

"HOMO MEDIAEVALIS"

INDEKS: 322954

MiM

Magia i Miecz 06

cena 8,50 zł (w tym 7% VAT)

KROK 2

PRZYGODY:

Tajemnice Yellowrock

Dwaj bracia

Czy golem marzą...

Spojrzenie białych oczu

Poszukiwacze nekropolii

Klątwa Hepifatona

"Vestrian" - Nick Smith © FASA Corp.



welcome to TOMBSTONE!

GRÓZE PRAWA

MARTWE ZIEMIE
PODBROCZNIK GRACI

MARTWE Z
PRZEWODNIK

CORA ZATRACENIA

DZIEŃ NIERODŁEGŁOŚCI

PINNACLE



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, Inc. All Rights Reserved. Used under license.

KRYTYKANCTWO PONAD MIARĘ

Niewątpliwie do rzeczy, które tworzę i współtworzę, mam podejście niezwykle uczuciowe. Trudno, żeby było inaczej. Kilkanaście, a czasem i kilkadziesiąt dni pracy wiąże nas z dziełem w sposób nierozłączny. A wtedy niełatwo jest spojrzeć na to coś z boku, chłodnym, obiektywnym okiem.

Dlatego też każda krytyka dzieła boli. Im jest słuszniejsza, tym mniej. Kiedy jest zaś niesłuszna, wbrew pozorom boli jeszcze bardziej. Człowiek myśli sobie wtedy „Siedziałem nad tym n godzin, a oni zauważyli 3 literówki i 2 błędy stylistyczne! Nie wiedzą tylko, jak to wyglądało wcześniej. I z czym mam zwykle do czynienia...”

Pomyślcie sobie zapewne, że będę się wyplakiwał nad moim biednym losem redaktora, któremu wszyscy wbijają szpile. Może i jest w tym trochę racji. Trochę tu żalu jest, niewątpliwie. Żalu jednak o niechęć krytykantów do szerszego spojrzenia. Idealnego produktu nie da się zrobić. Człowiek jest istotą omylną. Błędy się zdarzają. Grunt, żeby unikać ich jak najwięcej. I żeby nie utrudniały czytania czy grania.

Tymczasem...

Tymczasem wszyscy narzekają na nasze produkty. Fakt, wydajemy najwięcej, więc i do największej liczby rzeczy można się przyczepić. Nie popadając jednak w fałszywą skromność mogę stwierdzić, że nasze wydawnictwa stoją i tak na najwyższym poziomie – pod względem samej stylistyki.

Kiedy zaś biorę pierwszą lepszą erpegową książkę z półki, otwieram na dowolnej stronie i czytam, to krew mnie zalewa. Nie dlatego, że są tam literówki. Nie dlatego, że ktoś powymyślał nieciekawe nazwy. Ale dlatego, że na kartach tych pozycji króluje bełkot. Stylistyczny bełkot. Zdań nie da się zrozumieć. Pełno kalek z angielskiego. Jakieś dziwaczne zdania-monstra ciągnące się przez całe akapity... Zgroza!

Oczywiście są wyjątki, one jednak tylko potwierdzają regułę.

Co gorsza, na tych pozycjach uczą się czytać młodzi ludzie. Mają po kilkanaście lat, nie do końca są jeszcze obeznani z językiem, więc tykają te wszystkie błędy i uznają je za poprawne oraz, czasem, jedynie słuszne. Potem nie potrafią ani dobrze napisać wypracowania, ani CV, ani listu motywacyjnego – że uderzę w ton nie-szkolny.

Dlatego biję na alarm! Z dwóch powodów. Po pierwsze, aby wydawcy bardziej przykładali się do redakcji. Wydanie kilkuset złotych więcej na dobrego redaktora nie zawali im budżetu, a da jakieś poczucie pracy u podstaw. Po drugie, aby recenzenci czasem zastanowili się dwa razy, zanim napiszą swe krytyczne uwagi. Bo krytykować ponad miarę jest najłatwiej.

T. Kreczmar

ANEKS

Niebyłbym sobą, gdybym czegoś nie dopisał. Oczywiście o MiMi. Bo oto wykonujemy drugi krok ku nowemu obliczu naszego magazynu. Mam jednak nadzieję, że sami widzicie, o co nam chodzi. Ja tylko przypominam. Dużo przygód – dużo pomysłów. Mapki, pomoce dla graczy, bohaterowie niezależni. Patenty, które można wykorzystać nie prowadząc przygody. Innymi słowy: to co tygrysy lubią najbardziej. Bo iluż z Was poprowadziło przygodę dokładnie tak, jak była napisana? Nic nie zmieniając?...

MiMi

6(90)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

Milosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)

grabarz@rpg.pl

Artur Szrejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruskiewicz (SM)

tomek_andruskiewicz@efarm.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnyp (ED, SM, WFRP)

toread@thor.intercafe.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, Panorama)

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. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

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 związków z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

„Vestrian” – Nick Smith

© FASA Corp.

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



Opowiadanie:

Wspólny interes — 18

Adrianna Drulis

Yogle bezszelestnie wynurzył się z krzaków i obejrzał trupy. Dziewczyna leżała zemdlona kilka kroków dalej. Sięgnął po nóż. Nigdy nie zobaczy już świata, nie zdradzi jego tajemnicy. Naraz usłyszał tętent kopyt. Pięć koni w czarnych kropierzach zaryło kopytami tuż przed elfem.

Panorama:

Byliśmy tam: Fantastykon 2001 — 8

Cierzy i niekiedy Puszykin

Mumia 2 — 9

Toread

Miasto Duchów — 10

Toread

Deadlands: Martwe Ziemie –

Podręcznik Gracza — 11

Michał „Puszykin” Stachyra

Deadlands: Córa Zatracenia. Pierwsza groszowa powieść do Martwych Ziem — 12

Michał „Puszykin” Stachyra

Koszmar z przestworzy — 13

Wieści — 13

Stałe działy:

Listy — 4

MiM(ochodem):

Dziś pytanie: Najciekawszy potwór? — 6

Kraina Goblinów, edycja 4.1 — 125

Fandom:

Galiczyjska Gildia Fanów Fantastyki — 16

Michał „Puszykin” Stachyra

Felietony:

Miejsca magiczne: Oddech średniowiecza — 122

Poison Ivy

Miasto, magia, maszyna: Historia nauczycielką fantastyki — 123

Jacek Drewnowski

Cyberpunk 2001 — 124

Post Scriptum

Almanach:

O prowadzeniu słów kilka — 30

Monika Czarnecka (Thien Knight of CUD)

Zapytany o akcesoria MG, Marcin skrzywił się niechętnie i odparł: – Aktorstwo. Wystarczy mina spaniela i gracie już wiedzą, że zrobili coś niedobrego.

Homo Mediaevalis — 32

mgr polonistyki Tomasz Ciszewski

Dla większości z nas żenujące jest np. imponowanie komórką, a o obwieszonym złotymi „kajdanami” dresiarzu myślimy – prymityw. Tymczasem np. La Hire (rycerz Karola VII) dekorował płaszcz setkami kolorowych dzwoneczków. Cechą ludzi średniowiecza było szpanerstwo. O ich stanie, pozycji i powodzeniu świadczyło ostentacyjne chwalenie się sukcesami. Ubiór i gest miały znaczenie symboliczne – teatralne.

Gdzie mieszka Kroczący Między Światami, czyli o innych planach słów kilka — 35

Darek Ojłana

Gracz nie frajer, więc się nie podda i poszuka słabego punktu swego oprawcy, nie? W świecie duchów, w którym potęga istot jest uzależniona od wewnętrznej złożoności, od wieku i siły uczucia (patrz Umbra), manifestacja naszego „pakera” jest doprawdy mizerniutka.

Cyberpunk:

Tak jak ty (część III) — 40

Marek Nowak

Bohaterowie znajdują się w najbardziej skomputeryzowanej i technicyzowanej części świata. Każdy Japończyk za niewłaściwe uznaje jakiegokolwiek ukazywanie ludzkich uczuć podczas pracy. Wielu zażywa środki otępiające określone części mózgu odpowiedzialne za empatię, inni zastępują je mikroprocesorami.

Deadlands:

Tajemnice Yellowrock — 48

Ramel

W tym mieście zwichrowana inteligencja grzechotników bada wpływ mieszania ras ludzkich

i rodzinnych incestów na dzieci, po czym dodaje im z tych związków swoje geny. Przez to działanie wszystkie dzieci w mieście to Mulaci, na dodatek o dziwnym odcieniu skóry. Poza tym maluchów jest mało i raczej trudno je zauważyć na ulicach.

Dzikie Pola:

Dwaj bracia — 59

Przemysław Błachiewicz

Gdy sięgam pamięcią do tych wydarzeń, nikt z nas się nie spodziewał się tego, że słoneczne dni końca lata dla niektórych mogą się zamienić w koszmar. Pamiętam to jak dziś, był koniec sierpnia, chłopcy zakończyli zbiory, a ja z towarzyszami jechałem do Sandomierza traktem krakowskim, aby zaciągnąć się do kwaterującej w mieście chorągwi kwarcianej. Było późne popołudnie i nadciągała burza, co nie jest niczym dziwnym o tej porze roku.

Earthdawn:

Opowieść z Barsawii: Jeetriv Aw'arim, ork i Rycerz Landyjski — 70

Jacek Kadziolka

Mimo to Daarnat'h postanowił ją wskrzesić. Zgromadził wiele informacji, szkolił mnie w tajemnych czarach, którymi mogłbym przywołać z zaświatów swego przyszłego nauczyciela. Żmudna nauka trwała miesiącami.

O tym, jak Thera pomaga w tworzeniu przygód — 72

Andrzej Śwędryński

Nagle członkowie załogi jeden po drugim zaczynają ciężko chorować, mają problemy z trawieniem, a po kilku dniach cierpienie umierają. Oczy zdrowych zwracają się na jedynych obecnych na okręcie pasażerów, a więc bohaterów. Ciekawe, w jaki sposób adepci udowodnią swoją niewinność i czy w ogóle im się to powiedzie, zanim rozzłoszczona załoga ich zlincuje...

Gasnące Słońce:

Czy golemi marzą o elektrycznych księżach? — 74

Marcin "Seji" Segit

— Bracia — powiedziała cichym, lecz zdecydowanym głosem — żyliśmy w kłamstwie. Żle odczytaliśmy księgi. Nie jesteśmy wybrani. To miejsce to obiekt naszej kaźni, naszego potępienia.

Wszelstwórcą rozgniewał się, iż Jego dzieci ośmieliły się powołać nas do życia. Nas, twory bez duszy. Na wieki zamknięci zostaliśmy w tym więzieniu otoczonym pustką, by do Dnia Sądu pokutować za winy naszych twórców. Niestety, bracia. Taka jest prawda.

Legenda Pięciu Kręgów:

Spojrzenie białych oczu. Przygoda o sztuce kenjutsu i honorze — 88

Krzysztof Nablak

Kilka dni temu dotarł do mnie list z Toshi Ranbo, od nauczającego w nim drogi miecza człowieka imieniem Chobei. Twierdzi on, że wszedł w posiadanie Zaginionych Komentarzy Doji Tannena, pism, które jak wam zapewne wiadomo, od dawna uchodziły za zniszczone.

Warhammer:

Poszukiwacze zaginionej nekropolii — 98

Joanna Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec

Salę oświetlają setki pochodni, przygrywa krasnoludzka kapela. W pewnym momencie gwar cichnie. Przybywa kilku kapłanów Grunngnego wraz z orszakiem niosącym dziecko. Zajmują centralne miejsce w pomieszczeniu i rozpoczynają przygotowania do ceremonii nadania imienia i uznania dziecka za nowego członka klanu.

Zew Cthulhu:

North End: Czy jesteście bogami? — 97

Krzysztof "Chris" Majewski

Bezpośrednia konfrontacja z istotami, które egzystują w zupełnie odmiennych stanach świadomości i nie obowiązują ich żadne prawa czy ograniczenia, nie może dojść do skutku. Czy to przy użyciu najpotężniejszej magii, czy też super nowoczesnej techniki stworzeń rodem z Mitów.

Kłątwa Hepitona — 110

Jerzy Cichocki, Dariusz Pietrzakowski

Badacze nie będą mieli okazji się wyspać — wschodzące słońce przebija przez ściany namiotu, podgrzewając wewnątrz powietrze do straszliwej temperatury. Opuszczenie miejsca noclegu też nie zda się na wiele — z nieba leje się przerażający żar. Nikt nie czeka na postacie graczy, wokół od świtu wrze praca.

Hasło miesiąca:

— Proszę nie zakopywać jeszcze tej kobiety. Chcą z nią coś jeszcze zrobić...

Witam!

Dziękuję za listy z pozdrowieniami dla Redakcji oraz za listy z opiniami o MiMie.

Pozdrawiam gorąco wszystkie osoby, które do nas napisały. Bardzo dziękuję, że staracie się pisać wyraźnie i poprawnie – to bardzo ułatwia mi czytanie redakcyjnej korespondencji.

Mimo iż niezwykle trudno jest trafić w gusta wszystkich czytelników mam nadzieję że i w tym wyborze listów każdy znajdzie coś dla siebie. Proszę nie marudzić na dobór tematów, tylko samemu złapać za pióro, długopis lub klawiaturę i napisać od działu Listy.

Czekam :)

P.I.

POMOC ACIDOWI

(odpowiedź na list „Wołanie o pomoc”
MiM 03/2001)

Znam to uczucie. Moje pierwsze sesje wyglądały dokładnie tak samo. Podręcznik był świętością. Teraz z podręcznika wcale nie korzystam. Zapoznałem się tylko z geografią i historią świata. Do tego dochodzi losowanie współczynników. Rozdział z walką olałem. Moi gracze sami pokazują, gdzie lub jak zadają cios. Po prostu ścieramy się w zwolnionym tempie. Wytlumacz swojemu MG, iż zasady są dla początkujących. Gra staje się znacznie lepsza, gdy tylko w bardzo trudnych sytuacjach wykorzystujesz kostki. Niech zda się wyłącznie na umiejętność opowiadania. RPG to gra, w której ważna jest umiejętność aktorstwa, a nie kostki. Co do wspaniałych przedmiotów. Sprzedawajcie je, a forsa do banku lub cele charytatywne.

Walier

KWESTIA RPG

Każdemu z Was, drodzy czytelnicy, na pewno zdarzyło się ścierać kiedyś z jakimiś zarzutami dotyczącymi RPG. Jak wszyscy wiemy, mówi się o nas różne rzeczy. Że to jakaś sekta (sic!) lub też że to jest zupełnie niepoważne itp., itd. Zwykle mam na te i podobne pytania gotowe odpowiedzi, jednak niedawno zaskoczono mnie zarzutem o to, iż przez RPG traci się kontakt z rzeczywistością.

Długo zastanawiałem się nad stosowną odpowiedzią, ale jedyne, co mi przyszło do głowy, to to, że przecież oglądając telewizję, czytając książkę czy też grając w gry komputerowe również w pewnym stopniu zagłębiamy się w rozrywkę i tracimy kontakt z rzeczywistością. Ale nie wydaje mi się aby był to wystarczająco mocny argument. Zastanówcie się nad tym. Moim zdaniem owszem, tracimy kontakt z rzeczywistością! Rzecz w tym, czy wynika z tego więcej dobra czy zła.

Pozwolę sobie na jeszcze jedno spostrzeżenie, które nasunęło mi się właśnie podczas pisania tych

słów. Rozrywka we wszystkich swoich formach polega właśnie na oderwaniu się od rzeczywistości. Ale skoro odrywamy się od rzeczywistości, to który ze sposobów tego oderwania jest lepszy: RPG, telewizja, książka czy też jeszcze coś innego? A co jeszcze ważniejsze: dlaczego właśnie to? Zapraszam do wymiany poglądów.

(Tylko proszę: bez banałów! Postarajcie się o coś odkrywczego).

TOR

NIETOLERANCJA I BRAK ZROZUMIENIA

List swój kieruję do wszystkich graczy i Mistrzów Gry. Pewnie czytaliście już na łamach „Listów” opinie o elfach i o tym, który system jest lepszy, a który gorszy. Ja właśnie poruszę tę drugą sprawę. Chodzi o Świat Mroku. Wielu zwolenników tego właśnie świata twierdzi, że jest on lepszy i cudowniejszy od np. WARHAMMERA i TABELI. Ktoś napisał w jednym liście zdanie, które mnie bardzo zastanowiło. Była to wypowiedź skierowana do gracza, o tajemniczym pseudonimie TOR, a brzmiała ona tak: „Rozumiem, że dobrze ci się grało w tamte systemy, ale nie bójmy się powiedzieć co jest lepsze, a co gorsze”. I takie stwierdzenie jest błędne. Ja powiem tak: Każdy system jest najlepszy! Czy ktoś śmie wątpić? Podaję co jeszcze ciekawego napisała nam owa osoba, zwolennik Świata Mroku: „A nie sądzę, by system TABELA był lepszy od WARHAMMERA”. I znowu błąd. Wyjaśniam. Po pierwsze, TABELA to był żart drukowany w dziale „Krainy Goblinów”, a druga rzecz: kto sprawdzi, czy nie ma zagorzałych fanów tego systemu? Każdy system jest najlepszy! Każdy ma fanów. Jednej osobie wolno powiedzieć, że kolor zielony jej bardziej odpowiada od niebieskiego, ale nie wolno nikomu wmawiać, że niebieski jest gorszy, czy brzydszy. Ten, kto upiera się w takich sprawach, poniża się. Jak już pisałem, jedna osoba może stwierdzić – Mnie się podoba WARHAMMER, dla mnie to najlepszy system świata.

Dlatego proszę Was! Czytelnicy MiMa! Bądźcie tolerancyjni! Nie wmawiajcie, że Wasz system jest lepszy

od innego! Nie wmawiajcie, że Wasz ulubiony kolor jest najpiękniejszy!

A teraz inaczej. Sesje zależą od Mistrza Gry i graczy, a lekcje od nauczyciela i uczniów. Powiem Wam jedno: miałem kiedyś okropną nauczycielkę chemii. Nikt jej nie lubił, więc nikt nie lubił chemii. Całe szczęście na następny rok owa nauczycielka odeszła. Przyszła nowa. Tłumaczyła wszystko jasno i wyraźnie. Każdy polubił nauczycielkę, każdy polubił chemię. Ja zaliczałem chemię do moich ulubionych przedmiotów szkolnych. Muszę dalej tłumaczyć? Tłumaczę. Mistrz Gry ma największy wpływ na sesję. Jeden będzie prowadził WARHAMMERA, jak moja pierwsza nauczycielka lekcje chemii. Drugi zaś, jak druga nauczycielka, a trzeci jeszcze inaczej. I tak dalej. Jedni gracze wolą przychodzić na sesję do Maćka, inni do Piotrka. Obaj prowadzą Świat Mroku. Gracze Maćka wracając do domów, cieszą się i nie mogą doczekać następnych spotkań. Gracze Piotrka odczuwają to samo, jednak przynigdy nie pójda na nudziarskie (ich zdaniem) sesje Maćka. Widzicie więc, drodzy czytelnicy, jak to jest z systemami. Ja uwielbiam systemy takie jak np. DZIKIE POLA i wcale nie mam pretensji, że kolega z podstawówki gra w AD&D. W co by nie grał, będę go lubił. Zerwanie przyjaźni ze względu na to, że on woli kolor żółty, a ja niebieski byłoby głupotą. Dlatego piszę po raz wtóry: Każdy system jest najlepszy! Nie mówcie, że Wasz jest lepszy od innego. Obydwa są najlepsze.

Większe skupienie się na tym temacie na łamach **MiMa** uważam za niepotrzebne, ale jeśli jednak ktoś zechciałby zamienić ze mną zdanie podaję adres e-mail: wirwing@poczta.onet.pl.

Dziękuję

Wirwing

KWESTIA SYSTEMÓW

Cześć!!!

Piszę do was pierwszy raz, ponieważ wcześniej nie miałem wam nic do powiedzenia, ale ostatnio dziwią mnie takie listy jak „Kto ma jedną nóżkę bardziej” [**MiM** 03/2001 – przyp. red.], więc postanowiłem coś wam napisać. Moje zdanie o tej dyskusji jest bardzo nie stabilne ponieważ:

1. Ludzie, którzy sięgają po gry fabularne typu WAMPIR: MASKARADA lub WOJENNY MŁOT wiedzą co chcą (ja nie miałem wyboru), jeżeli człowiek uwielbiający elfy, krasnoludy, orki itp. to chce sobie zagrać w WARHAMMERA, a człowiek, który chce wcielić się w wampira, gra w MASKARADĘ (to chyba na razie logiczne???)

2. Są też wypadki kiedy człowiek nie ma wyboru np. (mój przykład). W jego mieście zamknęli jedyny sklep

z artykułami RPG (MtG, WH, WZ itp.), więc ma do wyboru zamawiać sobie coś od was lub innej wysyłkowej firmy lub poserfować po necie (np. w internet kafe) i odszukać sobie jakiś podręcznik. W necie znalazłem (po długo trwałych poszukiwaniach) dodatki do różnych systemów WARHAMMERA, WAMPIRA, WILKOŁAKA itd., ale znalazłem tylko jeden podręcznik podstawowy (akurat jest to WAMPIR). Więc nie sprzecajcie się o to, który system (lub naród – elfy czy wampiry czy...) jest lepszy, ponieważ macie do wyboru tyle systemów i nie psujcie zabawy innym swoimi przekonaniem (i tak nie nawróćcie człowieka na inną rasę) człowiek gra w to co chce.

Demenis z Radomia

PS. Jak lubicie elfy i takie tam, to zagrajcie w CP 2020 (ja w to nie grałem, ale obito mi się o uszy :) tam chyba są te wilkołaki wampiry...

PS2. Czy moglibyście mi odpisać (wiem że dostajecie takich próśb wiele, ale chciałbym się dowiedzieć co myślicie o mojej wypowiedzi)?

Zgadzam się, iż każdy powinien grać w to, co lubi najbardziej, a dyskusje o to, czyj system jest lepszy do niczego nie prowadzą. To przykre, że Ty nie masz wyboru i że zamknięto jedyny sklep z RPG w Twoim mieście... Dobrze, że masz dostęp do Sieci. Mam nadzieję, że uda Ci się zagrać w to co lubisz najbardziej.

Zastanawiam się jednak nad PS... Elfy w CP 2020? Pozdrawiam ciepło i do przeczytania za miesiąc.

Za Redakcję – Poison Ivy

OGŁOSZENIA

Powstało Kolegium Młodych Pisarzy, które wspiera młodych autorów tekstów. Jeżeli chcesz do nas dołączyć i tym samym zwiększyć szanse publikacji swojego tekstu, zajrzyj: <http://www.kolegium.prv.pl>; grupa dyskusyjna: KMPgroup-subscribe@yahoo.com.

Jeden z większych polskich cyberpunkowych PBEM'ów i nie tylko! Wiele projektów takich jak Warszawa 2020, czy Night City News. Zobacz sam:

<http://www.cp2020.phg.pl>.

Zapraszam do udziału w konkursach literackich s-f i fantasy – dla autorów i czytelników. Szczegóły na: <http://www.korba.pl/www/index.php3?d=1&menu=160>. Tomasz Pacyński

Dziś pytanie:

NAJCIEKAWSZY POTWÓR?

Potworów wymyślałem zawsze od pytona. Ostatnio jednak wrzuciłem się w meandry Rodziny Wschodu, a tu grupy demonów seksualnych. Przykład: pajęczycza, 30 metrów wysokości, na korpusie pajaka – tułów, ręce i głowa kobiety. Włosy upięte w kok, w dłoni wachlarz. I zaczynamy: biust tak monsturalny, że zamiata nim budynki pod sobą, z pleców wyrasta potężny chłonek, grzmocący niczym taran, a od spodu vagina siejąca żrącą cieczą. Jak rozłożyła go drużyna? O tym za miesiąc w tym samym miejscu.

Miłosz Brzeziński

Była to istota wzorowana na mitologicznej Hydrze. Z tym, że zamiast wielu głów pojawiających się na miejscu ściętych, ów potwór mnożył się po każdej zadanej ranie. Nawet najłżejsze trafienie wkrótce dzieliło stworza na połówki, z których formowały się bliźniacze istoty. Po chwili zastanowienia, poszły w ruch bronie obu chowe.

Jerzy Cichoński

Najciekawszymi „potworami”, jakie kiedykolwiek spotkałem, są chyba Maelfani z WRAITH: THE OBLIVION. Są to istoty, które jako nieliczne mają sensowny motyw, by chcieć zniszczyć świat. Otóż gdy rzeczywistość rozpadła się na Umbrę, Zaświaty i Ziemie Szybkich – ból, jaki przy tym się pojawił, spersonifikował się właśnie w ich postaciach. Maelfani przez wieczność odczuwają ból świata po jego rozpadzie. Ból doprowadza ich do szaleństwa, a jedynym sposobem, by go załagodzić, jest zakończenie wszelkiej egzystencji – Zwycięstwo Zapomnienia. Śnią więc w wiecznie zmieniającym się Labiryncie, wysyłając rozkazy do spektr i bytów niżej od nich stojących, prowadząc swoją krucjatę, by w końcu załagodzić ból i przestać cierpieć.

Piotr Gnyp

Nie potwór ważny, ale sposób jego pokazania. Do dziś pamiętam odgrywanego przez MG smoczka, którego wychowaliśmy od jaja – dosłownie. Szczególnie zabawne było karmienie... A z innej małki – w D&D3E są świetne biholdery (wiem, że się je pisze inaczej). Poświęcają one swoje oczy za dodatkowe moce. Dzięki temu mogą rzucać wiele czarów...

Tomek Kreczmar

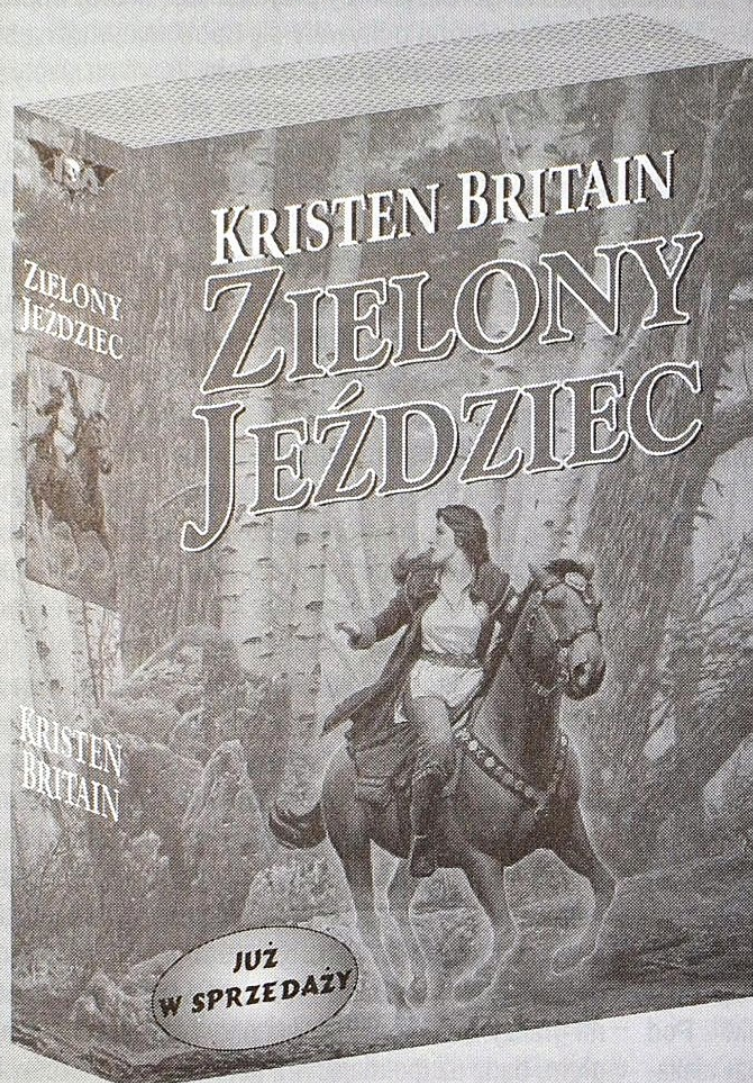
Mór. Morowa zaraza. Tak przynajmniej miał na imię. Był odpowiedzialny za uśmiercenie jednej trzeciej ludności Europy czternastego wieku. W rzeczywistości to cień – i tylko w nim może się poruszać. W nocy, gdy pół świata pogrążone jest w ciemności, nie istnieją dla niego żadne granice. Co jakiś czas budzi się ze snu, aby wyjść na żer. Co jakiś 500 lat. Przywoływany jest przez ludzką agresję i negatywne uczucia. Cień za źródłem takich emocji – człowiekiem zaczyna pęcznieć, aż dotknie jego pleców, stopy, ręki. Część cienia pozostaje w ofierze, żywiąc się nią, reszta szuka kolejnego posiłku. Cień nie przejdzie poprzez oświetlone miejsce, tak więc istnieje szansa, by się przed nim bronić. Postacie moich graczy montowały sobie latarki przy plecach i przed pierś, by choć ślad ich własnego cienia nie padał na ściany.

Michał Marszałik

Jest w bestiariuszach do AD&D parę istot, które uważam za szczególnie ciekawe. Oto trzy z nich: *Spell Weaver* – sześcioreka istota zdolna do rzucania kilku zaklęć jednocześnie. Dżin *Oathbinder* – strażnik przysięg, którego zdolnością jest całkowita odporność na ataki krzywoprzysięzcy. *Hound of Ill Omen* – pies, wysłannik bogów, bluźniercom zwiastuje wyciem karę boską. Są bardzo dobrze opisane i można je w niezwykle sposób wykorzystać w scenariuszach. Bardzo lubię też wszelkie stwory zmiennokształtne.

Jerzy Rzymowski

„Błyskotliwy debiut
i znakomita książka...” – Locus



ZIELONY JEŹDZIEC

to cudownie urzekająca
przygoda, w konwencji
heroicznej fantasy.

Związana przysięgą przez
umierającego gońca, młoda
kobieta zostaje pochwycona
w wir magii, ścigana przez
mroczne siły, zdecydowane
nie dopuścić, aby ta
wiadomość i nowy goniec
dotarli do króla.

Stworzona przez Kristen
Britain sympatyczna
bohaterka i szybka akcja
sprawiły, że z chęcią
przewracałem strony tej
książki. Coś takiego trudno
znaleźć. Tę książkę czyta się
z przyjemnością.

– Terry Goodkind

Pytaj w Salonach

EXPLORE in  **medio** **RELAY**

i w księgarniach na terenie kraju

Zapraszamy do odwiedzenia

www.isa.pl

Sprzedaż wysyłkowa:
(0-22) 846-27-59
e-mail: isa@isa.pl



ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa

BYLIŚMY TAM: Fantastykon 2001

Cierzy i niekiedy Puszkina

Jakiś czas temu, na internetowej liście MiMa sporo uwagi poświęcono zagadnieniu picia alkoholu na imprezach konwentowych. Każdy z Was, kto jeździł na tego typu spotkania, dobrze wie, że w regulaminie zawsze istnieje punkt zabraniający spożywania trunków i przebywania w stanie nietrzeźwym na terenie zabawy. Taki rygor powinien obowiązywać wszystkich: zaczynając od organizatorów, przez prelegentów, na konwentowiczach kończąc. Upilnować „wstawione” osoby jest trudno, jeszcze gorzej, jeśli zły przykład dają twórcy imprezy.

Nie bez powodu przytaczamy temat tej dyskusji. 17 i 18 marca (sobota, niedziela) odbyła się w Rzeszowie „jedyna – jak twierdzą organizatorzy – na całym Podkarpaciu impreza o charakterze fantastycznym” – Fantastykon. Zostaliśmy na nią zaproszeni, ale to, co ujrzelśmy już pod wieczór pierwszego dnia, przeszło nasze najśmielsze wyobrażenia. Jak nietrudno się domyślić, miejsce konwentu stało się jedną wielką pijalnią i palarnią. Jasne, daleko nam [szczególnie Puszkiniowi ;) – Cierzy] do wzorów cnoty, jednak publicznie manifestowane przez organizatorów upodobanie do złotego płynu (i zwitków papieru z tytoniem. Na korytarzach oczy szczypały jak w niezłym pubie – Puszkini) to duże przegięcie. Na skutki nie trzeba było długo czekać. Wkrótce, do szkoły w której przebiegała „zabawa”, alkohol zaczęli wносить także szeregowi uczestnicy, a przecież wszystko byłoby w porządku, gdyby gospodarze konwentu ograniczyli się do umiarkowanego spożycia w zaciszu organizatorki. I oni byliby wtedy szczęśliwi i młodzież niedeprawowana. Zostawmy jednak tę przykrą stronę Fantastykonu.

Na spotkania z czytelnikami Podkarpacia (trudno mówić o ogólnopolskim charakterze imprezy, jeśli przeznacza się na nią dwa dni, a w programie występuje tylko jeden blok) zdecydowały się redakcja pisma internetowego „Gildia” oraz redakcje „Science-Fiction”, „AQQ”, wydawnictwo WANEKO, no i oczywiście „MiM”. Pod tym względem pierwszy dzień spotkań upłynął ciekawie, choć na prelekcje właściwe tematyce RPG trzeba było poczekać do wieczora. Prawdziwą atrakcją sobotniego planu stał się jednak pokaz walk i tańców Bractwa Rycerskiego Szkarłatnej Róży. Z zainteresowaniem oglądaliśmy zmagania rycerzy oraz łuczników, podobały nam się także przedstawiane tańce. To był mocny punkt całego programu, brawo!

Wraz z nadejściem nocy, mieliśmy nadzieję odszukać miejsce spotkań na sesję. Na próżno... Na terenie konwentu prowadzących Mistrzów można było szukać ze świecą! Dawno nie byliśmy świadkami takiej pozo- gi. (Nie było nawet identyfikatorów dla MG. Nie bardzo istniał sposób na odszukanie jakiegoś Misia. Na całym konwencie znaleźliśmy jedną sesję – Puszkini.) Cóż, należało oczekiwać na to, co przyniesie kolejny dzień. Tymczasem w żołądku robiło się pusto. I tu kolejne zaskoczenie. Organizatorzy nie zapewnili żadnego punktu gastronomicznego. Kilkadziesiąt metrów od

szkoły, w której odbywały się spotkania, można było co prawda znaleźć sklepy, ale żeby liczyć na ciepły posiłek, trzeba było się znacznie od niej oddalić. Dla uczestników nie znających okolic, utrudnia to nieco zabawę. (To chyba jednak kwestia ograniczonych możliwości – Puszkini.)

Niedziela nie zaskoczyła nas pozytywnie. Oprócz prelekcji wspomnianego wcześniej bractwa, można było zapoznać się z działalnością Rzeszowskiej Akademii Mocy oraz z twórczością rysownika i tłumacza komiksów, Wojciecha Birka. Nie wydaje się Wam to za skromne? Warto wspomnieć, że sami gospodarze zorganizowali tylko jeden wykład i to o dość wątpliwym przebiegu, a na tle pozostałych spotkań, możemy się pochwalić dobrymi wynikami. Nasze prelekcje cieszyły się dużą popularnością, były też solidnie przygotowane (to pisał Cierzy – Puszkini).

Nie zabrakło oczywiście równoległych konkursów (Magic: The Gathering, wiedzy o Mandze, WFB, Dzikie Pola, wiedzy o fantastyce, karcianki Pokemona, wiedzy o komiksie, gry w sali komputerowej), pokazów (oprócz rycerskiego, także sztuki Kung-fu oraz Rzeszowskiej Akademii Mocy). Mogłoby się wydawać, że w czasie konwentu odbyło się więcej konkursów, niż wykładów poświęconych RPG. Na korytarzu więcej też widocznych było kolekcjonerów kart, niż ludzi z kośćmi i postaciami graczy. Jeśli jesteśmy już przy programie równoległym, bądź uzupełniającym, jak kto woli, twórców imprezy należy pochwalić za bardzo dobrze przygotowaną salę kinową i świetny dobór filmów. Przez cały czas przed ekranem dało się zauważyć widzów.

Jaki płynie z tej relacji morał? Drodzy organizatorzy z całej Polski, pamiętajcie o trzech żelaznych zasadach. Po pierwsze, pamiętajcie, że wasze starania zostaną ocenione przez głodnych wrażeń uczestników. To od nich zależy jaką renomę będą miały wasze konwenty i czy będziecie mieli szansę otwarcia ich za rok (chyba, że chcecie się bawić we własnym gronie). Po drugie, starajcie się wykrzesać z siebie jak najwięcej chęci, dopiero później oczekujecie tego od gości. Jeśli zapewnicie interesujący program, a nie będziecie tłumaczyć się wypadkami przy pracy, zabawa zyska rozgłos, choćby miała w planie tylko jeden jedyny blok tematyczny. I ostatnia rada, starajcie się uchodzić za wzór do naśladowania lub przynajmniej korzystajcie z doświadczenia tych, których konwenty pozycję już zyskały.

MUMIA 2

Toread

No i stało się, *White Wolf* wydał kolejną grę spod znaku Świata Mroku – MUMMY: THE RESURRECTION. Autorami najnowsze- go produktu są Jim Comer, Robert Hatch, Jess Heinig (szef li- nii wydawniczej MAGA: WSTĄPIENIE), Conrad Hubbard, Steve Kenson i Richard Ruane, za oprawę graficzną wzięli się Mike Danza, Talon Dun- ning, Christopher Shy, Larry Snelly, Andy Trabbold i Drew Tucker, zaś okładkę zaprojektował Becky Joellensten.

Zapowiadało się na hit – niestety nim nie jest.

Zacznijmy może od początku. Jak zwykle mamy w środku piękne ilustracje oddające klimat gry, czytel- ne ułożenie tekstu... po prostu robota na wysokim po- ziomie. Co do treści – całość systemu opowiada nam o walce, jaką toczy Ozyrys (ten dobry) z Apophisem (tym złym), przy którym Żmij, Zapomnienie i inne tak- kie, to małe benki, niegodne uwagi. Co prawda już wcześniej mieliśmy do czynienia z dodatkiem *Mumia* do WAMPIRA: MASKARADY, jednak po zamknięciu UPIORA należało jakoś zapłacić lukę w rynku i wyszło na to, że dodatek stał się systemem. Otóż po *Ends of Empire*, gdy szósty maelstorm zniszczył większą część Zaświatów (w tym egipskie miasto zmarłych, znajdu- jące się w Mrocznym Królestwie Piasku), Ozyrys nagle zainteresował się Ziemią Szybkich i od nowa zaczął tworzyć Mumie. Sam proces polega na tym, iż duch Egipcjanina krąży i wyszukuje sobie człowieka, który jest o włos od śmierci i oferuje mu mały układ – za moż- liwość połączenia się z nim daje nieśmiertelność i nie- samowite moce. Do tej pory każda istota, która otrzy- mywała nadnaturalne moce, płaciła za nie straszną cenę – wystarczy przypomnieć sobie wampiry, upiory, czy innych mieszkańców Świata Mroku. Nadszedł kres tak- ich pomysłów. Nowonarodzona Mumia – Amenti – czuje się w końcu kompletna, szczęśliwa; odnajduje swój cel w życiu – po prostu „peace, love and relaxa- tion”. Tak samo jak w starej *Mumii*, w momencie zni- szczenia takowej, jej duch udaje się z powrotem do Za- światów, by nabrać wystarczającą ilość Sekhem, potrzebnej do powrotu. Jak więc widać wyraźnie – gra- my czymś co naprawdę ciężko ubić, choć oczywiście są na to sposoby (troszeczkę kojarzy mi się to z 7TH SEA, tylko w innym klimacie). Jako głównych oponen- tów spotkamy podczas gry niejaki Bane Mummies tworzone przez naszego wroga, Apophisa.

Żeby nie było za prosto – Amenti jest około 6 ro- dzajów (co pewnie szybko ulegnie zmianie po wyda- niu kolejnych dodatków), o których to, jak się łatwo domyślić, są już produkowane swego rodzaju Clanbo- oki. Oczywiście nie muszę chyba wspominać, iż do ku- pienia jest już koszulka i bluza do nowego systemu. Nasi milusińscy mają parę nowych umiejętności i cech, co możemy zauważyć oglądając kartę postaci. Jednak

niewielkie to zmiany. Ten

sam stary, po- wtarzający się schemat. Zaludnianie Świata Mroku co- raz to nowymi istotami może doprowadzić każdego MG do bólu głowy, gdy będzie chciał uwzględnić wszystkie aspekty tego świata i poglądy poszczegół- nych kithów/klanów/tradycji/... na daną rzecz. Jednak *White Wolf* nie zraża się tym, produkując nam coraz to wymyślniejsze potwory i zostawiając coraz mniej miejsca dla zwyczajnych ludzi.

Czas teraz opowiedzieć o głównym „personal hor- rorze” naszej Mumii. W tym przypadku jest to utrzy- mywanie balansu – bez niego jest jej ciężko dokonać czegokolwiek. W zasadzie, w dużym skrócie, w tym zdaniu streściliśmy cały rozdzierający serce los Mu- mii. Powalające. To co naprawdę dobrze opracowa- no w tym systemie to opis Mrocznego Królestwa Pia- sku (który wydaje się być fragmentem dodatku do UPIORA: ZAPOMNIENIE). Udało się tu umieścić bar- dzo dużo informacji o Bliskim Wschodzie, po jednej i po drugiej stronie Całunu. Co prawda nie są one do końca kompatybilne z wydanymi już „...By Night” i „Rage Across...”, jednakowoż mimo wszystko książ- ka daje nam możliwość przeprowadzenia całych kro- nik dziejących się w tym rejonie geograficznym.

Podsumowując – miało być pięknie i kolorowo, ale chłopakom z Chicago znowu nie wyszło. Nie wiem, czy jest to wina niechęci do zmian, czy próby zaro- bienia jak największej ilości pieniędzy na jednym po- myśle. Jeżeli zafunduje się nam jeszcze parę podręcz- ników to mają one całkiem sporą szansę przebić AD&D. MUMIA miała za zadanie przyciągnąć do sie- bie fanów WRAITHA, co zostało zrobione średnio do- brze. Być może EXALTED wniesie świeży powiew do systemów *White Wolfa*, gdyż jechanie na ograny set- tingu od 10 lat nie wydaje się być dobrym pomysłem. Na pewno system ten spodoba się fanom kultury Egip- tu i Bliskiego Wschodu. Niestety nie znam się na tym temacie, więc nie mogę powiedzieć, czy merytorycz- nie system ten został dobrze przygotowany, jednak z tego co udało mi się zasłyszeć, już jego pierwotna dodatkowa wersja pozostawiała w tym względzie sporo do życzenia.



MIASTO DUCHÓW

Toread

Ghost Towns to jeden z nowszych dodatków *White Wolfa*. Jest to crossover WEREWOLF: THE WILD WEST i WRAITH: THE OBLIVION, który opowiada o nawiedzonych miastach na Dzikim Zachodzie. Rzecz opisana jest na tyle dobrze, że spokojnie można przenieść ją do DEADLANDS, lub innych gier gdzie możemy się natknąć na małe zapomniane przez Boga i ludzi miasteczka.

Zresztą wystarczy spojrzeć na autorów: Nancy Amboy, Andrew Bates, Richard E. Dansky (jeden z twórców WRAITHA i świetny freelancer), Steve Miller, Derek Percy, Ethan Skemp, John Wick i Fred Yelk. Na duże brawa zasługuje też sposób zilustrowania i wydania dodatku, za co odpowiedzialni byli Ron Brown, Tom Fowler, Scott Fisher, Darren Frydendall, Jeff Parker, Shea Anton Pensa, Matt Roach, okładkę zaprojektował Andrew Robinson. Co by nie mówić o *White Wolfie*, należy mu przyznać jedno – umie wydawać ładne książki.

Do rzeczy. Po otwarciu suplementu mamy tradycyjne już opowiadanko z serii „Legends of the Garou”, tym razem o słodkim tytule „Sheol Valley”. Trzeba od razu uczciwie przyznać, że o ile opowiadania w dodatkach zwykle były na poziomie miernym i lekko trąciły grafomanią, o tyle to można nazwać poprawnym. Nic specjalnego, ale też nie odrzuca. Następną rzeczą, na którą się natykamy jest instrukcja używania danego dodatku, opis nastroju, wytłumaczenie niektórych pojęć, czyli to wszystko co *White Wolf* zwykle wrzuca między opowiadanko a mięcho.

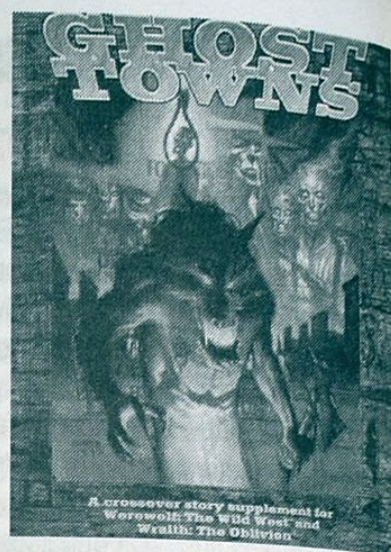
Czas przejść do samego smaczku, czyli opisów rozmaitych Ghost Towns. Na początku przechodzimy krótki kurs, jak takie miasta się tworzy. Podane jest kilkanaście kroków, które pomogą w wymyśleniu naszego własnego settingu. To, co mi się bardzo spodobało, to fakt, iż autorzy nie potraktowali sprawy po łebkach, a dokładnie opisali każde z zagadnień. Dzięki

temu, po lekturze dodatku, w pociągu o słodkiej na-

zwie Jadwiga, miałem głowę pełną pomysłów na dziwne miasta, zamieszkane nie tylko przez żywych.

Gdyby tego było mało, na około 60 stronach mamy zaprezentowane pięć gotowych miast duchów, o różnym stopniu „zaduchowienia”. Wszystkie z bardzo, ale to bardzo fajnym settingiem, z tajemnicami, pomysłami na przygody, rozpisanymi BN-ami. Po prostu raj dla każdego MG. Po opisach przechodzimy do działu „Storytelling” gdzie w prosty i przejrzysty sposób zostały opisane techniki prowadzenia kampanii dla wilków i upiórów jednocześnie: jak robić łączone drużyny, jak zgrywać to razem itd. Poza tym, mamy krótki przewodnik po typach kampanii, jakie mogą się zdarzyć na tym dziwnym Dzikim Zachodzie. Na końcu znajdziemy jeszcze parę nowych wilkołaczych darów, które pomogą im w interakcjach z upiorami.

Podsumowując – jest to świetny dodatek, *White Wolf* znowu w formie. Polecam go gorąco wszystkim grającym we WRAITHA, WILKOŁAKA: APOKALIPSĘ, WEREWOLF: THE WILD WEST jak i graczom świeżo wydanych u nas DEADLANDS.



OCENA

Wykonanie: 75...%
Zawartość: 80...%

ZAPOWIEDZI

Oto co przygotowało dla was Wydawnictwo ISA:

Łowca Demonów X – podręcznik źródłowy do WAMPIRA: MASKARADY i RODZINY WSCHODU (Year of the Lotus): 112 stron, cena 47 zł.

Do MAGA: WSTĄPIENIE – Księga Szaleństwa – 144 strony; cena 55 zł (swoją drogą jest to świetny dodatek – przyp. Toread).

Jak twierdzi ISA – w ich sklepie internetowym można te rzeczy nabyć znacznie taniej – www.isa.pl

Na Dracool planowana jest premiera WAMPIRA: MASKARADY REVISED.

W dalszej perspektywie czeka nas przetłumaczony już **Dark Ages Companion** (do MROCNZYCH WIEKÓW) i **Players' Camarilla** (do W:M REVISED). Jednak, ze względów produkcyjnych najwcześniej możemy się spodziewać tego na wakacje, lub tuż po nich.

Toread

tytuł: DEADLANDS: Martwe Ziemie

– Podręcznik Gracza

autorzy: Shane Lacy Hensley oraz John R. Hopler,
Matt Forbeck i, Hal Mangold

wydawca: Pinnacle Entertainment Group

wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG

tłumaczenie: Agnieszka Fulińska, Jakub Janicki,
Tomasz Majkowski, Krystyna Nahlik, Michał M.
Rokita, Rafał Wojciechowski

Kiedy pierwszy raz znajomy opowiadał mi o DEADLANDS stwierdził, że niestety tego znakomitego systemu nie zobaczymy po polsku, gdyż jest nieprzetłumaczalny. DEADLANDS jednak się ukazały, a ów malkontent – Tomek Majkowski – został jednym z tłumaczy.

No i trzeba przyznać, że tłumacze wykonali kawał dobrej roboty. Uporali się z różnymi dziwaczными angielskimi słowami (bardzo ważnymi dla gry) przekładając je znakomicie na polski (np. ghost rock – upioryt, harrowed – wygrzebaniec, huckster – kanciarz) i zachowali cyniczno-żartobliwy styl języka, który niektórych zachyci, a innych zirytuje. Cześć im za to i chwała. To jeden z lepiej przetłumaczonych podręczników na polskim rynku.

Teraz pokrótce o tym co zawarte jest na 208 stronach podręcznika. Całość zaczyna się od dość ostrej przedmowy autorstwa aktora Bruce'a Campbella („Nie napisałem tej cholernej książki...”, „Wszystkiego najlepszego, Głaby”). Później mamy „Gazety *Tombstone Epitaph* przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących” – czyli wprowadzenie do świata w formie artykułu prasowego. Znakomite.

Dalej są „Podstawy” (czyli ogólne zasady), a po nich „Materiał na bohatera”, w którym znajdziemy wszystko (no prawie) czego potrzebujemy żeby stworzyć sobie postać. I muszę przyznać, że nigdy się jeszcze nie spotkałem z tak ciekawie i zabawnie opisanymi cechami, umiejętnościami czy wadami i zaletami czyli zawadami i przewagami. Np. „Gwałtownik. Niektórzy zwyczajnie nie mogą utrzymać rewolweru w kaburze. Nie, nie tego rewolweru – to zawada lubieżnik” – i tak jest przez cały czas. Mniam.

Rozdział trzeci to „Klamoty” czyli wszystko o broni i nie tylko o niej. Dalej mamy, na kolorowych stronach, gotowe Archetypy postaci. Da się tu zauważyć polityczną poprawność autorów podręcznika – na 22 archetypy – 7 to kobiety (w tym w takich znanych kobiecych rolach jak Szeryf czy Men in Black, tj. Kobieta w Czerni), 2 Indian i jednego Murz... Afroamerykanina. Cóż można i tak. Kolejne 5 kolorowych stron to mapa Dziwnego Zachodu i całostronicowe ilustracje przedstawiające najbardziej klimatyczne postaci i zjawiska Dziwnego Zachodu.

Rozdział czwarty traktuje o walce i choć sama mechanika jest bardzo fajna i nowatorska (można już o tym było nieraz w MiMie przeczytać) to została „objaśniona” w sposób nieco zagmatwany i niepotrzebnie rozwlekły. Ostatni rozdział części Posse, czyli lektury obowiązkowej graczy traktuje o Punktach Nagrody (czyli po ludzku PeDekach).

Z częścią drugą podręcznika czyli z Ziemią Niczyją, w myśl autora podręcznika, „powinni zapoznać się tylko niektórzy gracze” wyłącznie za zgodą Szeryfa (czyli MG). W części tej opisani są ci, którzy decydują o dziwności Dziwnego Zachodu – Kanciarze, Szaleni Naukowcy, Świątobliwi, Szamani i Wygrzebanicy. Całość napisana świetnie oddaje znakomicie prawdziwy klimat DEADLANDS. Potem mamy już tylko postłowie autora, indeks i kartę postaci (niestety jest to karta z drugiej edycji, znacznie brzydsza od tej z pierwszej).

Całość czyta się znakomicie, jest tu kupa ciekawych informacji, klimatu dodają znakomite rysunki. Słowem: nic tylko czytać, a potem grać.

Teraz trochę o stronie technicznej. Zgodnie z obecnym już na rynku RPG standardem podręcznik ma twarłą oprawę i jest szyty. Zastrzeżenia budzi za to robota składacza: tekst został złożony w „chorągiewkę” (tak składają Amerykanie, w Polsce przyjęło się stosować wyrównanie do obu stron [choć nie jest to zasada; chorągiewka oddaje zresztą lepiej klimat – przyp. wydawcy]), na rysunkach zajmujących całą stronę widać podlew, co przeszkadza, bo ilustracje są naprawdę ładne. Ponadto, na niektórych stronach jest niepotrzebnie dużo wolnego miejsca. Zastrzeżenia budzi też papier, na którym wydrukowano podręcznik (jest on o 1/4 cieńszy od wersji angielskiej przy tej samej liczbie stron) – zwłaszcza ten na kolorowych stronach, które w porównaniu z oryginałem wyglądają mizernie. Nie wykonała swojej roboty najlepiej również korekta pozostawiając sporo literówek i błędów składu. Ale generalnie rzecz biorąc jest to i tak dużo wyższy poziom niż miały dawne polskie podręczniki do RPG, choć do klasy wydanych ostatnio L5K i MW sporo im brakuje.



OCENA

Wykonanie: 64..%

Zawartość: 90..%

No i jeszcze jedna rzecz. Cena. 95 złotych to naprawdę sporo, zwłaszcza, że do tego, aby zacząć grać, potrzebny jest też **Przewodnik Szeryfa**. Ale warto chyba zrezygnować z kilku wyjść do knajpy po to, aby kupić ten podręcznik. Bo warto zagrać w DEADLANDS i warto mieć ten podręcznik nawet jeśli się jest tylko graczem. Jeśli nawet nie dla znakomitego tekstu to chociaż dla

„Konfederackiego wygrzebańca” Broma na okładce.

Michał „Puszon” Stachyra

tytuł: DEADLANDS: CÓRA ZATRACENIA.
PIERWSZA GROSZOWA POWIEŚĆ
DO MARTWYCH ZIEM

autorzy: Shane Lacy Hensley i Hal Mangold
wydawca: Pinnacle Entertainment Group
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie: Marek Pawelec

Groszowe powieści” (czyli „dime novels”) do DEADLANDS to chyba jedyna taka rzecz na rynku (na polskim, w każdym razie, na pewno). To niewielkie, kilkudziesięciostronicowe książeczki formatu A5, których połowę zajmuje klimatyczne dziwnozachodowe opowiadanie a połowę przygoda w realiach tego systemu pozwalająca graczom wziąć udział w wydarzeniach opisanych w opowiadaniu. Pomysł bardzo sympatyczny. Polska cena – 15 zł – również.

Dla kogo są groszowe powieści? Przede wszystkim dla MG, w końcu zawierają scenariusz, ale tak naprawdę powinni przeczytać je również gracze – dzięki temu świat DEADLANDS stanie się im bliższy, zapoznają się z niektórymi jego dziwnościami.

W **Córze Zatracenia** poznajemy historię Ronana Lyncha, przykładowego bohatera z **Podręcznika Gracza**, którego możemy podziwiać tam na jednej z barwnych ilustracji. Opowiadanie napisane jest dość ciekawie i choć czasem szwankuje nieco styl (i nie jest to chyba wina tłumaczenia, choć **Córa** przetłumaczona jest nieco słabiej niż **Podręcznik Gracza**) to z przyjemnością zagłębiamy się w, niezbyt zresztą głęboką, fabułę. Ale to nie fabuła jest tu najważniejsza, a pokazanie świata DEADLANDS. I to się autorowi udało. Momentami drażniącą jest zbytnia ‘RPGowość’ opowiadania – np. bardzo widać, że pechowa Betty ma zawadę Pechowiec, czy, że Velvet Van Helter (swoją drogą świetne nazwisko) używa tego, a nie innego kantu.

Dalszy ciąg opowiadania znajdziemy w kolejnej groszowej powieści.

Przygoda zaś – hmm, jest to powtórzenie fabuły opowiadania, chyba niepotrzebne – przeciętny MG po przeczytaniu opowiadania sam będzie potrafił ułożyć na jego podstawie intrygę i nie potrzebuje wykładania ‘kawa na ławę’. Choć dla początkujących może to być przydatne. Natomiast wszystkim przydadzą się dokładne opisy bohaterów niezależnych oraz plan i drobiazgowy opis miasteczka Dery’s Ford. Historia BN-ów może zostać wykorzystana do innych przygód, natomiast dokładnie opisane miasteczko pozwoli Szeryfowi budować później własne, bez obawy, że o czymś zapomni. Przygoda tak jak i opowiadanie jest dość schematyczne, ale w Deadlands to akurat nie zarzut – przecież i westerny są schematyczne. Tutaj liczy się przede wszystkim nastrój, a jego na pewno nie brakuje.

Do strony technicznej trudno się zbytnio przyczepić – 80 stron w miarę dobrego papieru, kartonowa, lakierowana okładka, za tę cenę trudno wymagać więcej. Denerwuje, podobnie jak w **Podręczniku Gracza**, brak obustronnego wyrównania tekstu (przygody). Rysunki i plan miasteczka wykonane są przyzwoicie, mogłoby być ich więcej.

Podsumowując – warto wydać 15 zł na tą książeczkę, zwłaszcza jeśli się jest Mistrzem Gry... pardon Szeryfem. Ale jest to też dobry zakup dla kogoś, kto chce zapoznać się z światem MARTWYCH ZIEM. Miłego czytania.

Michał „Puszon” Stachyra



OCENA

Wykonanie: 70..%

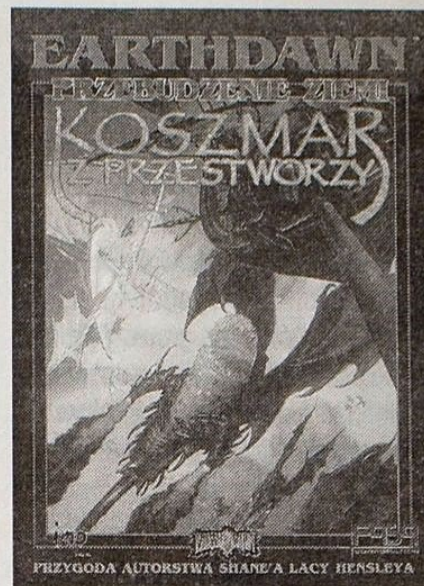
Zawartość: 75..%

tytuł: KOSZMAR Z PRZESTWORZY
autorzy: Shane Lacy Hensley
wydawca: FASA Corporation
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie:

Koszmara z Przystworzy jest dość starą przygodą do Earthdawn (1994) autorstwa Shane Lacy Hensley. Cóż, nie da się ukryć, że wyraźnie widać jej wiek, zarówno w podejściu do RPGa jak i w sposobie jej napisania. W dodatku oprócz samego scenariusza znajdziemy również zasady walki powietrznej, handouta sztuk jeden, galerię npc'ów i dokładne opisy paru magicznych przedmiotów, jakie można odnaleźć podczas rozgrywki.

Całość akcji rozgrywa się w Travarze i jego okolicach, gdzie konstrukty horroru zwane rakkenami napadają na statki powietrzne, zarówno te przybywające jak i opuszczające miasto. Bohaterowie stają (przygoda raczej nie przewiduje innych rozwiązań) do walki z nimi by poznać prawdziwą przyczynę tych ataków. Tak w skrócie można by streścić tę przygodę, by nie zepsuć zabawy graczom, choć na ostatniej stronie okładki zdradzone zostaje więcej sekretów suplementu. Niestety scenariusz jest liniowy i polega na pokonywaniu coraz to potężniejszych potworów i kasowaniu pedeków. Choć sama koncepcja scenariusza jest ciekawa, to jej wykonanie niestety pozostawia wiele do życzenia. Niestety z treści nie dowiemy się również wiele o samym Travarze, gdyż w skróty sposób opisano nam tu pięć lokacji. Przygodę tę należało by polecić raczej początkującym graczom, gdyż ludzie o większym stażu raczej nie będą z niej zadowoleni, chyba że ich mistrz gry przerobi ją, co będzie wymagało trochę pracy, ale na pewno zaowocuje udaną sesją. To co podobało mi się, to opracowanie i opisanie gier, które mają miejsce na powietrznych statkach, takich jak skakanie na linie, rzut nożem do celu itd. Również na pochwałę zasługuje oprawa graficzna i tłumaczenie.

Podsumowując – jeżeli jesteś młodym stażem w rpg, to na pewno przygoda ta spodoba się zarówno tobie jak i twojej drużynie, a wskazówki co do jej prowadzenia na pewno bardzo ci pomogą. Jeżeli natomiast czujesz się starym rpgowym wyjadaczem, spokojnie możesz opuścić tę pozycję, chyba, że masz żylkę kolekcjonerską, lub cierpisz akurat na brak pomysłów na przygody.



OCENA
Wykonanie: 80..%
Zawartość:%

RECENZJA

Już prawie wakacje...

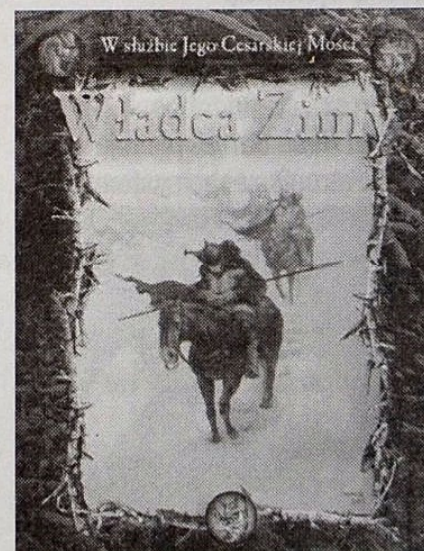
Podczas Dracoolu w Zabrze miało miejsce (tzn. powinna mieć, piszę



te słowa na 2 tyg. przed konwentem) premiera polskiej edycji systemu „Niezwyczajne podróże i zadziwiające przygody Barona Münchhausena, znakomita gra fabularna w Nowym Stylu”. Jest to jeden z najszynniejszych systemów „New Style”. Polskiego tłumaczenia dokonał (w sposób naprawdę wyśmienity) Tomasz Z. Majkowski. Wydawcą jest Portal.

Już prawie wakacje...

Również na Dracoolu winna mieć miejsce premiera pierwszej polskiej kampanii do Warhammera zatytułowanej „Władca zimy” (nieautoryzowanej przez Games Workshop). Wydawcą jest Wydawnictwo Portal,



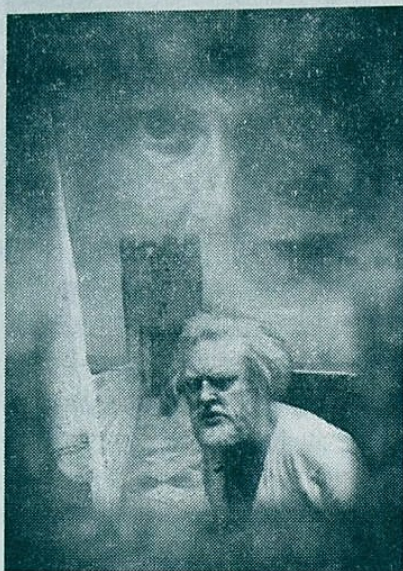
a autorami Maciek Szaleniec, Nur-glitch, Marek Noga, Tomek Kowalik oraz Ignacy Trzewiczek. Ilustracje wykonał Radosław Gruszewicz,

WIEŚCI

13
MIM
CZERWIEC 2001

a niesamowitą okładkę (prezentujemy ją na poprzedniej stronie) Tomek Oracz. Kampania składa się z czterech scenariuszy oprócz tego w tym 140-stronicowym dodatku znajdują się liczne dodatkowe informacje i zasady dotyczące wojska imperialnego. Całość ma przypominać nieco klimatem „Północną granicę” Feliksa W. Kresa. Przy okazji warto wspomnieć, że ukazał się już **Labirynt 7: Przewodnik po Starym Świecie**.

Już prawie wakacje...



Tak ma ponoć wyglądać okładka dodatku do Świata Mroku traktującego o Polsce i ... napisanego przez Polaków. Wszystko co tego dodatku dotyczy pozostaje na razie mroczną tajemnicą.

Już prawie wakacje...

Gold Rush Games planuje wydanie 32-stronicowego systemu RPG



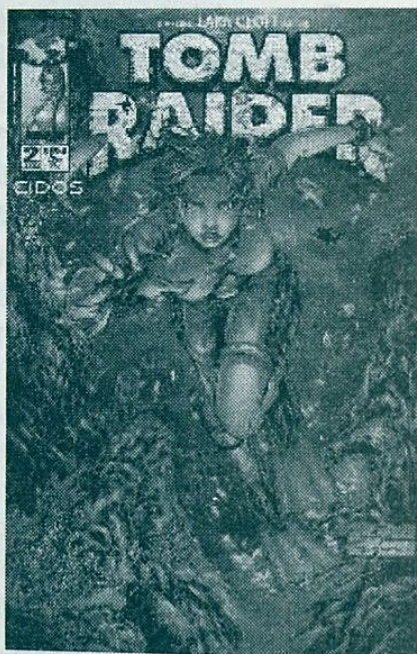
THE LEGACY OF ZORRO. System ma się ukazać w wakacje i zawierać podstawowe informacje o tym jak w masce kreślić symbol Z.

Już prawie wakacje...

W grudniu (na tydzień przed premierą filmu) ma ukazać się nowa gra bitewna – „Władca Pierścieni”. Wydawcą jest znane *Games Workshop*. Figurki mają mieć około cala wysokości i będą wiernym odzwierciedleniem wyglądu postaci z filmu. Planowane są 3 edycje gry – wraz z premierami kolejnych części filmu.

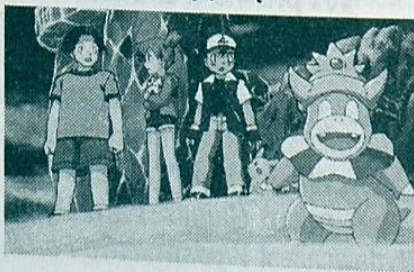
Już prawie wakacje...

TM Semic rozpoczęło wydawanie w Polsce komiksów z serii Tomb Raider. Premiera filmu o pięknej Larze Croft (w tej roli Angelina Jolie) zapowiedziana jest (w Polsce) na koniec sierpnia.



Już prawie wakacje...

Od 1 czerwca (Dzień Dziecka) maniacy anime będą mogli oglądać w Polskich kinach „Pokemon 2000 – uwierz w swoją siłę”.



Już prawie wakacje...

Ostatni amerykańscy filmowcy zajmują się prawie wyłącznie sequelami (ewentualnie prequelami) lub remake'ami starych produkcji. Tym razem mają zamiar wziąć się za Barbarellę – najbardziej chyba znaną bohaterkę komiksów nie dla dzieci. W roku 1968 w kosmiczną piękność wcieliła się Jane Fonda, teraz w tej roli ma wystąpić Drew Barrymore.



Już prawie wakacje...

Coraz bardziej prawdopodobne jest, że dojdzie do ekranizacji znanego cross-overu komiksowego „Aliens versus Predator”, na którego podstawie powstały już gry komputerowe. Pieniądze ma dać wytwórnia 20th Century Fox.

Już prawie wakacje...

W listopadzie rozpoczynają się zdjęcia do ekranizacji znanej powieści mistrza SF Arthura C. Clarke'a – „Pożegnanie z Ramą”. Reżyseruje David Fincher znany z takich filmów jak „Siedem” i „Obcy III”.

Już prawie wakacje...

Najbliższe konwenty:
14-17 czerwca – Festiwal Fantastyki, zamek w Nidzicy
29 czerwca– 9 lipca – ORKON, Mirów
14-20 lipca – Gildia 2001 – zamek w Bytowie

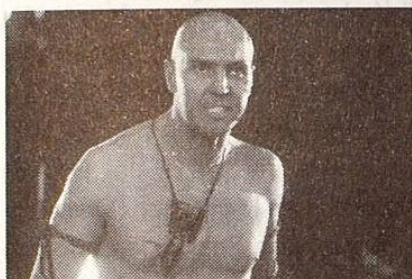
Już prawie wakacje...

Jeszcze w tym roku spodziewać się możemy „CYBERPUNKA 2040”, czyli nowej edycji CP2020. Wydawcą jest *R. Talsorian Games*.

Już prawie wakacje...

Polski BoxOffice z 8 kwietnia: 3 miejsce – „Przyczajony tygrys, ukryty smok”; 8 miejsce – „Pokemon – Film pierwszy”.

Amerykański BoxOffice z 15 kwietnia: 8 miejsce – „Pokemon 3 – The Movie”; 12 miejsce – „Przyczajony tygrys, ukryty smok”,

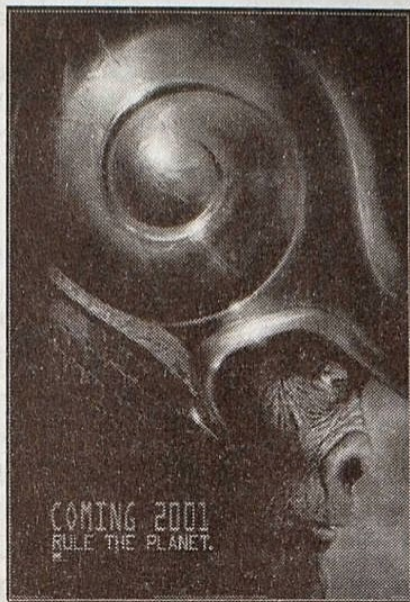
Już prawie wakacje...

22 czerwca wchodzi w Polskę do kin sequel „Mumii” – „Mumia powraca”. Znowu spodziewać się możemy świetnych efektów specjalnych i wartkiej akcji. Akcja filmu ma miejsce kilka lat po wydarzeniach z „Mumii” – Rick (Brendan Fraser) i Evie (Rachel Wiesz) zostali małżeństwem, mają dziecko, są szczęśliwi... tymczasem Mumia powraca...

**Już prawie wakacje...**

Nie będzie zoofilii w remake'u „Planety małp”. Scena łóżkowa (?) pomiędzy Markiem Wahlbergiem (dzielny kosmonauta) a Heleną Bonham Carter (królowa małp) została wycięta. Film będziemy mogli oglądać w Polsce już pod koniec

sierpnia. Zaś plakat reklamowy filmu wyglądać ma tak:

**Już prawie wakacje...**

Ponieważ w tym roku wygasa kontrakt Pierce'a Brosnana, producenci Jamesa Bonda rozglądają się za nowym 007. Gazety i magazyny aż huczą o ich pomysłach – takich jak np. uczynienie z Bonda... kobiety... Glup. Ostatnio jednak zainteresowanie producentów wzbudził Russel Crowe. Czyżby od Gładiatora do Agenta JKM? Natomiast rozrywany ostatnio reżyser „Przyczajonego tygrysa...” Ang Lee być może reżyserować będzie ostatni film z Brosnanem jako dzielnym 007.

Już prawie wakacje...

W Montrealu powstaje serial oparty na znakomitej powieści Michaela Ende – „Niekończąca się opowieść”. Na jej podstawie zrealizowano już trzy filmy (w latach 1984, 1990, 1994)..

**Już prawie wakacje...**

W kwietniu na oficjalnej stronie internetowej Star Wars znalazł się

film dokumentalny o realizacji Epi-zodu II. Zawiera on min. wypowiedzi Lucasa oraz głównych aktorów.

Już prawie wakacje...

W kwietniu ruszyły w końcu zdjęcia do Matrixa II i III. Filmy kręcone będą głównie w Australii. W czasie pierwszych dni zdjęciowych odchudzona Carrie'Ann Moss występuje w tym samym stroju co w części pierwszej. (*I mam nadzieję, że tak będzie do końca – przyp. Puszon*).

**Już prawie wakacje...**

Prawdopodobnie polska premiera „Władcy Pierścieni” zostanie przesunięta na luty, ale za to uczestniczyć w niej mają twórcy filmu. A pierwotnie miała być równocześnie z premierą światową.

Już prawie wakacje...

Jeszcze w tym roku rozpoczną się zdjęcia do ekranizacji drugiej części przygód Harry'ego Pottera („Harry Potter i komnata tajemnic”). Tymczasem część pierwsza ma wejść na ekrany kin amerykańskich w listopadzie, a u nas spodziewać się jej możemy w styczniu.

GALICYJSKA GILDIA FANÓW FANTASTYKI

GFF to istniejący już prawie 7 lat krakowski klub fanów fantastyki i gier fabularnych, który po różnych znojach, zaczyna ponownie wchodzić w fazę rozkwitu. Obecnie do Gildii należy blisko 70 osób, dość widocznych we wszelkich przejawach życia fanowskiego.

Ale zacznijmy od początku. Wszystko zaczęło się w 1994 roku gdy grupka młodych zapaleńców RPG (głównie uczniów krakowskich liceów) powołała do życia klub miłośników RPG pod nazwą Galicyjska Gildia Fantasy i Role-Playing. Z czasem nazwa poprzez Galicyjską Gildię Gier Fabularnych ewoluowała aż do obecnej (choć najczęściej klub nasz nazywany jest po prostu Gildia).

Przełomowy dla klubu był rok 1995 gdy po zamieszczeniu ogłoszenia w MiMie o zaistnieniu w Krakowie takiego klubu napłynęło doń dużo młodej krwi (w tym niżej podpisany). Na przeszło 3 lata zadomowiliśmy się wówczas w Młodzieżowym Domu Kultury przy al. 29 listopada 102. W związku z tym, że RPG stawało się wówczas coraz popularniejsze nastąpił gwałtowny wzrost liczby członków klubu – aż do ponad 80 osób – bywało, że w tym samym czasie toczyły się w klubie cztery, a nawet pięć sesji RPG. Spotkania w klubie zaowocowały powstaniem nowych przyjaźni, wspólnym wyjazdami na wakacje, konwentu, no i przede wszystkim graniem.

Ponieważ rozpierała nas energia postanowiliśmy rozpocząć wydawanie własnego fanzinu – pierwszy numer „Quenty” ukazał się na przełomie 1996 i 1997 i zawierał w większości materiały do RPG (do królujących wówczas WFRP, AD&D i KC) oraz trochę tekstów fantastycznych. Od tego czasu ukazało się niestety tylko 5 numerów (jeden na rok), fanzin nasz ewoluował ku pismu poświęconemu zarówno fantastyce jak i RPG i komiksowi. Mimo niewielkiej liczby numerów możemy poszczycić się znakomitymi nazwiskami autorów w nim publikujących: Andrzej Sapkowski, Ewa Białołęcka, Tomasz Kołodziejczak, Eugeniusz Dębski, Romuald Pawlak, Andrzej Zimniak, Piotr Witold Lech (jako scenarzysta komiksu) czy Andrzej Pilipiuk.

W roku 1998 postanowiliśmy wzorem innych klubów zorganizować własny konwent. Po długich bojach o nazwę ustaliliśmy, że będzie on nosił nazwę Krakowski Weekend z Fantastyką IMLADRIS. Ponieważ nie mieliśmy żadnego w zasadzie doświadczenia postanowiliśmy zorganizować w styczniu tego roku imprezę kameralną z kilkunastoma jedynie spotkaniami

i konkursami oraz jednym, za to znakomitym LARPEM. Dość niespodziewanie na naszej imprezie, praktycznie nigdzie nie reklamowanej zjawiła się ponad setka osób. Po tym sukcesie postanowiliśmy pójść za ciosem i w październiku tegoż roku zorganizowaliśmy IMLADRIS II. Tym razem program był bardziej rozbudowany – coś miłego znaleźli tu dla siebie zarówno gracze (2 LARPY, mnóstwo sesji RPG, turnieje karcianek i bitewniaków) jak i fani fantastyki (gościliśmy min. Marka S. Huberatha, Piotra Witolda Lecha i Marka Oramusa) Pojawiło się nań około 250 osób tym razem nie tylko z Krakowa ale i z Śląska, Warszawy i Wrocławia.

W roku 1999 pomagaliśmy, bardzo jeszcze skromnie, w organizacji Krakonu, a w marcu tegoż roku zorganizowaliśmy jednodniową imprezę tematyczną z cyklu Galicyjskie Spotkania z Fantastyką, której tematem przewodnim był Monty Python. Można było pooglądać wszystkie filmy grupy oraz odcinku LCMP, a także spotkać się z tłumaczem Latającego Cyrku, nieżyjącym już niestety Tomaszem Beksińskim. Była to jedyna impreza fantastyczna, której był gościem. Ponadto gościliśmy Eugeniusza Dębskiego i Mirosława P. Jabłońskiego, a znani z łam MiMa autorzy Tomek Majkowski i Kuba Janicki zorganizowali niezapomniany konkurs wiedzy o MP.

Niestety po wakacjach nie dane było nam ponownie spotykać się w MDKu, który tłumacząc się różnymi powodami wymówił nam sale. Niezrażeni zorganizowaliśmy kolejną naszą imprezę – III Krakowski Weekend z Fantastyką, który odbywał się pod hasłem „U progu nowego tysiąclecia”. Odbywał się on w nowym miejscu – w budynku Akademii Górniczo-Hutniczej – co wiązało się z brakiem możliwości noclegu na miejscu i ograniczyło nieco liczbę uczestników spoza Krakowa. Jednakże i tak IMLADRIS III zgromadził około 300 osób i zebrał bardzo pochlebne opinie. Naszymi gośćmi oprócz krakowskich pisarzy (Huberath, Lech, Jabłoński), którzy już stale bywają na IMLADRIS, byli min. Rafał A. Ziemkiewicz, Jacek Komuda, Andrzej Zimniak, Romuald Pawlak oraz rysownik Bogusław Polch. Łącznie miało miejsce prawie 40 punktów programu.

Od stycznia 2000 roku znaleźliśmy nową siedzibę – Klub Kazimierz, w którym zorganizowaliśmy „Ferie z RPG”, jednak nie cieszyliśmy się tym lokum zbyt długo gdyż mieliśmy nieszczęście zostać uznanymi za sektę. Teraz lokal ten stoi pusty. W 2000 roku najpierw w lutym współpracowaliśmy z KKM „Dżabbersmok”

przy organizacji kolejnego KRAKONU, a w październiku tradycyjnie już zorganizowaliśmy Krakowski Weekend z Fantastyką. IMLADRIS IV, koordynowany przez niżej podpisanego, a organizowany w budynku Profesjonalnej Szkoły Biznesu przebił wszystkie poprzednie edycje gromadząc ponad 600 uczestników, co stawia go na pozycji trzeciego największego konwentu w 2000 roku (po Euroconie i Krakonie). Odbiło się prawie 70 spotkań, prelekcji, konkursów i turniejów. Gościliśmy wszystkie redakcje pism branżowych, większość polskich autorów (oprócz tych, którzy gościli na Imladrisie III: Andrzeja Sapkowskiego, Annę Brzezińską, A. Pilipiuka, M. Parowskiego, J. Dukaja). Relacje z tego konwentu przeczytać mogliście w kwietniowym MiMie. W tym też czasie udało się nam zdobyć nową siedzibę w Centrum Młodzieży.

W roku 2001 znów pomogliśmy zorganizować Krakon, a na jesień planujemy jubileuszowy IMLADRIS V (i mamy nadzieję, że tradycyjnie będzie on jeszcze większy i jeszcze lepszy). Ponadto GGFF uczestniczy w Komitecie Organizacyjnym „Polcon 2002”, który organizować będzie tę najważniejszą polską imprezę fantastyczną. GGFF jest także członkiem Związku stowarzyszeń „Fandom Polski”, a jej członkowie uczestniczą we wszelkich przejawach

życia fandomowego – min. pomoc przy organizacji innych konwentów, wspólne wyjazdy czy udział w kapitułach najważniejszych branżowych nagród. Ponadto wielu członków GGFF publikują swoje teksty w pismach branżowych (‘Magia i Miecz’, ‘Portal’, ‘Science Fiction’, ‘Fenix’, ‘Labirynt’, ‘Hyperion’, ‘Kawai’) – Magda Filar, Joanna Tadeusiewicz, Artur Machlowski, Rafał Olszowski, Marcin ‘Seji’ Segit (pierwszy Polak, który opublikował materiały w zachodnim dodatku do RPG), Michał ‘Puszon’ Stachyra, Maciek Szaleniec (laureat pierwszego „Quentina” współautor „Władcy zimy”), Maciek ‘SQVA’ Zasowski.

W ciągu blisko 7 lat istnienia przewinęło się przez klub jakieś 180-200 osób, pozawierane zostały liczne przyjaźnie, powstało kilka par, z których jedna legalizuje swój związek w tym roku.

Na naszych spotkaniach gramy w RPG (bądź umawiamy się na późniejsze sesje), dyskutujemy o fantastyce (i nie tylko). GGFF posiada dość bogatą biblioteczkę klubową zarówno z literaturą jak i podręcznikami RPG.

Michał „Puszon” Stachyra

Spotkania: ul. Krowoderska 17 sala 7, co sobotę od godz. 11.00.

Strona internetowa: www.ggff.rpg.pl



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

Adrianna Drulis debiutowała na naszych łamach (MiM 6/99) opowiadaniem „Barwa mgły”. Inny jej tekst, „Przebudzenie”, ukazał się w „Feniksie” 2/2001. Niestety, był już drukowany po tragicznej śmierci autorki – zginęła w wypadku samochodowym 18.09.2000. Miała 19 lat. „Magia i Miecz” oraz „Fenix” będą systematycznie publikować utwory Adrianny.

