochę wyżej) oraz pracownia Alfreda – więzionego „Nadwornego Malarza”.



W pałacu ukrywa się jedno z dawnych dzieł Rzeźbiarza – garbus o krzywych kończynach, ohydnej twarzy i zniekształconym głosie. Nie został pomalowany, bo Rzeźbiarz o nim zapomniał. Jeśli dojdzie do spotkania, poprosi pewnie bohaterów o zgładzenie Pana spod Góry (jednak spotkanie takie nie powinno się odbyć zbyt szybko).

Zadaniem drużyny będzie – tak jak i w Leśnym Dworze – rozejrzenie się po budynku i znalezienie kilku przedmiotów oraz istot. Będą to: druga połowa obrazu (w jednym ze skła-

dów), warsztat Rzeźbiarza (z niedokończonymi posagami), garbus oraz Alfred. Mają do tego skłonić bohaterów (jeśli sami nie będą chcieli) dziwne hałasy w nocy (warsztaty), przemycające cienie (garbus), pojękiwania (przepracowany Alfred).

10. CO DALEJ?

Ważne jest, abyś, MG, nie przedstawił gGraczom Króla Pod Górą jako człowieka złego. Mają sami wybrać dalszą drogę postępowania.

(1) Mogą spróbować wykonać zlecenie któregoś z małżonków – opowiedzieć się wyraźnie po jednej ze stron – jednakże wtedy odnalezienie Białego Jelenia okaże się niemożliwe (dodatkowo „strona pokrzywdzona” postanowi ukarać awanturników nie wykonujących zleceń i wysłać odpowiednio poinstruowane patrole...: *Właściwie to jesteśmy łowcami czy zwierzyną? Hej, co robisz z tym wielkim, obosiecznym... gulp!*).

(2) Mogą również podjąć próbę skonfrontowania obu „obozów”. Polegałaby ona prawdopodobnie na małym, niegroźnym kłamstewku. Należałoby po prostu każdej ze stron powiedzieć, że ta druga schwytła Jelenia i czekać na reakcję – patrz: „Dodatek dla figurkowców”. Możliwe byłoby również odplacenie którejś ze stron, jeśli Bohaterowie czują się pokrzywdzeni – mile widziane wykorzystanie niechęci garbusa do Pana etc.

(3) Innym wyjściem może być blefowanie – wyglądałoby to na przykład tak: Jeden z bohaterów przybywa do Leśnego Dworu z wiadomością, że Jeleń został schwytany, lecz z przyczyn tech-

nicznych nie może być dostarczony na miejsce. Prowadzi zaintrygowaną Panią (prawdopodobnie z niewielką strażą) na jakąś umówioną polanę. Tak sama sytuacja ma miejsce u Pana i... tu zadanie dla MG z lepszymi umiejętnościami aktorskimi – następuje bardzo dramatyczne spotkanie (pierwsze po kilkudziesięciu latach), zakończone prawdopodobnie pojednaniem. W każdym razie pachnie to jakąś nagrodą...

(4) Ostatecznie bohaterowie mogą powiedzieć prawdę i odejść (*Widzieliśmy na własne oczy, takie bydlę nie istnieje...*). Niestety, w takim wypadku bogowie okażą tyle szczodrości w przyznawaniu PD, co gracze sprytu i inwencji.

II. DODATEK DLA KOSTKOWCÓW (a może „kościstych” lub „przy kości”)

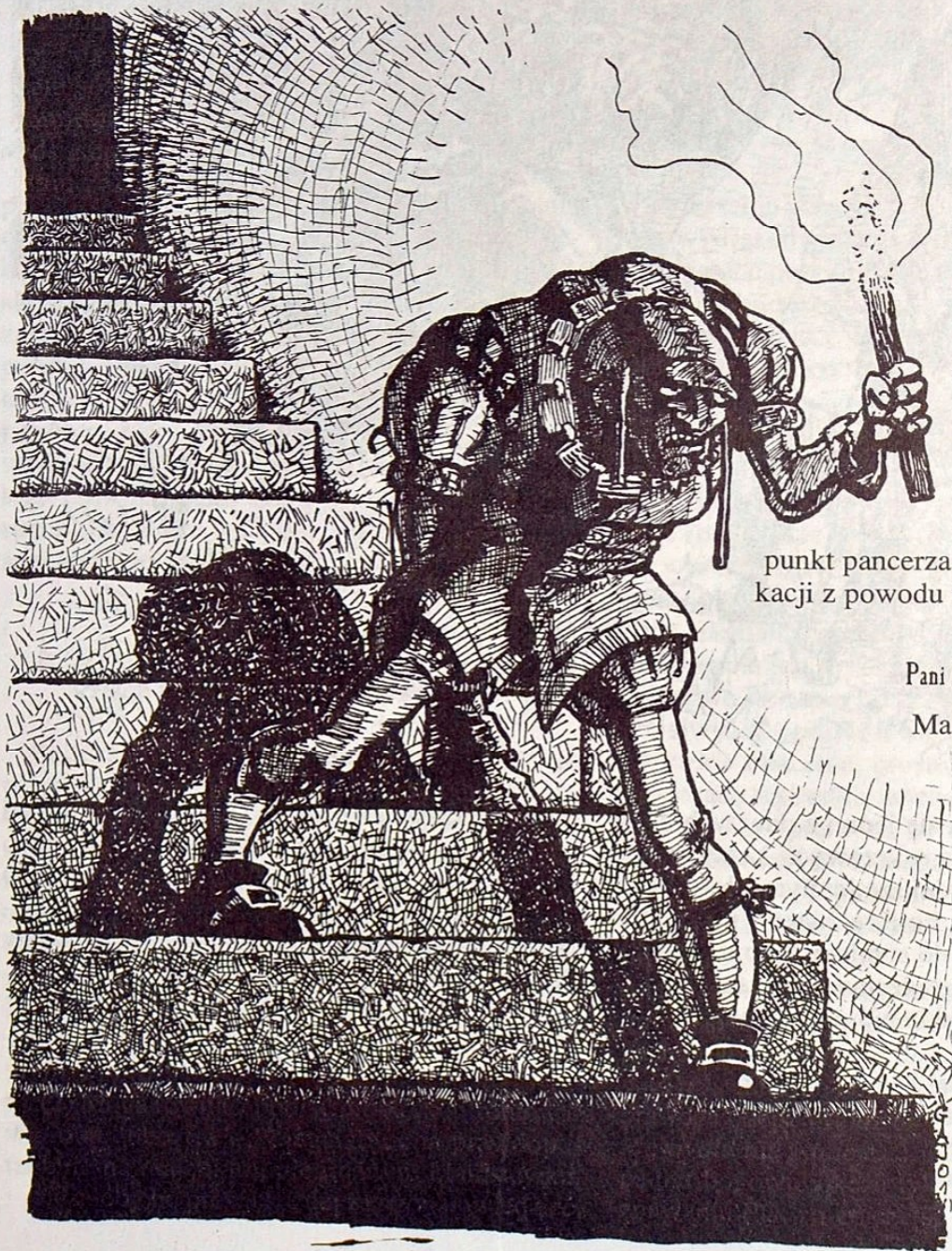
Niespodzianka (turlacze będą zawiedzeni): nie zamieszczam charakterystyk, ponieważ powinny one być dostosowane do poziomu zaawansowania drużyny. Oto krótkie opisy ważniejszych BN:

Drużyna B

Składa się z glinianych sobowtórów drużyny. Jej członkowie mają charakterystyki swoich pierwowzorów łącznie ze sprzętem (prócz jego magicznych właściwości – np. odpowiednikiem halflińskiej Wielkiej Łyżki Zagłady będzie zwykła chochła). Dodatkowo, posiadają o jeden punkt pancerza więcej na każdej lokacji z powodu twardości powłoki.

Pani Leśnego Dworu

Ma 64 lata, wygląda bardzo dobrze jak na swój wiek. Ubie-
ra się stosownie do pozycji, choć nie przesadza z ozdobnością stroju – nosi proste szaty z drogich materii w kolorach lasu i nieba. Jest dość spokojna, zawsze uprzejma, dystygowana.



Ma 67 lat i zestarzał się bardziej niż jego żona. Jest prawie łysy, dość gruby i niezbyt przyjemny w obejściu (pewnie ze względu na obwód brzucha!). Ubiera się w kosztowne stroje (co wcale nie dodaje mu urody), zachowuje się na zmianę prostacko i wyniosłe (mała schizofrenia?), czasem w bardzo oryginalny sposób łącząc oba style (żegnaj zasado *decorum*...). Zaklęcia, które zna, przydają się raczej przy pracy niż w walce.

Alfred

Co tu dużo gadać: młody, zdolny, przygnębiony malarz...

Garbus

Dzwonnik z Notre Dame w wydaniu jedno-barwnym. Ma na sobie wyrzeźbione łachmany (kiedyś były to całkiem ładne szaty, ale tu się stłukło mankiecik, tam połamało sznurowadło...). Dotyczy go również dodatkowy punkt pancerza. Czuje się pokrzywdzony przez Pana, lecz nie wie, co z tym zrobić. W chwili „unieśnienia” gotów zabić Pana. Powinien zaprzyjaźnić się z drużyną i działać niejako w konspiracji. Może wziąć udział w bitwie razem z bohaterami.

Szczur-szpieg

Niesłychanie wredne bydlę o aparycji sporego szczura i charakterystyce inteligentnego szczura. Mówi w reikspielu i queekish (skaveńskim).

12. DODATEK DLA FIGURKOWCÓW

W okolicy Dworu i Góry przebywają obecnie skromne siły dwóch nacji: leśnych elfów oraz krasnoludów. Nie znalazły się tu w tym samym czasie przypadkiem. Krasnoludy przybyły przed tygodniem z wizytą do Pana pod Górą (choć nie zdradziły mu swoich planów związanych z pałacem). Chcą mianowicie sprawdzić, czy są jeszcze szanse na wydobywanie tam złota. Jeśli okaże się, że tak, to rozważą możliwość zajęcia góry (jeśli trzeba – siłą). Leśne elfy zwęszyły (dosłownie!) obecność oddziałów krasnoludzkich i pospieszyły do Leśnego Dworu z niepokojącymi wieściami. Od tej pory stacjonują w pobliżu tak elfy, jak i krasnoludy. Ani jedni, ani drudzy nie wiedzą nic o Jeleniu (o Yelenie zresztą też). Leśne elfy natomiast domyślają się związku między małżonkami.

Jeśli bohaterowie skorzystają z opcji drugiej (patrz p. 10) lub podobnej, można będzie stoczyć bitwę w systemie WARHAMMER FANTASY BATTLE, edycji o jeden wcześniejszej, niż ta, która teraz mamy. Bohaterowie będą mogli wziąć



w niej udział osobiście. Sposób zamiany współczynnika podany jest w podręczniku głównym WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY w bestiariuszu, na stronie 213.

Zasada nieoficjalna: W razie „wyeliminowania” bohaterów podczas bitwy, należy nadmiar ran zadanych danemu śmiałkowi zwiększyć

WARHAMMER

o 1 i sumę potraktować jako podstawę do obliczenia trafienia krytycznego (tabela trafień krytycznych znajduje się na stronie 122). Na przykład: postać mająca przed bitwą 4 punkty zranień (W), której podczas bitwy zadano 6 ran, wykonuje rzut „na krytyka” o podstawie +3 (6 - 4 + 1).

Proponowałbym następujące ustalenia składu armii:

- bitwa od 2500 do 3000 punktów;
- bitwa walna (*scenario 1 – pitched battle*), trwająca 6 rund;
- bez *special characters*;
- maksymalnie 1 duży potwór i tylko z jeźdźcem (choć lepiej w ogóle bez);
- bez sprzymierzeńców;
- przedmioty magiczne do 50 punktów;
- leśne elfy mogą wybierać spośród następujących regimentów: Glade Riders, Archers, Glade Guards, Scouts, Dryads, Warhawk Riders; oprócz tego mogą wystawić dowolną (w ramach zwykłych ograniczeń) kombinację bohaterów (*characters*), maszyn bojowych i potworów;
- krasnoludy mogą wybierać spośród następujących regimentów: Long Beards lub Hammers, Warriors, Crossbowmen, Thunderers oraz przymusowo – Miners; oprócz tego mogą wystawić dowolną (w ramach zwykłych ograniczeń) kombinację bohaterów (*characters*), maszyn bojowych i potworów;
- leśne elfy rozpoczynają bitwę w terenie zalesionym, podczas gdy krasnoludy – w szczyrim polu;
- o nietypowym charakterze bitwy świadczyć powinna strategia obu armii: elfy mają nie ruszać się z lasu, a krasnoludy – „pędzić” na wroga!;

- dodatkowo w bitwie może wziąć udział regiment Pana – 20 ożywionych posągów o charakterystyce zwykłego człowieka, z bronią ręczną oraz w lekkich zbrojach. Ich *save* zwiększony jest jednak o 1 punkt z uwagi na twardość materiału, z którego są wykonani. Prócz tego odporni są na wszelkie oddziaływania psychologiczne, nie muszą wykonywać testu ucieczki z walki (*break*), nie będą również gonić uciekających oddziałów (*pursue*). Pojawią się na jednym z boków pola bitwy po odpowiednim rzucie kostką: w pierwszej rundzie na 6, w drugiej na 4+, w trzeciej na 2+, a w czwartej – automatycznie. Od razu po wejściu na pole bitwy będą mogli się ruszać etc. Walczyć będą po stronie krasnoludów;

- Pani Leśnego Dworu również może „wystawić” regiment 20 zbrojnych o charakterystyce zwykłego człowieka z bronią ręczną oraz halabardami lub włóczniami i tarczami, w lekkich zbrojach. Posiadają oni wszyscy umiejętność poruszania się w lesie bez utraty punktów ruchu (jak leśne elfy). Dotyczyć ich będą zasady nienawiści (*hate*) w stosunku do ożywionych posągów. Ich pojawienie się na polu bitwy wiąże się z takimi samymi zasadami, co w przypadku posągów. Walczyć będą po stronie elfów.

To, kto wygra starcie, zadecyduje zapewne o przyszłości Dworu i Góry. Tu jednak rodzi się setka nowych możliwości (np. rozochoczone krasnoludy mogą po wygranej bitwie „wyrznąć” posągi i przystąpić do „odzyskiwania” swego złotajnego terenu...). Nie należy jednak tracić wiary w siły; los tego skrawka ziemi zależy w dużej mierze od działań bohaterów oraz inwencji MG. Życzę miłej gry! Do następnego scenariusza.

PRZYGOTUJ SIĘ NA
„TWIERDZĘ WRON”
 PIERWSZA POLSKA KAMPANIA DO
 ZEWU CTHULHU
 AUTORSTWA SAMEGO
 TOMASZA ANDRUSZKIEWICZA



Krzysztof Piskorski

DZIECI ZAGINIONEJ RASY

WSTĘP

Akcja tej przygody toczy się na samotnej, zagubionej pośród wód Atlantyku wyspie. Musisz pokierować działaniami swojej drużyny w taki sposób, aby jej członkowie wyruszyli w podróż przez ocean. Jeśli Twój gracz tworzą postacie na potrzeby tego scenariusza, możesz im poradzić, by wybrali zawód marynarza, pilota lub inny, który uznasz za stosowny po przeczytaniu przygody. Potem wystarczy sztorm, pożar, katastrofa samolotu lub cokolwiek innego i już nasi badacze unoszą się w szalupach ratunkowych na bezkresnym morzu.

Najlepiej, żeby drużyna straciła prawie cały swój ekwipunek w katastrofie. Dotyczy to przede wszystkim broni palnej. Nie zrozum mnie źle – scenariusz wymaga posiadania przez graczy choćby jednego rewolweru. Jednak zostawianie im strzelb i karabinów nie wchodzi w rachubę. Jeśli przygotowałeś rozgrywkę w realiach lat 90. XX wieku, bądź pewien, że Badacze nie posiadają żadnych nowoczesnych urządzeń przesyłania informacji.

„Dzieci Zaginionej Rasy” nie są typową przygodą do **Zewu Cthulhu**. Odchodzi ona nieco od lovecraftowskiego horroru w stronę awanturkowej przygody. Tym razem drużynie nie przyda się znajomość greki czy astronomii, ale zdolność przetrwania w buszu, dobra kondycja i umiejętność dogadywania się z tubylcami. Jeśli prowadzisz grupę rachitycznych profesorów i antykwariuszy, to możesz mieć mały problem. W takim wypadku będziesz musiał podrzucić im jakiegoś „towarzysza niedoli” o odpowiednich zdolnościach, który przyłączy się do drużyny. W tym

scenariuszu znalazło się miejsce i na walkę, i na rytuały, postacie graczy będą zmuszone przebyć trudną podróż, pokonać przeciwników itp. Wszystko to sprawia, że tę przygodę można przy odrobinie pracy przenieść do innych światów RPG! Życzę miłej zabawy.

ROBINSONOWIE

Na początku daj graczom posmakować niepewności rozbitków. Są sami na środku wielkiego oceanu. Nie mają prawie wcale prowiantu, a wody pitnej – bardzo mało. Po kilku dniach sytuacja stanie się rozpaczliwa. Z nieba leje się niemiłosierny żar. Widmo straszliwej śmierci z pragnienia nieubłagane zbliża się do Badaczy. Odejmij każdemu z nich po 1k6 PP. Jeśli ktoś trafi szóstkę, zacznie np. pić słoną wodę, albo rzuci się na kolegę z drużyny, żeby zabić go i wypić jego krew. Oba przypadki zaowocują szarpaniną, w wyniku której łódź może się przewrócić.

A przecież niektórzy bohaterowie są zbyt wycieńczeni, by pływać...

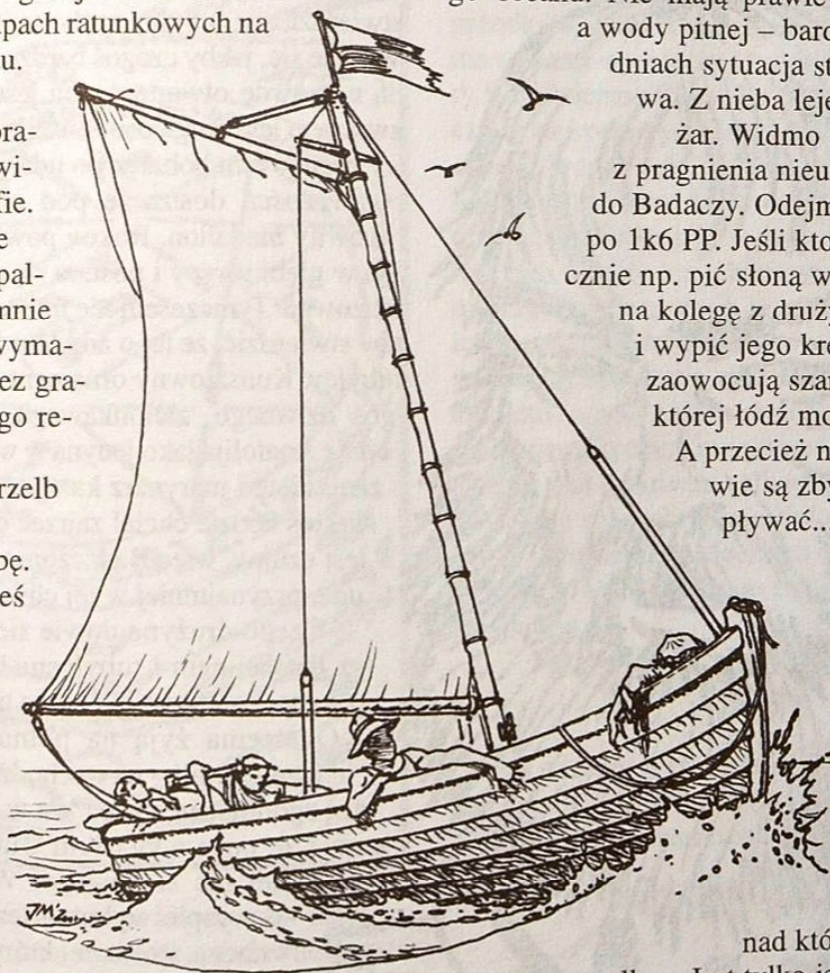
W końcu nadchodzi wybawienie. Rozbitkowie dostrzegą na horyzoncie jakiś kształt. Po godzinie będzie już całkiem pewne, że zbliżają się do tropikalnej wyspy,

nad którą góruje ogromny

wulkan. Jest tylko jeden problem. Prąd

morski znosi szalupę z kursu. Badacze muszą nieźle się napocić, wiosłując rozpaczliwie wszystkim, czym się da. Gdy zbliżą się do plaży na odległość strzału z łuku, dostrzegą, że w cieniu drzew czekają tubylcy. Jest ich kilkunastu. To Indianie z plemienia Tenochilan – przyjaźnie nastawieni. Badacze jednak na razie o tym nie wiedzą, potrzymaj więc ich chwilę w niepewności. Długie włócznie nie wyglądają zbyt zachęcająco...