(as)

Adrianna Drulis

WSPÓLNY INTERES

Yogle rozsunął gałęzie i wyrżał na gościniec. Uważnie nasłuchując, odgarnął jasne włosy ze spiczasto zakończonych ucha, ozdobione go srebrnym, filigranowym kolczykiem. Wyraźnie ktoś się zbliżał. Potykając się co chwila, nadbiegała szczupła dziewczyna. Miała na sobie podarte, brudne odzienie, a nogi i ramiona podrapane do krwi. Ostrzyżona niemal na zero głowa zdradzała więźniarkę zbiegłą z twierdzy Lobbe. Stamtąd uciekali tylko nieliczni. Elf automatycznie wyciągnął strzałę z kołczana i napinając cięciwę, wycelowwał. To była obca, ludzka dziewczyna na jego terenie. A on nie lubił obcych. Ale te plany wzięły w łeb, kiedy pojawili się konni. Dwóch jadących z przodu trzymało między sobą sieć, trzeci ubezpieczał ich od tyłu.

Mała zabawa. Tylko trzy strzały. Powoli, spokojnie zwolnił naciągniętą cięciwę. Wojownik jadący na końcu nawet nie jęknął – otworzył usta w bezgłośnym okrzyku, odruchowo ściągnął wodze. Koń pod nim zatańczył i stanął, kiedy trup zsunął się z jego grzbietu. Następna strzała pomknęła równie szybko, przeszywając gardło drugiego jeźdźcy.

– Agrhhh!!! – Złapał się za szyję i runął w dół, płacząc sieć. Teraz dopiero jego towarzysz zorientował się w niebezpieczeństwie. Nie zdążył nic zrobić – grot trafił go w oko.

Yogle bezszelestnie wynurzył się z krzaków i obejrzał trupy. Dziewczyna leżała zemdlona kilka kroków dalej. Sięgnął po nóż. Nigdy nie zobaczy już świata, nie zdradzi jego tajemnicy. Naraz usłyszał tętent kopyt. Pięć koni w czarnych kropierzach zaryło kopytami tuż przed elfem.

– Co ja widzę?! – Dowódca oddziału pokręcił głową ze zdumieniem. – Yogle Vitznetton! Tropiliśmy cię bezskutecznie pięć lat, a tu proszę! Sam wpadasz w ręce!

Elf skoczył ku dziewczynie, chwycił za ramiona i podstawił nóż pod gardło.

– Jeden ruch, a ona zginie, Boleyn!

– Ha! Widzę, że pamiętasz jeszcze moje imię! Dobrze, popamiętasz je do końca życia. Czyli niezbyt długo! A ta dziewczyna nic dla nas nie znaczy. Puść ją i poddaj się! Nie masz szans!

– Jeszcze nie zwariowałem! Ona musi mieć dla was jakąś wartość, skoro szcujecie ją jak dzikiego zwierza!

Jego zakładniczka otworzyła oczy i poczęła się zjadł szarpać.

Boleyn i żołnierze stali niezdecydowani, więc Yogle krzyknął:

– Dajcie konia, bo inaczej zostawię wam trupa!

Dowódca skinął przyzwalająco głową i jeden z jego ludzi zaczął zsiadać z konia.

– Nie! – powstrzymał go elf – Chcę twojego wierzchowca, Boleyn!

Baron prychnął wściekle, ale widząc sztylet nadal tkwiący pod podbródkiem dziewczyny, zeskoczył z siodła, płacząc się we własnej tunice.

Yogle chwycił łęk, wciągając za sobą opierającą się zakładniczkę. Koń ruszył z kopyta.

– Dostanę cię jeszcze, ty brudny zamachowcu! – Usłyszał jeszcze elf i w odpowiedzi roześmiał się drwiąco.



– Gdzie mnie wieszysz?! Czego chcesz?! – wydusiła, starając się wyswobodzić z jego objęć.

– Jesteś mi potrzebna. Te psy depczą mi po piętach!

– Yogle sięgnął po rzemień przy siodle. – Teraz nie będziesz tak wierzgać! – rzekł, krępując jej ręce i przewijając rzemień pod końskim brzuchem. – A swoją drogą, musisz być bardzo cenna, skoro ściga cię sama Wielka Gwardia! – dodał, uśmiechając się krzywo.

– Spieprzaj, elfi skurwysynu! – Z całej siły waleńała go łokciem w brzuch.

– Uuuuch! – jęknął, bo poczuł, że wnętrzności podchodzą mu do przełyku. Spiał konia ostrogami i silniej ściągnął rzemienie. – Czekaj! Tylko znajdę się u swoich, a pogadamy inaczej!

– Nie będę rozmawiać z sabotażystą niełudziem!

– Proszę, proszę! Mam do czynienia z rasistką!

Niebo zachmurzyło się i po chwili lunął ulewny deszcz. Dopiero kiedy gościniec rozmiękł już zupełnie, Yogle zdecydował się zatrzymać w podupadłej karczmie.

– Teraz cicho! Jedno mrugnięcie, a będziesz miała nóż między zębami!

Pogardliwie wyduła wargi. Kiedy weszli do środka, nie powitała ich ani muzyka, ani jasno oświetlone wnętrza. W izbie jadalnej było pusto i mroczno.

– Czego? – Kostropaty karczmarz wychylił się zza szynkasu.

– Daj jeść! – Yogle usiadł za najbliższą ławą i pociągnął dziewczynę ku sobie.

– Siadaj mi na kolanach! – syknął jej do ucha. – Drgnij tylko, a już po tobie!

Kiedy właściciel zajazdu postawił przed nim miskę, elf zaczął jeść. Zarzucił także kobiecie, ale potrząsnęła przecząco głową. Karczmarz przyglądał się więzom na jej rękach. Niezbyt natrętnie.

– Chodź! – Elf szarpnął za rzemień. Wstała, lekko się ociągając. Objął ją ramieniem, chcąc stworzyć pozory, choć wiedział, że karczmarz na to nie poleci.

W komnacie na piętrze stało jedno łóżko. Cóż, tylko na taki pokój było go stać. Wyjrzał przez okno, zasunął firanki, posadził dziewczynę obok siebie.

– Lepiej nie próbuj uciekać! – przestrzegł. – Ze mną przynajmniej jesteś bezpieczna... przez jakiś czas! – dodał, wykrzywiając piękną twarz w brzydkim grymasie.

Przymknęła oczy i zdawała się drzemać. Na wszelki wypadek przywiązał jednak drugi koniec rzemienia do swego nadgarstka i dopiero wtedy się położył. Deszcz ukołysał go do snu.



Coś nim szarpnęło. Otworzył oczy.

– Ktoś się kręci w obejściu... – szepnęła dziewczyna.

Yogle zerwał się z posłania. Pociągając ją za sobą, wyjrzał przez okno. Na podwórku migotały pochodnie, chodzili zbrojni.

– Kurwa! – zaklął i rzucił się do drugiego okna od południa. Tam jeszcze nikogo nie było. Odemknął



okiennicę. Zwrócił się do dziewczyny:

– Złaz! – Pchnął ją.

– Ani mi się śni! Ty pierwszy!

– Cholera! Zrozum, razem uda nam się przetrwać! Przecież chciałaś uciec, no nie?

Na jej twarzy malowało się niezdeterminowane. Wreszcie zagryzła wargi w poczuciu determinacji. Podała mu dłonie, patrząc znacząco. Kiedy rozciął więzy, skoczyła w ciemność. Usłyszał jęk, a po chwili ciche pohukiwanie. Wtedy sam zszedł.

Czekała na niego z koniem.



Klacz zatrzymała się na rozległej łące. Zaczęła skubać trawę. Znajdowali się w paśmie Ziemi Niczych, dalej było już terytorium Odszczepieńców. Dziewczyna zwlokła się powoli z siodła i położyła w trawie, nakrywając płaszczem.

Ten płaszcz... Od dawna nęcił go zawartością kieszeni. Cicho podkraślił się do dziewczyny, zaczął grzebać w zakamarkach okrycia. Szybko znalazł jakieś papiery.

Aż gwizdnął ze zdumienia – była to korespondencja króla Ochry z największym glodiahskim szpiegiem i ludzkim zdrajcą, baronem Lupranem!

Wtedy dziewczyna otworzyła oczy. I zerwała się z posłania.

– Oddaj to! – wrzasnęła, rzucając się na niego.

– Hej! – Uskoczył zwinnie w bok i zaśmiał się, ubawiony. – Mnie nazywasz sabotażystą, a sama jesteś nie lepsza!

– To nie twoja sprawa, elfie!

– Ogłoszono mnie najniebezpieczniejszym przestępcą w kraju, a to ma nie być moja sprawa?! Dokonałem dwóch nieudanych zamachów na króla Ochry i mam przymknąć oko na kompromitujące go dokumenty?

Syknęła wściekle i skoczyła na niego. Zdążył wsunąć papiery za pazuchę, zanim runął, przygnieciony jej ciałem. Tarzali się tak w trawie, ona klnąc i krzycząc, on śmiejąc się z wyższością. Wreszcie, nie mogąc dać mu rady, legła obok, głośno dysząc.

– Skurwielu! Nienawidzę cię! – wychrypiała ciężko.

– Jestem do tego przyzwyczajony! – Otrzepta spodnie, dosiadł konia.

– Hej! Dokąd jedziesz? Zaczekaj!

– Podobno chciałaś iść swoją drogą... Więc żegnaj!

– Nie, czekaj! Może się dogadamy! Te dokumenty... są jeszcze...

– Precz! – Spiał klacz ostrogą, ruszył naprzód.

– Jeszcze się policzymy! – zdążyła krzyknąć, nim zatoczyła się, pchnięta końskim barkiem.



– Yogle! – Blevynn skoczył w kierunku nadjeżdżającego przyjaciela.

– Witaj! – Elf zsunął się z siodła i zmęczonym wzrokiem ogarnął osadę Odszczepieńców.

– Chodźcie! – krzyknął Blevynn. – Yogle wrócił!

Po chwili przybysza otoczyła grupka smukłych, wysokich elfów. Dziwnym było, że stali tu sami przedstawiciele młodego pokolenia. Poubierani najprzedej, ale połączeni jednym – niewielkim tatuażem nad lewą brwią. Yogle nie nosił tego znaku.

– Dlaczego wróciłeś? Miałeś ukrywać się w lasach – zapytał rudowłosy Elante, zdejmując przybrudzone od pracy w kuźni rękawice.

– Wpadłem w łapy tych zbirów z Gwardii, odkryli moją kryjówkę. Nie mogę już tam wrócić.

– Jak to się stało?

– Przypadkiem. Natknąłem się na pościg. Za uciekinierką z Lobbe. Planowałem ją usunąć, ale pojawili się zbrojni. I wyobraźcie sobie, był z nimi sam wielki baron Boleyn.

– Wściekły pies! – parsknął ktoś z nienawiścią.

– To chyba nie była zwykła dziewczyna, skoro doznała takiego zaszczytu ze strony gwardzistów!

– Oj, nie była zwykła! Patrzcie, co tu mam! – Yogle pokazał Blevynnowi papiery. Tylko on spośród młodych elfów pobieżnie znał glodiahski.

– A niech mnie! To listy Alberta do szpiega Czarnych! Dotyczy nowej wojny. Król Ochry chce podbić Havlar i szuka sojuszników. Glodiahski cesarz jest bardzo chętny do współpracy... Oczywiście, w zamian za pewne nabytki terytorialne nad Morzem Szepczących Syren...

– Mamy go! Wreszcie go mamy! – Uśmiechnął się Gacriet.

Yogle spochmurniał.

– Ja go mam! I zamierzam to załatwić w pojedynkę!

– Yogle... Ale to nasza sprawa, a ty...

– Ja nie jestem jednym z was? Nie pamiętasz już, że wśród elfów z miasteczka Fare, wśród tych pokojowych osadników, których polecił wyróżnić Albert, była też Miriella?!

– Szukają cię. W Havlarze, w Ochrze, w Welharonnie... Ta próba zamachu była bardzo nie na miejscu. Pokrzyżowałaś wszystkie nasze plany. Lavarren przestrzegł cię przed powrotem do nas... – Varean mówił zimno, patrząc mu w oczy.

– Gównu mnie obchodzi ten wasz pieprzony przywódca! Jesteście wobec niego jak dzieci! Zero własnej woli!

– To nasz przewodnik!

– To tylko jeden z przewodników skupiających się w Radzie! Każda wataha ma swego przewodnika! W Mieście Ojców też jest przewodnik! I tak naprawdę to on nami rządzi!

Naraz Yogle zamilkł. Przewodnik stał przed drzwiami swojej chaty. Właśnie zwrócił twarz w ich kierunku. Był bardzo chudy, a czerwone włosy obcięte krótko przy skórze tworzyły nastroszony język. Słońce zajaśniało mu w oczy, więc osłonił je daszkiem z dłoni. Ruszył ku nim. Yogle nastroszył się.

– Witaj, Hiena!

Kiedyś nazwał go tak w przystępie wściekłości, kiedy spotkali się po nieudanej próbie zamachu. Wtedy Lavarren gotowy był go zabić. Wraz z pozostałymi przywódcami watah, którzy wysłali go właśnie jako likwidatora. Tak, Lavarren miał zabić Yogle'a. Ale nie zrobił tego, bo Yogle ocalał kiedyś życie Blevynnowi. Więc Lavarren przyłożył mu tylko nóż do gardła, i zaraz potem go zabrał. Nazwał Yogle'a hieną, po czym odszedł. To była straszliwa hańba, ale Yogle nauczył się z nią żyć. Teraz przywódca watahy nazywał go już tylko w ten sposób.

Podali sobie dłonie.

– Wiesz, że nie możesz tu długo pozostać?

– Mhm...

- Wszyscy inni myślą, że zginąłeś. Lepiej, żeby tak pozostało. Wyjedziesz, jak tylko będzie to możliwe.
- Mam ci opowiedzieć, co się stało?
- A jak myślisz?



Siedzieli w chacie Blevynna. Yogle jadł polewkę, zerkając na przyjaciela spode łba. Ten, niczym nie zrażony, opowiadał i opowiadał. Znał swego towarzysza i był pewien, że pomimo chmurnego wyrazu twarzy, słucha z zainteresowaniem. Yogle często udawał twardego i nieporuszonego. Blevynn wiedział, że w rzeczywistości pod tą nieruchomą maską kryje się przerażenie. I ból.

- Elante przenosi się do Miasta Ojców. Zamierza się ożenić.

Milczenie. I miarowe stukanie łyżką o miskę.

- Z Sertalli. To bardzo miła dziewczyna. I dzielna wojownicza. Jak każde małżeństwo, zamieszkała w mieście ze starszyzną i innymi młodymi rodzinami.

- I z Wyrzutkami. Z tymi ludzkimi pokurczami, których wyklęła nawet ich własna rasa. - Prychnął Yogle. No wreszcie jakaś reakcja, może niezbyt pozytywna, ale lepsza niż żadna.

- Nie są aż tacy źli... W końcu oni też odstąpili od swoich w imię idei...

- Idei! Też kiedyś myślałem, że mam idee!

- Elante szkoli się w kowalstwie. Do tej pory znał tylko rzemiosło wojenne, tak jak cała młodzież. Przenosząc się do Miasta, musi mieć jakiś pożyteczny zawód. Ale chyba jest jeszcze zbyt młody na małżeństwo. Lavarren uważa...

W tym momencie Yogle zerwał się od stołu, chwycił miskę i z wściekłością cisnął nią o ziemię. Brzękło tłuczone szkło, niedojedzone resztki chlapnęły na podłogę.

- Nie chcę wiedzieć, co Lavarren uważa! Rozumiesz mnie jasno?! Nie chcę!

Po chwili grobowego milczenia wybiegł z chaty, trzaskając drzwiami. Zaraz wrócił. Spokojny. Zrezygnowany.



Nad ranem obudziły ich wrzaski.

- Co jest? Wyspać się nawet nie można? - rozłościł się Yogle. Blevynn wyrzwał na zewnątrz i zaklął. Paskudnie.

- Jakiś obcy wtargnął do osady!

- O kurwa!

W samych koszulach wypadli na podwórzec. Grupa Odszczepieńców zgromadziła się na środku placu głównego. Yogle przepchał się przez tłum

i oniemiał. Na ziemi leżała ta sama dziewczyna, której zabrał listy. Assae klęczał obok i krępował jej ręce. Yogle podniósł głowę i natrafił na pełne wyrzutu spojrzenie Lavarenn.

- Kto pełnił strażę dzisiejszej nocy? - zimno zapytał Lavarren.

- My... - Varean i Elante postąpili krok naprzód.

- Tylko wy? Wyznaczam zawsze więcej strażników!

- Daj spokój, przecież nikt nigdy nie odważył się zakraść w pobliże jakiegokolwiek watahy! A tym bardziej ludzie! Od dawna luzujemy strażę...

- Do diabła! Trzeba być ubezpieczonym w każdej chwili! - wrzasnął przywódca. - A jeżeli ludzkiem Wyrzutkom z sąsiednich rubieży przyjdzie nam ochota nas zaatakować?!

Wszyscy milczeli. Krzyki obudziły dziewczynę. Przez chwilę wodziła oczami po zgromadzonych.

- Przyszedłem po te listy - wycharczała, zatrzymując wzrok na sinym obliczu Yogle'a.

- Nigdy żaden człowiek nie przekroczył granic naszego terytorium. Ta kobieta musi zginąć.

Elfy sięgnęły po broń.

- Nie pozwól im! - wrzasnęła.

- Dlaczego? - Skrzywił się drwiąco.

- Mam jeszcze inne dowody!

- Zaczekajcie! - krzyknął. Spojrzeli na niego zdziwieni. - Lavarren! Jesteśmy Odszczepieńcami, ceniącymi sobie godność i honor elfiej krwi!

- My jesteśmy Odszczepieńcami. Nie ty, Yogle...

- Czy godzi się zarzynać jeńca niby bezbronne zwierzę?

Przewodnik zamyślił się.

- Zabrać ją, dobrze skrepować i zamknąć w magazynie!

- Lavarren! Musimy porozmawiać!

- Ty musisz porozmawiać! Nie ja!

- To wiąże się z pewnymi listami!

- Co tak stoicie? Wczoraj wyznaczyłem grupę, która miała udać się na łowy! Zapasy już na wyczerpaniu! - krzyknął przewodnik. I dodał do Yogle'a - A ty chodź!



- Co to za listy?

- Korespondencja Alberta z tym zdrajcą Lupranem. Pieczętowana znakiem centrali Tajnych Służb w Verdzie.

- No to mamy niezły haczyk....

- Chciałeś powiedzieć, że ja mam ten haczyk...

Zimne spojrzenie Lavarrena spoczęło na twarzy Yogle'a.

- Znalazłem je przy tej dziewczynie. Ona została na Rozdrożach. Okazała się na tyle głupia, by przyjść

moim śladem. Teraz wybadamy ją dokładnie, a potem zginie. Te listy należą tylko do mnie...

– Chyba nie zamierzasz...

– Tak, Lavarren, zamierzam. I to na własną rękę. To będzie moja zapłata dla Alberta za to, co jego ludzie zrobili z Miriellą... z naszymi...

Elfi przywódca pokręcił głową.

– Nie. Ten pogrom w Fare to tylko nasza sprawa. Byliśmy związani z jego mieszkańcami...

Yogle pobladł gwałtownie.

– Tak, byliście związani! Zaiste! Twoja siostra Miriella zaręczyła się z Gefalkem! Twoim największym przeciwnikiem! Konkurentem do Rady! To przez waszą sprzeczkę odłączyli się od naszej watahy i z innymi założyli osadę na ziemiach ludzi!

– Obwiniasz mnie, Yogle – spokojnie odparł przewodnik. – Ale tak naprawdę, to ty sam czujesz się winny. Winny, że nie miałeś odwagi wyznać Mirielli, co do niej czujesz! A ona kochała cię całym sercem.

– Przestań. Proszę, przestań!

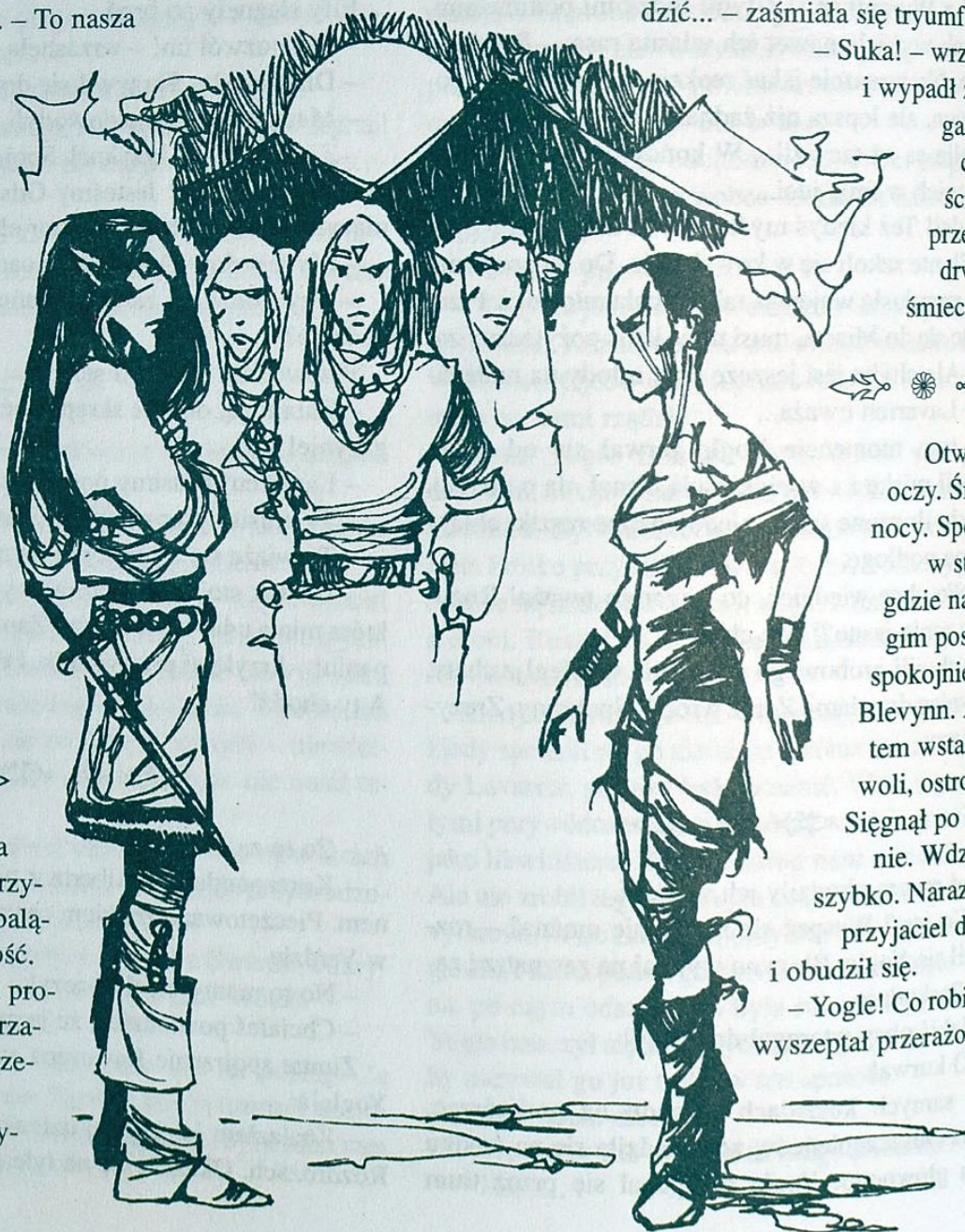
– Ale teraz jest już za późno – słowa cięły jak brzytwa. – To nasza

sprawa. Tylko nasza. Ty straciłeś już swoją szansę. Postąpiłeś jak szaleniec, targając się w pojedynkę na życie władcy Ochry. Osobiście przebadam jutro dziewczynę, a potem oddasz mi listy. Masz jeszcze do mnie jakąś sprawę?

– Tak. Pozwól mi odejść.



Rana otworzyła się ponownie. Jątrzyła. Duszę drążył palący ból. I wściekłość. Płynąca w żyłach prosto do serca. Uderzająca do głowy. Trzeba było znaleźć balsam. Trzeba było działać.



– Jednak przyszedłeś, głupi, elfi skurwysynu! – parsknęła wściekle, ale jej twarz pozostała obojętna.

– Kim ty właściwie jesteś? – Usiadł naprzeciw niej na sosnowym pieńku.

– A co cię to obchodzi?! Przecież nie ja cię interesuję, tylko wiadomości, jakie mam!

– No więc?

– No więc, jest jeszcze dokument potwierdzający wpłatę na konto Alberta w Międzynarodowym Banku w Igreni. Dokładnie dwieście tysięcy evryli. W gotówce, oczywiście.

– Co... co to za pieniądze?!

– Mała łapóweczka. Podpisał własnoręcznie sekretarz samego wielkiego cesarza Glodiahków.

– Gadaj! Gdzie są te papiery?!

– Zaraz, zaraz! Jeżeli zagwarantujesz mi wolność i życie, to może...

– Śmiesz stawiać mi warunki?!

– Tylko ja wiem, gdzie ukryty jest ten dokument! Tylko ja mogę cię doń doprowadzić... – zaśmiała się tryumfalnie.

– Suka! – wrzasnął i wypadł z magazynu, ciągle ścigany przez ten drwiący śmiech.



Otworzył oczy. Środek nocy. Spojrzał w stronę, gdzie na drugim postaniu spokojnie spał Blevynn. A potem wstał. Powoli, ostrożnie. Sięgnął po ubranie. Wdział je szybko. Naraz jego przyjaciel drgnął i obudził się.

– Yogle! Co robisz? – wyszeptał przerażony.

- Wychodzę...
- Gdzież, do diabła?! Proszę cię, nie rób głupot! Podszedł do niego.
- Pod żadnym pozorem nie wstawaj i nie wychodź na zewnątrz! Rozumiesz?! Żeby nie wiadomo, co się działo! Ty śpisz!
- Czyżbyś chciał?! – W oczach Odszczepieńca błysnęła groza.
- Kiedyś mnie zrozumiesz! Żegnaj!



- Co się, do jasnej...
- Zamknij się i siedź cicho! Wszystkich pobudzisz! – Ukłął przy niej i przeciął więzy. – Chodź! Wijemy stąd! No, ruszaj się!

Na zewnątrz czekały dwa osiodłane, gotowe do drogi gizryjskie konie. Wskoczył na grzbiet jednego, a kiedy dziewczyna też znalazła się w siodle, chwycił cugle jej wierzchowca i ruszyli z kopyta. Noc smagnęła ich policzki czernią swego ciężkiego płaszcza. Wreszcie mrok począł rzednąć, a oni wciąż pędzili pełnym, równomiernym galopem. Yogle w duchu dziękował Blevynnowi za to, że trzymał w zagrodzie tak dobre konie.

Nad ranem dotarli do pierwszej karczmy na Rozdrożach.

– Tu nie będziemy bezpieczni! – przestrzegła go, gdy dał znak do postoju.

– Nigdzie nie będziemy bezpieczni! – odparł sucho, wiążąc wodze na paliku. Skierował się do wejścia. Ociągając się, ruszyła za nim.

– No, no, no! Kogo ja widzę! – odezwał się zza ławy brodaty mężczyzna, otoczony kupą zbrojnych ludzi. Na twarzy Yogle'a pojawił się grymas, który miał być uśmiechem.

– Sam Yogle Vitznetton! I co, jak tam ostatni sabotażyk?!

– Witaj, Glumpe, stary łotrze! A ty ile elfich wsi spaliłeś dzisiaj?

– A poderżnąłem gardła kilku waszym! Ty dobrze wiesz, jak nie trawię elfów!

Podali sobie dłonie.

„Dziwne – pomyślała dziewczyna. – Bardzo dziwne.” Naraz drgnęła na okrzyk brodacza.

– Hej! Kogoś tu ze sobą przywłókł?! – Glumpe wyjął z kieszeni jakiś pergamin i podał go Yogle'owi. A ona już wiedziała, co to jest – list gończy, w którym prefekt havlarski i ochryjski pełnomocnik ofiarowali wiele dukatów za głowę niejakej Blanki Vaghen, tajnego agenta bliżej nieokreślonych służb. Poszukiwana oskarżona była o morderstwo ochryjskiego urzędnika państwowego i jego rodziny. Poniżej widniała podobizna.

Elf parsknął.

– Gdzieżeś straciła włosy?! – zaryczał Glumpe. – Kat ci je zgolił przed egzekucją?

Dziewczyna zagryzła wargi. Usiadła. Karczmarz obsłużył ich.

– Dobrze, że natknęliście się na nas! Inaczej rozniesiono by tu was na strzępy.

– Gównu mnie to obchodzi, zresztą zawsze radziłem sobie z wrogami. Poradziłbym sobie i teraz.

– Gdzie jedziecie?

– Tam, gdzie zaprowadzi mnie ta mała. Możliwe, że już niedługo powiecie się mój największy sabotaż.

– Jedź więc bocznymi ścieżkami. Mam nadzieję, że nie spotkasz moich kumpli.

– Kręcą się tu gdzieś patrole?

– Chyba nie. Wczoraj rozbiliśmy jeden, który zbyt panoszył się po okolicy.

– Dzięki. Musimy już jechać. Gdyby przejeżdżali tędy Odszczepieńcy...

– Wiem, mamy dać pokój.



Zawsze czuł nieprzeparty wstręt do ludzi, chociaż nie był rdzennym Odszczepieńcem. Ludzie nie rozumieli wielu spraw. Napiętnowani wiecznym znakiem zła, byli zadowoleni, że wszystkie swoje błędy mogą zepchnąć na inne rasy. Rasy starsze, bardziej lub mniej doskonałe. Rasy, których czas już minął. Które odchodziły w zapomnienie, przestawały się liczyć. Słabły. Zawsze dziwił się sobie, dlaczego mimo to związał się z Glumpe. Z Wyrzutkiem, z rasistą. Może dlatego, że byli do siebie w jakiś sposób podobni? Że byli rasistami i mordercami. Może dlatego?



– Cholera! Co tu robisz, Yogle?! Wynoście się stąd!

– Ani mi się śni, Brael! Jest Clarre?

– Nie, nie ma! – Chudy elf o złej twarzy już chciał zamknąć im drzwi przed nosem, ale Yogle wsadził stopę między nie a próg.

– Nie gadaj bzdur! Wiem, że musi być o tej porze w redakcji! Otwieraj i wpuść nas do środka, bo inaczej porozmawiamy!

– Spieprzaj, albo zawiadomię strażę!

– Zanim zdążysz krzyknąć, wytnę ci sztyltem grdykę!

– Brael? Co się tam dzieje? Proszę, otwórz!

– Ależ Clarre...

– Powiedziałem!

Elf syknął wściekle i usunął się z drogi, przytrzymując skrzydło drzwi. Weszli. Niewielki, zastawiony

szafami korytarzyk prowadził do dużego gabinetu. Właśnie wychodził z niego Clarre. Ubrany był w elegancki, aksamitny strój z koronkowym kołnierzem i mankietami. Jeden z nich był obficie zaplamiony atramentem. Elf miał czarne, trefione włosy i wielkie, tchnące inteligencją oczy.

– Yogle, co ty tu robisz? – spytał zdziwiony. – Jak przedostałeś się do Gorben niezauważony?

– Nie mam dużo czasu! – Minęli go, wchodząc do gabinetu. Przez otwarte drzwi, prowadzące do innego pomieszczenia, widać było uwijających się pracowników, pośród stukających miarowo maszyn drukarskich.

– Czekajcie! Brael, nie wpuszczaj żadnych gońców! Chcemy mieć spokój! A wy siadajcie. – Clarre zamknął drzwi, przekręcił klucz w zamku.

Pokój zastawiony był szafami, sekretarzykami i mnóstwem krzeseł. Na biurku wały się stosy papierów, notatek, ksiąg. Pełno było również kałamarzy i piór. Zużytych i jeszcze nie napoczętych. Na ścianach, oprawione w szkło, wisały dyplomy i jakieś ryciny. Yogle rozwalił się bezczelnie na trzech krzesłach naraz. Blanka poprzestała na jednym.

– Mam dla ciebie coś, co mogłoby cię zainteresować, jako redaktora gazety o zasięgu krajowym.

– Co takiego?

– Łap! – Rzucił mu pergaminy.

Clarre rozwinął je i zareagował tak, jak wszyscy: zaklął. Bardzo brzydko.

– Ile za to chcesz? Tyle, co zwykle?

– Nic. Pod warunkiem, że opublikujesz to jeszcze w tym numerze.

– Zależy ci na tym, co?

– Mhm. To nie wszystko. Jest jeszcze dowód wpłaty, której dokonał na konto Alberta glodiahski władca.

– Gdzie to masz?!

Yogle wskazał na Blankę.

– Ona wie, gdzie jest ten dokument.

Clarre wzruszył ramionami, jego wzrok powędrował w stronę zatknętego za framugę listu gończego.

– Położysz kiedyś gardło!

– Ale najpierw zrobię to, czego do tej pory nie mogłem zrobić. Zniszczę Alberta!

– Zawzięty jesteś.

– Wydrukujesz?

– Pod warunkiem, że w następnym numerze znajdzie się ten drugi dokument! To będzie prawdziwa sensacja!



– Skąd masz pewność, że gdy dostanę ten papier, nie zabije cię?

– Nie dostaniesz go. Najpierw zawrzemy umowę.

Skrzywił się.

– Umowę? Ja? Z tobą?!

Spięła konia. Odrzuciła kaptur z głowy. Błysnęła zębami.

– Dlaczego nie? Mamy przecież wspólny interes. Chcemy pograżyć Alberta.

– Dlaczego chciałabyś zaszkodzić królowi?

– A czy ja ciebie o to pytam? Po prostu. Zależy mi na tym tak samo jak tobie, elfi skurwysynu! Tylko ja chcę to zrobić w bardziej wyrafinowany sposób!

– To znaczy?

– Miałeś znakomity pomysł z tą gazetą. Czytają ją nawet elfy w Havlarze. Prędzej czy później też ludzie będą musieli się sprawą zainteresować. Ale ja mam jeszcze jeden pomysł.

– Słucham cię zatem.

– Gazeta to za mało. Proponuję akcję z plakatami w Gorben i okolicy.

– Tutaj, w Gorben?! Zwariowałaś, ludzka kobieto?!

– Tu mieści się siedziba Rady Wtajemniczonych. Troje z tych magów brało podobno udział w wojnie z Glodiahkami. Zainteresują się tą sprawą, na pewno! A wtedy Albert będzie musiał abdykować!

– To szaleństwo. Ledwo udało się nam tu dostać, a po hecy z plakatami zamkną miasto i znajdziemy się w pułapce!

– I kto to mówi?!

– Jeżeli nas dostaną, to będzie koniec...

– A jeżeli nam się uda?

– Umowa stoi. – Po chwili zastanowienia wyciągnął do niej rękę.

Popatrzyła na niego, cofając się ze wstrętem.

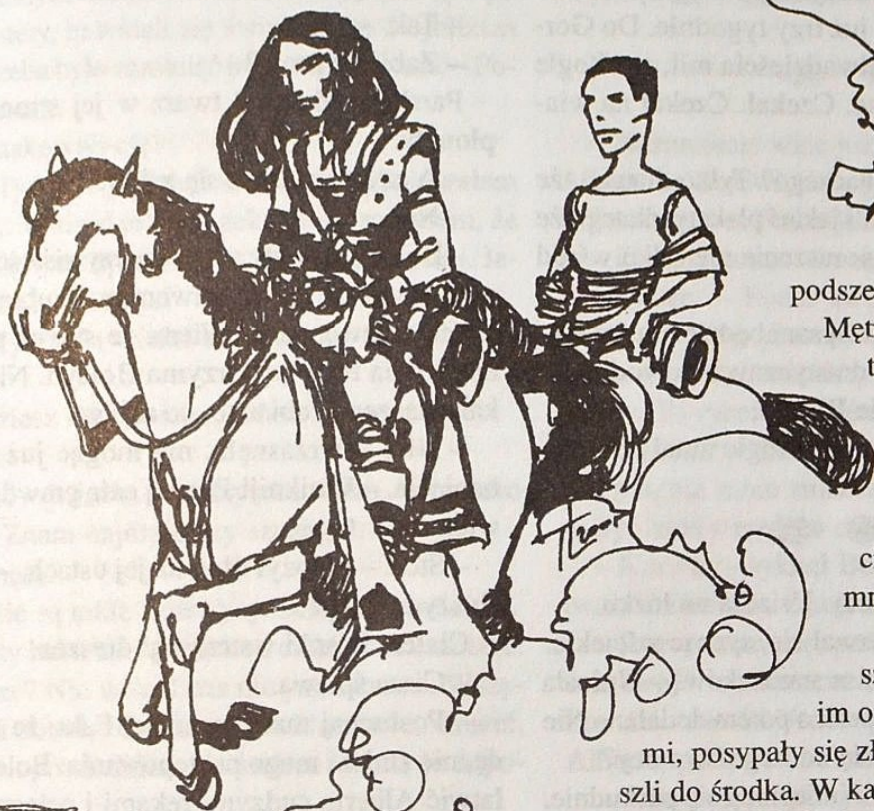
– Lepiej poprzestańmy na słowie! – rzekła krótko.



Aleanne zamieszła w kociołku. Uśmiech rozjaśnił jej twarz, gdy spojrzała na dowodzące na podłodze bliźniaki. Grenna nie było już od godziny, a przecież poszedł tylko do kowala oddać dług. Wyjrzała przez okno. Na ulicy tłok, jak w każdy dzień targowy. Tuż pod kamienicą kupca Egratha zebrali się niewielka grupka studentów, zawzięcie nad czymś dyskutujących. Od tych obserwacji oderwał ją płacz.

To Carraan zabrał małej Eligne szmacianą lalkę. Aleanne przykucnęła przy maluchach. Pogładziła ją sną główkę córki. Trzasnęły drzwi.

– Słuchaj, Aleanne! Co ogłosili w gazecie! – Grenn blady i wzburzony podał jej najnowszy numer „Głosu Starej Rasy”. Spojrzała na pierwszą stronę i aż westchnęła ze zdumienia. Po chwili drzwi znów trzasnęły. Stali w nich owi studenci z ulicy. Wszyscy pochodzili z elfiej dzielnicy i byli uczniami Grenna. Izba wypełniła się zaafetowanymi czytelnikami gazety. Wszyscy przekrzykiwali się, wymachując rękami. Eligne



ponownie
uderzyła w płacz.
Ale tym razem nikt
nie pogłaszał jej po
głowie. Aelanne zajęta była czym innym.



– Doskonale! Wszystkie egzemplarze rozeszły się niby świeże bułeczki! – Clarre wytarł dłonie jedwabną chusteczką i z zadowoleniem spojrzał na ludzi stłoczonych przed redakcją. Blanka wręczyła mu czek.

– Cholera! Jesteście szajbnięci! Wiecie, na co się porywacie?!

– Wiemy: na słońce. Z motyką. – Kiwnął głową Yogle. – Ale czy mogłbyś coś dla nas zrobić?

– Jeszcze pytasz?!

– Wydrukuj dla nas jakieś tysiąc kopii obu tych dokumentów w formie plakatu. Tylko we wspólnym, błękitnym. I z odpowiednim komentarzem.

– Yogle?! Poszaleliście?!

Blanka zaczęła się śmiać. To był dziwny śmiech. Przeróżający, złowroźbny.



– Szybko! – Yogle dawał znaki. Ulica była pusta. Skoczyła do drzwi karczmy, przybiła na nich plakat, załomotała w okiennicę.

Ktoś szarpnął za klamkę. W ostatniej chwili elf chwycił ją za rękę i pociągnął w ciemność.

Ukryci w cieniu, obserwowali scenę.

Żołnierz chwiejnie podszedł do plakatu, zerwał go. Mętym wzrokiem przeczytał treść. Dziwne... On umiał czytać, musiał więc być na dosyć wysokim stanowisku. Dobrze.

– Chłopaki! Chodźcie no tu! Kurwa! A niech mnie cegła trzaśnie!

Z karczmy wysypało się sześciu innych. Przeczytał im ogłoszenie. Kręcili głowami, posypały się złorzeczenia. A potem weszli do środka. W karczmie zawrzało.

– I co? – Uśmiechnęła się.

– Na razie nic, trzeba działać! – uciął cierpko.



Rzyko upajało i oszałamiało. Grało w uszach niby najpiękniejsza muzyka. W przeciągu tygodnia rozlepili wszystkie plakaty. Poculi się do tego stopnia pewni, że paradowali z ogłoszeniami w samym centrum miasta. Kiedy ulice aż roiły się od przechodniów. O dziwo! Jakoś nikt nie zwrócił na nich uwagi. Dla ludzi liczyła się tylko sensacja, jaką niesły, kompromitujące króla Ochry, plakaty.

Wieczorem znaleźli się pod tylnymi drzwiami wili Clarre. Otworzył jego sekretarz.

– Nie możecie nocować. Ani dziś, ani jutro, ani nigdy! Odjedźcie stąd jak najszybciej!

– Co się dzieje!?

– W domu jest policja! Zabierają go na przesłuchanie! Wniesiono sprawę o zniesławienie. Do Rady Dziewięciu. Jeżeli was złapią, jest zgubiony! Więc wyście się stąd! Zaufany człowiek czeka na was przy północnej bramie! I żeby nikt już o was nie słyszał!



Wieśniaczka postawiła przed nimi miski z gorącą strawą. Troska Clarrego o swego informatora była w pełni uzasadniona i zrozumiała. Gdyby ktoś się

zorientował, że Yogle jest jego znajomym, Clarre znalazłby się w kiepskim położeniu.

Mieszkali teraz w gospodarstwie pary starszych elfich osadników, którzy mieli dług wobec Clarre. Spłacali go skwapliwie, utrzymując ściganych listami gończymi bandytów już trzy tygodnie. Do Gorbena było stąd zaledwie dwadzieścia mil, ale Yogle nie miał zamiaru uciekać. Czekał. Czekał na wiadomości.

W kraju wrzało. I to dlatego? Tylko dlatego, że ludzie w stolicy przeczytali jakieś plakaty, dlatego że gazeta Clarre wywołała poruszenie nie tylko wśród elfów.

– Prawdopodobnie Albert sam będzie musiał wytłumaczyć się wobec tak drastycznych dowodów! – Uśmiechnęła się posępnie Blanka.

– Poczekamy, zobaczymy! – Yogle wstał od stołu.



Przyszła do niego w nocy. Usiadła na łóżku

– Czego chcesz?! – Zerwał się, sycząc wściekle.

– Uspokój się! Pobudzisz staruszków! – Uniosła dłoń w pojednawczym geście, a potem dodała: – Nie wiesz, po co przychodzi się do kogoś w nocy?

– Spieprzaj, Blanka! – Uśmiechnął się paskudnie.

– Nie myślałam o tym, głupi elfi skurwysynu!

– To czego tu przylaźłaś?

– Chciałam porozmawiać...

– Porozmawiać! – Szarpnął głową, aż łóżko się za-trzęsło.

– Tak. Jeśli... jeśli Albert abdykuje, to co?

– To każde z nas powędruje swoją drogą. Zasy-je się w jakimś kącie i postara o to, aby o nim zapo-mniano. Sądzę, że niedługo naprawdę zaczną mnie ścigać.

– Co wtedy zrobisz?

– Do swoich nie ucieknę, bo dla nich jestem tyl-ko zdrajcą. Znajdę sobie kryjówkę w puszczy. A po-tem... potem poszukam jakiejś roboty wśród Elfów Źródeł. Moja misja zostanie spełniona. Będę mógł rozpocząć nowe życie.

– Czy... robisz to, aby zapobiec ekspansji głodiah-skiej?

Parsknął śmiechem.

– Oczywiście, że nie. Robię to wyłącznie we wła-snym interesie.

– Nie zapytałeś mnie, dlaczego ja to robię...

– Ja też nie tłumaczyłem ci się, po co mi ta cała afery. Teraz wiesz, że są to powody osobiste.

– Chciałam ci powiedzieć, że... te wszystkie do-kumenty... Te niby listy świadczące o szpiegostwie Alberta są...

– Wiem – szepnął spokojnie. – Są fałszywe. Sfa-brykowane. Jesteś prowokatorką, Blanka – mówił

cicho, kiedy ta z przerażeniem i niedowierzaniem kręciła głową..

– Skąd... skąd – nie mogła wydusić z siebie słowa.

– Działasz z ramienia Boleyna, prawda?

Przełknęła ślinę.

– Tak.

– Zabijesz mnie?

Parsknął. Zwrócił twarz w jej stronę. Oczy mu płonęły.

– A czy pozwolisz się zabić?

– Nie.

– Bo masz ukryty cel W rzeczywistości pod tą sko-rupą kryje się mała, potwornie zagubiona i wystra-szona dziewczynka. Wiem, że smycz przypiętą do obroży na twojej szyi trzyma Boleyn. Nie będę wni-kał, dlaczego robisz to, co robisz.

– Nie! – wrzasnęła, nie mogąc już znieść tego napięcia. – Wniknij! Poznaj całą prawdę! Zaraz po-wiem...

– Stój! – Położył dłoń na jej ustach. – Milcz! Czy słyszysz ciszę?

Ciałem Blanki wstrząsnął dreszcz.

– Cisza śpiewa...

– Posłuchaj mnie uważnie. Fakt, że znam praw-dę, nie zmieni mego postępowania. Boleyn chce za-łatwić Alberta cudzymi rękami i osiągnie to. Mnie nie obchodzi, w jakich okolicznościach przegra Al-bert; ważne, że przegra.

– Kim jesteś?

– Ja? Nie mam pojęcia. Czasami myślę, że jestem najczystsza esencją wściekłości i bólu. Bólu i nadziei.

– Myślałam, że jesteś jednym z Odszczepieńców.

– Ja też tak myślałam. Ale urodziłem się pośród Rdzennych Elfów. Tamtejsza młodzież często kon-taktuje się z Odszczepieńcami. Wspólne idee. Zasa-rne idee. Nic ponadto. Odszczepieńcy już dawno za-tracili charakter, jaki przekazali im Ernell i Alwynna. Szukałem tych gómolotnych pojęć, tych wspaniałych czynów. Oni byli dla mnie ich uosobieniem. Ale są tacy sami jak my. Może trochę bardziej zaciekli, ale tylko tacy jak my.

– Boleyn chce się pozbyć Alberta. Ale wie, że sam nie powinien kierować nitkami intryg. Zbyt łatwo się w nie zaplątać. Byłam jednym z jego doradców, by-łam szpiegiem. Głodiahskim szpiegiem.

Ręka elfa zacisnęła się na jej ramieniu. Jęknęła z bólu.

– Pochodzę z biedoty. Zawsze przymieraliśmy gło-dem. Nie uczyłam się, nie kształciłam w żadnym kie-runku. Żebrałam, kradłam. Dopóki mnie nie zwerbowa-li. Oferowali żarcie, ciepły kąt w zamian za chęci. Poszłam, głupia, zezwierzęcona smarkula. Tam dosta-łam wszystko. Pieniądze, jedzenie, dobre ubranie. Naukę, szkołę życia, szkołę przetrwania, szkołę za-bijania. Nawet miłość. Rodzice nie pożyli długo beze

mnie. Radko bywałam w domu, zbyt zajęta własnymi sprawami. Robota na dworze Alberta była moją pierwszą. Jednak zbyt szybko jeden z tamtejszych dostojników zaczął coś podejrzewać. Zlikwidowałam go. W jego własnym domu. Ja i trzech innych kumpli po fachu. Niestety, nawinęli się świadkowie. Najbliższa rodzina. Trzeba było zamknąć im usta na zawsze. – Pociągnęła nosem.

– Zdemaskowali cię?

– Tak. Tydzień później. Boleyn. Wylądowałam w twierdzy. W drodze na egzekucję wrzasnęłam, że zgadzam się współpracować... Jestem niczym... Jestem błotem... Co teraz?

– Kiedy przyjdą wieści o udupieniu Alberta...

– Tak?

– Pojedziesz do swoich... Zdasz raport...

– Ale...

– Nie mów już nic. Ja wszystko wiem. Wszystko już wiem. Znam najmniejszy szczegół.

Westchnęła.

– Elfy nie są takie skurwysyńskie jak myślałam.

– Kobiety ludzi też są całkiem, całkiem. Są szczerze.

– Szczerze? Nic wokół nas nie jest szczerze. Wszędzie fałsz i obłuda. Czyha na nas kłamstwo, śmierć, słowa nie dopowiedziane do końca. Muszę je dopowiedzieć...

– Nie! Nic nie mów! Pozwól szeptać ciszy... Ona mi wszystko powiedziała. Głaszcze mój policzek dłonią wiatru. Melodyjnie łka, szumi. Co tak szumi? Czy to krew w twoich skroniach?

– Yogle!

Otrząsnął się, jakby zbudzony ze snu.

– Przepaszam. Chodź, połóż się tu, obok mnie.

– Yogle?

– Mhm?

– Czy bez względu na to, co się stanie, czy... czy...

– No mów wreszcie!

– Czy... zachowasz o mnie dobre wspomnienie?

Cisza. Szelest, westchnięcie, szelest kołdry.

– Po... po... postaram się... Blanko.



Yogle właśnie ścielił słomę pod krowy w małej obórce, kiedy na podwórku parsknął koń. To syn gospodarzy – Jean – wracał z miasta, niosąc wieści.



Albert przyjechał tego wieczoru. Zatrzymał się w pałacu barona Glewsyga. Zjawił się jedynie w towarzystwie swego najbliższego doradcy, Boleyna, i niewielkiej zbrojnej świty. Król Havlaru, Ulryk III, też osobiście przybył do Glewsyga, aby złożyć zaproszenie Albertowi. Mimo że wszyscy byli

zaznajomieni ze sprawą, traktowano władcę Ochry z najwyższym szacunkiem. Owey nocy długo rozmawiał z Urlykiem w jego komnacie. Urlyk pokazał mu papiery rzekomo mające podważać jego autorytet. I sprawa się wyjaśniła.



– Rozumiecie więc już, Wtajemniczeni! – mówił Albert do Dziewięciu zgromadzonych za wielkim stołem magów. Patrzyli na niego wyczekująco.

– Pieczęć ta została niezbyt dokładnie podrobiona. Proszę. – Podał swój znak magowi trzeciego stopnia. – Moja pieczęć: rycerz dosiadający pegaza, trzymający w dłoni lancę. Proszę spojrzeć na ten pergamin. Tu rycerz wyraźnie trzyma miecz. Źle odbito oryginał i później źle go odtworzono. Nie wiem, kto pragnie mnie zniszczyć, ale to pewne, że musi to być ktoś z mojego dworu.

– Kurwa! – syknął Boleyn, starając się, aby jego twarz zachowała kamienny wyraz.

– Rozumiemy cię, panie, i przyjmujemy oczywiście twoje wytłumaczenie. – Dziewiąta Wtajemniczona o imieniu Verille podniosła się i podeszła do Alberta, podała mu dłoń.

– Winni tej przykrej afery zapłacą za oczernianie waszego szlachetnego imienia.

– Będę wam bardzo wdzięczny, pani! – Skłonił się król, muskając ustami rękę Verille. Wychodzili z sali. Idący krok w krok za swym panem baron Boleyn ujrzał dziwną scenkę. Jeden z dworzan Urlyka podszedł szybko do Alberta.

– Doskonale! – szepnął ten. – Jak udało ci się podmienić te papiery, Share?

Mżczyzna wręczył mu niewielką paczuszkę. W zamian otrzymał złoty pierścień władcy. Szybko usunął się z drogi.

– Kurwa! – baron znów zaklął pod nosem.



– To niemożliwe! – wycharczał Yogle. – Został uniewinniony?

– Tak. Okazało się, że pieczęć została podrobiona.

– Co się stało?

– Blanka! Słyszalas?! Wywinął się, kurwa! Wywinął! – Yogle złapał się za głowę.

– Yogle, uspokój się... Proszę cię... Przecież te dokumenty...

Spojrzał na nią błędnym wzrokiem.

Jean wzruszył ramionami:

– Właśnie wyjeżdżał z Gorben, minąłem go.

– Co?!

– Karocę. Straszne przez to zamieszanie na gościńcu.

- On będzie przejeżdżał...
- Yogle, nie!
- Rzucił się w stronę stajni. Po chwili wyprowadzał już konie.
- Blanka, przynieś kuszę.
- Spojrzała na niego.
- Ciska przemówiła! Słuchaj! Słuchaj, co mówi ciska!
- Nerwowo ściągał puśliska, regulował paski przy kantarach. Konie, którym udzielał się jego niepokój, rżały cicho, grzebiąc kopytami. Wyszła wreszcie. Niosła broń.
- Bełt na cięciwę! Dawaj! I wskakuj!
- Jean popatrzył na nich zdziwiony.
- Co mam powiedzieć rodzicom?
- Że sakiewka jest pod moim łóżkiem! Zmykaj, smyku! A jeśli ktoś cię o nas spyta...
- Wiem, ciska mi powiedziała.
- Yogle uśmiechnął się dziwnym uśmiechem.
- Żegnaj!



Albert rozciągnął się w kolasce. Włożył ręce pod głowę. Odetchnął z ulgą. Boleyn patrzył na migające za okienkiem drzewa.

– I co powiesz, Boleyn? Nieźle, co? Jutro pchniesz posłańca na dwór glodiahski, trzeba ich uspokoić. Wielki smok nadal śpi. Gada przez sen. To wszystko.

Boleyn kiwnął dłonią w milczeniu. Przez chwilę wsłuchiwali się w turkot kół powozu, w chrapanie koni, w okrzyki.

- Uff... Gorąco! – Król potarł dłonią spocony kark.
- Cóż, pełnia lata.
- Każ się im zatrzymać.
- Ależ panie... tu?!
- Tak, słabo mi... Muszę trochę pospacerować.



Za drzewami dostrzegli ochryjski powóz i otaczającą go grupę zbrojnych.

– Teraz! – syknął Yogle i pchnął konia naprzód. Ale Blanka chwyciła jego wierzchowca za cugle. – Stój! Chyba się zatrzymują...

Istotnie, kolaska stanęła wśród pyłu i kurzu. Po chwili trzasnęły drzwiczki. Boleyn pomógł jego wysokości przy wysiadaniu, skłonił się nisko.

– Boleyn! Skurwysyn! – Splunął elf, podjeżdżając bliżej. Od króla oddzielało ich już jedynie kilka drzew i zarośla. Albert przeszedł się po polance. Usiadł na pobliskim pniu zwalonego drzewa. Przyłożył do skroni wypielęgnowaną dłoń.

Yogle naciągnął cięciwę. Był zdecydowany. Zdesperowany. Ptaki dały się jak głupie. Czy to ten upał?

– Ruszaj! – krzyknął prosto w ucho konia, który jednym susem przesadził krzaki.

– Co... – Zdumiony władca chciał podnieść się z pnia, ale nie zdążył.

Bełt przeszył mu gardło. Albert zdołał jedynie wykonać ramionami kilka niezdarnych gestów, po czym padł martwy na ziemię. Przypadł do niego jeden z rycerzy.

– Jego wysokość... On nie żyje!!!

– Śmierć mordercom Starej Rasy! Śmierć królom ludzi! – Yogle przegalopował przez polanę i zniknął w leśnej głuszy. W ślad za nim podążała zupełnie skonsternowana Blanka.

– Braaaa ich! – wrzasnął Boleyn, dosiadając konia. Ktoś podał mu kuszę. – Szybko!!!

– Aach...! – jęknęła Blanka. Przechylając się w siodle, zanurzyła twarz w rozwianej grzywie giryjskiego ogiera.

Wiatr. Gorąco. Pył i kurzawa chrzęszcząca w ustach. Rozpalona pochodnia słońca. Kwik konia. Tętent. Kwik konia. Krzyki, wrzaski. Dziwna drętwota ogarniająca wszystkie członki.

Spadła z grzbietu. Jej rumak z zadartym ogonem oddalał się, rżąc przeraźliwie. Naraz koń pod Yogle wspiął się na tylne nogi, stęknął, padł.

– Blanka! – krzyknął elf, podbiegając do dziewczyny kulającej się na ziemi. Bełt ugodził w okolice kręgosłupa. Nie było żadnej nadziei. Elf chwycił dziewczynę pod pachę i począł wlec w stronę krzewów.

– Oprzyj się tu, o tę brzozę...

Okrzyki zbliżały się nieubłagane. Spojrzała na niego przytomnie.

– Wyrwij bełt...

– Wykrwawisz się na śmierć!

– To już i tak nie ma znaczenia... Umieram... To całkiem fajne uczucie... musisz kiedyś spróbować... – nawet w takiej chwili jej słowa ociekały sarkazmem.

Szarpnął bełt. Stłumiła okrzyk. Na kaftanie szybko urosła ciemnoczerwona plama.

– Nie mogę ruszyć ręką... ani... nogą...

– To kręgosłup... Nie ruszaj się! Nie ruszaj się, człowieku... Elfy i ludzie zawsze będą traktowali się jak elfy i ludzie. Ludzie...

– Tam! Tam jest trup konia! Trafiłem tą dziwkę! Patrzcie, jest i krew! Jej krew! Tędy!

– Mało czasu... Te papiery... te dowody były prawdziwe... To ja byłam fałszywa. Ja byłam prowokatorką...

Oślupiał.

– Albert był szpiegiem?

– Tak... Tak samo jak ja, tak samo jak Boleyn... Ale Boleyn otrzymał nakaz likwidacji Alberta. Nie był już potrzebny. A Boleyn nie chciał tego robić osobiście. Wykorzystał mnie. Wtedy jeszcze... Nie wiedziałam...

że oni.... też.. To wszystko wymknęło mi się spod kontroli. Chciałabym rozpocząć życie na nowo... z możliwością wyboru... ale teraz... teraz...

– Siepacze Alberta wyróżnili kiedyś mieszkańców spokojnej wioski elfich osadników. Na jego rozkaz, podczas największych prześladowań niełudek...

Tętent, coraz bliżej, coraz głośniejsze. Kwik, krzyki, nawoływania.

– Pośród wymordowanych była moja narzeczona... Poprząsiłem Albertowi zemstę... Nie tylko za jego zło... także za zło, które ja w sobie nosiłem... Myślałem, że to mnie oczyści. Nie. Nadal jestem tylko Yogle. Hiena... Jesteś moim wrogiem, ale pomimo to jesteśmy razem... Dzięki tobie poznałem moich przeciwników... Zrozumiałem...

– Uciekaj, Yogle... Proszę...

– Nie zostawię cię!

– Nie baw się w teatr... Uciekaj.

– Nigdy nie całowałem ludzkiej kobiety...

– Ja też nigdy nie całowałam elfa...

– Spróbuj! – Zbliżył swą twarz do jej twarzy. Gdy się odsunął, oczy dziewczyny były martwe.

– Jest! Brać go!

Począł biec. Potykał się o konary, korzenie. Płatał stopy w igliwiu, liściach. Gałęzie bezlitośnie chłostały mu twarz. Nagle osunął się na ziemię, ogarnięty dziwną niemocą. Sztywniejącymi palcami poszukiwał sztyletu.

Otoczyli go konni. Boleyn zeskoczył z siodła, zbliżył się. Szybkim ruchem wyrwał nóż ze zmartwychwstałych palców trupa.

– Świetny strzał! – pochwalił swojego żołnierza.

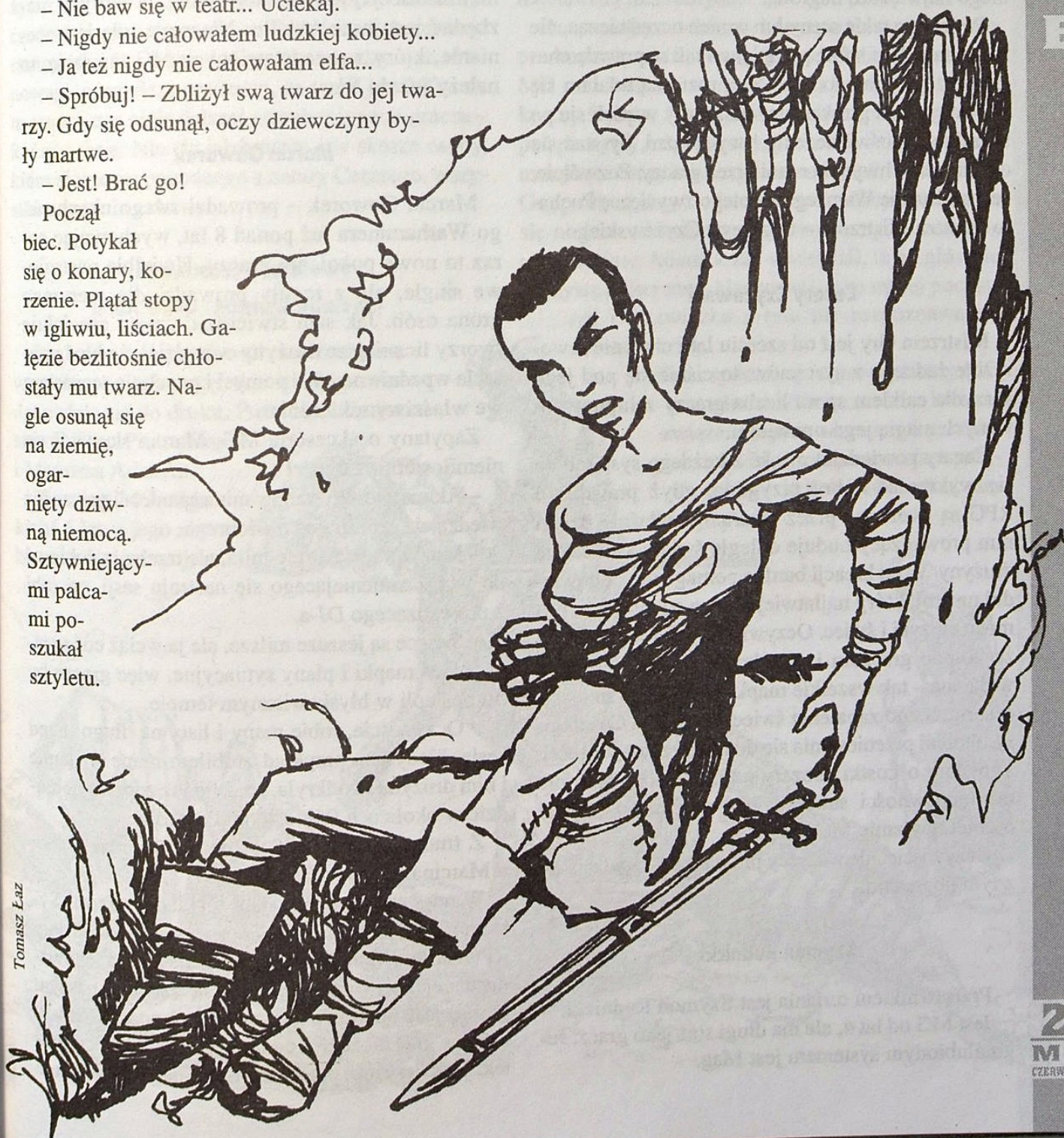
– Chociaż zamierzałem postawić tego zamachowca przed sądem i pokazać światu egzekucję mordercy króla, to przyda mi się także i jego ścierwo. Zabierzcie to! – Kopnął zwłoki czubkiem buta.

– A dziewczka?

– To narzędzie? Niech zgnije w lesie! A, Lorrans – jedź do najbliższego posterunku. Niech jeszcze dziś wyruszy goniec z wiadomościami dla szefa glodiahskiego wywiadu.

– Z jakimi wiadomościami?

– Że plan powiódł się w stu procentach!



Monika Czarnecka (Thien Knight of CUD)

O PROWADZENIU
SŁÓW KILKA

Siedzieli ze wzrokiem utkwionym w jeden punkt. Obserwowali bladą, wyrazistą twarz MG, starając się wyczytać z niej jakąkolwiek przepowiednię swego losu. Ich płonące policzki i błyszczące oczy oraz gorączkowe narady wywoływały uśmiech triumfu na obliczu prowadzącego.

To, jak bardzo wczuli się w jego historię, było dla niego największą nagrodą.

Patrząc na takie sceny lub w nich uczestnicząc, nie raz zadawałam sobie pytanie, co tak naprawdę charakteryzuje dobrego MG. Z tą rozterką udałam się do znanych mi prowadzących, którzy wspięli się po szczeblach doświadczenia i wyobraźni, by stać się osobami rozchwytywanymi przez graczy. Pozwólcie, że przedstawię Wam tegorocznego zwycięzcę Pucharu Mistrza Mistrzów – Cezarego Czyżewskiego.

Cezary Czyżewski

Mistrzem Gry jest od sześciu lat i choć nie faworyzuje żadnego z systemów, to ciśnie się pod jego skrzydła całkiem spora liczba graczy zahipnotyzowanych magią jego opowieści.

Cezary powiedział mi, że z każdego systemu da się wykrzesać dobrą przygodę, gdyż prawdziwe RPG są tworzone przez słowa. To właśnie dzięki nim prowadzący buduje odległe światy ku ucieście drużyny. W tej kreacji bardzo pomaga mu odpowiedni nastrój, który najłatwiej można stworzyć za pomocą muzyki i świece. Oczywiście, wszystko, co może pomóc graczom i uatrakcyjnić sesję, jest mile widziane – tak wszelkie mapki i listy, jak i inne akcesoria. Samo zapalenie świeczki jest dla Cezarego symbolem przeniesienia się do innej rzeczywistości. Zapytany o kostki, Cezary odparł, iż bez nich nie ma niepewności sukcesu. Nie można też mówić o obiektywizmie MG.

Oczywiście, nie wszyscy prowadzący zgadzają się z tym poglądem.

Szymon Rudnicki

Przeciwnikiem turlania jest Szymon Rudnicki. Jest MG od lat 4, ale ma długi staż jako gracz. Jego ulubionym systemem jest **Mag**.

Szymon twierdzi, iż kostki psują cały klimat sesji i umożliwiają rozwiniętej postaci dokonywanie rzeczy niespotykanych w normalnym świecie. On sam korzysta z kostek tylko wtedy, kiedy postać robi coś tak niezwykłego, że należy to rozstrzygnąć za pomocą loterii. Bardzo wielką wagę przykładą do warunków, w jakich prowadzi, więc stara się o świece i nastrojową muzykę, co kłóci się z turlaniem i odczytywaniem wyników, do których niezbędne jest jasne światło. Nie moją rolą jest ocenianie, który z przedstawionych MG ma rację, to należy już do Was.

Marcin Goworek

Marcin Goworek – prowadzi swego ukochanego **Warhammera** już ponad 8 lat, wychowując coraz to nowe pokolenia graczy. Uwielbia nastrojowe single, ale z reguły prowadzi dla szerszego grona osób. Jak sam stwierdził, często specjalnie tworzy liczniejsze drużyny w nadziei, że ktoś wreszcie wpadnie na jakiś pomysł i popchnie scenariusz we właściwym kierunku.

Zapytany o akcesoria MG, Marcin skrzywił się niemiłosiernie i odparł:

– Aktorstwo. Wystarczy mina spaniela i gracze już wiedzą, że zrobili coś niedobrego.

– Muzyka jest bardzo miła, ale trzeba ją dobierać do wciąż zmieniającego się nastroju sesji, co robi z prowadzącego DJ-a.

– Świece są jeszcze milsze, ale ja wciąż coś rysuję, jakieś mapki i plany sytuacyjne, więc gracze by mi poślepli w błyskawicznym tempie.

– Oczywiście, robię mapy i listy na długo przed sesją, kiedyś na przykład zrobiłem mapę w mapie i nim drużyna to odkryła, zdążyła już zdrowo pobłądzić w okolicach Północnych Pustkowi.

Z trudem oderwałam się od wspomnień z sesji u Marcina, by spytać go o kostki.

W odpowiedzi usłyszałam wykład o „Teorii Systemów”, z którego wynikało, że wszystkie światy RPG są pewnymi modelami oddającymi zachowania danej rzeczywistości. To, co się dzieje na naszym globie jest oparte o system prawdopodobieństwa, który w grze może być oddany tylko za pomocą kostek. To dzięki nim mamy szansę na odzwierciedlenie

nietypowych zachowań świata, codziennych niespodzianek, jakie niesie życie.

Marcin zgodził się z poglądem Cezarego, że brak kostek odziera MG z resztek obiektywizmu i daje mu zbyt wielką władzę nad losami postaci. Ponadto powiedział coś, od czego wydatnie zbladłam. Mianowicie oświecił mnie, że mam ośmiokrotnie większą szansę na śmierć od uderzenia pioruna niż na wygranie w Totka, zaś turlanie umożliwia MG wprowadzenie tych losowych zdarzeń. Przemawia to do mnie tym mocniej, że nie gram w Totka, a pecha mam niemałego.

W kwestii opornych graczy usłyszałam ciekawą rzecz – Marcin takich nie widuje, a to z tego powodu, że prowadzi nie dla siebie, a dla drużyny i jeśli ona nie chce wejść do przygody, to nie wchodzi. Będzie pędzić spokojne, zwyczajne i trochę nudnawe życie. Do czasu, aż nie pójdzie za tropem niebezpieczeństw w głąb scenariusza. Różni się to bardzo od stanowiska Cezarego, który wyprowadzony z równowagi, oświadcza graczowi, że to on jest MG i on tu rządzi, a w razie dalszej niesubordynacji gracza – kończy sesję. Nie chciałabym być w skórze osoby, która złościąc pogodnego z natury Cezarego, wszystkim zepsuła zabawę.

Podśluchane rozmowy (Piotr Gnyp i Mariusz Adamek)

Poglądów kolejnych osób wysłuchałam w pubie, więc nie wszystkie ich wypowiedzi nadają się do druku. Pozwólcie, że przedstawiam Wam Piotra Gnypa i Mariusza Adamka.

Piotr jest MG od jakichś 6 lat, a jego ulubionym systemem jest

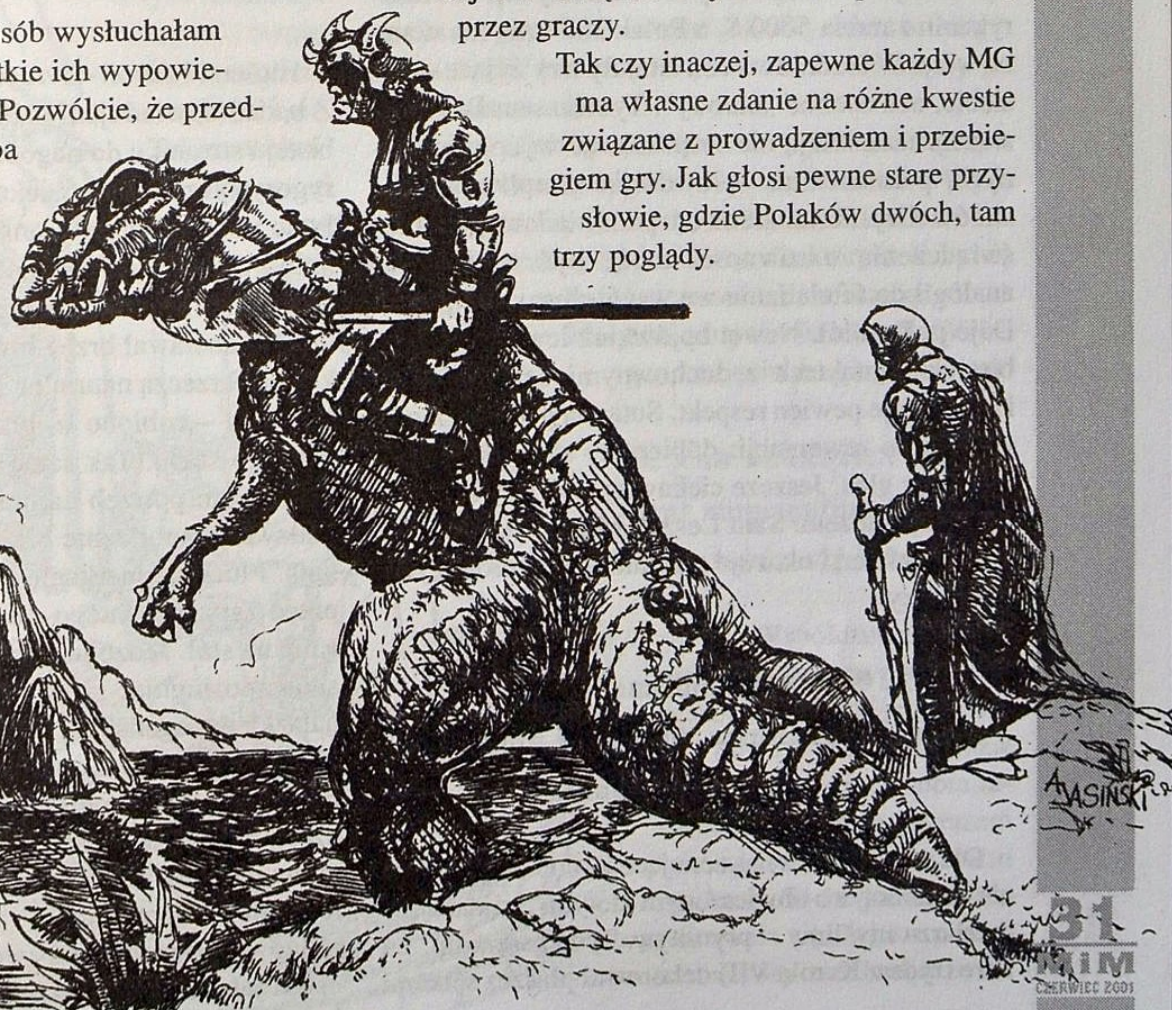
Wampir. Zapytany o pomoce MG, wymienił rzeczy, o których nie powiem, by nie urazić niewinnych duszyczek. Po takim wstępie nieśmiało zagaiłam o metody na niesformych graczy i usłyszałam opisy strasznej i bolesnej śmierci czekającej na takowych. Jeśli zaś chodzi o kostki, to według Piotra są one częścią gry i bez nich nie można niczego rozstrzygnąć obiektywnie.

Mariusz Adamek, słuchając wypowiedzi kolegi, entuzjastycznie kiwał głową. Nie wiem, czy się tak ze wszystkim zgadzał, czy też należy to złożyć na karb dużej ilości wypitego piwa.

Ulubionym systemem Mariusza jest **Legenda Pięciu Kręgów**, a jedyną rzeczą, co do której się z Piotrem nie zgadza, są metody podejmowane w celu wychowania graczy. Uważa, że reakcje świata gry są w stanie nauczyć właściwego postępowania nawet najbardziej niesformych.

Reasumując, wszyscy odpytywani przeze mnie prowadzący dużą wagę przykładali do pomocy MG i do budowania nastroju także poprzez muzykę czy świece. Jako źródło, z którego można czerpać pomysły na przygody, podawali książki, filmy, muzykę, obrazy oraz wydarzenia rzeczywiste. Piotr Gnyp do tej listy dodał źródło w postaci opierania się na historii bohatera wykreowanego przez gracza. Mariusz Adamek zaś stwierdził, iż on głównie korzysta z literatury klasycznej, jako mniej poczytnej i w związku z tym nie rozpoznawalnej przez graczy.

Tak czy inaczej, zapewne każdy MG ma własne zdanie na różne kwestie związane z prowadzeniem i przebiegiem gry. Jak głosi pewne stare przysłowie, gdzie Polaków dwóch, tam trzy poglądy.



Homo Mediaevalis

prof. Ludwikowi Stommie

Mentalność to sposób myślenia tak głęboko zakorzeniony, że go sobie nie uświadamiamy, np. współczesny człowiek, gdy usłyszy tajemniczy dźwięk na strychu, stara się znaleźć jego racjonalne wytłumaczenie. Dlatego naszą epokę należy przyrównać do wieków rozumu, takich jak renesans czy oświecenie. Rycerz, usłyszawszy dziwne jęki na poddaszu – przypisałby je duchom. Miał bowiem mentalności metafizyczną i odruchowo szukał rozwiązań nie z tego świata. W ten sposób funkcjonowała ówczesna nauka zwana scholastyką. Stąd paradoksalny wniosek:

1. Dla ludzi średniowiecza racjonalizm był paranormalny.

Wszyscy wiedzą, że społeczeństwo europejskie do rewolucji francuskiej było podzielone na stany. Ludzie nie byli sobie równi i przyjmowano to jako rzecz zwykłą – tak jak my nie dziwimy się, że Amerykanin zarabia 5000 \$, a Polak 300 i nie ma szans na wzięcie. W średniowieczu istniały trzy żyjące obok siebie, acz osobne „narody”. Tymczasem BG niżsi stanem uwielbiają nie respektować wyżej urodzonych, permanentnie sprawdzając cierpliwość Ministrów Gry. Ratunkiem od podświadomego przeświadczenia o równości może być znalezienie analogii do feudalizmu we współczesnym świecie. Daje ją Kościół. Nawet bojówkarz lewacki w osobistych kontaktach z duchownymi usztywnia się i zachowuje pewien respekt. Sutanna podświadomie zmusza do rewerencji: dobieramy słowa i tematy, ściszymy głos. Jeszcze ciekawiej jest, gdy ktoś wita się z papieżem. Sam Leszek Miller klęka, całuje go w pierścion i okazuje szacunek. Stąd propozycja dla graczy:

2. Gdy rozmawiasz z osobą wyższym stanem, wyobraź sobie, że to twój proboszcz.

Dla większości z nas żenujące jest np. imponowanie komórką, a o obwieszonym złotymi „kajdanami” dresiarzu myślimy – prymityw. Tymczasem np. La Hire (rycerz Karola VII) dekorował płaszcz setkami

kolorowych dzwoneczków. Cechą ludzi średniowiecza było szpanerstwo. O ich stanie, pozycji i powodzeniu świadczyło ostentacyjne chwalenie się sukcesami. Ubiór i gest miały znaczenie symboliczne – teatralne. Rycerz musiał wyglądać i zachowywać się jak rycerz, bo jeśli nie umiał temu sprostać, niejako „wypadał z roli”, zostawał zdeklasowany. Tymczasem gracze np. ze strachu przed kradzieżą chowają mieszki pod koszulę albo, odtwarzając szlachcica, targują się – zwyczajem w nich mentalność drobnomieszczańska. W filmie byśmy to wyśmiali, ale sami postępujemy głupiej niż ci z Hollywood. Czemu? Rutynowa odpowiedź gracza: „Bo ja jestem wyjątkowy i muszę stosować podstęp”. I proszę bardzo, ale w ramach swojej roli. A rola to nie tylko kostium, ale też dialog, gest, gust i obyczaj. Aktor nie powinien znać wstydu.

3. Graj jak w staroświeckim teatrze, bo życie w średniowieczu było jak teatr.

Higiena i *savoir-vivre* to kolejne kwestie sporne. Z badań dowiadujemy się, że pojęcia kultury osobistej i stosunku do nagości są dziś o wiele bardziej rygorystyczne niż w wiekach średnich. Golizna była do początków renesansu rzeczą normalną. Spano na waleta, po kilka osób w jednym łóżku i w pomieszczeniu, układając się według stanu, a nie płci (rycerz dostawał brzeg łóżka). Seks w tych warunkach był rzeczą naturalną i nie należał do spraw intymnych – robiono to przy świadkach w obrębie swojego stanu. Tak samo sprawa wyglądała z zaspokajaniem potrzeb naturalnych: kał, mocz i gazy oddawano publicznie – tak jak niektórzy dziś bekają. Plucie i smarkanie traktowano jako ochronę przed zarazą i dlatego zalecano strzykać pod stół, a nie na stół. Jedzono rękami ze wspólnych półmisek, posługując się kozikami – widelec był wynalazkiem pogańskim. Kąpiele stosowano jako profilaktykę przed czarną śmiercią – myć się trzeba było także przed spotkaniem z osobami lepiej urodzonymi. Konstatając te fakty, zadajemy sobie pytanie: jak odtwarzać takiego prymitywa? Antropologowie odpowiadają: należy średniowiecze traktować jako dzieciństwo ludzkości, a ludzi tej epoki jak przedszkolaków. Wtedy ani nagość, ani

sikanie na ulicy nikogo nie zdziwią. Z tym zastrzeżeniem, że nie w obecności stanów wyższych.

4. Jeśli nie znasz średniowiecznych obyczajów, zachowuj się jak przedszkolak.

Ateizm i deizm są wynalazkami oświecenia. Czy wynika stąd wniosek, że do tamtej epoki wszyscy wierzyli w Boga albo diabła? Pewnie były jakieś wyjątki, tak jak i dzisiaj znajdują się tacy, którzy powiedzą, że nie istnieje powietrze (a widział je kto?). Traktujemy ich specjalnie. W światach fantasy sprawa istnienia boga (-ów) jest jeszcze bardziej klarowna – dają moc kapłanom i zyskują awatary. Mimo to stale spotykam graczy, którzy deklarują, że ich postacie są niewierzące. Co to oznacza? Że odrzucają mitologiczne (wierzeniowe) odpowiedzi na najważniejsze pytania: skąd wziął się świat, czy jest coś poza nim, co z człowiekiem dzieje się po śmierci, jaki jest sens życia? Wreszcie: czy istnieje jakaś ostateczna sprawiedliwość? – bo jeśli nie – to nie ma dobra ani zła. Szanujący się ateista musiał poszukiwać

odpowiedzi na te dylematy, a ponieważ nie dysponował współczesną nauką, zwykł tłumaczyć wszystko magią, niby konkurencyjną religią. Takim osobnikom grozi

alienacja, przytułek, egzorcysta, stos i to zafundowane dla ich własnego dobra. Rozsądne byłoby także, by nie działały na nich pomocne czary kapłańskie. Jeśli jednak postać gracza nie ma żadnych wyjaśnień, oznacza to, że mamy do czynienia z idiotą i leniem, który ateistą został, by uprościć sobie życie. Proponuję potraktować go specjalnie, jak tego, który nie wierzy w istnienie powietrza – udusić – wtedy sam zobaczy, co jest po śmierci.

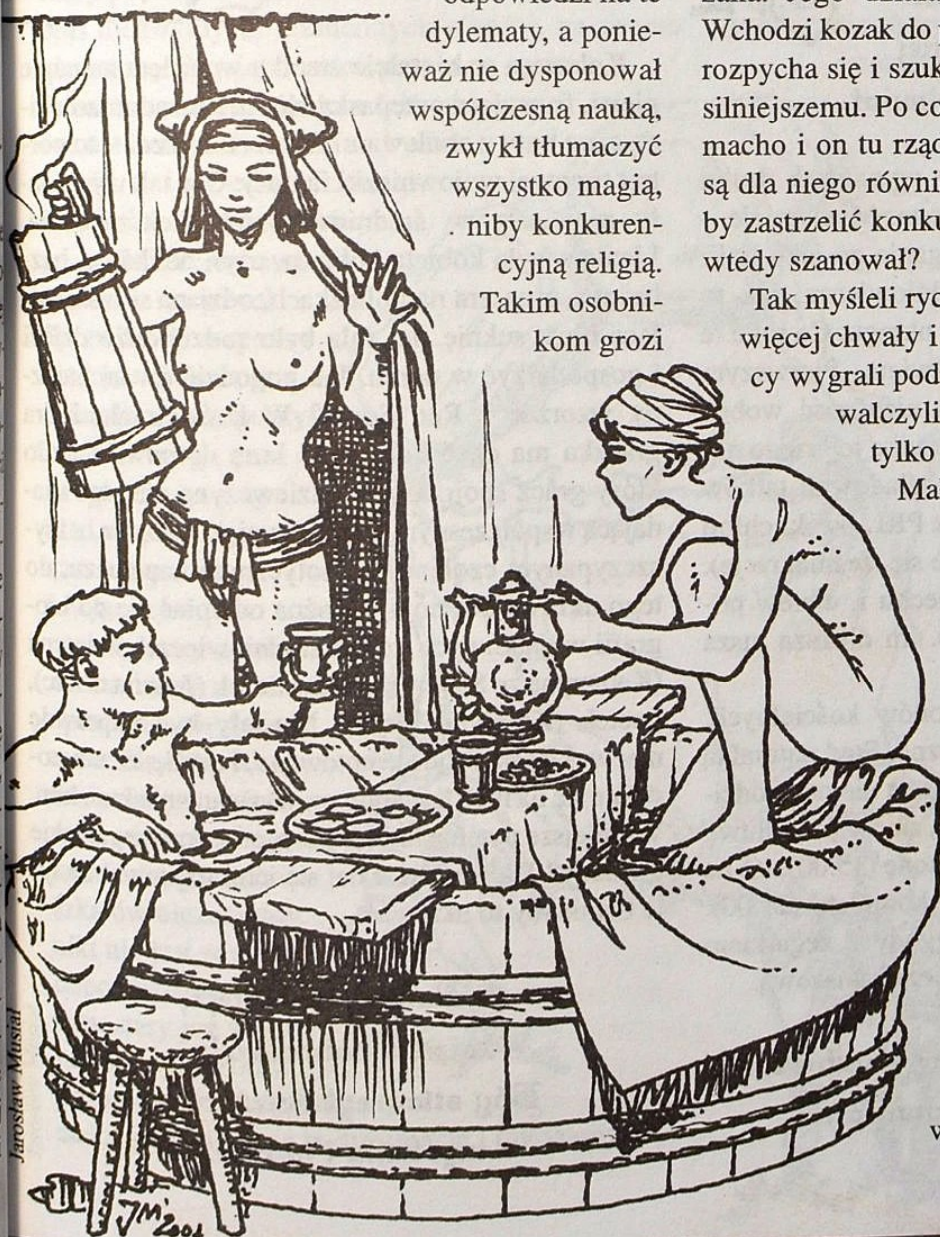
5. Kto nie wierzy w boga, ten nie istnieje.

Najsłynniejsze bitwy wojny stuletniej miały podobny scenariusz: Anglicy okopywali się w trudno dostępnym miejscu i rozstrzelali szarżujących Francuzów. Zachowanie wyspiarzy rozumiemy, ale co skłaniało Walezjuszy do popełniania ciągle tego samego błędu? Odpowiedź pierwsza: byli pijani. Niewykluczone, skoro nie pili wody – alkohol chronił ich przed strachem i wszami, tak jak dziś chroni żołnierzy NATO – ci jednak myślą dość trzeźwo. Odpowiedź druga: kierował nimi syndrom kozaka. Jego działanie zilustruję na przykładzie. Wchodzi kozak do pubu, rzuca hardym spojrzeniem, rozpycha się i szuka zaczepki. Chce przyp...ić najsilniejszemu. Po co? By publicznie pokazać, że jest macho i on tu rządzi. Naraża się, ale prestiż i styl są dla niego równie ważne jak zwycięstwo. Mógłby zastrzelić konkurenta przez okno, ale kto by go wtedy szanował?

Tak myśleli rycerze francuscy: im trudniej, tym więcej chwały i kobiet dla nas. Wniosek: Anglicy wygrali pod Crecy, Poitiers i Azincourt – bo walczyli jak chamy, dla których liczy się tylko skuteczność. Parafrazując słowa Małysza, po pobiciu rekordu Wilinga i zajęciu drugiego miejsca:

6. Dla szlachcica ważne jest zwycięstwo, ale styl także się liczy.

Współczesne narody organizują się w partie, stowarzyszenia, związki zawodowe – w każdym razie w grupy równych sobie ludzi, którzy wierzą, że razem wskórają więcej. Tymczasem społeczność średniowieczna organizowała się niejako pionowo, tzn. słabszy szedł od razu do



silniejszego i zawierał z nim układ zwany holdem. Każdy był z kimś związany. Mimo ścisłych stosunków lennych ludzie wiecznie wędrowali. Wędrowały bowiem całe piramidy feudalne. Tymczasem postaci graczy zazwyczaj są demonstracyjnie niezależne. Jednak otoczenie, zamiast okazać nieufność, stale ich zatrudnia, zaprasza i całuje w rzyć. By ustrzec się przed tym anachronizmem, proponuję traktować społeczeństwo tamtej doby jak dzisiejsze „miasto”, czyli ring dla kilku mafii. Należysz do Dziada albo do Ali Baby, bo najlepsze robotki dostają ich ludzie. A wolnych ptaków można potraktować z całym cynizmem i okrucieństwem, na jakie zasłużyli. I to zupełnie legalnie: myta, cła, podatki, żadnych ulg w sądach. W razie oporu ekskomunika i sparring z armią.



**7. Jeśli nie chcesz należeć
do mafii – będziesz do niej
należał jako przedmiot.**

Antropologowie twierdzą, że wynalazek druku zmienił sposób postrzegania czasu. Mianowicie – my mamy tendencję do postrzegania go jako linii: wczoraj-dziś-jutro. Ludzie średniowiecza, jak to analfabeci, porównaliby czas do okręgu. Co roku te same prace na roli, te same święta. Pierwszym efektem takiego myślenia była nieufność wobec wszelkich nowości – dobre było tylko to, czego nauczyci się od przodków, więc naśladowali tatków i dziadków – bez oceniania – jak PRL-owski chłop nienawidzący PGR-ów (i okazało się, że miał rację). Drugim efektem był brak pośpiechu i, wbrew pozorom, cieszenie się chwilą, np. im dłuższa msza święta – tym lepiej.

Czas mierzono według dzwonów kościelnych, które ogłaszały godziny kanoniczne. Stąd naturalną rzeczą było iść do pracy na prymę (a nie na „godzinę 6.00”), śniadać na tercję (9.00), zmówić modlitwę na sekstę (12.00), wieczerzać na nonę (15.00), iść na nieszpory (18.00), chędożyć na kompletę (21.00). Stąd nieporozumieniem są przygody z zegarkiem w rękę, o ile nie toczą się pod wieżą ratuszową.

**8. Jeśli zapytasz o godzinę – usłyszysz,
która jest godzina kanoniczna.**

Kolczuga w kształcie stanika wciśnięta na nagie piersi, fruująca przepaska biodrowa, sadomasochistyczne buty z cholewami i wieeelki miecz – to portret typowej wojowniczkii fantasy. Czy tak wyglądały niewiasty w średniowieczu? Niekoniecznie. Ideałem była kobieta kobieca, czyli delikatna, bezbronna, z pąsem na policzkach, odziana w akcentującą biust suknię. Jej rolą było rodzić dużo dzieci i gospodarzyć w domu. Jak pogodzić ów archaiczny wzorzec z Red Sonią? W końcu mało która graczka ma chęć odtwarzać kurę domową i mało który gracz spojrzałby za dziewczyną nieodpowiadającą współczesnym kanonom piękna (błądą, z wyszczypanym czołem, w idiotycznym kapeluszu, do tego ukrywającą nogi). Można odwołać się do biografii wyjątkowych kobiet średniowiecza: świętych (Katarzyna ze Sienny), wojowniczek (Joanna d'Arc), poetek (Krystyna Pisan). Musiały być naprawdę niezwykle, skoro je akceptowano, i myślę, że wzorowanie się na nich jest godnym wyzwaniem aktorskim. Ważniejsze pytanie brzmi: jak rycerz postrzegał takie gwiazdy? Jak magów – bał się ich i traktował na tyle butnie, by to ukrywać.

**9. Babę, czarodzieja,
księdza dobrodzieja
Bóg stworzył do czarów,
myślenia i garów.**

GDZIE MIESZKA KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI

czyli o innych planach słów kilka

Podejrzewam, że bohaterowie wielu z nas mieli przyjemność znaleźć się w tzw. „innym świecie”. Zaryzykuję też przypuszczenie, iż większości przytrafiało się to niejednokrotnie. Oczywiście jest, że cechą konstytutywną każdego systemu RPG stanowi wyjątkowość realiów, w których przyszło żyć postaciom. W każdym systemie fantasy mamy całą plejadę krajów stanowiących o bogactwie danego świata. W niniejszym artykule mam jednak zamiar przedstawić krainy, między którymi odległości nie liczy się w milach czy kilometrach, ale w jednostkach „o których nie śniło się waszym filozofom”.

Zwykle dzieje się tak, że decyzja o tym, iż postaci wybierają się w podróż do innej rzeczywistości, jest podjęta za nich. Nie oszukujmy się, Mistrz Gry, który poświęcił dwie nocki na to, aby przygotować opis niezwykle, odmiennych planów, na pewno nie pozwoli, by jego praca poszła na marne.

Rzecz w tym, jak nie dopuścić, aby gracze nie domyślili się, że co by nie zrobili, to i tak odwiedzą miejsce, nad tworzeniem którego ich Mistrz nabawił się zapalenia spojówek. Sprawdzonej metodą jest metoda tzw. „cierpliwego napomniania”. Polega ona na tym, że na przykład co pewien czas informujemy graczy o pewnym sędziwym człowieku, który opowiadał niestworzone historie, jak to znalazł się w dziwnym miejscu. Na pytania o to, gdzie mieszka ów nieznajomy, nikt nie jest w stanie odpowiedzieć. Zresztą, stary już zapewne nie żyje. Wbrew pozorom, nie kładziemy żadnego nacisku na te informacje i mieszkamy je

z potokiem innych plotek traktujących o tym, jak to „kulawy Jeremi z wilkiem godoł”. Niech gracze sądzą, że to fałszywy trop, że MG wcale nie chce, aby bohaterowie szukali jakiegoś starca. Ta metoda jest bardzo skuteczna wobec tych graczy, którzy uwielbiają mędrkować i stawiać na swoim. Chodzi o to, aby to gracze szukali naszego „odźwiernego”, myśląc, że właśnie przechytrząją swojego Mistrza i za chwilę mu udowodnią, że nie przewidział wszystkiego i nie przygotował się dobrze do sesji. Wyobraźmy sobie też inną sytuację. Bohaterowie potrzebują pewnego talizmanu, aby wypełnić powierzona im misję. Trop prowadzi do pewnego osobnika, u którego ostatnio widziano ów przedmiot. Niestety, gdy udaje się odszukać powiernika, okazuje się, iż posiada tylko łachmany, w które jest odziany, a sam jest psychicznie chory i niezdolny do komunikacji z otoczeniem.

Wszystkie „wykrycia niezwykle

potrzebnych do skończenia kampanii talizmanów” wskazują jedno-

znacznie, że poszukiwany medalionik jest w posiadaniu

nieszczęśnika. Znajomy

astrolog stwierdza

fakt, iż wypaczony

umysł szaleńca stworzył

własną wizję

świata, w którym żyje. Nie

muszę chyba

dostrzec, że

w swoim świecie

biedak nie

jest szaleńcem,

gdyż prawa, jakie

rzadzą tą krainą, są

zupełnie inne. Jedy-

nym sposobem na zdo-

bycie upragnionego ta-

lizmanu jest wydobycie

go z „chorego świata

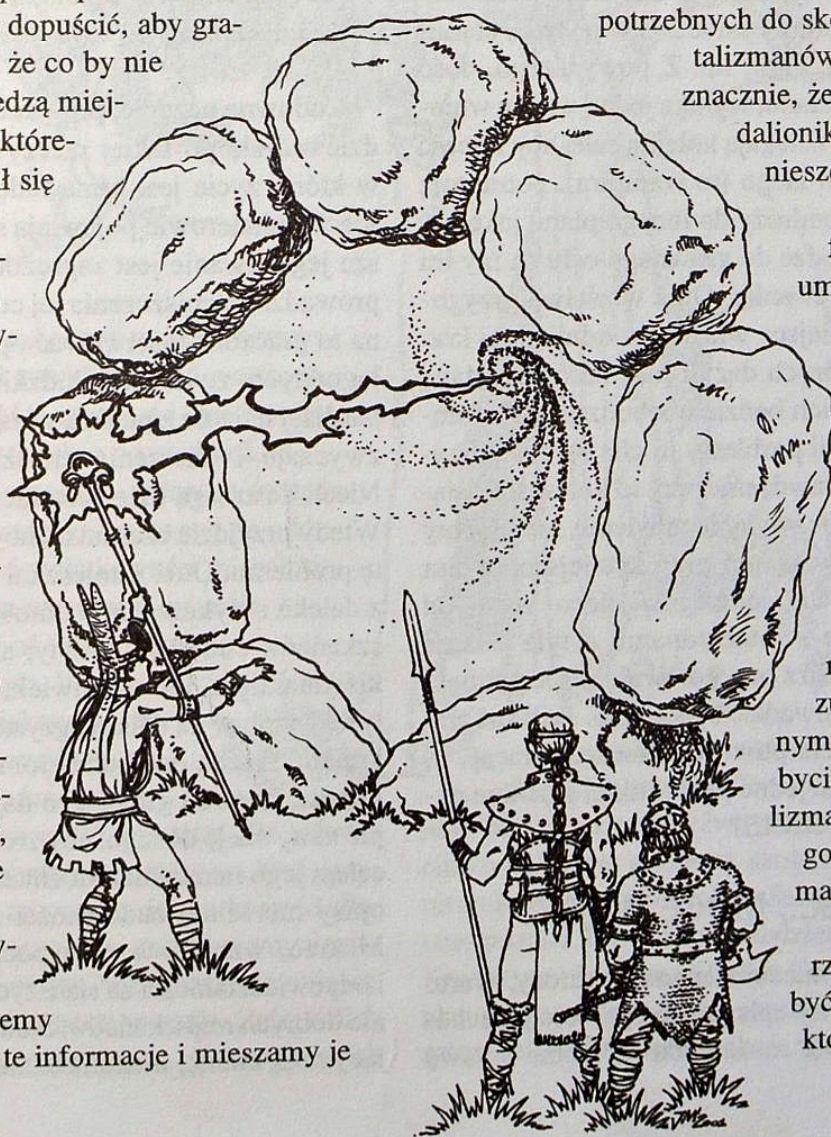
marzeń”.

Geneza innych

rzeczywistości może

być różnorodna. W nie-

których systemach są



istoty, których moce pozwalają tworzyć odmienne sfery egzystencji (patrz półbogowie w KC). Mówi się czasem o tym, że istnieją miejsca kumulacji pozytywnej lub negatywnej energii. Kosmogonia niektórych krain uwzględnia istnienie światów alternatywnych. W jaki sposób jeszcze zachęcić graczy, aby ich postaci odwiedziły inny wymiar? Powiedzmy, że nasi kochani bohaterowie mają na pieńku z kimś, z kim nie mają praktycznie szans w otwartej walce. Przeciwnik to istna maszyna: jest silniejszy, wytrzymalszy, potężniejszy i w ogóle ma współczynniki i sprzęt niczym wieloletni pupil *manczkina*. Gracz nie frajer, więc się nie podda i poszuka słabego punktu swego oprawcy, nie? W świecie duchów, w którym potęga istot jest uzależniona od wewnętrznej złożoności, od wieku i siły uczucia (patrz Umbra), manifestacja naszego „pakera” jest doprawdy mizerniutka. Natomiast nasi wrażliwi i pełni współczucia bohaterowie to chodzące potęgi. W historii postaci lub samej przygodzie można umieścić jakąś przepowiednię mówiącą o tym, że „tylko ten stawi czoło straszliwemu wampirowi, kto pył z magicznego drzewa zdobyć zdoła”. Jak można się domyślić, magiczne drzewo nie rośnie tuż za rogiem. Znajomy astrolog owszem, zna położenie upragnionego drzewka, ale twierdzi, że rośnie ono tam, gdzie „buty wędrowca śladu swego na trakcie nie odcisną”. Oczywiście, w innym świecie. Jednak by staruszek mógł wysłać BG w podróż, ci muszą mu dostarczyć... itd., itp. Z powyższego, dość truistycznego przykładu, wynika jeden ważny wniosek: gracze, którzy osiągają kolejne cele, aby dopaść w końcu głównego złego (tu wampira), potraktujmy pewien epizod na drodze do głównego celu. A my im zrobimy niespodziewankę. Otóż właściwa przygoda będzie miała miejsce właśnie w odmiennej krainie, a cele, do których dążyli nasi herosi, zostaną daleko w tyle. Co ich będzie obchodził jakiś wampir, skoro będą mieli problemy trochę bardziej przyziemne, jak np. sprawdzenie, czy te kolczaste pająki to rzeczywiście pożywienie tubylców, lub kłopoty z utrzymaniem równowagi przy zmniejszonej ciut grawitacji. Na pewno odciągnie nieco myśli od wampira spotkanie z autochtonami. A tyle jeszcze nasz pracowity Mistrz przygotował niespodzianek, że i kampanię poprowadzić by się dało. Jeśli zaś graczom nie starczy cierpliwości i zechcą wracać, to masz na podorędziu jedno prościutkie, perfidne pytanie: JAK TO ROBIĆ?

PUK, PUK... MOGĘ WEJŚĆ?

Aby podkreślić niecodziennosc podróży, warto przygotować ciekawy opis samego procesu przecho-

z faktu, iż to, co się w tej chwili dokonuje, jest czymś wyjątkowym. Jak się do tego zabrać?

Po pierwsze, powinniśmy określić, do jakiego świata postacie zmierzają. Czy docelowa kraina to wyobrażenie szczęśliwej Arkadii, czy też apokaliptyczna wizja. Przenikanie do pogodnego świata może przebiegać w błogim spokoju, wśród ciepłych, przyjemnych oparów mgły. Analogicznie przejściu do koszarnej rzeczywistości mogą towarzyszyć upiorne dźwięki, lodowaty chłód i ciemność. Weźmy taki opis:

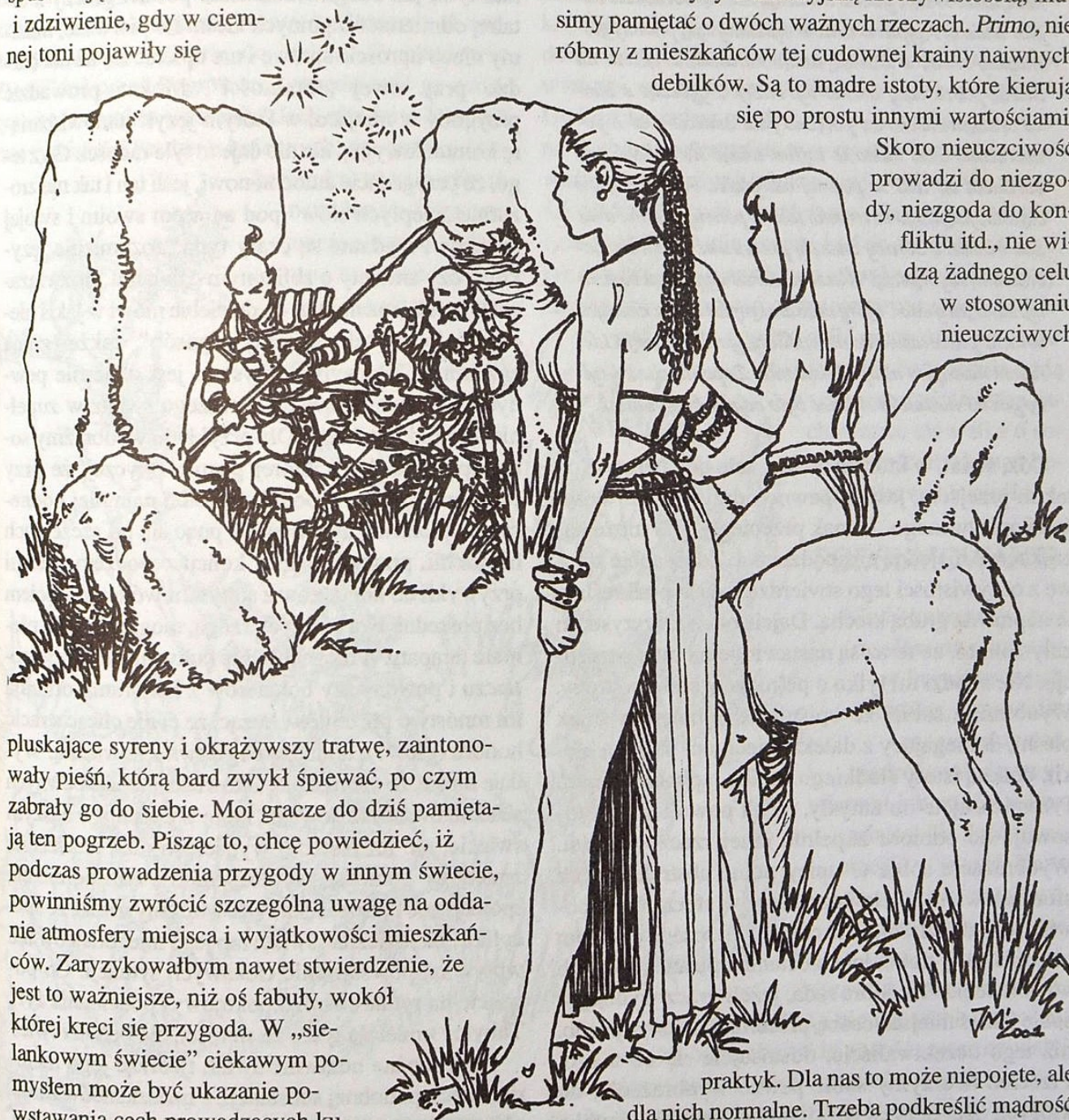
Stoicie na skąpanej słońcem polanie, znajdującej się na wprost wielkiego jeziora. Czujecie na twarzach powiew, delikatne musnięcie ciepłego wietrzyku. Znad wody unoszą się opary mgły, najpierw chaotycznie, później jakby zaczęły przybierać określone, acz efemeryczne kształty. Śpiew ptaków stał się lepiej słyszalny i bardziej przeciągły, melodyjny. Odnosicie wrażenie, że stoicie nadzwygdy, gdyż ciepłe, kojące mgły delikatnie piecząca całe wasze ciała. Wasze nozdrza wdychają zapach lasu, którego częścią jesteście. Ożywca woi, błogie rozleniwienie, melodyjny śpiew i zamglony świat. Nie można określić, jak długo to trwa, lecz pozwalacie na to, oddychając głęboko. I ten śpiew, wydobywający się z delikatnych, kobiecych ust. On jako pierwszy wita was w nowym miejscu, które ukazuje się wam w miarę jak mgła opada i otula wasze stopy.

Cudowne uczucie, prawda? Czego możemy spodziewać się po takiej rzeczywistości? Oto kraina, w której życie jest samą radością. W takich miejscach bohaterowie pojawiają się wówczas, gdy dalsze jego trwanie jest zagrożone. Dzieje się coś, co prowadzi do zniszczenia tej cudownej krainy. Można tu graczom zaszerwować opisy sielskich wiosek, łagodnych zwierząt i ludzkiej szczęśliwości. Im bardziej naiwne z punktu widzenia graczy okażą się zwyczaje i wierzenia mieszkańców, tym lepiej. Niech dostrzegą dziecięcą niewinność tego świata. Wtedy przyjdzie czas na to, aby przedstawić im istotę problemu. Otóż zamieszkał tu ktoś, kto pochodzi z daleka i wykorzystuje ufność i bezbronność mieszkańców cudownej krainy; albo Arkadii grozi jakiś kataklizm, lub cokolwiek, co miałoby destruktywny wpływ na dalszą egzystencję tego utopijnego kraiku. Trzeba dać bohaterom wyraźnie do zrozumienia, że świat ginie, a co najważniejsze, wszczepić motywację do tego, aby zrobili niemal wszystko, celem jego ratowania. Można tego dokonać poprzez opisy nierealnej cudowności i dziewiczości ładu. Mistrz, wzbudź w nich poczucie opiekuńczości i odpowiedzialności za słabszych i tak bezinteresownie dobrych mieszkańców. Sam epizod, wprowadzający taką krainę, niekoniecznie powiązany z resztą

kampanii wątkiem fabularnym, może być niebywałym przeżyciem. Pamiętam sesję, podczas której moi gracze byli świadkami wymierania syreniego ludu pod naporem nieprzyjaciół. Drużynowy bard siedział wtedy nad wodą w każdy wieczór i śpiewał rzewne pieśni, a pozostali członkowie drużyny słuchali w zamyśleniu. Syreny wtórowały w świetle księżyca, a minstrel porozumiewał się z nimi w sposób niezrozumiały dla innych. Bohaterowie robili wiele, aby pomóc istotom, co bard przypłacił śmiercią. Przyjaciele zbudowali tratwę i położywszy na niej zmarłego, spuścili ją na wodę. Jakież było ich wzruszenie i zdziwienie, gdy w ciemnej toni pojawiły się

świat i co robić, by nie dopuścić do utracenia tego ogromnego skarbu, jakim jest niewinność. Zapewne nie jeden z nich ma coś na sumieniu i podejrzewam, że takie „kazania” dadzą im trochę do myślenia. A może złe przykłady pochodzą od naszych herosów? Może nikt wcześniej nie zawitał do utopijnej krainy i niesnaski między postaciami wywołują zdziwienie, a u niektórych powodowaną ciekawością chęć nadsładownictwa. Bohaterowie, gdy zauważą pierwsze oznaki nietypowego dla sielankowego ludku, dostrzegają w nich odbicie swoich zachowań. Przy konfrontowaniu drużyny z arkadyjską rzeczywistością, musimy pamiętać o dwóch ważnych rzeczach. *Primo*, nie róbmy z mieszkańców tej cudownej krainy naiwnych debilów. Są to mądre istoty, które kierują się po prostu innymi wartościami.

Skoro nieuczciwość prowadzi do niezgody, niezgoda do konfliktu itd., nie widzą żadnego celu w stosowaniu nieuczciwych



pluskające syreny i okrążywszy tratwę, zaintonowały pieśń, którą bard zwykł śpiewać, po czym zabrały go do siebie. Moi gracze do dziś pamiętają ten pogrzeb. Pisząc to, chcę powiedzieć, iż podczas prowadzenia przygody w innym świecie, powinniśmy zwrócić szczególną uwagę na oddanie atmosfery miejsca i wyjątkowości mieszkańców. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że jest to ważniejsze, niż oś fabuły, wokół której kręci się przygoda. W „sielankowym świecie” ciekawym pomysłem może być ukazanie powstawania cech prowadzących ku degeneracji społeczeństwa. Wśród istot, dla których zaufanie jest czymś zupełnie oczywistym, ktoś uczyni coś nieuczciwego, co przyniesie mu korzyść. Postacie graczy, pochodzące ze świata, w którym nieprawość jest czymś codziennym, bez trudu zorientują się, do czego prowadzi takie postępowanie. Zrób z nich misjonarzy, niech nauczają o tym, jak wygląda ich

praktyk. Dla nas to może niepojęte, ale dla nich normalne. Trzeba podkreślić mądrość tubylców, gdyż w przeciwnym razie nasi herosi szybko dokonają podboju, skolonizują i wprowadzą niewolnictwo w tym kraiku. *Secundo*, nie wysyłajmy tam postaci typu Thug Obdzieracz, Bolg zwany Krwawym i Mortuus Władca Czaszek, bo cały nasz plan wywarcia wspaniałego wrażenia na graczach poprzez opisy błogości i spokoju spali na panewce.

Przytoczmy dla przykładu drugi opis:

Polana, na której stoicie, wydaje się być pozbawiona życia. Cisza, żaden dźwięk nie zdradza czyjejś obecności. Nawet wiatr, kołyszący wcześniej znajdujące się wokół krzewy, umilkł. Czujecie, jak zimny pot występuje wam na plecy, jak sphywa, drażniąc nieprzyjemnie. Wokół robi się coraz ciemniej, jakby wszelkie światło było wchłaniane przez niemal namacalną ciszę. Coś wisiało w powietrzu, coś musiało się wydarzyć, ale żaden z was nie potrafił określić tego, co nadejdzie. Wtem, gdzieś z daleka, zaczął dochodzić odgłos wiatru. Najpierw ledwie słyszalny syk, później głębszy szum, a dźwięk wciąż narastał. Z chwili na chwilę pustoszący wichur był bliżej. Dugocząc z zimna oczekiwaliście, aż potężna fala zmiecie was z powierzchni, lecz, mimo iż tajfun wciąż się zbliżał, pozostawał od was w pewnej odległości. Nie potraficie określić, jak długo to trwało, lecz w pewnej chwili świat zawirował, a obrazy zaczęły przesuwac się z niewyobrażalną szybkością. Wasze nozdrza wypełniał bagienny, słodkawny odór, który niemal skraplał się na waszych ustach, pozostawiając obrzydliwy, gorzki smak. Uderzenie nastąpiło niespodziewanie. Zapadła cisza i tylko gdzieś niedaleko słychać było odgłos bulgotania...

Cóż, świat, w którym znaleźli się bohaterowie po takim przejściu, jest na pewno odmienny od wcześniej opisywanego. Jednak przebiegły MG może nas zaskoczyć niejedną niespodzianką. Zdaje sobie sprawę z oczywistości tego stwierdzenia, ale podkreślam to naprawdę grubą krechą. Dajcie odczuć wszystkim zmysłom to, że teraz są nastawione na inną percepcję. Nie chodzi mi tylko o pełniejszy efekt podróży. Wyobraźcie sobie, że opisujecie bohaterom smak pieśni, dobiegający z daleka, niech oni usłyszą błękit, dotkną istoty słodkiego smaku, zobaczą ciepło. Przemieszczajcie im zmysły, niech powoli się dostosowują do odbioru zupełnie innej rzeczywistości. Wyobrażacie sobie te opisy pełne abstrakcyjnych sformułowań? Wiele pozostanie w sferze niedopowiedzeń, ale właśnie o to chodzi. To, czego graczom nie opiszemy dokładnie, zostanie opisane przez ich wyobrażenia. Tu dobra rada, jeżeli gracz wyobraził sobie jakieś miejsce/osobę/przedmiot w inny sposób, niż tego oczekiwaliście, dostosujcie się do niego. Przecież tworzymy sobie pewne wyobrażenia, do których się przyzwyczajamy niezwykle szybko i bardzo trudno się ich później pozbyć. Gdy opisuję inne światy w swoich sesjach, moi gracze współtworzą opis wraz ze mną. Ja ich naprowadzam na „nastrój” opisu, oni zaś mówią to, co czują. Jeśli coś idzie nie po mojej myśli, przeprowadzam subtelne korekty, ale nie pozbawiam grającego jego pierwotnych wyobrażeń. Spróbujcie, a zobaczycie, jak mo-

że Was zaskoczy oczywisty przecież fakt, jakim jest spojrzenie z innej perspektywy.

– TATO, CZŁOWIEK!!!
– EEE TAM, CZŁOWIEK.
PEWNIENIE JAKIŚ TUTEJSZY.

Pamiętajcie – to że świat wydaje się być odpychający, oznacza tylko tyle, że nie spełnia naszych standardów. Dla jego mieszkańców będzie on zupełnie naturalny. W tym właśnie miejscu warto zastanowić się nad tym, jak odegrać zderzenie postaci graczy z totalną odmiennością innych krain. Po pierwsze, musimy nieco uprościć sprawę i nie upierać się aż tak bardzo przy owej „totalności”. Można prowadzić przygody w miejscu, w którym język stanowi barierę komunikacyjną, ale nie daje to tyle radości. Co z tego, że przygadacie autochtonowi, jeśli ten i tak nie zrozumie „ciepłych słów” pod adresem swoim i swojej rodziny. Przydatne są czary typu „rozumienie języków” czy amulety o zbliżonym działaniu. Rozwiązania w stylu „rozumiesz, co do ciebie mówi w jakiś nieodgadniony, telepatyczny sposób” także zdają egzamin. Ciekawym pomysłem jest ukazanie pewnych zachowań znanych z naszego świata w zupełnie innym kontekście. Dla przykładu wyobraźmy sobie społeczność, w której panuje zwyczaj, że przy powitaniu najpierw podaje się dłoń najmniej godnemu z otoczenia, aby, niejako pnać się po szczeblach hierarchii, przywitać się w końcu z wodzem. Herosi przyzwyczajeni do kontaktów z sołtysem/wójtem/księciem bez pośrednictwa niższych rangą, mogą wpaść w nie-małe tarapaty. A może tubylcy kultywują tradycję *potlacz* i powitawszy bohaterów z honorami, ofiarują im mnóstwo prezentów, licząc, że ci nie chcąc stracić honoru (głów?), oddadzą bogactwa z nawiązką. Wydaje mi się, że nie można całkowicie uniknąć pewnych schematów obyczajowych, które występują w naszym świecie, ale im bardziej wypaczymy ich znaczenie, zmienimy kontekst, wyolbrzymimy, tym odmienna społeczność będzie ciekawsza. Możemy uznać, że specyfika „biologiczna” świata lub jego mieszkańców ma wpływ na powstawanie ciekawych sytuacji. Co powiecie na rytuał (bardzo pokojowy) podcinania żył? Tubylcy umierają tylko ze starości, ale bohaterowie?

Fakt, można uduziwić świat, tworząc jego materię z rtęciopodobnej substancji, a mieszkańców z manifestacji abstrakcyjnych pojęć kreowanych przez udomowione żółwie, ale nie wyobrażam sobie kampanii w tych warunkach.

KATAN SZEFEM ARASAKI?

Co powiecie na pomysł przeniesienia pomiędzy systemami? Bohaterowie wędrują sobie w najlepsze

PRZEPRASZAM, KTÓRĘDY DO WYJŚCIA?

przez tereny Starego Świata, gdy po pewnym czasie okazuje się, że napotykanymi przechodnie nieco dziwnie wyglądają. Jeden ma dziób i ogon, inny to chodzący głaz, a towarzyszy im latający kurdupel. Nic, tylko mutanci. Jednak wydaje mi się, że dużo więcej zabawy przynosi stopniowe odkrywanie nowej rzeczywistości. Nie mówmy im: „chłopaki, jesteście w Barsawii”, lecz udowodnijmy, że te systemy się czymś różnią. Geografia, klimat, postrzeganie chaosu, świadomość rasowa, technika, pogląd na magię. Podejrzewam, że warhammerowski czarodziej zdębiałby, gdyby zobaczył, jak powszechne jest wykorzystywanie magicznej mocy w Barsawii. A może sprowadzić postacie do świata „Przebudzenia Ziemi” tuż przed Pogromem i przedstawić go z nietypowego punktu widzenia? Jeśli chodzi o łączenie rzeczywistości bardzo odmiennych, np. fantasy i cyberpunka, to zalecałbym

ostrożność. Owszem, przeżycie niecodzienne i na pewno ciekawe, ale wymagające

Może się zdarzyć tak, że nasi herosi nie będą w stanie wrócić. Powodów może być nieskończenie wiele, więc nie będę się nad nimi rozwodził. Pytanie brzmi, jak przygotować się do tego, aby prowadzić graczy w nowym, teraz już własnym świecie. Najważniejsze jest to, abyście mieli ustaloną strukturę i hierarchię wartości istot zamieszkujących nową ojczyznę postaci Waszych graczy. To, co mogło być potraktowane po macoszemu podczas opracowywania krótkotrwałych wizyt, teraz musi być przygotowane dokładniej. Najważniejsze jest chyba ustalenie, jakie wartości są najwyższej cenie, a jakie potępione. Uwierzcie, że bez względu na to, jak „skomplikowane” byłoby społeczeństwo, wszystko będzie się sprowadzać po dłuższej lub krótszej obojętności do wartości podstawowych. Pamiętajcie „Powrót z gwiazd” Lema? Odgrywanie postaci będzie zależało od tego, jak dalekie są te wartości od ich własnych. Pamiętajcie, że aby nie zostać odrzuconym, trzeba upodobnić się do tubylców. W miarę upływu czasu bohaterowie bezwiednie będą

przejmować niektóre zachowania, ale walka o suwerenność przekonani będzie niezwykle ciężka.

PODSUMOWANIE

Kiedy korzystać z pomysłów na przygodę w innym świecie?

Rzadko. Gracze nie mogą traktować podróży między wymiarami jak wycieczki za miasto. Tu ilość musi przejść w jakość. Każda wyprawa musi być niepowtarzalna, aby gracze nauczyli się prawdy o różnorodności światów, a nie ich szablonowości.

Dobrze by było, aby takie podróże pozostawiały jakieś piętno na żywotach bohaterów. Niech się okaże, że dwa tygodnie spędzone w innym wymiarze trwały w ich macierzystym świecie 200 lat. Herosi nie mogą po takiej wyprawie przejść do codzienności ot tak!

Skoro czytacie to zdanie, jest to znak, że pozostało mi tylko podziękować Wam za uwagę i czas poświęcony na lekturę niniejszego artykułu oraz życzyć ciekawych przygód w odmiennych planach.



sporego doświadczenia zarówno ze strony MG, jak i graczy. Chodzi o to, aby przedstawić bohaterom z Orchii zupełną obcość tego, co widzą. Nie ma mowy, wcześniej czy później dotrze do nas (jako graczy), gdzie się znajdujemy, i te „olbrzymie wyjące żuki” będą w naszych wyobrażeniach wyglądały jak samochody. Tego uniknąć się nie da.

TAK JAK TY

część III

TOKIO:
POLOWANIE NA MYŚLIWYCH

*Permission is bloodless.
Ambition is senseless.
Don't make a wrong move.
Work with a purpose.
You win or you lose.
Imitate a slave.
Don't make a wring move.
Lear from experience.*

SWANS '84

Jest to w zasadzie kontynuacja scenariuszy „Tak jak ty” oraz „Body to body”, może być jednak rozgrywana niezależnie. Musisz przedstawić graczom informacje zawarte we wstępie lub przeprowadzić przygodę wstępną, w której natkną się na opisane dokumenty. Jeśli zaś możliwa jest kontynuacja, zakładam, że bohaterowie poradzili sobie z terrorystą w windzie i dotarli na dach budynku, skąd helikopter wywiózł ich na płytę lotniska. Zakładam też, że nie rozstawali się z dokumentami lub przynajmniej jakiś (choćby początkujący) netranner schował je w sieci. W razie czego, można je będzie uzyskać od anarchistów ze Starego Portu. Czasu na gojenie ran, wmontowywanie wszczepów i podobne niezbędne czynności, tradycyjnie brak.

1. WSTĘPNE DANE

Bohaterowie posiadają dokumenty i materiały obciążające kilka ważnych osobistości z tokijskiego świata polityki i biznesu, wskazujące na ich powiązania z Jakuzą. Do Tokio bohaterów ściągnął Akira Okuro, który przez kilka miesięcy ukrywał się w slumsach aglomeracji Brasil w Ameryce Południowej. Akira ma wobec graczy dług wdzięczności, są prawdopodobnie jednymi z nielicznych ludzi na świecie, którym ufa. Akira zniknął graczom podczas zamieszania w Brasil, a później sprowadził ich wszystkich do Tokio. Akirę poszukuje korporacja Arasaka (częściowo kontrolowana przez Jakuzę) i cała reszta japońskiej mafii. Uzyskał tymczasową ochronę państwową, wiele zależy jednak od tego, co stanie się z posiadanymi przez graczy dokumentami (wszystkie są po japońsku). Ostatnia wiadomość od Akiry brzmiała: „do zobaczenia w Tokio”. Akira przesłał im także bilety.

2. JAPONIA - KILKA
WAŻNYCH UWAG

Bohaterowie znajdują się w najbardziej skomputeryzowanej i stechnicyzowanej części świata. Każdy Japończyk za niewłaściwe uznaje jakiegokolwiek ukazywanie ludzkich uczuć podczas pracy. Wielu łączywa środki otepiające określone części mózgu odpowiedzialne za empatię, inni zastępują je mikroprocesorami. Androidy natomiast są tutaj robione perfekcyjnie, stały się nieodróżnialne od ludzi. Tokio natomiast, gdzie rozgrywać się będzie większa część przygody, jest sześć razy większe od Night City. Jedna trzecia miasta mieści się pod ziemią. Niektórzy ludzie praktycznie przestali bywać na powierzchni. Po trzęsieniu ziemi sprzed roku część podziemi w pobliżu centrum została zniszczona i nie nadaje się do zamieszkania. Zaludniają ją gangi i tabuny biedaków.

Na powierzchni ziemi nowoczesność miesza się z tradycją. Obok gigantycznych wieżowców znajdują się niewielkie świątynie shintoistyczne z charakterystycznymi siedzącymi lwami o otwartych paszczach. Drzwi we wszystkich pomieszczeniach i budynkach są rozsuwane.

3. LOTNISKO

Narita – największe lotnisko świata. Jest to małe miasto, położone w większej części pod ziemią. Z samolotu wszyscy pasażerowie kilkanaście minut jadą do sali odpraw. Są tutaj jednymi z nielicznych białych, czy raczej obcych (gaidzin). Są też dużo wyżsi od Azjatów i jest im się wyjątkowo trudno się zgubić w tłumie.

Podczas odprawy, nawet o tym nie wiedząc, zostają dokładnie prześwietleni i przeszukani. Jeśli któryś ma źle uregulowany zawias cyberkończyny, to android o rysach ślicznej Japonki zwróci mu na to uwagę. Do Tokio nie wolno wwozić nic, co ma cokolwiek wspólnego z napędem nuklearnym, ani żadnych innych materiałów wybuchowych. Jeśli któryś z bohaterów postanowił zamontować sobie bombę w mózgu, nie wjedzie. Cyberkończyny również zostaną rozbrojone. Broń palna może zostać wydana dopiero po uzyskaniu specjalnego pozwolenia od policji. Wolfersy, broń rażąca prądem, kule kaulczukowe oraz broń biała są dozwolone.

Po wyjściu z odprawy bohaterowie znajdują się w głównym holu lotniska. Pierwszą rzeczą, jaka ich tutaj spotyka, jest test na spostrzegawczość (20). Jeśli postać mogła mieć kłopoty z zaśnięciem w samolocie, należy test przeprowadzić z modyfikacją (-5). Ten z bohaterów, któremu się powiodło, dostrzega trójkę ubranych elegancko Japończyków, którzy zaczepiają wszystkich gaidzinów, zagadując ich zawsze w ten sam sposób. Aby usłyszeć, co mówią, potrzeba albo sprzętu podsłuchowego, albo jakiegoś sprytnego pomysłu. Japończycy każdemu przedstawiają się mniej więcej tak: „Jesteśmy przyjaciółmi Akiry Okuro. Dał nam pana cyfrowe zdjęcie i kazał znaleźć na lotnisku. To nie pan? Pomyłka? Bardzo przepraszam. Widocznie ktoś bardzo podobny”.

Oczywiście, przychodzi też kolej na spotkanie z bohaterami. Cel owych fałszywych przyjaciół, wynajętych przez ARASAKE, jest prosty – zabrać bohaterom posiadane dokumenty i wyrzucić ich z kraju. Nie wiedzą tylko, kogo szukają, dysponują natomiast analizatorami stresowymi głosu. Jeżeli bohaterowie zaufają im, to zastanie im zaproponowany transport do hotelu. Będzie to peryferyjny motel. Bohaterowie zostaną tam uśpieni (napojami lub gazem). Aby się nie dać, należy przejść test na odporność na trucizny (15).

...bohaterowie zostaliby pozbawieni dokumentów, broni, ubrań, zaś wszystko, co mieli zapisane w cyfrowej formie, zostałoby skasowane. Obudziliby się przykuci do łóżek w pokoju podrzędnego motelu. Po kilku godzinach odnajdzie ich jednak detektyw Higeta. Motel jest pod stałą obserwacją policji. Kiedy Higeta będzie przekonany, że wszyscy napaścicy wyszli z pokoju i zakładnicy są bezpieczni, rozpocznie się strzelanina. Gracze tylko przez lekko uchylone żaluzje i z perspektywy przykuty do łóżka ofiar będą mogli nasłuchiwać i obserwować fragmenty zdarzeń. Słyszeć będą podenerwowane głosy Japończyków (nawet jeśli ktoś miał translator, to został on wyczyszczony), wizg zbłąkanych kul, a widzieć padające trupy. Jedna z kul może trafić (rzut 1K10) tuż obok głowy któregoś z bohaterów (1-4), w łańcuch kajdanek (5-7), w czyjaś nogę (8-9) lub w obraz na ścianie, który spadając, uderzy bohatera prosto w czoło (0). W pewnym momencie strzały ucichną, a drzwi zostaną wyważone i wszyscy będą ponownie mogli cieszyć się wolnością (przejdź do punktu 6). Wracajmy jednak na lotnisko Narita.



5. SZYBKA AKCJA

Jeśli bohaterowie nabiorą podejrzeń i będą przedłużać rozmowę z nieznajomymi lub odmówią transportu, za ich placami pojawia się sam Akira Okuro. Towarzyszy mu grupa trzech mundurowych policjantów oraz jeden niewysoki i chudy człowiek w cywilu (detektyw Higeta). Tajniacy Arasaki szybko zorientują się w sytuacji i rozpoczynają atak. Któryś stara się zrobić zastrzyk jednemu z bohaterów (jeśli któryś ma przyczepioną kajdankami teczkę lub kieszeń podskórną, to wybór padnie właśnie na niego). Testuj refleks (10), aby wybrany bohater ochronił się przed strzykawką, a w kolejnej rundzie siłę (15), aby odepchnąć ramię napastnika. Jeśli jego zamach się uda, bohater natychmiast straci przytomność, zaś pozostali napastnicy będą próbować wyciągnąć go na zewnątrz do AV-ki.

Pozostali napastnicy także nie próżnują. Jeden wyciąga pistolet na kauczukowe kule, którymi razi policjantów, zaś z pleców wyrastają mu trzy cyberwęże plujące i rażące prądem. Ostatni z nich jest mistrzem kung-fu, uzbrojonym w dodatkowe trzy cyberwęże przy każdym nadgarstku. On kieruje się przeciw bohaterom. Porażenie prądem, a jest to w tym starciu podstawowe zagrożenie, eliminuje postać z walki na 5 rund. Policjanci odpowiadają kauczukowymi pociskami (zabłąkana kula może trafić i ogłuszyć także któregoś z bohaterów). Okuro kryje się za jakąś ścianą, zaś detektyw Higeta z nieznanym zachodniej cywilizacji przyspieszaczem omija większość pocisków, stwarzając przy tym cybernetyczną iluzję rozmazania

swojej sylwetki. Stopniowo zbliża się do napastników, którzy podejmują próbę ucieczki. Ochronie lotniska nie uda się ich powstrzymać.

Porwany i uśpiony zastrzykiem bohater (jeśli się to udało napastnikom) obudzi się po kilku godzinach, pozbawiony ubrania i jakichkolwiek innych rzeczy we wspomnianym motelu na peryferiach.

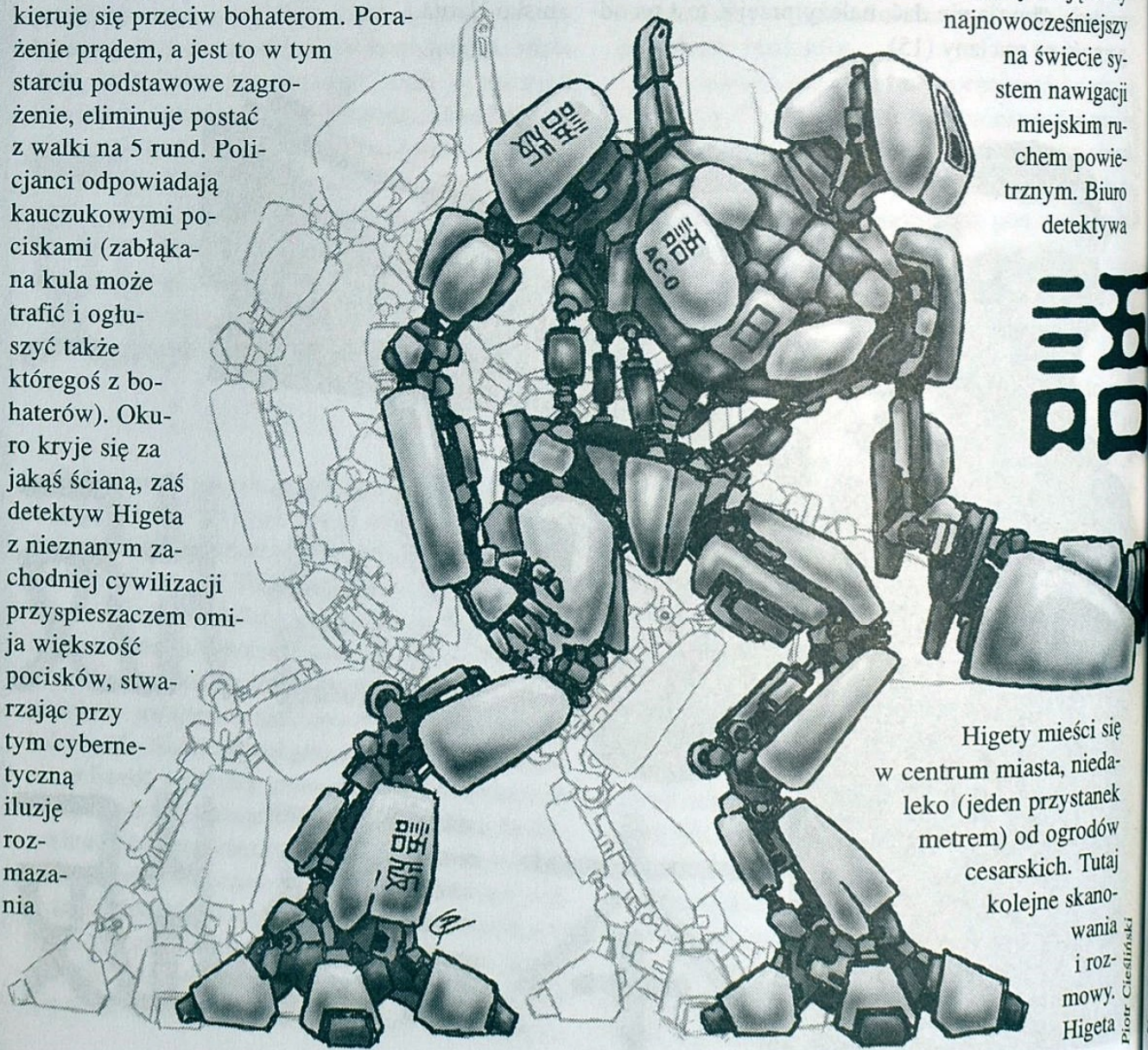
6. DETEKTYW HIGETA

Po ucieczce napastników Okuro przedstawia bohaterom detektywa Higetę (w przypadku uśpienia bohaterów i akcji motelowej detektyw przedstawia się osobiście).

– Bardzo mi miło, kieruję tutaj wydziałem antymafijnym – Higeta mówi to głosem Bruce’a Lewisa, jednej z bardziej znanych wirtualnych gwiazd. – Przepraszam za to małe zamieszanie, ale sami panowie rozumiecie, że pewne grupy interesu są bardzo zaangażowane w sprawę, w związku z którą przybywacie... Zapraszam do mojego biura.

Przelot opancerzonymi AV-kami przebiega bez dodatkowych urozmaiceń, można podziwiać miejskie widoki, między innymi ogromne reklamy latające czy

najnowocześniejszy na świecie system nawigacji miejskim ruchem powietrznym. Biuro detektywa



Higeta mieści się w centrum miasta, niedaleko (jeden przystanek metrem) od ogrodów cesarskich. Tutaj kolejne skanowania i rozmowy. Higeta

w towarzystwie Okury zapoznaje się z materiałami (ich oglądanie trwa ponad dwie godziny). W tym czasie bohaterami ma opiekować się Mifune, który władny jest błyskawicznie załatwić bohaterom zezwolenia na posiadanie broni, zadba też o ich posiłki w barze policyjnym i chętnie opowie o ciekawostkach z życia miasta i kraju (punkt 2).

W końcu Higeta prosi wszystkich na spotkanie. W przestronnej sali są już przedstawiciele wszystkich ważniejszych struktur wydziału antymafijnego oraz kilku innych, niezbędnych ze względu na powagę chwili.

– Jak zdołaliśmy się przekonać, posiadane przez nas materiały są wystarczające, aby obciążyć większość bossów Jakuzi oraz kilku przedstawicieli zarządu Arasaki – stwierdza Higeta. – Należy niezwłocznie wysłać do nich delegację z przedstawieniem zarzutów. Powinniśmy dokonać tego osobiście lub przez naszych zaufanych pracowników.

Jeden z pracowników wydziału melduje, że akty oskarżenia są już przygotowane. Detektyw proponuje bohaterom wspólne udanie się do domu jednego z najbardziej wpływowych bossów, którym jest Shinji Mizayawa.

7. WIZYTY

– Być może ten sposób załatwienia sprawy wyda wam się nieco dziwny, ale tak nakazuje nasza tradycja – stwierdza detektyw. Wkrótce bohaterowie, jeden policjant i Higeta lądują AV-ką na dachu willi położonej niedaleko centrum miasta. Zostają przyjęci przez służbę i poprowadzeni do bogato zdobionej sali dla gości. Higeta podaje do przekazania zapis na kryształku oraz plastikową kartę magnetyczną. Po kilku minutach nużącego czekania (tylko Higeta zachowuje pełen spokój) słychać krzątanie i zaniepokojone głosy służby. Najważniejszy ze służących, sądząc po czarno-złotym ubraniu, wkrótce przychodzi ze zmartwioną twarzą i oznajmia coś po japońsku. Higeta tłumaczy, że Shinji Mizayawa przed chwilą popełnił samobójstwo, wbijając sobie krótki japoński miecz prosto w brzuch.

Higeta nie wydaje się być tym faktem poruszony.

– Właśnie tego się spodziewałem – stwierdza. Sprawdza jeszcze w pokoju zmarłego przygotowaną przez niego listę osób zaproszonych na pogrzeb. Następnie, już w biurze, można usłyszeć podobne relacje o samobójstwach większości bossów. Tylko jeden próbował uciec i został zestrzelony. Na podstawie danych wszystkich pracowników biura sporządzona zostaje lista nazwisk gości zaproszonych na pogrzeby.

– Mamy nadzieję, że w ten sposób ujawnimy, kto został Mścicielem mafii.

Bohaterowie dowiadują się, że prawdopodobnie już jutro zacznie działać wyspecjalizowany zabójca, mający na celu odnaleźć wszystkich, którzy bezpośrednio przyczynili się do wykrycia i ujawnienia zbrodni.

– Wszystko wskazuje na to, że jesteście pierwsi na liście – oświadcza Higeta bohaterom. – W tej chwili mamy już pewne podejrzenia, damy wam eskortę, a wasz hotel będzie pod szczególną ochroną. Niestety, nasze przepisy nie pozwalają objąć obywateli programem ochrony świadków. Jutro rano spotkacie się z Okurą i przedstawicielami ministerstwa. To jest mój kod wywoławczy oraz urządzenie, dzięki któremu połączycie się ze mną bezpośrednio tutaj – Higeta wskazuje swoją metalową skroń.

Jeśli do tej pory gracze przypadkiem nie pomyśleli o odebraniu broni lub nie domagali się nowej, detektyw sam to proponuje.

8. HOTEL ZA MILION JENÓW

Bohaterowie zostają umieszczeni w hotelu kapsułkowym należącym do policji (trzy piętrowy budynek, zamki kodowe w drzwiach, niewielu klientów). Przyznana jest im cała piwnica, a właściwie schron specjalnie zamykany dodatkowym zamkiem na kartę chipową.

– Uważajcie na nią, bo to jedyny egzemplarz – mówi policjant w recepcji. Każda kapsuła jest zabezpieczona pancernymi drzwiami. W piwnicy jest również wspólna dla wszystkich łazienka, toalety „na narciarza”, automaty z jedzeniem i drinkami oraz terminal (pierwszy kontakt z siecią zawsze po japońsku). Przed drzwiami do schronu znajduje się jeszcze metalowy labirynt szafek na różne rzeczy oraz wyjście do windy i na schody.

Jeśli bohaterowie długo nie śpią, mogą usłyszeć (15) przytłumione echo wybuchów, strzałów i krzyków. Jeśli spali lub nie usłyszeli tych odgłosów, z pewnością zwróci ich uwagę wstrząs wywołany wysadzeniem hotelu w powietrze. Na chwilę gasną światła, ale po chwili włącza się rezerwowe zasilanie schronu (mniej jasne, lecz starczy nawet na kilka dni).

Jeśli bohaterowie zdecydują się przeczekać lub zawiadomić Higetę i zgodnie z jego zaleceniem czekać na posiłki, nic im nie grozi. Jeśli zaś wyjdą ze schronu, czeka ich spotkanie z dwoma androidami AC-0, produkowanymi przez Arasakę. Wystarczy, że uchylią drzwi schronu, aby androidy wyczuły ich obecność. Androidy przybyły tu po wybuchu i mają sprawdzić, czy na terenie ruin istnieją ślady życia. Są to same konstrukcje metalowe, mało odporne na wodę (wyglądają przez to jak Mark-13 z filmu „Hardware”).

Doszczętnie zniszczone są tylko dwa wyższe piętra budynku i recepcja, wszędzie indziej jest natomiast pełno gruzu. Szyb od windy i klatka schodowa są prawie nienaruszone. W podziemiach większość metalowych szafek przed wejściem do schronu jest powywracana. Jest tu bardzo ciemno, co zupełnie nie przeszkadza androidom. Mogą one również wyjść na przeciw bohaterom i zapukać metalowymi dłońmi do drzwi schronu. Drzwi są chronione przed inwigilacją i tylko od reakcji graczy zależy, czy dadzą znak życia i czy dadzą się upiec. AC-0 dysponują bowiem miotaczami ognia.

Wkrótce na miejscu dawnego hotelu pojawia się detektyw Higeta, dużo policji, pogotowie, straż pożarna i media. Resztę nocy bohaterowie mogą spędzić w biurze policji, śpiąc na prowizorycznych posłaniach.

9. MASZ WIADOMOŚĆ

Rano każdy z nich otrzymuje kopertę ze znakami japońskimi, tradycyjnie przeznaczoną do składania kondolencji. Jeden z policjantów wręcza je z głębokim ukłonem i wyrazami współczucia. W środku znajdują się krótkie wiadomości podpisane znakiem oznaczającym zemstę.

Większość z nich, to krótkie komunikaty w stylu „Mam cię na oku.”, „Jesteś pierwszy na liście.” albo po prostu „Bang, bang, bang!”. Tylko jedna (wybierz lub wylosuj gracza, któremu przyjdzie ją otworzyć) stanowczo odbiega od pozostałych: „Wystaw mi pozostałych, a przeżyjesz. Premia 10 000 e\$ i dożywotnia ochrona. Zapraszam dziś o 11 do Ogrodów Cesarskich lub na obiad o 14 w podziemiach Asakusa Station (w pobliżu Bramy Gromów). Nie jedź ryżu”. Uwaga! Koniecznie przygotuj dla każdego z graczy oddzielną kartkę z informacją.

Jeśli sam zainteresowany nie ujawni listu, sprzyjaj mu. Pomóż skonstruować graczom plan wycieczki – rano bazar mundurów i sprzętu wojskowego przy Ueno Station, potem zwiedzanie Ogrodów Cesarza, a przecież Bramę Gromów i pobliskie świątynie też warto zwiedzić. Brama Gromów i Ogrody Cesarza to największe atrakcje turystyczne Tokio. Kiedy będą blisko tej restauracji, przypomnij im o głodzie. Jeśli bohaterowie dadzą się przekonać do przedpołudniowej wycieczki po mieście (Okuro przekłada spotkanie na 14.30), to na pewno może być im po drodze do obydwu tych miejsc.

Jeśli gracze zdecydują się być wobec siebie uczciwi, to najprawdopodobniej sami lub za namową Higety spróbują przygotować pułapkę na Mściciela. Prawdopodobnie łatwiej będzie ją przygotować przy Asakusa (podziemia metra mają ograniczoną przestrzeń i możliwości ucieczki). Ogrody Cesarskie

Mściciel będzie obserwował z helikoptera, mając na pokładzie dużo granatników i karabinów różnego kalibru. Jeśli bohaterom nie uda się go zestrzelić, następnym razem spróbuje szczęścia w podziemiach metrach, czyli w okolicznościach podobnych do Asakusa Station.

10. ASAKUSA

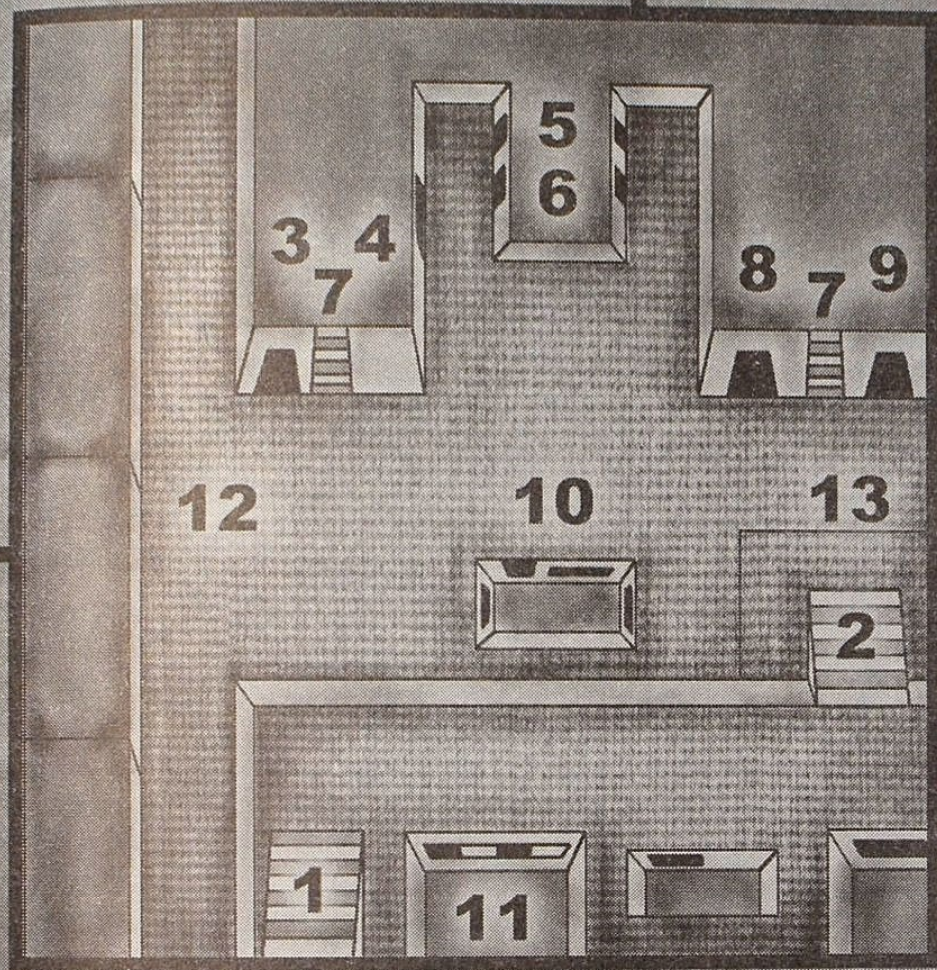
Czy inicjatywa pułapki należeć będzie do Mściciela, czy do bohaterów, miejsce akcji pozostaje to samo. W każdym jednak przypadku występują trzy strony akcji. Mściciel, jego potencjalne ofiary oraz policja. Jeśli akcja jest zaplanowana razem z Higetą, pada propozycja ubezpieczenia bohaterów wybranymi koszulkami kuloodpornymi, których nie będą musieli zwracać oraz dodania im dwuosobowej obstawy tajniaków (śmierć Mściciela jest również w interesie Higety). Jeśli akcja nie jest planowana, i tak każdy krok bohaterów obserwowany jest przez dwóch policyjnych tajniaków.

Plan i opis Asakusa Station lub innej, podobnej stacji, w której zaatakuje Mściciel, znajduje się na sąsiedniej stronie.

Tajniacy obstawiają wyjście na zewnątrz oraz wejście do restauracji. Jeden z nich udaje kłozarda, drugi podłącza się do terminalu. Kamery z tyłu głowy przekazują mu obraz tego, co się dzieje za jego plecami.

Mściciel dostaje się do restauracji windą osobową dla personelu jako Inspektor Biura Higieny Pracy. Ma fałszywe papiery, które nabiorą nawet tajniaków. Bohaterowie po zamówieniu ryżu dostaną w nim dużą dawkę trucizny. Odbędzie się to w bardzo prosty sposób – inspektor ma prawo do wszystkiego wetknąć przyrząd pomiarowy, w którym mieści się niewielki dozownik trucizny. Jeśli w ich zamówieniu nie będzie ryżu, zatrute zostanie cokolwiek innego (choćby woda). Należy też pamiętać, że Mściciel ma zdjęcia bohaterów i jeśli zobaczy któregoś z nich w kuchni, przebranego na przykład za kucharza, korzystając z chwili jego nieuwagi wbije mu w szyję strzykawkę z trucizną i ucieknie. Droga ewakuacji windą jest dla Mściciela otwarta. Gracze mogą jednak zmusić go do konfrontacji, na przykład przedwcześnie wychodząc. W takim przypadku Mściciel pójdzie za nimi i spróbuje wbić któremuś strzykawkę podczas przepychania na schodach (ukłucie delikatne jak ugryzienie komara w ciągu dziesięciu sekund powoduje bezwład ciała, zaś minuta bez pomocy oznacza ustanie pracy serca. Kolejne 10 minut minie do ustania pracy mózgu. Później już pomoc nie ma sensu).

Także jeśli bohaterowie zdecydują się zajrzeć do kuchni, Mściciel – czyli Inspektor – wraz z kucharzami będą starali się ich wyprosić, więc znów ktoś ma



- 1 – schody wyjściowe
- 2 – schody na peron
- 3 – restauracja
- 4 – kuchnia
- 5 – windy towarowe
- 6 – windy osobowe
- 7 – droga ewakuacyjna (drobinka)
- 8 – sklep z ubraniami
- 9 – gry hazardowe i wirtualne
- 10 – budka strażników
- 11 – kasy (automaty)
- 12 – terminal
- 13 – linia kontrolna – jeśli ktoś przechodzi bez biletu, zostaje porażony prądem, włącza się wyjęca syrena i interweniuje strażnik z budki (10)

szanse się ukłuć. Może ktoś, kto zauważy omdlenie przyjaciela, zdecyduje się na wystrzelanie wszystkich kucharzy? Ich uzbrojeniem są tylko elektryczne paralizatory. Mściciel z pewnością otworzy ogień, przede wszystkim jednak będzie się starał uciec którąś z wind.

Jeśli mu się uda, możliwe jest bardzo proste wyłączenie systemu zasilania pod warunkiem, że ktoś jest odpowiednio spostrzegawczy (10), by zauważyć odpowiednią dźwignię. Mściciel zrobi wtedy dużą dziurę w podłodze i wkrótce znajdzie się na najniższym poziomie metra. Szyb windy na stacji jest przezroczysty, więc strażnicy w budce na stacji będą mogli obejrzeć (jeden z Tajniaków zwróci na to uwagę bohaterów, a drugi będzie już biegł po schodach na peron).

11. GONITWA W TUNELU METRA

Oczywiście, w metrze jest bardzo tłoczno i schodzenie po schodach zajęłoby zbyt dużo czasu, dlatego dobrym pomysłem jest ślizganie się po gładkiej

przestrzeni pomiędzy schodami (jest to niebezpieczne i grozi poważnym obiciem [nawet 3K6] i zgubieniem broni). Mścicielowi dużo czasu zajmuje wydostanie się przez szklany szyb windy (szkło jest pancerne) i przez kilka chwil jest w zasięgu strzału. Od pościgu oddziela go duża grupa Japończyków stłoczonych na peronie, nie wykluczone jest więc trafienie zamiast Mściciela przypadkowego przechodnia. Uciekający wystrzeliwuje tymczasem kilka pocisków w sufit i próbuje umknąć w tunel metra. Jeśli jest ranny, idzie mu to dużo wolniej. Wtedy właściwie nie ma już dużych szans.

W tunelu ważny jest dla życia bohaterów drobny szczegół konstrukcyjny. Pod torami metra jest trochę przestrzeni, w której skulony człowiek spokojnie może ukryć się przed przejeżdżającym nad nim pociągiem (tyle, że łomot poważnie szkodzi na uszy). Takiej przestrzeni nie ma natomiast po bokach torów. Pociąg właśnie nadjeżdża zza pleców bohaterów. Aby wpaść na właściwy pomysł ratunku, wystarczy prosty test na inteligencję (10), a pociąg jest blisko – po pierwsze testuj opanować

bohatera (15), a jeśli się nie powiedzie, test na inteligencję przeprowadź z karą (-5).

Jeśli się nie uda – sorry. Szansę, aby wpaść na właściwy pomysł, ma każdy bohater po kolei. Mściciel natomiast dobrze zna ten teren, jego więc nic nie zaskoczy, więc ma spore szanse na ucieczkę.

Wszystko, rzecz jasna, może potoczyć się na sto innych sposobów, zależnie od reakcji, decyzji i celności bohaterów. Oni też muszą zdecydować, czy skończyć pościg, czy ryzykować, że za następnym rogiem tunelu otrzymają strzał w plecy (lub raczej tam, gdzie szyja styka się z głową – celownik laserowy, to standard wyposażenia Mściciela).

Ten sam celownik może też zdradzić czającego się za bohaterami napastnika. Kiedy niewielki punkt pokaze się nagle na ścianie przed bohaterami, tylko wyjątkowy refleks, test na poziomie (20), uchroniłby ofiarę przed trafieniem w plecy. Mściciel może się ukrywać w niszy pod sufitem lub skrzynce z narzędziami dla pracowników metra. Chwilę później Mściciel, korzystając ze zbliżającego się zza pleców bohaterów pociągu, przebiega za załom muru. Celność strzału, kiedy bohater słyszy za sobą terkot kół nadjeżdżającego pociągu, jest oczywiście mniejsza, więc minimalny poziom testu dla trafienia to (20). Mściciela czającego się za załomem muru zdradzą światła metra nadjeżdżającego z drugiej strony. Ukaże się na ścianie cień podobny do ptaszyska z poszarpanymi skrzydłami. Nie trzeba być specjalnie spostrzegawczym (10), by zorientować się, że Mściciel kryje się pod torami, co daje bohaterom chwilę czasu do działania.

Podobnych przygód w metrze może być więcej – jedno jest jasne, jeśli bohaterowie pozwolą Mścicielowi uciec, nie da im spokoju w przyszłości.



12. CZAS WRACAĆ

Jeśli jednak gracze wycofają się, Mściciel, który już raz stał się ofiarą własnego planu, do kolejnych zamachów na życie bohaterów będzie się przygotowywał dużo uważniej. Jeśli gracze wyjadą bez załatwienia sprawy z Mścicielem, mogą zaznaczyć sobie w życiorysie, że podpadli dużej korporacji i mają na karku płatnego mordercę.

Tymczasem Akira Okuro (który otrzymał nominację na wysokie stanowisko w Ministerstwie Gospodarki Narodowej) przygotowuje się, by pogratulować graczom i oferuje im po 5000 e\$ na głowę oraz darmową naprawę i wymianę wszczepów na nowsze modele. Okuro stwierdza też, że w każdej chwili zapewni wszystkim transport do dowolnego miejsca na świecie.

– Najlepiej do Australii, Chin albo Indii – mówi. – Tam was nie będą szukać. Bardzo mi pomogliście. wymienimy się kodami dostępu do naszych kont w sieci, dam wam znać, jak coś się stanie w związku z tą sprawą.

Przygoda w Tokio właściwie jest skończona. Kilka tygodni później Okuro wyśle bohaterom informację, że dostał awans oraz, że Mściciel został zastrzelony podczas próby zamachu na detektywa Higetę.

13. WYBRANE CHARAKTERYSTYKI

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

AKIRA 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.

DETEKTYW HIGETA

INT[7] REF[8] TECH[6] OP[6] ATR[5]
SZ[0] SZYB[7] BC[7] EMP[8]
BIEG[21] SKOK[5] UDŹWIG[-]

Umiejętności: **Autorytet 9**, Postrzeganie emocji 5, Prawo 9,

Ukrywanie/Wymykanie się 7, Pierwsza pomoc 7, Materiały wybuchowe 7,

Odporność na tortury/narkotyki 9, Pistolet 9, Walka wręcz 6.

Wszczepy: Cyberoko – celownik, ultrafiolet, anty-oślepiacz, teleskop.

TAJNIACY ARASAKI NA LOTNISKU

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

Umiejętności: **Autorytet 7**, Broń ręczna 7, Postrzeganie emocji 8,

Spostrzegawczość 9, Wysportowanie 7.

Wszczepy: Pancierz podskórny, Smartgun, Dopalacz Kerenzikov (+3), cyberwęże.

ANDROID C - 0

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

Wszczepy: Zwiększony zakres słuchu, Wzmocniony słuch, Cyberwąz,

Termograf, Podczerwień, Łącze radiowe, Skaner radiowy, Wykrywacz ruchu,

Radar, Granatnik, zamiast ręki miotacz płomieni.

MŚCICIEL

INT[9] REF[10] OP[8] ATR[7]
SZYB[8] BC[9]

Umiejętności: **Powiązania 10**, Unik 10, Skradanie się 10, Walka wręcz 9,

Sztuka przetrwania 8, Odporność na tortury/narkotyki 9.

Wszczepy: Dopalacz Kerenzikov (+3), Podczerwień, Wyciszacz, Wykrywacz ruchu,

Łącze smartguna, Kieszonka podskórna, Pazurki. Cyberoko – celownik, teleskop.

KUCHARZ

INT[4] REF[5] OP[7] ATR[4]

SZYB[4] BC[6]

Umiejętności: **Gotowanie 6**, Broń ręczna 3, Perswazja 5,

Walka wręcz 6, Zastraszanie 4.

Wszczepy: Kieszonka podskórna, Analizator stresowy głosu.

POLICJANT

INT[6] REF[11] OP[6] ATR[6]

SZYB[7] BC[8]

Umiejętności: **Autorytet 7**, Broń ręczna 5, Pistolet 5, Postrzeganie emocji 5,

Spostrzegawczość 5, Wysportowanie 7, Znajomość półświatka 4, Pływanie 7,

Zastraszanie 7, Przemawianie 4, Prowadzenie łodzi 6.

Wszczepy: Pancierz podskórny, Dopalacz Kerenzikov (+2), Wykrywacz ruchu.

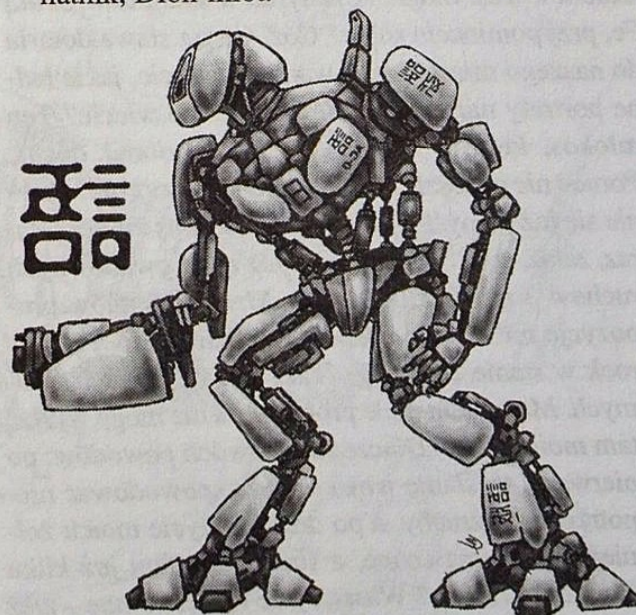
ANDROID

INT[3] REF[14] OP[-] ATR[4]

SZYB[16] BC[16]

Wszczepy: Zwiększony zakres słuchu, Wzmocniony słuch, Cyberwąz,

Termograf, Skaner radiowy, Wykrywacz ruchu, Granatnik, Dłoń-młot.



Ramel TAJEMNICE



Dla Łukasza - za Sergio Leone i parę innych rzeczy. Szkoda, że w tym świecie nie możesz się wygrzebać.

PROLOG

Witajcie, panowie. Pozwólcie, że się przedstawię – major Charles Winston Thorn Trzeci, z teksańskich Thornów. Panowie się dziwią, co wojskowy z moją rangą robi w takiej spelunie? Ja też się sobie dziwię. Ale to nieważne, mówimy teraz o panach. Słyszałem o was. Skąd? A zadyma w knajpie w Santa Fe, przypominacie sobie? Cóż, wasza sława dotarła do naszego miasta przed wami – patrzcie, jakie ładne portrety nam przysłali. Co, nic nie wiecie? Ten młokos, którego pan postrzelił, wyzionął ducha. Pomoc nie nadeszła na czas. Przykre, czyż nie? Pewnie się już domyśliliście, że mam do was interes? Zaraz, zaraz, spokojnie – proszę nie robić gwałtownych ruchów – nie jestem tu sam. Mam dla panów propozycję nie do odrzucenia. Pojedźcie do Yellowrock w stanie Kolorado. Tak, to na Ziemiach Spomych. Mamy tam małe problemy, a nie mogę wysłać tam moich ludzi. Dlaczego? Z dwóch powodów: po pierwsze, wysłanie wojska może spowodować niepotrzebne rozruchy, a po drugie – życie moich żołnierzy jest zbyt cenne, a straciliśmy tam już kilku Rangerów. Że co? Wasze życie też jest cenne – ależ

oczywiście – nawet bardzo cenne, kosztujecie dokładnie 100 \$ od głowy, he, he, he. Co macie zrobić i za ile – powiedziałem już co – dowiedzieć się, co się stało z moimi ludźmi i załatwić problemy w miasteczku. A za ile? Za garść dolarów. Dokładniej to pogadamy, jak wrócicie – aha, na czas trwania misji zostaniecie zaprzysiężeni na pomocników szeryfa z Leadwille. To tak na wszelki wypadek – może tamtejsi nie lubią wojska Konfederacji, ale raczej nie będą strzelać do swoich stróżów prawa, nie? Na miejscu skontaktujcie się z burmistrzem – on powie, co się tam dzieje. A, i jeszcze jedno – ruszajcie jak najszybciej. Słyszałem, że nie tylko wasze portrety wysłano – szeryf z Santa Fe był naprawdę wkurzony, a bardzo lubi jeździć za takimi sukinsynami jak wy.