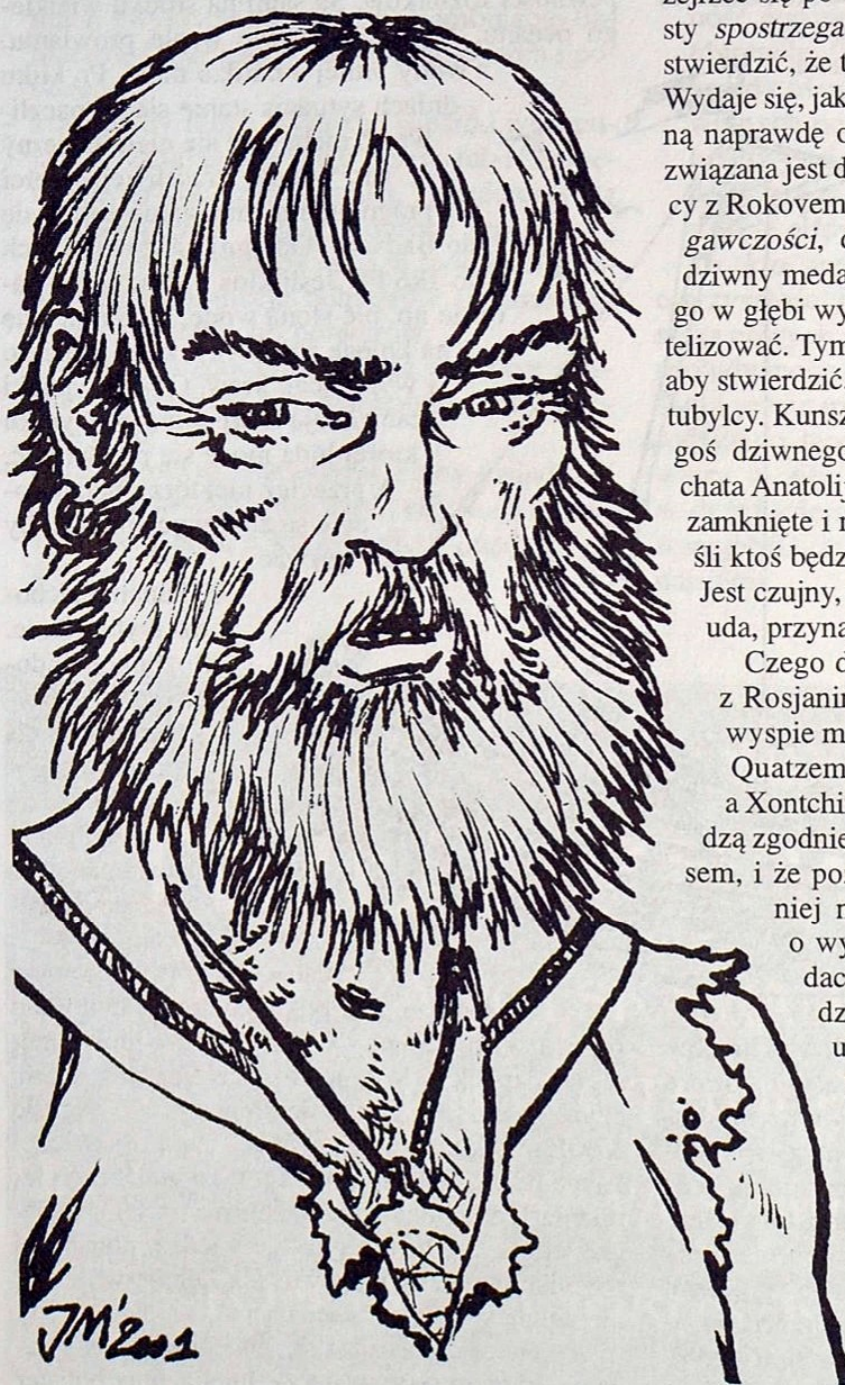
Wyspiarze nie będą zaskoczeni ubraniami, wyglądem i kolorem skóry badaczy. Inteligentny bohater



ZEW
C
T
H
U
L
H
U

zda sobie sprawę, że musieli już kiedyś widzieć Europejczyka. Tylko broń palna wydaje się ich fascynować. Wygląda na to, że nigdy jej nie widzieli. Jak zapewne się domyślasz, użycie rewolweru wywoła na Indianach naprawdę ogromne wrażenie. Będzie to jednak tylko efekt jednorazowy. Drużyna powinna zostawić sobie ten atut na czarną godzinę. Jeżeli jednak gracze będą chcieli uczynić inaczej – nie odwoż ich od tego!

Oczywiście, tubylcy mówią w nieznanym nikomu języku. Pozostaje jedynie mowa gestów. Niech gracze pomęczą się trochę i pokażą Ci na migi, co chcą powiedzieć tubylcom. Jeśli wypadną dość przekonująco, będziesz mógł uznać, że wyspiarze wszystko zrozumieli. Podobnie powinno to działać w drugą stronę, ale jeśli jesteś leniwy, wykonaj po prostu parę rzutów na Pomysłowość Badacza. Konwersacja skończy się zaproszeniem drużyny do wioski, która leży na wybrzeżu dwie mile dalej.



OSADA TENOTCHILAN

Osada składa się z kilkunastu szałasów, w których żyje około siedemdziesięciu Indian. Na plaży leżą rybackie dłubanki oraz stoją drewniane rusztowania, na których suszą się ryby. Grupa powinna tu dotrzeć na krótko przed zmierzchem. Jej przybycie wzbudzi powszechne zainteresowanie.

Na spotkanie drużynie wyjdzie wysoki, bardzo chudy człowiek o rozwichrzonej, czarnej brodzie. Odziany jest w obszarpane resztki marynarskiego munduru. To Anatolij Rokov – bosman rosyjskiego statku handlowego, który rozbił się niedaleko wyspy niecały roku temu. Przywita bohaterów graczami łamanym angielskim i będzie wyglądał na bardzo zadowolonego ze spotkania. Zna już w miarę dobrze język tubylców, więc może uchodzić za tłumacza.

Wieczorem zostanie zorganizowana uczta ku czci nowo przybyłych. Do tego czasu Badacze mogą rozejrzeć się po wsi i porozmawiać z Rokovem. Testy *spostrzegawczości* i *psychologii* pozwolą im stwierdzić, że tubylcy zachowują się dość dziwnie. Wydaje się, jakby czegoś bardzo się obawiali. Jedyńą naprawdę otwartą osobą jest marynarz. Z nim związana jest druga osobliwa sprawa. Rozmawiając z Rokovem bohater, po udanym teście *spostrzegawczości*, dostrzeże pod obszarpaną koszulą dziwny medalion. Rokov powie tylko, że znalazł go w głębi wyspy i postara się całą sprawę zbagatelizować. Tymczasem nie trzeba dużej inteligencji, aby stwierdzić, że tego amuletu nie mogli wykonać tubylcy. Kunsztowny ornament odlany jest z jakiegoś dziwnego, zielonkawego metalu. Poza tym chata Anatolija jako jedyna w wiosce ma drzwi. Są zamknięte i marynarz kategorycznie odmówi, jeśli ktoś będzie chciał zajrzeć do wnętrza domku. Jest czujny, więc Badaczom na pewno się to nie uda, przynajmniej w tej chwili.

Czego drużyna dowie się podczas rozmów z Rosjaninem i tubylcami? Tylko tyle, że na wyspie mieszkają jeszcze trzy inne plemiona. Quatzema żyją na północnym zachodzie, a Xontchimili – na wschodzie. Wszyscy twierdzą zgodnie, że wyspa jest w całości pokryta lasem, i że poza wygasłym wulkanem nie ma na niej nic ciekawego. W trakcie rozmów o wyspie wykonaj test *psychologii* Badacza. Postacie, którym test się powiedzie, dostrzegą, że ich rozmówca coś ukrywa. Nikt jednak nie zechce nic powiedzieć, a nie byłoby rozsądnie grozić tubylcom, którzy choć uzbrojeni wyłącznie we włócznie, mają nad badaczami wielką przewagę liczebną.

CAŁA PRAWDA O WYSPIE

W tym miejscu mogę Ci już wyjawić, jak sprawy mają się

Amulet Uwiązania

Ten złowrogi przedmiot służy do całkowitego podporządkowywania woli istot rozumnych. Nazwa powinna właściwie brzmieć: amulety uwiązania, gdyż zawsze występują parami. Kiedy oba znajdują się na czyichś szyjach, wtedy dochodzi do konfrontacji Mocy obu nosicieli w Tabeli Porównawczej. Przegrany traci 1/1k6 PP, natomiast zwycięzca zyskuje nad pierwszym pełną, telepatyczną kontrolę bez względu na odległość. Warto zaznaczyć, że „władca” nie musi kierować każdym krokiem „sługi”. Może wyznaczać mu nawet bardzo dalekosiężne cele, do których „sługa” będzie dążył wszystkimi swoimi siłami. Jedynym sposobem na zerwanie więzi, jest zdjęcie amuletu z szyi któregoś z nich.



wznosi się nad wyspą, był najwyższą górą legendarnej Atlantydy. Kiedy cały kontynent zalały fale, on jeden przetrwał zagładę. Razem z nim ostała się leżąca nieopodal metropolia. Niewielu Atlantów przeżyło kilka następujących po katastrofie lat. Wokół szczytu góry prawie w ogóle nie było zwierząt i roślin. Setki przedstawicieli pradawnej rasy umarło z głodu. Reszta przeżyła dzięki kanibalizmowi. W końcu na wyspie wytworzył się nowy, stabilny ekosystem. Tysiąc lat później, w prymitywnych dłubankach, przybyła pierwsza grupa wyspiarzy. Atlanci, mimo że przez wiele lat osamotnienia zdegenerowali się, zapominając stopniowo technologii i arkanów magii, z łatwością zdołali podporządkować sobie przybyszów. Indianie żywili Atlantów, składając im duże daniny. Oprócz tego, co miesiąc zmuszani byli wysyłać trzech ludzi na ofiarę dla Kamiennego Boga, którego świątynia znajdowała się we wnętrzu góry.

Dziś w zakurzonych salach kamiennego miasta żyje tylko kilkudziesięciu Atlantów. Ostatni potomkowie tej rasy nie przypominają już potężnych przodków. Jednak wciąż rządzą nad prawie dwoma setkami wyspiarzy i każdej pełni składają ofiary Kamiennemu Bogu. Badacze przybyli na wyspę cztery dni przed pełnią księżyca.

Jaką jednak rolę gra w tym wszystkim Anatolij Rokov? Wbrew temu, co powie bohaterom, nie przeżył wypadku jako jedyny. Na wyspę dopłynęło z nim sześciu innych marynarzy. Zostali wydani przez zastraszonych tubylców. Atlanci złożyli ich w ofierze swemu bożkowi, jednak Anatolijowi darowano życie. Przy pomocy magicznego amuletu (omówienie w ramce) kapłani Kamiennego Boga uczynili z marynarza niewolnika. Atlanci mają nad Rokovem całkowitą kontrolę. Pełni on w wiosce rolę ich namiestnika. Jeden z Indian – myśliwy imieniem Mechlico – również jest sługą starszych. Przekazuje im regularnie meldunki od Rosjanina.

UCZTA

Pod wieczór wszyscy mieszkańcy wioski (z wyjątkiem dzieci) zbiorą się wokół ogniska na głównym placu. Na ziemi rozłożono maty do siedzenia i półmiski z owocami. Badacze wraz z Rosjaninem zostają zaproszeni na honorowe miejsce obok Quamato – wodza plemienia Tenotchilan. To starszy,

w rzeczywistości. Kilkanaście kilometrów dalej, na trawiastej równinie, stoi ogromne, pradawne miasto z szarego kamienia. Choć jego mury zmurszały ze starości i zarosły mchem, to nie jest ono do końca opuszczone...
Wulkan, który



gruby mężczyzna o siwiejących włosach. Jego syn siedzi obok. Młodzieniec imieniem Kahari nauczył się od Rokova kilkudziesięciu słów po angielsku i przez całą ucztę będzie próbował zagadywać naszych bohaterów.

Sama uroczystość przebiegnie standardowo. Będą tańce przy granej na bębnach i drewnianych piszczałkach muzyce, śpiewy, pieczona dzika świnia i dużo innego jedzenia. W pewnym momencie Rokov dyskretnie zniknie z oświetlonego placu. Jeśli Badacze okażą się na tyle spostrzegawczy, że zauważą jego odejście, mogą za nim kogoś posłać. Pamiętaj jednak, że postacie graczy są centralnym punktem uczty. Nie mogą więc nagle wszyscy po prostu wstać i pójść. Ci, którzy pod jakimś pretekstem zdołają się wyslizgnąć, mają dwie możliwości: próbować wyśledzić Rosjanina (co w panującej wokół ciemności będzie bardzo trudne) albo, korzystając z okazji, przeszukać jego chatę.

Najpierw zajmijmy się pierwszym przypadkiem. Żeby nie zgubić w mroku odcisków stóp, Badacz musi wykonać udany test *tropienia*. Ślady opuszczają wioskę i przez sto metrów prowadzą wzdłuż plaży na wschód. Potem nagle zakręcają w kierunku lasu. Po pewnym czasie bohater usłyszy ściszone głosy. Anatolij rozmawia w zaroślach z jakimś wyspiarzem. Oczywiście, bohater nie ma szans zrozumieć, o czym mówią. Może natomiast cichutko podejść (test *skradania się*) i rozpoznać rozmówcę marynarza. Jeżeli narobi przy tym za dużo hałasu, to dwaj konspiratorzy natychmiast uciekną w przeciwnych kierunkach. Ściganie ich w gęstej, ciemnej dżungli mija się z celem. Jeśli Badacz zachowa się cicho – zdoła dostrzec wyspiarza. To oczywiście Mechlico. Anatolij przekazuje mu właśnie informację dla Atlantów. W blasku księżyca

wyraźnie widać błyszczący na piersi myśliwego amulet identyczny z tym, jaki nosi marynarz.

Równie ważnych poszlak może dostarczyć penetracja chaty. To z pewnością łatwiejsze i bezpieczniejsze zadanie. Badacze muszą się jednak liczyć z ograniczoną ilością czasu. Anatolij wróci z lasu za jakieś pięć minut... W środku nie ma wielu sprzętów. Jedynie zбитy z desek stół, stołek, hamak do spania, rozłożona na podłodze mata i prowizorycznie sklecona szafka. W szafce można znaleźć trzy porozdzierane mundury – trochę nie zgadza się to ze słowami marynarza, który twierdził, że na wyspę przybył sam.

Tak więc nasza drużyna powinna już wiedzieć, że coś jest na wyspie nie tak. W tej chwili jej członkowie nie mają jednak dużych możliwości działania. Mogą co najwyżej doczekać końca uczty i położyć się spać.

ZAGINIONA RASA

Wydarzenia drugiego dnia będą wymagały od Ciebie nieco wysiłku. W skrócie chodzi o to, że niedługo po wschodzie słońca do wioski wkroczy oddział Atlantów, którego zadaniem będzie pojmanie badaczy oraz wylosowanie trzech ofiar dla Kamienego Boga. Jednak nieco wcześniej do chaty, w której drużyna będzie spać, wejdzie Kahari. Poprosi, żeby któryś z bohaterów poszedł zapolować z nim na pekari. To oczywiście duży zaszczyt dla naszych Badaczy. Sam syn wodza chce, by towarzyszyli mu na łowach. Tu zaczyna się Twój problem. W wiosce powinien zostać jeden – dwóch graczy. Idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby drużyna sama zechciała się podzielić. Jeśli nie, cóż... Ktoś przecież może się pochorować po uczcie.



Załatwione? Doskonale. Kiedy myśliwi będą opuszczać wioskę, Rokov spróbuje zatrzymać młodzieńca. Ten jednak odwróci się od niego, pogrozi dziadkiem i wskaże na chatę, w której został samotny bohater. Rosjanin przepuści drużynę z niechętną miną. Kiedy grupa będzie wchodzić w las, krzyknie jeszcze, żeby bohaterowie postarali się szybko wrócić.

Stop. O co w tym wszystkim chodzi? Układ sił na wyspie jest nieco bardziej skomplikowany, niż z początku się wydawało. Młodzi wojownicy ze wszystkich trzech plemion założyli tajną organizację. Jej celem jest przygotowanie powstania przeciwko Atlantom. Wszystko odbywa się oczywiście w tajemnicy przed wierną swym władcom starszą oraz Rokovem. Kahari od dawna domyślał się, że Rokov ma we wsi swojego posłańca. Wiedział również, że Atlanci postanowią zlikwidować drużynę tak szybko, jak tylko się da. Przy tym zbliża się przecież święto Kamiennego Boga. Z tego wszystkiego syn wodza wysnuł prosty wniosek – grupa władców przyjdzie do osady następnego dnia po uczcie.

Chłopak wiedział, że Badacze mogą przysłużyć się sprawie. Postanowił więc ich uratować. Nie mógł wyprowadzić jednak ze wsi całej drużyny. Wziął więc tylko część pod pretekstem polowania. Rokov, acz niechętnie, zgodził się z dwóch powodów. Po pierwsze, nie chciał występować otwarcie przeciw następcy wodza. Po drugie, uznał, że gdyby Kahari chciał umożliwić drużynie ucieczkę, to wziąłby ze sobą wszystkich jej członków. Jak wiadać, zmyłka młodzieńca się powiodła.

Tak więc szczęśliwsza część drużyny zostanie wyprowadzona przez Kahariego w głąb dżungli. W odległości dwóch kilometrów od wioski wyspiarz zatrzyma badaczy i wyłoży karty na stół. Opowie im o mieście Atlantów i ofiarach składanych bożkowi z wulkanu.

W tym momencie wioskę otoczy dwunastoosobowy oddział Atlantów. Są wysocy, smagli i ciemnowłosi. Noszą przy sobie ozdobne dzidy o grotach zrobionych z brązu. Ubrani są w białe tuniki. Pechowi Badacze, którzy zostali w wiosce, nie mają szans ucieczki. Zostaną pojmani i związani. Potem będą mieli okazję przyjrzeć się losowaniu. Dwóch Atlantów wyniesie na środek głównego placu umę. Wszyscy tubylcy będą po kolei ciągnąć z niej kamienie. Trzy osoby, które wylosują czarne, zostaną związane razem z postaciami graczy. Dowódca oddziału zrobi niezłą awanturę Rokowski. Choć nie sposób zrozumieć języka, w jakim się porozumiewają, to łatwo się domyśleć, że chodzi o to, iż Rosjanin wypuścił resztę drużyny z wioski. Potem, wśród lamentów rodzin, władcy wyspy odejda, zabierając ze sobą jeńców.

Tymczasem Kahari skończy referować reszcie drużyny sytuację. Uczciwie przyzna się, że nie ma konkretnych pomysłów, co teraz mogliby zrobić bohaterowie graczy. Od tej pory wszystko zależy od ich własnej inwencji. Jedno jest pewne – próba odbicia jeńców raczej nie ma sensu. W najlepszym

wypadku Badacze mają sześć nabojęw. Tymczasem Atlantów jest dwunastu. Nie dość, że strzały nie robią na nich większego wrażenia (nie takie rzeczy wyprawiają ich kapłani...), to jeszcze władają swą bronią w mistrzowski sposób.

Nie jest też wskazane, aby drużyna wróciła do wioski. Rokov rozkaże ich pojmać, kiedy tylko się pojawią. Właściwie wydaje się ruszenie w głąb wyspy, by zbadać sytuację. I tu Kahari ma dla drużyny kolejną przykrą wiadomość. Tubylcy nie mają wstępu na północno-wschodnią część wyspy, gdzie na równinie rozciąga się miasto. Przejście prowadzi przez kaniony, w których żyją stada pajaków.

Właśnie – pajaki. Jak dotąd o nich nie wspomniałem, a są dość ważnym elementem przygody, bo rozgościły się na dobre w wąwozach prowadzących na równinę. Atlanci znają jakiś sposób na ominięcie ich legowiska, ale wyspiarzom go nie ujawnili. Cóż, bohaterowie muszą sami zbadać sprawę. Na szczęście będą mieli dodatkową parę rąk do pomocy. Kahari zechce przyłączyć się do drużyny. Po tym, jak pomógł Badaczom, nie może już wrócić do swojej wioski.

PRZEZ DŻUNGLE

Od kanionów dzieli drużynę prawie cały dzień drogi. Trzeba im tę nudną podróż jakoś uatrakcyjnić. Na dobry początek proponuję spotkanie ze stadem polujących pajaków. W pewnym momencie na karki zaskoczonych Badaczy zaczną spadać z drzew wielkie jak dwie dłonie stawonogi. Paraliżująca trucizna działa szybko... Zasady dotyczące jej działania zamieściłem w ramce. Jeżeli ktoś pod jej wpływem padnie bez czucia na ziemię, to pajaki obleżą go i zaczną pożerać żywcem (utrata 1/1k4 PP zarówno dla pożeranego, jak i obserwujących. Utrata 1 punktu Wytrzymałości co turę). Miejmy nadzieję, że ofiara zostanie odpowiednio szybko wyratowana przez towarzyszy. Może być to jednak trudne, bo strzelać do pajaków nie ma co (po pierwsze – można trafić leżącego pod nimi pechowca, po drugie – szkoda bezcennej amunicji), a chyba żaden z Badaczy nie rozwijał umiejętności walki włócznie.