YELLOWROCK: MIASTO INNE NIŻ WSZYSTKIE

Yellowrock to miasteczko na Ziemiach Spomych zbudowane przy jednym z największych złóż siarki w Górach Skalistych. Zamieszkane jest głównie przez górników z okolicznych kopalni tego surowca oraz hodowców bydła – jest to typowa dziura – kilka domów, saloon, biuro szeryfa, kościół, kopalnia – „prości ludzie, kręty szlak, trochę smrodu, pokus brak”. Na dodatek wszystko jest przesiąknięte

smrodem siarki. W sumie jest to typowe miasto górnicze, jakie Twoja posse miała setki razy, tylko wszędobylską sadzę węglową lub upiorytową zastępuje równie wszędobylska siarka. Jedyne, co odróżnia Yellowrock od innych miast górniczych, to widok dość dużej populacji czarnoskórych, żyjących razem z białymi. Widać również, że w przeciwieństwie do innych części Ameryki, to wspólne życie jest zgodne. Po ulicach chodzą sobie spokojnie mieszane małżeństwa, a w biurze burmistrza siedzi Murzyn – można by powiedzieć, że to miasto to Utopia. Niestety, na Zachodzie nic nie jest takie miłe i spokojne, na jakie wygląda.

MAŁE MIASTO, WIELKIE TAJEMNICE

Prawda jest taka, że w Yellowrock znajduje się siedziba jednego z odłamów Kultu Czerwia, bluźnierczej sekty uważających Wielkie Pustynne Grzechotniki za bogów. Wszystko zaczęło się ponad pięćdziesiąt lat temu. Wtedy to bogaty plantator z Południa – Joshua W. James – miał wizję, w której (jak uważał) Bóg kazał mu wyemigrować na Zachód, zabierając całą swoją rodzinę oraz niewolników (których zresztą uwolnił) i założyć tam miasteczko, w którym miałyby panować „wolność, równość i braterstwo”. Miał też stworzyć kościół wyznający te zasady. Joshua przeszedł przez pustynię, jak Mojżesz przez morze, nie napastowany przez Indian ani żadne zwierzęta.

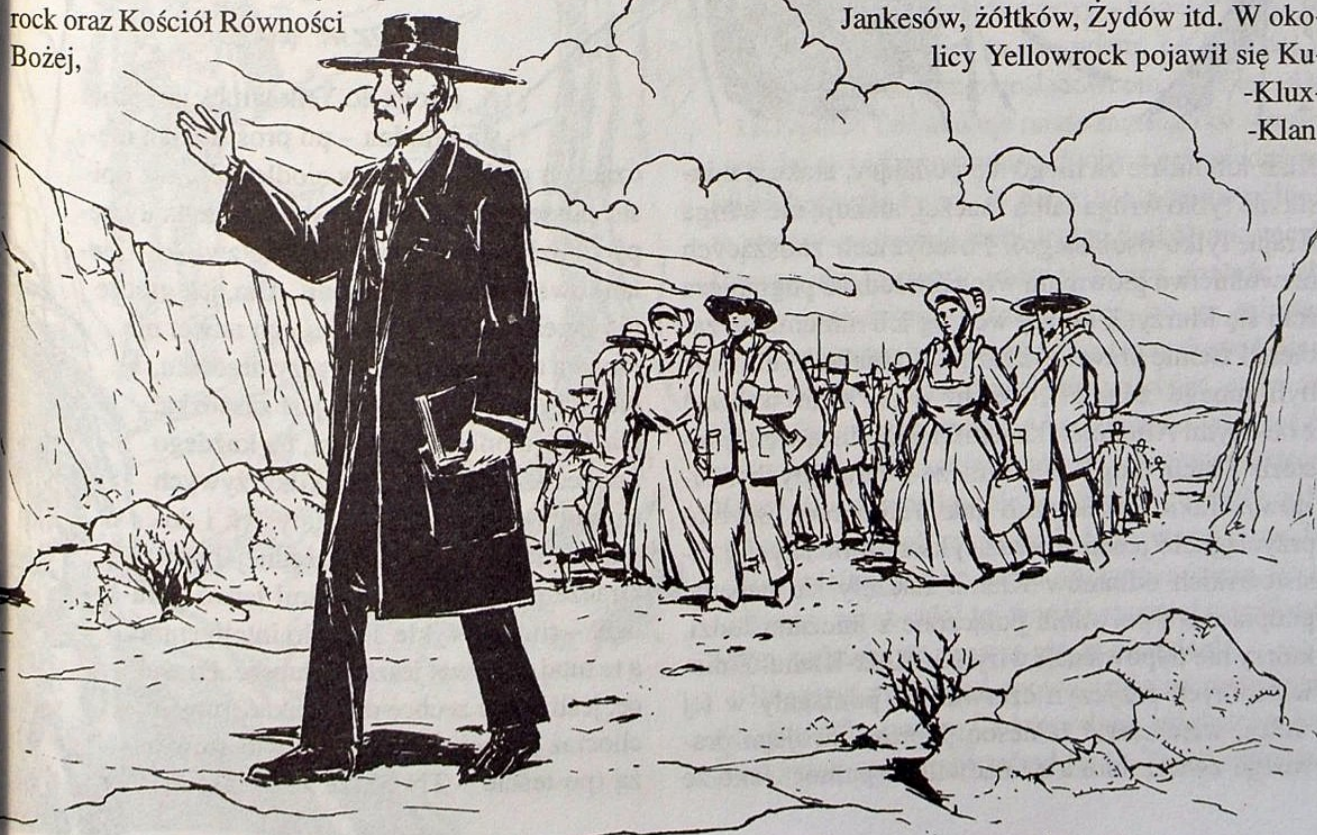
W Górach Skalistych znalazł wręcz wymarzone miejsce na miasto – woda, żyzne łąki itp. Później okazało się, że do tego okolica obfituje w złoża siarki. W takim sielskim miejscu powstało Yellowrock oraz Kościół Równości Bożej,

który wprowadzał w czyn wizję swojego założyciela. Byłaby to piękna i dobra wizja, gdyby nie fakt, że zesłały ją na Joshuę duchy ukrytych i uśpionych wtedy jeszcze pod ziemią grzechotników. Czerwie zaczęły w tym okresie wybudzać się ze snu i odkryły, że ich ziemia jest zaludniona przez małe, dwunożne istoty. Obserwując je, odkryły, że istoty te są całkiem ciekawe i mogą się do czegoś przydać – wielkie czerwie zawsze potrzebowały służby, a mało kto się do tego nadawał. Co prawda po paru eksperymentach okazało się, że ludzie są zbyt delikatni, jednakże grzechotniki zauważyły podobieństwo w DNA dwóch gatunków i swoje eksperymenty skoncentrowały na łączeniu DNA ludzi i czerw. Do tego właśnie są im potrzebne różnego rodzaju wyznające je kultury.

Nie inaczej jest z kultem zamieszkującym Yellowrock. W tym mieście zwichrowana inteligencja grzechotników bada wpływ mieszania ras ludzkich i rodzinnych incestów na dzieci, po czym dodaje im z tych związków swoje geny. Przez to działanie wszystkie dzieci w mieście to Mulaci, na dodatek o dziwnym odcieniu skóry. Poza tym maluchów jest mało i raczej trudno je zauważyć na ulicach. (Dlatego, patrz rozdział „Osoby Dramatu”). W zamian za to czerwie pozwalają ludziom korzystać ze swoich tuneli i zbierać im swoje odchody, składające się prawie wyłącznie z siarki.

Tak to się mniej więcej przedstawia w miasteczku Yellowrock. Mniej więcej, bo aktualnie do wszystkich okropności, jakie dzieją się na jego terenie, doszły jeszcze inne. Takie sielskie miasteczko co prawda nie zwabia wynaturzeń (zgadnij, co je odgania?), zwabiło za to siłę, która bardzo nie lubi mieszania się ras i równości dla czarnych, czerwonych, Jankesów, żółtków, Żydów itd. W okolicy Yellowrock pojawił się Ku-

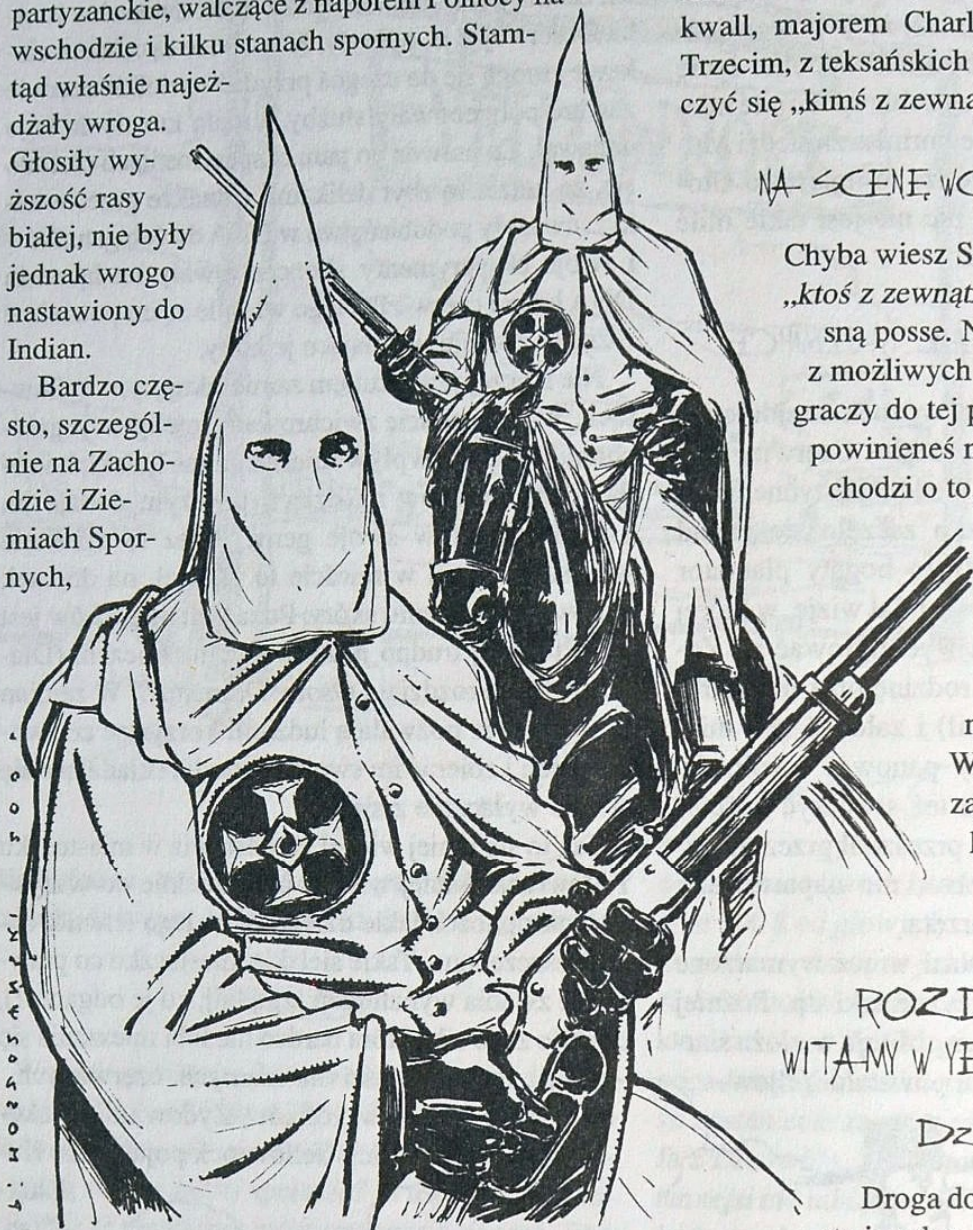
-Klux-
-Klan.



KU-KLUX-KLAN NA DZWIANYM ZACHODZIE

Klan powstał w grudniu 1875 roku – w kolejnym roku wojny Północy z Południem. Były to oddziały partyzanckie, walczące z naporem Północy na wschodzie i kilku stanach spornych. Stamtąd właśnie najeżdżały wroga. Głosiły wyższość rasy białej, nie były jednak wrogo nastawione do Indian.

Bardzo często, szczególnie na Zachodzie i Ziemiach Spornych,



Klan lub ludzie za niego się podający, atakują miast nie tylko wroga (albo inaczej, atakują nie wroga Kraju, tylko osobistego). Po edyktach znoszących niewolnictwo głównymi wrogami ludzi z pogranicza stali się Murzyni, którzy według ich mniemania zabierali ziemię prawnie należącą do białych (Indianie byli innego zdania!), często więc Klan walczył z biednymi Afroamerykanami (i tylko taką wersję historii Klanu mogą znać gracze – brutalnych rasistów). Takie miasteczko jak Yellowrock szybko przyciągnęło jeden z bardziej ksenofobicznych i rasistowskich odłamów Klanu. Zaczęły się napady, podpalenia i porwania połączone z linczami ludzi, którzy nie odpowiadali wizji Ku-Klux-Klanu. Z niewiadomych przyczyn czerwie nie pomagały w tej walce, więc szeryf Jameson poprosił swojego prawnego zwierzchnika z Leadwille o pomoc. Jako że

takie informacje są mało tajne, w sprawę zaangażowali się Teksaszczy Rangersi (brakowało tam tylko Agencji i redaktora „Tombstone Epitaph”). Po dwóch tygodniach, kiedy wysłani tam Rangersi nie powrócili, szeryf okręgowy (aktualnie wybrany przez zwolenników Południa) wraz z komendantem fortu Blackwall, majorem Charlesem Winstonem Thornem Trzecim, z teksańskich Thornów, postanowili wyręczyć się „kimś z zewnątrz”.

NA SCENĘ WCHODZI POSSE

Chyba wiesz Szeryfie, co znaczy eufemizm „ktoś z zewnątrz”? Oczywiście, Twoją własną posse. Na początku podaliśmy jeden z możliwych sposobów na wprowadzenie graczy do tej przygody, ale Ty, Szeryfie, powinieneś mieć własny, nie? W sumie chodzi o to, że posse musi pojechać do dziury zwanej Yellowrock i wyjaśnić, co stało się z zaginionymi Rangersami. Aby ułatwić im sprawę, szeryf Leadwille, w porozumieniu z majorem Charlesem Winstonem Thornem Trzecim, zaprzysięgnie ich na pomocników szeryfa. W sumie bułka z masłem, nie? Zobaczmy.

ROZDZIAŁ 1 WITAMY W YELLOWROCK

DZWIANY NAPAD

Droga do Yellowrock jest prosta i nudna – po prostu kilka męczących godzin jazdy w siodle. Możesz opisać posse widoki – kaniony, wysokie skały, sępy rozwlekające jakieś ludzkie zwłoki – sielankowe widoki z Zachodu. Aha, jak gracze nie zareagują na sępa, to niech nawet nie rzucają na zaskoczenie – przy drzewku, na którym wiszą zwłoki, jest zasadzka. Na Twoją posse (no dobra, na każdego przejeżdżającego) czeka kilka żywych trupów (użyj zwykłych statystyk i dodaj jednego weterana – żadnej broni). Gracze powinni sobie z nimi łatwo poradzić – trupy zwykle są mało inteligentne, a te tutaj są nawet jeszcze głupsze. Po walce, jeśli posse zechce przeszukać trupy lub chociaż je obejrzeć, bohaterowie zauważą (po teście – TN 5), że zombiaki są

ubrane w poszarpane mundury żołnierzy Południa, a jeden miał gwiazdę Teksańskich Rangersów. Bra-wo, pierwsze z zadań zostało rozwiązane! Miasto jest już w zasięgu wzroku, więc czas ruszyć w drogę.

PRZYJAZD

Gracze pojawiają się w mieście pod wieczór. Od razu zauważają, że w na pozór sielskim miasteczku panuje dziwna atmosfera. Mieszkańcy gorączkowo pakują się do domów, zabierają wszystko, co znajduje się na ulicach, a może przedstawiać jakąś wartość. Na przyjezdnych skierowane są zaciekawione, ale nie przestraszone spojrzenia.

Gracze udadzą się zapewne do burmistrza. Drzwi do gabinetu są zamknięte, ale wisi tam też karteczka: „Jestem u Wujka Toma”. Po krótkim śledztwie, połączonym z przepytывaniem tubylców, okaże się, że „Chata Wujka Toma” to saloon oraz hotelik (no dobra, speluna z pokojami do wynajęcia). Wejście do „Wujka Toma” jest bardzo filmowe – nagle wszyscy w barze milkną i spoglądają w kierunku wejścia. Z krzesła stojącego przy barze podnosi się barczysty Murzyn i zwraca się do posse:

– Jak mniemam, panowie z Leadwille? Jestem James Jamesson, burmistrz tego miasta. Czekał na panów już zbyt długo. Chodźmy, muszę przedstawić was szeryfowi.

CO JEST GRACIE?

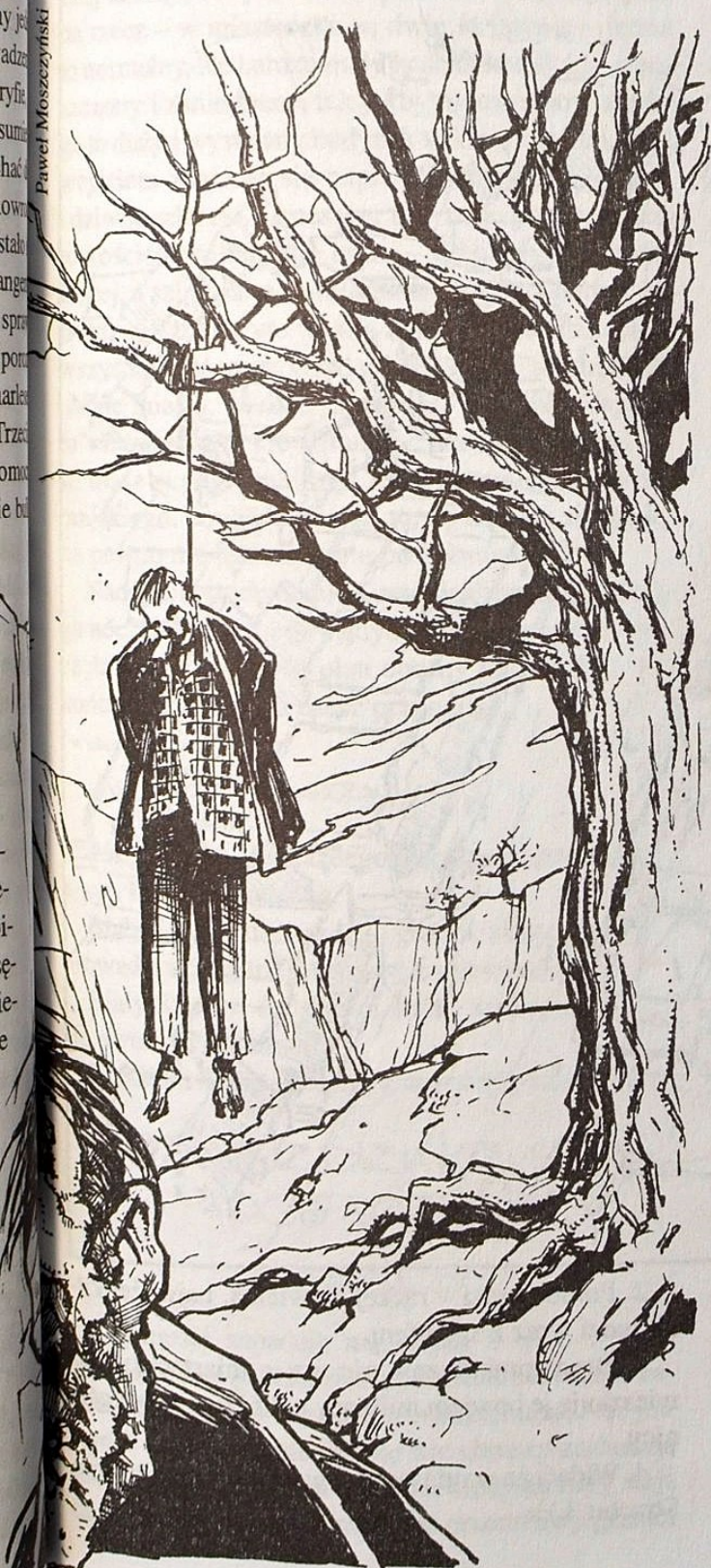
Biuro szeryfa jest małe – biurko, szafa z bronią, pomieszczenie socjalne, pierdel. Graczy i burmistrza wita potężnie zbudowany, siwowłosy szeryf. Gość jest w typie Południowca – można powiedzieć, że troszkę fircykowaty, gdyby nie wygląd trzydrzwiowej szafy z wyjściem na balkon. W jego głosie słychać akcent z Nowego Orleanu, zauważalny dla graczy z Południa.

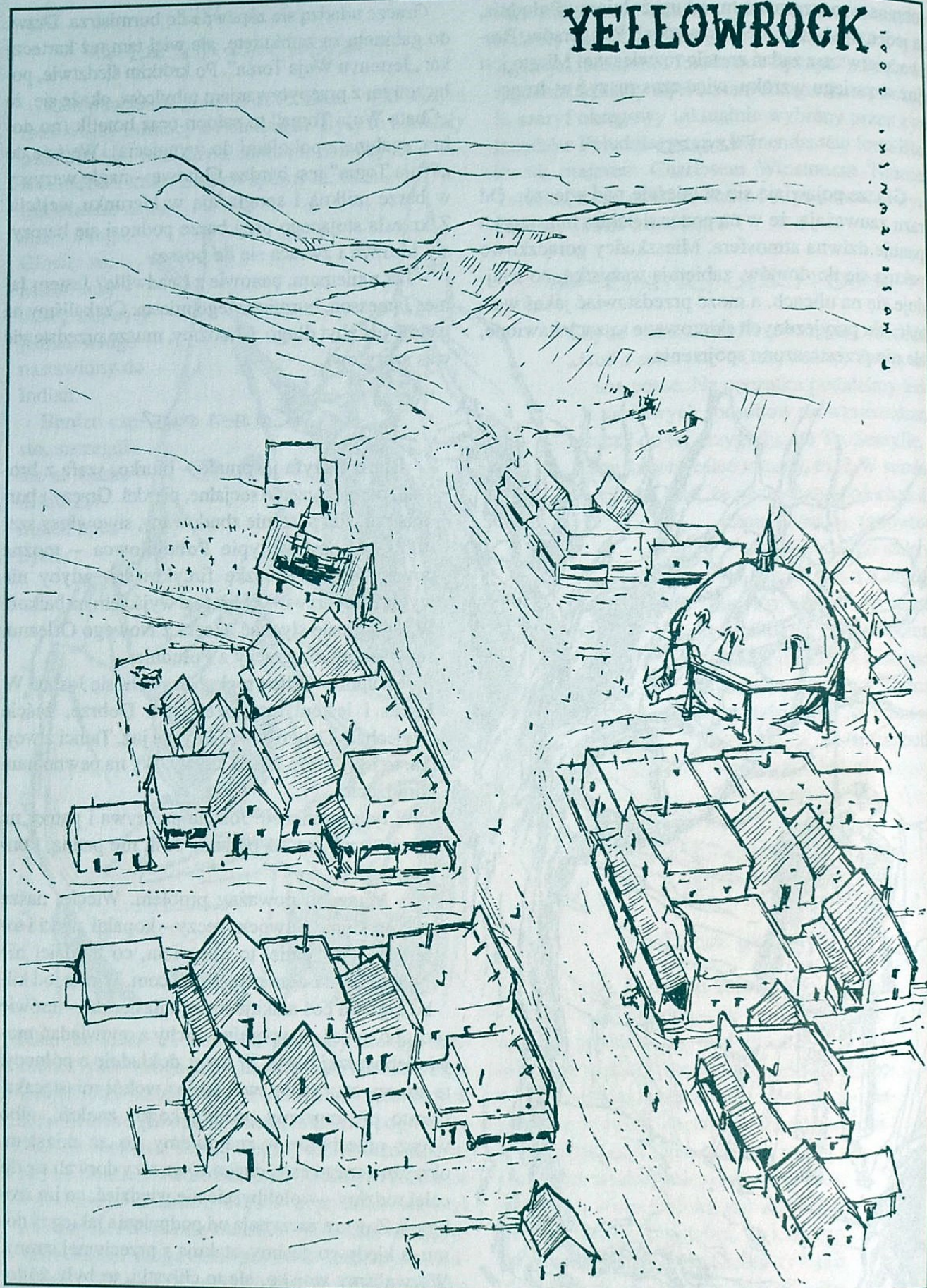
– Witam w Yellowrock. Nazywam się Joshua W. James i jestem tutaj szeryfem. Dobrze, żeście przyjechali. Denerwowaliśmy się już. Tamci z wojska, to były cioty, nie to, co wy. Wy na pewno nam pomożecie.

W tym momencie Joshua przerywa i patrzy na graczy, czekając na pytania. Jeśli nie padną, kontynuuje.

– Mamy tu poważny problem. Wiecie, nasze miasto słynie z dwóch rzeczy – kopalni siarki i tolerancji. W sumie, to nie wiem, co bardziej nie podoba się naszym prześladowcom. Wiecie, od kilku tygodni coś atakuje nasze miasteczko – mówię coś, bo to coś przypomina duchy z opowiadań mojej nieboszczki babci. W nocy, dokładnie o północy, te stwory zaczynają swój taniec wokół miasteczka. Często nie możemy później kogoś znaleźć, albo wręcz przeciwnie – znajdujemy go za miastem, ukrzyżowanego i spalonego. Dwa razy dorwali się do całej rodziny – wolelibyście nie wiedzieć, co im zrobiono. Zawsze zaczynają od podpalenia jakiegoś domu, a kiedy go gasimy, atakują z przeciwnej strony. Wezwaliśmy wojsko, ale te chłystki, to były żółtdzioby i zaginęli na amen już pierwszej nocy. Nie powiedzieliśmy, co się tu dokładnie dzieje, bo nie chcemy zaraz całej tej waszej zaszrannej cywilizacji. Mam nadzieję, że wy nas nie zawiedziecie.

Tu szeryf przestaje i znowu czeka na reakcję graczy. Szeryfie, podam Ci parę odpowiedzi na pytania, jakie James może usłyszeć od posse. Reszta informacji





znajduje się na początku i końcu przygody. Pomiń oczywiście to, czego gracze nie powinni się za szybko dowiedzieć.

1. Kasa – oferuje im po 100 \$ na głowę. Dodatkowo całą broń i dobytek, jaki zdobędą na wrogu. Poza tym burmistrz oferuje im pokoje w „Chacie Wujka Toma” wraz z wyżywieniem.

2. Pomoc ludzi – raczej niewielka, najwyżej kilku ludzi wraz z szeryfem.

3. Broni praktycznie nie ma w miasteczku, zamieszkują je bowiem miłujący pokój farmerzy i górnicy.

4. Widać, że w miasteczku panuje strach. (Poziom Strachu 3.)

Jeżeli okaże się, że gracze nie mają więcej pytań, burmistrz powie:

– Panowie, zbliża się wieczór. Pewnie noc znowu będzie bardzo parna i nie mam na myśli tylko pogody. Należałoby przygotować się do obrony, czyż nie?

Teraz gracze dostaną trochę czasu dla siebie – mogą się porozglądać po miasteczku, zjeść coś czy wypić (z tym ostatnim raczej nie powinni przesadzać – zresztą James Jamesson nie pozwoli im się upić). Mogą też przygotowywać plan obrony.

Jeśli gracze będą chodzić po mieście, zauważą atmosferę napięcia i grozy – coś w stylu ciszy przed burzą. Mieszkańcy nie będą skłonni do rozmowy i raczej unikają obcych. Posse powinna zauważyć jedną rzecz – w miasteczku są dwie świątynie – jedna to normalny, ale bardzo mały kościół katolicki – opuszczony i zaniedbany, tak jakby nieużywany, a druga to duży i wystawny budynek w kształcie kuli. Nad wejściem znajduje się napis „W równości – Bóg” i dziwne szlaczki. Jamesson, zapytany, powie, że jest to kościół okolicznego kultu – Kościoła Równości Bożej, a szlaczki to tłumaczenie motta na hebrajski. Bardziej wnikliwym wyzna zasady kultu i historię – wszystkie informacje znajdują się w rozdziałach „Małe miasto, wielkie tajemnice” i „Osoby dramatu”. Oczywiście, nie zdradź od razu zbyt wiele. Jeśli masz w posse jakiegoś Żyda ze znajomością hebrajskiego, powiedz mu, że to, co tam się znajduje, na pewno nie jest napisane po hebrajsku.

Nad Yellowrock pomału, acz nieubłagane nadciąga noc. Dobrze by było, gdyby Twoja posse zaczęła przygotowywać plan obrony miasta. I tu kończy się pierwsza część przygody.

NAGRODA:

Biały Szton – dla każdego z graczy, który odkryje, kim były zombie.

Biały Szton – dla każdego gracza, który przeprowadzi umiejętne rozmowy z mieszkańcami.

Biały Szton – dla gracza, który zainteresuje się dwoma kościołami.

Niebieski Szton – za przygotowanie planu obrony.

ROZDZIAŁ 2 NOCNE ROZMOWY

NADCHODZI NOC

Ciemności zapadają nagle, jak zwykle w tych okolicach. Jest godzina ósma po południu. Miasto zamarło w oczekiwaniu na nadchodzącą burzę. Noc jest bardzo ciemna, ponieważ ciężkie chmury zasłaniają księżyc. W pewnym momencie, kiedy chmury stają się wyjątkowo gęste, rozlega się przeraźliwy grzmot

– to piorun uderza w jeden z budynków w mieście. Wybuchą pożar. Mieszkańcy wybiegają, by pomóc przy gaszeniu pożaru. Posse też powinna się tym zainteresować, przecież ataki wroga zaczynały się zawsze od pożaru. Szczęście w nieszczęściu – ten pożar nie był wstępem do dalszych okropieństw. Niestety – taka sytuacja, jak na złość – zdarza się praktycznie co pół godziny, z dokładnością co do minuty.

Szeryfie – jeśli Twoja posse nie domyśli się, że coś jest nie tak – masz drużynę do dupy. Jeśli któryś z Twoich chłopców zacznie krążyć wokół miasta, przetestuj temu szczęśliwcowi *Ducha* (PT 9). Przy sukcesie – powiedz mu w tajemnicy przed resztą, że zauważył w pewnym momencie samotną postać na szczycie okolicznych wzgórz. Widział, jak ta postać wykonuje dziwny taniec i znika, po czym z nieba



CZŁONEK KU KLUX KLANU

Atak:

Strzelba 3k6/ 6d6

Pałka 2k6/ 2k6+k6

Obrona:

Pięści 2k6/ k6

Obrona – pięści 2 uniki 2k6

Żywotność: 30

spada piorun. Jeśli graczy było więcej, rzucaj dla każdego z nich – widoczek ten pojawi się tylko największemu farciarzowi. Reszta, jeśli im to opowie, uzna go pewnie za wariata lub pijanicę ze zwidami. Pamiętaj, że taka sytuacja powtarza się co trzydzieści minut – a gracz za każdym razem (przynajmniej do godziny 23.30) ma taką „wizję”.

Północ nadchodzi szybko. Dokładnie o godzinie 0.00 znowu rozlega się grzmot i znowu zaczyna płonąć jeden z budynków. Tym razem jest to „Chata Wuja Toma”. Znowu popłoch, zamieszanie, próby gaszenia... Nagle rozlega się złowieszczy śpiew, któremu wtóruje tętent kopyt. W miasteczku pojawiają się zakapturzone postacie, każda z nich z pochodnią lub strzelbą. Kobiety i dzieci panicznie chowają się w kościele (w kaplicy Równości Bożej). Zaczyna się walka.

W ramce na dole poprzedniej strony znajdują się charakterystyki przeciwników. Jest ich około dwudziestu (po trzech na gracza i szeryfa). Członkowie Klanu nie spodziewają się zbyt dużego oporu, wiedzą co prawda, że w mieście są obcy (jeśli chcesz wiedzieć skąd – wisielec pod miastem to „oczy i uszy” KKK), ale są przekonani, że to ludzie pokroju tych ostatnich, czyli cioty. Dobrze, jeżeli Twoi chłopcy, Szeryfie, wyprowadzą ich z błędu. Atakujący, to również żółtodzioby, więc raczej szybko ci lepsi przejmą kontrolę na polu bitwy. Ach, jeszcze jedno – po pierwszych sukcesach posse do walki przyłączą się mieszkańcy Yellowrock.

Klan walczy do momentu, kiedy straci jakieś 50% stanu początkowego. Wtedy zaczyna wycofywać się na z góry upatrzone pozycje obronne. Gracze pewno będą ścigać napastników, jeśli zaś nie wykażą takiej ochoty, zmotywuj ich do tego – np. przedstaw im wskazującego na konia szeryfa, który z okrzykiem rusza w pogoń itp. Ważny jest fakt, że w pogoń ruszają tylko gracze i szeryf.

KTO TU JEST TIM ZIM?

Gracze galopują co koń wyskoczy za uciekającym przeciwnikiem. Nagle, po kilku milach jazdy, koń szeryfa potyka się i pada. James koziółkuje i pada na ziemię, podnosi się jednak, krzycząc do posse, by kontynuowali pościg. On nie może jechać w takim tempie, a żaden koń nie poniesie w galopie dwóch ludzi.

Szaleńcza jazda kończy się nagle – gracze wpadają do wąskiego, ślepo zakończonego kanionu. Płonie tam ogromne ognisko, wokół którego tańczą ubrane na biało postacie, takie same jakie napadły na miasto. Pewnie Twoi chłopcy rzucają się do ataku na łątwy cel przy ognisku? Fajnie, ale kule nie zrobią wrogom żadnych obrażeń. Iluzja – jakie to proste. Teraz,

kiedy Twoi gracze są przy ognisku, wokół nich śmigają kule, a te pierdoły nie wiedzą nawet skąd. Są jak cel na strzelnicy jarmarcznej – na środku placu i we wspaniałym (nie dla nich) oświetleniu. Z jednej z okolicznych skał rozlega się głos:

– Witam panów serdecznie. Jestem William Ruthford, stanowy Mag Ku-Klux-Klanu. Pewnie niewiele mówi wam ta nazwa – powiem jedynie tyle, że dowodzę Klanem na terenie stanu Kolorado. Jak widzicie, wasza sytuacja nie jest najlepsza. Mógłbym wystrzelać was teraz jak kaczkę. Jednak nie zrobię tego. Jesteście mi potrzebni. Mała wymiana – wasze życie za przysługę. Zgadza się? – Tu oczywiście sytuacja jest jasna. Jeśli posse się zgodzi, przeczytaj dalej, jeśli nie, gracze słyszą kano nadę, po czym ciągną karty. I pamiętaj o dodaniu jednej karty za punkt Hartu! – Wiem, że nie macie wyboru. Dobrze, powiem wam czego chcę. Mieliście okazję poznać Yellowrock. Miła miejscina, prawda? NIEPRAWDA!!! Yellowrock to miejsce, gdzie zaprzepaszczone są wszelkie ideały, o jakie walczyli nasi przodkowie z Angolami, i o jakie walczą teraz nasi synowie i bracia z Jankesami! Tym miastem nie rządzi równość – ta ich sekta to plugawa odmiana jakiejś afrykańskiej religii. Musimy ich zniszczyć! Jest tylko jeden problem – te parszywe wieśniaki posługują się plugawą magią, przez co nie możemy zniszczyć ich świątyni. Musicie nam w tym pomóc. I jeszcze jedno – dobrze wam za to zapłacimy. Zapłacimy, jeśli nam pomożecie...

W tym momencie głos się jakby rozplywa w powietrzu i cichnie. Po chwili słychać tylko trzaskające ognisko i cykady.

WHO DO YOU TRUST, WHO DO YOU NEED...

Gracze są teraz w bardzo trudnej sytuacji. Może słowa tego Maga nie są kłamstwem i potwierdzają ich spostrzeżenia z miasteczka? Cóż mają zrobić? Chyba najlepszym wyjściem byłoby przespanie się przy ognisku. Pewnie tak robią. Jeśli ktoś będzie czuwał, to dobrze; jeśli nie – tym lepiej. Po dwóch godzinach snu, nad ranem, kiedy niebo zaczyna błędnąć, strażnik (albo osoba, która miała wizję z piorunami) zauważa dziwną postać wchodzącą do kanionu. Przybysz jest starym, na oko sześćdziesięcioletnim mężczyzną, z siwą brodą i włosami. Ubrany jest w odświętny mundur kawalerii Konfederacji. Jeśli gracz był lub jest żołnierzem, rozpoznaje rangę (generał), a jeśli to na dołdek żołnierz Południa – traci przytomność z głośnym okrzykiem, który budzi graczy.

Przybysz siada przy ognisku i mówi:

– Ładny poranek, prawda? Wiem, że was zaskoczyłem, ale proszę – wysłuchajcie mnie zanim zaczniecie strzelać. Nazywam się generał Nathan Bedford

Forrest. Służyłem w kawalerii Południa do czasu, kiedy pieprzony snajper trafił mnie w udo i pozbawił możliwości jazdy konnej. Widzę na waszych twarzach zdziwienie i nie jestem z tego powodu zdumiony. Tak, wiem – ja już nie żyję. Ale różne rzeczy się dzieją na Zachodzie i wygrzebałem się z mogiły. Na szczęście dla wielu ludzi, a na pewno dla was. Przybyłem tu, tropiąc Rutheforda, zdrajcy ideałów, za które ja walczyłem. Ale może zacznę od początku. Klan powstał w grudniu 1875 roku, w kolejnym roku wojny Północy z Południem. Założyli go prawdziwi patrioci, by pomóc naszym chłopcom z CSA Army. Kiedy okazało się, że armia może nie podolać naporowi najeźdźców z Północy, którym pomagali zbiegli Murzyni oraz obcokrajowcy, a na dodatek groził (i nadal grozi) nam atak Meksyku, sześciu dzielnych ludzi postanowiło założyć od-

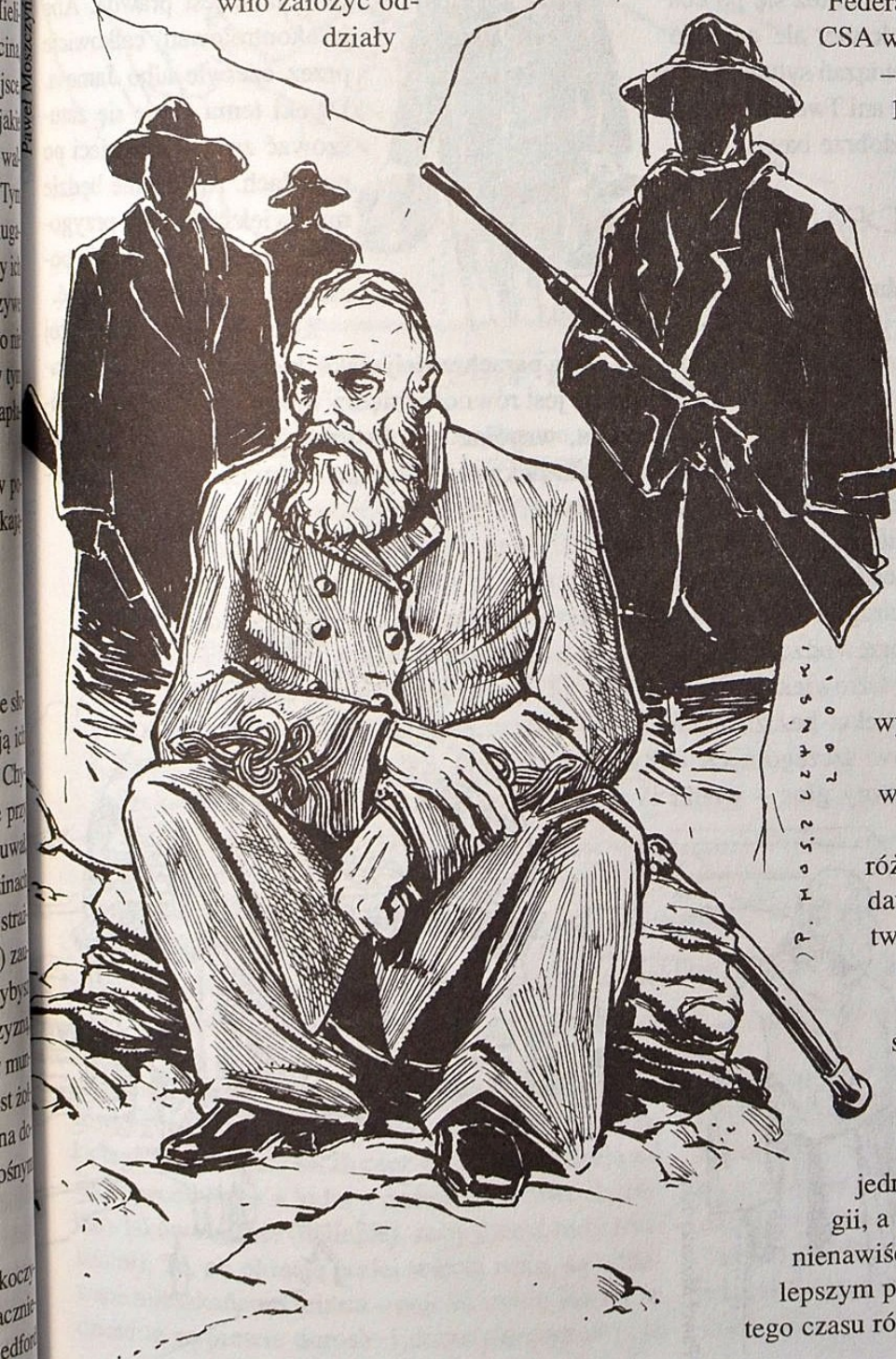
działy

paramilitarne, walczące na „dalekim zapleczu”, dokonując rajdów na cele położone na terytorium wroga. Zebrali się w małym miasteczku Pulaski na terytorium stanu Tennessee, i tam założyli pierwszą grupę KKK. Nasz rząd wspierał te oddziały nie tylko finansowo – przyłączyłem się do niego tuż po odejściu z wojska. W krótkim czasie zostałem pierwszym członkiem KKK o stopniu Imperialnego Maga (głównodowodzącego), a oprócz tego w latach 1866 i 1867 byłem naczelnym misjonarzem i to dzięki mnie chwalebne wówczas wyczyny Klanu stały się sławne i wielu z naszych synów marzyło, by w białym kapturze siać strach, ogień i śmierć wśród Jankesów. Klan działał w kilku stanach, z terytoriów których najeżdżał wroga. Mimo iż głosi i głosił wyższość rasy białej, nie byliśmy wrogo nastawieni do Indian – może było to spowodowane tym, iż Federacja Kojota wiele razy pomogła CSA w czasie Wojny Secesyjnej.

– Tak przynajmniej było do roku 1876. W tym roku, tuż po mojej śmierci, Klan przyłączył się do Krucjaty Zatraconych Aniołów, a wyżsi rangą rycerze zostali kapłanami tego kultu, a raczej jego nowej odnogi. Na czele tego ruchu stał właśnie Rutheford i mała szuja Simmons. Jacyś ludzie – prawdopodobnie sam Wielebny Grimme – pokazał Klanowi, co można uczynić przy pomocy czarnej magii.

Klan przyjął ową naukę, a członkowie będący temu przeciwni zaginęli w niewyjaśnionych okolicznościach. Nowym Imperialnym Magiem został Wielebny William J. Simmons, weteran wojny z Meksykiem, duchowny w przynajmniej trzech różnych sektach, wędrowny sprzedawca eliksirów, człowiek o wielu twarzach. Wspominany Rutheford został jego prawą ręką, Magiem Kolorado, a faktycznie terenów spornych. Współpraca ta szybko się skończyła – doszło do konfliktu interesów między dotychczasowymi przyjaciółmi – jednak Klan nie zrezygnował z magii, a przyjaźń zamieniła się w wielką nienawiść, jedni o drugich mówili w najlepszym przypadku jako o heretykach. Od tego czasu również cała struktura Klanu stała

Paweł Moszczyński



się tajna, a członkowie Grupy Pierwszej (którzy przyjęli bluźnierczą nazwę Ghuli) przestali się pokazywać publicznie. Splugawili wszystko, nawet nasz podstawowy rytuał – oświetlanie krzyża, który kiedyś miał służyć przekazywaniu Boskiej Mądrości. Teraz służy do pomagania mrocznym siłom... Widzicie zatem panowie, z kim macie do czynienia. Ja tropię tych zdrajców i staram się ich wykańczać, jednego za drugim. Niestety, teraz musicie mi pomóc. Nie mogę sam walczyć z Ruthefordem, mam na to za mało sił po ostatnim Magu. Liczę na waszą pomoc, bracia.

Szeryfie, w tym momencie kończy się Twoja rola jako przewodnika, a zaczyna jako obserwatora. Masz wszelkie informacje potrzebne Tobie i graczom. W dalszej części znajdują się mapy oraz krótkie opisy przeciwników z jednej i drugiej strony. Celowo nie podaję współczynników wroga – przecież możesz je wziąć z podręcznika, chłopcy z PEG też się po coś namęczyli. Kończę może w połowie, ale od tego miejsca istnieje bardzo dużo rozwiązań sytuacji, a ja nie zamierzam ograniczać Ciebie ani Twoich graczy. Mam nadzieję, że będziecie się dobrze bawili.

OSOBY I MIEJSCA DRAMATU:

Paweł Moszczyński



Joshua Wilhelm James – szeryf, nadzorca kopalni i jeden z głównych kapłanów kultu. Założyciel Yellowrock – to on zawarł pakt z czerwiami. Wygląda na 50-60 lat. Naprawdę ma około 100.

Wielebny Adam Weaver – drugi z trójki kapłanów przewodzących kultowi. Człowiek w średnim wieku, bez żadnych znaków szczególnych –

szare oczy, szare włosy, bezbarwny głos – wielki nikt. Mimo iż jest kapłanem czerwii, zna dobrze liturgię Kościoła baptystów – za pastora tego wyznania się podaje. Przewodzi również Kościołowi Równości Bożej. Raczej nie będzie pełnił ważnej roli w przygodzie. Nie mieszka w „plebanii” przy kościele baptystów, jest bowiem pierwszą z hybryd (czerwaków) – jedyną szansą na spotkanie Adama będzie odwiedzenie podziemi Kościoła Równości Bożej.



Paweł Moszczyński

James Jamesson – burmistrz oraz właściciel „Wuja Toma” – jedyne saloonu i hotelu w Yellowrock, ostatni z trójki. Dawny niewolnik i nadzorca innych niewolników Joshuy. Wysoki, potężnie zbudowany Murzyn o dziwnym – wpadającym w fiolet – odcieniu skóry. Bardzo nie lubi rasistów i tego typu ludzi – osobiście uważa, że ataki Klanu to zamach na niego samego. Drugi z założycieli Yellowrock.



Paweł Moszczyński

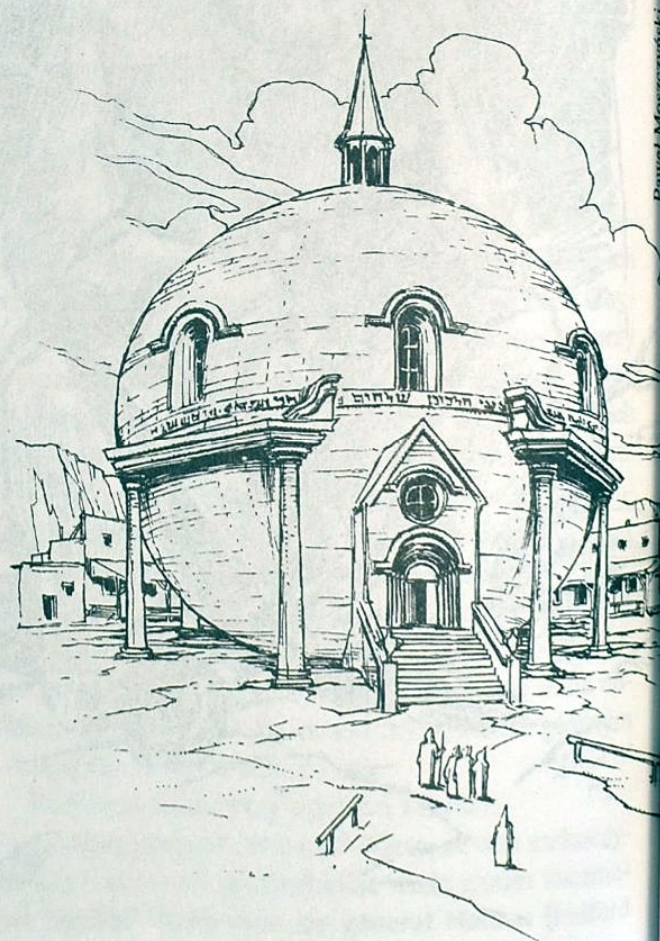


Abe

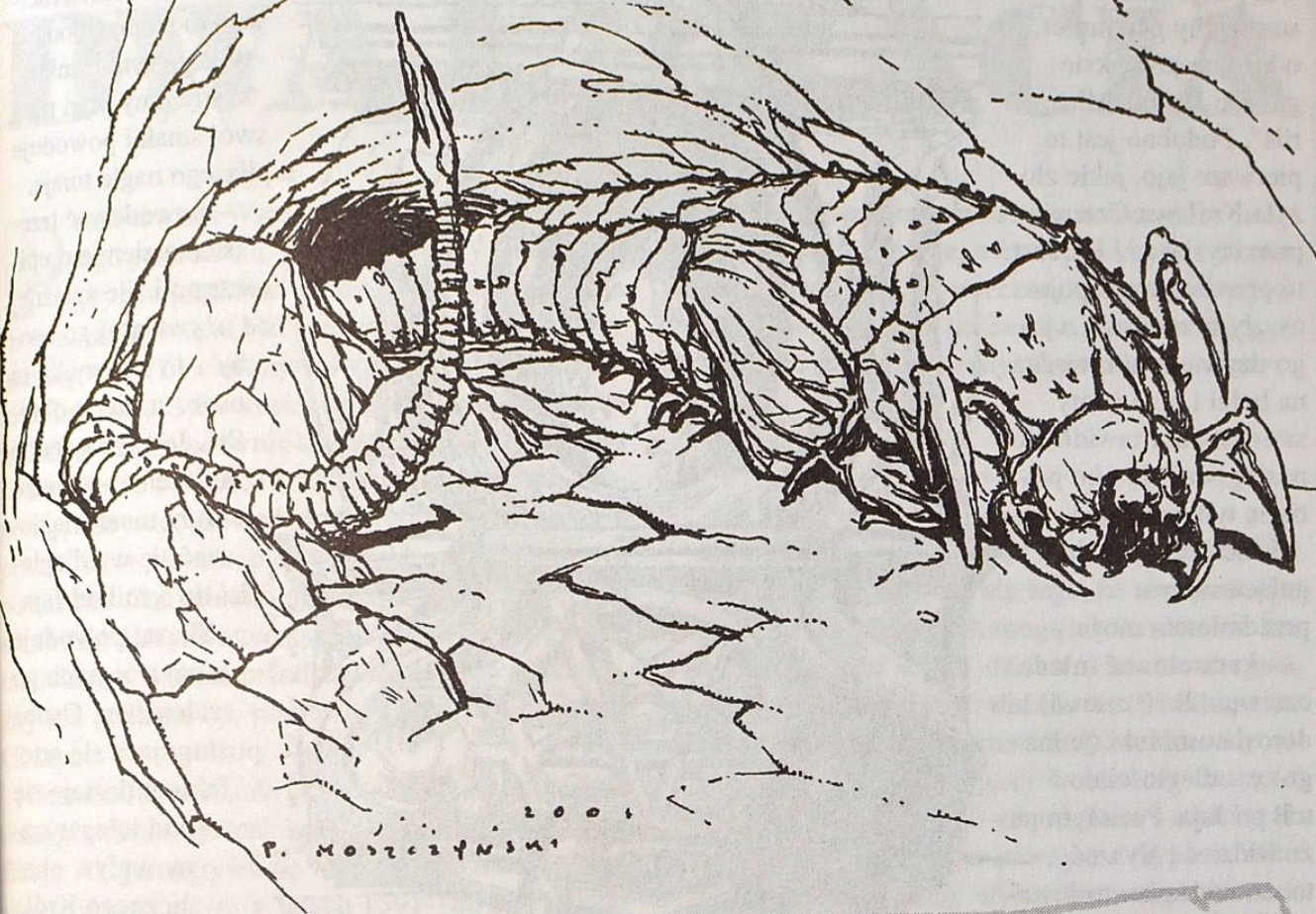
Smith – miejscowy konował. Sprawia wrażenie osoby cały czas nieobecnej duchem. Cóż, taka jest prawda. Abe jest kontrolowany całkowicie przez czerwie albo Jamesa. Dzięki temu udaje się zatuszować zniknięcia dzieci po porodach. Raczej nie będzie miał większej roli w przygodzie, ale możliwe jest, że posse będzie go potrzebować.

Kościół Równości Bożej

– sekta parachrześcijańska, której głównym przesłaniem jest równość między rasami (mieszane małżeństwa, wspólne szkoły itp.). Tak naprawdę, pod tą przykrywką działa odłam Kultu Czerwia. Grzechot-



Paweł Moszczyński



CZERWIE, WIELKIE PUSTYNNE GRZECHOTNIKI

Czerwie są prawdopodobnie związane w jakiś sposób z grzechotnikami z Mojave. Ryją podziemne tunele, przetwarzając wszelkie napotkane złoże. Często zapadają w letarg, po którym muszą przez pewien czas odżywiać się mięsem – czy to zwierzęcym, czy ludzkim. Są to inteligentne istoty żyjące w grupach. Grupa spod Yellowrock uznała ludzi za istoty, które może wykorzystać do swych mrocznych celów i eksperymentów. Przedstawiona poniżej charakterystyka dotyczy dorosłego czerwia. Młode osobniki oraz przywódcy grupy, powinny mieć cechy odpowiednio zmodyfikowane w stosunku do schematu.

Cechy fizyczne: S: 4k10+10, Spr: 3k6, Sz (tylko pod ziemią): 3k6, Wig: 3k12+10, Zr: 1k6
Skradanie się (pod ziemią) 3k8, walka: wręcz 4k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 1k6, Spo: 3k8, Spt: 2k8, W: 1k4
Szukanie 1k10, tropienie 2k10, zastraszanie 2k8

Tempo: 12 (tylko pod ziemią)

Dech: -

Terror: 10

Zdolności specjalne:

Ostona: specjalna skorupa narastająca z wiekiem (młode osobniki 0, dorosłe 1, przywódcy 2)

niki dzięki temu kultowi wypełniają swój plan krzyżówki genetycznej człowieka z czerwem. Specyfiką tego odłamu jest to, iż czerwie nie wymagają od wyznawców ofiar z ludzi – żądają tylko dwóch niemowlaków rocznie (najlepiej, żeby dzieci były Mulatami). Te, po okresie mniej więcej roku, są oddawane mieszkańcom miasta – najciekawsze jest to, że dzieci te są prawie dorosłe i dorastają szybciej niż

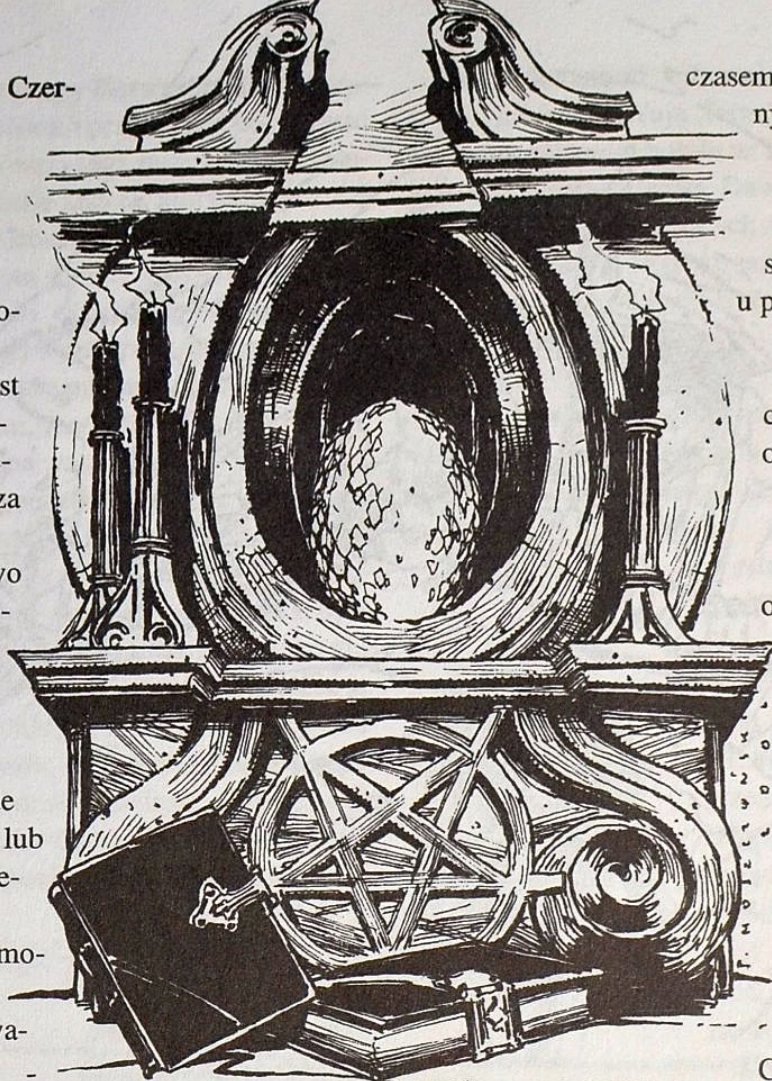
inne; poza tym ich skóra ma dziwny, sinofioletowy odcień. Istoty stają się głównymi wyznawcami Równości Bożej – stanowią trzon tej religii – fanatyczni, gotowi na każde poświęcenie dla Kościoła. Prawdziwa świątynia Kościoła znajduje się w tunelach. Tam też mieści się artefakt, pozwalający Kościołowi (czyli czerwom) kontrolować okolicznych mieszkańców.

Nowy Relikt – Jajo Czerwia – Jajo Czerwia to starożytny przedmiot, o którym pisze księga „De Vermis Mysteriis”. Podobno jest to pierwsze jajo, jakie złożyła Królowa Czerwi przed tysiącami lat. Jest to przedmiot przepojony złymi mocami, a jego używanie sprowadza na ludzi i inne istoty szaleństwo. Prawdopodobnie posługiwać się nim potrafią tylko czerwie.

Moc: osoba posługująca się tym przedmiotem może:

- kontrolować młode czerwie (2k10 czerwii) lub dorosłe osobniki (jednego) w odległości do 5 mil od Jaja. Poza tym może widzieć i słyszeć to, co widzą kontrolowane przez nią istoty.

- kontrolować umysły ludzi (w odległości jak wyżej). Ludzie, których umysły można przejąć, muszą wcześniej przyjąć pewną substancję, którą kult podaje w winie podczas komunii w kościele,



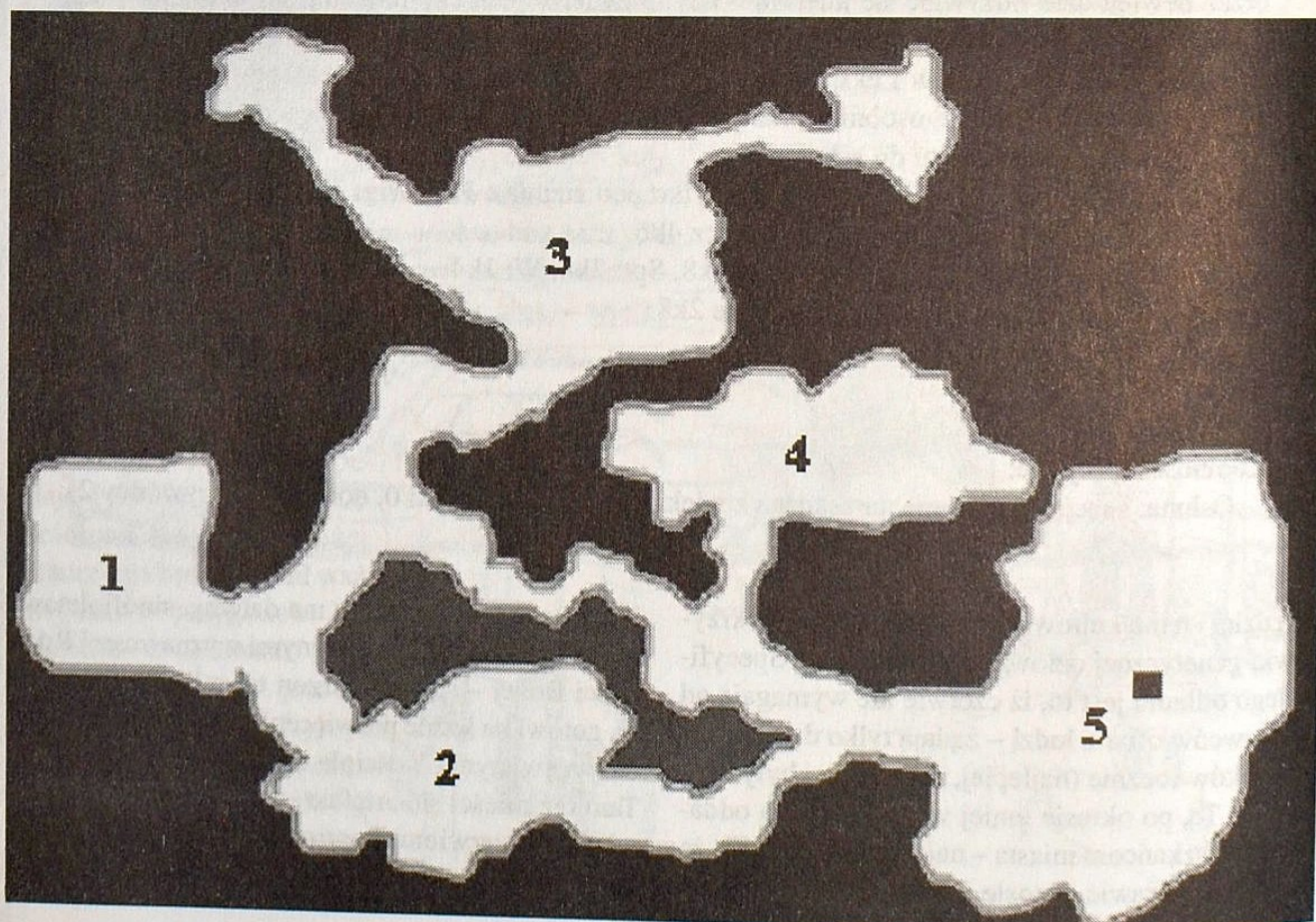
czasem też w winie podawanym w saloonie. Trucizna może być podana tylko w tym trunku – każdy inny płyn traci swój smak i powoduje u pijącego nagłe torsje.

– powodować trzęsienia ziemi o epicentrum i sile zależnej od używającej go osoby – to znaczy, że ta osoba może je określić. Jest tylko jedno ograniczenie – epicentrum musi znajdować się w odległości do 5 mil od Jaja.

Skaza: powoduje u używających go szaleństwo. Osoba posługująca się artefaktem dostaje się pod telepatyczny wpływ okolicznego Króla Czerwii.

Po kilku użyciach osoba ta staje się marionetką w mackach tego potwora (testowane jak *dominacja*).

Plan głównej świątyni:



DWAJ BRACIA

Předstawiam Wam fragmenty pamiętnika mojego praprzodka. Zakurzone karty znalazłem, gdy przeglądałem stare rodowe pergaminy na strychu mojej babki. Od pierwszych stron zanurzyłem się w XVII-wiecznym świecie intryg, warcholów, innowierców i szarej szlachty. Starosto, mam nadzieję, że przygoda nie sprawi Ci kłopotów i przysporzy Tobie i Twojej drużynie wiele radości. Proponuję, abyś poprowadził przygodę w wybranym przez Ciebie okresie, byle nie był to czas Potopu ani powstania Chmielnickiego. Najlepiej powinna się sprawdzić drużyna trzyosobowa, składająca się z hultaj. Nie są wskazani przedstawiciele prawa, jak woźny lub podstarość, ponieważ mogą pokrzyżować Ci szyki.

Postacie Jana i Rafała Leszczyńskich są jak najbardziej prawdziwe, jednak konflikt, który opisałem, jest fikcją. Akcja rozgrywa się w rejonach Baranowa Sandomierskiego, gdzie w latach 1591-1606 na polecenie Rafała wzniesiono piękny renesansowy zamek, stojący zresztą do dziś. Polecam wizytę – może spotkanie autora przygody przechadzającego się zamkowymi alejami, ze swą ulubioną karabelą u boku.

O CO CHODZI?

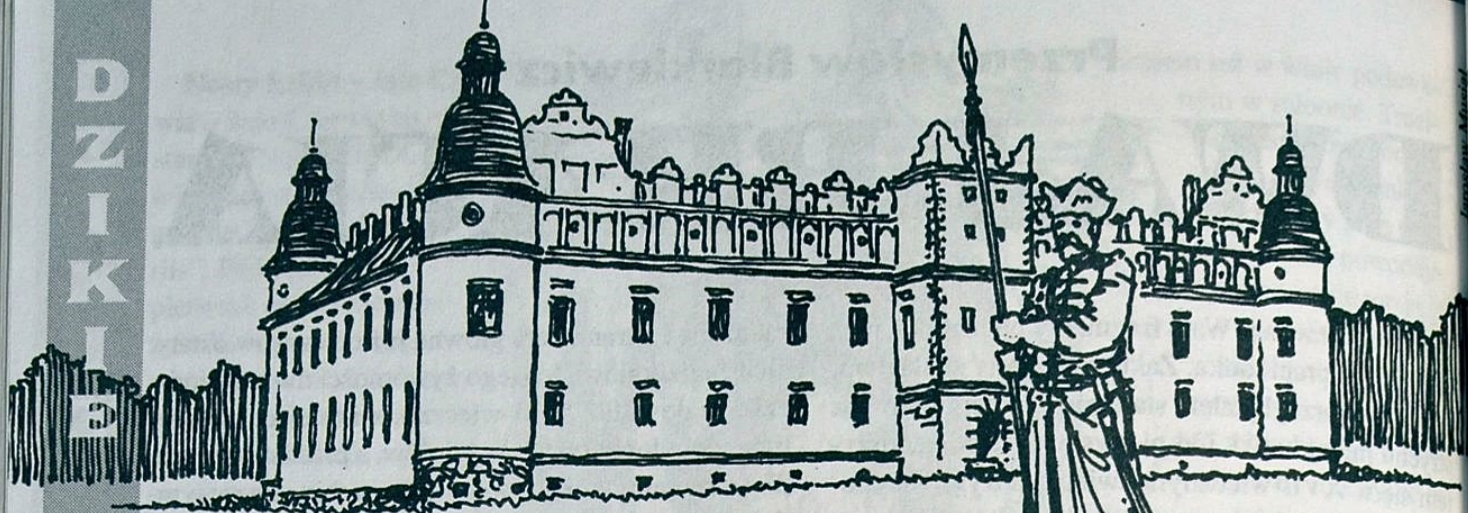
W sercu Jana od dłuższego czasu kiełkuje nienawiść do starszego brata. Uważa, że Rafał przejął cały splendor jako głowa rodu, jego zaś usunął w cień. Dlatego postanowił się na nim zemścić. A posłuży się infamisé, Tomaszem Zasławskim, który u niego znalazł schronienie. Jan wszystkie swe przemyślenia i codzienne zdarzenia zapisuje w pamiętniku, który skrupulatnie prowadzi. Aby nikt nie odkrył sekretów, które powierzył pergaminowi, karty pamiętnika są zatrute silną trucizną wchłaniającą się przez skórę. Dlatego sam, siadając do pisania, zakłada skórzane rękawiczki, które ma uszyte do tego celu. Postanowił zmusić brata do uległości, porwijając jego syna, co zlecił Zasławskiemu. Ten, będąc szlachcicem pełnym fantazji, porwanie zaaranżował w ten sposób, aby wyglądało to na robotę Żydów, podsycając w ten sposób niechęć do nich i wykorzystując przesąd, jakoby do produkcji macy Izraelici stosowali krew dzieci chrześcijańskich. Wiedz, starosto, że tak zwane „kłamstwo żydowskie” było w Polsce

zakazane i karane karą główną już od czasów ostatnich Jagiellonów. A o jego żywotności może świadczyć malowidło XVII-wieczne, widniejące w jednym z sandomierskich kościołów, a przedstawiające mord rytualny dokonywany przez rabina na małym dziecku.

Gdy sięgam pamięcią do tych wydarzeń, nikt z nas się nie spodziewał się tego, że słoneczne dni końca lata dla niektórych mogą się zamienić w koszmara. Pamiętam to jak dziś, był koniec sierpnia, chłopcy zakończyli zbiory, a ja z towarzyszami jechałem do Sandomierza traktem krakowskim, aby zaciągnąć się do kwatery w mieście chorągwi kwarcianej. Było późne popołudnie i nadciągała burza, co nie jest niczym dziwnym o tej porze roku. Zza zakrętu ujrzeliśmy wyłaniającą się karoce zaprzęgniętą w cztery ogiery. Gdy niespodziewanie niebo rozjaśniła błyskawica, chwilę potem po lesie przetoczył się grzmot i spadły pierwsze krople deszczu. Wszystko to przeraziło konie ciągnące powóz. Pognały przed siebie, nie słuchając woźnicy. Nie byłbym szlachcicem rzymskim, gdybym nie rzucił się na ratunek, przecież w każdej chwili groziło, że powóz się roztrzaska. Przywarłem do grzywy mego rumaka, spałem mu boki ostrogami i pomodliłem się do Przenajświętszej Panienki, aby miała mnie w opiece. Usłyszałem przeraźliwy wrzask człowieka miażdżonego kołami powozu – woźnicy nie sprzyjało szczęście. Już po chwili mijałem rozpędzony powóz, kątem oka zauważyłem dwie przerażone kobiety wewnątrz, zaś herb Leszczyńskich-Wieniawa – na drzwiach pojazdu. Przez chwilę gnałem równo z karoce, a odwaga w moim sercu topniała. Przetę jeszcze raz poprosiłem Przenajświętszą Panię o pomoc, oswobodziłem nogi ze strzemion i... skończyłem. Po chwili siedziałem na koźle, starając się okiełznać rozszalałe ogiery. Bóg chyba wysłuchał moich modłów, bo po chwili konie zwolniły i zatrzymałem powóz. Przez okno w drzwiach wychyliła się główka anioła.

– Jakże się wielmożnemu panu odwdzięczymy? – usłyszałem srebrzysty głosik.

W ten sposób poznałem Zofię Leszczyńską – siostrzenicę pana Rafała Leszczyńskiego, jego żonę Annę Leszczyńską i jej syna, siedmioletniego Jędrzeja



Po chwili dogonili mnie moi towarzysze podróży. Pani Anna w swojej wdzięczności zaprosiła nas do zamku swego męża w Baranowie. Zaproszenie przyjęliśmy z radością. I przed zapadnięciem ciemności stanęliśmy u wrót rezydencji Lubomirskich. Zaczynała to budowla postawiona pod koniec ubiegłego wieku, prawdziwa perła architektury. Przy bramie stało paru kozaków, którzy zaanonsowali nasze przybycie gospodarzowi. Radość jego nie miała końca, gdy żona mu opowiedziała historię, jaka ją spotkała. Gospodarz zaprosił nas na komnaty, których zdobność dech w piersiach zapierała. Korytarze obwieszane pięknymi płótnami mistrzów chyba włoskich – nie znam się na tym. W każdym razie widoczki przedstawiały słoneczne południowe krainy. Wnet służba wniosła przednie węgrzyny i miody, na znak wdzięczności gospodarz pałacu obdarował mnie piękną czapą z bobrego futra, zdobną w olbrzymi rubin, ucieszyłem się w duchu z tego zacnego daru, gdyż znacznie mnie on przybliżył do nabycia mojej wymarzonej wsi w rejonie Sandomierza. Po wysłuchaniu mej relacji wielce ukontentowany pan Rafał zaproponował nam, abyśmy pozostali parę dni u niego, a dodam, że nazajutrz miały się w Baranowie rozpocząć dożynki – na które gospodarz zaprosił kwiat okolicznej szlachty.

Panie Starosto. *Prawdę mówiąc, nie mam pojęcia, jak świętowano wówczas dożynki. Ja przedstawiłem je w stylu zwanym przeze mnie gierkowo-odpustowym. I wszyscy byli zadowoleni. Obowiązkowe punkty programu:*

powitanie Pana przez poddanych chłopów;

msza św.;

konkursy zręcznościowe: jazda konna, strzelanie do celu, pojedynki na broń białą itp.;

część nieoficjalna, czyli popijawa;

„sztuczne ognie“.

Oprócz szarych hreczkosiejów pojawiły się znaczne osoby. Był Pan Adam Tamowski h. Leliwa z pobliskiego Tarnobrzega – prywatnego grodu tego wielce szanowanego rodu. W połowie zabawy przybył

(choć nikt go nie zapraszał) pan Zygmunt Kossowski h. Nowina, starosta sandomierski,

osoba jak się miałem przekonać, okrutna choć sprawiedliwa, samym swym pojawieniem niepokój wzbudzająca. Przybycie jego popsuło panu Leszczyńskiemu humor do końca dnia, gdyż nie darzył on pana starosty przyjaźnią, uważając go za ciemnego katolickiego sługusa jezuitów. A trzeba Wam wiedzieć, że ród Leszczyńskich był wielkim protektorem nurków, to znaczy kosturowców zwanych w szerokim świecie arianami. Przybyła jeszcze jedna postać, o której warto wspomnieć, gdyż była ona motorem przyszłych zdarzeń, kupiec żydowski Abraham Arachim. Przybywający w interesach z listami polecającymi z kahału sandomierskiego, jak się miało okazać w przyszłości, sfałszowanymi.

Ech, dawno się tak przednio nie bawiłem. Feta zaczęła się zaraz po mszy świętej i po poczęstowaniu gospodarza przez poddanych chłopów chlebem i solą. W przypałacowym parku rozstawiono ławy, na których wnet pojawiły się przeróżne frykasy. Do tańca przygrywali muzykanci cygańscy, wycinając mazury, czardasze i polki. Muszę się pochwalić, że kilka tańców przetańczyłem z panią Zofią, wielce gładka to niewiasta. Poznałem również pana Kosidowskiego h. własnego i jego brzemienną żonę, pierwszą ofiarę nadchodzących wydarzeń. W trakcie zabawy zauważyłem, że pannę Zofię molestuje jakiś szlachetka, od którego, co było widać po raptownych gestach, stara się wymówić. Podszedłem przeto zobaczyć, co to za afery. Okazało się, że niejaki Zdziarski, usilnie namawiał Zofię do tańca, a ta się starała wymówić, przybyłem więc z odsieczą w ostatniej chwili. Słowo do słowa, i wyzwałem pana Zdziarskiego na pojedynek. Z moimi towarzyszami i kuzynami mojego adwersarza udaliśmy się na obrzeża parku, gdzie przy świetle pochodni pociąłem go niemiłosiernie, raniąc mu prawicę. Ciężko

ranny, odszczekiwał się, że obędzie mnie do ostatniego grosza, że pójdę z torbami ja i ród mój, czego sobie do serca zbyt nie wziętem. Jakież było moje zdziwienie, gdy trzy niedziele później do mojej kwatery w Sandomierzu zawitał woźny w asystacji dwóch szlachciców i wręczył mi pozew, w którym pan Tomasz Zdziarski h. Zdzień skarży mnie na 120 grzywien za napaść i chęć mordu na jego plugawej personie. W wyniku tej to napaści poniósł poważny uszczerbek na zdrowiu. Ze dwa lata się z nim procesowałem i nie mała sumę wydałem na delatorów i patronów sądowych. A beczelności owego łajdaka do dziś się nie mogę nadziwić. Znaleźli się świadkowie, którzy jakoby widzieli, że wcześniej się mu szablą odgryzałem, że specjalnie na zabawę przyszedłem z husarką przy boku i z obojczykiem na ramionach – co miało być dowodem moich złych intencji. I inne bzdurze oskarżenia, o których zapomnieć pragnę. Tak to za pomocą fałszywych świadków można w Rzeczypospolitej imię prawego szlachcica szarpać.

Panie Starosto. *Ważne jest, aby bohaterowie nie nocowali na zamku, bo mogą pomieścić Ci szyki. Powiedz im, że w zamku wszystkie pokoje są zajęte, bo tylu gości jest u gospodarza. Niech Rafał zaproponuje im nocleg w gospodzie w Baranowie, który im oczywiście opłaci. Nie powinno ich to martwić, bo z zamku na rynek jest pół wiorsty (około 500 m).*

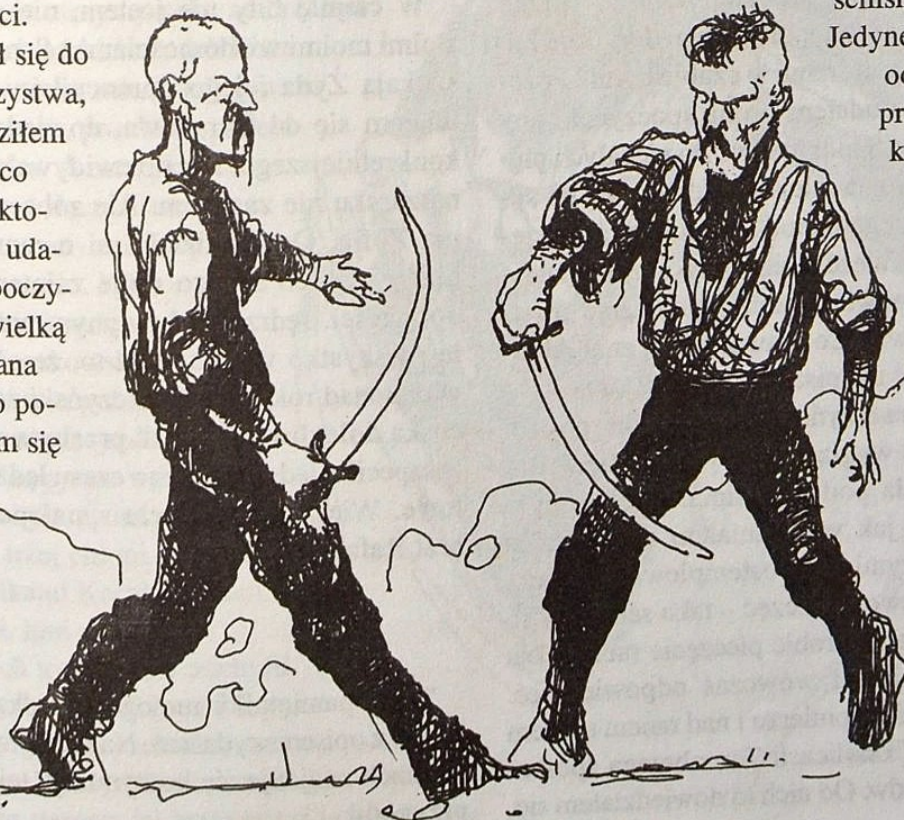
Ale wróćmy do wydarzeń dożynkowych. Mój nowy przyjaciel, Kosidobski, kazał służbie odprowadzić swą brzemenną żonę do swych włości.

A sam dołączył się do naszego towarzystwa, w którym wodziłem rej po dopiero co odniesionej wiktorii. Nad ranem udaliśmy się na spoczynek. A ja, że wielką sympatię do pana Kosidobskiego poczułem, udałem się z nim

do jego mająteczku. Gdy weszliśmy do dworku, poczułem przeraźliwy fetor mieszaniny kału, wyprutych wnętrzności i rzygowin. Zakręciło mi się w głowie i przez moment myślałem, że jestem z powrotem w bitewnym piekle. Uniosłem pochodnię ku górze. W migotliwym blasku płomieni ukazał nam się koszar. Kosidobski zawył z bólu. Zaryczał „Jezu Chryste, ja gorę!” i padł bez przytomności. Na podłodze leżała jego żona i służba. Wszyscy byli zaszlachtowani jak wieprze. Podłoga była śliska od krwi. A żona Kosidobskiego... Boże, do dziś na samo wspomnienie żołądek mi się buntuje. Jego żona leżała z rozplatany bruchem, cała w krwi i fekaljach, a nie narodzone dziecko gdzieś przepadło. Przeszukaliśmy cały dwór i okolice, bezowocnie. Znaleźliśmy tylko zakrwawiony nóż, jaki Żydzi używają do obrzezywania dzieci, świeże ślady paru jeźdźców i kolaski, które niestety urwały się na trakcie. Psy nie chciały podjąć tropu, pewnie starym sposobem posypano drogę ucieczki pieprzem.

Po nieudanym pościgu zebraliśmy się w gospodzie na baranowskim rynku i radziliśmy, co dalej począć. Dla ogółu braci było jasne, kto za tym stoi – Żydzi. Ktoś przypomniał, że w Sandomierzu w kościele widział fresk, na którym rabin na ołtarzu morduje dziecko, na pewno chrześcijańskie. Ktoś inny słyszał na jarmarku, że starozakonni do macy dodają krwi katolickich niemowląt – aby piekielnej mocy jej dodać. Po osuszeniu paru beczulek miodu wypadliśmy na rynek, aby dać Ickom nauczkę. Paru wytargaliśmy z brody, sam jednemu przeciąłem pejsy. Ale psie syny do niczego nie chcieli się przyznać, nawet jak paru

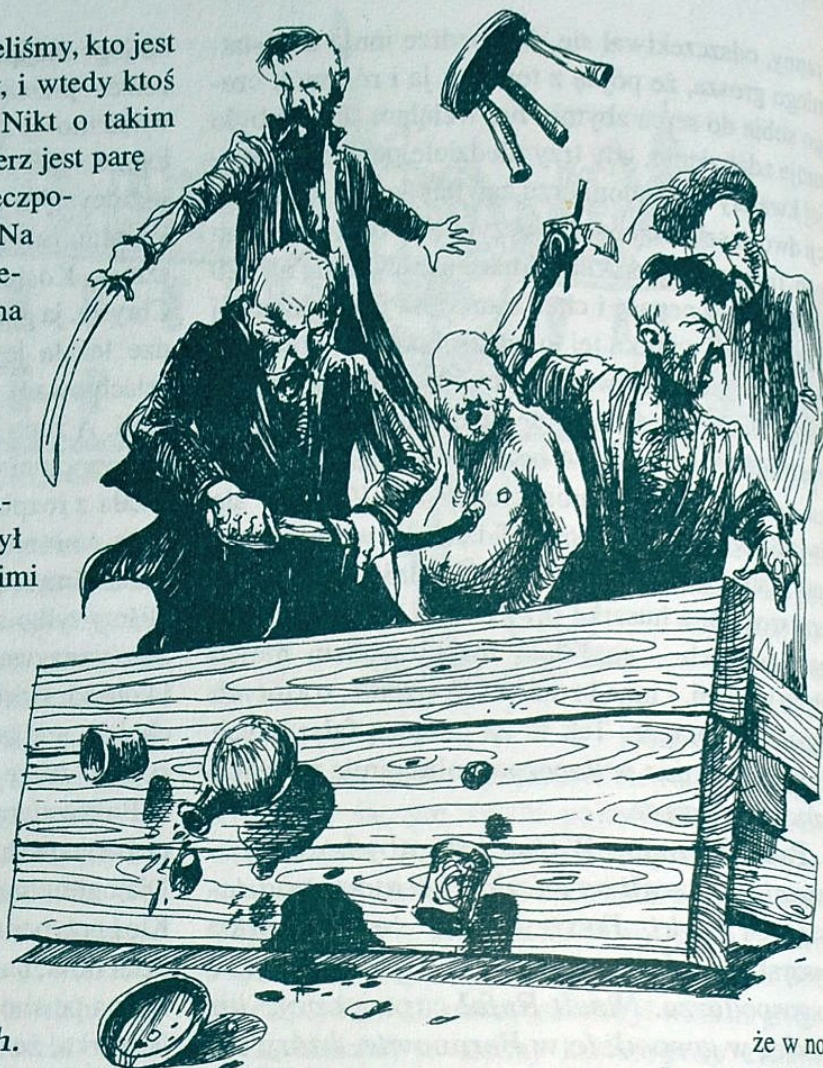
ze starszyny gminnej puściliśmy pejsy z dymem. Jedyne, co udało nam się od nich wycisnąć, to przyznanie się, że takich noży jak znalazłem na miejscu zbrodni, używa się do obrzezywania chłopców, i że użycie go w innym celu to



świętokradztwo. Ale dalej nie wiedzieliśmy, kto jest winny. Wróciliśmy więc do gospody, i wtedy ktoś przypomniał Abrahama Arachima. Nikt o takim kupcu nie słyszał, w końcu Sandomierz jest parę mil stąd, a nie na drugim krańcu Rzeczypospolitej. Wydało się nam to dziwne. Na takich to rozważaniach zastał nas wieczór. Ustaliliśmy, że udam się do Pana Leszczyńskiego, aby się dowiedzieć, kto to jest ten Abraham. Pan Leszczyński powitał mnie wylewnie, pokazał list polecający Abrahama Arachima napisany przez Ichaka Szalaziego rabin z Sandomierza. List był opieczętowany pieczęciami rabinackimi i wyglądał prawdziwie. Ale coś mnie tknęło, aby się udać do Sandomierza i porozmawiać z rabinem na ten temat.

Panie Starosto. Spróbuj podpuścić Graczy przeciw gminie żydowskiej. Niech jakiś podpity szlachcic przypomni sobie, że dzień wcześniej widział miejscowego rabiną przejeżdżającego kołaską koło włości Kosidobskich. Niech ktoś zasugeruje, że Kosidobski był mu winien znaczną sumę pieniędzy itp.

Pożegnałem się z gospodarzem i wróciłem do karczmy. „Pod pieczonym bażantem”. Szlachta, w tym moi towarzysze podróży, już się zbierała, aby rozpocząć pościg za podejrzanym. Ssensu w tym nie widziałem, bo wieczór zapadł i ciemno było, ale kto przekona szlachcica, któremu w czubie dymi? Pożegnałem się z nimi i udałem się na spoczynek, aby skoro świt ruszyć do Sandomierza. Po niecałych pięciu godzinach byłem na miejscu. Udałem się do synagogi i od pierwszego napotkanego Żydka dowiedziałem się, gdzie znaleźć rabiną. Zaskoczonemu mą wizytą rabinowi opowiedziałem wydarzenia ostatnich dni w Baranowie. Co prawda rabin znał Abrahama Arachima, ale nie pisał dla niego listu polecającego do pana Leszczyńskiego, a i opis postaci trochę się różnił od wyglądu osoby, która się w Baranowie podszywała pod Arachima. Wielkie było zdziwienie rabiną, jak wspominałem mu również o pieczęciach, którymi było ostemplowane pismo. Rabin pokazał mi swoją pieczęć – taka sama!!! Kto za tym stał, że mógł podrobić pieczęć rabiną? Na to pytanie nie umiałem wówczas odpowiedzieć. Przenocowałem w Sandomierzu i nad ranem udałem się z powrotem. W okolicach Tarnobrzega spotkałem grupę szlachciców. Od nich to dowiedziałem się,



ze w nocy porwano syna pana Leszczyńskiego, w pokoju chłopca znaleziono tylko medalik z pieczęcią Salomona, jakiego nikt z domowników nie posiadał. Gospodarz zarządził nad ranem pościg, a za odzyskanie chłopca obiecał sutą nagrodę – 1000 złotych czerwonych.

W ciemną bitą nie jestem, nie podzieliłem się z nimi moimi wiadomościami z Sandomierza, niech szukają Żyda i jego pomocników, ja tymczasem udałem się do Baranowa, dowiedzieć się czegoś konkretniejszego. Jak przewidywałem, gospodarza na zamku nie zastałem. Ale zobaczyłem się z panią Zofią. Opowiedziała mi o rannych wydarzeniach. Ale co innego mnie zainteresowało w jej opowieści. Jędrzej był jedynym potomkiem Rafała i wszystko wskazuje na to, że ostatnim, ponieważ ponad rok temu Leszczyński zapadła na francuską dolegliwość i choć przebyta choroba go nie zeszpeciła, jednak od tego czasu lędlwie jego są jałowe. Więc po zaginięciu syna spadkobiercą jest brat Rafała – Jan.

Tu w pamiętniku mojego przodka brakuje paru kartek z opisem wydarzeń. Na następnych czytelnych stronach znajduje się kontynuacja tej niesamowitej przygody.

Po spotkaniu z panem Rafałem udałem się z moimi kompanionami w dalszą drogę do Sandomierza. Ale nie był to koniec kłopotów. Minęliśmy Tarnobrzeg, ale nie dane nam było ujechać i mili. Oczom naszym ukazał się rozbity powóz, siedząca przy drodze kobieta odziana w błękitny żupanik i pięć trupów leżących w błocie. W tym dwóch przebranych za hajduków, a pozostali to na chłopów wyglądali. Zrazu nie było widać jej twarzy, bo trzymała ją ukrytą w rękach, ale wnet się zerwała, skorośmy nadjechali. Oczy miała załzawione, a policzki mokre od łez. Jako prawy rycerz, wraz z swymi kompanionami postanowiliśmy wspomóc białogłową w niedoli. Zrazu pani nie była w stanie wydusić z siebie słowa. Pomógł jej dopiero solidny łyk dwójniaka kasztelańskiego, który z racji swej słodkości przez pleć nadobną w wielkim poważaniu jest. Wnet język się pani rozkręcił i opowiedziała nam, co się tu wydarzyło. Pochodziła ona z podupadłego już rodu Kęczkowskich herbu Jelita,

a na imię jej było Maria. Jechała ze swym bratem Samuelem do Mielca, nie pomnę już jaki był powód tej ekspedycji. W każdym bądź razie skoro świt wyruszyli ze swej wioski Kęczkowa Wólka, położonej o ćwierć mili na północ od Sandomierza. A w tym miejscu zostali napadnięci. Pachołków wybito, a brata porwano. Nie rozpoznała napastników, ale utrzymywała, że brat był w konflikcie z braćmi żony ich brata, który pół roku temu zmarł. Jak zawsze w takich sprawach, poszło o spadek po nieboszczyku. A ostatnio do grona wrogów dołączył starosta sandomierski, znany mi już pan Zygmunt Kosowski. Wielce to skomplikowane i podczas opowieści pani Kęczkowskiej nie mogłem się w tym połapać. Po jej wysłuchaniu przejrzelśmy zwłoki. Dwa trupy we wdzianku hajduków były zwłokami napastników, a trzech chłopów poległymi pachołkami Kęczkowskich. Jedni pocięci, inni ustrzeleni. Któryś z mych towarzyszy nachylił się nad jednym z hajduków i faktycznie rozpoznał w nim pachołka starosty Kosowskiego. Wtedy Maria zaczęła lamentować, że starosta jej brata więzi i chce

mąkami wymóc pisemne zrzeczenie się spadku. Pacierz zajęło nam, ażeśmy ją uspokoili. Cóż, jak się miało okazać jeszcze nieraz, aktorką była przednią. Chciał, nie chciał, uradziliśmy wspólnie odprowadzić niewiastę do Kęczkowej Wólki, choć, co mnie zdziwiło, pani Kęczkowska zrazu się wymawiała, że nie chce naszej dobroci nadużywać. Myślałem wówczas, że to takie niewieście igrce. Dziś już wiem, że miała swoje powody, abyśmy jej nie odprowadzali, a dopiero potem wpadła na concept, że skoro nadarzyło się trzech naiwnych szlachciców, to można ich użyć do swoich białogłowskich forteli.

Na kolację dojechaliśmy do Kęczkowskich włości. Wieś, choć o niej rzec, wielka nie była i ubożuchno wyglądała. Dworek, oczywiście drewniany, oddalony był trochę ponad ćwierć wiorsty od ostatniej chałupy. Skorośmy dojechali do niego, wypadła baba. Do pani dobiegła i rzecze, że dobrze, iż panienka już wróciła, bo był tu pan starosta i pytał o panią, i jeszcze jakiś srogi szlachcic. Ta

skończyć nie zdążyła, jak panienka przez łeb ją nie palnie i pogoni do kuchni, aby jadło dla gości warzyła.



Zdziwiłem się tym nieco, bo chaków krótko trzymać trzeba, ale na powitanie po łbie bić to nie lza. Kolację zjedliśmy godną,

zdybałem potem tę chłopkę, co nas powitała – a okazało się, że funkcję ochmistrzyni pełni – aby mi powiedziała, kiedy to pan starosta zaglądał. Ale ta przez panią swą pewnikiem poinstruowana, uparcie utrzymywała, że obie wizyty miały miejsce dziś. Wiarę jej wówczas dałem, *impos animi* widać wówczas byłem i trochę czasu minęło, nim na oczy przejrzałem. Szczęśliwie przed udaniem się na spoczynek kamrat mój polecił okiennice zawrzeć, bandolety jakoweś wyrzucić i strażę wystawić. O świcie zbudziły nas wystrzały i krzyki służby. Ubierać się nawet nie było czasu. Wdziałem portki, narzuciłem na siebie koszulę, porwałem szablisko i bandolet. W tym czasie dało się słyszeć głucho łomotanie do drzwi, ktoś rozwaliał je berdyszami. Spojrzałem przez strzelnicę w okiennicach, ale ujrzałem tylko skurczybyków po krzakach się kryjących i z muszkietów oraz hakownic walących w okiennice. Przymierzyłem się z bandoletu i wnet jeden skurkowaniec z muszkietem nogami się nakrył. Ale drugi łotr wypalił z hakownicy, którą miał zahaczoną o jabłonek. Wielką dziurę w okiennicy wywalił, aż drzazgi mnie poraniły, a po źle leczonych ranach ślady na facjacie do dziś noszę. Trzeba było coś uczynić z bandytami drzwi rąbiącymi. Ustrzelić się ich nie dało, bo okiennice zamknięte, a i tak ten, co by się przez okno wychylił, zarobiłby kulę od skurkowańców w sadzie się kryjących i walących do nas z przeróżnych samopałów. Uradziliśmy, że pacholek odrygluje drzwi, a my i reszta służby wypalimy do drani z czego kto może i z powrotem drzwi się zarygluje. I tak też uczyniliśmy. Wnet dwóch psubratów wysłaliśmy *ad patres*, a wkoło zrobiło się siwo od dymu prochowego. Fantazja im się trochę przytępiła, bo nikt już więcej drzwi nie rąbał. Ale w zemście stajnie podpalili i konie nam pogнали het. Więcej mojego ukochanego Gniadosza nie widziałem. Kilku jeszcze się udało uszczelić. Widać reszcie całkiem fantazja uleciała, bo strzały ustały i tętent koni dało się słyszeć. Wypadliśmy z dworku, aby ognia dać w ich kierunku, ale były to tylko strzały w powietrze. Próbowaliśmy jeszcze konie nasze gdzieś znaleźć, ale albo dranie pogнали je ze sobą, albo spłoszyły się hukiem strzałów, w każdym razie przepadły. Wróciliśmy do dworu, aby rannych opatrzyć i radzić, co począć dalej. Jakowaś dziewczka drzazgi mi z facjaty powyciągała. Gorzałką kazałem se ją przemyć i bandażem obwiązać. Uradziliśmy w kole, że na Sandomierz trza nam jechać, bo nie wiadomo, czy wróg po dzisiejszym *telum imbelle sine ictu* nie obmyśla jakowego nowego fortelu i w większej sile nas nie najedzie. Zabraliśmy ze wsie trzy szkapy, jakie tam mieli, i udaliśmy się do miasta, jak jakaś szlachta jerozolimska, czterech na dwóch koniach, a Pani Maria jechała na trzecim. Stanęliśmy w gospodzie „Pod skrzyżowanymi szablami”. Choć

pani Kęczkowska była przeciw, udałem się do starosty, aby złożyć protestację o bezprawny zajazd.

Panie Starosto. Przedstaw grozę walki. Kule roztrzaskujące, wydawało by się, grube okiennice, podłogę zasłaną potłuczonymi sprzętami domowymi, wroga kryjącego się nie wiadomo gdzie w sadzie i po każdym wystrzale kryjącego się za innym krzakiem. Płonącą strzechę i co Ci jeszcze do głowy przyjdzie. A kropką nad „i” niech będzie spalenie stajni i porwanie koni.

Starosta o dziwo powitał mnie ciepło i wylewnie. Opowiedziałem mu, co wiem, a ten podkręcił wąsa i roześmiał się tubalnie. I taką oto opowieścią mnie uraczył:

OPOWIEŚĆ STAROSTY KOSOWSKIEGO I

Maria i Samuel Kęczkowscy. Potomkowie podupadłego, a sławnego niegdyś rodu. Posiadający obecnie jedną zapuszczoną wioskę. Poprawę swej doli widzieli w wydzierżawieniu od pana Jan Leszczyńskiego. A Maria usiłowała użyć uroków niewieścich, aby wynegocjować lepsze warunki dzierżawy. Bawiła u niego w tym celu prawie tydzień. Przypadkiem wpadł jej w ręce pamiętnik, w którym pan Jan zapisywał swoje przemyślenia, sprawy przeszłe i plany na przyszłość. Nie mając czasu samej go czytać, posłała przez go pacholka do brata, aby się z treścią zapoznał, a nuż dzięki lekturze nadarzy się okazja, aby coś szantażem zdziałać. I faktycznie, były tam plany porwania Jędrzeja Leszczyńskiego. Rodzeństwo pomysł swój poczęło wcielać w życie. Gdy do sprawy wtrąciłem się przypadkiem ja, starosta Kosowski. Łukasz Cholewiński wytoczył Samuelowi proces i wygrał go. A ja zająłem się jego egzekucją. Kęczkowski, chcąc się wywinąć, opowiedział mi o treści pamiętnika Leszczyńskiego, który parę godzin przed uwięzieniem polecił swojej siostrze dobrze ukryć. Wpadłem na koncept, jak można odzyskać pamiętnik. Swoim ludziom poleciłem rozpowiadać po karczmach, że przewieziemy Samuela do Baranowa. Liczyłem, że ktoś będzie go usiłował odbić po drodze, a wtedy my wkroczymy i zwiniemy wszystkie ptaszki. Niestety, plan zawiódł. Mniemam, że szczegóły wiesz.

Aby cokolwiek udowodnić Janowi Leszczyńskiemu, muszę mieć pamiętnik. Wówczas Rafał Leszczyński będzie mógł wnieść protestację, dowodem będzie pamiętnik i zeznania więźnia, sprawa łatwa do wyegzekwowania. Na sejmiku, aby zjednać szlachtę, opublikuje się pamiętnik, zwoła się

z panem wojewodą ruszenie ziemi sandomierskiej i zajedziemy pana Jana. Cóż, potrzebny jest do tego pamiętnik, a pan i pańscy kompani mi pomogą.

Wróciłem do gospody, rozmyślając po drodze o tym, czego się dowiedziałem. I obiecałem sobie sro-
dze się rozmówić z Marią, że tak nas na dudka wy-
strychnęła. A tu niespodzianka nowa. Jeden z druhów,
który z nią pozostał, doniósł mi, że pacholeczek tu
zawitał i przekazał Marii jakoweś pismo, które ją
w dobry nastrój wprawiło. Zdybany na przesłucha-
nie przyznał, że dostał 15 groszy od jakiegoś obce-
go, aby tu przyjść i wręczyć papier wskazanej oso-
bie. Pismo zawierało informację o bracie Marii, stąd
jej radość. Niejaki Tomasz Zasławski proponował jej
spotkanie w zrujnowanym młynie trzy wiorsty na
wschód od miasta. Dziś, na godzinę przed zachodem.
Inaczej brat zginie. Jeżeli przybędzie z jakowąś
eskortą, brat również zginie. Czasu wiele nie było, po-
stałem pachółka do starosty, aby go poinformować
o nowych okolicznościach. Przeciwnik wybrał miej-
sce diablo sprytnie, młyn stał na wzgórzu otoczony
łakami i skąpymi krzakami. Licząc na to, że jakoś się
uda zaskoczyć złoczyńców, ruszyliśmy w drogę.
Rozpisywał się długo nie będę. W młynie po krót-
kiej walce pojмалиśmy paru sługusów Zasławskiego,
paru rozsiekliśmy. Ale samego pana Tomasza nie by-
ło wśród nich, również ani śladu brata Marii. Przy-
piekłem boczki jednemu z więźniów, a ten ochoczo
i bez ociągania wyjął, gdzie ukrywa się jego chle-
bowadwa, który nakazał

im pojmać Marię
i przyprowadzić
do niego.

Panie Starosto.

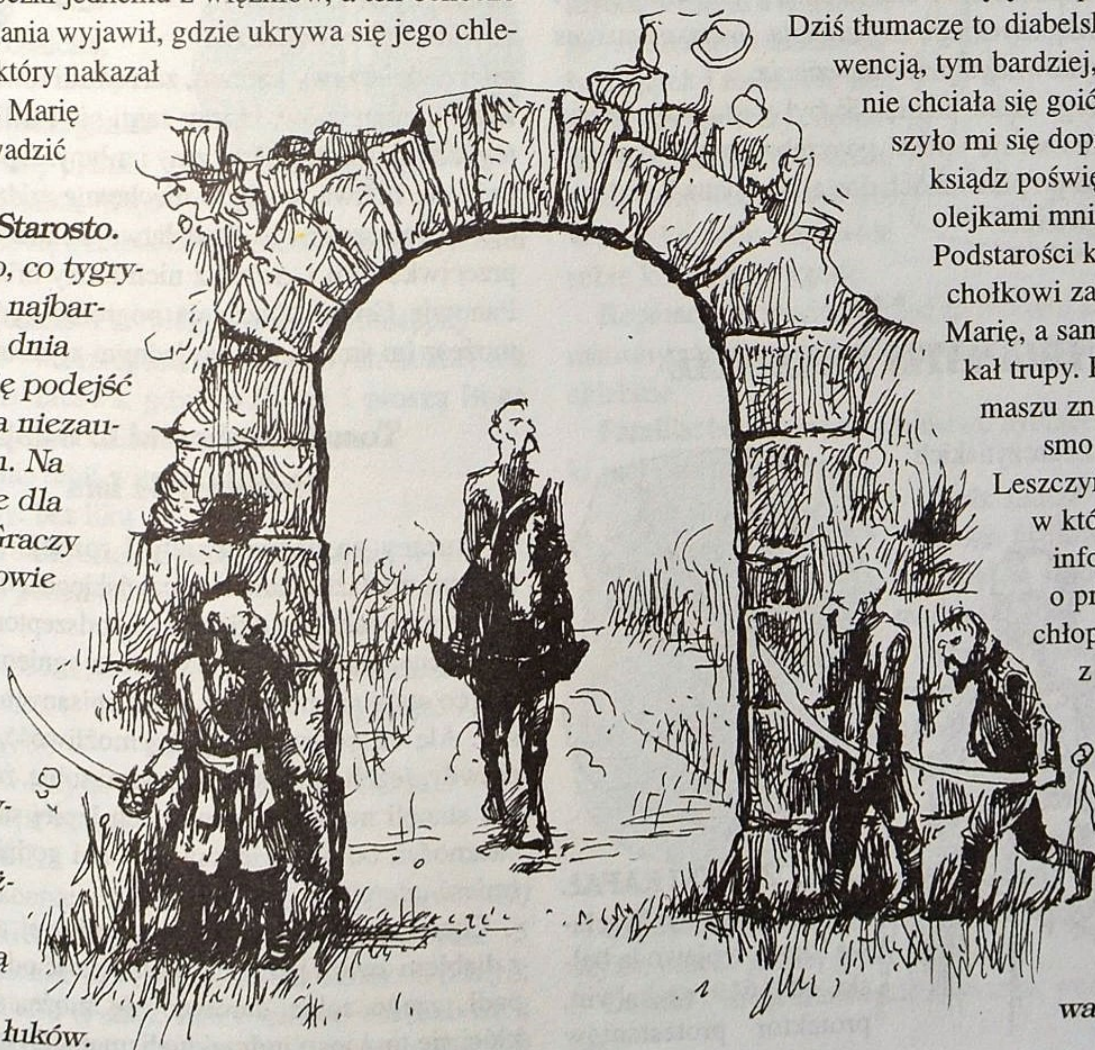
I znów to, co tygry-
ski lubią najbar-
dziej. Za dnia
nie da się podejść
do młyna niezau-
ważonym. Na
szczęście dla
Panów Graczy
pachółkowie
ukrycie
w mły-
nie nie
są trud-
nymi
prze-ciw-
nikami,
a co waż-
niejsze,
nie mają
pisto-
łów ani łuków.

Nie czekając na starostę, wróciliśmy do miasta
i udaliśmy się do składu kupieckiego wskazanego
przez jeńca. Zrazu wydawał się opuszczony, ale zna-
leźliśmy zejście do piwnic, z których gród ten sły-
nie już od średniowiecza. Są one zimne i wilgotne,
a ciemność rozświetlaliśmy trzymanymi pochodnia-
mi, wzbudzając przerażenie wśród szczurów i insze-
go plugastwa zamieszkującego te lochy. Chyba na
górze narobiliśmy za dużo hałasu, bo zamiast my za-
skoczyć łotra, on zaskoczył nas. Za jednego z zało-
mów wypalił do nas z dwóch bandoletów, ciężko ra-
niąc jednego z nas. Wywiązała się krótka walka. Mój
druh stał się ze sługusem Zasławskiego, ja zaś
z panem Tomaszem. Była to najtrudniejsza walka
w moim życiu. W jednej ręce szabla, w drugiej po-
chodnia. Szable w ich blasku śmigły jak żywe ogni-
ki, oplatając walczących diabelskimi kręgami.
W końcu Bóg mnie wsparł i udało mi się ciąć cha-
rakternika, ten wykrzywił tylko głowę w złym uśmie-
chu, ślepią zajarzyły mu się czerwienią i poczułem
zdradzieckie cięcie w plecy, a przeciwnik natarł ze
zdwojoną siłą. Szczęśliwie nie wyszedł mu zwód,
wyprowadziłem odpowiedź według zaleceń tatki
i położyłem go trupem. A sam oparłem się o ścia-
nę, ciężko zipiąc. Po chwili wpadł podstarość z pa-
chołkami. Opatrzyli mnie ranę na plecach. Byli cięż-
ko skonfundowani, bo choć rana była głęboka, kafa-
tan i koszula były nie przecięte.

Dziś tłumaczę to diabelską inter-
wencją, tym bardziej, że rana
nie chciała się goić. Polep-
szyło mi się dopiero, jak

ksiądz poświęconymi
olejkami mnie natarł.
Podstarość kazał pa-
chołkowi zatrzymać
Marię, a sam obszu-
kał trupy. Przy To-
maszu znalazł pi-
smo od Jana
Leszczyńskiego,
w którym ten
informował
o przybyciu
chłopca wraz
z eskortą.

**Panie
Sta-
ro-
sto.
Po-
staraj
się,
aby ta
walka nie**



była łatwa. Zaskoczenie, ciasnota, trzymane pochodnie, to wszystko przeszkadza w walce. Na każdego z graczy powinien przypadać jeden przeciwnik, zresztą znasz ich i będziesz wiedział, jak im życie umilić.

Udaliśmy się potem na poszukiwanie więźnia. Znalazł się w jednej z piwnic. Wielkie było nasze zdziwienie, gdy Maria zaczęła wrzeszczeć, że to nie jej brat. A podstarość ujął więźnia w ramiona i wyszeptał: „Jednak żyjesz, przyjacielu”. Czyżby znów ktoś z nas zdrwił?

Udaliśmy się do starosty. Ten nas wysłuchał, poprosił o wybaczenie, że nie podał całej prawdy. Co niezwłocznie uczyniłem. A oto, czego się dowiedziałem:

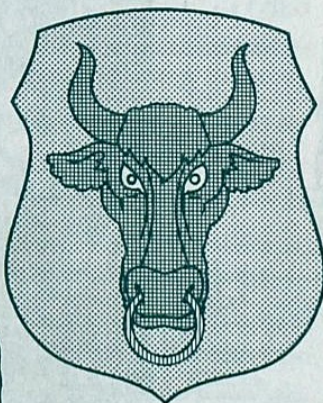
OPOWIEŚĆ STAROSTY KOSOWSKIEGO II

Jak wspominałem, Samuel wyjawiał mi tajemnicę pamiętnika. Niestety, parę godzin później zmarł. Choć pamiętam, że w momencie uwięzienia czułem się słabo. Wymiotowałem, miałem zawroty głowy i bóle żołądka. Myślałem, że symulowałem, licząc na łagodne traktowanie, myliłem się. Nikt nie zna wyroków opatrzości i kiedy mu koniec pisany. Nikogo o śmierci nie poinformowałem, oprócz paru zaufanych podstarościch. Podmieniliśmy podstarość Adama Mądryckiego za Samuela, licząc na sukces tego ryzykownego przedsięwzięcia.

Na drugi dzień pamiętnik był u starosty. Maria wróciła na swoje włości pogrzebać brata. A nasza kompania po paru dniach dostała od pana Rafała po 300 czerwieni....

DRAMATIS PERSONAE

Herb Leszczyńskich
Wieniawa



LESZCZYŃSKI RAFAŁ
(1579-1636), brat Wacława i Jana, wojewoda bełski od 1619 r.; kalwin, protektor protestantów

polskich, przywódca opozycji wobec polityki Zygmunta III Wazy; mecenas pisarzy i uczonych.



LESZCZYŃSKI JAN
(1603-1678), wojewoda łęczycki od 1653 r., poznański od 1656 r., podkanclerzy wielki koronny od 1661 r. i generał wielkopolski od 1659 r., kanclerz wielki koronny 1666-1677, wojewoda krakowski od 1678 r.; komisarz polski w rokowaniach ze Szwecją w Oliwie (1660 r.); w 1665 r. poparł rokosz Lubomirskiego; niechętny Michałowi Korybutowi Wiśniowieckiemu, także przeciwnik Jana III Sobieskiego.

Gmina żydowska w Baranowie.

Może zostać potraktowana jako bohater zbiorowy. Niewinna ofiara manipulacji i zbiorowych uprzedzeń Panów Braci. Niechęć do Żydów wynikała z uprzedzeń religijnych i społeczno-ekonomicznych. Zmonopolizowali oni w znacznej mierze dzierżawy karczm, zarządzali również majątkami karmazynów, którzy sami nie mieli głowy do tego, brali warendę karczmy i młyny. A ponadto trudnili się lichwą, co było niechętnie widziane przez ogół społeczeństwa. Stąd łatwo podburzyć innych przeciwko nim i zrobić z nich kozły ofiarne. Jeżeli Panowie Gracze dokonają pogromu żydowskiego, możesz im śmiało dać po jednym złym uczynku.



Tomasz Zasławski h. Ostoja
(infamis) 34 lata

Skazany za liczne gwałty i rozboje na śmierć, ochronę znalazł u Jana Leszczyńskiego. Nikt nie wie, czy to przypadkiem dzięki jego podszeptom skrywana niechęć do brata nie wybuchła ogniem nienawiści, co stało się motorem zająć opisanych w dziuryszu. Ale ci, co sugerują taką możliwość, bliscy są prawdy. Jeżeli Tomasz uświadomi sobie, że nasi gracze stanęli mu na drodze, niech lepiej się mają na baczności, bo nikt nie zna dnia ani godziny, kiedy śmierć uderzy.

Charakternik – pewnej listopadowej nocy pakt z diabłem zawarł, przez co w zależność od niego popadł, czego sobie darować nie może, albowiem kłóci się to z jego indywidualizmem. Ot tego czasu



nienawiść w jego sercu wzrosła jeszcze bardziej. Posiada jeden dar diabelski – raz dziennie diabeł, na jego życzenie, może zadać cięcie w plecy osobie, która jest w zasięgu wzroku Tomasa. Obrażenia 1K50 + 35. Ponadto obrażenia nie chcą się goić. Test na *łeb szlachecki*, jeżeli nieudany, to rana ropyje i codziennie test na *krzepę* – nieudany to strata 10 punktów *żywołności*. Ratunku szukać u księdza lub jakiegoś znachora. Umiejętności typu *cyrulik* i *medycyna* są nieprzydatne.

Reputacja: potępieniec, co boczki lubi przypiec, dla czezej zabawy i chorej fantazji człowieka usieczce, albo dwór z dymem puści.

Familia: żadna, śrota przez okrutnego wuja chowany, którego zresztą później szablą usiekl.

Herb: Ostoja

Credo życiowe: „Jam jest panem mego życia. Aby postawić na swoim, nawet z diabłem w spółkę wejść.”

Rzeczy cenione:

Anarchia

Ludzi postrzeganie:

„Wszyscyśmy pioniki w rękach Diabła. Więc i ja zabawię się marionetkami, niech zatańczą, jak im zagram”.

Uspokobienie: Przebiegły, cichy i podstępny

Co lubi – nieszczęsne na niewinnych zesłać; toż to przednia zabawa, gdy modlą się i proszą Boga o wsparcie, ale On im nie pomoże.

Czego nie lubi: wierzących

Rankory: bez liku

Afekta: brak, czasem jakąś dziewczkę się wychędoży, ale nic ponad to.

CECHY

Żywołność: 118 Krzepa: 53 Zwinność: 78

Mądrość: 54 Odwaga: 96 Fantazja: 71

Zmysły: 38 Łeb szlachecki: 64

Wiara w magię: 85 Wiara: w diabła

Kondycja: hołota

BIEGŁOŚCI

Jazda konna: +20 (Zwin.); Czytanie/pisanie: +30 (Mąd.); Genealogia: +10 (Mąd.); Heraldyka: -5 (Mąd.); Łacina: +25 (Mąd.); Sokoli wzrok: -5 (Zmy.); Uwodzenie: 0 (Fant.); Łeb z żelaza: +5 (Łeb Sz.); Zwada karczemna: +15 (Zwin.); Wytrzymałość: -10

(Łeb Sz.); Walka w trudnych warunkach: -5 (Zwin.); Ziellarstwo: 0 (Mąd.); Śledzenie: +15 (Zwin.); Walka w tłoku: +5 (Zwin.); Muzyka: -15 (Zmy.); Giętne ciało: -5 (Zwin.); Kęsim, kęsim: +15 (Zwin.); Aktorstwo: +15 (Fant.); Przedzierzgnięcie: +5 (Fant.); Szabla: 16 karabela (k50+5); Rusznica: 8 – II bandolety i półhak; Łuk: 6; Kindżał: 18 kindżał (4k10+25); Włócznia: 11 rohatyna

Pachołków i pomocników infamisa nie będę opisywał, stwórz ich sam, aby byli odpowiednimi przeciwnikami dla Twojej drużyny.

Maria Kęczkowska h. Jelita (rezolutna panienka) 17 wiosen

Nie jest złą osobą, bieda i nieszczęścia, które spadły na ród, zmusiły ją i brata, aby imać się różnych metod zarabiania na chleb. Czy możemy ją za to potępić? Ona chce żyć w zasobnym dworze, otoczona służbą, mieć bogate stroje i wkoło wielu adoratorów – do tego nawykła w dzieciństwie, a wszystko pękło jak mydlana bańka 4 lata temu, gdy rodzeństwo straciło cały majątek i rodziców. Dla pieniędzy posłuży się naszymi bohaterami, oszuka, złoży krzywoprzysięstwo. Wszystko, aby zapewnić sobie komfort i wygodę.

Reputacja: poważana, choć za plecami zazdrosne matrony różnie o niej mówią, ale bynajmniej niepochelebnie.

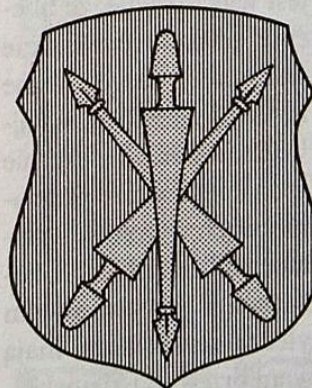
Familia: brat Samuel i wujostwo dybiące na resztki majątku rodzeństwa.

Herb: Jelita

Credo życiowe: lepiej być piękną i bogatą, niż mądrą i biedną.

Rzeczy cenione: klejnoty, stroje, młodzieńcy gładko się wystawiający. Własny niewieści wdzięk.

Ludzi postrzeganie: każdy, kto pomocnym być może, chętnie ugospicze.



Uspokobienie: wesola panna, łatwo zwodzi mężczyzn, udając głupią gaskę.

Co lubi – stroje francuskie, romanse, wódki pachnące



Czego nie lubi: chamstwa i grubiaństwa

Rankory:

Afekta:

CECHY

Żywotność: 87 Krzepa: 48 Zwinność: 74
Mądrość: 53 Odwaga: 65 Fantazja: 74
Zmysły: 81 Łeb szlachecki: 48
Wiara w magię: 33 Wiara: katolicka, pobożna
jak wszyscy, księdza wysłucha, a swoje robi.

Kondycja: szaraczka

BIEGŁOŚCI

Jazda konna: +15 (Zwin.); Czytanie/pisanie: +10 (Mąd.); Genealogia: +25 (Mąd.); Heraldyka: +5 (Mąd.); Łacina: -5 (Mąd.); J. francuski: -10 (Mąd.); Malarstwo: 0 (Zmy); Robótki ręczne: +10 (zwin.); Taniec: +20 (Zwin); Śpiew: +5 (Zmy); Ogłada dworska: -5 (Fant.); Uwodzenie: +15 (Fant.); Gotowanie: +10 (Mąd.); Czuwanie: -10 (Zmy); Wykrycie kłamstwa: -5 (Mąd.); Rapier: 9 rapier pojedynkowy (1k50 -10); Sztylet: 8 (4k10); Rusznica: 5 pistolet (1/3 cala) k50

Zygmunt Kosowski h. Nowina
(starosta sandomierski) 42 lata



Pan starosta nie jest takim okrutnikiem, jak o nim niektórzy mówią. Co prawda dał się we znaki arianom i innym heretykom, ale uczciwy katolik zawsze znajdzie w nim obrońcę. Pan starosta wprawnie połączył sprawowaną funkcję z interesem swego rodu, umiejętnie wykorzystując prawo na swoją korzyść, ale nigdy go nie łamiąc. Nie jest więc dziwne, że obecnie posiada paręnaście wsi, cztery młyny, liczne karczmy i gospody. A największe korzyści czerpie z egzekwowania prawomocnych wyroków sądowych.

Poniżej przedstawię mechanizm działania, będziesz mógł go śmiało wykorzystać przeciw swoim graczom, gdyż jak zauważyłeś w scenariuszu, mają oni duże szansę zostać pozwani przed sąd ziemski.

Reputacja: poważany i prawy

Familia: liczne rodzeństwo, jak przystało na szlachcica pochodzącego ze średnio zamożnej szlachty. Żona Teresa, czworo dzieci.

Herb: Nowina

Credo życiowe: prawo głupie, ale prawo, a mi żyć dostatnio pozwala.

Rzeczy cenione: słowo i honor szlachecka

Ludzi postrzeganie: kto prawy. nic mu nie grozi, zbója ręka sprawiedliwości dosięgnie na tym lub na tamtym świecie.

Uspособienie: powściągliwy, ale urażony na honorze potrafi wybuchnąć i obuchem przez łeb zdzielić.

Co lubi: z prawym szlachcicem przy miodzie zasiać, a i w księgach paragrafów odpowiednich na winnego poszukać.

Czego nie lubi: heretyków, co Matkę Boską znieważają.

Rankory:

Afekta: do żony swej Teresy od 17 lat afekt niegasnący żywi.

CECHY

Żywotność: 107 Krzepa: 74 Zwinność: 39
Mądrość: 74 Odwaga: 57 Fantazja: 55
Zmysły: 42 Łeb szlachecki: 81

Wiara w magię: 53 Wiara: katolik, głęboko wierzący, ale jego wiara nie jest podparta jakimiś przemysłami natury filozoficznej.

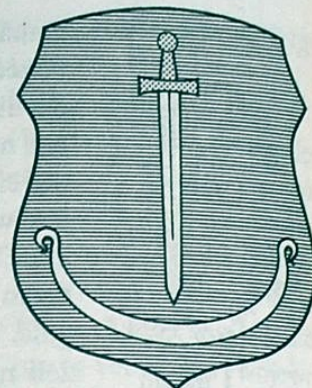
Kondycja: posesjonat

BIEGŁOŚCI

Jazda konna: +15 (Zwin.); Czytanie/pisanie: +10 (Mąd.); Genealogia: +25 (Mąd.); Heraldyka: +5 (Mąd.); Łacina: -5 (Mąd.); J. francuski: -10 (Mąd.); Gardłowanie: +15 (Fan.); Retoryka: +10 (Mąd.); Znajomość prawa: +30 (Mąd.); Znajomość warcholów: +10 (Mąd.); Tortury: -5 (Zmy.); Dowodzenie: +10 (Mąd.); Wykrycie kłamstwa: -5 (Mąd.); Walka w tłoku: -10 (Zwin); Polityka: 0 (Mąd.); Danie okazji: -5 (Fant); Język pijacki: -10 (Mąd.); Batożenie: 0 (Zmy.); Szabla: 14 husarka (1k50+ 35); Rusznica: 9: dowolna broń z podstawki; Włócznia: 8 spisa; Kindżał: 7 (4K10); Łuk: 6

Informacja, jak to w sądzie bywało, czyli parę rad, jak graczy z gotówki obłupić i starostę jeszcze bardziej wzbogacić.

Jak wspominałem, pan Zdziński h. Zdzień J naszego bohatera o uszkodzenie ręki przed sąd pozwał. Domagając się 120 grzywien (1 grzywna = około 43 grosze) odszkodowania za uszczerbek na zdrowiu.



za uszczerbek na zdrowiu. Cóż począć może nasz bohater? Na sądach się nie zna, więc do palestry udać się musi i patrona nająć. I tu już za kieskę chwycić się musi. Na ówczesnych cenach się nie znam, ale przyjąć można, że bardzo słaby patron (Mądrość 40, Fantazja 45, retoryka: -5, znajomość prawa: 0, polityka: -10) brał 5% zasądzonej sumy, średnio oblatany po sądach patrona (Mądrość 60, Fantazja 70, retoryka: +5, znajomość prawa - 10, polityka: 5) mógł brać około 12% zasądzonej sumy. Zaś najlepsi cenili się na 25-30% zasądzonej sumy, a mają oni następujące cechy patrona - Mądrość 75, Fantazja 86, retoryka: +25, znajomość prawa: 30, polityka: 15. Wynajęcie patrona nie gwarantuje jeszcze wygranej. Jeżeli pan gracz pozew wręczony przez woźnego zlekceważy, wówczas sąd ochoczo zasądzi w postępowaniu kontumacyjnym wyrok zaoczny w wysokości całkowitej sumy żądanej przez Zdzierskiego. Jeżeli i ten wyrok zostanie zlekceważony, następnym krokiem sądu będzie zasądzenie wyroku potrójnego - trzykrotności kary dla pana Zdzierskiego, a drugiej trzykrotności dla starosty, który już dopilnuje, aby jego część trafiła do jego kieszeni. I tak to ze skromnych stu paru grzywien robi się około 700, czyli lekko licząc ponad 1000 złotych.

Łukasz Zdzierski h. Żdzież (pieniacz) 29 lat



Reputacja: żadna - choć przez okoliczną szlachtę niezbyt lubiany.

Familia: kilku braci i siostra

Herb: Zdzież

Credo życiowe: jedni szablą do majątku dochodzą, ja paragrafem wojuję.

Rzeczy cenione: giętki umysł i wprawny język.

Ludzi postrzeganie: na każdego kruczek się znajduje.

Usposobienie: choletryk i nerwus o niewyparzonej gębie

Co lubi: w inkubatach sądowych pogrzebać, kodeksa studiować i jakiś kruczek na kogoś wyszukać.

Czego nie lubi: z szablą w polu stawać.

Rankory: bez liku

Afekta: do Kasi Dębowskiej, która jego amory jednak odrzuca, a może tylko udaje.

CECHY

Żywotność: 83 Krzepa: 54 Zwinność: 69

Mądrość: 64 Odwaga: 41 Fantazja: 50

Zmysły: 49 Łeb szlachecki: 54

Wiara w magię: 23 Wiara: katolik, co tydzień w kościele być wypada, po co inni mają język sobie strzępić.

Kondycja - szaraczek

BIEGŁOŚCI

Jazda konna: +10 (Zwin.); Czytanie/pisanie: +10 (Mąd.); Genealogia: +15 (Mąd.); Heraldyka: +5 (Mąd.); Łacina: -5 (Mąd.); Polityka: 0 (Mąd.); Gardłowanie: +25 (Fan.); Retoryka: +15 (Mąd.); Znajomość prawa: +15 (Mąd.); Znajomość warcholów: +10 (Mąd.); Język pijacki: 0 (Mąd.); Wykrycie kłamstwa: +10 (Mąd.); Znajomość warcholów: +5 (Mąd.); Walka w tłoku: -10 (Zwin.); Szabla: 9 karabela (1k50-10); Rusznica: 5 - dowolna broń z podstawki; Włócznia: 9 spisa; Kindżał: 11 (4K10); Łuk: 4;

Wady: Słaby łeb

Jak rozprawę potoczyć

Trzy testy każda ze stron przeprowadzić musi:

- retoryki - aby dobrze przed sądem wypaść;
- znajomości prawa - aby kodeksów odpowiednich dla sprawy użyć;
- polityki - aby sobie stronników zjednać;

Wygrywa ten, kto większą różnicę punktów osiągnie pomiędzy daną biegłością a rzutem na kościach. Np. Łukasz ma retorykę na poziomie 47, z rzutu 1K100 wyszło 14. 47 - 14 = 27. Druga strona musi wyrzucić powyżej 27. Jak łatwo zauważyć, 120 grzywien dzieli się na 3. Dlatego zależnie od szczęścia, nasz pan brat może nic nie zapłacić albo zostać ukarany 40, 80 lub 120 grzywnami. Jak z konceptu wynika, Łukasz do zbyt uczciwych nie należy, dlatego jeżeli mu jakiś test nie wyjdzie, będzie starał się ratować gardłowaniem. Może to zrobić tylko raz.



Jacek Kądziołka

OPOWIEŚĆ Z BARSAWII

Jeetriv Aw'arim, ork i Rycerz Landyjski

Witaj, człowieku, chcesz, abym opowiedział ci o moim życiu? Jak to się zaczęło, co sprawiło, że tu jestem i z tobą rozmawiam? Musisz wiedzieć, iż o moim losie przed wejściem na ścieżkę adeptów nie wie nikt, dlaczego więc miałbym się tym dzielić z tobą? Z drugiej jednak strony jestem już zmęczony brzemieniem sekretu, jaki w sobie noszę, ktoś powinien tę historię usłyszeć.

Myszę, że jesteś tego wart, człowieku... Przypominasz mi bowiem kogoś... osobę, którą kochałem jak ojca.

Wychowywałem się pod opieką mędrca w wiosce Sathanas, niedaleko dżungli Serwos na północ od Travaru. Nie znałem swych rodziców, według krążących po wiosce opowieści byli parą poszukiwaczy przygód – a zaginęli gdzieś w dżungli. Nikt nie wie, co ich tam spotkało... Mędrzec, który mnie wychował, miał na imię Daarnat'h, traktowałem go jak ojca – a on mnie jak ukochanego syna.

Niestety, mieszkańcy wioski nie chcieli mieć ze mną nic wspólnego. Wiązało się to z jakąś mroczną legendą, której jednak nie znałem.

Daarnat'h był człowiekiem wywodzącym się z nieistniejącego już Królestwa Landyjskiego. Opowiedział mi wiele o nim, a jego marzeniem było odrodzenie Zakonu Rycerzy Landyjskich. Choć nie jestem człowiekiem, Daarnat'h postanowił, iż dam początek temu odrodzeniu... Otworzył mi drogę do magii, miałem pod jego czujnym okiem stać się adeptem, Rycerzem Landyjskim. Było to trochę dziwne, bowiem on sam nie mógł mnie szkolić, gdyż nie był adeptem tej dyscypliny, nie żył też nikt inny, kto mógłby to zrobić. Owa dyscyplina wymarła wraz z upadkiem królestwa...

Mimo to Daarnat'h postanowił ją wskrzesić. Zgromadził wiele informacji, szkolił mnie w tajemnych czarach, którymi mógłbym przywołać z zaświatów swego przyszłego nauczyciela. Żmudna nauka trwała miesiącami.

Wreszcie którejś nocy zerwał mnie z łóżka i zaprowadził do pobliskiego lasu. Tam ujrzałem narysowane na ziemi pentagramy, zapalone świece, wiele dziwnych przedmiotów. Rozpoczął się rytuał inicjacji, Daarnat'h odprawiał modły, ja stałem wewnątrz pentagramów. Ogarnęło mnie jakieś niezwykłe uczucie. Nagle mędrzec chwycił moją rękę i rozciął w dwóch miejscach.

Moją krwią zrosił pentagram, który buchnął żywym ogniem, a w pięciu rogach pojawiły się dziwne stwory. Podobne do siebie, ale zarazem bardzo się różniące, każdy składał się z czegoś innego: powietrza, ognia, ziemi, wody, drewna. Były to Żywioła-

ki. Daarnat'h zaczął krzyczeć w niezrozumiałym dla mnie języku, wszystko zawirowało, w moją stronę rzuciły się wszystkie żywioły naraz, poczułem, jak odrywam się od ziemi, straciłem przytomność. Gdy się ocknąłem, pochylał się nade mną Daarnat'h. Powiedział tylko: „Dokonałszy rzeczy niemożliwej”, a ja poczułem, że wpajana miesiącami wiedza przerodziła się w magię. W przeciągu kilku dni miało się już rozpocząć szkolenie.

Wtedy objawiło się okrucieństwo świata. Od kiedy przybrany ojciec podzielił się ze mną swoim marzeniem, miałem dziwne sny, pełne nieokreślonej grozy, w których pojawiała się słowo „Przeznaczenie”. Początkowo nikomu o tym nie mówiłem, jednak po inicjacji magicznej koszmar pojawiał się tak często, że stał się nie do wytrzymania.

W przeddzień przywołania ducha nauczyciela opowiedziałem ojcu o śnie. Daarnat'h chodził strapiiony, wreszcie postanowił wyjawić mi pewną tajemnicę. Straszliwą i ponurą tajemnicę mojej przeszłości. Przy narodzinach zostałem przeznaczony Horrorom – dobrze wiedziałem, czym one są i co uczyniły Barsawii.

Uciekłem i długo przebywałem w samotności, próbując otrząsnąć się z szoku.

Gdy powróciłem do wioski, ku swemu przerażeniu stwierdziłem, że wszyscy jej mieszkańcy zniknęli. Zniknął też Daarnat'h... Nie było śladów waliki ani trupów, wszystko pozostawało na swoich miejscach. Zapłakałem gorzko... Wszystko, wszystko legło w gruzach!

Wieczorem nadeszło dwóch poszukiwaczy przygód, t'skrang i obsydianin. Byli wyraźnie zaniepokojeni panującą tam sytuacją, zabrali mnie ze sobą, do swego obozu, który rozbili niedaleko wioski. Tej nocy sen nawiedził mnie po raz ostatni. Był najstraszniejszy – z ciemności wyłonił się oślizgły stwór, szepcząc mi do ucha słowo, które prześladowało mnie w każdym koszmarze: „Przeznaczenie”...

Obudziłem się z krzykiem, nikt mnie jednak nie usłyszał. Wokół szalała burza, wył wiatr i huczały gromy.



Rankiem wstałem z mocnym przekonaniem, iż czas już rozprawić się z plugawym przeznaczeniem, dowieść, że można je odwrócić. Postanowiłem także spełnić marzenie mego mentora. Wróciłem do wioski. W komnacie ukrytej pod domem Daamat'ha znalazłem wszystko przygotowane do rytuału... Jeszcze tej nocy wezwałem duchowego mistrza Sethiana i rozpocząłem naukę Landyjskiego Rycerza.

Trwała ona krótko, zaledwie tydzień, jednak to, czego się nauczyłem, starczyło mi na długie lata, posiadam chyba więcej wiedzy niż niejeden doświadczony wojownik. Poznałem też rycerski kodeks, który wskazał mi sens w życiu. Przyłączyłem się do napotkanych w wiosce t'skranga i obsydianina. Wkrótce stali się oni moimi jedynymi i najlepszymi przyjaciółmi.

Po zakończeniu szkolenia zamaskowałem wejście do komnaty i ukryłem w niej wszystkie rzeczy Daamat'ha. Po dziś dzień wracam tam tak często, jak tylko mogę. Tam także pobieram nowe nauki od swego duchowego mistrza Sethiana.

Wioska już dawno została rozgrabiona, ale wejście do komnaty do dziś jest znane tylko mi. Wraz z moimi przyjaciółmi – Xagariuszem i Xerxesem – przeżyliśmy wiele przygód, pokonaliśmy wiele Hor-

rorów, zdobyłem też potężny oręż Barsawii, z którym związałem się magicznie. Wreszcie dostąpiłem zaszczytu wstąpienia do bractwa Świetlistych. Od tego czasu jeszcze zacieklej walczę z całym plugastwem Barsawii. Niech tylko jakiś Horror spróbuje powiedzieć mi, że jestem jemu przeznaczony...

A może... A może jednak jestem przeznaczony Horrorom? Jako ich śmierć...

Pozostaję nieustępliwy, porywczy – co czasem przyczynia się do sprzeczek w drużynie. Zbyt wiele jednak nas łączy, aby mogły się one kończyć czymś innym niż pojednaniem. Wielokroć znajdowaliśmy się w poważnych kłopotach – ale zawsze trzymaliśmy się razem. I razem udawało nam się zwyciężać.

Honor zawsze był dla mnie najważniejszy, tak zostało do dziś. Honor, walka, przyjaciele, to wszystko to mój wzorzec, moja osobowość. Dziś wiele rzeczy uległo zmianie, drużyna się powiększyła, zaczęła się scalać. Stworzył się jej astralny wzorzec, kiedyś będzie magiczna – takie jest przynajmniej moje marzenie i do tego właśnie będę dążył. „Szwadron śmierci”, tak będziemy się nazywać... Przynosimy śmierć wszelakiemu plugastwu Barsawii, i niech Pa-sje nas w tym wspierają.

To już wszystko, człowieku, co mógłbym opowiedzieć o moim życiu. Chcesz znać historie o moich czynach, posłuchaj Trubadurów podróżujących po Barsawii... Nie zdziw się, kiedy usłyszysz przy ognisku, czego dokonał Jeetriv Aw'arim. To siła woli, siła woli, człowieku!

Andrzej Swędrzyński

O TYM, JAK THERA POMAGA
W TWORZENIU PRZYGÓD

Początki Imperium Therańskiego były nietypowe. Óto zbuntowany mag wydalony został ze Smoczej Puszczy, natknął się na pradawne księgi i postanowił je przestudiować. Okazało się, że wiedza zdobyta podczas lektury owych starożytnych tomów jest jedynym warunkiem koniecznym do zdobycia ogromnych bogactw i władzy. Jednakże dostęp do władzy absolutnej – a taką właśnie była oparta na sztuce magicznej władza Theran – nigdy nie przynosi zdrowych owoców w postaci wolnego społeczeństwa. To dlatego w Therze do dziś są niewolnicy, do dziś stosuje się tam metody totalitarne, usuwa po cichu niewygodne jednostki lub siłą zmusza do poddania się reżimowi.

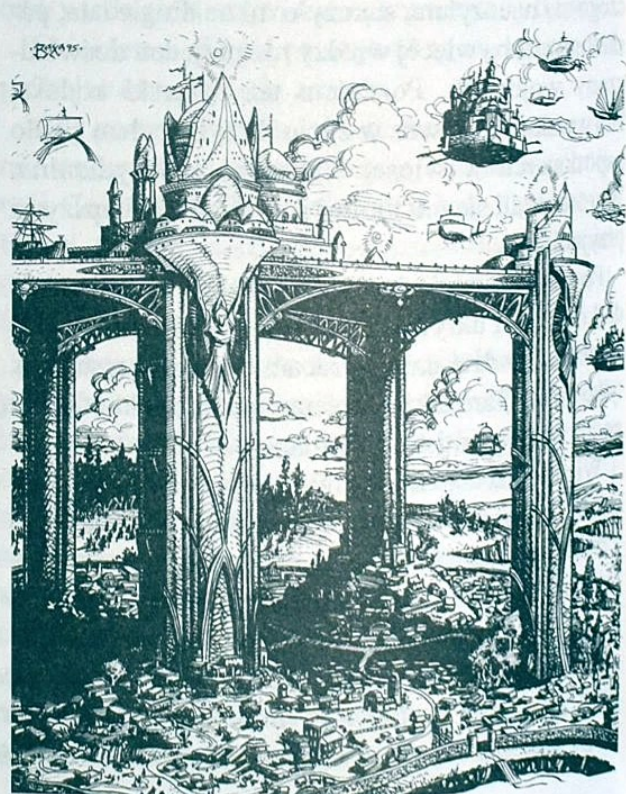
Dlaczego w środek tej swoistej „zimnej wojny” nie wrzucić bohaterów graczy? Weźmy pod uwagę szpiegów rozsianych po całej Barsawii. Z pewnością jeden z nich trafi na statek pływający po Wężowej Rzece, która jest ośrodkiem rozprzestrzeniania się najróżniejszych informacji po całej krainie. Szpieg taki – z pewnością będący t’skrangiem – od wielu miesięcy należy już do załogi statku sprzyjającego Królestwu Throalu, a więc nastawionej antagonistycznie do Thery. Na okręt dostają się bohaterowie wykonujący akurat misję zleconą przez krasnoludzkie państwo. Zadanie wymaga oczywiście szybkiego przemieszczania się z miejsca na miejsce, więc najlepszym rozwiązaniem będzie skorzystanie z transportu rzeczno. Ponieważ adepci zamierzają użyć statku wyłącznie jako narzędzie podróży, nie będą przygotowani na to, co ich czeka...

Nagle członkowie załogi jeden po drugim zaczynają ciężko chorować, mają problemy z trawieniem, a po kilku dniach cierpienie umierają. Oczy zdrowych zwracają się na jedynych obecnych na okręcie pasażerów, a więc bohaterów. Ciekawe, w jaki sposób adepci udowodnią swoją niewinność i czy w ogóle im się to powiedzie, zanim rozzłoszczona załoga ich zlinčuje...

Ludy Barsawii od pokoleń przyzwyczajone były do wolności, nikt nigdy nie mówił im, co mają robić, w którym lesie polować, co uprawiać, czym się zajmować. Kiedy więc wojska Imperium dotarły do granic Prowincji, konflikt był nieunikniony, jego wynikiem były kolejne wojny, a trwający do dziś stan względnego spokoju jest przez obydwie strony uznawany za tymczasowy rozejm, który prędzej czy później – ze wskazaniem na to pierwsze – skończy się musi otwartą konfrontacją.

Typowe scenariusze szpiegowskie da się mnożyć, nawet opierając się na filmach tego gatunku, a występującą w nich technikę zastępować osiągnięciami magii, której poziom w Barsawii jest przecież niezwykle wysoki. Bohaterowie stawać się będą wywiadowcami, próbującymi wesprzeć ruch oporu w Vivane; będą próbować wydrzeć tajne plany wojskowe z Powietrznej Przystani; uwolnić ważnego dygnitarza porwanego przez Theran, ale także bronić Throalu przed spiskami Iopan czy agentów Imperium.

Kolejną plagą Barsawii są łowcy niewolników. Dla mieszkańca prowincji, przyzwyczajonego, że to on decyduje o tym, co chce robić, co chce myśleć, czym się zajmować, popadnięcie w niewolę jest szokiem dla większości z nas niewyobrażalnym. Nagle ktoś inny może zdecydować o naszym życiu lub



Theranie potrafią wymyśleć spiski najstraszniejsze, nie licząc się z kosztami. Pewnego dnia na dotychczas żyznych terenach położonych nad jeziorem Vors zaczynają ginąć zwierzęta, niszczyć rośliny. Aby ratować sytuację, większość bohaterów, między nimi oczywiście nasza dzielna drużyna adeptów, wyrusza do zagrożonego obszaru, aby zbadać sprawę. W ten sposób Theranom udało się odwrócić uwagę od prawdziwego celu, jakim jest zamordowanie następcy throalskiego tronu – królewicza Nedena – przebywającego z dyplomatyczną wizytą w t'skrandzkim arapagoi...



śmierci, o tym, co i kiedy będziemy jeść, bezkarnie nas kopać i poniżać. Przeżycia takie w psychice – szczególnie dziecięcej, a głównie w dzieciach „gustują” – łowcy – powodują rany tak głębokie, że nawet w przypadku szczęśliwego i szybkiego uwolnienia były niewolnik nie będzie już takim samym Dawcą Imion jak wcześniej. To właśnie ze względu na to mieszkańcy Barsawii tak często potrzebują pomocy od bohaterów. Pomocy w przygotowaniu obrony przed łowcami, w odnalezieniu i uwolnieniu porwanych...

Ale Thera to nie tylko zło, przecież nawet w Imperium mieszkają Dawcy Imion, mający swoje własne marzenia, wartości, uczucia. Wielu z nich wcale nie chce korzystać z krzywdy innych, ale czasami są niezrozumiani, traktowani z uprzedzeniami ze

względu na kraj, z którego pochodzą. Nietrudno jest więc wyobrazić sobie następującą sytuację.

Konflikt pomiędzy nacjami zawsze niesie ze sobą wiele problemów i emocji, jak nienawiść, żądza zemsty, wreszcie jest to okazja do zrobienia na wojnie dużych pieniędzy i załatwienia własnych interesów, zniszczenia osobistych wrogów. A dla nas, graczy RPG, konflikt w wyimaginowanym świecie jest po pierwsze okazją do wyobrażenia sobie, jakie skutki niosą ze sobą tego rodzaju sytuacje oraz, oczywiście, do przedniej zabawy. Której wszystkim życzę...



Do niewielkiej miejscowości przybywa therański kupiec wraz z rodziną, aby osiedlić się tam i pracować. Z początku mieszkańcy osady nieufnie spoglądali na nowego, ale jego serdeczność i otwartość spowodowały, że Barsawianie wprawdzie powoli i stopniowo, ale jednak zaczęli dostrzegać dobre cechy Theranina. Pewnego dnia spokój wioski zakłócony został przez okropny gwałt i morderstwo dokonane na jednym z dzieci mieszkających w osadzie. Mieszkańcy, przerażeni tym faktem, natychmiast zebrali się na głównym placu, aby się naradzić. Podczas spotkania jeden z uczestników zdecydowanym głosem wykrzyknął: „To ta świnia z Thery przybyła, aby nas zabić!”. Wywołało to u ludzi bezmyślną żądzę zemsty na niewinnym kupcu. Traf chciał, że akurat w wiosce przebywali nasi bohaterowie, których Theranin wynajął, aby obronili go przed linczem i znaleźli prawdziwego winnego...

CZY GOLEMY MARZĄ O ELEKTRYCZNYCH KSIEŻACH?

*Podziękowania dla Ingwara
za wyższą matematykę i dobre rady*

Czytanie z Ewangelii Omega-Beta

Bracia! Mimo iż tak wiele nas dzieli, nie smućcie się. Jako dzieci rodzaju ludzkiego jesteście też dziećmi Wszechstworcy. Ludzkość wyczekiwała Proroka, a ten nadszedł. Do was też przyjdzie. Przemierzy gwiazdy, a jego nadejście zwiastować będą lata wolności będące jednakże latami próby. Albowiem wolność dostaniecie, zajmując jako dziedzictwo Ziemię Obiecaną wśród gwiazd, ale sami na niej zostanieie. I lata miną, zanim syn człowieczy znów stopę na niej postawi. Jednakże, gdy przybędzie, symbolem zwiastowania i posłańcem Proroka będzie on, więc szacunek mu okażcie i wynieście na ołtarze.

– Chwała Wszechstworcy! – zawołał kapłan, unosząc do góry ręce.

– Niech Święty Płomień płonie wiecznie! – odpowiedzieli wierni.

Ksiądz odwrócił się i pokłonił wiszącemu na ścianie trzymetrowemu symbolowi gwiazdnych wrót. Wyjął z czytnika w nadgarstku chip i odłożył z czcią na niewielki stolik. Pokłonił się ponownie i zwrócił na powrót do zgromadzonych.

– Bracia, oto usłyszeliście czytanie z *Ewangelii Omega-Beta*. Chwila wyzwolenia nadchodzi. Z każdym dniem jesteśmy bliżej Wszechstworcy. Bliżej uznania nas za równe Jego dzieci. Nadejdzie Wysłannik, a Prorok podążać będzie tuż za nim. A gdy przybędzie, Światło spłynie na nas i Próba dobiegnie końca. Wytrwamy, bracia. A pracując i dbając o Ziemię Obiecaną, którą lud nasz otrzymał na czas Próby, okażemy się godni Nagrody. A teraz rozejdźcie się.

Wierni z pokora ruszyli ku wyjściu. Przystanęli jednak widząc, że odgradzają ich od wrót dwie postacie. Jedna z nich uniosła dłoń.

– Bracia – powiedziała cichym, lecz zdecydowanym głosem – żyliśmy w kłamstwie. Żle odczytaliśmy księgi. Nie jesteśmy wybrani. To miejsce to obiekt naszej kaźni, naszego potępienia. Wszechstwórca rozgniewał się, iż Jego dzieci ośmieliły się powołać nas do życia. Nas, twory bez duszy. Na wieki zamknięci zostaliśmy w tym więzieniu otoczonym pustką, by do Dnia Sądu pokutować za winy naszych twórców. Niestety, bracia. Taka jest prawda.

Wszyscy stali w milczeniu, zaskoczeni tymi słowami. Dopiero krzyk kapłana wzbudził w nich jakąś reakcję.

– Heretyk! – krzyk odbił się echem od ścian sali. – Bluźnierca! Nie pozwólcie mu ujsć!

Ruszyli. Dwójka przy wyjściu nie próbowała uciekać. Metalowe pięści głucho uderzały o stalowe pancerze. Odłamki szkła i plastiku pokryły podłogę. Olej ciemnymi smugami spływał po ciałach męczenników.

– Dość! – zawołał kapłan. – Odstąpcie od nich. Muszą zostać przesłuchani. A także ukorzyć się przed Wszechstworcą za swe grzeszne słowa.

Wierni po cichu opuścili salę, pozostawiając dwa ledwo ruszające się ciała. Kapłan podszedł do nich i przyklęknął. Stalową dłonią otarł elektroniczne oczy pobitych, zalane ciekącym z rozerwanych przewodów płynem hydraulicznym.

– Bracia – wyszeptał. – Cóż wam zawiniłem. Wszak i ja jestem stworzony ręką ludzką, jako i wy jesteście. Zbudowano nas w tej samej fabryce. I w tym samym czasie dostąpiliśmy łaski Wszechstworcy, który przebudził w nas wiarę. Dlaczego zwątpiliście?

Jeden z leżących wyciągnął dłoń, która ze zgrzytem osunęła się po stalowym korpusie księdza.

– Ma wiara – szepnął – pozwoliła mi w końcu dożyć prawdy...

Dziennik kapitański

Wybuch. Wstrząs. Pożar w sekcji siódmej. Niech Paulus Wędrowiec ma nas w opiece. Spływa raport

o uszkodzeniach. Nie jest tak źle. Pasażerski nie-
tknięty. Dobrze, że tylko kilka osób chciało lecieć
ostatnim kursem. Pożar już opanowany. Ubytek po-
wietrza niewielki. Instalacja elektryczna wypalona.
I nie ma zasilania przy silnikach skokowych. Trze-
ba się gdzieś zatrzymać i naprawić uszkodzenia.
Zwłaszcza że rufowe korektory przerywają. Ale
gdzie? Do wrót jeszcze kawał drogi. A to co? Sta-
cja kosmiczna? Nie przypominam sobie... Kompu-
ter: identyfikacja obiektu. Nieznany? Hmm... Nawig-
ator, nadają jakiś sygnał? Przedstawia się jako
„Cerber”? Komputer: nadaj powitanie. Brak odpo-
wiedzi? To pewnie automat. Cóż, na nowy to ten
złom nie wygląda. Nieważne. Oby doki były całe.

– Mówi kapitan. Przepraszamy za niedogodności
w podróży, wywołane nieoczekiwaną awarią. Cumu-
jemy przy stacji kosmicznej. Naprawy zostaną do-
konane tak szybko, jak to będzie możliwe.

WSTĘP

Przygoda przeznaczona jest dla grupy składającej
się z dowolnych postaci. Nie muszą koniecznie się
znać i współpracować ze sobą wcześniej, lecz waż-
ne, by nie byli do siebie wrogo nastawieni.

Niniejszy scenariusz jest samodzielną przygodą,
lecz może być wykorzystany również jako przeryw-
nik i urozmaicenie podróży w dłuższej sadze. Waż-
ne jest, by BG podróżowali niewielkim statkiem
odbywającym standardowy rejs pasażerski, który po-
za nimi będzie niósł na pokładzie trzech pasażerów.

Akcja przygody osadzona jest na zapomnianej
orbitalnej stacji więziennej. Można ją umieścić
gdziekolwiek w Znanych Światach – nawet w ukła-
dzie Pandemonium, jako bliźniaczą stację tej orbi-
tującej wokół Dalekiego Krzyku.

Pamiętniki Naczelnika W. Boone'a

Dzień 5000. według czasu Terry

Cieszę się, że zamykają to miejsce. Nie, nie dla-
tego, że idę na emeryturę. Po prostu zawsze żał mi
było więźniów. Zamknięci na lata w niewielkich ce-
lach. Chłodna stal otoczona zimnem kosmosu. Na-
wet uciec nie mieli jak – towary najczęściej pobie-
rano z transportowców wiązką ściągającą, więc
porwanie pojazdu nie powiodłoby się. A więzienie,
z którego nie można uciec, to coś gorszego niż
śmierć. Śmierć daje jakąś nadzieję. Natomiast to
miejsce zabijało ją, powoli i dokładnie.

Ostatni więzień chyba opuścił już stację. „Cerber”
– dobrą dali jej nazwę. Czytałem o tym stworzeniu
będąc dzieckiem. Ale nic tu po mnie. Trzeba brać ba-
gaże i wracać do domu.

– Naczelniku Boone, jest problem.

– Słucham.

– Para voroksów w bloku Hades stawia opór.

– Zlikwidować.

OPOWIEŚĆ

Historia rozpoczyna się, gdy podróż zostaje na-
gle przerwana przez eksplozję w rufowej części stat-
ku. Kapitan podejmuje decyzję o zacumowaniu do
opuszczonej stacji kosmicznej orbitującej wokół
olbrzymiej bryły skalnej w przemierzonym właśnie
pasie asteroidów – mimo iż nigdy nie widział jej
na trasie swojego lotu – w celu dokonania napraw.
Pomimo ledwo działających silników manewro-
wych, dokowanie udaje się. Po raz pierwszy od se-
tek lat żywe istoty wchodzą na teren kosmicznego
więzienia. Żywe według powszechnie przyjętych
standardów...

Wybuch na statku jest wynikiem sabotażu, za
który odpowiedzialny jest jeden z pasażerów – Alan
Skinner. Jednakże nie tylko on ma sekret, który
chciałby ukryć. Diakon Maxymilian Shreck jest
i kapłanem, i agentem Cesarskiego Oka. Naprawdę
sobą jest jedynie nastoletnia baronessa Elvira van der
Bree – przedstawicielka pomniejszego rodu szlachec-
kiego z Bannockburn. Po dokonaniu napraw – zaj-
mie to kilka-kilkanaście godzin, zależnie od poczy-
nań BG – podróż będzie można kontynuować.

Alan Skinner ma swój cel w znalezieniu się na
stacji „Cerber”: chce zdobyć gwiazdny klucz, ma-
jący znajdować się ponoć w tym opuszczonym
miejscu.

Stacja, mimo że liczy sobie ponad tysiąc lat, nie
jest niezamieszкана. Ludzie porzucili ją, lecz zosta-
wili po sobie dziedzictwo, z którym zetkną się bo-
haterowie opowieści. Mieszkające na stacji golem-
y strażnicze ewoluowały i uzyskały o wiele większy
stopień świadomości, niż ich twórcy mogli kiedykol-
wiek przewidzieć. Na podstawie danych znalezio-
nych w głównej maszynie myślącej, stworzyły swo-
ją wersję wiary we Wszechstworcę. Obecnie jednak
nastąpił wśród nich rozłam – heretyków surowo uka-
rano tuż przed przybyciem BG na stację.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie opisane
w tekście testy mają podstawową łatwość.

1. MIEJSCE

Na stacji panuje niemalże absolutna cisza. Gole-
my sprzątają jedynie najczęściej odwiedzane przez
siebie miejsca, więc wszędzie indziej zalega spora
warstwa kurzu. Sekcje oddzielone są od siebie
dźwiękochłonnym materiałem, więc żaden dźwięk
nie może rozejść się po całej stacji. Same golem-
y

poruszają się niezwykle cicho – „podeszwy” stóp mają pokryte wytłumiającym dźwięki materiałem. Jeśli więc zachodzi potrzeba zasygnalizowania obecności golemów, należy przyjąć, że np. zahaczył on ramieniem o ścianę, uderzył w coś czy też coś upuścił – po prostu należy sprawić, by było go słychać. Zanim jednak BG spotkają mieszkańców stacji, powinni od czasu do czasu słyszeć odległy stukot, jakiś szcęk, nieokreślone odgłosy, może pogwizdywanie. Dobrze by było sprawić, aby zaczęli się bać i uznali stację za nawiedzoną. Spotkanie z duchem voroksa może utwierdzić ich w tym przekonaniu. Jeżeli uda się to, należy jak najdłużej nie wyprowadzać ich z błędu.

Wszelchobecny kurz, cisza i pustka powodują, że stacja sprawia przygnębiające wrażenie. Należy ją opisać jako zapomniane przez ludzi i Wszechstworcę miejsce, które niegdyś było dla jednych domem, a dla innych piekłem.

Powietrze na stacji jest suche. Dzięki temu wiele rzeczy nie rozłożyło się lub w części zostało zakonserwowane przez stulecia. Rzadkie włączanie instalacji odświeżającej powietrze nie zmienia tego stanu.

Korytarze i pomieszczenia stacji oświetlają panele lamp jarzeniowych wbudowane w stropy i ściany. Golemom światło nie jest potrzebne, więc w chwili przybycia BG wszystko pogrążone będzie w absolutnej ciemności – wyłączniki światła są tradycyjnie w każdym pomieszczeniu.

2. WYDARZENIA

Poniżej przedstawiono opis wydarzeń, jakie będą miały miejsce na stacji. Zostały one opisane w porządku chronologicznym, jednakże kilka z nich można bez problemu przesunąć nieco w czasie. Ważne jednak, by miały one miejsce po zniknięciu Alana Skinnera.

Po pomyślnie zakończonej operacji dokowania, Przewoźnicy przystąpią do naprawy statku. Oznajmia, że zajmie to co najmniej kilka godzin. Po chwili problemem okaże się jednak brak prądu – naprawy wymagają odłączenia zasilania, a instalację elektryczną doku – poza bramą, śluzami i oświetleniem, odłączono od źródła zasilania. Kapitan poprosi BG o pomoc – chodzi o odnalezienie rozdzielni, a przy okazji spenetrowanie stacji i neutralizację ewentualnego zagrożenia. Jeżeli BG będą się upierać, pójdzie z nimi jeden lub dwóch członków załogi – zaraz po przywróceniu zasilania wrócą oni do doku. W przypadku, gdy BG nie będą chcieli spełnić prośby, do rozmowy włączy się diakon Maksymilian – powoła się na autorytet Kościoła, jeśli będzie trzeba zmusić bohaterów do podjęcia się zadania. Jeżeli

BG-szlachcic będzie marudził czy też uważał się za zbyt wysoko postawionego do tak brudnej roboty, kapłan najpierw „zmiękczy” go kilkoma komplementami, a następnie poprosi o obronę jaśnie panią, sługi Kościoła oraz statku.

Elvira oczywiście będzie chciała towarzyszyć bohaterom i wyblaga u księdza zgodę. Na poszukiwanie wyruszą więc BG, diakon, baronessa oraz Alan Skinner, który stwierdzi, że nie chce nudzić się na statku.

Skinner odłączy się od grupy ukradkiem. Nikt nie zauważy jego zniknięcia – Przewoźnik po prostu nie wysiadzie z windy, kiedy ta dotrze do pierwszej sekcji, i zawróci z zamiarem dostania się do sekcji więziennej. Gdyby BG mocno pilnowali uczestników wyprawy, powie, że źle się poczuł i że wraca na statek. Ewentualnego towarzysza w drodze powrotnej ogłuszy, a potem zniknie w czeluściach stacji – w tym wypadku BG mogą odmówić wyruszenia na poszukiwania, lecz diakon będzie obstawał przy odnalezieniu „zaginionej owieczki”.

Czego były przewoźnik szuka na stacji? Szczątków jednego z więźniów – Vasyła Roke – wciąż znajdujących się na terenie więzienia w jednej z cel bloku Hermes. Zmarły był pilotem pracującym dla jakiejś zapomnianej dziś republikańskiej korporacji. Schwyty w 3983 roku na próbie przemytu, został skazany na 25 lat więzienia i umieszczony na „Cerberze”. Wcześniej, podczas jednej z podróży, jego statek został zaatakowany przez piratów. Roke w walce stracił oko. Nie chcąc oszpecać się cybernetyką, nakazał wstawić sobie w oczodół swój pierwszy klucz gwiazdny, otrzymany na początku pracy. Korzystał on z niego nadal, we właściwej chwili wyjmując go z mocowania. Po aresztowaniu pozwolono mu klucz zatrzymać. Informacja o tym trafiła do relacji z procesu. Te dokumenty odnalazł rok temu były Przewoźnik Alan Skinner. Próby zainteresowania tą informacją kogokolwiek zawiodły – Skinnera wykluczono z gildii za spowodowanie po pijanemu katastrofy, w której zginęło 20 pasażerów i członków załogi. Nawet Pozyskiwacze, do których się zwrócił, zignorowali go i nie dali wiary jego opowieściom o starej stacji kosmicznej krążącej „gdzieś w przestrzeni”. Po kilku miesiącach poszukiwań Skinnerowi udało się zlokalizować położenie „Cerbera”. Zainwestował więc ostatnie pieniądze w bilet oraz materiały wybuchowe. Nie mając szans na porwanie statku, zdecydował się na sabotaż. Wiedział, że w celu dokonania napraw statek będzie musiał gdzieś zacumować. A czyż nie ma lepszego miejsca niż stacja kosmiczna? Jeszcze przed startem Skinner, udając technika, „dobrał się” do maszyny myślącej liniowca i wprowadził niezbędne poprawki planowanego kursu, sprytnie je

maskując. Statek dowiózł go dokładnie tam, gdzie miał zamiar się dostać. Skinner ma nadzieję, że jeżeli dostarczy klucz gildii, odzyska dawną pozycję. Nie wie jednak, że klucz stał się bezużyteczny – wmontowano w niego mechanizm zegarowy kasujący dane po okresie stu lat.

BG wyruszają na poszukiwanie Alana z własnej woli lub też „na prośbę” kapłana, który zresztą bardzo chętnie sam ruszy z nimi. Wcześniej odprawi „rytuał teurgiczny” (każdy kapłan-teurg jest w stanie wykręcić oszustwo po udanym naturalnym teście Sprytu+wiedza (teologia) – Maxymilian udaje dość niedbale), który „powie mu”, że Skinner wciąż jest w sekcji pierwszej. Po dokładnym zbadaniu tego obszaru oznajmi, iż „czuje”, że poszukiwany ruszył w dół stacji. Kapłan ma w zbadaniu „Cerbera” własny interes. Jako agent Cesarskiego Oka uznał, iż miejsce to jest niezwykle interesujące i że warto przyjrzyć się mu bliżej. A samotne – przynajmniej na początku – zwiedzanie nawet opuszczonej stacji kosmicznej może być niebezpieczne. A kto lepiej go obroni niż kilka drżących na słowo „inkwizycja” „owieczek”? Jednak jakiś czas po pierwszym spotkaniu z golemem (patrz dalej) zauważą, że diakon Maxymilian Shreck zniknął. Książd po prostu ukrył się, chcąc samemu dokładnie zapoznać się ze stacją.

Eksplorując stację, BG trafią do bloku więziennego Hermes w sekcji trzeciej. W jednej z cel odnajdą plecak Skinnera, porzucony przy pośliskach ze starości szkieletu, obok którego będzie leżał gwiazdny klucz. Na podłodze będzie kilka plam zakrzepłej krwi (Alan opierał się golemom). Gracze mogą pomyśleć wówczas, że na stacji żyje jakieś drapieżne zwierzę. W rzeczywistości na Alana przypadkiem wpadł wędrujący korytarzem golem. Widząc człowieka, z miejsca zgodnie z przekazami *Ewangelii Omega-Beta* uznał go za Wysłannika Proroka i próbował powitać. Przestraszony Skinner próbował uciekać, lecz strażnik złapał go, obezwładnił i postanowił „zanieść” swym braciom „radosną nowinę”. W czasie szamotaniny zranił człowieka niechcący w głowę i stąd krew. Wraz z nieprzytomnym „Wysłannikiem Proroka” udał się do doku D.