Podczas przemierzania dżungli, grupa natrafi także na kamienny trakt. Wygląda, jakby nikt nie używał go od wieków. Granitowe płyty są spękane, a spomiędzy nich wyrastają kępy trawy. Droga prowadzi znikąd do nikąd. Zaczyna się na plaży nieopodal i kończy się, znikając pod powierzchnią wody po przeciwnej stronie wyspy. To powinno dać graczom pierwszą wskazówkę odnośnie pochodzenia miejsca, w którym się znaleźli. Drugą otrzymają niedługo potem, kiedy jeden z Badaczy w gęstym buszu dostrzeże stare, zmurszałe ruiny. Są to resztki niewielkiej kapliczki. Opuszczono ją setki lat temu, kiedy na wyspie osiedlili się Indianie, a Atlanci przenieśli się na odizolowaną część wyspy. Spękane mury są gęsto porośnięte. Zewnętrzne płaskorzeźby zostały niemal całkowicie zatarte

Pajaki z Atlantydy

Na Atlantydzie mieszkał osobliwy gatunek stawonogów. W zasadzie przypominały ptaszniki – z tą różnicą, że polowały dużymi grupami. Żadne zwierzę nie potrafiło wygrać z kilkunastoma jadowitymi stworzeniami tej wielkości. Często ich ofiarą padali też ludzie. Podobnie jak Atlanci, gatunek ten przetrwał zagładę kontynentu i zamieszkał na kilku małych, bezludnych wyspach.
S 4 KON 6 BC 4 MOC 5 ZR 15 WT 5

Modyfikator obrażeń: brak

Umiejętności: Unik 35%, wspinanie się 87%, spostrzegawczość 45%

Broń: Szczęki 76%, obrażenia 1*

* każdy atak, który zada obrażenia, powoduje wstrzyknięcie do ciała ofiary paraliżującej trucizny o Mocy równej 3. Dawki mogą się ze sobą kumulować. Ofiara, której nie powiedzie się konfrontacja Kondycji z aktualnym poziomem trucizny w krwiobiegu, zostaje dotknięta paraliżem na okres 1k4 minut.



Jarosław Mustat

przez tropikalne deszcze. Kahari nie odważy się wejść do środka i będzie zaklinał Badaczy, aby również tego nie robili. Według jego słów przeszukiwanie ruin Atlantów grozi śmiercią. Podejrzewam, że nie robi to na graczach większego wrażenia.

Całe wnętrze to jedno bardzo ciemne pomieszczenie. Na podłodze przed wejściem leży zbudniały, zwinięty w kłębek szkielet bez kości jednej ręki. Oprócz niego, w kapliczce znajduje się tylko kamienny ołtarz. Pokryty jest osobliwymi płaskorzeźbami, przedstawiającymi różne koszmarnie bóstwa Atlantów (utrata 0/1PP). Na płycie ołtarza leży wykuta z kamienia, ogromna głowa węża. W głębi jego paszczy spoczywa błyszcząca szkatułka. Jeżeli postacie graczy nie zwrócą uwagi na szkielet, i któryś z nich okaże się na tyle głupi, aby sięgnąć po skarb, to straci całą rękę i najprawdopodobniej zginie. Paszcza ma ostre krawędzie i mechanizm zatraskowy (utrata 1k10 punktów Wytrzymałości + 1 na turę, aż do zatamowania ciężkiego krwotoku). Szkielet pozostał po pewnym niefortunnym złodzieju, który umarł z upływu krwi. Gdyby bohaterowie obejrzelili rzeźbę dokładniej, zanim wsadzą w nią rękę, z łatwością zauważyliby, że to pułapka. Dostrzeżenie mechanizmu albo leżących na dnie paszczy kości nie sprawia większego problemu.

Mechanizm można rozbroić udanym testem *mechaniki* lub przez zwolnienie sprężyny przy pomocy długiego kija. Paszcza jest zaklęta i w jakiś czas po zatrzaśnięciu zaczyna otwierać się z powrotem, czekając na następną ofiarę. Kiedy bohaterowie zdobędą szkatułkę, czeka na nich jeszcze jedna pułapka. W środku znajdują się dwie rzeczy: cenny magiczny proszek, omówiony w ramce obok, a także jeden amulet uwiązania, bardzo podobny do tego, jaki miał Rokov. To zabezpieczenie na wypadek, gdyby ktoś poradził sobie z paszczą. Drugi

z amuletów nosi ciągle na szyi jeden z kapłanów Atlantów. Jeśli któraś z postaci wykaże się nierozważą i założy ozdobę, wtedy zadziałaj według opisu przedmiotu. Kapłan ma Moc 25, więc bohater raczej nie ma szans w starciu z nim...

Bez względu na to, w jakim stanie drużyna opuści kaplicę, Badaczy czeka jeszcze jedno przykre spotkanie. Po opuszczeniu przez Atlantów wioski, Rokov postanowił naprawić swój błąd. Podzielił wszystkich wojowników Tenotchilan na kilka grup i rozkazał im szukać naszej drużyny. Gracze trafią w dżungli na jeden z takich oddziałów. Czterech lub pięciu Indian uzbrojonych we włócznie zażąda złożenia broni i powrotu do wioski. Kahari oczywiście odmówi. Sytuacja jest dramatyczna. Indianie chcą uniknąć rozlewu krwi, lecz muszą wykonywać rozkazy. Syn wodza także nie pragnie walki, ale nie może przystać na rozkaz poddania się. Badacze z kolei nie mogą wykorzystać swoich talentów oratorskich, bo nie znają języka Tenotchilan. Pomóc im może tylko broń palna, jeśli wcześniej nierozważnie nie pokazali tubylcom jej działania. Wystarczy jeden wystrzał, aby Indianie rozbiegli się w przerażeniu. W przeciwnym wypadku zostaje tylko krwawa walka (chyba że gracze wymyślą coś, co nawet Ciebie zaskoczy). Niezależnie od tego, w jaki sposób zostanie rozwiązany problem tubylców, grupa zapewne ruszy dalej w kierunku przejścia do krainy Atlantów. (Jeśli użyją rewolweru, mogą być pewni, że huk wystrzału przyciągnie w ich stronę inne oddziały poszukujących.)

PAJĘCZE WĄWOZY

Parę mil przed wąwozami drużyna zacznie znajdować ciała ofiar pajęczych łowów. Wysuszone, poskręcane trupy zwierząt i ludzi wiszą na ogromnych,

rozpiętych pomiędzy drzewami pajęczynach. Ich widok będzie kosztował wszystkich utratę 1/1k4 PP. Test *spostrzegawczości* pozwoli któremuś z bohaterów dojrzeć wśród zwłok białą tunikę. Na jednym z drzew wisi pechowy Atlanta, zabity przez mordercę stawonogi. Jego ubranie i włócznia są w nie naruszonym stanie. Gracze robią mądrze, jeśli wezmą je ze sobą – wkrótce mogą im się przydać. Dalsza droga wiedzie w nieprzyjemne, gęste zarośla. Niekiedy spod nóg idących postaci umknie

Pył Zagłuszenia Mocy

Ten magiczny proszek potrafią wyrabiać szamani wielu prymitywnych ludów – od Ameryki Południowej po mroźne pustkowia Syberii. Jest znany pod wieloma różnymi nazwami, a jego receptura i bogowie, do których modli się sporządzający, zmieniają się zależnie od danego regionu. Działanie wszystkich wersji jest jednak identyczne. Posypany pyłem magiczny przedmiot na chwilę traci swoje właściwości. Pył może być również używany do wygania z ludzi demonów i złych duchów, zrywając kontakt z demonicznym władcą. Oprócz tego, sygnięcie proszkiem w magiczną istotę sprawia, że przez kilka chwil jest ona niezdolna do działania. Oczywiście, nie działa on na istoty tak potężne, jak Wielcy Przedwieczni. Pył ma ciemnozielony kolor i egzotyczny zapach. Ponieważ jego wytworzenie jest bardzo pracochłonne, znajduje się go zazwyczaj w niewielkich ilościach.



w przerażeniu pojedynczy pajak. Opisz wszystko tak, aby gracze byli przekonani, że za chwilę na ich głowy spadną dziesiątki ośmionożnych łowców. Po kilku chwilach takiego stresu grupa dotrze do ujścia wąwozów. Wąskie przejście prowadzi w labirynt kamiennych przesmyków, wypełnionych stadami pajaków. Jeżeli gracze tam wejdą, prawdopodobnie na tym skończy się ich kariera. Po kilkunastu metrach otoczą ich tysiące stworzeń wychodzących z jaskiń, dziur w ziemi itd. Wątpliwe, aby komuś udało się przed nimi uciec.

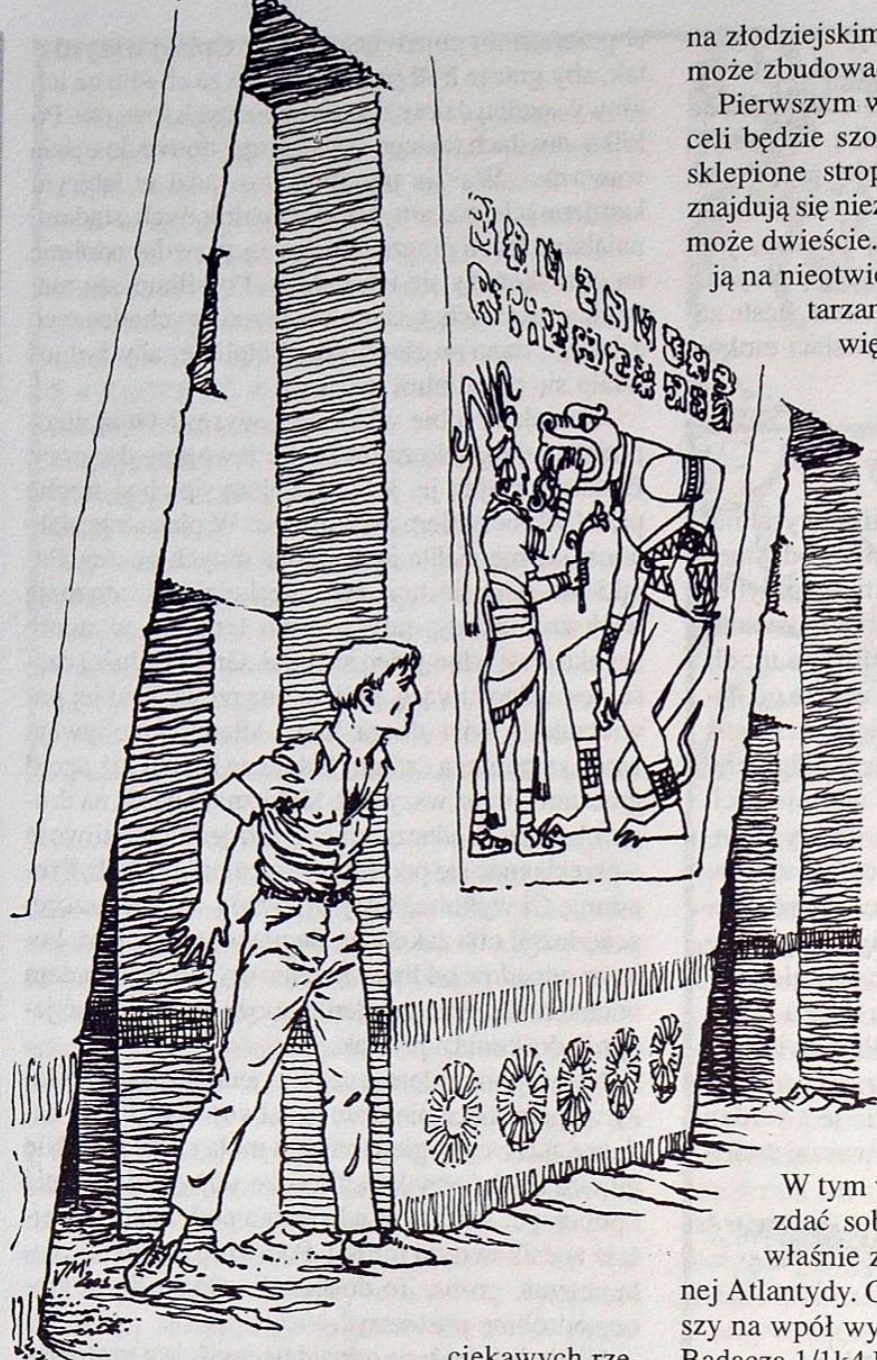
Jak radzili sobie władcy tej wyspy? Otóż nieopodal znajduje się zamaskowane wejście do grot. Badacze znajdują je, jeżeli rozejrzą się choć trochę przed wkroczeniem do wąwozu. W pieczarze stale unosi się niewielka ilość podziemnych gazów. Pajaki nie potrafią tam żyć, ale ludzie nie doznają większej szkody, gdy przejdą tamtędy w miarę szybko. Jest tylko jeden szkopuł. Grota w dużej części jest zalana rwącą, podziemną rzeką. Nad jej powierzchnią wisi długa lina. Atlanci przebywają wodę za pomocą czółen. Jednakże byli tu już przed graczami i teraz wszystkie łódki znajdują się na drugim brzegu. Badacze mają tylko jedną możliwość – przeciągnąć się pod liną w spienionej kipieli. Proponuję Ci wykonać testy *pływania*, a potem *szczęścia*. Jeżeli oba zakończą się niepowodzeniem, bohater odpadnie od liny i zacznie dryfować z prądem w ciemność. Przed śmiercią może go uratować jedynie doskonały pływak.

Nie wspominałem jeszcze o jednej sprawie. Gazy wypełniające pieczarę są łatwopalne. Jeżeli badacze skrzęsają ogień, nastąpi mała eksplozja. Nie powinna ich jednak zabić – co najwyżej poranić i poparzyć. Atlanci przekraczają podziemne przejście w całkowitym mroku. Podobnie będzie musiała uczynić grupa. To doskonała okazja, żeby graczy odrobinę postraszyć.

Kiedy już drużyna odnajdzie wyjście z grot, czeka ją przykra niespodzianka. Atlanci, chociaż pewni swojej władzy nad wyspiarzami, są bardzo ostrożni. Na polanie przed wylotem tunelu cały czas czeka czteroosobowa straż. Wojownicy uzbrojeni w łuki zaczną strzelać do każdego obcego, który spróbuje przejść. Jest jednak sposób, aby ich przechytrzyć. Przebrany w tunikę Kahari, prowadzący bohaterów przed ostrzem włóczni, zostanie rozpoznany dopiero, kiedy podejdzie dość blisko. Umożliwi to drużynie walkę z korzystniejszego, krótkiego dystansu. Jeśli gracze na to nie wpadną lub nie mają odpowiedniego sprzętu, pozostaje im tylko heroiczna, lecz niebezpieczna szarża, a w ostateczności czekanie do zmroku w zimnych jaskiniach i próba przemknięcia chyłkiem.

W OPUSZCZONYCH KORYTARZACH

Teraz pora na zajęcie się Badaczem, którego zabrali ze sobą Atlanci. Nie obawiaj się – reszta grupy nie będzie się w tym czasie nudzić. Wręcz przeciwnie. Gracze dowiedzą się bardzo wielu



ciekawych rzeczy. Zdecydowanie nie powinien wypraszać ich z pokoju.

Nasz pechowiec niewiele będzie pamiętał z drogi do miasta. Cały czas jest oślepiiony, prowadzi go dwóch silnych wojowników. Praktycznie nie ma szans ucieczki. Po pewnym czasie poczuje, że konwój wszedł do zimnej jaskini. Potem usłyszy szum podziemnej rzeki. Ktoś wsadzi go do czółna i mocno przytrzyma. Skrzypienie lin... Minutę później Badacz stanie znów na skale. Potem czeka go długa droga przez równiny. Na koniec usłyszy zgrzytanie otwieranej bramy, głośnie rozmowy Atlantów i poczuje pod stopami kamienne płyty. Wkrótce znajdzie się sam w kamiennej celi. Wychodząc, strażnicy zdejmą mu więzy i opaskę.

Ściany komnaty zrobione są z bloków szarego kamienia tak ściśle do siebie dopasowanych, że w szpary pomiędzy nimi nie da się wcisnąć paznokcia. Drzwi są drewniane i masywne. Zamek jest za to przedziwną, archaiczną konstrukcją. Pod drzwiami nie słychać strażników. Powinien pozwolić graczowi uciec, nawet jeżeli całkowicie nie zna się

na złodziejskim fachu. Opis miasta od środka może zbudować Ci atmosferę przygody.

Pierwszym wrażeniem badacza po opuszczeniu celi będzie szok. Korytarze są przeogromne. Ich sklepienie ginie gdzieś w mroku. Wokół znajdują się niezliczone ilości cel. Może jest ich sto, może dwieście. Niemal wszystkie drzwi wyglądają na nieotwierane od wieków. Ciemnymi korytarzami postać gracza opuści kompleks

więzienny, aby dotrzeć do komnat mieszkalnych. Tu wrażenie jest jeszcze bardziej przytłaczające.

Ogromne sale są całkowicie puste. Jedynie kroki badacza zakłócają ciężką ciszę. Większość korytarzy jest pokryta grubą warstwą pyłu i kurzu. Wygląda na to, że Atlanci z niezrozumiałych przyczyn chodzą po swym mieście wyłącznie ustalonymi trasami. Na ścianach znajdują się ogromne malowidła. Przedstawiają codzienne życie na Atlantydzie. Ogromne, czarne pałace pokryte złotymi kopułami, złowrogie świątynie. Składanie krwawych ofiar przez kapłanów. Wiele wychodzących z wody, przerażających istot. Jeden z obrazów ukazuje miasto leżące niedaleko szczytu ogromnej góry, której czubek kształtem przypomina tutejszy wulkan...

W tym właśnie momencie gracze powinni zdać sobie sprawę, że mają do czynienia właśnie z ostatnimi mieszkańcami zaginionej Atlantydy. Oglądanie malowideł w mroku i ciszy na wpół wymarłego miasta będzie kosztować Badacza 1/1k4 PP. Powinien dostać także nagrodę w postaci dodatkowych punktów umiejętności, takich jak *archeologia* czy *Mity Cthulhu*.

Wkrótce bohater powinien zabłądzić w kamiennym labiryncie. Nieświadomie będzie schodził coraz niżej i niżej, aż do wykutych w litej skale podziemi miasta. Koszmarne istoty, przyzwane wieki temu przez magów zatopionego kontynentu, wciąż żyją przykute do ścian w zakrytych wiecznym mrokiem korytarzach. Niech Badacz, idąc po omacku, dotknie ręką czegoś śliskiego i obrzydliwego... Chwilę potem niewidzialna paszcza straszliwie ryknie, ziejąc nieziemskim odorem. Taki wstrząs kosztuje 1/1k6 PP. Oczywiście, ryk ściągnie tutaj szybko grupę wojowników, którzy pojmą Badacza i zaprowadzą do celi. Tym razem pod jego drzwiami wystawią straż.

MIASTO I ŚWIĄTYNIA

Tymczasem reszta drużyny w drodze do miasta niespodziewanie wpadnie na polującego Indianina. Biedak rzuci się natychmiast do ucieczki, jednak

jego schwytanie nie sprawi większego problemu. Wyspiarz nazywa się Inchimoc i pół roku temu został wylosowany na ofiarę dla Kamennego Boga. Udało mu się jednak uciec z konwoju. Był wprawny myśliwym, więc Atlanci nie zdołali go odszukać. On tymczasem nie wiedział, jak przedostać się z powrotem na część wyspy zamieszkaną przez współplemieńców. Żyje więc samotnie na równinach, polując na dzikie ptactwo. To bardzo ważna postać dla dalszego przebiegu przygody. Zna dokładną lokalizację świątyni na zboczu wulkanu. Czterokrotnie był już świadkiem święta Kamennego Boga, więc wie, w jaki sposób się ono odbywa. Raz odważył się nawet wejść do świątyni. Zapytany, poprowadzi drużynę w kierunku miasta Atlantów.

Kamienna metropolia otoczona jest wysokimi bramami. Mury, choć nadkruszone zębem czasu, wyglądają na nie do zdobycia. Do środka można dostać się przez tylko jedną zamkniętą bramę. Na blankach co jakiś czas można dostrzec sylwetki odzianych w białe tuniki strażników. Jeśli drużyna nie jest oddziałem świetnie wyszkolonych komandosów, to o wejściu do miasta trudno nawet marzyć. Jego mieszkańcy praktycznie nie opuszczają obrębu murów, więc wślizgnięcie się przez bramę również nie jest możliwe. Istnieje też inna droga... W skalnym klifie, nad którym znajduje się miasto, dostrzec można liczne pieczary. Prowadzą one do korytarzy pod metropolią. Jednak Ty już wiesz, co w nich się znajduje (he, he, he...). Ta droga może więc skończyć się dla drużyny jedynie sporą stratą poczytalności, a może nawet czyjąś śmiercią.

Badacze powinni się domyślić, że jeńców można odbić tylko podczas święta. Inchimoc, zapytany o przebieg uroczystości, chętnie opowie. Tuż po zmierzchu bramy miasta opuszcza grupka pięciuśiesięciu kapłanów, którzy otwierają drzwi świątyni i w jej przedsionku odprawiają dziwne rytuały przed wrotami wiodącymi do głównej sali. O północy z metropolii wyrusza uroczysty korowód

w barwnych strojach. Dociera on do świątyni, składa w przedsionku drobną ofiarę jej strażnikowi, po czym wchodzi do wnętrza, gdzie odprawiony zostaje właściwy obrzęd.

Według słów Inchimoca, w głównej sali, obok ogromnego krateru, prowadzącego do samych trzewi wulkanu, znajduje się posąg Kamennego Boga. Tubylec nic nie powie o jego wyglądzie, a na samo wspomnienie będą wstrząsały nim dreszcze. Może za to naszkicować na piasku plan świątyni. Znajdźcie go poniżej. Indianin wspomni także o strażniku, który mieszka w małym, czarnym jeziorku, leżącym u stóp posągu. To jemu właśnie kapłani składają ofiarę przed wejściem do głównej sali.

Jak wygląda sam rytuał ku czci Kamennego Boga? Otóż przed jego podobizną kapłani odśpiewują dziwną inkantację, po czym przykuwają do podłogi ofiary.

Potem wszyscy wycofują się za stalowe wrota, do przedsionka.

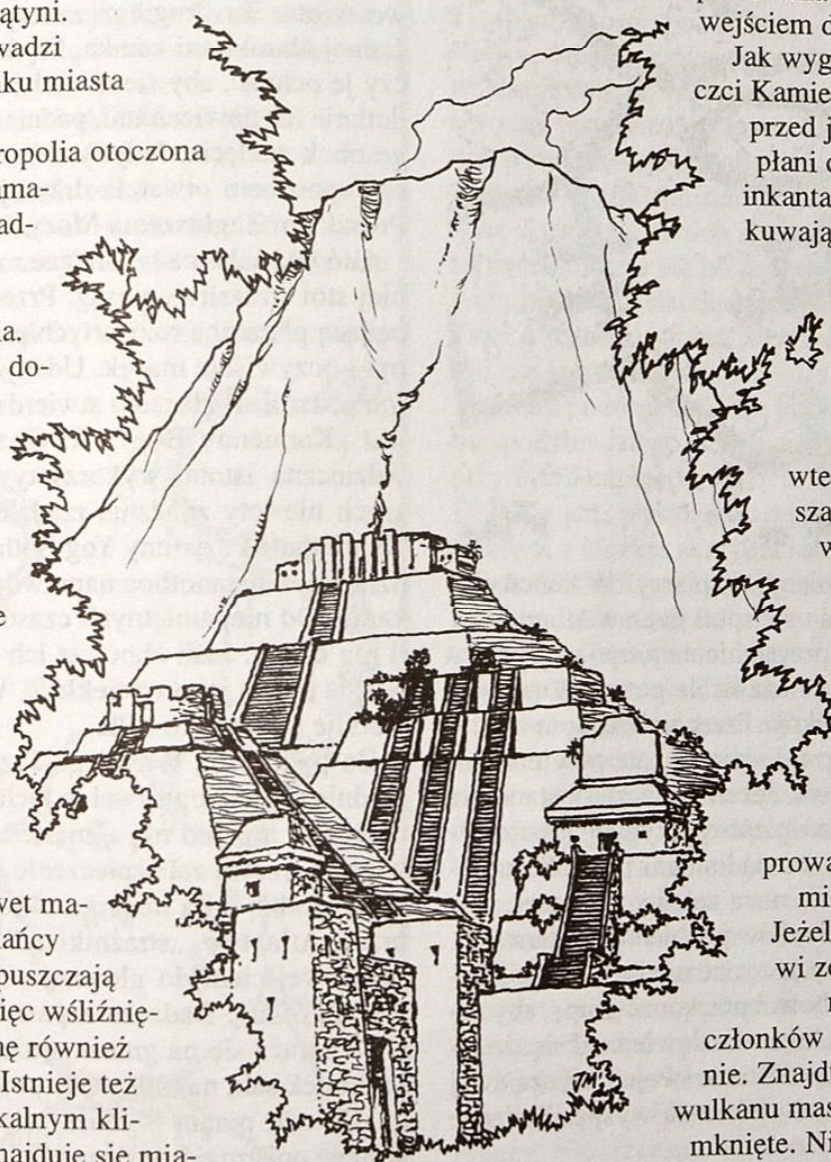
Inchimoc nie wie, co dzieje się wtedy z ofiarami. Słyszał tylko ich straszliwe krzyki... Pół godziny później korowód wraca do miasta, a kapłani zamykają świątynię do następnej pełni.

Od bram miasta do świątyni prowadzi zrobiona z kamiennych płyt droga. Jeżeli drużyna postanowi zobaczyć to miejsce na własne oczy, jej członków czeka rozczerowanie. Znajdujące się w zboczu wulkanu masywne drzwi są zamknięte. Nie daje się w żaden

sposób otworzyć skomplikowanego zamka. Badacze muszą poczekać dwa dni – na pełnię księżyca.

CO TERAZ?

Drużyna może postanowić, że bez wsparcia odbije jeńca. Wystarczy przecież zabić kapłanów, wejść do świątyni i tam zaczekać na resztę Atlantów. Jednak walka z ponad dwudziestoma wojownikami jest niemalże z góry skazana na niepowodzenie. Jest także druga możliwość. Gracze znaleźli już doskonałe miejsce, mają plan, wiedzą, jak przedostać się na tę część wyspy. Dlaczego więc





nie skorzystać z pomocy wyspiarzy? W końcu marzą oni o wydostaniu się spod jarzma Atlantów.

Kahari ochoczo przystanie na propozycję. Dwa dni to w sam raz tyle czasu, ile potrzeba na zwołanie grupy wojowników. Przeciw władcom wystąpią co prawda tylko młodzieńcy, ale powinno ich być około trzydziestu. Jeżeli badacze postanowią tak zrobić, to musisz wpleść w przygodę jeszcze jeden element. Kiedy zawiadomieni przez Kahariego ochotnicy uciekną nocą ze swych wiosek, zobaczy ich jeden z członków plemiennych starszyn. Dotrze za nimi na wyznaczone miejsce zbiórki. Będzie z całych sił próbował przekonać grupę, aby zaniechała planu. Od Atlantów dowiedział się, że jeśli Kamienny Bóg nie dostanie swojej zwyczajowej ofiary, zniszczy w odwecie całą wyspę. Badacze

Rytuał Zamknięcia

Czar ten można rzucić na dowolne drzwi, pokrywę, klapę itd. Wszyscy, którzy dotkną celu (dotyczy to także rzucającego), natychmiast padną rażeni niespodziewanym bólem i obłąkańczymi wizjami. Działanie utrzymuje się przez 1k4 minut, a ofiara traci w tym czasie 1k4/1k10 PP i 1k6 punktów Wytrzymałości. Obiekt, który jest celem rytuału, można otworzyć tylko na jeden sposób – najpierw rozpraszając zaklęcie. Rzucenie czaru kosztuje 1k6 PP i tyle Punktów Magii, ile lat ma on trwać. Po tym czasie zaklęcie można powtórzyć.

z pewnością machną ręką na te bzdury... i będzie to ich pomyłka. Ale o tym później...

FINAŁ

Ze zbrojnym oddziałem czy bez, drużyna zaczai się przy bramie na kapłanów. Będzie ich sześciu – walka potrwa krótko. Przy ciałach Badacze znajdą duży klucz i odrobinę Proszku Zagłuszenia Mocy. Klucz pasuje do drzwi świątyni. Teraz bohaterowie będą mieli okazję zwiedzić jej wnętrze.

W przedsionku stoją kamienne ławy, a ściany pokryte są dziwnymi malowidłami. W ścianie przeciwległej do wyjścia znajdują się ogromne, stalowe wrota. To drugie z zabezpieczeń. Nie mają żadnej klamki ani zamka. Wydaje się, że wystarczy je pchnąć, aby się otwały. Jednak każdy, kto dotknie ich powierzchni, padnie ofiarą omówionego obok zaklęcia. Jedynym dostępnym dla Badaczy sposobem otwarcia drzwi jest posypanie ich Proszkiem Zagłuszenia Mocy.

Główna sala ma tytaniczne rozmiary. Pośrodku niej stoi straszliwy posąg. Przedstawia on istotę, będącą płataniną rozwartych paszczy, rogów, kopyt i oczywiście macek. Udany test *Mitów Cthulhu* pozwoli Badaczom stwierdzić, kim naprawdę jest „Kamienny Bóg”. To Ghatanothoa. Bardzo wdzięczna istota, wykorzystywana w scenariuszach niestety znacznie rzadziej niż Y’Golonac, Nyarlathotep czy inny Yog-Sothoth. Teraz niespodzianka: Ghatanothoa naprawdę żyje w tym wulkanie. Od niepamiętnych czasów Atlanci składali mu ofiary. Jeśli choć raz ich nie dostanie, cała wyspa pozna jego wściekłość. Widok posągu powoduje utratę 1/1k4 PP.

Za podobizną Wielkiego Przedwiecznego, dokładnie tak, jak opisywał to Inchimoc, znajduje się przepaść, a przed nią – małe, czarne bajorko. To właśnie trzecie zabezpieczenie świątyni. Pod idealnie gładką taflą mieszka okropna istota, zwana przez Atlantów „strażnikiem”. Kapłani zawsze przed wejściem do głównej sali obłaskawiają ją drobną ofiarą. Badacze zapewne tego nie robią, więc narażają się na gniew strażnika. Kiedy wyjdą na środek sali, na tafli wody pojawią się małe kręgi. Chwilę potem wynurzy się paskudny stwór, którego opis znajduje się poniżej. Indiańscy wojownicy, o ile są tu z drużyną, całkowicie spanikują na jego widok i rzucą się na kolana. Zebranie ich do walki będzie wymagało nie lada wysiłku. Pokonanie strażnika również nie będzie łatwe. Bronią, którą posiadają członkowie drużyny i młodzi Tenotchilanie, nie da się go zranić. Istnieje jedna, dobra metoda – zniszczyć potwora, strącając go do krateru. Wymaga to dobrego zgrania i współpracy pomiędzy wszystkimi walczącymi. Jeżeli badacze zdobyli dwie sakiewki magicznego proszku, to mogą wykorzystać ostatnią z nich w walce. Bardzo to pomoże, unieruchamiając przeciwnika na kilka dobrych chwil. W innym wypadku pozostaje jedynie liczyć na własną zwinność i siłę. Zauważ, że

EIHIL-GEZHAT,

Książę Mrocznych Głębin

Ten obrzydliwy stwór całe życie spędza na dnie niewielkiej, lecz niewyobrażalnie głębokiej sadzawki, wypełnionej czarną, cuchnącą wodą. Wypelza tylko po to, aby przyjąć składane ofiary. Eihil-Gezhat wygląda jak monstrualnie otępy, pozbawiony jakiegokolwiek owłosienia, nagi człowiek o całkowicie białej skórze. Zamiast rąk ma dwie białe macki, a jego oczy są czarne i pozbawione białek. W przypadku tej istoty ciężko mówić o jakiegokolwiek anatomii. Eihil-Gezhat jest zbudowany z jednolitej, białej materii o konsystencji gliny. Czyni to go niewrażliwym na zwykłą broń – zadane nią rany zasklepiają się błyskawicznie.

S 14 KON 24 BC 25 INT 18 MOC 30

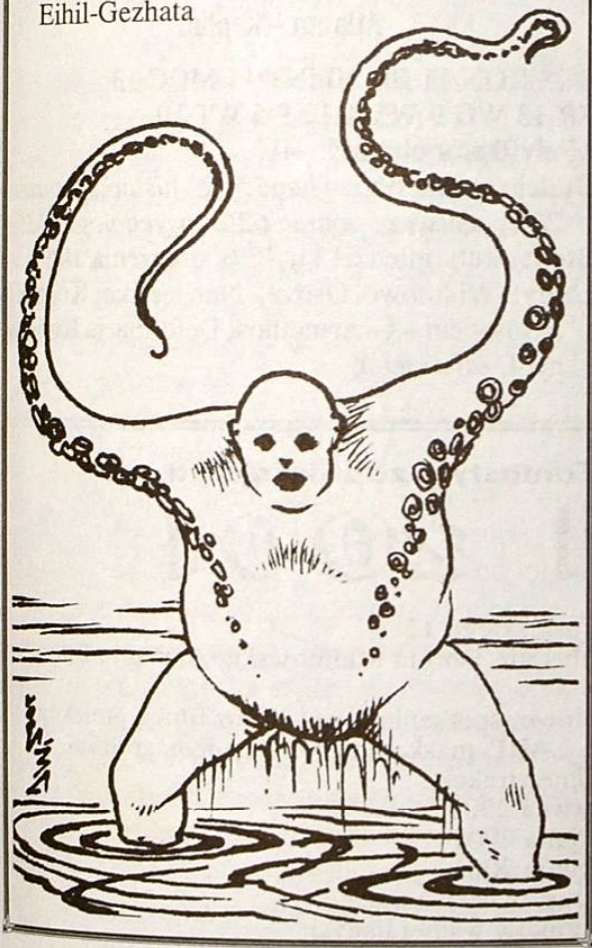
ZR 8 WT 120 Szybkość 6

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Macki 70%, 1k4 + mo obrażeń

Pancerz: brak – zwykła broń nie zadaje mu obrażeń

Utrata Poczytalności: 1k4/1k10 za zobaczenie Eihil-Gezhata



potwór jest stosunkowo wolny i to właśnie działa na korzyść drużyny.

Kiedy Badacze pokonają już strażnika, będą mieli czas na dokładne obejrzenie głównej sali świątyni. Gdy któryś z nich podejdzie do brzegu krateru i wyrzy za krawędź posadzki, daleko w dole dostrzeże płynną magmę. Nie warto jednak przyglądać się za długo. Wysoka temperatura i wyziewy mogą nieźle zawrócić w głowie.

Teraz drużyna musi przygotować się do ostatecznego starcia. Walka w przedsionku świątyni nie wydaje się dobrym pomysłem. Przeszkadzają tam kamienne ławy, a poza tym wyspiarze nie będą mieli gdzie się skryć. Lepszym rozwiązaniem jest atak w sali ofiar, kiedy wejdą tam już wszyscy Atlanci i zaczną przygotowywać się do obrzędu. W ścianach tego pomieszczenia znajdują się wejścia do pieczar, których cały labirynt wypełnia zbocza wulkanu. W tych korytarzach można ukryć Indian, tak aby mogli wyskoczyć z zaskoczenia na swoich ciemiężców.

Zasadzka została już więc zastawiona. O północy pod bramami świątyni zjawia się korowód i śpiewając osobliwe pieśni, wchodzi do wnętrza. Walka, która wkrótce się wywiąże, powinna być trudna i krwawa. Wojowników i kapłanów zaginionej rasy jest niemal tylu, co Indian. Znacznie jednak przewyższają ich zdolnościami bojowymi. To drużyna będzie musiała przechylić szalę zwycięstwa na stronę swoich sprzymierzeńców. Pomocna może okazać się broń palna, jeśli gracze w dotychczasowych starciach nie stracili całej amunicji. Trzeba jednak uważać, aby w ogólnym zamieszaniu nie zabić jeńców.

Kiedy podłogę zaścielą już trupy, zdarzy się coś niespodziewanego. Jeden z ostatnich pozostałych przy życiu kapłanów wyrwie się w kierunku drzwi. Dotknie ich, wykrzykując jakąś formułę i padnie martwy, a ciężkie skrzydła same się zatrzasną. Od tej chwili znowu działa Rytuał Zamknięcia. Drużyna została odcięta od wyjścia. Chwilę potem z wnętrza krateru dobiegnie straszliwy ryk. Kamienny Bóg przebudził się i idzie szukać ofiar. Jeżeli ktoś podejdzie na skraj posadzki, to dostrzeże ciemną sylwetkę, pnącą się w górę po ścianie. Na razie nie widać jej szczegółów, ale to, co już widać, jest wystarczająco przerażające (utrata 1/1k6 PP). Otwarcie drzwi nie jest możliwe (chyba że Badacze zachowali jedną z dwóch porcji proszku). Poza tym niedobitki Atlantów, słysząc głos boga, rzucą się do walki ze zdwojoną zjadłością. Drużyna powinna ledwo zdążyć uciec do pieczar, zanim koszmarna sylwetka przetoczy się przez brzeg krateru. To jednak nie koniec. Groty tworzą skomplikowany labirynt. Ghatanothoa ruszy za postaciami graczy. Nieszczęsny więc ten, który trafi w ślepy zaułek. Pamiętaj, że ktoś, kto będzie na tyle nierozważny, aby pozostać w sali do przyjścia Przedwiecznego, oprócz utraty poczytalności padnie ofiarą Przekleństwa Ghatanothoi (opis w podręczniku).

W DESZCZU OGNI I POPIOŁU

Kiedy drużyna wyjdzie z płataniny korytarzy na światło dzienne, kłopoty wcale się nie skończą. Wręcz przeciwnie. Nad wulkanem unosi się czerwona luna, a ziemia drży od monotonnego dudnienia, dochodzącego z wnętrza góry. Badaczy czeka szaleńcza ucieczka przez spowitą nocą wyspę.

pasa leżącego nad morzem. Ten jednak z kolei zasypią popioły. Badacze mają jedną szansę – muszą zdobyć czołna, tratwę lub choćby pościnać parę pni drzew, poczym odpłynąć od wyspy najdalej, jak się da.

Lepiej, żeby nie oglądali się za siebie, kiedy będą opuszczać wyspę. Tam bowiem, nad wulkanem, podświetlony przez buchającą magmę, pojawi się na chwilę Ghatanotha, aby wydać przeraźliwy ryk, słyszalny z odległości dziesiątek mil. Ci, którzy zobaczą Wielkiego Przedwiecznego (nawet z dużej odległości), utracą 1k6/1k20 PP. Nad ranem wszystko ucichnie...

Wschodzące słońce oświeciło pokryte popiołem pogorzelisko, w jakie zmieniła się wyspa. Badacze wyzwolili jej biednych mieszkańców... na wieki. Kilkunastu wyspiarzom udało się jednak uciec i dryfują teraz na czołnach wokół wyspy. Ty zdecydujesz, jak odniosą się do Badaczy. Pamiętaj jednak, że teraz wszyscy jadą na tym samym wózku. Na wyspie nie da się już żyć. Trzeba z resztek drzew porobić łódki i tratwy, zebrać pożywienie, jakie przetrwało wybuch, po czym wyruszyć na bezkresne odmęty Atlantyku... W nagrodę za ukończenie tego, wielce stresującego i niebezpiecznego scenariusza, możesz przydzielić badaczom po 2k8 PP nagrody.

CHARAKTERYSTYKI

Typowy wyspiarz

S 14 KON 13 BC 13 INT 7 MOC 6
ZR 14 WG 10 WYK 6 P 30 WT 13
Modyfikator obrażeń: +1k4

Umiejętności: Pływanie 43%, pilotowanie łodzi 38%, rzucanie 56%, skradanie się 34%, tropienie 40%, uniki 39%

Broń: Włócznia 61%, obrażenia 1k8+mo

Anatolij Rokov

S 13 KON 10 BC 14 INT 12 MOC 10
ZR 15 WG 12 WYK 16 P 0 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Umiejętności: Pływanie 67%, nawigacja 49%, język rosyjski 78%, język angielski 35%, uniki 54%, wmawianie 50%, pierwsza pomoc 63%

Broń: pięści 78%, obrażenia 1k3

Atlanta – wojownik

S 16 KON 14 BC 15 INT 9 MOC 9
ZR 15 WG 11 WYK 8 P 15 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Umiejętności: Rzucanie 66%, uniki 49%, pływanie 48%, Mity Cthulhu 7%

Broń: włócznia 81%, obrażenia 1k8+mo

Atlanta – kapłan

S 13 KON 11 BC 10 INT 14 MOC 13
ZR 13 WG 9 WYK 12 P 5 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Umiejętności: Wmawianie 50%, historia naturalna 28%, pierwsza pomoc 62%, psychologia 33%,

Broń: okuty miedzią kij 45%, obrażenia 1k6

Czary: Widmowe Ostrze, Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem – Ghatanotha, Deformacja Kończyny, Uzdrawienie.

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 ŚKF

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 ŚKFu.

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>

II OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER GILDIA 2001

14-20 LIPCA
ZAMEK KRZYŻACKI W BYTOWIE

Miłośnicy fantastyki!

Zapraszamy Was wszystkich razem i każdego z osobna na II Ogólnopolski Konwent Gier "GILDIA 2001", organizowany przez internetowy portal www.gildia.pl. Nasza znamienita impreza odbędzie się w sławnym pomorskim mieście Bytowie, perle kaszubskiej ziemi. Specjalnie dla Was drodzy konwentowicze, przygotowujemy wszechstronny i bogaty program, który zapewni Wam wiele fantastycznych przygód i niezapomnianych wrażeń.