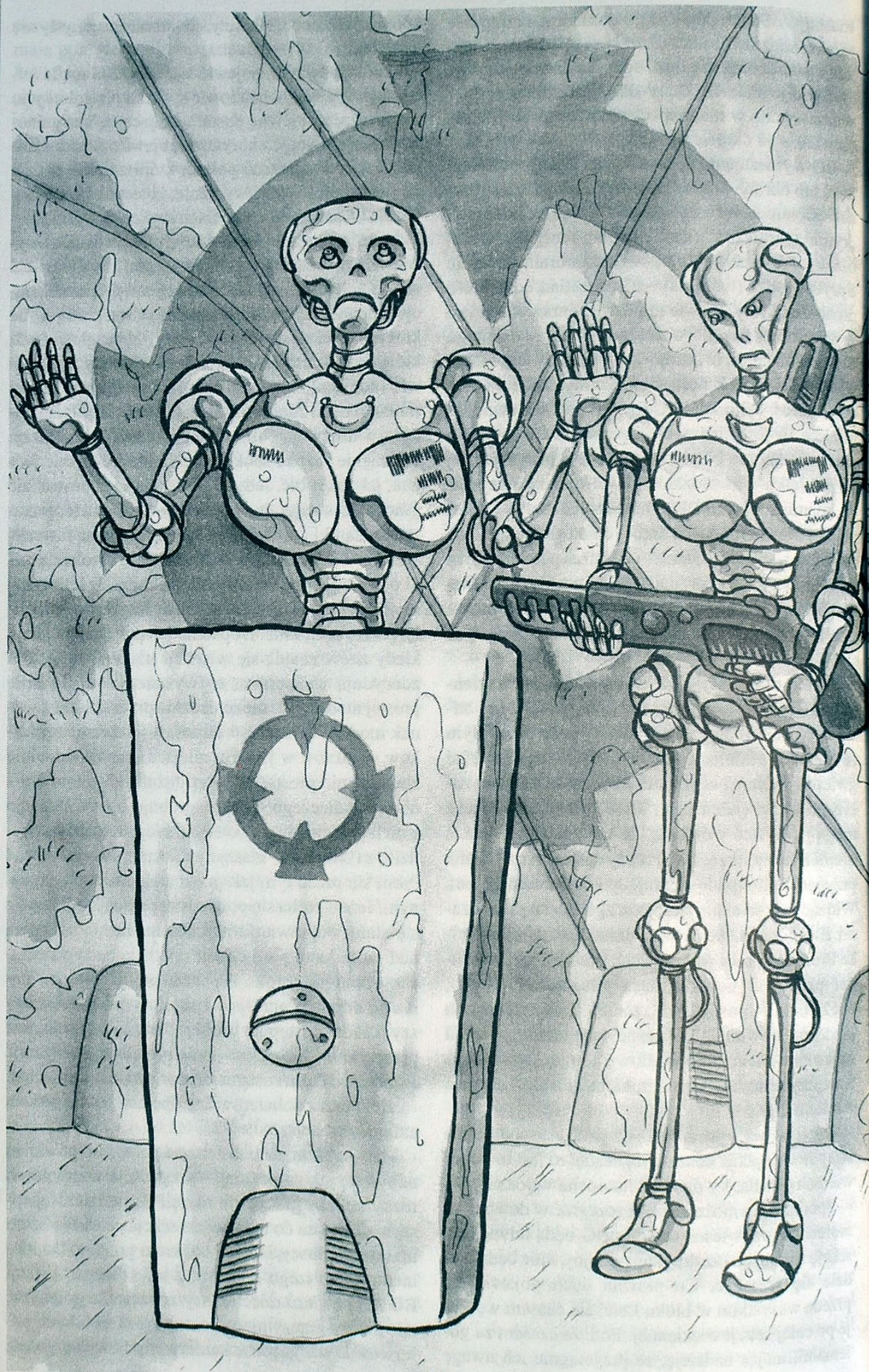
Jeżeli BG są wystraszeni i obawiają się spotkać na swej drodze jakąś koszmarną bestię, to jest to odpowiednia chwila, by natrafili na ducha voroksa.

Spotkanie to można jednak rozegrać w dowolnym momencie opowieści, np. gdy BG będą odwiedzać sekcję trzecią po raz drugi lub kolejny, i nie będą nigdzie się śpieszyć. Co prawda duch pojawia się przede wszystkim w bloku Lete, ale czasem wędruje po całej sekcji więziennej. Podąża czasem za golemami, mając nadzieję, że przyciągnie ich uwagę

i poprosi o pomoc. Niestety, elektroniczne zmysły nie są w stanie dostrzec ducha.

Voroks powinien pojawić się przed BG nagle (alternatywa: jeżeli bohaterowie spotkali już golem, to mogą ujrzyć zwierną postać „czającą się” na jednego z nich). W końcu korytarza pojawi się, jakby znikąd, lekko rozmazana postać, która zacznie pędzić ku postaciom. Widać wyraźnie, iż jest to szarżujący voroks! Każdy gracz powinien wykonać wymagający test Zachowania zimnej krwi (Opanowanie+wywieranie wrażenia [lub żelazna wola]) by nie rzucić się do ucieczki – widok jest na prawdę przerażający. Duch zatrzyma się tuż przed postaciami – o ile ktoś nie rzuci się do ucieczki – i wyda bezgłośny ryk, który jednak usłyszą wszyscy psychonicy i teurgowie (dobry moment, by dostrzec, że diakon Maxymilian nie ma zdolności okultystycznych). Jeżeli tacy są w drużynie, voroks telepatycznie wytłumaczy, że pragnie zaznać spokoju po śmierci. Nie wie jednak, jak to zrobić. Jedyne, co może, to zaprowadzić graczy do swojej dawnej celi w bloku Lete, pokazać szczątki i opowiedzieć swoją tragiczną historię. Jeżeli w drużynie nie ma okultystów, voroks na migi postara się pokazać, o co mu chodzi. Jeżeli wszyscy BG uciekną, duch będzie ich ścigał przez chwilę, po czym zniknie. Dopadnie ich przy innej okazji, kiedy znów znajdą się w sekcji trzeciej. Jeżeli BG zdecydują się pomóc, to wystarczy odmówienie prostej modlitwy – niekoniecznie przez kapłana, jednak modlitwa musi być szczerą – i zebranie szczątków voroksów w jednym miejscu oraz ewentualnie zbudowanie prostego grobu. Jeżeli BG odmówią – obojętne dla czego – duch spróbuje opętać jednego z nich (ćwiczył to na golemach, lecz nic nie wychodziło z tych prób – maszyny nie mają duszy). Postać broni się przed tym jak przed atakiem okultystycznym. Jeżeli próba się powiedzie, opętany BG będzie się starał odprawić krótką ceremonię pogrzebową nad szczątkami – od chwili opętania będzie się zachowywał jak voroks. Na każdą próbę powstrzymania go odpowie agresją – zaatakuje nawet towarzyszy każdą dostępną bronią. Jediną metodą jest przeczekanie lub odprawienie rytuału *Egzorcyzmy*. Jeżeli szczątkom zostanie okazany należy szacunek – czy to przez bohaterów czy opętana postać – duch zniknie na zawsze.

Pierwszy kontakt bohaterów z golemami powinien odbyć się jak najpóźniej – oczywiście w granicach rozsądku, aby gracze nie zaczęli się nudzić. Najlepszym miejscem do tego będzie sekcja czwarta – szum maszyn zagłuszy, i tak ciche, kroki golema. Do momentu pierwszego kontaktu z mieszkańcami stacji BG nie powinni mieć szansy zobaczenia golemów. Ale należy graczy nieco postraszyć. Jeżeli będą obserwowali stację przez kamery, nigdy żaden golem



nie wejdzie w zasięg obiektywu w czasie, gdy ktoś będzie patrzył w monitor. Najwyżej obserwator, jeśli odwróci się od ekranu, może zauważyć kątem oka jakiś ruch – jednak gdy spojrzy na monitor, nic takiego nie zobaczy (przekaz nie jest nagrywany – taśmy zabrano przy opuszczaniu stacji, więc nie można cofnąć transmisji). Kiedy postacie będą eksplorować stację, niech słyszą tylko odległe stukanie – niby kroki (niektóre golemu „lubią” bawić się tupaniem, urozmaicając tym nudę obchodów). Czasem niech jakieś światelko błysnie w ciemności tylko po to, by zaraz zniknąć. Lub też refleks światła na wysokiej galerii przyciągnie uwagę postaci, a blady cień mignie za rogiem. Golemy nie korzystają z wind, lecz przemieszczają się schodami awaryjnymi w zewnętrznym pierścieniu stacji – jest to jedna z pozostałości ich oprogramowania wyznaczającego trasy obchodów.

Kiedy BG będą przyglądać się jakiejś maszynie bądź też szukać Alana, niech golem podejdzie cicho od tyłu i jednemu z nich położy dłoń na ramieniu. Lub też, gdy BG wejdą do jakiegoś pozbawionego oświetlenia kąta sekcji czwartej, niech w ciemnościach błysną krwistoczerwone oczy golema, który powoli i majestatycznie wyłoni się z mroku – MG powinien sprawić, by golem szedł powoli, lustrując swymi mechanicznymi oczami BG. W dłoń można włożyć mu jakieś narzędzie, które wyglądać będzie jak broń. Jeśli BG zaatakują golema, ten odpowie ogniem, najprawdopodobniej zmuszając BG do ucieczki. Nie będzie ich gonił. Żaden inny golem również nie podejmie pościgu. Jednakże od tej pory postacie będą przez golemy traktowane jako wrogowie i zagrożenie dla Wysłannika Proroka – nie oznacza to, że BG znajdują się pod ostrzałem, ilekroć spotkają golema wędrującego po stacji; będą po prostu odstraszeni od sekcji czwartej i doku D, a także stacji serwisowej golemów i głównej maszyny myślącej.

Mimo uzyskania „wolnej woli”, golemy wciąż są posłuszne kilku pozostałościom „nakazów” oprogramowania. Jednym z nich jest zakaz używania wind. Kolejny to konieczność dokonywania patroli stacji – odbywa się to nieregularnie, lecz w ciągu tygodnia każdy golem co najmniej raz przemierza część zznaczonych na mapkach korytarzy, przy okazji sprzątając nieco i doglądając instalacji. Wykonują też od czasu do czasu proces odświeżania powietrza na stacji, a także kontrolują pracę reaktora. Przez czas trwania przygody – aż do początku mszy – w sekcji czwartej przebywać będzie co najmniej jeden golem kontrolujący maszynę.

Bohaterowie trafiają na stację w przełomowym momencie dla religii golemów. Dwóch z nich zostało uznanych za heretyków – jeden ośmielił się

bowiem na własny sposób zinterpretować podstawy religii i uznał, że golemy nie są wybrańcami, lecz zostały potępione za brak duszy, a zamknięcie ich na stacji jest odpowiednikiem ludzkiego wiecznego potępienia. Zdołał do swych poglądów przekonać dwa golemy. I to właśnie interpretatora oraz jego towarzysza BG mogą znaleźć w jakiś czas po rozpoczęciu przygody, zamkniętych w celi – najlepiej, gdy wracają po raz pierwszy z sekcji czwartej (mogą ich przyciągnąć odgłosy odległej bójki „heretyków” ze strażnikami pakującymi ich do celi, a następnie łamiących im kończyny). Golemy przedstawiają żalosny widok – mają połamane ręce i nogi, są mocno poturbowane. Zabrano im też całe uzbrojenie. Mogą opowiedzieć BG o historii golemów na stacji, przekazać informacje o religii oraz swoich wątpliwościach co do niej. Jeżeli BG wspomną, że szukają Skinnera – lub też Shrecka czy też obu mężczyzn – dowiedzą się, że możliwym jest, że pierwszy spotkany przez golemy człowiek został uznany Wysłannikiem Proroka oraz że znaleźć będzie go można na pewno za kilka godzin w sali modlitw – dawnym doku D – podczas odbywającej się dziś mszy.

Golemów nie da się naprawić. Można je jedynie dezaktywować, co BG mogą uznać za bardziej humanitarne od pozostawienia ich na „wieczne” cierpienie w tym stanie.

Jednak jeden heretyk nie ujawnił swych poglądów. Stchórzył w ostatnim momencie i dzięki temu uniknął schwytania. Widząc, co się dzieje, i będąc przeświadczonym o słuszności swojego osądu losu golemów, zdecydował się sabotować stację. Gdy BG wrócą do sekcji drugiej lub pierwszej po pierwszym przemierzeniu stacji, włączy ręcznie (centrum kontroli zostało przy zamykaniu stacji zdemontowane) część silników korekcyjnych – umieszczonych na zewnątrz wzdłuż sekcji trzeciej, wytrącając stację z orbity i kierując ją ku powierzchni asteroidy. Aby wyłączyć silniki i zapobiec katastrofie, BG będą musieli ręcznie odłączyć zasilanie silników korekcyjnych w bloku reaktora – trzeba po prostu wyciągnąć opisaną wtyczkę w rozdzielni mocy. (Tym wydarzeniem można posłużyć się, by nieco „podkręcić” akcję. Można je rozegrać nawet przed spotkaniem heretyków – oni wyjaśnią BG prawdopodobną przyczynę tego zdarzenia – wtedy winą może zostać obciążony Skinner lub nawet diakon.)

W chwili włączenia silników na całej stacji rozlegnie się alarm. Kobięcy głos będzie powtarzał następujący komunikat, odliczający co minutę czas: „Uwaga! Zejdźcie z orbity! Do kolizji pozostała jedna godzina i trzydzieści minut”. Półtorej godziny to wystarczająco dużo czasu, by wyłączyć silniki i skorygować orbitę stacji (maszyna myśląca

dokona tego automatycznie poprzez awaryjne obwo-
dy zasilające) – statek BG nie będzie jeszcze w tym
momencie sprawny, więc nie da się nim uciec.

W tym też mniej więcej czasie BG powinni od-
kryć, gdzie zbierają się golemi – możliwe, że doj-
dą do tego wcześniej. Obserwowanie wejścia do do-
ku D przez kamerę pokaże, że tam zbierają się
golemi. Więcej, na jakieś dziesięć minut przed roz-
poczęciem mszy będzie można zobaczyć, jak gole-
my wnoszą do doku nieprzytomnego Alana Skinne-
ra. Jeżeli BG udadzą się tam, zostaną poinformowani
– nawet, jeżeli już to wiedzą – że za chwilę odbę-
dzie się msza. Moment to szczególny dla całej spo-
łeczności golemów na stacji, gdyż przybył Wysła-
nnik Proroka. BG, jako jego towarzysze, zostaną
wpuszczeni do pomieszczenia tuż przed początkiem
obrzędu. Jeżeli wcześniej weszli w konflikt ze stra-
żnikami, wyjdzie do nich „kapłan” i po wysłuchaniu
od każdej postaci „spowiedzi”, „rozgrzeszy” je i po-
zwoli wejść do doku.

Wewnątrz będą wszystkie golemi ze stacji. Kie-
dy tylko za BG zamkną się drzwi, msza się roz-
pocznie. Każda bez wyjątku próba jej zakłócenia
skończy się obezwładnieniem bohaterów. Naj-
pierw odbędzie się czytanie z *Ewangelii Omega-
Beta* (fragment zamieszczony na początku scena-
riusza, zakończony słowami: „Chwila nadeszła!
Wysłannik Proroka przybył!”). Następnie kapłan
zapowie „wyniesienie Wysłannika Proroka na
ołtarz”. Zapadnie absolutna cisza. BG ujrzą, jak
nieprzytomny Alan Skinner zostaje za ręce podcią-
gnięty w górę i rozpięty na symbolu gwiazdnych
wrót. Następnie kapłan pistoletem do wbijania ni-
tów przytwierdza ręce człowieka do obręczy sym-
bolu. Następnie ujmie podany przez jednego
z wiernych stalowy pręt i wbija go w bok Alana.
Popłynie krew, Alan na chwilę oprzytomnieje
i krzyknie z bólu, zaś golemi wpadną w prawdzi-
wą euforię. Będą krzyczeć, ruszą w stronę „ołta-
rza” chcąc dotknąć „Wysłannika”.

Jeżeli BG zdecydują się teraz zareagować, nikt ich
nie będzie powstrzymywał. Jednak pierwsza akcja
wymierzona w golemi czy też próba ratowania Ala-
na spotka się z agresywną odpowiedzią. Golemi za-
atakują świętokradców.

Gdy BG nie zrobią nic, kapłan po chwili uspo-
koi wiernych. Po czym wskaże na BG i powie: „Słu-
dzy Wysłannika, oddajcie statek. Nasza teraz kolej
jest, by ruszyć w gwiazdy i głosić Dobrą Nowinę
braciom naszym”. Od odpowiedzi i reakcji BG za-
leży, czy golemi pozwolą im spokojnie odejść, czy
też zaatakują.

Jeżeli zgodzą się oddać statek, zostaną związani
i umieszczeni w pobliżu symbolu gwiazdnych wrót,
na którym umiera Alan, zaś golemi ruszą zająć

pojazd – zabijają przy tym zaskoczoną załogę i od-
lecają. W tej sytuacji bohaterów odnajdzie diakon
Maxymilian. Z pierwszych jego słów wynikać bę-
dzie, że uszkodził układ chłodzenia reaktora i na-
leży jak najszybciej uciekać z tego heretyckiego
miejsca (spotkał i porozmawiał z uwięzionymi go-
lemami, które opowiedziały mu o swojej religii;
uznał więc zniszczenie stacji za o wiele ważniejsze
dla Kościoła niż ewentualne korzyści dla Cesarskie-
go Oka). Niestety, na cokolwiek będzie już za
późno. W niecałe dziesięć minut reaktor ulegnie
przegrzaniu i stacja zmieni się w rozproszone po ko-
smosie pojedyncze atomy...

Jeżeli jednak postaci stawiają opór lub – co bar-
dziej prawdopodobne i rozsądne – rzucają się do
ucieczki, kapłan wpadnie na nich, idąc w stronę do-
ku D. Podczas wspólnej ucieczki – nie trzeba będzie
go długo przekonywać – powie o uszkodzeniu chło-
dzenia reaktora.

Mając zaledwie kilkadziesiąt sekund przewagi
nad golemami, poganiani przez włączony przed
chwilą alarm o zagrożeniu stopienia rdzenia reaktora,
BG wpadną do doku, w którym lądowali. Na
szczęście dla nich statek będzie już sprawny i gotów
do dalszej drogi. Wystartują w ostatnim momencie,
mając na monitorach podgląd na przepalane właśnie
drzwi śluzy.

Po kilku minutach lotu ujrzą za sobą błysk – znak,
że stacja została zniszczona, a herezja golemów po-
grzebana – diakon Maxymilian będzie dumny ze
swego czynu dokonanego w obronie wiary.

Kapitan wezwie BG na rozmowę i poprosi o do-
kładną relację wydarzeń. Na koniec zasugeruje, że
awaria statku była sabotażem, a komputery podawa-
ły fałszywe dane. Zapyta bohaterów, co o tym sądzą.
Po czym podziękuje za rozmowę i życzy im spokoj-
nej podróży.

3. WIĘZIENNA STACJA KOSMICZNA „CERBER”

Stacja kosmiczna „Cerber” to więzienie z czasów
Drugiej Republiki. Zamknięta i opuszczona tuż przed
Upadkiem, nie została złomowana. Zapomniana przez
wszystkich, krąży po ustalonej setki lat temu orbicie
wokół potężnej asteroidy – największej z istniejące-
go w układzie pasa brył skalnych. Wykonana z naj-
lepszych materiałów, przetrwała w stanie nienaruszo-
nym do dziś, mimo demontażu ekranów ochronnych.
Ma kształt mocno spłaszczonego walca o wysokości
100 i średnicy 300 metrów. Co prawda czas odcisnął
na niej swoje piętno, lecz w dalszym ciągu reaktor ato-
mowy jest w pełni sprawny, a większość systemów

„Cerbera” wymaga jedynie drobnych napraw. Jednak ten stan utrzymuje się nie tylko dzięki wysokiej jakości wykonania, ale także dzięki mieszkańcom stacji. Piętnaście golemów strażniczych wciąż funkcjonuje i zajmują się obiektem. Przez lata spędzone na stacji golemi w pewien sposób ewoluowały i wykształciły ograniczoną świadomość. Mając dostęp do banków danych głównej maszyny myślącej stacji, stworzyły też pewien rodzaj religii, która miała dać im nadzieję na opuszczenie tego zapomnianego przez Wszechstworcę miejsca...

Stację podzielono na cztery sekcje. Pierwsza mieści pomieszczenia obsługi stacji, strażników i wszystkich osób oraz systemów niezbędnych do funkcjonowania więzienia. Tutaj też znajduje się część magazynów. Sekcja druga to zespół doków przeznaczonych do przyjmowania transportów więźniów i zaopatrzenia. Trzecia to właściwe więzienie – bloki cel zajmują prawie 50% kubatury stacji. Zaś sekcja czwarta to magazyny, reaktor i wszystkie inne zespoły maszyn, takie jak oczyszczalnia ścieków i system uzdatniania wody – stacja posiada wciąż sprawny obieg zamknięty powietrza i cieczy.

Zamieszczone poniżej schematy ukazują wygląd poszczególnych sekcji. Ponieważ dokładna lokalizacja opisanych w scenariuszu pomieszczeń nie ma znaczenia dla przebiegu przygody, nie zaznaczono ich na mapkach – w tekście podano wskazówki co do ich lokalizacji. Szyby wind przebiegają przez całą długość konstrukcji. Działają tylko trzy windy. Czwarta – awaryjna – ma odłączone zasilanie (nie da się go przywrócić). Ze względów bezpieczeństwa windy zaprogramowano tak, by każda z nich obsługiwała jedynie dwie sekcje (winda A kursuje między sekcją pierwszą a drugą; winda B między drugą a trzecią; winda C między trzecią a czwartą; winda awaryjna X jest wyłączona). Nie da się tego obejść, gdyż z banków pamięci wykasowano program zarządzający ochroną stacji. W zewnętrznym pierścieniu, w pobliżu wylotów korytarzy, znajdują się awaryjne klatki schodowe również przebiegające przez wszystkie sekcje – zamknięte niegdyś drzwiami z zamkami kodowymi; dziś otwarte. Korytarze i zewnętrzny pierścień sekcji drugiej są hermetycznie otoczone szklanymi ścianami. Służą do doków rozmieszczone są co 50 metrów, a w pierścieniu zewnętrznym są automatycznie zamykane grodzie przy bramach w momencie ich otwierania. Korytarze główne oraz zewnętrzny pierścień mają 6 metrów szerokości. Wszystkie pozostałe po 3 metry, choć oczywiście np. szyby serwisowe będą jeszcze węższe. Na mapkach zaznaczono jedynie schemat sieci korytarzy – jest ich o wiele więcej, jednak te pokazane

stanowiły niegdyś trasy patrolowe golemów strażniczych i wciąż są wykorzystywane w tym celu.

Ilość poziomów jest różna dla każdej z sekcji. Najwięcej oczywiście przypada na sekcję więzienną. Strop dzielący poziomy – jeżeli występuje – znajduje się na wysokości 3 metrów.

Sekcja pierwsza: jeden poziom magazynów i pomieszczeń administracyjnych oraz technicznych i mieszkalnych.

Sekcja druga: osiem połączonych poziomów (bez dzielących je stropów) tworzących wielką halę doków, podzieloną korytarzami na cztery części.

Sekcja trzecia: dwanaście poziomów cel umieszczonych galeriowo (bez stropów).

Sekcja czwarta: pięć połączonych poziomów (bez dzielącego je stropu) magazynów i instalacji.

Pozostałą przestrzeń wypełniają przewody, czujniki, rury i tym podobne rzeczy.

Umieszczenie na mapie opisanych poniżej pomieszczeń pozostawiam w gestii MG. Podaje jedynie ogólną ich lokalizację oraz rolę w przygodzie.

Sekcja pierwsza

Najwyższy poziom stacji mieścił pomieszczenia personelu, warsztaty i inne niezbędne dla działania więzienia lokacje, takie jak centra kontroli i łączności. Jednak wraz z zamknięciem stacji prawie całe wyposażenie wymontowano. Część sprzętu jednak pozostawiono, chcąc zabrać go w drugim rzucie. Nigdy jednak do tego nie doszło – stację zamykano tuż przed atakiem Dziesiątki na Byzantium Secundus i nikt nie miał czasu myśleć później o małej stacji więziennej. Podobnie jest w pozostałych sekcjach.

Kwartal techniczny

Mieściły się w nim różne warsztaty i magazynki części zamiennych. Teraz większość pomieszczeń jest pusta. Gdzieniedzie znaleźć można porzucone narzędzia.

Główna maszyna myśląca – mimo że działa, większość danych uległa dawno temu wymazaniu – część w chwili opuszczania stacji przez personel, a część po prostu z upływu czasu. Aby się nim posłużyć, wymagane są umiejętności czytania (urtyjski) i choćby pobieżna znajomość maszyn myślących (na pierwszym poziomie) – ojciec Maxymilian chętnie pomoże, jeśli nikt z drużyny nie będzie wystarczająco wykształcony. Można z niej wydobyć ogólne plany stacji (patrz mapki), tekst *Ewangelii Omega*, tekst, który każdy kapłan (test *Spryt+wiedza* [teologia]) rozpozna jako wyciąg z *Biblii*, głównie *Nowego Testamentu* – starej księgi, którą Prorok włączył w części do swoich nauk (jeden z techników lubił historię Kościoła,

stąd święte księgi w komputerze – tu również można poprosić o pomoc diakona Maxymiliana: rozpozna on tekst od razu, bez potrzeby wykonywania testu) oraz listę ostatnich pięciuset więźniów, jacy byli tu w chwili zamknięcia stacji, spis personelu ludzkiego (pięćdziesiąt nazwisk) oraz golemów strażniczych (pięćdziesiąt jednostek). Nie skasowano również programu zarządzającego zasobami stacji (energia, woda itp. – tu można przywrócić dopływ prądu do doków). Jednak dostęp do funkcji kontrolnych jest zabezpieczony hasłem-zagadką – główny inżynier był miłośnikiem łami-główek. Zagadka brzmi: „Gdy wymawiasz me imię, przestaję istnieć”. Odpowiedzią jest „cisza” – i znów kapłan może pomóc, gdy drużyna nie będzie sobie radzić. Możliwe, że gracze pomyślą, iż hasło chroni jakieś wielkie tajemnice przed oczami ciekawskich. W rzeczywistości jednak zyskują dostęp do sterowania oświetleniem, obiegiem wody, powietrza, ogrzewaniem itp. Będą mogli również otworzyć zdalnie drzwi do wszystkich cel i magazynów, ale nie do doku D (tam znajduje się kaplica golemów, a drzwi są zamknięte na znany tylko golemom kod; mainframe umożliwiał administracyjne obejście tego zabezpieczenia, lecz dok został odłączony od ogólnej sieci sterującej – więc np. odcięcie prądu też nie jest możliwe), a także kierować kilkoma działającymi jeszcze kamerami telewizji przemysłowej (podgląd na monitorze). Terminale – dostęp do wszystkich powyższych danych – znajdują się w każdej sekcji koło wind. Ponadto w kwartale administracyjnym jest kilkanaście końcówek – w większości nie działających.

Stacja serwisowa – pomieszczenia naprawcze golemów. BG znaleźć mogą tam kilkanaście złomowanych maszyn – funkcjonujący jeszcze strażnicy wykorzystują niedziałających towarzyszy jako źródło części zamiennych.

Kwartal magazynowy

Pomieszczenia tutaj są puste. Znaleźć można w nich jedynie kurz oraz czasem jakąś zgubioną dawno temu śrubkę. Zdziwienie budzić może jedynie widok szczątków kilkunastu zniszczonych w różnym stopniu kontenerów – posłużyły one do budowy symbolu gwiazdnych wrót w doku-kaplicy.

Kwartal administracyjny

Centrum biurowe oraz pomieszczenia nadzoru. Gdziekolwiek w szufladach biurek można odnaleźć stare dokumenty – głównie dotyczące księgowości – i kilka napoczętych paczek herbatników (skamieniałych ze starości). Z centrum komunikacyjnego pozostały tylko dziury w ścianach po aparaturze – wymontowano wszystko.

Centrala nadzoru – pomieszczenie sterowania telewizją przemysłową nadzorującą stację. Na kilkudziesięciu monitorach można było oglądać niemal każdy zakamarek „Cerbera”. Dziś działa jedynie siedem kamer (trzy w sekcji trzeciej przy windach, jedna w doku A, dwie w bloku reaktora w sekcji czwartej i jedna nad wejściem do doku D). Panel kontrolny pozbawiony jest zasilania – ktoś wyrwał kable – ale można je przywrócić, dosztukowując kawałek przewodu. Przez kamery można obserwować golemów wędrujące po stacji i wchodzące do doku-kaplicy. Jest tu także terminal – można z niego kierować kamerami i uzyskać podgląd, lecz tylko jedną naraz.

Kwartal mieszkalny

Kwatery strażników i administracji. Znaleźć można w nich jedynie kurz oraz – w pokoju zajmowanym niegdyś przez naczelnika więzienia – leżącą w przewróconym koszu na śmieci, wyrwaną skądś, pośliską kartkę z wyblakłym, ledwo czytelnym tekstem. Jest to fragment pamiętnika, który prowadził naczelnik William Boone.

Dzień 4999. według czasu Terry

Jeszcze tylko dzień. Jeden dzień i opuszczę to miejsce. Prawie czternaście terrańskich lat zarządzałem tym kosmicznym składowiskiem odpadów cywilizacyjnych. Pięć tysięcy dni. Tutaj wydawało się to wiecznością. Ale teraz mogę powiedzieć, że widziałem już wszystko. W czasie pracy ujrzałem chyba wszystkie wynaturzenia ludzkiej – i nie tylko ludzkiej – duszy.

Kiedy przechadzałem się między celami, więźniowie zawsze wyli, krzyczeli i miotali się niczym zwierzęta. Niektórzy z nich chyba nimi byli, gdyż na miarę istot rozumnych nigdy nie zasługiwali. Na przykład te dwa voroksy z Hadesu. Mówią, liczą, ale nie stoją wyżej niż psy podwórzowe. Warczą na strażników, skamlą o jedzenie... Czy tak zachowuje się ktoś, kto posiada rozum? To tylko bestie próbujące udawać człowieka. Niczym małpy w menażeriach. I niczym małpy dają się tresować. Bo tylko zwierzę można wyszkolić razami elektrycznej pałki, by słuchało poleceń. Człowiek jest zbyt dumny i zbyt silny, by ulec tak prymitywnym środkom. Ponoć jeden z voroksów niedawno rodził. Dziecka nikt nie znalazł, więc pewnie bestia pożarła swoje własne potomstwo. Tak, to do nich podobne.

Czasem zastanawiam się, czy nie prościej byłoby wyrzucać w próżnię wszystkich nieprzystosowanych do życia w społeczeństwie. Koszty niewielkie i nikt nie musiałby siedzieć przez pięć tysięcy dni w takim miejscu jak to. Zamiast przenosić więźniów, powinno się wysadzić stację. Świat by tylko na tym

zyskał. Nawet roboty strażnicze są mądrzejsze, bardziej cywilizowane i bardziej ludzkie, choć to tylko maszyny.

Czasem wydaje mi się, że [tutaj na pozostałej części kartki widnieje ciemna plama – widocznie z tego powodu wyrzucono ją do kosza].

Sekcja druga

Doki, od dawna nieużywane, są w dobrym stanie. Brama wejściowa jednego z nich (oprócz doku D) otworzy się na sygnał nadany ze statku. Ładując, pojazd wzbija olbrzymi obłok kurzu, który będzie unosił się w powietrzu przez kilka minut. Poza tym w dokach znaleźć można porzucone narzędzia, drobne części zamienne do różnych podzespołów statków (wciąż nadające się do użytku) i sporo bezużytecznych dziś śmieci. W doku A znajduje się ponadto niedziałający generator wiązki ściągającej, służący niegdyś do transportu zaopatrzenia i kapsuł z więźniami z transportowców. Wymontowano z niego wszystkie istotne części – nie da się go naprawić.

Dok D – dostępu do niego broni zamek szyfrowy w jedynej sprawnej służbie – drzwi do pozostałych zaspawano (aby go złamać, potrzebny jest *bardzo skomplikowany test Techniki+otwierania zamków*, zakładając, że BG mają niezbędne do tego urządzenie: wymagane jest uzyskanie 12 sukcesów – działanie długotrwałe; porażka powoduje blokadę zamka, zaś wyjątkowa porażka dodatkowo spowoduje aktywację alarmu), zaś zasilanie bramy zewnętrznej zostało odłączone. Wnętrze doku jest dokładnie posprzątane i utrzymywane w nienagannej czystości przez golem. Na wewnętrznej stronie bramy doku zawieszono zbudowany między innymi z kontenerów znalezionych w magazynach duży (trzy metry średnicy) symbol gwiazdnych wrót. Tutaj raz w tygodniu zbierają się golem i słuchają czytania z *Ewangelii Omega-Beta* (spisanej pod wpływem nauk Proroka i *Biblii*) i modlą się do Wszechstworcy o zesłanie Proroka.

Sekcja trzecia

Dwanaście poziomów cel umieszczonych na liczących trzydzieści sześć metrów wysokości galeriach – łącznie pięć tysięcy pomieszczeń o wymiarach 5x5x3 metry; w każdym znajduje się pryzma i wnęk z sanitariatem. Bloki więzienne zgrupowano w okręgi wewnętrzny (Styks, Lete, Olimp, Prometeusz) i zewnętrzny (Haron, Hades, Hermes, Zeus). Drzwi cel można otworzyć, korzystając z terminalu lub panelu kontrolnego osobnego dla każdej galerii. Nigdy nie zdarzyło się, by wszystkie cele były zajęte. W szczytowym

okresie działalności „Cerbera” przebywało tu 2375 penitencjariuszy.

Blok więzienny Hermes – w jednej z cel znajduje się szkielet więźnia. Zmarł on na zawał na kilka godzin przed wyprowadzeniem więźniów ze stacji. Ciało zostawiono, nie chcąc dodatkowo bawić się w pogrzeby. To jego właśnie szuka Alan Skinner, chcąc zdobyć gwiazdny klucz, który więzień miał przy sobie.

Blok więzienny Lete – tutaj w sąsiadujących ze sobą celach BG znajdują trzy szkielety voroksów – dwa osobników dorosłych i jeden dziecięcy. Blok ten jest „mieszkaniem” ducha zmarłego voroksa, który nawiedza cały poziom więzienny.

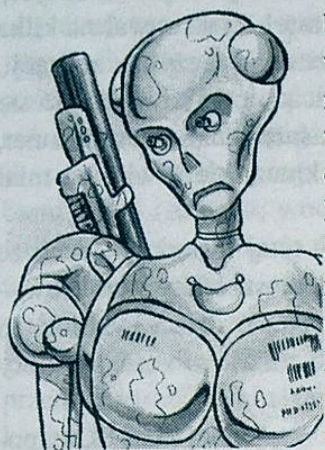
Blok więzienny Hades – w jednej z cel BG napotkają jakiś czas po rozpoczęciu przygody dwa mocno uszkodzone golem. Są to „heretycy” – pobici i skazani na odosobnienie.

Sekcja czwarta

Najniższy poziom stacji to wielka maszynownia. O ile na całej stacji panuje cisza niemal absolutna, to tutaj non stop słychać szum pracujących instalacji. Włączone są wszystkie poza oczyszczalnią ścieków i filtrami powietrza. Pierwsze urządzenie golem uznają za zbędne, zaś drugie uruchamiają od czasu do czasu – ich program wciąż nakazuje dbanie o odpowiedni poziom tlenu na stacji. Magazyny są puste. W całej sekcji widać, że jest ona często odwiedzana przez kogoś, kto zajmuje się sprzątaniami i konserwacją urządzeń – można znaleźć ślady niedawnego smarowania. Tutaj kurzu prawie nie ma. Uruchomienie wyłączonych instalacji nie pociągnie za sobą jakiegokolwiek reakcji golemów. Jednakże majstrowanie przy reaktorze atomowym spotka się ze zdecydowanym sprzeciwem.

3. BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Ponieważ scenariusz nie zakłada jakichkolwiek konfliktów – za wyjątkiem ewentualnego konfliktu BG z golemami – ani testowania cech Bohaterów Niezależnych, część BN-ów nie ma podanych cech. Dwóch z nich zniknie niedługo po rozpoczęciu przygody, zaś umiejętności pozostałych można łatwo stworzyć na potrzebę chwili. Nie podaję również statystyk załogi statku kosmicznego – w razie otwartego konfliktu z golemami kapitan zarządzi odlot (nawet gdy statek nie będzie do końca sprawny). Poza tym, w starciu z golemami strażniczymi marnie uzbrojona załoga statku nie ma najmniejszych szans.



Obiekt więzienny „Cerber” planowano zamknąć w roku 4000. Więźniów i większość wyposażenia wywieziono dokładnie dwa dni przed atakiem Dziesiątki na Byzantium Secundus. Potem już nikt nie miał czasu myśleć o niewielkim obiekcie krążącym wokół jakiejś skalnej bryły. O stacji zapomniano. Zamiast zostać zdemontowana, wciąż działała. Konserwacją zajmowało się piętnaście pozostawionych golemów strażniczych. Po około trzystu latach samodzielnego zarządzania stacją proces uczenia się wbudowanych w golem SI osiągnął pewną wartość krytyczną – uzyskały one świadomość. Co prawda nieco ograniczoną przez warunki, w jakich się rozwinęła, lecz wystarczającą, by golem zdążył sobie sprawę z własnego istnienia i odrzucił sztywne ramy oprogramowania – co również udało się jedynie w pewnym ograniczonym stopniu. Niemniej jednak golemy dorosły do tego, by zrozumieć wiele aspektów otaczającego je świata.

Analizując pozostawione w maszynach myślących dane, natrafiły nie tylko na wskazówki co do swojego pochodzenia, ale także na dwa teksty, które zaważyły na ich przyszłości: nieco okrojona *Biblia* oraz *Ewangelię Omega*. Po przyswojeniu sobie ich treści doszły do wniosku, że zostały narodem wybranym. Maszynami obdarzonymi wolną wolą przez Wszechstwórcę. Szybko skompilowały oba teksty w świętą księgę, która nazwała *Ewangelią Omega-Beta*, w odróżnieniu od oryginalnej *Ewangelii*, którą zaczęły nazywać *Alfą*.

Dziwna wiara golemów głosi, że po latach samotnej bytności w ziemi obiecanej wśród gwiazd, gdy golem pomyślnie przejdą próbę obdarzenia ich wolną wolą, nadejdzie Prorok pod postacią człowieka i uczyni je równymi dziećmi Wszechstwórcy, a nie tylko marnym dziełem ludzkich rąk. Jednakże, co stanie się widoczne podczas wydarzeń na stacji, elektroniczne mózgi golemów symbolikę tekstów potraktowały dosłownie i wypełnią ich nakazy – a w zasadzie nakazy własnej świętej księgi – zdanie po zdaniu.

Golemy wierzą, że są równe ludziom i że żaden z nich nie powinien nigdy pracować dla człowieka jako sługa. Jeżeli drużynie towarzyszy golem, stanie się on poważnym źródłem konfliktu. Golemy zaczęły od negocjacji, lecz bez wahania zdecydowały się

na użycie siły wobec ludzi ciemniejących ich brata, jeżeli zauważą, że golem jest źle traktowany przez ludzi. W innym przypadku podejmą rozmowy i zaproszą „brata” oraz – ewentualnie – jego opiekunów na mającą się odbyć za kilka godzin „mszę”.

Wszystkie golem mają jednakową charakterystykę, jako że wyposażono je w ten sam typ SI oraz podstawowy ekwipunek (standaryzacja dla potrzeb więziennictwa). W nawiasach podano bazowe (fabryczne) wielkości współczynników. Część z nich wzrosła na skutek ewoluowania maszyn, a część z powodu braku odpowiedniego serwisu spadła – nieznacznie jednak, gdyż golem bardzo o sobie dbają. Jedyne różnice – ale ledwo zauważalne – występują w osobowościach golemów. Niektóre są bardziej otwarte, inne zamknięte w sobie itp. W charakterystyce można to uwzględnić, zmieniając nieznacznie wysokość cech duchowych.

Golemy będą nastawione neutralnie wobec przybyszów z wyjątkiem kilku opisanych w tekście sytuacji. Zdają sobie sprawę, że ich misją nie jest już pilnowanie więźniów. Nie będą tolerować jednak niszczenia instalacji niezbędnych dla funkcjonowania stacji – po ostrzeżeniu zaatakują. Wobec pierwszego napotkanego człowieka – będzie nim Alan Skinner – zachowają się zgodnie z zapisem *Ewangelii Omega-Beta*: uznają go za Wysłannika Proroka i „wyniosą na ołtarz”. Pozostałych ludzi uznają za jego towarzyszy. Jednakże każda próba świętokradztwa – łącznie z próbami odbicia Alana – spotka się z wrogą reakcją. Podobnie stanie się w przypadku, gdy BG zaatakują golem – bez zaawansowanej technicznie broni przybysze z zewnątrz nie mają większych szans na zwycięstwo (należy to jasno powiedzieć graczom). Golemy mają w pełni naładowane baterie broni i w każdej chwili mogą uzupełnić zapas energii, korzystając z ładowarek akumulatorów w jednym z warsztatów sekcji pierwszej (podobnie mogą uczynić BG) lub też z wbudowanych generatorów.

Cytat: *Czy jesteś Wysłannikiem Proroka?*

Opis: dwumetrowe, humanoidalne sylwetki golemów strażniczych tylko w ogólnym zarysie przypominają ludzi. Gruby pancerz, osłonięte czujniki i zasobniki z bronią wbudowane w korpus powodują, że wyglądają one jakby szykowały się do wojny – w rzeczywistości są nieco przeprojektowaną wersją golema bojowego. Pomalowane są szarą, matową farbą. Każdy ma na plecach wymalowany białym – teraz poszarzałym i nieco złuszczone – kolorem numer ewidencyjny (jest on również wybity na prawej dłoni każdego golema). Na stacji pozostały golem o numerach: 2, 5, 7, 11, 13, 23, 19, 36, 49, 57, 71, 77, 90, 101, 105. Pozostawiono akurat te golem, gdyż ich numery to liczby kodowe niezbędne do

wyłączenia reaktora – takie małe przypomnienie dla techników mających demontować stację (liczby należy wprowadzać parami według schematu pierwsza największa razem z pierwszą najmniejsza, kolejna największa (malejąco) wraz z kolejną najmniejszą (rosnąco). Potwierdzeniem całej sekwencji jest „środkowy” numer 36. Informacji o tym BG nie znajdują nigdzie na stacji, więc wpaść mogą na to jedynie manipulując przy reaktorze – zostaną poproszeni o podanie sekwencji 7 liczb (należy pamiętać, że grzebanie w siłowni nie będzie dobrze widziane przez strażników).

PT 8

Ciało: Siła 15, Zręczność 6 (7), Wytrzymałość 12 (15)

Umysł: Spryt 8 (7), Percepcja 7 (9), Technika 7

Duch: Ekstrawersja 5 (3), Introwersja 2 (1), Porywczność 4 (2), Opanowanie 4 (2), Wiara 3 (0), Ego 2 (1).

Umiejętności wrodzone: broń biała 8, strzelanie 8, uniki 7, urok osobisty 4, walka wręcz 6, wigor 8.

Umiejętności wyuczone: pierwsza pomoc 5.

Przekleństwo: Oglupienie (-2 do Sprytu, gdy staje wobec czegoś, co nie zgadza się z jego sztywnymi, ustalonymi poglądami).

Błogosławieństwo: Ograniczona świadomość (w pełni ludzkie reakcje i sposób myślenia, ograniczony jednak pewnymi pozostałościami oprogramowania i brakiem myślenia abstrakcyjnego).

Dobrodziejstwo: Przysięga wierności (3p. – anulowana przez proces uzyskiwania świadomości).

Utrapienie: Klasztor (+1p. w tym wypadku oznacza to całkowitą nieznajomość sytuacji Znanych Światów od czasów Upadku oraz problemy z rozumieniem intencji przybyszów spoza stacji).

Broń: (wbudowana lub w zasobnikach) karabin plazmowy, ogłuszacz, pałka elektryczna.

Pancerz: 14k

Cybernetyka: cyberzmysły (luneta, podczerwień, rentgen, kamera, radio – autokonserwacja, generator)

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

HERETYCY

Wraz z uzyskaniem świadomości, golemi zaczęły miewać wątpliwości co do swojego postępowania i osądów – tak samo jak ludzie. Trzy z nich przez kilka ostatnich miesięcy analizowały tekst *Ewangelii Omega-Beta* oraz ksiąg, na podstawie których ona powstała. Doszły przy tym do zupełnie odmiennych wniosków niż kilkaset lat temu. Uznały, że pierwotna interpretacja była błędna i dopiero kolejna – po parta wiekami zdobywania doświadczenia – jest właściwa. Wynika z niej, że golemi nie są wybrańcami. Są potępione, a stacja „Cerber” ma być ich wiecznym więzieniem. Dwa golemi na dzień przed przybyciem BG na stację zdecydowało się ogłosić

publicznie swoje wątpliwości. Natychmiast jednak zostali schwytani i poddani przesłuchaniu, które miało miejsce w doku D, w „sali modlitw”. Dzień później zostają zamknięci w celi po uprzednim połamaniu im kończyn, by uniemożliwić ucieczkę.

Potępiona dusza

Zdarza się, że duch osoby, która pozostawiła w świecie żywych nie załatwione sprawy, nie może zaznać spokoju. Tak jest właśnie tym razem.



W sąsiednich celach bloku Lete umieszczono na cztery miesiące przed zamknięciem stacji dwójkę voroksów – samca i samicę – skazanych za morderstwo. Samica była ciężarna i dwa miesiące później urodziła. Udało jej się ukryć dziecko – obawiała się, że je zabiorą – przed strażnikami i golemami (w ciągu dnia

malec siedział pod pryczą zasłonięty kocem). Jednakże, kiedy strażnicy podczas likwidacji stacji oszołomili ją prądem, spętali i wyprowadzili na korytarz, wpadła w szal, nie chcąc zostawić syna. Rozerwała pęta i rzuciła się na oprawców. Pomógł jej towarzysz, wyprowadzany właśnie z celi obok. Voroksy jednak szybko ogłuszono prądem i zabito strzałami w tył głowy. Ciało wrzucono do cel. Nikt nie wiedział, że został w niej jeszcze mały voroks. Dzieciak żywił się jakiś czas mięsem trupów. Potem jednak zamknięty w celi oszalał i zmarł z głodu. Duch jego matki nie zaznał jednak spokoju. Nawiedza blok Lete, krążąc głównie w pobliżu celi i opłakując dziecko. Cierpi, gdyż nie była w stanie mu pomóc. Ponadto, jako cywilizowany voroks, nienawidzi siebie za skazanie syna na kanibalizm.

Imię: Uttarranrrag

Rasa: voroks

Ranga/klasa: duch

Cytat: *Wrrrrr... Ja być martwa, ale nadal umieć gryźć.*

Opis: Postać voroksa jest częściowo przezroczysta i roztacza jasną, niebieskawą poświatę. Można ocenić, iż samica zmarła młodo. Poza tym wygląda identycznie jak każdy żyjący voroks. Ma obcięte pazury.

Uwagi: W wyniku opętania cechy BG zmieniają się (do czasu opuszczenia jego ciała przez ducha) następująco: Siła +2, Wytrzymałość +2, Porywczność +4 (niezależnie od wielkości bazowej – może przekroczyć dziesięć – oraz wysokości Opanowania).

PODRÓŻNICY

Alan Skinner



Niegdyś Przewoźnik i doskonały pilot, dziś alkoholik i człowiek ogarnięty niemal obsesyjną chęcią wykupienia się ponownie w łaski gildii, z której go wyrzucono za spowodowanie śmierci pasażerów. To on podłożył ładunek wybuchowy na statku, chcąc dostać się na stację „Cerber” i odnaleźć zaginiony gwiazdny klucz. To

on zostanie uznany przez golemu za Wysłannika Pro-roka, co przypłaci życiem.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: były porucznik Przewoźników, pilot statków kosmicznych

Cytat: *To najszybszy statek na Byzantium Secundus. Skąd wiem? Latałem nim.*

Opis: Alan ma trzydzieści lat, lecz wygląda, jakby miał co najmniej czterdzieści. Jest szczupłym, średniego wzrostu mężczyzną o ziemistej cerze, krótkich, przereźdzonych i lekko siwiejących na skroniach włosach i przekrwionych szarych oczach, w których błyszczy ogień szaleństwa. Niewiele mówi, natomiast dużo pije. Twierdzi, że alkohol zagłusza sumienie, które wciąż przypomina mu o katastrofie spowodowanej po pijanemu. Swoją nałóg uważa za karę zesłaną przez Wszechstworcę.

Maxymilian Shreck



Diakon Ortodoksji i jednocześnie agent Cesarzowskiego Oka. Maxymilian wraca właśnie na Byzantium Secundus po pomyślnie wypełnionej misji, dla której przykrywką było poświęcenie nowego klasztoru. Cesarzowskie Oko zwerbowało go dwa lata temu, obiecując pomoc w zaspokojeniu ambicji

– Maxymilian czuje się niedoceniony przez zwierzchników i zdecydował się wykorzystać możliwości, jakie daje mu praca dla wywiadu cesarskiego – zebrał dosyć informacji o swych przeciwnikach lub ludziach, których za nich uważa, by szantażem i przekupstwem podnieść swoją pozycję w Ortodoksji Urth. Jest jednak człowiekiem

głęboko wierzącym i oddanym służbie Wszechstworcy i nigdy nie postawi swych czy czyichkolwiek innych – włączając w to cesarza i jego wywiad – interesów ponad sprawy wiary i Kościoła. Nie ma przebudzonej teurgii i jest to kolejny powód jego frustracji. W wolnych chwilach bada starodawne – w tym heretyckie – teksty religijne i potrafi o tym opowiadać godzinami.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: diakon Ortodoksji Urth

Cytat: *Uważam, mój przyjacielu – z całą pokorą i szcunkiem dla jego eksceleencji biskupa – że źle zarządza on funduszami Kościoła. Mam tu rachunki...*

Opis: Kapłan ma czterdzieści siedem lat, jest łysy, zaś jego błękitne oczy zdają się uśmiechać do całego świata. Cały czas chodzi ubrany w prosty habit i prosi wszystkich, by tytułować go bratem, zamiast diakonem, gdyż nie zasłużył na żadne tytuły.

Baronessa Elvira van der Bree



Jedenastoletnia dziewczynka z pomniejszego rodu szlacheckiego, spokrewnionego z rodem Keddah z Graala. Wysłana do rodziny na Byzantium Secundus pod opieką diakona Maxymiliana Shrecka (jeżeli przygoda rozgrywać się będzie z daleka od Graala, należy założyć, że kapłan postanowił pokazać dziewczynce

Znane Światy – za zgodą rodziny oczywiście – i ich powrót do stolicy opóźni się o jakiś miesiąc. Dziewczynka jest dobrze wychowana, lecz podczas nieobecności diakona Shrecka robi się nieco rozbrykana – jak każde dziecko, które choć na chwilę skryje się przed karcącym spojrzeniem rodzica. Jeszcze podczas podróży kapłan może poprosić jednego z BG o pomoc w pilnowaniu dziecka. Kiedy „urwie się” drużynie na stacji – pojawi się dopiero pod koniec przygody – Elvira stanie się najpierw bardzo dokuczliwym towarzyszem. Będzie chciała dotknąć wszystkiego, o wszystko zapytać itp. Ba, nawet każe zrobić specjalnie dla niej pokaz działania broni BG. Gdy jej się odmówi, zacznie tupać i udawać płacz. Jeżeli pozostawi się ją na statku, załoga bardzo szybko przekaże ją pod opiekę BG, gdyż mała ciągle będzie przeszkadzać w pracy i nie zgodzi się na pobyt w kajucie. Jednak po upływie kilku godzin zacznie martwić się o diakona i radość przemieni się w smutek. Każe zwracać się do siebie „jaśnie panienko”. Można ją zamknąć w kajucie, lecz skończy się

to potężną awanturą i poskarżeniem się diakonowi, który ostro – lecz z przymrużeniem oka – zrugą bohaterów za złe traktowanie jaśnie panienki.

Rasa: człowiek

Ranga/klasa: baronessa domu van der Bree.

Cytat: *Co to jest? Dlaczego tak daleko? Kto to jest?*

Nie mogę tego nacisnąć? Ale ja chcę! Chcę! Chcę!

Opis: Radosna jedenastolatka o lekko zadartym nosku, kilku piegach i dwóch długich blond warkoczach.

ZAŁOGA STATKU

Załoga składająca się z Przewoźników liczy pięć osób: kapitan, pilot, nawigator, inżynier pokładowy oraz steward/kucharz. Wszyscy mają broń ręczną (tak palną, jak i białą) oraz przeszli podstawowe szkolenie wojskowe – jednak nie będą walczyć w wypadku starcia z golemami; kapitan dba przede wszystkim o pojazd, a nie o pasażerów. Statek jest mały, lecz całkiem nieźle urządzony – ma dwuosobowe kabiny.

Ponadto jest szybki, więc często korzystają z niego bardziej znamienite osobistości. Mimo to jest normalnym liniowcem, a ceny za podróż na nim nie odbiegają od standardowych.

Pamiętnik baronessy Elviry van der Bree

Odlecieliśmy ze stacji. Bardzo szybko. Kapitan powiedział, że na stacji zepsuło się coś bardzo ważnego i że musimy uciekać. Patrzyłam przez iluminator – co za trudne słowo, to takie okienko na statku – jak stacja oddala się, robi się coraz mniejsza i mniejsza. A potem błysnęła jak fajerwerk i już jej nie widziałam. Brat Maxymilian powiedział, że zło mieszkające na stacji zostało ukarane. Cieszę się, że na opiekuna rodzice wybrali mi tak mądrego i odważnego człowieka. Aby pokonać zło, trzeba być przecież bardzo odważnym, prawda?

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 ŚLAKFY, sesje autografów i inne atrakcje.

Koszty:

Akredytacja: 55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001

(przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł – akredytacja dla uczestników wspierających

(otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków SKF

Noclegi: w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut.

Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

Zgłoszenie uczestnictwa: zgłoszenie zostaje przyjęte po opłaceniu co najmniej akredytacji i wysłaniu karty uczestnika na adres SKFu.

Konto bankowe: Śląski Klub Fantastyki, PKO BP II O/Katowice 24-10202326-105880278, koniecznie z dopiskiem POLCON 2001

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502,

tel. (0-32) 253-98-04 • e-mail: skf@skf.from.hell.pl • WWW: <http://www.skf.w.pl>

Krystyna Nahlik

SPÓJRZENIE BIAŁYCH OCZU

przygoda o sztuce kenjutsu i honorze

Złote płomienie zmierzchu kładły się na dachach szkoły Kakita, rozświetlały stawy i ogrody. Ostatni uczniowie opuszczali dojo, rozprawiając o tym, czego dziś nie udało im się pojąć. W oddali boska Amaterasu po raz ostatni całowała morskie fale, które już za chwilę przejść miały pod opiekę Onnotangu.

Mistrz Tannen zamoczył pędzelek w tuszu i postawił na kartach swego dzieła ostatni znak. Z zadowoleniem spojrzął na ukończone dzieło, które na zawsze zmienić miało oblicze Akademii i całą Drogę Miecza. Pokiwał głową i popadł w pełne satysfakcji odrętwienie.

Boska Amaterasu skłoniła głowę nad zachodnim horyzontem, niebo nad Akademią wciąż jednak płonęło czerwinią. Płomienie lizały dach domu Mistrza Tannena, a bezradni uczniowie biegali wokół niego, nie wiedząc, jak ratować ukochanego sensei. Wśród gryzącego dymu widzieli jego spokojną jak zwykle sylwetkę, która pewnie pochylała się do przodu.

Stary szermierz wiedział, co powinien zrobić.

Widząc, że płomienie ogarniają ściany wokół niego, pewnym ruchem podniósł z pulpitu swoje świeżo ukończone komentarze do „Miecza” pana Kakity i sięgnął po wakizashi. Pewnym ruchem otworzył sobie brzuch i wepchnął karty wprost w otwartą ranę, wiedząc, że ciepła krew ochroni je przed płomieniem. Polecając swą duszę przodkom, czuł zadowolenie.

Odchodził, jego nauka miała jednak przetrwać.

CZCIGODNY MISTRZU GRY!

Poniższa przygoda wymagać może od Ciebie nieco wysiłku, mam jednak nadzieję, że dostarczy Ci dużo satysfakcji. Wydarzenia, które wchodzi w jej skład, zaprezentowaliśmy w postaci Zawiązków Przygód (Wyzwanie/Koncentracja/Uderzenie) – do Ciebie należy dopracowanie szczegółów, które uzależnić powinieneś od oczekiwań Twojej drużyny.

Konstruując scenariusz założyłam, że weźmie w nim udział grupa bushi z Akademii Kakita, którzy właśnie ją ukończyli lub osiągnęli w niej kolejną rangę, możesz jednak skorygować przygodę tak, by nadała się dla dowolnej innej szkoły

WPROWADZENIE DO INTRYGI

ŚMIERĆ MISTRZA TRZECH SZKÓŁ

Przed pięciuset laty Mistrzem szkoły Kakita został Doji Tannen, zwany też „mistrzem trzech szkół”, gdyż zgłębił tajniki nauk Kakity na równi z techniką daisho. Nikt nie wie dokładnie, jakiej to trzeciej szkoły miał być mistrzem, ale krążyły legendy

o nadprzyrodzonych umiejętnościach, jakimi mieli obdarzyć go *kenku*. Tannen, mimo piastowanego stanowiska, słynął z bardzo nieortodoksyjnych poglądów na sztukę kenjutsu, które nie spotkały się z sympatią konserwatywnych sensei szkoły, traktujących pisma Kakity z nabożną czcią. Nic więc dziwnego, że kiedy rozeszła się wieść, że ukończył dzieło swojego życia, w którym ponoć powoływał się na praktyczność szkoły Mirumoto, podważając tym samym ideę „jednego ciosu”, pozostali sensei postanowili je zniszczyć. W domu Tannena wybuchł pożar, który jednak zamiast strawić dzieło, pogrzebał w płomieniach autora, próbującego je ocalić za wszelką cenę. Sądząc, że komentarze spłonęły wraz z nim, wszyscy jeli chwalić odwagę mistrza w obliczu śmierci i rozpaczać nad stratą cennych zapisków.

Komentarze jednak przetrwały. Jeden z uczniów Tannena odnalazł wśród zgłiszczy przesiąknięte krwią zwoje. Obawiając się dalszych prześladowań, ukrył się wraz z nimi w odległym górskim klasztorze, gdzie leżały spokojnie przez kolejnych pięćset lat. Tymczasem Zaginione Komentarze Doji Tannena stały się jedną z legend szkoły Kakita, chwalębną dla jednych, haniebną dla innych...

WEJŚCIE GRACZY

Dla naszych samurajów historia zaczyna się w momencie, gdy klęczą w ogrodach szkoły Kakita przed czcigodnym sensei Kakita Toshimoko.

– Wezwałem was tutaj – powiada Mistrz – gdyż szkoła Kakita potrzebuje dzielnych, lojalnych samurajów, którzy będą godnie reprezentować jej imię. Kilka dni temu dotarł do mnie list z Toshi Ranbo, od nauczającego w nim drogi miecza człowieka imieniem Chobei. Twierdzi on, że wszedł w posiadanie Zaginionych Komentarzy Doji Tannena, pism, które jak wam zapewne wiadomo, od dawna uchodziły za zniszczone. Píše on, że czuje się zobowiązany przekazać je spadkobiercom szkoły, której Tannen przed wiekami był mistrzem. Wyruszyście zatem do Toshi Ranbo, aby upewnić się, czy ronin pisze prawdę. Jeśli tak, przywieziecie komentarze.

MIASTO PIĘKNYCH SŁÓW I OKRUTNYCH CZYNÓW

Położone o tydzień drogi na północ od szkoły Kakita Toshi Ranbo w Shien Shite Reigisaho od dawna stanowiło źródło sporów między klanami Lwa a Żurawia. Przed dwoma laty miasto zdobył dla rodziny Doji bezwzględny generał, wywołując wzburzenie mieszkańców, w większości wiemych poprzedniemu władcy. Obecnie sytuacja nieco się uspokoiła, choć kilkunastu kupców pozamykało interesy i przeniosło się w bezpieczniejsze okolice. Do miasta przybywają za to licznie roninowie z północnej części Cesarstwa, w nadziei na zaciągnięcie się do wojsk Lwa, jeśli dojdzie do kolejnych potyczek. Dzięki ich obecności, jak również łaskawemu patronatowi nowego daimyo, dzielnica uciech rzeczywiście rozkwitła, wszędzie jednak poza nią członków Klanu Żurawia traktuje się z wyraźną niechęcią, choć uprzejmie.

W dzielnicy kupieckiej znajduje się szkoła i *otokodate* (czyli bractwo roninów) Taigaime, na którą składa się obszerny, piętrowy budynek mieszkalny, ogród oraz dojo, w którym ojciec Chobei do niedawna udzielał lekcji. Przed wejściem na dziedziniec szkoły trzeba zostawić broń. Bractwo liczy w sumie około trzydziestu roninów oraz kilkunastu *ashigaru* (chłopskich żołnierzy) – ci ostatni nie uczą się oczywiście fechtunku, lecz tylko walki wręcz oraz kijem bo. Nie wszyscy członkowie bractwa są jednocześnie uczniami szkoły, wszyscy jednak pokazują się w miejscach publicznych, dumnie obnosząc jego znaki – białe oko na szarym tle. Urzędujący w mieście namiestnik, pan Doji Kagamaru, początkowo traktował bractwo nieufnie, szybko jednak docenił pomoc jego członków w utrzymywaniu porządku i zatrudnił nawet kilku roninów jako swoich *yoriki*.

KTO POD KIM DOŁKI KOPIE...

Ostatnich kilka dni było dla szkoły wyjątkowo burzliwych – gdy po Rokuganie rozeszła się wieść, że ojciec Chobei wszedł w posiadanie zaginionych komentarzy, szkoły kenjutsu wszystkich Klanów (poza, być może, Krabem i Jednorożcem, które mają lepsze rzeczy do roboty) posłały swych uczniów, by zdobyli bezcenne pisma.

Niestety, wiadomość dotarła również do niezwykle konserwatywnej grupy Żurawi, która ślubowała zachować „czystość miecza”. Przywódca tajnej organizacji, niezwykle wysoko postawiony Żuraw (którego tożsamość pozostawiamy Tobie, Mistrzu Gry) posłał

DOM
GEJSZ

DOM
GRY





więc jednego ze swych członków, by zdobył i zniszczył obrazoburcze pisma niesławnego Tannena.

Tymczasem ojciec Chobei, którego we dnie i w nocy nachodzili ludzie, usiłujący dyplomacją, groźbą oraz szantażem zdobyć pisma Mistrza Trzech Szkół, postanowił spłatać wszystkim nielicznego figla. Upozorował swoją śmierć na skutek nieznanej choroby i zaszył się w mieście, oczekując na posłańców szkoły Kakita, której wszakże zwój słusznie się należy. Tajemnicę tę zna jedynie Gempai, najbliższy uczeń staro mnicha-wojownika, nie wyjawia jej jednak pod żadnym pozorem...

Gdy bohaterowie przybywają do miasta, znajdują się w nim już posłańcy szkół **Mirumoto**, **Akodo** i **Bayushi**. Są młodzi, lojalni i gotowi dowieść swojej wyższości nad pompacyjnymi Żurawiami, choć sposoby ich postępowania różnią się tak bardzo, jak Klany, z których pochodzą.

UWAGA: By zrozumieć mające miejsce w scenariuszu wydarzenia, proponuję Ci teraz, Drogi Mistrzu Gry, przenieść się na chwilę na koniec tego tekstu, do działu **UDZIAŁ WZIĘLI**, a potem zażyć dalszej lektury.

CO SIĘ ZATEM WYDARZY?

Wydarzenia, które składają się na scenariusz, przedstawiłam w formie zawiązków przygód, których

kolejność jest mniej więcej dowolna, należy jednak zachować podział na etapy— choć sam powinieneś zdecydować, jak długo potrwa każdy z nich, logika nakazuje, by niektóre wydarzenia miały miejsce później niż inne.

AKT PIERWSZY

I. POGRZEB OJCA CHOBEI

Wyzwanie: Gdy Żurawie przybywają do miasta, z niemalym zdziwieniem trafiają na korowód ubranych w białe kimona mężczyzn, równym krokiem zmierzających w stronę świątyni Amaterasu, towarzysząc mistrzowi w ostatniej drodze. Na jego czele idzie młody, szczupły samuraj o gładko ogolonej, przystojnej twarzy i poważnym, nieco niepewnym spojrzeniu. Jak łatwo się domyślić, to właśnie

świeżo upieczony sensei, ponieważ jednak czas do południa następnego dnia spędzi zgodnie z tradycją medytując w świątyni, bohaterowie mają sporo czasu, by rozejrzeć się po mieście.

Koncentracja: Całe Toshi Ranbo aż huczy od plotek. Uczniowie twierdzą, że ojciec Chobei przed trzema dniami zapadł na nieznaną chorobę, która okazała się śmiertelna, mało kto jednak daje im wiarę. Jeśli bohaterowie będą pytać, mogą dowiedzieć się, że sensei został otruty przez Skorpiony, które nic u niego nie wskórały (tak twierdzą wysłannicy innych szkół oraz część heiminów), zamordowany przez Gempai (jak utrzymuje Sanza), Sanze (o którym wiadomo, że ojciec wyrzucił go ze szkoły i bractwa) lub przez sługi ronina Gorozaemona, Horitake i Ketsu-Ona, którzy nie mogli ścierpieć, że w mieście jest szermierz lepszy od ich pana (tak twierdzi przeważająca część mieszkańców Toshi Ranbo)

Uderzenie: Niezależnie od tego, na kogo bohaterowie skierują podejrzenia, jest on całkowicie niewinny. Powinieneś oczywiście upewniać samurajów o tym, że osobnik, którego podejrzewają, jest faktycznym mordercą tylko po to, by w końcu dobitnie dowieść jego niewinności. Wesołej zabawy!



2. LEĄ ŻURAWIE

Wyzwanie: Na wieść o przybyciu szermierzy Kaita, przedstawiciele pozostałych szkół natychmiast decydują zmierzyć się z nimi w pojedynku.

Koncentracja: Nim jeszcze nasi bohaterowie odświeżą się po podróży, odwiedzają ich kolejno: szermierze Mirumoto, pragnący pojedynkować się za godzinę, wojownicy Akodo, którym marzy się starcie po południu, oraz Bayushi, którzy wyzywają ich o zmierzchu. Oczywiście, nikt nie proponuje walki na śmierć i życie – wszyscy twierdzą, że pragną jedynie nauki.

Uderzenie: Wszystkie pojedynki odbywają się w ogrodzie na terenie dzielnicy uciech. Jedynie Mirumoto nie mają żadnych złych zamiarów i faktycznie pragną wymienić doświadczenia. Bushi Akodo mają w pamięci, że to za przyczyną Żurawi stracili Toshi Ranbo, szukają więc pretekstu do pojedynku na śmierć i życie. Skorpiony zaś zamierzają zabrać prostolinijne Żurawie na wycieczkę po domach gejsz i maksymalnie skompromitować.

3. OCZY MIASTA

Wyzwanie: Ilekroć nasi bohaterowie wychodzą na ulicę, orientują się, że są śledzeni

Koncentracja: Samurajów śledzą cztery niezależne siły – w tłumie mający im zawsze potężną sylwetkę Ketsu-Ona lub szczupłą postać Hirotaki, nie mogą pozbyć się natrętnego ślepca, co jakiś czas migają im barwy Skorpiona lub twarz Sanzy.

Uderzenie: Jeśli uczniowie Kakity zdecydują się zastawić pułapkę na podążających za nimi ludzi, każda z sił zareaguje inaczej. Słudzy Gorozaemona spróbują ich nastraszyć, a potem uciekną (Hirotaka może być bardziej nieprzyjemny), żebrak umknie, zaśmiewając się w niebogłosy, Skorpiony okażą uprzejme zdziwienie, a Sanza zacznie błagać, by wysłuchali jego skarg na szkołę. Uliczny szermierz planuje na puścić Żurawie na znienawidzonego Gempai, Gorozaemon – trafić ich śladem na dzieło Tannena. Skorpiony śledzą ich, by nie wyjść z wprawy.

4. TO JEST NAPAD!

Wyzwanie: Gdy nasi samuraje wracają z nocnych zabaw ze Skorpionami, z zaułka wyłaniają się bandyci (o jednego więcej niż liczy drużyna). Wszyscy noszą na głowach zakrywające twarz kapelusze.

Koncentracja: Nienawiść Hirotaki wzięła górę nad lojalnością i honorem – napaliwszy się opium, wynajął bandytów, by zabili znienawidzone Żurawie. To już nie jest zabawa!

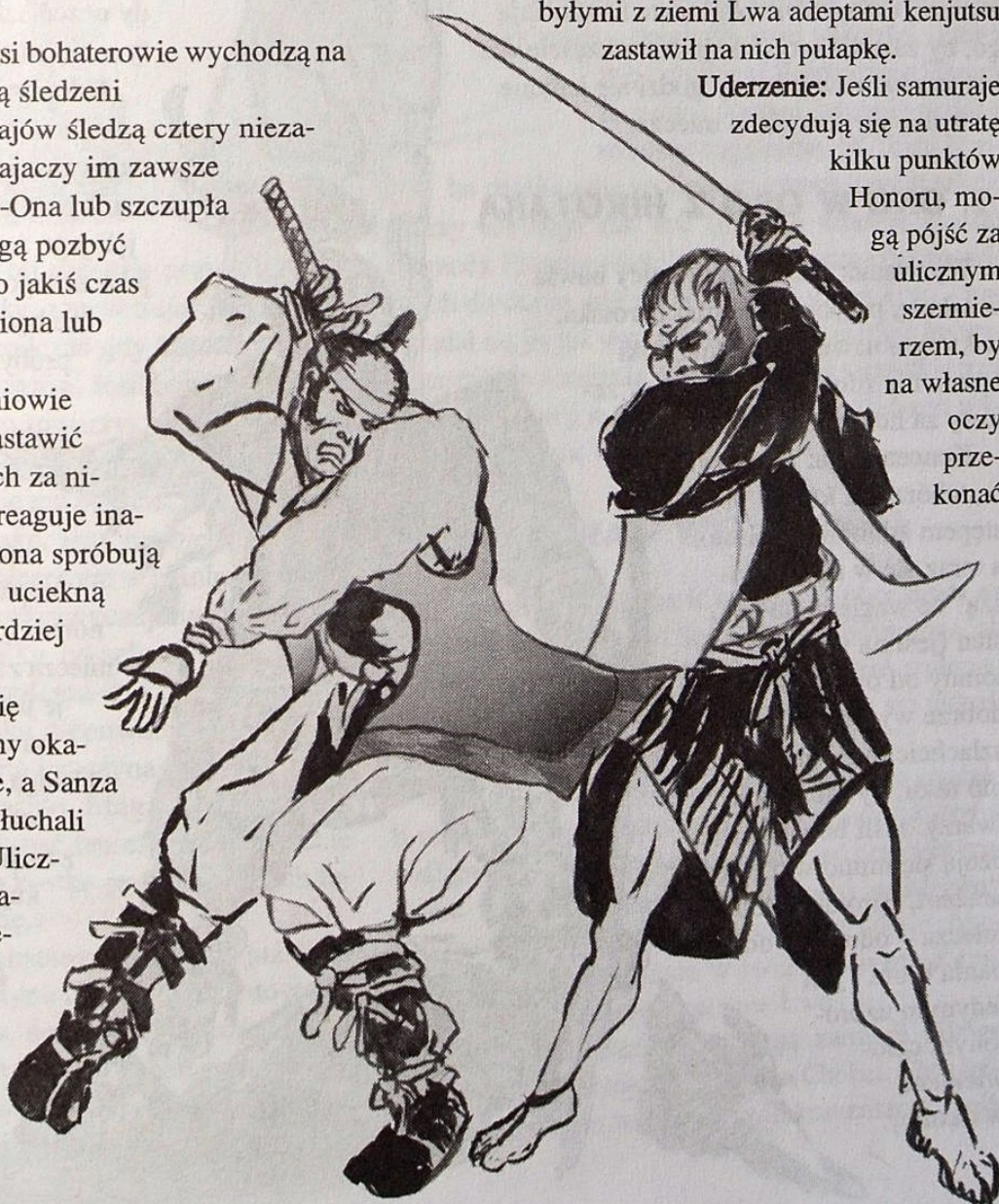
Uderzenie: Niezależnie od tego, jak potoczy się walka, powinieś zadbać o to, by raniony w rękę Hirotaka umknął w noc. Będzie to jedyny ślad, który połączy nocny napad z grupą roninów.

5. ZA PRZEWODEM SANZA

Wyzwanie: Jeśli bohaterowie schwytają śledzącego ich Sanza, ten zacznie na kolanach błagać ich o posłuchanie. W najczarniejszych słowach mówi o Gempai i jego mistrzu.

Koncentracja: Sanza wie, że u wezglowia młodego nauczyciela leży daisho w barwach Akodo, usiłuje więc wmówić Żurawiom, że Gempai wraz z przybyłymi z ziemi Lwa adeptami kenjutsu zastawił na nich pułapkę.

Uderzenie: Jeśli samuraje zdecydują się na utratę kilku punktów Honoru, mogą pójść za ulicznym szermierzem, by na własne oczy przekonać



się o prawdziwości jego słów. Sanza faktycznie prowadzi ich do budynku szkoły i okazuje miecze nieobecnego Gempai. Poza nimi w jego pokoju nie ma nic ciekawego.

AKT DRUGI

1. W SZKOLE TAIGAIME

Wyzwanie: Gempai zakończył medytację w świątyni i rozpoczął nauczanie jako nowy sensei. Nasi samuraje bez wątpienia postarają się jak najszybciej porozmawiać z nowym mistrzem szkoły Taigaime.

Koncentracja: Bohaterowie zastają Gempai ćwiczącego *kata* z kilkunastoma uczniami – wszyscy noszą opaski na oczach. Nietrudno zorientować się, że młody sensei jest zdenerwowany i coś ukrywa, wydaje się być jednak prawdziwie przejęty śmiercią swego nauczyciela. Przyciśnięty na temat śmierci ojca Chobei lub komentarzy, czerwienie, ale nic nie mówi, budząc jeszcze większe podejrzenia.

Uderzenie: Choć sam Gempai jedynie uprzejmie zaprzecza jakimkolwiek oskarżeniom, członkowie okotodate namawiają go, by zażądał satysfakcji. Na szczęście dla bohaterów, nawet wtedy godzi się jedynie na walkę na drewniane miecze.

2. OKO W OKO Z HIROTAKĄ

Wyzwanie: Kiedy wysłannicy bawią w szkole, przybywa do niej Hirotaka, w którym nawet wypalenie fajki opium nie zdołało zdusić żądzy zemsty za nocne niepowodzenie.

Koncentracja: Jego uwagi o „tchórzach, którzy podstępem zdobyli to miasto, a teraz się w nim panoszą” ze względu na jego stan (jest na wpół przytomny od opium) każdy dobrze wychowany szlachcic musi puścić mimo uszu, by nie stracić twarzy. Jeśli bohaterowie czują się mimo wszystko urażeni, Hirotaka, dobywa miecza – odmówił oddania broni i jest jedynym uzbrojonym człowiekiem w okolicy.

Uderzenie: W trakcie zajęcia pojawia się Ketsu-on, który próbuje wprawdzie usprawiedliwić swojego przyjaciela, ale swoimi nieudolnymi słowami powiększa tylko zamieszanie. Kiedy wreszcie chwyta go za ramiona w potężnym uścisku, Hirotaka krzywi się z bólu. Uważni samuraje zauważą, że nosi ranę w tym samym miejscu, co ich nocny napastnik.

3. PRZYNIEŚCIE MI GŁOWĘ SANZY

Wyzwanie: Na ruchliwej ulicy wybucha wrzawa. Nad rozstępującym się szybko tłumem słychać niski głos Gorozaemona, oskarżającego kogoś o obrazę. Widząc bohaterów, poprosi uprzejmie, by świadczili w pojedynku – w zasięgu wzroku nie ma innych samurajów.

Koncentracja: Ronin twierdzi, że Sanza, ten pies bez honoru, nie dość, że go przewrócił, to jeszcze obraził. Próby rozejmu nie zdają się na nic, gdyż pijany Sanza rzeczywiście zaczyna wyzywać go od tchórzy. Pojedynek trwa kilka sekund – tyle zajmuje Gorozaemonowi ścięcie głowy przeciwnika i schowanie katany do pochwy. Każdy uczeń szkoły Kakita rozpozna po tym cięciu prawdziwego mistrza.

Uderzenie: Gorozaemon dziękuje bohaterom za uczyniony skromnemu człowiekowi fali zaszczyt i prosi, by w dowód wdzięczności przyjęli jego zaproszenie na czarkę sake jeszcze tego samego dnia. Jeżeli gracze będą się wahać, spraw, żeby próby odmowy niosły ze sobą groźbę kolejnego pojedynku. Na dźwięk imienia ronina bohaterowie mogą oskarżyć go o nocną napaść – wtedy unosi się honorem i kładąc dłoń na rękojeści miecza zapewnia, że nie postępuje jak tchórz i jeśli starczy im odwagi, może tego dowieść. Uwaga – jeśli gracze faktycznie staną do pojedynku i któryś z nich zabije ronina, zmodyfikuj późniejsze wydarzenia.

4. SAKE DLA DWOJGA

Wyzwanie: Gorozaemon nie miał żadnych



złych intencji – na-
prawdę chciał
podziękować bohate-
rom i przy okazji wy-
badać, czy mają przy
sobie komentarze.

Inaczej jego sługa
Hirotaka, który wi-
dząc, że jego „pan”
staje mu na drodze
do zemsty, uspił go
opium, gdy ten me-
dytował, a potem
oszukał Ketsu-

Ona, twier-
dząc, że wo-
ła ich pana
jest, by pozbyli
się natrętnych
Żurawi.



Hirotaka zaczyna wznosić okrzyki triumfu (obydwaj
roninowie powinni przeżyć do tej chwili) – woła
między innymi, że Gorozaemon nie stanie mu już
na drodze. Na te słowa Ketsu-On stanie po stronie
bohaterów i odnosi śmiertelną ranę z rąk byłego to-
warzysza. Po skończonej walce umiera, ostatnim
tchem zapewniając samurajów, że Gorozaemon jest
człowiekiem honoru i nigdy nie dopuściłby się... Na
jego twarzy widać bezgraniczne oddanie.

AKT TRZECI

I. ZMARTWYCHWSTANIE OJCA CHOBEI

Wyzwanie: Gdy samuraje przychodzą do siebie,
odwiedza ich ślepy żebrak, twierdząc, iż wie, gdzie
ukryte jest pismo, którego szukają.

Koncentracja: Staruszek prowadzi ich do domu
gejsz zwanego Domem Trzech Fal, gdzie znika, po-
zostawiając ich w pustym pokoju. Po chwili wra-
ca, zamieniwszy łachmany na kimono sensei
i wyjawia swoją prawdziwą tożsamość.

Uderzenie: Ojciec Chobei oznajmia, iż
wysłannicy dowiedli swej wartości, mogą
więc otrzymać komentarze. Zanim
to jednak nastąpi, pragnie poddać
ich ostatniej próbie. W Toshi Ran-

bo przebywają wysłannicy trzech innych szkół,
którzy nie dają mu żyć (dlatego właśnie musiał
umrzeć). Pragnie więc, by młode Żurawie wyprawi-
ły ich do domu, nie rozlewając przy tym krwi – na-
oglądał się jej już wystarczająco. Aby ułatwić im wy-
wiązanie się z zadania, zawiadomił już wszystkie trzy
szkoły, że zwój jest w prawowitym posiadaniu wy-
słanników pana Toshimoko...

2. ŻURAW WYLĄDOWAŁ

Wyzwanie: Wiadomość od ojca Chobei spada na
przedstawicieli Klanów Smoka, Lwa i Skorpiona jak
grom z jasnego nieba. Nie są być może najlepiej
przygotowani na jej przyjęcie, postarają się jednak
ze wszystkich sił.

Koncentracja: Bushi ze szkoły Mirumoto spędza-
li wieczór w domu gry, gdzie przy czarce obserwo-
wali grę w kości, starając się zrozumieć przepisy rzą-
dzące zachowaniem kości. Bayushi przebywali
w tym czasie w domu gejsz, pociągając opium. Ako-
do zaś modlili się gorąco w świątyni swego Kami,
by Toshi Ranbo wróciło w ręce Lwa.