1. miejsce konwentu: zamek krzyżacki i dwie szkoły
2. termin: 14-20 lipca 2001
3. wstępna akredytacja: 59 zł do 01.05.2001 a później 79 zł, dodatkowe zniżki itp. w kosztach konwentu;
4. atrakcje programowe (skrótowe):
 - turnieje WFB i W40k w ramach Mistrzostw Polski plus spory pakiet programowy Games Workshop,
 - turnieje Magic we wszystkich kategoriach (plus możliwość zdawania egzaminów sędziowskich),
 - biesiada rycerska na koniec dnia rycerskiego, połączona z pokazem sztuk walki oraz nauką walki i strzelania z łuku,
 - gralnia komputerowa z licznymi turniejami,
 - kilka LARPów (min dwa dziennie) robione przez jednych z najlepszych twórców LARPów w Polsce - w tym LARPy z Poland by Night i Rage Across of Poland,
 - koncert kapel grających muzykę renesansową,
 - RPG dużo i do bólu - prowadzone przez zaprzyjaźnionych MG dla przyjezdnych osób,
 - prezentacje różnych systemów, prelekcje tematyczne dla Mistrzów Gry w stylu: "tatyka działań elitarnych grup operacyjnych", "wpływ obrażeń na organizm człowieka - jego podstawowe reakcje i zachowanie" itp.,
 - prelekcje związane z literaturą fantastyczną,
 - spotkania z polskimi twórcami fantastyki,
 - spotkania z redakcjami czasopism fantastycznych, roleplayowych,
 - spotkania z redakcjami magazynów komiksowych, możliwość współtworzenia komiksu, rysowania, pisanie scenariusza.

Jeżeli jesteś zainteresowany naszym konwentem, miałbyś ochotę na czynne uczestnictwo w kreowaniu tego konwentu, dajemy Ci możliwość!!! Jeśli masz ochotę poprowadzić przygodę dla osób obcych, przeprowadzić prelekcję na temat, który uważasz za interesujący - zgłoś się do nas - www.konwent.gildia.pl

Główny Koordynator
Michał Adam Kuc

WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE WWW.KONWENT.GILDIA.PL

Maciej Jan Mirski

BAZALTOWE
MIASTA

Ameryka Południowa to kontynent pełen tajemnic. Ludzie nazywający siebie naukowcami przedstawiają na jej temat setki bzdurnych teorii. Jednak żadna z nich nie dotyka nawet w najmniejszym stopniu prawdy. Bo jak można wyjaśnić istnienie w buszu bazaltowych miast starszych niż ludzkość, albo ciągnących się kilometrami podwodnych konstrukcji u brzegów Brazylii? Wszystko to jest poza zasięgiem prymitywnych i pozbawionych wyobraźni naukowców. Daję Wam więc wybór – możecie się dalej żywić oderwanymi od rzeczywistości teoriami. Jeśli jednak chcecie poznać prawdę – posłuchajcie mojej historii.

Pojawienie się „białych ludzi” na zawsze zmąciło spokój mieszkańców królestwa Inków. Jak wiemy, konkwistadorzy postanowili skolonizować nowy kontynent, a mieszkańców „nawrócić na prawdziwą wiarę”. Historia następnych kilkuset lat to przede wszystkim krwawe wojny, prześladowania, niszczenie wszystkiego, co pogańskie. Nikt nie wie, ile bezcennych dzieł kultury zostało straconych w ten

sposób. Taką właśnie refleksję przyniósł XX w., a wraz z nim nowe pokolenie odkrywców. Do tych poszukiwaczy tajemnic należał zarówno Hiram Bingham (odkrywcza Machu Picchu), jak i jeden z bohaterów tej opowieści, pułkownik Percy Harrison Fawcett.

Fawcett był kolonialnym ekspertem i kartografem. Pierwszy raz pojawił się w Ameryce Południowej w roku 1906 – wytyczał granicę pomiędzy Peru a Boliwią w trakcie „wojny kauczukowej”. Kontynent zafascynował go mnogością kultur i pięknem zabytków. Od napotkanych plemion indiańskich zebrał relacje dotyczące genezy starożytnych miast. Sceptycznie nastawiony naukowiec uznałby te opowieści za lokalny koloryt, niewarty nawet odrobiny zainteresowania. Ale nie Fawcett... Pułkownik uważał, że nawet w najmniej prawdopodobnej historii musi kryć się ziarno prawdy.

Postanowił więc porównać i zanalizować zebrane legendy, aby odnaleźć pierwotną wersję. Podróżnik doszedł do szokujących wniosków, co wpłynęło na resztę jego życia... Wszystkie plemiona



opowiadały mu legendy o założycielach i późniejszych mieszkańcach zaginionych miast. Indianie ze strachem mówili o *Morcegos*, ludziach-wężach. Ci niezwykle budowniczo oddawali cześć wielkiemu *Kuri-Puri*. Wyglądem przypominał on człowieka, lecz jego ciało pokryte było łuskami, był też o wiele większy. Mieszkający w bazaltowych miastach ukrytych wśród dżungli wyznawcy tego bóstwa, prowadzili ciągłą walkę z ludźmi z wielkiej wyspy, „która zatonała przed wiekami”. Jak wyjaśnili Fawcettowi Indianie, tę wojnę wygrali ludzie-węże. Ci jednak, z niewiadomego powodu, opuścili swoje miasta i odeszli. Dlaczego? Na to pytanie nikt pułkownikowi nie potrafił odpowiedzieć. W jego głowie zaczął kiełkować plan o ekspedycji w głąb brazylijskiej puszczy.

DZIENNIK FRANCESCO RADOŚĆ

Nowego odkrycia dokonał Fawcett nie w dżungli, lecz w muzeum. Podczas przeszukiwania zbiorów Narodowego Muzeum Indian w Rio de Janeiro natknął się na dokument z 1743 roku. Opisywał on w formie dziennika ekspedycję, która udała się w głąb dżungli w poszukiwaniu kopalni złota. Po dziesięciu latach tułaczki, gdy 20 mężczyzn postanowiło zawrócić do znanych im osiedli, natknęli się niespodziewanie na górski łańcuch. Autor opowiadał, jak kwarcowe szczyty lśniły w świetle zachodzącego słońca. Kiedy wreszcie udało im się dotrzeć na ich szczyt, ujrzeli ruiny wielkiego miasta. Było kompletnie opuszczone – okres jego świetności dawno już minął. Dalej jednak budziły podziw kolosalne łuki i olbrzymie budynki. Jednak gdy dotarli na główny plac, ich euforia zamieniła się w strach...

Ujrzeli bowiem olbrzymi pomnik wykuty z bazaltu. Na pierwszy rzut oka przedstawiał człowieka. Wystarczyło mu się jednak bliżej przyjrzeć, by

zauważyć nienaturalną pod względem budowy głowę, przypominającą raczej diabli łeb niż ludzką głowę. Przy stopach olbrzymia wił się wyjątkowo okazały wąż, na cokole zaś znajdowały się nieznane dzisiejszej nauce znaki, zapisane jednak skrzątnie przez odkrywców.

Prawdziwy horror zaczął się po zmroku. W nocy bazalt, z którego zbudowano miasto, świecił dziwnym blaskiem, a spod ruin wydobywały się dziwne odgłosy. Chwilami przypominały śpiew – jakby zawodzenie, choć momentami sprawiały wrażenie, jakby był to jedynie wiatr wyjący wśród zwalonych kamiennych bloków. Strach uczestników ekspedycji potęgowały roje nietoperzy, które zmusiły ich do wybrania otaczających metropolię równin na miejsce noclegu.

Rankiem dokonali nowego odkrycia. Okazało się, że równiny, na których spędzili noc, stanowiły niegdyś pola uprawne – dziś zarosnięte zielonym.

Wśród krzaków odkrywcy ujrzeli coś, czego poszukiwali przeszło dziesięć lat – wejście do kopalni. Było dawno zasypane i znaleźli jedynie pojedyncze grudki złota – zbyt małe, by zaspokoić ich żądzę bogactwa. Wiedzieli, że gdzieś tam, za przeszkodą, musi znajdować się skarb – jednak dotarcie do niego było zbyt dużym wyzwaniem dla tej garstki. Mimo tego postanowiono przeszukać okolicę w poszukiwaniu

czegoś wartościowego. Nie minęło pół godziny, gdy powrócili zwiadowcy wysłani nad rzekę. Szybko zrelacjonowali odkrycie: była nim olbrzymia budowla stojąca w odosobnieniu na drugim brzegu. Z opisu zwiadowców wynikało, że cała jej fasada była pokryta płaskorzeźbami przedstawiającymi węże, a wejścia do konstrukcji broniły olbrzymie wrota. Na drzwiach widniały dziwne znaki – nie starali się ich jednak rozszyfrować. Szybko zdecydowano, że budynek należy przeszukać – odkrywcy liczyli zapewne na łatwy łup ukryty za rzeźbionymi wrotami. Nigdy jednak nie dowiemy się, co za nimi znaleźli – żaden z uczestników wyprawy nie powrócił, by zrelacjonować odkrycie...



Dokument, który opisuje te wydarzenia, był listem przesłanym przez Francesco Raposo do ówczesnego wicekróla Portugalii, Luisa Peregrino de Carvairo. Indiański kurier został wysłany przez dowódcę wyprawy na chwilę przed wyruszeniem reszty grupy na drugą stronę rzeki. Znamienny jest fakt, że w kilka lat po zaginięciu Raposy, zniknęły też wszystkie dotyczące go dokumenty. Niezależnie, jakie powody kierowały tymi, którzy postanowili zatrzeć nazwisko Raposo z kart historii, nie udało im się wypełnić tego zadania do końca. Jedyny świadczący o jego istnieniu dokument jest dziś dostępny w Narodowym Muzeum Indian w Rio de Janeiro pod numerem katalogowym 512, opatrzony nazwą „Manoscritto dei Badeirantes”.

To odkrycie wstrząsnęło Fawcettem. Uznał je za niezaprzeczalny dowód na prawdziwość opowiadań Indian, co więcej postanowił znaleźć tajemnicze miasto „Z”, jak je nazwał. Wierzył, że odkryte przez Francesco Raposo ruiny są pozostałością po zaginionej cywilizacji. Lud ten był według odkrywców twórcą wszystkich wspaniałych budowli, które oglądamy dziś jako dzieła Inków. Pułkownik Fawcett uważał, że dzisiejsze, najbardziej rozwinięte plemiona Indian wraz z ich niezwykłymi technologiami są jedynie spadkobiercami większej i starszej cywilizacji, o której wiedza zaginęła w mrokach historii. Za cel postawił sobie odkrycie prawdy o pradawnych mieszkańcach kontynentu południowoamerykańskiego. Aby tego dokonać, musiał odnaleźć starożytne miasto ukryte gdzieś w dżungli...

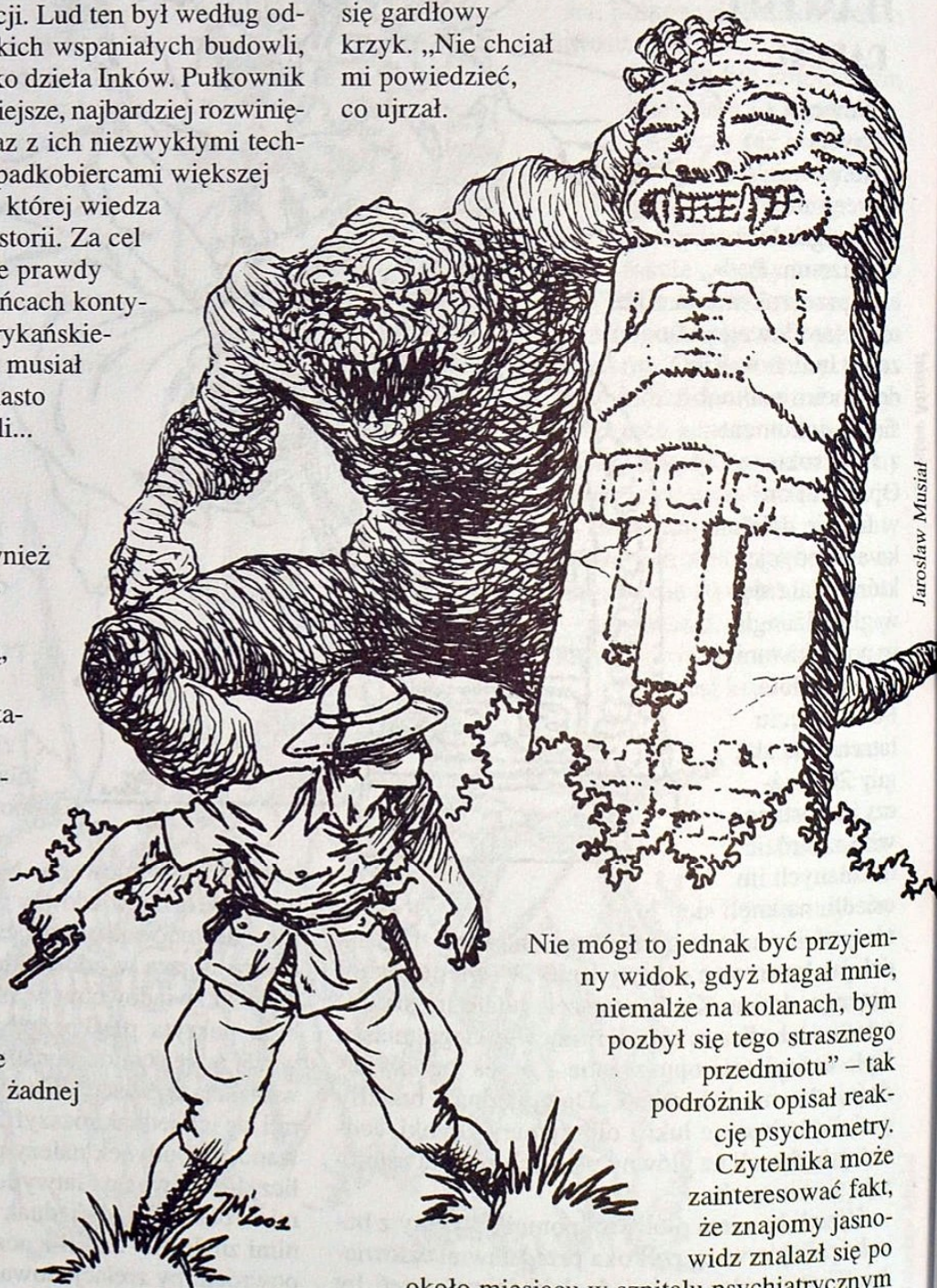
STATUETKA

Fawcett doszedł również do wniosku, że istnieje związek pomiędzy Atlantydą a preinkaską, zaginioną cywilizacją. Przekonała go o tym statuetka podarowana mu przez sir Henry'ego Riddera Haggarda (który był autorem m.in. „Kopalni króla Salomona”).

Kamienny posążek został odnaleziony na terenie Brazylii, jednak jego wygląd nie przypominał wyrobów żadnej miejscowej kultury. Przedstawiał postać ludzką, być może kapłana, trzymającego w rękach tabliczkę pokrytą dziwnymi

znakami. Statuetka mierzyła 25 cm, była wyrzeźbiona w czarnym bazalcie (co od razu zwróciło uwagę Fawcetta). Wokół kostek kapłana wiła się opaska, na której widniał napis składający się z 8 znaków. Prawdziwy szok stanowił jednak dla Fawcetta prąd elektryczny, który wytwarzała figurka. Można go było poczuć, gdy brało się posążek do ręki.

Pracownicy British Museum, do których pułkownik zwrócił się z prośbą o jakiegokolwiek wskazówki dotyczące pochodzenie tego dzieła, nie potrafili nic powiedzieć na jego temat. Jako że Fawcett był człowiekiem o otwartym umyśle, zdecydował się na sesję u psychometry. Ten po wzięciu posążka do ręki zamknął oczy i długo się nie odzywał. Na jego czole pojawił się pot, a twarz stopniowo bladła i wykrzywiała się w przerażającym grymasie. W pewnym momencie oczy otworzyły się gwałtownie, a z ust psychometry wyrwał się gardłowy krzyk. „Nie chciał mi powiedzieć, co ujrzał.”



Jarosław Musiał

Nie mógł to jednak być przyjemny widok, gdyż błagał mnie, niemalże na kolanach, bym pozbył się tego strasznego przedmiotu” – tak podróżnik opisał reakcję psychometry. Czytelnika może zainteresować fakt, że znajomy jasnowidz znalazł się po

około miesiącu w szpitalu psychiatrycznym

z wyraźnymi objawami paranoi. Zajmujący się jego przypadkiem lekarz musiał godzinami słuchać historii o pradawnym kontynencie, którego mieszkańcy odprawiali bluźniercze rytuały ku czci nieznanego bogów.

EKSPEDYCJE

By podjąć próbę odkrycia „Z”, należało na początku określić jego przybliżone położenie. By to ustalić, Fawcett posłużył się pamiętnikiem Francesco Raposo. Konkwistador opisywał jednak wszystko w sposób nie pozwalający na jednoznaczną identyfikację (nie można zapominać, że trafił na zaginione miasto po dziesięciu latach tułaczki, usiłując wrócić do domu). Z tego powodu pułkownik Fawcett podjął w latach 1920-1921 dwie ekspedycje, które miały na celu wstępne określenie terenu poszukiwań.

O ile pierwsza wyprawa nie przyniosła spodziewanych efektów, o tyle druga była aż nadto efektywna. Podróżnik przeżył w dzikiej dżungli spory kawałek czasu i uzyskał od tubylców potwierdzenie swoich przypuszczeń. Fawcett nie wspomina jednak dobrze tego okresu. W swoim pamiętniku pisze: „Od pewnego czasu mam nieprzyjemne uczucie, że ktoś mnie obserwuje. Wczoraj widziałem przemyskającego wśród drzew cień. Jestem pewien, że nie było to zwierzę. Jeżeli uda mi się co do tego przekonać mojego syna, spróbujemy schwycić intruza”.

„Intruza” nie dał się jednak schwycić. Pułkownik zapomniał o nim po powrocie do Anglii. Tajemniczy gość wracał jednak czasem w marzeniach sennych – pod postacią człowieka, który po chwili przemieniał się w węża. Obserwował Fawcetta, sycząc z drzew, do momentu, gdy ten obudził się z głośnym krzykiem, rozdzierając ciszę nocy. Koszmary te nie były powodem, dla którego pułkownik mógłby zrezygnować z realizacji planu. Przygotowania do trzeciej i, jak dziś wiemy, ostatniej wyprawy trwały z krótkimi przerwami przez 4 lata.

Nadszedł rok 1925. Na początku lutego pułkownik Percy Fawcett wraz z synem Jackiem i jego przyjacielem Raleighem Rimmelem wyruszyli z Rio de Janeiro, by po ciężkiej podróży, 4 kwietnia, znaleźć się w Cuiabie. Stamtąd, 20 kwietnia, skierowali się do wioski Indian Bakairis, dokąd dotarli 15 maja. Tam Fawcett usłyszał nowe informacje na temat poszukiwanego miasta. Wspomniał o nim w liście do żony, zabrakło jednak dokładnej relacji.

16 maja Fawcett przekroczył Rio Xingu i udał się w kierunku północno-wschodnim. Tam spodziewał się znaleźć „Z”. Czy jednak udało mu się dotrzeć do starożytnego miasta, nie dowiemy się nigdy. Po kilku tygodniach odnalazł się tylko jeden z psów pułkownika. Jego ciało pokrywały liczne rany. Co stało się w dżungli?!

EPILOG

Kim byli i co się stało z humanoidalnymi Morcegos – ludem, który ponoć zniknął w mroku dziejów?

Czy na pewno wymarli? Może jedynie schronili się przed kataklizmem w drażonych wiekami korytarzach? A może „ludzie-węże” zostali zalani przez idącą ze wschodu „wielką wodę” – legendarny potop po zatopieniu Atlantydę? Jedno jest niewątpliwe – lud ten, wyznawcy *Kuri-Puri*, czarnego smoka, nazywanego w niektórych częściach świata imieniem Yig, prowadzili odwieczne wojny z Atlantami (których relikw – statuetkę – otrzymał Fawcett). Mieszkańcy wielkiej wyspy przegrali batalię – skutkiem tej porażki był prawdopodobnie olbrzymi kataklizm opisywany we wszystkich mitologiach świata.

Istnieje także inna, bardzo kontrowersyjna teoria. Czy dzisiejsi Indianie nie są potomkami *Morcegos*? Niektóre zachowane wierzenia i obrzędy pozwalają tak twierdzić. Rozchodząc się po całej Ameryce, mogli zacząć zmieniać wierzenia i obyczaje, które wkrótce zaczęły się różnić między poszczególnymi szczepami. A może to rozproszenie jest elementem jakiegoś przerażającego planu, który zakłada powrót ludzi-węży do chwały i dominację nad *Homo sapiens*?!

Ten tekst miał oczywiście na celu zainspirować Strażników do napisania przygody. Przedstawię Wam kilka motywów, które możecie wykorzystać, by ściągnąć badaczy do Południowej Ameryki.

Postacie graczy wejdą w skład ekspedycji Fawcetta. Być może znają go osobiście? Może podróżnik zaoferuje wynagrodzenie, które skusi ich do wyprawy? Niech najpierw spróbują odnaleźć powyższe źródła, tj. dziennik Francesco Raposo czy statuetkę (mogą nawet skorzystać z pomocy psychometri). Później skieruj ich do dżungli w poszukiwaniu zaginionych miast. Tam zaczną się prawdziwy horror... Co znajdą? W jakich okolicznościach zaginęła autentyczna grupa?

Możesz także włączyć badaczy do ekspedycji ratunkowej, która wyruszy w poszukiwaniu pierwszej grupy. Jedyna wskazówka – makabrycznie potraktowany pies odkrywcy – skłoni organizatorów do dobrego zaopatrzenia w sprzęt przeciw dzikiej zwierzynie. Czy okaże się to wystarczającym zabezpieczeniem?

Wreszcie możesz zdecydować się na scenariusz rozgrywający się w naszych czasach. Bohaterowie wejdą w skład ekspedycji archeologicznej, poszukującej zabytków po zaginionej cywilizacji. Czy trafią na ślady pozostawione przez pułkownika? Czy pierwsza wyprawa w ogóle pozostawiła po sobie jakieś ślady? Może odciepi od świata tubylcy dysponują przekazywanymi z pokolenia na pokolenie informacjami o tym, co działo się tu przeszło siedemdziesiąt lat wcześniej? Reszta zależy od Ciebie!

Bibliografia

„Nieznany świat” numer 4/1999 i 10/1999, wydawnictwo „Nieznany świat”

Maciej Szczesnik

MAJOWIE – PIERWSI POTOMKOWIE PRZODKÓW



Jarosław Musiał

Poniższy materiał ma za zadanie przedstawić Wam cywilizację, kulturę i wierzenia Majów w świetle Mitologii Cthulhu. Niech pozyskana w ten sposób wiedza natchnie Was mnóstwem pomysłów na wspaniałe przygody!

POCZĄTEK

Nie dysponujemy żadnymi pewnymi materiałami, które pozwoliłyby nam określić choćby przybliżony okres powstania cywilizacji Majów. Jednakże istnieje kilka hipotez, według których była ona jedną z najstarszych na globie. Najważniejsza, związana jest ze słynnym kalendarzem Majów. Jest najdokładniejszy z opracowanych w starożytności. Według tego kalendarza miesiąc księżycowy równy jest 29,53020 dnia, co różni się od współczesnego tylko o stutysięczne części dnia! Badacze zajmujący się osiągnięciami cywilizacji Majów doszli do wniosku, iż musieliby oni obserwować ruch ciał niebieskich przez około 10 000 lat, by dojść do tak precyzyjnych obliczeń. Oznaczałoby to, że Majowie swą cywilizację stworzyli wcześniej niż jakkolwiek kultura tzw. Starego Świata. Biorąc pod uwagę fakt, że kalendarzem posługiwali się przez

szereg tysiącleci, można przypuszczać, iż byli najstarszą cywilizacją, której pozostałości dotrwały do dnia dzisiejszego.

Według niektórych teorii Majowie są w pierwszej linii potomkami ludzi z Mu. Byłoby to potwierdzeniem tezy o zatopieniu tego kontynentu na 1000 lat przed powstaniem Atlantydy, czyli około XX w. p.n.e. Związków między ich cywilizacją a zatopionym kontynentem można także szukać w podobieństwie języka. Naacal z Mu przypomina bowiem nieodcyfrowane glify Majów. Należy więc przypuszczać, że owa cywilizacja powstała równolegle z atlantydzką, bądź miała swój początek kilkaset lat wcześniej. Najprawdopodobniej Majowie, podobnie jak Atlanci, byli uciekinierami z Mu.

WIERZENIA

Majowie przykładali dużą wagę do swej religii. Przyczyną tego były najprawdopodobniej legendy przypominające o zagładzie Mu, która miała być podobno skutkiem gniewu bogów. Najważniejszą pozycję w wierze Majów zajmowało pięć bóstw. Z nich, największą czcią obdarzony był Wielki Pierzasty Wąż, inaczej Quetzalcoatl – bóg wiatru

i mór. Najprawdopodobniej była to jedna z postaci Nodensa, bądź jego awatar. Obecnie mówi się, że ów Starszy Bóg nie miał wyznawców na Ziemi, co jest spowodowane nieumiejętnością odszyfrowania traktujących o nim glifów.

Według wierzeń Quetzalcoatl obdarował ludzi umiejętnością pisania. Poza tym miał być bóstwem, które chroniło ludzi przed Złem. Uwagę należy zwrócić na fakt, że wyraz „Zło” zapisany przez Majów za pomocą glifów, po przetłumaczeniu należy pisać z dużej litery. Początkowo uważano to za błąd, lecz John Stephens – wybitny uczony i znawca wierzeń Majów – wykazał, iż ów termin oznaczał nie tyle szeroko pojęte zło, ile jego uosobienie.

Pozostałe cztery bóstwa zwane były Zwiastunami Roku i miały podobno podtrzymywać krańce świata. Jednym z nich był Żółty Bóg Południa, który obdarowywał ludzi dobrymi plonami. Najprawdopodobniej był nim Vorvadoss. Ten Starszy Bóg jest bowiem znany ze swojego neutralnego, a czasem nawet przyjaznego stosunku do rasy ludzkiej. Drugi to Czerwony Bóg Wschodu – bóstwo ognia i płomieni. Wiercono, że powodował pojawianie się upałów. Pomagało to Majom w osuszaniu terenów bagiennych, co z kolei umożliwiało tworzenie nowych pól uprawnych. Mógł nim być Cthugha, który dawał swym wyznawcom zdolność wskrzeszania ognia i podwyższania temperatury. Można więc uważać, że kapłani Majów znali zaklęcia podobne do tych zawartych w magii nestariańskiej. Trzecim bóstwem był Biały Bóg Północy, który nie odnosił się do wyznawców zbyt życzliwie. Jego przyjście zawsze wiązało się z katastrofami. Rozszyfrowane zapiski głoszą, iż to on powodował huragany, tornado i zamiecie śnieżne. Pewne fakty przemawiają za tym, iż bogiem tym był Ithaqua. Czwarty i ostatni to Czarny Bóg Zachodu. Był najbardziej zatrważający z całego panteonu, przynosił bowiem śmierć i zniszczenie. Jest to równie przerażające, co tajemnicze bóstwo. Nie są mi znane jakiekolwiek hipotezy co do natury tej istoty.

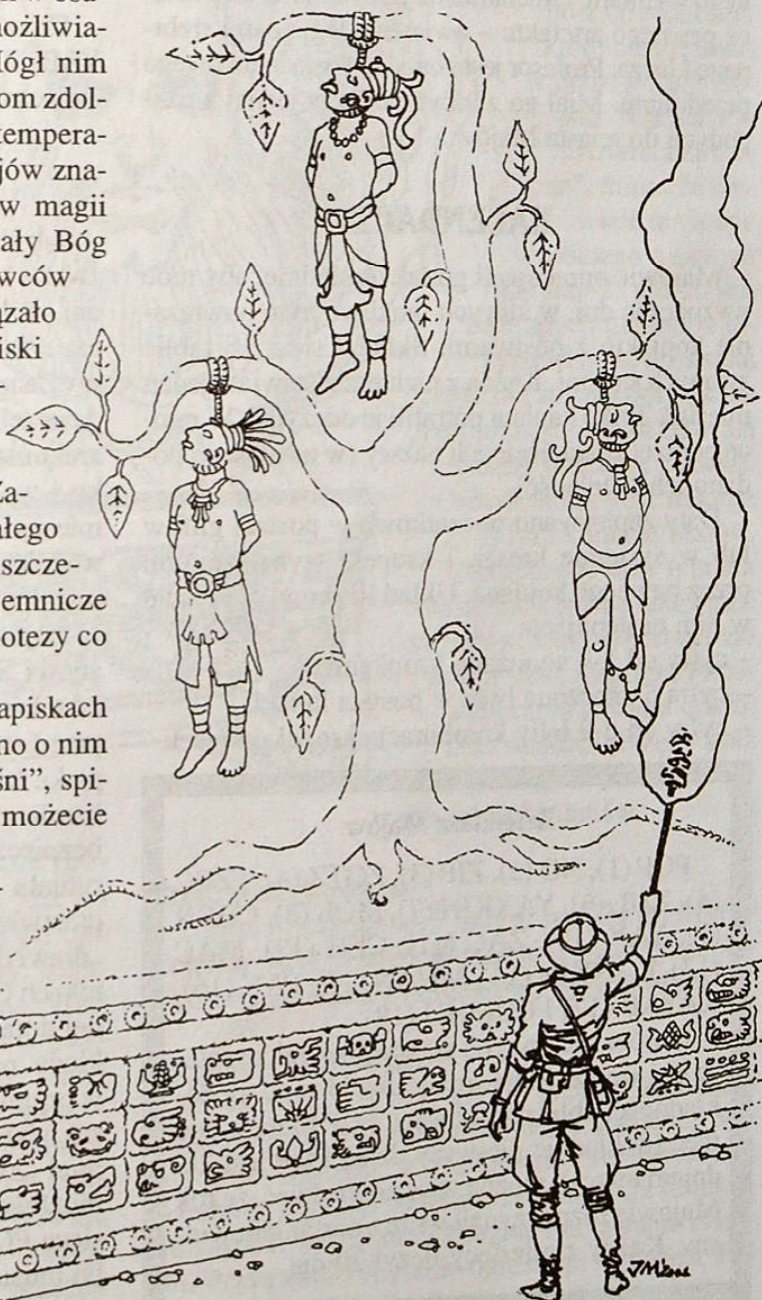
Siejący Zagładę pojawia się także w zapiskach traktujących o zatonięciu Mu. Wspomniano o nim między innymi w słynnej „Proroczej pieśni”, spisanej przez anonimowego autora, którą możecie znaleźć w ramce obok:

Wedle Johna Stephensa, uczonego i archeologa z Uniwersytetu Miscatonic,

Prorocza pieśń

Jedzcie i pożywajcie, póki macie chleb,
Pijcie, póki macie wodę,
Nadejdzie dzień, kiedy pył zaciemni powietrze,
A zaraza zniszczy kraj,
Kiedy nadciągnie chmura,
Gdy góry uniosą się z posad,
A Czarny Bóg Zachodu zagarnie Ziemię.
Wszystko rozpadnie się w proch,
Wąty listek zmarnieje,
I oczy zamknie śmierć,
Kiedy trzy znaki ukażą się na drzewie,
Ojciec zaś, syn i wnuk na jego zawisną konarach,
Kiedy uniosą w górę sztandar bojowy,
A lud rozpierzchnie się po lasach.

owo drzewo pojawiające się w tekście symbolizuje ustawienie gwiazd w pewnym porządku. Znalaziono podobno szkic, na którym każdy z konarów tworzony był przez pewne ciała niebieskie. Trzy główne to Xoth, Aldebaran i Formalhaut. Uczony



uważa, że są one w tekście zaznaczone jako „trzy znaki”. Według niego nadejdzie czas, gdy gwiazdy te będą jednocześnie widoczne na niebie, a przy tym ustawione zgodnie ze schematem przedstawionym przez glify. Wtedy też ma nastąpić ostateczne nadejście Czarnego Boga Zachodu, czyli apokalipsa. Oryginał tego rysunku znajduje się gdzieś w podziemiach Copan – jednego z najstarszych miast Majów. Kopię wykonaną przez Stephensa podziwiać można w Muzeum Miscatonic.

Prócz pięciu głównych bogów, w wierzeniach Majów odnaleziono wzmianki o siedmiu pomniejszych. Znalaziono zapiski, na których widniały ich imiona: KARAKAL, LOBON, NATH-HORTHATH, TAMASH, ZO-KALAR, HYPNOS i DEA. Anonimowy kapłan napisał o nich: „... oto bogowie, których władza kończy się wraz ze wschodem słońca...” Na podstawie tych właśnie informacji możemy z dużą dozą prawdopodobieństwa przypuszczać, iż Majowie wiedzieli o Krainach Snów. Być może potrafili się do nich dostać. Wedle profesora Johna Stephensa gdzieś w podziemiach Copan znajduje się machina o zadziwiającej konstrukcji, otwierająca bramę do innego wymiaru. Uruchamiana jest podobno za pomocą pewnego artefaktu – owianego legendami srebrnego klucza. Profesor jest ponoć w posiadaniu owego przedmiotu. Miał go zdobyć podczas jednej z ekspedycji do miasta Majów...

KALENDARZ

Majowie opracowali go tak dokładnie, aby móc wyznaczać dni, w których możliwe było nawiązanie kontaktu z bóstwami. Składał się z 18 tablic zwanych stelami. Każda z nich przedstawiała jeden miesiąc. Tylko kapłani potrafili je odczytać. W ramce poniżej znajdziecie ich nazwy (w nawiasach podano ich kolejność).

Daty zapisywano początkowo w postaci glifów lub w systemie kresek i kropek, wynalezionym przez pewnego kapłana. Układ liczbowy wyglądał w nim następująco:

- cyfry od 1-4 wyrażano kropkami,
- cyfra 5 znaczone była w postaci kreski,
- cyfry od 6-9 były kombinacją kropek i kresek.

Kalendarz Majów

POP (1), NO (2), ZIP (3), ZOTZ (4), TZEC (5), XUL (6), YAXKIN (7), MOL (8), CHEN (9), YAX (10), ZAC (11), CEH (12), MAC (13), KANKIN (14), MUAN (15), PAX (16), KAYAB (17) i CUMHU (18).

Oprócz nich na rok składały się także cztery dni wolne, które miały likwidować niedokładności obliczeń. Miesiąc POP to nasz marzec (dokładnie pierwszy dzień POP jest 28. dniem marca), można więc powiedzieć, że rok Majowie rozpoczynali wraz z nastaniem wiosny. Każdy z miesięcy liczył 20 dni.

1 ●	2 ●●	3 ●●●	4 ●●●●	5 —	0 (n)
6 ●	7 ●●	8 ●●●	9 ●●●●		
10 —	15 —	16 ●	20 —		

Pierwsza cyfra, bądź też glif, w zapisie daty oznaczał tysiąclecie, drugi – stulecie, trzeci – dziesięciolecie, czwarty – rok, piąty – miesiąc, a szósty – dzień.

Kapłani Majów potrafili, korzystając z kalendarza, przepowiedzieć niektóre zdarzenia z przyszłości. W znanych nam zapiskach widnieją dwie takie przepowiednie. Jedna traktuje o zagładzie cywilizacji Majów, druga natomiast mówi o dacie spełnienia się „Proroczej pieśni”.

●●		●●	●●
—	(n)	(n)	●
—			
—			

Co oznacza, iż będzie to 17 dzień miesiąca KE-YAB 22 001 roku. W przeliczeniu na nasz kalendarz oznaczałoby to w przybliżeniu datę 28.02.2001...

OBRZĘDY I RYTUAŁY

Jak już wcześniej wspomniałem, kalendarz pozwalał kapłanom Majów na dokładne wyznaczenie dni, w których możliwe jest nawiązanie kontaktu czy nawet wezwanie bóstw. Profesor John Stephens w czasie swojej ponad czterdziestoletniej pracy badawczej, w całości poświęconej wierzeniom Majów, zrekonstruował kilka z rytuałów odprawianych tylko i wyłącznie w danych dniach, tygodniach czy miesiącach roku. Pięć z nich poświęconych jest najważniejszemu bóstwu występującym w religii Majów. Postaram się je teraz pokrótce przedstawić.

Najważniejszy rytuał poświęcony był Quetzalcoatlowi. Spełniał on funkcje dziękczynne, ale pozwalał także na skontaktowanie się z bóstwem. Kapłan przed rozpoczęciem obrzędu składał w ofierze trzy ptaki. Ich piór używał następnie do namalowania na kamiennym ołtarzu znaków mających na celu zabezpieczenie go przed skutkami niepowodzenia rytuału (za atrament służyła krew ofiarowanego ptactwa). Kapłan bowiem według wierzeń otwierał „drzwi do nieznanego”, jak zostało napisane w kronikach Copan. Po wypowiedzeniu nierozszyfrowanej dotąd inkantacji (nigdy nie dokonano jej przekładu na język Majów, odnaleziono ją zapisaną w oryginale – języku Naacal), kapłanowi ukazywał się wizerunek Wielkiego Pierzastego Węża, który miał „zstępować z chmur”. Odprawienie obrzędu możliwe było tylko i wyłącznie trzeciego dnia miesiąca POP (czyli około 30 marca). Poza tym, niebo musiały pokrywać wówczas gęste chmury. Kapłan mógł rozmawiać z bóstwem zaledwie przez

kilka minut, po tym czasie wizerunek boga rozpląwał się w powietrzu. Wedle odnalezionych przez Johna Stephensa zapisków nikt nigdy (prócz kapłanów) nie był świadkiem rozmowy z Wielkim Pierzastym Wężem.

Następne cztery rytuały poświęcone są Zwiastu-
nom Roku. Pierwszy odprawiany był tylko i wy-
łącznie 1. dnia miesiąca XUL (około 6 lipca) i był
poświęcony Żółtemu Bogowi Południa. Polegał na
złożeniu ofiary z plonów, głównie kukurydzy.
Ofiarę składano, paląc część zbiorów. Także i ten
obrzęd miał charakter dziękczynny. Za jego pomo-
cą kapłani Majów potrafili również nawiązać kon-
takt z Vorvadossem. Jego projekcja ukazywała się
w ogniu trawiącym ofiarowane plony. Płomień
zmieniał wówczas kolor na srebrno-
błękitny. Bóstwo udzielało kapła-
nom rad, odpowiadając na
zadawane pytania krótko
i zagadkowo. Po udziale-
niu trzech odpowiedzi
ogień gasł, a projek-
cja razem z nim.

Drugi obrzęd po-
święcony był Czer-
wonemu Bogowi
Wschodu. Odpra-
wiano go tylko
i wyłącznie 15.
dnia miesiąca XUL
(30-31 lipca). Miał
on, podobnie jak
dwa poprzednie, cha-
rakter dziękczynny. Nie
pozwalał jednak kontakto-
wać się z bóstwem. Podczas
wykonywania rytuału
w ofierze składano męż-
czyzną, paląc go na stosie.
Ofiarowywany traktował
to jako zaszczyt. Taką wła-
śnie śmiercią nagradzani
byli zwykle starcy pragną-
cy zakończenia żywota,
wojownicy lub kapłani.

Kolejny rytuał poświęcony
był Białemu Bogowi Północy. Odpra-
wiano go 3. lub 4. dnia miesiąca KANKIN (po-
czątek stycznia). Charakter obrzędu nie jest do
końca sprecyzowany. Uważa się, iż mógł on być
czymś w rodzaju prześlągania za grzechy. Skła-
dana w tym dniu ofiara miała powstrzymać Bia-
łego Boga Północy od zsyłania huraganów i za-
mieci śnieżnych. Ofiarowywano zwykle jedną
rodzinę. Wiązano ją i kneblowano, po czym wy-
noszono w specjalnie przygotowanych noszach-
trumnach poza granice miasta. Zostawiano je zwy-
kle na otwartym terenie. Śmierć następowała
wskutek zamarznięcia lub zagłodzenia. Każdy,
kto próbowałby uwolnić ofiary, zostałby skazany
razem z własną rodziną na podobny los.

Ostatni obrzęd poświęcony był Czarnemu Bo-
gowi Zachodu. Odprawiano go zwykle 14. dnia
miesiąca CUMHU (około 17 marca). Napawał lud-
ność największym przerażeniem. Także wiązał
się ze składaniem ofiar z ludzi. Miał być prześlą-
ganiem za grzechy przodków. Majowie wierzyli,
że to właśnie za sprawą gniewu Czarnego Boga za-
tonęło Mu i nie chcieli, by spotkał ich podobny los.
Rytuał rozpoczynał się wieczorem, wtedy to ka-
płani wybierali spośród zebranych przed świąty-
nią ludzi (stawić musieli się wszyscy) osiemnastu
przeznaczonych na ofiarę. Wyruszyli razem z ni-
mi za miasto i po trzykrotnym okrążeniu, wraca-
li do świątyni. Nikt nie wiedział, co dokładnie
działo się z ofiarami, ale wiadomym jest, że
tej nocy odbijały się echem krzyki
mordowanych. Ich ciał nigdy
nie odnajdywano...



ZAPISKI MAJÓW

Do naszych cza-
sów zachowało się
56 z 60 tabliczek,
które odnaleziono
w podziemiach Co-
pan. Nazwano je
„Kronikami Co-
pan”, mimo że nie-
wiele mają one
wspólnego z samym
miastem. 27 z nich jest
zapisanych glifami w ję-
zyku Majów. Pozostała
część nie została dotychczas
przetłumaczona (jest bowiem
spisana w języku Naacal).
Odkodowana treść traktuje
o życiu i kulturze Majów,
wspominając przy tym ich
wierzenia. Opisuje także pięć
rytuałów, lecz przedstawione
są one dość niejasno. Pozo-
stała część zawiera dokła-
dnie opisane obrzędy oraz
szereg zaklęć wykorzystywa-
nych przez kapłanów.