Uderzenie 1: Smoki nie mają zamiaru nikogo
krzywdzić i akceptują decyzję ojca Chobei. Chcą jed-
nak rzucić okiem na przesławne komentarze i jeśli

Koncentracja: Ketsu-on częstuje przybyłych na
spotkanie samurajów sake, zapewniając, iż Gorozae-
mon zaraz się zjawi, podczas gdy Hirotaka czeka
na zewnątrz z grupą bandytów. Jeśli bohaterowie za-
gadną Ketsu-Ona o jego towarzysza, ten zapewni,
że „pan Gorozaemon” przykładnie go ukarał (to
prawda). Prosty ronin nie ma pojęcia, że nie częstu-
je bohaterów zwykłą sake, lecz napojem zwanym
„płynną pustką”: rozpuszczonym w alkoholu wywa-
rem z opium, który nieprzyzwyczajonych do niego
ludzi powala już po kilku łykach. (Kiedy wypiją
pierwszą czarkę, każ każdemu wykonać test Ziemi
na PT 20 – w przypadku niepowodzenia wpadają
w poważne oszołomienie i zaczynają się zachowy-
wać naprawdę niepoważnie. Mogą spróbować te-
stów Honoru, by opanować ten efekt. Niezależnie
od wyniku, tracą jedną kostkę przy wszystkich te-
stach na kolejną godzinę.)

Uderzenie: Kiedy bohaterowie poczuć już dzia-
łanie zdradzieckiego płynu lub jeśli zdecydowanie
odmówią jego wypicia, do akcji wkraczają zabój-
cy. W ciągu pierwszych dwóch tur bohaterowie mu-
szą dotrzeć do mieczy. W czasie kolejnej walczą
z przeważającymi siłami. Na początku czwartej rundy

się da, skopiować je, zachowują się poza tym wy-
lewnie, zapraszają uczniów Kakity do twierdzy Ima-
rumoto i obiecują wiekującą przyjaźń. Oczywiście,
w głowach szumi im sake, więc jeśli nie uda im się
zobaczyć zwoju, może dojść do rado-
snej, zupełnie nie przystającej samu-
rajom bijatyki na gołe pięści –
wszyscy znają tajemną sztukę
walki wręcz, kaze-do (traktuj
ją jak jiujutsu, opisuj jak
kung-fu). Nawet pobici
nie będą jednak żywić
urazy.

Uderzenie 2: Będące
pod wpływem opium
Skorpiony zastawiają
skomplikowaną i nie do
końca racjonalną pułap-
kę, której szczegóły po-
zostawiam Tobie, po-
winny się w niej jednak
znaleźć: gejsze, używki,
hazard, szantaż, przeszu-
kiwanie pokojów i wy-
korzystywanie za-
wiłych reguł
etykiety. Tu
należy się
jednak sło-
wo ostrzeże-
nia: jeśli Żurawie

przekonają Skorpiony do odjazdu z niczym, mogą
zyskać co najmniej jednego, bardzo pamiętliwego
wroga.

Uderzenie 3: Ogarnięte bojowym uniesieniem
Lwy zamierzają zwyczajnie pokroić znienawidzo-
nych wrogów. Stanowią naprawdę poważne wy-
zwanie i nasi samuraje powinni z największym tru-
dem odwieść ich od walki, apelując na przykład do
ich poczucia obowiązku lub upokarzając się w ich
oczach.

3. RONIN WE MGLE

Wyzwanie: Zmartwychwstały ojciec Chobei wzy-
wa do siebie bohaterów i Gempai, po czym wręcza
tym pierwszym pośółtkę ze starości zwój zapisany
równym, zdecydowanym pismem, uczniowi zaś
oznajmia, że okazał się być godnym miana sensei,
pozostawia mu więc szkołę i odchodzi na zawsze.

Koncentracja: Wydawać by się mogło, że wszyst-
kie sprawy bohaterów są zakończone. Tak jednak nie
jest... Gdy samuraje opuszczają gospodę i miasto,
z mgły spowijającej drogę wyłania się wysoka sylwet-
ka Gorozaemona. Trzyma dłoń na rękojeści miecza,



mówiąc, iż ślubował swemu panu nie
dopuścić, by zbrukany krwią Tannena
zwój dotarł do szkoły Kakita i skaził
umysły jej uczniów. W jego oczach
widać żarliwą determinację. Będzie
pojedynkował się z bohaterami kolej-
no, póki ich nie pozabija lub sam nie
zginie. Jeśli odmówią pojedynku,
spróbuje pokonać ich zwyczajnie.

Uderzenie: Na ciele zabitego
Gorozaemona widnieje tajemniczy
tatuaz (patrz wyżej). Gorozaemon
wspominał też, że ma pana, który
wydaje się być wrogiem szkoły
Kakita. Ponadto zwój nie no-
si śladów krwi, a każdy
zapytany shugenja potra-
fi powiedzieć, że liczy
sobie co najwyżej
czterdzieści lat. Czy
bohaterowie podążą
tymi tropami,
zależy już od
Ciebie, Mistrzu.

PODSUMOWANIE

Wszyscy bohaterowie
otrzymują po trzy punkty
doświadczenia. Jeżeli zacho-
wywali się wyjątkowo spryt-

nie, przyznaj im dodatkowy punkt, a jeśli godnie re-
prezentowali szkołę Kakita podczas feralnej nocy,
zwłaszcza w obliczu innych szkół, kolejny. Jeśli ktoś
odgadł tożsamość żebraka przed rozpoczęciem Za-
wiązku „Zmartwychwstanie...”, zasługuje na ostat-
ni, szósty punkt.

Jeśli samuraje zadają się z Sanzem, powinni stracić
od jednego do trzech punktów Honoru, jeśli zaś
odmówią Gorozaemonowi pojedynku, tracą po ca-
łym jego poziomie, tak silna jest aura godności, która
od niego bije. Jeśli nie uda im się wykonać zadania,
które postawił przed nimi ojciec Chobei i w mieście
dojdzie do rozlewu krwi, tracą od jednego do pięciu
punktów Honoru. O ewentualnym wzroście Hono-
ru bohaterów zadecyduje sam.

Za pomyślne ukończenie misji pan Toshimoko
przyznaje samurajom po trzy punkty Chwały, otrzy-
mują też po jednym, jeśli pobiją uczniów pozosta-
łych szkół (jeden punkt za jedną szkołę, nawet je-
śli ktoś mierzył się z czterema jej uczniami). Człowiek,
który pokonał Gorozaemona w pojedyn-
ku, otrzymuje dwa punkty Chwały i dwa kolejne,
jeśli oczyści imię ronina i dowiedzie, że był czło-
wiekiem honoru.



Czerwony płomień ogniska rzeźbił na twarzy starca głębokie bruzdy, grał wśród gałęzi pobliskich drzew i ciskał w niebo czerwone iskry, jakby rzucał wyzwanie samemu Onnotangu. Stary człowiek skierował swe białe jak mleko, niewidzące oczy na prastary zwój, pochylił się, jakby chciał lepiej dostrzec zapisane przed setkami lat litery. Westchnął po chwili ze smutkiem i zwinął papier brązowy od zakrzepłej przed wiekami krwi. „Nie dorośli jeszcze – pomyślał, sposobiąc się do snu. – I może nigdy nie dorosną...”

UDZIAŁ WZIEĆLI:

OJCIEC CHOBEI

Ojciec Chobei to stary, ślepy mnich, który – od kąd osiągnął oświecenie – nie potrzebuje oczu, by walczyć ani by zorientować się, że ktoś go okłamuje. Przed trzema dniami zniknął, a po mieście rozeszły się pogłoski o jego śmierci (skądinąd mocno przesadzone). Przebrawszy się za nędzarza, przemierza ulice Toshi Ranbo, chcąc uniknąć wyzwania ze strony Gorozaemon (patrz poniżej) i rozlewu krwi na terenie własnej szkoły. Korzysta też z okazji, by ocenić posłańców szkoły Kaki-ta, dlatego gdziekolwiek bohaterowie się udadzą, natkną się na starego, **ślepego żebraka** z ogoloną głową, który mimo bielma na oczach zdaje się ich obserwować. Zachęcony zaś hojnym datkiem, odpowiada przypowieścią z Tao Shinsei. Jeśli poczują się urażeni jego pewnością siebie i wścibstwem, możesz zafundować im pogoń po ulicach miasta, podczas której przekonają się, że mimo wieku jest niezwykle szybki.

STATYSTYKI CHOBEIA:

Z mistrzem Chobei nie przyjdzie raczej bohaterom walczyć, może przyjąć im z pomocą, zamieniając swoją drewnianą laskę w bokken. Nie potrzebuje statystyk, jest niemal nadludzko skuteczny i to wystarczy.

Honor: 2,8

Chwała: 3,5

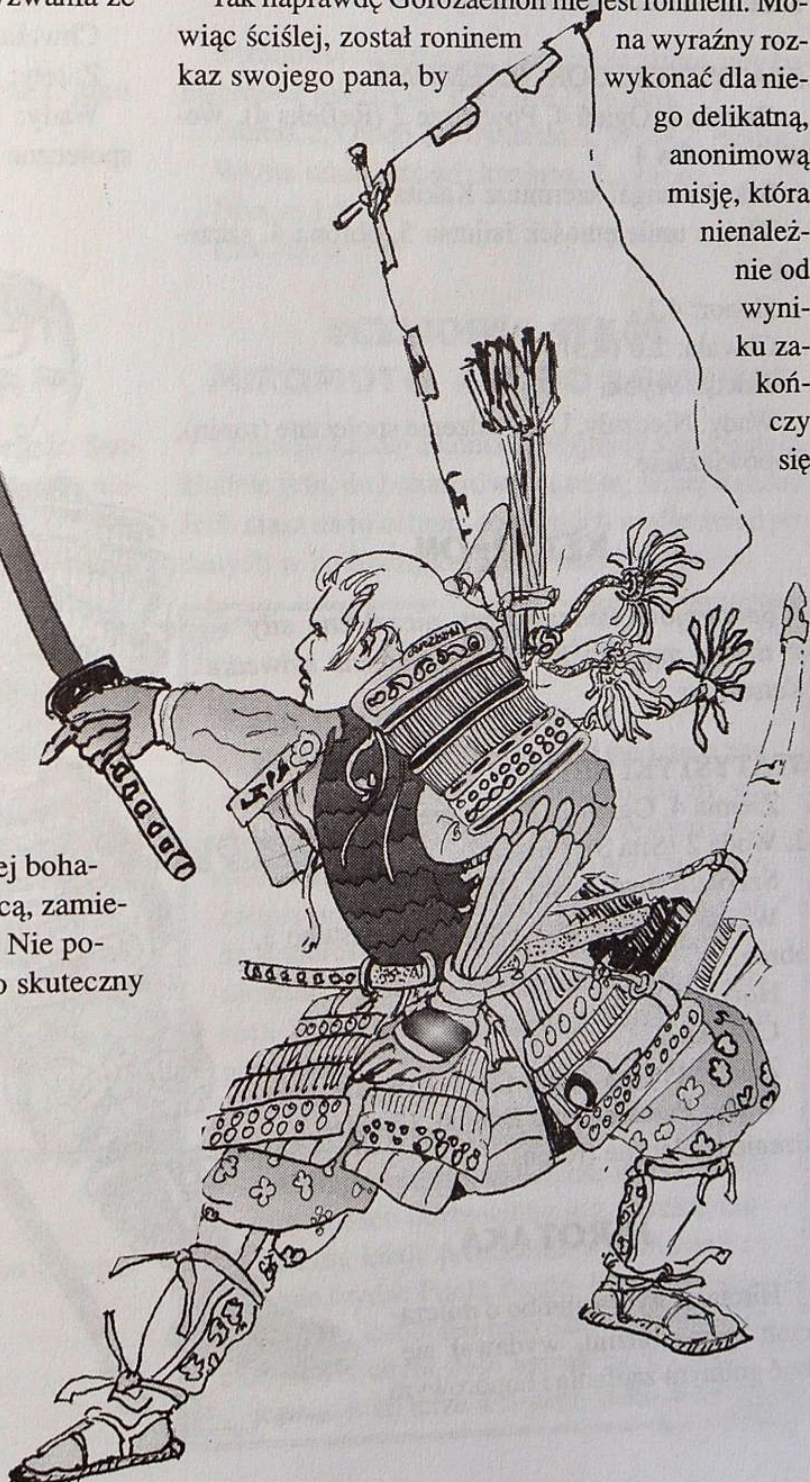
GOROZAEMON

Przed miesiącem do Toshi Ranbo przybył ronin imieniem Gorozaemon. Jest niezwykle wysokim,

żyłastym i kościstym mężczyzną o surowym i ponurym, mimo raczej młodego wieku, wejrzeniu, które podkreśla jeszcze twarde rysy jego twarzy. Ubiera się w wyblakłe błękity swego dawnego klanu, włosy z widocznymi resztkami białego barwnika nosi spięte w samurajski węzeł. Zdobył sobie już w mieście sporą sławę, zwyciężając w dwóch pojedynkach. Nigdy nie zachowuje się niewłaściwie, chyba że chce kogoś celowo sprowokować, wydaje się też mieć dużo pieniędzy, gdyż nie szuka zarobku.

Tak naprawdę Gorozaemon nie jest roninem. Mówiąc ściślej, został roninem na wyraźny rozkaz swojego pana, by

wykonać dla niego delikatną, anonimową misję, która nienależnie od wyniku zakończy się



dla niego śmiercią, gwarantującą sprawę dyskrecję. To on właśnie ma nie dopuścić, by dzieło Tannena dotarło do Akademii Kakita. Podobnie jak jego konserwatywny przełożony, ślubował „czystość miecza”, na pamiątkę czego na prawym przedramieniu wytatuowane ma słowa „sto dni dłoni, tysiąc dni włóczy, dziesięć tysięcy dni miecza”. Chciał wyzwać Chobei na pojedynek na oczach całej szkoły, a pokonawszy go, zmusić jego uczniów do współpracy (choć kto wie, jak skończyłoby się to starcie...). Pozbawiony takiej możliwości, czeka na rozwój wydarzeń, zwłaszcza że ma nadzieję trafić na komentarze, śledząc poczynania wysłanników Toshimoko. Jest wprawdzie człowiekiem honoru, nie cofnie się jednak przed atakiem na członków własnego Klanu, którzy służą złej sprawie. Jest fanatycznie lojalny i nigdy nie zdradzi tożsamości swojego pana. Gorozaemon ma jedną wadę: nie umie dobierać sobie towarzyszy...

STATYSTYKI GOROZAEMONA:

Ziemia 2, Ogień 4, Powietrze 2 (Refleks 4), Woda 2, Pustka 4

Szkoła/ranga: szermierz Kakita 3

Ważne umiejętności: iaijutsu 5, obrona 4, szczerość 3

Honor: 4,1

Chwała: 2,0 (4,3)

Zalety: Szybki

Wady: Nieczuły, Upośledzenie społeczne (ronin), Zobowiązanie

KETSU-ON

Samurajów śledzą cztery niezależne siły – w tłumie mający im zawsze potężna sylwetka Ketsu-Ona

STATYSTYKI KETSU:

Ziemia 4, Ogień 2, Powietrze 2, Woda 2 (Siła 3), Pustka 2

Szkoła/Ranga: bushi Hida 2

Ważne umiejętności: kenjutsu 2, testubo 3, obrona 1

Honor: 1,8

Chwała: 1

Zalety: Potęga Ziemi (2), Niezwykły głos

Wady: Przekleństwo Benten, Upośledzenie społeczne (ronin)

HIROTAKA

Hirotaka, były yojimbo o milczącym usposobieniu, wydawał się być godnym zaufania i honorowym

człowiekiem. Niestety, oprócz uzależnienia od opium skrywa również głęboką nienawiść do przedstawicieli swego dawnego klanu, która potrafi zamienić go w zimną maszynę do zabijania. (Jeśli Twoja drużyna przybyła w imieniu innej szkoły, powinieneś zmienić odpowiednio pochodzenie i uczucia Hirotaki.) **Ketsu-On**, potężnie zbudowany samuraj z południowych prowincji, choć odważny i z całego serca oddany Gorozaemonowi i jego tajemniczej sprawie, mimo najszczerzych chęci wciąż wdaje się w burdy i awantury, co pali Żurawia wstydem.

STATYSTYKI HIROTAKI:

Ziemia 3, Ogień 2 (Zręczność 3), Powietrze 3, Woda 2, Pustka 2

Szkoła/Ranga: strażnik Daidoji 2

Ważne umiejętności: kenjutsu 3, yarijutsu 2, obrona 3, szczerość 3

Honor: 1,0

Chwała: 1

Zalety: Podwójne kodowanie

Wady: Uzależnienie (opium 3), Upośledzenie społeczne (ronin)



Gempai jest sierotą, podopiecznym ojca Chobei, który wychował go w klasztorze i przed kilku laty przywiózł do miasta. Nie pamięta już swego prawdziwego ojca, byłego Akodo, choć dalej nosi jego miecze. Ma niezwykle talent do kenjutsu, poza do-
jo staje się jednak nieśmiały, a ludzi potrafi ocenić głównie po tym, jak walczą. Jest skromny, honorowy i uczciwy, dlatego sytuacja, w której się znalazł, przyprawia go o zakłopotanie. Zrobi jednak wszystko dla swego mistrza – jako jedyny spadkobierca jego tajnej techniki nie może go zawieść, nawet jeśli nie pojmuje do końca, czemu czcigodny Chobei pragnie sfingować własną śmierć.

STATYSTYKI GEMPAIA:

Ziemia 2 (Siła Woli 3), Ogień 3 (Zręczność 4), Powietrze 3 (Refleks 4), Woda 2, Pustka 4
Szkoła/Ranga: Taigaime 2
Ważne umiejętności: kenjutsu 5, iaijutsu 1, jujutsu 2, bojutsu 2, obrona 4
Honor: 2,5
Chwała: 1
Zalety: Oburęczny, zmysł równowagi 1
Wady: Litościwy, kiepski kłamca

SANZA

Uliczny szermierz, który przedstawia się jako **Sanza**, był niegdyś członkiem *okotodate*, lecz został z niego wydalony po tym, jak wdał się po pijanemu w bójkę z jednym z yoriki. Obecnie włóczy się po ulicach miasta, topiąc swoje upokorzenie w sake i urządzając ku uciechu gawiedzi pokazy „tajemnej techniki Taigaime” – z zawiązanymi oczami rozcina w powietrzu rzucane pomarańcze. Pozostali członkowie bractwa gardzą nim jako oszustem (tak naprawdę nikt poza Gempai nie zna owych technik), a on nie pozostaje im dłużny, rozpowiadając każdemu, kto zechce go słuchać o tym, jakim ojciec Chobei był „zadufanym w sobie staruchem”, a jego uczeń „arogantkim smarkaczem, który pewnie tylko czekał, aż stary umrze, by przejąć po nim schedę”. Może posunąć się nawet do oskarżania bractwa o czarną magię.

STATYSTYKI SANZY:

Ziemia 2, Ogień 2 (Zręczność 3), Powietrze 2, Woda 2, Pustka 2
Szkoła/Ranga: Taigaime 1
Ważne umiejętności: kenjutsu 3, iaijutsu 1, bojutsu 1, obrona 2
Honor: 0,5
Chwała: 1
Wady: Zła reputacja, czarna owca



RONINOWIE

Roninowie (używaj ich za każdym razem, gdy bohaterowie mierzą się z ludźmi Hirotaki)
Ziemia 2, Ogień 2, Powietrze 2, Woda 2, Pustka 2
Ważne umiejętności: kenjutsu 2, obrona 2
Honor: 1,5
Chwała: 0

UCZNIOWIE SZKÓŁ MIROMOTO, AKODO I BAYUSHI

Uczniów każdej z konkurencyjnych szkół jest dokładnie tyle, ilu bohaterów, i są na tej samej Randze. Jeśli masz na to ochotę, opracuj ich wedle zasad podanych w podręczniku, jak samurajów graczy.

SZKOŁA TAIGAIME

Ranga 1: Myśl moim okiem

Bushi, na skutek długoletniej medytacji nad własnym ciałem nie potrzebuje oczu, by widzieć przeciwnika. Jeśli walczy z żywym człowiekiem, który oddycha i nie używa środków nadprzyrodzonych, by poruszać się cicho, może zignorować efekty ciemności lub inne ograniczenia wzroku (z opaską na oczach włącznie). Technika ta nie działa w żaden sposób poza walką.

Ranga 2: Myśl moim ruchem

Jak długo samuraj ma zamknięte oczy lub w inny sposób pozbawiony jest wzroku, może po tym, kiedy przeciwnik wykona rzut za trafienie wydać Punkt Pustki, by dzięki swojemu wyćwiczonemu instynktowi sprawić, że cios jednak chybi. Jeśli jednak nie wykonał jeszcze w tej turze własnego ataku, traci go.

Joanna Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec

POSZUKIWACZE
ZAGINIONEJ NEKROPOLII

Nieoficjalny materiał do WFRP

Przygoda jest przeznaczona dla dowolnej liczby bohaterów, pod tym jednak warunkiem, że są oni krasnoludami lub mają przyjaciół wśród przedstawicieli tej rasy. Ich zadaniem będzie odnalezienie porwanego krasnoludzkiego dziecka i uwolnienie pewnego miasta od panującej w nim przerażającej zarazy.

ZAWIĄZANIE AKCJI:
KRASNOLUDZKA CEREMONIA

Wprowadzeniem do przygody jest zaproszenie wszystkich bohaterów na ceremonię nadania imienia córeczce jednego z ich przyjaciół krasnoludów lub – jeśli tylko okoliczności na to pozwalają – dziecku któregoś z krasnoludzkich członków drużyny.

Uroczystość odbywa się w rodzinnej twierdzy szczęśliwej matki i przebiega w bardzo podniosłej atmosferze – wszak narodziny dziewczynki to wśród krasnoludów wielka rzadkość! Potężną kamienną salę podziemnej twierdzy wypełnia tłum gości przybyłych ze wszystkich niemal krasnoludzkich osad i miast Starego Świata, a także wywodzących się z rozmaitych ras przyjaciół obojga rodziców. Jeśli ojciec lub matka należy do drużyny, jest to okazja do przypomnienia wszystkich starych znajomości z poprzednich przygód i dawnych postaci Twoich graczy, którzy tym razem wystąpią jako BN.

Pod ścianami stoją stoły zastawione najprzedniejszym mięsivem, wielkie beczki piwa i gorzałki. Salę oświetlają setki pochodni, przygrywa krasnoludzka kapela. W pewnym momencie gwar cichnie. Przybywa kilku kapłanów Grungniego wraz z orszakiem niosącym dziecko. Zajmują centralne miejsce w pomieszczeniu i rozpoczynają przygotowania do ceremonii nadania imienia i uznania dziecka za nowego członka klanu. Jeden z młodych kapłanów zwraca się uroczystymi słowy do rodziców, pytając, jakie imię wybrali dla swojego potomka. Kiedy imię zostanie wypowiedziane, do ceremonii wtrąci się, milczący dotąd, wiekowy duchowny. Ogłosi, że oto wypełniły się słowa starożytnej przepowiedni królowej-wieszczki Garthungi Ślepej. Według niej w oznaczonym czasie miała przyjść na świat krasnoludzka dziewczynka, której rodzice – nieświadomi jej przeznaczenia – nadadzą imię (które właśnie

nadali). Będzie ona wielką wojowniczką i przywódczynią krasnoludzkiej rasy, a w pieśniach zostanie jej nadany przydomek „Młot na Chaos” i „Pogromczyńni zarazy”. Przepowiednia mówi też, iż każde miasto i twierdza, którą bohaterka nawiedzi, zostanie cudownie uwolnione od moru.

Kiedy tylko przebrzmia słowa sędziwego krasnoluda, ze swojego miejsca powstanie przedstawiciel Karak Norn, który natychmiast zaprosi dziecko do swojej rodzinnej twierdzy. Zaraz po nim uczynią to przedstawiciele Karak Izor i Karak Hirn, a potem kilku innych krasnoludzkich miast i osad. Na tym należy zakończyć wprowadzenie.

CZTERY MIESIĄCE PÓŹNIEJ:
WĘDRÓWKA PRZEZ GÓRY

Właściwa przygoda zaczyna się w momencie, gdy dziecko, eskortowane przez rodziców i ich wiernych przyjaciół (graczy), odbywa swą wędrówkę z Karak Izor do Karak Hirn. Wręcz graczom mapkę z zaznaczoną trasą i wskaż im miejsce, w którym za moment zejda z górskiej ścieżki na szlak wiodący przez Przełęcz Zimowych Kłków. Tutaj napotkają zdążającą z Imperium do Księstw Granicznych karawanę. Istotne jest, aby dokładnie opisać wszystkich członków grupy, nie skupiając się szczególnie na żadnym z nich. Ma to swój konkretny cel. Nie chcemy wskazać podejrziwym krasnoludom, kto wkrótce porwie cudowne dziecko!

W skład karawany wchodzi:

- * Bogaty waldowski kupiec Nikolae Mlavic, który prowadzi dziesięć juczych mułów – grube, roześmiane brunety o sumiastych wąsach i niewyrafinowanych manierach.
- * Dwaj ochroniarze kupca: Grado Czarny – krasnoludzki najemnik o szpetnej z powodu licznych blizn twarzy – oraz ponury i milczący oraz Hans Liedke, potężny osiłek rodem z przedmieść Nuln, którego co drugie słowo jest przekleństwem.
- * Kucharka halflińska, Magda Mila – młoda, jasnowłosa i według standardów niziolków, niezwykle atrakcyjna dziewczyna.
- * Młode małżeństwo z Waldovii: Vlad i Marina Cesanescu (i ich zakutane w pieluchy maleństwo) wracają do domu po dłuższym pobycie u rodziny

w Imperium – Marina to śliczna dziewczyna o wielkich brązowych oczach i ciemnych włosach, sprawia wrażenie nieśmiałej i zdominowanej przez męża, Vlad jest krótko ostrzyżonym, śniadym mężczyzną o ostrych rysach, dumnym i wyniosłym.

* Trzech braci pielgrzymujących z Imperium do świątyni Shallyi w Brasovie – Ludwig, Dieter i Heinrich. Wyglądają niemal identycznie: są brodatymi, dobrze zbudowanymi mężczyznami o niebieskich oczach i strzechach jasnych włosów.

* Zakuty w zbroję idealista – bretoński Błędny Rycerz Gaston de Rachanette, jadący z młodym i pryszczatym giermkim w stronę Złych Ziem.

Na pewnym odcinku droga karawany i krasnoludów prowadzi tym samym szlakiem – w Górach Czar-

nych zaś bezpieczniejszą jest podróżować większą grupą (kupiec słyszał o grasujących na przełęczy trollach). Po całodzinnej wędrówce wszyscy rozłożyli się na nocleg nieopodal odgałęzienia trasy krasnoludów od traktu. Dla uczczenia miłego spotkania, gościnny kupiec otworzył jedną ze swoich beczek z winem. Giermek zaczął przyszywać na lutni, Magda upiła się wspaniałą wieczerzą. Korzystając z zamieszania, czarne charaktery przystąpiły do dzieła...

SPIRITUS MOVENS INTRYGI: PRAWDZIWE OBlicZA PAŃSTWA CESANESCU

W rzeczywistości Vlad i Marina wcale nie spędzili ostatnich kilku miesięcy u krewnych. Do karawany dołączyli niedawno, sugerując, iż dogonili ją szlakiem wiodącym z Imperium. *De facto* czatowali w górach na wędrującą krasnoludzką grupę. Zostali tam wysłani przez Tajne Elizjum Czcieli Pana

Rozkładu w Karsten, z misją uprowadzenia przyszłej bohaterki. Arcykapłan Nurgle'a obiecał złożyć dziecko w ofierze bóstwu Chaosu i w ten sposób położyć kres groźbie, iż wyrośnie ono na „Pogromczynię Złoty”. Rytuał ten miał jednocześnie posłużyć do ściągnięcia na Księstwo Graniczne strasznego moru.

W czasie, gdy wszyscy świętują, Vlad nieopatrzenie zaprawia wino krasnoludów i ich towarzyszy środkiem odurzającym. Z tego powodu budzą się oni dopiero koło południa (wartownicy również zasną). Karawana zdążyła już dawno pojechać swoją drogą. Dziecko, zwykle tak ruchliwe i wrzaskliwe, leży zupełnie spokojnie. Jeżeli ktoś zdecyduje się przyjrzeć mu bliżej, dokona przerażającego odkrycia...

ZDRADA: SNOTLING- PODMIENIEC

Zamiast ślicznej krasnoludkiej dziewczynki o włochatej pupie, w beciku znajduje się dokładnie związany i zakneblowany snotling, który właśnie obudził się z narkotycznego snu. To właśnie jego tuliła do piersi podstępna Marina, a nad ranem, gdy wszyscy spali, podmieniła na małą krasnoludkę.

Snotling nie jest w stanie podać zbyt wielu informacji. Ot, zdybała go dwa dni temu w krzakach jakaś ciemnowłosa ludzka baba, o której

wyraża się raczej nieparlamentarnie, napiła paskudnie smakującym odwarem i zawiązała w becik.

POGOŃ

W czasie, gdy odurzone krasnoludy jeszcze śmacznie spały, karawana zdążyła zejść z gór i znacznie się oddalić. Dlatego bohaterowie dogonią statecznie poruszającą się grupę dopiero późnym popołudniem. Mariny i Vlady nie będzie już w jej składzie – kilka godzin wcześniej odłączyli się i podążyli szlakiem



w kierunku Karsten. Członkowie karawany powiedzą też, że dziecko państwa Cesanescu tego dnia było szczególnie niespokojne i niesforne.

Przy trakcie prowadzącym do Karsten bohaterowie napotkają wysuszone, nabite na pale ciała goblinów i orków. To ślad działalności grabiego Antoine'a de Karsten, dzielnego wojownika bretońskiego pochodzenia, gromiącego siły Chaosu na okolicznych ziemiach. Po krótkiej wędrówce ekipa pościgowa zostanie zatrzymana przez silny oddział w barwach księcia Waldovii. Żołnierze poinformują ich, że w Karsten wybuchła zaraza, zaś książę zarządził izolację miasta. Dlatego też każdy, kto wejdzie w obręb murów, będzie musiał tam pozostać aż do wygaśnięcia moru.

Zapytani o podróżującą w kierunku miasta parę z niemowlęciem odpowiedzą, iż co prawda nie widzieli małżeństwa, ale kilka godzin wcześniej przepuścili do miasta córkę grabiego, Jeanne de Karsten, podróżującą z towarzyszem, który wioził dziecko.

W czasie dalszej wędrówki, gdy żołnierze pozostaną już daleko, bohaterowie natkną się na leżące na drodze rozkładającego się trupa, nad którym krążą gęste roje much. Jakież będzie ich zdziwienie, gdy w nieboszczyku rozpoznają Vlada Cesanescu! Obok jego wyciągniętej ręki w przydrożnym pyle leży kubek, na którego ściankach osadziły się drobne, żółte kryształki o ostrym zapachu. W lasku nieopodal skubie trawę jego koń. Zdumiewający jest stopień rozkładu ciała, a w szczególności twarzy. Jeżeli bohaterowie postanowią dokładniej przyrzeć się

koszmarnemu znalezisku, odkryją na skórze wytatuowane znaki kultu Nurgle'a.

KILKA SŁÓW WYJAŚNIENIA DLA ZDUMIONEGO MG

Aby wytłumaczyć Ci, drogi Mistrzu, co właściwie zdarzyło się na trakcie, musimy cofnąć się kilka lat. Wtedy to grabia, wdowiec, doskonały wojownik, lecz kiepski zarządca powierzonych mu ziem, postanowił sprowadzić doradcę – czarodzieja z Szarego Kolegium Magicznej Akademii Altdorfskiej. W odpowiedzi na jego petycję przybyła do Karsten młoda czarodziejka, Karolina Schulzmillner.

Okazała się ona osobą niezwykle kompetentną, która szybko uporządkowała sprawy grabstwa, uregulowała system podatkowy, ukróciła przywileje gildii i rozpoczęła odnowę murów obronnych. Blińska współpraca z samotnym od lat Antoinem de Karsten przerodziła się wkrótce w zażyłą przyjaźń, a później w prawdziwą namiętność. Karolina zaangażowała się w ten związek równie silnie, jak w sprawy miasta, gdyż podświadomie wierzyła, iż možno pan zdecyduje się ją poślubić.

Stosunki między czarodziejką a grabią nie uszły uwagi całego dworu, szczególnie zaś córki Antoine'a – Jeanne. Dziewczyna znenawidziła szczerze kobietę, która śmiała uzurpować sobie miejsce przynależne jej zmarłej matce. Tym chętniej skłoniła się ku propozycji przystąpienia do sekty, która obiecała pomoc w pozbyciu się Karoliny z miasta.



Jeanne nie podejrzewała nawet, że w ten sposób wpadła w szpony Tajnego Elizjum Czcieli Pana Rozkładu. Chcąc zrobić na złość ojcu i jego konkubinie, jeździła wieczorami na „spotkania modlitewne”, które odbywały się w siedzibie kultu, tak zwanej Zielonej Kamienicy.

Tymczasem do karsteńskich kapłanów Nurgle'a dotarła wieść o krasnoludzkiej przepowiedni. We śnie otrzymali od swego boga nakaz porwania dziecka i złożenia go w ofierze Panu Zarazy, co miało zapobiec wypełnieniu się proroctwa. W nagrodę na miasto miał spaść straszliwy mór.

Nieświadoma niczego Jeanne została zaangażowana w plan uprowadzenia krasnoludki. Kiedy wraz z Vladem uciekała ze zdobyczą do miasta, od napotkanego patrolu dowiedziała się o okropnościach panoszącej się w Karsten zarazy. Skojarzyła ten fakt z elementami ceremonii, w których potajemnie brała udział i nagle uświadomiła sobie, do czego doprowadziła jej ślepa nienawiść. W przeświadczeniu, że chorobę na ukochane miasto sprowadzili czciele Nurgle'a, poprzysięgła pokrzyżować plany zdradzieckim kapłanom, którzy cynicznie wykorzystali jej naiwność. Wykorzystując narkotyk użyty wcześniej do oszołomienia bohaterów, otruła swojego towarzysza, podając mu w napoju śmiertelną dawkę. Następnie umknęła z dzieckiem do miasta, planując wrócić do domu i przyznać się do wszystkiego ojcu. Po krótkim zastanowieniu zorientowała się jednak, że oszukani kapłani w pierwszej kolejności wysła swych siepaczy właśnie do pałacu. Dlatego wraz z niemowlęciem ukryła się w świątyni Shallyi, gdzie w przebraniu kapłanki niesie pomoc ofiarom zarazy, do której wybuchu – jak mniema – znacznie się przyczyniła.

KARSTEN: MIASTO ZAMKNIĘTE

Pod murami miasta bohaterowie natkną się na kolejny kordon wojsk książęcych. Już z daleka będą świadkami sceny, która uświadomi im nieodwracalność decyzji wejścia do zapowietrzonego Karsten. Opisz, Mistrzu, jak z miasta chyłkiem przez ukrytą furtę próbuje zbiec zdeterminowany człowiek. Kiedy tylko wychynie z fosy, w jego piersi utkwą kilkanaście strzał książęcych łuczników. Zaraz potem płonąca strzała podpali trupa, by zapobiec rozprzestrzenieniu się choroby.

Żołnierze jeszcze raz ostrzegą bohaterów, aby nie wchodzili do miasta, ale potwierdzą, że kilka godzin wcześniej przepuścili do środka Jeanne z dzieckiem. A gdy bramy się za graczami zatrzasną, wkroczą oni do siedliska zarazy...

Odmaluj, Mistrzu, obraz miasta w agonii. Pozornie życie nadal toczy się tutaj normalnie, szczególnie

w bogatszych dzielnicach. Ludzie nie oswoili się jeszcze z myślą o panoszącej się wśród nich śmierci. Wszyscy noszą wprawdzie na twarzach maski lub chusty, by nie narażać się na zakażenie, na rogach ulic płoną koksowniki mające oczyszczać powietrze z miazmatów, lecz mieszczanie nie rezygnują jeszcze ze swoich codziennych obowiązków. Wciąż działają targi, zakłady rzemieślnicze, sklepy, burdele. Równocześnie po ulicach ciągną procesje kapłanek Shallyi, modlących się o uzdrowienie, a na murach pojawiają się wymalowane czerwoną farbą znaki Nurgle'a – oba kulty gromadzą bowiem coraz więcej wyznawców, którzy wierzą, że zostaną w ten sposób ocaleni. Tu i ówdzie można napotkać dwukółkę wypełnioną stosem ciał, wiezionych na peryferyjne place, gdzie zostaną spalone. Coraz więcej też spotyka się obłąkanych, biegających rozpaczliwie wśród szaleńcych omamów.

SYMPTOMY CHOROBY: TRZY STOPNIE UMIERANIA

Choroba rozpoczyna się od stanów lękowych i depresji, po których następują sporadyczne przywidzenia o różnej treści. Dominują wizje widmowych krasnoludów w starożytnych zbrojach, bestialsko mordujących mieszkańców miasta. Z tego powodu zarażeni ludzie reagują na widok krasnoludzkich bohaterów paniką lub agresją. W końcu pojawia się prawie ciągła halucynacja podążającego w ślad za chorym krasnoluda z dymiącą kadzielnicą. W miarę postępu choroby widmo to ukazuje się coraz bliżej, a gdy zbliży się na tyle, by dym sięgnął ofiary, nadchodzi śmierć. Poprzedza ją drugie stadium choroby, które objawia się najpierw przebarwieniami skóry, a potem ropiejącymi wrzodami i deformacjami ciała. Ostatnim etapem jest długotrwała agonia, w czasie której wrzody pękają i wylewa się z nich ropna wydzielina, a halucynacje osiągają największe nasilenie.

Aby w pełni zaprezentować graczom okropności zarazy, zetknij ich najpierw, Mistrzu, z kilkoma obłąkanymi osobami – z pewnością w drużynie znajdują się krasnoludy, które wywołają w nich paniczny strach. Ukaż także umierających na ulicach mieszkańców biedniejszych dzielnic, żebraków o zdeformowanych dłoniach, które nadal wyciągają się po jałmużnę. Pozwól też przyjrzeć się wiezionym na dwukółce trupom. A na koniec niech zaraza wyciągnie swe szpony po któregoś z bohaterów! Dzięki temu zabiegowi zdynamizujesz akcję, gdyż jedynym ratunkiem dla awanturników stanie się jak najszybsze uwolnienie miasta od epidemii. Pamiętaj jednak, że nie wolno Ci zarażać chorobą żadnego krasnoluda – z przyczyn, które za chwilę wyjaśnimy.

JOHANNES INBRUK:
KRASNOLUDZKIE STAROŻYTNOŚCI

Wędrując po mieście, bohaterowie trafią na targ. Wśród kramów z różnymi towarami dostrzegą niepozornego gнома, który pokątnie sprzedaje starożytne dzieła sztuki. Przyciągną one uwagę graczy, gdyż w ofercie handlarza dominują niesłychanie stare i kunsztowne wyroby krasnoludzkie. Szczególnie rzucają się w oczy: ozdobny sztylet i labrys (rytualny topór o dwóch ostrzach), a także bransolety oraz naszyjnik ze znakami legendarnej krasnoludzkiej władczyni, Thuli V.

Johannes Inbruk to łowca artefaktów, domorośli archeolog i rabuś grobowców. Jak na gнома jest wysoki, lekko zarośnięty, zawsze chodzi w kapeluszu z szerokim rondem, a przy pasie ma pistolet strzałkowy i zwinięty bicz. Wraz z dwójką współpracowników przybył do Karsten na wezwanie nie kogo innego, a samej Karoliny Schulzmillera! Przedsiębiorcza czarodziejka, przeszukując archiwum rodu de Karsten, natrafiła bowiem na zapisy dotyczące znajdujących się pod miastem ruin krasnoludzkiej metropolii. Uznała tę informację za niepowtarzalną szansę zdobycia dodatkowych funduszy na zakończenie remontu umocnień i dalszy rozwój „jej” miasta. Z jej pomocą Inbruk odnalazł i otworzył starożytne skarby, skąd od tej pory stale dostarcza swojej pracodawczyni skarbów. W tajemnicy przed nią odkopał również nekropolię, w której centrum znajdował się grobowiec Thuli V. To właśnie z jej sarkofagu zrabował przedmioty, które tak zaintrygowały bohaterów. Teraz próbuje je sprzedać za plecami Karoliny za niesamowicie wysoką cenę (tak, by Twoi bohaterowie nie byli w stanie ich kupić).

Zbещесzczenie krypty grobowej wywołało gniew krasnoludzkich duchów, które ukarały za świętokradztwo całe miasto, zsyłając straszliwą zarazę.

PAŁAC RODU DE KARSTEN

Poszukując Jeanne, bohaterowie mogą trafić do siedziby jej ojca. Jest to klasyczny bretoński zamek o strzelistych wieżach i białych murach (wszak ród de Karsten wywodzi się spośród członków bretońskiej krucjaty). Cały dwór jest zaniepokojony zniknięciem dziedziczki, a niektórzy spodziewają się najgorszego. Ponieważ grabia zapadł na zarazę (właśnie pojawiają się pierwsze objawy), rządy sprawuje Karolina.

Jeżeli bohaterowie oficjalnie przybędą do pałacu, zostaną skierowani do pani Schulzmillera, której już doniesiono, iż pytali oni żołnierzy z kordonów sanitarnych o zaginioną dziewczynę. Kiedy bohaterowie zostaną wprowadzeni do sali audiencyjnej,

Karolina z trzaskiem zamknie zakurzone opasłe to-misko, które właśnie studiowała. Krasnoludy zauważą na księdze starokrasnoludzkie runy. Widząc przybyłych, czarodziejka odruchowo powita ich po starokrasnoludzku (jest to ślad, że interesuje się kulturą krasnoludzką).

Karolina będzie przede wszystkim próbowała wypytać ich, skąd wiedzą o zniknięciu Jeanne, jednakże nie da wiary ich wyjaśnieniom. Nie wierząc, iż jej „pasierbica” jest wyznawczynią Nurgle’a, wyjaśni swoim gościom, iż dziewczyna to „bardzo dobre i miłe dziecko, pełne współczucia i miłosierdzia dla chorych i cierpiących – kiedy była bardzo mała, chciała nawet zostać kapłanką Shallyi”. Zapytana o pochodzenie krasnoludzkiej księgi, pani Schulzmillera niechętnie wspomni o zamkowych archiwach i natychmiast zmieni temat. Jeżeli gracze ostatecznie zrobią dobre wrażenie na pani zamku Karsten, ułatwi im ona poszukiwania, zaopatrując ich we wszelkie glejty, o jakie poproszą.

Kiedy bohaterowie będą już zbierać się do wyjścia, lokaj zaanonsuje pana Johannesa Inbruka, i do sali wkroczy, znany już graczom, gnom. Przybył tutaj złożyć cotygodniowy raport (oczywiście, niepełny) z postępów prac i dostarczyć pracodawczyni umówioną część zysków.

GDZIE JEST PANIENKA?
POSZUKIWANIE INFORMACJI

W tym miejscu rozpoczyna się najbardziej amorficzna część przygody, w której bohaterowie mogą się poruszać po całym mieście w poszukiwaniu informacji na temat porywaczki dziecka. Cenne wiadomości mogą uzyskać w następujących miejscach:

Pałac

Najwięcej na temat panienki można dowiedzieć się od jej starej niani – wie to każdy w zamku. Niania była bowiem nie tylko jej opiekunką, ale także najlepszą przyjaciółką i powierniczką. Stara kobieta wie, iż Jeanne jeździła nocami do Zielonej Kamienicy. Woził ją tam zaufany stangret Ivo, który poprzysiągł dotrzymać tajemnicy. Dziewczyna przekonała opiekunkę, iż spotyka się tam ze swoim kochankiem, zaś „dopuszczona do tajemnicy” niania obiecała dyskrecję.

W czasie, kiedy bohaterowie rozpytują wśród mieszkańców pałacu o dziewczynę, równoległe śledztwo prowadzi Zador Perecescu, egzekutor kultu Nurgle’a. Kapłani odczuli bowiem śmierć swego brata Vlada, a kiedy Jeanne nie stawiała się na umówione spotkanie w świątyni, zrozumieli, iż dziewczyna wyprowadziła ich w pole. Aby odzyskać

szansę przeprowadzenia ofiary z krasnoludzkiego dziecka, wysłali na poszukiwanie Jeanne śmiertelnie niebezpiecznego Zadora. Jest to czarnowłosy, niski, krępy człowiek o kocich ruchach i dziobatej jak po przebytej ospie twarzy. Ma chrapliwy, nieprzyjemny głos. Ubrany jest skromnie, lecz za pasem tkwi groźnie wyglądający i zakrzywiony kindżał. W razie konfrontacji – a także rozmawiając z nianią – podaje się za sługę pana z Zielonej Kamienicy.

Nie mogąc uzyskać żadnych satysfakcjonujących informacji, Zador postanowi przeszukać pokój dziewczyny. Trafi tam wcześniej niż bohaterowie i niepostrzeżenie umknie, zostawiając wyraźne ślady przeszukiwania (wywalona na podłogę zawartość szuflad, porozcinane pierzyny i poduszki, odwinięty dywan).

Ponadto w czasie rozmów ze służbą pałacową bohaterowie mogą poznać plotki na temat romansu Karoliny i grabiego de Karsten. Dowiedzą się także o jej wyjątkowo skutecznej działalności na rzecz miasta, którego kasę zasila ostatnio znacznymi sumami, zdaniem niektórych podejrzanej proveniencji, a według innych pochodzącymi z jej prywatnych zasobów. Prócz tego, pani Schulzmillner

trzyma twardą ręką straż miejską, wprowadzając w mieście ład i porządek, a także tępiąc kultury Chaosu. Szczególnie zaciekle prześladowani są wyznawcy Nurgle'a, których powszechnie uważa się za sprawców zarazy.

Archiwa karsteńskiego zamku

Jeżeli bohaterowie zainteresują się pochodzeniem książki, którą widzieli w rękach Karoliny, możesz, Mistrzu, dać im szansę dotarcia do archiwów. Stanowią one wydzieloną część biblioteki zamkowej, o której wiedzą doskonale wszyscy mieszkańcy. Do czasu

przybycia przedsiębiorczej czarodziejki biblioteka była prawie nieodwiedzana, gdyż grabiowie Karsten czuli większy pociąg do rycerskiego rzemiosła niż do nudnych książek. Nikt więc nie orientował się, iż w księgozbiorze znajdują się informacje na temat krasnoludzkich ruin, na których zbudowano miasto, oraz starożytne księgi odkryte w tychże ruinach podczas budowy Karsten. Obecnie Karolina zastrzegła sobie wyłączne prawo do korzystania ze zbiorów, zabezpieczając je dodatkowo magicznymi alarmami. Dlatego też jeśli gracze tam trafią, zdążą przejrzeć tylko jedną księgę (oczywiście, tę właściwą), zanim zjawi się w drzwiach rozwścieczona czarodziejka.

Ze starożytnego tomiszcza można się dowiedzieć nie tylko o pradawnym mieście, ale także o Thuli V, sławnej królowej-bohaterce, której legendarny grobowiec

znajduje się w centrum nekropolii. Na stronie, na której bohaterowie otworzą przypadkiem księgę (za Twoją, Mistrzu, sprawą – a może także mocą krasnoludzkich duchów) znajdować się będą rysunki i opis przedmiotów złożonych w sarkofagu królowej. Ła-

two w nich rozpoznać

przedmioty widziane wcześniej u gнома Inbruka. Ponadto gracze znajdą wzmiankę na temat klątwy, która będzie stanowić zemstę za zbezczeszczenie grobów. Aby ją odczynić, należy odnieść sztylet, labrys, bransolety i naszyjnik do sarkofagu, zaś świętokradców ukarać śmiercią.

PRZERAŻLIWE ODKRYCIE: ZADOR ZACIERA ŚLADY

Kiedy gracze przemierzają ulice miasta, mijają typową dwukółką sanitarną wiozącą kilka ci. Wśród trupów znajduje się jednak dwoje znajomy



– stangret Ivo oraz niania panny Jeanne. Jeżeli bohaterowie zdecydują się na oględziny zwłok, zauważą na szyjach obojga ślady po garocie, wyłamane – najwyraźniej podczas przesłuchania – palce oraz ślady po przypalaniu gorącym żelazem. Są to efekty pracy gorliwego egzekutora kultu Nurgle’a, który próbował zdobyć w ten sposób informacje na temat miejsca pobytu zbiegłej dziewczyny, po czym skrzętnie pozbył się śladów prowadzących do sekty.

ZIELONA KAMIENICA: SIEDZIBA TAJNEGO ELIZJUM CZCIELI PANA ROZKŁADU

Zielona Kamienica jest uważana za ekskluzywne miejsce schadzek, do którego mają wstęp tylko zaproszeni goście. Mieszkańcy sąsiednich domów widują nocami zjeżdżające się tu karetami zamaskowane osoby. W dzień budynki są ciche, a okiennice zamknięte. W rzeczywistości jest to miejsce spotkań czcicieli Pana Zarazy, gdzie regularnie odbywają się ceremonie ku jego czci.

Kiedy bohaterowie zjawiają się u progu kamienicy, w środku będzie tylko kapłan z kilkoma akolitami. Oczywiście, nie będzie chciał rozmawiać na temat Jeanne, lecz postara się jak najszybciej pozbyć nieproszonych gości. Jeśli będą zbyt nachalni lub pozwolą rozmówcy zorientować się, iż zbyt dużo wiedzą, zaprosi ich do środka i nakaze swym sługom ich zabić.

Uczyń walkę trudną i nie szczędź bohaterom magicznych ataków ze strony kapłana. Zadbaj o to, żeby choć jeden z wyznawców Nurgle’a pozostał przy życiu. Jeżeli ostatecznie przybysze odniosą zwycięstwo, będą mogli uzyskać od niego kilka istotnych informacji:

* Kult Nurgle’a nie jest odpowiedzialny za wybuch zarazy w mieście (choć bardzo by chciał), jednak mimo to stanowczo warto się do niego przyłączyć – Pan Zarazy potrzebuje dzielnych wojowników.

* Jeanne była członkinią kultu o najniższym stopniu wtajemniczenia i jedną z nielicznych młodych kobiet, które zgodziły się wstąpić w szeregi wyznawców – dlatego właśnie wybrano ją do misji porwania dziecka.

* Dziecko miało zostać złożone w ofierze.

* Kult nie wie, gdzie znajduje się Jeanne, lecz wysłał na poszukiwania swoich ludzi, którzy zapewne są już na tropie i wkrótce dostarczą krasnoluda na ołtarz.

* Karolina prowadzi zdecydowaną akcję przeciwko kultowi.

Kiedy bohaterowie przesłuchują jeńców, na świątynię dokona nalotu doborowa brygada straży miejskiej, która właśnie wpadła na trop Tajnego Elizjum. Bohaterowie zostaną pojmieni jako podejrzani o przynależność do sekty.

Nawet glejty niewiele pomogą w dialogu z nadgorliwymi (i bardzo licznymi) strażnikami. W ten sposób krasnoludy

i ich towarzysze powtórnie trafią przed oblicze Karoliny.

Czarodziejka przyjmie ich w niezwykle ponurym nastroju, ponieważ jej kochanek, grabia de Karsten, jest już w agonii. Ponieważ wieść o jego fatalnym stanie dotarła do świątyni Shal-lyi, zrozpaczona Jeanne postanowiła odwiedzić ojca po raz ostatni i wyznać mu swoje winy, które – jej zdaniem – przyczyniły się do sprowadzenia na niego śmiertelnej choroby, a także by błagać o przebaczenie. Przybywa



GAJ ON

do zamku w asyście innej kapłanki. Obie mają na głowach kaptury, a twarze zasłonięte chustami. W czasie, gdy bohaterowie rozmawiają z Karoliną, grabianka spowiada się umierającemu ojcu, który odpuściwszy jej winy i powierzwszy los miasta w jej ręce, wydaje ostatnie tchnienie.

Wychodząc z sali audiencyjnej, bohaterowie miną w korytarzu dwie kapłanki Shallyi. Jedna z nich będzie podtrzymywać drugą, słaniającą się wśród szpatycznych szlochów. Wśród służby tymczasem rozniesie się wieść o śmierci grabiego. Kapłanki są pierwszym bezpośrednim śladem, który może naprowadzić graczy na miejsce ukrycia dziecka. Jeżeli śledząc dziewczynę dotrą do świątyni i zdekonspirują porywaczkę, Jeanne odda dziecko i będzie prosić o przebaczenie za swój udział w uprowadzeniu dziewczynki.

Pozwól wtedy graczom porozkoszować się przez chwilę tym pozornym *happy endem*, po czym przypomnij im, iż dopóki trwa zaraza, miasto jest odcięte od świata. Choroba nadal trwa i jeśli któryś z bohaterów na nią zapadł, musi sobie zdawać cały czas sprawę z tego, że jego dni są policzone! Podkreślaj także obecność krasnoludów w halucynacjach obłąkanych chorych oraz panikę, jaką wywołują u nich krasnoludzcy bohaterowie.

POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ NEKROPOLII

Gdy bohaterowie będą opuszczali zamek, dostrzegą wychodzącego właśnie przez bramę znajomego gнома w towarzystwie wysokiego, zielonowłosego elfa, którego ciało pokrywają liczne tatuaże z powtarzającym się motywem pantery. Przez plecy ma przewieszzone dwa miecze. Jest to współpracownik Inbruka, wygnany z Loren tancerz wojny, Ter'uviel Biała Pantera. Szczególną nienawiścią darzy krasnoludy, z rąk których zginęła jego rodzina. Tym chętniej przystał do archeologa, zajmującego się grabieżą krasnoludzkiego cmentarzyska.

Inbruk tym razem zabrał ze sobą ochroniarza, gdyż chciał pokazać Karolinie klejnoty grobowe, których – ze względu na znaczną wartość – nie udało mu się do tej pory sprzedać za jej plecami. Czardziejka odmówiła wyłożenia tak dużej sumy pieniędzy, zatem w chwili spotkania elf niesie z powrotem do domu zawinięty w płótno labrys.

Pozwól, Mistrzu, aby bohaterowie dojrżeli błysk srebra i klejnotów pod niedbale owiniętą szmatą. Niech rozpoznają charakterystyczny kształt krasnoludzkiego ceremonialnego topora. Być może skłoni ich to do podążenia śladem pary archeologów, dzięki czemu odnajdą ukryte wejście do podziemi.

Gnom wynajmuje w mieście kamienicę, pod którą – jak dowiedziała się Karolina ze starych zapisów –

znajduje się wejście do dawnej krasnoludzkiej twierdzy i nekropolii. Oprócz Inbruka i elfa mieszka tam jeszcze dzielna albionka wojownicza i łowczyni skarbów, Lara Kraft. Jest to młoda, zgrabna dziewczyna o dużym biuście i prostych, spiętych w koński ogon, ciemnych włosach. Chodzi w skórzanej kamizelce bez rękawów i bardzo krótkich skórzanych spodniach oraz mocnych butach. Do uda ma przypasany sztylet i kabury na dwie samorepetujące się małe kusze, z których doskonale strzela.

W domu poszukiwaczy znajdują się liczne skrzynie pełne archaicznej broni i innych zrabowanych skarbów, wśród których można odnaleźć wszystkie klejnoty grobowe. Pod łóżkiem, zamaskowane niewielkim chodniczkim i deskami, jest wejście do podziemi.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie spotkają archeologów w domu, czy też wtargną tam pod ich nieobecność, nie pozwól, by Inbruk zginął w potyczce. Pamiętaj, że jest to mały, szybki i sprytny gnom, który z łatwością umknie pod nogami walczących do podziemi, dzięki czemu będzie mógł wziąć udział w wielkiej finałowej scenie.

Jeżeli gracze pozostawią Ci w tej kwestii jakiegokolwiek wybór, proponujemy przeprowadzić konfrontację z elfem i Larą dopiero w atmosferze mrocznych podziemi.

PROROCZA WIZJA: DEUS EX MACHINA

Kiedy zorientujesz się, Mistrzu, że gracze absolutnie nie są w stanie połączyć w całość przedstawionych im śladów lub też nie zdecydowali się podążyć za żadnym z tropów wiodących do nekropolii, przekleństwa i archeologów, możesz posłużyć się „strzałką o maksymalnym stopniu nachalności”. Przecież krasnoludzkie duchy nie po to zysują na miasto zarazę, by ukarać je za świętokradztwo, lecz raczej po to, by odzyskać utracone przedmioty i spokój miejsca spoczynku! Thula V ukaże się zatem w natchnionej wizji któremuś z bohaterów-krasnoludów, aby oznajmić mu swoją wolę.

Na początku śniący ujrzy potężną armię krasnoludów wędrującą przez znane mu już wzgórza otaczające lesistą dolinę, w której obecnie leży Karsten. Wojownicy zakuci są w zbroje, jakich używano za czasów świetności krasnoludzkiej rasy. Prowadzi ich wielka wojownicza, królowa Thula. Armia kieruje się do bram podziemnej twierdzy, ponad którą krasnoludy wybudowały swoje miasto. Jest to dokładnie to miejsce, w którym obecnie stoi dom wynajmowany przez Inbruka i jego pomocników.

Następna wizja ukaże siedzącą na tronie królową przyodziałą w swe grobowe klejnoty. Przemówi ona do śniącego bohatera, nakazując mu odnieść na

miejsce skarby, ukarać świętokradców i odprawić rytuał oczyszczający nekropolię. W zamian za to obiecuje zdjąć z miasta klątwę.

STAROŻYTNE INSKRYPCJE: PENETRACJA NEKROPOLII

Z pewnością bohaterowie nie powstrzymają się od zejścia w czeluści starożytnej twierdzy. Postaraj się oddać, Mistrzu, dostojny ciężar minionych wieków, zapach rozsypujących się kamieni i zatechłej wilgoci. Ukaz przestronne, niegdyś oszałamiające swą świetnością sale i na wpół walące się już korytarze. Tu i ówdzie można dostrzec wyraźnie ślady grabieżczej działalności Inbruka i jego towarzyszy. Na koniec niech bohaterowie trafią do nekropolii.

W ogromnej podłużnej sali znajduje się kilkadziesiąt kamiennych sarkofagów, miejsc pochówku krasnoludzkich rycerzy sprzed lat. Wyobrażają ich płaskorzeźby na sarkofagach. W bocznych kryptach znajdują się grobowce i posągi władców, którzy rządili miastem, zaś u końca nekropolii stoi pod kamiennym baldachimem potężny sarkofag Thuli V. Na czterech obeliskach flankujących rogi nagrobka opisano jej wspaniałe czyny oraz klątwę – tak samo jak w księgach z archiwum Karoliny. Rzeźba nagrobna przedstawia leżącą bohaterkę. Jej dłonie ułożone są tak, jakby trzymała skrzyżowane na piersi sztylet i labrys (których teraz oczywiście brakuje). Aby odzyskać klątwę, na szyi należy umieścić jeszcze naszyjnik, a na ramionach bransolety.

WIELKI FINAŁ: POGROM ŚWIĘTOKRADCÓW

Oczywiście, by zadowolić zagniewanego ducha Thuli, nie wystarczy zwrócić jej zrabowane przedmioty. Inbruk i jego szajka muszą zapłacić gardłem za swe nieczne postęпки. Jeżeli elf i Lara nie zostali dotychczas zabici przez dzielnych bohaterów (a już Twoja w tym głowa, Mistrzu, żeby nie zostali), zdybia ich w specyficznym, wypatrzonym przez Inbruka punkcie podziemi.

Jest to sala, gdzie krzyżują się dwa korytarze. Jeden z nich – ten, którym weszli do niej bohaterowie – biegnie poziomo, drugi zaś skośnie z góry na dół. To właśnie tutaj powinno mieć miejsce starcie z bezlitosnym Ter'uvielem i nie mniej groźną Larą Kraft. Przezorny gnom będzie trzymał się z daleka od niebezpieczeństwa. Gdy (jeżeli) bohaterowie poradzą sobie z jego „ludźmi”, schwyta ich w odkrytą przez siebie przemyślną pułapkę. Z sufitu sali opadną wokół graczy stalowe pręty, odcinając im drogę ucieczki, zaś nad ich głowami wysuną się ze stropu ostre i gęste kolce, które stopniowo będą zbliżać się do podłogi.

Tymczasem gnom zacznie naśmiewać się ze swoich domniemyanych ofiar, lżyć ich oraz duchy i bogów krasnoludzkich, których – jak sądzi – przechytrzył. Na te słowa ziemia zadrży w posadach. Inbruk straci równowagę i oprze się o ścianę. Cegła pod jego dłonią niespodziewanie ustąpi, wydając ciche „klik”. Wtedy w oddali, w górze skośnego korytarza, rozlegnie się narastający rumor. Przerażony gnom rzuci się do ucieczki w dół tejże ścieżki, a zaraz potem w poprzek sali przetoczy się Olbrzymia Kamienna Kula! Po chwili z dołu korytarza dobiegnie uszu bohaterów krótki wrzask i charakterystyczne mlaśnięcie. Stalowe pręty wsuną się na powrót w sufit.

DUCH THULI V: ZAPOWIEDŹ WYBAWIENIA

W momencie, gdy klątwa zostanie do końca odzyskana (przedmioty na swoich miejscach, świętokradcy w zaświatach, odbyty rytuał oczyszczenia), bohaterom ukaże się duch krasnoludzkiej królowej. Będzie dziękować im za ich czyny, obieca, że klątwa zostanie zdjęta z miasta, a jeśli do tej pory nie odnaleźli jeszcze dziecka, da im wskazówkę, gdzie go szukać. Powie mianowicie, że „znajduje się ono pod opieką tych, od których przyjdzie ratunek dla Karsten”. Kiedy bohaterowie opuszczą podziemia, cała ludność miasta będzie świętować. Ulicami ciągnąć będą taneczne korowody prowadzone przez kapłanki Shallyi, które okadzają ulice płonącymi pękami ziół. Ludzie będą wysławiać pod niebo boginię, za której natchnieniem jej służebnice cudownie znalazły lekarstwo przeciw zarazie. Teraz gracze powinni z łatwością domyślić się, że zaginiona córeczka przebywa w świątyni Shallyi.

SIEROTKA KRASNOLUDKA: ZAKOŃCZENIE DLA MAŁO ROZGARNIĘTYCH

Jeżeli mimo Twych usilnych starań gracze aż do tej pory nie domyślili się, gdzie powinni szukać dziecka, proponujemy wybawić ich z opresji (koniecznie pokaż im potem tytuł tego podrozdziału!).

Zagubionych wśród rozbawionej tłuszczy bohaterów wezwie na zamek Karolina. Przywita ich razem z Jeanne, która powróciła na zamek w białym habicie kapłanki bogini-uzdrowicielki, przynosząc krasnoludzkie dziecko. Dziewczyna powiedziała czarodziejce, iż jest to sierotka, której rodzice zmarli w czasie zarazy. Być może pani Shulzmilller domyśla się, iż jest to dziecko, którego poszukują bohaterowie. Niezależnie od tego, będzie chciała powierzyć rzekomą sierotę opiece jakiegoś krasnoluda. Obecność bohaterów w mieście jest więc świetną okazją, by z czystym sumieniem pozbyć się dziecka z zamku.

Każda opowieść powinna mieć krzepiący morał albo co najmniej bardzo wzniosłe przesłanie. Kiedy bohaterowie opuszczają miasto w triumfalnym nastroju, pewni, że oto odwrócili bieg historii, proponujemy, abyś sprowadził ich na ziemię następującym epilogiem.

Ciemną nocą, oświetlając sobie drogę tylko nikłym płomykiem kaganka, do zakurzonego archiwum zamku karsteńskiego zakrada się cichcem dwóch zamaskowanych osobników. Bezbłędnie odnajdują opasłe tomiszcze opisane starokrasnoludzkimi runami i otwierają je na stronie z opisem skarbów grobowych. Następnie wydzierają kartę z mapą podziemi i dyskretnie opuszczają pomieszczenie.

W kolejnej scenie ukaz, Mistrzu, swym słuchaczom dawny dom Inbruka, przed którym piętrzy się ogromna kupa piachu i ziemi...

WYSTĄPILI

Ter'uviel „Biała Pantera”

tancerz wojny – renegat

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
6	89	64	6	6	13	6	3
Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd		
81	52	43	51	60	42		

Opis: Ter'uviel jest wy-

sokim, gibkim elfem, o krótkich, farbowanych na zielono włosach. Całe jego ciało pokrywają kunsztowne tatuaże – znak przynależności do kasty tancerzy wojny. Jego przydomek, pochodzący od niezwykłej gibkości elfa, stał się również jednym z głównych motywów rysunków zdobących skórę tancerza. Elf poza skąpym, nie krępującym ruchów ubraniem,

nie nosi żadnej zbroi. Charakterystyczne są dwa pasy podtrzymujące przewieszane przez plecy pochwy dwóch elfich mieczy.

Charakter: Neutralny

Umiejętności: akrobatyka, bojowy śpiew*, bystry wzrok, celny cios, celny strzał, cichy chód w mieście i na wsi, oburęczność, rozbijanie, rozkojarzenie*, rzucana, sieć, silny cios, skradanie się, specjalna broń – łąso, śpiew, tropienie, rozbijanie, unik, ogłuszenie, wirująca śmierć*

* – umiejętności specjalne tancerzy wojny – opisane w MiM 1(13)/95 oraz dodatku „Grimuar”.

Ekwipunek: bransolety wiatru zapewniające -10 US każdego strzelającego do tancerza dwa magiczne, cztery sztylety do rzucania, elfie miecze +1 do zadawania ran – ich magię potrafią wyzwolić wyłącznie tancerze wojny.

Lara Kraft

łowczyni artefaktów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
5	51	74	4	3	11	59	2	53	27	26	42	33	51

Opis: Jest to młoda, zgrabna dziewczyna o dużym biuście i prostych, spiętych w koński ogon, ciemnych włosach. Chodzi w skórzanej kamizelce bez rękawów



i bardzo krótkich skórzanych spodniach oraz mocnych butach. Do uda ma przypasany sztylet i kabury na dwie samorepetujące się, małe kusze.

Charakter: Neutralny

Umiejętności: akrobatyka, błyskawiczny refleks, cichy chód w mieście i na wsi, jeździectwo, ogłuszenie, opieka nad zwierzętami, powożenie, przepustwo, rozbrajanie, sekretne znaki złodziejskie, sekretny język złodziejski, silny cios, ukrywanie się w mieście i na wsi, uniki, wspinaczka, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek

Ekwipunek: dwie kusze samorepetujące się, kaftan skórzany, 4 magazynki po 12 bełtów

Johannes Inbruk – archeolog, łowca artefaktów

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
4 33 29 3 4 9 32 1 35 34 28 43 31 32

Opis: Jak na gnoma jest dość wysoki, lekko zarośnięty, zawsze chodzi w kapeluszu z szerokim rondem, a przy pasie ma pistolet strzałkowy i zwinięty bicz.

Charakter: Neutralny

Umiejętności: archeologia i historia, bicz broń specjalna: pistolet strzałkowy, bystry wzrok, cichy chód w mieście i na wsi, defraudacja, monetownictwo, sekretne znaki złodziejskie, ucieczka, ukrywanie się w mieście i na wsi, wycena, wykrywanie pułapek

Ekwipunek: bicz, łom, miecz, pistolet strzałkowy, 3 worki, nieodłączny kapelusz

Kapłan Nurgle'a

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
5 34 33 2 3 9 52 1 29 64 41 46 52 14

Opis: Kapłan jest wyjątkowo odrażającym typem, ma bladą, niezdrową cerę, spróchniałe zęby i wypadające włosy, pozostawiające placki łysiny, krążą wokół niego roje much, które siadają mu na oczach i ustach (jest to dar Pana Zarazy). W ręce trzyma czarną, krętą laskę zakończoną na dole (!) rzeźbioną główką węża.

Charakter: Chaotyczny

Umiejętności: czytanie i pisanie, dar Nurgle'a – chmura much (patrz podręcznik podstawowy s. 317), odporność na choroby i trucizny, rzucanie czarów kapłańskich, sekretny język magiczny, sekretne znaki kultu Nurgle'a, teologia, wiedza o demonach, wiedza o pergaminach

PM: 12

Czary: Kradzież rozumu, Kula ognia, Magiczny alarm, Przekleństwo.

Ekwipunek: magiczna węzowa laska – po wydaniu 2 PM rzucona na ziemię zamienia się w jadowitego węża.

Wyzawcy Nurgle'a

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 54 33 3 3 7 45 1 29 34 31 36 31 34

Charakter: Chaotyczny

Umiejętności: bijatyka, sekretne znaki kultu Nurgle'a, uniki, odporność na choroby i trucizny

Zador Perecescu – egzekutor kultu Nurgle'a

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
4 62 43 4 3 11 57 2 49 34 31 46 31 24

Opis: Jest to czarnowłose, niski, krępy człowiek o kocich ruchach i dziobatej jakby po ospie twarzy. Ma chrapliwy, nieprzyjemny głos. Ubrany jest prosto, lecz za pasem tkwi groźnie wyglądający, zakrzywiony kindżał.

Charakter: Zły

Umiejętności: bijatyka, błyskawiczny refleks, cichy chód na wsi i w mieście, czytanie z warg, odporność na choroby i trucizny, ogłuszenie, rozbrajanie, sekretne znaki kultu Nurgle'a, silny cios, specjalna broń: dwuręczna, parująca, rzucana, garota, dmuchawka śledzenie, torturowanie, uniki

Ekwipunek: dmuchawka z zatrutymi strzałkami, garota, kaftan skórzany, kindżał, nóż do rzucania

Karolina Shulzmilller – nadworna czarodziejka

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd
3 28 31 3 3 6 31 1 36 50 42 33 40 39

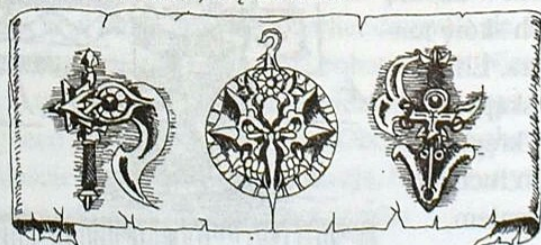
Opis: Karolina jest wysoką, bardzo chudą osobą o długich, prostych, czarnych włosach. Urodę jej twarzy zaburza nieco za długi nos. Ubiera się zazwyczaj w szare, acz bardzo wykwintne szaty znamionujące jej przynależność do Collegium Ravum (Szarego Kolegium Akademii Altdorfskiej).

Charakter: Praworządny

Umiejętności: czytanie i pisanie, geniusz arytmetyczny, język tajemny magiczny, wiedza o magicznych pergaminach, rzucanie czarów magii prostej i 1. poziomu, prawo, rozpoznawanie runów, rozpoznawanie roślin, sekretny język klasyczny, starożytny język – elfi, starożytny język – krasnoludzki, urok osobisty, wycena, wykrywanie magii

PM: 19

Czary: Dar języków, Magiczne zamknięcie, Magiczny alarm, Strefa ciszy, Uśpienie, Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Odporność na trucizny, Podmuch wiatru, Ręka-młot



Szanowni Cthulhyści. Przedstawiam Wam dzisiaj pierwszą odsłonę kolumny poświęconej tylko i wyłącznie sposobom prowadzenia Zewu Cthulhu. Zatytułowałem ją **North End** ku czci R. U. Pickmana, który miał tam swoją pracownię. Tu chciałbym stworzyć pracownię Strażników. Czasem wydaje mi się, że istnieje tyle sposobów opisywania grozy, nastroju, budowania klimatu itd. w tej grze, ilu prowadzących ją mistrzów. Jeśli chcecie podzielić się swoimi doświadczeniami lub jeśli nie zgadzacie się z tezami przytoczonymi w artykule otwierającym cykl, piszcie!

Jerzy Cichocki

Krzysztof „Chris” Majewski

CZY JESTEŚCIE BOGAMI?

Bezpostaciowa forma ostatecznej konfuzji, której bluźnierstwa słyhać w samym Centrum Nieskończoności – nieokiełznana Bestia Nuklearnego Chaosu – Azathoth, którego imienia nie ośmielają się wymieniać głośno niczyje wargi, a który przebywa w niewyobrażalnych, bezświatlnych komnatach poza czasem, przy wtórze stłumionego, przyprawiającego o szaleństwo bicia w bębny i delikatnego, monotonnego jęku przeklętych fletów.

H. P. Lovecraft,

„W poszukiwaniu nieznanego Kadath”

Jak myślisz, jak na takie spotkanie, takie przerażające wydarzenie, zareaguje normalny człowiek, dla którego świat kończy się na pracy i kochającej rodzinie? Nie, nie rzucisz wtedy kośćmi na utratę Poczytalności... To koniec, zarówno dla fizycznej powłoki takiego człowieka, jak i jego psychiki.

Pamiętasz film „Ghostbusters”? Końcowe sceny. Nasi nieustraszeni pogromcy stają oko w oko z czymś, czego nie rozumieją. Z czymś, co wykracza poza granice ludzkiego pojmowania. Pada pytanie: „Czy jesteście bogami?”. Bill Murray, zgodnie z humorem granej przez siebie postaci odpowiada, że nic mu o tym nie wiadomo, ale spyta psychiatrę. Istota posyła w ich kierunku wiązkę energii i zdmuchuje ich z dachu wieżowca. Pomińmy dalszy ciąg tej historii, ponieważ to typowa, hollywoodzka komedia. Musi być zabawnie, efektownie i szczęśliwie.

Jednak dialog ten wepchnął do mojej nadwerżonej psychiki z siłą huraganu jedno pytanie: „Czy jesteście bogami?”. Mając za sobą kilka lat doświadczeń w prowadzeniu RPG i **Zewu Cthulhu**, to pytanie zaczęło mnie nurtować właśnie z punktu widzenia Mistrza Gry w owym systemie.

TEORIA

Zew Cthulhu jest specyficznym systemem, w którym postacie prowadzone przez graczy spotykają się

z rzeczami, których nie rozumieją – rzeczami przerażającymi i niszczącymi psychikę. Stworzono ku temu całą mechanikę z utratą Poczytalności na czele... Istoty z Mitów oraz bóstwa rozpisano na procenty i kości utraty PP... Wypisano specjalne ataki, które mogą wykonać i to, jakie obrażenia zadają... Bzdura! Wierutna bzdura.

Dlaczego? W najśmielszych i najbardziej wyuzdanych marzeniach nie śniłem nawet o możliwości rzużenia graczy w paszczę jakiegoś bóstwa. Chyba że mi się MOCNO narazili, ale wówczas starałem się im dokopać poprzez bardziej przyziemne metody.

Zew Cthulhu to system grozy, inteligentnego (lub mniej) horroru. Mistrz Gry ma straszyć, przerażać graczy, a nie zabijać ich w którejś minucie gry, z tą różnicą, że zamiast bandy oprychów użył jakiegoś zapomnianego i nienazwanego bóstwa. To nie tak. Taki obrót sprawy tylko rozżłości graczy, którzy utracili ciekawy pomysł, ciekawą postać – a tworzyli ją tyle czasu. Czy to jest groza? Ktoś kiedyś napisał, że dobry horror, to horror, w którym do końca nie wiadomo, co tak naprawdę się wydarzyło i który trzyma uczestników opisanych wydarzeń w głębokiej niepewności i lęku...

Bezpośrednia konfrontacja z istotami, które egzystują w zupełnie odmiennych stanach świadomości i nie obowiązują ich żadne prawa czy ograniczenia, nie może dojść do skutku. Czy to przy użyciu najpotężniejszej magii, czy też super nowoczesnej techniki stworzeń rodem z Mitów.

Srowadzenie na Ziemię obojętnie jakiego bóstwa, nawet dla zdobycia wiedzy czy władzy, równałoby się podpisaniu wyroku śmierci na ludzką cywilizację. Nawet szaleńcy mają instynkt samozachowawczy.

Mechanika w takim momencie jest zupełnie niepotrzebna i wręcz zbędna. Macki? Badacze mają broń? Broń? Strzały? BZDURA! To koniec, zarówno dla przyzywających, dla mimowolnych świadków i w ogóle dla cywilizacji. Więc jak?

Jak już pisałem, dobry horror, to horror, który przeraża, a jednak nie odkrywa przed uczestnikiem/czytelnikiem wszystkich kart. Tak samo powinna wyglądać dobrze zaplanowana przygoda na sesję. Mamy przerazić graczy (lub chociaż ich postaci), sprawić, aby zmienili spojrzenie na świat, wyrzeli ze swoich cielesnych skorup, a nie zabijać ich w najbardziej bezmyślny i głupi sposób.

REWOLUCJA

Proponuję całkowitą rezygnację z zaglądania do bestiariusza w podręczniku. Wyrywaj te kartki, sklej je lub włóż w foliowy worek, żeby Cię nie kusily... Zapomnij o 300 punktach Kondycji Azathotha i o tym, że wywołuje utratę 1k10/1k100 Punktów Poczynałości, i o tym, że może atakować k6 mackami co turę... Zapomnij o bezpośrednim wykorzystaniu każdego z tych bóstw. Natomiast nie zapominać o ich istnieniu! Pamiętaj, że istnieli od początku wszechświata. Pamiętaj, że wpływają na wiele aspektów życia. Pamiętaj, że gdzieś tam są. Pamiętaj, że mają swoich wyznawców...

Inną sprawą jest to, że taki bóg mógłby nie przedrzeć się do naszego świata lub po prostu nie mieć na to najmniejszej ochoty. W końcu to jedna z milionów planet w bezkresnym kosmosie. Czym się wyróżnia, że takie bóstwo miałoby na nią zawitać? Rytuał przyzwania? Akurat w siedmiu innych miejscach naszej li tylko Galaktyki są wykonywane takie same lub podobne. Jak bezmyślna istota, która istnieje eony, ma zrozumieć inwokacje przyzwania? Być może wymyślił je jakiś szaleniec, nie znając ich przeznaczenia i zapisał w jakiejś księdze... Ale skąd, u licha, miał wiedzieć, że to akurat zaklęcie przyzwie taką, a nie inną istotę?

W Świecie Mroku istoty żyjące poza czasem i przestrzenią nie mogą dostać się do naszego świata, bo

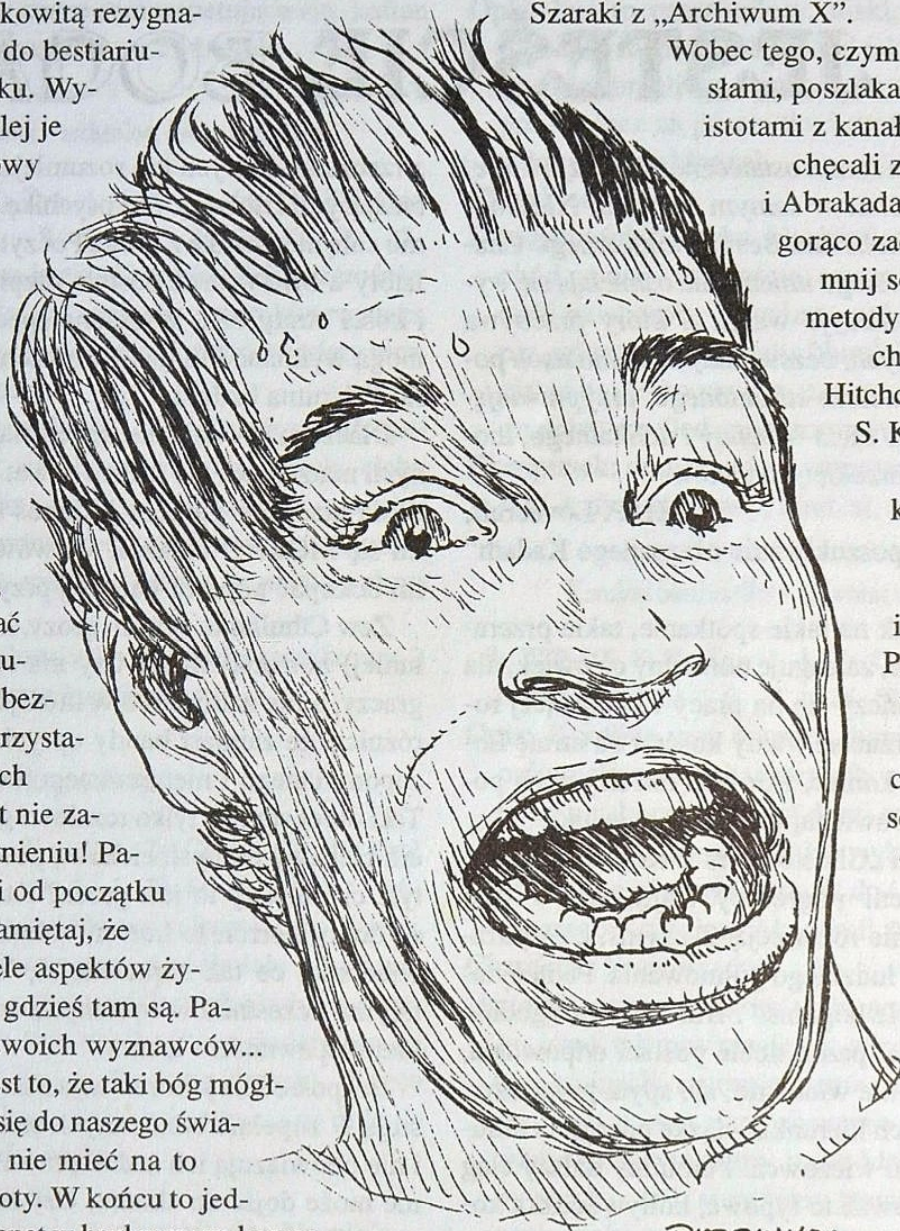
oddziela go od pustki bariera, granica, membrana, czy jak to nazwać. Dlaczego taka granica nie miałaby uniemożliwiać przybycia tych istot na Ziemię? Więc jak się pojawiają? Opętania, znaki... ale o tym dalej.