Część odszyfrowana

Utrata Poczytalności: 1/1k4; premia do Mitów
Cthulhu: +4%; wskaźnik czarów: x1. Zaklęcia: Na-
wiązanie kontaktu z Nodensem, Vorvadossem

Część nieodkodowana

Utrata Poczytalności 1/1k4; premia do Mitów
Cthulhu: +8%; wskaźnik czarów: x4. Zaklęcia: Na-
wiązanie kontaktu z Nodensem, Vorvadossem,
Odesłanie Ithaqua, Nawiązanie kontaktu z Ithaqua,
Nawiązanie kontaktu z Cthugą, Przyzwanie Cthu-
ghi, Przyzwanie/Spętanie ognistego wampira, Fa-
la ognia, Spopielenie, Ognisty Taniec.

Opis czaru Fala ognia

Zaklęcie to powoduje pojawienie się olbrzymiej ognistej fali, która trawi wszystko w swym zasięgu. Ma ona kształt prostokąta i porusza się z ogromną szybkością. Długości boków tego prostokąta odpowiadają wydanym punktom magii w metrach, z tym, że każdy PM równy jest 10 metrom. Fala podąża w kierunku, w którym zdecydował czarownik, na odległość równą dodatkowo wydanym przez niego PM pomnożonym przez 10. Zaklęcie powoduje 1k10 punktów obrażeń każdej żywej istocie, która znalazła się w jego zasięgu.

CZY TO JUŻ KONIEC?

Uważa się, że cywilizacja Majów legła w gruzach około 1200 roku n.e. Nie jest to do końca prawdą. Owszem, Majowie zniknęli doszczętnie z powierzchni ziemi, czego przyczyny upatruje się zarówno w wojnach domowych, jakie zwykli często prowadzić, jak i w kolejnym „gniewie bogów”. Istnieją zapiski mówiące o huraganach i tornadach, które niszczyły całe miasta. Po nich miały nastąpić śnieżyce, które według autora naściennych glifów sprowadziły na ziemię piekło (było ono w mniemaniu Majów czymś zupełnie przeciwnym do naszych wyobrażeń, mianowicie lodowym pustkowiem, gdzie człowiek cały czas czuje przejmujące zimno).

Napisałem jednak, że zniknięcie Majów nie jest do końca pewne. Otóż jedno z miast w Krajinach Snów jest architektonicznie podobne do tych, jakie budowała upadła cywilizacja. Używa się tam też języka podobnego do Naacal z Mu oraz czci Nodensa. Miasto to nazywa się Nir i leży blisko Ultharu za Zaklętym Lasem. Czyżby Majowie uciekli z przeklętego kontynentu?

PODZIĘKOWANIA

Chciałbym w tym miejscu podziękować wszystkim członkom Polskiego Klubu Przyjaciół Indian, którzy to dostarczyli mi materiałów, dzięki którym możliwe było napisanie powyższego artykułu.



OPowieści KAPITANA CIENIA

PTASZNIK

Nazywają go tak, ponieważ jego nadejście zawsze zwiastuje chmura ptaków, szybujących w powietrzu. Mieszka w niewielkiej kamiennej wieży wraz z setkami, a niektórzy powiadają, że tysiącami skrzydlatych przyjaciół. Dzieli się z nimi każdym okruszkiem chleba, rozmawia z nimi, śpi, wędruje. Jak brzmi jego prawdziwe imię, nikt nie pamięta. Wysoki, potężny mężczyzna, który od lat się nie golił, w zniszczonym odzieniu, znoszonych butach, okryty płaszczem z niewyprawionej skóry i z dziwnie smutnymi oczami, lśnącymi niemal obłąkańczą nadzieją, żył nieopodal miasteczka od kiedy ludzie pamiętają. Najstarsi mieszkańcy czasem wspominają coś o smutnej historii, która podobno wiąże się z tym człowiekiem. Lecz, jeśli go spotkacie, może sam ją opowie, przekrzykując świergot ptaków. Dowiedzie się wtedy, że wiele lat temu był zwykłym złodziejem, tak samo, jak jego żona, którą kochał nad życie. Podobno była to kobieta niewiarygodnie piękna, a do tego niemal szalona, a na pewno nierozważna. Porywała się na przedsięwzięcia niemożliwe, lecz jakimś cudem udawało jej się zawsze ująć bezkarnie, a często z ogromnym łupem. Aż do dnia, kiedy, mimo sprzeciwu męża, odważyła się zrobić coś niezwykle niebezpiecznego. Wyruszyła do zamku pewnej potężnej czarodziejki, aby skraść jej legendarne klejnoty. Mąż, który pozwolił jej pójść samej, pognął w końcu za nią, drżąc z niepokoju. Lecz gdy dotarł do celu, było już za późno. Nie zastał żony w zamku ani jego okolicy, udał się więc do czarodziejki, przeczuwając najgorsze. Dowiedział się, jak strasznie ukarała ona niefortunna złodziejkę. Zamieniła ją w ptaka, odbierając pamięć i rozum. Jednak dzięki błaganiom męża zgodziła się pozostawić jej szansę na powrót do ludzkiej postaci. Jeśli nieszczęsnemu małżonkowi uda się ją odnaleźć i oswoić, by obudziły się w niej wspomnienia poprzedniego życia, czar pryśnie i będzie mogła dokonać żywota u boku męża. Od tego czasu człowiek

ten oswaja wszystkie napotkane ptaki, mając nadzieję na odnalezienie swojej ukochanej żony. Dlatego podróżuje wraz z nimi jesienią i wiosną, nikt nie wie dokąd. Dlatego latem mieszka wraz z nimi w swojej wieży, którą wybudował po tamtej tragedii. Szuka i czeka. Wydaje się wyjątkowo spokojnym i łagodnym człowiekiem, nauczył się tego przez lata przebywania w towarzystwie tych nadzwyczaj płochliwych zwierząt. Lecz biada każdemu, kto w jego obecności skrzywdziłby ptaka. Wtedy bowiem ujrzy inne oblicze Ptasznika. Powiadają, że były złodziej potrafi roznieść człowieka na strzępy gołymi rękami, że oczy ma czerwone, że wstępuje w niego diabeł. Ile w tym prawdy, nie wiadomo, bo nikt jeszcze nie przeżył chwili jego wściekłości. Wiadomo tylko, że czasem, jeszcze zanim zdąży on człowieka tknąć, ten pada martwy od uderzeń dziesiątków ostrych dziobów. Warto zatem uważać na to, jak traktuje się zwierzęta, również ptaki, gdyż losy ludzkie bywają pogmatwane i nigdy nie wiadomo, jaka historia wiąże się z mijającym nas właśnie człowiekiem. Zwłaszcza że ta historia się tu nie kończy. Istnieje jej ciąg dalszy, którego, niestety, nie zna Ptasznik. Gdzieś na świecie żyła kobieta. Nie szukała swojego męża. Pamiętała go jak przez mgłę, długo żyła innym życiem. Podobno była ptakiem, ale kiedyś pewien mężczyzna, samotnik, oswoił ją i obudziły się w niej wspomnienia. Wspomnienia myśli, wspomnienia innego ciała, innych doznań, uczuć. Wtedy stała się człowiekiem. Pamiętała, że kiedyś już tak było, ale to wszystko zdarzyło się tak dawno – wszak dla ptaka czas płynie znacznie szybciej, wszystkie te doznania były zamglone i niewyraźne. Została więc u boku mężczyzny, który wyzwolił ją z klątwy. Podobno nie żyła z nim długo. Jej umysł wypełniały wspomnienia lotu, drzew, nieba. Powiadają, że kiedyś zapomniała, że nie jest już ptakiem, i skoczyła. Ale być może to już zupełnie inna historia.

ZWIASTOWANIE

(A ciało słowem się stało...)

Na pierwszy rzut oka Zwiastowanie wydaje się zwykłą sporą wsią. Można tu odpocząć w karczmie, popijając cienie piwo, można poprosić o nocleg i gościnę któregoś z mieszkańców, w zamian za wykonanie drobnych prac gospodarskich. Na drodze bawią się dzieci, psy ujadają na łańcuchach lub włóczą się w poszukiwaniu niezdatnego dla ludzi, smakowitego kaska. Na sznurach schnie pranie, baby kłócą się przez płot. Naszą uwagę przyciąga jedynie, otoczony kilkoma innymi młodymi ludźmi, dziwnie ubrany człowiek, siedzący pośrodku drogi. Opowiada coś o przyszłym życiu, nagrodzie za dobro i karze za zło, miłości do otaczającego świata. Na nasze pytanie, przechodzący chłop nazywa tego człowieka mesjaszem i, nie zatrzymując się nawet, podąża dalej, zajęty swoimi sprawami. Najlepiej dla nas byłoby odejść natychmiast po usłyszeniu tej informacji. Jeżeli jednak zdecydujemy się pozostać jakiś czas w Zwiastowaniu, jeszcze tego samego dnia zobaczymy dwóch innych mesjaszy. Jeśli zdziwimy się, że nauki każdego z nich są inne, goszczący nas gospodarz wruszy ramionami. „Co mesjasz, to

filozofia”- odpowie. Tego wieczoru jednego z mesjaszy znaleziono martwego. Powiesił się we własnej stodole. Nie było łez, tylko cichy, krótki pogrzeb. Jeden z pozostałych powiedział, że zbawi świat, po to, aby takie rzeczy nie musiały się więcej zdarzać. Rano już nie żył. I właśnie wtedy, gdy chowano nie-szczęśnika, gospodarz, który jeszcze tego ranka jadł z nami śniadanie, powiedział, że samobójcy i fałszywi prorocy nie mogą wejść do królestwa wiecznej szczęśliwości, chyba że on, mesjasz, ich zbawi. Gdy powiedzieliśmy o tym jego żonie, nie wydawała się wstrząśnięta. „To musiało się w końcu stać. I tak ma jeszcze przed sobą co najmniej kilka miesięcy, a jak dobrze pójdzie, to ładnych parę lat życia”. Wstrząśnięci, możemy stamtąd uciekać, możemy jednak spytać Starszego wsi, co się tu dzieje. Opowie nam dziwną historię o pewnym kapłanie i kławie, którą rzucił na miejsce, w którym podobno narodził się mesjasz. Mówią, że ten był prawdziwy, ale mieszkańcy Zwiastowania nawet go nie pamiętają. Chyba wyjechał i rozpoczął działalność gdzieś daleko stąd. W każdym razie założył mocno za skórę owemu kapłanowi, co sprawiło, że ten przeklął miejsce jego narodzin. I od tej pory mieszkańców wsi dotyka dziwna choroba – jakby rodzaj obłędu. Każdy mężczyzna żyjący w tym miejscu po wielu latach zaczyna nagle uważać się za mesjasza. Oczywiście, każdy jest inny, ma inną filozofię, głosi inne prawdy. Łączy ich to, że, prędzej czy później, odbierają sobie życie. „Na każdego przyjdzie kolej” – wzdycha Starszy wsi. W końcu w Zwiastowaniu zostaną same kobiety i dzieci – synowie mesjaszy, którzy w końcu sami się nimi staną. Po wysłuchaniu tej historii, nasuwa się pytanie: dlaczego mesjasze muszą umierać? Starszy gładzi siwą brodę, wzruszając ramionami: może nie mogą znieść zła tego świata, może tego, że ich wysiłki nie przynoszą skutków, może po prostu boją się, że mogą sami zwątpić w swe przeznaczenie, jeśli pożyją jeszcze dłużej? Któż to może wiedzieć... Być może istnieje szansa na wyzwolenie wsi? Gdyby kiedyś narodził się prawdziwy mesjasz, gdyby przeżył... Może już tu jest, ale nie ma sposobu, by odwieść go od śmierci, którą już sam zaplanował. Kto podjąłby się pilnowania takiego szaleńca, skoro wiadomo, że za kilka dni pojawi się następny, którego też trzeba by strzec dniem i nocą? A bez tego wieś zwana Zwiastowaniem pozostanie najsmutniejszym miejscem na świecie. Śmierć powszedniejsze, gdy zbyt często trzeba na nią patrzeć lub gdy ktoś wciąż jej oczekuje – dla siebie lub kogoś bliskiego. A jeżeli przeznaczenie tak naprawdę nie istnieje, ale kreujemy je sami poprzez oczekiwanie i wiarę? Prawdopodobnie można zdjąć kławę, a może wystarczy, żeby skłonić jej ofiary, aby przestały w nią wierzyć? A może to niemożliwe, może oni w nic już nie wierzą? A jeśli tak, to czy nie to właśnie jest kławą?

GNIAZDO SYNOGARLIC

Gniazdo Synogarlic to zamek i posiadłość, jakich wiele można spotkać w czasie wędrówek po świecie. Jeśli szukacie zatrudnienia, tam zapewne się zaczepicie. Dziwić może, że pomimo legend krążących o jego bogactwach, zamek jest zaniedbany, miejscami wręcz zrujnowany. Przyczyną jego złego stanu wydaje się być głównie upływ czasu, ale nie tylko. Niektóre zniszczenia wyglądają na poczynione ludzką ręką, ale co do sposobu powstania niektórych, trudno cokolwiek orzec. Zamek ma dwa skrzydła, prawie niczym się nie różniące. I, co dziwne, ma dwa główne wejścia, po jednym w każdym skrzydle. Bez względu na to, do którego skierujecie swe kroki, zostaniecie przyjęci serdecznie. Od razu ktoś zaoferuje wam pracę. A jaką? Uprzykrzanie życia współwłaścicielowi zamku. Gniazdo Synogarlic ma bowiem dwóch właścicieli, co ciekawsze, są oni małżeństwem. Mieszkają w przeciwnych skrzydłach zamku, przy czym każdy pilnuje, by nikt nie przekroczył dzielącej je granicy. Każdy gość musi się opowiedzieć, po czyjej jest stronie, i uważać, by nie być posądzonym o zdradę. Jeśli bowiem jesteś gościem pani Morela, pan Morela będzie uważał, że masz wobec niego nieczne zamiary. I na odwrót. Co do służby, to służy ona po równo obojgu państwu i choć czasami odruchowo niektóre pokojówki czy kamerdynerzy opowiadają się po jednej ze stron, na ogół nie prowadzi to ani do kłótni, ani do żadnych poważniejszych konsekwencji. Wszyscy już tak przywykli do

nieustającej wojny pomiędzy małżonkami, którzy już w chwili ślubu serdecznie się nienawidzili, że po prostu rzetelnie wykonują swoje obowiązki i nie chcą się do niczego mieszać. Co zaś do samych zaangażowanych, to dokładają oni wszelkich starań, aby uprzykrzyć sobie życie. Jeśli zatrzymacie się w Gnieździe Synogarlic na dłużej, szybko zauważycie, jak Wasz gospodarz uważnie sprawdza każdy kęs jedzenia, zanim umieści go w ustach, ostrożnie bada łóżko, a nawet krzesło, nim spróbuje delikatnie na nim usiąść, przeszukuje każdy element ubrania, nim go na siebie włoży, i wykonuje mnóstwo dziwacznych czynności z pogranicza obsesji i paranoi. Oraz bezustannie knuje. Zatrudni też każdego, kto skłonny będzie te knowania realizować. Jeśli mimo wszystko nie uciekniecie stamtąd w te pędy, spotkacie pewnie dostojnego starszego pana, nieco zasępionego i znudzonego, który być może wyjaśni Wam dziwną sytuację panującą w zamku. Otóż posiadłość ta należała niegdyś do pana Andrew, człowieka dobrego i szlachetnego, ale za to posiadającego niezwykle bujną przeszłość. Gdy leżał na łożu śmierci, jego jedyną rodziną była młodzieńka, świeżo poślubiona małżonka i syn z nieprawego łoża, którego matka zmarła nieco wcześniej. Jak się po odejściu staruszka okazało, oboje byli niezwykle pazeri i mieli nadzieję na odziedziczenie całego majątku. Jakież więc było ich zaskoczenie, gdy poznali warunki testamentu. Aby otrzymać spadek, po pierwsze musieli się pobrać. Mieli wspólnie gospodarować

majątkiem, chyba że ktoś by zrezygnowało i odeszło z własnej woli lub zmarło śmiercią naturalną. Czy umierający starzec mógł przewidzieć, że każdy ze spadkobierców zrobi wszystko, aby drugi z własnej woli zrezygnował z dziedzictwa? A biorąc pod uwagę ich chciwość i fakt, że nie mogli się pozabijać, niełatwe stało przed nimi zadanie. Człowiek, który Wam o tym opowiada, jest wykonawcą testamentu i pilnuje, aby wszystkie jego warunki zostały należycie spełnione. „Wydawało się, że pójdzie tak szybko...” – wzdycha. Tymczasem od dnia ślu-

bu, czyli od wielu lat, państwo Morela nie widzieli się nawet, a noce rzadko spędzają we własnych sypialniach, podkradając się do apartamentów współlokatora i robiąc mu kolejne świństwa. Najmują też do tego kogo się da, aby wzmocnić skuteczność swoich działań. A co najbardziej zaskakujące, są to całkiem sympatyczni starsi ludzie. Tak więc po czyjej stronie się opowiecie? Uroczej pani Moreli, czy szarmanckiego pana Morela? A może nie dacie się zwerbować? Ciekawe, co by się stało, gdyby małżonkowie choć raz ze sobą porozmawiali?

Jakub „Bjorn” Szamałek

BRAK POMYSŁÓW?!

Często słyszę, jak niektórzy mistrzowie twierdzą, że wykorzystali już wszystkie możliwe pomysły, więcej to już się nie da zrobić, proszę, pomóżcie... Ech...

Wiecie, w 1899 roku dyrektor Urzędu Patentowego USA rzekł: „Wszystko, co można było wynaleźć, zostało już wynalezione”. Moim zdaniem, jest ono na pierwszym miejscu w historii głupich oświadczeń. Ale chyba zmienię zdanie, jak jeszcze jeden mistrz powie, że już nie ma pomysłów na przygody.

Aby to straszne zdarzenie odsunąć w czasie, przedstawię Wam grę słowną, która jest niezastąpionym generatorem pomysłów.

Potrzeba minimum dwóch graczy. Jeden rzuca słowo-hasło związane z danym systemem RPG czy jakkolwiek rzeczownik, np. „wszczep”, „iluzja”, „płomień”, „żebrak” itd. Druga osoba ma za zadanie w ciągu paru minut przedstawić krótki zarys przygody powiązany z danym słowem. Tak powstaje polowa moich scenariuszy.

PS Jeśli nie pomaga, to znaczy, że albo masz złośliwy „blok twórczy”, albo też powinieneś przerzucić się z RPG na elektroniczne bierki pod wodą.

Those WIEŻA

Wędrując przez puszcę, drużyna natyka się na ruiny wieży strażniczej, a dziś – siedliska trędowatych. Są zmęczeni, głodni, może nawet ciężko ranni po ostatnim boju – zapewne przyjmą pomoc nawet z tak niepewnego źródła, zachowując oczywiście odpowiedni dystans (jeśli byli świadomi, od kogo pomoc otrzymują). Zresztą może nie trafili tu przypadkowo. Ważne jest zatrzymanie graczy w tym miejscu przez jakiś czas, muszą poznać mieszkańców wieży, ich zwyczaje, ich ból. Niech któryś z chorych opowie im swoją tragiczną historię. Niech okaże się synem jakiegoś lokalnego szlachcica, umieszczonym tu przez ambitnego młodszego brata. Niech jedna z niewielu chorych kobiet będzie atrakcyjna. Znajduje się we wczesnym stadium choroby bez żadnych zmian poza świadomością nieuchronnego. Niech gracze poczną więc z tą społecznością.

Nic jednak nie jest tak proste, jak się wydaje. Wśród trędowatych znalazł idealną wręcz kryjówkę pewien nekromanta. Tu nikt nie pyta o przeszłość, każdy zmagą się z własnymi problemami. Nekromanta, żeby jeszcze skomplikować sprawę, wcale nie jest taki potworny. Wcale nie zamierza władać okolicznymi ziemiami, prowadzi tylko badania, do których materiałem są niektórzy spośród mieszkańców „trędowiska”. Pragną oni jeszcze przez jakiś czas cieszyć się życiem, może nie tym prawdziwym, którego i tak w swoim stanie by nie mogli zaznać, ale zawsze życiem. Trędowaci z wieży nie widzą niczego złego w tym, że niektórzy oddychają samodzielnie i są jeszcze ciepli, a niektórzy to tylko chodzący zmarli – rozkład i tak dotyka ich równo. Często nawet sami nie wiedzą, kiedy skończyło się ich prawdziwe życie.

Bohaterowie odkrywają, że nie wszystko wygląda tu jak powinno. Wokół wieży unosi się zapach rozkładu, powietrze drży od magicznej mocy, na pobliskim cmentarzu znajdują się świeżo rozkopane groby, niektórzy z chorych wydają się nigdy nie jeść, w niewielkiej odległości od wieży gracze natykają się na zwłoki jedyne go z chorych, który się z nimi kontaktował, po czym później widzą go ponownie, tym razem jednak porusza się o własnych siłach.

Jak postąpią po odkryciu na szczycie wieży pracowni nekromanty? Co zrobią trędowaci wobec zagrożenia? Finał tej historii, zarówno dla „trędowiska”, jak i dla postaci graczy, zależy tylko od Ciebie, drogi Mistrzu.