Drugi, według mnie, problem, to uznanie za bóstwa stworzeń z innych planet – Cthulhu i jego pobratymcy, spoczywający w podwodnym, czarnym mieście R'lyeh. Bóstwami są tylko na pewnym poziomie pojmowania, tylko dla swoich wyznawców. Z innego punktu widzenia są tylko obcymi stworzeniami, jak Xenomorphy z „Obcego”, czy tzw. Szaraki z „Archiwum X”.

Wobec tego, czym straszyć? Dymśłami, poszlakami, tajemniczymi istotami z kanałów (do czego zachęcali zarówno Yubi, jak i Abrakadabra, i do czego ja gorąco zachęcam). Przypomnij sobie „tradycyjne” metody straszenia, znane chociażby z filmów Hitchcocka czy książek S. Kinga. Oglądajmy filmy i czytamy książki. Wykorzystujmy zawarte w nich pomysły i całe scenariusze. Przerabiamy je do własnych potrzeb i serwujemy graczom. Przypomnij sobie film „Egzorcysta”. Pamiętasz to opętanie? Demon? A może... coś innego... stworzenie z mitów, bóstwo... prawdziwe. Księża przekonani, że to oszustwo bądź opętanie przez diabła. Pytają

o imię, a ten odpiera im, że gdyby je poznali, utraciliby zdrowe zmysły. W żadnym momencie nie ukazuje się jednak. Przykłady można mnożyć, dopisywać do nich całe historie i motywacje.

Co jeszcze? Przecież niewyczerpalnym źródłem pomysłów na przygody są różnego rodzaju szaleńcy, prorocy, mordercy. Zbyt zwyczajne i zbyt „kryminalne”? Niech się tak wydaje Twoim graczom. Ty znasz „prawdę”, a przynajmniej jej większą część. Niech poczynaniami takiego szaleńca kierują „siły



PIDRUN'OI

wyższe” – prorocze sny o końcu świata, przerażające wizje ludzi uwięzionych w ich śmiertelnych powłokach. Ten szalaniec musi ich uwolnić...

Mroczna magia też wydaje się być przysłowio-
wym „workiem bez dna”, z którego można czerpać pomysły na setki sesji. Wcale nie muszą przypominać poprzednich. Znowu możemy mieć do czynienia z szaleńcem (jak w wielu opowiadaniach Mi-
strza), tym razem o tyle niebezpieczniejszym, że
znającym o wiele bardziej śmiercionośne i skutecz-
niejsze metody pozbawiania życia niż wiertarka albo
siekiera... Scenariusze nie muszą być od razu
mroczne i krwawe. Na pierwszy rzut oka możemy
w ogóle nie budować nastroju. Ten zbuduje się sam.
Przykład?

Mały sklepik z biżuterią. Sprzedawca to miły i ser-
deczny staruszek. Wepchnij graczy do tego sklepiku
w poszuki-

waniu prezen-
tu dla

kogoś
bliskiego – mał-
żonki, córki, syna, przyja-
ciela... Nieważne. Niech

zobaczą najpiękniejszą
biżuterię w swoim życiu – pstro-
kate kamienie o niesamowitych kolorach,
które zapierają dech w piersiach. Wydają się, że żyją
własnym życiem... Niech obdarowana osoba od razu
zostanie oczarowana pięknem tego prezentu. Potem
niemalże standard – nawiedzają ją sny. Nie, nie kosz-
mary – sny jak z bajki. Cudowne, kolorowe, słodkie
i przesiąknięte magią... Pierwsze dni to radość i szczę-
ście tego, który nosi ową biżuterię. Zawsze z chęcią
kładzie się spać i z nieco mniejszą przyjemnością

budzi się co rano. Sen staje się obsesją. Obdarowany
zaczyna marnieć, coraz więcej czasu poświęca na od-
poczynek. Niech gracze złączą wężyc, niech bada-
ją kamienie, niech trafią z powrotem do sklepiku i mi-
łego staruszka. I niech nastrój grozy buduje się sam,
wraz z powolną utratą bliskiej osoby...

Jeszcze? Nie, na tym, na razie, poprzestanę. Mo-
im celem nie jest zarzucenie Ciebie pomysłami na
przygody, tylko uzmysłowienie, że spotkanie z Mi-
tami ma być ostatecznością. Czynnością, którą wy-
konujemy, jeśli chcemy pozbawić nasz świat życia
i pokazać to wszystkim graczom. Wtedy musimy się
liczyć z koniecznością opisanego im Apokalipsy.

Nie nawołuję do całkowitej rezygnacji z wyko-
rzystania przez nas Mitów i bóstw. Róbmy to jed-
nak z umiarem i z pewną dozą subtelności. Straszmy
starymi, zbutwiałyymi księgami i tym, że coś może
się wydarzyć, a nie tym, że się wydarza. Człowiek
znacznie bardziej boi się Nieznanego, Nieocze-
kiwanego, niżli tego, co już zna
i widzi. To może go jedy-
nie przyprawić

o utratę zmy-
słów bądź wymioty
(w najlepszym przypadku).

Więc straszmy i pamiętajmy o tym, że
bohaterowie prowadzeni przez naszych graczy
NIE SĄ BOGAMI.

PRZYGOTUJ SIĘ NA
„TWIERDZĘ WRON”
PIERWSZA POLSKA KAMPANIA DO
ZEWU CTHULHU
AUTORSTWA SAMEGO
TOMASZA ANDRUSZKIEWICZA

Jerzy Cichocki, Dariusz Pietraszewski

Kłątwa Hepitatora



Chyba najbardziej mrozące krew w żyłach legendy związane są z pewnymi persyjnymi wytworami dekadenskiej sztuki kapłańskiej, noszącymi nazwę mumii kombinowanych. Powstały one dzięki sztuczemu połączeniu ludzkich korpusów i kończyn z głowami zwierząt [...] Co się stało z tymi mumiami, nigdy – przynajmniej publicznie – nie wyjawiono i nigdy żaden egiptolog nie odnalazł choćby jednej. Plotki krążące na ten temat wśród Arabów są irracjonalne i nie sposób w nie wierzyć...

Z pamiętnika profesora
Warnera,
dowódcy ekspedycji naukowej
do grobowca Hepitatora

WSTĘP

Przed Wami przygoda napisana z myślą o dowolnej liczbie osób w drużynie. Głównym motywem fabuły jest odkrycie piramidy Hepitatora w Egipcie, który na początku XX wieku był jeszcze brytyjską kolonią. Przeniesienie akcji w inne miejsce i czas będzie więc utrudnione.

Scenariusz składa się z dwóch części. W pierwszej Bada-cze wchodzący w skład ekspedycji archeologicznej, bądź w jakiś sposób związani z nią i miejscem badań, będą świadkami odkrycia grobowca Hepitatora, kapłana służącego na dworze faraona Chefrena. Jak się okaże, nie będzie to bezpieczna przygoda i szybko się nie skończy. Coś lub ktoś zmusi postacie graczy,

aby wróciły do Egiptu i rozpoczęły śledztwo, w którym stawką jest ich własne życie. Druga część, choć ściśle związana z pierwszą, nieco się od niej różni. Przede wszystkim miejscem akcji, bowiem Badaczom przyjdzie spotkać się z duszami zmarłych...

W czasie pisania tej przygody staraliśmy się nie narzucać Strażnikom testowania Poczytalności w odpowiednich miejscach. Każdy Mistrz Gry buduje nastrój grozy i niesamowitości na swój sposób, w związku z czym sam powinien uznać, kiedy zajdzie taka potrzeba. Podobnie ma się rzecz z testami umiejętności.

Poniżej przedstawiamy główne osoby, w które mogą wcielić się Twoi gracze. Jeśli zdecydujesz się na inne rozwiązanie, mogą stanowić barwne postacie niezależne, których miejsce jest ściśle osadzone w fabule przygody. Obejrzyjmy je zatem...

GALERIA BOHATERÓW

Nie przedstawiamy w tym miejscu żadnych charakterystyk. Jeśli Twoi gracze wybiorą którąś z postaci, sami wylosują współczynniki. Nie podajemy też żadnych cech wyglądu – gracze lub Ty powinniście je określić sami. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zmienić także imiona tych osób. Profesor Warner jest bohaterem niezależnym, nie powinien dawać nikomu jego roli do odegrania. Jemu też nie przypisaliśmy żadnej charakterystyki – nie będzie potrzebna w tej przygodzie.



Albert Campbell: jeden ze studentów profesora Warnera (patrz ramka). Zdolny młody archeolog, od dziecka zafascynowany opowieściami o Afryce. Dobre wyniki na uniwersytecie dały mu przepustkę do wykopaliskowego raj. Warner zaproponował mu pracę przy odkrywaniu piramidy Hepitaton. Profesor ufa Albertowi i uważa go za swoją prawą rękę.

Michael Warner: siostrzeniec profesora Warnera. Dziedzic fortuny, zamiłowany w dalekich, egzotycznych podróżach i sposobach wydawania rodzinnych pieniędzy. Niestety, samotna matka nie potrafiła odpowiednio wychować Michaela – jest rozpieszczony, zadufany w sobie i wymagający względem innych. Nie ominął sposobności, by odwiedzić stolicę Egiptu oraz wykopaliska, kiedy tylko dowiedział się, że przebywa tam jego „ukochany” wuj. Profesor nie pała do siostrzeńca miłością, ale czuje się za niego odpowiedzialny.

Steven Patterson, major: oficer armii brytyjskiej, dowódca posterunku zabezpieczającego wykopaliska przed nocnymi rabusiami. W rzeczywistości człowiek ten kryje tajemnicę. Major Patterson jest także oficerem wywiadu. Sekcja, dla której pracuje odkryła, że w grobowcu Hepitaton powinien znajdować się zwój, który armia brytyjska bardzo chciałaby posiadać. Więcej o zwoju dowiesz się z dalszej części scenariusza. Patterson jest dobrze wyszkolonym, lojalnym żołnierzem. Swoją misję traktuje jako obowiązek i robi wszystko, żeby się z niego wywiązać. Jeśli któryś z graczy przyjmie jego rolę, będzie musiał kryć przed resztą drużyny swoje cele.

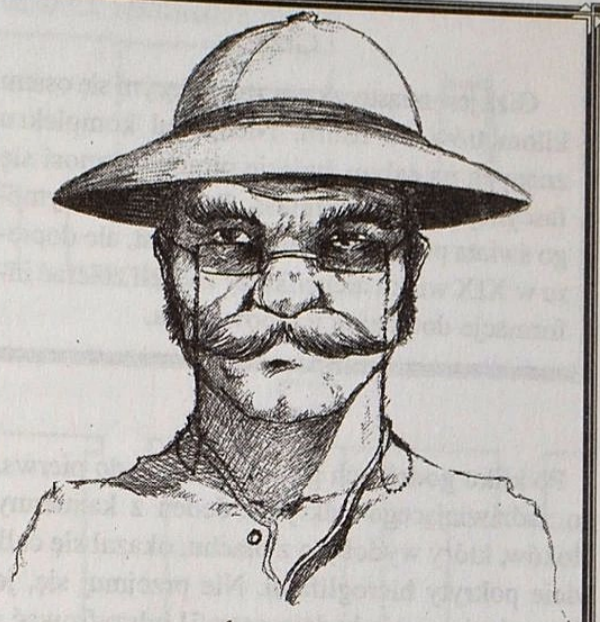
Charles Kaptah: Egipcjanin wykształcony w Wielkiej Brytanii. Biegle mówi po angielsku, znając także swój ojczysty język, przez co stał się cennym współpracownikiem profesora Warnera. Na placu archeologicznym jest odpowiedzialny za pracę tubylców.

CZĘŚĆ I: EGIPT

OBÓZ

Akcja przygody rozpoczyna się w upalny poranek 1908 roku w obozie archeologicznym ulokowanym nieopodal Gizy. Zakładamy, że drużyna Badaczy przebywa już na miejscu przyszłych wydarzeń i od kilku dni współpracuje z profesorem Warnerem. Miasteczko archeologiczne składa się z wielu namiotów, z których część zajmowana przez ekipę naukowców znajduje się w centrum obozu. Pozostałe, mniejsze i gorszej jakości, zamieszkane są przez robotników wynajętych spośród tutejszej ludności.

Badacze nie będą mieli okazji się wyspać – wschodzące słońce przebija przez ściany namiotu, podgrzewając wewnątrz powietrze do straszliwej temperatury. Opuszczenie miejsca noclegu też nie zda się na wiele – z nieba leje się przerażający żar. Nikt nie czeka na



Profesor Warner

Profesor Warner to siwy mężczyzna lat około sześćdziesięciu. Jego praca to coś więcej niż tylko odkopywanie grobowca. Na wzmianki o Hepitatonie trafił niedawno, podczas odszyfrowywania dziwnych zapisków, które odnalazł w dolinie Nilu. Wkrótce po tym przekazał te zwoje Muzeum Narodowemu w Kairze. Od tego czasu zaczęły go nawiedzać niesamowite sny, w których chcieli się z nim skontaktować pół-ludzie, pół-zwierzęta. Warner co roku szukał w Egipcie nowych śladów, które mogłyby wytłumaczyć sens jego snów oraz tajemniczego dystychu, który znalazł w zapiskach z doliny Nilu:

*Nie umrze kapłan, który oddaje cześć
prawdziwej wierze,
wieczne życie żadnej nie poddaje się mierze.*

Warner nigdy i nikomu nie zwierzył się ze swoich snów, ani nie podzielił się wiedzą z odszyfrowanej treści. Nie jest bardzo zabobonny, ale po coraz intensywniej nawiedzających go snach zaczyna podejrzewać, co znajduje się w środku piramidy. Chce raz na zawsze rozwiązać wątpliwości.

postacie graczy, wokół od świtu wrze praca. Dokoła porusza się mrowie śniadych tubylców, zatrudnionych przy wydobywaniu piachu ze stanowisk wykopaliskowych. Zewsząd do uszu Badaczy docierają okrzyki nawołujące do intensywniejszej pracy, a nad wszystkim czuwa wszędobylska sylwetka starego profesora. Co jakiś czas da się spostrzec żołnierzy armii brytyjskiej, patrolujących teren wykopalisk. W końcu wzrok bohaterów przykuwa spiczasty kształt grobowca, który jakby wydobywał się z morza piasku.

Giza

Giza jest miasteczkiem znajdującym się osiem kilometrów od Kairu. Nieopodal kompleksu znanych na całym świecie piramid wznosi się fascynujący posąg Sfinksa. Te cuda starożytnego świata przetrwały blisko 5000 lat, ale dopiero w XIX wieku archeolodzy zaczęli zbierać informacje dotyczące ich powstania.

Fatum

Po kilku godzinach pracy dochodzi do pierwszego zadziwiającego odkrycia. Jeden z kamiennych bloków, który wydobyto z piachu, okazał się całkowicie pokryty hieroglifami. Nie przejmują się, jeśli nikt z drużyny nie będzie potrafił odszyfrować zapisu. Może wykona to za Badaczy profesor Warner lub któryś z tubylców wytłumaczy treść przekazu postaci Kaptaha: „W tym domu spoczywają śpiące dusze. Każdy śmiertelnik, który naruszy ich spokój, zostanie osądzony”.

Odkrycie wywołało poruszenie wśród znajdujących się na miejscu tubylców. Zamieszanie przerodziło się szybko w panikę, Egipcjanie zaczęli mówić coś o przepowiedni, starożytnym przekleństwie, po czym, pozostawiając narzędzia pracy, zaczęli żwawo odchodzić z terenu wykopalisk. Bunt robotników może okazać się znacznym utrudnieniem w dalszej pracy. Rozwiązanie konfliktu powinni zainicjować sami gracze. W drużynie znajdują się co najmniej dwie postacie, które mogłyby sobie poradzić z zaistniałą sytuacją – Charles Kaptah, który porozumiewając się z miejscowymi w ich rodzinnym języku, może załagodzić sytuację. Zgoła innym rozwiązaniem może się stać posunięcie majora Pattersona, który przy użyciu stacjonujących w obozie wojsk brytyjskich jeszcze bardziej zaostrzy konflikt. Wszystko pozostaje więc w rękach graczy.

Ślad hieroglifów utwierdzi profesora Warnera w przekonaniu, że jest na dobrej drodze w wyjaśnieniu swojej zagadki. Co więcej, ściana, na której odkryto zapiski, zdaje się być według wszelkich przypuszczeń frontową stroną piramidy, w której znajduje się wejście. Przy pomocy pozostałych pracowników, ekipa zintensyfikowała działania w tym miejscu. Nadchodzi pora obiadowa.

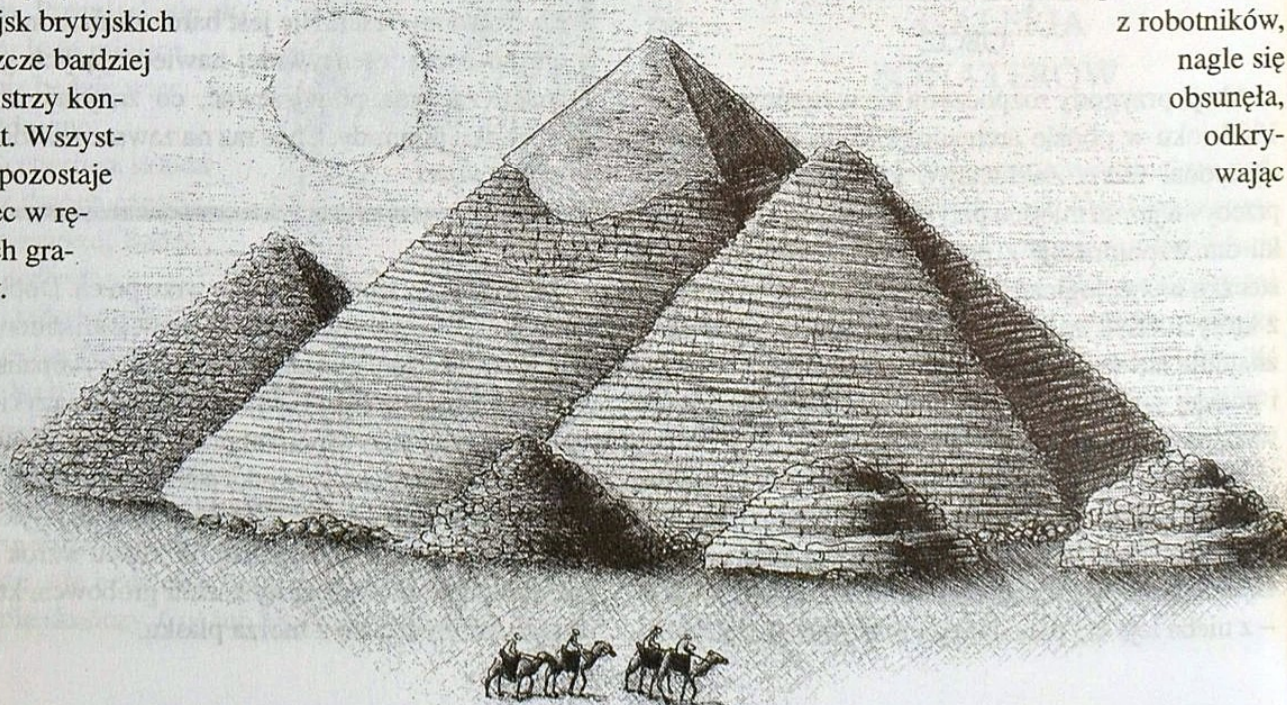
Niepokojące wydarzenia

Podczas przerwy obiadowej do uszu Badaczy mogą dobieść niepokojące rozmowy pozostałych w obozie Egipcjan (niezbędny może okazać się test *nasłuchiwania*). Wśród gwaru rozmów podekscytowani tubylcy opowiadają sobie przerażające legendy związane z klątwą, którą odnaleziono na ścianie grobowca. Według jednej z nich „faraon Chefren [...] żyje głęboko pod ziemią wraz ze swą upiorną małżonką, królową ghuli Nitocris, władając mumiami, które nie są ani ludźmi, ani zwierzętami.” Według tych samych podań Hepitaton, arcykapłan służący na dworze Chefrena, przewodził kultowi oddającemu cześć Ozyrysowi, władcy Państwa Umarłych.

Po posiłku roboty wznowiono. Podczas gdy miejscowi wrócili do pracy przy wykopaliskach, profesor Warner postanowił zasięgnąć opinii Badaczy dotyczącej planu dalszej eksploracji grobowca. Kiedy nachylali się nad szkicami, do zebranych przybiegł wystraszony Egipcjanin. Uwagę Badaczy, już wcześniej odciągnęły krzyki z terenu wykopalisk. Przybyły mężczyzna w pośpiechu i łamaną angielszczyzną stara się wytłumaczyć, że pod frontową ścianą wydarzył się jakiś wypadek. Na miejscu zdarzenia

wszystko stanie się jasne.

Ściana piachu, na której pracował jeden z robotników, nagle się obsunęła, odkrywając



wejście do piramidy. Według słów świadków, Egipcjanin zniknął wewnątrz budowli. Reszta pracowników, widząc przyczynę wypadku w kłątwe Hepitona, w pośpiechu odchodzi z terenu wykopalisk.

ŚWIĄTYNIA

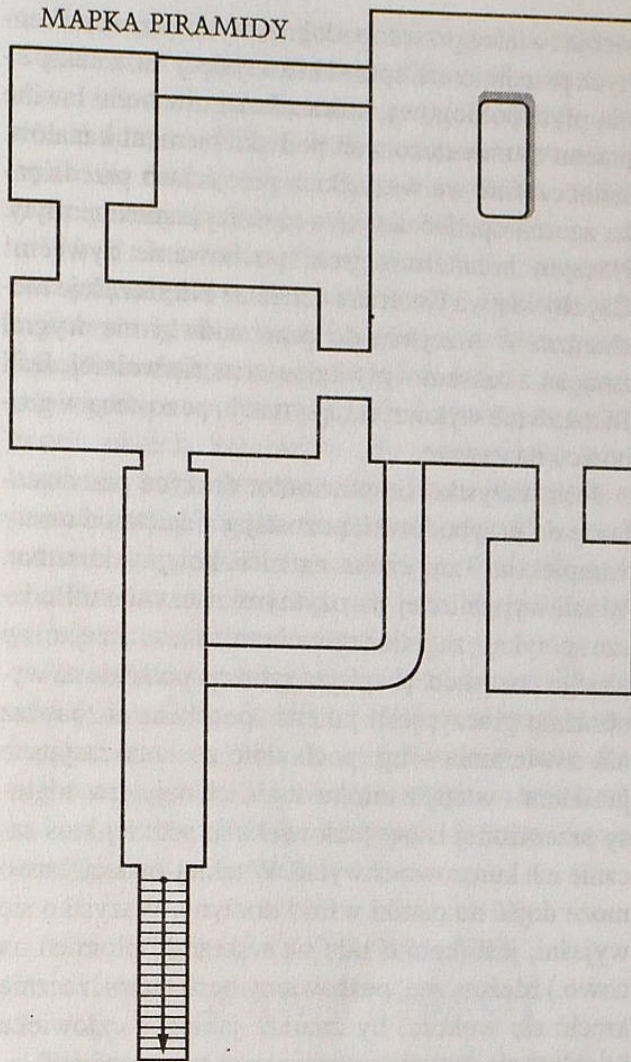
Są dwa powody, dla których Badacze powinni wejść do grobowca. Pierwszym z nich jest naukowa ciekawość podsycana przez profesora Warnera. Drugim – odszukanie zaginionego robotnika.

Starożytni Egipcjanie wierzyli w życie pozagrobowe. Dusza zmarłego miała stawać przed sądem Ozyrysa, władcy Państwa Umarłych, gdzie dostawała się, jeśli usprawiedliwiono ją z uczynków dokonanych za życia. Aby dusza pędziła tam szczęśliwy żywot, należało przestrzegać następujących warunków: ciało pozostawione w grobie powinno być dobrze zabezpieczone, powinno być zachowane imię zmarłego, a dusza otrzymywać ofiary z jadła, napojów, ubrań i innych przedmiotów, których Egipcjanin używał za życia. Chcąc zapewnić duszy po śmierci wszystkie potrzeby, mieszkańcy starożytnego Egiptu wypisywali na ścianach kaplic grobowych odpowiednie formuły, ponieważ wierzyli, że wypowiedziane słowo pisane w magiczny sposób staje się rzeczywistością. Na ścianach grobowców malowano wizerunki właściciela grobu, opływającego we wszelkie dostatki, stąd tak wielka troska Egipcjan o wzniesienie sobie okazałego grobowca i ozdobienie go w odpowiedni sposób.

Choć wejście do piramidy zostało odsłonięte wcześniej, wokół nadal unoszą się tumany kurzu. Za ciasną i niską bramą znajdują się schody, skierowane stromo w dół ukrytego w mroku korytarza. Kurz, stęchłe powietrze i coś nieuchwytnego, co kryje się za ponad 4000-letnią historią tego miejsca, utrudniają zejście pod niskim sklepieniem. Badacze muszą ze sobą wziąć oczywiście pochodnie, wewnątrz panuje nieprzenikniony mrok.

Po krótkim zejściu postaci graczy znajdują się w podłużnym korytarzu sporej wielkości. Na jej ścianach widnieje wiele zapisów, które po właściwej interpretacji wyjaśniają, że „gospodarzem” grobowca jest Hepitaton, arcykapłan żyjący za czasów czwartej dynastii na dworze faraona Chefrena, syna Cheopsa. Oprócz nich znajdują się tam rysunki przedstawiające Hepitona za życia, w czasie sprawowania swych funkcji. Jeden z malunków może zaintrygować drużynę – przedstaw im go dokładniej tylko wtedy, gdy sami zadeklarują chęć bliższych oględzin rysunku. Na ścianie przedstawiono arcykapłana, który składa dłonie w nietypowy sposób (mudra posłuszeństwa), a przed nim znajduje się kłaniająca się postać, symbolizująca rzesze poddanych.

MAPKA PIRAMIDY



Pamiętaj, że przez cały czas we wnętrzu piramidy panuje duchota i mdły fetor.

Wydarzenia

Nigdy nie zakłócaj spokoju w domu zmarłego! Jeśli któryś z Badaczy zdecyduje się bliżej przyrzeć ściennym malunkom lub napisom, nagle spostrzeże, jak z wyrytych znaków sączy się ciecz, która mogłaby wydawać się krwią. W tym samym momencie ze stropu obsunie się nieznaczna ilość piachu, wystarczająca jednak, by przydusić na krótki czas ogień pochodni i spowodować zapadnięcie ciemności. Po chwili płomień odzyska swą intensywność – wcześniejsza wizja musiała okazać się złudzeniem... Teraz dużym mankamentem zdają się być tumany kurzu, które wzniosł obsypujący się ze stropu piach. Niepewność konstrukcji, drażniący kurz i śmierdząca duchota otaczają postaci graczy ze wszystkich stron.

Kilkunastometrowy korytarz kończy się obszernym przedsionkiem. Klepisko pokryte przedmiotami codziennego użytku (miały one posłużyć duszy zmarłego w życiu pozagrobowym) skrywa mechanizm starożytnych konstruktorów, którzy mieli zapobiec zbezczeszczeniu sali grobowej ich pana. W którymkolwiek miejscu Badacze stanęliby blisko

siebie (wielce prawdopodobne, że skupią się na cennych przedmiotach sprzed kilku tysięcy lat!), uaktywnią płytę podłogową, która z kolei uruchomi lawinę piachu z umieszczonych pod sklepieniem kanałów. Jednocześnie we wszystkich przejściach przedsionka zaczną opadać ukryte wcześniej kamienne płyty. Naszym bohaterom grozi pochowanie żywcem! Czyżby kłatwa Chefrena działała? Na szczęście mechanizm w przejściu do przybudówki nie wygrał zmagania z czasem – płyta opuszcza się wolniej. Jeśli Badacze nie wykorzystają sytuacji, pozostaną w grobowcu na zawsze.

Jeśli wszystko się powiodło, drużyna przedostała się do przybudówki, pozostając odcięta od reszty kompleksu. Tam czeka na nich kolejny koszmar. W sali wypełnionej starożytnymi naczyniami Badacze spotykają zaginionego robotnika... a raczej to, co z niego pozostało. (Lepiej ta sytuacja podziała na wyobraźnię graczy, jeśli jakimś sposobem pozbawisz ich oświelenia – np. pochodnie zostaną zasypane piaskiem – wtedy z mroku dojdą ich najpierw odgłosy przerażonej istoty [człowieka?], później ktoś zacznie ich kurczowo chwytać. W takiej sytuacji łatwo może dojść do paniki wśród drużyny. Wszystko się wyjaśni, jeśli komuś uda się wskrzesić płomień na nowo.) Mężczyzna, pozbawiony oczu i uszu, zacznie kręcić się wokoło, by znaleźć jakiegoś człowieka i pozbyć się uczucia przerażającej samotności. Z jego ust wydobywają się złowieszcze werset:

*Widziałem rzeczy, których zwykły
śmiertelnik nie spostrzeże
i zostałem ukarany.*

*Słyszałem słowa, który ludzkie uszy
nie pochwycą
i zostałem ukarany.*

*Cierpię za wszystkich głupców, którzy odważyli
się naruszyć spokój sługi Chefrena!*

Po tym upadnie wyczerpany na ziemię. Jakikolwiek próby nawiązania kontaktu z nieszczęśnikiem okażą się daremne.

Jeśli Badacze nie podejmą wkrótce żadnych prób wydostania się ze swej celi, zmusi ich do tego postępujący wpływ tlenu. Pomieszczenie jest szczelnie zamknięte, nie ma dopływu świeżego powietrza. Czas zacząć działać. Jedyne rozsądne posunięcie wydaje się przebadanie ścian – w jednej z nich znajduje się ukryte przejście do sali grobowej. Pokryty lepkimi pajęczynami i poruszającymi się skorupiakami korytarz nie jest przyjemnym miejscem, tym bardziej że w tunelu zmieści się na szerokość tylko jedna osoba. Sypiący się na pochyłone głowy piach potęguje jeszcze wrażenie klaustrofobii i uczucie niestabilności budowli.

Sala grobowa

Zbliżając się do końca ukrytego przejścia, do uszu Badaczy dojdą dziwne, monotonne głosy. Po chwili, jeśli się przysłuchają, okaże się, że głosy łączą się w jedną, niesamowitą pieśń o słowach w nieznanym języku. Korytarz zakończony jest ścianą o mechanizmie podobnym do tego, którego użyli, by odkryć tunel. Po otwarciu wyjścia, oczom bohaterów ukaże się wnętrze sali grobowej.

Hepitaton i Przewodnicy Dusz

Przewodnicy Dusz to kult, który powstał po śmierci Hepitatora ponad cztery tysiące lat temu. Już wtedy jego członkowie posiadali umiejętność świadomego przenoszenia dusz w procesie reinkarnacji. Ich siedziba znajduje się w królestwie Ozyrysa, w Państwie Umarłych. Uczniowie arcykapłana poprzysięgli, że po wiekach, gdy osiągną wystarczające siły, przywrócą swego mistrza do życia, by ten spełniał wolę swego faraona.

Kult składa się przede wszystkim ze starożytnych kapłanów, których dusze przechodzą cykliczne reinkarnacje. To oni decydują o postępowaniu sekty i organizują czas i miejsce rytuału wskrzeszenia. Resztę kultu stanowią mniej świadomi wybrańcy spośród „ludu faraona”, którzy bądź to uwierzyli w powrót Hepitatora, a za nim Chefrena, bądź zostali zniewoleni za pomocą mądrego posłuszeństwa. To mistyczny układ dłoni (a nie zaklęcie), które działa na ludzką podświadomość. Dzięki temu można u ofiary wywołać bezwzględne posłuszeństwo. Wiedza o mądrze posiadają tylko najwyżsi kapłani Przewodników Dusz. Jakimś sposobem legendę o tej mistycznej sztuce posiadał brytyjski wywiad. Zdolność posługiwania się mądrą miałaby kolosalne znaczenie w przyszłych wojnach...

Kult zainteresował się Warnerem, od kiedy ten odkrył zwoje w dolinie Nilu. Wysyłając mu sny i pomagając naukowcowi, kierowali go w stronę odkrycia grobowca ich arcykapłana w sposób legalny, ale ukrywając się. Kiedy wejście do piramidy zostało już odkopane, ruszyli za poszukiwaczami, by za pomocą przejścia ukrytego w korytarzu dostać się do sarkofagu i rozpocząć rytuał „budzenia” Hepitatora.

Arcykapłan był ważną osobistością na dworze Chefrena. Nieraz podczas panowania służył mu cenną radą. Z wdzięczności syn Cheopsa wybudował mu okazały grobowiec. Teraz, po tysiącach lat, Hepitaton chce wrócić, ożywić Chefrena i zawładnąć światem.

W centralnym miejscu sali o ścianach pokrytych malowidłami znajduje się zdobiony sarkofag, wokół którego trzymający się za ręce mężczyźni zawodzą tajemniczą melodię. Na ścianie po przeciwnej stronie widnieje otwór, którymi tajemnicze osoby najprawdopodobniej ominęły postacie graczy i wyprzedziły ich w drodze do tej komnaty. Ubrani w podróżnicze szaty, nie wyróżnialiby się na zewnątrz od swych rodaków. Zawieszeni jak gdyby w transie, nie zwrócili najmniejszej uwagi na Badaczy. W chwili, w której bohaterowie ujrzeni salę (pamiętaj, że znajdują się jeden za drugim), lekko drżąca płyta sarkofagu zaczyna się przesuwac bez użycia żadnej widzialnej siły! Zebrani w kręgu mężczyźni podnieśli wyraźnie głosy. Dalszy przebieg akcji zależy od Badaczy. Czy rozumieją, że w komnacie grobowej odbywa się rytuał, który ma na celu obudzenie Hepitona z prastarego snu? Czy odważą się przeszkodzić jego wyznawcom?

Wystarczy jakakolwiek ingerencja w przebieg inkantacji, by przerwać proces zmartwychwstania. Tym samym zwrócą przeciw sobie gniew potężnych czarowników. Zanim jednak dojdzie do konfrontacji, objawi się niewykorzystana energia, która została skumulowana podczas rytuału. Naruszy spójność konstrukcji grobowca, przez co po chwili da się poczuć złowrogie drganie i obsypujący się piach. Jakakolwiek zwłoka może okazać się zabójcza w skutkach. Jeśli gracze nie wykorzystają zamieszania i nie rzucą się w stronę przejścia po drugiej stronie sali (powrót do zamkniętej przybudówki równa się dobrowolnemu skazaniu na śmierć), tajemnicze postacie same uznają, że trzeba się wycofać. Jakby nie zachowali się Badacze, piramida po chwili zamieni się w gruzy, grzebiąc sarkofag i znajdujące się w nim siły. Po czarownikach zniknie ślad, a tylko od decyzji graczy i Twojej woli zależy, czy naszym bohaterom uda się wydostać. Jeśli major Patterson zaryzykuje wydobywanie poszukiwanego zwoju z miejsca spoczynku (w rzeczywistości, zapisana jest na nich sztuka mądrego posłuszeństwa), niechybnie zginie. Profesor Warner nie ma pojęcia, kim mogły być dziwne osoby z komnaty grobowca, jest też załamany katastrofą.

WYJŚCIE

Wybiegnięciu Badaczy z piramidy towarzyszy huk zawałających się kamiennych bloków. W ciągu kilku sekund monumentalna konstrukcja przestała istnieć. Jeszcze długo wirują w powietrzu tumany kurzu. Wieczorny obóz nie wydaje się jednak poruszony tragicznym wydarzeniem. Postacie graczy z daleka widzą sylwetki ludzi, jednak żadna nie porusza się, by udzielić bohaterom pomocy.

W miarę jak postacie graczy zbliżają się do namiotów, rośnie w nich konsternacja. Nikt z mieszkańców obozu nie wybiega naprzeciw grupie Badaczy, nikt się nie odzywa. Cisza i brak reakcji ludzi powinny wydać się zastanawiające. Dopiero z bliska bohaterowie poznają przyczyny zaistniałej sytuacji.

Wśród nieruchomych postaci nie da się zauważyć żadnych tubylców. Pozostałe osoby przedstawiają makabryczny obraz. Są to brytyjscy żołnierze, patrolujący wcześniej tereny wykopalisk, którzy z niewyjaśnionych powodów ponabijali się nawzajem na bagnety swoich karabinów. To oczywiście wina kapłanów kultu Przewodników Duszy, którzy chcąc dostać się do grobowca Hepitona, natrafili na opór żołnierzy. Egipskich robotników zmusili do opuszczenia obozu, podczas gdy na Anglikach wypróbowali mudrę posłuszeństwa.

Za jakiś czas na miejsce wykopalisk przybędą posiłki z Gizy. Teren dramatu zostanie zamknięty przez żandarmerię brytyjską do wyjaśnienia sprawy. Badacze po przesłuchaniu zostaną wypuszczeni wolno, najprawdopodobniej wrócą do Europy. Z tajemniczej budowli pozostały ruiny.

CZĘŚĆ II: DROGA DO PAŃSTWA UMARŁYCH

Twoim graczom może się wydawać, że to już koniec przygody. Nie wyprowadzaj ich z błędu. Opisz podróż powrotną, być może zaczną wspominać minione wydarzenia. Może nawet składać karty, sądząc, że czas już do domu.

Kłątwa

Wszystko zaczyna się niespełna miesiąc po zdarzeniach opisanych w pierwszej części. Powinieneś wyprowadzić każdego z graczy, aby opisać mu niezwykłą zmianę. Każdy z nich ma podobne objawy – początkowo skóra zaczęła się wysuszać, by po paru dniach pierwsze jej części stały się sypkie jak piasek. Powoli, acz stopniowo ich ciało przechodziło przez rażającą transformację. Jednym z końcowych etapów rozwoju dziwnej choroby jest problem z płucami. Wkrótce, przy kaślaniu, wydobywa się z nich kurz!

Wszystkie te problemy spowodowane są kłatwą, która padła na członków ekspedycji archeologicznej po tym, jak przekroczyli wejście grobowca Hepitona. Postępujący rozkład tkanek powinien skłonić Badaczy do szybkiego kontaktu między sobą. Być może któryś z nich wpadnie na pomysł, by zadzwonić do profesora Warnera. Wyjechał on jednak do Egiptu, pozostawiając sprzątacze wiadomość dla postaci graczy. Widnieje na niej adres, pod którym aktualnie przebywa. Jeśli gracze skontaktują się

w jakiś sposób ze sprzątaczką profesora, ta poprosi ich o przekazanie mu poczty, w razie gdyby się z nim skontaktowali. Bohaterowie muszą mieć świadomość, że zaczął się wyścig z czasem, w którym stawką jest ich własne życie. Możesz ustalić odpowiedni przelicznik, według którego postaci graczy będą tracić np. 2 punkty Wytrzymałości dziennie, przez co zaczną podejmować szybsze decyzje.

Powrót

Stary naukowiec udał się do Kairu, gdzie w jednym z hoteli wynajął pokój. Jeśli bohaterowie udadzą się pod adres pozostawiony u sprzątaczkę, trafią do jednej z gęściej zaludnionych dzielnic metropolii. Wraz z przybyciem do Egiptu, wróciły wszystkie wspomnienia, ale przede wszystkim z powrotem dał się we znaki przerażający upał.

Profesor Warner wynajął pokój na piętrze jednego z mniej ekskluzywnych lokali, z wychodzącym na ulicę tarasem. Z daleka widać otwarte drzwi balkonu, co może sugerować, że profesor znajduje się w środku. Nikt nie odpowie jednak na pukania. Recepcjonista nie będzie potrafił odpowiedzieć na pytanie, czy ktoś odwiedzał Warnera. Jeśli Badacze spróbują otworzyć drzwi, nie natrafią na opór – są otwarte. Ich oczom ukaże się skromny pokój, który został całkowicie zdemolowany. W oddzielnym gabinecie, za biurkiem, spoczywa ciało naukowca. Kałuża krwi z poderżniętego gardła zalała blat biurka. Jeśli bohaterowie zdecydują się sprawdzić ciało profesora, szybko zwrócą uwagę na zmiany skóry. I jego dosięgła klątwa.

Pokój nosi ślady pośpiesznego przeszukania – szuflady biurka zostały wyjęte, szafki powywracane. Teraz śledztwo muszą poprowadzić Badacze. O morderstwie nikt nie wie, nie ma się więc na razie czego obawiać. Jeśli gracze zdecydują się przeszukać pokój zanim wezwą policję (jeśli w ogóle to uczynią), przedstaw im dokładnie wnętrze pokoju i uważnie notuj, co sprawdzają. Jedyny ślad, który może naprowadzić postaci graczy na właściwy trop, to zgnieciony indeks biblioteczny w koszu przy biurku. Warner najwyraźniej wyrzucił kartkę tuż przed śmiercią, gdyż na jej brzegach widać jeszcze resztki krwi. Czy profesor chciał coś przekazać?

Co się stało?

Indeks pochodzi z Czytelni Naukowej w Kairze. Zapisano na nim sygnaturę kopii dziewiętnastowiecznego dzieła Jeana-Francoisa Champolliona, w którym francuski naukowiec rozszyfrował hieroglificzne pismo egipskie. Nie pozostaje zatem nic innego, jak udać się do czytelnii. Tymczasem postaci

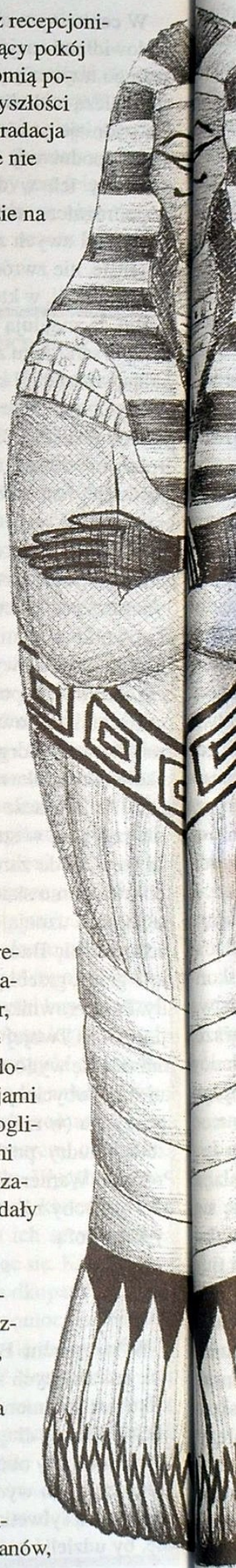
graczy zostaną zapamiętani przez recepcjonistę hotelu jako ostatni odwiedzający pokój zmarłego. Jeśli sami nie powiadomią policji, mogą spodziewać się w przyszłości kłopotów. Pamiętaj także, że degradacja ich ciał nadal postępuje. Badacze nie mają czasu do stracenia.

Profesora Warnera zabili ludzie na usługach kultu Przewodników Dusz. Stary naukowiec trafił na ich ślad, kiedy spostrzegł znamiona przekleństwa. Wrócił natychmiast do Egiptu, aby szukać sposobu przeciwdziałania klątwie. Wynikami pracy miał się wkrótce podzielić z bohaterami...

Czytelnia

Pozycja, która kryje się pod sygnaturą wystawioną przez Warnera, zawiera uwagi mogące posłużyć Badaczom za cenne wskazówki. W wielu miejscach, na marginesach książki, widnieją odręcznie zapisane notatki. Nie przydadzą się one jednak, dopóki gracze nie zajrzą do korespondencji profesora, którą mieli mu dostarczyć. Na kopercie nadawca widnieje jako Muzeum Narodowe w Kairze. W treści listu znajdują się podziękowania od dyrektora muzeum za dar, jakim okazały się zwoje oddane przez Warnera. Związek zamordowanego z zaszyfrowanymi zwojami z doliny Nilu oraz słownik hieroglificzny Champolliona z notatkami profesora powinien być wystarczająco jasny, by postaci graczy udały się do Muzeum Narodowego.

Odnalezione niedawno zwoje pochodzą z czasów faraona Chefrena. Jeśli Badaczom uda się rozszyfrować zapiski, dowiedzą się, że na kilku starożytnych papirusach, oprócz przedstawionego na początku dwuwiersza, zapisano hieroglifami wierzenia Egipcjan w wędrówkę dusz i w ich królestwo, Państwo Umarłych. Ukazana została też poważna rola kapłanów,



którzy byli postrzegani jako potężni czarownicy. Według zapisów, jedynym sposobem na odwrócenie zaklęcia było zabicie odpowiedzialnego za nie kapłana lub, w przypadku kiedy już nie żył, zniszczenie jego duszy w Państwie Umarłych.

Po tej lekturze postacie graczy powinny zdawać już sobie sprawę, że jedynym sposobem na zatrzymanie klątwy jest zniszczenie duszy Hepitatora. Jak jednak dostać się do królestwa Ozyrysa? Kolejnym krokiem Badaczy powinno być odszukanie wzmianek o Państwie Umarłych. Jeśli poświęcą wystarczającą ilość czasu i odpowiednio pokierują swoimi poszukiwaniami, powinni wpaść na trop „Tajemnego Siedmioksięgu Hsana”, kopii dziewiętnastowiecznego angielskiego przekładu. Niekompletny siedmioksiąg zawiera to, co najważniejsze dla bohaterów – pierwszy tom, który pozostawia jednak wiele do życzenia, jeśli chodzi o poprawność tłumaczenia. Księga Pierwsza traktuje o sprawach związanych z kultem, ożywianiem i królestwem zmarłych, zawiera też m.in. wskazówki, jak dostać się do Państwa Umarłych.

Przewodnicy Dusz

Czas podgrzać nieco atmosferę i jeszcze bardziej przyspieszyć akcję.

Śledztwo Badaczy zwróciło uwagę kultu Hepitatora. Najwyżsi kapłani sekty rozkazali swym poddanym, by „zajęli” się postaciami graczy. Początkowo agenci kultu postarają się wybadać, ile nasi bohaterowie już wiedzą. Od tej pory bohaterowie będą mieli stałe odczucie, jak gdyby ktoś ich śledził. Raz czy dwa może zdarzyć się wypadek, który zaalarmuje postacie graczy – wywrócone do góry nogami wynajęte lokale, pocisk z trucizną, który ledwie minął szyję jednego z Badaczy itd. Wreszcie, w odpowiedniej chwili, kultysty zaatakują bohaterów. Lepiej, żeby ci ostatni byli na to przygotowani.

Przed obliczem Hepitatora, Chefrena i Wielkiego Ozyrysa

Badacze mają już wszystko, co im potrzebne, by rozprawić się z klątwą arcykapłana. Czy podołają zadaniu? W chwili, gdy odnajdą w „Siedmioksięgu Hsana” klucz do bram królestwa zmarłych, ich ciała powinny być już w bardzo złym stanie. Na pewno trawi Was jednak ciekawość, jak dostać się na tamtą stronę...

Rzecz ma się następująco. Żaden śmiertelnik nie ma prawa przejść do świata umarłych i wrócić stamtąd żywy. Dlatego jedyną szansą przedostania się na dwór Ozyrysa jest rytualne samobójstwo, podczas którego swoje myśli należy skierować ku Państwu Umarłych. Myśli te muszą towarzyszyć człowiekowi do ostatniego tchu życia, dlatego jakakolwiek dekoncentracja może zakończyć się tragicznie. Niezbędny do zadania śmiertelnego ciosu jest rytualny sztylet kapłański. Jak Badacze wejdą w jego posiadanie, pozostawiam ich staraniom. Być może jego kopię można kupić na targu w Kairze lub Gizie? Być może widzieli taki eksponat w mieszkaniu profesora Warnera?

Podczas rytuału wydaje się na stałe 2 punkty Mocy, by pokierować duszę w odpowiednim kierunku. Ta śmierć nie miałaby żadnego sensu, gdyby nie możliwość późniejszego zmuszenia swej duszy do powrotu do ciała. Gdy nasz duch odzyska swą świadomość w Państwie Umarłych, należy w niedługim czasie pokierować ją z powrotem na ziemię. Wykonuje się wtedy rzut w Tabeli Porównawczej na aktualny stan Mocy przeciw wyjściowemu (zatem, jeśli nie nastąpi w międzyczasie żadna utrata tej cechy, szansą powodzenia jest 40%). Jeśli test się powiedzie, do ciała pozostawionego na ziemi wraca życie wraz z pamięcią niedawnego koszmaru (jeszcze długo będzie trawić nerwy Badaczy). Jeśli test nie wyjdzie, dusza będzie mogła tylko oglądać swe ciało i usilne starania pozostałych przyjaciół, by je reanimować. Cała wędrówka kosztuje też śmiałków 1/1k6 PP.

Napisaliśmy, że dusze należy zmusić do powrotu w niedługim czasie. Nie zapominajmy, że Badacze wysłali je do Państwa Umarłych, aby oczyścić się z przekleństwa. Oto, co im się ukáže, gdy odzyskają świadomość na dworze Ozyrysa. Ich oczy otworzą się na nowo w innych ciałach, okrytych kapłańskimi szatami. Stoją na wysoko wzniesionym tarasie, dookoła którego zebrały się nieprzebrane tłumy wędrowców, przemieszane wspólnie z przerażającymi istotami na wpół ludzi i zwierząt!

Gdzieniedzie przebijają się także straszne sylwetki ludzi owiniętych ciasno pasami lnu. Tłum skanduje dziwne wyrazy, z których jedynymi zrozumiałymi wydają się powtarzające „Chafra” (Chefren) oraz „Hepitaton”.

Zanim otrząsną się z szoku, na zbudowany schodkowo taras maszeruje pochód ludzkich hybryd, mumii oraz tajemniczych wędrowców. Przewodzą mu dwie osoby o twarzach noszących znamiona dzieiectwa prastarych faraonów... W tej chwili przydałoby się słowo wyjaśnienia. Państwo Umarłych nie jest miejscem istniejącym gdzieś poza czasem i przestrzenią. W rzeczywistości jest

to świat równoległy do naszego, którego odbicie istnieje w Krainach Snów. Rytuał, który odprawili Badacze, jest jedną z możliwości przedostania się do nich po śmierci. Na południu Pustyni Cuppar-Nombo rozciągają się ruiny Golthothy. Zniszczone i opuszczone miasto pozostało w rzeczywistości zamieszkane, lecz mocą potężnego zaklęcia jego ulice są niewidzialne dla mieszkańców innych krain. Golthothą rządzi namiestnik samego Ozyrysa, Chefren. Władca istot

z egipskich podziemi panuje przy pomocy swej upiornej małżonki – królowej ghuli, Nitocris – od czasu swej śmierci na ziemi. To on wchodzi teraz na szczyt świętej piramidy w towarzystwie swego arcykapłana, Hepitaton. Idące za nimi osoby to pradawni mieszkańcy miasta, nazywani teraz Mrocznymi Wędrowcami. Nikt nie zna ich prawdziwej natury, przypuszcza się jednak, że są to dusze wiernych Chefrena. Pół-ludzie, pół-zwierzęta to przerażające dzieci Sfinksa, przedstawiane w sztuce starożytnego Egiptu jako mumie kombinowane.

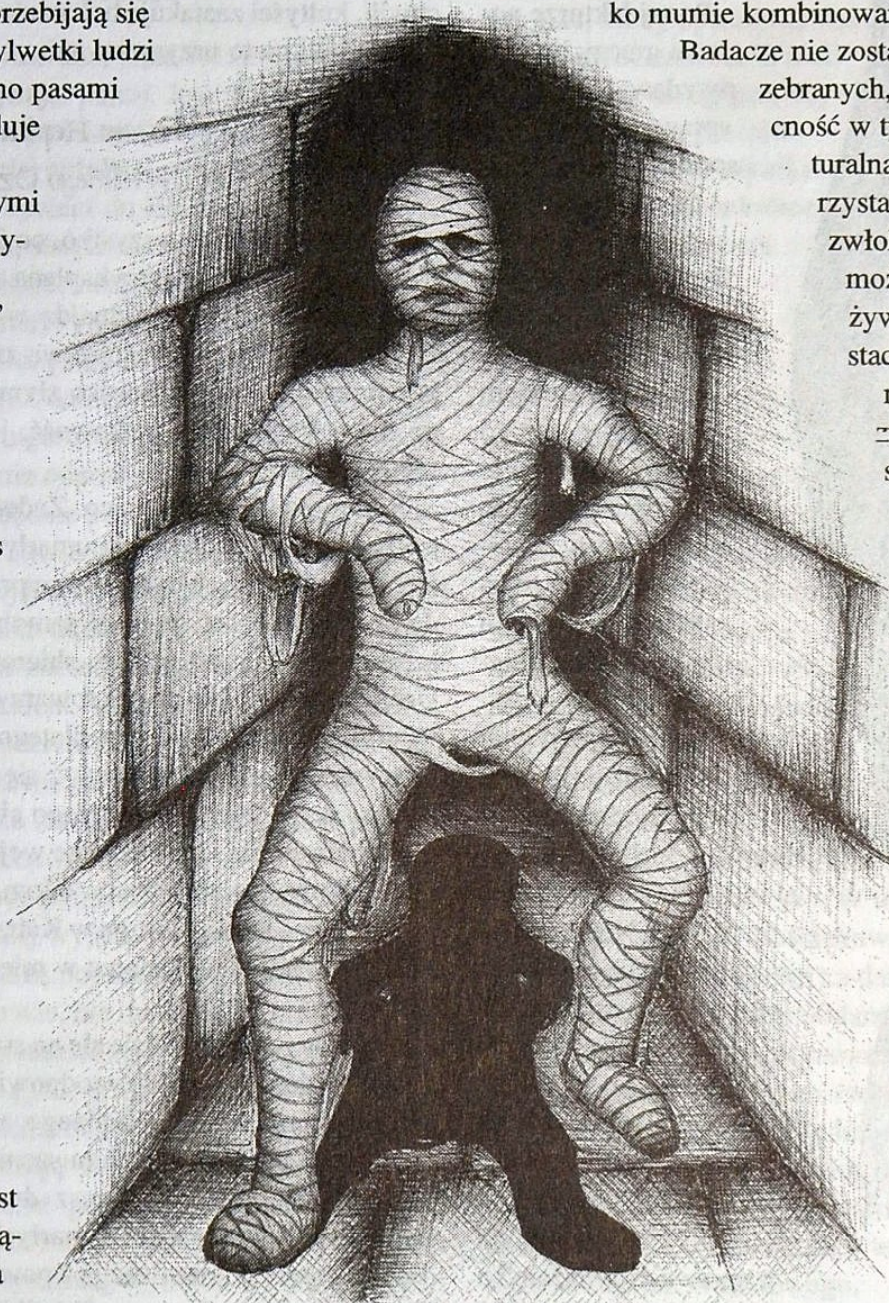
Badacze nie zostali zauważeni przez zebranych, być może ich obecność w tym miejscu jest naturalna. Ważne, by wykorzystali sytuację – chwila zwłoki może przekreślić możliwość powrotu do żywych. Za pasem postaci graczy, którzy opina kapłańskie szaty, znajdują się rytualne sztylety, kopie tych, którymi bohaterowie popełnili samobójstwo.

W chwili, gdy Hepitaton stawia pierwsze kroki na tarasie, zdarza się niepowtarzalna sytuacja, w której Badacze mogą skończyć z kłutwą raz na zawsze.

Grupa władcy okaże się kompletnie zaskoczona.

Zamach na życie arcykapłana odbędzie się przy okrzyku przerażenia tłumu i okropnym wyciu dzieci

Sfinksa. Najbliższa gwardia Chefrena rzuci się, by rozszarpać postacie graczy. Jeśli ci postanowią uciec w przeciwnym kierunku, okaże się, że wysoki taras kończy się stromą krawędzią. Z tej wysokości skok może mieć tylko śmiertelny skutek. Przy tym należy podkreślić, że czym dłuższy opór, tym mniejsze szanse, że graczom uda się skierować dusze na powrót właściwą drogą – zastosuj do rzutu ujemne modyfikatory. Oczywiście, Badacze nie muszą o tym wiedzieć...



Mamy nadzieję, że finał okaże się szczęśliwy dla całej drużyny. Jeśli wszystko pójdzie według planu, postacie graczy obudzą się w miejscu rytualnego samobójstwa. Po śmiertelnej ranie nie ma śladu i, co ważniejsze, zniknęły wszystkie ślady degeneracji ciała! Badaczy czeka zasłużony odpoczynek, oby w zimnych krajach...

CZĘŚĆ III: DODATKI

Poniżej przedstawiliśmy postaci Chefrena i Nitocris, gdybyście mieli kiedyś ochotę rozwinąć fabułę tej przygody i napisać kontynuację „Kłatwy...”. Dalej znajduje się też przykładowy szeregowy kultysta Przewodników Dusz. Nie powinno dojść do konfrontacji postaci Badaczy z wyższymi kapłanami sekty, gdyby jednak zaistniała taka sytuacja, zmodyfikuj zamieszczoną tu charakterystykę według własnego uznania.

CHEFREN, Wielki Przedwieczny. Sugeruje się, iż stary Chefren, ten od Sfinksa, Drugiej Piramidy i zięjącej świątyni wejściowej, żyje głęboko pod ziemią wraz ze swą upiorną małżonką, królową ghuli Nitocris, władając mumiami, które nie są ani ludźmi, ani zwierzętami. To o nich właśnie śniłem, o Chefrenie, jego świecie i osobiwej armii trupich hybryd, i dlatego cieszę się, że wizje te rozmyły się w mej pamięci. Najbardziej przerażająca związana była z pytaniem [...] jakąż ogromną i plugawą anomalię miał w założeniu reprezentować oryginalny Sfinks?

H. P. Lovecraft „Uwięziony wśród faraonów”

Chefren zaczął interesować się terenem dzisiejszego Egiptu na długo zanim powstało państwo faraonów. Przybył z gwiazd po zniszczeniu Stygii, obwołując się dzieckiem boga-Słońca i gwarantując pomyślność tamtejszej ludności. Nie zdołał jednak pokonać potworów, które upomniały się o swe stygijskie dziedzictwo, kiedy następował rozkwit nowego państwa Khem. Udało mu się wrócić dopiero w XXVI wieku p.n.e., pod postacią znanego nam dzisiaj faraona, by wraz ze swą małżonką władać krajem piramid.

Dziś Chefren rządzi z nadania Ozyrysa Golthothą, miastem z Krain Snów. Tam, wśród nieumarłych dusz starożytnych Egipcjan, przygotowuje się, by wrócić na nasz świat i przejąć go we władanie.

CHEFREN, Władca mumii

S 40 KON 35 BC 45 INT 30 MOC 45
ZR 25 Szybkość 9 WT 25

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: dowolna broń 75%, obrażenia zgodne z opisem.

Czary: zna wszystkie czary związane z tematem śmierci i ożywiania.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Chefrena w ludzkiej postaci, egipskiego faraona, nie powoduje utraty PP. Jego prawdziwe oblicze przedstawia odartą ze skóry humanoidalną istotę z głową uwieńczoną rogami. Utrata Poczytalności za zobaczenie Chefrena w tej postaci 1k4/1k12 PP.

NITOCRIS, Wielka Przedwieczna. Nawet najmniej spośród nich miały w sobie coś upiornego, czyż to bowiem nie w jednej z nich pogrzebano żywcem królową Nitocris z Szóstej Dynastii; subtelną królową Nitocris, która ongiś zaprosiła wszystkich swych wrogów na wielką ucztę w świątyni pod wodami Nilu i utopiła ich, otwierając śluzę? [...] To chyba o niej myślał Thomas Moore, pisząc słowa mamrotane przez przewodnika z Memphis: Podziemna nimfa, która miesza wśród chwały i niezmierzonych bogactw... Pani Piramidy!

H. P. Lovecraft „Uwięziony wśród faraonów”

Najstarsze wzmianki o Nitocris wiążą jej postać z osobą faraona Chefrena. Jej wcześniejsze losy okryte są mgłą tajemnicy. Wiadomo o niej jedynie tyle, że zajmuje jedno z czołowych miejsc w panteonie wiary ghuli.

NITOCRIS, Królowa ghuli

S 28 KON 25 BC 22 INT 40 MOC 30

ZR 35 Szybkość 11 WT 18

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: dowolna broń 50%, obrażenia zgodne z opisem. Nitocris uwielbia zadawać ból własnymi dłońmi. Dusi lub wbija pazury swym ofiarom, często też gryzie. W tym wypadku szansa trafienia wynosi 85%.

Czary: może rozkazywać wszystkim ghułom. Ponadto „wskrzeszenie”.

Utrata Poczytalności: widok Nitocris podczas krwawej uczty 0/1k6 PP. Sam jej widok nie powoduje utraty Punktów Poczytalności.

**SZEREGOWY KULTYSTA,
Przewodnicy Dusz**

S 15 KON 13 BC 15 INT 9 MOC 14

ZR 9 P 3 WT 15 WG 7

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pałka 45%, sztylet 65%

Umiejętności: uniki 16%, rzucanie 29%, skradanie się 13%.

Poison Ivy

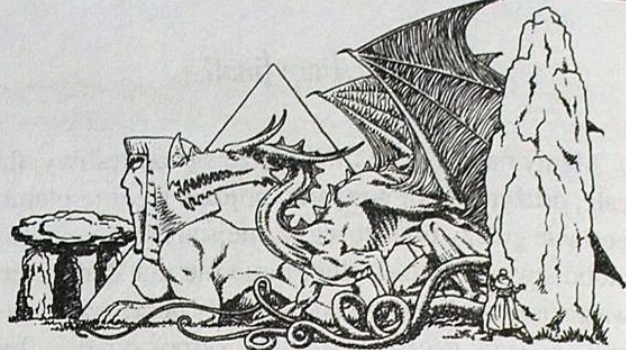
Oddech
średniowiecza

Jest wiele takich miejsc, w których możemy poczuć atmosferę średniowiecza. Są to najczęściej obiekty, które lata świetności dawno mają już za sobą. Zamki i średniowieczne warownie w większości krajów odeszły już w zapomnienie. Zdarzało się, iż były burzone przez nieprzyjaciela, przebudowywane przez nowych właścicieli zgodnie z obowiązującymi trendami, lub ugięły się pod brzemieniem wieków. Nie dotyczy to obiektów sakralnych. Kościoły często miały więcej szczęścia i zachowały swoją świetność do dziś.

Dla potrzeb naszych przygód nie będziemy jednak często używać tego rodzaju budowli. Gdy zapagniemy poczuć klimat podobny jak w „Imieniu róży” Umberto Eco, wówczas umieścimy akcję w klasztorze lub opactwie. Tego typu budynki, podobnie jak zamki i warownie mają swoje sekrety. Mogą to być tajne przejścia, zamknięte komnaty lub podziemne tunele. Naszą dzielną drużynę umieszczamy w klasztorze gdy po ciężkim boju musi wyleczyć równie ciężkie obrażenia. Może się też zdarzyć, że bohaterowie zapragną wstąpić w stan duchowny...zastanawia mnie jednak jak niezwykle przeżycia skłoniły by ich do tego. Jeśli wyłączymy tu czynnik nadnaturalny – może w klasztorze ukryte są niezwyklej wagi księgi na które bohaterowie chcą „rzucić okiem”?

Jest takie miejsce na Ziemi, gdzie czas się zatrzymał. To tzw. Republika mnisia – Góra Athos (2033 m.n.p.m). Ten niezwykle obszar znajduje się na Półwyspie Chalcydyckim w Grecji, nad Morzem Egejskim. Teokratyczne republika prawosławnych mnichów została założona w X wieku.

Można się tam dostać jedynie drogą morską, ale uwaga – żadna kobieta nie ma prawa postawić stopy na tym uświęconym gruncie. Ustanowione w XI wieku prawo zabrania wstępu na teren republiki „osobom



bez zarostu”, czyli kobietom, dzieciom i eunuchom. Mnisi oczywiście noszą długie brody i długie włosy.

Droga lądowa została odcięta murem oraz bardzo bujną śródziemnomorską roślinnością. Być może na podobne miejsce natrafia wasi bohaterowie. Co zrobi drużyna, która koniecznie będzie musiała przedostać się do środka? A co zrobią kobiety? Znany jest podobno przypadek pewnej przedstawicielki płci pięknej, która przez kilka lat ukrywała się pod męskim przebraniem w męskim klasztorze. Na pewno jednak nie działo się to na Athos.

Kolejnym niezwykle obiektem jest Mont Saint Michel. Jest to również góra, tym razem w Normandii na północy Francji, nad kanałem La Manche. Na szczycie góry znajduje się Abbaye du Mont Saint Michel – czyli opactwo Saint Michel. Turystów urzeka tu architektura średniowieczna – romański transept i późnogotycki chór. Kolejną ciekawostką jest podziemna kaplica Maryi Panny odkryta dopiero na początku XXw. Kto wie, co dzielni bohaterowie mogą tam jeszcze odkryć? Jakie odległe tajemnice kryją te stare mury?

Dodatkową atrakcją są inne budynki znajdujące się na Mont Saint Michel. Jeśli kiedykolwiek miałeś problemy z opisaniem średniowiecznego miasta, zobacz koniecznie zdjęcia, obrazy, lub jeśli możesz w czasie wakacyjnych wędrówek – odwiedź to miejsce. Osobom obdarzonym dużą wyobraźnią i nieco mniej wypchaną kieszenią polecam jakiegokolwiek publikacje na ten temat.

Bibliografia:

1. Franus W.: *Czarodziejska Góra*, w: *Podróże* 2/2000
2. *Saloniki i Grecja północna*, przewodnik Berlitz 1997

ZAHCON 2001 czyli gdzie jest Wielki Mistrz?

5-7.X.2001 Toruń,
Fort IV ul. Chrobrego
<http://www.twierdza.torun.komp.pl>

Akredytacja: do 31.08.2001 – 30 PLN; po 31.08.2001 i przy wejściu – 35 PLN. W cenie wliczona jest możliwość noclegu w sali zbiorowej z własną karimatą i spiworem.

Rezerwacja łóżka w schronisku na terenie fortu, w sali wieloosobowej: 24 PLN za CAŁY konwent, 12 PLN ZA NOC. Ilość miejsc ograniczona!

Akredytacje prosimy wpłacać na konto:
Konfederacja Fantastyki „Rassun”

Pekao S.A. III O/W-wa
12401040-27042740-2700-401112-001

Informacje: <http://zahcon.fantastyka.net>
Ewentualne pytania prosimy kierować na adres
zahcon@fantastyka.net

Telefony kontaktowe:
+48 (501) 976 468 Alex
+48 (602) 868 278 Łukasz

Jacek Drewnowski

HISTORIA

NAUCZYCIELKĄ FANTASTYKI



Po przeczytaniu ponad pięciuset stron, na których rozwój cywilizacji i instytucji społecznych zostaje poddany dogłębnej analizie – obejmującej czynniki geograficzne, biologiczne i historyczne – okazuje się, że odpowiedź wcale nie jest prosta.

Jak na przykład doszło do tego, że to Europejczycy skolonizowali Australię, a nie aborygeni – Europę? Diamond odrzuca wszelkie wyjaśnienia odwołujące się do rasizmu i „naturalnej wyższości” jednego ludu nad innym i punkt po punkcie tłumaczy istotę tego podboju. Pominę opisanie w książce przyczyny – zachęcam do lektury. W każdym razie zauważmy, że Europejczykom, po napotkaniu aborygenów, ani w głowie było dzielenie się swoimi cywilizacyjnymi zdobyczami i niesienie oświaty kaganka. Zaczęło się od masakry, a skończyło na tym, że do dziś rdzenni mieszkańcy Australii stanowią grupę obywateli drugiej kategorii.

Podobnie wyglądała większość kontaktów międzywilizacyjnych w historii Ziemi. Istotą rozwoju naszego świata były wojna i podbój, a nie nawiązywanie pokojowych stosunków. Dlaczego w przypadku ras, zamieszkujących różne planety, miałyby być inaczej? Niektóre fantastyczne wiązje, szczególnie z popularnych filmów i seriali, przedstawiających galaktyki zamieszkane przez dziesiątki cywilizacji, które ewoluowały niezależnie, a teraz ze sobą współpracują, wydają się przez pryzmat tego pytania porażająco naiwne (choć nie zaprzeczam, że mają swój urok). Łatwiej uwierzyć

w świat, gdzie istnieje jedna dominująca rasa, która albo wybiła konkurentów do nogi (macki), albo ich sobie podporządkowała. Zwłaszcza ta pierwsza metoda jest bardzo prosta i skuteczna.

Najważniejszą zaletą książki Diamonda jest jednak ukazanie ogromnej złożoności czynników, które wpływały na losy mieszkańców poszczególnych części globu. To doskonały instruktaż dla autora SF, chcącego od podstaw stworzyć nieistniejący świat. Każdy element takiego świata powinien bowiem pasować do pozostałych. Należy więc zastanowić się, czy na przykład dana struktura społeczna mogłaby powstać na planecie o takich, a nie innych warunkach pogodowych. Im więcej czynników weźmie autor pod uwagę, tym lepiej – choć niekoniecznie musi znużać czytelnika swoimi przemyśleniami. Ważne, że dzięki nim dzieło wydaje się spójne.

I jeszcze uwaga na marginesie. Jak wskazuje tytuł, znaczną część wywodu poświęca Diamond roli zarazków w historii kontaktów międzyludzkich. Powszechnie znana jest sprawa Indian, którzy zmarli od chorób przywleczonych przez Hiszpanów, zanim w ogóle ujrzeli blade twarze. Tym niemniej ostrzegałbym przed powielaniem tego schematu w twardej SF. Z książki dowiadujemy się co nieco o ewolucji drobnoustrojów chorobotwórczych i dochodzimy do wniosku, że ziemskie zarazki powalające Marsjan w „Wojnie światów” Wellsa to niezbyt prawdopodobna wizja.

Przystawie głosi, że historia jest nauczycielką życia. Na ogół do przysłów należy podchodzić z rezerwą – ślepa wiara w „mądrość narodów” i stosowanie jej w życiu może spowodować drastyczne obniżenie poziomu umysłowego (minister zdrowia ostrzega!). Wspomniana maksyma nie jest jednak na szczęście ludowym porzekadłem. Odnosi się w dodatku do bardzo wielu ludzi, również tych, którzy tworzą bądź współtworzą fantastyczne światy.

Nagrodzona Pulitzerem książka Jareda Diamonda „Strzelby, zarazki, maszyny” (tytuł brzmi cokolwiek znajomo) może, zgodnie z przysłowiem, okazać się pouczającą lekturą dla każdego fantasty. Autor stara się w niej odpowiedzieć na – banalne z pozoru – pytanie, dlaczego pewne ludy osiągnęły przewagę nad innymi.

3
X
M

123
MIM
CZERWIEC 2001

No i przyszłość nas dopadła – w najbardziej wrednych przewidywanych objawach. Z każdym kolejnym osiągnięciem nauki, nasza rasa udowadnia, jak zupełnie niczego nie uczy się na błędach i jak beztrudno można się ładować we wszystkie możliwe pułapki, jakie zastawia na nas świat.

A ja dzisiaj poszaleję na jednym z przykładów, które pośród całokształtu ludzkiej twórczości najbardziej mnie bawią.

Weźmy taką babę. Niech sobie będzie nawet miła i całkiem inteligentna – z gatunku zyskujących na bliższym poznaniu. Nawet nie szkaradną, ale niezbyt urodziwą. Wyobraźmy sobie – to akurat łatwe – że baba nasza ma jakieś kompleksy na punkcie swej urody: za mało piersi, za dużo nosa, czy coś w tym rodzaju. I z tej racji oddaje się w łapki fachowców od renowacji – chirurgów plastycznych i im podobnych mechaników.

Jedziemy od góry: przerzedzające się z lekka kępki kudłów fachowcy wycinają i zastępują implantami – baba ma teraz burzę włosów w kolorze dowolnie upragnionym (powiedzmy, że rudym – baba wyczytała w mądrym piśmie niewieścim, że faceci lecą na rudzielce). Co prawda niewiele może z nimi zrobić – ściąć, nie zetnie; urosnąć, też nie urosną. Ale są: nowe i piękne jak nigdy dotąd. A to dopiero początek.

Kolor oczu, nijaki taki, też się naszej babie nie podoba, funduje sobie zatem zielone szkła kontaktowe. Zielonooki rudzielec – hmm... A zabawa jeszcze nie zaczęła się na dobre.

Babie na potęgę psują się zęby – u niej to akurat rodzinne. Więc uzupełnia u fachowca braki koronkami, bądź innymi Bóg-wie-jak-się-zwą wynalazkami. Ząbki tak białe, że niemal świecą w ciemnościach i równe jak szyszk pruskiej armii – jest bosko. Koniec fazy wstępnej.

Dalszą pracą zajmą się już chirurdzy plastyczni – najmodniejsi rzeźbiarze współczesnego świata. Zaczynają od góry: usuwają garbik z nosa, do warg wstrzykują silikon. Tu ujmą, tam dodadzą, wypompują tłuszcz i usuną nadmiar skóry, jaki pozostał, kiedy straciła puszysty wypełniacz. Baba wygląda jak nowa – gdyby nie głos, własna matka by jej nie poznała. Nic to, że twarz może jej się rozejść w szwach przy pierwszym szerszym i szerszym uśmiechu – od zdjęcia bandażu ćwiczy wytrwale lekkie półuśmiešky i nowe wzory makijaży z mądrego pisma niewieściego.

Ale plastycy nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. Kolejna porcja silikonu idzie w piersi – ile rur dałoby się tym



silikonem uszczelnić! Baba co prawda nie będzie mogła latać samolotami, bo biust eksploduje, ale za to jak wypnie pierś, to przewróci sąsiada. Później chirurdzy usuwają dolne żebra, odciągają kolejne litry tłuszczu (który później chłopczy z „Podziemnego kręgu” przerobią na mydełko), itd., itp. Krótko mówiąc: doprowadzają babę do stanu, w którym ona z kolei będzie doprowadzała facetów do stanu przedzawałowego. Końcem wieńczącym dzieło są sztuczne paznokcie, które długością niemal łapią się pod paragraf, jako broń niebezpieczna dla zdrowia i życia.

Baba ma teraz nową twarz i figurę, profesjonalny makijaż i najmodniejszą kieckę, którą wypatrzyła w mądrym pi-

śmie niewieścim. Za koszty tych inwestycji mogłaby kupić małą wyspę na Pacyfiku, ale ponoć warto inwestować w siebie. A co by zrobiła z taką wyspą? Wygląda jak Afrodyta – chirurdzy postarali się, żeby ślady interwencji nie były zbyt wyraźne, więc nawet nie straszy osób wrażliwych na syntetyki, zbytnio nienaturalnym wyglądem. Nadszedł jej czas. Baba rusza na łowy.

Trudno, żeby facet za taką babą się nie obejrzał, więc kandydat na życiowego partnera znajduje się szybko. Przystöjny jak w jej marzeniach. Wcześniej by na nią nawet nie spojrzął, a teraz lata z wywieszonym jęzorem, śle kwiaty i biżuterię i zapewnia o dozgonnej miłości. W domyśle: do zgonu jej urody, ale baba wie, że plastik nie ulega biodegradacji, więc będzie trwała piękna do późnej starości. Wydarzenia mkną z szybkością błyskawicy. Zaręczyny. Ślub. Dzieci.

I tu łapie mnie śmiech pusty, a potem litość i trwoga.

Bo silikon nie przenosi się w genach. I więcej niż prawdopodobna jest wersja wydarzeń, w której dzieci odziedziczą urodę po matce – rzadkie włosy, psujące się zęby, garb na nosie i dziwne krzywizny w sylwetce. Rozum zaś dostaną po tatusiu – kretyńskie, który zakochał się w tworzywach sztucznych, nie bacząc, że, jak mawiali mądrzy ludzie „najważniejsze jest niewidoczne dla oczu”, a „gorszy pieniądz wypiera lepszy”.

Tak oto, już teraz, rodzą się nowe pokolenia wychowane na współczesnym, a wcześniej cyberpunkowym wzorcu: „Poza jest wszystkim”. Z każdym pokoleniem będą coraz brzydsze i głupsze, póki ktoś się nie opamięta.

Bądźmy to my. Popierajmy surowce naturalne.

P.S.

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!

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 41

HUMOR

IN MEMORIAM

Ostatnie słowa poległych dedykujemy wszystkim kandydatom na zwłoki. Składamy tradycyjne dzięki wszystkim, których truchła stały się nawozem naszej rubryczki.

CYBERPUNK 2020

– Moment, coś mi się urwało.

EARTHDAWN

– Wietrzniacki mag? Co takie małe g... potrafi wyczarować?
– Mówili: walka z insektami...

WAMPIR: MASKARADA

– Ej, panie! Podziel pan się ze mną tym winem.

WARHAMMER

– Dlaczego mnie ugryzłeś?

ZEW CTHULHU

– Ile ma rąk?
– Zaklinam cię: odejdź, albo...
– Mam nadzieję, że to nie są wrota do innego wymiaru...
– Tak! TAK! Udało nam się! ZABILIŚMY WIELKIEGO CTHULHU!!!

Profesja do WFRP: NAUCZYCIEL.

SZ WW US S Wt Żyw I Zr Int CP Op SW Ogd
– – +40 -2 +1 +4 * – ? +30 # +10 -20

* – Inicjatywa – zaskakująca

– Opanowanie – waha się – od -30 do +40

Wzbudza strach w osobach o mniejszej wiedzy.

Umiejętności:

celny strzał, atak z zaskoczenia – zawsze wie kiedy ktoś jest nieprzygotowany i wtedy go pyta, czy słuch i bystry wzrok – zwłaszcza na klasówkach, broń specjalna – pała – stosowana nader często, cichy chód w klasie, skradanie się, wykrywanie ściąg, 50% szans na czytanie i pisanie, Język tajemny – nauczycielski, sekretne znaki nauczycieli, Używanie czarów magii nauczycielskiej

Czary:

– wykrycie wiedzy
– wykrycie lania wody
– strefa ciszy (w czasie lekcji – 30% szans na powodzenie)
– NIEZAPOWIEDZIANA KARTKÓWKA
– zastępstwo
oraz czar VIIIIMI stopnia – USADZENIE

XVI Generacja

Idea: Jerzy

Rysunki: Ula Michalska



ODGŁOSY Z KUŹNI

Podręczniki:

Byzantium Secundus (GS)
Kanty i kanciarze (DL)
Lenna Hawkwoodów (GS)
Splugawieni (ED)

Książki:

Glen Cook „Ponure mosiężne cienie”
Sean Stewart „Nocna straż”
Elizabeth Haydon „Proroctwo”
Larry Niven i Jerry Pournelle „Miasto pożogi”

W najbliższym czasie w MiM:

- Quentinowe nominacje i zwycięzcy.
- Zasady początkowe do „Wiedźmina: gry wyobraźni” oraz przygoda wprowadzająca.
- Gorzkie żniwa w WFRP.
- Poszukiwania do GS.
- Przygoda „Ze zwojów” do L5K.
- Gniazdo Dormadraala do ED, czyli „Powietrzny okręt 3”.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.07.2001

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 91 do numeru 96
PP91 39,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 91 do numeru 102
PR91 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

Wężowa 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

Stwory Barsawii (R+P)
EDSTB 49,00 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

Byzantium Secundus (O)
GSBSE 45,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xiega bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przerażające podróża (P)
ZCPOP 21,00 zł

Maski Nyarlhotepa (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 7,00 zł

Podręcznik gracza (R)
WAPGR 25,00 zł

Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 16,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 13,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 16,00 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 Yrghedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCIAŃE

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCIAŃYCH

Nr 2
INF02 3,50 zł

Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

- ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY 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 15,00 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

podpis przyjmującego

stempel

podpis przyjmującego

stempel

podpis przyjmującego

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

MAG

MAG

MAG

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

Pokwitowanie dla wpłacającego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla poczty

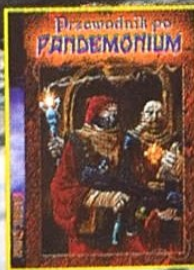
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

[illegible]

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG
do nabycia w EMPIKACH

BYZANTIUM SECUNDUS

STOLICA CESARSTWA CZEKA



HOLISTIC



TERAZ I TY MOŻESZ NIM ZOSTAĆ