Głębia

Jakież to niezbadane tajemnice czekają na śmiałków, ukryte w morskich głębiach? Dawno zatopione krainy, pamięć minionych cywilizacji, wraki statków i o wiele, wiele więcej. Każdy kto zajrzał do bluźnierczych opowiadań Mistrza H.P. Lovecrafta wie, co może spotkać nieszczęśników przemierzających ogrom oceanów.

Czy pamiętacie co spotkało marynarzy frachtowca „Villigant” z opowiadania „Zew Cthulhu”? Sprawdźcie, jeśli ich losy nie są wam znane. Owina się wokół was macki niewyjaśnionej tajemnicy.

Głębia i ukryte w niej zjawiska od zarania dziejów interesowały ludzi. W wielu mitologiach pojawia się symbol wodny oddzielający granice dwu lub więcej światów. Grecki Styks czy babilońskie Apsu są na to doskonałymi przykładami.

Istnieje jednak takie miejsce na Ziemi, gdzie legenda miesza się z rzeczywistością. W tej odległej krainie mieszka potwór zwany Lusca. Jakkolwiek by potwora nie nazwać, jego „macki” wydają się znaczące. Może czas by dzielni Badacze odwiedzili te strony?

Potwór ma swą siedzibę tuż pod powierzchnią wody. Gdy jest głodny za pomocą długich macek wciąga nieostrożne ofiary do swojej podwodnej groty. Kiedy już zaspokoi głód, wypłuka resztki pożywienia. Myślicie że to tylko mit? Mieszkańcy wyspy Andros w archipelagu Bahama zdają się być przekonani o tym, że Lusca istnieje naprawdę. Znajdują na to potwierdzenie podczas każdego przyptywu, gdy poziom wody wewnątrz rafy otaczającej Andros podnosi się, a budzące grozę „granatowe dziury” pod powierzchnią zaczynają swój spektakl. W tym czasie dziury „wciągają” w siebie w niezwykłym tempie duże ilości wody.

W czasie odpływu następuje zjawisko odwrotne – dziury wypływają ogromne, spienione strumienie. Dzieje się to wszystko bardzo gwałtownie. Pomyślcie tylko co może się przytrafić nieostrożnym osobom, które w tym czasie znajdują się w pobliżu takiej



Jarosław Musiał

pułapki... Płetwonurkowie pragnący odwiedzić to miejsce mają tylko 20 minut tzw. „leniwej wody” by spenetrować wnętrze „granatowej dziury”.

Są śmiałkowie, którym nie straszny wydaje się mit o potworze Lusca. To oczywiście badacze. Jeden z nich, Kanadyjczyk George Benjamin dokonał w latach sześćdziesiątych pomiarów aerofotogrametrycznych w celu stworzenia mapy podwodnych otchłani. Oczywiście istnieje naukowe wyjaśnienie zjawiska zachodzącego w pobliżu wyspy Andros. Czy jednak Ty, Drogi Badaczu i Twoja Drużyna jesteście w stanie w nie uwierzyć?

Podobno za wszystko są odpowiedzialne podwodne jaskinie, powstałe w wyniku przeciekania przez powierzchnię brzegu wody deszczowej i łączenia się jej z wodą morską. W wyniku takiego procesu słona mieszanina podczas przyptywu unosiła się złobiąc szczeliny w skale. Po milionach lat szczeliny stały się tunelami, a następnie jaskiniami. W wyniku kolejnych okresów lodowcowych woda zastygała w formie pokryw lodowych, a poziom morza opadł, osuszając podziemne pieczary. W niektórych z nich sklepienia zapadły się tworząc właśnie owe „granatowe dziury”.

Takie jest oficjalne tłumaczenie. Na pewno też nikt z badaczy nie przyzna, że wierzy w istnienie potwora... Na pewno nikt się nie opowie, co widział wewnątrz tajemniczych dziur... I na pewno nie znajdziecie wielu publikacji na powyższy temat. Dlaczego? Może już czas będzie to wyjaśnili Drodzy Badacze...

Tradycyjnie na koniec bibliografia, dla tych, co lubią sami przeczytać „u źródła”:

Bibliografia

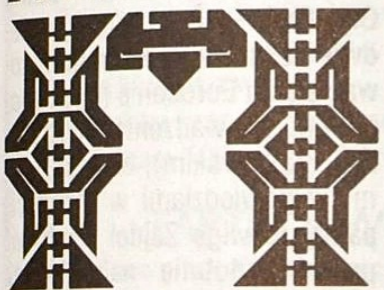
1. Mircea Eliade „Sacrum i Profanum”, KR Warszawa 1999
2. „Niezwyczajne Miejsca, Niezwyczajne Krainy” Przegląd Rider's Digest, Warszawa 1997



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

Istnieją w science fiction tematy nieśmiertelne. Pewne pomysły są na tyle doniosłe i inspirujące, że wykorzystano je już w tysiącach powieści i opowiadań. Bez nich fantastyki naukowej po prostu by nie było. Do takich tematów należy podróż w czasie.

Pierwszym autorem, który opisał wehikuł czasu, był Herbert George Wells. Maszyna z jego pesymistycznej nowelki umożliwiała zarówno wycieczkę w przeszłość, jak i w przyszłość. Nie stawiała przy tym użytkownikowi w zasadzie żadnych ograniczeń. W późniejszych tekstach (a także filmach, komiksach, grach itd.) bywało z tym już różnie, zmieniały się zasady funkcjonowania wehikułów – które nieraz w ogóle nie były potrzebne – a także cel podróży w czasie. Bohaterowie przenosili się w erę mezozoiczną, żeby zapolować na dinozaury, kręcili „dokumentalne” filmy historyczne, zapobiegali wojnom i rewolucjom

Jacek Drewnowski **CZAS NA WEHIKUŁ**

(albo je wywoływali). Tysiące stron maszynopisu poświęcono paradoksom, które taka podróż za sobą pociąga. Pojawiła się koncepcja światów równoległych, zakładająca istnienie autonomicznych uniwersów z odrębnymi wariantami historii. Maszyną czasu fascynowali się kanoniczni autorzy „złotego wieku” i całe rzesze mniej znanych pisarzy.

Nie jest to jednak temat zazerwowany dla fantastyki czy – szerzej – kultury popularnej. Całkiem poważnie zajmuje się nim bowiem nauka. Uczeni nie są jednak zgodni co do kwestii, czy w świetle praw fizyki podróż w czasie jest w ogóle możliwa. Albert Einstein uważał, że jak najbardziej, ale już Stephen Hawking kategorycznie to wyklucza. W wehikuł czasu „wierzy” natomiast Igor Nowikow, autor książki „Rzeka czasu. Czarne dziury, białe dziury i podróże w czasie”. W przedstawionym przez niego modelu maszyna czasu składa się z dwóch bram – jedna z nich pełni funkcję wejścia, druga – wyjścia. Dlatego jeśli w przyszłości dojdzie do jej zbudowania, i tak nie będzie można wrócić ani w naszą, ani w żadną z wcześniejszych epok. Nie mamy bowiem bramy. A zatem kiedy już skonstruujemy wehikuł, to po roku będziemy mogli się cofnąć o... rok. W każdym razie niektórzy fizycy jak najbardziej serio mówią i piszą o podróżach w czasie, a to napawa optymizmem. Nawet jeśli nasze wnuki nigdy nie będą mogły się wybrać na jurajskie safari do ery mezozoicznej.

Nic nie stoi natomiast na przeszkodzie, żeby po raz kolejny przejechali się tam bohaterowie

opowiadania SF. Można czasem usłyszeć stwierdzenie, że każdy parający się fantastyką pisarz popełnił choć jeden tekst o maszynie czasu. Motyw jest zatem bardzo ograny i piekielnie trudno wymyślić tutaj coś oryginalnego. Ale tym bardziej warto próbować. A jeśli rzeczywiście każdy autor ma swój „Wehikuł czasu” na dnie szuflady, to dla początkującego fantasty opowiadanie z wehikułowym wątkiem byłoby czymś w rodzaju inicjacji.

Czytelnicy lubią czytać o podróżach w czasie w równym chyba stopniu, co autorzy pisać. Temat jeszcze długo nie znudzi się ani jednemu, ani drugiemu, pozostanie więc nieśmiertelny. Może mu zagrozić tylko jedno: zbudowanie prawdziwego wehikułu.



Jak na stosunkowo mało liczny fandom, Polska doczekała się już całkiem okazałej liczby nagród za różne różności. Mamy Zajdla, Srebrny Glob, Śląskę, Puchar Mistrza Mistrzów... długo by wymieniać. Są też co najmniej trzy antynagrody (o tylu mi wiadomo) – Złoty Meteor, Srebrny Śledź i Srebrna Mucha Plujka.

Bardzo lubię antynagrody.

Domyślcie się już zapewne, że nie mogłem oprzeć się pokusie, żeby po swojemu uhonorować największe wpadki i idiotyzmy, z jakimi się zetknąłem. Ludzka głupota zdaje się nie mieć granic i uznałem, że wypada upamiętnić jakoś pionierów, którzy wytyczają nowe szlaki w tej dziedzinie. I tak oto powstały **Dopiski®** – prywatna antynagroda Post Scriptum.

W tym roku sam ustalałem nominacje (jeśli dojdzie do kolejnych edycji, może zechcecie wziąć w tym czynny udział? Zapraszam) i wybierałem zwycięzców. Gdyby jakiś laureat stwierdził, że został niesłusznie nagrodzony, albo ktoś uznałby, że jemu bardziej należy się trofeum – miejcie żal tylko do mnie. Piszę o tym, żeby nie było wątpliwości ani pretensji o **Dopiski®** pod adresem redakcji, która gości mnie na swych łamach.

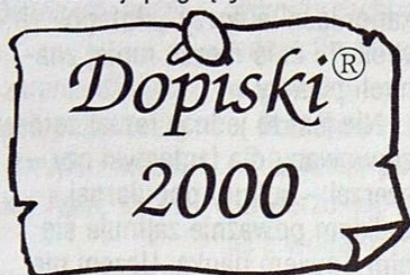
Kategorie są luźne i tworzone wedle bieżących potrzeb i okoliczności. Zresztą, pierwsza edycja jest robiona na rozgrzewkę – później może usystematyzuję działalność.

Tyle tytułem wstępu. Panie i panowie! Pora ogłosić zdobywców **Dopisków® 2000**.

Dopisek® 2000 w kategorii „Kanał” – TVP1 – za emisję skandalicznego „Roweru Błażeja” o grach fabularnych. Autorzy programu szukając w RPG taniej sensacji,

namówili do współpracy ucznia jednego z warszawskich liceów. Posadzili go przed kamerą tak, żeby nie było widać twarzy i polecieli przeczytać z kartki przygotowany zawczasu tekst o tym, jak gry fabularne zrujnowały mu życie. Miałem okazję rozmawiać telefonicznie z owym uczniem – w RPG nie grał i gdyby wiedział, czemu ma służyć przygotowana przez redaktorów „Roweru” inscenizacja, nigdy by się na to nie zgodził. „Rower Błażeja”, mimo żenująco niskiego poziomu i zerowej etyki dziennikarskiej twórców, ma się dobrze.

Vice Dopisek® 2000 w kategorii „Kanał” – TVN – stacja, która już wcześniej pogrążyła rekordową



liczbę doskonałych seriali fantastycznych. W tym roku popisała się m.in. sposobem wyświetlania długo wyczekiwanego, piątego sezonu „Babilonu 5” i wycofaniem z emisji „Kosmicznej krucjaty” („Crusade”).

Dopisek® 2000 w kategorii „Ruchome obrazki” – John Travolta – już nawet nie za to, że przyczynił się do stworzenia filmu „Battlefield Earth”, uznanego przez wielu za największego knota w historii filmu s-f, ale za to, że zamierza nakręcić sequel. Cóż, scjentyści może na to pójść. A dzieje sukcesu Rona Hubbarda nieuchronnie prowadzą do jednej, niepokojącej konkluzji: chcesz, żeby Twoja twórczość dobrze się sprzedawała – załóż własny kościół.

Dopisek® 2000 w kategorii „Koł by się uśmieł” – Eurocon 2000 – w tym przypadku **Dopisek®** powinien mieć postać obszernej erraty. Na ten temat już pisałem wcześniej (MiM 11/00), więc nie będę się dłużej rozwodzić.

Dopisek® 2000 w kategorii „Fan-fiction” – Del Dal – za konsekwentne pogrążanie się kolejnymi listami do redakcji. Ilość i jakość korespondencji Del Dala niepodważalnie stawia go na pozycji lidera.

Vice Dopisek® 2000 w kategorii „Fan-fiction” – Killface – krytyk-widmo, za wstyd, jaki przyniósł Toruniowi swoim „zaproszeniem” redakcji MiM-a na Zahcon.

I wreszcie **Dopisek® 2000 za całokształt twórczości** – Dawid Brykalski – w ciągu jednego zaledwie roku zdołał skompromitować się na Euroconie (m.in. sposobem prowadzenia spotkania z A. Sapkowskim), obrazić swoimi wypowiedziami w Internecie panią Jadwigę Zajdel i spłodzić prawdopodobnie największego książkowego gniota ostatnich lat. A to nie wszystko. Wybryki Dawida i jego rekordowa wydajność pozwalają sądzić, że jeszcze nie raz pojawi się w tej rubryce. Zgodnie z proroczym tytułem jego powieści: „Nie ma tego złego, co na gorsze by nie wyszło”.

Zaś na zupełnie sam koniec, mały **Dopisek® 2000 w kategorii „Grochem o ścianę”** pozostawiam sobie – za naiwny idealizm, który sprawia, że wciąż, miesiąc po miesiącu, smażę kolejne felietony, licząc na to, że ktokolwiek po nich zmądrzeje. I w tej kategorii chyba długo będę prowadził.

P.S.

BALKON 2001

Uprzejmie informujemy, iż w dniach 13-17.06.2001 odbędzie się w Warszawie konwent pod nazwą BALKON. Będzie to typowy konwent w nietypowym miejscu, będzie się jednak różnił od innych tego typu spotkań tym, że będzie odbywał się w miejscu, gdzie na każdego uczestnika znajdzie się łóżko (bez dodatkowej dopłaty). Konwent utrzymany będzie w konwencji średniowiecznej intrygi dworskiej (po szczegóły lub z propozycjami proszę pisać na adres zoltecki@poczta.onet.pl). Przewidujemy wiele spotkań z autorami i twórcami z kręgów fantastyki, a w sobotę BALKONEM zawładną komiksiarze. Planowane są liczne turnieje i konkursy. Koszt imprezy nie powinien przekroczyć 30 pln., a dla pań – 20 pln. Więcej informacji można uzyskać pod adresem: zoltecki@poczta.onet.pl – Marcin Skulimowski tel. 0605 680 199; www.bazyliszek.prv.pl.

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 4.0

HUMOR

IN MEMORIAM

Ostatnie słowa poległych dedykujemy wszystkim kandydatom na zwłoki. Składamy tradycyjne dzięki wszystkim, których truchła stały się nawozem naszej rubryczki.

CYBERPUNK 2020

- W instrukcji obsługi granatu jest napisane „Wyciągnąć zawleczkę i rzucić w kierunku wroga”. Dobra, wyciągam zawleczkę i rzucam w kierunku wroga.
- Gdzie w tej bazooce jest przód, a gdzie tył? Chyba mam 50% szans, że mi się uda?

EARTHDAWN

- Odkąd mam ten nowy pancerz, nikt mi nie podskoczy.
- Słuchaj, trollu, musimy coś sobie wyjaśnić. Ty jesteś idiotą, a od myślenia jestem ja. Zrozumiałeś?

WAMPIR: MASKARADA

- Ej, panie! Podziel pan się ze mną tym winem.

WARHAMMER

- Walę jego konia w zad.
- Nie dość, że twoja rasa to pedały, nie dość, że kurduple, to jeszcze idioci.
- Zaufajcie mi. To nie jest łucznicza osada.
- Coś ty? Jaki mroczny elf chowałby się za drzwiami?
- 20 kuszników z lewej, 20 kuszników z prawej? To my środkiem!

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

Osoby: Mistrz Gry, Wojownik, Kapłan, Mag
MG: Wędrujecie przez głęboki kanion, gdy nagle atakuje was bestia ziemi.

W: Szarżuję!!!

M: Wycofuję się na z góry upatrzoną pozycję.

K: Używam swojej „zawsze-nie-działającej” różdżki.

W i M: NIEEEEE!!!

K: Ale chłopaki, obiecuję, tym razem na pewno zadziała.

M: Jasne. Co jeszcze może nam się przydarzyć po zgnieceniu, spaleniu, zamrożeniu i zalaniu?

K: Przesadzacie. Abrakadabra! Niech bestia zostanie oślepiona!

W i M: Uciekamy!!!

MG: Za późno. Różdżka rozbłyśkuje i oślepia wszystkich, oczywiście z wyjątkiem bestii, która jest odporna na oślepienie, i nie zastanawiając się długo, pożera was żywcem.

W i M (zza grobu): AAAAAA!!!!!!!!!!

Autor: Kłapouchy

ZAPOWIEDZI KSIĄŻKOWE

Już wkrótce ukaze się kilka świetnych powieści: „Życie seksualne Luke’a Skywalker’a”, „Wiedźmin versus Conan”; „Geralt kontra Godzilla”, „Atak na stoletnich, całkiem już dojrzałych, a w każdym razie dojrzałych fizycznie, niebieskookich kosmitów w zielonych czapkach, różowych sweterkach i pomarańczowych body na planetę małych, zagubionych mrówek 2”.

Autor: Puszon

MAREK LACHOWICZ PRZEDSTAWIA:

PRZYGODY PANA





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.06.2001

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 90 do numeru 95
PP90 39,00 zł
Prenumerata roczna
od numeru 90 do numeru 101
PR90 75,00 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
Labirynt nr 7: Warhammer
LB7 45,00 zł

DEADLANDS - MARTWE ZIEMIE

Podręcznik gracza (twarda oprawa)
DLPGR 95,00 zł
Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)
DLPSZ 95,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł
Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)
DLGP2 15,00 zł
Stróża prawa (R+P)
DLSPR 45,00 zł

EARTHDAWN - PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
EDRPG 69,00 zł
Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł
Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł
Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł
EDMB2 45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
EDMAG 49,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii (R)
EDMSB 39,00 zł
Wążowa Rzeka (O)
EDWRZ 49,00 zł
Koszmar z przestworzy (P)
EDKZP 35,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane (O)
EDPPV 89,00 zł
Przygody w Powietrznej Przystani (O)
EDPPP 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł
Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)
GSPGR 59,00 zł
Dziwne miejsca (O+P)
GSDZM 32,00 zł
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium (P)
GSEIP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xięga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł
Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł
Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł
Przerazające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł
Maski Nyarlhotepe (P)
ZCMAN 79,00 zł
Dzień Bestii (P)
ZCDZB 45,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł
W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł
Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł
Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł
Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł
W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł
W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł
Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Oko Yrrhedeza
OYRPG 25,00 zł
Aphalon
*APPD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2
INFO2 3,50 zł
Nr 3
INFO3 4,80 zł

DOOMTROOPER - ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone
DTWAR 6,00 zł
Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCZNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł
Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł
Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł
Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH
Battletech: Kompendium (R)
BTKOM 34,00 zł

WARZONE - GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)
WZSWW 55,00 zł
Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)
WZSBW 55,00 zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

zł

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
słownie
wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla banku

zł
słownie
wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla poczty

zł
słownie
wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie
wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY!)



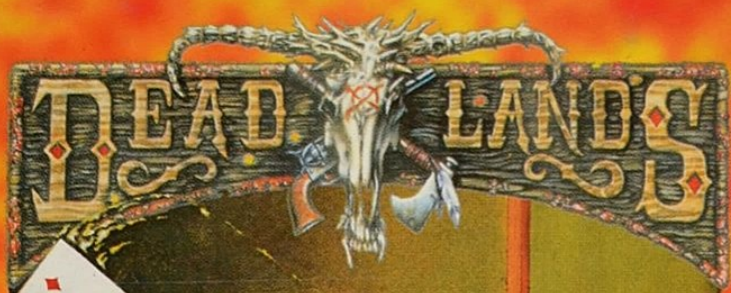
Mamy po(d)gląd na wiele dziwnych spraw...

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

welcome to TOMBSTONE!



ROZE PRAWA



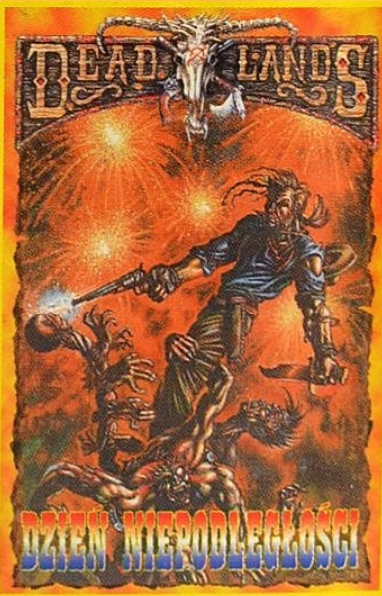
MARTWE ZIEMIE
PODBRZUCH GRAC



MARTWE Z
PRZEWODNIK



CORA ZATRACEN



DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI



Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group. All Rights Reserved. Used under license.